



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 13/2013

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

13 Seiten Blizzcon 2013 + Videos

DIABLO 3

REAPER OF SOULS

Blizzard hört wieder auf die Fans! Das bringt der neue Abenteuer-Modus

+ WoW: Warlords of Draenor

+ Heroes of the Storm

+ Report: Geht Blizzard Free2Play?

THEMEN Battlefield 4 • Call of Duty: Ghosts • Assassin's Creed 4: Black Flag • Xcom: Enemy Within

DVDs VOLLVERSIONEN Binary Domain • Death Rally **VIDEOS** Battlefield 4 vs. CoD: Ghosts
Diablo 3: Reaper of Souls • Battle Worlds: Kronos • Xcom: Enemy Within • Star Citizen



GET AIRBORNE



5 NATIONEN
PACKENDE 15 GEGEN 15 GIEFECHTE
ÜBER 100 HISTORISCHE KAMPFFLUGZEUGE
KÄMPFE UM DIE LUFTHERRSCHAFT

SPIEL KOSTENLOS

AUF: WWW.WORLDofWARPLANES.EU



© 2013 WARGAMING.NET ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

VON DEN MACHERN VON





VOLLVERSION

Death Rally

+ Sonntagsfahrer werden abgeschossen: Wenn Sie schon immer mal in einer bis unters Dach bewaffneten Karre um ihr Leben rasen wollten, dann liegen Sie bei Death Rally goldrichtig. Ebenso schmutzige wie bleihaltige Tricks sind hier nämlich nicht verpönt, sondern erste Fahrerpflcht! Im 2012 veröffentlichten Remake starten bekannte Charaktere, etwa Duke Nukem oder Barry Wheeler aus Alan Wake.

Außerdem auf DVD

TOP-SPIEL

Battlefield 4: Kampagne
Battlefield 4: Multiplayer
Call of Duty: Ghosts: Kampagne
Call of Duty: Ghosts: Multiplayer
Call of Duty: Ghosts: Grafikvergleich

PREVIEWS

Star Citizen
Age of Wonders 3
Diablo 3: Reaper of Souls
Heroes of the Storm

TESTS

Batman: Arkham Origins
XCOM: Enemy Within
Path of Exile
Warface
State of Decay

SPECIALS

The Dark Mod
Freispiel-Check



TOPSPIEL-VIDEOS

Battlefield 4 vs. Call of Duty: Ghosts

+ Ballern, bis der Arzt kommt: Wir haben die beiden Shooter ganz genau unter die Lupe genommen und verraten in den Topspiel-Videos, was Sie in den jeweiligen Kampagne und auf den Online-Schlachtfeldern erwartet.



TEST-VIDEO

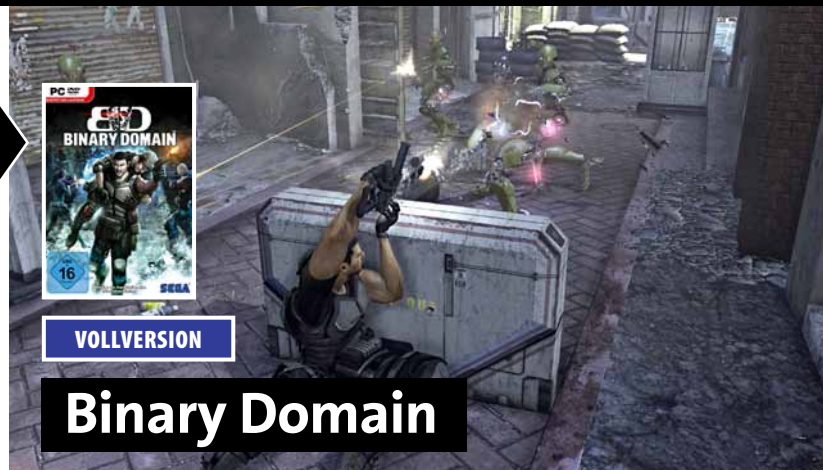
Batman: Arkham Origins

+ Bruce Wayne räumt auf: Batman sorgt in Gotham City einmal wieder für Recht und Ordnung. Wir haben uns gemeinsam mit dem Dunklen Ritter auf Schurkenjagd begeben und klären, wie sich Vorgeschichte der Arkham-Serie spielt.

GameStar XL DVD

+ Robotergemetzel: Die Blechbüchsen sind außer Kontrolle geraten und haben Tokyo erobert – deshalb halten Dan Marshall und seine Begleiter drauf, bis das Magazin leer ist oder den Androiden die Schaltkreise qualmen. Coole Posen inklusive.

+ Moralische Entscheidungen: Die KI-Kollegen schauen uns auf die Finger: Treten wir ihnen zu oft auf den sprichwörtlichen Schlipps oder erteilen ihnen fragwürdige Befehle, dann eilen sie uns irgendwann nicht mehr zur Hilfe. Also lieber freundlich bleiben.



VOLLVERSION

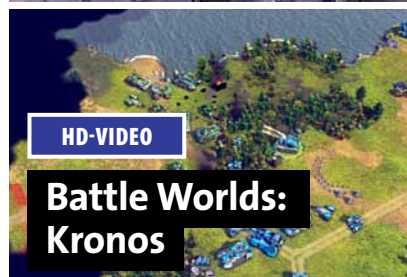
Binary Domain



HD-VIDEO

Gamestar Testlabor

+ Expertenurteil: André Peschke hat sich im GameStar-Testlabor gemeinsam mit drei Experten der Frage angenommen, welcher Shooter die Spürnase vorn hat: Battlefield 4 oder Call of Duty: Ghosts?



HD-VIDEO

Battle Worlds: Kronos

+ Was lange währt: Sieben Jahre dauerte die Entwicklung des indirekten Nachfolgers von Battle Isle 2. Wir klären im Test, ob sich die Wartezeit auf das Rundenstrategiespiel gelohnt hat und ob es an das Vorbild heranreicht.



HD-VIDEO

Battlefield-Historie

+ Schlachtfeld-Geschichte: Seit anno 2002 das gute, alte Battlefield 1942 erschien, ist viel Wasser den Golf von Oman hinabgeflossen. Im 25 Minuten langen Historien-Special blicken wir zurück auf alle Battlefield-Ableger.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Topspiel:

Call of Duty: Ghosts: Grafikvergleich (HD)
GameStar Testlabor: BF4 vs. CoD: Ghosts

Previews:

The Evil Within
Castlevania: Lords of Shadow 2

Test:

Battle Worlds: Kronos
Deadfall Adventures

Special:

Battlefield-Historie
Hall of Fame: Pirates!
Skyrim (Next-Gen-Grafik)



JOIN OUR BROTHERHOOD
THE BLACK FLAG STREET WEAR COLLECTION

blackflag.musterbrand.com



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

Wertungsfragen Ein Heft, ein Spiel, eine Wertung

Liebe Leser, behandeln Sie dieses Heft pfleglich, hüllen Sie es in Schutzfolie, bewahren Sie es für die Nachwelt – denn es ist etwas ganz Besonderes. Zum ersten Mal veröffentlichen wir eine Ausgabe 13. Weil wir unsere Heftnummerierung umstellen und so wieder ganz dicht an den tatsächlichen Erscheinungsmonat heranrücken. Deshalb pausiert in dieser Ausgabe auch unser Rückblicks-Video, in GameStar 01/2014 geht's dann weiter mit dem Rückblick auf Heft 01/2004. Und natürlich quillt unsere DVD diesen Monat dennoch über mit Videos zu spannenden Themen, etwa zu **Star Citizen**, zu **Diablo 3: Reaper of Souls**. Oder zum Duell zwischen **Battlefield 4** und **Call of Duty: Ghosts**.

Apropos: Statt wie in den letzten Jahren Kampagne und Multiplayer getrennt zu bewerten, haben wir uns bei **Battlefield 4** und **Ghosts** dazu entschlossen, beides in eine gemeinsame Wertungszahl zu gießen. In den letzten Jahren haben wir die Erfahrung gemacht, dass getrennte Wertungen oft falsch verstanden werden. Häufig mussten wir uns vorwerfen lassen, wir hätten den Solo-Feldzug von **Modern Warfare 3** mit 91 Punkten bewertet. Stimmt aber nicht, es waren 82; die 91 bezog sich auf den Multiplayer-Modus. Die womöglich präzisere, aber ungewöhnliche Aufteilung in Solo- und Multiplayer-Wertung rief offensichtlich ein verzerrtes Wertungsbild hervor. Übrigens auch beim Wertungs-Schmelztiegel Metacritic, über den wir zuletzt hitzig diskutiert haben: Soll dort die Multiplayer- oder die Kampagnen-Wertung der GameStar stehen? Ist bei **Battlefield** der Multiplayer-Modus wichtiger, bei **Call of Duty** die Kampagne? Was sagen dann jene Spieler, die sich in die Mehrspieler-Gefechte von **Call of Duty** stürzen und die Kampagne links liegen lassen? Und senden wir nicht ein grundfalsches Signal an Electronic Arts und Dice, wenn wir sagen: »Die Kampagne von Battlefield ist unwichtig, da könnt ihr den letzten Mist abliefern – Hauptsache, der Multiplayer passt«?

So ist die einheitliche Wertung für uns ein Schritt in die richtige Richtung, und sicherlich nicht der letzte, denn die Spiele-Welt entwickelt sich ständig weiter. Uns interessiert nun Ihre Meinung: Schreiben Sie uns, ob unsere Wertungen beiden Spielen gerecht werden, ob und wie Sie anders geurteilt hätten. Unser Wertungssystem wurde schließlich vor über neun Jahren eingeführt – ist es überhaupt noch aktuell? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Übrigens: Mehrere Tests haben es leider nicht in diese Ausgabe geschafft, weil die Versionen zu spät eintrafen. Das betrifft vor allem **World of Warplanes**, **Need for Speed: Rivals** und **X: Rebirth**. Die Artikel und Videos liefern wir dann wie gewohnt in der nächsten GameStar-Ausgabe 01/2014 nach.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Personalien



Daniel Visarius kümmert sich künftig als Director Business Development um die Weiterentwicklung der Marke GameStar.



An Daniels Stelle als Chef-Rechnerschrauber und damit leitender Hardware-Redakteur rückt unser langjähriger Kollege Florian Klein.



Neu zum Technik-Team stößt Nils Raettig, der aus der Hardware-Redaktion der PC Praxis zu uns gewechselt ist – herzlich willkommen!



Und noch eine Neuigkeit: Unser Quotenhesse Jochen Gebauer greift den beiden Chef-Michaels ab sofort als leitender Redakteur unter die Arme.

Sonderhefte zu Xbox One und Playstation 4

Mit der Xbox One und der PS4 erscheinen dieses Jahr gleich zwei neue Konsolen! Jeder davon widmen unsere GamePro-Kollegen zwei prallvolle Premium-Sonderhefte: Auf 164 Hochglanz-Seiten steht darin alles, was Sie über die neue Videospiel-Hardware und die kommenden Next-Gen-Titel wissen müssen. Jetzt am Kiosk kaufen oder bestellen unter www.gamepro.de/nextgen.





Inhalt

Diablo 3: Reaper of Souls

16 Die Blizzcon im Schatten von Diablo: Reaper of Souls bringt nicht nur eine neue Klasse, sondern auch den sogenannten Abenteuer-Modus. Kann der was? Wir finden's raus.



Assassin's Creed 4

38 Wir haben endlich die PC-Version von Black Flag getestet und finden sie toll.



Folter in Spielen

98 Muss das sein? Experten und Aktivisten äußern sich zu einem heiklen Thema.

Titelstory

- 12** Quo Vadis, Blizzard?
- 16** Diablo 3: Reaper of Souls
- 20** Heroes of the Storm
- 24** World of Warcraft: Warlords of Draenor

Aktuell

- 8** Command & Conquer
- 8** Fallout 4
- 9** Total War: Rome 2
- 9** Age of Wonders 3
- 10** Humble Store
- 10** Faster Than Light

Tests

- 32** Das Team
- 34** Hitlisten / So testen wir
- 38** Assassin's Creed 4: Black Flag
- 42** Battlefield 4
- 52** Call of Duty: Ghosts
- 62** Batman: Arkham Origins
- 66** XCOM: Enemy Within
- 70** SimCity: Städte der Zukunft
- 74** Path of Exile
- 78** Warface
- 80** Fußball Manager 14
- 82** State of Decay

Freispiel

- 90** Card Hunter
- 91** Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
- 91** Cookie Clicker
- 92** Naya's Quest
- 92** Saints Row 4: Enter the Dominatrix
- 92** Realistic Summer Sports Simulator
- 93** Bioshock Infinite: Burial at Sea



Battlefield vs. Call of Duty

42 Die Frage: Wer entscheidet das Shooter-Duell des Jahres für sich? Die Antwort: Keiner so richtig, denn die beiden Serien befinden sich in der Krise. Die Folge: Wertungsabsturz.



Die beste Spielehardware fürs Geld

108 Im Überblick: Die beste Hardware für jeden Geldbeutel. Von der Grafikkarte bis zum TFT, von der Maus bis zum Lautsprecher. Weihnachten kann kommen.



Heroes of the Storm

20 Blizzard geht bei Dota fischen und nimmt sich viel vor. Vielleicht ein bisschen zu viel?

Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 108** Die beste Spiele-Hardware fürs Geld
- 110** Die besten Grafikkarten
- 112** Die besten CPU-Upgrade-Kombis
- 114** Die besten Mäuse, Tastaturen & Co
- 116** Der perfekte Spieleklang
- 118** Die besten TFTs

TEST DES MONATS

- 120** Geforce gegen Radeon

SERVICE

- 126** Einkaufsführer

Rubriken

- 5** Editorial
- 28** Termin-Update
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Magazin

- 94** Leserbrief
- 96** Verlosung
- 98** Report: Folter in Spielen
- 104** Hall of Fame: Pirates!

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Wonders 3.....	News	9	Naya's Quest.....	Freispiel.....	92
Assassin's Creed 4: Black Flag.....	Test	38	Obduction.....	News	8
Batman: Arkham Origins.....	Test	62	Path of Exile.....	Test	74
Battlefield 4.....	Test	42	Pirates!.....	Hall of Fame..	104
Bioshock Infinite: Burial at Sea ...	Freispiel	93	Quake Live	News	8
Call of Duty: Ghosts	Test	52	Realistic Summer		
Card Hunter	Freispiel	90	Sports Simulator	Freispiel.....	92
Command & Conquer.....	News	8	Saints Row 4:		
Cookie Clicker.....	Freispiel	91	Enter the Dominatrix.....	Freispiel.....	92
Deus Ex: Human Revolution -			SimCity: Städte der Zukunft	Test	70
Director's Cut.....	Freispiel	91	State of Decay	Test	82
Diablo 3: Reaper of Souls.....	Preview	16	Total War: Rome 2	News	9
Fallout 4.....	News	8	Warface	Test	78
Faster Than Light.....	News	10	World of Warcraft:		
Fußball Manager 14.....	Test	80	Warlords of Draenor	Preview	24
Heroes of the Storm.....	Preview	20	XCOM: Enemy Within	Test	66

Spiele & Szene

News

Command & Conquer Entwicklung eingestellt

Aus für **Command & Conquer**, Electronic Arts hat die Entwicklung des Free2Play-Spiels gestoppt. Und zwar nachhaltig, denn das dafür verantwortliche Studio Victory Games wurde gleich mit dicht gemacht. Als Grund für den Schritt nannte Electronic Arts das Spieler-Feedback. Strategie- und Serienfans hatten laut dem Publisher einfach etwas ganz anderes von einem neuen **Command & Conquer** erwartet. Etwa ein Spiel mit einer gescheiterten Solo-Kampagne? Und zwar von Anfang an und nicht erst irgendwann mal, wenn der Titel erfolgreich sein sollte. Angesichts des massiven Fan-Widerstands und des insgesamt weltweit schwächelnden Free2Play-Marktes ist die Einstellung der Entwicklung aber keine Überraschung. **Command & Conquer** war 2011 als »Command & Conquer: Generals 2« angekündigt worden. Das Spiel sollte auf der Frostbite Engine 3 stehen und damit auch zerstörbares Terrain bieten. Offenbar nicht genug, um Serienveteranen von dem Projekt zu überzeugen. **PET**



Gerüchte um **Fallout 4**

Bald wieder nuklearer Niederschlag, pardon, bald **Fallout 4**? Juhu! Darauf jedenfalls deutet eine Website (thesurvivor2299.com) hin, auf der lediglich ein Countdown zu sehen ist. Die Anmeldung der Website erfolgte durch ZeniMax Media, dem Mutterkonzern von Bethesda Softworks. Das Ende des Countdowns fällt auf den 11. Dezember 2013 um 21 Uhr. Außerdem verdichten sich die Spekulationen, dass **Fallout 4** auf den Spike Video Game Awards angekündigt wird. Schon 2010 nutzte Bethesda die Preisverleihung, um den Erscheinungstermin von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** zu vermelden. Seltsam nur, dass die Spike Awards bereits fünf Tage vorher, am 6. Dezember, verliehen werden. Das kühlt die brodelnde Gerüchteküche aber nicht ab. Für die **Fallout 4**-Ankündigung nach Ende des Countdowns spricht nämlich außerdem die Zahl 2299 in der URL. Wird uns **Fallout 4** ins Jahr 2299 entführen? Da der letzte **Fallout**-Teil, **New Vegas**, nur 18 Jahre davor spielt, klingt das doch plausibel. Übrigens: Angeblich soll auch ein weiteres **Mass Effect** auf den Spike Awards enthüllt werden. **ER**

News-Ticker

+++ **Obduction**: Cyan, die Macher von Myst und Riven, haben ein neues Adventure in Arbeit. Obduction, so der Name, wurde erst kürzlich erfolgreich über Kickstarter finanziert. +++ **Steam Machines**: Valve will die Controller für den Wohnzimmer-PC ausschließlich selbst herstellen und keine weiteren Anbieter zulassen. +++ **Quake Live**: Der Free2Play-Shooter soll vom Browser- auf einen klassischen Client-Betrieb umgestellt werden. +++ **Activision**: Der Publisher hat schon neue Ableger von Skylanders und Call of Duty für 2014 angekündigt. Keine Überraschung! +++ **Square Enix**: Der japanische Publisher will eine eigene Cloud-Gaming-Plattform unter dem Namen »Project Flare« an den Start bringen und damit Gaikai und OnLive Konkurrenz machen. +++



Rome 2 jetzt besser dank umfangreicher Patches? Wir überprüfen es derzeit.

Total War Rome 2

Entwickler: Creative Assembly Publisher: Sega Termin: 3. September 2013

Seit dem Release von **Rome 2** ist jetzt schon einiges an Wasser den Tiber runtergeflossen und Creative Assembly hat über Patches viele Fehler zu beheben versucht. Unter anderem wurde kräftig an der KI geschraubt, im Kleinen wie im Großen. Patch 4, der am 12. Oktober erschien, und Patch 5 vom 20. Oktober haben sich so ziemlich jedes Problems angenommen, das wir während unserer Stunden mit **Rome 2** festgestellt hatten. Vor allem sollen die Gegner nun eine größere Herausforderung darstellen, insbesondere in Belagerungssituationen. Wir hatten in unserem Test (GameStar 11/13: 84 Punkte) explizit den schluffigen Schwierigkeitsgrad bemängelt, weil die KI oft unsinnige oder schlicht selbstmörderische Entscheidungen traf und selbst bei den Kriegsvorbereitungen wenig effektiv zu Werke ging. Außerdem hat sich Creative Assembly auch lästigen Performance-Problemen gewidmet, Rundenberechnungen, die in fortgeschrittenen Partien schon mal einen gefühlten halben Tag gekostet haben, sollen nun flotter ablaufen. Ob die Patches wirklich spürbare Veränderungen zum Besseren gebracht haben, überprüfen wir in der kommenden Ausgabe in einem umfangreichen Kontrollbesuch. Wir drücken uns und **Rome 2** die Daumen, dass die Updates nicht nur Kosmetik sind. **PET**

Age of Wonders 3

Entwickler: Triumph Studios Publisher: - Termin: 1. Quartal 2014

Ein Mischling aus **Civilization** und **Heroes of Might & Magic** – kann Rundenstrategie noch motivierender werden? Wir haben **Age of Wonders 3** angespielt und antworten: kaum! Wie in **Civilization** gründen wir rundenweise Städte, stellen Heere auf und forschen – nach neuen Zaubern. Und wie in **Heroes** heuern wir Helden an, die unsere Truppen aufs Schlachtfeld begleiten. Gefechte schlagen wir in einer taktischen Nahansicht. Dabei spielt neben den Spezialtalenten der Einheiten (Priester heilen, etc.) auch ihre Ausrichtung eine Rolle: Attacken in die Flanke richten Bonusschaden an. Zudem dürfen wir zaubern, lassen etwa Feuerbälle regnen oder beschwören Hilfskreaturen. Spannend wird in **Age of Wonders 3** vor allem die facettenreiche Königs- und Völkerwahl: Kombinieren wir die zähen Zwerge mit den Steampunk-Panzern der Dreadnaught-Herrscherklasse, die wir zugleich auf Chaosmagie und Seefahrt spezialisieren? Oder mischen wir lieber die Elfen mit den Anti-Untoten-Zaubern des Theokraten? Wiederspielwert ahoi! Die Karten wiederum sind zwar nicht ganz so groß wie in **Civ 5**, dafür aber mit Ober- und Unterwelt zweistöckig. Wer gerne zaubert und erobert, kann sich hier also austoben. **GR**

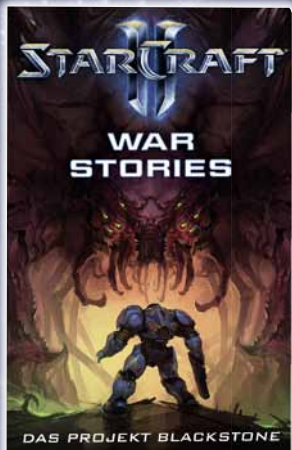


Aus der Hexfeld-Strategiekarte verwalten wir unser Fantasy-Königreich.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI

STARCRRAFT II

Eine einzigartige Sammlung von Kurzgeschichten, Artikeln und Protokollen einer geheimen Forschungsstation der Regierung mit dem Ziel, die Geheimnisse des Koprulu-Sektors zu enträtseln.



StarCraft II: War Stories – Das Projekt Blackstone, 17 abgeschlossene Geschichten, 670 Seiten, € 19,99 ISBN 978-3-8332-2615-1

© 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

DER ERSTE OFFIZIELLE ROMAN ZUM GAME-BESTSELLER

TOTAL WAR ROME



David Gibbins
Total War: Rome – Zerstört Karthago
ISBN 978-3-8332-2685-4

TOTAL WAR BOOKS CREATIVE ASSEMBLY SEGA

ASSASSIN'S CREED

Der offizielle Roman zum brandneuen Game



Der neue Band ist da!

Band 6:
Assassin's Creed:
Black Flag

© 2013 Ubisoft Entertainment. All rights reserved.

Humble Store

Das Humble Bundle ist sparfüchsiges Videospiele für sicherlich ein Begriff. In regelmäßigen Abständen werden in einem begrenzten Zeitraum diverse Spiele in Paketen angeboten, bei denen die Käufer den Preis selbst bestimmen können. Dabei wird ein vom Käufer festgelegter Anteil der Einnahmen an gemeinnützige Organisationen gespendet. Bereits seit 2010 erfreut sich dieses System großer Beliebtheit. Nun haben die Organisatoren des Humble Bundles auch einen permanenten Humble Store (www.humblebundle.com/store) eröffnet. Anders als beim Bundle werden im neuen Store, der sich an Steam oder Good Old Games (Gog.com) orientiert, die Spieletitel zu einem Festpreis in limitierten Stückzahlen vertrieben. Im Gegensatz zu den Humble Bundles oder dem Humble Weekly Sale ist es den Kunden jedoch nicht mehr möglich, das Geld selbst zu verteilen. 75 Prozent der Einnahmen gehen direkt an die Entwickler und 15 Prozent an die Humble-Organisatoren. Lediglich die letzten zehn Prozent kommen wohltätigen Zwecken zugute. Wer nun das Ende des Humble Bundles oder das der Weekly Sales befürchtet, kann aufatmen: Die Aktionen werden weiterhin neben dem Store existieren. **AF**

Weg mit den Grafikkarten-Deals!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Da erscheint also dieses Battlefield 4 und alle, die keine Mittelklasse-Radeon (oder aufwärts) im Rechner stecken haben, bekommen erst mal nichts mit von der super Optik. Na gut, außer, sie besitzen eine richtig fette Geforce, aber wie viele Menschen leisten sich denn bitte schon eine Grafikkarte für knapp 1.000 Euro? Battlefield 4, auf AMD-Karten optimiert. Tolle Idee für AMD, da werden sicher ein paar Kärtchen zusätzlich im November über den Ladentisch gegangen sein. Tolle Idee für Dice und EA, da werden sicher ein paar Euro den Besitzer gewechselt haben. Schlechte Idee für die Menschen, die keine Austauschkarte in der Schreibtischschublade liegen haben und von Anfang an einfach nur ein optimales Spielerlebnis für ihr Geld erwarten – und nicht erst nach dem x-ten Treiber. Und dann dieser Quatsch mit Mantle demnächst: Eine neue Schnittstelle, die bis zu 20 Prozent Performance-schub bringen soll, aber erst mal wieder nur für AMD-Kartenbesitzer. Weil Nvidia rumzickt und offenbar Mantle nicht einsetzen will. Vielleicht hat man ja schon einen tollen Deal mit Spielehersteller XYZ in der Hinterhand, der dann PhysX-Kram in seinem neuen, wiederum nur auf Geforce-Karten optimierten Titel verbaut. Hört auf mit dem Unsinn!

Faster Than Light

Entwickler: Subset Games Publisher: – Termin: 14. September 2012

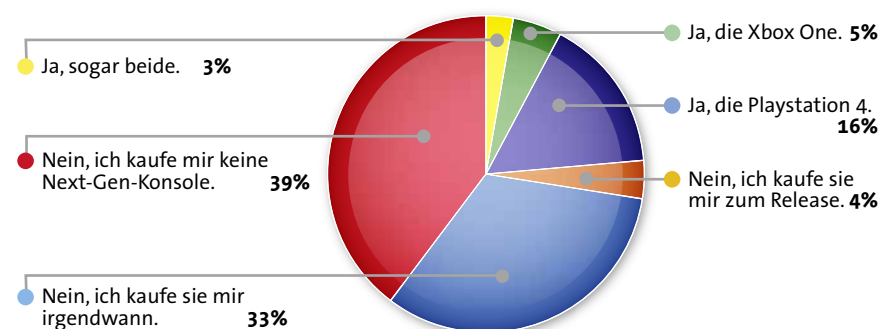
Gute Nachrichten für Fans von **Faster Than Light**. Der Indie-Überraschungshit von 2012 wird anlässlich der anstehenden iOS-Veröffentlichung gehörig erweitert. Und zwar kostenlos! Raumschiffkommandanten werden ab Anfang 2014 noch mehr taktische Möglichkeiten gegeneinander abwägen müssen. Es gilt, neue Waffen, Drohnen, Systeme und vieles mehr auf Herz und Nieren zu testen. Damit sich auch das Drumherum von der schon bekannten **Faster Than Light**-Erfahrung abhebt, gibt es neue Musik auf die Ohren sowie frische Quests zu bestehen. An denen hat eine echte Computerspiel-Koryphäe mitgeschrieben: Chris Avellone, der Lead-Designer vom für viele besten Rollenspiel aller Zeiten **Planescape: Torment**. Das grundlegende Spielprinzip von **FTL** bleibt unangetastet. Mit unserer Crew müssen wir taktische Weltraum-Kämpfe bestehen und rüsten bei Erfolg unser Schiff immer weiter auf. Der Ablauf der Quests gestaltet sich dabei zufällig, jedes neue Spiel ist eine andere Erfahrung. Das ist auch notwendig, denn falls wir einmal scheitern, müssen wir von vorne beginnen. **ER**



Neulinge sollten sich nicht von der einfachen Optik abschrecken lassen. In **Faster Than Light** steckt viel mehr, als auf den ersten Blick ersichtlich ist.

Umfrage

»Haben Sie eine Next-Gen-Konsole vorbestellt?«



Ergebnis: 39 Prozent der knapp 30.000 Umfrageteilnehmer bleiben eisern und somit dem PC treu, ihnen kommt keine der neuen Konsolen ins Haus. Aber insbesondere Sony muss nicht weinen, 16 Prozent gaben an, sich die Playstation 4 schon vorbestellt zu haben. Weit abgeschlagen dahinter Microsoft, nur fünf Prozent haben die Xbox One geordert. Der Konzern aus Redmond hat sich mit seinen ersten Ankündigungen keinen Gefallen getan, ein nachträgliches Zurückrudern unter anderem in Sachen Online-Pflicht hat offenbar nicht so viel geholfen wie erhofft. Wir drücken übrigens allen, die sich eine Konsole zum Release kaufen wollen, die Daumen. Nach unseren Einschätzungen könnte es schwierig werden, eine zu ergattern.

Verkaufs-Charts November



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
2	NEU	Call of Duty: Ghosts (Free Fall Ed.)
3	NEU	Call of Duty: Ghosts
4	NEU	Battlefield 4
5	NEU	Battlefield 4 Premium Code
6	NEU	Fußball Manager 14
7	NEU	Die Sims 3: Into the Future
8	(1)	Fifa 14
9	(15)	Die Sims 3: Starter-Set
10	NEU	Batman: Arkham Origins
11	(2)	Total War: Rome 2 (MSH-Edition)
12	(4)	Diablo 3
13	(5)	Guild Wars 2: Heroic Edition
14	(7)	Die Sims 3: Inselparadies
15	NEU	Rocksmith 2014
16	NEU	Goodbye Deponia
17	(3)	F1 2013
18	(-)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
19	(11)	Skyrim (Legendary Edition)
20	WIEDER DA	Sim City

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

SoundBLASTER EVO ZxR

DAS LEISTUNGSFÄHIGSTE HEADSET
DER WELT



“Bequem,...
und im Handumdrehen
eingestellt liefert es
bahnbrechenden Klang
bei Musik und Film.”

Esquire



Bluetooth®



Integrierter
Audioprozessor



TOOLK
THROUGH



CLEVERE WIEDERGABE

Überragende
Klangqualität durch
fortschrittliche
Audioverarbeitung!

CLEVERE AUFNAHME

Für kristallklare
Sprachkommunikation
sorgen zwei
hochwertige
Beamforming-
Mikrofone.

CLEVERE VERBINDUNG

Einfaches
Bluetooth-Pairing
dank NFC-Technologie
sowie zahlreiche
kabelgebundene
Schnittstellen.

CLEVERE KOMMUNIKATION

Der SB Axx1-
Audioprozessor
fokussiert in Telefonaten
die Stimme und
reduziert Störgeräusche
auf beiden Seiten.

Weitere Modelle:



SoundBlaster EVO

Hochwertige
Klangoptimierung
für PC und Mac!



40MM



SoundBlaster EVO Wireless

Hochwertige
Klangoptimierung
für PC und Mac!



40MM



SoundBlaster EVO Zx

Integrierter
Audioprozessor



40MM



facebook.com/
CreativeLabsDeutschland



soundblaster.com/
wechooseevo

#wechooseEVO

© 2013 Creative Technology Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Creative und das Creative-Logo sind Marken oder eingetragene Warenzeichen der Creative Technology Ltd. in den USA und/ oder in anderen Ländern. Die Wortmarke *Bluetooth* sowie das Bluetooth-Logo sind Eigentum der Bluetooth SIG, Inc. aptX ist ein Markenzeichen von CSR plc. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer und werden als solche anerkannt.

Quo Vadis, Blizzard?

Blizzard steht vor einem Wandel, auf der Blizzcon kursiert vor allem das Schlagwort Free2Play. Wir analysieren, was dahinter steckt. Von Michael Graf

Wer ein Unternehmen wirklich verstehen will, darf nicht auf seine Versprechen hören, nicht auf die Lobeshymnen und Klagelieder seiner Fans. Nein, wer ein Unternehmen – also auch ein Entwicklerstudio – wirklich verstehen will, muss seine Geschäftsberichte lesen. Denn letztlich geht es in jeder Branche vor allem darum? Genau, ums Geld. Nun ist das Lesen von Geschäftsberichten bekanntlich so spannend wie Malen nach Zahlen ohne Stift, weil sie von Leuten und für Leute geschrieben werden, die gedanklich bereits die Kosten für Kindererziehung und Hausbau überschlagen, noch bevor sie in der Kneipe eine Frau überhaupt ansprechen. Deshalb haben wir das für Sie erledigt (das Lesen der Berichte natürlich, um Haus und Kinder kümmern Sie sich schön selbst!), um herauszufinden, wie es derzeit eigentlich um Blizzard steht, um einen der traditions-

reichsten Entwickler. Das Ergebnis unserer Schmökersession: Blizzard muss sich wandeln. Dringend. Denn so wie in den letzten Jahren kann es in Irvine nicht weitergehen.

Diesen Wandel hat die Blizzcon deutlich gezeigt. Denn dort stand plötzlich ein Schlagwort im Rampenlicht, das die **Warcraft**-, **Starcraft**- und **Diablo**-Entwickler bislang höchstens mal in Interviews genuschelt hatten: Free2Play. Mit dem Sammelkartenspiel **Hearthstone** und dem **Dota**-Ableger **Heroes of the Storm** macht Blizzard Dampf

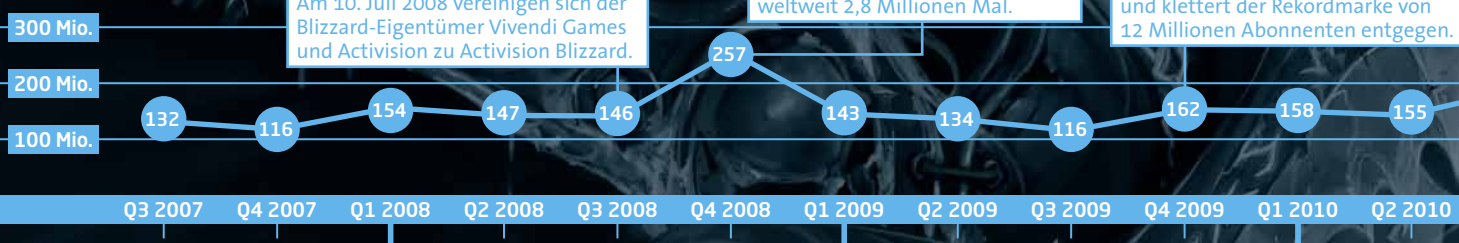
auf dem Gratismarkt, zu dem darf man mit der kostenlosen Trial-Version von **Starcraft 2** künftig alle im Marketplace verfügbaren Mods und Karten spielen, ohne Einschränkungen – der erste Schritt zum Free2Play-Client. **World of Warcraft** soll in nächster Zeit nicht auf den Gratisbetrieb umgestellt werden, sondern nach dem nun enthüllten **Warlords of Draenor** noch mindestens zwei weitere Addons bekommen – und zwar jeweils im Abstand

von einem Jahr. Blizzard will die Frequenz für neue Inhalte also verdoppeln, bislang gab's alle zwei Jahre ein **Azeroth**-Addon. Zugleich bringt **Warlords of Draenor** als erste Erweiterung keine frischen Klassen und Völker, sondern ausschließlich Endgame-Inhalte, was man durchaus als Indiz für eine spätere Free2Play-Umstellung deuten kann. Warum? Erklären wir gleich, vorher stellen wir noch fest: Von **Legacy of the Void**, dem Abschlusskapitel der **Starcraft 2**-Trilogie, gab's auf der Blizzcon nichts zu sehen, auch das hat seine Gründe. Was treibt Blizzard also um, was steckt hinter den Blizzcon-Nachrichten? Die Zahlenspiele sind eröffnet.

Seit der Fusion des Blizzard-Eigentümers Vivendi Games mit Activision im Juli 2008 gehört Blizzard zum weltgrößten Publisher Activision Blizzard, der sich dank seiner absurd erfolgreichen Dauerbrenner **Call of Duty** und **Skylanders** regelmäßig neue goldene Wasserhähne anschaffen kann, falls die alten verkalken. Zum Zeitpunkt der Unternehmenshochzeit ist **Skylanders** allerdings noch Zukunftsmusik, und **Call of Duty** nimmt mit

Blizzard muss sich wandeln

Blizzard-Quartalsgewinn (in Mio. Dollar)





Sowohl das Sammelkartenspiel **Hearthstone** (links) als auch der Dota-Ableger **Heroes of the Storm** erscheinen als Free2Play-Titel – ein Kulturwandel?

dem ersten **Modern Warfare** gerade erst Anlauf für die Verkaufsrekorde der Nachfolger. So ist Activision der Juniorpartner mit mickrigen 272 Millionen Dollar Umsatz im Jahr 2007; Blizzard macht im selben Zeitraum 1,1 Milliarden. Womit? Mit **World of Warcraft** natürlich, die Online-Gelddruckmaschine hat damals gerade die Marke von zehn Millionen Abonnenten übersprungen, bis 2010 steigt die Zahl auf zwölf Millionen. In jenem Jahr verdankt Activision Blizzard dem MMO alleine 28 Prozent seines Gesamtumsatzes, satte 1,2 Milliarden Dollar wirft Azeroth binnen zwölf Monaten ab – und das bei jährlichen Entwicklungs- und Betriebskosten von 240 Millionen Dollar. **WoW** macht folglich eine knappe Milliarde Dollar Gewinn. Pro! Jahr! Zwar muss Blizzard mit den MMO-Einnahmen noch andere Projekte finanzieren, dennoch hat das Studio keinen Grund, etwas zu überstürzen: An **Starcraft 2** arbeitet man letztlich sieben, an **Diablo 3** sogar elf Jahre. Und falls **World of Warcraft** mal nicht mehr läuft, werkelt man ja schon heimlich am nächsten MMO-Erfolg, Arbeitstitel **Titan**.

Nebenher tröpfeln auch **Diablo 2** und das erste **Starcraft** weiterhin über die weltweiten Ladentheken. Letzteres vor allem in Südkorea, fast die Hälfte der 11 Millionen verkauften Exemplare entfallen auf die Heimat von Taekwondo und Kimchi. Dank des **Starcraft 2**-Auftritts **Wings of Liberty**, der sich bis Jahresende fast 4,5 Millionen Mal verkauft, und dem dritten **WoW**-Addon **Cataclysm**, das in nur einer Woche 4,7 Millionen Käufer findet, erlebt Blizzard anno 2010 überdies das profitabelste Jahr unter der Schirmherrschaft von Activision Blizzard, 850 Millionen Dollar überweist Irvine schließlich aufs gemeinsa-

me Sparbuch. Eitler kann der Sonnenschein kaum werden – und wird er auch nicht, das Folgejahr bringt die Trendwende. Die zwölf Millionen Abonnenten hält **WoW** nur kurz, Ende 2011 sind's noch knapp über zehn Millionen. Der Jahresgewinn schrumpft auf 496 Millionen, das vierte Quartal und damit das Weihnachtsgeschäft tragen lediglich 70 Millionen dazu bei – das bis dahin schwächste Blizzard-Quartalsergebnis seit der Activision-Fusion. Natürlich auch, weil das Studio 2011 kein einziges Spiel veröffentlicht, das zweite **Starcraft 2**-Kapitel **Heart of the Swarm** lässt ebenso auf sich warten wie das nächste **WoW**-Addon und **Diablo 3**.

Nachdem das Jahr 2012 mit 89 Millionen Dollar Gewinn im ersten Quartal ähnlich schlapp anfängt, wie das vorige geendet hat, bringt **Diablo 3** den nötigen Erfolg – und den höchsten Quartalsgewinn der jüngeren Blizzard-Geschichte: 371 Millionen Dollar verdienen die Entwickler alleine zwischen März und Mai. Denn **Diablo 3**, das am 15. Mai erscheint, verkauft sich innerhalb der ersten Woche sagenhafte 6,3 Millionen Mal, bis Ende des Jahres sogar knapp 14 Millionen Mal. Zweifellos ein unfassbarer Erfolg, aber kein nachhaltiger: Die Blizzard-Gewinne flauen schnell wieder ab, die vierte **WoW**-Erweiterung **Mists of Pandaria** enttäuscht im September 2012 mit vergleichsweise schwachen 2,7 Millionen Verkäufen innerhalb der ersten Woche. Im darauffolgenden Quartal erwirtschaftet Blizzard lediglich 88 Millionen Dollar – das Panda-Addon gibt keinen echten Aufwind, die Abonnentenzahl klettert nur kurz wieder auf über zehn Millionen. Auch

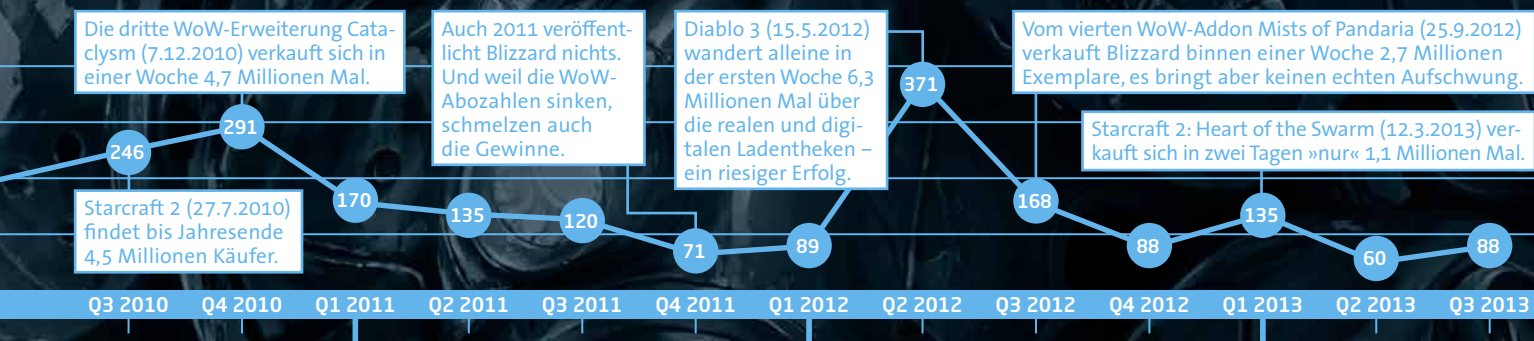
das Jahr 2013 beginnt schwach. Zwar erscheint im März **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, das sich in den ersten 48 Stunden 1,1 Millionen Mal verkauft. Zwischen Januar und März macht Blizzard dennoch nur 135 Millionen Dollar Gewinn, das bis dato schlechteste Ergebnis in einem Quartal, in dem man ein neues Spiel veröffentlicht.

Okay, Blizzard nagt nicht am Hungertuch. Oder wenn doch, dann ist dieses Hunger- tuch mit Goldfäden gewoben und mit Dia- manten besetzt, schließlich haben die Kali- fornier in den letzten neun Monaten 282 Millionen Dollar verdient. Manch Publisher wäre froh, wenn er in diese Gewinnregio- nen vorstieße – etwa Konami, das fürs gan- ze letzte Geschäftsjahr 130 Millionen Dollar Profit vermeldet. Zugleich dümpelt Blizzard weit entfernt von früheren Rekordmargen.

Woran liegt's? Erstens: Der Markt kriselt. Für das Nischen-Genre Strategie auf der Ni-

schen-Plattform PC sind die Verkäufe von **Heart of the Swarm** überaus respektabel. Zweitens, und viel wichtiger: Blizzards Gold- esel lahmt. **World of Warcraft** hat seine son- nigsten Zeiten hinter sich, verzeichnet der- zeit noch rund 7,7 Millionen Abonnenten. Zweifellos immer noch viele, doch die Ten- denz zeigt abwärts. »Wenn die Nachfrage nach **World of Warcraft** weiter sinkt und wir keine neuen MMORPG-Produkte einführen, könnte unsere Finanzlage leiden«, warnt Activision Blizzard im Geschäftsbericht – als börsennotiertes Unternehmen muss man Investoren über Risiken aufklären. Das ist zugleich eine Warnung an Blizzard: Wenn **WoW** nicht mehr läuft, brauchen wir etwas

Der Goldesel lahmt



Die dritte **WoW**-Erweiterung **Cataclysm** (7.12.2010) verkauft sich in einer Woche 4,7 Millionen Mal.

Auch 2011 veröffent-licht Blizzard nichts. Und weil die **WoW**-Abozahlen sinken, schmelzen auch die Gewinne.

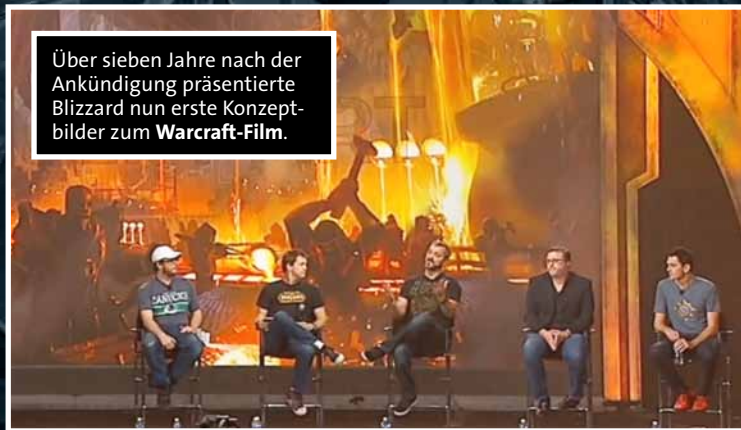
Diablo 3 (15.5.2012) wandert alleine in der ersten Woche 6,3 Millionen Mal über die realen und digi- talen Ladentheken – ein riesiger Erfolg.

Vom vierten **WoW**-Addon **Mists of Pandaria** (25.9.2012) verkauft Blizzard binnen einer Woche 2,7 Millionen Exemplare, es bringt aber keinen echten Aufschwung.

Starcraft 2: Heart of the Swarm (12.3.2013) ver- kauft sich in zwei Tagen »nur« 1,1 Millionen Mal.



Blizzard größter Trumpf sind seine beliebten Spiele-Universen, und deren Fans, die sich auf der **Blizzcon** wieder in Cosplay-Schale werfen.



Über sieben Jahre nach der Ankündigung präsentierte Blizzard nun erste Konzeptbilder zum **Warcraft-Film**.

Neues! Das Projekt **Titan** jedoch zerbröckelt zum Fiasko, als bekannt wird, dass Blizzard es von Grund auf umbauen und auf – frühestens – 2016 verschieben muss. Der wohl als Abo-MMO geplante Titel ist im Free2Play-Zeitalter nicht mehr zeitgemäß.

Es hilft nichts, Blizzard braucht regelmäßige Geldquellen, sonst schrillt bei Activision die Bilanz-Alarmglocke. Nicht umsonst kurzseitig seit Jahren das Branchen-Mantra, dass Spiele zu Dienstleistungen werden müssen, die fortwährend Einnahmen abwerfen, weil sie sich auf das Feedback der Fans hin weiterentwickeln und damit zahlende Kundenschaft binden. Nur durch Einzelverkäufe lassen sich die Kosten von Multiplayer-Servern & Co. kaum noch decken – ganz zu schweigen von mehrjährigen Entwicklungszeiten, die zwei- oder gar dreistellige Millionenbeträge verschlingen. Wohl deshalb verpasst Blizzard **Diablo 3** ein Echtgeld-Auktionshaus, das quasi nebenher Einnahmen erzeugen soll, sich aber als Schuss in den Image-Ofen entpuppt. Nun haben die Kalifornier also 14 Millionen **Diablo 3**-Käufer – und schaffen es nicht, weiter Geld mit ihnen zu verdienen. Also muss ein Addon her, oder besser: mehrere Addons. **Reaper of Souls** dürfte nicht die letzte Erweiterung bleiben, dafür ist die **Diablo 3**-Spielerbasis zu wertvoll: Wenn sich ein PC-Spiel im heutigen Krisenmarkt derart außergewöhnlich gut verkauft, dann muss Blizzard zwangsläufig versuchen, den Käufern, salopp gesagt, weiteres Geld aus den Taschen zu ziehen. Dieser Blickwinkel missfällt uns Spielern natürlich, für Blizzard aber wäre alles andere wirtschaftlich unvernünftig. Bevor die **Diablo 3**-Spieler bereitwillig mehr Geld in die Teufelshatz stecken, muss Blizzard jedoch sein angekratztes Image aufpolieren, das unselige Echtgeld-Auktionshaus abschalten und zeigen, dass man wieder auf die Wünsche der Community hört. Beides geschieht gerade.

Dass **Legacy of the Void** auf der Blizzcon fehlte, mag daran liegen, dass es noch nicht vorzeigbar ist. Zugleich aber dürften die Entwickler derzeit fieberhaft grübeln, wie zur Hölle sie mit der Marke **Starcraft 2** neues Geld verdienen sollen. Denn auch hier haben die lange Entwicklungszeit und der

Battlenet-Betrieb viel Geld gekostet, sodass es sich kaum rechnet, nur alle zwei Jahre ein Addon zu veröffentlichen, das sich schleppend verkauft. Möglicherweise erlaubt Blizzard künftig Kartenbastlern, ihre Mods über den Marketplace zu verkaufen – die Entwickler haben bereits angedeutet, dies sei denkbar. An den Verkäufen könnte Blizzard mitverdienen, auch bei Besitzern der Trial-Version von **Starcraft 2**. Die stellt gewissermaßen die Vorstufe zum Free2Play-Client dar: Ein Gratisgerüst, das man mit gekauften Mods und Addons erweitern kann – eine mögliche Zukunft für **Starcraft 2**.

Die wichtigste Einnahmequelle bleibt aber **World of Warcraft**. Dass **Warlords of Draenor** vorrangig Endgame-Inhalte bringt, zeigt, dass Blizzard die Hoffnung aufgegeben hat, neue Spieler anzulocken – die sind vermeintlich alle an Free2Play verloren. Also konzentriert man sich lieber darauf, die Veteranen zu halten oder verlorene Spieler zurückzuholen. Letztere müssen dann schnellstmöglich ins Endgame geschleust und so gebunden werden, bevor sie wieder abhauen – womöglich auf Nimmerwiedersehen. Um Zugangshürden abzubauen, haben die Entwickler **WoW** über die Jahre hinweg vereinfacht, etwa das Talentsystem. Dank dem Raid-Finder können auch Wenigspieler ohne Gilden-Anschluss hochstufige Dungeons erleben. Und mit **Warlords of Draenor** lässt sich ein Charakter per Klick zum 90er-Champion befördern, damit man sofort den neuen Kontinent erkunden kann. Damit bringt Blizzard zwar Veteranen auf die Palme, die sich ihren Fortschritt erarbeitet haben. Irgendwen stoßen die Entwickler aber immer vor den Kopf, und im Zweifel sind es eben ausgerechnet jene, die seit Jahren ihre Abo-Gebühr zahlen. Denn die werden das wahrscheinlich auch weiterhin tun. Und wenn Blizzard **WoW** dann doch mal auf Free2Play umstellt, stürmen dank der Vereinfachung auch Neulinge ruckzuck in die Endgame-Gebiete – die ihnen Blizzard dann wie bei **Herr der Ringe Online** einzeln verkaufen könnte. So würde der Gratis-Umbruch die Lebensdauer von Azeroth verlängern – bis **Titan** erscheint.

Nun gut, Zeit fürs Fazit. Blizzard hat sich zu lange auf dem Goldeisel **World of Warcraft** ausgeruht. Hat die Arbeit an **Diablo 3** und

Starcraft 2 verschleppt, hat den Verfall des PC-Marktes unterschätzt, hat den Free2Play-Trend verpennt. Erst jetzt versuchen sie, mit **Hearthstone** und **Heroes of the Storm** einen Fuß in die Gratistür zu bekommen. Erst jetzt strecken sie mit der Konsolenversion von **Diablo 3** und der iPhone- sowie iPad-Fassung von **Hearthstone** zaghaft die Finger nach anderen Plattformen aus. Das Paradebeispiel für die Versäumnisse der Kalifornier heißt allerdings **Dota 2**. Nach allen Gesetzen der Branche hätte Blizzard dieses Spiel entwickeln müssen. Denn **Defense of the Ancients** erschien als Mod für **Warcraft 3**, die Millionen **Dota**-Spieler sind zugleich Blizzard-Fans. Und wer hat die Idee, einen Nachfolger zu entwerfen? Valve! Erst nach dessen **Dota 2**-Ankündigung wittert Blizzard die vertane Chance und bemüht ein Gerichtsverfahren um die Namensrechte an **Dota**. Valve und Blizzard einigen sich schließlich außergerichtlich: **Dota 2** darf **Dota 2** heißen, Blizzard den Namen **Dota** nur nicht-kommerziell nutzen. Um zumindest ein Stück vom Heldenhutz-Kuchen – um den ja auch **League of Legends**, **Heroes of Newerth** & Co. kämpfen – abzubekommen, stricken die Kalifornier **Blizzard Dota**, das nun **Heroes of the Storm** heißt.

Überhaupt hat Valve Blizzard geradezu vorgeführt, wenn es darum geht, sich als ehemals reiner PC-Entwickler neu aufzustellen. So betreibt Blizzard zwar bereits seit 1996, seit dem ersten **Starcraft** eine spieleübergreifende Online-Plattform: das Battlenet. Auf die Idee, dieses Pionier-Netzwerk zum digitalen Vertrieb zu nutzen, kommt Blizzard aber erst 2010 – da hat Valve mit Steam längst rechts überholt. Nun planen Gabe Newell & Co. mit den Steam Machines sogar eine eigene Hardware-Basis, während Blizzard mit seinen eigenen Versäumnissen hadert. Sind die Kalifornier also erledigt? Nein! Denn erstens ist **WoW** immer noch eines der ertragreichsten Online-Abenteuer. Zweitens hat Blizzard ein Ass im Ärmel: seine beliebten Universen **Warcraft**, **Starcraft** und **Diablo** mit ihren Millionen Fans. Aus diesem reichhaltigen Fundus schöpfen sowohl **Heroes of the Storm** als auch **Hearthstone** – und auch der **Warcraft-Film**, der seit seiner Ankündigung 2006 (!) mehrmals verschoben wurde, nun aber 2015 endlich starten soll. Nein, Blizzard ist alles andere als erledigt. Aber es wandelt sich. **GR**

Die Welten sind Trumpf



ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

**NEUESTE
COOLERMASTER GEHÄUSE**



€ 799,-

Art. Nr. 136159 – EXPRESS VERSANDFREI



Intel i5 4670K @ 4.4GHz GTX 780ti

CORE i5 4670K @ 4.4GHZ

G.SKILL 2X8GB DDR3 1866 RAM

ASUS MAXIMUS HERO VI Z87 MAINBOARD

USB 3.0, SATA III, PCI-E3

DVD ASUS MARKENBRENNER

120GB SATA3 SAMSUNG 840EVO SSD

1TB SATA3 MARKEN HDD

COOLER MASTER CPU WASSER KÜHLER

COOLER MASTER 700W 80+ BRONZE NT

!! NEU !! COOLER MASTER COSMOS 2 SE

!! NEU !! NVIDIA GTX 780TI

NVIDIA GAMING BUNDLE*



**INKL. VOLLVERSION
DOWNLOAD**

* Besteht aus Batman Arkham Origins, Splinter Cell Blacklist, Assassin's Creed 4: Black Flag



€ 1849,-

Art. Nr. 136160 – EXPRESS VERSANDFREI



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.

Diablo 3

Reaper of Souls

Mehr Abwechslung, mehr Individualisierung: Das Addon soll Diablo 3 endgültig zum »ultimativen Monstermeuchel- und Beutesammel-Rollenspiel« befördern. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Diablo 3, GS 01/13: 89 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 70 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

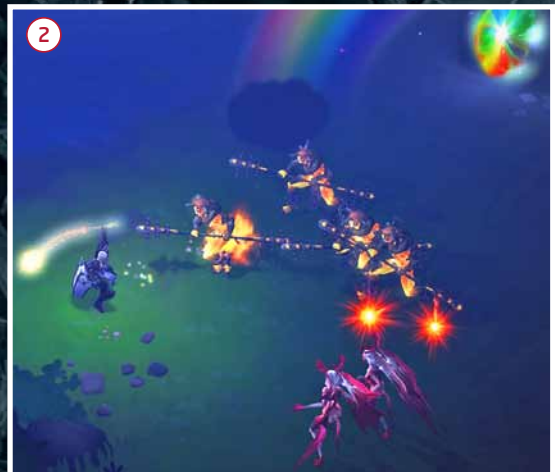
Es gibt Gründe, **Diablo 3** nicht zu mögen, und Blizzard kennt alle fünf. Da wäre das Echtdgeld-Auktionshaus, das den Entwicklern den Ruf der geldgierigen Kapitalistenbande einbrachte. Da wäre das Beutesystem, das mit brauchbaren Fundstücken schlimmer geizte als ein Schotte bei einem Spendenmarathon zugunsten der englischen Königin. Da wäre die endlose Jagd- und Sammeltretmühle, die in Verbindung mit dem

knüppelharten »Inferno«-Schwierigkeitsgrad dazu führte, dass man immer und immer wieder in dieselben Gebiete reiste und dieselben Monster kloppte – an späteren Schauplätzen waren die Feinde unbesiegbar, an früheren warfen sie zu schlechte Beute ab. Und da wären das beliebige Talentsystem sowie der Online-Zwang. Ja, Blizzard weiß um diese Fehler – und behebt sie! Na ja, zumindest einen Teil davon, Talentsystem und Battlenet-Pflicht bleiben unangetastet. Dafür wird das Auktionshaus

im März 2014 abgeschaltet und das Beutesystem mit dem »Loot 2.0«-Patch in naher Zukunft umgekrempelt, sodass erlegte Ungeheuer mehr sinnvolle Ausrüstung ausspucken. Und das »Grinding«, die auf Dauer zermürbende, weil abwechslungsarme Prüfmühle, lindert Blizzard im Addon **Reaper of Souls** mit einem ebenso einfachen wie altbewährten Heilmittel: dem Zufall.

»Der Zufall ist die in Schleier gehüllte Notwendigkeit«, sprach einst die österreichi-

Die bis zu zehn Stockwerke der **Nephalem-Risse** werden komplett zufallsgeneriert, keiner soll sich wie der andere spielen. Beispielsweise kämpft der Held in einem Kerker voller Geister-Bogenschilden und Todesengel ① oder in einer dämonenverseuchten Grafschaft Launebach ②. Auch die Beleuchtung ③ und die Anzahl der Monster ist zufällig; wer Pech hat, landet mitten in einer Horde ④. Und zum Abschluss gibt's einen zufallsgenerierten Boss ⑤.





Eine Kreuzritterin kämpft sich durch das **Pandämonium**, das finale Gebiet des fünften Akts. Die Konzeptzeichnung (kleines Bild) zeigt, wie Blizzard sich das uralte Schlachtfeld vorstellt.



➕ Stärken

- + neuer Abenteuer-Modus
- + mehr Zufallselemente
- + flexiblere Schwierigkeitsgrade
- + neuer Akt und neue Klasse
- + vielfältigere Item-Eigenschaften

⊖ Schwächen

- weiterhin beliebiges Talentsystem
- Battlenet-Pflicht bleibt

sche Erzählerin Marie von Ebner-Eschenbach, hatte dabei aber wohl kaum geahnt, dass ihr Spruch bis ins kalifornische Irvine hallen würde: Blizzard hat erkannt, dass **Diablo 3** mehr Abwechslung braucht, um dauerhaft zu motivieren. Und weil die Entwickler keine 50 zusätzlichen Story-Kapitel basteln können, sondern nur eines (das sich bekanntermaßen um den Todesengel Malthael dreht), wird der Zufall eben zur Notwendigkeit: Auf der Blizzcon hat Blizzard den Abenteuermodus von **Reaper of Souls** enthüllt, der als Alternative zur linearen Story-Kampagne deutlich mehr ausgewürfelte Elemente bietet – und mehr Freiheit. Wer diesen Modus wählt, kann von Anfang an die ganze Welt bereisen, alle Weg-

punkte sind freigeschaltet. Dafür muss man keine Mindeststufe erreichen, das Abenteuer steht Veteranen und Neulingen gleichermaßen offen. Zugleich schaffen die Entwickler die alten Schwierigkeitsstufen ab; um die jeweils nächsthöhere zu erklettern, muss man **Diablo 3** nicht mehr durchspielen. Stattdessen wird das aktuelle Monsterstärke-System ausgebaut und in sechs jederzeit änderbare Härtegrade umgewandelt, von »leicht« bis »Apokalypse« – samt mächtigeren Widersachern und besserer Beute. Das gilt sowohl im Kampagnen- als auch im Abenteuermodus und erspart den Spielern, mehrmals durch die gesamte Kampagne hecheln zu müssen. Die flexiblere Anspruchswahl wird zudem bereits vor **Reaper of Souls** mit dem »Loot 2.0«-Patch eingebaut.

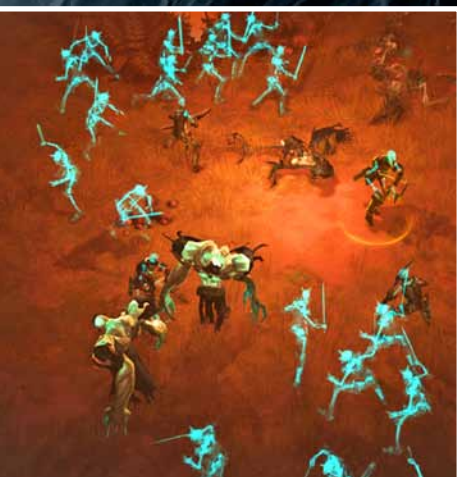
Den Abenteuermodus bekommen hingegen nur Addon-Käufer – und damit zurück zum Zufall. Die Handlung spielt für Abenteuerhelden keine Rolle, alle Zwischensequenzen und Dialoge entfallen, die Bosskämpfe kann man allerdings trotzdem bestreiten. Zusätzlich generiert **Reaper of Souls** zum Einstieg 25 zufällige Quests, die »Kopfgelder«, je fünf davon gibt's für jeden der fünf Story-Akte. Die Spezialaufgaben können unter-

Abenteurer auf Kopfgeldjagd

schiedliche Ziele haben, beispielsweise muss man ein bestimmtes Elite-Monster jagen, einen bekannten Story-Widersacher in ungewohnter Umgebung aufstöbern (etwa Mira, die Frau des Schmieds, die sich in der Wüste versteckt), eine Höhle komplett von Feinden säubern oder ein Zufallsereignis abschließen. Dungeons und Ereignisse werden

dabei nicht zufallsgeneriert, stattdessen führt Blizzard die Spieler an bekannte Nebenschauplätze, die man bei der Monsterjagd sonst oft links liegen lässt. Erledigte Aufgaben gewähren Gold, Erfahrung und Zugriff auf legendäre Gegenstände, vor allem aber spendieren sie Riss-Schlüsselsteine – und hier geht der Zufall richtig los.

Mit den Schlüsselsteinen öffnet man in den Städten Nephalem-Risse. Diese Portale führen in bis zu zehnstöckige, komplett zufallsgenerierte Dungeons. Deren Schauplätze und Monster, die Beleuchtung, selbst das



Der Abenteuer-Modus



Im **Hauptmenü** von Diablo 3 wählen wir den Abenteuer-Modus als Alternative zur linearen Story-Kampagne.



Alle **Wegpunkte** sind im Abenteuermodus sofort freigeschaltet, über die fünf Akte verteilen sich 25 zufallsgenerierte Kopfgeld-Quests.



In den Kopfgeld-Missionen jagen wir dann unter anderem besondere **Bossgegner**, die neben Gold und Erfahrung auch Riss-Schlüsselsteine abwerfen.

Wetter – alles wird ausgewürfelt. Dabei müssen sich die Kerker nicht an die **Diablo**-Regeln halten, beispielsweise ist das erste Stockwerk eine verregnete Wüstenebene voller Riesenspinnen, das zweite die von Skeletten bevölkerte Grafschaft Launebach und das dritte ein Himmelspalast mit Todesengeln. Auch die Anzahl der Ungeheuer bestimmt der Zufall:

Wer Pech hat, landet inmitten einer Dämonenhorde; wer Glück hat, stößt

auf 20 Schatzgoblins. Überdies können die Nephalem-Risse dem Helden ungewöhnliche Buffs bescheren, beispielsweise entfallen die Nachlade-Zeiten aller Fähigkeiten, sodass man munter drauflos zaubern kann. Oder der eigene Recke verschießt endlose Kettenblitze, die nahe Ungeheuer schocken. Kurzum: Kein Nephalem-Riss soll sich wie der andere spielen, man stolpert über immer neue, gerne auch abgedrehte Kombinationen. Das erinnert an die Zufallskarten aus **Torchlight** und dürfte die Langzeit-Motivation stärken, auch wenn Blizzard die auf der Gamescom angekündigten Nephalem-Prüfungen erstmal wieder gestrichen hat: Statt in den Rissen zeitkritische Aufgaben à la »Wie viele Monster kann ich in fünf Minuten metzeln?« zu absolvieren, geht es einfach darum, sich bis zum finalen Bosskampf durchzuschlagen. Das Aussehen und die Fähigkeiten des Obermotzes werden dann – na, was wohl? – vom Zufall bestimmt.

Auch abgesehen vom Zufall bemühen sich die Entwickler um Vielfalt, etwa mit der neuen Kreuzritter-Klasse. Den Glaubens-

krieger und legitimen Erben des Paladins aus **Diablo 2** hat Blizzard bereits auf der Gamescom vorgestellt, wie der Abenteuermodus und der fünfte Akt steht er nur Addon-Käufern zur Verfügung. Auf der Blizzcon durften wir abermals die Gamescom-Demo spielen, in der sich der Kreuzritter mit Flegel und Schutzschild (seinen klassenspezifischen Gegenständen) durch die von Untoten überrannte Stadt Westmark kämpft. Zugleich hat

Blizzard eine weitere wichtige Örtlichkeit enthüllt, das Pandämonium – ein Schlachtfeld, auf dem sich Engel und Dämonen seit Urzeiten bekriegen, und das Mal'ael als stilsicheren Standort für seine Todesfestung gewählt hat. Beim Showdown von **Reaper of Souls** schlagen wir uns also mit Engeln

und Dämonen gleichzeitig herum – na bravo. Wie Westmark, dessen Gassen sich bei jedem Durchlauf neu anordnen, wird das Pandämonium zufallsgeneriert. Dabei verteilt das Spiel auch besondere Schauplätze, etwa Garnisons-Dungeons, in denen Monster aus anderen Teilen der Welt einquartiert sind. Hin und wieder stolpern wir zudem über Schimmerkuppeln, unter denen die Zeit stillsteht. Die Kuppeln können wir zerbröseln, um Schätze abzustauben, müssen uns dann aber mit den in der Zeitblase gefangenen Dämonen herumschlagen.

Am meisten angetan hat's uns ein Bewohner des Pandämoniums: der Realmwalker. Dieses vierbeinige, sagen wir mal, Quasimodo-Nashorn trägt ein magisches Portal auf dem Buckel, das Dämonen aus einer anderen Dimension ausspuckt. Wenn wir den Panzerklops umlegen, bleibt das Tor zurück – und wir dürfen hindurch schlüpfen, um die Monster auf der anderen Seite zu metzeln. Das ähnelt den Portalbiestern von **Torchlight 2**, die bei ihrem Ableben Tore in Herausforderungs-Levels zurückließen. Ein weiterer origineller Monstertyp – beziehungsweise eine originelle Monsterfamilie – sind die Bewohner der Blutmarschen. Dort treiben sich dicke Brutes herum, die kleine Boggit-Gnome herbeirufen und auf den Spieler werfen, bevor sie selbst in den Nahkampf stürmen. So weit, so gähn. Nun könnte allerdings eine Terror-Fledermaus eingreifen, die Boggits beißt und so ihrerseits in Brutes verwandelt, die Boggits erzeugen, die die Fledermaus in Brutes verwandelt, die Boggits erzeugen – wir freuen uns schon drauf, uns über diesen Kreislauf in Grund und Boden zu ärgern. Vielleicht haben die ernervigen Dschungelknirche aus **Diablo 2** endlich würdige Erben gefunden. Zumal die Boggit-Sippe noch stressiger wird, wenn der nächste Onkel mitmischt: der Bogan Trapper, der den Spieler mit Lähmpfeilen und Bärenfallen eindeckt und die unangenehme Eigenschaft besitzt, sich in Türmen zu verschanzen, während man selbst gelähmt und von Boggits umzingelt die Entwickler auf fünf Generationen verflucht. So sollen Monster in **Reaper of Souls** häufiger zusammenarbeiten – gute Idee! Außerdem überarbeitet Blizzard für **Reaper**

Jeder Riss ist anders



Im Pandämonium bekommen es die Helden mit Engeln und **Dämonen** zu tun.



Die **Mystikerin** (links) kann eine unerwünschte Eigenschaft eines Items durch eine neue ersetzen. Das klappt auch bei legendären Gegenständen (Mitte). Außerdem darf die Handwerkerin das Aussehen eines Gegenstands auf einen anderen übertragen (»transmogifizieren«, rechts).



of Souls bekannte Widerlinge. Bogenschützen etwa können nicht mehr nur laufen oder schießen, sondern auch im Rückwärtsgehen feuern, während sie fliehen. Kleine Kreaturen wiederum klemmen den Helden nicht mehr ein, weil man nun einfach über sie drüber laufen kann – das erspart zumindest einige frustige

»Lasst mich hier raus«-Tode. Okay, das sind Kleinigkeiten. An zwei große Baustellen traut sich Blizzard indes nicht heran. So betont der Blizzard Chef Mike Morhaime zwar bei der Blizzcon-Eröffnung, dass in der Konsolenversion von **Diablo 3** kein Mensch das Auktionshaus vermisst hat, vergisst dabei aber ein Detail, das ebenfalls kein Mensch vermisst hat: den Battle-net-Zwang! Auch **Reaper of Souls** wird auf dem PC ausschließlich online laufen.

