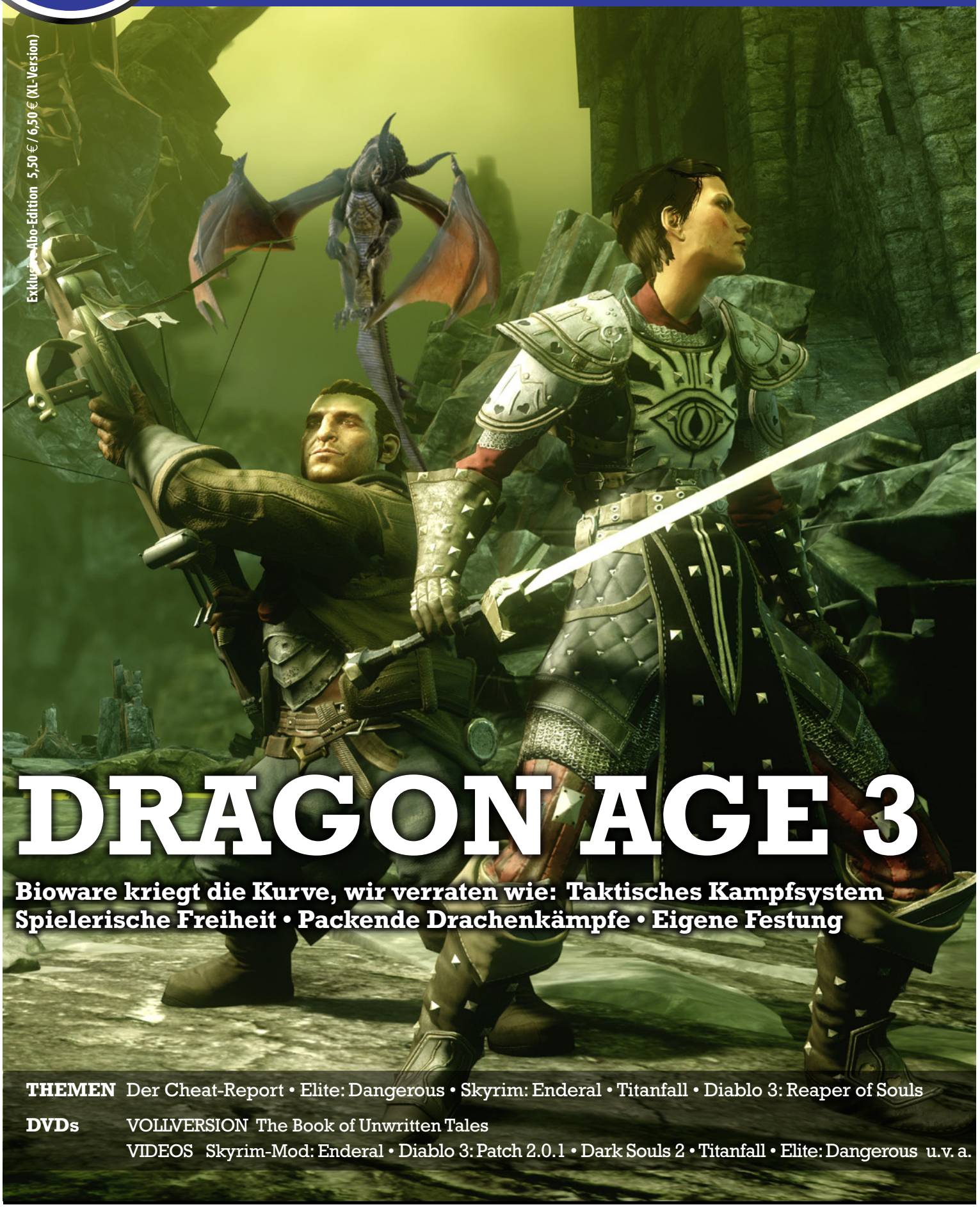
Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 04/2014

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



DRAGON AGE 3

Bioware kriegt die Kurve, wir verraten wie: Taktisches Kampfsystem Spielerische Freiheit • Packende Drachenkämpfe • Eigene Festung

THEMEN Der Cheat-Report • Elite: Dangerous • Skyrim: Enderal • Titanfall • Diablo 3: Reaper of Souls

DVDs VOLLVERSION The Book of Unwritten Tales

VIDEOS Skyrim-Mod: Enderal • Diablo 3: Patch 2.0.1 • Dark Souls 2 • Titanfall • Elite: Dangerous u.v. a.