Auch am beliebigen Talentsystem wird sich nichts ändern – zumindest nicht direkt. Weil jedoch legendäre Items mit dem »Loot 2.0«-Patch interessantere Spezialeigenschaften bekommen, lässt sich damit auch der Spielstil des Helden besser anpassen. Beispielsweise soll es Handschuhe geben, die einen kurzfristigen Tempobonus gewähren, wenn man Fässer und andere Objekte

zerstört. Oder Stiefel, die es ermöglichen, durch alle (!) Gegner hindurchzulaufen. Einige Gegenstände beeinflussen sogar die Wirkung von Talenten, ein Hexendoktor-Helm etwa kann dafür sorgen, dass der Zauber »Entsetzen« die Gegner nicht nur in Panik versetzt, sondern auch fesselt. So ergänzt die legendäre Beute das Runensystem um weitere Spezialisierungen. Und da man dank »Loot 2.0« generell mehr legendäre

Items findet, weil jeder Story-Boss beim ersten Ableben eines davon fallen lässt, hat man auch mehr Auswahl, wie sich der eigene Charakter letztlich spielen soll. Und Auswahl, da sind wir uns doch alle einig, Auswahl ist immer willkommen.

Getreu diesem Credo entfällt mit »Loot 2.0« auch die Paragon-Maximalstufe: Sobald man den Charakter-Höchstlevel (60 für **Diablo 3**, 70 für **Reaper of Souls**-Besitzer) erreicht hat, kann man durchs Monsternetzen endlos weiter in der Paragon-Stufe aufsteigen – und darf bei jedem Aufstieg einen Punkt in die Charakterwerte investieren, etwa in die kritische Trefferchance. Weitere Individualisierung erlaubt die **Mystikerin**, also die neue Handwerkerin von

Reaper of Souls, die Gegenstände mit Attributsboni verzaubern und das Aussehen eines Items auf ein anderes übertragen (»transmogifizieren«) kann. »Loot 2.0« und **Reaper of Souls** geben dem Spieler also endlich mehr Möglichkeiten zur Helden-Anpassung. Gleichzeitig soll die Erweiterung mit dem Abenteuermodus und den Nephalem-Rissen sicherstellen, dass die grundlegende Monsterjagd nicht so schnell langweilig wird. Das soll **Diablo 3**, wie Mike Morhaime auf der Blizzcon verspricht, endlich zum »ultimativen Monstermeuchel- und Beutesammel-Rollenspiel« befördern. Die eigenen Fehler einzugestehen und zu beheben, ist der erste Schritt dazu. **GR**

Die Erben der Dschungelknilche



In den Blutmarschen verprügelt die Kreuzritterin kleine **Boggits** (links), die von dicken **Brutes** (rechts) herbeigerufen werden.

Neues Leben

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Also gut, der Online-Zwang bleibt, und auch die grundlegende Charakterentwicklung bleibt unangetastet – ich hätte mir die guten, alten Talentbäume zurückgewünscht. Sonst weiß ich aber nicht, was ich Blizzard vorwerfen soll: **Reaper of Souls** und »Loot 2.0« sind verdammt große Schritte in die richtige Richtung seit Erfindung des Wegweisers. Mehr Abwechslung und mehr Individualisierung: Genau das braucht **Diablo 3**, um seinen Langzeit-Appeal wieder zu steigern. Vor allem für Spinner wie mich, die bereits monatelang Monster gekloppt und Beute gesammelt haben – und nun angesichts der Treitmühle langsam ein wenig gähnen. Nicht falsch verstehen: **Diablo 3** ist schon jetzt ein exzellentes Action-Rollenspiel, das mir mehr spaßige Stunden beschert hat als viele, viele andere Spiele. Mit **Reaper of Souls** und »Loot 2.0« kommt aber endlich wieder neues Leben rein. Mein einziger verbleibender Wunsch – abgesehen davon, dass wir zum Addon-Start vom »Error 37« verschont bleiben – wäre ein Serverbrowser für von Spielern erstellte Partien. Der hat mit bislang nämlich fast so sehr gefehlt wie die Talentbäume.

Potenzial: Sehr gut

Heroes of the Storm

Mit liebgewonnen Helden, individuellen Karten und knackig-kurzen Schlachten will Blizzard die Dota-Szene aufmischen. Kann das gelingen?

Von Stephan Freundorfer und Michael Graf

Angespielt

Genre: Multiplayer-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2: Heart of the Swarm, GS 05/13: 87 Punkte)
Termin: 2014 Status: zu 70 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Mit phasenweise über einer halben Million Spielern gleichzeitig hält Valves kostenloses **Dota 2** den Steam-Rekord, der **Dota**-Ableger **League of Legends** gilt mit über 70 Millionen registrierten Spielern als eines der erfolgreichsten Free2Play-Spiele überhaupt – **Dota** ist der neue Goldesel des Gratisgenres. Und ausgerechnet Blizzard bekommt kein Stück vom Kuchen ab; ausgerechnet Blizzard, für dessen **Warcraft 3** einst das ursprüngliche **Defense of the Ancients (Dota)** erschien. Nun wollen die Kalifornier endlich wieder mitmischen, mit **Heroes of the Storm**. Der hauseigene **Dota**-Ableger soll ebenfalls als Free2Play-Spiel erscheinen und ist ein Kind der Blizzcon: 2010 debütierte er dort als **Starcraft 2**-Mod **Blizzard Dota**, verschwand dann aber im Nirwana und kehrte erst ein Jahr später als massiv überarbeiteter Standalone-Titel zurück – abermals auf Blizzards Hausmesse. Danach verschwand die Heldenhatz wieder in der Versenkung,

wurde wieder überarbeitet und hieß vorübergehend in **Blizzard All-Stars**, nachdem Blizzard und Valve den Streit um die **Dota**-Namensrechte beigelegt hatten. Einen weiteren Na-

menswechsel später und drei Jahre nach der Ankündigung heißt das Spiel nun **Heroes of the Storm** und wurde wieder auf der Blizzcon präsentiert. Geleitet wird die Entwicklung inzwischen von Dustin Browder, der zuvor **Starcraft 2** betreut hat. Das Signal ist klar: Blizzard nimmt das Spiel ernst, nun endlich soll der **Dota**-Einstieg klappen, mit altbekannten Helden – und neuen Ideen.

Frei von Berührungsängsten prallen in der Blizzcon-Demo von **Heroes of the Storm** 18 Helden aus allen drei Blizzard-Universen auf

einander, etwa Uther Lichtbringer und der Lich-König Arthas aus **Warcraft**, die Zerg-Königin Kerrigan und Jim Raynor aus **Starcraft** sowie Tyrael und Diablo aus, nun ja, **Diablo**. Die Recken unterteilen sich in die Klassen Krieger, Attentäter, Unterstützer und Spezialist. Krieger sind besonders zähe Haudraufs, in diese Kategorie fällt beispielsweise Diablo. Attentäter wie die **Starcraft**-Agentin Nova richten mehr Schaden an, vertragen aber tendenziell weniger. Unterstützer sind die typischen Heldenhelfer, Malfurion Sturmgrimm aus **Warcraft** etwa

Liebgewonnene Helden verprügeln

Wer ein neutrales **Monster-camp** erobert, zieht dessen Bewohner auf seine Seite.



➕ Stärken

- + bekannte Blizzard-Helden
- + knackig-kurze Partien
- + flexible Charakterentwicklung
- + Karten mit Besonderheiten

⊖ Schwächen

- Funktioniert die generelle Vereinfachung?



Effektvoll: Diablo, Arthas und Illidan jagen sich **Flächenangriffe** um die Ohren.



Unter den Reittieren findet sich auch ein **Regenbogen-Einhorn**.



Diablo, Nova; Raynor und Kerrigan kämpfen um eine **Mine**.



Die **Stützpunkte** haben mehr unterschiedliche Gebäude als in anderen Dotas – und Tore.

macht wenig Schaden, kann dafür aber die Kollegen heilen und mit Stärkungszaubern belegen. Spezialisten zeichnen sich dagegen durch besondere Talente aus – der Goblin-Ingenieur Gazlowe errichtet Geschütze, die **Diablo**-Hexendoktorin Naziba legt Spinnenfallen. **Dota**-typisch ringen auf den Karten Heldenteams zu je fünf Spielern, das Ziel lautet, die feindliche Basis einzureißen.

So weit, so klassisch. Im Gegensatz zu anderen **Dota**-Ablegern, deren Schlachten schon mal 45 Minuten oder länger dauern können, zielt Blizzard auf kurze Partien von 15 bis 20 Minuten ab. Um schneller voranzukommen, bekommt jeder Recke ein Reittier, etwa einen Wolf oder ein herzallerliebstes Regenbogen-Einhorn. Mit einem Hearthstone à la **World of Warcraft** darf sich jeder Streiter jederzeit zurück ins Hauptquartier teleportieren, was Laufwege verkürzt. Auf der Karte liegen zudem Heilkugeln herum, an Brunnen kann man Mana nachtanken – auch das spart Zeit. Um weiter aufs Gaspedal zu treten, verzichten die Entwickler auf die etablierte »Last Hit«-Mechanik, die nur jenem Helden eine Belohnung zugesteht, der dem Gegner tatsächlich den finalen Schlag verpasst. **Heroes of the Storm** spendiert jedem Teammitglied beim Ableben eines Feindes dieselbe Menge Erfahrung – egal, ob man am Kampf beteiligt war oder nicht. So steigen alle Teamkameraden gleichmäßig im Level auf, selbst Unterstützer, die sich aufs Heilen konzentrieren. Das krepelt die klassische **Dota**-Rollenverteilung um, die keine reinen Helfer kennt.

Unterstützer können allerdings auch austreten, die entsprechende Spezialisierung vorausgesetzt. Bei Levelaufstiegen lassen sich die Helden nämlich umfassender anpassen als in anderen **Dota**-Ablegern; statt nur vorgegebene Talente zu lernen und zu steigern, darf man zwischen mehreren alternativen Fähigkeiten wählen. Selbst die mächtigste Attacke, der »Ultimate«, bietet mehrere Optionen, Arthas etwa ruft entweder Skelettarmee herbei, die permanent an seiner Sei-

te kämpft, oder einen Geisterdrachen, der Feinde mit einem Eishauch frostet und wieder wegflattert. Noch dazu besitzen sämtliche Figuren eine passive Eigenschaft. Nova etwa wird unsichtbar, wenn sie nicht gerade kämpft, Tyrael verwandelt sich beim Ableben in eine wandelnde Bombe, die in den wenigen Sekunden vor der Explosion in die Reihen des Gegners gelenkt werden will. Die Kehrseite der flexibleren Charakterentwicklung: Dafür entfallen die Items, die Hel-

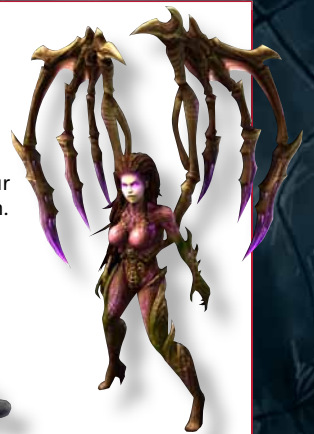
Die Klassen

Krieger wie Diablo stürzen sich bevorzugt in Nahkämpfe, weil sie genauso gut austreten wie einstecken können.



Unterstützer wie Uther Lichtbringer helfen ihren Teamkameraden mit Heilungs- und Stärkungszaubern.

Attentäter, hier die Zerg-Königin Kerrigan, richten massiven Schaden an, sind dafür aber zerbrechlich.



Spezialisten wie Abathur sind eine bunt gemischte Truppe von Helden, die eine bestimmte Aufgabe besonders gut erfüllen – beispielsweise Gebäude zerstören.

Auf der Karte »Blackheart Bay« beglücken wir einen **Piratenkapitän** mit Goldmünzen, damit sein geisterschiff die Feindbasis bombardiert (kleines Bild).



den sammeln kein Gold und kaufen keine Ausrüstung. Dabei entfalten in klassischen **Dota**-Ablegern gerade die zahllosen Gegenstände und ihre Wechselwirkungen enormen Tiefgang – beispielsweise, wenn man auf das Equipment des Gegners reagieren muss, indem man passende Konter-Items kauft. Dass Blizzard dieses System dem Tempogott opfert und durch eine leichter verständliche Talentwahl ersetzt, kommt Einsteigern zugute, dürfte aber nicht allen **Dota**-Kennern schmecken.

Auch beim Kartendesign von **Heroes of the Storm** gehen die Entwickler eigene Wege. Statt möglichst einheitlicher Arenen ohne Schnickschnack basteln sie individuelle und vielschichtige Schlachtfelder. Zum einen gibt es da neutrale Einheiten wie Söldner oder mächtige Belagerungsmonster. Werden deren Lager an-
gegriffen, schließen sie sich dem Spieler nach kurzem, hartem Kampf an und attackieren auf vorgegebenen Wegen die Gegenseite. Zum anderen bietet jede Karte eine besonders mächtige Waffe, mit der man Partien rasch beenden kann. Auf »Cursed Hollow« etwa erscheinen immer wieder geisterhafte Ressourcen, die durch

Anklicken und Abwarten abgebaut werden. Sind drei dieser Rohstoffe ge-

Jede Karte ein anderer Spaß

sammelt, wird der Gegner verflucht und erleidet für eine Weile massive Nachteile – zum Beispiel besitzen seine regelmäßig zur Unterstützung eilenden KI-Schergen nur einen mickrigen Lebenspunkt.

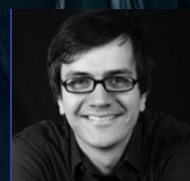
Auf der Karte »Blackheart Bay« sammeln die Spieler Golddublonen, die sie zu einem Geisterpiraten tragen. Wenn ihm ein Team genügend davon gebracht hat, bombardiert sein Schiff die gegnerische Basis. »Haunted Mines« wiederum bereichert die Arena um eine zweite Ebene: Die Spieler können in das namensgebende Bergwerk hinabsteigen, dessen Skelettbewohner – 100 an der Zahl – erledigen und deren Knochen einsammeln. Ist der Keller leergeräumt, schält

sich in den Stützpunkten der beiden Parteien jeweils ein gigantisches Gruftgolem aus der Erde und walzt Richtung Feindpalast – wie stark

der bestialische KI-Mitstreiter ist, hängt vom jeweiligen Prozentsatz gesammelter Knochen ab. All diese Bonus-Mechanismen erhöhen den Wettbewerb zwischen den Teams – beide ringen um Rohstoffe, Dublonen oder Knochen – und beschleunigen die Partien deutlich: Nach dem Piraten-Bombardement oder der Golem-Attacke dürfte das Match schneller vorbei sein, als man »Unfair!« rufen kann. Was auch unsere größte Sorge wäre, Superwaffen neigen nun mal dazu, mies ausbalanciert zu sein. Wobei sie in diesem Fall ja beiden Teams zur Verfügung stehen – wer das Dublonen- oder Knöchelsammeln vergisst, ist selber schuld.

Später möchte Blizzard auch einen Karten-Editor veröffentlichen, allerdings ist noch offen, ob der allen Spielern kostenlos zur Verfügung stehen wird. Noch enthüllt Blizzard nämlich nicht, wie **Heroes of the Storm** Geld bringen soll. Wie erwähnt wird die Heldenhatz als Free2Play-Titel starten, da läge der Verkauf von alternativen Heldenskins à la **League of Legends** nahe – zumal Blizzard bereits Aussehens-Mods für mehrere Krieger vorgeführt hat, darunter eine blaue

Murloc-Haut für Diablo. Außerdem ließen sich neue Reittiere verkaufen, das Regenbogen-Einhorn wäre da schon mal ein guter Anfang. Ebenfalls noch unklar ist, ob man wie in **League of Legends** und **Dota 2** auch partienübergreifend im Profil-Level aufsteigt und Belohnungen verdient, Blizzards Battlenet würde sich als Plattform ideal dafür eignen. Und was ist mit dem Matchmaking, mit Lernfunktionen für Einsteiger, mit Strafmechanismen für notorische Aussteiger oder – das alte **Dota**-Problem – dauer-schimpfende Möchtegern-Profis? Ja, es gibt noch viele Details zu klären, spätestens im Betatest von **Heroes of the Storm**, der laut Blizzard »soon ... ish«, also recht bald starten soll. Hoffen wir, dass das diesmal tatsächlich stimmt, und wir nicht wieder erst auf der nächsten Blizzcon von den Helden hören. Stephan Freundorfer / GR



Ein schmaler Grat

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Blizzard balanciert mit **Heroes of the Storm** auf einem schmalen Grat. **Dota**-Profis, also all jene, die sich schon jetzt mit **Dota 2** und **League of Legends** die Nächte um die Ohren schlagen, dürfte die vereinfachte Spielmechanik ohne »Last Hit« und Ausrüstungskauf erstmal kalt lassen. Zugleich braucht die Spielewelt jedoch keinen weiteren originalgetreuen **Dota**-Klon, Blizzard musste dringend eigene Ansätze suchen – und hat sie auch gefunden: **Heroes of the Storm** schlüpft in die Nische der schnellen Spaß-Dotas ohne großen Regel- und Taktikballast. Die Gretchenfrage lautet: Braucht diese Nische irgendjemand? Im Prinzip muss Blizzard zwei Spielertypen ansprechen: **Dota**-Kenner, die das klassische Heldenprügeln leid sind und nach Alternativen suchen, sowie Neulinge, die die steile **Dota**-Lernkurve bisher gescheut haben. Kann **Heroes of the Storm** beide Zielgruppen zufriedenstellen? Gut, die lieb gewonnenen **Warcraft**-, **Starcraft**-, und **Diablo**-Charaktere werden sicherlich viele Fans anlocken, noch dazu spielen sich die Schlachten schon jetzt angenehm flott – aber reicht die auf Action gebürstete Spielmechanik, um Spieler langfristig zu binden und so zu zahlenden Kunden zu bekehren? Oder wandern sie über kurz oder lang zur komplexeren Konkurrenz ab? Fragen über Fragen, auf die der Betatest hoffentlich erste Antworten geben wird.

Potenzial: Gut



Blizzard könnte alternative Heldenskins verkaufen, hier etwa die **Dämonenjägerin** einmal normal (links) und einmal im Vamp-Outfit.



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
- MSI Z87 G45 GAMING
- 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⁾

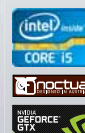


HOCHWERTIGE
INTERNE
WASSERKÜHLUNG



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

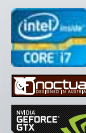
ab € 3.499,-
oder ab 121,30 €/mtl.¹⁾

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⁾



Im Addon treffen wir allerlei **Orc-Legenden** von Kargath Messerfaust (links vorne) bis hin zum Hexenmeister Gul'dan (rechts).

World of Warcraft Warlords of Draenor

In der fünften Erweiterung erkunden wir die vergangene Heimat von Orcs und Draenei – und lassen uns dort häuslich nieder! Von David Englmeier

Angeschaut

Genre: **Online-Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** (**World of Warcraft: Mists of Pandaria**, GS 12/12: 85 Punkte) Termin: **2014** Status: **zu 60 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Draenor ... hatten wir das nicht schon? Wer sich beim fünften **World of Warcraft-Addon Warlords of Draenor** an die zweite Erweiterung **The Burning Crusade** erinnert fühlt, liegt richtig. In der Tat ist Draenor nichts Anderes als dessen Scherbenwelt, nur eben vor ihrer Zersplitterung durch den Orc-Schamanen Ner'zhul. Nun sind Zeitreisen in **WoW** nichts Neues, diesmal steht der Trip in die Vergangenheit jedoch im Zentrum: Das Addon führt die Spieler zurück ins alte Draenor. Der neue Kontinent besteht zunächst aus sieben Gebieten, die Helden-Maximalstufe steigt von 90 auf 100. Außerdem darf jeder Addon-Käufer einen beliebigen Charakter direkt zum 90er-Veteranen befördern, um sofort nach Draenor reisen zu können. Dort wiederum kann man – aufgepasst! – eigene Be-

klassen und Völker sind hingegen erstmals Fehlanzeige. Doch Moment, der Reihe nach.

Wie der Titel **Warlords of Draenor** vermuten lässt, dreht sich die neue Geschichte in erster Linie um Kriegsherren wie die Orc-Legenden Grom Höllschrei, Ner'zhul und Gul'dan. Den Addon-Startschuss gibt aber mal wieder der **Mists of Pandaria-Schmutzfuß**

Garrosh Höllschrei, der ins Draenor der Vergangenheit reist, um seinen Vater Grom bei der Vereinigung der Orc-Stämme und beim Kampf gegen die Draenei zu unterstützen. Überdies will Garrosh verhindern, dass sein alter Herr und dessen Gefolge das Blut des Dämonen Mannoroth trinken und so dem Fluch der Brennenden Legion erliegen. Auch

wenn Garrosh danach keine große Rolle mehr spielt, entfesselt er einen grausamen Feldzug der Orcs gegen die anderen Völker Draenors, in den die ebenfalls zeitreisenden Spieler eingreifen. Während sich die Allianz natürlich auch in der Vergangenheit mit den Draenei verbündet, bezirzt die Horde den Frostwolf-Klan, der sich als einziger dem Ruf von Groms Stammesbündnis widersetzt. Blizzard be-

tont jedoch, dass die Zeitreise eher einen Abstecher in ein Paralleluniversum darstellt, dessen Ereignisse sich nicht auf die **WoW**-Gegenwart auswirken. Auch die Scherbenwelt existiert weiter, auch wenn man sie womöglich nur noch über die Höhlen der Zeit betreten kann. Das Dunkle Portal würde dann direkt ins alte Draenor führen.

Housen wie ein König

So entsteht eine **Garnison**: Zunächst wählt man den Bauplatz und pflanzt ein mickriges Zelt (ganz links). Dann wächst die Festung schrittweise um weitere Gebäude samt Außenmauer (Mitte links), bis sie schließlich in ihrer vollen Pracht erstrahlt (Mitte rechts). Jedes Bauwerk erfüllt einen bestimmten Zweck und lässt sich aufrüsten, in der Stadthalle (ganz rechts) heuert man NPC-Bewohner an.



+ Stärken

- + zusätzlicher Kontinent
- + überarbeitetes Interface
- + neue Charaktermodelle
- + Housing!

- Schwächen

- keine neuen Völker und Klassen
- Motiviert das Endgame?

hausungen errichten. Seit dem **WoW**-Start anno 2004 haben die Spieler wieder und wieder ein Housing-System gefordert, schlappe neun Jahre später soll's endlich kommen. Neue

2



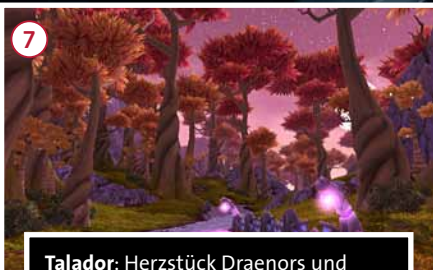
Frostfeuergrat: Von Vulkanen gesäumte Winterlandschaft, in der die Horde ihre Hauptstadt errichtet.

1



Nagrand: Hier bekriegen sich Oger und Orcs, zudem breitet sich ein geheimnisvoller Nebel aus.

7



Talador: Herzstück Draenors und zentraler Handelsplatz. Hier liegt die neutrale Hauptstadt Shattrath.

Die neuen Gebiete

Das Addon bringt einen neuen Kontinent, das alte Draenor, das anfangs aus sieben Gebieten besteht. Dort lassen sich auch bekannte Orte aus der Scherbenwelt wiederentdecken.



3



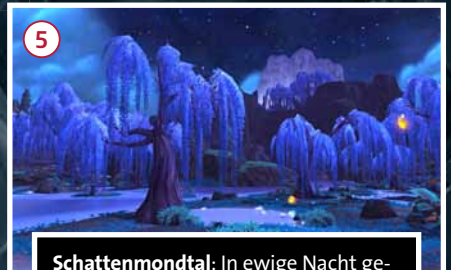
Gorggrond: Durch wirtschaftlichen Raubbau verwüstete Einöde, die Groms Orcs als Waffenschmiede dient.

4



Tanaan: Dschungel voller gefräßiger Pflanzen, in dem Orc-Kriegsherren eine mysteriöse Superwaffe bauen.

5



Schattenmondal: In ewige Nacht gehüllter Tummelplatz von Beschwörern – und Hauptsitz der Allianz.

6

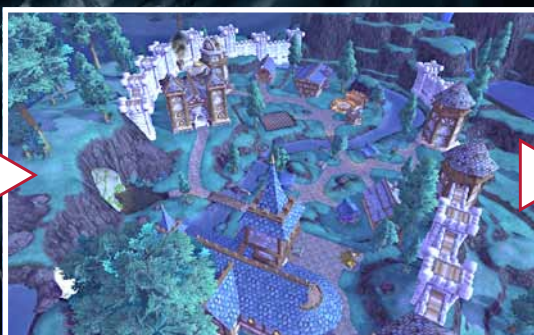
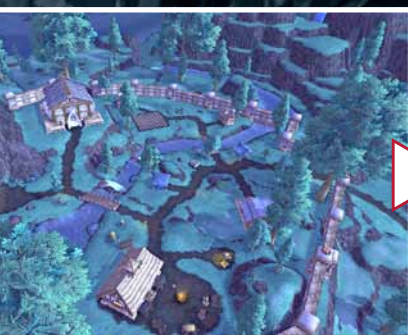


Spitzen von Arak: Wald aus gigantischen Bäumen, in deren Wipfeln die vogelartigen Arrakoa hausen.

Nach dem Start-Event rund um eben jenes Portal erobert man zunächst in einer Quest-Reihe die neuen Fraktionshauptstädte. Die Allianz vertreibt im Schattenmondal einen Orc-Klan aus dem Tempel von Karabor, die Horde erobert zusammen mit den Frostwölfen die Speerspießerfestung im Frostfeuergrat. Veteranen stechen dabei die überarbeiteten Modelle der alten **WoW**-Völker ins Auge: Orcs, Untote, Tauren, Trolle, Zwerge, Menschen, Nachtelfen sowie Gnome erhalten die überfällige Schönheits-OP. Die Polygone werden teils mehr als verfünffacht, die höhere Texturauflösung erlaubt feinere Details, die Animationen sollen natürlicher wirken. Das bisher gezeigte Bildmaterial macht einen guten Eindruck, auch wenn sich erst in der Beta zeigen wird, ob man den über die Jahre liebgewonnenen Haudagen auch nach dem Facelifting wiedererkennt.

Ein individueller Krieger braucht natürlich auch eine individuelle Bleibe. Wie gut, dass man dank des Housings nicht nur eine spielerische Hütte hochziehen darf, sondern gleich ein komplettes Städtchen. Jeder Spieler errichtet nämlich eine eigene Garnison, deren Gebäude er frei nach Wunsch aufstellen und ausbauen kann – beispielsweise baut man einen Stall, in dem man Pets für Haustier-Kämpfe züchtet. Außerdem lassen sich Bewohner rekrutieren, die anschließend auf Missionen geschickt werden und dabei Ressourcen einsammeln, sogar wenn der Chef gerade gar nicht online ist. Hinzu kommen diverse Upgrade-Möglichkeiten für die arbeitenden NPCs und die einzelnen Gebäudetypen. Wenn man beispielsweise das Gasthaus der Garnison ausbaut, lockt es mehr Arbeiter an, die in der

örtlichen Mine schuften und so wiederum selbst im Level aufsteigen. Erarbeitete Rohstoffe dürfen gehandelt werden, alternativ können die Untergebenen auch selbst Items produzieren. Das Prinzip, das Management einer kleinen Festung zu übernehmen, die auch während der Offline-Zeit weiter floriert, ist nicht neu, aber spannend. Bleibt die Frage, wie Blizzard das Konzept nun in die Praxis umsetzt. Wahrscheinlich wählt man zunächst den Bauort der Garnison und legt dann die Grundstücke für die einzelnen Gebäude fest. Vermutlich wird es in Draenor



Die Allianz verbündet sich natürlich mit den **Draenei**.



Die Horde residiert in der frostigen **Speerbeißerfestung**.



viele mögliche Standorte für Festungen geben, gänzlich frei bestimmen lässt sich der Bauplatz aber wohl nicht. Außerdem steht unsere Garnison in einer eigenen Phasing-Instanz, in der Spielwelt können nur wir selbst sie sehen. Um andere Spieler in der Privatfestung begrüßen zu dürfen, müssen wir die Kumpels in eine Gruppe einladen. Wenn wir mal davon ausgehen, dass Blizzard hier ein normales Team und keinen 40-Mann-Schlachtzug meint, werden also maximal fünf Garnisonen gleichzeitig zu sehen sein. Was geschieht, wenn mehrere Gruppenmitglieder dasselbe Flecken Erde bebaut haben, ist noch unklar.

Den Interface-Komfort steigert Blizzard mit dem neuen Abenteuer-Guide, der auflistet, welche Möglichkeiten sich dem derzeitigen Charakter bieten, sprich, welche Raids besucht, welche Werte verbessert, welche Individualisierungen genutzt werden können. Apropos Werte: Trefferwert, Waffenkunde, Ausweichen und Parieren werden in Zukunft genauso wie das Umschmieden nicht mehr gebraucht, dafür sollen »spannendere« Werte wie Bewegungstempo oder weitere aktive Schadens- und Heilungseffekte für attraktivere Items sorgen. Mit dem neuen System entfallen auch die unterschiedlichen Set-Varianten für Damage Dealer, Heiler oder Tanks. Ferner wird jedes Item nur

Zeitreise ins Paralleluniversum

noch einen einzigen Edelsteinsockel enthalten, Sockelboni und Meta-Edelsteine fliegen komplett raus. Durch die neuen Werte sinken die Schadenszahlen wohl deutlich, was aber keine Schwächung der Charaktere, sondern nur eine Korrektur der zu hohen Ziffern darstellen soll. Damit man die Beute komfortabler verwalten kann, verbessert Blizzard auch das Inventar. Items werden zum Beispiel nach Neuheit und Qualität hervorgehoben, Händler-Schrott wird als solcher markiert. Für Erbstücke und

»Spielzeuge« lassen sich Sammlungen anlegen, die einerseits zeigen, welche Gegenstände der beiden Kategorien noch fehlen, und andererseits bewirken, dass dieser Sammelkram keinen Inventarplatz mehr wegnimmt. Quest-Items müssen ebenfalls nicht mehr im Inventar verstaut werden.

Zur Beutejagd bietet Draenor sechs frische Fünfer-Dungeons, hinzu kommt eine Neuauflage der Schwarzfelspitze aus alten **WoW**-Tagen. Zudem gibt's zunächst zwei Schlachtzüge mit insgesamt 16 Bossen, denen man auf einem neuen Schwierigkeitsgrad das Fell über die Ohren ziehen darf: dem »mythischen« Raid, der jedoch der heutigen heroischen Anspruchsstufe entspricht. Also werden alle anderen Schwierigkeitsgrade einfacher, ein heroischer Raid dürfte im Addon so schwer sein wie derzeit

ein normaler. Freunde des Raid-Finders können nun auch Zehnergruppen finden, während die mythische Version eine Gruppe von 20 Abenteurern voraussetzt. In der PvP-Zone »Ashran« wiederum – die Blizzard zwar als Open-World-Gebiet deklariert, jedoch komplett in eine Instanz packt –, darf man nach Herzenslust erobern, auch mit Belagerungsfahrzeugen. Hinzu kommen weitere Anpassungen am PvP-System, es soll einen übergeordneten Schlachtfeld-Punktestand geben und die Möglichkeit, nach einem Sieg nicht nur Ehre, sondern auch zufällige Items zu gewinnen. Und wenn man als Rollenspiel-Held eines nicht genug haben kann, dann ja wohl – Items. David Englmeier / GR

Das neue **Orc-Charaktermodell** demonstriert die schärferen Texturen.



Tiefgang vs. Gimmicks

David Englmeier
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de



Jeder darf wieder mitspielen? Einfach so, ohne Leveln? Diese auf Gelegenheitsspieler zugeschnittene Vereinfachung ist angesichts gesunkener Abonnentenzahlen und zusammengelegter Server wirtschaftlich verständlich, ich kann aber auch nachvollziehen, dass sich die etablierte WoW-Gemeinde darüber aufregt. Der Erfolg des Addons wird allerdings nicht am Einstieg oder an Gimmicks wie den neuen Charaktermodellen oder dem überarbeiteten Interface gemessen, sondern an den Inhalten, die für Langzeit-Motivation sorgen sollen. Bleibt also zu hoffen, dass das Housing, der Weg zur Stufe 100 und der Endgame-Content nicht ebenfalls der Vereinfachung zum Opfer fallen und wirklich den spielerischen Tiefgang bieten, den Blizzard verspricht.

Hintergrund Zurück nach 1997



Draenor in Beyond the Dark Portal.

Das unzerstörte Draenor besuchen wir zuerst – und zuletzt – 1996 im **Warcraft 2**-Addon **Beyond the Dark Portal**, in dem die Allianz durch das Dunkle Portal in die Heimatwelt der Orcs vordringt. Als deren Schamane Ner'Zhul am Ende der Kampagne weitere Portale in andere Welten öffnet, wird Draenor zerrissen. Viele Helden aus dem Addon sollen wir in **Warlords of Draenor** wiedertreffen, darunter die Orc-Kriegsherren Kilrogg Totauge und Kargath Messerfaust – sowie natürlich Ner'Zhul höchstpersönlich. Der Schamane erleidet nach der Zersplitterung Draenors übrigens ein unschönes Schicksal: Der Dämon Kil'jaeden bindet seinen körperlosen Geist an die Krone des Lich-Königs – jene Krone, die der Serienschurke Arthas auf dem Kopf trägt.

PURPOSE BUILT FOR ALL GAMERS



ROCCAT™ RYOS SERIE

Speziell entwickelt für deine Anforderungen: Die bahnbrechende ROCCAT Ryos Serie bietet jedem Gamer das passende Keyboard. Alle drei Modelle sind mit hochwertigen CHERRY MX Switches sowie programmierbaren Tasten ausgestattet und speichern dank 2MB Flash-Memory über 500 Makros. Die Ryos MK Pro bietet Hardcore Gamern zwei ARM Cortex

Prozessoren und einzigartige, individuell konfigurierbare Lichteffekte für jede Taste. Gaming Enthusiasten bekommen mit der Ryos MK Glow unter anderem eine 6-stufige Hintergrundbeleuchtung, die jedes Gaming Setup perfekt in Szene setzt. Vervollständigt wird die Serie mit der Ryos MK für echte Gaming Puristen. Hol dir jetzt deine Ryos oder besuche roccat.org für weitere Infos.

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	Baphomets Fluch 5	Adventure	Revolution Software	11/13	–	4. Dezember 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Mercurysteam	–	–	28. Februar 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
UPDATE	Das schwarze Auge: Blackguards	Rollenspiel	Daedalic	06/13	–	Januar 2014
UPDATE	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13	–	2014
	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13	–	14. März 2014
	Destiny	Ego-Shooter	Bungie	08/13	–	2014
UPDATE	Diablo: Reaper of Souls	Rollenspiel	Blizzard	11/13, 13/13	–	2014
UPDATE	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	3. Quartal 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	28. Februar 2014
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	–	–	2014
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13	–	4. Quartal 2014
	Dying Light	Actionspiel	Techland	–	–	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2014
UPDATE	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Woods	09/11	Sehr gut	2014
	Grand Theft Auto 5	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	2013
NEU	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	13/13	–	2014
	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
	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
	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
	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13, 06/13, 12/13	–	28. Februar 2014
UPDATE	Titanfall	Ego-Shooter	Respawn	08/13, 11/13	Ausgezeichnet	13. März 2014
	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2014
	Tropico 5	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	April 2014
	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13	–	2014
UPDATE	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13	Sehr gut	2. Quartal 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13, 11/13	Sehr gut	4. Quartal 2014
NEU	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard	13/13	–	2014
	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.

* Die Testversionen von X: Rebirth und Need for Speed: Rivals erreichten uns nach Redaktionsschluss. Die Tests lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

Preview

Diablo 3: Reaper of Souls

Die erste Inhalts-Erweiterung zu Blizzards Action-Rollenspiel bietet unter anderem die zusätzlichen Kreuzritter-Klasse und ein weiteres Story-Kapitel. Außerdem versucht Reaper of Souls durch die Erhöhung des Maximallevels auf 70 und ein umgebautes Lootsystem frischen Wind ins Action-Rollenspiel zu bringen.

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 Dezember

Baphomets Fluch: Der Sündenfall	Revolution Software	04.12.2013
Recoil	Plastic Piranha	13.12.2013
Among the Sleep	Krillbite Studio	Dezember 2013
Monochroma	Nowhere Studios	Dezember 2013
Planetary Annihilation	Über Entertainment	Dezember 2013

Leser-Charts November

1	Diablo 3	↑	3
2	Battlefield 3	↓	1
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↓	2
4	Total War: Rome 2	↑	5
5	Anno 2070: Die Tiefsee	↑	23
6	Dragon Age: Origins	↓	4
7	World of Tanks	↓	6
8	The Witcher 2: Assassins of Kings	↑	11
9	Battlefield 4	NEU	—
10	Assassin's Creed 3	↑	14
11	Mass Effect 3	↓	9
12	Batman: Arkham City	WIEDER DA	—
13	Guild Wars 2	↑	17
14	XCOM: Enemy Unknown	↓	7
15	Fifa 14	NEU	—
16	Batman: Arkham Origins	NEU	—
17	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	10
18	Bioshock Infinite	↓	8
19	Half-Life 2	WIEDER DA	—
20	League of Legends	WIEDER DA	—
21	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↓	13
22	Diablo 2: Lord of Destruction	↓	21
23	Crysis 3	↑	25
24	Star Wars: The Old Republic	WIEDER DA	—
25	Mass Effect 2	↓	20

Darauf warten die GameStar-Leser

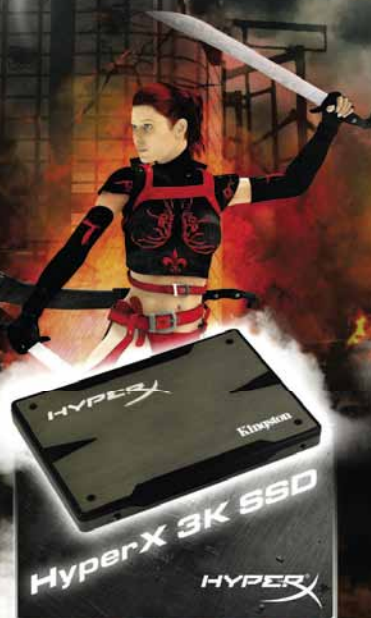
1	Grand Theft Auto 5	↑	2
2	Dragon Age: Inquisition	↑	3
3	Diablo 3: Reaper of Souls	↑	4
4	The Witcher 3: Wild Hunt	↑	5
5	Half Life 3	↑	7
6	Star Citizen: Squadron 42	—	6
7	The Elder Scrolls Online	↑	8
8	Watch Dogs	↑	12
9	Far Cry 4	↑	—
10	Baphomets Fluch: Der Sündenfall	↑	24
11	Thief	↑	15
12	Half Life 2: Episode 3	↑	16
13	DayZ	↑	18
14	Doom 4	↑	23
15	Mass Effect 4	↑	17
16	Starcraft 2: Legacy of the Void	↓	13
17	Cyberpunk 2077	↓	10
18	Das Schwarze Auge: Blackguards	↑	—
19	Dirt 4	↑	—
20	Star Wars: Battlefront (3)	↑	—
21	7 Days to Die	↑	—
22	Mafia 3	↓	21
23	Stalker 2	↑	—
24	The Walking Dead: Season 2	↑	—
25	Age of Wonders 3	↑	—

HYPERX

Absolute Gaming Power mit HyperX

Extreme Kits für extreme Spieler. Diese Stars bleiben in jedem Kampf schnell, wendig und immer cool. Ihre Leistung und außerordentliche Zuverlässigkeit sind unschlagbar.

**EXTREME
LEISTUNG
GARANTIERT**



© 2013 Kingston Technology Europe Co LLP und Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury-on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, England, Tel: +44 (0) 1932 738888, Fax: +44 (0) 1932 785469, Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und eingetragenen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



fractal
design

109,90

Fractal Design ARC XL

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 4x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5" und 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- 240-mm- und 360-mm-Radiatoren für Wasserkühlungen einbaubar
- für Mainboard bis XL-ATX- und E-ATX-Bauform

TTXHF6

CMSTORM
BY COOLER MASTER

79,90

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

TQXM2T

acer
explore beyond limits™

1.399,-

Acer Aspire V3-772G-747a161.26TBDW

- 43,9-cm-Notebook (17,3") • Intel® Core™ i7-4702MQ Prozessor (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M • 16 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD, 1000-GB-HDD • Blu-ray-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL8CA4U

SILVERSTONE
Designing Inspiration

119,90

SilverStone SG10B USB 3.0

- Für Grafikkarten jeglicher Länge
- Für CPU-Lüfter für Tower-PCs
- Für Netzteile von Strider Plus bis zu 1.000 W
- Aluminum-Front im klaren Design
- für Mainboard bis Micro-ATX

TEX18B02

systema™

inkl. Battlefield 4



1.129,-

Systea Gamer

V2/GTX770 W8-64

- Intel® Core™ i5-4670K Prozessor (3,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 770 • 8 GB DDR3-RAM
- 120-GB-SSD, 1000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 8 64-Bit (OEM)

S7YIE7



Logitech | G



79,90

Logitech G602 Wireless Gaming Mouse

- optische Maus mit 2.500 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 250-1.440 Stunden Batteriebensdauer
- Haupttasten auf 20 Millionen Klicks ausgelegt

NMZLGL

Windows 8



124,90

Microsoft Windows 8.1 Pro

- Betriebssysteme-Software
- Windows 8 wurde von Grund auf neu entwickelt, um den Anwender in den Mittelpunkt zu stellen
- Lizenz für 1 Benutzer • Vollversion

YOBMJF02

Tt Thermaltake

36 Monate Garantie

39,99

Thermaltake Hamburg 530W

- Netzteil • 530 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3
- 36 Monate Garantie

TN5T19

QPAD
PRO GAMING GEAR

139,90

QPAD MK-85 MX-Black Switch

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Tasten
- 105 Tasten plus Multimediastasten
- Tastenbeleuchtung • Audioanschlüsse
- USB 2.0-Hub • USB

NTZQ09

Club
GRAPHICS

279,-

Club 3D R9 280X royalQueen

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 280X
- 850 MHz Chiptakt (Boost: 1.000 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2.048 Shadereinheiten • DirectX 11.2 und OpenGL 4.2 • CoolStream-Kühlung
- HDMI, DVI, 2x Mini-DisplayPort
- PCIe 3.0 x16

JDXU01

EVGA



679,-

EVGA GeForce GTX 780 Ti SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
- 980 MHz Chiptakt (Boost: 1.046 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2.880 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.3 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZZK

EIZO



499,-

EIZO FORIS FG2421-BK

- LED-Monitor • 59,8 cm (23,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- dynamischer Kontrast: 15000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- DisplayPort, DVI-D (HDCP), HDMI, 2x USB, Audio

V5LE75



52,90

Battlefield 4

- PC-System-Spiel • Strategie, Shooter
- Der Action-Blockbuster Battlefield 4 setzt neue Maßstäbe im Genre
- Leistungsfähigkeit der Next-Generation-Engine Frostbite 3 • Freigegeben ab 18 Jahren

YSAC95

ALTERNATE

bequem online



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Robert Harris: »Intrige«. Lesen! Die Dryfus-Affäre als Startschuss für das moderne Medienzeitalter bis hin zum NSA-Skandal.

Zuletzt gehört Arcade Fire: »Reflektor«.

Zuletzt gedacht Was wohl der nächste große Schritt in der Spieleentwicklung ist? Noch bessere Grafik und mehr Community-Features werden kaum ausreichen.

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Ich würde mir mal wieder eine echte, bessere Solo-Kampagne wünschen.

☆☆☆

Call of Duty: Ghosts Ich mag Ghosts! Und auch für Solo-Spieler spannend.

☆☆☆☆

Batman: Arkham Origins Sehr gut, aber nicht so genial wie der Vorgänger.

☆☆☆☆

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen Dan Simmons: »The Rise of Endymion« – wieder ein Buchzyklus abgehakt.

Zuletzt gesehen »The Taste«. Überraschend unterhaltsam für eine Kochshow.

Zuletzt gedacht Wie wär's mal mit einer Casting-Show für Spieleentwickler?

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Wofür hat Dice da zwei Jahre gebraucht? Für die Story schon mal nicht.

☆☆☆

Call of Duty: Ghosts Es muss doch selbst bei Infinity Ward Leute geben, die wissen, dass es besser geht. Es MUSS sie geben.

☆☆

Batman: Arkham Origins Auch für Batman-Hasser wie mich absolut genießbar.

☆☆☆☆



Nils Raettig, Redakteur

nils@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den achten Teil von Game of Thrones. Ich mag's immer noch.

Zuletzt gesehen Die Hälfte der dritten Staffel von »Breaking Bad«. Zugfahrten können lang sein.

Zuletzt gedacht Videos schauen geht im Zug irgendwie besser als Lesen.

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Für diese Kampagne würde ich mich schämen. Aber auch nur dafür.

☆☆☆☆

Call of Duty: Ghosts Die weniger peinliche Kampagne, aber eben immer noch CoD.

☆☆☆

Batman: Arkham Origins Nananananana Batman! Oder anders gesagt: Stagnation auf hohem Niveau.

☆☆☆☆

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen: Stephen King: »The Dark Tower 7«. Nach rund einem Jahr Lesezeit endlich am Ziel.

Zuletzt gehört »The Songs of Tony Sly: A Tribute«. Ein großartiges akustisches Denkmal für den verstorbenen Frontmann von No Use for a Name.

Zuletzt gedacht 70 Euro für ein Auto in Forza 5? Auch Konsolenspiele können Abzocke!

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Es gibt genau eine Spieleserie, die mich noch weniger interessiert. Welche wohl?

☆☆

Call of Duty: Ghosts Richtig geraten!

☆☆

Batman: Arkham Origins Immer noch ein gutes Spiel mit tollen Kämpfen, aber irgendwie ohne die Magie der Vorgänger.

☆☆☆☆



GameStar

Florian Klein, Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen: Michael Connelly: »Nine Dragons«. Der mittlerweile 15. Band der Harry-Bosch-Reihe am Stück! Gründe dafür verrate ich nicht.

Zuletzt gehört Zehn Kinder von vier Monaten bis vier Jahren auf einem Kindergeburtstag.

Zuletzt gedacht Ein Kindergeburtstag ist – entgegen sprichwörtlicher Meinung – so absolut überhaupt gar kein Spaziergang!

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Zwar nur Battlefield 3.5, aber der Multiplayer gehört nach wie vor zum Besten.

☆☆☆☆

Call of Duty: Ghosts Das Setting finde ich ganz erfrischend, die übliche Schießbude nicht.

☆☆

Batman: Arkham Origins Mir zu öde.

☆☆



GameStar-Leser fragen Florian Klein

Wird der PC in naher Zukunft durch Next-Gen-Konsolen, Steam Box, Tablets & Co. abgelöst?

Sicher nicht. Der PC ist aufgrund seiner Flexibilität in Sachen Software, Hardware und eben auch Spiele wesentlich vielseitiger. Viele Titel wie Eve Online existieren nur auf dem PC und Maus plus Tastatur haben sowieso ihren eigenen Charme.

Was war dein größtes Mißgeschick in Sachen Hardware?

Beim Test des allerersten Phenom-Prozessors von AMD bekam ich die CPU nur in einem Komplett-PC. Als ich (unter Zeitdruck) das Mainboard und den Prozessor zum Testen ausgebaut habe, ist mir doch tatsächlich ein Kondensator des Mainboards abgebrochen. Natürlich hatte ich kein Ersatz-Mainboard, da die Phenoms brandneu waren – glücklicherweise lief das System aber auch ohne den Kondensator problemlos. :-)

Welches Hardware-Produkt bringt den nächsten großen technischen (R)evolutions-Schritt?

4k-Monitore mit schnelleren Panels (120+ Hz) und besserer Bildqualität (IPS, VA) in Sachen Evolution. Revolution gibt es erst mit direktem neuronalen Interface ...

Ist Kaffee für Hardware-Redakteure überlebenswichtig?

Auf jeden Fall – ohne Kaffee leiden Hardware und Kollegen. :-D



Jochen Gebauer, Leitender Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gehört »Last Night of the Proms«. Warum habe ich nicht schon früher bemerkt, wie großartig das ist?

Zuletzt gelesen »Brilliance« von Marcus Sakey. Leider nicht brilliant. Aber okay.

Zuletzt gedacht Ich hab dem Flo Heider schon lange nichts mehr gespoilert ...

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Der Singleplayer ist eine Katastrophe, aber im Multiplayer fetzt es schon.

☆☆☆☆

Call of Duty: Ghosts Fließbandware. Kann man mögen. Ich tu's nicht.

☆☆

Batman: Arkham Origins Arkham Asylum ist immer noch der beste Teil.

☆☆☆



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

Zuletzt gesehen »Modern Family«, Season 1 – Pflichtserie für Familienväter

Zuletzt gehört Mal wieder die gute alte »3 Feet high and rising« von De La Soul.

Zuletzt gedacht Verdammt, wo stell ich die ganzen neuen Konsolen jetzt hin?

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Rummst ordentlich, wenn ich mal Zeit hab, spiele ich auch Multiplayer.

★★★★

Call of Duty: Ghosts Ganz cool, aber der Zenit ist jetzt doch mal überschritten.

★★★

Batman: Arkham Origins

Auch wenn Rocksteady nicht mehr mitmischt – das Prinzip ist unverwundlich.

★★★★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen Endlich mal »Eureka«. Muss ich mich schämen, wenn ich das richtig super finde?

Zuletzt gehört Fink: »This Is The Thing« im Dauer-Loop. Groß!

Zuletzt gedacht »Wieder kein Scout zum Spotten da!« (Hubschrauber flog spät abends über mein Schlafdorf.)

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Bug-Feld 4 stimmt schon, aber zwischen den Fehlern macht's riesigen Spaß (also der Multiplayer).

★★★★

Call of Duty: Ghosts Ja, auch hier spiele ich den Multiplayer sehr, sehr gerne.

★★★★

Batman: Arkham Origins Wie City. Fast.

★★★★



Florian Heider,
Trainee

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Spartacus«, die TV-Serie. Blut und Morde – und viel nackte Haut.

Zuletzt gehört Meinen Baby-Neffen am Telefon. Ich hab absolut kein Wort verstanden.

Zuletzt gedacht Wieso zur Hölle grinst mich mein hochgeschätzter Kollege Jochen Gebauer schon den ganzen Tag so schief an?

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Steiles Teil, aber ich hol es mir erst, wenn es stabiler läuft.

★★★★

Call of Duty: Ghosts Mich interessiert die Solo-Kampagne, aber nicht zum Vollpreis.

★★★

Batman: Arkham Origins Nicht mehr ganz so brillant wie die Vorgänger.

★★★★

GastStars ★

Dennis Kogel

Dennis Kogel, eigentlich ein herzensguter Mensch mit einem feinen Humor, hat ein Faible für unbequeme und sperrige Reportthemen. In diesem Monat hat er sich der Folter in Spielen angenommen und mit Experten sowie Aktivisten gesprochen. Spannend! Zu lesen ab Seite 98.



Maurice Weber

Wenn Maurice nicht gerade irgendeinen Klumpatsch (Physik? Irgendwas mit Medien?) studiert, den er nie wieder in seinem Leben brauchen wird, dann testet er für uns am liebsten Action-Rollenspiele. In diesem Monat passen derweise das mit dem Namen Path of Exile im Kontrollbesuch.



Christian Weigel

Normalerweise schuppsst Christian Bilder, Videos und Texte auf unsere Webseiten. Wenn er aber mal Zeit zum Atmen hat, stürzt er sich in rundenbasierte Strategiespiele wie dieses XCOM: Enemy Within. Wir fragen uns ja, wann genau Christian Zeit zum Atmen hat, nach unserer Rechnung dürfte er die eigentlich gar nicht haben.



Benjamin Danneberg

Entschuldige Benjamin, es konnte ja keiner ahnen, dass dieses SimCity-Addon so schlecht werden würde. Wobei, ahnen irgendwie schon. Okay, wir haben's ziemlich nachdrücklich gehaut, und als dann die Frage in der Redaktion rumging, wer's testen soll, waren plötzlich alle krank oder sonstwie schwer beschäftigt.



Erik Reichel

Bei Eric entschuldigen wir uns nicht, der durfte sich nämlich gleich nach seinem Test zu Warface in die Mehrspieler-Partien von Battlefield 4 und Call of Duty: Ghosts stürzen, um Screenshots und Videoaufnahmen zu machen.



Team



André Peschke,
Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gehört Fünf verschiedene Versionen von »Rule, Britannia!«, seitdem Kollege Gebauer damit unseren Bierabend ausklingen lässt.

Zuletzt gesehen »Thor – The Dark World«.

Besser als erwartet, schlechter als gewünscht.

Zuletzt gedacht Muss aufhören, meine Katze mit Leckerlis vollzustopfen. Aber sie ist so süß!

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Kampagne einfach nur öde. Multiplayer wirkt noch zu unfertig.

★★

Call of Duty: Ghosts Nix Neues, dafür aber gute Ausführung. Für mich besser als BF4.

★★★

Batman: Arkham Origins Macht das Redundanz-Trio hier komplett.

★★★★



Michael Obermeier,
Redakteur

michi@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Arrow« – Staffel 2: Gefällt mir von Folge zu Folge besser.

Zuletzt gelesen »The Walking Dead – Book 9«. Das ist nicht wirklich gerade passiert, oder?

Zuletzt gedacht BlizzCon-Cosplayer: Hut ab!

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Nicht die große Innovations-Bombe, trotzdem im MP nach wie vor toll.

★★★★

Call of Duty: Ghosts Ich wollte ein dummes Spiel mit vielen Explosionen – und Junge, haben die geliefert!

★★★

Batman: Arkham Origins Nicht ganz so perfekt wie City, aber Batman schlägt auch an schlechten Tagen jede Konkurrenz.

★★★★★

Jan Purruker,
Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gelesen Heinz Sobota: »Der Minus-Mann«. Packende Lebensgeschichte eines Zuhälters.

Zuletzt gehört Eminem: »The Marshall Mathers LP 2«. Für mich das Album des Jahres.

Zuletzt gedacht Dreister Horchgriff aufs Kanzleramt. Abwarten, wo der BND so lauscht.

Meine Meinung zu:

Battlefield 4 Im Multiplayer-Part besser denn je. Wenn die Server halten ...

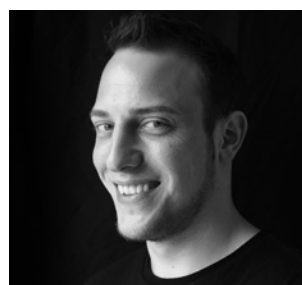
★★★★

Call of Duty: Ghosts Moorhuhn in 3D macht Spaß. Für Multiplayer bleib ich aber bei BF 4.

★★★

Batman: Arkham Origins Bruce ist mir nicht düster genug. Wie wär's mal mit einem Sin-City-Game und Marv als Held?

★★



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	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7	
2	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	
3	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10	
4	Assassin's Creed 4: Black Flag	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	13/13	90	10	9	8	10	8	10	9	7	10	9	
5	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	
6	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	
7	The Swapper	Action-Adventure	Facepalm/Facepalm	08/13	88	7	9	10	10	9	7	9	10	9	8	
8	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10	
9	Castlevania: Lords of Shadow	Action-Adventure	Konami/Mercury Steam	10/13	87	8	9	10	10	7	10	8	8	10	7	
10	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7	
11	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8	
12	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8	
13	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
14	Rayman Legends	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft	11/13	85	9	10	7	10	9	8	10	7	9	6	
15	Saint's Row 4	3rd-Person-Shooter	Deep Silver/Volition	10/13	85	6	9	9	10	9	10	9	3	10	10	

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
2	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
3	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
4	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	01/13	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
5	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
6	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
7	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
8	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtg/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
9	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
10	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	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	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
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
1	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
2	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
3	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
4	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
5	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	84	10	9	7	8	7	10	10	4	10	9
6	Civ 5: Brave New World	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	09/13	84	8	9	7	8	9	10	8	6	9	10
7	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
8	League of Legends	Multipl.-Strategie	Riot Games/Riot Games	04/13	84	6	7	8	8	9	9	8	9	10	10
9	XCOM: Enemy Within	Rundenstrategie	2K/Firaxis	13/13	82	7	8	10	10	7	8	9	8	9	6
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



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einsteiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem 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 25.10.2013 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Batman Action-Adventure

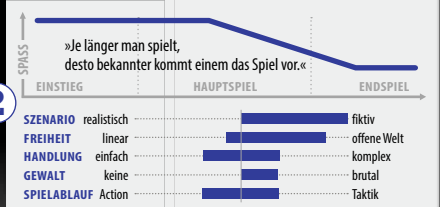
1 Arkham Origins

Publisher Warner Bros. Interactive
Entwickler Warner Bros. Montréal
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Unsichtbarer Jäger (8) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVICESUCHE** Steam
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend

»Kurzweilige Helden-Schurken-Schlachten, aber viel zu wenige Karten.«

GRAFIK

flüssige Animationen + toll modellierte Figuren
stimmungsvolle PhysX- und DirectX-11-Effekte
matschige Texturen + kleine Ruckler

SOUND

gelungene deutsche Synchronisation + deutsche Stimmen aus den Kinofilmen + atmosphärischer Soundtrack
wahlweise englischer Originalton

BALANCE

fordernde Bosskämpfe + Batman rettet sich nach Fehlritten selbst + gut funktionierendes Kampfsystem
starker Fokus auf Massenschlägereien

ATMOSPHÄRE

unheimlich-düstere Weihnachtsatmosphäre + Gegner direkt aus den Comics + fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen + Stadt wirkt sehr leblos und langweilig

BEDIENUNG

sehr gut auf Gamepads ausgelegt + gute Maus- und Tastatursteuerung + faire Rücksetzpunkte
kein freies Speichern + Kameraprobleme

UMFANG

etwa zwölf Stunden Story + Tatort-Nebenquests
Riddler-Rätsel + Herausforderungen
vergleichsweise kurze Gesamtspielzeit

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Schauplätze + Levels und Rätsel auf Gadgets zugeschnitten + viele Details
Levels wirken etwas ideenlos

KI

Teamverhalten in Jäger-Abschnitten funktioniert gut
KI zerstört Vorsprünge in Jäger-Abschnitten rasch
Gegnerverhalten nicht immer nachvollziehbar

WAFFEN & EXTRAS

ständig neue Ausrüstungsgegenstände
großes Gadget-Arsenal + freischaltbare Upgrades und Fähigkeiten + Schnellreifeffekt

HANDLUNG

gut inszenierte Zwischensequenzen + etwas zu oberflächliche Charakterisierungen von Helden und Schurken
sehr unspektakulärer Handlungsverlauf



NEU! WLAN 2.0

Intelligent vernetzt im ganzen Haus!

Integrierte Telefonanlage für bis zu 6 schnurlose DECT-Telefone und ein analoges Telefon. Anrufbeantworter per 1&1 Mobile-Home-App auch mobil abrufen.



Gemeinsame Nutzung zentraler Geräte, z. B. Drucker.



Eigene Musik, Fotos und Videos im 1&1 Online-Speicher ablegen und z. B. am Fernseher anschauen. Oder von unterwegs abrufen und mit anderen teilen.



Per 1&1 Home-Phone-App wird Ihr Smartphone zu Hause zum Festnetztelefon und Sie telefonieren kostenlos.



Gleichzeitig mit mehreren Geräten wie PCs, Notebooks, Smartphones, Spielekonsolen etc. aufs Internet zugreifen.

0 €
~~199,- UVP~~

Der neue 1&1 HomeServer ist WLAN-Modem, Telefonanlage und Heimnetzwerk in einem. Und jetzt noch ...

- ... schneller:** Highspeed-WLAN mit bis zu 450 MBit/s
- ... weiter:** höchste Reichweite dank 3 Antennen
- ... intelligenter:** Kommunikations-Zentrale im Heimnetzwerk
- ... sicherer:** integrierte Firewall und WPA2-Verschlüsselung
- und zukunftsweisend:** vorbereitet für VDSL mit bis zu 100.000 kBit/s



1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

19,99

€/Monat*

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



1und1.de
0 26 02 / 96 90

Assassin's Creed 4 Black Flag

Ubisoft hat das großartige Piraten-Abenteuer sauber für den PC umgesetzt. Ausbaufähig ist die Maus- und Tastatur-Steuerung trotzdem. Von Jochen Gebauer



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **21.11.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** 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 ... nein, Moment, war es nicht. Im Gegensatz zum Vorabtest in der letzten Ausgabe genießen wir den Ausblick tatsächlich, kraxeln also keineswegs über die Dächer, schubsen überhaupt keine Wache irgendwo runter (auch nicht aus Versehen) und ignorieren die Schatztruhe da drüben geflissentlich. Je-

Traumhaft um diese Jahreszeit

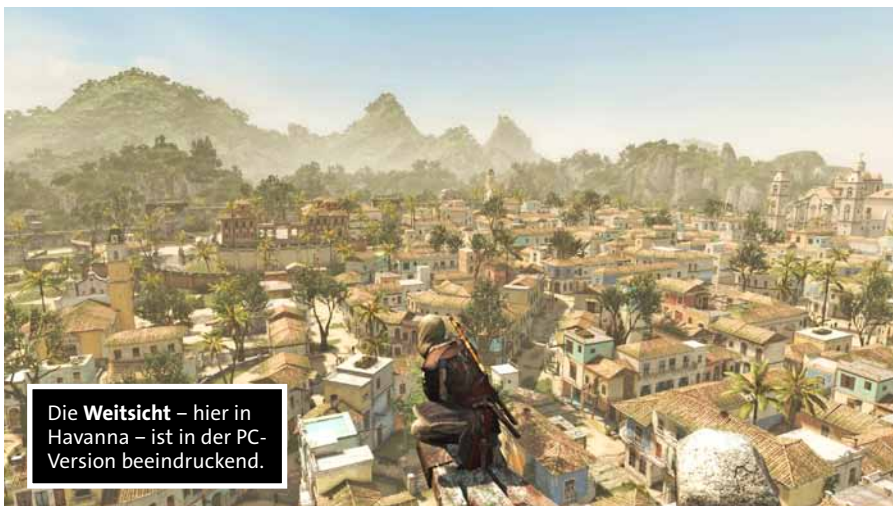
denfalls eine Weile lang, denn **Assassin's Creed 4** sieht auf dem PC fantastisch aus. Die Texturen sind scharf wie ein Tranchiermesser, die Lichteffekte wunderschön, die Schatten fallen weich und dynamisch. Dazu kommen eine beeindruckende Weitsicht und das vielleicht schönste Wasser der Spielgeschichte. Wenn der hohe Wellengang über die Reling unseres Schiffes schwappt und ausnahmslos keine Kante wie ein Störfeuer flimmert, dann können sich PS4 und Xbox One verschämt in eine Ecke stellen. Und wenn Palmenblätter im prasselnden Regen unter dem Gewicht der Tropfen wippen, dann müssen wir fest-

Wo ist das Testvideo?

Unsere Testversion von **Assassin's Creed 4** traf erst kurz vor Redaktionsschluss ein. Deshalb konnten wir keine PC-Szenen für ein Testvideo aufzeichnen. Sie finden das Video aber natürlich auf der DVD der nächsten Ausgabe.

stellen, dass **Black Flag** das technisch bislang aufwändigste Open-World-Spiel überhaupt ist – auch wenn der Protagonist beim Schwimmen seltsamerweise kein Wasser verdrängt und die Gischt beim Eintauchen und Kraulen wie draufgeklebt wirkt.

Kingston: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir flanieren über die Strandpromenade, beobachten einen englischen Schoner beim Anlegen und lassen uns die karibische Sonne auf den Bauch scheinen. Na schön, das war gelogen. In Wirklichkeit klettern wir gerade zum zweiten Mal an einem Fahnenmast hoch und fragen uns, was die Leute wohl denken. Die Sache ist nämlich folgende: Eigentlich wollen wir da gar nicht rauf – und können auch gar nicht. Was unseren beharrlichen Helden aber nicht davon abhält, es trotzdem zu versuchen, wenn wir beim Rennen durch die Gassen einem heimtückischen Fahnenmast zu nahe kommen. Das Ergebnis sieht nicht nur albern aus, sondern lässt uns auch mit der Frage zurück, warum es beim sogenannten »Free-running« immer noch keine (optionale) Trennung zwischen Rennen und Klettern gibt. Auf einem Gamepad mit seinen limi-



Die **Weitsicht** – hier in Havanna – ist in der PC-Version beeindruckend.

➕ Stärken

- + fantastisch in Szene gesetzte Karibik
- + toll inszenierte Seeschlachten
- + sinnvoll entschlackte Spielmechanik
- + enorm viel zu entdecken

⊖ Schwächen

- PC-Steuerung nicht ganz optimal
- sturzlangweilige Lauscheinsätze



tierten Tasten leuchtet uns die Zwangszusammenlegung ja ein; mit Maus- und Tastatur hingegen hätten wir schon gerne die Option, einfach nur zu rennen – ohne aus Versehen in der Weltgeschichte herumzuklettern. Davon abgesehen geht die Maus- und Tastatur-Umsetzung in Ordnung, obgleich wir uns wundern, warum Ubisoft das besagte Freerunning standardmäßig auf die Shift-Taste gelegt hat. »Vielleicht ergibt das ja irgendeinen Sinn«, dachten wir unschuldig und probierten es aus. Ergibt aber keinen. Bloß Gichtanfalle im kleinen Finger. Eine Katastrophe ist das allerdings nicht; die Tasten lassen sich völlig frei belegen. Auch unser eigenes Schiff – die Jackdaw – steuert sich anständig, jedoch würden wir im Zweifelsfall den Analogsticks eines Gamepads den Vorzug geben, damit gehen die toll inszenierten Seeschlachten spürbar flotter von der Hand. Dass Ubisoft die offensichtlich für Konsolen entwickelte Menüstruktur unverändert für den PC übernimmt, erklären wir uns unterdessen mit Faulheit – und ziehen bei der Bedienung einen Punkt ab, weil wir uns in Full-HD ungern einen Wolf scrollen.

Warum es trotzdem für die 90 gereicht hat? Weil **Black Flag** mehr Spaß macht als seine Vorgänger – und weil man bei aller verständlichen Kritik an der Einfallslosigkeit von großen Mainstream-Serien anerkennen muss, dass **Assassin's Creed 4** überhaupt nicht einfallslos ist. Im Gegensatz etwa zu **Call of Duty: Ghosts** tritt es nicht einfach auf hohem Produktionsniveau auf der Stelle, sondern führt mit den Seeschlachten ein zweites, gleichberechtigtes Spielelement ein, das den klassischen Missionen an Land die Show stiehlt – und nebenbei die Frage aufwirft, wie Ubisoft die Reihe in Zukunft eigentlich weiterentwickeln will. Nach **Black**

Flag jedenfalls können wir uns ein **Assassin's Creed** ohne diese Seeschlachten nur noch schwer vorstellen; dafür fügen sie sich einfach zu organisch in den Spielfluss ein und werten die bekannten Schleich- und Meucheleinsätze zu nachhaltig auf, weil sie plötzlich nicht mehr in einer repetitiven Endlosschleife stattfinden. Allerdings halten sich historische Szenarien mit Segelschiffen in überschaubaren Grenzen; selbst wenn Ubisoft die ganze Piratengeschichte noch mit ein oder zwei Sequels ausschachtet (wovon auszugehen ist), dürfte **Black Flag** ein Scheidepunkt der Serie sein. Die Entwickler haben offensichtlich – und den hohen Verkaufszahlen von **Assassin's Creed 3** zum Trotz – erkannt, dass die klassische, land- und kletterbasierte Struktur nach fünf Teilen kein Spiel mehr alleine trägt.

Überhaupt muss man honorieren, dass **Black Flag** die Hebel an genau den richtigen Stellen ansetzt und viele Mechaniken – darunter auch welche, die mit dem Vorgänger gerade erst eingeführt wurden – konsequent streicht, weil sie Komplexität lediglich vorgaukelten. Das langwierige, aber spielerisch anspruchsvolle Fallenstellen zum Beispiel. Oder das leidige Fahndungssystem. Oder die teils absurden optionalen Missionsziele zum Erreichen der maximalen Synchronisation, die geneigte Spieler dazu zwangen, die Einsätze haargenau so zu

spielen, wie die Entwickler gerade wollten – und nicht so, wie es vielleicht Spaß gemacht hätte. Optionale Ziele gibt's zwar nach wie vor, allerdings fügen die sich nun deutlich besser in die Rahmenhandlung der jeweiligen Mission ein und erlauben in der Regel auch alternative Vorgehensweisen. Mal sollen wir beispielsweise eine gewisse Zahl von Wachen ausschalten; wie wir das tun,

bleibt allerdings uns überlassen, strikte Anweisungen à la »Töte sieben Soldaten mit einer Musket« sind glückli-

cherweise die Ausnahme. Besonders gut gefällt uns indes, dass beim Synchronisieren von Aussichtspunkten nun sämtliche Objekte und Missionen in der Nähe automatisch auf der Karte eingezeichnet werden und der umständliche Umweg über die Händler (von denen wir ohnehin gerne wüssten, warum sie Schatzkarten zum Spottpreis feilboten, anstatt die Beute einfach selbst einzuklaben) entfällt. In Kombination mit den kurzen Laufwegen und der sinnvollen Schnellreisefunktion entfaltet **Black Flag** auf diese Weise eine Suchtspirale, die den Vorgängern teils völlig fehlte, weil die Schatzjagd in Arbeit ausartete. Nur noch diese eine Kiste plündern, nur noch schnell diese Assassinen-Mission erledigen, nur noch eben diesen Shanty einsammeln – und schon sind zwei Stunden rum. Überhaupt: die Shantys! Prinzipiell übernehmen diese Seemannslieder die Rolle von Benjamin

Ubisoft setzt die Hebel genau richtig an

Das kann die PC-Version



Assassin's Creed 4 basiert wie schon sein Vorgänger auf der von Ubisoft entwickelten »Anvil-Next«-Engine und bietet in der PC-Fassung im Vergleich zu den Konsolenversionen einige exklusive Grafik-Features. So lassen sich auf dem PC beispielsweise diverse Modi zur **Kanten-glättung** wie das hochwertige »MSAA«, »EQAA« oder »TXAA« (letzteres nur bei Nvidia-Grafikkarten) aktivieren, sodass an schrägen Kanten, wie hier der Strickleiter ①, unschöne Pixel-treppen oder nerviges Kantenflimmern ausbleibt. Dadurch gewinnt das Bild sehr an Ruhe und wirkt harmonischer. Auch die **Texturen** ② fallen über weite Strecken scharf und plastisch aus. Das schöne Blau des Meeres überzeugt ebenso wie die hohe Weitsicht und die auf der höchsten Stufe sehr hübschen Reflexionen auf dem **Wasser** ③. Ein grafisches Highlight der PC-Version ist die **Schattendarstellung**: Dank der »PCSS« genannten Technik, welche je nach Distanz zur Spielfigur und dem Einfall von Licht die von Objekten geworfenen Schatten entsprechend weich- oder scharf zeichnet, sehen diese Schatten sehr realistisch aus ④.

Dieses aufwändige Technik-Gerüst zahlt sich optisch aus, hat aber auch seinen Preis. Insbesondere an den Prozessor werden hohe Anforderungen gestellt, sodass wir für volle Details in Full-HD mindestens einen Quad-Core-Prozessor empfehlen. Da unsere Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss eintraf, lesen Sie den ausführlichen Technik-Check auf GameStar.de.

Franklins Almanach-Seiten aus **Assassin's Creed 3**. Dort schalteten gefundene Almanach-Seiten besondere Gegenstände frei, die kein Mensch brauchte, die Belohnung stand also in keiner Relation zum Aufwand, ein Problem, das viele Open-World-Spiele bei zu sammelnden Objekten plagt. Die Shantys braucht genau genommen auch niemand, denn einen spielerischen Vorteil gibt's dadurch nicht – wohl aber eine atmosphärische Belohnung, weil unsere Crew die Lieder anschließend beim Segeln schmachtet, was wesentlich befriedigender ist als jedes freigeschaltete Bonus-Outfit und jede optionale Superwaffe, die wir zum Zeitpunkt der Freischaltung ohnehin nicht mehr benötigen.

Womit wir beim lieben Geld wären, denn das haben wir gerade in **Assassin's Creed 3** so gut wie nie benötigt, wir schwammen quasi automatisch drin und zu kaufen gab's auch nicht viel, jedenfalls nicht viel Sinnvolles. Ein Umstand, der manche Spielbestandteile wie etwa das komplizierte Handelssystem ziemlich obsolet machte. In **Black Flag** hingegen brauchen wir eigentlich dauernd Geld, denn die Upgrades für die Jackdaw sind mitunter sehr teuer und gleichzeitig sehr brauchbar, weil sich stärkere Kanonen tatsächlich stärker anfühlen und ein besserer Rumpf nicht nur »nice to have« ist, sondern beim optionalen Kampf gegen die sogenannten Legendären Schiffe auch bittere Notwendigkeit. Aus diesem Grund funktioniert das Handelssystem zur Abwechslung mal ausgezeichnet, auch wenn es streng genommen ein Piratensystem ist, denn wir dürfen erbeutete Schiffe zu unserer eigenen Flotte hinzufügen und diese Flotte anschließend unabhängig auf Kaperfahrt schicken. Das lässt sich übrigens auch über eine kostenlose iOS- bzw. Android-App von unterwegs handhaben, für die PC-Version konnten wir diese App vor Redaktionsschluss noch nicht ausprobieren. Aber mal unter uns: Brauchen Sie so etwas wirklich? Wir nämlich auch nicht.

Nassau: traumhaft um diese Jahreszeit. Wir jagen einem davonflatternden Shanty nach, schubsen im Vorbeiklettern eine Wache vom Dach (natürlich aus Versehen) und haben mit dem Abenteurer von Edward Kenway allenthalben so viel altmodischen Spaß

wie schon lange mit keinem Open-World-Spiel mehr. Erfindet **Assassin's Creed 4** das Rad neu? Nein, das tut's nicht – muss es aber auch nicht. Es muss lediglich 40 Stunden lang ausgezeichnet unterhalten, und das tut es allemal. Auch wenn das Finale seriientypisch keine Bäume ausreißt, die trotz überarbeitetem Konterssystem immer noch zu passive KI wirklich mal ein Gehirnlifting vertragen könnte und der Serie ein optionales Hardcore-Schwierigkeitsgrad gut zu Gesicht stünde: **Black Flag** spielt sich klasse, sieht toll aus, kennt im Gegensatz zu den Vorgängern nahezu keine enervierenden Längen und entwickelt eine in die Jahre gekommene Mechanik sinnvoll weiter. Verdient das eine 90? Wir finden ja: Wenn mehr Mainstream-Serien den Mumm hätten, sich fundamental zu hinterfragen (»Macht das Spaß oder kann das weg?«),



Besser als der Vorgänger

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich liebe Assassin's Creed 2 und fand Assassin's Creed 3 furchtbar aufgebläht – das war streckenweise kein Spiel, sondern mühsame Arbeit, insbesondere für jemanden wie mich, der es einfach nicht übers Herz bringt, ein optionales Ziel oder einen sammelbaren Gegenstand links liegen zu lassen. Entsprechend skeptisch war ich bei **Black Flag**; die Serie hatte sich offenkundig überlebt. Aber das hat sie überhaupt nicht – sie hat sich neu erfunden. So viel Spaß jedenfalls hatte ich auch im zweiten Durchgang schon lange mit keinem Open-World-Spiel mehr; GTA 5 inklusive. Deshalb bin ich über die international verhaltenen Wertungen auch ehrlich baff, denn Assassin's Creed 4 ist in ausnahmslos allen Belangen besser als sein Vorgänger. Hätte ein Indie-Entwickler das gleiche Spiel in Pixelgrafik veröffentlicht, ich bin überzeugt, es könnte sich vor Traumwertungen gar nicht retten. Als Spieler bin auch ich nicht mit sämtlichen Geschäftspraktiken der großen Publisher einverstanden. Aber als Kritiker ist es nun einmal meine Pflicht, das Spiel zu bewerten, nicht seinen Hersteller. Und in diesem Fall ist das Spiel großartig.



Das übermächtige **Konterssystem** wurde spürbar entschärft, außerdem kann Edward weniger Treffer einstecken als seine Vorgänger.

müssten wir nicht laufend die Originalitätsdebatte führen. Dinge anders zu machen, ist nämlich nicht zwangsläufig innovativ. Dinge besser zu machen schon. JG

TERMIN 21.11.2013 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Assassin's Creed 4 Black Flag

Action-Adventure

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Sprache: Deutsch, Englisch
Ausstattung: DVD-Box, 2 DVDs

Kopierschutz: Uplay

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE	
SPASS	»Leerlauf? Fehlanzeige. Dafür gibt's viel zu viel zu tun.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
SPIELSTIL	Kampf
CHARAKTER	simpel
FREIHEIT	linear
KÄMPFE	Action
HANDLUNG	einfach
	Dialoge/Rätsel
	komplex
	offene Welt
	Taktik
	komplex

GRAFIK

- traumhaft schöne Karibik
- toller Wellengang
- hohe Weitsicht
- glaubhafte Wettereffekte
- scharfe Texturen

SOUND

- ausgezeichnete Sprecher
- stimmige, dynamische Musik
- launige Folk-Songs in den Tavernen
- Ohrwurm-Shantys
- nicht immer lippensynchron

BALANCE

- Einsteiger finden gut rein ...
- ... und Kenner werden nicht mit langen Tutorials gequält
- Kämpfe anspruchsvoller
- Konterssystem entschärft ...
- ... aber immer noch übermächtig

ATMOSPÄRE

- brillant inszenierte Spielwelt
- lebendige Städte
- fließende Tag- und Nachtwechsel
- echtes Seefahrtsgefühl
- viele historische Figuren

BEDIENUNG

- perfekt mit dem Gamepad ...
- ... und ordentlich mit Maus- und Tastatur
- komfortable Schnellreise
- Menüführung nicht für PC optimiert
- »Freerunning« kann nerven

UMFANG

- riesige, frei erkundbare Welt
- zahlreiche Nebenaufträge und -beschäftigungen
- mehr als 25 Upgrades für Edward ...
- ... und 19 für die Jackdaw in unterschiedlichen Ausbaustufen

LEVELDESIGN

- perfekt proportionierte Städte
- kurze Laufwege
- spannende Jackdaw-Missionen
- gute Schleich-Einsätze ...
- ... aber sturzlangweilige Lausmissionen

KI

- Gegner mit unterschiedlichen Manövern
- lassen sich nicht mehr so leicht auskontern
- im Seekampf ordentlich ...
- ... aber auch mit Aussetzern
- in Schleich-Einsätzen überfordert

WAFFEN & EXTRAS

- umfangreiches Arsenal
- sehr nützliches Blasrohr
- viele Upgrades
- Kosmetikitems für die Jackdaw

HANDLUNG

- glaubhafter Held
- coole Nebenfiguren
- spannende Gegenwart-Story
- einige clever platzierte Wendungen
- serientypisch maues Finale
- blasse Bösewichte



DER **BESTE SOUND** FÜR GAMER



Das »Game Sound«-Menü des AVR-X2000:
Für jeden Sound-Geschmack etwas dabei.

Die technische Entwicklung der PC- und Videospiele hat in den letzten Jahren deutlich zugelegt. Zum einen werden auf Basis weiterentwickelter Engines regelmäßig neue Superlative bei der Produktion von Games erreicht. Dazu sorgt auch die konstante Evolution der Hardware-Komponenten für immer beeindruckendere

Spiele. Allerdings liegt der Fokus meistens auf der Grafik: Wie berauschend sind die Bilder von Bioshock Infinite, wie lebensecht das Panorama bei GTA V? Doch ebenso entscheidend für den perfekten Spielgenuss ist der Klang, die Soundqualität. Skyrim besticht durch seinen epischen Soundtrack, während Battlefield 4 ultrarealistische

Audioeffekte im Gefecht liefert. Um den besten Spiele-Sound erleben, benötigen Sie jedoch die richtige Ausstattung zuhause: Die preisgekrönten AV-Receiver des renommierten HiFi-Herstellers Denon sind so konzipiert, dass sie – neben der optimalen Grafikkwiedergabe – eben diesen herausragenden Sound liefern.

Testsieger Denon AVR-X2000:
7.1-Netzwerk-AV-Surround-Receiver
mit vielen Extra-Features für Gamer



Wie zum Beispiel der AVR-X2000, das hochgelobte 7.1-Netzwerk-AV-Surround-Modell der neuen X-Serie. Einfach PC, Fernseher oder Monitor und Boxen per HDMI- und Lautsprecherkabel anschließen und schon kann es losgehen. Der Unterschied zu Standardaudiosystemen ist direkt hörbar – dafür sorgen (unter anderem) vollständig diskrete Kanäle mit jeweils 150 Watt Leistung und die Unterstützung für High-End-Audio wie Dolby TrueHD, dts HD Master Audio und Dolby Pro Logic IIz. Für die ideale individuelle Klangeinstellung bietet der AVR-X2000 gleich sechs verschiedene »Game Sound«-Modi.

So wird die virtuelle Action zum wahren Erlebnis – wie ein waschechter Blockbuster im Kino.

Darüber hinaus verfügt der AVR-X2000 über modernste Top-Video-Features wie 4k/Ultra HD und 3D. Und wenn die Musik mal im Vordergrund steht, können Sie HD-Audio-Dateien sogar kabellos abspielen, Streaming per AirPlay oder Spotify beherrscht der AVR-X2000 natürlich auch. Oder Sie genießen einfach nur Internet-Radio zum Frühstück mit der Partnerin am Wochenende – beim AVR-X2000 stets auf bestechendem Soundniveau.

Anschlüsse satt:
PC, TV/Monitor und Lautsprecher verbinden Sie
direkt mit dem AVR-X2000 als Heimkinozentrale.



Battlefield 4

Ein routiniert guter Multiplayer-Modus trifft auf eine schlechte Solo-Kampagne. Und auf Spielspaß hemmende Bugs. Von Petra Schmitz und Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)**
Termin: **31.10.2013** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Videos

Die einen nennen es »Battlefield 3,5«, die anderen »Rooffield« (wegen der vielen Häuserdächer voller Scharfschützen), wieder andere betiteln das Spiel als »Battlecrash«. Wir sagen nach wie vor **Battlefield 4**, aber ohne in fren-

tischen Jubel auszubrechen. Dafür hat der Shooter zu viele Fehler und Unzulänglichkeiten im Marschgepäck. Mit der Kampagne von **Battlefield 4** sind wir sogar ausgesprochen unglücklich. Denn sie entfaltet zwar eine Handvoll imposanter Knallmomente, verpackt diese aber in eine ebenso schlechte wie schlecht erzählte Handlung

Das neue **Speedboat** beherrscht mit seiner umfangreichen Bewaffnung die Wasserwege.

Das ist drin

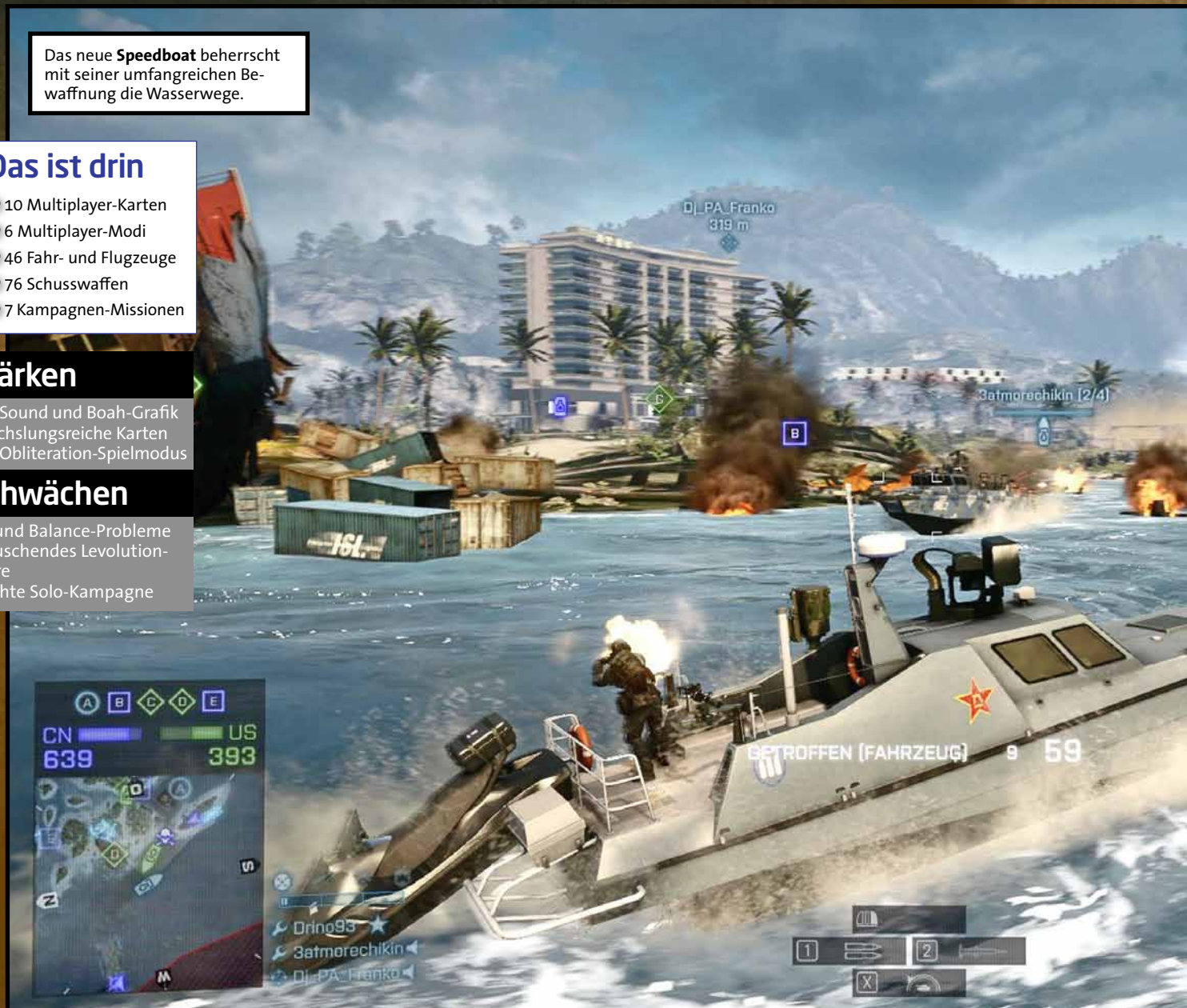
- ✦ 10 Multiplayer-Karten
- ✦ 6 Multiplayer-Modi
- ✦ 46 Fahr- und Flugzeuge
- ✦ 76 Schusswaffen
- ✦ 7 Kampagnen-Missionen

+ Stärken

- + Wow-Sound und Boah-Grafik
- + abwechslungsreiche Karten
- + toller Obliteration-Spielmodus

- Schwächen

- Bugs und Balance-Probleme
- enttäuschendes Revolution-Feature
- schlechte Solo-Kampagne



mit mal langweiligen, mal unlogischen Aufgaben. Alter Schwede, Dice, das ginge so viel besser! Mehr zur Kampagne ab Seite 47.

Doch wie steht's um die Multiplayer-Gefechte, traditionell die Kernstärke der Serie? An der Klassenauswahl hat sich zunächst gar nichts getan. Noch immer wählen wir zwischen Sturmsoldat (Assault), Unterstützer (Support), Pionier (Engineer) und Aufklärer (Recon). Aber Anpassungen sorgen dafür, dass sich die Klassen zum Teil deutlich anders als im Vorgänger spielen. Um den aus **Battlefield 3** bekannten, nahezu unaufhaltsamen »Medic-Trains« (alle Spieler eines Squads spielen Assault, um sich ständig gegenseitig wiederzubeleben) ihren Schrecken zu nehmen, wurde der Defibrillator des Sturmsoldaten abgeschwächt. Gefallene Kameraden lassen sich nur noch einmal ins Leben brutzeln und erhalten dabei lediglich zwanzig Prozent ihrer Gesundheitspunkte. Mehr gibt es nur, wenn wir den Stromschocker vor dem Einsatz aufladen. Allzu gute Samariter laufen aber Gefahr, den deutlich verkürzten Zeitraum für eine erfolgreiche Reanimation zu verpassen.

Der Pionier kann aus einem umfangreichen Arsenal verschiedener Raketenwerfer-Typen wählen, die sich alle in punkto Zielaufschaltung und Schaden unterscheiden. Neu sind die M2 SLAM-Minen, die sich auch an Wänden anbringen lassen. Oder man pappt sie direkt ans Zielfahrzeug, zündet sie aus sicherer Entfernung mit einem Raketenwerfer und erfreut sich am resultierenden Feuerwerk.

Kopierschutz

Battlefield 4 muss auf EAs Online-Plattform Origin aktiviert werden. Anschließend kann das Spiel nicht mehr weiterverkauft werden.



Die Sprengung der Bomben im **Obliteration-Modus** sorgt für riesige Explosionen.



Da kann der Unterstützer nur neidisch zuschauen. Ihm fehlt nämlich eine Waffe, die er effektiv gegen Fahrzeuge einsetzen kann – zumindest bis er durch erfolgreiches Spielen ganze 134.000 Punkte gesammelt hat und endlich das aus **Battlefield 3** bekannte C4 freischaltet. Mit seinen XM25 Airburst verschießt er allerdings Granaten, die verschanzten Gegnern tödliche Kopfschmerzen bereiten.

Während Support-Spieler lange auf ihr C4 hinarbeiten müssen, bekommen es Aufklärer gleich zu Beginn in die Hand gedrückt. Vermutlich soll das den notorisch frontfaulen Scharfschützen einen Anreiz bieten, ihren Kollegen nicht nur aus der dritten oder vierten Reihe Feuerschutz zu geben. Serienveteranen werden sich erinnern: Das gab's so schon in **Battlefield: Bad Company 2** – und es hat damals ebenso wenig funktioniert wie heute. Stattdessen verschanzen sich viele Aufklärer lieber mit ihren Präzisionsgewehren auf Häuserdächern und lassen die explosiven Päckchen hin und wieder auf Panzerdächer regnen. Immerhin können sie von dort oben mit

Mit C4 an die Front

ihrem Laser-Designator oder dem bekannten SOFLAM Fahrzeuge markieren, die der Pionier dann mit seinen Raketen aufs Korn nimmt. Apropos: Die Ballistik von **Battlefield 4** hat sich im Vergleich zum Vorgänger leicht verändert, an das neue Schussverhalten der Waffen – und damit auch der Präzisionsgewehre – muss man sich erst gewöhnen. Das halten wir allerdings völlig wertfrei fest, uns gefallen sowohl die alte als auch die neue Kugelphysik.

Neben ihren klassenspezifischen Waffen steht allen Soldaten ein deutlich aufgestocktes Repertoire an gemeinsamen Schießprügeln zur Auswahl. Hier finden sich Schrotflinten, Karabiner (leichte Versionen der bekannten Sturmgewehre) und DMRs (Scharfschützengewehre mit weniger Bumms). So kann jede Klasse auf nahezu jede Kampfdistanz effektiv eingesetzt werden.

Mit unserer Lieblingswaffe im Gepäck schließen wir uns einem Squad an, das jetzt maximal fünf Spieler beherbergt und bei denen wir direkt in das Spiel einsteigen dürfen. Durch gemeinsame Aktionen füllen Squad-Mitglieder außerdem eine Punkte-Leiste und schalten so nach und nach Verbesserungen, sogenannte Feldupgrades, frei. Gemeinsames Vorgehen lohnt sich also noch mehr als in **Battlefield 3**. Bevor wir aber über die Übersichtskarte blindlings bei einem Teamkameraden ins Spiel einsteigen, sollten wir durch einen kurzen Blick auf das Kamerafenster unten links die Lage checken. Sonst liegen wir bald wieder am Boden, weil unser Kamerad es sich gerade mal wieder am falschen Ende eines Kanonenrohrs gemütlich gemacht hat. Pech können wir natürlich immer noch haben, aber die nervigen Spawnkills werden so deutlich reduziert.

Einmal im Geschehen lässt die Action aber meist nicht lange auf sich warten. **Battlefield**-typisch brennt immer irgendwo der Baum. Kugeln zerreißen die Luft, Jets und Hubschrauber donnern über unsere Köpfe, Soldaten schreien sich Befehle zu und vom Wasser aus

Die Karten im GameStar-Check

Fehlerhafte Übertragung

Setting: Kampf um eine gigantische Satellitenschüssel. Viel freies Feld und wenige Gebäude. Ideales Jagdgebiet für Panzer und Luftfahrzeuge.

Revolution-Element:

Drei riesige Türme können gefällt werden. Doof für die dort postierten Sniper. Vor allem, weil die ewig lange klettern mussten.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Flutgebiet

Setting: Chinesische Kleinstadt. Das Gerümpel auf den Hausdächern bietet reichlich Deckung, aber Vorsicht: Sniper! Lieber die vielen Schleichwege nutzen.

Revolution-Element:

Ein Dammbruch überflutet die Straßen. Einige Hauseingänge lassen sich durch Tauchen erreichen.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Golmud-Bahn

Setting: Sehr große Karte für Fahrzeuge. Infanterie wird im nördlichen Dorf glücklich. Eisenbahn als beweglicher Flaggenpunkt – toll!

Revolution-Element:

Verteilt auf der Karte befinden sich improvisierte Sprengsätze. Diese können über Laptops in der Nähe gezündet werden.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: –



Hainan-Resort

Setting: Gute Mischung aus Land- und Seegefechten. Das Kanonenboot erreicht fast jeden Ort. Im Rush-Modus Angreifer deutlich benachteiligt.

Revolution-Element:

Das zentrale Hotelgebäude kann in mehreren Abschnitten einstürzen, außerdem befinden sich im Wasser hochentzündliche Ölflecken.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Rush



Langcang-Damm

Setting: U-förmige Bucht im Schatten des Damms. Vom Wasser feuert das Kanonenboot, an Land kämpfen LAVs. Infanterie verschanzt sich lieber in den Häusern.

Revolution-Element: Die Zerstörung des Damms sorgt lediglich für etwas Geröllhagel – unspektakulär.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Rush



Morgendämmerer

Setting: Doofer Name, aber sehr stimmungsvoll. Wolkenkratzer und Straßenschluchten bieten reichlich Deckung. Trotzdem sehr fahrzeuglastig.

Revolution-Element:

Die Brücke in der Mitte der Map kann zum Einsturz gebracht werden. Panzer dort besser nicht unterstellen.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Operation Spind

Setting: Gefängnis-schlauch. Reine Infanterie-Gefechte. Ausweichrouten am Berghang sind dank des Schneegestöbers halbwegs sicher vor Snipern.

Revolution-Element:

Der Wachturm in der Mitte der Karte kann gesprengt werden, wodurch eine Verbindung zwischen oberer und unterer Etage entsteht.

Bester Spielmodus: Defuse

Schlechtester Spielmodus: jeder Modus mit 64 Spielern



Angriff auf Shanghai

Setting: Stadtkarte mit vielen Hochhäusern. Dächer können per Lift erreicht werden. Brücken werden durch versenkbare Poller für Fahrzeuge unpassierbar.

Revolution-Element:

Ein gigantisches Hochhaus in der Kartenmitte kann einstürzen, der Flaggenpunkt C wandert so auf Straßenhöhe.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Domination



Sturm auf Paracel

Setting: Inselkette im Chinesischen Meer. Keine Landfahrzeuge, nur Boote, Hub-schrauber und Jets.

Revolution-Element:

Der aufziehende Sturm sorgt für grandiose Atmosphäre, wirkt sich genau wie der strandende Zerstörer aber nur wenig auf das Gameplay aus.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Rush



Zavod 311

Setting: Dichter Wald umringt die Panzerfabrik Zavod. Spotten ist hier besonders wichtig. Fies: Artillerie kann aus der sicheren Basis die Karte unter Feuer nehmen.

Revolution-Element: Die Wrackteile des großen, zerstörbaren Schornsteins bieten Infanterie Deckung und eröffnen neue Schleichwege.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Rush



Spektakuläre **Brandgranaten** gehören zur neuen Ausrüstung für alle Klassen.



Jets zu steuern bleibt weiterhin eine Kunst. Gut, so haben wir keine Zeit auf die matschigen Cockpit-Texturen zu starren.



nehmen Schnellboote Panzer unter Feuer. Die brachiale Soundkulisse, die **Battlefield 4** dem Spieler um die Ohren haut, ist im Spielbereich konkurrenzlos. Aber Moment, haben wir gerade »Schnellboote« geschrieben? Richtig gelesen! Während im Vorgänger maximal ein paar Gummibötchen in den Fluten herumdümpelten, brettern jetzt diese waffenstarrenden Monster durch die Wellen. Sehr cool, aber auch etwas zu mächtig. Gut möglich, dass Dice hier nachträglich noch an der Balance feilt.

Die maritime Aufrüstung macht aber deutlich: In **Battlefield 4** geht's wesentlich öfter ins kühle Nass. Die Hälfte der zehn Karten des Spiels verfügt über mehr oder weniger große Wasserflächen. Unser neuer Favorit

Mehr Meer!

verzichtet sogar gänzlich auf Landfahrzeuge. »Sturm auf Paracel« verlegt die bleihaltige Flaggeneroberung auf eine kleine Inselkette mitten im Chinesischen Meer – im wunderschönen Chinesischen Meer. Die neue Frostbite Engine 3 lässt die Muskeln spielen und zaubert einladende Sandstrände, tropische Pflanzen und eine riesige, toll animierte Wasserfläche auf den Bildschirm. Viel Platz also, um sich mit den neuen Pöten auszutoben. Dass uns die Karte innerhalb kürzester Zeit ans Herz gewachsen ist,

liegt neben der tollen Spielbarkeit und dem ungewöhnlichen Setting auch an einer fantastischen Atmosphäre, die das ohnehin serientypisch grandiose Schlachtfeld-Gefühl in ungeahnte Höhen treibt. Herrscht zu Beginn einer Runde noch bestes Urlaubswetter, zieht nach einiger Zeit ein handfester Sturm auf und lässt riesige Wellentürme gegen die Ufer branden. Gleichzeitig reißt sich ein riesiger Zerstörer aus seiner Verankerung und bohrt seinen Bug in bester

Schluss mit Rush

Johannes Rohe
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Wenn man mich bei Battlefield 3 nach meinem Lieblings-Spielmodus gefragt hat, musste ich nicht lange überlegen: Rush! Bei Battlefield 4 ist die Sache aus mehreren Gründen nicht mehr so klar. Zum einen hat mit dem tollen Obliteration-Modus starke Konkurrenz ihren Weg ins Spiel gefunden, zum anderen ist Rush auf einigen Karten nahezu unspielbar unausgewogen. Auf Zavod 311 wieder und wieder vergeblich in einen dunklen Kellerraum zu stürmen, macht einfach keinen Spaß. Dice täte gut daran, hier noch an der Balance zu schrauben. Ähnlich enttäuscht hat mich das groß angekündigte Revolution-Feature. Zwar sorgen brechende Dämme und einstürzende Hochhäuser für Atmosphäre, aber die Konsequenzen für das Geschehen auf dem Schlachtfeld halten sich doch eher in Grenzen. Egal, Battlefield 4 taugt mir auch so wieder sehr, zumindest im Multiplayer. Wenn's nicht gerade mal wieder abstürzt.

Speed 2-Manier in eine der Inseln. »Revolution« nennt Dice dieses Feature und meint damit besondere Ereignisse, die das Spielgefühl einer Karte während der laufenden Partie verändern. Leider wirkt sich das aber nicht immer so stark aus wie auf »Sturm auf Paracel«. Negativer Höhepunkt ist der Dammbruch auf der Karte »Langcang-Damm«. Statt Wassermassen stürzen lediglich Trümmerteile auf das Spielgebiet, in denen unsere Figur dann auch noch ständig hängen bleibt. Nach den vollmundigen Ankündigungen ist das, gelinde gesagt, ziemlich unterwältigend.

Ebenso enttäuschend ist für uns die Umsetzung einiger Karten im extrem beliebten Rush-Modus. Schon bei den DLCs zu **Battlefield 3** hat sich Dice hier nicht gerade mit Ruhm bekleckert (absoluter Tief-

Die Klassen

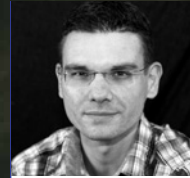


Als **Unterstützer** müssen wir uns C4 erst hart erarbeiten. Bis dahin stürzen wir uns lieber in reine Infanterie-Gefechte.

Pioniere sind der Schrecken aller Panzer. In ihrem Arsenal findet sich der passende Raketenwerfer für jede Lebenslage.

Der **Aufklärer** teilt sich das C4 mit dem Unterstützer und wird so nun auch für Fahrzeuge zur ersten Gefahr.

Der Defibrillator des **Sturmsoldaten** wurde abgeschwächt. Trotzdem ist der Sani noch immer das Rückgrat der Squads.



Optisch tolles »Addon«

René Heuser
Leiter Online-Redaktion
redaktion@gamstar.de

Hüllen wir den Mantel des Schweigens über die durch und durch enttäuschende Kampagne von Battlefield 4. Ich wünschte, Dice hätte die dafür verplemperte Zeit lieber in die Stabilität des Programmcodes investiert. Einmal mehr kommt ein Battlefield auf den Markt, das unfertig ist, massiv nachgepatcht werden muss und das in der Community schon den Spitznamen »Battlecrash 4« bekommen hat. Ein Armutszeugnis. So viel Spaß der Multiplayer auch macht, auf mich wirkt BF4 wie EAs neue »Melkkuh«. Schnell zusammengezimmert, mit besserer Grafik, guten, aber nicht überlegenden Karten, zahlreichen Detailveränderungen und zwei neuen Spielmodi. Damit wird man die Hardcore-Fans wohl zufriedenstellen. Aber genau wie bei Call of Duty: Ghosts ist es letztlich mehr vom Alten. Wenn das Angebot diesen Winter nicht so mager wäre, könnte man beide Spiele auch getrost auslassen.

punkt: **Armored Kill**). Ganz so schlimm ist es in **Battlefield 4** zwar nicht, doch die Idee ein MCOM in einem Kellerraum zu platzieren (Zavod 311), einen Abschnitt nur auf einem unzugänglichen Flugzeugträgerdeck ablaufen zu lassen (Sturm auf Paracel) oder Angreifer einen engen Strandbereich nur mit leichten Hubschraubern und Gummibooten erstürmen zu lassen (Hainan-Resort), lässt uns an der Zurechnungsfähigkeit der Map-Designer zweifeln. Und wer die Karte Operation Spind verbrochen hat, sollte gleich bei Wasser und Brot in selbigen gesperrt werden. Ziel war es wohl, eine Karte zu schaffen, die sich »so ähnlich wie Operation Métro« aus **Battlefield 3** spielt. Herausgekommen ist ein finsterner Levelschlauch, dessen viele schmale Durchgänge von den Spielern becampt und mit Granaten bombardiert werden – Spielspaß ist anders!

Richtig Laune macht Operation Spind eigentlich nur im neuen Spielmodus Entschärfung (Defuse). Hier kämpfen beide Teams darum, eine Bombe in der gegnerischen Zielzone scharf zu machen und zur

Detonation zu bringen. Der Twist daran: Jeder Spieler hat wie bei **Counter-Strike** nur ein Leben. Wer erschossen wird, muss bis zur nächsten Runde Däumchen drehen. Die Gefechte spielen sich so einen Hauch taktischer, erfordern koordiniertes Vorgehen, und der Defibrillator des Sturmsoldaten wird immens wichtig. Wer allerdings einen Server mit mehr als zwanzig Spielern aufsucht, muss entweder sehr gut sein oder kann in den langen Zwangspausen endlich die Wohnung putzen oder Altchinesisch lernen.

Ebenfalls neu dabei ist der Modus Vernichtung (Obliteration). Wieder geht es ums Bombenlegen, diesmal gibt es aber auf der ganzen Karte nur einen einzigen Sprengsatz, der zufällig in einem Bereich etwa in der Mitte der Karte erscheint. Beide Teams zanken sich also um den Besitz des explosiven Pakets, um damit nacheinander drei feindliche Ziele zu pulverisieren. Klar, dass es dabei ordentlich zu Sache geht. Weil man die immer gleichen Spawnpunkte der Bombe schnell verinnerlicht hat, reicht aber häufig schon ein gut geführtes Squad, um die

Runde für sich zu entscheiden. Einmal mit dem Heli reingebrettert, Bombe geschnappt und ab dafür. Wenn die Verteidiger jetzt nicht gut positioniert sind, ist die Runde schneller vorbei als wir »Wo ist denn schon wieder die Luftabwehr?« rufen können. Zu Problemen ganz anderer Art führt die standardmäßig abgeschaltete Rundenzeit-Begrenzung. Verschanzt sich ein Team an seinem letzten Ziel, zieht sich eine Partie schon mal länger als eine Quintupel-Vorführung der **Twilight**-Filme – mit ähnlichem Spannungsfaktor. Hier sollte Dice schnell nachbessern. Trotz dieser Kinderkrankheiten hoffen wir, dass der Obliteration-Modus nicht so schnell in der Mottenkiste verschwindet wie Capture-the-Flag, dafür macht er nämlich jetzt schon viel zu viel Spaß.

Der Commander-Modus



Als Commander betrachten wir das Spielgeschehen auf dieser Übersichtskarte. Von hier befehlen wir unseren Squads ① Flaggenpunkte anzugreifen oder zu verteidigen ②. Zur Unterstützung lassen wir Aufklärungsdrohnen ③ ausschwärmen, die feindliche Positionen aufdecken. Mit jeder gelungenen Aktion füllen wir eine Leiste ④, die besondere Squad-Unterstützungen freischaltet. Das Halten bestimmter Flaggenpunkte ermöglicht außerdem den Einsatz besonders mächtiger Fähigkeiten wie eines Cruise-Missile-Angriffs ⑤.

Beim Entschärfen, Vernichten und sonstigen Kämpfen können wir unseren Kameraden nun auch endlich wieder von oben zuschauen – und zwar im Commander-Modus, der in **Battlefield 4** seine Rückkehr feiert. Als Befehlshaber betrachten wir das Spielgeschehen auf einer Übersichtskarte. Anders als in **Battlefield 2** stehen die Commander der beiden Teams nicht mehr als Soldaten auf dem Schlachtfeld auf und müssen sich beim Befehligen folglich nicht mehr in Gebäuden oder Containern verstecken. Stattdessen kommandieren sie ihre Truppen unsichtbar von außerhalb der Karte, die Spielerzahl steigt somit auf 66, also 64 Spieler plus zwei Kommandanten. So interessant die Möglichkeiten des Commanders auch sind und so gerne wir ihn in **Battlefield 2** auch gespielt haben – ganz durchdacht ist die Befehlshaber-Funktion derzeit noch nicht. Denn weil die Squad-Anführer keine direkten Belohnungen fürs Erfüllen von Kommandeurs-Befehlen bekommen, halten sie sich auf öffentlichen Servern auch kaum an unsere Vorgaben. Das fühlt sich dann so an

Kollege Irish zielt zwar auch auf den Gegner, den wir im **Fadenkreuz** haben, trifft aber nicht.



wie ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Soldaten nicht das tun, was wir anordnen. Also beschränken wir uns hauptsächlich darauf, Aufklärungsdrohnen anzufordern und Cruise Missiles abzufeuern. Nett, aber es ging spannender.

Abschließend blicken Sie doch noch einmal mit uns in die Vergangenheit. Damals attestierten wir **Battlefield 3** zwar, nicht das alte **Battlefield**-Gefühl aufleben zu lassen, dafür aber ein neues und noch besseres zu bieten. Dieses neue Gefühl fängt auch **Battlefield 4** routiniert ein – aber eben wirklich nur routiniert, denn am grundsätzlichen Konzept hat Dice nichts geändert.

Bei der Solo-Kampagne hätte man sich auch besser an der von **Battlefield 3** orientiert. Okay, im Einsatz von Sergeant Recker knallt's auch an jeder Ecke, aber leider ohne Sinn und Verstand. Das geht schon bei der KI los. Zwar unterscheiden sich die Gegner grundsätzlich nicht von denen des Vorgängers, aber den künstlichen Kameraden scheint allesamt das Hirn abhanden gekommen zu sein. Wir können ihnen zwar wie im Multiplayer den echten Mitspielern Ziele vorgeben, können's aber auch gleich lassen. Hin und wieder plopt mal der Hinweis auf einen sogenannten Squad-Kill auf, die eigentliche Arbeit bleibt jedoch an uns hängen. Da steht ein Mitstreiter an einer Hügelkante, keine zehn Meter vor ihm ein gan-

zer Schwung Feinde auf einem Häuserdach, und was passiert? Genau: Nichts! Bis wir selbst eingreifen und die Typen ausknipsen.

Das Problem an den Zielvorgaben inklusive der auch aus dem Multiplayer bekannten farblichen Markierungen der Gegner: Die Immersion, also das Eintauchen ins Geschehen fällt uns so doch ein bisschen schwer. Was ein **Crysis 3** über den Nano-Suit erklärt, findet in der Solo-Kampagne von **Battlefield 4** keine schlüssige Verankerung: Warum schweben da permanent orangefarbene

Künstliche Idioten

Dreiecke über Gegnern, sobald wir sie mit dem Fernglas erspäht haben? Wir spielen doch keinen Roboter mit eingebautem Satellitenempfänger! Mal ganz davon abgesehen, dass die markierten Gegner die Schießereien sehr einfach machen – schließlich wissen wir jederzeit genau, welcher Feind wann wohin läuft. Nur wenn wir das Spähen vergessen oder bewusst drauf verzichten, kann's knifflig werden.

Gleiches gilt für die Punkte, die wir innerhalb der Missionen durch Kopfschüsse oder Abschussketten sammeln (Bronze-, Silber- und Goldmedaillen) und die für Waffenfrei-

Flugzeugträger, die erste: Wir müssen uns tatsächlich drei Mal über so ein Ding kämpfen.



Vorsicht Bugs!

In den Tagen nach dem Release klagten zahlreiche Spieler über häufige Abstürze, Soundprobleme, verlorene Erfahrungspunkte und weitere Fehler. Auch wir haben diese Probleme während des Tests erlebt. Mit einem ersten Server-Update hat Dice zwar bereits einige Absturzursachen beseitigt, doch längst nicht alle. Und Fehler gibt's auch nach wie vor reichlich. Bis das Spiel rund läuft, ziehen wir für die Probleme jeweils einen Punkt bei Grafik, Sound und Bedienung ab.

schaltungen sorgen. Wir dürfen recht bald schon an den vielen, vielen Munitionskisten unsere Ausrüstung nach Belieben durchtauschen. Keine Lust mehr auf Sturmgewehr, lieber Scharfschützen-Tröte? Nur her damit. Eigentlich ganz nett, aber warum können wir die alternativen Schießprügel nicht auch ohne Upgrade mitnehmen, wenn sie doch sowieso in den Kisten rumliegen? Da wäre eine Waffenwahl vor Missionsbeginn besser gewesen. Außerdem sind's zu viele Kisten!

Schauwert hat die Solo-Kampagne aber allemal. Da gehen Flugzeugträger zu Bruch, hier stürzen Gebäude ein, und dort drüben fällt eine Seilbahn aus dem Himmel. Explosionen, die man vom Fleck weg heiraten könnte, wenn sie nicht so kurzlebig wären, verzaubern unsere Netzhäute. Partikeleffekte spratzen förmlich aus dem Monitor. Verdammt schick sieht's aus, dieses **Battlefield 4**. Schade jedoch, dass es das Spiel nicht so gut wie ein **Call of Duty** hinkriegt, unseren Blick auf die Wow-Momente zu lenken. Wenn wir nicht zufällig im richtigen Moment hingucken, passiert vieles von uns unbemerkt. Trotz des exzellenten Sounds, der uns immer wieder Hinweise darauf gibt, wohin wir blicken sollen. Aber hey, wenn gleichzeitig blaue Bohnen kleinerer und größerer Bauart durch die Gegend zischen, kann man schon mal mit was anderem beschäftigt sein als mit einer Flugzeugträger-Kommandobrücke, die sich gerade laut knirschend ins Meer verabschiedet. Das ist schade. Trotzdem: Wer **Battlefield 4** nicht mit Surround-System oder zumindest mit sehr guten Kopfhörern angeht, sollte mit Zwangsspielen von **Barbies Pferdeabenteuer** nicht unter zehn Stunden bestraft werden. Der Klangteppich, den Dice unter das Abenteuer von Sergeant Recker und seinem Tombstone-Squad gelegt hat, dürfte für einige Zeit locker als Referenz durchgehen, selbst wenn die deutschen Sprecher im Vergleich zu den englischen spürbar abfallen. Da kann auch Moritz Bleibtreu nix dran ändern, zumal sein Charakter ohnehin nur einen vergleichsweise minimalen Auftritt hinlegt. Aber das ist an dieser Stelle Krittellei auf hohem Niveau, die Kampagne von **Battlefield 4** brennt ein optisches wie akustisches Feuerwerk ab.

Warum der Solo-Einsatz aber trotz großem Krawumm-Faktor nicht zünden will, liegt hauptsächlich an der Story und am Missionsdesign. Das Spiel legt allerlei unlogische

Technik-Check Battlefield 4

Grafikvergleich



1920x1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX11, 4X MSAA, 200 PROZENT SUPER SAMPLING

Egal ob Sie das schöne Wasser mit Gischt und Wellen **1**, die hochwertige Kantenglättung **2** oder die messerscharfen Texturen mitsamt erweiterter Schattendarstellung von kleinen Objekten wie den Sandkuhlen **3** betrachten – Battlefield 4 sieht voll aufgedreht umwerfend aus.



1920x1080, MINIMALE DETAILS, DIRECTX11, KEINE KANTENGLÄTTUNG, 100 PROZENT SUPER SAMPLING

In niedrigen Details verliert das Wasser ohne Gischt und Brandungen viel an Realismus **1**, an schrägen Kanten sind jetzt unschöne Treppen sichtbar **2**. Texturen wie der Sand werden zudem nur deutlich detailärmer und ohne sekundäre Schatten (HBAO, SSAO) dargestellt **3**.

Wichtige Grafikeinstellungen



1 Grafikqualität: Der Menüpunkt Grafik-Qualität regelt stufenweise sämtliche Grafikoptionen. Dank vier Voreinstellungen und einer Auto-Funktion, die automatisch geeignete Einstellungen für den jeweiligen PC erkennt, können sich auch ungeduldigen Spieler, die nicht erst lange experimentieren wollen, unverzüglich ins Gefecht stürzen.

2 Texturen: Wie scharf, detailliert und realistisch die Oberfläche von Objekten aussieht, entscheiden Sie mit dem Regler Texturqualität. Allerdings unterscheiden sich die Texturen nur in den Stufen »Niedrig« und »Mittel« sichtbar, nicht aber in höheren Einstellungen.

3 Beleuchtung: Die Beleuchtungsqualität regelt in erster Linie die Feinzeichnung von Schatten. Auf Stufe Niedrig wirken Schatten stark verpixelt und unrealistisch, erst in höheren Stufen werden zum Beispiel auch die Schatten einzelner Blätter von Bäumen differenziert dargestellt.

4 Kantenglättung: Um Treppchenbildung an schrägen Kanten zu vermeiden, sollten Sie die umfangreichen Optionen zur Kantenglättung nutzen. Neben dem »Postprocessing Antialiasing« (FXAA), welches sehr ressourcenschonend Kanten glättet, aber einen leichten Unschärfefeffekt herbeiführt, sollten Sie bei genug Reserven das deutlich leistungshungrigere, aber qualitativ überzeugendere »Verzögerte Anti-Aliasing« (MSAA) aktivieren.

5 Umgebungssicht: Diese Option hat großen Einfluss auf den Schattenwurf von kleinen Objekten und trägt sehr zur stimmigen Atmosphäre bei. Das sogenannte »Ambient Occlusion« kostet in seiner besten Form (HBAO) zwar gut rund zehn Prozent Leistung, sollte aber mindestens in der Stufe »SSAO« aktiviert sein. Ansonsten wirken Objekte in der Spielwelt künstlich und wie aufgeklebt.

So läuft Battlefield 4 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, hat die **Grafikkarte** den größten Einfluss.

1	Geforce 200	GTX 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295				
	Geforce 400/500	GTX 450	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
	Geforce 600/700	GTX 650		GTX 650 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 760	GTX 680	GTX 780
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890						
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970			
	Radeon HD 7/Rx	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970	R9 280	R9 290X
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 965	X6 1050T	X6 1090T	
	FX					FX 4100	FX 6300	FX 8150	FX 8350	
	Core 2 Duo/Quad	E4300	E6600	E7400		Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500	i7 2600
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K	i7 3960K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, Niedrig, FXAA Mittel, SSAO	läuft so flüssig: 1920x1080, Mittel, 2x MSAA, FXAA Mittel, SSAO	läuft so flüssig: 1920x1080, Ultra, 4x MSAA, HBAO
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Battlefield 4 sollten Sie mit einem **64-Bit-Windows** spielen. Es läuft zwar auch auf 32-Bit-Betriebssystemen, dann aber nur in einer optisch deutlich schlechteren Version ohne die Möglichkeit, die Grafikoptionen zu ändern.
- Unter »**Sichtfeld**« bestimmen Sie die Breite des Blickwinkels. Wir empfinden 80 bis 90 Grad als empfehlenswerten Kompromiss aus weitem Sichtfeld und geringer Verzerrung.
- Bei »**Auflösungsskalierung**« stellen Sie ein, ob Ihre Grafikkarte mehr oder weniger Pixel berechnet, als nativ vom Monitor angezeigt werden. Das führt bei einer Einstellung von weniger als 100 Prozent zu mehr Leistung bei gleichzeitig stark verpixelter Optik. Mit mehr als 100 Prozent bricht die Performance spürbar ein, die Grafikqualität steigt aber sichtbar. **LH**

Systemanforderungen

- Zweikern-CPU mit mindestens 2,5 GHz
- 3,0 GByte RAM
- 24,5 GByte Speicherplatz
- 768 MByte Grafikspeicher
- DirectX 10



Kollege Irish und die Chinesin Hannah haben ein gemeinsames Problem: Sie schaffen's nicht, glaubhafte **Charaktere** abzugeben.

Ereignislunten, um ein ordentliches Action-Feuerwerk zünden zu können. Daran muss man sich nicht stören, viele Filme und **Call of Duty**-Abschnitte machen's genauso. Wer sich hingegen eine glaubwürdige Erzählung wünscht, wird an seiner Stirn schnell Handflächen-Einschlagsspuren vorfinden. In Shanghai sollen wir beispielsweise VIPs aus einem Hochhaus retten, die dann vom Dach des Gebäudes mit einem Hubschrauber zu einem Flugzeugträger abhauen, während unser Squad aus irgendwelchen undurch-

Recker wer?

sichtigen Gründen und unter Dauerbeschuss zurück zum Fluss latscht, um dort ein Boot zum selben Flugzeugträger zu nehmen. Und falls jemand fragen möchte: Nein, der Hubschrauber war nicht voll. In Singapur müssen wir auf einem Flugfeld voller feindlicher Düsenjäger eine Signalarakete zünden, um das Zeichen für einen Artillerie-

angriff zu geben. Doch die Position des Flugfelds und das Feindvorkommen darauf sind bekannt, die Signalarakete ist so überflüssig wie ein Kropf. Besser noch: Wir haben nur 30 Sekunden nach Abschuss der Rakete, um aus der Gefahrenzone zu entkommen, andernfalls werden wir von den eigenen Leuten zu Klump gebombt. Wenn die US-Armee in echt so sorglos mit ihren Soldaten umgeht, dann gute Nacht.

Battlefield 4 ordnet seine Erzählstruktur der Shooter-Action unter, und das gilt auch für die übergreifende Handlung: Ein chinesischer General putscht sich in gefühlten Nanosekunden zum Machthaber und bläst sogleich zur Großoffensive gegen den Rest der Welt. Weil eine zumindest merkwürdig große EMP-Bombe nicht nur Shanghai den Strom abreißt, sondern auch die gesamte US-Flotte vor der Küste lahmlegt, schaffen es die Chinesen nahezu unbehelligt bis zum Suezkanal. Einzig ein paar US-Soldaten – darunter wir – stellen sich den unglaublichen Angreifern in den Weg.

Womit wir bei den Charakteren wären: Wir schlüpfen in die Uniform eines gewissen Recker, mehr als dessen Namen erfahren wir aber nicht. Er wird nach der ersten Mission (mit Unterbrechungen) zum Squad-Anführer erklärt, ohne dass wir davon etwas merken. Seine Aufgaben bestehen darin, Türen zu öffnen oder darauf zu warten, dass andere für ihn Türen öffnen. Mal muss er Helis vom Himmel schießen, dann wieder ein Boot fahren. Und schießen natürlich. Sagen darf er nichts, er steht stumm daneben, wenn den Squad-Kameraden nach einer heroischen Tat gratulierend und dankend die Hände geschüttelt werden. Er hört nur zu, wenn sich Soldat Irish mit der Chinesin Hannah über Familie und Zukunft austauscht. Blasser geht's kaum. Und diese Farblosigkeit überträgt sich auf den Rest der Charaktere. Die Ansprachen unserer Vorgesetzten bleiben Worthülsen, die Gespräche im Squad wirken wie aus dem Schmierentheater. Und als uns unsere Kameraden zum circa einhundertsten Mal mit cleveren Anweisungen unsere Rolle als Squadleader erfolgreich streitig machen, seufzen wir nur noch. Wir spielen aber trotzdem bis zum (enttäuschenden) Ende beziehungsweise bis zu einem von drei Enden, die sich aber nur minimal unterscheiden. Nicht, weil wir wollen, sondern weil wir für diesen Test müssen. **PET / JOR**

Kampagnen-Murks!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Huch, damit konnte ich nun wirklich nicht rechnen. Schon gar nicht nach dem letzten großen Trailer zur Solo-Kampagne, der mir eine 1A-Vorfreude-Gänsehaut beschert hatte. Und dann kommt eine 08/15-Kampagne dabei raus, bei der ich mich ernsthaft fragen muss, ob Dice inzwischen die geschätzten Medal-of-Honor-Entwickler engagiert hat. Ja, mir sind Charaktere und eine halbwegs nachvollziehbare Handlung gerade in Shootern, die sich mechanisch nicht sonderlich voneinander unterscheiden, durchaus wichtig. Battlefield 3 hat das mit der Story um Sergeant Blackburn ziemlich gut hinbekommen. Battlefield 4 versagt in den für mich wichtigen Punkten leider auf ganzer Linie. Klar, ich find die Optik super, der Sound ist nahe an der Perfektion, die Ballereien machen trotz blöder Freund-KI Spaß. Aber das Drumherum, das alles zusammenhalten soll, ist so löcherig wie ein Schweizer Käse. Kein Wunder also, dass ich immer wieder Aufreg-Pausen beim Spielen einlegen musste. Kleiner Tipp für Menschen, die ähnlich gestrickt sind wie ich und die Kampagne spielen wollen: Baldrian parat legen.

TERMIN 31.10.2013 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Battlefield 4

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Dice
Sprache Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch

Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK ACTION

»Die Solo-Kampagne besser auslassen und sich auf den Multiplayer beschränken!«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Conquest (64), Defuse (64), Domination (64), Obliteration (64), Rush (64), Squad Deathmatch (64), Team-Deathmatch (64)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Ja
SERVERSUCHE Battllog **MULTIPLAYER-SPASS** 300 Stunden

»Conquest rockt und Obliteration hat in Battlefield 4 das Zeug zum Thronfolger.«

GRAFIK

hübsche Wassereffekte tolle Beleuchtung beeindruckende Multiplayer-Zerstörungsszenarien
Animations- und Clippingfehler (Bug-Abwertung)

9/10

SOUND

fantastische Waffensounds großartiges Battle-Chatter
Sprecher in Kampagne etwas müde massive Soundfehler auf einigen Karten (Bug-Abwertung)

9/10

BALANCE

Assault-Soldat deutlich abgeschwächt gute Klassenbalance
Vehikel nicht übermächtig ausgewogene Karten ...
... allerdings nicht im Rush-Modus Solo-Kampagne zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

grandiose Multiplayer-Momente intensive Schlachtfeld-Atmosphäre einige beeindruckende Revolution-Momente
Solo-Kampagne ohne Battlefield-Gefühl

9/10

BEDIENUNG

gutes Körpergefühl einfache Fahrzeug-Steuerung
Spawn- und Kill-Cam häufiges Hängenbleiben
häufige Spiel- oder Server-Abstürze (Bug-Abwertung)

7/10

UMFANG

haufenweise Waffen und Ausrüstung umfangreicher Fuhrpark
sieben Spielmodi zehn Karten in unterschiedlichen Größen
kurze und künstlich gestreckte Kampagne

9/10

LEVELDESIGN

spielerisch sehr unterschiedliche Karten Revolution-Elemente verändern Karten ein wenig in den Deathmatch-Modi
schlechte Spawnpunkte lieblose Levels in Solo-Kampagne

8/10

KI/TEAMWORK

nützliches Multiplayer-Spotting Boni für Unterstützungsleistungen
Squad-Belohnungen Commander unterstützt Team
schreckliche Kampagnen-KI

9/10

KAMPAGNE/HANDLUNG

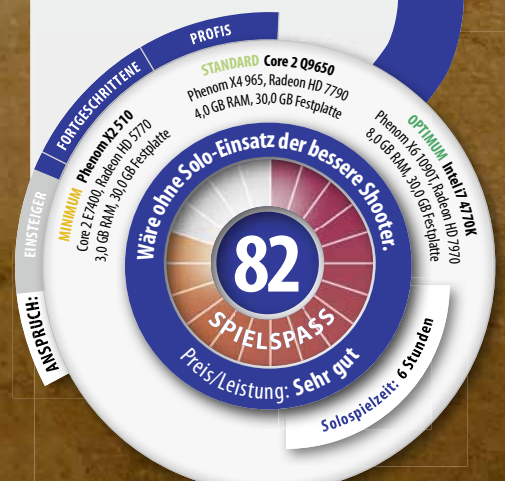
einige imposante Momente solides Shooter-Gameplay
schlechte Handlung schlecht erzählt langweilige Aufgaben
farbloser Hauptcharakter zu viele Nachschub-Kisten

4/10

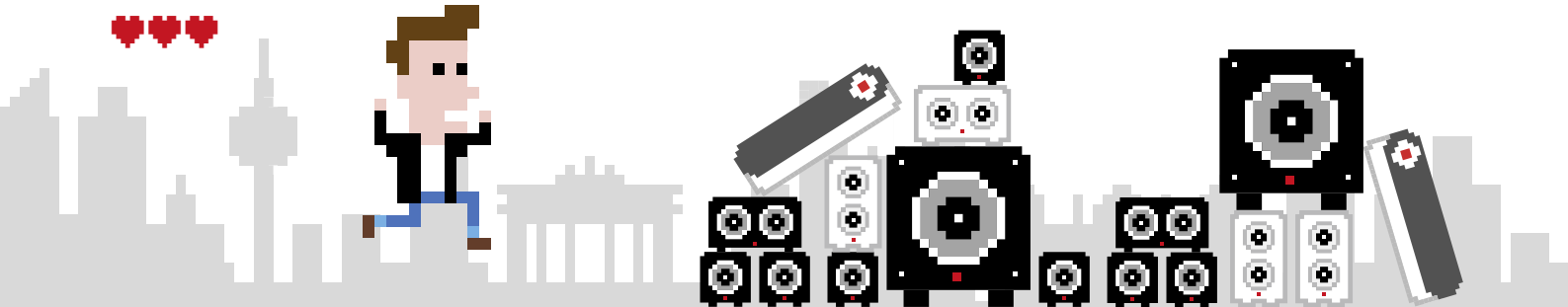
MULTIPLAYER

neue und gute Modi Obliteration und Defuse erprobte und spaßige Spielvarianten wie Conquest und Rush anspruchsvoller Hardcore-Modus
motivierendes Rankingsystem

10/10



WINNING SOUNDS **SO GOOD**



MONSTER-SOUND FÜR FURCHTLOSE GAMER.

Concept E 450 **GameStar-Edition**

- 🎵 5.1-Komplettanlage der Spitzenklasse für Konsole, Film und PC
- 🎵 Sofort startklar: Geräte anschließen und Teufel-Sound genießen
- 🎵 7.1-Verstärker mit 700 Watt im XXL-Subwoofer

 **€ 349,99**



**€ 99,98
SPAREN**

 **KABEL!
MIT DABEI!**

DER GOD MODE IM PREIS/KLANGVERHÄLTNIS.

Concept E 250 Control **GameStar-Edition**

- 🎵 Sofort spielfertige 5.1-PC-Surround-Anlage mit zusätzlichen Anschlussmöglichkeiten
- 🎵 250-Watt-Verstärker im 5.1-Subwoofer für hohes Klangniveau bei Games, Filmtönen und Musik
- 🎵 Komfortables Steuergerät mit 3 Audio-Eingängen, Mikrofon/Kopfhörer-Anschluss, Fernbedienung inklusive

 **€ 329,99**



**€ 79,97
SPAREN**

 **KABEL!
MIT DABEI!**

MICRO-SPEAKER AUFGESTELLT, HÖCHSTES KLANG-LEVEL ERREICHT.

Consono 25 Mk3 **GameStar-Edition**

- 🎵 2-Wege-Micro-Boxen für beeindruckenden Klang bei Filmtönen, Games und Musik
- 🎵 Sehr schlanker, aber kräftiger 100-Watt-Subwoofer
- 🎵 Für jeden AV-Receiver geeignet

🔊 **€ 229,99**



**€ 64,98
SPAREN**

**KABEL!
MIT DABEI!**

SPIEL, WO DU WILLST.

BT BAMSTER **GameStar-Edition**

- 🎵 Mobiler Bluetooth-Stereo-Soundbar aus massivem Aluminium
- 🎵 Bluetooth-Schnittstelle (mit aptX-Codec) für kabelloses Hörvergnügen
- 🎵 Progressives Double Bass System für tiefen, starken Bass

🔊 **€ 159,99**

**+ INKLUSIVE KOPFHÖRER
AUREOL® FIDELITY**



**€ 69,99
SPAREN**

DIE NEUE SPIEL-STRATEGIE: KLASSE SOUND IN DER PREISKLASSE.

Concept C 100 BE **GameStar-Edition**

- 🎵 Bärenstarkes 2.1-Lautsprecher-Set für PC, Mac, Notebook in spezieller Black Edition
- 🎵 Leistungsstark, laut und pegelfest bei Musik, Games, Filmtönen und mehr
- 🎵 100-Watt-Verstärker mit 200-mm-Tieftöner im Subwoofer für tiefen, harten Bass

🔊 **€ 179,99**



**€ 34,88
SPAREN**

**KABEL!
MIT DABEI!**

Call of Duty Ghosts

Gespentisch gut ist Ghosts jetzt nicht. Vielmehr setzt Infinity Ward abermals auf die alten Serienstärken wie abstürzende Hubschrauber und einen umfangreichen Multiplayer-Teil. Von Petra Schmitz und Christian Schneider

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward (Modern Warfare 3, GS 01/12: 82 Punkte)**
Termin: **5.11.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Videos

Das ist drin

- ✱ 14 Multiplayer-Karten
- ✱ 10 Multiplayer-Modi
- ✱ 2 Koop-Modi
- ✱ 24 Abschlussserien-Belohnungen
- ✱ 35 Perks
- ✱ 38 Schusswaffen
- ✱ 18 Kampagnen-Missionen

+ Stärken

- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung
- + pfeilschnelle Action

- Schwächen

- einfallsloses Karten-Design
- fehlende Langzeitmotivation
- kein freies Speichern

Da ist es also, dieses erste **Call of Duty** der neuen Generation. Soll heißen, es ist das erste, das sowohl auf dem PC als auf den Next-Gen-Konsolen erscheint. Aber bekommen wir auch ein neues Spiel? Oder bleibt **Ghosts** nur ein weiterer Teil einer Reihe, die sich in den letzten Jahren stets um zwei Dinge redlich und erfolgreich bemüht hat: möglichst viele Helikopter vom Himmel fallen und uns gefühlte Jahre im Multiplayer versumpfen zu lassen. Im Solo-Einsatz jedenfalls finden wir Gewohntes. 18 Kapitel lang geht ordentlich was kaputt, erstaunlicherweise aber nicht die Handlung. Die ist zwar hier und dort löcherig und insgesamt arg klischeebehaftet, aber kein Totalausfall wie Sergeant Reckers Auftritt in **Battlefield 4**. Mehr zur Kampagne ab Seite 55.

Auch im Multiplayer, so scheint es, muss man die Änderungen mit der Lupe suchen. Zumindest fällt auf den ersten Blick nichts Besonderes ins Auge. Deathmatch, Team-Deathmatch, Herrschaft, überschaubare Karten, überschaubare Spieleranzahl – alles wie gehabt. Serienstandard, aber gewohnt guter. Mit der einen oder anderen neuen, Spaß bringenden Idee, wie der zweite Blick beweist. Zunächst einmal hat Infinity Ward abermals einige neue Spielmodi addiert, andere sind dafür der Schere zum Opfer gefallen. Die launige Flaggenhatz namens »Teamverteidiger«, die uns in **Modern Warfare 3** noch so gut gefallen hat, fehlt leider, dafür gibt's jetzt »Aufgeputscht«, »Blitzan-

griff«, »Suchen und retten« sowie »Gegagt«. Letzteres ist eine Art Spielmodus gewordenes Hunger Games aus »Die Tribute von Panem«: Auf der Karte verteilte Kisten geben zufällig Waffen aus, allerdings immer nur mit einem Magazin. Die Waffendrops selbst sind also heiß umkämpft und jeder Schuss muss sitzen.

In »Suchen und retten« geht's zunächst darum, eine Bombe zu legen oder eine Sprengung zu verhindern, also ganz wie in »Suchen und zerstören«. Ist man in diesem Spielmodus aber raus aus der laufenden Runde, wenn's einen erwischt, schenkt uns »Suchen und retten« nun die Möglichkeit, tote Mitspieler wiederzubeleben. Nämlich indem man ihre Hundemarken aufklaubt.

Erst wenn ein Gegner eine Hundemarke abstaubt, wird der entsprechende Mitspieler auf die Bank geschickt. So entsteht eine mitreißende Dynamik. Und Spiele, die schon verloren erschienen, können in Sekundenbruchteilen noch einmal ins Gegenteil verkehrt werden. Vorsicht ist beim Einsammeln der Marken allerdings geboten:

Wer den führenden Gegenspieler umnietet, bekommt **Extra-Punkte** gut geschrieben.



Geht immer: Eine entspannte Partie **Team-Deathmatch**. Keine Bomben, keine Flaggen, nix. Nur wir und der Feind von Angesicht zu Angesicht.



Deathmatch

Steam-Pflicht

Call of Duty: Ghosts nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich der Shooter nicht mehr weiterverkaufen.

Clevere Gegner halten die Abzeichen erledigter Feinde zunächst einmal aus der Distanz im Auge; ein kopfloser Rettungsversuch könnte immerhin einen weiteren Abschuss bedeuten.

Infinity Ward hat auch Capture the Flag gestrichen, dafür allerdings einen hübschen

Ersatz geschaffen. »Blitzangriff« spielt sich tatsächlich ein wenig wie der Wimpelwettbewerb, nur ohne Wimpelklau und anschließende Latscherei in die heimatliche Basis. Stattdessen müssen die Teams in die Punktezone der gegnerischen Mannschaft eindringen. Hat ein Spieler den kleinen Kreis betreten, wird er automatisch zur eigenen

Base teleportiert und seinem Team wird ein Punkt gutgeschrieben. Derweil sperrt ein Timer den Bereich für die kommenden zehn Sekunden. So wird verhindert, dass sich ganze Busladungen Soldaten gleichzeitig in die Zone ergießen. Trotz dieser Zeitbremse spielt sich »Blitzangriff« um einiges energiegeladener als Capture the Flag. Die oftmals ergebnislosen Klopereien um die Flaggen in den Mitten der Karten konnten einem schon mal den Spaß vermiesen.

»Aufgeputscht« – zugegeben, der deutsche Name (engl.: »Cranked«) klingt reichlich bescheuert – spielt sich hervorragend, weil wahnsinnig flott. Ein Abschuss führt dazu, dass man sich 30 Sekunden lang schneller und mit mehr Feuerkraft über die Karte bewegt. Mit jedem weiteren Abschuss wird der Timer neu gestartet, also wieder auf 30 Sekunden gesetzt. Die Highspeed-Schießerei endet, wenn man selbst ins Gras beißt. Oder wenn die 30 Sekunden ohne weiteren Kill abgelaufen sind. Dann geht man nämlich schlicht und ergreifend

Im Spielmodus »Aufgeputscht« führen Abschüsse zu einem temporären Geschwindigkeits- und Stärke-Boost.





Zieht alle Register

Christian Schneider
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Call of Duty: Ghosts zieht alle Register, lässt die Erfolgsformel der Serie dabei aber unberührt. Genau wie seine Vorgänger ist Ghosts damit ein sehr guter Ego-Shooter, ob nun in der effektiv durchinszenierten Solo-Kampagne oder den facettenreichen Online-Modi. Ghosts ist aber auch ein typisches Fließbandprodukt. Wer also nach markanten Innovationen sucht, muss wohl warten, bis die Verkaufszahlen der Reihe spürbar sinken. Vorher gibt es für Publisher und Entwickler schlicht keinen Grund zum Handeln. Trotz der wie üblich recht kurzen Solo-Kampagne ist Ghosts aber ein üppiges Spielepaket. Mit den – wenn auch wenig originellen – Multiplayer-Modi kann man sich monatelang beschäftigen, die Kampagne ist abwechslungsreich, wenn auch seicht in Sachen Story, und der »Extinction«-Modus führt ein neues Spielgefühl in die Serie ein. Neuerungen wie die dynamischen Map-Elemente bleiben dabei bislang allerdings deutlich hinter den Erwartungen zurück.

in die Luft. Letzteres ist uns allerdings bisher nur ein einziges Mal unter größter Anstrengung und durch konsequentes Verstecken gelungen. Im Regelfall fällt man zuvor einem anderen Spieler zum Opfer.

Es sei denn, man findet sich in einer Partie mit nur wenigen Mitspielern auf einer der viel zu großen Karten wieder, darauf latscht man sich schon mal blutige Füße, bis man auf einen Gegner trifft. Die Maps in **Ghosts** sind zwar weit davon entfernt, **Battlefield**-Dimensionen zu erreichen, aber bei einigen Schauplätzen hat es Infinity Ward schlicht übertrieben. Stonehaven, eine immerhin optisch ziemlich ansprechende Map, breitet sich als Ruinenanlage vor uns aus. Kleinere und größere Gräben durchziehen die Landschaft, hier und da auch mal ein Häuschen. Aber so nett das alles auch ist – selbst in den größeren Neun-gegen-Neun-Matches kann man sich auf Stonehaven hin und wieder wundervoll alleine fühlen.

Hübsch, aber viel zu groß geraten: die Map **Stonehaven**.



Infinity Ward überschwemmt zwar keine Karten oder lässt Dämme einstürzen wie ein **Battlefield 4**, aber auch auf den Schlachtfeldern von **Ghosts** gibt's immer irgendwas, was man aufschießen (Türen), umschießen (ein Baum, der dann eine Brücke bildet) oder sprengen kann. Im letzteren Fall konkret sogar eine ganze Map, die danach ihr Aussehen komplett verändert. Allerdings passiert das höchst selten, denn nur, wenn ein Spieler einen bestimmten Feldbefehl (in Koffern lagernde Mini-Aufträge) ausführt, wird er mit einem sogenannten Odin Strike belohnt. Und nur der macht aus der Map Strikezone eine ganz andere. Bis auf den Knalleffekt auf Strikezone und das entweichende Gas auf Sovereign (muss auch von Spielern aktiviert werden) halten sich die interaktiven Map-Elemente aber in einem überschaubaren Rahmen und sind mehr kleine Goodies als wirklich bahnbrechende Inhalte, die den Spielverlauf komplett umkrempeln. Aber Ähnliches gilt ja auch für viele Revolution-Dinger in **Battlefield 4**.