BANNE DEINEN INNEREN DÄMON
ODER WERDE ZU SEINEM FLAMMENDEN SCHWERT!

BOUND BY FLAME

TRAILER
ANSCHAUEN!

AB 9. MAI

„GROßARTIGES NEXT-GEN ACTION-RPG"
GAMERS.DE









WWW.BOUNDBYFLAME.COM

FOCUS HOME INTERACTIVE SPIDERS PS4 PS3 PlayStation.3 PlayStation.Network XBOX 360 PC

©2014 Spiders Studios and Focus Home Interactive. Bound By Flame is developed by Spiders Studios and published by Focus Home Interactive. Bound By Flame and its logo are trademarks or registered trademarks of Spiders Studios. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.



Viel mehr als eine Mod: Enderal ist eigentlich keine wirkliche Skyrim-Mod, sondern vielmehr eine Total Conversion. Vom Originalspiel bleibt dabei kaum noch was übrig. Dafür kommt umso mehr Neues rein. Etwa eine neue Welt, neue Dungeons, neue Monster und natürlich auch ein neues Abenteuer.

Skills mit Skill: Während wir im Originalspiel Skyrim quasi alles lernen können und zur eierlegenden Wollmichsau mutieren, müssen wir uns in Enderal auf maximal zwei Heldenberufe beschränken. Die wir mit Punkten und Gold ausbauen. Gothic lässt grüßen.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Dragon Age 3
Kingdom Come: Deliverance
Lords of the Fallen
Elite: Dangerous
Dark Souls 2

TESTS

Thief
Rambo: The Video Game
Titanfall
Renegade X
Banished
South Park: Der Stab der Wahrheit

SPECIALS

Freispiel-Check
Rückblick 04/2004



Flatulenz-Attacke: In unserem extralangen Testvideo zeigen wir, ob und wie es Obsidian gelungen ist, die Comicserie in ein klassisches Rollenspiel zu übertragen. Zündet der Humor? Vorsicht: Fürze inside!



Endlich wieder Taktik: In unserem Vorschau-Video freuen wir uns unter anderem über die Rückkehr der Taktik-Kloppereien in Dragon Age 3: Inquisition. Bioware scheint tatsächlich die Kurve mit dem dritten Serienteil zu kriegen.

Den Code für die Rabatt-Aktion zur Imperial Edition von The Elder Scrolls Online finden Sie auf der Innenseite des DVD-Coverpacks.

GameStar XL DVD

Drei Helden: Ein Hausmeister-Gnom, eine adrette Elfe und ein Möchtegern-Kapitän bilden das ungleiche Trio, das sich der Erzhexe Montroga stellen muss.

Prima Kopfnüsse: Zaubertränke brauen, mastermind-artige Kombinationsschlösser knacken: Die Rätsel bleiben abwechslungsreich und stets logisch.

Viel Humor: Wer beim Knobeln auch gerne laut lacht, ist hier richtig. Der hervorragende Wortwitz lässt die Bauchmuskeln vibrieren. Dass dazu noch eine herausragend gute Handlung erzählt wird, macht's gleich doppelt super.



Außerdem auf XL-DVD

HD-Previews:

Enderal: Das Spiel
Enderal: Die Spielwelt
Enderal: Das Skillsystem
Kingdom Come: Deliverance
Elite: Dangerous
Gamewatch: Wolfenstein - The New Order

HD-Tests:

Thief
Battlefield 4: Second Assault
Banished
Strider

HD Special:

Hall of Fame: Elite



Hallo Loot 2.0: Endlich gibt's gescheite Beute. Und ein neues Schwierigkeitssystem. Und ein neues Paragonsystem. Und, und, und! Diablo 3 ist endlich das Spiel, das es von Anfang an hätte werden sollen.



Oldschool, Baby! In unserem Analyse-Video knöpfen sich Michael Obermeier und Sebastian Stange Spielszenen aus dem vielversprechenden Shooter vor. Wie viel Oldschool steckt in Wolfenstein: The New Order?



Der Weltraumklassiker: Hinter Elite verbirgt sich das erste Open-World-Weltraumspiel überhaupt. Heute hässlich wie die Nacht, lieben wir es aber nach wie vor. Gründe dafür zuhauf in unserer Hall of Fame.



zenimax online · Bethesda · PC SPIEL · Mac · XBOX ONE · PS4

@TESOnline_de #ESO

16 www.pegi.info · USK ab 16

© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries."PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

ELDERSCROLLSONLINE.COM

DER MUT DES EINZELNEN
DIE STÄRKE DER GEMEINSCHAFT

SCHLIESSE DICH UNS AN!