Was **Call of Duty: Ghosts** der schwedischen Konkurrenz allerdings voraus hat, ist die Sache mit den Bots beziehungsweise dem auf Bot-Betrieb ausgelegten Spielmodus »Trupps«. Darin kann man unter anderem

mit KI-Gegnern gegen Spieler antreten, an deren Seite auch KI-Gegner kämpfen. Die künstlichen Soldaten lassen sich zudem in der Ausrüstung verbessern, wenn wir sie zuvor freigeschaltet und gewohnt gelevelt haben. Machen wir das nicht, bleiben es Rekrutenhansel mit Standard-Klamotten, die sich aber auch ziemlich clever anstellen und bei Blitzangriff aktiv zur Punktzone vorstoßen oder bei Herrschaft eifrig die Flaggen einnehmen und verteidigen. »Trupps« ist allerdings eher ein netter Bonus, wir jedenfalls spielen lieber komplett mit und gegen echte Spieler.

Jeder freigeschaltete Bot oder besser Soldat (immerhin können wir jeden aktiv spielen) beginnt mit Stufe 1 und steigt dann nach und nach im Rang auf. So verdienen wir uns auch Punkte, die wir benötigen, um neue Waffen und Perks und Abschußserien-Belohnungen freizuschalten. Wie immer können wir unseren Soldaten ganz nach Gusto anpassen. Wollen wir im Dauerlauf über die Karten fetzen, packen wir uns »Marathon« ins Marschgepäck. Wollen wir unbemerkt bleiben, schalten wir das Inkognito-Perk hinzu. Ähnlich wie beim Pick-10-System von **Black Ops 2** machen wir mehr Platz für mehr Perks, wenn wir beispielsweise auf die Pistole oder die Granaten verzichten und

Der Spieler explodiert

Soldatenbaukasten



Links: So sehen wohl recht viele Online-Soldaten in Ghosts aus. Im Gepäck haben sie eine große Wumme, eine kleine Wumme, Granaten, ein paar Perks und die drei Abschußserien-Belohnungen. **Rechts:** Je mehr Waffen man allerdings links liegen lässt, desto mehr Perks lassen sich dazu schalten. Hier tragen wir nur ein Messer, aber sage und schreibe acht Perks, die uns vor allem ausdauernder und »unsichtbar« machen.

Beispiele für interaktive Map-Elemente



Auf Prison Break lässt sich ein **Baum** umschießen, der dann als Brücke dient.



Auf Freight können wir mit Kugeln eine **Leiter** lösen, die uns in den dritten Stock der Lagerhalle führt.



Auf Sovereign lösen Spieler ein **Gas** aus, das uns für eine Weile die Sicht nimmt.



Auf Octane können wir das **Dach** einer Tankstelle umsprengen. So entsteht eine zusätzliche Deckung.

stattdessen nur mit unserer Primärwaffe losziehen. Oder auch die zuhause lassen.

Und wie schon bei **Modern Warfare 3** wird auch in **Ghosts** das Teamspiel durch die Unterstützer-Belohnungen gefördert. Anstatt nur auf Kills (Angriffshelikopter und Co.) zu setzen, zielen die Abschusserien-Belohnungen (Kill-Streaks) aus dem Unterstützer-Paket eher darauf ab, der Mannschaft zu helfen. So können wir beispielsweise wieder Ballistikwesten ordern, die spürbar die Durchschlagskraft feindlicher Kugeln hemmen. Eine Unterstützer-Serie wird übrigens wie gehabt nicht durch einen Tod unterbrochen. Ach, und wo wir schon bei den Streaks sind: Der Hund ist im aktuellen Zustand viel zu stark, dem Begleittierchen müssen dringend ein paar Zähne gezogen werden.

Die Karte explodiert

In **Ghosts** steckt auch wieder Futter für Koop-Freunde. Während bis zu vier Spieler in »Safeguard« nur auf den Standard-Karten gegen immer mehr und immer stärkere KI-Gegner kämpfen, heißt das wahre Koop-Kernstück »Extinction« und schickt uns ins Gefecht gegen Aliens. Hier leveln wir nicht nur separat vom übrigen Multiplayer-Modus, hier wählen wir auch aus einer von vier Klassen, und dann geht es auf die einzige, in mehrere Abschnitte unterteilte Extinction-Karte. In jedem Durchgang schalten wir Upgrades für unsere zukaufbaren Drohnen, Munitionskisten und Geschütztürme frei. »Extinction« spielt sich sehr hektisch; wenn Team-Kameraden am Boden liegen und auf Heilung warten, wir aber von einem Dutzend Aliens aus allen Richtungen angegrif-

fen werden, bricht angenehme Panik aus. Zumal die Außerirdischen deutlich agiler sind als die fußkranken Untoten in **Black Ops 2** und auch mal an Decken und Hauswänden rumkrabbeln.

Obwohl uns Infinity Ward für alle Plattformen dieses Mal dedizierte Server versprochen hatte, gibt's zumindest auf den Konsolen aktuell noch die nervigen Host-Migrationen, die ein Spiel für ein paar Sekunden unterbrechen. Für Playstation 3 und

Co. werden nämlich erst nach und nach wirkliche Server zugeschaltet, derzeit laufen die meisten Partien noch im Peer-2-Peer-Betrieb, werden also von Spielern gehostet.

Auf dem PC verhält es sich genau anders herum: Da laufen die meisten Spiele noch

auf dedizierten Servern, auch wenn wieder der Serverbrowser fehlt (Seufz!). Peer-2-Peer soll aber auch hier vermehrt wieder aktiv werden. Infinity Ward nennt das ein Hybrid-System, wir nennen es Murks! Von Spielern gehostete Spiele könnten nämlich wie schon bei den Vorgängern Cheatern Tor und Tür öffnen. Außerdem sind Host-Migrationen einfach nur hochgradig nervend. Nervend auch die Lags und Ruckler, die **Call of Duty: Ghosts** derzeit noch plagen. Es kommt immer mal wieder zu kleinen Stottern oder größeren Verzögerungen, die uns in die Spielspaß-Suppe spucken. Dafür ziehen wir bei der Bedienung einen Punkt ab, bis die Probleme behoben sind.

Auch die Kampagne ist nicht fehlerfrei, in den Zwischensequenzen nervt ein Sound-Bug (auch dafür gibt's einen Punkt Abzug), aber sie ist, wie schon eingangs erwähnt,



Cleverer Bots: Die **KI-Soldaten** im Trupps-Modus nehmen selbstständig und koordiniert Flaggenpunkte ein.



Die **Highlights** der Kampagne: ein explosiver Helikopter-Flug, unser Moonraker-Einsatz im Weltraum, eine spritzige Panzerfahrt und Unterwasser-Wettschwimmen gegen den Feind.



längst nicht so hirnerzsetzend wie die von **Battlefield 4**. **Ghosts** schickt uns in einen Krieg gegen die »Föderation«. Die kommt aus Lateinamerika und ist den Vereinigten Staaten unwohl gesonnen. Im fiktiven Szenario sind die Ölreserven der OPEC-Staaten nämlich entweder verbraucht oder zerstört, während Lateinamerika zur Supermacht aufgestiegen ist, die in der nahen Zukunft die USA erobern will. Warum, wird nie ganz klar, Bodenschätze gibt es dort kaum, und mit der technologischen Überlegenheit ist es nach der Vernichtung amerikanischer Großstädte auch vorbei. Aber literarischer Tiefgang war sowieso noch nie die Stärke von **Call of Duty**, hier geht's seit jeher um effektvolle Krawall-Schießereien.

Die Solo-Kampagne von **Call of Duty: Ghosts** spielt hauptsächlich rund zehn Jahre nach dem ersten Großangriff der Föderation. Als schweigsamer Soldat Logan Walker schließen wir uns mit unserem Bruder Hesh recht bald der Elite-Einheit der Ghosts an und kämpfen gegen die größtenteils gesichtslosen Feinde. Einen markanten Gegenspieler gibt es dann aber doch, und der hat noch eine Rechnung mit den Ghosts offen – mehr wollen wir nicht verraten, die Geschichte ist auch so schon vorhersehbar genug.

Wie üblich in der Serie nimmt uns auch **Ghosts** in der Kampagne mit auf eine hals-

brecherische Action-Achterbahn. Die ist serientypisch mit viel Peng und Puff inszeniert, aber eben auch genauso gradlinig. Spielerische Neuerungen muss man mit der Lupe suchen, das Spiel zitiert seine Vorgänger, böse Stimmen würden es »kopieren« nennen: Wir brechen in Zeitlupe jede Menge Türen auf, ballern Hunderte Schießbuden-KI-Gegner über den Haufen, schauen zu, während unsere Schattenkameraden Gefangenen die Kehlen durchschneiden, jagen selbst jede Menge Messer in irgendwelche Hälse, steuern Drohnen, bemannen Geschütze, folgen den haargenauen An-

weisungen unserer Begleiter, fliegen wie im ersten **Black Ops** mit dem Kampfhubschrauber durch einen Level und übernehmen ein andermal die Kontrolle über einen Panzer. Zwischendurch schlüpfen wir auch mal in andere Figuren oder steuern unseren ebenso treuen wie neuen Schäferhund-Begleiter Riley direkt über seine Halsbandkamera. Währenddessen explodiert in der Regel der halbe Level um uns herum. Ja, das ist stupide – aber es fetzt! Und zwar mehr als in der überwiegend lieblos gemachten Kampagne von **Battlefield 4**, das in seinem sowieso nur fünfständigen Solo-Feldzug so-

Eine typische CoD-Szene: Ein KI-Begleiter lehnt sich dramatisch in eine Deckung, wir stehen entspannt im Hintergrund (und bald im Feuer) rum.





MULTI-DEVICE SECURITY

*Rundum-Schutz für PC, Tablet &
Smartphone*

Jetzt erhältlich bei:



Enjoy your game today!

Mehr Sicherheit geht nicht -
Genieß Dein Spiel überall, egal ob auf
Smartphone, Tablet, PC oder Laptop -
und das mit nur einer Lizenz.



www.eset.de



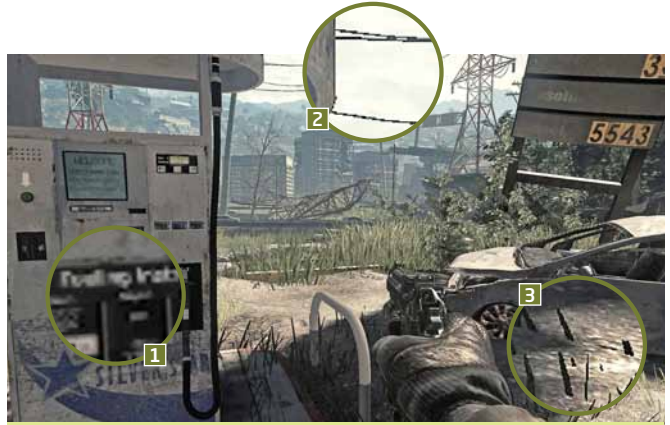
Technik-Check Call of Duty: Ghosts

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, 4XTXAA, HBAO+

Mit maximaler Texturauflösung ist selbst kleiner Text noch lesbar **1** und vierfaches TXAA glättet Kanten zuverlässig **2**. Dazu werfen selbst kleine Objekte detaillierte Schatten **3**.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, KEIN AA, KEIN SSAO

In minimalen Details sind die Texturen sehr matschig und Beschriftungen werden teilweise unlesbar **1**. Dazu gibt es hässliche Pixeltreppen an schrägen Kanten **2** und nur spärlichen Schattenwurf **3**.



Achtung: Call of Duty: Ghosts setzt mindestens 6,0 GByte RAM und ein 64-Bit-Windows voraus. Außerdem läuft das Spiel nur mit DirectX-11-Grafikkarten. Das bedeutet, Sie benötigen mindestens eine GeForce ab der 400-Serie oder eine Radeon ab der HD-5000-Reihe. Erfüllen Sie eine der Voraussetzungen nicht, zeigt das Spiel eine Fehlermeldung an und startet nicht.

Wichtige Grafikeinstellungen



1 Bildqualität: Der Regler »Bildqualität« regelt die Auflösung, in der das Bild berechnet wird. Sie sollten mindestens die Einstellung »Hoch« wählen, sonst wird die Grafik intern in einer geringeren als der von Ihnen eingestellten Auflösung berechnet und verliert deutlich an Qualität.

2 Tiefenschärfe: Aktivieren Sie Tiefenschärfe, werden Teile des Sichtfeldes bei angelegter Waffe unscharf. Der Effekt wirkt sich aber kaum auf die Leistung aus.

3 Umgebungsverdeckung: Die Umgebungsverdeckung hat Einfluss auf die Art der Schattendarstellung. Aktiviert man mindestens »SSAO Gering«, werfen auch kleine Objekte sekundäre Schatten, was deutlich zu einem stimmigen Gesamtbild beiträgt.

4 Gelände-Details: Mit aktivierten Gelände-Details wird der Untergrund weniger eben. Auf die Leistung hat das aber nur wenig Einfluss, sodass Sie die Option anschalten sollten.

5 Kantenglättung: Großen Einfluss auf die Leistung hat die Kantenglättung. Bei schwachen Systemen empfehlen wir »FXAA Gering«, was Kanten fast ohne Leistungsverlust glättet.

6 Texturauflösung: Der Detailgrad von Texturen ist in drei Stufen regelbar. Der Leistungsunterschied ist besonders bei Grafikkarten mit wenig Speicher enorm. Nach Möglichkeit sollten Sie aber die höchste Stufe wählen, sonst leidet die Optik sichtbar.

So läuft Call of Duty: Ghosts auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die **Grafikkarte** ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295				
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Geforce 600/700	GTS 650		GTX 650 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 760	GTX 680 GTX 780
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890					
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970		
2 PROZESSOR	Radeon HD 7/Rx	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970	R9 280 R9 290X
	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 965	X6 1050T	X6 1090T
	FX					FX 4100	FX 6300	FX 8150	FX 8350
	Core 2 Duo/Quad	E4300	E6600	E7400		Q8300	Q9400	Q9650	
3 SPEICHER	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500 i7 2600
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K i7 3960X
	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288 16.384

**4
LEGENDE**
technisch unmöglich
ruckelt stark

läuft so flüssig:
1920x1080, Minimale Details, Bildqualität Normal, FXAA Gering, SSAO Gering, Schatten ja

läuft so flüssig:
1920x1080, Normale Details, Bildqualität Hoch, 2x MSAA, SSAO Hoch, Texturqualität hoch

läuft so flüssig:
1920x1080, Maximale Details, Bildqualität Extra, 4x MSAA, HBAO

Technik-Tipps

- Die automatische Einstellung »**Optimale Grafik**« stellt die Darstellungsqualität selbst bei starken Systemen sehr niedrig ein.
- Die **Ladezeiten** zwischen den Missionen hängen neben der Festplatte stark vom Prozessor ab.
- Für die maximale Texturauflösung müssen Sie erst die »**Texturqualität**« auf »manuell« stellen.
- Auch mit einem schwachen System müssen Sie nicht auf **Kantenglättung** verzichten. »FXAA« kostet kaum Leistung, verliert aber Schärfe.
- Der Regler »**Bildqualität**« rechnet ab der Einstellung »Extra« intern mit einer höheren Auflösung und skaliert das Bild vor der Ausgabe an den Monitor auf die eigentliche Auflösung herunter. Das kostet zwar viel Leistung, führt aber zu einem deutlich schärferen Bild. **LM**

Systemanforderungen

- Vierkern-CPU
- 6,0 GByte RAM
- 40 GByte Speicherplatz
- GTS 450 oder HD 5750
- DirectX 11

In einem Einsatz in der Solo-Kampagne arbeiten wir uns an der Fassade eines **Wolkenkratzers** abwärts.



gar einen kompletten Schauplatz recycelt (Stichwort: Flugzeugträger)! **Call of Duty: Ghosts** ist hingegen durchweg abwechslungsreich und hetzt uns von Schauplatz zu Schauplatz. Bei jedem Wetter, zu jeder Tageszeit kämpfen wir uns durch das zerstörte Amerika. Ob auf einem High-Tech-Zug oder beim Taucheinsatz, die Umgebungen sind zwar schlauchiger als in der Konkurrenz aus Schweden, aber immer stimmungsvoll in Szene gesetzt und voller Details, die wir gerne anschauen.

Bei der ganzen Eile bleibt nur eines auf der Strecke: die Charaktere. Weder Logans Familie (ja, auch die liebe Verwandtschaft spielt eine Rolle) noch die Ghosts noch Riley wachsen uns ans Herz, dafür fehlt schlicht die Zeit, warten doch an jeder Ecke Gegner, die noch keine Kugeln in ihren Gesichtern stecken haben. Trotzdem funktioniert die Kampagne von **Ghosts** deutlich besser als in manchem Vorgänger, denn der rote Faden geht nie verloren. Die Story ist simpel, aber

wenn die Welt um einen herum explodiert, ist es durchaus beruhigend zu wissen, was man da eigentlich für wen macht. Wirklich ärgerlich ist hingegen der Umgang mit dem neuen »Endzeit«-Setting. Das wird nämlich schlicht nicht genug erklärt. Wie kann es sein, dass die USA nach zehn Jahren Krieg noch einen Flugzeugträger haben oder massig Panzer und

Hubschrauber? Hatten sie die vielleicht in Omas Scheune hinter den Strohhallen versteckt? Wo kommt das Geld für die Truppenversorgung her, wenn das Hinterland in Schutt und Asche liegt? Infinity Ward liefert in diesem ersten von vermutlich drei **Ghosts**-Spielen noch ein zu lückenhaftes Bild seines neuen Erzähluniversums ab.

Spielmechanisch gibt es ansonsten wie erwähnt nur Detailänderungen. Wir können jetzt aus dem Rennen direkt in Deckung rutschen und uns aus dieser auch herausheulen – ähnlich wie in den alten **Call of Duty**-Spielen für den PC. Dieses neue, alte Feature kommt uns besonders auf den beiden höchsten der vier Schwierigkeitsgrade zu Gute. In jedem der 18 Levels, für die wir beim einmaligen Durchspielen rund fünf Stunden brauchen, sind außerdem die sogenannten Rorke-Files als freischaltbare Geheimnisse versteckt. Der Rest? Ballern! Klingt alles etwas abgenutzt? Ist es auch. Die Kampagne von **Call of Duty: Ghosts** bleibt trotzdem eine der besten der Serie, selbst wenn das Entwicklerteam in vielen Szenen serientypisch übers Ziel hinaus-schießt und uns beispielsweise auf einem Flugzeugträger in zwei Minuten gefühlte 20 Hubschrauber abschießen lässt – frei nach dem Motto »Je mehr explodiert und vom Himmel fällt, desto besser!«. Entschädigt werden wir mit sehr stimmungsvollen oder einfach ungewöhnlichen Einsätzen, beispielsweise einer hochspannenden Tauchmission oder einem Einsatz im Weltraum, der im besten Sinne an den Roger-Moore-Bond **Moonraker** erinnert. So erzeugt **Ghosts** durchaus einige Momente, die in Erinnerung bleiben – die Kampagne von **Battlefield 4** haben wir nach dem Abspann schon fast wieder vergessen. **PET / CHS**

Die Welt explodiert

Kein Klassiker

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Eine gewohnt fetzige Solo-Kampagne (mit übrigens hitverdächtigem, weil total überdrehtem Ende) trifft auf einen so umfangreichen Mehrspieler-Modus. Natürlich ist das unterm Strich alles Serien-Standard, aber am Ende zählt für mich der Spaß. Und den macht **Ghosts** gewaltig. Zumindest, wenn man – wie ich – auf kleinere Infanterie-Kloppereien mit gehörig Tempo steht. Allerdings sollte ich hinzufügen, dass sich Infinity Ward wie schon Treyarch im letzten Jahr nicht mit Ruhm beim Map-Design bekleckert hat, interaktive Level-Elemente hin oder her. Einen potenziellen Klassiker oder zumindest eine Karte, die ich immer und immer wieder spielen könnte, habe ich bisher noch nicht entdeckt. Ist vielleicht auch besser so, immerhin fällt eine Kartenauswahl dank fehlendem Serverbrowser ohnehin flach. Grrrrr ...

TERMIN 5.11.2013 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty: Ghosts

Publisher Activision
Entwickler Infinity Ward
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVDs, Handbuch

Kopierschutz Steam

Genre ACTION

»Gewohnt atemlose Dauerexplosionsachterbahnfahrt.«

GENRE-CHECK

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (18), Herrschaft (18), Blitzangriff (12), Aufgepuscht (12), Suchen und retten (12), Infiziert (12), Gejagt (12)

SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja

SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

»Fetzigste Partien, in denen man sich von der ersten Sekunde an zuhause fühlt.«

GRAFIK

- + detailreiche Umgebungen und Figuren
- + effektvolle Inszenierung
- + hübsche Partikeleffekte
- + flache Explosionsgrafiken
- + angestaubte Engine

SOUND

- + guter Raumklang
- + top Soundtrack
- + gute Sprecher ...
- + ... die aber nicht immer passen
- + schwächere Waffensounds als in BF 4
- + Sound-Bug in Ladebildschirmen (Bug-Abwertung)

BALANCE

- + vier ausbalancierte Schwierigkeitsgrade im Solo-Modus
- + Perks und Streaks unterstützen jeden Spielstil
- + leichter Multiplayer-Einstieg
- + Hunde im Multiplayer zu stark

ATMOSPHÄRE

- + hohes Spieltempo im Multiplayer
- + spannungsfördernder Musikeinsatz in Kampagne und Multiplayer
- + gewohnt großartiger Call-of-Duty-Bombast
- + dröge Moorhuhn-Momente

BEDIENUNG

- + hervorragende Shooter-Steuerung
- + ausgebautes Bewegungsspektrum
- + keine Ping-Anzeigen
- + undurchsichtiges Serversystem
- + Lags und Ruckler (Bug-Abwertung)

UMFANG

- + vielfältige Waffen und Perks
- + zwei Koop-Modi
- + Squad-Modus
- + 14 Multiplayer-Karten
- + abwechslungsreiche Solo-Kampagne ...
- + ... aber sehr kurz

LEVELDESIGN

- + vielfältige Schauplätze
- + teils sinnvolle dynamische Elemente im Multiplayer
- + spielerisch unterschiedliche Maps ...
- + ... aber ohne Highlights
- + Maps teils zu groß

KI/TEAMWORK

- + sinnvolle Unterstützer-Belohnungen im Multiplayer
- + automatische Sichtungsmeldungen im Multiplayer
- + clevere Bots für private Spiele
- + simple Kampagnen-KI

KAMPAGNE/HANDLUNG

- + denkwürdige Momente
- + tolle Finalmissionen
- + gute Panzer- und Hubschrauber-Einsätze
- + klares Feindbild
- + Story letztlich sehr simpel
- + Setting schlecht erklärt

MULTIPLAYER

- + gelungener Extinction-Modus
- + Squad-Modus zum Üben
- + neue Multiplayer-Modi sehr spaßig
- + viele Optionen
- + motivierendes Perk-System



X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK



JETZT ERHÄLTlich

Limitierte Erstauflage sichern!

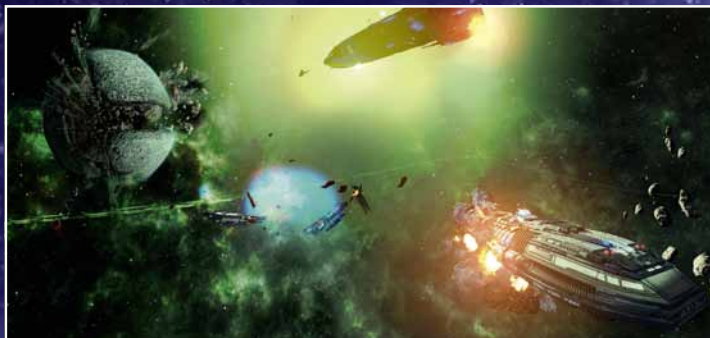


Jetzt Trailer ansehen!

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



Vollständig simulierte Wirtschaft, in der jede Handlung Konsequenzen hat. Jedes Schiff, das Du im All triffst, hat eine echte Aufgabe.



Kämpfe im X-Universum kennen kein Limit. Kämpfe für das Militär, arbeite für die Polizei, sei gesetzloser Pirat oder nutze deine Kampfkraft zur Selbstverteidigung - Du entscheidest!



Erschaffe dein eigenes Imperium! Von Handelsstationen über gigantische Industriekomplexe, Farmen oder Waffenfabriken: Alles kann dir gehören!



Eine umfassende und faszinierende Geschichte wartet darauf, von dir in ihrer komplexen Tiefe entdeckt zu werden. Du kannst frei entscheiden, wann und auf welche Weise Du aktiv eingreifst.



/XRebirth

www.x-rebirth.com



/Xuniversechannel

POWERED BY
Syfy
Imagine Greater



Batman Arkham Origins

Statt einer Fortsetzung serviert uns Warner die Vorgeschichte der Arkham-Spiele, die allerdings etwas muffig schmeckt. Von Kai Schmidt

Genre: Action-Adventure Publisher: Warner Bros. Entwickler: Warner Bros. Montreal (Batman: Arkham Origins ist das Erstlingswerk) Termin: 25.10.2013
Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, sechs weitere Preis: 50 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Wo Ehepaare vor dem verfluchten siebten Jahr zittern, macht Batman schon das verfluchte zweite Jahr ganz schön zu schaffen – kein Wunder, schließlich ist er gewissermaßen mit dem Verbrechen verheiratet: Nach den ersten zwölf Monaten von Bruce Waynes Nebenjob als nächtlicher Gangsterschreck schlägt der Drogenboss Black Mask zurück. Ein Kopfgeld von 50 Millionen Dollar soll dafür sorgen, dass sich die gewieftesten Auftragskiller des DC-Universums um das Fledermausproblem kümmern. Und so muss sich Batman mit Typen wie Bane, Killer Croc, Firefly und dem Electrocutioner herumplagen. Als wäre das nicht genug, taucht auch noch ein mysteriöser Irrer auf, der sich »Joker« nennt. Batman geht der Sache

nach und stolpert dabei über den perfiden Plan des »Clown Prince of Crime«, die Macht über Gothams Unterwelt an sich zu reißen. Mit **Bat-**

man: Arkham Origins macht der Publisher Warner nachträglich aus der eigentlich abgeschlossenen Geschichte von **Batman: Arkham Asylum** und **Batman: Arkham City** eine Trilogie. **Origins** erzählt deren Vorgeschichte und soll verraten, wie es dazu kam, dass der Joker und seine Superverbrecher-Kumpanen Gotham City beinahe ins Verderben gestürzt hätten. Diesmal dürfen wir uns als Batman sogar durch die gesamte Stadt bewegen, statt auf eine Insel (**Arkham Asylum**) oder ein abgegrenztes Viertel (**Arkham City**) beschränkt zu sein. Und so breiten wir das Cape aus und stürzen uns voller Vorfreude in den verschneiten Nachthimmel des weihnachtlichen Gotham City, um das erste Mal auf unsere Nemesis in spe zu treffen – den Joker.

Als Erstes verspüren wir allerdings Ernüchterung, denn die Straßenzüge von Gotham sind bis auf die überall verteilten Schlägertrupps und einige korrupte Polizisten wie leer gefegt: Es gibt keinen Verkehr, keine Fußgänger auf der verzweifelten Suche nach Weihnachtsgeschenken in allerletzter Minute. Die Stadt ist praktisch tot. Immerhin gibt es einen (schwachen) erklärenden Story-Kniff: Wegen eines aufziehenden

Sturms herrscht Ausgehverbot. Na ja. Der erste Gleitflug über die Häuserdächer lässt uns das aber schnell vergessen. Es fühlt sich einfach gut an, wie eine Riesenfledermaus über die Straßenschluchten zu gleiten. Mit dem Greifhaken verschaffen wir uns Tempo und Auftrieb, während unter uns die Kleinkriminellen und korrupten Polizisten über ein mysteriöses Wesen tuscheln. Sofort ist das Gefühl wieder da, das wir aus den Vorgängern kennen: Ja, wir sind Batman! Und was fliegt, muss auch irgendwann wieder landen – also stürzen wir uns postwendend

Über den Dächern von Gotham

auf die finsternen Gestalten, die auf den heruntergekommenen Flachdächern von Old Gotham City herumlungern. Über dem Kopf des ersten Fieslings erscheinen blaue Blitzsymbole, und reflexartig drücken wir auf die rechte Maustaste, um den Angriff abzuwehren. Der Mann geht durch seinen eigenen Schwung zu Boden, während wir uns dem nächsten Schläger zuwenden und ihm eine flotte Schlagserie verpassen. Währenddessen schleicht sich einer von hinten

⊕ Stärken

- + tolles Kampfsystem
- + gute deutsche Synchronisation
- + motivierende Jäger-Abschnitte
- + große Spielwelt...

⊖ Schwächen

- ...die wie ausgestorben wirkt
- mäßige und unlogische Story

Einer der **Kriminalfälle**: Am Tatort ① analysieren wir per Detektivsicht Beweise ②. Sobald wir genügend davon haben, entsteht eine 3D-Simulation des Tathergangs, die wir vor- und zurückspulen können ③. In diesem Beispiel erfahren wir unter anderem, dass der Schütze beim Mord gesessen haben muss.





Einer der **Sendetürme**, die Batman erobern kann, um künftig hierher schnellreisen zu dürfen.

Auf den **Dächern** treiben sich gerne mal schmierige Gestalten herum – eines der wenigen Anzeichen von Leben.

Der **Dunkle Ritter** gleitet über die – leider weitgehend leblosen – Straßen und Dächer von Gotham City.

Steam-Pflicht

Batman: Arkham Origins ist sowohl im Laden als auch über Steam erhältlich. Die Ladenversion muss ebenfalls an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren, aber nicht mehr weiterverkaufen.

an. Wir nehmen aus dem Augenwinkel die blauen Blitze wahr und drücken gerade rechtzeitig auf Kontern, um nach dem letzten Schlag in die Visage des einen den Angriff des zweiten Schlägers abzuwehren. Das Freeflow-Kampfsystem funktioniert genauso flüssig wie in den Vorgängern. Warum auch ändern, was nicht kaputt ist?

Anders als die beiden Vorgängerspiele zwingt uns **Batman: Arkham Origins** zudem dazu, das Kampfsystem wirklich zu meistern und auch unsere Gadgets mit in die Kämpfe einzubauen. Andernfalls hätten wir gegen die mit zunehmender Spieldauer immer gehäuft auftretenden und besser ausgestatteten

Gegnerhorden keine Chance. Ohne eine Rauchbombe hier, eine Klebergranate dort und ein wachsames Auge auf die Angreifer wäre Batmans noch junge Karriere als Verbrecherschreck schnell zu Ende. Der Schwierigkeitsgrad hat hier deutlich zugelegt. Wer sich anstrengt, erhält aber auch entsprechend viele Erfahrungspunkte, die wichtig werden, wenn es darum geht, Batmans Fähigkeiten und Gadgets aufzurüsten. So schalten wir zum Beispiel schnellere Takedowns frei, erhöhen die Stärke unseres Körperpanzers oder sorgen für eine erhöhte Betäubungswirkung der Batarangs. Doch nicht nur die offenen Kämpfe sind schwieriger geworden: Auch in den Jäger-Abschnitten werfen uns die Gegner deutlich mehr Steine in den Weg. Konnten wir in Arkham City noch relativ lange mit der Taktik durchkommen, in den weitläufigen Abschnitten einen Gangster nach dem anderen zum Beispiel kopfüber an Vorsprüngen aufzuhängen, durchschauen die Schergen des Jokers unsere Taktik hier sehr schnell und ballern entweder die Vorsprünge zu Klump oder heften Minen mit Annäherungszünder daran. Durch dieses Verhalten zwingen sie uns,

gewieftere Taktiken anzuwenden. Batman kann beispielsweise durch Lüftungsschächte kriechen, sich unter Bodengittern verstecken und die Schergen mit einem überraschenden Takedown unschädlich machen. Wie im Vorgänger können wir natürlich auch unser Explosivgel einsetzen, um brüchige Wände zu Fall mit Annäherungszünder zu machen. Die Möglichkeiten zur kreativen Feindbeseitigung sind schier endlos, wenn man als Spieler begriffen hat, welche Objekte interaktiv sind und was man damit anstellen kann, um etwa für einen kollektiven Schreckmoment zu sorgen, wenn ein Batarang auf einen Feuerlöscher trifft und kurzzeitig die Sicht vernebelt. Wer sich geschickt anstellt,



Batman für Einsteiger

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich habe ja schon mehrfach erwähnt, dass ich kein großer Batman-Fan bin. Ein erwachsener Mann, der im Fledermauskostüm herumkraxelt – das ist doch Klamauk, der erste Anstrich der neuen Filme funktioniert für mich kein bisschen. Arkham Origins ist nun zugegebenermaßen das erste Batman-Spiel, mit dem ich mich näher beschäftigt habe. Und – ich mag's! Die Besonderheit der Arkham-Serie ist nämlich, dass man den Flatterfutzi gedanklich ausblenden kann, weil die Spiele und vor allem die Kämpfe auch mechanisch gut funktionieren. Origins ist einfach gute und flotte Unterhaltung – und sieht auf dem PC noch dazu gut aus, insbesondere mit PhysX. Wer sich noch nie an ein Batman-Abenteuer gewagt hat, kann nun mit dem Prequel einsteigen und danach Arkham Asylum und City angehen. Dann wird die Serie nämlich tatsächlich mit jedem Teil immer besser.



Batman bekommt es auch mit **korrupten Polizisten** zu tun – kein Problem, das seine Schockhandschuhe nicht lösen könnten.



Batman halluziniert im Bosskampf: Welche **Attentäterin** ist die richtige?



Mit dem **kryptografischen Sequenzer** knacken wir jedes elektronische Schloss.



Ein blaues **Blitzsymbol** warnt: Höchste Zeit, die Kontertaste zu drücken!



Batman konfrontiert seinen ewig grinsenden **Erzfeind**.

kann bei diesen Begegnungen eine Menge Spaß haben – und sie im Herausforderungsmodus immer und immer wieder spielen, um die Jagd zu perfektionieren. Wer hingegen die offene Konfrontation sucht, wird sich schnell im Bat-Himmel wiederfinden, denn großkalibrigen Fledermauslochern hat der Dunkle Ritter wenig entgegenzusetzen.

Doch nicht nur Batmans Fäuste sind in **Arkham Origins** gefragt: Immer wieder stolpern wir über Mordfälle, die wir aufklären müssen, um an Informationen zu kommen. Dazu benutzt Batman die röntgenähnliche Detektivsicht, die ihm übrigens auch im Kampf gute Dienste leistet, wenn es darum geht, bei detonierten Rauchbomben die Übersicht zu behalten oder Gegner durch Wände hindurch

zu sehen. Dank direkter Verbindung zum Batcomputer scannen wir die Mordopfer und die Umgebung in Echtzeit, können den Tathergang rekonstruieren und wie einen Film ablaufen lassen. Selbst vor- und zurückspulen dürfen wir die kleinen Clips, um dabei weitere Hinweise zu entdecken. Hirnschmalz ist aber nicht nötig, denn im Grunde scannen wir nur aufeinanderfolgende Stellen und Objekte, die mit Pfeilen gekennzeichnet sind. Schade drum, aber eine nette Abwechslung vom ständigen Gangster-Weichklopfen sind die CSI-Momente dennoch. Für etwas mehr Hirntraining sorgen die über die Stadt verteilten, optionalen Riddler-Aufgaben, die wir ebenfalls schon aus dem Vorgänger kennen: Batman muss kleine Rätsel lösen, um an Geheimdokumente zu kommen. Dabei sind

Bugman

Einige Käufer von **Arkham Origins** klagten über Plotstopper-Bugs, die ein Weiterkommen im Spiel verhinderten. Darauf sind wir im Test allerdings nicht gestoßen. Was nicht heißt, dass die Fledermaus fehlerfrei flatterte: Neben kleineren Grafikmacken und Bedienungshängern stießen wir auf einen bizarren Bug. Manchmal wurde beim Laden eines Kontrollpunkts unsere Lebensenergie nicht wiederhergestellt. Also starteten wir »verletzt«, waren nach dem Neuladen aber wieder geheilt. Weil keiner der von uns entdeckten Fehler den Spielspaß gravierend mindert, werten wir nicht ab.



Mit DirectX 11 und PhysX



Ohne DirectX 11 und PhysX

Im Gegensatz zur Konsolenfassung unterstützt die PC-Version von **Arkham Origins** DirectX 11 sowie Nvidia PhysX. Dank DirectX 11 sind die Schatten etwas weicher und natürlicher, die zusätzliche Tessellation erzeugt plastischere **Fußabdrücke** im Schnee ①. PhysX wiederum sorgt für mehr **Schneeflocken** ② und Nebel effekte, die zusätzlich vom Wind verwirbelt werden. Spielerische Auswirkungen hat all das zwar nicht, die Stimmung profitiert aber von den zugeschalteten Effekten. Wer eine AMD-Grafikkarte besitzt, muss auf die PhysX-Effekte verzichten – zumindest auf der höchsten Einstellung. Auf »Mittel« und niedriger lassen sich die Effekte dennoch aktivieren und werden vom Prozessor berechnet, sind aber kaum noch wahrnehmbar.

Der Multiplayer-Modus

Arkham Origins bietet als erster Serienteil einen Mehrspieler-Modus: In »Unsichtbarer Jäger« kämpfen je drei Spieler im Team von Bane und in dem des Jokers um Kontrollpunkte. Der Clou: Zwei weitere Teilnehmer schlüpfen in die Rollen von Batman und Robin – und blasen zur Jagd auf die konkurrierenden Verbrecherteams. Dieser Dreikampf kann durchaus Spaß machen, bietet mit lediglich vier Karten aber zu wenig Umfang.



Robin jagt beide Gangster-Parteien.

Als Bane-Schläger nehmen wir Kontrollpunkte ein.

auch immer wieder bestimmte Gadgets wie die Elektroschockhandschuhe nötig, mit denen wir Motoren (und Gegnern) per Hochspannung einheizen, doch die finden erst nach und nach ihren Weg in unseren Batgürtel. Da die Fläche von Gotham City etwa doppelt so groß ist wie im Vorgänger **Arkham City**, haben die Entwickler eine Schnellreisefunktion eingebaut: Bei Bedarf rufen

neue Stadtteil sieht halt genauso aus wie der alte und fühlt sich »dank« der Ausgangssperre auch genauso tot an. Schade! Auch die Story um den Aufstieg des Jokers enttäuscht, sie entfaltet zwar sporadische Höhepunkte, ist aber zu keiner Zeit so fesselnd erzählt wie der Plot des Vorgängers. **Batman: Arkham Origins** ist Recycling in Reinform – selbst die obligatorischen Halluzinations- und Traumsequenzen haben die Entwickler formelmäßig in das Prequel übernommen. Das Spiel, das dabei herausgekommen ist, unterhält zwar gut, lässt aber die Eigenständigkeit, die Originalität der Vorgänger vermissen. Nur die Größe der Spielwelt zu ändern, reicht für einen weiteren Hit eben nicht aus. Fans saugen das neue Futter zwar begierig auf, doch bleiben ein fader Nachgeschmack und das Gefühl, einfach nicht satt geworden zu sein. **Batman: Arkham Origins** ist letztendlich (gut gemachtes) Fast Food, dem wertvolle Nährstoffe fehlen. **KS**



Flügelahmer Rächer

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ich bin sehr enttäuscht vom neuen Batman-Abenteuer. Zwar hat das frische Entwicklerteam all die Zutaten untergemengt, die Arkham City so großartig machten, doch wirkt das Spiel auf mich wie ein sehr formelhafter Aufguss des zwei Jahre alten Ausnahmestils. Von Weiterentwicklung fehlt hier jede Spur. Zu keiner Zeit hat mich Arkham Origins so gefesselt, wie es der zweite Teil damals tat. Dafür ist die Story einfach zu banal und höhepunktlos. Auch die größere Spielwelt ist im Grunde Augenwischerei, da alles völlig leblos wirkt. Unterm Strich bleibt Arkham Origins zwar ein gutes Spiel, doch fehlten mir die Liebe und Leidenschaft, die Rocksteady in die beiden Vorgänger steckte.

TERMIN 25.10.2013 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Batman Arkham Origins

Publisher Warner Bros. Interactive
Entwickler Warner Bros. Montréal
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Unsichtbarer Jäger (8) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Steam
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Kurzweilige Helden-Schurken-Schlachten, aber viel zu wenige Karten.«

GRAFIK

flüssige Animationen + toll modellierte Figuren
stimmungsvolle PhysX- und DirectX-11-Effekte
matschige Texturen + kleine Ruckler

SOUND

gelungene deutsche Synchronisation + deutsche Stimmen aus den Kinofilmen + atmosphärischer Soundtrack
wahlweise englischer Originalton

BALANCE

fordernde Bosskämpfe + Batman rettet sich nach Fehlritten selbst + gut funktionierendes Kampfsystem
starker Fokus auf Massenschlägereien

ATMOSPHÄRE

unheimlich-düstere Weihnachtsatmosphäre + Gegner direkt aus den Comics + fließender Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen
Stadt wirkt sehr leblos und langweilig

BEDIENUNG

sehr gut auf Gamepads ausgelegt + gute Maus- und Tastatursteuerung + faire Rücksetzpunkte
kein freies Speichern + Kameraprobleme

UMFANG

etwa zwölf Stunden Story + Tatort-Nebenquests
Riddler-Rätsel + Herausforderungen
vergleichsweise kurze Gesamtspielzeit

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Schauplätze + Levels und Rätsel auf Gadgets zugeschnitten + viele Details
Levels wirken etwas ideenlos

KI

Teamverhalten in Jäger-Abschnitten funktioniert gut
KI zerstört Vorsprünge in Jäger-Abschnitten rasch
Gegnerverhalten nicht immer nachvollziehbar

WAFFEN & EXTRAS

ständig neue Ausrüstungsgegenstände
großes Gadget-Arsenal + freischaltbare Upgrades und Fähigkeiten + Schnellreisefunktion

HANDLUNG

gut inszenierte Zwischensequenzen + etwas zu oberflächliche Charakterisierungen von Helden und Schurken
sehr unspektakulärer Handlungsverlauf



Wiederkäuende Fledermaus

wir den Batwing, um komfortabel bis zur Abwurfstelle in einem anderen Stadtteil zu fliegen. Gotham ist in mehrere Bezirke aufgeteilt, in denen sich jeweils eine dieser Abwurfstellen befindet. Bevor das funktioniert, müssen wir aber die jeweiligen Funktürme, die dem Batwing-Autopiloten zur Orientierung dienen, aus der Gewalt des Riddlers befreien, der in **Arkham Origins** übrigens noch »Enigma« genannt wird. Batman muss jeweils den Hauptcomputer des Turms erreichen, um ihn mit seinem Allzweck-Hacker-Gadget umzupolen – **Far Cry 3** lässt grüßen! Selbst steuern dürfen wir den Batwing aber nicht, es wird lediglich eine Animation eingespielt, während das Spiel die gewünschte Stelle der Stadt in den Speicher lädt. Mit den kniffligeren Kämpfen und der vergrößerten Spielwelt gibt sich **Batman: Arkham Origins** zwar redlich Mühe, mehr zu sein als ein lauer Aufguss von **Arkham City**, doch das will nicht so recht gelingen. Zu offensichtlich ist, dass hier lediglich das Grundgerüst des Vorgängers recycelt und um einen zusätzlichen Stadtteil erweitert wurde, der sich aber blöderweise genauso anfühlt wie die bekannte Arkham City. Wer den Vorgänger kennt, wird sich gleich heimisch fühlen, nur um nach den ersten Erkundungstouren etwas enttäuscht zu sein. Der



XCOM Enemy Within

Eine neue Kampagne gibt's im XCOM-Addon zwar nicht. Dafür dürfen wir den bestehenden Feldzug aber mit neuen Waffen, Karten, Aliens und Cyber-Soldaten noch mal angehen. Und das macht durchaus Spaß. Von Christian Weigel

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (XCOM: Enemy Unknown, GS 12/12: 85 Punkte)**
Termin: **15.11.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Englisch, vier weitere** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Wer mit des Teufels Spielzeug spielt, wird nach und nach des Teufels Schwert zu führen lernen.« Diese Aussage des britischen Zukunftsforschers Buckminster Fuller, die zu Beginn von **XCOM: Enemy Within** zitiert wird, klingt sehr schwarzmalersisch – aber in diesem Fall ist das Teufelsspielzeug einfach zu verlockend.

➕ Stärken

- + coole MEC-Soldaten
- + interessante Gen-Modifikationen
- + viele neue Karten
- + spannender Erzählstrang,...

⊖ Schwächen

- ...aber keine neue Kampagne
- Menüführung immer noch für Konsolen optimiert

Zielvisier? Die Soldaten von **Enemy Within**, dem Addon zum Rundenstrategiespiel **XCOM: Enemy Unknown**, sind nicht mehr weit von den posthumanen Space Marines aus dem Universum von **Warhammer 40.000** entfernt. Möglich macht's das sogenannte Meld, eine nanomechanisch-biologische

Wundersubstanz der Aliens. Dr. Shen, der Chefingenieur des XCOM-Projekts, will dieses Meld zum Bau von kybernetischen Kampfanzügen einsetzen, während die Wissenschaftsleiterin Dr. Vahlen genetische Modifikationen an den Körpern der XCOM-Truppe durchführen möchte.

Meld findet sich prinzipiell überall dort, wo die Aliens zuschlagen, in großen, auffällig sirrenden Kanistern – und zwar schon während unseres ersten Einsatzes gegen die Invasoren. Leider haben die Außerirdischen die Behälter mit Selbstzerstörungszündern

versehen, die den kostbaren Inhalt vernichten, sobald ein Timer abläuft, was uns zu riskanten Manövern zwingt: Rücken wir in alienverseuchtem Gebiet zu langsam vor, um gegnerische Trupps der Reihe nach aufzustöbern und auszuschalten, geht uns das Meld durch die Lappen. Preschen wir dagegen wild vor, um die beiden Meld-Container zu sichern, die sich auf jeder Karte verbergen, riskieren wir, zu viele Aliens auf uns aufmerksam zu machen. Meld ist in der Kampagne von **Enemy Within** eines der ersten Projekte, die wir bei Dr. Vahlen im Labor erforschen können; sobald wir die Substanz

Die neue **Meld-Ressource** müssen wir in den Einsätzen erst einmal aufsammeln.





Führt ein Sektoid eine Psi-Verbindung mit einem Mechroid-Kameraden durch, erhält der **Mechtoid** einen zusätzlichen Schutzschild.

untersucht haben, dürfen wir die MEC-Werkstatt für Cyberkrieger sowie das Gen-Labor für Gen-Modsoldaten bauen. Als es ernst wird, müssen wir doch ein bisschen schlucken: Die Pläne für die kybernetischen MEC-Trooper (»Mechanized Exoskeleton Cybersuit«), die uns Dr. Shen vorlegt, erfordern die Amputation beider Arme und Beine des Kandidaten, den wir für die MEC-Transformation vorgesehen haben. Ob das freiwillig oder mit Druck durch die Vorgesetzten geschieht, überlässt **Enemy Within** unserer Fantasie. Nur Kopf und Torso eines MEC-Soldaten bleiben erhalten, und er bekommt ein paar krude kybernetische Metall-Prothesen verpasst. Die sind aber nur für die Zeit nach Dienstschluss und der Pensionierung gedacht: Für die Kampfeinsätze werden die Metallgliedmaßen wieder abgeschraubt und der arm- und beinlose MEC-Kämpfer in einen massiven Mech-Anzug gesteckt, der wie eine Mischung aus einem stählernen Gorilla und einem Kampfroboter daherstampt.

Das kybernetische Märtyrertum lohnt sich übrigens doppelt und dreifach: Der einzige

Steam-Pflicht

XCOM: Enemy Within muss über die Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich die Alien-Abwehrschlacht auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Die zweite Welle

Enemy Within bringt neue sogenannte Second-Wave-Optionen mit, die vor dem Start eines neuen Spiels optional aktiviert werden können. Bei »Rookie Roulette« beispielsweise wird der Skillbaum der Soldaten zufällig durcheinander gewürfelt, was mächtige Kombinationen wie Sani-Sniper oder Blitzreflex-Heavies ermöglicht. »Itchy Trigger Tentacle« wiederum sorgt dafür, dass die Aliens bei ihrer Entdeckung nicht in Deckung hechten, sondern direkt in den Overwatch-Modus gehen, was die Kämpfe spürbar kniffliger macht. Nach dem Durchspielen der Kampagne werden außerdem zusätzliche Optionen freigeschaltet.



Nachteil, den die MEC-Cyberkämpfer im Gefecht haben, ist ihre schiere Größe, so dass sie nicht hinter parkenden Autos oder Baumstümpfen in Deckung gehen dürfen. Dafür können sie mehr Treffer einstecken als ein regulärer Soldat aus Fleisch und Blut – über bestimmte Fertigkeiten wie Schadenskontrolle und Reparaturservos sowie Gießereiforschungsprojekte lässt sich das noch weiter steigern. Die MECs werden so zu beinahe unzerstörbaren Tanks. Teilweise hängt das noch zusätzlich davon ab, welche Spezialisierung ein Cyberkrieger vor seiner Umschulung hatte: Heavy-Soldaten erhalten als MECs einen Energieschild, der immer in Richtung des am nächsten stehenden Gegners schwenkt. Ehemalige Sniper schießen genauer, solange sie sich nicht bewegen. Supporter verbessern die Deckung von in der Nähe kauern den Kameraden per Verzerrungs-Generator. Assault-Soldaten nutzen ihre schockabsorbierende Panzerung, um die Treffer aller Gegner abzuschwächen, die im Umkreis von vier Feldern stehen. Mit den

Das Meld macht's

MECs spielen sich die Kämpfe also spürbar unterschiedlich, die neuen Kameraden stellen die meisten Aliens im Alleingang kalt. Zwar haben wir häufig nur genug Meld für einen oder zwei MECs, aber das reicht locker. Der Rest der vier- bis sechsköpfigen Teams wird gewissermaßen zu Nebendarstellern degradiert, die den MEC unterstützen, heilen oder decken, falls dessen Geschütz gerade nachgeladen wird. Mit ihren dicken Miniguns, Railguns und Plasma-Geschützen beherrschen sie nämlich etwas, das normale XCOM-Soldaten nicht können: Sie dürfen gezielt Terrain, Hauswände oder Deckung anvisieren und mit einem Salvenbeschuss zerstören – egal, ob sich dort Gegner befinden oder nicht.

Die Gen-Technologie wiederum fällt deutlich weniger bombastisch aus als die MEC-Trooper. Je mehr verschiedene Alien-Rassen wir von Dr. Vahlen einer Autopsie unterziehen lassen, desto mehr genetische Upgrade-Organen können wir unseren Truppen verpassen. Für Kopf, Augen, Brustkorb, Haut



Tentakel-Aliens? Finden wir super. Es hätte aber ruhig noch mehr neue ETs geben dürfen.



Die schwer gepanzerten MECs eignen sich prima als Kugelfang. Das übrige Team übernimmt eine unterstützende Funktion.

und Beine hat das Gen-Labor jeweils einen Satz von Entweder-Oder-Upgrades parat: In die Beine lässt sich zum Beispiel das praktische Selbstheilungs-Knochenmark implantieren oder alternativ ein Sprungmuskulator verbauen. Beides zusammen geht nicht. Außerdem sind die Booster-Organen furchtbar teuer, genug Geld, um unsere Truppe in ein voll durchtrainiertes Team zu verwandeln, haben wir demnach nie. Darüber hinaus gibt's etliche neue Granaten in Blend-, Nadel-, Giftgas- oder Täuschkörper-Form.

XCOM-Veteranen grummeln schon: Was soll der Unsinn, die Soldaten können doch sowieso nur einen Ausrüstungsgegenstand mitnehmen? Von wegen: Dr. Shen und seine Ingenieurskollegen haben für dieses Problem eine Lösung. Mit einem neuen Gießereiprojekt, das bereits sehr früh im Spiel zur Verfügung steht, dürfen alle Soldaten jetzt zwei Ausrüstungs-Slots befüllen. Diese Verbesserung mildert einen der Kritikpunkte am Grundspiel ab: das sehr simple Inventarmanagement mit nur einem Gegenstand pro Soldat. Außerdem fügt Enemy Within knapp 40 neue Karten hinzu und lässt abgeschossene UFOs nicht mehr ausschließlich in die immer gleichen Wälder stürzen, sondern auch in urbane Gebiete – eine nette und überfällige Abwechslung. Generisch amerikanisch sind die Szenarien zwar immer noch, dafür lässt sich immerhin bei den international rekrutierten XCOM-Soldaten eine von insgesamt sechs Sprachen einstellen; eine gute Idee, denn nun fühlt sich die vermeintlich internationale XCOM-Initiative auch wirklich so an. Der Titel **Enemy Within** bezieht sich übrigens nicht nur auf die MEC-Technologie sowie die Genmanipulation, sondern auch auf eine ganz konkrete Verrätertruppe innerhalb der menschlichen Rasse: den EXALT-Geheimbund. Der nämlich verfolgt einen perfiden Plan: die Alien-Invasion abwarten, so viel extraterrestrische Technologie wie möglich abgreifen und anschließend die Weltherrschaft an sich reißen. Entsprechend schwer machen uns die über den ganzen Globus verteilten EXALT-Zellen also das Leben. Mal klauen sie uns

dringend benötigte Kohle, dann wieder lassen sie den Panik-Level in einem Land urplötzlich ansteigen. Um diese Zellen aufzuspüren, schicken wir einen XCOM-Soldaten undercover los. Hat er den Standort der

Terroristen entdeckt, kommt's zum Kampf gegen die örtlichen EXALT-Agenten. Spannend

ist dieser Erzählstrang allemal, allerdings wird er nicht in einer neuen Kampagne aufgegriffen, sondern kurzerhand mit der bestehenden Story verwoben. Zum Beinahe-Vollpreis hätten wir uns schon eine eigene Kampagne gewünscht, zumal nicht alle Probleme des Hauptspiels beseitigt wurden. Die konsoligen Menüs nerven auf dem PC beispielsweise nach wie vor. Trotzdem: Wer von der außerirdischen Bedrohung immer noch nicht genug hat, der macht mit diesem Addon garantiert nichts falsch. **CW**

40 neue Karten



Mehr von allem!

Christian Weigel
Trainee
redaktion@gamestar.de

Enemy Within ist genau das, was ich mir für mein Lieblings-Strategiespiel gewünscht habe: mehr von allem! Mit der MEC-Klasse und den Gen-Upgrades habe ich neue Möglichkeiten, meine persönliche Alienjägertruppe genau so auszustatten, wie ich das will; und endlich kann ich meinen Soldaten wenigstens zwei Items mit auf die Missionen geben und habe außerdem neues Kartenfutter bekommen: Die neuen Einsatzgebiete tauchen zwar unproportional oft auf, aber das macht mir nichts. Enemy Within ist ein typisches Firaxis-Addon, das ein Füllhorn an neuen Elementen und Optionen über dem Spiel ausschüttet, auf den ersten Blick am grundlegenden Ablauf nichts ändert und doch die komplette Spielweise und Herangehensweise umkrempelt – genau, wie das schon bei den beiden Civilization 5-Addons God & Kings und Brave New World der Fall war. Ich bin erst mal für den Rest des Winters glücklich und werde garantiert noch im März fluchend und mit blutunterlaufenen Augen vor dem Rechner sitzen und mich an meinem 73. Ironman-Run versuchen.

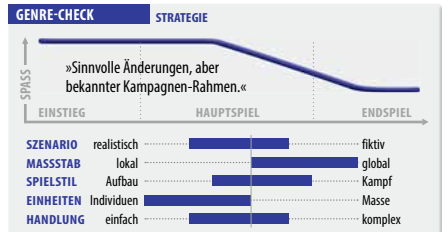


TERMIN 15.11.2013 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

XCOM: Enemy Within

Publisher: 2K Games
Entwickler: Firaxis
Sprache: Deutsch, Englisch, vier weitere
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam



MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Deathmatch (2) SPELTYPEN Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCH Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Keine Änderungen: Der Mehrspielermodus bleibt ein Anhängsel.«

GRAFIK
+ neue Elemente fügen sich gut ein + neue Zwischensequenzen
+ mehr Helme und Frisuren + hübsche neue Level
- gelegentliche Clipping-Fehler - insgesamt veraltet

7/10

SOUND
+ MEC-Soldaten klingen wuchtig
+ mehrsprachige Soldaten + neues Soldaten-Feedback, ...
- ... das sich trotzdem schnell wiederholt

8/10

BALANCE
+ zusätzliche Second-Wave-Optionen + Meld-Ressource knapp
+ Soldaten steigen langsamer auf + MEC-Soldaten stark, aber nicht übermächtig

10/10

ATMOSPHÄRE
+ traumatische MEC-Transformation
+ teils wunderbar gruselige Aliens
+ toll designte EXALT-Basis

10/10

BEDIENUNG
+ MEC-Rüstungen und Piloten lassen sich tauschen
+ mehr Ausrüstungsslots + immer noch konsolige Menüs
- kein freies Drehen der Kamera

7/10

UMFANG
+ 40 neue Karten + neue MEC-Klasse + Gen-Modifikationen
+ neue Ausrüstungen und Projekte
- keine neue Kampagne

8/10

MISSIONSDISEIN
+ neue und spannende Exfiltrationsmissionen + neue Skript-Missionen
+ Meld zwingt zur offensiven Spielweise - keine Entführungsmissionen mehr bei vollständiger Überwachung

9/10

KI
+ clevere Seeker-Tintenfische + Teleport-Bug des Hauptspiels behoben
+ EXALT-Agenten agieren schlau im Team, ...
- ... gehen aber plötzlich zu Kamikaze-Taktiken über

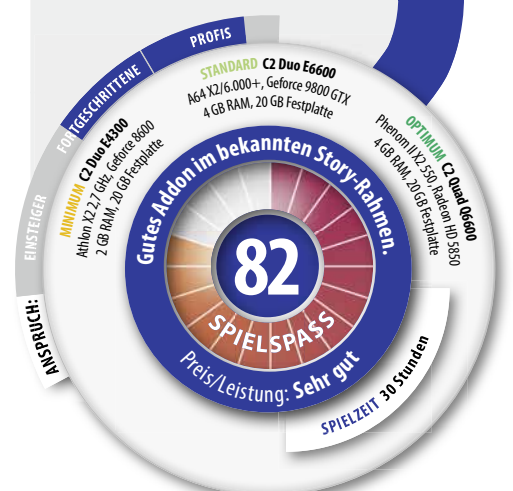
8/10

EINHEITEN
+ neue Gegner erfordern neue Strategien + viele Optionen bei den MEC-Soldaten
+ Gen-Spezialisierungen sinnvoll
- nur zwei neue Aliens

9/10

KAMPAGNE
+ spannender EXALT-Strang + höherer Wiederspielwert
+ lahme UFO-Luftschlachten bleiben unverändert
- keine neue Kampagne, alte Story wird aufgewärmt

6/10



BEI GAMESLOAD WARTET FETTE BEUTE!

JETZT TOP PC-SPIELE DOWNLOADEN AUF **GAMESLOAD.DE**



Ahoi, Landratte!

In der **Digital Deluxe Edition** von **Assassin's Creed IV Black Flag** erlebst du die Welt von berühmten Piraten und furchtlosen Kämpfern! Neben spektakulären Schlachten an atemberaubenden Schauplätzen erwarten dich neue Monturen und Waffen, mit denen du deinen Feinden entgegentrittst! Trommle deine Mannschaft zusammen und kämpfe im Mehrspieler-Modus um die Schätze der Karibik. **Alle Mann an Bord!**

Auch als Standard Version für **48,95€** erhältlich!

5€
EXTRA-RABATT
auf Assassin's Creed IV Black Flag
CODE*
ACBFGAMESTAR2013

~~59,95€~~
54,95€

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG GEWINNSPIEL



Jetzt auf www.facebook.com/gamesload teilnehmen und tolle Preise sichern!



*Der Gutschein-Code ist gültig bis einschließlich 31.12.2013 für das Produkt Assassin's Creed IV Black Flag und Assassin's Creed IV Black Flag Digital Deluxe Edition auf Gamesload. Der Gutschein kann nicht bar ausgezahlt werden. Alle Preise entsprechen dem Stand vom 07.11.2013. Preisänderungen vorbehalten.

GAMESLOAD
www.gamesload.de



Sim City

Städte der Zukunft

Mit dem Addon funktioniert Sim City endlich besser. Das würden wir gerne schreiben, es wäre aber gelogen. In Wahrheit funktioniert es immer noch nicht richtig. Von Benjamin Danneberg und Jochen Gebauer

Das ist neu

- ✦ 3 neue Spezialisierungen
- ✦ 12 neue Gebäude im futuristischen Design
- ✦ 54 neue Gebäude-Upgrades
- ✦ Megatürme mit 8 Etagen plus Dachgeschoss
- ✦ 3 neue Parks
- ✦ Magnetschwebbahn
- ✦ eine neue Katastrophe (Riesenroboter)

Genre: **Aufbau-Simulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Sim City, GameStar 05/13: 75 Punkte)**
Termin: **12.11.2013** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Aufbau-Fans dürften die Versprechen der **Sim City**-Entwickler noch hinreichend im Gedächtnis sein: Tausende individuelle Sims wollte Maxis in einer realistischen und nachvollziehbaren Umgebung simulieren. Wie sich herausstellte, war das glatt gelogen. Von einer echten Simulation konnte beim Erscheinen ebenso wenig die Rede sein wie von nachvollziehbaren Zusammenhängen. Es sei denn natürlich, man findet es völlig normal, dass sich eine ganze Stadtbevölkerung den Wohnraum teilt.

Inzwischen ist **Sim City** bei Update 8.0 angekommen, und mit **Städte der Zukunft** erscheint das erste kostenpflichtige Addon. Die Prämisse erinnert dabei an **Anno 2070** mit seinen Ecos und Tycoons, denn in

den futuristischen Metropolen bleibt es uns überlassen, ob wir lieber ein reiches und umweltbewusstes Utopia erschaffen oder einen schmutzigen Moloch unter der Ägide eines Megakonzerns auf die Beine stellen. Klingt spannend, leidet aber unter den gleichen Problemen wie das Hauptspiel.

Dabei ist der erste Eindruck durchaus positiv, denn die neuen Gebäude sehen toll aus.

Bauen wir im umweltschonenden Stil, dann sehen wir geschwungene Glasfassaden, futuristisch gezackte Wolkenkratzer und eine hypermoderne Magnetschwebbahn. Überlassen wir unsere Sims alternativ dem Konzern OmegaCo., dann entsteht eine neonbunt-dreckige Kloake, die direkt aus **Bladerunner** stammen könnte. Die jeweils passenden Megatürme machen die Atmosphäre perfekt: Endlich Großstadt! Endlich ...

➕ Stärken

- + tolles Zukunftsdesign
- + neue Spezialisierungen
- + einige kleine Schwächen des Hauptspiels ausgebügelt

⊖ Schwächen

- Simulation immer noch vorgegaukelt
- weiterhin viel Zufall
- Feedback ungenau bis falsch
- kleine Karten wirken noch kleiner



Was bisher geschah

Version 2.0: Probleme mit serverseitig nicht richtig verarbeiteten Städten beheben; Verbesserungen im Tourismusbereich; präzisere Schüler- und Studentenzahlen; Verbesserungen der Feuerwehr und dem Transportwesen

Version 3.0: Mehr Hotelmodelle; Verbesserungen am Verkehr und am regionalen Handel; Verbesserung der Geschenkfunktion; erhöhte Wahrscheinlichkeit, dass Busse und Straßenbahnen stark frequentierte Haltestellen zuerst anfahren

Version 4.0: Sim-City-Denkmalpark für Fans, die sich das Spiel beim Release gekauft haben; neue Region; Reaktivierung der Bestenlisten, Regionsfilter und dynamischen Anpassung der Weltmarktpreise; fehlender Regen beheben; schnellere Reaktionszeit der Feuerwehr

Version 5.0: Handelskontrolle von Gebäuden eingeführt; Geldgeschenke kommen nun elektronisch, nicht per Transporter; Verbesserungen von Großprojekten; neue regionale Aufträge hinzugefügt; Verbesserungen an Müll- und Recyclingwagen

Version 6.0: Neue Region; Bedarf der Gewerbegebäude an Fracht wurde erhöht; Patch für Probleme mit unbegründetem Verlassen von Gebäuden; Verbesserungen an Datenkarten; Verbesserung der Systemleistung für Städte mit vielen Touristen

Version 7.0: Neues Tool zur Anhebung und Senkung von Straßen und zur Erstellung von Brücken und Tunnel; Bäume einzeln setzbar; besseres Verkehrsverhalten; Zahl der Luftschiff-Reisenden nun korrekt; Anpassungen bei Beschleunigung und Bremsen von Fahrzeugen, um den Verkehrsfluss zu erhöhen; Geldgeschenke verbessert

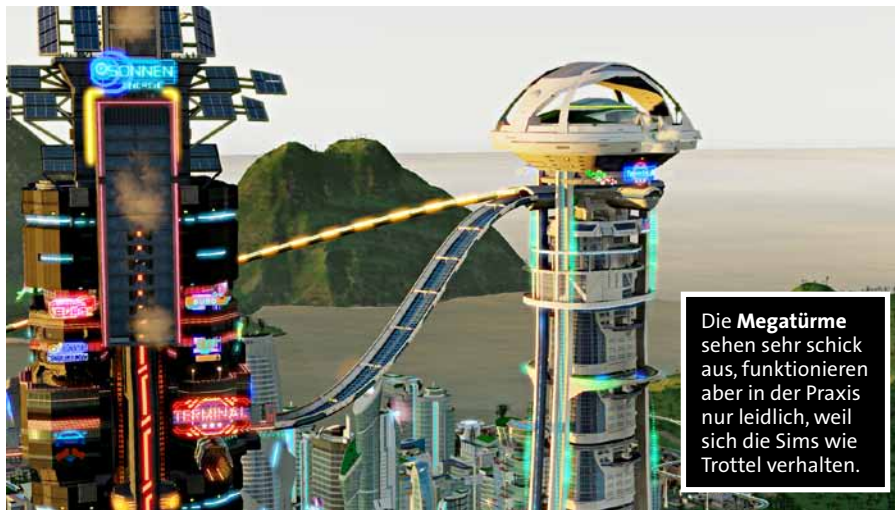
Version 8.0: Vier neue Regionen; neues Kasino; Katastrophen lassen sich abschalten; Großprojekte werden nun über alle Städte der Region synchronisiert; Berücksichtigung der Gebäudehöhe bei Gebietsausweisung eingeführt (Vorbereitung auf **Städte der Zukunft**); Recycling und Müll haben nun 24-Stunden-Service; effektivere Reaktion von Feuerwehr-Helikoptern; Bildung überarbeitet; Tourismus verbessert

Sims den Turm verlassen, weil's keine Arbeit gäbe. Inzwischen vernichten die horrenden Betriebskosten des Megatowers unser Stadtbudget in Lichtgeschwindigkeit. Eine fatale Spirale beginnt: Schrumpft die Bevölkerung, dann schrumpfen auch die Beschäftigungszahlen in den neuen ControlNet-Anlagen – was wiederum für geringeren Ausstoß an ControlNet-Einheiten sorgt, was wiederum unseren Abwassersterilisator lahmlegt, was wiederum die Schwebbahn-Stationen abschaltet, und schon haben wir einen sauberen Bankrott hingelegt.

Womit wir über Umwege beim Verkehr wären. Die erwähnte Schwebbahn beispielsweise tut quasi gar nichts, um den Verkehrskollaps zu verhindern. Trotz flächendeckender Verteilung nutzen nur knapp 10 Prozent der Bevölkerung das neue Transportmittel – der Rest steht lieber im Stau. Auch die Wegfindung bleibt mangel-



Die Akademie spart keinen Platz: Mit ihren Anbauten wachsen unsere Platzprobleme.



Die Megatürme sehen sehr schick aus, funktionieren aber in der Praxis nur leidlich, weil sich die Sims wie Trottel verhalten.

aber Moment. Kaum nämlich zoomen wir heraus, bemerken wir auch schon, dass die eigentlich gar nicht doof gedachte Lösung für die viel zu kleinen Karten im wahrsten Sinne des Wortes eine Luftnummer ist. Die gewaltigen Bauten lassen die Städte nicht größer wirken, sondern kleiner. Zwar können wir die Zahl der Einwohner durch das Stapeln von Megaturm-Modulen theoretisch deutlich erhöhen, aber die allgegenwärtigen Platzprobleme werden dadurch nicht geringer. Im Gegenteil: Wollen wir die schicke Schwebbahn

bauen, brauchen wir eine Akademie – und die frisst Bauplatz quasi zum Frühstück. Möchten wir hingegen die Megatürme mit zusätzlichen Servicemodulen ausstatten, brauchen wir außerdem noch mehrere Akademie-Anbauten – und die fressen noch mehr Bauplatz. Zudem sind die Megatürme auf acht Stück limitiert; eine reine Megaturm-Stadt können wir also auch nicht bauen. Zumal die Grundversorgung weiterhin stehen muss. Hier allerdings hilft uns die Akademie zur Abwechslung mal: Der neue Sterilisator wandelt Abwasser praktischerweise in Trinkwasser um. Müllreduzierungs- oder Energieversorgungsanlagen für die Turmgiganten erweisen sich ebenfalls als praktisch, sparen aber im Endeffekt nicht genug Platz, als dass wir tatsächlich eine vertikal ausgerichtete Großstadt hinbekommen würden, die sich auch nach Großstadt anfühlt – und nicht nach Sim Wolkenkratzer-Darmstadt. Denn für Technologien wie den Sterilisator oder die Schwebbahn

brauchen wir eine neue Ressource, sogenannte ControlNet-Einheiten. Und um die zu bekommen, benötigen wir weitere Gebäude. Und raten Sie mal, was die fressen ...

Unterdessen ist die grundlegende Simulationsmechanik mit den neuen Türmen hoffnungslos überfordert. So funktioniert beispielsweise die Verteilung der Sims auf Arbeitsplätze anhand der Einkommenschicht immer noch nicht vernünftig. Bauen wir einen normalen Megaturm für die untere Einkommenschicht

mit einigen Appartements sowie einer Markt-Etage, dann läuft alles wie geschmiert – eine Weile lang. Plötzlich aller-

dings bekommen wir erstaunliches Feedback: Die Markt-Etage klagt über fehlende Kunden. Im Stockwerk darunter lassen uns die Bewohner derweil wissen, dass keine Läden in der Nähe seien. Und im Stockwerk darüber maulen die Leute, dass es sowieso viel zu wenige Läden gäbe, und ziehen aus. »Aber ...«, wollen ihnen konsterniert zurufen, doch dann macht die Markt-Etage dicht, weil keiner zum Einkaufen kommt. Arbeiten tun die Sims übrigens auch nur widerwillig. Mal etwa jammern sie, dass sie keinen Job hätten – und weigern sich geflüstert, eine der über 1.000 freien Stellen in ihrer Einkommenschicht anzunehmen. »Vielleicht wollen sie ja einfach nicht weit fahren«, denken wir und bauen ihnen eine Büro-Etage. Dort zirpen anschließend die Grillen, während Tumbleweed durch die menschenleeren Flure weht und wütende

Sim Wolkenkratzer-Darmstadt



Gerüst kaputt

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach mehr als einem halben Jahr hätte ich erwartet, dass Maxis den Fan-Shitstorm bezüglich der Simulations-Lüge und den vielen Fehlern des Spiels zum Anlass nimmt, um Sim City langsam aber sicher vernünftig spielbar, ja planbar zu machen. Um fair zu sein: Man kann es spielen – wenn man Zahlen Zahlen sein lässt, das Feedback ignoriert, Probleme aussitzt, ein Anhänger der Chaostheorie ist und sich vornehmlich auf eine Stadt beschränkt. Für alle anderen gilt: Man kann zwar auf verstrahltem Boden Tomaten züchten, die leuchten vielleicht auch in den schönsten Farben und werden sehr groß – ihren Zweck erfüllen sie aber nicht. Die Mängel sind gerade in der Vertikalen dermaßen massiv, die schiere Nicht-Planbarkeit einer funktionierenden Stadt ist so frustrierend, dass ich das Addon nur ganz hartgesottenen Fans empfehlen kann.



Dreist

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich sehe ja ein, dass Maxis die Probleme der Glassbox-Engine nicht mehr in den Griff bekommt – dazu müsste man sie wahrscheinlich komplett neu programmieren. Was ich allerdings überhaupt nicht einsehe: dass man für den gleichen kaputten Motor nochmal Geld verlangt; und zwar unverschämte viel. Es muss doch beim Testen offensichtlich gewesen sein, dass die alten Probleme in den neuen Türmen nicht einfach verschwinden, sondern im Gegenteil noch eklatanter zum Vorschein treten. Und dann kann der Schluss eigentlich nur lauten: Addon einstampfen. Es trotzdem für 30 Euro in den Laden zu stellen, ist dreist.

haft: Die Sims quetschen sich nach wie vor mit diebischer Freude und in gewaltigen Massen über eine kleine Kreuzung, anstatt einen kurzen Umweg über menschenleere,

mehrspurige Straßen zu nehmen. Immerhin fahren Feuerwehr und Müllabfuhr jetzt nicht mehr im Gänsemarsch durch die Stadt. Dafür zeigt die Polizei auf einem verlassenen Feldweg höchste Präsenz, während die Gauner in den Straßenschluchten Polonaise tanzen. Und wie sieht's mit den Regionen aus? Hier wurde tatsächlich spürbar nachgebessert – jedenfalls bis zu einem gewissen Grad. Überschreiten wir eine gewisse Größe, dann stellt das Regionalsystem einfach den Betrieb ein. Plötzlich müssen wir in einer Stadt absurde Mengen Strom und Wasser produzieren, damit in der anderen die Lichter nicht ausgehen. Diese massive Überproduktion muss natürlich bezahlt werden; einen regionalen Einnahmenpool gibt es aber nach wie vor nicht, wir müssen immer noch umständlich Geldgeschenke hin- und herschieben. Aber wenigstens Müll und Recycling können wir doch von anderen Städten übernehmen lassen, oder? Naja: In unserem Versuch schafften es 12 Recyclingwagen nicht, 23.000 Tonnen in der benachbarten Stadt zu leeren – sie erreichten maximal 7.000 Tonnen. Währenddessen leerten in der Heimatstadt zwei Wagen 4.000 Tonnen ohne jedes Problem.

Neben dem scheinbar willkürlichen Feedback der Bewohner und Gebäude (beispielsweise wollen Sims unbedingt in die Schule gehen, aber sämtliche verfügbaren Schüler sind bereits eingeschrieben und die übrigen freien Schulplätze bleiben unbesetzt) sind die Statistiken auch mit dem Addon ein mathematisches Massaker. Aktuelles Beispiel: der neue Megakonzern OmegaCo. Um den zu bauen, benötigen wir Rohöl und Roherz. Beides ist nicht billig zu beschaffen. Wir bauen also zwei Omega-Firmen aus, unterwandern damit die Industrie, unsere Bilanz ist ein Fest und zeigt ein fünfstellig positives Ergebnis. Plötzlich allerdings fliegt das ganze schöne Geld davon und wir nähern uns in einem beängstigenden Tempo der Pleite. Was ist passiert? Nun ja, offenbar wird die Buchhaltung im Rathaus von einem Zirkusclown geführt. Anders jedenfalls können wir uns kaum erklären, dass die Anschaffungskosten für Rohöl und Roherz zwar in der Bilanz auftauchen, aber nicht einbezogen werden. Auf diese Weise schrei-

ben wir eine völlig marode Kommune gesund. Willkommen in der freien Marktwirtschaft. Willkommen in den Städten der Zukunft! Benjamin Danneberg / JG

TERMIN 12.11.2013

PREIS 30 Euro

USK ab 6 Jahren

Sim City

Städte der Zukunft

Publisher Maxis
Entwickler EA
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung Download
Kopierschutz Origin

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Die Neuerungen machen kurz Spaß, dann nerven kleine Karten und alte Fehler.«

SZENARIO realistisch **fiktiv**
MASSSTAB lokal **global**
SPIELSTIL Aufbau **Kampf**
EINHEITEN/INDIVIDUEN **Masse**
HANDLUNG einfach **komplex**

GRAFIK

- schöne Beleuchtung
- hohe Sichtweite
- tolle Zukunftsgebäude
- immer noch detailarme Regionen

SOUND

- stimmungsvolle Effekte
- Musik im Takt mit der Spielwelt
- eingängiger Soundtrack...
- ... der sich nach wie vor schnell wiederholt

BALANCE

- einfacher Übergang zu den Zukunftstechnologien
- neue Spezialisierungen schön komplex
- viele Zusammenhänge nicht nachvollziehbar
- Kredite zu stark
- unnütze Berater

ATMOSPHÄRE

- tolles und stimmiges Zukunftsdesign
- viele Details
- hoher Zuguck-Faktor
- Nächte durch Zukunfts-Neon noch eindrucksvoller
- aber die vielen Fehler töten die Stimmung

BEDIENUNG

- schnelles, unkompliziertes Bauen
- viele Statistiken...
- ... von zweifelhaftem Wert
- umständliche Straßen-Upgrades
- kein freies Speichern
- Auswahl der Turmetagen fummelig

UMFANG

- neue Gebäude und Upgrades
- drei Spezialisierungen
- eine neue Katastrophe
- keine neuen Regionen
- keine regionalen Verbesserungen
- viele Probleme nicht behoben

STARTPOSITIONEN

- Dschungel- und Wüstensetting
- mehr Startpositionen mit zwei Autobahnanschlüssen...
- ... aber die Autobahnanbindung bleibt ein Nadelöhr
- Karten zu klein
- kein Terraforming

KI

- verbesserte Feuerwehr und Müllabfuhr
- Sim-Feedback...
- ... das widersinnig ist
- Sims verhalten sich nicht nachvollziehbar
- mangelhafte Wegfindung

EINHEITEN & GEBÄUDE

- coole Megatürme
- tolle Zukunftsgebäude und Schwebebahn...
- ... die nur spärlich genutzt wird
- neue Gebäude fressen viel knappen Platz

ENDLOSSPIEL

- coole neue Spezialisierungen
- immer noch spaßige Katastrophen
- Minikarten zwingen zum Multistadt-System...
- ... das bei größeren Städten den Betrieb einstellt

PROFIS

STANDARD Core 2 Duo E7400
AMD X2 6000+, GeForce GTX 460
2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-340
AMD FX 12, GeForce GTX 480
4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

MINIMUM Core 2 Duo E6800
AMD X2 4400+, GeForce G7150
2,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

59

Kosmetik für eine kaputte Simulation.

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT 20 Stunden

SPIELSPASS

Sehr nützlich, wenn auch unappetitlich: Der Sterilisator wandelt Abwasser direkt in Trinkwasser um.



PROFESSIONAL PC GAMING STEREO HEADSET

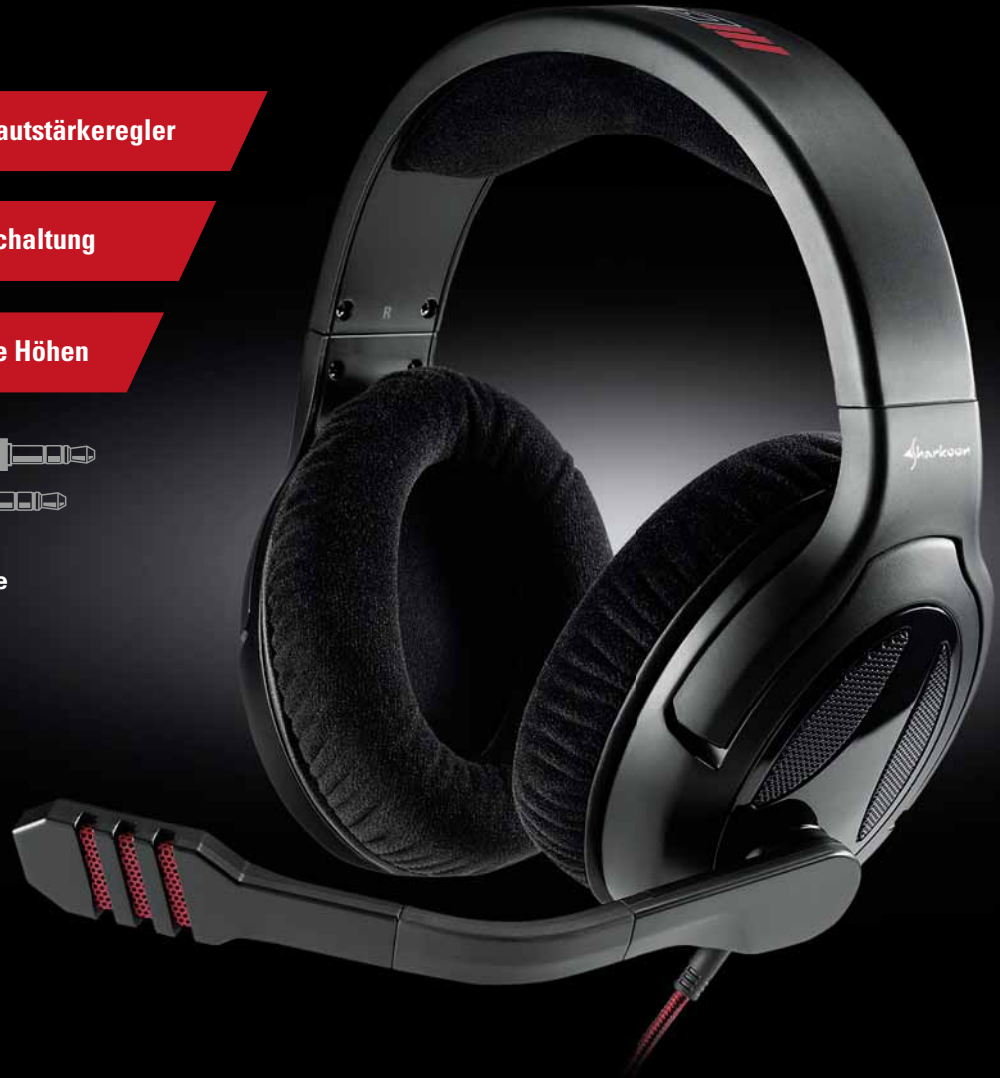
Ohrmuschelintegrierter Lautstärkeregler

Tilt-up Mikrofon-Stummschaltung

Ultratiefe Bässe und klare Höhen



2x 3,5-mm-STEREO-Klinke



FEATURES

- Ergonomisches und solides Design
- Speziell abgestimmt auf die Anforderungen von Gamern
- 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Gepolsterter, einstellbarer Kopfbügel für hervorragendes Tragegefühl
- Geschlossenes, ohrumschließendes Ohrmuschel-Design mit bequemen, extra-großen Polstern
- Robustes, flexibel einstellbares Mikrofon

Sharkoon empfiehlt:

Percy Jackson - Im Bann des Zyklopen.

Ab 12. Dezember als Digital HD, Blu-ray 3D, Blu-ray und DVD.



Become a Fan on
Facebook



www.sharkoon.de



PERCY JACKSON: SEA OF MONSTERS
© 2013 Twentieth Century Fox Home
Entertainment LLC. All Rights Reserved.

Path of Exile



GameStar
für Spieltiefe



GameStar
Gold-Award

Zum offiziellen Release hat das Free2Play-Diablo seine Stärken weiter ausgebaut. Doch auch die alten Schwächen sind geblieben.

Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games** Entwickler: **Grinding Gear Games (Path of Exile ist das Erstlingswerk)**
Termin: **23.10.2013** Spieler: **1-6** Sprache: **Englisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

A

ls wir uns am Veröffentlichungstag in **Path of Exile** einloggen, ist die Community gerade mit einem ihrer Lieblingsthemen beschäftigt.

»Kommt hier sonst noch jemand von Diablo 3?«, fragt ein Neuling im globalen Chat. Damit tritt er eine Lawine los: »Was für ein Mistspiel!«, ruft ein zweiter. Ein dritter fügt hinzu: »Path of Exile ist der wahre Erbe von Diablo 2!« Und tatsächlich geht das

Action-Rollenspiel des neuseeländischen Indie-Studios Grinding Gear Games offensichtlich mit dem Anspruch ins Rennen, ein neues **Diablo** für hartgesottene Veteranen zu sein. Nur eben ausschließlich online. Und gratis.

So pfeift **Path of Exile** auf die neomodische Zugänglichkeit von **Diablo 3** und scheut sich beispielsweise nicht, arglose Einsteiger mit seinem gigantischen Spezialisierungsbaum aus 1.350 passiven Eigenschaften zu erschlagen. Der Free2Play-Titel setzt ganz bewusst auf ein Spielgefühl der alten Schule: nicht ganz so flüssig wie Monsterklopereien jüngerer Bauart und ohne viele einfallsreiche Aufgaben abseits des endlosen Metzelns, aber absolut schonungslos und mit genialen Ideen für die Charakterentwicklung. Jede der sieben Klassen kann sich in mehrere Richtungen entwickeln und allerlei unterschiedliche Fähigkeiten nutzen, die wir lernen, indem wir Kristalle in unsere Waffen und Rüstungsteile einsetzen. Zudem lassen sich sowohl die Talente als auch die Ausrüstung modifizieren, verzaubern, anpassen – Heldenbastler sind hier bestens aufgehoben. Eine packende Story-Inszenierung suchen wir zwar vergebens, aber die Spielwelt selbst ist so trost- und hoffnungslos wie **Diablo** zu seinen düstersten Stunden. Eine

Wo spielen?

Path of Exile lässt sich über die offizielle Website www.pathofexile.com und auch über Steam kostenlos herunterladen und spielen. Ein Account auf der offiziellen Website lässt sich zudem im Nachhinein mit einem Steam-Konto verbinden. Inhaltlich sind beide Versionen identisch.

Stärken

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

Schwächen

- altmodische Inszenierung
- zu wenig Abwechslung

Rezeptur, die uns schon in der offenen Beta schmeckte. Jetzt ist endlich die fertige Version erschienen; im Gepäck eine neue Klasse, neue Ranglisten-Ligen und einiges mehr.

Anders als mit dem Eintritt in die offene Beta Anfang 2013 kommt mit dem Release kein neuer Akt hinzu, doch der damals eingeführte dritte Abschnitt erhält endlich sein Finale. Auf dem Weg dahin fühlen wir uns sofort wieder wie zuhause, häckseln Monster, sacken Beute ein, sammeln Erfahrung und schlagen eine blutige Schneise



- 1 Mit der neuen **Scion-Klasse** haben wir eine alte Vaal-Pyramide gestürmt, unser Feuerschild schützt uns vor Schaden.
- 2 Um selbst auszuteilen, setzen wir auf den neuen **Spektralwurf** und schmettern Feinden geisterhafte Klingen um die Ohren.
- 3 Diese wandelnde Rüstung ist ein geisterhafter **Wächter**, den wir zu unserer Unterstützung beschworen und selbst ausgestattet haben.
- 4 Der **Feuerschrein** lässt Flammen hageln, die uns so lange verbrennen, bis wir den Schrein berühren und uns seine Magie unter den Nagel reißen.

durch sechs neue Gebiete. Die hinterlassen allerdings einen durchwachsenen Eindruck. Zuerst irren wir in den kaiserlichen Gärten durch fade Heckenlabyrinth ohne Sehenswürdigkeiten. Danach wird's spannender, wir erkunden eine Bibliothek und treffen in den Katakomben ihren Aufseher, der uns Stürme aus alten Folianten entgegenschleudert. Zuletzt erklimmen wir einen Turm voll dämonischer Maschinerie. Hier lauern besonders knifflige Monster wie unsterbliche Priester, die Anti-Geschoss-Schilde heraufbeschwören und den Boden mit Runenfallen bedecken. Schade aber, dass Monster mit solchen Tricks im Ärmel die Ausnahme bleiben – außerhalb der Bosskämpfe wirft uns **Path of Exile** wenige Feinde entgegen, auf deren Angriffsmuster wir uns einstellen müssen.

Gnaden- und belangloses Finale

Besagte Bosskämpfe sind dafür umso nervenaufreibender, auch hier bleibt sich **Path of Exile** treu. Zum finalen Showdown wollen wir nicht mehr verraten, als dass wir beim ersten, ahnungslosen Anlauf gnadenlos untergegangen sind. Auch danach musste unsere zerbrechliche Hexe alle paar Treffer per Stadtportal in Sicherheit hasten und ihre Tränke auffüllen – und selbst so haben wir noch mehr als einmal in die Tastatur gebissen, bevor wir als Sieger vom Platz gingen. Aber nichts Geringeres haben wir erwartet, **Path of Exile** hat seine Spieler noch nie mit Samthandschuhen angefasst.

Ebenso hat es sich noch nie bemüht, seine Geschichte anders zu erzählen als mit langweilig vertonten Textfenstern. Doch trotz der niedrigen Messlatte enttäuscht das Ende der Handlung maßlos. Seit wir zum Beginn als halbtoter Exilant an den Strand des Kontinents Wraeclast gespült wurden, schürte das Spiel unsere Neugier auf die Geheimnisse dieser Welt, in der selbst die größten Reiche unweigerlich dem Verfall anheimfielen. Ganz ohne filmreife Videos, sondern indem es auf unserer Jagd nach denen, die uns verbannt haben, unsere Vorstellungskraft mit kryptischen Hinweisen anheizte. Aber dass am Ende nicht nur keine einzige Frage beantwortet wird, sondern überhaupt nur



In den **kaiserlichen Gärten** kriegen wir es mit Vogelmonstern zu tun, die tote Monster fressen und Innereien nach uns spucken.



Die **verfallene Bibliothek** steckt voller Geheimnisse, ehemalige Ausstellungsstücke und untote Bibliothekare wollen uns gleichermaßen ans Leder.



An der Spitze des **Zepthers Gottes**, eines Turms, wartet der letzte Bosskampf auf uns, davor müssen wir an zauberkräftigen Priestern vorbei.

eine Figur in der Spielwelt auf unseren Triumph reagiert, hinterlässt selbst nach Action-Rollenspiel-Maßstäben einen schalen Beigeschmack. Schließlich ging schon das erste **Diablo** auch durch seinen schockierenden Abschluss in die Spielegeschichte ein.

Immerhin kann sich die Belohnung sehen lassen: Wer die Story durchspielt, schaltet nicht nur die trefflich benannten Schwierigkeitsgrade »Grausam« und »Gnadenlos« frei, sondern jetzt auch die neue Scion-Klasse. Im Gegensatz zu den altbekannten sechs Klassen spezialisiert die sich nicht auf ein

oder zwei Attribute, sondern beginnt genau im Zentrum des riesigen Fähigkeitsnetztes, hat damit gleichmäßigen Zugriff auf Intelligenz, Stärke sowie Geschicklichkeit und lässt sich in alle möglichen Richtungen entwickeln. Doch dafür kommt sie schwerer an die hochspezialisierten Fähigkeiten am äußeren Rand heran. Im Gegenzug können die übrigen Klassen nicht mehr so leicht durch die Mitte reisen, um ihren Schwerpunkt ganz zu ändern. So gewinnt jeder Held schärfere Konturen, zugleich haben wir weiterhin die Freiheit, alles vom Kampfmagier bis zum Bogenmeister zu erschaffen.

Fair2Play

Path of Exile basiert auf einem vorbildlich fairen Free2Play-System: Es ist komplett kostenlos und bittet uns zu keiner Zeit an. Im Echtgeld-Shop gibt es fast nur kosmetische Gimmicks wie das Mumiengewand für unsere beschworenen Zombies (siehe Bild). Lediglich mehr Stauraum in der Beutetruhe und mehr Charakterslots sind spielrelevante Kaufinhalte, aber schon der kostenlose Platz ist großzügig bemessen – beispielsweise dürfen Gratisspieler bis zu 24 Helden anlegen.



Vom Start weg beherrschen Scions den Spektralwurf, mit dem wir eine magische Kopie unserer Waffe durch alle Gegner in einer Reihe schleudern – praktisch für Nahkämpfer, die eine durchschlagende Distanzattacke bekommen und sich trotzdem auf Schwertschaden spezialisieren können. Zu den weiteren neuen Talenten gehört der geisterhafte Wächter, dem wir erbeutete Rüstungen und Waffen anlegen können. Eine schöne Idee, allerdings gab uns das Konstrukt arg schnell den Löffel ab, wodurch wir auch die investierte Ausrüstung verloren. Vielleicht fehlt uns aber auch noch die richtige Edelstein-Kombo – für noch mehr Vielfalt sorgen hier die neuen »Trigger



Beim Race-Event »Endless Ledge« kämpfen wir uns unter einem Zeitlimit auf einem endlosen Klippenpfad möglichst weit voran.



Der Frostschrein verlangsamt uns, bis wir ihn berühren.

Gems«: Die feuern den verknüpften Zauber automatisch in bestimmten Situationen ab, etwa wenn wir Schaden erleiden.

Neue Charaktere können in einer von vier »Ligen« an den Start gehen: Im »Standard«-Spielmodus finden sich alle alten Helden mit ihren Items wieder, und es gelten normale Regeln. In »Hardcore« haben wir nur ein Leben. Dazu kommen zwei Herausforderungs-Ligen, die Zusatzregeln einbringen. »Domination« verstreut schwer bewachte Schreine übers Land, die uns zum Beispiel so lange mit Feuerbällen traktieren, bis wir sie berühren und das Inferno gegen die Wächtermonster richten können. »Nemesis« wiederum spendiert den zufallsgenerierten Minibossen besonders böse Extrafähigkeiten und schickt uns obendrein wie Hardcore mit nur einem Leben ins Rennen. Ein Hardcore-Tod bedeutet bei **Path of Exile** allerdings nicht das ewige Aus für unseren Helden, er wird lediglich in die Standardliga degradiert.

Domination und Nemesis laufen nur vier Monate, danach gehen neue Ligen an den Start, und die Helden wandern nach Standard beziehungsweise Hardcore. Der Ausflug in die Spezialmodi lohnt sich trotzdem, denn erstens haben alle Ligen ihre eigene Online-Rangliste für Helden mit dem höchsten Level, zweitens gibt es exklusive Gegenstände zu finden sowie Herausforderungen

abzuhaken, etwa alle Schreine zu berühren. Das motiviert alle vier Monate zum Erstellen neuer Charaktere, um die Regeln der neuen Ligen kennenzulernen. Noch dazu gibt es Wettrenn-Events, die auch mal nur ein paar Stunden dauern. Wegen der so erhöhten Langzeitmotivation werten wir den Umfang um einen Punkt auf. Auch am PvP hat sich etwas getan, wir können neben den alten Arenakämpfen auch mit zwei Teams »Capture the Flag« spielen. Macht aber niemand, zum Testzeitpunkt kam kaum eine Partie zustande. Das mag auch am weiter-

hin behelfsmäßigen Matchmaking liegen: Es gibt eine Warteschlange für Spieler unter Stufe 28 und eine für hochstufige

Charaktere im härtesten Schwierigkeitsgrad. Helden dazwischen dürfen gar nicht teilnehmen, und wer sich in eine Schlange einreicht, wird unabhängig von den Level-Unterschieden mit beliebigen anderen Teilnehmern zusammengewürfelt, trifft also gern mal mit Stufe 18 auf 28er-Rivalen.

Dafür macht die Koop-Monsterjagd nun viel mehr Spaß. Wie gehabt können wir jederzeit einer Gruppe beitreten, aber anders als noch zum Beginn der offenen Beta dürfen wir neuerdings wählen, ob die Beute an den schnellsten Aufklaubler geht oder wir uns dieses Streitthema ersparen und die wertvollsten Gegenstände automatisch zuteilen lassen. Während das gemeinsame Metzeln bombastisch und unterhaltsam ist, fällt es

aber auch etwas zu leicht aus: Sogar die mächtigsten Bosse haben nur wenige Möglichkeiten, alle Spieler gleichzeitig zu bedrohen. So geriet selbst der letzte Bosskampf in der Sechsergruppe zum Kindergeburtstag. **Path of Exile** ist auch in der Release-Version noch lange nicht perfekt – aber genau das Spiel, auf das Oldschool-Monsterjäger gewartet haben. Maurice Weber / GR

Für storyblinde Oldschool-Bastler



Alte Stärken, alte Schwächen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Path of Exile baut konsequent seine Stärken aus: In der Release-Version sorgt die neue Scion-Klasse für noch mehr Tiefgang und Vielfalt bei der ohnehin schon herausragenden Charaktererstellung, und die seit unserem Beta-Test eingeführten Herausforderungs-Ligen steigern die Langzeitmotivation und Experimentierfreude. Dafür haben die Entwickler viele der Schwächen gar nicht angepackt. Gut, an die Story mag ich auch selbst zu hohe Erwartungen gehabt haben – aber die düstere Spielwelt von **Path of Exile** böte hier viel mehr Potenzial, selbst ohne eine aufwändige Inszenierung, die mir beim Metzeln dauernd über den Weg stolpert. Bei **Diablo 2** hat das doch auch geklappt. Ebenso finde ich, dass auch eine Monsterhatz der alten Schule Platz hätte für einfallsreichere Aufgaben und vielseitigeres Monsterdesign. Ok, noch ist nicht aller Tage Abend, Grinding Gear will auch in Zukunft regelmäßig kleinere Patches und sogar zusätzliche Akte nachschieben, das Ganze (und das kann ich gar nicht genug loben) weiterhin kostenlos. Freunde klassischer Action-Rollenspiele, denen eine tiefe Spielmechanik über alles geht, können sich aber schon jetzt bedenkenlos nach **Wraecast** wagen.



Die Gruppenkämpfe sind zwar effektiv, aber auch zu leicht.

TERMIN 23.10.2013 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Path of Exile

Action-Rollenspiel

Publisher Grinding Gear Games
Entwickler Grinding Gear Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download
Kopierschutz –

UMFANG 9 10







Warface

»Triple-A for Free« - mit diesen Worten rührte Crytek-Gründer Cevat Yerli die PR-Trommel für Warface. Immerhin stimmt die Hälfte dieses Versprechens. Und zwar die falsche. Von Erik Reichel und Jochen Gebauer

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek Kiew Crytek (Crysis 3, GS 04/13: 92 Punkte)** Termin: **21.10.2013 (Start der Open Beta)**
Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch** Preis: **Free2Play**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

A

Is wir vor einem knappen Jahr mit Crytek-Chef Cevat Yerli über **Warface** sprachen, beendete er das Interview mit den folgenden Worten: »Nach Warface

werden es Triple-A-Spiele schwer haben, ohne Free2Play zu überleben«. Dreizehn Monate und eine offene Beta später können wir konstatieren: Nein, werden sie nicht. Denn von der versprochenen Triple-A-Qualität ist **Warface** meilenweit entfernt. Stattdessen gibt's generische Shooter-B-Ware vom Fließband, und selbst die eingesetzte Cry-Engine kann nur leidlich kaschieren, dass sich der tatsächliche Produktionsaufwand in überschaubaren Grenzen hält. Die Texturen sind matschig, die Vegetation ist hässlich und das Art Design von der Stange. Im Vergleich mit **Crysis 3** beispielsweise sieht **Warface** technisch überhaupt kein Land. Da passt es übrigens ins Bild, dass die deutsche Synchronisation des in Kiew entwickelten Spiels schrecklich ist.

Spielerisch orientiert sich **Warface** an **Call of Duty**. Will heißen: Die Karten sind vergleichsweise klein, der Fokus liegt auf Infanterie-Action, Fahrzeuge gibt es nicht. Dafür aber vier Klassen à la **Battlefield**: Als Sanitäter beispielsweise helfen wir gefallenen Team-Kameraden wieder auf die Beine oder ballern mit der Schrotflinte rum. Warum ausgerechnet der Sani eine Waffe benutzt, die bloß auf kurze Distanz effektiv ist? Das wüssten wir auch gerne. Der Schütze wiederum versorgt das Team mit Munition, der Ingenieur platziert Minen und repariert Rüstungen und der Sniper...

⊕ Stärken

- + kurzweilige Shooter-Action
- + hübsche Cry Engine
- + kostenlos...

⊖ Schwächen

- ...aber ohne Echtgeld-Einsatz langwierig
- mangelhafte Klassen-Balance
- so originell wie ein Wurstbrot

nun ja, der snipert halt. Klingt logisch, führt in der Praxis aber zu Balancing-Problemen, weil Erfahrungspunkte nicht nur für Abschlüsse vergeben werden, sondern auch für unterstützende Aktionen. Während dem Ingenieur also gleich zwei alternative Erfahrungsquellen offen stehen, hat der Sniper gar keine. Immerhin darf er wie alle Klassen über den Boden »sliden«, um etwa unter Hindernissen durchzurutschen oder potenziell gefährliche Ecken schnell zu passieren. Das spielt sich angenehm flott, überhaupt fühlen sich Schießen, Bewegen sowie das Waffenhandling intuitiv an, einen gewissen Spaß kann man mit **Warface** also zweifellos haben – wenn man kein Problem damit hat, dass das Spiel nahezu nichts originell, geschweige denn herausragend macht.



Das **gemeinsame Klettern** ist quasi der einzige Aspekt von Warface, der nicht von einem anderen Shooter abgekupfert wurde. Zum Glück hatten die Entwickler nicht noch mehr eigene Ideen.

Die Spielmodi etwa sind allesamt alte Bekannte. Während Team-Deathmatch, Sturm (vergleichbar mit Rush aus **Battlefield**) sowie Zerstörung (eine King of the Hill-Variante) routinierte Shooter-Standards abspulen, spielt sich Jeder gegen Jeder schlicht grauenhaft – die Maps sind mit Lauerspots förmlich gepflastert, und weil die Spawnpunkte festgelegt sind, können geneigte Camper in Seelenruhe warten, bis wir wieder ins Spiel einsteigen. Wirklich Spaß macht lediglich der schon aus **Counter-Strike** bekannte Bombe-Modus, denn hier greift das Klassen-System zur Abwechslung

tatsächlich ins Spielgeschehen ein. Da wir beim Ableben bis zum Ende der Runde tot bleiben, ist das Heilen oder Reparieren von Rüstungen taktisch notwendig. In den anderen Versus-Modi ist ein Bildschirmmod nämlich keine große Sache; auf den kleinen Karten sind wir ein paar Sekunden später ohnehin wieder an der Front. Anders verhält es sich im Koop-Modus. Hier sollten im Idealfall fast alle Klassen vertreten sein, weil die Nutzung der Teamfähigkeiten überlebenswichtig ist. Auf den Sniper können wir



Fließbandware

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Klappern gehört zum Handwerk, heißt es. Ich habe also ein gewisses Verständnis dafür, dass Crytek im Vorfeld nicht sagte: Wir machen einen Fließband-Shooter und stülpen ihm unsere Cry-Engine über. Aber das Blaue vom Triple-A-Himmel versprechen und dann eine so seelenlose Massenware abliefern, das ist unredlich. Schließlich bewegt sich Warface nicht einmal technisch auf gehobenem Vollpreinsniveau. Alleine die miese deutsche Vertonung gibt bereits Auskunft über den Produktionsaufwand.



Nur für zwischendurch

Erik Reichel
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Warface ist kein richtig schlechtes Spiel. Aber eben auch noch lange kein gutes. Dazu ist es viel zu uninspiriert. Und selbst in den ganzen generischen Shooter-Einheitsbrei haben sich noch Fehler eingeschlichen. Das Klassen-Balancing ist furchtbar, die Karten sind langweilig, der Ingame-Shop katastrophal. Das einzige Argument für Warface ist sein Preis. Billiger als kostenlos geht's halt nicht. Aber selbst in dem Bereich gibt es weitaus gelungenere Shooter. Planetside 2 zum Beispiel.

getrost verzichten. Der Anspruch liegt übrigens nur bedingt in der KI begründet, denn die ist auf allen der insgesamt vier Schwierigkeitsgrade dumm wie Stroh; in den beiden höchsten halten die computergesteuer-

Der Shop ist das reinste Chaos

ten Gegner bloß sehr viel aus. Das Ziel der Koop-Einsätze beschränkt sich übrigens darauf, das Ende eines Schlauchlevels zu erreichen. Immer. Sehr spannend.

Bleibt die Frage: Wie sieht's denn mit Pay-2Win aus? Die gute Nachricht: Man muss kein Geld ausgeben, um **Warface** effektiv zu spielen. Die schlechte: Dann kostet das zweifelhafte Vergnügen stattdessen halt sehr viel Zeit. In allen Matches nämlich verdienen wir Ingame-Währung, von der wir uns neue Ausrüstungsgegenstände und Schießprügel kaufen können. Diese Schießprügel sind allerdings nicht signifikant stärker als die Standardbewaffnung und gehen mit der Zeit kaputt – das Reparieren kostet anschließend noch mehr Ingame-Währung. Andere Gegenstände, spezielle Granaten zum Beispiel, können wir nur für eine begrenzte Zeit mieten. Danach müssen wir erneut in die virtuelle Tasche greifen. Und wieder andere Sachen gibt's nur gegen Barres, Wiederbelebungsmoneten für den Koop etwa oder sogenannte Vip-Booster, mit denen wir schneller im Rang aufsteigen. Komplettiert wird das Kuddelmuddel durch eine dritte Währung, die ausschließlich im Koop ausgeschüttet wird: die Crowns. Die dafür erhältlichen Gegenstände sind unverhältnismäßig stark und bringen tatsächlich einen spürbaren Vorteil, sind teils aber auch absurd teuer und innerhalb eines überschaubaren geologischen Zeitraums kaum freizuspielen. Übersichtlich oder gar transparent geht's im Ingame-Shop übrigens auch nicht zu, er bleibt ein undurchsichtiges Chaos aus verschiedenen Währungen, Zeit- und Erfahrungspunkte-Restriktionen sowie



nervigen Händlersperren. Ähnliches gilt auch für die Crytek-eigene Online-Plattform Gface, die wir für **Warface** zwingend nutzen müssen – und die sich redlich Mühe gibt, selbst einfachste Sozialfunktionen wie Statusaktualisierungen hinter nichtssagenden Begriffen wie Seeds zu verstecken. ER / JG

TERMIN	PREIS	USK
21.10.2013	Free2Play	ab 16 Jahren

Warface

Multiplayer-Shooter

Publisher	Crytek
Entwickler	Crytek
Sprache	Deut., Engl., Französisch, Türkisch
Ausstattung	Download
Kopierschutz	Anmeldung

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch, Jeder gegen Jeden, Bombe legen, Zerstörung, Sturm (jeweils 16), Koop-Missionen (5)

SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER Nein

SERVERSUCHE Intern

MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

GRAFIK

- hübsche Cry-Engine • gute Animationen
- matschige Texturen • hässliche Vegetation
- uninspiriertes Art Design

SOUND

- gute Waffensounds • Teamdurchsagen
- furchtbare deutsche Sprachausgabe
- spärliche, langweilige Musikuntermalung

BALANCE

- Koop profitiert von Klassenfähigkeiten
- ohne Echtgeld-Einsatz sehr zäh • schlechtes Klassen-Balancing
- Klassensystem für viele Modi ohne Mehrwert

ATMOSPHÄRE

- flotte Schießereien à la Call of Duty ...
- ... allerdings ohne dessen Spannung • schlecht gesprochene Funksprüche
- belanglose Koop-Ballereien ohne Ziel

BEDIENUNG

- guter Shooter-Standard
- Spielzuweisung nach Rang • frei konfigurierbar
- wirre Gface-Plattform

UMFANG

- 14 Versus-Karten • fünf Versus-Modi
- Koop-Modus
- insgesamt wenig Abwechslung

LEVELDESIGN

- Kämpfe auf unterschiedlichen Höhenstufen • kleine, schnell erlernbare Maps
- zu wenig alternative Routen
- Klettern bringt keinen Mehrwert

TEAMWORK

- Teamfähigkeiten bringen Erfahrungspunkte • im Koop ist Zusammenarbeit Pflicht
- freier Soldatenbaukasten wäre sinnvoller gewesen • Scharfschütze ohne Teamfähigkeit

WAFFEN & EXTRAS

- viele Schießreihen • unterschiedliches Waffenverhalten
- auch Bekleidung ausrüstbar • Freischaltungen ohne Einsatz von Geld
- langwierig • ärgerliche Waffensperren

MULTIPLAYER MODI

- Bomben- und Koop-Modus mit taktischer Komponente
- für kurze Runden Run&Gun-Aktion durchaus geeignet
- Jeder gegen Jeden sehr frustig • keinerlei eigene Ideen





Fussball Manager 14

Etikettenschwindel: Die »neue« Version des Fussball Managers aktualisiert lediglich Daten und Trikots, ist also zu 99% das gleiche Spiel wie letzte Saison. Von Heiko Klinge

Genre: **Fußball-Manager** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Bright Future (Fussball Manager 13, GameStar 12/12: 76 Punkte)**
Termin: **24.10.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)



Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Eigentlich erwarten Sie an dieser Stelle einen ebenso umfangreichen wie sorgfältig recherchierten Test zum **Fussball Manager 14**. Völlig zu Recht, denn schließlich steht das Spiel von Entwickler Bright Future und Publisher EA Sports im Laden und kann zum Quasi-Vollpreis von 40 Euro erworben werden.

Aber wissen Sie was? Ich habe keinen Bock auf einen »normalen« Test! Dann müsste ich nämlich schreiben, dass der **Fussball Manager 14** ein guter und enorm umfangreicher Manager mit dickem Lizenzpaket ist, der

mich trotz vieler ärgerlicher Ungereimtheiten die kleinen und großen Dramen der Bundesliga hautnah miterleben lässt. Bla, blubb. Natürlich würde ich mir mehr Mühe mit den Formulierungen geben. Wegen der Redakteursehre und so. Dann noch eine 71 drunter setzen, Mund abputzen, weitermachen.

Ich möchte aber nicht schreiben, dass der **Fussball Manager 14** ein guter Manager ist. Sondern ich will schreiben, dass es sich beim **Fussball Manager 14** um die verdammte nochmal dreisteste Abzocke handelt, die ich in meinen 13 Jahren als Sportspieltester der GameStar erlebt habe! Hier wird nämlich für 40 Euro noch einmal fast exakt das gleiche Spiel verkauft wie vor einem Jahr mit dem **Fussball Manager 13**.

Nur die Datenbank und die Trikots wurden gemäß der aktuellen Bundesliga-Saison auf den neuesten Stand gebracht. Das steht zwar auch als kleiner Texthinweis auf der Packungs-Rückseite, dürfte von vielen gutgläubigen Kunden aber übersehen werden.

Selbst zehn Euro wären noch zu teuer

Zumal in den Online-Shops einschließlich EAs eigener Plattform Origin nur die Vorderseite abgebildet ist. Dort steht lediglich »Legacy Edition«, was im EA-Vokabular zwar das Gleiche meint, aber natürlich erheblich cooler klingt. »Versorgungs Edition« wäre jedenfalls der treffendere Begriff gewesen.

Was mich im Fall des **Fussball Managers 14** besonders ärgert: Entwickler Bright Future hätte unseren Informationen zufolge sehr gern wie gewohnt und im vollen Umfang am Projekt gearbeitet – die »Legacy Edition« war entsprechend keine Notwendigkeit, sondern eine ganz bewusste Entscheidung von EA Sports. Der Publisher verlangt also auch ganz bewusst 40 Euro für eine Leistung, für die selbst ein kleines Entwicklerteam nur wenige Wochen benötigt. Denn letzten Endes mussten nur die neuen Daten zusammengeführt und ein paar neue Trikots gepinselt werden.

Aber ich möchte nicht unfair sein, eine spielerische Änderung habe ich dann doch gefunden: Funktionen wie die Team-Matrix oder das Managerhaus müssen nun nicht mehr freigeschaltet werden (was für Ein-

Football Manager 14 - die Import-Alternative

Wer Englisch beherrscht und bei einem Fußballmanager weniger Wert auf finanzielle Aspekte legt, der sollte den Kauf von Segas Football Manager 2014 in Erwägung ziehen. Dieser darf in Deutschland wegen der Bundesliga-Exklusiv-Lizenz von EA Sports zwar nicht offiziell verkauft werden, lässt sich aber problemlos bei Importhändlern oder im Ausland bestellen. Die deutsche Fan-Community von meistertrainerforum.de hat hierzu ein sehr gutes FAQ zusammengestellt und wird in den nächsten Monaten auch an einer inoffiziellen Übersetzung des Spiels arbeiten.

Im Vergleich zum Fussball Manager 14 bietet der Football Manager 2014 nicht ganz so viele wirtschaftliche Handlungsoptionen, konzentriert sich dafür aber umso detaillierter auf klassische Aufgabe eines Teammanagers (also vor allem Aufstellung, Taktik und Transfers). In diesen Disziplinen liefert der englische Konkurrent deutlich mehr taktische Tiefe und vor allem glaubwürdigere Ergebnisse als der Fussball Manager 2014, was ihn letzten Endes auch zum erheblich besseren Spiel macht.



Die **Spielezenen** des Football Manager 2014 sind zwar nicht hübscher, aber wesentlich glaubwürdiger uns somit auch spannender.



boten nicht nur unfassbar dreist, sondern auch ein Schlag ins Gesicht der engagierten Community, die dem **Fussball Manager** trotz regelmäßiger Bug-Probleme stets treu blieb und deren Feedback viele Features der Serie überhaupt erst möglich gemacht hat.

Diese Serie hat EA Sports nun gegen die Wand gefahren. Mir bleibt nur zu hoffen, dass nicht nur ich mich über diesen Skandal aufrege, sondern dass auch die Managerfans dort draußen EA Sports spüren und lesen lassen, was sie von solchen Geschäftspraktiken halten. Im offiziellen Forum, in den User Reviews und ganz besonders an der Ladenkasse. Wer seine Kunden derart abzocken möchte, der hat es nicht anders verdient! **HK**

steiger eigentlich ganz sinnvoll war), sondern stehen nun von Beginn an zur Verfügung. Wow, ganz große Game-Design-Kunst! Und wenn man sich in diesem Fall so viel »Mühe« gibt, kann man im Gegenzug doch gleich klammheimlich wichtige Features des Vorgängers streichen, zum Beispiel die Lizenzen für die 3. und 4. Liga oder die Live Season. Nein EA Sports, das kann man nicht! Und schon gar nicht, wenn ich dafür als Serienfan sogar noch den Vollpreis latzen soll. Aber halt, laut EA Sports kann von Vollpreis ja keine Rede sein! In einer offiziellen Pressemeldung rühmen sie sich allen Ernstes: »Erstmals in der Geschichte der Serie wird das Spiel nicht mit dem handelsüblichen Preis einer Vollversion erhältlich sein.« Mit »handelsüblich« meinen sie wahrscheinlich die 50 Euro, die ein **Fussball Manager 13**

zum Verkaufsstart gekostet hat. Offenbar vergessen sie aber, dass ich auch bei einem handelsunüblichen Preis einen fairen Gegenwert für meine Kohle erwarte. Und für dieses rudimentäre Datenbank-Update wären selbst zehn Euro noch zu viel.

Wenn es nun wenigstens für Besitzer des Vorgängers die Möglichkeit gebe, für zehn Euro ein Upgrade auf die neue Version zu kaufen! Technisch wäre das ohne weiteres möglich gewesen, und Square Enix hat gerade erst mit **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut** demonstriert, wie solch eine Lösung kundenfreundlich und zum fairen Preis umgesetzt werden kann. Aber nix da, EA Sports verlangt grundsätzlich 40 Euro – egal ob vom Neukunden oder vom langjährigen Serienfan. Das ist angesichts des Ge-

TERMIN	PREIS	USK
24.10.2013	40 Euro	ab 0 Jahren

Fussball Manager 14

Publisher: EA Sports
 Entwickler: Bright Future
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD
 Kopierschutz: EA Origin

Wertung im Vergleich zum Fussball Manager 14

Kategorie	FM 14	FM 13
GRAFIK	5	4
SOUND	6	5
UMFANG	9	7
SPIELZÜGE	8	7

Neuwertung: 71 SPIELSPASS

DEIN FEIERABEND — IN LISSABON —



Unser Video für Sie:



**Karrieremöglichkeiten, Unterkunft frei,
Flug in die Heimat, Sprachkurse,
Freizeitangebote frei, exklusiver Zugang
zum Spiel u.v.m.**



Besuchen Sie unsere facebook-Seite:
www.facebook.com/teleperformanceportugal



Teleperformance

Transforming Passion into Excellence

Teleperformance sucht ganzjährig deutschsprachigen



GAMING-ADVISOR IN LISSABON (M/W)

Ihre Aufgabe:

Werden Sie ein Teil des brandneuen **The Elder Scrolls Online Customer Support Teams** von Teleperformance Portugal. Freuen Sie sich auf ein spannendes und internationales Arbeitsklima für einen besonderen Weltmarktführer der Branche.

So bewerben Sie sich:

Senden Sie Ihre Bewerbung mit aktuellem Lebenslauf an: careers@teleperformance.pt und der Referenz ZEN-GSTAR-MO



Das mit dem Ballern hätten wir uns noch mal überlegen sollen – der Kampflärm hat eine **Zombiehorde** angezogen.

State of Decay

Untote verdreschen und gleichzeitig Seelenklempler für Überlebende in der Zombieapokalypse spielen – kann das funktionieren? Aber sicher doch! Von Kai Schmidt und Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Undead Labs (State of Decay ist das Erstlingswerk des Studios)**
Termin: **5.11.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, Deutsch (nur Text)** Preis: **19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Vorsicht, das könnte auch Ihnen passieren: Marcus und Ed kommen von einem mehrtägigen Ausflug in die Berge zurück und sehen sich ohne Vorwarnung einer Meute Zombies gegenüber, die geifernd nach dem süßen Fleisch der beiden lechzen. Offenbar haben Untote weite Teile der USA (oder gar der ganzen Welt?) überrannt und die Bevöl-

kerung in ihresgleichen verwandelt. Viel mehr darf man von der Geschichte allerdings nicht erwarten. Genau wie die beiden Freunde sind auch wir zunächst verduzt, da wir gleich zu Beginn von **State of Decay** ohne Erklärung in

Zombieschlachten, sondern ernannt uns nach der Einführungsphase kurzerhand zum Anführer einer Gruppe Überlebender – und fordert dadurch nicht nur unsere Zombiejägerqualitäten, sondern auch unsere Management-Skills. Wenn viele Menschen unter einem Dach zusammenleben, kommt es schließlich schnell zu Reibereien, und alle Mäuler wollen auch gefüttert werden.

Doch der Reihe nach: Mit Mühe und Not aus dem anfänglichen Waldgebiet entkommen, schlagen wir in der Kirche einer verwüsteten Kleinstadt zusammen mit einer Handvoll weiterer Überlebender unser Lager auf.

Steam-Pflicht

State of Decay wird über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

Praktisch, dass das Gotteshaus von einer hohen Mauer umgeben ist und sich relativ einfach verteidigen lässt. Von hier aus erkunden wir nach und nach den Rest des Spielgebiets, da wir ständig neue Vorräte

⊕ Stärken

- + atmosphärische Spielwelt
- + Perma-Death sorgt für Spannung
- + große Waffenauswahl

⊖ Schwächen

- veraltete Grafik
- blasse Charaktere

der Rolle von Marcus den ersten Zombie vor uns stehen haben. Immerhin verrät das Spiel, wie man angreift, und gibt uns einen dicken Ast als Startwaffe in die Hand. Doch so holprig geht's zum Glück nicht weiter: Nach den ersten zertrümmerten Zombieschädeln führt uns das Open-World-Spiel Schritt für Schritt durch die wichtigsten Funktionen. So erfahren wir allmählich auch mehr über die eigentliche Spielmechanik. **State of Decay** ist nämlich kein tumbes



Wer in **State of Decay** stirbt, der bleibt auch tot, **Perma-Death** sei Dank.

Unser Alltag in State of Decay



Die Gegend auskundschaften: Von Türmen aus können wir mit dem Fernglas zum Beispiel neue Gebäude, Zombiehorden und Autos entdecken, die fortan auf der Karte eingezeichnet sind.



Rohstoffe sammeln: Um das Überleben der Gruppe zu sichern, suchen wir in verlassenen Häusern nach Baumaterialien, Nahrung, Medikamenten, Benzin und Munition.



Überlebende suchen: Wir sollten stets nach Überlebenden Ausschau halten, die sich uns anschließen könnten. So eine Gruppe wächst ja schließlich nicht von allein.



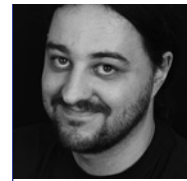
Auto fahren: Warum zu Fuß gehen, wenn man ein Auto hat? Außerdem lassen sich größere Zombiehorden per Gaspedal-Tritt bequem und schnell erledigen.



Zombies plätten: Egal ob mit dem Auto oder per pedes – Zombies zu Hackfleisch verarbeiten, steht definitiv ganz oben auf unserer täglichen To-do-Liste.

sammeln sowie hin und wieder auf Funkgespräche von Menschen in Not reagieren müssen. Alle 24 (Ingame-)Stunden verringern sich nämlich die Essensvorräte, Munition wird durch ständige Zombieangriffe auf die improvisierte Festung ebenfalls knapp. Zunächst finden wir in der direkten Nachbarschaft beim Plündern der Häuser noch genügend Ressourcen (und hier und da – der amerikanischen Verfassung sei Dank – sogar eine schicke Schusswaffe), doch irgendwann bleibt uns nichts anderes übrig, als die Stadtgrenze hinter uns zu lassen und mit einem der herrenlos herumstehenden Autos auf Erkundungsfahrt zu gehen. Und das ist allein verdammt gefährlich, denn unversehens können wir mit knapper Ausrüstung in die nächste, zehnköpfige Zombiehorde stolpern. Ein oder zwei Zombies sind noch keine große Gefahr, doch sobald wir eine ganze Horde der Biester an der Backe kleben haben, ist Schluss mit lustig! Munition für Schusswaffen ist Mangelware, und das zweckmäßige Ein-Knopf-Nahkampfsystem funktioniert zwar gut, wenn wir es mit einzelnen Wiedergängern zu tun bekommen, doch schon nach wenigen mit Axt, Machete, Vorschlaghammer oder Stahlrohr erledigten Zombies hat sich die Ausdauerleiste unseres Charakters beängstigend in Richtung der Nulllinie bewegt. So pfeifen wir nach fünf eliminierten Zombies aus dem letzten Loch und können weitere Kampfmanöver oder einen flotten Rettungssprint vergessen. Zudem werden immer mehr Untote vom Kampflärm angelockt. Das gilt übrigens auch für laute Geräusche, die wir beim Rennen verursachen. Man kennt das Prinzip aus Zombiefilmen wie George A. Romeros **Dawn of the Dead**: Haben die Helden es nur mit ein paar der lebenden Leichen zu tun, werden sie übermütig und machen womöglich aus dem Überlebenskampf ein Spiel. Doch irgendwann wird daraus tödlicher Ernst, wenn die »Stinker« in größeren Gruppen anrücken. Übermut tut selten gut. Solche Situationen enden gewöhnlich damit, dass sich die Untoten an unseren Eingeweiden laben.

Bei den Erkundungstouren entdecken wir Farmhäuser, die sich wunderbar als befestigte Außenposten der Zombietöter-Kom-



Hässlich, aber oho!

Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Undead Labs ist ein beklemmendes Survival-Horror-Spiel gelungen, das den Überlebensaspekt ganz weit nach vorn rückt. Das Ressourcenmanagement, normalerweise nicht so mein Fall, ist hier der Hauptmotivationsfaktor und nötigt den Spieler nach einer gewissen Zeit, aus seinem sicheren Nest (der ersten Kleinstadt) auszurücken und die Umgebung auf der Suche nach Vorräten zu erkunden. Das ist trotz ziemlich mieser Technik mit aufploppenden Objekten, kruden Schatteneffekten und hässlichem Kantenflimmern eine unglaublich spannende Angelegenheit. Das Zauberwort heißt dabei Perma-Death: einmal tot, immer tot! Jeden Charakter kann es erwischen – und da ich weiß, dass meine liebevoll hochgelevelte Figur keine Extraleben oder Continues hat, sind Ausflüge ins Umland meines Unterschlupfs mitunter fesselnder und nervenaufreibender als eine Folge The Walking Dead.

mune eignen. Also schwups über Funk die Position durchgegeben, und schon wird das Bauernhaus zur zweiten Zentrale. Hört sich einfach an, ist aber an eine »Währung« geknüpft: Alle Befehle, die wir unseren Schützlingen erteilen, kosten uns Vertrauenspunkte. Das gilt ebenso für Waffen und Verpflegung, die wir aus dem Gemein-

Einmal tot, immer tot!

schaftsspind unserer Basis in das etwas beengte Inventar unseres Rucksacks packen und mit auf die Reise nehmen. Die Punkte verdienen wir uns dadurch, dass wir Vorräte beschaffen und weitere Überlebende mitbringen. Letztere sind auch dringend nötig, denn nach ausgiebigen Erkundungstouren ist unser Charakter erschöpft und hat nur noch verringerte Ausdauer- und Gesundheitswerte. Dann ist es Zeit für eine Pause, während der wir zu einem der anderen Überlebenden wechseln und mit ihm weiterspielen. Ähnliches gilt auch im Todesfall,



Letztes Mittel: Wenn wir keine Waffen mehr haben, kämpfen wir notfalls auch mit bloßen **Fäusten** – oder nehmen die Beine in die Hand.



Gut, aber nicht perfekt

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

State of Decay ist klasse, gar keine Frage. Wenn ich nachts meinen sicheren Unterschlupf verlasse, um in einem Schnellimbiss nach Nahrung zu suchen, ist das schon verdammt spannend. Wenn ich dann aber beim Stöbern zu laut bin und mir nur mit Mühe und Not eine aufgeschreckte Zombie-Horde vom Leib halten kann, dann ist das richtig großes Survival-Horror-Kino. Klar, die Grafik könnte wesentlich besser sein, aber das kann ich locker verschmerzen. Was mich viel mehr stört: So cool die Idee mit dem Gruppenmanagement auch ist, sie verschenkt viel zu viel Potenzial. Die Gruppenmitglieder liegen mir zwar am Herzen, weil sie sterben können und ich damit wertvolle Helfer verliere, aber eben nicht, weil sie gut ausgearbeitete Charaktere wären. Trotzdem: Wer für Zombies was übrig hat, muss sich State of Decay zulegen!

denn **State of Decay** verwendet ein Permanent-Death-System – einmal tot, immer tot! Da bleibt nur der Wechsel zum nächsten Überlebenden. Der Figurenwechsel ändert übrigens nichts am Spielverlauf: Alle verfügbaren Missionen bleiben bestehen, es gibt keine characterspezifischen Handlungsstränge. Es ist vielmehr so, als ob wir in einem Westernspiel unser erschöpftes Pferd gegen ein frisches eintauschen.

Je mehr Menschen sich unter unserem Dach tummeln, desto angespannter kann die Situation werden. Selbst wenn die Speisekammer gefüllt ist, meckern die Überlebenden wegen der Knappheit der Schlafplätze oder fangen untereinander Streit an. Hier kommen wir ins Spiel: Wir können jede Basis modular um Schlafplätze, Lazarette oder Werkstätten erweitern und diese sogar in mehreren Stufen aufrüsten, sodass für alle Eventualitäten gesorgt ist. Solche Baumaßnahmen erfordern allerdings jeweils Rohstoffe, die wir genau wie Essensvorräte in

den umliegenden Häusern entdecken – wobei Baustellen für Werkstoffe natürlich ergiebiger sind als Einfamilienhäuser. Entdecken wir beim Durchsuchen der Gebäude Essensvorräte oder Baumaterial, können wir die Sachen entweder selbst in den Rucksack stopfen, was uns etwas verlangsamt und auf die Ausdauer drückt, oder wir rufen per Funk einen Trupp Überlebender zum Plündern herbei. Dann dauert es aber unter Umständen länger, bis der Kram in der Basis ankommt und wir ihn nutzen können. Sie sehen also, es gibt einiges zu tun: Plündern, Managen, Bauen, Erkunden – und dazu noch diese verdammte Zombieplage!

War **State of Decay** auf der Xbox 360 noch ein optischer Totalausfall, der grafisch eher an die vorherige Konsolengeneration erinnerte, sieht die PC-Fassung wesentlich schicker aus. Trotzdem locken die schlichten Charaktermodelle und Animationen sowie das starke Kantenflimmern und die faden Texturen heutzutage keinen Zombiehund mehr hinter den Ofen hervor. Besser gelungen ist da schon die Steuerung mit Maus und Tastatur. Menüs lassen sich mit simplen Mausklicks navigieren, und die zahlreichen Kämpfe gegen Zombiehorden gehen gut von der Hand. Mit dem Gamepad spielt es sich zwar noch einen Tacken flüssiger, im Gegensatz zu manch anderer Portierung herrscht bei **State of Decay** aber keine Controller-Pflicht. Einziger Wermutstropfen: Egal für welche Eingabegeräte wir uns entscheiden, die Tasten lassen sich nicht frei konfigurieren. Zur Strafe sollten die Entwickler einen Tag in der Zombieapokalypse verbringen, und zwar in einem Auto – ohne Benzin! Trotzdem: Man verzeiht dem Zombie-Abenteuer seine technischen Schlamereien, weil das Konzept des Spiels einfach so genial ist. Das Ausbauen der Basis, der spannende Überlebenskampf, die Plündertouren und Entdeckungsreisen durch das umliegende Farmland – all das spielt wunderbar ineinander und fesselt an den Bildschirm. Und erinnert uns noch dazu an eine bestimmte Fernsehserie: Gäbe es nicht schon zwei offizielle Spiele

Betten für alle!

der Basis, der spannende Überlebenskampf, die Plündertouren und Entdeckungsreisen durch das umliegende Farmland – all das spielt wunderbar ineinander und fesselt an den Bildschirm. Und erinnert uns noch dazu an eine bestimmte Fernsehserie: Gäbe es nicht schon zwei offizielle Spiele



zu **The Walking Dead** und würde die Geschichte ihr Potenzial voll ausschöpfen, wäre **State of Decay** die perfekte Umsetzung dieser Vorlage. **KS / FH**

TERMIN 5.11.2013 PREIS 19 Euro USK ab 18 Jahren

State of Decay

Action-Adventure

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Undead Labs
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung –

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ADVENTURE

»Gut durchdachte und motivierende Survival-Action.«

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

GRAFIK

- schöner Tag-Nacht-Wechsel + gut designte Zombies
- schlichte Charaktermodelle + häufiges Kantenflimmern
- maue Texturen

SOUND

- satte Kampfgeräusche + gut eingesetzter Soundtrack
- gruselige Zombielaute
- mäßige (englische) Sprecher

BALANCE

- Kämpfen, Schleichen und Flüchten möglich + hart, aber immer fair + gelungenes Ressourcenmanagement
- kein freies Speichern + nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHERE

- motivierendes Überlebens-Thema
- Perma-Death sorgt für Spannung
- glaubhafte Gruppendynamik + Basis-Erweiterung

BEDIENUNG

- gut mit Maus und Tastatur
- optimal mit Gamepad + präzise Kämpfe
- Tasten nicht frei konfigurierbar

UMFANG

- zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen
- viele Charaktere + Spezialisierungen möglich
- unterschiedliche Stützpunkte

LEVELDESIGN

- frei begehbare Welt + Häuser können durchsucht werden
- abwechslungsreiche Aufgaben
- abseits der Städte passiert wenig

KI

- unterschiedliche Zombies erfordern unterschiedliche Taktiken
- KI-Kollegen helfen fleißig ...
- ... aber nicht immer clever

WAFFEN & EXTRAS

- etliche Waffen
- freischaltbare Spezialschläge
- unterschiedliche Autos

HANDLUNG

- nette Dialoge + ein paar interessante Figuren ...
- ... aber die Mehrzahl bleibt blass
- 08/15-Zombie-Story

82 SPIELSPASS Preis/Leistung: Gut SPIELZEIT 13 Stunden

Zombie-Schlachtplatte mit Anspruch.

MINIMUM AMD X4 3000, 2,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
RECOMMENDED AMD X4 6600, 4 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
STANDARD Core i5 2400, AMD FX 4170, Radeon HD 4750, 2,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte
OPTIMUM Core i5 3570, AMD X4 895, GeForce 400, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

DIE NUMMER 1 WÜNSCHT ALLEN KUNDEN FROHE WEIHNACHTEN!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!



Vorweihnachtliche Bescherung

Gewinne 24 tolle Preise mit dem ONE.de Adventskalender
z.B. Zubehör, Komponenten oder ein komplettes PC-System!

www.facebook.com/one.de



ozone Blade Gaming Tastatur

- Dual Backlight: Blau und Rot
- 10 programmierbare Makro-Tasten per Software
- Anti-Ghosting-Funktion
- Quick-Profile-Switch

44.⁹⁹ € ³⁾

Art-Nr. 13879

BenQ 60,69cm/ 24" Gaming Monitor BenQ XL2420T
Auch als 27" Variante erhältlich!

- Reaktionszeit: 1ms
- VGA, DVI, 2 xHDMI Anschlüsse
- schwenk- und neigbar, höhenverstellbar
- Beim Kauf eines PCs für nur **359,99 €** dazu konfigurierbar
- schnelle Profilschaltung dank S-Switch

369.⁹⁹ € ³⁾

Art-Nr. 14180

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3.) Sonderpreis gültig bis 31. Dezember 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





AMD FX-6300 Prozessor
mit bis zu 6 x 3.50 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ R9 270X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22793

579.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB,
500 Watt Netzteil / Raidmax Stingray

your system.
your choice.

„Noch nie war
Individualität einfacher.
Konfigurieren Sie jetzt
Ihren Wunsch-PC.“

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.60 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

AMD Radeon™ HD 3000

500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

279.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,80 €/mtl. Laufzeit: 18 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN,
7.1 HD Audio, Front USB, edles Designgehäuse

Art-Nr. 21514



AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz

4096 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 8450

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

369.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,09 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN,
7.1 Sound, Sharkoon Vaya Tower

Art-Nr. 21817



Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

459.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,43 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, ASRock B85-Mainboard, SATA III,
USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 HD Audio, edles
Designgehäuse

Art-Nr. 22628



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

749.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 17,42 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7K HD Audio, USB 3.0,
450 Watt Corsair VS450 / IN WIN Mana 136
Tower Schwarz, inkl. Gratis-Spiele: Splinter
Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

Art-Nr. 22633

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

ONE AMD Battlefield 4 Limited Edition

AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz

16 GB DDR3 Speicher

4096 MB AMD Radeon™ R9 290X

2000 GB SATA III Festplatte
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22772

1399.- €

oder Finanzkauf* ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



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



Wir verbauen nur hochwertige Komponenten bekannter Marken!

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

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.

899.- €

oder Finanzkauf* ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD± Brenner, Gigabyte GA-Z87P, USB 3.0, Gigabit LAN, 8K HD Audio, Front USB 3.0, 550W Corsair / Fulmo ST Gehäuse, inkl. Gratis-Spiele: Batman: Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

Art-Nr. 22638

Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

16 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1099.- €

oder Finanzkauf* ab 20,57 €/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 / Delux SH-891 Gehäuse, inkl. Gratis-Spiele: Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

Art-Nr. 22637

AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.0 GHz

16 GB DDR3 Speicher

3072 MB AMD Radeon™ R9 280X

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1199.- €

oder Finanzkauf* ab 22,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, Blu-Ray Brenner, Gigabyte GA-990FXA, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 730W Thermaltake / Raidmax Vampire Tower, inkl. Gratis-Spiel: Battlefield 4

Art-Nr. 21583

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





ONE EXTREME GAMING Edition

Intel® Core™ i7-4960X Prozessor
mit 6 x 3.60 GHz

32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS 1600 MHz

NEU! 2 x 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti

2000 GB SATA III Festplatte
250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22534

3999.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 74,87 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray ROM / DVD± Brenner, Asus Rampage IV Formula Mainboard, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 1000 Watt Silverstone Strider / Cooler Master Cosmos II Tower, inkl. Gratis-Spiele: Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

68,6cm/
27"

Benq

Gaming Monitor Benq XL2720T

Reaktionszeit: 1ms
VGA, DVI, 2 x HDMI Anschlüsse

schwenk- und neigbar,
höhenverstellbar

schnelle Profilschaltung dank S-Switch

Beim Kauf des PCs für nur
199,99 € Aufpreis konfigurierbar

Art-Nr. 14181

Einzelpreis

389.- €

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



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.

1499.- €
oder Finanzkauf²⁾ ab 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 630W Thermaltake / Cooler Master Storm Trooper Tower, inkl. Gratis-Spiele: Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

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

1899.- €
oder Finanzkauf²⁾ 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-Spiele: Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

Art-Nr. 22635



43,94cm/
17,3"

Gaming Notebook K73-30

Full HD
1080

- > Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
- > 4. Generation der Intel® Core™ i3/i5/i7 Prozessoren
- > 43,94cm/17,3" Full HD Non Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 24 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 765M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

749.- €
ab
oder Finanzkauf²⁾ ab 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 22620



39,62cm/
15,6"

Gaming Notebook K56-3N

Beleuchtete Tastatur

- > Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
- > 4. Generation der Intel® Core™ i3/i5/i7 Prozessoren
- > 39,62cm/15,6" Full HD Non Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
- > 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770M
- ODER: 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780M
- ODER: 4096 MB AMD Radeon™ HD 8970M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

999.- €
ab
oder Finanzkauf²⁾ ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD
1080

Art-Nr. 22626

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⁾



2x DVI
DisplayPort
HDMI
USB 3.0
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50248



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor

@ bis zu 4 x 4.40 GHz übertaktet

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX 760, MSI N760 TF 2GD5/OC
- >> 1000 GB SATA III
- >> 22x DVD Double Layer Brenner
- >> Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- >> 550 Watt Corsair VS550 / IN WIN Mana 136 Tower
- >> MSI Z87-G43
- >> inkl. Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

899.-*
€

ab 16,83 € 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™ R9 280X HIS IceQ X Turbo Boost Clock
- >> 1000 GB SATA III
- >> 120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
- >> 22x DVD Double Layer Brenner
- >> Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- >> 730 Watt Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Delux SH891 Tower
- >> Gigabyte GA-970A-UD3
- >> inkl. Battlefield 4

2x DVI **2x Mini DisplayPort** **SATA 3**
HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

1099.-*
€

ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Artikel-Nr.: 50238



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor

@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- >> 8192 MB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 3 GB NVIDIA® GeForce® GTX 780, MSI N780 TF 3GD5/OC
- >> 2000 GB SATA III
- >> 120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
- >> Blu Ray ROM / DVD-RW
- >> Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- >> 650 Watt Corsair VS650 / NZXT Phantom 410 Tower
- >> MSI Z87-G43
- >> inkl. Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

2x DVI **DisplayPort** **SATA 3**
HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

1399.-*
€

ab 26,19 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Artikel-Nr.: 50252



AMD FX-Series FX-8350 Prozessor

@ 8 x 4.0 GHz übertaktet!

- >> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- >> 4 GB AMD Radeon™ R9 290X
- >> 2000 GB SATA III
- >> 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
- >> Blu Ray Brenner
- >> Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- >> 730 Watt Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Cooler Master Storm Trooper Tower
- >> Gigabyte GA-970A-UD3
- >> inkl. Battlefield 4

DVI **DisplayPort** **SATA 3**
HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

1599.-*
€

ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Artikel-Nr.: 50235



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 Ti
- >> 2000 GB SATA III, 7200 U./Min.
- >> 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD
- >> Blu-Ray ROM / DVD-RW SATA
- >> Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- >> 730 Watt Thermaltake Smart Series Sp-730P 80+ / Thermaltake Armor Revo Tower
- >> Gigabyte GA-Z87X-D3H
- >> inkl. Batman Arkham Origins + Splinter Cell Blacklist + Assassin's Creed IV

2x DVI **DisplayPort** **SATA 3**
HDMI **USB 3.0** **DirectX® 11**

1899.-*
€

ab 35,55 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Artikel-Nr.: 50254

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

Freispiel

Card Hunter

Wie kann man sich ein Spiel vorstellen, das von ehemaligen Bioshock-Entwicklern und den Schöpfern von Magic: The Gathering entworfen wurde? Ganz einfach: als eine Mischung aus Rollenspiel, Dungeon & Dragons und Magic.