AB 4.4.14
IM HANDEL
FÜR PC/MAC

„DAS BESTE AUS SYKRIM IN EINEM ONLINE-ROLLENSPIEL“
Computer Bild Spiele (04/14)

„DAS IST EIN MMORPG? BEEINDRUCKEND!“
Spieletipps.de

GameStar – DIE GANZE WELT DER PC-SPIELE

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

33% sparen



IHRE VORTEILE

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

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275



Editorial

Eine Jubiläum ist normalerweise die beste Gelegenheit für einen Blick zurück. Wir hingegen blicken nach vorn, auf das Magazin der Zukunft.

Wenn dieses Heft am Kiosk liegt, ist es genau 16 Jahre und 210 Tage her, dass sich am 28. August 1997 die allererste GameStar-Ausgabe in die Zeitschriftenregale schlich. Weil 16 Jahre und 210 Tage jedoch nach einem ziemlich schiefen Jubiläum klingen, sagen wir's lieber so: Das Heft, das Sie gerade in Ihren Händen halten, ist unser zweihundertstes! Seit 200 Ausgaben berichten wir über die Welt der PC-Spiele, seit 200 Ausgaben leuchten wir den Weg über die stürmische Software-See und tauchen nach verborgenen Perlen. Und so soll's auch noch weitere 200 Ausgaben lang weitergehen.

In den vergangenen 16 Jahren und 210 Tagen hat sich aber auch vieles verändert. Die Spielebranche des Jahres 1997 war eine andere, um nicht zu sagen: eine geradezu ermüdend übersichtliche. Spiele kamen in Schachteln verpackt in den Handel – sogar in Pappschachteln, die kennt man heute meist nur noch von Collector's Editions. Wer sich damals einen Überblick über den Markt verschaffen wollte, musste nur beim Spielehändler seines Vertrauens durch die Regalreihen schlendern. Heute geht das nicht mehr so einfach. Klar, die verpackten Spiele gibt's immer noch. Aber sie sind längst nur noch ein Teil eines viel größeren und komplexeren Angebots. Der Aufstieg des Digitalvertriebs über Steam und Co. eröffnete Märkte, von denen man zuvor nicht einmal ahnte, dass es sie gab. Indie-Entwickler, kleine Garagenstudios erreichen heute ein Millionenpublikum, Spiele werden über Kickstarter finanziert und noch bevor sie richtig fertig entwickelt sind, zum »Early Access«-Vorkauf feilgeboten. Rabattaktionen lassen sich wegen der Vielzahl an Alternativen zum Ladenhandel längst nicht mehr in einer monatlichen Heft-Budgetrubrik abbilden, sondern allenfalls noch tagesaktuell auf Websites. Neue Plattformen haben sich etabliert, es kamen die neuen Konsolen und die Smartphones mit ihren hoffnungslos überfüllten App-Stores und ihrem Überall-Internet: 1997 musste man froh sein, wenn man auf dem Land eine ISDN-Leitung bekam, heute trägt jeder Grundschüler das geballte Wissen (und den geballten Unsinn) der gesamten Menschheit in seiner Hosentasche spazieren. Facebook, Twitter und natürlich Youtube mit seinen Let's Playern haben fernab der klassischen Presse neue Informationsquellen über Spiele erschlossen, die ihrerseits Millionen Spieler erreichen.