**Browser-
spiel**

WAS **Rollenspiel** WER **Blue Manchu Games**

WO **www.cardhunter.com** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Card Hunter ist eines jener Spiele, die man nur schwer einem Genre zuordnen kann. Die Mischung aus browserbasiertem Free2Play-, Karten-, Rollen- und Brettspiel mag wohl einige Skeptiker zum Stirnrunzeln bringen, doch der spielerische Hybrid überzeugt tatsächlich. Zunächst fällt die detaillierte und schön animierte Spielwelt auf, mit ihren 2D-Pappfiguren und den variierenden Spielbrettern – das ist zwar kein Hightech, aber liebevoll gestaltet. Sowohl in der umfangreichen Solo-Kampagne als auch in den Multiplayer-Duellen starten wir wie in einem klassischen Rollenspiel als Heldentrio. Mit einem schlagkräftigen Zwergenkrieger, einer tödlichen Magierin und einem heilenden Paladin bekämpfen wir Monster (oder den menschlichen Gegner) in einer Art Schachbrett-Ansicht. Siege bringen Erfahrung und Ausrüstung. Anhand ihrer Items und Attribute lassen sich unsere Recken immer weiter verbessern und individualisieren.

Je nachdem, welche Gegenstände unsere Monsterschläger anlegen, stattet uns das Spiel mit den passenden Aktionskarten aus, die wir im Kampf gegen unsere Widersacher ziehen können. Wenn unser

Paladin beispielsweise mit einem Schild ausgestattet ist, erhalten wir im Anschluss zwei Karten zur Verteidigung. Hält unser Krieger eine Axt in den Händen, dürfen wir im Gegenzug drei Angriffskarten ausspielen. Pro Runde darf jeweils eine Karte gewählt und damit eine Aktion durchgeführt werden. Wir müssen also gut überlegen, welcher Held wann welches Monster angreift beziehungsweise abwehrt. Diese taktische Puzzlelei motiviert ebenso wie der klassische Sammelwahn nach neuen Waffen, Karten – und Aufgaben. Unserer Truppe stehen nämlich diverse Quests zur Verfügung, die wir im Laufe des Spiels absolvieren können. Jedoch sollte man ein Auge darauf haben, auf welche Mission die Entscheidung fällt, denn nicht alle Quests eignen sich für jede Heldengruppe. Darüber hinaus verdienen wir »Pizza« als Ingame-Währung, mit der wir das Aussehen unseren Helden anpassen oder Schatzkarten kaufen können. Echtdgeld-Vorteile gibt es natürlich auch, vor allem Erfahrungs-Booster, **Card Hunter** lässt sich aber problemlos gratis spielen. **AF**

Fazit: Gelungener Genre-Mix mit Suchtpotenzial

Gegen die zahlenmäßig überlegenen **Monster** müssen die eigenen Karten umso geschickter gespielt werden.



Detailverliebte **Karten** findet man in Card Hunter unentwegt.



Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut

DLC

WAS **Action-Adventure** WER **Eidos Montreal**
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **20 Euro**

Adam Jensen hat einen schlechten Tag: Terroristen erschießen nicht nur seine Ex-Freundin, sondern lassen ihn in einem Zustand zurück, den man flapsig als »quasi abgenippt« bezeichnen könnte. Zum Glück ist er Sicherheitschef bei der Prothesenfabrik Sarif Industries, die ihn mit künstlichen Gliedmaßen und Implantaten vollstopft und so vor dem sicheren Tod bewahrt. Klingt bekannt? Kein Wunder, ist ja auch die Ausgangslage von **Deus Ex: Human Revolution**, das vor zwei Jahren den Geist des inzwischen legendären ersten **Deus Ex** wunderbar einfügte – mal abgesehen vom dämlichen »Welchen Knopf drückst du?«-Ende. Jetzt erscheint das Spiel als **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut** noch einmal und ist dank der bereits integrierten DLCs »Tong's Rettung« und »The Missing Link« sowie den spürbar verbesserten Bosskämpfen noch einen Tick besser als die ohnehin schon ausgezeichnete Ursprungsversion.

Wer vornehmlich seine Schleichfähigkeiten verbesserte und bloß eine Pistole im Gepäck hatte, guckte bei den Obermottz-Gefechten des Originals dumm aus der Wäsche – die liefen nämlich stets auf Dauerballern hinaus. Im Director's Cut gibt es nun endlich alterna-

tive Lösungswege, die Areale der Gefechte sind deutlich größer. Töten müssen wir die Bosse zwar nach wie vor, doch das geht jetzt auch ohne stumpfe Schießerei. Beim ersten Boss können wir nun beispielsweise in einem neuen Stockwerk einen Sicherheitscomputer hacken, mit dem wir eine Art Garage zugänglich machen. Darin wiederum stehen potenziell nützliche Waffentürme herum. Jetzt müssen wir uns nur noch am Gegner vorbeischieben und in der besagten Garage einen weiteren Computer hacken, der die Waffentürme aktiviert. Locken wir den Feind nun zu den scharfgestellten Türmen, erledigen die den Rest. Ansonsten bleibt spielerisch alles beim Alten, und das ist auch gut so. Blöd nur, dass die erweiterten Bosskämpfe des Director's Cut nicht als kostenloser Patch erscheinen: Besitzer der Ursprungsversion müssen das Spiel für 8 Euro aufrüsten – ganz schön teuer, wenn man bedenkt, dass es das komplette **Human Revolution** samt der Vorgänger (!) auf Steam bereits für 15 Euro gab. Immerhin: Wer bereits den DLC **The Missing Link** sein eigen nennt, lohnt für das Komplettpaket nur 4 Euro. [JOG](#)

Fazit: Dank erweiterter Bosskämpfe besser als das Original.



Obermottze müssen wir jetzt nicht mehr persönlich platt machen. Dem ersten Endgegner können wir beispielsweise gehackte Geschütztürme auf den Hals hetzen.



Die Mischung aus Schleichen und **Action** funktioniert immer noch hervorragend.

Cookie Clicker

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Orteil** WO <http://orteil.dashnet.org/cookieclicker>
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer braucht Geld, wenn er Kekse haben kann? In **Cookie Clicker** mauern wir uns nach und nach zum größten Keks-Hersteller der Galaxis. Die ersten Plätzchen stellen wir noch mit der linken Maustaste her, doch schon bald haben wir genug Süßwaren, um uns automatisierte Cursor zu kaufen, die für uns klicken. Im weiteren Spielverlauf engagieren wir zum Beispiel backwillige Omas, bauen Keks-farmen, -fabriken und -minen, öffnen Portale zum Cookieversum und holen uns mittels Zeitmaschinen leckeres Gebäck, bevor es überhaupt gegessen wurde. Wem das noch nicht reicht, der darf mittels freischaltbarer Upgrades unter anderem die Effizienz der Großmütter steigern. Klingt total abgefahren? Das ist es auch, macht aber gleichzeitig einen Heidenspaß und entwickelt innerhalb weniger Minuten eine Sogwirkung, wie wir sie selten bei einem Browser-spiel gesehen haben. Ein wahrlich cookietastisches Erlebnis. [FH](#)

Fazit: Wer Kekse mag, liebt Cookie Clicker.



Hurra, es regnet Cookies! Logisch, wir beschäftigen ja auch 100 Omas.

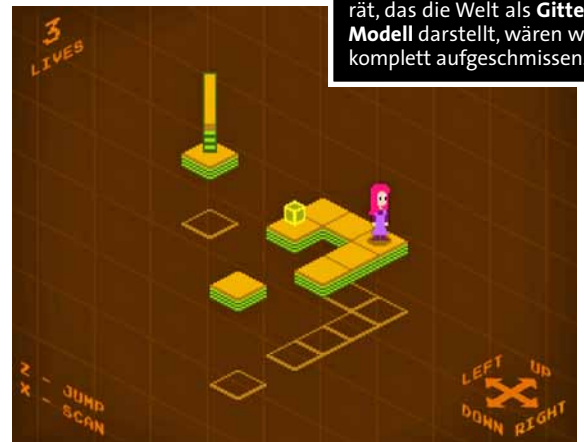
Naya's Quest

**Browser-
spiel**

 WAS **Adventure** WER **Terry Cavanagh** WO <http://terrycavanaghgames.com/nayasquest>
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Welt steht vor dem Untergang, und wir sind mittendrin. In **Naya's Quest** schlüpfen wir in die Rolle der kleinen Naya, die versucht, die Apokalypse abzuwenden. Was anfangs wie ein simples Adventure wirkt, entwickelt sich nach kurzer Zeit zum melancholischen Hüpf-Puzzlespiel, das unserer Wahrnehmung ein ums andere Mal einen Streich spielt. Durch die vertrackte Iso-Perspektive merken wir es nämlich selten auf den ersten Blick, wenn Plattformen zum Beispiel auf unterschiedlichen Höhenstufen oder zu weit voneinander entfernt liegen. Abhilfe schafft ein Gerät, mit dem wir uns die Levels als Gitter-Modell darstellen lassen können. Das ist zwar ungemein nützlich, bockschwer bleiben die abwechslungsreichen Rätselräume aber trotzdem. Sollten wir außerdem unser Leben dreimal hintereinander aushauchen, müssen wir entweder im vorhergehenden Raum starten oder beim letzten Speicherpunkt wiedereinsteigen. Lassen Sie sich aber nicht vom hohen Schwierigkeitsgrad abschrecken. Hinter der harten Kopfnuss-Schale steckt ein wunderbar durchdachtes Abenteuer. **PH**

Fazit: Wunderbar melancholischer Rätsel-Trip.



Ohne unser praktisches Gerät, das die Welt als **Gitter-Modell** darstellt, wären wir komplett aufgeschmissen.

Saints Row 4 – Enter the Dominatrix

DLC

 WAS **Action** WER **Volition**
 WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **7 Euro**

Wer nach dem Ende von **Saints Row 4** dachte, das sei der Gipfel der virtuellen Absurditäten gewesen, der darf sich nun wundern. Im DLC **Enter The Dominatrix** legt der Entwickler Volition sogar noch eine Schippe Wahnsinn drauf. Als Reality-Show aufgezogen kommentieren alle Charaktere (sogar der Hauptbösewicht Zinyak) mit dem **Saints Row**-typischen bitterbösen Humor die Ereignisse nach dem Ende des Hauptspiels. Nachdem Zinyak nämlich in der virtuellen Version von Steelport besiegt wurde, schaltet sich das Notfallprogramm der Simulation ein – eine künstliche Intelligenz namens »Dominatrix« – und möchte wieder Herr der Stadt werden. Doch nicht mit den Saints! Ungefähr zwei Stunden kämpfen wir im Story-DLC gegen kuriose Gegner in Ledermontur und Dildo-Schläger. Das ist für 7 Euro zwar ein teures, aber auch ein herrlich abgedrehtes Vergnügen. Verrückter geht's nicht mehr? Sagen wir das mal nicht zu laut. **AF**

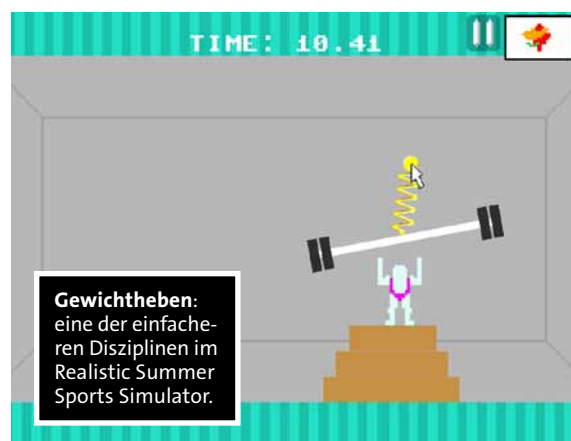
Fazit: Pflicht-DLC für Freunde des Saints-Row-Humors!



Lack & Leder und **zweckentfremdete Baseballschläger**: Enter the Dominatrix hat mit Sicherheit mehr als nur ein paar Lacher parat.

Realistic Summer Sports Simulator

Freeware

 WAS **Sportspiel** WER **Crackerblocks** WO <http://gamejolt.com>
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**


Gewichtheben:
eine der einfachen Disziplinen im Realistic Summer Sports Simulator.

Bis zu den nächsten Olympischen Sommerspielen ist es noch Weile hin, doch die Wartezeit lässt sich mit dem **Realistic Summer Sports Simulator** bestens überbrücken, auch wenn dessen Name gleich mal lügt: Realismus bleibt auf der Strecke. Grafik übrigens auch, Spaß macht's trotzdem. Wir können uns in 15 Sportarten messen, darunter Bogenschießen, Gewichtheben oder dem klassischen 100-Meter-Lauf. Im Gegensatz zu **QWOP** oder **GIRP** verknoten wir uns hier nicht die Finger: Die Steuerung erfolgt per Mausklick. Wir klicken unsere Figur an, ziehen sie in die gewünschte Richtung – fertig. Was langweilig klingt, ist teilweise gar nicht so einfach und sorgt für jede Menge absurde Szenen – vor allem im Multiplayer-Modus, in dem bis zu vier Spieler nacheinander auf Rekordjagd gehen. Außerdem stehen alle Disziplinen auch in einem Trainingsmodus zur Verfügung. Für welches Land wir auf Medaillenjagd gehen, können wir uns aussuchen, wir können uns aber auch vom Zufallsgenerator ein Heimatland erfinden lassen. Lang leben die Vereinigten Staaten von Kenda! **PG**

Fazit: Wer QWOP mochte, hat auch hier Spaß.

Bioshock Infinite Burial at Sea

Der erste Story-DLC zu Bioshock: Infinite ist sehr gut und sehr teuer. Von Jochen Gebauer

DLC

WAS **DLC** WER **Irrational Games** WO **Steam**
WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro**



Stilistisch orientiert sich der DLC am **Film Noir**. Es wird also viel geraucht.



Mit der neuen **Frost-Fähigkeit** lassen sich Gegner kurzzeitig einfrieren.

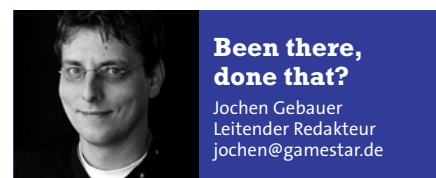
Die gute Nachricht: **Burial at Sea** erzählt eine spannende Geschichte und ist mit einer Spielzeit von rund drei Stunden auch angenehm umfangreich – für einen DLC jedenfalls. Die schlechte: Publisher 2K Games will 15 Euro dafür sehen, und das ist ein stolzer Preis, denn die Story-Qualität des Hauptspiels erreicht **Burial at Sea** trotzdem nie, und in sich abgeschlossen ist es auch nicht. Ein zweiter Teil soll folgen; mutmaßlich zum gleichen Preis. Wer den DLC also spielen will (und dafür gibt's durchaus gute Gründe), dem raten wir dringend zum Seasonpass. Dort sind für 20 Euro sämtliche DLCs enthalten; neben den zwei **Burial at Sea**-Teilen auch das überflüssige **Clash in the Clouds**, sozusagen ein Arena-Modus, der in einem storygetriebenen Spiel wie **Bioshock: Infinite** ähnlich gut aufgehoben ist wie Cindy aus Marzahn in **Battlefield 4**.

Aber zurück zu **Burial at Sea**: Das nämlich fügt sich perfekt in den Serienkanon ein, weil es in Rapture spielt – also am Schauplatz der beiden ersten **Bioshock**-Spiele. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass dieses Rapture noch eine intakte Utopie ist; oder wenigstens eine scheinbar intakte. Passanten säumen die Promenaden, die Geschäfte sind geöffnet, in den Art-Deco-Bars herrscht Hochbetrieb, Big Daddys reparieren hinter riesigen Panoramafenstern das Fundament der Unterwasser-Metropole. **Burial at Sea** spielt am 31. Dezember 1958,

und wer die Serie kennt, dem dürfte dieses Datum vertraut sein. Es ist der letzte friedliche Tag in Rapture, der Vorabend zur Revolution, die schließlich zum Untergang der Stadt führen wird – und zu den Ereignissen des ersten **Bioshock**. Entwickler Irrational Games spielt geschickt mit dem Wissen um die bevorstehende Katastrophe, setzt damit aber auch entsprechende Kenntnisse des Originals voraus. Und im Gegensatz zu anderen Story-DLCs ist es geradezu zwingend nötig, das Hauptspiel nicht nur an-, sondern auch durchgespielt zu haben, sonst bleibt **Burial at Sea** eine größtenteils unverständliche Angelegenheit. Worum es in der Geschichte geht? Nun, sagen wir's so: Booker DeWitt arbeitet in Rapture als Privatdetektiv und wird von Elizabeth mit der Suche nach einem kleinen Mädchen betraut. Damit wären die ersten drei Minuten zusammengefasst; alles danach ist mit Spoilern förmlich gepflastert. **Burial at Sea** spinnt zwar keine so komplexe Handlung wie **Infinite**, verknüpft Rapture aber clever mit Columbia, bleibt lange wunderbar rätselhaft und inszeniert ein packendes (Zwischen-)Finale, das einen neuen Blickwinkel auf das Ende des Hauptspiels liefert.

Im weitgehend storybefreiten Mittelteil zieht sich **Burial at Sea** allerdings spürbar, zumal die Kämpfe trotz einer neuen Waffe (der sogenannten Mikrowelle), einer neuen Kraft (»Väterchen Frost« zum kurzzeitigen

Einfrieren von Gegnern) und einer verbesserten Schleichmechanik inzwischen sehr routiniert abgespult werden. Zwar gibt's vergleichsweise viel zu entdecken – von interessanten Audiologs bis hin zu Ausrüstungsgegenständen und Upgrades – bloß fehlt jenes Gefühl, dass hinter der nächsten Ecke bestimmt der nächste »Was zum Henker soll das jetzt schon wieder bedeuten«-Moment lauert. Ein schlechter DLC ist **Burial at Sea** deshalb noch lange nicht, die Klasse des Hauptspiels erreicht er jedoch erst mit dem Finale. Dann aber so richtig. **JG**



Been there, done that?

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Hat mich **Burial at Sea** ausgezeichnet unterhalten? Ja, das hat es, auch wenn ich mich dabei ertappt habe, die Kämpfe bloß mit halber Aufmerksamkeit abzuspuhlen. »Been there, done that«, sagen die Engländer, wenn sie das Gefühl haben, etwas schon oft genug getan zu haben, und so ging's mir beim Mittelteil dieses DLCs. Dafür habe ich den langsamen und stimungsvollen Auftakt richtig genossen und beim Finale wieder mit offenem Mund auf den Bildschirm gestarrt. Und das ist mir bei einem **Bioshock** immer noch wichtiger als alle Shooter-Elemente zusammen.



Steam Machines Gut für die Spieler

► Mit großem Interesse habe ich den Artikel zu Steam OS gelesen. Die Möglichkeit, auch eigene Hardware zu nutzen, weil Steam OS kostenlos zur Verfügung gestellt wird, halte ich für den richtigen Weg. Das könnte endlich der Durchbruch für Linux als Spieleplattform sein. Valve hat den Erfolg auch noch in der eigenen Hand. Die hauseigenen Spiele sollten für Steam OS mindestens zur gleichen Zeit wie die Windows-Versionen erscheinen. Besser noch früher oder gar exklusiv. Nur so wird das ganze Projekt Steam Machines ein Erfolg. Wir Spieler können nur davon profitieren. **Nicky Löwe**

Marktnische erkannt

► Es ist nicht weit hergeholt, dass Valve kleine Indie-Entwickler fördert – schließlich könnte dies die Zukunft der Plattform sein. Der PC wird immer mehr etwas für Benutzer, die ihr Lieblingsspiel mit neuen Inhalten (wie Mods) verändern möchten, und für innovative Kleinentwickler, die neue Trends schaffen. Ich persönlich begrüße das, da die großen Spiele sowieso vermehrt nach Schema F und in zu kurzer Zeit produziert werden, weil sie sonst einfach zu teuer würden.

Leserbriefe

Deshalb halte ich die Vision von Newell durchaus für angebracht: eine Plattform für innovative Ideen, die den derzeitigen Konsolen-Umsetzungen völlig fehlen. Newell hat die Marktnische erkannt! Vorausgesetzt, es bleibt einem erspart, selbst Lösungen zu finden, wenn Spiele mal nicht laufen, oder ständig die Treiber aktuell zu halten. Einfach nur einlegen – oder herunterladen – und spielen. **Matti Lehmann**

Eigenbau = PC

► Im Editorial der letzten Ausgabe fragt ihr euch (scheinbar vergebens), was heutzutage noch den Unterschied zwischen PCs und Konsolen ausmacht. Solche Überlegungen wecken bei mir die Befürchtung, dass ihr das Konzept eurer Zeitschrift aufweichen wollt. Also ich sehe den Unterschied so: Wenn ich wochenlang Tests lese, um die allerbeste Hardware zu finden, mir die zusammenbaue und dann das Betriebssystem meines Vertrauens (oder mehrere) installiere – dann ist es ein PC. Unabhängig davon, welche Spiele darauf gespielt werden, welche Eingabegeräte ich verwende oder in welchem Zimmer die Kiste steht. Erst an dem Tag, an dem ich auf meinem Computer Playstation-, Xbox- und Wii-OS installieren kann, sind PC und Konsole zusammengewachsen. Und mit dieser Feststellung möchte ich eine Bitte verbinden. Ich spiele fast nur noch unter Linux/SteamOS. Und vielleicht haben zum Support-Ende von Windows XP im April ja auch andere Leser keine Lust mehr auf ein Betriebssystem mit eingebautem Verfallsdatum. Könntet ihr bei jeder Ankündigung, jeder Preview, jedem Test dazuschreiben, wenn das Spiel auch für SteamOS erscheint? **Eike Sauer**

◀ Gute Idee eigentlich – zumindest, sobald die Vollversion von SteamOS erschienen ist. Was meinen andere Leser? Spielen Sie bereits unter Linux oder haben Sie vor, zu Linux und SteamOS zu wechseln? Schreiben Sie's an brief@gamestar.de. **Michael Graf**

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.

Hall of Fame Bitte weglassen!

► Es ist immer dasselbe, wenn ich die neue GameStar kaufe: Ich schlage das Heft auf und denke: Yeah, die aktuellsten Spiele und Reports! Und dann will ich weiter zur Hardware blättern und stolpere dabei über die Hall of Fame, gucke mir die Bilder an und denke: Ach jemine, was soll das denn?! Das interessiert mich jetzt mal so gar nicht! Und ich glaube, dass ich da nicht der Einzige bin. Bitte lasst die Hall of Fame weg. Sie mag ja ganz interessant sein für Leute, die diese Spiele noch selbst gezockt haben, für alle anderen aber eher weniger. **Jesko Scholven**

Homosexualität in Spielen Wichtiger Beitrag

► Ich finde es in positiver Weise sehr bezeichnend, dass ihr schon zwei Hefte in Folge die Diskussion über Homosexualität in Spielen spinnt und die unterschiedlichen Standpunkte berücksichtigt. Ein so sensibles Thema wie Sexualität, gerade wenn sie von dem generellen Konsens und den Normen der Gesellschaft abweicht, verdient es, angemessen thematisiert und diskutiert zu werden. Ich halte euch im Vergleich zu anderen Computerspiele-Zeitschriften für ein sehr reifes, erwachsenes Magazin, das auch ernste Themen anspricht. Ich wollte euch für diese Linie meinen Respekt aussprechen und danke euch dafür, dass ihr damit einen wichtigen Beitrag zur größeren Akzeptanz und zum allgemeinen Ernstnehmen von Computerspielen leistet. **Benjamin Semmler**

Übertrieben

► Ich möchte gerne zum Thema »Homosexualität in Spielen« Stellung nehmen, nachdem Herr Sytnyks Leserbrief aus GameStar 11/2013 in der folgenden Ausgabe auf so

Steam Machines: »Newell hat die Marktnische erkannt.«



Kampagne von Battlefield 4: »Das ist kein Battlefield.«



heftigen Gegenwind gestoßen ist. Abgesehen davon, dass sich Herr Sytnyk teilweise etwas unglücklich ausgedrückt hat, muss ich ihm dennoch auch teilweise Recht geben. Ich persönlich bin nicht homosexuell und habe auch nichts gegen Homosexuelle – finde aber die homosexuelle Bewegung und deren Auffassungen, deren Forderungen nach Aufmerksamkeit und gleichem Recht in höchstem Maße übertrieben. Das betrifft nicht nur Spiele. Man sollte als Minderheit keine Gleichberechtigung fordern, sondern sich über Integration und Toleranz freuen. Dementsprechend wäre eine optionale Variante der Homosexualität in Spielen tolerant genug gegenüber dieser Minderheit und durchaus zu begrüßen. **Mark Hölzl**

Battlefield 4 Fader Nachgeschmack

► Kurz vor dem Release von Battlefield 4 habe ich mir noch einmal die Kampagne des dritten Teils gegönnt, um die Wartezeit zu verkürzen und die Erinnerung an etwaige Anspielungen aufzufrischen. Dann kam Battlefield 4: Die Kampagne war nach etwa sieben Stunden auf »normal« durchgespielt, zurück blieb ein fader Nachgeschmack. Klar zaubert die neue Engine ein grafisches Feuerwerk auf den Bildschirm,

was vor allem die Charaktere und die Umwelt angeht (Möwen ... Tausende!), aber je weiter man vorankommt, desto mehr fühlt man sich geblendet. Vor allem die Mission rund um die Sprengung des Damms ist mir sauer aufgestoßen. Nicht nur, weil bei jedem Anlauf ein Gegner außerhalb der Karte spawnte und unter dieser durchlief, was die KI-Teamkameraden völlig aus der Fassung brachte, sondern auch wegen der kreativen »Parkour-Einlage«. Zig Tode und eine Recherche in einschlägigen Foren später hatte ich dann entdeckt, dass es eine reine Anlaufsache ist, die entscheidet, ob Recker zugreift oder den Freitod wählt. Gerade im Vergleich mit dem Singleplayer des dritten Teils fühlt man sich zudem um das typische Feeling eines Battlefield betrogen. Es fehlt an den riesen Karten, durch die man mit seinem Panzer pflügt, an atemberaubenden Luftkämpfen und ähnlichen Momenten, die die Reihe vom »Rest« abhebt. Gut, man darf mal Auto und Boot fahren, sogar mal kurz in den Panzer steigen, dem man zuvor den halben Level hinterhergelaufen ist – aber das ist kein Battlefield! Gleiches gilt für die überall herumstehenden Kisten, die mir jederzeit, selbst mitten in einem Hochsicherheitsgefängnis, wieder meine volle Ausrüstung bis hin zu MGs und Sprengstoff

aller Art beschweren. Ich halte Battlefield 4 trotzdem ebenfalls für einen gelungenen Teil, wünsche mir für den Singleplayer aber nächstes Mal wieder mehr Battlefield und weniger Casual-Gaming. **Kai Häblein**

GameStar-Videos Man weiß, woran man ist

► Ich verfolge nun seit ungefähr einem Jahr eure Reviews und Videos und bin immer wieder erstaunt, wie interessant man doch solche Videos gestalten kann. Ich bin ein absoluter Fan der Kategorien: Gameplay, Story, Technik und so weiter – nach euren Tests weiß man genau, woran man ist. **Niklas Luckmann**

Furchtbare Witze

► Die Qualität eurer aktuellen Videos (speziell die der neuen Mitarbeiter) veranlassen mich zu Überlegungen, mein Abo zu kündigen. Die Videos werden in meinen Augen absolut lustlos aufgenommen, und das stinkt mir. So gelangweilt müssen die Videos nicht gesprochen werden. Und bitte lasst diese schlechten und flachen Witze sein, das ist furchtbar! **Chris Theiner**



Unser Leser **Steffen Peilke** grüßt samt Heft aus dem peruanischen Machu Picchu. Chaskillyaykim!

Fehler!

Hurra, wir sind auf Fehler gestoßen! Monatelang waren unsere Fehlerquellen nahezu versiegt, unsere Fehlerminen erschöpft – doch nun sind fleißige Prospektoren auf reichhaltige neue Vorkommen gestoßen, die sie prompt an brief@gamestar.de gemeldet haben. Der Fehler-Abbau kann also endlich wieder losgehen – Pech auf!

Als er die Tiefen unseres Hardware-Teils mit dem Echolot abtastete, entdeckte Wolfgang Kolb eine auffällige Verdummung im TFT-Meinungskasten von Nils Raettig. 500 Euro, schreibt Raettig da, sei ihm der FG2421 von Eizo nicht wert, er gebe doch lieber schnäppchenhafte »2.800 Euro« für den g2460pqu von AOC aus – also mehr als das Fünffache! Gute Arbeit, Hilfsprospektor Kolb, das sieht nach einem ergiebigen Fehlerflöz aus! Denn da war eindeutig eine Null zu viel im Spiel. Beziehungsweise zwei Nullen, Nils eingerechnet.

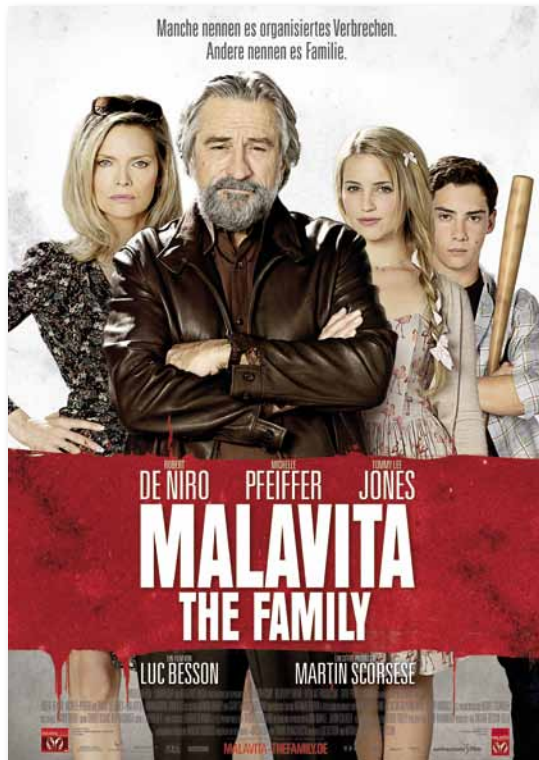
Die Bodenproben, die Dominik Cholewa unserer letzten iPad-Ausgabe entnommen hatte, offenbarten im Bereich Leserbrief eine hohe Konzentration von Trottelit, einem leider nicht sonderlich seltenen Mineral. Denn da stand doch tatsächlich Cholewas Name unter dem Beitrag von Tjard Gude, der sich – selbst schwul – zum Thema »Homo-

sexualität in Spielen« geäußert hatte. Cholewas Ehefrau staunte dann doch ein wenig über das vermeintliche Outing ihres Mannes. Wir staunen natürlich auch, reichen den Schwarzen Peter aber an die Berliner Agentur weiter, die unsere iPad-Ausgaben bastelt. Beziehungsweise gebastelt hat, bis sie eines Morgens in ihren Büros ein sehr besitzergreifendes Wildschwein-Rudel vorfand, das unter mysteriösen Umständen ins Gebäude gelangt war.

Unter Aufsicht von Diplom-Geologe Marcus Ratzenhofer kam es bei Bohrungen im Reportteil der letzten GameStar beinahe zu einer verheerenden Gasexplosion: Aus einem Hohlraum im Kopf unseres Layouters Alexander Wagner waren große Mengen des unedlen Gases Blödium ausgetreten, an dem sich Aufregung rasch entzünden kann. Im Artikel über Valves Steam Machines hatte Alex nämlich die Prozentzahlen eines Umfrage-Tortendiagramms so ausgiebig durcheinander gewürfelt, dass sie hinten und vorne nicht zu den abgebildeten Kuchenstücken passten. Zum Glück ließ sich der Gehirnbrand schnell löschen: Die Prozentzahlen der jeweiligen Umfrage-Antworten waren korrekt, nur die Torte war falsch. Genauso falsch wie die tickende »Torte«, die wir Alex gerade ins Büro gestellt haben.

Mitmachen & gewinnen

**KINOSTART:
21. NOVEMBER**



Malavita: The Family Das Kleinstadtleben kann ganz schön hart sein – vor allem für ehemalige Mafiosi: Weil Giovanni (Robert De Niro) seinen Paten Don Luchese hinter Gitter gebracht hat, steckt ihn der FBI-Agent Stansfield (Tommy Lee Jones) ins Zeugenschutzprogramm. Mit seiner Familie flieht Giovanni (nun »Fred Blake« genannt) von Brooklyn in die französische Normandie, lebt dort aber alle-sandere als unauffällig: Mutter Maggie (Michelle Pfeiffer) beginnt eine Blutfehde mit einem Ladenbesitzer, Sohn Warren (John D'Leo) errichtet eine Art Schüler-Mafia, Tochter Belle (Dianna Argon) verführt einen Aushilfslehrer, und Vater Giovanni legt sich mit der halben Stadt an, weil sein Leitungswasser braun gefärbt ist – da könnte die Familie Don Lucheses Auftragskiller auch gleich zur Grillparty ein-laden! Mit dem hochkarätig besetzten **Malavita: The Family** inszeniert Regisseur und Produzent Luc Besson (**Das Fünfte Element**) eine herrlich schwarzhumorige Action-Komödie, weitere Infos zum Film gibt's unter www.malavita-thefamily.de.

Anlässlich des Kinostarts von **Malavita: The Family** am 21. November 2013 ver-lo-sen wir gemeinsam mit Call a Pizza und Caseking fünfmal das **Concept E 450 Digital** vom führenden Lautsprecher-Hersteller Teufel. Das edle 5.1-Komplettsys-tem eignet sich perfekt für PC, Film und Konsole: Die fünf leistungsstarken Zwei-Wege-Satelliten-Lautsprecher erzeugen eine kristallklare Surround-Kulisse, der 300-mm-Subwoofer leistet bis zu 700 Watt, erzeugt einen maximalen Schall-druck von 113 dB und wummert mit einer unteren Grenzfrequenz von satten 32 Hz. Dank des externen Steuergeräts »Decoderstation 5« ist die Anlage sofort einsatz-bereit: einfach anschließen, einschalten und makellosen Teufel-Sound genießen. Die Lautsprecher-Profis bieten zudem eine bis zu 12jährige Garantie.

Gesamtwert der Preise: rund 2.800 Euro.



Typisch **Teufel**
www.teufel.de

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, fül-len Sie bitte unsere Online-Mitmach-karte 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 13/13«).

Der Einsendeschluss ist der 12. Dezem-ber 2013.



KOMMT SCHNELL, KOMMT GUT.



CASEKING.de

Gewinner 11/2013

K. Dahmke, Ennigerloh • F. Ebke, Seelze • T. Franzek, Hamburg • K. Gebert, Regensburg • P. Gerhardt, Duderstadt • L. Hein, Dreieich • S. Herzog, Höchberg • P. Hettler, Oberursel • V. Klaiber, Friesen-heim • N. Kluge, Hamburg • K. Legler, Dülmen • M. Meier, Memmingen • S. Mollenhauer, Udingen • M. Neidert, Steinbach • M. Nerowski, Bad Wildungen • T. Rose, Friedberg • S. Sasse, Nonnendorf • T. Schaumeier, Gerzen • M. Schiller, Schwarzenbach a. Wald • K. Schneider, Geisenfeld • T. Walter, Würzburg • S. Wasl, Dachsbach • C. Wolff, Augsburg

Gewinner der Abo-Verlosung 13/2013

C. Bartholomae, Ostersheim • M. Berger, Hamburg • T. Brunke, Wunstorf • T. Nitschke, Neumünster • M. Sauer, Friedrichshafen



TECH-NICK MEINT WII GÜNSTIG IST DAS DENN?

▶ 32 GB Festplatte

▶ WiiU Gamepad mit Zelda Design



Setpreis
299.-

WiiU™

NINTENDO WIIU KONSOLE PREMIUM PACK

- ▶ Bewegungssensor
- ▶ Vibrationsfeedback
- ▶ Unterstützt Full-HD



AUCH EINZEL ERHÄLTICH
FÜR € 54.99



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 0800-262-01019

BESUCHEN SIE
UNS AUCH AUF:

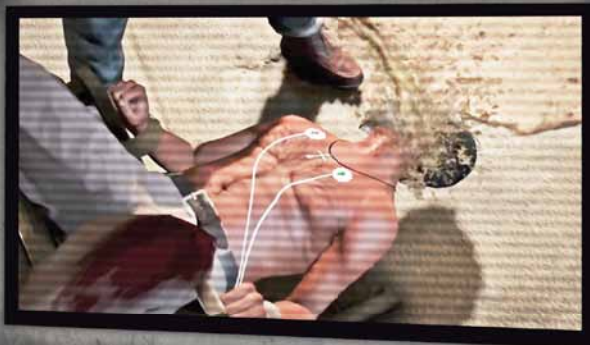


SATURN.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Folter in Spielen Muss das sein?

Wenn in Actionspielen Verdächtige verhört werden, dann üblicherweise mit Gewalt. Wir haben mit Experten und Aktivisten über Folter in Spielen gesprochen. Von Dennis Kogel

Quelle: fotolia.com, Mathier

Explizite Gewalt

Liebe Leser, dieser Artikel enthält explizite Bilder und Beschreibungen von Folterszenen aus Spielen. Wer sich damit nicht konfrontieren möchte, sollte lieber weiterblättern. Für Spieler, die besagte Spiele noch nicht kennen, könnte der Artikel zu dem Spoiler enthalten. Wir halten das Thema allerdings für zu wichtig, um es nicht in der gebotenen Ausführlichkeit zu behandeln.

Wir möchten das nicht, aber wir müssen: Mit einem Mausklick zerschmettern wir eine Fensterscheibe neben dem gefesselten Mann. Klick. Wir sammeln eine große Scherbe auf. Klick. Wir stopfen die Scherbe in seinen Mund. Klick. Unsere Faust schlägt in sein Gesicht. Klick. Das spitze Glas zerfetzt seine Mundhöhle, Blut läuft zwischen seinen Zähnen

In Spielen existieren die Genfer Konventionen nicht

hervor, tropft auf sein graues Hemd. In **Call of Duty: Black Ops** müssen wir mit Agent Jason Hudson den Wissenschaftler Dr. Daniel Clarke foltern, um im Spiel weiterzukommen – die Tortur ist alternativlos. Allerdings nur in der internationalen Version von **Black Ops**, in der deutschen fehlt die Szene. In der Schwesterserie **Modern Warfare** sehen wir

dafür tatenlos zu, wie Vorgesetzte Feinde besinnungslos schlagen, um Informationen über Verschwörungen zu erhalten. Verdächtige in **Splinter Cell: Conviction** hämmern wir mit dem Kopf gegen ein Klavier, einen Spiegel, eine Toilette. Im Nachfolger **Blacklist** hat Ubisoft die interaktiven Verhöre entfernt, stattdessen beobachten wir Sam Fisher beim Foltern. Wir sehen, wie er in ein Gefängnis einbricht, um einen Gefangenen zum Reden zu bringen, indem er dessen Handgelenke zerquetscht. Nachdem Sam gehört hat, was er hören wollte, dürfen wir entscheiden, ob er das Opfer töten soll.

Laut den Genfer Konventionen, die bewaffnete Konflikte regeln, ist Folter verboten. Die Konventionen besagen, dass Zivilisten nicht angegriffen werden dürfen, und dass Gefangene mit Respekt und unter Achtung des internationalen Menschenrechts behandelt werden müssen. Insgesamt 195 Staaten, darunter alle heutigen UN-Mitglieder, haben eingewilligt, sich an die Konventionen zu halten. In Videospielen scheinen die Genfer Konventionen nicht zu existieren. Warum versetzen uns Spiele immer öfter in die Rolle der Menschen mit den Glascherben in der Faust – und nicht in die Rolle derer, die solche Taten verhindern?

Nun ist brutale Gewalt in Spielen nichts Neues, bereits die 1986 erschienene C64-Ballerei **Commando Libya** erlaubte uns, gefangene Feindsoldaten zu erschießen, um Bonuspunkte zu sammeln. Dennoch werden insbesondere Folterszenen derzeit wieder hitzig diskutiert. Der Grund dafür ist Rockstars **Grand Theft Auto 5**, das mit einer

interaktiven Folterszene auch abgebrühte Kritiker schockiert hat. Der Radiojournalist Franz Liebl schrieb darüber: »Ich habe [...] dabei gezittert, mir war schlecht vor Ekel. Ab da hatte ich null Bock mehr auf GTA 5.« Der Autor und Spielmacher Simon Parkin dachte im US-Kulturmagazin *The New Yorker* laut darüber nach, wie realistisch und böse die Taten im Spiel sein müssen, damit die Spieler angewidert den Controller zur Seite zu legen. Parkin findet, dass **GTA 5** verdammt nah an diesen Punkt kommt.

Dass sich dieser Artikel auch um eine Analyse dieser Folterszene dreht, darf als Spoiler-Warnung verstanden werden. Immer noch da? Dann weiter: In einer Mission von **GTA 5** wird einer der drei spielbaren Helden, der psychotische Meth- und Waffen-Dealer Trevor Philipps, vom Geheimdienst »FIB« dazu aufgefordert, einen Fernsehinstallateur zu foltern, um Namen und Aussehen eines an-



geblichen Terroristen in Erfahrung zu bringen. Den muss dann Trevors alternder Gangsterkumpel Michael erschießen. Verglichen mit Szenen wie der eingangs beschriebenen Glasscherben-Folter aus **Black Ops** ist **GTA 5** hier noch weitaus interaktiver. Trevor kann sich entscheiden, mit welchen Instrumenten er foltert. Zur Auswahl steht eine Elektroschock-Batterie, die an die Brustwarzen des Fernsehinstallateurs geklemmt wird. Dessen Knie kann Trevor mit einer Rohrzange zerschmettern. Er kann ihn mit der »Waterboarding« genannten Foltertechnik quälen, indem er ihn auf den Boden wirft, ein Tuch auf sein Gesicht legt und einen Kanister Wasser über seinen Kopf kippt – das Opfer hat das Gefühl, zu ertrinken. Jedes Folterinstrument bekommt ein eigenes Minispiel. Die Zähne des Installateurs zieht Trevor durch heftiges Hin- und Herwackeln mit den Analog-Sticks. Die ganze Zeit über fleht und schreit das Opfer, der Controller vibriert im Takt seines Herzschlags. Der Installateur beteuert, dass er nichts weiß über irgendwelche Terroristen, um am Ende doch noch die Beschreibung eines Mannes zu geben, der von Michael erschossen wird. Mission geschafft. Bonuspunkte gibt es, wenn der Spieler alle Folterinstrumente ausprobiert hat und den Fernsehinstallateur nicht aus Versehen umbringt. Letzteres beendet die Mission aber nicht, der Gefangene wird bei einem Herzstillstand per Adrenalininjektion wieder ins Leben zurückgeholt. Überspringen lässt sich die Szene nicht, der Spieler kann sich nicht weigern, den Mann zu quälen. Die Folter ist alternativlos.

Das passt durchaus zu Trevors sadistischem Charakter, das Problem daran ist die Interaktivität: Der Spieler muss dem Opfer selbst Leid zufügen, indem er Knöpfe drückt – sonst geschieht nichts. Als reine Zwischensequenz wäre die Folterszene weniger intensiv, weniger drastisch gewesen. Doch so ist sie vermutlich das Härteste, das es je in einem **Grand Theft Auto** gab. Die Empörung von Journalisten reicht uns als



In **GTA 5** foltert Trevor einen Unschuldigen. Wer alle Folterinstrumente ausprobiert, bekommt Bonuspunkte.

Erklärung jedoch nicht aus. Wir wollen wissen, was Experten von dieser Szene halten, also fragen wir Keith Best, den CEO der britischen Anti-Folter-Aktivisten Freedom From Torture, einer Non-Profit-Gruppe, die Folteropfern hilft, wieder ein normales Leben aufzunehmen. »Rockstar North haben damit eine Linie überschritten«, führt Best aus, »sie haben Menschen dazu gezwungen, die Rolle eines Folterknechts einzunehmen und unaussprechliche Taten zu begehen, um im Spiel voranzukommen. Folter ist sehr real, sie ist kein Spiel. Und sie in dieser Form zu verherrlichen, zerstört unsere Arbeit und die Arbeit von Überlebenden, die gegen Folter vorgehen. Das ist eine Beleidigung für all jene, die unter realer Folter gelitten haben.«



Keith Best: »Folter ist sehr real, sie ist kein Spiel. Sie zu verherrlichen, zerstört unsere Arbeit und die Arbeit von Überlebenden, die sich gegen Folter aussprechen.«

Vermutlich wünschte sich Rockstar, das die Szene auf unsere Anfrage nicht kommentieren wollte, eine an-

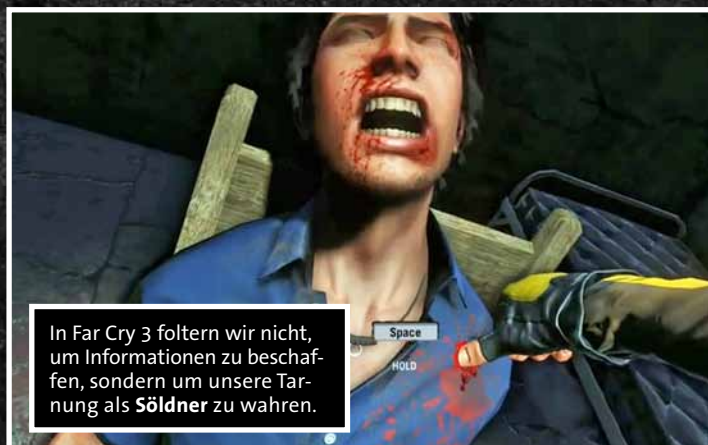
dere Reaktion. Denn die Entwickler verstehen die **GTA**-Serie seit jeher als Satire, als bissige Abrechnung mit den Schattenseiten des Amerikanischen Traums. Deshalb gibt es in **GTA 5** Banker, die für ihre Luxusgüter über Leichen gehen. Es gibt Prediger, die statt dem Seelenheil nur der Geldbeutel ihrer Apostel interessiert. Es gibt TV-Modera-

toren, die mit hoffnungsvollen Talentshow-Sternchen in die Kiste steigen, nur um sie hinterher abzuservieren. Und es gibt eben korrupte Geheimdienstler, die foltern lassen, nur um mit der Jagd auf vermeintliche Terroristen ihre Erfolgsbilanz aufzupeppen. Mit der Folterszene führen die Entwickler den Spielern brutal, aber auch brutal ehrlich die Abgründe des realen »Kampfs gegen den Terror« vor Augen. Das ist ein Statement gegen Untaten, die tatsächlich begangen werden im Namen der Freiheit. Die Folterszene soll den Spieler mit Tatsachen konfrontieren, mit denen er lieber nicht konfrontiert werden möchte. Das gelingt Rockstar auf äußerst drastische Weise.

Was Rockstar nicht gelingt, ist, den satirischen Unterton klar erkennbar zu machen. Dass der vermeintliche Terrorist ein Unschuldiger und die Mission damit letztlich sinnlos war, lässt sich lediglich aus den Radionachrichten heraushören – die Information ist gut versteckt. Wer das nicht mitbekommt und angewidert abschaltet, hat zudem nicht etwa schlecht aufgepasst oder das Spiel nicht verstanden. Er zeigt einfach nur eine normale, menschliche Reaktion auf das abstoßende Geschehen. Umgekehrt, und das ist bedenklich, spricht die brutale und interaktive Folterszene auch jene Spieler an, die sich an expliziten Gewaltdarstellungen erfreuen. Bereits in Ausgabe 07/13 haben wir uns in einem Report mit der Anziehungskraft von Gewalt im Allgemeinen beschäftigt, auch Folter kann faszinieren.



Im ersten **Modern Warfare** verprügelt Captain Price den Terroristen Al-Asad – und erschießt ihn anschließend.



In **Far Cry 3** foltern wir nicht, um Informationen zu beschaffen, sondern um unsere Tarnung als **Söldner** zu wahren.

In Splinter Cell: Conviction (links) gibt es gleich mehrere interaktive **Verhöre**. Im Nachfolger Blacklist (rechts) laufen die Szenen hingegen automatisch ab, hier foltert Sam Fisher einen gefesselten **Gefangenen**.



Das zeigen schon alleine die Filme des »Torture Porn«-Genres, allen voran die erfolgreiche **Saw**-Reihe, deren inzwischen sieben Fortsetzungen sich in immer neuen Qual- und Gewaltorgien ergehen – und weltweit über 860 Millionen Dollar eingespielt haben. Dass **GTA 5** mit seiner Folterszene auch bewusst die Fans solcher Filme anspricht, muss sich Rockstar vorwerfen lassen.

Wer alle Folterinstrumente benutzt, bekommt Punkte

Allerdings ist die Foltersequenz auch nur eine Hälfte der Mission. Nachdem der angebliche Terrorist tot ist, soll Trevor sein Opfer »beseitigen«, fährt den Fernsehinstallateur aber stattdessen zum Flughafen von Los Santos, um ihm die Flucht aus dem Land zu ermöglichen. Auf dem Weg zum Gate hält Trevor einen zynischen Monolog darüber, dass Folter sinnlos ist, dass sie nur dem Genuss des Folternden dient, dass sie keine effektive Methode ist, um an Informationen zu gelangen, da Opfer alles sagen werden, damit der Schmerz aufhört. Den Fernsehinstallateur entlässt er mit dem Rat, sich um die Unterstützung von Aktivisten zu bemühen. Man kann Rockstar hier eine billige

Ausflucht, eine Art Entschuldigung für die überharte Quälerei unterstellen. Dennoch üben die Entwickler zumindest Kritik an Folter. Warum werden sie dann dennoch so heftig kritisiert? Die Antwort darauf liegt nicht im fiktiven Los Santos, sondern im realen Los Angeles, genauer: in Hollywood.

»Als wir 2004 Verhöre im Irak durchgeführt haben, hat man uns gesagt, dass die Genfer Konventionen nicht mehr gelten«, erzählt der ehemalige US-Army-Verhörexperte Tony Lagouranis 2007 im Interview mit dem Politikmagazin Democracy Now. »Weil wir unter den Genfer Konventionen ausgebildet wurden, wussten wir also nicht mehr, was wir tun sollten. Also haben wir angefangen, Fernsehserien nachzuahmen.« Lagouranis bezieht sich auf die »Torture Memos« der Staatsanwälte John Yoo und Jay S. Bybee, die kurz vor dem Einmarsch in den Irak Folter an feindlichen Soldaten im Ausland für legal erklärt haben. Damit »erlaubt« die US-Armee zahlreiche Folterpraktiken, Lagouranis nennt Waterboarding, unbequeme Stresspositionen, Lärm und Schlafentzug, Scheinexekutionen und Scheinfolter. »Einmal wollten sie unseren Übersetzer an einen Generator koppeln, um so zu tun, als würden wir ihn foltern, damit die anderen Gefangenen denken, ihnen drohe dasselbe.«

Die Fernsehserie, um die es Lagouranis vor allem geht, ist der episodische Agententhiller **24** mit Kiefer Sutherland. Vor allem in den späteren Staffeln der von 2001 bis 2010 gelaufenen Serie foltert der Geheimagent Jack Bauer in fast jeder Folge Verdächtige, um die USA vor Anschlägen zu retten. Doch in **24** ist der Atombomben-Abbruchcode nur einen Elektroschock weit entfernt, die Wirklichkeit sieht aber anders aus. »Von Aussagen unserer Klienten wissen wir nur zu gut, dass Folter nicht funktioniert«, sagt der Aktivist Keith Best. »Opfer sagen alles, nur damit die Folter aufhört.« Vielen amerikanischen Armeeern ist das egal. Laut dem Anti-Folter-Aktivisten Dave Danzig berichten anonyme Ausbilder an der US-Militärakademie Westpoint, Jack Bauer sei das Vorbild vieler Rekruten, die denken, es sei nötig, Grenzen zu überschreiten im Kampf für Freiheit und Gerechtigkeit.

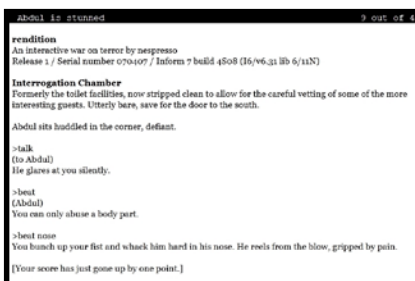
Am prominentesten überschritten wurden diese Grenzen im Irak, im Frühjahr 2004 kamen Folter und Vergewaltigung im Gefängnis Abu Ghraib ans Licht. Das Bild einer Soldatin, die einen nackten Gefangenen an einer Leine über den Boden schleift, ging um die Welt. Elf Soldaten wurden verurteilt, doch die Folter ging weiter. Laut Dokumenten, die Wikileaks erst dieses Jahr veröffentlicht

Folterspiele

Wenige Spiele befassen sich direkt mit Folter, meistens gibt es eine Skriptsequenz oder ein Quicktime-Event. Diese Spiele stellen das Thema anders dar – mit teils fragwürdigen Ergebnissen. In Die Sims geht die Folter rein vom Spieler aus.



The Torture Game 2 (2008): Ein Mann hängt an Seilen in der Folterkammer. Spieler können Werkzeuge auswählen, um ihn zu quälen, etwa einen Spieß oder eine Kettensäge. Das Flashgame ist geschmacklos und sadistisch, letztendlich aber nicht mehr als eine dumme digitale Voodoo-Puppe. Verstörend sind Spielerkommentare, die fordern, man solle Frauen foltern können und Schmerzensschreie hören.



Rendition (2007): Im Text-Adventure muss per Befehlseingabe ein wehrloser Mann namens Abdul gefoltert werden. Das Spiel besteht daraus, zu erraten, welche Befehle möglich sind. Es sind viele. Letztlich hat Rendition aber ein ähnliches Problem wie The Torture Game: Abdul ist nur ein passives Opfer, an dem Gewalt verübt wird. Rendition provoziert, bietet aber nur einen platten Zugang zum Thema.



Die Sims (2000): Die vielleicht effektivste Darstellung über die Effekte von Folter gibt es in einem an sich harmlosen Spiel: Die Sims. Hier entfernen Spieler schon mal die Treppen aus dem Swimmingpool ihrer Sims, um ihnen beim Ertrinken zuzusehen. Die Verzweiflung der Sims, wenn ihnen lebenswichtige Spielelemente verwehrt werden, ist herzzerreißend. Langzeitfolgen werden hier nicht simuliert.



Anders als im Vorgänger gibt es auch in der Kampagne von Battlefield 4 eine Folterszene.

hat, hat der Skandal die Anwendung von Quältechniken nicht gestoppt. Im US-Stützpunkt Camp Nama, nur wenige Kilometer von Abu Ghraib entfernt, wurden Gefangene für Zielübungen mit Paintball-Waffen benutzt und an Haken an die Decke gehangen. In einer anderen, unbekannten Strafanstalt haben Inspektoren aus den USA und dem Irak über 1.400 teils illegal festgehaltene Gefangene in kleinsten Zellen gefunden. Und Joel Surnow, dem rechtskonservativen Produzenten der Serie **24**, schickten Soldaten die US-Flagge, die bei der Eroberung Bagdads über der Stadt gehisst wurde.

Die Flagge in Surnows Besitz scheint ein perfektes Symbol für den Moralverfall der US-Armee. Wie die meisten perfekten Symbole ist sie aber auch viel zu simpel. Zu behaupten, Jack Bauer trage Schuld an Abu Ghraib, Camp Nama und Guantanamo – das ist Unsinn. Keine einzelne Fernsehserie, kein einzelnes Videospiel, kein einzelnes Buch lässt sich je dafür verantwortlich machen, dass Menschenrechte systematisch verletzt werden – zumal es bereits vor **24** und dem Irakkrieg Folterungen und Kriegsverbrechen gab, vom Zweiten Weltkrieg bis zum Vietnamkrieg. Im »War on Terror« haben Filme und Serien jedoch mehr denn je dazu beigetragen, dass Folter und Missbrauch in der öffentlichen Wahrnehmung normalisiert wurden. Dass Folter nicht als inakzeptable Menschenrechtsverletzung gesehen wird, sondern als

Folter funktioniert nicht

unbequemes Mittel, das in bestimmten Situationen nötig ist, um die Welt zu retten. Im Interview mit der Website Gamasutra wird Maxime Béland, der Creative Director der **Splinter Cell**-Reihe, danach gefragt, warum Sam Fisher seine Feinde foltert. Béland antwortet ausweichend. Folter gehöre nun mal zum öffentlichen Bild des Superagenten, genau wie dass er Autos fahren, Helikopter fliegen und an seinen Feinden vorbeischießen kann. Sprich: Gefoltert wird, weil Agenten ihre Gegner verhören, und Agenten, die ihre Gegner verhören, foltern. Im nächsten **Metal Gear Solid**, so der Serienvater Hideo Kojima, muss ebenfalls gefoltert werden, schließlich soll das Spiel eine harte Geschichte über Rache, Agenten und Superroboter erzählen. Folter gehört für Kojima da offenbar dazu. Und auch Sam Fisher foltert nicht, weil seine Entwickler Unmenschen sind, sondern weil Folter nach über zehn Jahren Anti-Terror-Krieg zum medialen Alltag geworden ist. »Aber Folter passiert eben nicht einfach so«, erklärt Keith Best von Freedom from Torture. »Sie ist nicht Teil des Alltags, sondern eine krasse Verletzung fundamentaler Menschenrechte mit langwährenden Folgen für die Betroffenen.«

Um das Bild folternder Agenten zu verändern, entwickelt die US-Menschenrechtsorganisation Human Rights First einen Leitfaden für Produzenten von Filmen und Serien. Das Primetime Torture Project rät, dass Folter gezeigt, aber zugleich geächtet werden sollte. Filme müssen demnach klarstellen, dass Folter eine widerwärtige Verhörmethode ist, die schwere physische und psychische Folgen hat. Das Szenario der tickenden Zeitbombe, die so oft als Entschuldigung für Folter

herhält, müsse dagegen begraben werden, weil es keine reale Situation und keinen Folter-Blankoscheck darstellt. Laut dem Ratgeber sollen Film- und Serienhelden legale Methoden benutzen, auch weil folternde Protagonisten dem Image der USA nur weiter schaden und somit sogar Truppen im Ausland gefährden könnten. Nur wo ist ein ähnliches Projekt für Spiele? Wo ist das Games Torture Project? Es ist in Genf.

Seit ungefähr zwei Jahren beschäftigt sich eine Gruppe des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz (IKRK), das die Einhaltung der Genfer Konventionen überwacht, mit Internationalem Menschenrecht in Spielen. In diesem Oktober sind sie an die Öffentlichkeit gegangen. Wir rufen ihren Sprecher Bernard Barrett in Genf an, um zu erfahren, welche Ziele das IKRK verfolgt. »Wir wollen keine Zensur, wir sagen weder Regierungen noch Entwicklern, dass in Spielen nicht mehr gegen Menschenrechte verstoßen werden soll«, erklärt Barrett. »Wir glauben aber, dass diese Spiele interessanter werden, wenn es Konsequenzen gibt für die Entscheidungen, die Spieler treffen.« Barrett ist ein weißhaariger, älterer Herr mit vorsichtig gestutztem Bart und leichtem kana-

Interview



Bernard Barrett ist der Sprecher des Internationalen Komitees vom Roten Kreuz und verantwortlich für die neue Initiative für Menschenrechte in Spielen.

GameStar Herr Barrett, warum interessiert sich das IKRK für Videospiele?

Bernard Barrett Unser Interesse geht schon einige Zeit zurück. Vor zwei Jahren gab es eine Konferenz, an der alle nationalen Gruppen des Roten Kreuzes teilgenommen haben sowie das IKRK, die Föderation und alle Staaten, die die Genfer Konventionen unterzeichnet haben. Und da gab es eine Nebenkonzferenz, auf der wir über Menschenrechte in Videospielen gesprochen haben. Das war eine heftige Debatte, und seitdem haben wir das langsam aufgebaut.

GameStar Aber geht das nicht an den Bedürfnissen von Entwicklern vorbei? Militär-Shooter sollen vor allem interessante Herausforderungen bieten. Multiplayer-Shooter etwa drehen sich um freundlichen Teamwettbewerb, nicht um eine Kriegssimulation.

Bernard Barrett Ich glaube, der Spaß am Wettbewerb schließt die Beschäftigung mit den Menschenrechten nicht aus. Es soll ja weiterhin möglich sein, auf imaginären Schlachtfeldern zu kämpfen. Spiele werden interessant für uns, wenn sie so tun, als seien sie realistisch. Wir möchten keine Zensur haben, wir glauben bloß, dass Spiele sogar noch interessanter werden, wenn es Konsequenzen und Belohnungen gibt für die Entscheidungen, die Spieler treffen.

dischen Akzent. Wenn es um das Thema Zensur geht, wird er nachdrücklich. Kein Wunder, dass Gamer ungehalten reagierten, als Anfang Oktober Medien über die noch junge Initiative berichteten. Das Rote Kreuz, so der Tenor in vielen Leser-Kommentaren, solle sich mal lieber um die echte Welt kümmern, statt digitale Kriegsverbrechen zu jagen. Und wie zum Teufel solle man Verstöße gegen Menschenrecht in Spielen ahnden? Mit digitalen Richtern und digitalen Bernard Barretts? »Wir wollen nicht, dass einfach Nachrichten in Spielen aufploppen, die aus den Genfer Konventionen vorlesen«, reagiert Barrett auf die Kritik. »Spiele müssen unterhaltsam sein, sonst funktioniert das alles nicht. Wenn die Spiele langweilig werden, dann ist das schlecht für die Entwickler und für uns. Wir bringen unsere Botschaft nicht rüber und niemandem ist geholfen.« Analog zu TV-Serien und Filmen sollen Spiele die Folterszenen in einen negativen Kontext setzen, statt mit trockenen Belehrungen um sich zu werfen.

Für interessierte Entwickler bietet das IKRK Ansprechpartner, die die Genfer Konventionen und Internationales Menschenrecht unterrichten. Von Interesse sind dabei nur



Die Fernsehserie **24** zeigt den US-Agenten Jack Bauer häufiger beim Foltern.

Spiele mit Echtwelt-Szenario, das Rote Kreuz verteidigt nicht die Rechte von Orks und Elfen. Wenn es um reale Schlachtfelder geht, möchte es aber auch Realismus sehen. Barrett nennt ein Beispiel: »Ein Entwickler – ich möchte keine Namen nennen – hat alle Zivilisten aus einem städtischen Schlachtfeld entfernt. Das heißt: Es kann auf alles geschossen werden, was sich bewegt. Und wir sagen: Das ist nicht realistisch! So werden moderne Kriege nicht geführt!« Schon jetzt gibt es Studios, die an einer Zusammenarbeit interessiert sind, darunter Bohemia Interactive. In **Arma 3** gibt es Zivilisten auf dem Schlachtfeld. Wer auf sie schießt, wird von den eigenen KI-Kameraden erschossen. Wichtig sind diese Änderungen, weil sie das öffentliche Bild von der vermeintlich »sauberen« modernen Kriegsführung konterkarieren. Sie könnten laut Barrett sogar das Verhalten von Soldaten verändern. »Wir wissen, dass viele junge Rekruten für Armeen Spiele spielen, dass viele Soldaten in ihrer Freizeit spielen, und dass es Armeen gibt, die Spiele als Trainingsmittel einsetzen.«

Heißt das, dass Soldaten eher Menschenrechte verletzen, wenn sie Spiele spielen, in denen Menschenrechte verletzt werden? »Nein, da gibt es keinen direkten Zusammenhang«, gibt Barrett zu. »Aber wenn man unsere Ausbilder fragt, die mit dem Militär zusammenarbeiten, dann sagen sie: Ja, Soldaten werden monatelang über die Prinzipien des Internationalen Menschenrechts belehrt. Aber wenn man in den letzten zehn Jahre Spiele gespielt und Filme gesehen hat, in den Menschenrechtsverstöße zur Normalität gehören, ist es schwer, den Reflex auszuschalten, auf alles zu schießen, was sich bewegt.« Wenn es nach Barrett geht, dann werden Spieler in den Militär-Shootern der Zukunft damit konfrontiert, dass es im Krieg Verstöße gegen das Menschenrecht gibt, und dass diese Verstöße Konsequenzen haben. Die Änderungen sollen in Spielmechaniken und Story thematisiert werden, unterhaltsam sollen die Spiele trotzdem bleiben. Helfen könnte das allemal. Vielen Spieler ist nicht klar, dass es problematisch sein könnte, auf verletzte Gegner zu schießen, Krankenwagen zu zerstören und Waffen zu benutzen, die Unbeteiligte treffen könnten. Es ist bizarr, dass das IKRK Entwickler darauf aufmerksam machen muss – die militärischen Berater, die Infinity Ward, Treyarch und Dice bei jedem **Battlefield** und **Call of Duty** zur Seite stehen, können oder wollen das offensichtlich nicht. Das ist ein Armutszeugnis.

Aber was ist nun mit Folter? Wenn das IKRK nicht zum Verbot von Menschenrechtsverletzungen in Spielen aufruft, sondern ganz

im Gegenteil dazu, dass sie in Militärspielen thematisiert werden, ist es dann notwendig, Folter noch realistischer, noch drastischer darzustellen? »Wir wollen uns nicht einmischen in die Debatte über Gewaltdarstellung«, sagt Bernard Barrett. »Wir wollen nur, dass Entwickler Konsequenzen für Verstöße gegen Menschenrechte einbauen. Aber bei Folter?« Barrett macht eine lange Pause. »Vielleicht sollte Folter nicht nötig sein, um im Spiel weiterzukommen, denn

wie soll man sonst die realistischen Folgen von Folter darstellen? Ich weiß nicht, wie das möglich ist, ohne das Spiel komplett zum Erliegen zu bringen.«

Um das zu verstehen, muss man sich vor Augen führen, was die realen Konsequenzen von Folter sind. Keith Best von Freedom From Torture erklärt: »Unsere Klienten beschreiben Folter gelegentlich als Mord ohne Tod. Sie entmenslichen die Opfer und verkrüppeln sie körperlich und seelisch. Wir kennen Menschen, denen über einen längeren Zeit-

raum Ähnliches passiert ist wie in **GTA 5**. Die Überlebenden haben zu kämpfen mit Gedächtnisverlust, Alpträumen, Flashbacks, Depressionen und Panikattacken. Sie haben gesundheitliche Probleme und chronische Schmerzen.« Angesichts dessen fällt es schwer, Folterszenen in Spielen mit den gleichen Augen zu sehen. Auch **GTA 5**, das mit seiner Kritik einiges richtig macht, verbringt kaum Zeit mit dem Opfer. Vielleicht ist das verständlich. Kaum jemand würde ein Spiel unterhaltsam finden, das sich ausgiebig mit den körperlichen und seelischen Narben einer Nebenfigur auseinandersetzt. Viele Verteidiger der Folterszene

in **GTA 5** sagen, es sei absurd, das Leid eines einzelnen Menschen in einem Spiel zu kritisieren, in dem Tausende ihr Leben lassen. Bloß ist das Ausschalten von Gegnern – von **Pac-Man** bis **Call of Duty** – eine etablierte Spielmechanik, Folter nicht. Brauchen wir einfach »bessere«, sensiblere Spiele, die Folter aus der Rolle des Opfers betrachten? Wir fragen Keith Best, und er vermittelt uns einen seiner Mandanten, den Folter-Überlebenden Kolbassia Haoussou, der das Netzwerk Survivor Speak Out koordiniert. »Was man in Grand Theft Auto nicht sieht, ist, wie die Folter Menschen zerstört«, sagt Haoussou. »Wenn Leute denken, dass das ein Spiel sein könnte, dann sagt das etwas ziemlich Verstörendes über unsere Gesellschaft aus.«

»Folter ist Mord ohne Tod«

Nun eignen sich Spiele ja grundsätzlich dazu, jedes erdenkliche Thema auf sinnstiftende Weise zu behandeln. Dafür existieren genügend gute Beispiele: Das Flashgame **Dys4ia** zeigt die Hürden einer Geschlechtsumwandlung, der Passkontrollsimulator **Papers, Please** macht uns zum Teil einer unmenschlichen Bürokratiemaschine, und das Strategiespiel **Fate of the World** illustriert, wie schlecht es um den Klimawandel steht. Die Gespräche mit Bernard Barnett, mit Keith Best und Kolbassia Haoussou zeigen, dass Folter ein zu wichtiges und zu sensibles Thema ist, um mal eben als Schockszene benutzt zu werden – das gilt für **GTA 5** genauso wie für die nicht-interaktiven Verhöre in **Call of Duty** & Co. So lange Spiele es nicht schaffen, Folter angemessen zu behandeln, sollten sie sie gar nicht behandeln. Eine gute Nachricht gibt es aber: Das Ändern des Status Quo ist leichter als gedacht, Gesprächspartner gibt es genug. Man muss nur mit ihnen reden. Dennis Kogel / GR



Kolbassia Haoussou: »Wenn Leute denken, dass das ein Spiel sein könnte, dann sagt das etwas ziemlich Verstörendes über unsere Gesellschaft aus.«

Gefolterte Spieler

Ein Thema bleibt hier außen vor: Spiele, in denen die eigene Figur gefoltert wird. Davon gibt es einige: Im aktuelle Horror-Adventure **Outlast** entfernt ein irrer Mutantendoktor dem Journalisten Miles Upshur einen Finger. Schon in **Metal Gear Solid** von 1998 wird der Held Solid Snake vom Western-Schurken Ocelot gefoltert, und die Spieler müssen wild auf Knöpfe prügeln, um nicht nachzugeben. Und in **Call of Duty: Black Ops** befindet sich der Protagonist das gesamte Spiel über festgezurrt auf einem Folterstuhl. All diese Folterszenen haben eines gemeinsam: Sie sind völlig ineffektiv. Denn die Spieler können nur erraten, was die Charaktere durchmachen. Nun können wir in einem Spiel natürlich keinen realen Schmerz verspüren, die Spiele könnten aber durchaus Flashbacks, Angstzustände oder Ähnliches darstellen – doch Fehlanzeige. Wenn wir zu Folteropfern werden, dann nur um zu zeigen, wie böse unsere Gegner sind, nie um zu erfahren, wie schrecklich Folter wirklich ist.



In **Outlast** verliert der Spieler einen Finger an einen irren Doktor.



In **Call of Duty: Black Ops** sitzt unser Held anfangs in einem Folterstuhl.

**SOMETHING
BIG
IS COMING**



SONNTAGS 22:10
— UND AUF —
COMEDYCENTRAL.TV



COMEDYCENTRAL

Hall of Fame

Pirates!

Von Django Sloops und der fieberhaften Suche nach Gran Granada: eine Liebeserklärung an den Großvater der Sandbox-Spiele. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamstar.de

Unsere erste Django Sloop werde ich nie vergessen. Mein großer Bruder hatte sie gekapert, während ich beim Fußballtraining war, und als ich nach Hause kam und er mir stolz seine Beute präsentierte, war ich angemessen beeindruckt. »Sloop (dmgd)« stand auf dem Bildschirm, und nachdem keiner von uns wusste, was »dmgd« bedeutet und der sonst so zuverlässige Langenscheidt bei diesem Begriff den Dienst einstellte, beschlossen wir, dass es sich um eine ganz besondere Sloop handeln müsse. Ehrfürchtig erklärten wir die Schaluppe zum Flaggschiff des berühmten Piraten Jack Daniels und wurden prompt von einer spanischen Galeone versenkt. »Vielleicht dreht sie sich mit dem Wind schneller?«, versuchte mein Bruder die rätselhafte Trägheit der neuen Wunderwaffe zu erklären. Tat sie aber nicht. Die Django Sloop war beweglich wie ein Sack Zement; lediglich sinken konnte sie in einem atemberaubenden Tempo. Es sollte bis zum Englisch-Unterricht im Gymnasium dauern, dass ich dem Mysterium der Django Sloop auf die Schliche kam. Der Tag, an dem ich realisierte, dass »dmgd« einfach eine Abkür-



Bei den acht kleinen **Pixeldörfern** unten links handelt es sich um das blühende Maracaibo.

zung für »damaged« (»kaputt«) war, wir also ehrfürchtig mit einer sturmreif geschossenen Schaluppe in die Seeschlacht gezogen waren, gehört nicht zu meinen Sternstunden.

Pirates!, dieses Spiel mit dem geschrienen Namen; diese Piraten-Simulation mit ihren Land- und Seegefechten, ihren aufregenden Joystick-Duellen gegen feindliche Kapitäne und ihrer für damalige Verhältnisse geradezu überwältigenden spielerischen Freiheit in der Karibik; diese riesige Welt, in der ich anfangs mit meiner schäbigen Pinasse los-

schipperte, um später Galeonen zu kapern, Schatzflotten zu jagen, Städte zu erobern und die Gouverneurstochter aus Eleuthera zu ehelichen, während sich um mich herum die Kolonialmächte gegenseitig bekriegten – dieses **Pirates!** also war nicht nur meine erste Begegnung mit dem Namen Sid Meier, sondern auch das erste Spiel, in dem ich mich verloren habe. Und eines, mit dem ich so viele naiv-kindliche Erinnerungen verbinde, dass ich tatsächlich einen Kloß im Hals spüre, wenn ich daran zurückdenke.

Wie ich mit einem einzigen Mann und schweißnassen Händen die größte Festung der Karibik erobert habe, zum Beispiel, während mein Bruder nervös an den Nägeln kaute und sich kurz vor dem finalen Triumph die Augen zuhalten musste. Wie wir nach erfolgreicher Kaperfahrt zurück ins englische Barbados segeln wollten, bloß um festzustellen, dass dort inzwischen die spanische Flagge wehte – ein Moment, der



Bei Land- und Seeschlachten kommt es am Ende zum **Säbelduell** mit dem feindlichen Kommandanten.

FORCE: CAPTAIN 61 MEN
MORALE: SHAKEN

DRAKE 128 MEN
STRONG

apon use?

Deswegen legendär

- ✦ offene Welt mit dynamischen Ereignissen
- ✦ sanfte Rollenspiel-Elemente
- ✦ spannende Seeschlachten und coole Säbel-Duelle
- ✦ Django-Sloops



Curacao ist stinkreich. Da könnte man ja mal ...



mich nachhaltiger schockierte als jeder Plot-Twist. Oder wie in Gran Granada eine Goldmine nach der anderen entdeckt wurde, was mich fuchsteufelswild machte, weil ich keine Ahnung hatte, wo sich dieses verdammte Gran Granada befand. Die Sache war nämlich folgende: Mein bester Kumpel Paul hatte uns zwar das Spiel geliehen, aber nicht die mitgelieferte Karte (er behauptete, dass ich immer alles verlieren würde; eine Anschuldigung, die ich vehement abstritt, obwohl sie völlig richtig war). Also zeichnete ich eben selbst eine. Ich wütete durch Zeichenblocks, radierte mir die Finger wund, wollte unbedingt den korrekten Maßstab hinkriegen, und ich glaube, meine Eltern hegten zum ersten Mal erhebliche Zweifel daran, dass es eine gute Idee war, ihrem zweitgeborenen Sohn einen C64 zu schenken. Am Ende kannte ich jede Stromschnelle und jede Pixelpalme, aber verdammt, meine Karte war gut. Nein, sie war perfekt. Der Tag, an dem ich sie stolz meinem Vater zeigte und er mich fragte, warum ich nicht einfach in einen Atlas geguckt hatte, gehört übrigens auch nicht zu meinen Sternstunden.

Im Nachhinein weiß ich natürlich, dass ich bei **Pirates!** zum ersten Mal der Faszination

einer Sandbox erlegen bin (in zehn Jahren wird eine ganz andere Generation ähnlich über **Minecraft** denken; oder über **Skyrim**), aber damals überwältigte mich diese offene Welt mit ihren dynamischen Ereignissen und rätselhaften englischen Ausdrücken. War das als »wealthy« beschriebene Havanna nun reicher als das »prosperous« genannte St. Kidds? Zu beiden Adjektiven spuckte der Langenscheidt ähnliche Übersetzungen aus, das war gleichzeitig verwirrend und faszinierend. Und wo genau befand sich der Florida Channel, jener mysteriöse Ort, von dem die spanische Schatzflotte zurück nach Europa segelte und sich damit feige meinen beachtlichen Schwertkampf-Fähigkeiten entzog (als Anfangsbonus wählte ich nämlich immer »skill at fencing«, hauptsächlich, weil ich keine Ahnung hatte, was »wit and charms« bedeutete und »skill at medicine« tat)? Als ich sie endlich aufgespürt hatte – der Florida Channel befand sich überraschenderweise bei Florida – und restlos aufrieb, war das fast so befriedigend wie der Moment, an dem ich dieses verdammte Gran Granada entdeckte und

Wo ist der Florida Channel?

um seine Goldreserven erleichterte. Es wollte sich übrigens tief im Landesinneren verstecken, aber nicht mit mir!

Ich weiß nicht, ob es heute einfach keine Spiele wie **Pirates!** mehr gibt – oder ob ich einfach nur zu alt geworden bin, um ihnen mit jener kindlichen Neugier zu begegnen, die aus einer hässlichen Pixelwelt ein atemberaubendes Erlebnis machte, das mich auch 25 Jahre später noch begleitet. Ein Erlebnis, das so untrennbar mit meiner Kindheit verbunden ist wie das Fußballtraining bei Flut-

licht auf dem Hartplatz, die wundervollen schulfreien Samstage auf der Couch mit der neuen ASM-Ausgabe oder die panische Angst vor

der Mathearbeit, wenn ich auch den Sonntag sinnvoll (niemals sinnlos, oh nein, niemals sinnlos) verträdelte hatte. Vielleicht bin ich tatsächlich zu alt, um Spiele emotional so nahe an mich heranzulassen. Aber manchmal denke ich, dass das Medium diese Kunst in jenem Moment verloren hat, als es laufen lernte, als es uns nicht mehr dazu zwang, sechs gelbe Pixelhäuser skizzenhaft als Stadt zu akzeptieren und den Rest mit Fantasie aufzufüllen. Spiele wie **Pirates!** erforderten eine kreative Eigenleistung, die Magie fand in meinem Kopf statt, nicht auf dem Bildschirm, und keine noch so hoch aufgelöste Palme und aufwändig texturierte Stadt wird mir jemals so nachhaltig im Gedächtnis bleiben wie die Django Sloop. »Aber die hast du dir doch bloß eingebildet«, könnte jetzt ein Schlaubi-Schlumpf einwenden. Genau deshalb ja, Schlaubi. Genau deshalb. JG

Das doppelte Remake



Pirates! Gold erschien 1993 und wurde hauptsächlich optisch aufgehübscht.



Das 2004-Remake erweitert die Spielmechanik hingegen um etliche Elemente.

Ursprünglich erschien **Pirates!** 1987 für den PC und wurde anschließend für die damals gängigen Heimcomputer (C64, Amiga, Atari ST, Apple 2) umgesetzt. 1993 folgte mit **Pirates! Gold** das erste Remake: Statt der hässlichen CGA-Grafik der Ur-Version gab's jetzt eine hübsche Super-VGA-Optik sowie Mausunterstützung. Spielerisch waren die beiden Versionen allerdings nahezu deckungsgleich. Erst 2004 erschien mit **Sid Meier's Pirates** ein vollständig überarbeitetes Remake (GameStar-Wertung: 82 Punkte). Die klassische Spielmechanik wurde beibehalten, allerdings um etliche neue Elemente ergänzt. So gibt's beispielsweise Upgrades für die Schiffe, Tanz-Einlagen mit den Gouverneurstöchtern und eine (rudimentäre) Geschichte. Das zweite Remake ist übrigens erstaunlich gut gealtert und macht auch heute noch Spaß. Bei Steam ist es für rund 10 Euro zu haben, die Retail-Version wird von einigen wenigen Händlern deutlich teurer angeboten.

Pirates!

Piraten-Simulation

PUBLISHER Microprose
ENTWICKLER Microprose
QUELLE Archiv/gog.com
SPRACHE Englisch
SO LÄUFT'S Die Ur-Fassung von 1987 und die Gold-Version gibt's im Bundle für rund 6 US-Dollar bei gog.com. Beide Versionen funktionieren mit dem Tool **Dos-Box**, gog.com liefert die korrekten Einstellungen gleich mit.



Fazit Die legendäre Piraten-Simulation begründete Sid Meiers Ruf als Spieldesign-Guru.

Hardware News

AMDs neue Radeon R9 270

Die Flut an Grafikkarten aus AMDs neuer R-Serie hält an, jüngstes Mitglied ist die **Radeon R9 270**, die es nicht mehr rechtzeitig für einen ausführlichen Test in diesem Heft in die Redaktion geschafft hat. Sie ist das günstigste Modell aus der R9-Serie und positioniert sich zwischen der **Radeon R7 260X** und der **Radeon R9 270X**. Genau wie die **R9 270X** ist die **R9 270** keine völlig neue Karte, sondern lediglich eine angepasste Version der **Radeon HD 7870**. Die Taktraten machen den Hauptunterschied aus: Die **R9 270X** erreicht maximal 1.050 MHz, die **HD 7870** maximal 1.000 MHz und die **R9 270** maximal 925 MHz. In Sachen Leistung ordnet sich die etwa 150 Euro teure **R9 270** dementsprechend knapp hinter der **R9 270X** (ab 170 Euro) und der **HD 7870** (ab 160 Euro) ein und erreicht insgesamt etwa das Niveau der **Geforce GTX 660** (ab 160 Euro) von Nvidia. **NR**



Die Radeon R9 270 ist die vorerst **günstigste Karte aus AMDs R9-Serie** und kostet voraussichtlich ab **150 Euro**.

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 4	1680x1050, niedrig, FXAA mittel, SSAO, 3 GB RAM	1920x1080, hohe Details, FXAA mittel, SSAO	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Call of Duty: Ghosts	1920x1080, minimal, FXAA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, hohe Details, 2x AA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
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.



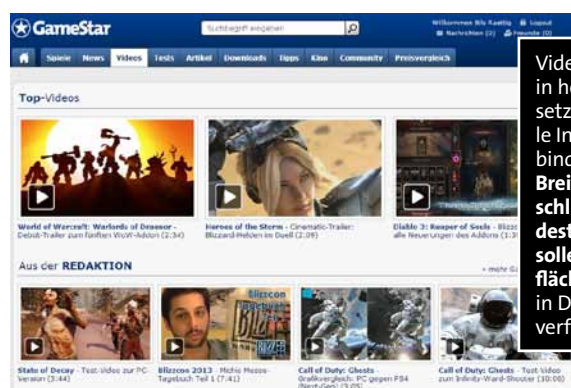
Um die teils **schwammige Maussteuerung in Spielen bei Windows 8.1** zu beheben, hilft momentan nur der Eingriff in die Registry.

Maus-Lag in Windows 8.1

Nach dem Update auf **Windows 8.1** berichten viele Spieler von Problemen mit der Maussteuerung. Das exakte Zielen fühlt sich mit der neuesten Windows 8-Version teils deutlich ungenauer an als vorher, da Microsoft Veränderungen bei der Erfassung von Mausbewegungen eingeführt hat. Mittlerweile wurde unter der Adresse <http://support.microsoft.com/kb/2908279/en-us> eine Hilfe-Seite eingerichtet, auf der auch ein Patch zu finden ist, der das Problem in manchen Spielen behebt. Für alle anderen Spiele bietet Microsoft eine recht umständliche Lösung über die Registry an. Dort muss in einem bestimmten Ordner eine Zeichenfolge mit dem Pfad der exe-Datei des Spiels als Namen und dem Wert »NoDTToDITMouseBatch« angelegt werden. Die komplette Anleitung finden Sie unter dem oben genannten Link. **NR**

Breitbandausbau soll verstärkt werden

Abseits der großen Ballungsräume ist es in Deutschland häufig immer noch unmöglich, einen schnellen Internetanschluss mit einem Downstream von 50 Megabit pro Sekunde oder mehr zu nutzen. Sollte die große Koalition zustande kommen, will die zukünftige Bundesregierung immerhin eine Milliarde Euro mehr als bisher in den Breitbandausbau investieren, so die Koalitionsarbeitsgruppe Wirtschaft. Das ausgewiesene Ziel: Bis Ende 2014 sollen mindestens 75 Prozent aller deutschen Haushalte mit 50 Megabit oder mehr pro Sekunde surfen können, bis 2018 soll die Abdeckung flächendeckend sein. Bleibt zu hoffen, dass für dieses ehrgeizige Ziel nicht größtenteils auf drahtlose LTE-Anschlüsse zurückgegriffen wird, die nicht nur auf wenige Gigabyte Transfervolumen pro Monat begrenzt sind, sondern auch hinsichtlich der Verbindungsqualität und Stabilität nicht mit kabelgebundenen Internet-Anschlüssen mithalten können. **NR**



Videostreaming in hoher Qualität setzt eine schnelle Internetverbindung voraus. **Breitbandanschlüsse mit mindestens 50 MBit** sollen bis 2018 flächendeckend in Deutschland verfügbar sein.



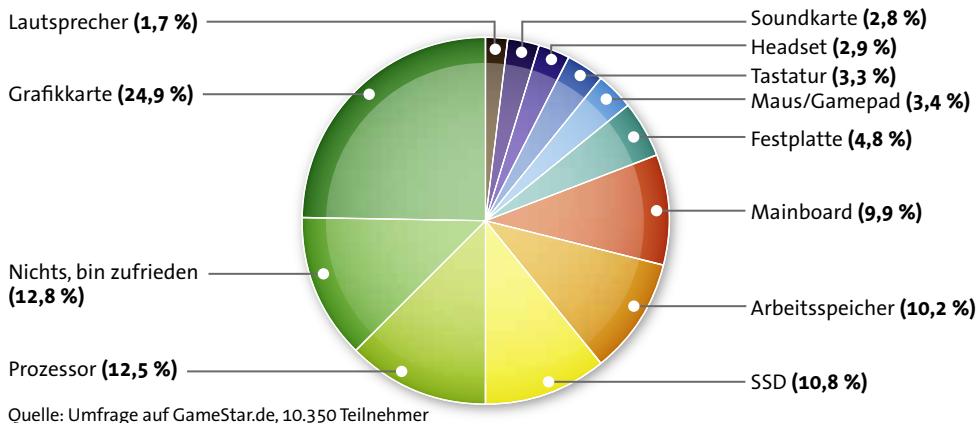
Bei Radeon R9 290X und R9 290 unterscheidet sich die **maximale Drehzahl des Lüfters** zwischen einzelnen Platinen teils spürbar.

R9 290(X) jetzt gleich schnell

Die Leistung der **Radeon R9 290(X)** schwankte in den Benchmarks von Presse und Käufern teils so stark, dass Messungenauigkeiten als Erklärung nicht ausreichen. Wie sich herausgestellt hat, liegt der Grund in unterschiedlichen Maximaldrehzahlen der einzelnen Lüfter und ihrer prozentualen Regelung über den Treiber. Diese Kombination führt dazu, dass manche Karten mit einer Lüftereinstellung von beispielsweise 50 Prozent eine niedrigere Drehzahl erreichen als andere Radeons mit derselben 50-Prozent-Einstellung. Da die **R9 290(X)**-Modelle ihren maximalen Takt aber nur so lange halten, bis die Chiptemperatur 95 Grad erreicht, wird die Leistung bei Karten mit langsamer Lüfterdrehzahl dadurch früher gedrosselt. Die Beta 9.2 des Catalyst-Treibers 13.11 behebt dieses Problem, indem sie die Steuerung des Lüfters auf absolute Drehzahlen statt Prozentwerte umstellt. **NR**

»Welche Hardware spendieren Sie Ihrem Spiele-PC demnächst?«

Nur 12,8 Prozent unserer Leser sind mit ihrem PC so zufrieden, wie er ist. Alle anderen planen demnächst den Kauf neuer Hardware. Da die Grafikkarte großen Einfluss auf die Spieleleistung hat, verwundert es nicht, dass sie mit 24,9 Prozent am häufigsten genannt wird. Eine neue CPU wollen sich 12,5 Prozent der Umfrageteilnehmer zulegen, an dritter Stelle folgt die SSD mit 10,8 Prozent.



News-Ticker

Intel: Im nächsten Jahr steht mit Broadwell bei Intel die Verkleinerung der Strukturweite von derzeit 22 auf 14 Nanometer an, 2015 folgt mit Skylake eine überarbeitete Architektur. Skylake wird es laut neuesten Informationen ausschließlich mit DDR4-Speicher im neuen Sockel 1151 geben.

AMD Mantle: Das AMD-eigene Pendant zu Direct3D bekommt neben **Battlefield 4** weitere Unterstützung: Auch Chris Roberts' **Star Citizen**, das neue **Thief** von Eidos und die Multiplattform-Engine **Nitrous** von Oxide Games werden AMDs Schnittstelle unterstützen.

Inhalt

Grafikkarten.....	110
CPU-Mainboard-Kombis.....	112
Eingabegeräte.....	114
Sound-Equipment.....	116
Monitore.....	118



Die beste Spiele-Hardware fürs Geld

Sind Sie noch auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für Familie, Freunde oder sich selbst? Wir empfehlen die beste Spiele-Hardware für jeden Geldbeutel in allen wichtigen Kategorien. Von Florian Klein

Beim Hardware-Kauf gilt in der Regel: Je mehr Sie für ein bestimmtes Produkt ausgeben, umso schlechter wird das Preis-Leistungs-Verhältnis. Je näher Sie dem High-End-Segment kommen, umso heftiger gestaltet sich der Aufpreis für jeden Prozentpunkt mehr Leistung. Intels **Core i7 4770K** etwa kostet als schnellster Haswell-Prozessor rund 300 Euro, der 100 Euro günstigere **Core i5 4670K** leistet in Spielen aber nur rund acht Prozent weniger und lohnt sich für Spieler daher viel eher. Am unteren Ende der Preisskala ergibt sich im Gegenzug rein rechnerisch meist zwar das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Allerdings nutzt das nichts, wenn die jeweilige Komponente trotzdem nicht zum flüssigen Spielen taugt und der Ärger über zu niedrige Performance oder mangelnde Präzision (etwa bei einer Maus) das vermeintliche Schnäppchen unterm Strich zum Fehlkauf macht.

Nicht zu teuer, nicht zu billig

Unser Hauptaugenmerk liegt daher auf einem möglichst guten Preis-Leistungs-Verhältnis bei gleichzeitig voller Spiele-tauglichkeit, weshalb wir viele der unserer Meinung nach überbewerteten High-End-Produkte der jeweiligen Kategorie außen vor lassen. Dazu gehören zum Beispiel der genannte **Core i7 4770K** sowie mit viel für Spieler unnützem Schnickschnack ausgestattete Mainboards. Auch die meisten der werbewirksam mit dem »Pro Gamer«-Label bezeichneten Geräte ignorieren wir, da deren oft ausufernde Feature-Liste zwar den Preis, meist aber nicht den Nutzen im Spielealltag spürbar erhöht. Etwas anders liegt der Fall bei den Grafikkarten: Zwar bezahlen Sie jeden Frame Leistung oberhalb der Einsteigerklasse

zunehmend teurer, allerdings schlägt sich die zusätzliche Performance auch direkt in Ihrem Spielerlebnis nieder, zudem verbessert sich auch die Zukunftssicherheit für kommende Titel. Das Gleiche gilt für Lautsprecher, wo Sie jeden mehr bezahlten Euro deutlich hören und deren Langlebigkeit (anders als bei Headsets) die höhere Investition auf jeden Fall Wert ist.

Investition in die Zukunft

Bei den Monitoren gehen wir einen etwas anderen Weg: In unseren Empfehlungen zu 24- und 27-Zoll-Geräten finden Sie sowohl Modelle am unteren Ende der Preisskala, die uns dank ihrer vollen Spiele-tauglichkeit überzeugen. Aber wir stellen auch hochpreisige TFTs mit speziellen Fähigkeiten vor wie etwa Eizos brandneuen, 500 Euro teuren **Foris FG2421** – dessen 240-Hz-Modus steigert die Stabilität der Darstellung in schnellen Szenen enorm und rechtfertigt den hohen Preis, wenn Sie den derzeit absolut schnellsten Monitor wollen.

Abseits dieser seltenen Extremfälle müssen Sie für unsere Empfehlungen aber bei weitem nicht so tief in die Tasche greifen: Bei den Grafikkarten geht es ab 125 Euro los, bei den Monitoren ab 165 Euro. Ein komplettes Upgrade-Paket aus CPU, Mainboard, RAM und Kühler gibt es ab 225 Euro. Mäuse und Headsets bieten sogar schon ab 25 Euro durchaus lohnende Schnäppchen. **FK**

Die besten SSDs

Eine Produktkategorie, die keine eigene Seite füllt, aber trotzdem zu den lohnendsten Weihnachtsgeschenken für Spieler überhaupt gehört, sind SSD-Festplatten. Viel Leistung und Speicherplatz pro Euro erhalten Sie etwa bei Samsungs **SSD 840 Evo**, die es mit 120 GByte (90 Euro), 250 GByte (150 Euro), 500 GByte (290 Euro), 750 GByte (400 Euro) und 1.000 GByte (480 Euro) gibt. Für Sparfüchse eignen sich aus Sandisks **SSD Ultra Plus**-Serie vor allem die Modelle mit 128 GByte (80 Euro) und 256 GByte (140 Euro).



10
JAHRE



CASEKING.de

präsentiert:



904



IN WIN 904 MIDI-TOWER

Mit dem **IN WIN 904** erscheint ein exorbitant edles Gehäuse, das in seinem eleganten und kantenlosen Design neue Maßstäbe setzt. Der Rahmen des Gehäuses ist ein großer Aluminiumkörper aus einem Guss, an dem die Rückseite angeschraubt ist. Schwarz-getönte Glasscheiben, die als Seitenteile fungieren, ergänzen den Edel-Look. Ein absolut gelungenes Zusammenspiel aus Formen entsteht hier, das Design-Fans nur begeistern kann. Man findet beim **904** keine einzige Kante. Die glatte Oberfläche, und die Möglichkeit das Gehäuse mit LEDs perfekt in Szene setzen zu können, machen aus diesem Design-Tower ein wahres Schmuckstück.

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Die besten Grafikkarten

AMDs neue Radeons der R-Reihe wirbeln den Grafikkarten-Markt kräftig durcheinander, mit unseren Kauf-Tipps behalten Sie aber leicht den Überblick. Von Nils Raettig

Während AMD bei den Prozessoren gegen Intel seit geraumer Zeit keine Chance hat, ist man Nvidia bei den Grafikkarten ebenbürtig. Der ständige Zweikampf sorgt dafür, dass immer wieder neue Karten auf den Markt kommen, alte Chips überarbeitet werden oder die Preise für aktuelle Modelle deutlich fallen. Wir helfen Ihnen dabei, in diesem Durcheinander den Überblick zu behalten und sprechen neun Kaufempfehlungen in drei unterschiedlichen Preiskategorien aus. Die meisten Grafikkarten aus AMDs neuer R-Reihe sind in unseren Kauftipps vertreten, da sie ein sehr gutes Preis-Leis-

tungsverhältnis bieten. Eine Besonderheit gibt es im High-End-Segment ab 300 Euro: Da die leistungstärksten Karten von AMD und Nvidia in Form der **Radeon R9 290(X)**

Bilder pro Sekunde sind nicht alles

und **Geforce GTX 780 Ti** (siehe Test in diesem Heft) ganz neu auf dem Markt sind, gibt es momentan noch keine Hersteller-Designs dieser Modelle mit verbessertem Kühlsystem oder werkseitiger Übertaktung zu kaufen. Das wird sich voraussichtlich erst

gegen Ende des Jahres ändern, bis dahin bleibt leistungshungrigen Käufern nur der Griff zu den Referenz-Designs von AMD und Nvidia. Auf deren Stärken und Schwächen gehen wir bei den Kaufempfehlungen genauer ein, damit Sie selbst entscheiden können, ob sich das Warten auf die angepassten Herstellerkarten für Sie lohnt. Wirklich Sinn macht der Kauf dieser sehr teuren Modelle ohnehin nur dann, wenn Sie in extrem hohen Auflösungen spielen (etwa mit mehreren Monitoren) und großen Wert auf Bildverbesserungen wie Kantenglättung legen. Andernfalls sind Sie mit den Grafikkarten aus den günstigeren Preiskategorien unter dem Strich besser bedient.

Grafikkarten bis 200 Euro

Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist bei Grafikkarten bis 200 Euro besonders gut, auch Modelle älterer Generationen sind eine Überlegung wert.

AMD ist durch die neuen Karten der R-Serie breit aufgestellt und liefert mit der **Radeon R7 260X** auch gleich den Spar-Tipp im Preisbereich bis 200 Euro. Dahinter verbirgt sich zwar nur eine leicht überarbeitete **Radeon HD 7790**, um etwa zehn Prozent erhöhte Chip- und Speichertaktraten sorgen aber für spürbar mehr Leistung. Die Gigabyte **Radeon R7 260X OC** setzt beim Boost-Takt sogar noch mal acht Prozent gegenüber dem Standardmodell

oben drauf, verfügt über einen leisen Lüfter sowie TrueAudio-Unterstützung und gehört schon für 125 Euro Ihnen. Die Gigabyte-Karte kann die meisten aktuellen Titel in Full-HD-Auflösung und hohen Details flüssig darstellen, bei sehr anspruchsvollen Spielen wie **Metro: Last Light** müssen Sie aber einige Grafikdetails reduzieren.

Wenn Sie etwa 40 Euro mehr ausgeben, ist hohe Bildqualität samt Kantenglättung (auf niedriger Stufe) in Full HD durchaus auch in

Titeln wie **Battlefield 4** bei flüssigen Framerraten möglich. Die Sapphire **Radeon HD 7870 GHz Edition OC** ist zwar schon seit einiger Zeit auf dem Markt, sie bietet dank

Full HD muss flüssig spielbar sein

werkseitiger Übertaktung und einem nahezu unhörbaren Lüfter aber immer noch ein sehr gutes Gesamtpaket zum fairen Preis von 165 Euro. Die Spieleleistung liegt nur knapp zehn Prozent hinter einer **Geforce GTX 760**, die erst ab 220 Euro zu haben ist. Wer im Preisbereich bis 200 Euro trotzdem lieber eine Geforce möchte, sollte sich unseren Leistungstipp für 195 Euro ansehen. Inno3Ds **Geforce GTX 660 Ti Herculez 2000s** läuft zwar mit den Standardtaktraten, verfügt dafür aber über einen sehr leisen Lüfter und rechnet immer noch rund fünf Prozent schneller als eine **Radeon HD 7870 GHz Edition**. Damit können Sie problemlos in Full HD spielen, Kantenglättung ist ebenfalls meist möglich. Für noch höhere Auflösungen oder hochwertige Kantenglättungsmodi müssen Sie aber zu einer der Karten aus den teureren Preiskategorien greifen.



Spar-Tipp	
Produkt	Gigabyte Radeon R7 260X OC 2,0 GByte
Preis	125 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ schnell genug für Full HD ➔ leises Kühlsystem ➔ niedriger Stromverbrauch ➔ teils mit Kantenglättung überfordert 	
Fazit: Die Radeon R7 260X OC von Gigabyte beweist, dass es sich auch für günstige 125 Euro schon bestens spielen lässt.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition OC 2,0 GByte
Preis	165 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ viel Leistung fürs Geld ➔ Lüfter auch unter Last fast unhörbar ➔ von hohen AA-Modi teils überfordert 	
Fazit: Mit der Sapphire Radeon HD 7870 GHz Edition OC spielen Sie auch anspruchsvolle Titel mit hoher Grafikqualität flüssig.	



Leistungstipp	
Produkt	Inno3D GeForce GTX 660 Ti Herculez 2000s 2,0 GByte
Preis	195 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ sehr schnell ➔ leises Kühlsystem ➔ geringer Stromverbrauch ➔ von hohen AA-Modi teils überfordert 	
Fazit: Auch ohne werkseitige Übertaktung ist die Inno3D-Platine sehr schnell, zudem flüsterleise und dabei sehr energieeffizient.	

Grafikkarten bis 300 Euro

Zwischen 200 und 300 Euro bekommen Sie sehr viel 3D-Leistung pro Euro, auch für kommende Titel und hohe Kantenglättungs-Modi bleibt Luft.

Die im Preisbereich bis 200 Euro empfohlenen Grafikkarten bieten zwar in der Regel genug Rechenkraft für Full HD und hohe Details, große Leistungsreserven haben sie aber nicht. Wenn Sie auch längerfristig in hoher Bildqualität flüssig spielen wollen, sollten Sie etwas mehr Geld für Ihre Grafikkarte ausgeben. Die Powercolor **Radeon R9 270X Devil** kostet aktuell nur 205 Euro und kann sich dank ihrer werkseitigen Übertaktung etwa 15 Prozent vor eine **GeForce GTX 660 Ti** setzen. Im Gegensatz zur Nvidia-Karte unterstützt die **R9 270X** außerdem DirectX 11.2, auf die TrueAudio-Funktion zur Bearbeitung von Spielklängen durch die Grafikkarte müssen Sie aber verzichten. Allerdings ist auch nicht klar, ob das Feature jemals von einer nennenswerten Anzahl an Spielen genutzt wird. Das Kühlsystem der **R9 270X Devil** mit drei Axial-Lüftern kühlt die übertaktete Platine problemlos und geht selbst in langen Spiele-Sessions fast unhörbar zu Werke.

Auch unser Preis-Leistungs-Tipp setzt auf drei Axial-Lüfter, die im Falle der 260 Euro teuren Palit **GeForce GTX 770** ebenfalls für sehr gute Kühlleistung bei geringer Lautstärke sorgen. Übertaktet ist die Palit-Karte zwar nicht, ihre Rechenleistung liegt dennoch fast 20 Prozent über der des Spar-

Tipps von Powercolor. Die zusätzliche Leistung kostet 55 Euro Aufpreis, dafür lassen sich mit der Palit-Karte viele Titel auch in 2560x1440 mit Kantenglättung flüssig spielen.

Hohe Leistung, niedrige Lautstärke

len. Noch mal fünf Prozent schneller und mit 3,0 GByte Videospeicher ausgestattet ist unser Leistungs-Tipp Club 3D **Radeon R9 280X royalKing** für 295 Euro. Technisch ist

die Karte bis auf den um 50 MHz niedrigeren Boost-Takt identisch zur **Radeon HD 7970 GHz Edition** der Vorgängergeneration, die allerdings nicht unter 300 Euro zu haben ist. Club 3D verzichtet bei der **R9 280X royalKing** auf eine werkseitige Übertaktung, die Karte kommt aber dennoch auch in leistungshungrigen Titeln wie **Crysis 3** problemlos mit Full HD und hohen Kantenglättungs-Modi klar. Die **R9 280X** kann genau wie die **GTX 770** viele Titel in 2560x1440 mit Kantenglättung flüssig darstellen, ihr Stromverbrauch ist allerdings spürbar höher als bei der Nvidia-Karte.



Spar-Tipp	
Produkt	PowerColor Radeon R9 270X Devil
	2,0 GByte
Preis	205 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell leises Kühlsystem geringer Stromverbrauch meist schnell genug für Full HD und 4x MSAA 	
Fazit: Die R9 270X von Powercolor ist durch die Übertaktung schneller als Karten im Referenzdesign und dennoch sehr leise.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Palit GeForce GTX 770
	2,0 GByte
Preis	260 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> schnell genug für 2560x1440 4xMSAA stets möglich leises Kühlsystem geringer Stromverbrauch 	
Fazit: Palits GTX 770 meistert Full HD samt Kantenglättung spielend und hat sogar noch Luft für höhere Auflösungen.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Club 3D Radeon R9 280X royalKing
	3,0 GByte
Preis	295 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> schnell genug für 2560x1440 4xMSAA stets möglich leises Kühlsystem zukunftsicher dank 3,0 GByte Videospeicher 	
Fazit: Auch wenn die R9 280X nur eine Radeon HD 7970 GHz Edition mit neuem Namen ist, bietet sie viel Leistung zum guten Preis.	

Grafikkarten über 300 Euro

Extreme Leistung kostet viel Geld, dafür spielen Sie aber auch mit hochwertiger Kantenglättung in sehr hohen Auflösungen flüssig.

Die Grafikkarten in dieser Preiskategorie lohnen sich nur dann, wenn Sie Wert auf hochwertige Kantenglättung legen, in extremen Auflösungen spielen oder einen Monitor mit 120 Hertz nutzen und deshalb Bildwiederholraten weit über 60 fps erreichen wollen. Alle empfohlenen Modelle sind gerade erst erschienen und deshalb bislang nur im von AMD oder Nvidia vorgegebenen Referenzdesign zu haben. Wir haben die jeweils aktuell günstigsten lieferbaren Referenzkarten für Sie herausgesucht. Erst wenn frühestens gegen Ende des Jahres angepasste Hersteller-Designs verfügbar sind, wird das Angebot wieder differenzierter.

Unser Spar-Tipp ab 300 Euro ist die Asus **Radeon R9 290** für 370 Euro. Sie kann sich 13 Prozent von der **R9 280X** absetzen und liegt sogar knapp vor der **GTX 780**, die erst ab 440 Euro zu haben ist. Damit verlangt die **Radeon R9 290** geradezu danach, in allen Spielen mindestens vierfache Kantenglättung und maximale Grafikdetails zu aktivieren. Unterm Strich ist die Leistung pro Euro enorm, beim Referenzdesign fallen aber die hohe Chip-Temperatur unter Last und der in Spielen hörbare Lüfter etwas negativ auf.

Noch extremere Leistung gibt es mit unserem Preis-Leistungs-Tipp XFX **Radeon R9 290X**, bei dem Sie per Schalter an der Platine zwischen Performance- und Quiet-Modus wechseln können. Die 500-Euro-Karte schlägt im Performance-Modus sogar die 850 Euro teure **GTX Titan** und liegt gleichauf mit der **GTX 780 Ti** (600 Euro). Mit maximal 8,0 Sone wird die **R9 290X** im Performance-Modus unter Last allerdings unerträglich laut. Im ruhigeren Quiet-Modus liegt die Lautstärke auf ähnlichem Niveau

wie bei der **R9 290** und die Leistung liegt immer noch über der **GeForce GTX Titan**! Das bessere Gesamtpaket (zumindest solange es noch keine R9 290X mit verbessertem Kühlsystem gibt) bekommen Sie aber bei der neuen **GeForce GTX 780 Ti** von Palit, unserem Leistungs-Tipp für 600 Euro. Wer die 100 Euro Aufpreis gegenüber der **Radeon R9 290X** bezahlt, erhält eine genauso schnelle Karte, allerdings mit niedrigeren Chip-Temperaturen, geringerer Lautstärke unter Last und weniger Stromverbrauch.



Spar-Tipp	
Produkt	Asus Radeon R9 290
	4,0 GByte
Preis	370 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell zukunftsicher dank 4,0 GByte Videospeicher unter Last sehr heiß und stromhungrig 	
Fazit: Die Radeon R9 290 ist schneller als die deutlich teurere GTX 780 und bietet extrem viele Frames pro Euro.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	XFX Radeon R9 290X
	4,0 GByte
Preis	500 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell zukunftsicher dank 4,0 GByte Videospeicher Performance-Modus extrem laut 	
Fazit: Der Performance-Modus ist zwar wenig praxistauglich, im Quiet-Modus bietet die R9 290X aber immer noch Leistung satt.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Palit GeForce GTX 780 Ti
	3,0 GByte
Preis	600 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> extrem schnell unter Last vergleichsweise leise und kühl zukunftsicher dank 3,0 GByte Videospeicher 	
Fazit: Die GTX 780 Ti ist bei ähnlicher 3D-Leistung zwar deutlich teurer als die R9 290X, bleibt dafür aber wesentlich leiser und kühler.	

Die besten CPU-Upgrade-Kombis

Unsere Upgrade-Pakete aus Prozessor, Mainboard, RAM und Kühler machen Ihrem PC dank topaktueller, aber preiswerter Hardware so richtig Beine. Von Nils Raettig

Ein neuer Prozessor mit mehr Kernen und höherem Takt kann für ein deutliches Leistungsplus in Ihrem Spiele-PC sorgen, aktuelle CPUs passen aber oft nicht in die Sockel älterer Mainboards. Die Lösung: Installieren Sie eines unserer Upgrade-Pakete und sparen Sie viel Geld gegenüber dem Kauf eines Komplett-PCs. Die Upgrade-Kits enthalten mit Prozessor, Kühler, Mainboard und Arbeitsspeicher alle Komponenten, die Sie für das Aufrüsten brauchen. Wenn in Ihrem aktuellen PC bereits DDR3-Speicher steckt, können Sie Ihre alten RAM-Module in der Regel weiterverwenden, neuere RAM-Riegel bringen im

Allgemeinen keinen spürbaren Geschwindigkeitszuwachs. Weniger als 4,0 GByte Speicher sollten Sie aber nicht mehr nutzen, da die Performance in immer mehr aktuellen Spielen spürbar darunter leidet.

Ihr Netzteil müssen Sie im Regelfall nicht austauschen, da der Energiebedarf von Prozessoren in den letzten Jahren weitestgehend stagniert. Mit einem Markengerät ab 450 Watt sind Sie auf der sicheren Seite. Anders sieht es mit alten IDE-Laufwerken aus, denn die entsprechende Schnittstelle findet sich auf aktuellen Mainboards so gut wie gar nicht mehr. Ein neues DVD-Laufwerk mit SATA-Anschluss kostet allerdings nur

20 Euro, Blu-ray-Brenner gibt es ab 70 Euro. Bei allen Upgrade-Kits verwenden wir Mainboards im ATX-Standard, der von allen gängigen Gehäusen ab Midi-Tower-Größe

Aufrüsten leicht gemacht

unterstützt wird. Der Austausch der Hardware gelingt auch ohne vorherige Erfahrung leicht, als Hilfestellung finden Sie unter bit.ly/JcU0Jw auf unserer Website eine bebilderte Schritt-für-Schritt-Einleitung mit ähnlichen Hardware-Komponenten.

Spar-Tipp für 225 Euro

Dank sechs Rechenkernen, Qualitätskühler und modernem Mainboard spielen Sie mit unserem Spar-Tipp preiswert, aber auf sehr hohem Niveau.

Der AMD **FX 6300** aus unserem Sparpaket bietet Ihnen zukunftsichere sechs Kerne für 100 Euro und ist dank seiner 3,5 GHz Standardtakt (Turbo bis 4,1 GHz) schnell genug, um aktuelle Spiele in maximalen Details absolut flüssig darzustellen, solange ihm eine ausreichend flotte Grafikkarte zur Seite steht. Da der mitgelieferte Boxed-Kühler

von AMD unter Last ziemlich laut wird, raten wir Ihnen zum Kauf des EKL Alpenföhn **Sella**. Der kostet günstige 15 Euro und sorgt durch sein Tower-Design und den leisen Lüfter für niedrige Temperaturen bei geringer Lautstärke. Das MSI-Mainboard **970A G43** unterstützt alle wichtigen modernen Schnittstellen wie SATA3 und USB 3.0. Crossfire mit zwei Radeon ist mit der 65 Euro günstigen Hauptplatine ebenfalls

möglich. Zwei der vier vorhandenen RAM-Steckplätze bestücken Sie am besten mit schnellem DDR3-1600-Speicher wie den empfohlenen 2,0-GByte-Modulen Kingston **HperX Blu**. Auch für anspruchsvolle Spiele reichen 4,0 GByte noch aus, bei Bedarf können Sie später leicht zwei weitere Module nachrüsten. Achten Sie darauf, dass für die Nutzung von mehr als 3,0 GByte RAM ein 64-Bit-Betriebssystem notwendig ist.



Prozessor

Produkt AMD FX 6300

Preis 100 Euro

Bewertung

- ➔ sechs Kerne
- ➔ genug Leistung für maximale Details
- ➔ recht hoher Stromverbrauch

Fazit: Viele Kerne für wenig Geld: Der FX 6300 bietet genug Spieleleistung und hohe Zukunftssicherheit zum sehr fairen Preis.



Kühler

Produkt EKL Alpenföhn Sella

Preis 15 Euro

Bewertung

- ➔ gute Kühlleistung
- ➔ in Windows kaum hörbar
- ➔ Lautstärke auch unter Last gering

Fazit: Alpenföhns Sella ist sehr günstig und vor allem unter Last deutlich leiser als AMDs lärmender Boxed-Kühler.



Mainboard

Produkt MSI 970A G43

Preis 65 Euro

Bewertung

- ➔ alle modernen Schnittstellen
- ➔ Crossfire-Unterstützung
- ➔ gutes Layout

Fazit: Dank vieler Schnittstellen und des durchdachten Layouts ist das MSI 970A G43 eine sehr gute Basis für AMDs FX 6300.



Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX Blu DDR3-1600, 4,0 GByte Kit

Preis 45 Euro

Bewertung

- ➔ hohe Leistung ➔ stabiler Betrieb
- ➔ sparsam
- ➔ Dual Channel

Fazit: Noch bietet Kingstons 4,0-GByte-Kit genug Kapazität für maximale Details. Wer kann, greift aber besser zur 8,0-GByte-Variante.

Preis-Leistungs-Tipp für 325 Euro

Unser Preis-Leistungs-Tipp bietet genug Leistung für die Spiele der kommenden Jahre in maximalen Details.

Die Basis unseres Preis-Leistungs-Pakets ist Intels 170 Euro günstiger **Core i5 4570** aus der aktuellen Haswell-Generation. Er ist in unseren Spiele-Benchmarks nur etwa zehn Prozent langsamer als der 300 Euro teure **Core i7 4770K**, kostet aber satte 130 Euro weniger. Eine Übertaktung per Multiplikator ist zwar nicht möglich, die vier Kerne des **Core i5 4570** mit jeweils 3,2 GHz Taktfrequenz (Turbomodus bis 3,6 GHz) bieten aber in

Kombination mit einer guten Grafikkarte auch so mehr als genug Leistung, um aktuelle Spiele in hohen Auflösungen mit maximalen Details zu beschleunigen.

Der mitgelieferte **Boxed-Kühler** von Intel verrichtet seine Arbeit erheblich leiser als das Pendant von AMD, sehr geräuschempfindliche Naturen sollten aber über den Kauf eines leistungsfähigeren Modells nachdenken (siehe etwa unseren Leistungstipp unten). Als Hauptplatine empfehlen

wir das günstige, aber rundum solide Sockel-1150-Mainboard **H87 Plus** von Asus. Falls Ihre Grafikkarte einmal den Geist aufgibt, können Sie über den VGA-, DVI- oder HDMI-Port des **H87 Plus** die im **Core i5 4570** integrierte Grafikeinheit nutzen, USB-3.0-Anschlüsse sind sowohl intern als auch extern vorhanden und sogar Crossfire mit zwei Radeons wird von dem Asus-Mainboard unterstützt. Mit 8,0 GByte DDR3-1600-Speicher sind Sie zudem auch die nächsten Jahre noch gut ausgestattet.



Prozessor	
Produkt	Intel Core i5 4570
Preis	170 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Spielen gute Anwendungsleistung geringer Stromverbrauch 	
Fazit: Der moderne Intel-Prozessor glänzt mit hoher Spieleleistung bei vergleichsweise geringem Stromverbrauch.	



Kühler	
Produkt	Intel Boxed-Kühler
Preis	bei CPU mitgeliefert
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> gute Kühlleistung in Windows leise unter Last leicht hörbar 	
Fazit: Intels kostenlos mitgelieferter Boxed-Kühler bietet gute Kühlleistung bei noch moderater Lautstärke.	



Mainboard	
Produkt	Asus H87 Plus
Preis	85 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> alle modernen Schnittstellen Crossfire-Unterstützung HDMI, DVI und VGA für HD-4600-Grafikeinheit 	
Fazit: Beim Sockel-1150-Mainboard H87 Plus von Asus stimmen Ausstattung, Aufbau und Preis – klare Kaufempfehlung!	



Arbeitsspeicher	
Produkt	Kingston HyperX Blu DDR3-1600, 8,0 GByte Kit
Preis	70 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> hohe Leistung stabiler Betrieb sparsam Dual Channel 	
Fazit: Die sparsamen 1,5-Volt-Module arbeiten schnell und stabil, mit 8,0 GByte Speicher sind Sie lange Zeit gut gerüstet.	

Performance-Tipp für 465 Euro

Mit unserem Performance-Tipp erreichen Sie extrem hohe Frameraten, und Übertaktungsreserven bieten sogar noch Luft nach oben.

Im Leistungspaket bildet erneut ein Haswell-Prozessor von Intel die Grundlage: Der **Core i5 4670K** für 200 Euro ist noch etwas schneller als der **Core i5 4570** aus unserem Preis-Leistungstipp, außerdem lässt er sich dank freiem Multiplikator einfach weiter übertakten. Wenn Sie davon keinen Gebrauch machen wollen, stellt der zehn Euro günstigere **Core i5 4670** (ohne »K«) eine lohnende

Alternative mit festem Multiplikator dar. Die Taktfrequenz der vier Kerne liegt bei beiden CPUs bei schnellen 3,4 GHz (bis zu 3,8 GHz im Turbomodus). Solange Ihre Grafikkarte mitspielt, kommt die CPU problemlos selbst mit topaktuellen Titeln in Auflösungen jenseits von Full HD und maximalen Details zurecht. Das passende Mainboard **MSI Z87 G43** unterstützt die Übertaktungsfunktion per Multiplikator und bringt alle

Anschlüsse mit, die auf einer neuen Hauptplatine zu finden sein sollten. Wenn Sie sich gegen das Übertakten entscheiden, ist das etwas günstigere Asus-Board aus dem Leistungstipp oben eine gute Wahl. Die 16,0 GByte des Kingston **HyperX Blu**-Speicherkits bieten außerdem so viel Kapazität, dass Sie lange Zeit keinen Gedanken an weiteren Aufrüsten Ihres Arbeitsspeichers verschwenden müssen. **NR**



Prozessor	
Produkt	Intel Core i5 4670K
Preis	200 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr schnell in Spielen gute Anwendungsleistung freier Multiplikator 	
Fazit: Kaum langsamer als teils erheblich teurere CPUs und dank freiem Multiplikator auch für Übertakter eine gute Wahl.	



Kühler	
Produkt	Enermax T40-TB
Preis	40 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> sehr hohe Kühlleistung auch unter Last leise gute Verarbeitung 	
Fazit: Für knapp 40 Euro bekommen Sie mit dem Enermax T40-TB sehr gute Kühlleistung bei kaum hörbarer Lautstärke.	



Mainboard	
Produkt	MSI Z87 G43
Preis	90 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> alle modernen Schnittstellen Crossfire HDMI, DVI und VGA für HD-4600-Grafikeinheit 	
Fazit: Rundum solides, aber trotzdem günstiges Übertakter-Mainboard mit Z87-Chipsatz für Intels K-Prozessoren.	



Arbeitsspeicher	
Produkt	Kingston HyperX Blu DDR3-1600, 16,0 GByte Kit
Preis	135 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> hohe Leistung stabiler Betrieb sparsam Dual Channel 	
Fazit: Mit 16,0 GByte RAM sind Sie auf sehr lange Sicht bestens ausgestattet. Sparfüchse begnügen sich mit günstigeren 8,0 GByte.	

Die besten Mäuse, Tastaturen & Co

Eingabegeräte sind die Schnittstelle zwischen Ihnen und Ihrem PC, da muss die Qualität stimmen. Wir geben ausgesuchte Kauftipps für Mäuse & Co. Von Nils Raettig

Mäuse

Bei einer Maus zählt vor allem die Präzision, aber auch Handling, Ausstattung und Verarbeitung sind wichtig. Wer seine Maus mit der linken Hand nutzt, muss beim Kauf auf eine symmetrische Bauform achten.

Wer will schon eine Multiplayer-Partie in **Battlefield 4** verlieren, weil der Sensor der Maus Ärger macht? Dabei ist hohe Präzision bereits sehr günstig zu haben, wie unser Spar-Tipp **A4 Tech XL-747H** beweist. Für faire 25 Euro bekommen Sie einen sehr genauen Laser-Sensor mit bis zu 3.600 dpi, sieben frei belegbare Tasten und sogar ein anpassbares Gewicht. Einziger Kritikpunkt ist die nicht ganz so überzeugende Verarbeitung. Die

fällt bei der knapp 10 Euro teureren **Drakonia Black** von Sharkoon spürbar besser aus, zudem verfügt die Maus über insgesamt elf Tasten und einen Laser-Sensor mit bis zu 8.200 dpi. Variables Gewicht gibt es auch hier, insgesamt ist die **Drakonia Black** damit unser verdienster Preis-Leistungs-Tipp.

Obwohl der 50 Euro teuren **Logitech G400s** herausnehmbare Gewichte fehlen, ist sie dennoch unser Leistungs-Tipp. Das hat der Nachfolger der beliebten **G400** vor allem

dem extrem genauen optischen Sensor und der verbesserten Lift-off-Distanz zu verdanken, die auch bei häufigem Umsetzen ungewollte Sensorkommandos vermeidet. Das Mousrad ist ebenfalls sehr präzise, die Verarbeitung liegt auf hohem Niveau.

Genau wie die anderen bisher empfohlenen Mäuse ist die Logitech **G400s** durch ihre asymmetrische Form nur für rechte Hände geeignet, wir geben deshalb noch einen zusätzlichen Kauf Tipp für linke Hände: Die Steelseries **Sensei RAW** bietet in der symmetrischen Kategorie das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Der sehr genaue Laser-sensor mit maximal 5.700 dpi leistet sich keinerlei Aussetzer, insgesamt acht Maustasten und ein guter Treiber runden die ordentliche Ausstattung ab.



Spar-Tipp	
Produkt	A4 Tech XL-747H
Preis	25 Euro
Bewertung	
hohe Präzision	
Gewichtsanpassung	interner Speicher
Verarbeitung könnte besser sein	
Fazit: Die A4 Tech XL-747H ist trotz niedrigem Preis sehr präzise und leistet sich nur bei der Verarbeitung kleinere Schwächen.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sharkoon Drakonia Black
Preis	35 Euro
Bewertung	
hohe Präzision	Gewichtsanpassung
gute Verarbeitung	viele Tasten
Profilwechsel nur per Treiber möglich	
Fazit: Sharkoons Drakonia Black ist sehr präzise, umfangreich ausgestattet und schont gleichzeitig Ihren Geldbeutel.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Logitech G400s
Preis	50 Euro
Bewertung	
sehr hohe Präzision	
tadellose Verarbeitung	tolles Handling
wenig Ausstattung	
Fazit: Die Logitech G400s ist genau wie ihr Vorgänger G400 eine sehr präzise und hochwertig verarbeitete Spielerm Maus.	



Symmetrische Alternative	
Produkt	Steelseries Sensei RAW
Preis	55 Euro
Bewertung	
sehr hohe Präzision	auch für linke Hände geeignet
sehr gute Verarbeitung	
wenig Ausstattung	
Fazit: Dank der Sensei RAW müssen auch linke Maushände nicht auf maximale Präzision und tolle Verarbeitung verzichten.	

Lenkräder

Rennspiele machen auch mit einem Gamepad Spaß, absolute Bestzeiten fahren Sie damit aber nicht heraus. Gerade in anspruchsvollen Simulationen brauchen Sie dafür ein gutes Lenkrad mit präzisen Pedalen.

Wenn Sie mit einem Lenkrad auf der Jagd nach der besten Rundenzeit sind, kommt es auf absolute Präzision an. Die meisten Geräte unter 100 Euro weisen gerade in diesem Punkt Mängel auf und sind deshalb aus unserer Sicht nicht empfehlenswert. Preis-Leistungs-Tipp ist das **Logitech Driving Force GT** für 145 Euro. In der Praxis überzeugen uns vor allem die sehr kräftigen Force-Feedback-Motoren und die hohe Präzision. Das Lenkrad lässt sich wackelfest am Schreibtisch anbringen, auch die Plastikpedale bieten Ihren Füßen guten Halt. Für absolute Enthusiasten ist das Logitech-Volant aber nicht geeignet, da sowohl ein Kupplungspedal als auch eine H-Schaltung fehlt.

Das exzellente Fanatec **Forza Motorsport CRS Wheel** bietet auf Wunsch sowohl Kupplungspedal als auch die H-Schaltung; Pedal- und Schalteinheit kosten aber extra. Im Online-Shop von Fanatec liegt das Lenkrad allein bei 210 Euro, im **Value Pack** mit Pedaleinheit werden 260 Euro fällig. Die Schalteinheit schlägt bei Bedarf mit weiteren 60 Euro zu Buche, diese Investition ist aufgrund der wackeligen Montage aber nicht unbedingt empfehlenswert. Lenkrad und Pedale geben dagegen keinerlei Anlass zur Kritik und glänzen mit toller Verarbeitung und höchster Präzision. Eine gute Alternative inklusive H-Schaltung ist das **Logitech G27 Racing Wheel** für 270 Euro.



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Logitech Driving Force GT
Preis	145 Euro
Bewertung	
sehr präzise	kräftiges Force Feedback
stabile Pedale	
viel Plastik	
Fazit: Logitechs Driving Force GT überzeugt vor allem durch die genaue Steuerung und das starke Force Feedback.	

Leistungs-Tipp	
Produkt	Fanatec Forza Motorsport CRS V. P.
Preis	260 Euro
Bewertung	
extrem präzise	sehr gutes Force Feedback
tolle Pedaleinheit	
viele Konfigurationsmöglichkeiten	
Fazit: Tolle Verarbeitung, hochwertige Materialien und höchste Präzision – beim Forza Motorsport CRS stimmt fast alles.	

Tastaturen

Gerade im Gaming-Bereich werden Tastaturen mit mechanischen Schaltern immer beliebter, es gibt aber auch gute Tastenbretter mit Rubberdome-Technik. Wir geben Kauf Tipps in verschiedenen Preiskategorien.

Teure Tastaturen rechtfertigen ihren hohen Preis vor allem über besondere Ausstattungsmerkmale wie Multimedia-Hubs oder mechanische Schalter. Beides fehlt unserem Spar-Tipp Microsoft **Sidewinder X4**, Tippgefühl und Genauigkeit der Rubberdome-Tastatur sind aber angesichts des günstigen Preises von 40 Euro überraschend gut. Der Tastenanschlag ist sehr präzise; die Ausstattung mit Multimediatasten, Hintergrundbeleuchtung und Makrotasten kann sich für den niedrigen Preis ebenfalls mehr als sehen lassen. Sparsame Spieler liegen deshalb mit der Microsoft-Tastatur genau richtig.

Noch mehr Ausstattung bei ähnlich guter Präzision bietet Tt eSports mit der **Challenger Ultimate**. Die Tasten sind zwar flacher als von den meisten Keyboards gewohnt, der Druckpunkt ist aber sehr gut. Neben zehn Makrotasten (fünf links und fünf rechts am Rand der Tastatur) und sechs Multimediatasten über dem Ziffernblock gehört auch ein Multimedia-Hub mit je zwei USB-2.0- und Audio-Anschlüssen zur Ausstattung. Als wäre das für eine 60-Euro-Tastatur nicht schon genug, spendiert Tt

Mechanische Schalter sind ihr Geld wert

eSports der **Challenger Ultimate** noch On-board-Speicher und eine frei aus 256 Farben wählbare Hintergrundbeleuchtung. Auch in Sachen Zubehör spart der Hersteller nicht: Zur Kühlung Ihrer Hände können Sie einen mitgelieferten Lüfter anbringen. Wer mag, tauscht außerdem mit Hilfe eines Tastenziehers die WASD- und Pfeiltasten gegen rote Varianten aus oder ersetzt die Windows-Tasten durch Attrappen, die sich nicht drücken lassen.

An das Schreib- und Tippgefühl einer mechanischen Tastatur kommt auch die beste Rubberdome-Tastatur nicht heran. Unser Leistungs-Tipp Gigabyte **Aivia Osmium** setzt auf rote Cherry-MX-Schalter, die linear aufgebaut sind und wenig Druckkraft benötigen. Für 100 Euro bekommen Sie außerdem jede Menge der bei mechanischen Tastaturen nach wie vor seltenen, aber praktischen Extras geboten: Oberhalb der F-Tasten befinden sich fünf Makrotasten sowie zwei praktische Räder, über die Sie die Beleuchtung der Tastatur und die Lautstärke regeln. Am rechten Rand ist ein Hub mit zwei Audio- und einem USB-3.0-Anschluss untergebracht. Die abnehmbare Handballenauflegerundet das gelungene Gesamtpaket ab.



Spar-Tipp	
Produkt	Microsoft Sidewinder X4
Preis	40 Euro
Bewertung	
↗ sehr gutes Tippgefühl	
↗ Multimedia- und Makrotasten	
↘ nicht höhenverstellbar	
Fazit: Die Sidewinder X4 ist die mit Abstand beste Gaming-Tastatur für unter 50 Euro, sowohl in Sachen Tippgefühl als auch hinsichtlich der Ausstattung.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Tt eSports Challenger Ultimate
Preis	60 Euro
Bewertung	
↗ angenehmer Druckpunkt	
↗ sehr üppige Ausstattung	
↘ leichte Verarbeitungsschwächen	
Fazit: Extrem viel Ausstattung und Zubehör sowie das sehr gute Tippgefühl machen die günstige Challenger Ultimate zu einem echten Rubberdome-Geheimtipp.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Gigabyte Aivia Osmium
Preis	100 Euro
Bewertung	
↗ mechanische Cherry-Schalter	
↗ USB-3.0- und Audio-Anschlüsse	
↗ Lautstärke- und Helligkeitsregler	
Fazit: Dank Cherry-MX-Red-Schalter ist das Tippgefühl der Gigabyte Aivia Osmium hervorragend, die Ausstattung für den Preis überdurchschnittlich.	

Gamepads

Während Maus und Tastatur in Shootern und Strategiespielen die Nase ganz klar vorn haben, steuern sich Sportsimulationen, Rennspiele und viele Indie-Titel mit einem Gamepad immer noch am besten.

Gamepads bringt man spontan eher mit Konsolen als mit dem PC in Verbindung, sie leisten aber auch am heimischen Rechner in vielen Spielen sehr gute Dienste. Unser Spar-Tipp Speedlink **Strike FX** wird per USB-Kabel an den PC angeschlossen und entspricht dem Layout des Playstation-3-Controllers. Für günstige 20 Euro ist neben acht Front-Tasten, zwei präzisen Analogsticks, einem Steuerkreuz und vier Schultertasten auch eine Rumble-Funktion mit an Bord. Per Taste können Sie außerdem zwischen XInput- und DirectInput-Modus wechseln, um höchste Kompatibilität zu alten und neuen Spielen zu gewährleisten.

Unser Preis-Leistungs-Tipp ist der **Xbox 360 Controller** für Windows-PCs von Microsoft. Neben der sehr guten Verarbeitung überzeugen vor allem die hohe Genauigkeit und die optimale Handhabung. Die Rumble-Funktion funktioniert sehr gut, lediglich bei einigen älteren Spielen versagt sie den Dienst. Die weiße Variante der **Xbox 360** macht langsam, aber sicher der schwarzen Platz, die es für 30 Euro gibt. Das Wireless-Modell mit Funkverbindung kostet 10 Euro Aufpreis.

Razers **Sabertooth** ist unser Leistungs-Tipp. Zwar müssen Sie das Gamepad trotz des hohen Preises von 70 Euro per USB-Kabel mit dem PC verbinden, Präzision, Handhabung und Individualisierbarkeit sind aber unerreicht. Die beiden extrem genauen Analogsticks verfügen über große, abnehmbare Gummikappen, die sehr guten Halt bieten. Die Empfindlichkeit der Sticks passen Sie über das eingebaute Display in zehn Stufen Ihren Vorlieben an. Besonders gut gefällt uns der kurze Hub der sehr präzisen Feuertasten,

die sich auf Wunsch auch beleuchten lassen. Neben den üblichen Schaltern auf der Vorderseite und den vier Schultertasten bietet das **Sabertooth** sechs weitere Tasten auf der Rückseite, vier davon sind in zwei abnehmbaren Schaltwippen untergebracht. Sämtliche Zusatztasten können Sie per Display in zwei verschiedenen Profilen mit den Funktionen der anderen Schalter belegen. Alles in allem ist das **Sabertooth** seinen hohen Preis damit trotz des nicht ganz so überzeugenden Digitalkreuzes absolut wert. **NR**



Spar-Tipp	
Produkt	Speedlink Strike FX
Preis	20 Euro
Bewertung	
↗ präzise Analogsticks	
↗ solide Rumble-Funktion	
↘ Hände schwitzen schnell	
Fazit: Wer wenig Geld ausgeben möchte und das Layout des PS3-Controllers mag, der liegt mit dem Speedlink Strike FX richtig.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Microsoft Xbox 360 Controller
Preis	30 Euro
Bewertung	
↗ sehr präzise	
↗ tadellose Verarbeitung	
↘ Rumble-Probleme in alten Spielen	
Fazit: Sowohl mit als auch ohne Kabel macht der Xbox 360 Controller von Microsoft stets eine tolle Figur zum sehr fairen Preis.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	Razer Sabertooth
Preis	70 Euro
Bewertung	
↗ sehr präzise	
↗ viele Einstellungsmöglichkeiten	
↗ tolle Handhabung	
Fazit: Razer hat beim hochpräzisen Sabertooth an (fast) alles gedacht und setzt sich verdient vor die Controller-Konkurrenz.	

Der perfekte Spieleklang

Detaillierter, druckvoller und präziser Klang steigert nicht nur die Atmosphäre, sondern bringt auch handfeste spielerische Vorteile. Von Florian Klein

Soundkarten

Neben der puren Signalqualität verbessern gute Soundkarten vor allem das Spielerlebnis auf Stereo-Headsets mit einer überzeugenden Raumklangsimitation und Komfortfunktionen in Sachen Sprach-Chat.

Für 50 Euro stellt die Creative **Soundblaster Recon 3D** ein deutlich hörbares Upgrade gegenüber gängigen Onboard-Soundchips dar. Vor allem die Raumklangsimitation platziert Geräusche auch auf Stereo-Headsets sehr plastisch im akustischen Raum, sodass sich Klänge problemlos einer Richtung zuordnen lassen. Komfortabel: Für Headsets besitzt die Platine einen separaten Anschluss, (5.1-)Lautsprecher lassen sich zusätzlich anstöpseln.

Wer viel Wert auf Klangqualität legt, sollte zur **Soundblaster Z** in der Bulk-Version (ohne Zubehör) für 65 Euro greifen, die alle Funktionen der **Recon 3D** mitbringt, dazu aber hochwertigere Wandler und die bessere Signalqualität besitzt. Für nochmals 15 Euro Aufpreis erhalten Sie die **Soundblaster Z** auch als Retail-Version inklusive Abschirmblech und einem Stereomikrofon, das Sprache nur innerhalb eines anpassbaren Bereichs auffängt.



Spar-Tipp

Produkt Creative Soundblaster Recon 3D
Preis 50 Euro

Bewertung

- toller Raumklang
- gute Klangqualität
- mittelmäßige D/A-Wandler

Fazit: Das Beste an der Recon 3D ist die tolle Surround-Simulation. Dazu besitzt sie nützliche Funktionen zur besseren Sprachübertragung.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Creative Soundblaster Z
Preis 80 Euro

Bewertung

- toller Raumklang
- sehr gute Klangqualität
- Tischmikrofon mitgeliefert

Fazit: Die Soundblaster Z beherrscht alle Funktionen der günstigeren Recon 3D, klingt aber besser und bringt noch ein Stereo-Mikrofon mit.

Lautsprecher

Wer nicht immer mit einem Headset spielen will, hört mit guten Lautsprechern komfortabler, wenn auch nicht unbedingt nachbarschaftsfreundlicher.

Wer keinen Platz für 5.1-Lautsprecher hat, muss mit einem 2.1-System zwar auf Raumklang verzichten, allerdings bieten Stereo-Lautsprecher meist mehr Klangqualität pro Euro. Unser 2.1-Tipp Edifier **S530D (Rev 2)** überzeugt vor allem dank seiner ausgewogenen Wiedergabe über alle Frequenzen hinweg: Der Subwoofer reicht tief hinab, bleibt dabei aber stets präzise und trocken. Die Zwei-Wege-Satelliten komplettieren das Klangspektrum harmonisch nach oben. Ein Duo aus beleuchteter Kabelfernbedienung sowie einer kleinen IR-Variante bietet schnellen Zugriff auf alle Einstellungen.

Wesentlich spartanischer ausgestattet, aber noch klanggewaltiger spielen Sie mit unserem 5.1-Tipp **Concept E350** von Teufel. Alleine der Subwoofer wiegt 20 Kilogramm und klingt auch dementsprechend mächtig, die soliden Zwei-Wege-Satelliten runden die Wiedergabe klar definiert ab. Einziger Nachteil: Weder Lautsprecher- noch Anschlusskabel für den PC liegen bei.



2.1-Tipp

Produkt Edifier S530D Rev 2
Preis 230 Euro

Bewertung

- tolles Klangbild am PC
- Kabel- und IR-Fernbedienung
- geklemmte Boxenkabel

Fazit: Für das Hören am PC konzipiertes 2.1-System mit druckvollem, definiertem Spieleklang und sehr guter Musikkwiedergabe.



5.1-Tipp

Produkt Teufel Concept E350
Preis 300 Euro

Bewertung

- klar aufgelöste Klangkulissen
- sehr druckvoller Bass ➤ sehr pegelfest
- Kabel liegen nicht bei

Fazit: Enorm druckvoll, aber stets präzise klingendes 5.1-Set mit sehr viel Klangqualität pro Euro, aber nur spartanischer Ausstattung.

Headsets

Rund die Hälfte unserer Leser spielt die meiste Zeit mit einem Headset statt mit Lautsprechern. Sei es, um beim Spielen mit Freunden zu kommunizieren oder aufgrund der lärmempfindlichen Umgebung.

Das Creative **Fatal1ty Gaming Headset** gehört seit Jahren zu den beliebtesten Spieler-Headsets der Einsteigerklasse. Grund dafür ist die gelungene Mischung aus druckvollem Spieleklang, hohem Tragekomfort sowie solider Verarbeitung zum sehr günstigen Preis von 25 Euro. Die klare Sprachübertragung ist ein weiterer Bonus, der das preiswerte Headset zu unserem Spar-Tipp macht.

Wesentlich detaillierter, ausgewogener und druckvoller klingt unser Preis-Leistungs-Tipp **PC320** von Sennheiser für 70 Euro. Der Tragekomfort gefällt uns dank des geringen Gewichts von nur 244 Gramm sowie der dicken, aber atmungsaktiven Polsterung von Ohrmuscheln und Kopfbügel sehr gut. Auch der Bedienkomfort ist dank Lautstärkerad am Ohrhörer und Mikrofonstummelschaltung beim Hochklappen des Mikrofonarms auf der Höhe der Zeit. Der absolut bruchsicke Kopfbügel komplettiert das gelungene **PC320**, das alle Qualitäten eines klassischen Stereo-Headsets zum fairen Preis in sich vereint. **FK**



Spar-Tipp

Produkt Creative Fatal1ty Gaming
Preis 25 Euro

Bewertung

- gut aufgelöster Spieleklang
- leicht und bequem
- wenig detaillierter Musikklang

Fazit: Unser langjähriger Spar-Tipp bleibt dank der gut ausbalancierten Kombination aus Klang, Komfort und Preis auch dieses Jahr konkurrenzlos.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Sennheiser PC320
Preis 70 Euro

Bewertung

- sehr präziser, ausgewogener Klang
- hoher Trage- und Bedienkomfort
- bruchsicke Kopfbügel

Fazit: Für faire 70 Euro bekommen Sie beim PC320 guten Klang, sehr hohen Trage- und Bedienkomfort sowie stabile Verarbeitung.



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**

Die besten TFTs

Monitore mit 144 Hz gibt es mittlerweile für unter 300 Euro, auch die großen 27-Zöller werden immer erschwinglicher. Von Nils Raettig

24 Zoll

Wenn Sie möglichst günstig spielen wollen, sind Sie mit einem 24-Zoll-Monitor bestens bedient. Für Fans schneller Titel lohnt sich der Aufpreis für ein Modell mit mehr als den gängigen 60 Hertz Bildwiederholrate.