Natürlich haben auch wir unsere Tätigkeiten diversifiziert, also in verschiedene Gebiete ausgeweitet, sind in neue Richtungen gewachsen. GameStar.de ist längst eine der größten deutschsprachigen Websites zum Thema Spiele mit 18 Millionen Visits laut IVW. Unser Youtube-Netzwerk verzeichnet pro Monat rund 100 Millionen Videoaufrufe, GameStar gibt es heute als Smartphone-App und als iPad-Magazin. Zugleich fragen wir uns aber auch: Worin besteht in dieser durchdigitalisierten Welt überhaupt noch der Sinn eines gedruckten Hefts? Unsere Antwort ist eindeutig: Wir wollen weiterhin Überblick und Klarheit schaffen in einem immer unübersichtlicheren Spielemarkt. Wir wollen überraschen, zum Lachen (siehe Kais **Rambo**-Testvideo) oder auch mal zum Weinen (siehe Kais **Rambo**-Testvideo) bringen. Wir wollen Themen in all ihrer Tiefe ausloten, wie in unserem Cheater-Report, der selbst unseren Redakteuren überraschende Einblicke in die Schummelindustrie gewährt hat, oder mit dem 16seitigen **Command & Conquer**-Bericht in der letzten Ausgabe, den viele Leser sehr begrüßt haben (siehe Leserbriefe). Und wir wollen, das ist das Wichtigste, immer weiter an uns arbeiten, damit wir auch in den nächsten 200 Ausgaben Ihr zuverlässiger Begleiter durch die Software-See bleiben. Doch dafür brauchen wir Ihr Feedback: Wie sieht für Sie das Spieleheft der Zukunft aus? Welche Schwerpunkte soll es setzen? Schreiben Sie's uns an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



Während Volksabstimmungen woanders, etwa auf der Krim, reibungslos laufen, ist bei uns der Wurm drin: Wegen organisatorischer Probleme haben wir unsere bereits für Anfang März geplante Leserwahl der besten Spiele des Jahres 2013 ein wenig verschoben. Doch verschoben ist ja nicht aufgehoben: Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte die Abstimmung bereits laufen, schauen Sie auf GameStar.de vorbei und stimmen Sie mit ab!

Inhalt



Dragon Age 3

14 Bioware kriegt offenbar doch die Kurve. Wir waren bei den Entwicklern in Kanada und haben uns den vielversprechenden dritten Teil der Fantasy-Saga angeschaut.



Titanfall

50 Der Mech macht's! Kann Titanfall dem Genre neue Impulse geben?



Elite: Dangerous

34 Der Elite-Vater David Braben kann Weltraum noch, wie unsere Vorschau zeigt.

Titelstory

14 Dragon Age: Inquisition
18 So gut wie Origins?
21 Savegame-Import

Aktuell

10 The Witcher 3: Wild Hunt
10 News-Ticker
11 Yaiba: Ninja Gaiden Z
11 Marktzahlen 2013
11 Irrational am Ende

Previews

22 Termin-Update
24 Risen 3
28 Skyrim: Enderal
34 Batman: Arkham Knight
38 Elite: Dangerous
42 Murdered: Soul Suspect

Tests

46 Das Team
48 Hitlisten / So testen wir
50 Titanfall
56 Diablo 3: Patch 2.0.1
58 Diablo 3: Reaper of Souls
60 Age of Wonders 3
64 Banished
68 South Park: Der Stab der Wahrheit
72 Rambo: The Video Game
74 Naissancee
74 The Walking Dead Season 2: A House Divided
74 The Wolf Among Us: Smoke & Mirrors
75 Strider
75 Jazzpunk

Early Access

76 Kerbal Space Program
78 Kenshi
78 Speedrunners
78 Magicka: Wizard Wars
78 Magicite
79 Dead State
79 The Memory of Eldorium
79 Hegemony Rome
79 Plague Inc.: Evolved



Diablo 3: Reaper of Souls

58 Im Vorabtest verraten wir, ob es sich lohnt, das Addon zu kaufen.



Banished

64 Die Aufbausimulation sieht nicht toll aus, spielt sich aber dafür umso besser.



Zehn schnelle SSDs im Vergleichstest

112 SSDs sind ohnehin immer schneller als normale HDs, aber welche ist die schnellste und beste? Und was muss man dafür auf den Tisch legen?



Skyrim: Enderal

28 Ein Mod-Team macht aus Skyrim ein neues Rollenspiel. Wir sind Feuer und Flamme!

Freispiel

84 Loadout
85 Sanctuary RPG
85 Thief: The Bank Heist
86 Foiled
86 The Very Organized Thief
86 The Art of Dying
87 Battlefield 4: Second Assault
88 Renegade X