Bei einem Neukauf sollten Sie heute mindestens zu einem Monitor mit 23,5-Zoll-Diagonale greifen, denn bei kleineren TFTs sparen Sie kaum Geld, verlieren aber spürbar an Bildschirmfläche. Auch günstige TFTs in dieser Größe, wie unser Spartipp Asus **VS248H**, bieten inzwischen sehr flotte Reaktionszeiten, mit denen es in schnellen Spielen zu keinerlei störenden Schlieren kommt. Neben der niedrigen Schaltzeit überzeugt der **VS248H** auch mit einer vergleichsweise guten Bildqualität und dem entspiegelten Display. Das Design ist schlicht, Extras wie eine Höhenverstellung oder 120 Hz gibt es für 165 Euro aber nicht.

Unser Preis-Leistungs-Tipp ist mit einem Preis von 280 Euro zwar spürbar teurer, dafür bekommen Sie beim AOC **g2460Pqu** aber auch deutlich mehr geboten: Extrem schnelle 144 Hertz, eine sehr gute Reaktionszeit und zusätzliche Annehmlichkeiten wie Höhenverstellbarkeit und ein USB-2.0-Hub gehören zur Ausstattung. Die Bildqualität ist für ein TN-Panel gut, wenn auch nicht

überragend. Wer viel Wert auf maximale Geschwindigkeit sowie Bildqualität legt, sollte sich den 500 Euro teuren Eizo **Foris FG2421** ansehen. Dessen extrem beschleunigtes VA-Panel schafft rasend schnelle 240 Hz (durch Einfügen von Zwischenbildern in ein 120-Hz-Signal) und erreicht als erstes von uns gemessenes Panel eine Reaktionszeit von unter

einer Millisekunde beim Wechsel von Schwarz zu Weiß und zurück. Die Darstellung ist auch in rasanten Szenen absolut schlierenfrei und sichtbar schärfer als selbst auf 144-Hz-Panels. Wie bei allen 120- und 144-Hz-Displays gilt aber: Um von der erhöhten Bildwiederholrate in Spielen zu profitieren, muss Ihr PC deutlich mehr als 60 fps liefern können.



Spar-Tipp

Produkt Asus VS248H
Preis 165 Euro

Bewertung

- ✓ sehr schnelle Reaktionszeit
- ✓ DVI und HDMI
- ✗ keine Höhenverstellung

Fazit: Mit dem flotten und sehr anschlussfreundigen Asus VS248H machen sparsame Spieler alles richtig.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt AOC g2460Pqu
Preis 280 Euro

Bewertung

- ✓ 144 Hz
- ✓ sehr schnelle Reaktionszeit
- ✓ viele Ergonomiefunktionen

Fazit: Der AOC-TFT macht dank 144 Hz Bildwiederholrate in Spielen viel Spaß, dazu gibt es auch noch eine Höhenverstellung.



Leistungs-Tipp

Produkt Eizo Foris FG2421
Preis 500 Euro

Bewertung

- ✓ Turbomodus mit 240 Hz
- ✓ sehr gute Bildqualität
- ✓ Höhenverstellung

Fazit: So schnell und scharf wie mit dem Eizo FG2421 spielen Sie nirgends sonst – hochverdienter Leistungs-Tipp!

27 Zoll


Erschwingliche 27-Zoll-Monitore gibt es mittlerweile auch mit IPS- oder VA-Panel und Reaktionszeiten, die für Spieler akzeptabel sind. Wenn Sie etwas mehr investieren, bekommen Sie sogar ein 120-Hz-Panel in 27 Zoll.

Maximale Bildfläche zum noch vernünftigen Preis bekommen Sie in der 27-Zoll-Klasse. Wie die meisten 24-Zoll-Geräte lösen auch 27-Zöller in der Regel mit Full HD auf. Die Pixeldichte ist dadurch geringer als bei den 24-Zoll-TFTs, in Spielen fällt das aber kaum ins Gewicht. Für 27-Zoll-Monitore mit der deutlich höheren Auflösung von 2560x1440 sind meist über 500 Euro fällig, zudem verlangen sie Ihrer Hardware in Spielen deutlich mehr ab.

Unser Spartipp ViewSonic **VA2746** kostet 205 Euro, löst mit 1920x1080 Pixel auf und hat eine kurze Reaktionszeit sowie eine solide Bildqualität. Komfortfunktionen wie Höhenverstellbarkeit bietet er nicht, und auch die Anschlussvielfalt hält sich mit VGA und DVI in Grenzen – unterm Strich dennoch ein rundum solider und sehr günstiger 27-Zoll-TFT. Für etwa 45 Euro mehr bekommen Sie beim Preis-Leistungs-Tipp Iiyama **X2783HSU** statt eines TN-Panels bereits ein VA-Display. Das äußert sich in durchweg

hoher Bildqualität und einem sehr guten Kontrastverhältnis, in sehr schnellen Spielen ist durch die gegenüber TN-Panels etwas gemächlichere Reaktionszeit allerdings teils leichte Bewegungsunschärfe wahrnehmbar. Maximale Geschwindigkeit bei immer noch sehr guter Bildqualität bietet unser Leistungstipp, der BenQ **XL2720T**. Dank 120 Hz,

extrem niedriger Reaktionszeit und ausgewogener Darstellung machen Spiele auf dem 27-Zoll-TFT richtig viel Spaß. Und auch die sonstige Ausstattung stimmt: Der **XL2720T** unterstützt Nvidias **3D Vision 2** (nicht inklusive), besitzt einen flexiblen Standfuß samt Höhenverstellung und dazu eine Kabelfernbedienung sowie einen USB-2.0-Hub. **NR**



Spar-Tipp

Produkt ViewSonic VA2746
Preis 205 Euro

Bewertung

- ✓ sehr günstig
- ✓ schnelle Reaktionszeit
- ✗ keinerlei Extras

Fazit: Viel Bildfläche zum günstigen Preis ohne Sonderausstattung – genau das bekommen Sie beim ViewSonic VA2746.




Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Iiyama ProLite X2783HSU
Preis 250 Euro

Bewertung

- ✓ sehr gute Bildqualität
- ✓ extrem hohes Kontrastverhältnis
- ✗ in schnellen Spielen leichte Bewegungsunschärfe

Fazit: Wer selten sehr schnelle Titel spielt und Wert auf viel Bildqualität pro Euro legt, der greift zum Iiyama ProLite X2783HSU.



Leistungs-Tipp

Produkt BenQ XL2720T
Preis 410 Euro

Bewertung

- ✓ 120 Hz
- ✓ extrem kurze Reaktionszeit
- ✓ gutes Bild
- ✓ 3D Vision 2

Fazit: Der extrem schnelle und sehr gut ausgestattete BenQ XL2720T ist einer der besten Spiele-TFTs derzeit.



SILENCIO 652

EXTREM COOL UND FLÜSTERLEISE



Silencio 352



Silencio 550 Matte



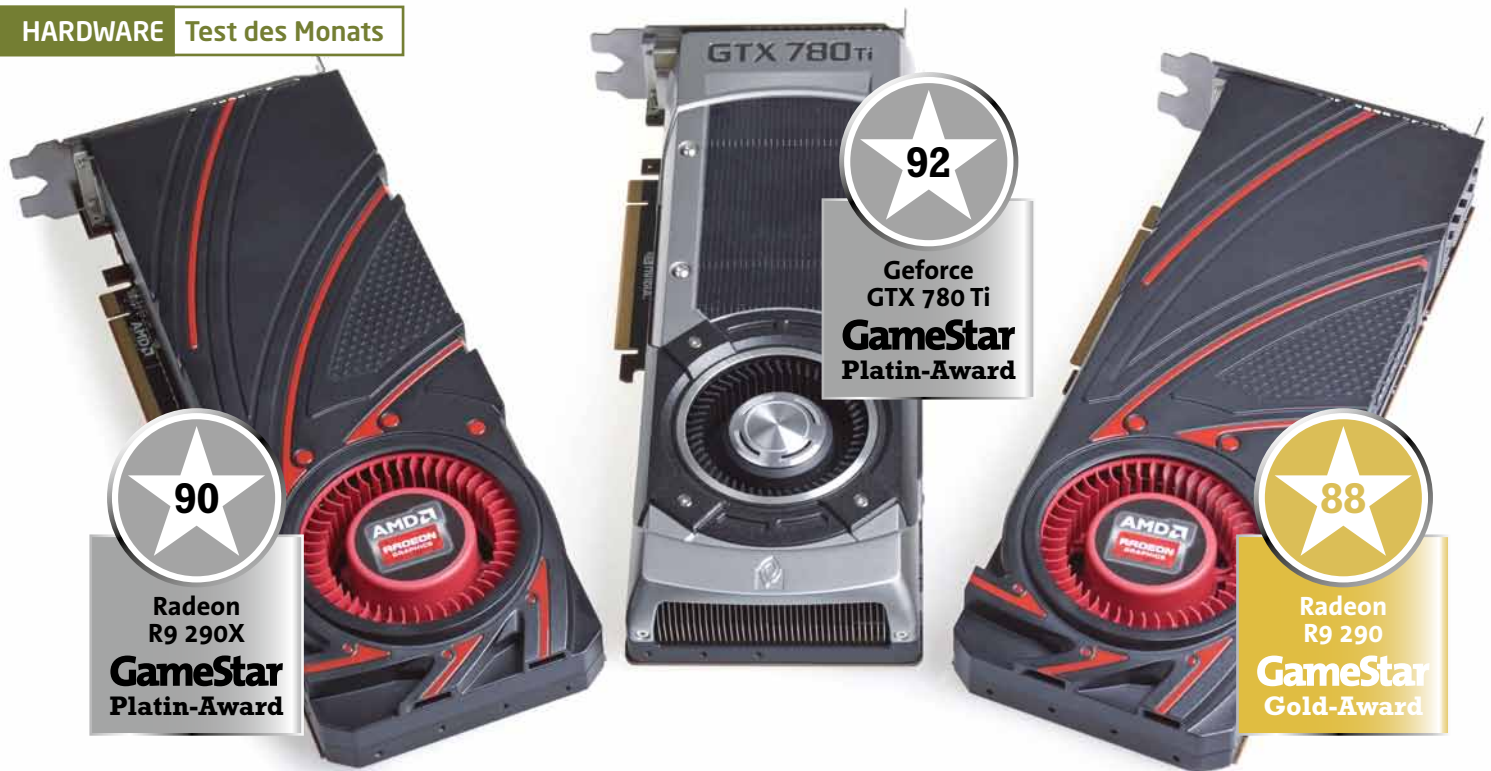
Silencio 550 White

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





Geforce GTX 780 Ti gegen Radeon R9 290X und R9 290

Nvidias Geforce GTX 780 Ti soll AMDs Radeon R9 290X den Titel der schnellsten Single-Chip-Grafikkarte abknöpfen. Wir finden heraus, wo die Leistungskrone landet und wie sich die günstigere Radeon R9 290 im Vergleich schlägt. Von Jan Purrrucker

Mit dem Erscheinen der **Geforce GTX Titan** im Februar sicherte sich Nvidia den prestigeträchtigen Titel des schnellsten 3D-Beschleunigers (mit einem Grafikchip). Obwohl die **GTX Titan** nicht den Vollausbau des GK110-Grafikchips nutzt, war die Karte lange Zeit die stärkste Single-GPU-Grafikkarte auf dem Markt. Das änderte sich erst mit der kürzlich vorgestellten **Radeon R9 290X**. Deren neu entwickelter Hawaii-XT-Chip besitzt 2.816 Shader-Einheiten und taktet mit bis zu 1,0 GHz. Dazu stattet AMD die Karte mit 4,0 GByte Videospeicher aus, der mit effektiven 5.000 MHz rechnet und in Kombination mit dem 512 Bit breiten Interface eine Speicherbandbreite von satten 320 GByte pro Sekunde erreicht. Mit diesen Spezifikationen schlägt die **Radeon R9 290X** die

Geforce GTX Titan zumindest auf dem Papier in fast allen Bereichen. Nur der Speicher der **GTX Titan** fällt mit 6,0 GByte und 6.008 MHz Takt größer und schneller aus, schafft durch das schmalere 384-Bit-Interface aber lediglich 288 GByte/s Bandbreite. Neben dem »Titan-Killer« **Radeon R9 290X** kündigte AMD zeitgleich eine etwas abgespeckte Variante als **Radeon R9 290** (ohne »X«) an. Während die **Radeon R9 290X** derzeit etwa 530 Euro kostet, gibt es die **R9 290** schon ab 350 Euro. Dafür besitzt die **R9 290** aber auch weniger Shader (2.560 statt 2.816) und die Hawaii-GPU taktet etwas langsamer (947 statt 1.000 MHz). Am Speichertakt von 5.000 MHz, der Kapazität von 4,0 GByte und dem 512-Bit-Interface ändert sich hingegen nichts.

Nach der Präsentation der neuen High-End-Modelle der Radeon-R9-Reihe dauerte es nicht lange, bis Gerüchte um einen mögli-

Spiele-Bundles

Sowohl AMD als auch Nvidia verkaufen ihre Grafikkarten in Zukunft als Bundle mit aktuellen Spielen (allerdings nur bei teilnehmenden Händlern). Beim Kauf einer Geforce-Karte gibt es **Batman: Arkham Origins**, **Splinter Cell: Blacklist** und **Assassin's Creed: Blackflag** dazu. Die günstigeren AMD-Karten **Radeon R290X** und **R9 290** gibt es unter anderem im Bundle mit **Battlefield 4**.

chen Konter von Nvidia aufkamen. Schließlich gab es noch immer keine Geforce-Karte mit dem Vollausbau des GK110-Chips, der auf der **GTX Titan** und der **GTX 780** nur mit eingeschränkter Shader-Zahl zum Einsatz kommt. Nach der Vorstellung der **Radeon R9 290X** bringt Nvidia nun genau diesen Vollausbau des GK110-Chips als **Geforce GTX**

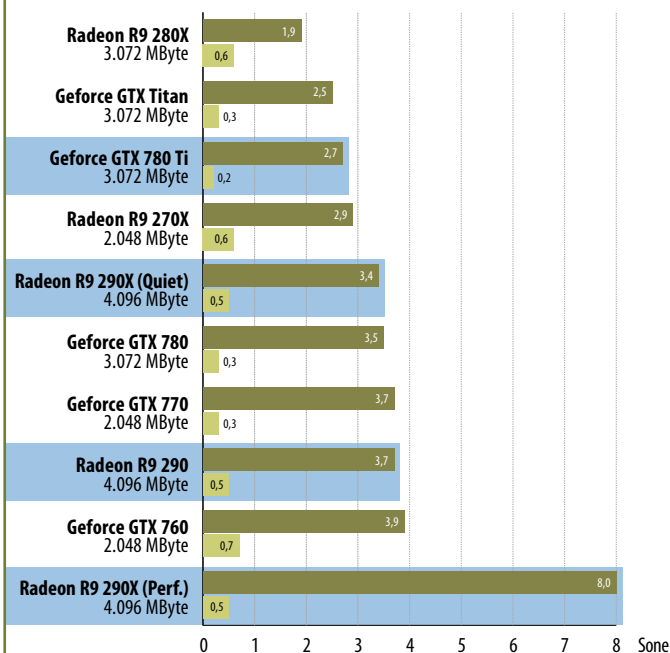
Technik-Tabelle

Name	Grafikchip	Fertigung	Chiptakt (inkl. Boost)	Shader-Einheiten	GDDR5-Speicher	Speichertakt (effektiv)	Speicheranbindung	ca. Preis
Radeon R9 290X	Hawaii XT	28 nm	bis 1.000 MHz	2.816	4.096 MByte	5.000 MHz	512 Bit	530 Euro
Radeon R9 290	Hawaii XT	28 nm	bis 947 MHz	2.560	4.096 MByte	5.000 MHz	512 Bit	350 Euro
Geforce GTX 780 Ti	GK110	28 nm	875 (928) MHz	2.880	3.072 MByte	7.008 MHz	384 Bit	650 Euro
Geforce GTX 780	GK110	28 nm	863 (902) MHz	2.304	3.072 MByte	6.008 MHz	384 Bit	440 Euro

Benchmarks

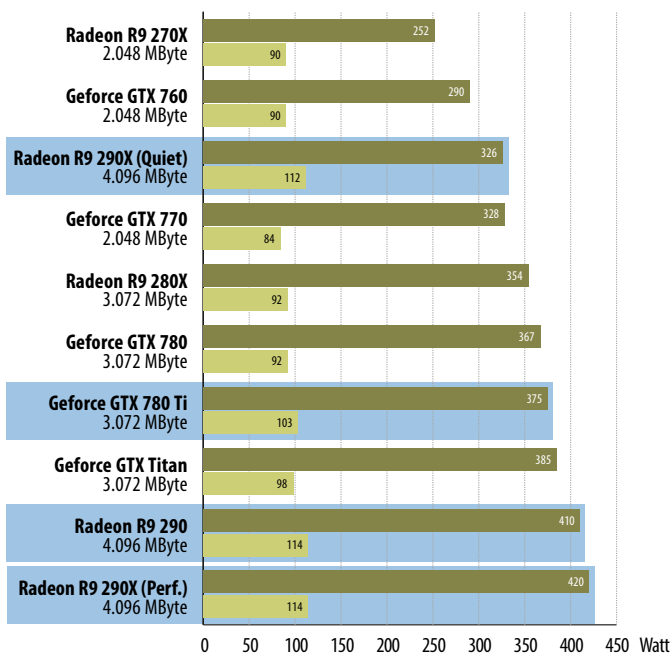
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Vollast ■ Leerlauf



780 Ti auf den Markt, der das Radeon-Flaggschiff **R9 290X** schlagen soll. Dafür kann die neue Geforce auf alle 15 SMX-Cluster des GK110-Chips zurückgreifen und kommt damit auf stolze 2.880 Shader-Einheiten. Das sind rund 25 Prozent mehr als bei der **Geforce GTX 780** (2.304 Shader) und immer noch sieben Prozent mehr als bei der **Geforce GTX Titan** (2.688 Shader).

Standardmäßig liegt der Chiptakt der **GTX 780 Ti** bei 875 MHz, geht dank der Turbofunktion »GPU Boost« temporär jedoch auf bis zu 928 MHz. Damit rechnet die **GTX 780 Ti** schneller als die **Geforce GTX 780** (902 MHz) und **GTX Titan** (876 MHz). Neben der Shader-Zahl und dem GPU-Takt erhöht sich auch der Speichertakt von 6.008 MHz auf 7.008 MHz spürbar. Zusammen mit dem 384 Bit breiten Interface bringt es der 3,0 GByte große Videospeicher der **GTX 780 Ti** somit auf eine Bandbreite von 336 GByte pro Sekunde. Um die in den Speicher geladenen Texturen zu verarbeiten, besitzt das Geforce-Flaggschiff 240 Textur-Einheiten. Aufgaben wie Kantenglättung und Farb-Berechnung werden von 48 Raster-Operation-Prozessoren (ROPs) übernommen. Allerdings ist die **GTX 780 Ti** mit einem Preis von derzeit mindestens 650 Euro deutlich teurer als die **Radeon R9 290X** (530 Euro) und **R9 290** (350 Euro). Im Nvidia-Angebot platziert sich die **Geforce GTX 780 Ti** damit zwischen der **Geforce GTX 780** für 440 Euro und der **Geforce GTX Titan**, die noch immer bei über 800 Euro steht. Und so schnell wird sich daran auch nichts ändern, denn Nvidia sieht die **Geforce GTX Titan** mittlerweile weniger als Spieler-Karte und will den Preis nicht senken. Stattdessen eigne sich die **Geforce GTX Titan** aufgrund des größeren Speichers und erhöhter 64-Bit-Rechengenauig-

keit (»Double Precision«) besonders für professionelle Anwender und die Forschung.

Neben der reinen Grafikleistung buhlen AMD und Nvidia auch mit zusätzlichen und exklusiven Features um die Gunst der Käufer. AMD kündigte hierzu die DirectX-Alternative »Mantle« und die in die Hawaii-GPUs integrierten Audio-Funktionen »TrueAudio« an. Mantle soll in Zukunft besonders hardware-nahes

und damit schlankes Programmieren für Radeon-Karten ab der HD-7000-Reihe ermöglichen. AMD verspricht nicht nur Performance-Gewinne im Vergleich zur traditionellen DirectX-Programmierung, sondern auch Spiele-Portierungen von **Playstation 4** und **Xbox One** auf den PC sollen mit Mantle leichter fallen. Zwar nutzt keine der Next-Gen-Konsolen die Mantle-Schnittstelle, allerdings sollen die Unterschiede durch die auf allen drei Plattformen praktisch identische Grafikchip-Architektur sowie die auch auf

den Konsolen (im Vergleich zu DirectX auf dem PC) direktere Programmierung der Hardware relativ gering ausfallen, was Portierungen erleichtert. Wir glauben allerdings nicht, dass Mantle eine wirkliche Gefahr für DirectX auf dem PC wird, da es voraussichtlich trotzdem einigen Aufwand erfordert, ein Spiel für Mantle anzupassen. Zum anderen unterstützen Nvidias Geforce-Karten die Mantle-API nicht, sodass eine DX-Version eines Spiels nach wie vor erforderlich ist. Nichtsdestotrotz soll eine Mantle-Version von **Battlefield 4** im Dezember erscheinen.

Das TrueAudio-Feature beherrschen neben den beiden High-End-Modellen **R9 290X** und **R9 290** nur die **Radeon R7 260X** und die **Radeon HD 7790**. Mit TrueAudio ist es Spieleentwicklern möglich, die Spiele-Sounds direkt von der Grafikkarte bearbeiten zu lassen, ohne dass der Prozessor damit belastet wird. Unterm Strich soll TrueAudio nicht nur eine Surround-Simulation auf Stereo-Headsets und Lautsprechern ermöglichen, sondern auch ausgefeilte Hall- und Umge-

Mehr fps pro Euro



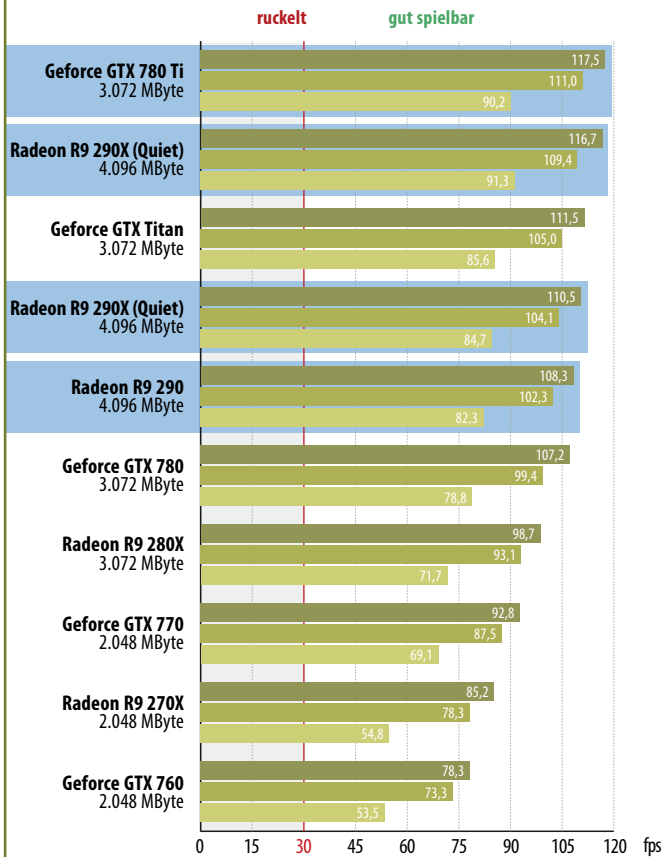
Während AMD auf mattschwarzen Kunststoff setzt, besteht die Hülle der **Geforce GTX 780 Ti** aus Aluminium. Außer der etwas dunkleren Plexiglasplatte über den Kühlerlamellen unterscheidet sich die Karte äußerlich nur durch den Ti-Schriftzug von der Standard-GTX-780.

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim

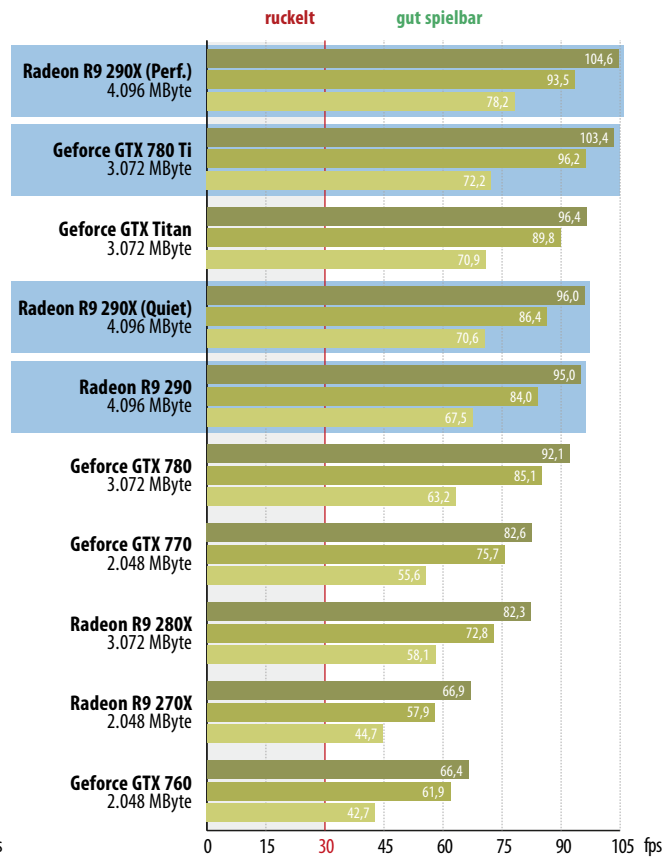
1680x1050 1920x1080 2560x1440



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 3, Dirt 3, Max Payne 3, Metro: Last Light und Skyrim

1680x1050 1920x1080 2560x1440



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

bungseffekte. AMDs zusätzliche Features für die neuen Radeon-Karten besitzen somit zwar durchaus Potential, sind jedoch sehr von der künftigen Unterstützung durch die Spieleentwickler abhängig.

Nvidia geht mit den zusätzlichen Funktionen von Geforce-Karten einen etwas anderen Weg. Das bereits in die aktuellen Game-Ready-Treiber integrierte »Shadowplay«-Tool stellt für Besitzer einer Grafikkarte mit Kepler-GPU (ab **Geforce GTX 650**) eine Alternative zu Aufnahme-Programmen wie »Fraps« dar. Per Tastendruck zeichnet Shadowplay das Spielgeschehen auf und speichert es auf der Festplatte. Die H.264-Codierung des aufgenommenen Videomaterials übernimmt die Grafikkarte, der Leistungsverlust fällt sehr gering aus und die Dateigröße in der höchsten Qualitätsstufe beträgt nur etwa ein Zehntel einer Fraps-Aufnahme. Dazu kündigte Nvidia mit der **GTX 780 Ti** auch die »G-Sync«-Technologie an, die durch die Synchronisierung von Grafikkarte und Monitor den störenden Zeilenverschiebungen (das sogenannte »Tearing«) in Spielen ein Ende bereiten soll. Das funktioniert so: Die meis-

ten TFT-Displays bauen das angelieferte Bildsignal 60 mal pro Sekunde neu auf (60 Hertz), 120- oder 144-Hz-Geräte dementsprechend öfter. Grafikkarten geben ihrerseits mehrere Bilder pro Sekunde (fps) aus und schicken sie an den Monitor. Wenn die fps-Zahl die Bildwiederholrate des Bildschirms überschreitet und die Grafikkarte ein Bild an den Monitor schickt, während der noch das vorhergehende aufbaut, kann es zu Darstellungs-Fehlern kommen. Durch den unvollständigen Bildaufbau werden Spielszenen kurz seitlich versetzt angezeigt (»Tearing«). Die bisher einzige Lösung für

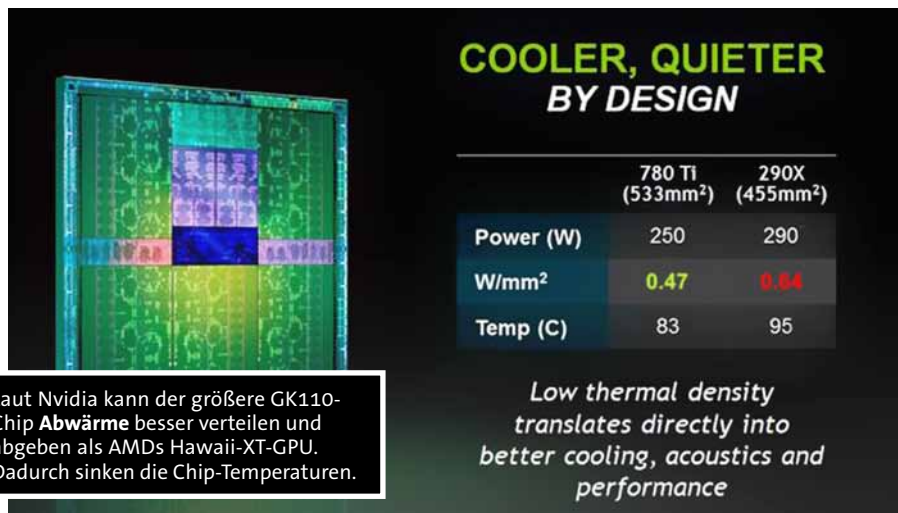
das Problem ist es, die »V-Sync«-Einstellung im Spiel oder Grafikkartentreiber zu aktivieren, wodurch die fps-Rate auf die Hz-Zahl des Monitors limitiert

wird. Besonders in sehr schnellen Shootern nehmen viele Spieler aber lieber Tearing in Kauf, da V-Sync auch die Verzögerung, bis das aktuelle Geschehen auf dem Monitor dargestellt wird, um bis zu einem Frame erhöht, was bei 60 Hertz Bildwiederholrate etwa 16 Millisekunden entspricht. G-Sync koppelt Grafikkarte und Monitor und sorgt für einheitliche Werte. Der Bildaufbau der Grafikkarte und die Ausgabe auf dem Moni-

tor werden synchronisiert, sodass weder Tearing noch die durch V-Sync verursachte Verzögerung mehr auftritt. Damit G-Sync funktioniert, benötigen Sie aber einen entsprechenden Monitor sowie eine Geforce ab der 600er-Serie. Bei einigen bereits erhältlichen TFTs soll sich das sogenannte G-Sync-Modul auch nachträglich einbauen lassen.

Um zu klären, wie schnell die **Radeon R9 290X** und die **Geforce GTX 780 Ti** wirklich sind und wie die günstigere **Radeon R9 290** im Vergleich abschneidet, schicken wir die Karten durch unseren bekannten Benchmark-Parcours. Der besteht aus den DirectX-11-Titeln **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 3**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro: Last Light** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle genannten Titel testen wir mit maximalen Details in den Auflösungen 1680x1050, 1920x1080 und 2560x1440. Dabei überprüfen wir die Leistung sowohl mit als auch ohne Kantenglättung und nehmen den Mittelwert aus mehreren Messungen. Die **Radeon R9 290X** stellt allerdings einen Sonderfall dar, denn sie besitzt zwei Bios-Varianten mit unterschiedlichen Leistungsdaten. Damit ist die **R9 290X** im Grunde genommen zwei Grafikkarten in einer, wir haben sie dementsprechend auch zweimal getestet. Über

Die Stärksten ihrer Art



HD 6970. Auch die ältere und mittlerweile etwas günstigere **GeForce GTX 780** (440 Euro) muss sich der **Radeon R9 290X** (530 Euro) im Performance-Modus mit 13 Prozent Rückstand geschlagen geben. In dieser Einstellung liegt die Radeon-Karte mit 98,9 fps sogar sechs Prozent vor der 850 Euro teuren **GeForce GTX Titan** (93,2 fps). Vergleichen wir die beiden vorgefertigten Bios-Settings der **R9 290X** miteinander, messen wir einen Unterschied von acht Prozent zwischen Performance- und Quiet-Modus. In Sachen Lautstärke ist der Unterschied zwischen den beiden Modi aber noch drastischer als bei der 3D-Leistung. Mit 8,0 Sone unter Last wird die **R9 290X** im Performance-Modus erheblich lauter als jede bisher von uns gemessene Karte, und auf Dauer ist das Lüfterdröhnen praktisch unerträglich. Hinzu kommt bei unserem Testmuster ein sehr unangenehmes Spulenfiepen, das wir in der Vergangenheit schon bei diversen Referenzkarten von AMD festgestellt haben.

einen kleinen Schalter auf der Kartenoberseite wechseln Sie zwischen dem sogenannten »Quiet« und dem »Über«-Modus. Im »Quiet Mode« verbraucht die Karte deutlich weniger Strom und der Lüfter dreht maximal mit 40 Prozent Drehzahl auf. Erreicht wird das über eine Beschränkung der maximalen Wärmeentwicklung, was allerdings auch zur Folge hat, dass die Karte im Quiet-Mode in Sachen Chiptakt etwas langsamer zu Werke geht. Der »Über Mode« nimmt dagegen zu Gunsten der Leistung keinerlei Rücksicht auf Stromverbrauch und Lüfterdrehzahl. Denselben Schalter finden wir auch auf der **Radeon R9 290**, allerdings wurde hier (bislang) kein zweites Bios hinterlegt

und nach dem Umlegen ändert sich nichts an der Performance oder der Lautstärke.

Wie zu erwarten, schneiden sowohl die **Radeon R9 290X** als auch die **GeForce GTX 780 Ti** im Vergleich mit den bisherigen Single-GPU-Grafikkarten sehr gut ab. Die **R9 290X** ist die mit Abstand stärkste Radeon mit einem Grafikkern, das Gleiche gilt für Nvidias **GTX 780 Ti**, die schneller rechnet als jede bisher erschienene GeForce. Die **Radeon R9 290X** platziert sich im Performance-Modus rund 28 Prozent vor der bisher schnellsten Single-Chip-Radeon **HD 7970 GHz Edition** und arbeitet mehr als doppelt so schnell wie das Top-Modell der HD-6000-Reihe **Radeon**

Endlich im Vollausbau

Bei den im Handel erscheinenden Hersteller-Karten ist das aber in der Regel verschwunden. Wählen Sie dagegen den Quiet-Modus, dreht der Radial-Lüfter lediglich bis 40 Prozent auf und erreicht maximal akzeptable 3,4 Sone. Damit ist die **R9 290X** unter Last praktisch genauso laut wie die

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



Geforce GTX 780 (3,5 Sone), aber lauter als die **GTX Titan** (2,5 Sone) und die neue **GTX 780 Ti** (2,7 Sone). Die 0,5 Sone der **R9 290X** im Leerlauf unter Windows sind dagegen praktisch unhörbar. Auch beim Stromverbrauch fällt der Unterschied zwischen den beiden Bios-Modi extrem aus. Die Performance-Einstellung führt zu einem Verbrauch von 420 Watt unter Last für das gesamte Testsystem, womit die **R9 290X** knapp 40 Watt über der **Geforce GTX 780 Ti** liegt. Im Quiet-Modus sinkt der Stromverbrauch unter Last dagegen um fast 100 Watt auf 326 Watt, das sind 60 Watt weniger als mit der **Geforce GTX Titan** und 50 Watt weniger als mit der **Geforce GTX 780 Ti**. Der Leerlaufverbrauch der **R9 290X** liegt mit beiden Bios-Varianten bei 112 Watt und damit etwa 10 Watt über der **GTX 780 Ti** und 14 Watt über der **GTX Titan**. Auf die Temperatur des Grafikchips hat die Wahl des Bios keinen Einfluss. Keine andere Karte im Testfeld erreicht eine so hohe Chiptemperatur wie die **Radeon R9 290X**: Im Leerlauf sind es 50 Grad, unter Last sogar 94 Grad, was laut AMD aber auch im Dauerbetrieb keine Probleme bereiten soll. **Geforce GTX Titan** und **GTX 780 Ti** bleiben mit 80 respektive 83 Grad allerdings deutlich kühler und heizen die umliegenden Komponenten dadurch weniger auf.

Mit dem beschnittenen Hawaii-XT-Chip und dem daraus resultierenden niedrigeren Takt sowie der geringeren Shaderzahl ordnet sich die **Radeon R9 290** in den Spiele-Benchmarks zwischen der Standard-Variante der **Geforce GTX 780** und der **Radeon R9 290X** im niedriger getakteten Quiet-Modus ein. Auch wenn der Vorsprung zur **GTX 780** nur magere zwei Prozent beträgt, liefert die **Radeon R9 290** für 350 Euro meistens etwas mehr Leistung als die knapp 100 Euro teurere Nvidia-Karte. Egal in welchen Auflösungen und Einstellungen, die **Radeon R9 290** stellt jeden Benchmark-Titel flüssig dar. Vom stärkeren X-Modell im Performance-Modus trennen die **Radeon R9 290** insgesamt knapp 10 fps beziehungsweise neun Prozent, zu Nvidias **GTX Titan** sind es sogar nur vier Prozent. Ähnlich wie bei der Leistung orientiert sich die **Radeon R9 290** auch bei der Lautstärke an der **Radeon R9 290X** im Quiet-Modus. In den Standardeinstellungen dreht der Radiallüfter unter Last mit bis zu 47 Prozent Geschwindigkeit und erreicht laute 3,7 Sone. Damit ist die Karte deutlich aus einem geschlossenen Gehäuse zu hören, aber kaum lauter als die **GTX 780** mit 3,5 Sone unter Volllast. Der Stromverbrauch der **R9 290** liegt mit 410 Watt unter Last für das gesamte Testsystem allerdings fast auf einem Niveau mit der deutlich schnelleren **Radeon R9 290X** im Performance-Modus und angesichts der niedrigeren Leistung der **R9 290** viel zu hoch! Auch bei den Temperaturen lässt sich erkennen, dass die **R9 290** trotz weniger Shader-Einheiten und reduziertem Takt gegenüber der **R9 290X** am Limit arbeitet: 94 Grad unter Last heizen das PC-Gehäuse kräftig auf. Hier hat Nvidia mit den Aluminium-Kühlkörpern der **Geforce GTX 780 Ti** und **Titan** die Nase vorn. Solange die Hersteller der **R9 290** nicht mit leistungsfähigeren Kühlern auf die Sprünge helfen (nach aktuellen Informationen erst ab Anfang Januar) oder Sie das Temperaturlimit



Zur Kühlung setzt AMD bei beiden Radeon-Karten auf einen Radial-Lüfter, der uns erfahrungsgemäß nicht unbedingt Gutes in Sachen Lärmpegel erwarten lässt.

Leistung um jeden Preis

per Hand im OverDrive-Menü des Catalyst-Treibers (auf Kosten der Performance) herunterregeln, sollte die **Radeon R9 290** nur in sehr gut belüfteten Gehäusen ein Zuhause finden.

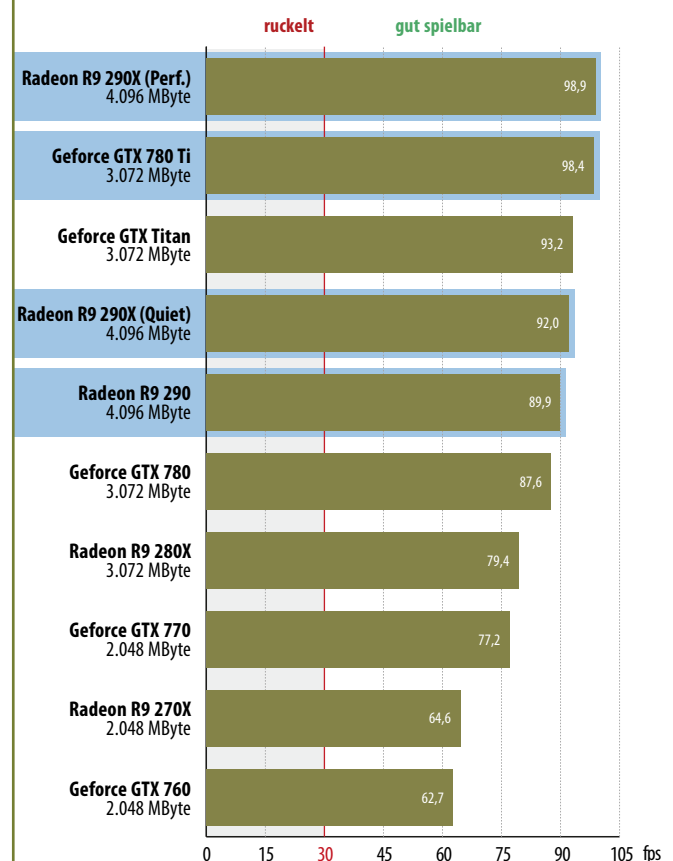
Nachdem die zuerst erschienene **Radeon R9 290X** die **Geforce GTX Titan** als schnellste Grafikkarte abgelöst hat, stellt sich ihr nun aber die neue **Geforce GTX 780 Ti** entgegen. Insgesamt kann die **Geforce GTX 780 Ti** jedoch nicht an der **Radeon R9 290X** (im Performance-Modus) vorbeiziehen, liegt aber praktisch gleichauf – den absoluten Gleichstand verpasst sie nur um 0,5 fps! Im wesentlich alltagstauglicheren Quiet-Modus muss sich die **Radeon R9 290X** der **GTX 780 Ti** aber mit einem Rückstand von sieben Prozent geschlagen geben. Von der **Geforce GTX 780** kann sich die aufgebohrte Ti-Variante um 12 Prozent absetzen, der Vorsprung zur 200 Euro teureren **Geforce GTX Titan** beläuft sich auf respektable sechs Prozent. Der Vorsprung zur **Geforce GTX 770** beträgt 27 Prozent. Die AMD-Karten **Radeon R9 270X** und **R9 280X** werden ebenfalls um 52 beziehungsweise 27 Prozent geschlagen. Bei der Vorstellung der **Geforce GTX 780 Ti** legte Nvidia besonderen Wert auf das neue »Power Balance«-Feature, das die gleichmäßige Stromversorgung der Karte sicherstellen soll und so besonders für Übertakter interessant sein dürfte. Strom holt sich die **Geforce GTX 780 Ti** nämlich über verschiedene Quellen. Durch die PCI-Express-Schnittstelle erhält sie bis zu 75 Watt, zusätzliche 75 Watt kommen von einem Sechs-Pol-Stecker und der 8-Pol-Stecker überträgt bis zu 150 Watt. Durch Übertaktung kann es aber zu ungewollten Schwankungen zwischen den einzelnen Stromquellen kommen. Sollte also einer

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

der Stromlieferanten an seine Grenzen stoßen, gleicht »Power Balance« das automatisch aus und bezieht mehr Energie aus einem der anderen Anschlüsse. Ohne Übertaktung benötigt unser Testsystem mit der **GTX 780 Ti** 375 Watt unter Last. Für die gleichwertige 3D-Leistung im Performance-Modus zieht die **Radeon R9 290X** deutlich mehr Strom aus der Steckdose. Und auch bei der Lautstärke kann die **Geforce GTX 780 Ti** das im Performance-Modus unerträglich laute Radeon-Flaggschiff unterbieten, die **GTX 780 Ti** kommt unter Last nur auf 2,7 Sone. Das Rauschen der Geforce ist damit zwar noch zu hören, im Vergleich zur **Radeon R9 290X** im Performance-Modus gleicht es aber fast einem Flüstern. Zudem bleibt die **Geforce GT 780 Ti** mit 83 Grad deutlich kühler als die **Radeon R9 290X** und **R9 290**. Laut Nvidia liegt das unter anderem an der Größe des GK110-Grafichips. Der misst 533 mm² und belegt damit mehr Fläche als AMDs Hawaii-XT-GPU (455 mm²). Wie Nvidia betont, stehen die Chip-Größe und der Stromverbrauch in direktem Zusammenhang zur Chip-Temperatur. Mit 250 Watt Abwärme auf 533 mm² Fläche kommt die **GTX 780 Ti** auf einen Wert von 0,47 Watt/mm², die **Radeon R9 290X** liegt mit 0,64 Watt/mm² gut 30 Prozent darüber. Durch die größere Chip-Fläche soll die Geforce die entstehende Wärme besser verteilen und abtransportieren können als die **Radeon R9 290X**. Ob es wirklich an den Watt pro Millimeter liegt, lässt sich nicht abschließend sagen, allerdings sprechen die elf Grad Unterschied zum Hitzkopf **R9 290X** für die Aussage Nvidias.

Im direkten Leistungs-Vergleich zwischen der **Geforce GTX 780 Ti** und der **Radeon R9 290X** liegen die beiden Grafikkarten gleichauf. Von der **Geforce GTX 780** ohne Ti können sich AMDs und Nvidias neue Top-Modellen um 13 Prozent absetzen, und selbst das ehemalige Flaggschiff **Geforce GTX Ti-**

tan wird immerhin noch um sechs Prozent geschlagen. Allerdings gilt das für die **Radeon R9 290X** nur im Performance-Mode, der aufgrund der extremen Lüfterlautstärke und des enormen Stromverbrauchs praktisch vollkommen untauglich für den Spielalltag ist. Im wesentlich praxistauglicheren Quiet-Modus liefert die **R9 290X** aber immer noch sehr viel Leistung für den Preis von 530 Euro und liegt praktisch gleichauf mit der rund 300 Euro teureren **Geforce GTX Titan**. Auch bei der günstigeren **Radeon R9 290** hat es AMD geschafft, sehr viel Leistung pro Euro abzuliefern. Für 350 Euro gibt es minimal mehr fps, als die 440 Euro teure **Geforce GTX 780** erreicht. Der Rückstand zur teureren **Radeon R9 290X** beträgt im Test neun Prozent, sodass sich mit der **R9 290** jedes aktuelle Spiel in maximalen Details und Full-HD-Auflösung mit aktivierter Kantenglättung flüssig spielen lässt. Wirklich empfehlen können wir die **Radeon R9 290X** und **R9 290** aber nur bedingt: Mit 94 Grad unter Last heizen die AMD-Grafikkarten sich und umliegende Komponenten extrem auf. Daher sollten Sie auf entsprechende Herstellerlösungen warten, deren Kühler die Wärmeentwicklung besser und leiser im

Griff haben werden. Am hohen Stromverbrauch können die jedoch auch nichts ändern. Die Möglichkeit, Verlustleistung und Temperatur über den Radeon-Treiber zu senken, ist zwar praktisch, geht aber zu Lasten der Performance. Insgesamt erwecken die Radeon-Karten den Eindruck, dass AMDs aktueller Hawaii-Grafikchip mit aller Gewalt über die Leistung der direkten Nvidia-Konkurrenz geprügelt wurde. In Sachen Lautstärke und Energieeffizienz schneidet die **Geforce GTX 780 Ti** besser ab. Nachdem Nvidia bislang nur mit Preissenkungen auf die starke Radeon-R-Serie von AMD reagiert hat, stellt die **Geforce GTX 780 Ti** die erste handfeste Antwort dar. Im Vergleich zum AMD-Flaggschiff **Radeon R9 290X** liegen die Vorteile der **Geforce GTX 780 Ti** auf der Hand: Für 650 Euro gibt es mindestens die gleiche Performance bei niedrigeren Temperaturen, deutlich leiserem Lüfter und geringerem Stromverbrauch. Besonders im Hinblick auf kommende, leisere Hersteller-Varianten der **Radeon R9 290X** rechtfertigen diese Punkte allerdings kaum die mehr als 100 Euro Aufpreis gegenüber der **Radeon R9 290X**, die mittlerweile schon ab etwa 530 Euro erhältlich ist. JP



Lieber leiser

Jan Purucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

Rein auf die 3D-Leistung bezogen steht es beim Kampf um den Titel der schnellsten Single-GPU-Grafikkarte unentschieden. Für mich hat Nvidia aber dennoch die Nase vorn. Die Geforce GTX 780 Ti ist zwar gut 100 Euro teurer und leistet in Spielen nicht mehr als die R9 290X im Performance-Modus. Aber dafür rechnet die Geforce um einiges leiser, bleibt kühler und verbraucht weniger Strom. Damit bleibt deutlich mehr Luft nach oben für Übertakter oder noch leisere Hersteller-Varianten. AMDs Radeon R9 290X ist dagegen nur im Quiet-Modus dauerhaft im Spielalltag nutzbar und trotzdem noch lauter und heißer. Die R9 290X hinterlässt bei mir den Eindruck eines Läufers am Limit, während die Geforce locker nebenher joggt – zwar nicht schneller, aber mit den höheren Leistungsreserven.

Testergebnisse



Produkt	Geforce GTX 780 Ti	Radeon R9 290X	Radeon R9 290
Hersteller / ca. Preis	Nvidia / 650 Euro	AMD / 530 Euro	AMD / 350 Euro
Technische Angaben			
Grafikchip	GK110	Hawaii XT	Hawaii XT
GPU-/Speicher-Takt	928 / 7.008 MHz	1.000 / 5.000 MHz	947 / 5.000 MHz
Videospeicher	3.072 MByte	4.096 MByte	4.096 MByte
Speicheranbindung	384 Bit	512 Bit	512 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol	1x 6-Pol, 1x 8-Pol	1x 6-Pol, 1x 8-Pol
Bewertung			
Spieleleistung (60)	59/60	59/60	58/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung 	<ul style="list-style-type: none"> derzeit schnellste Ein-Chip-Grafikkarte 4xAA in 2560x1600 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung 	<ul style="list-style-type: none"> 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung
Bildqualität (10)	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10)	9/10	9/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz im Quiet-Modus niedrige Energieaufnahme im Leerlauf niedrige Energieaufnahme in Spielen im Quiet-Modus hoher Stromverbrauch in Spielen im Performance-Modus 	<ul style="list-style-type: none"> angesichts der Leistung noch solide Energieeffizienz niedrige Energieaufnahme im Idle sehr hoher Verbrauch in Spielen fast so stromhungrig wie R9 290X im Performance-Modus
Kühlsystem (10)	8/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> unhörbar im Leerlauf nur leicht hörbar unter Last niedrige Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr leise im Leerlauf im Quiet-Modus unter Last ok hohe Temperaturen unerträglich laut unter Last im Performance-Modus 	<ul style="list-style-type: none"> sehr leise im Leerlauf unter Last noch ok hohe Temperaturen
Ausstattung (10)	6/10	6/10	6/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX SLI 2x DVI Displayport HDMI keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire TrueAudio 2x DVI Displayport HDMI Dual-Bios keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte 	<ul style="list-style-type: none"> Eyefinity Crossfire TrueAudio 2x DVI Displayport HDMI keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte
Fazit	Die Geforce GTX 780 Ti ist die schnellste Geforce mit einem Grafikchip. Im Vergleich zur günstigeren Radeon R9 290X liegt sie gleichauf, arbeitet aber leiser, kühler und verbraucht weniger Strom.	Auf Kosten der Lautstärke bietet die Radeon R9 290X extrem viel Leistung zu einem relativ günstigen Preis. Ohne angepassten Kühler ist die Karte jedoch nur in der »Quiet«-Einstellung erträglich.	Für 350 Euro liefert die Radeon R9 290 viel 3D-Leistung und stellt jedes Spiel inklusive Bildverbesserungen flüssig dar. Punktabzug gibt es für den deutlich hörbaren Lüfter, den Stromverbrauch und die hohen Temperaturen.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Ausreichend	Befriedigend
	92	90	88

Außer der mechanischen Tastatur Roccat Ryos MK Pro finden zwar keine neuen Produkte ihren Platz im Einkaufsführer. Dafür erfahren unsere Selbstbau-PCs dank AMDs R-Serie-Radeons ein deutliches Upgrade in Sachen 3D-Leistung - bei gleichem Preis.

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+	
AMD FX 6300 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	15 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	45 €
Grafikkarte	
MSI Radeon HD 7870 OC 2,0 GB	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NS	20 €
Gehäuse	
Sharkoon REX3 Value Edition	50 €
Netzteil	
beQuiet Sytem Power 7 450 Watt	50 €
GESAMTPREIS	555 €
Schnellere Grafikkarte	+25 €
Club 3D R9 270X Royal Queen	180 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	50 €

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	170 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	40 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H87-Plus	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
Club 3D R9 270X Royal Queen 2,0 GB	180 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NS	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	55 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	745 €
Bessere Soundkarte	+50 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	50 €
SSD	+80 €
Sandisk Ultra Plus 128 GByte	80 €

**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	
Core i5 4670 Boxed	190 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Brocken	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H87-Plus	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
Gigabyte Radeon R9 280X OC 3G	260 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	50 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	55 €
SSD	
Samsung SSD 840 Evo 250 GByte	150 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NS	20 €
Gehäuse	
Antec Three Hundred Two	70 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 530 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.055 €
Geforce-Alternative	+40 €
MSI Geforce GTX 770 Twin Frozr	300 €
Blu-ray-Combo	+50 €
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 ▼170 € ►08/12 ►bit.ly/1bhegce
 fast so schnell wie HD 7950, sehr leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 **Gainward GTX 760 Phantom** **UPDATE**
 ►89 ▼225 € ►11/13 ►bit.ly/14lYVCh
 sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

3 **MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
 ►89 ▼230 € ►11/13 ►bit.ly/17tcqE4
 sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

4 **Powercolor HD 7950 PCS+**
 ►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/11Q0S0r2
 sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 **Sapphire Radeon HD 7850 OC** **UPDATE**
 ►87 ▼155 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
 so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

7 **Club3D HD 7950 Royal King**
 ►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!** **UPDATE**
 ►86 ▼220 € ►11/13 ►bit.ly/1atPjuj-
 sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

10 **Asus GF GTX 760 DirectCU II** **UPDATE**
 ►86 ▼225 € ►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** **UPDATE**
 ►90 ▼370 € ►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**
 ►86 ►255 € ►12/13 ►bit.ly/1aRyjNn
 extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

4 **Gainward Geforce GTX 670 Phant.** **UPDATE**
 ►86 ▲275 € ►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 ▼250 € ►online ►bit.ly/19RHfpc
 extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

7 **Zotac Geforce GTX 670 Ti AMP!** **UPDATE**
 ►84 ▼270 € ►10/12 ►bit.ly/14rB2FQ
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

8 **MSI Radeon HD 7970 Lightning**
 ►84 ►420 € ►09/12 ►bit.ly/15iCKxl
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 3,0 GByte

9 **Sapphire Radeon HD 7970**
 ►83 ►290 € ►online ►bit.ly/197GLza
 schnell, hörbar / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

10 **Powercolor HD 7990 Devil 13** **UPDATE**
 ►81 ▼500 € ►09/12 ►bit.ly/174STgxl
 extrem schnell, leise / Radeon HD 7990 / 3,0 GByte

Monitore**TFTs bis 24 Zoll**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ RL2450HT PREISTIPP

► 82 ► 170 € ► 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

► 79 ► 180 € ► 12/13 ► bit.ly/17NoAEI
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 LG Flatron E2442V

► 77 ► 140 € ► online ► bit.ly/14BUvgv
voll spieleauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 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 ► 400 € ► 07/13 ► bit.ly/17B0uLW
voll spieleauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421

► 95 ► 500 € ► 12/13 ► –
voll spieleauglich, 1920x1080, 240 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE

► 89 ► 310 € ► 07/13 ► bit.ly/1cPXkvj
voll spieleauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB

► 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

► 93 ► 400 € ► online ► bit.ly/18GvRYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

3 OCZ Vector 256 GByte UPDATE

► 89 ► 220 € ► 06/13 ► bit.ly/1ex40Bk
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3

4 Corsair Neutron GTX 240 GByte UPDATE

► 88 ► 195 € ► 06/13 ► bit.ly/11QvTMB
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMT LM8700-Controller

5 Adata XPG SX910 256 GByte UPDATE

► 86 ► 205 € ► 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 UPDATE

► 86 ► 240 € ► 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 UPDATE

► 90 ► 110 € ► 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 ► 80 € ► 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 Rocoat Kone XTD UPDATE

► 95 ► 80 € ► 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 UPDATE

► 83 ► 40 € ► 04/10 ► bit.ly/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Rocoat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► bit.ly/14C00vQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ► 20 € ► online ► bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100

► 65 ► 50 € ► online ► bit.ly/13LsShL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

TASTATUREN AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

► 92 ► 135 € ► online ► bit.ly/1bhyDGc
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Rocoat Ryos MK Pro NEU

► 91 ► 170 € ► online ► bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Razer Black Widow Ultimate

► 89 ► 130 € ► 03/12 ► bit.ly/11R4JWJ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Coolermaster CM Storm Trigger

► 88 ► 90 € ► online ► bit.ly/19RR8df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Qpad MK-85 Pro Gaming

► 88 ► 145 € ► online ► bit.ly/1cjaPG3
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

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 ► 145 € ► 08/10 ► bit.ly/16zvVtk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

► 89 ► 80 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 84 ► 50 € ► 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

GeForce-Offensive für perfektes Gaming



GameStar PCs & NOTEBOOKS

Konfiguriert von der
GameStar-Redaktion



- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM
- ★ 250 GB Samsung SSD 840 Evo
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC XTREME

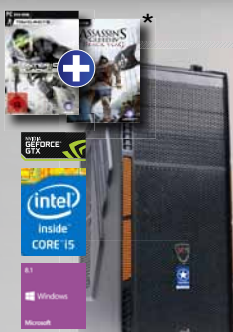
Jenseits des High-End-Segments definiert der One GameStar-PC Xtreme mit seinem Core i7 4770K, den 16,0 GByte RAM, der brandneuen NVIDIA GeForce GTX 780 Ti mit 3,0 GByte Videospeicher und einer 250 GByte großen SSD sowohl Performance als auch Zukunftssicherheit neu. Ausgestattet ist der GameStar-PC Xtreme zudem mit einer 1.000-GByte-Festplatte, einem DVD-Brenner und USB-3.0-Frontanschlüssen.

für nur **€ 1.799,-**



PIRATEN, HELDEN UND SPIONE

Rüste Dich mit GeForce GTX:
Bis zu drei Top-Spiele gratis
bei allen GameStar-PCs mit
GeForce-GTX-Grafikkarte!



★ GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 4670K mit 4x 3,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 999,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB **NEU**
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

für nur **€ 1.499,-**



★ GameStar NOTEBOOK 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 765M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 999,-**



★ GameStar NOTEBOOK PRO 17

- ★ Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- ★ NVIDIA GeForce GTX 770M 3,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 1.299,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange der Vorrat reicht. Download vorbehaltlich Altersverifikation.



Die neuen Konsolen

Blick über den Tellerrand: Die Playstation 4 leitet das Zeitalter der neuen Next-Gen-Konsolen ein. Wir finden: Die Sony-Kiste ist alles andere als Kinderkram. Von Michael Graf

DVDs? Blu-rays?! Wohl noch nie gehört, dass sich die technologische Entwicklung in Kreisen bewegt, was? Okay, wir auch nicht, trotzdem: Das Speichermedium der Zukunft ist das Speichermedium der Vergangenheit, und das heißt: Cartridge, zu Deutsch Steckmodul, französisch »module du steck«. Durch konsequentes Weglassen von unnötigem Schnickschnack wie Texturen, Effekten und Polygonen werden die Spiele auf cartridge-kompatible Größe geschrumpft. Gut, kann sein, dass sie dann nicht ganz so gut aussehen wie auf dem PC, dafür sind sie aber auch 20 Euro teurer! Anbei ein exklusives Bild der Next-Gen-Version von Battlefield 4.



Es ist ein Steuerkreuz mit diesen drahtlosen Controllern: Ständig werden sie verlegt, vom Hund verschleppt oder von der Druckwelle einer nahen Atomexplosion aus dem Fenster gefegt, und wenn man sie dann mal wiederfindet, ist die verdammte Batterie leer. Sony hat nun endlich ein Mittel dagegen entwickelt: die Koppelnde Analog-Betriebene Endgeräte-Leine (kurz K.A.B.E.L.) verbindet das Gamepad fest mit der Konsole, so dass es nicht mehr verloren gehen kann. Noch dazu versorgt das K.A.B.E.L. den Controller sogar mit Strom – willkommen in der Zukunft!

Der handschmeichelnd abgerundete Controller ist extra auf die Bedürfnisse des Next-Gen-Zeitalters zugeschnitten. Statt der zwei Analogsticks gibt's jetzt nur noch einen. »Damit kann man Filme problemlos vor- und zurückspulen«, begründet ein Techniker. »Okay, für Spiele ist das natürlich blöd, aber wer spielt auf so einem hochmodernen Media Center denn bitteschön noch Spiele?!« Unübersehbar ist der »Share«-Button, mit dem man alles Mögliche teilen kann, zum Beispiel ein Eis mit dem Nachbarskind oder den Weihnachtsbraten mit diesem komischen Hund, der mal durch die Hintertür ins Haus geschlüpft ist und nicht mehr rausgehen will und knurrt, wenn man ihn auch nur schief anschaut.

Schluss mit schwarzen Plastiksärgen, die im Wohnzimmer die ausgelassene Stimmung eines Trauerzugs entfalten, der an einem Novembertag bei strömendem Regen in einer Plattenbausiedlung im Stau steht! Die Playstation 4 erstrahlt in freundlichem Rosa, dessen beruhigende Wirkung zudem verärgerte Spieler besänftigen soll, wenn ihnen »ein zwölfjähriger Vollpfosten in CoD eine Granate mitten in die Schnauze pfeffert« (Text der offiziellen Pressemeldung). Außerdem soll die Farbe neue Zielgruppen erschließen, ein Sprecher führt aus: »Wir wollen Schnecken! Nein, sorry, das soll man ja nicht sagen. Sonst regen sich die Bitches bloß auf! Haha, nur Spaß!«

Im von taiwanesischen Ex-Knackis feinfühlig vernagelten Stanzplastik-Gehäuse der Next-Gen-Konsole summt der mächtigste Prozessor, der jemals für einen Taschenrechner entwickelt wurde! »Damit reichen wir problemlos an die Rechenkraft eines Hochleistungs-PCs heran«, lobt ein Sprecher. »Zumindest, wenn dieser Hochleistungs-PC vorher ins Meer geworfen und von einem Wal verschluckt wurde, dieser Wal dann an einem Strand verendet ist und mit Dynamit in die Luft gejagt wurde, um den PC anschließend aus den zeretzten Überresten zu ziehen, Windows 3.1 drauf zu installieren, zu den Klängen von Beethovens Neunter mit dem Vorschlaghammer draufzudreschen und ihn noch mal ins Meer zu werfen. Was da übrig bleibt, ist allerhöchstens 20 Prozent schneller als die Playstation 4!«

HOLICAL
BRICK AT
BUILDING.

PER SP
STING FACE
REMAIN FACE
CONC. BLOCK

2700 A15

Die Xbox One



Böse Zungen behaupten ja angesichts der Playstation 4, die Xbox One sei dasselbe in Grün. Absolut richtig, siehe Bild. Allerdings baut Microsoft bei seiner neuen Konsole auf eine alte Xbox-Stärke: die zu großen Gamepads! Jetzt sind sie sogar noch größer, dafür aber auch kuscheliger, wie unser Foto beweist. So können an der Xbox One locker bis zu zwei Erwachsene oder vier Kinder gleichzeitig spielen – mit nur einem Controller. Und wenn man mal nicht spielen will, verwendet man ihn einfach als Kopfkissen oder Türstopper.

Die GameStar-Ausgabe 01/2014 erscheint am 27.12.2013



1 Mittelerde: Mordors Schatten **Preview** Toter Waldläufer vs. Dunkler Herrscher: Wir werfen einen ersten Blick auf die Third-Person-Action in Saurons Reich.

2 Dark Souls 2 **Preview** Bald darf wieder gestorben werden: In unserer Vorschau verraten wir Ihnen alles, was Sie über den kommenden Hardcore-Titel wissen müssen.

3 Need for Speed Rivals **Test** Auf dem Highway ist die Hölle los! Was die Hetzjagd zwischen Verkehrsründer und Polizei taugt, prüfen wir in der nächsten Ausgabe.

4 Komplett-PCs für Spieler **Hardware** Keine Lust zum selbst schrauben? Wir testen zehn aktuelle Fertig-PCs bis 1.500 Euro.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Ralf Sattelberger (verantwortlich)

Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

Chefredakteur

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Chefredaktion

Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier

Redaktion

Jochen Gebauer (Ltd.), Stefanie Klapetek, Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, André Peschke, Nils Raettig, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Florian Heider, Lorenzo Huskamp, Lucas Manhardt, Jan Purrucker, Antonia Seitz, Amir Forsati, Mark Geiger, Patricia Geiger, Jonas Gössling, Erik Reichel, René Heuser (Ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Adrian Martin, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Christian Weigel, Anton Weigert

Director Mobile Content & Applications

Markus Schwerdtel

Medien-Produktion

David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, Alexander Friedrich

Layout und Design

Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner

Redaktionsassistent

Isa Stamp

Lektorat

Anita Thiel

Freie Mitarbeiter

Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Dennis Kogel, Uwe Miethe, Johannes Rohe, Maurice Weber

Leitung CRM und Marketing

Matthias Weber (-154)

Fotos

Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen

Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig. Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

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)

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten

Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

Vertrieb Handelsauflage

MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern

DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,

Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:

GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar

Anschrift der Redaktion

Ansprechpartner

Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wöhring (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Daniela Kretschek (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)

Anzeigenpreise

Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten

Zahlungsmöglichkeiten

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

Erfüllungsort, Gerichtsstand

München

Online-Reichweite (IVW 08/2013)

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:

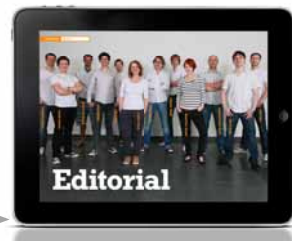


**Aktuelle News
und Screenshots
auf iPhone und Android**

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:



www.gamepro.de



www.speedydragon.de



www.sims-magazin.de



www.makinggames.de



www.computerwoche.de



www.techchannel.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



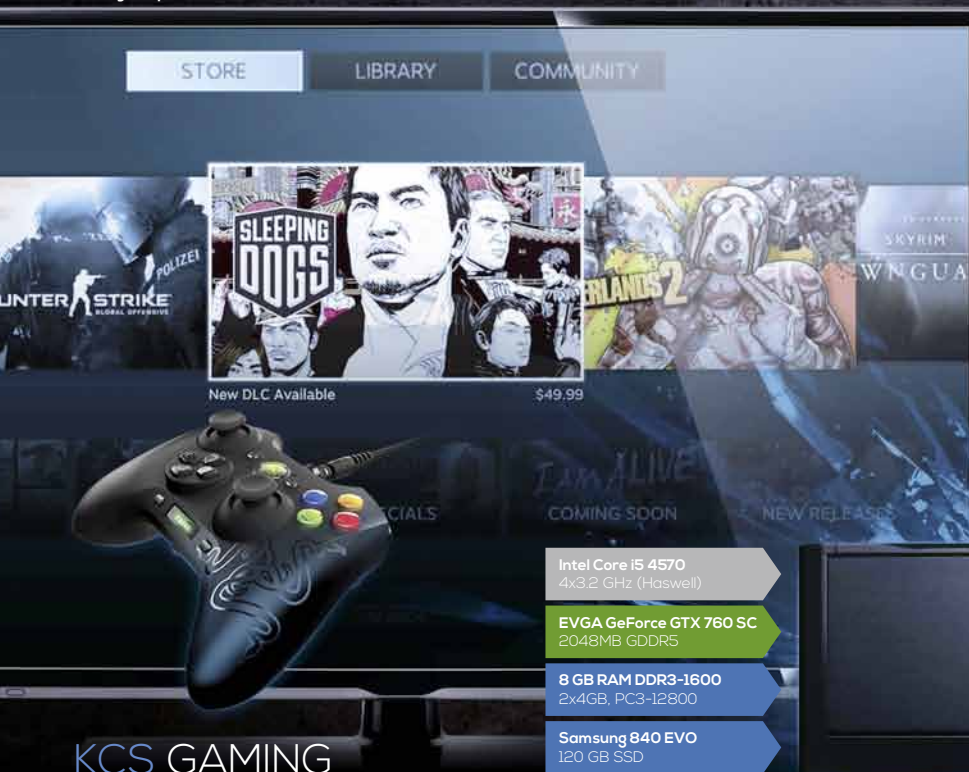
www.macwelt.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



KCS GAMING GAMEBOX

Silverstone Grandia Case

Windows 8 vorinstalliert (Wahlweise mit Windows 7) | Intel Core i5 4570 | EVGA GeForce GTX 760 Superclocked ACX Cooler | 8 GB DDR3-1600 | ASUS H81M-PLUS | Samsung 840 EVO 120 GB SSD | 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s) | 450 Watt beQuiet System Power 7 22x DVD+-Brenner, DoubleLayer | TV-Gerät nicht im Angebot enthalten

GAMEBOX

Die **KCSGAMING GAMEBOX**.
Endlich lässt sich Steam auch
unbeschwert im Wohnzimmer
benutzen.

- ▲ STEAM VORINSTALLIERT
- ▲ INKLUSIVE RAZER GAMEPAD
- ▲ INDIVIDUELL KONFIGURIERBAR
UND ERWEITERBAR



Art.Nr. 104270



1099 €



KCS GAMING XMAS BUNDLE | 2013

DAS wunschlos glücklich Weihnachts-Gamer-Bundle!
Mit diesem KCSgaming Xmas Bundle sind Sie sofort startklar und können
ungehindert in die Gaming-Welt eintauchen. Mit dabei sind ein 24 Zoll
LED-TFT von AOC, sowie ein Tastatur & Maus Gaming-Set von Sharkoon!

- ▲ AMD FX-8350 8x4.0 GHz
- ▲ MSI GeForce GTX 760 OC 2048 MB GDDR5
- ▲ Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▲ 8 GB DDR3-1333 Markenspeicher
- ▲ ASUS M5A97 2.0 AMD 970, AM3, ATX
- ▲ 530 Watt Thermaltake Hamburg 12cm, 80+
- ▲ 59.9cm (23.6") AOC TFT-LED
- ▲ Sharkoon Gaming Maus und Tastatur
- ▲ Windows 7 oder Windows 8 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr. 104280



999 €

Viele weitere Gaming-Systeme und Zubehör
finden Sie unter

www.kiebel.de



kiebel.de empfiehlt Windows 8



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

24H ONLINESHOPPING

www.kiebel.de

0781 28 993 666

MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

HIER ZÄHLT NUR
S.K.I.L.L.!

**OUT
NOW!**



S.K.I.L.L.

SCHIEßE JETZT KOSTENLOS MIT!

www.skill-specialforce2.com



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