Hardware

110 Hardware-News

SCHWERPUNKT
112 Zehn schnelle SSDs im Vergleichstest

TEST DES MONATS
120 Geforce GTX 750 Ti vs. Radeon R7 265

SERVICE
124 Einkaufsführer

Magazin

96 Leserbriefe
98 Verlosung
100 Report: Cheater in Spielen: Armee der Betrüger
108 Hall of Fame: Elite

Rubriken

7 Editorial
129 Die Vorletzte
130 Impressum / Vorschau

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Wonders 3 ... Test ... 60
Banished ... Test ... 64
Batman: Arkham Knight ... Preview ... 38
Battlefield 4: Second Assault ... Freispiel ... 87
Dead State ... Early Access ... 79
Diablo 3 ... Test ... 56
Dragon Age 3 ... Preview ... 14
Elite ... Hall of Fame ... 108
Elite: Dangerous ... Preview ... 34
Foiled ... Freispiel ... 86
Hegemony Rome ... Early Access ... 79
Jazzpunk ... Test ... 75
Kenshi ... Early Access ... 78
Kerbal Space Program ... Early Access ... 76
Loadout ... Freispiel ... 84
Magicite ... Early Access ... 78
Magicka: Wizard Wars ... Early Access ... 78
Murdered: Soul Suspect ... Preview ... 42
Naissancee ... Test ... 74
Plague Inc.: Evolved ... Early Access ... 79
Rambo: The Video Game ... Test ... 72
Renegade X ... Freispiel ... 88
Risen 3 ... Preview ... 24
Sanctuary RPG ... Freispiel ... 85
Skyrim: Enderal ... Preview ... 28
South Park:
Der Stab der Wahrheit ... Test ... 68
Speedrunners ... Early Access ... 78
Strider ... Test ... 75
The Art of Dying ... Freispiel ... 86
The Memory of Eldorium ... Early Access ... 79
The Very Organized Thief ... Freispiel ... 86
The Walking Dead Season 2:
A House Divided ... Test ... 74
The Witcher 3: Wild Hunt ... News ... 10
The Wolf Among Us:
Smoke & Mirrors ... Test ... 74
Thief: The Bank Heist ... Freispiel ... 85
Titanfall ... Test ... 50
Yaiba: Ninja Gaiden Z ... News ... 11

Spiele & Szene News

The Witcher 3 kommt erst 2015

Entwickler: CD Projekt **Publisher**: Namco Bandai **Termin**: Februar 2015

Die wilde Jagd ist vorerst abgeblasen: Wie Entwickler CD Projekt in einem offenen Brief bekannt gab, wird **The Witcher 3** nicht wie ursprünglich geplant im Jahr 2014 erscheinen, sondern auf Februar 2015 verschoben. Noch im Januar hatte CD-Projekt-Gründer Marcin Iwinski auf entsprechende Nachfrage geantwortet: »Wir haben dieses Jahr gesagt, also wird's auch dieses Jahr.« Knapp drei Monate später also die Kehrtwende. Als Grund für die Release-Verschiebung nennt CD Projekt die eigenen Qualitätsansprüche: »Wir hätten das Spiel gegen Ende des Jahres veröffentlichen können, so wie es zunächst geplant war«, heißt es in dem offenen Brief. »Aber wir kamen zu dem Schluss, dass wir ein paar zusätzliche Monate benötigen, um eine Qualität zu erreichen, die uns zufriedenstellt – und die von uns erwartet wird.« Gleichzeitig wendet sich CD Projekt in dem offenen Brief auch an die Anteilseigner des Unternehmens: »Wir sind fest davon überzeugt, dass Qualität – mehr noch als jeder andere Faktor – über den Erfolg eines Spiels bestimmt, und unsere Entscheidung auch in kommerzieller Hinsicht richtig ist.« Während **The Witcher 3** damit das lukrative Weihnachtsgeschäft verpasst, geht es einem direkten Konkurrenten aus dem Weg: **Dragon Age: Inquisition** ist weiterhin für den Herbst dieses Jahres geplant.

Der Befürchtung, die Release-Verschiebung von **The Witcher 3** könne sich negativ auf das parallel bei CD Projekt entstehende **Cyberpunk 2077** auswirken, erteilte Marcin Iwinski im Gespräch mit dem US-Magazin Gamespot eine Absage: »Cyberpunk 2077 entsteht intern bei einem anderen Team, deshalb ist die Entwicklung nicht wirklich beeinträchtigt.« Weiterhin unklar bleibt indes, wann **Cyberpunk 2077** überhaupt erscheinen soll. Mehr als einige (allerdings fantastische) Renderszenen hat CD Projekt von dem vielversprechenden Rollenspiel Basis der gleichnamigen Pen&Paper-Vorlage bislang noch nicht gezeigt. Wir gehen davon aus, dass sich daran bis zum Erscheinen von **The Witcher 3** auch nichts ändern wird und **Cyberpunk 2077** tendenziell erst 2016 veröffentlicht wird. JG



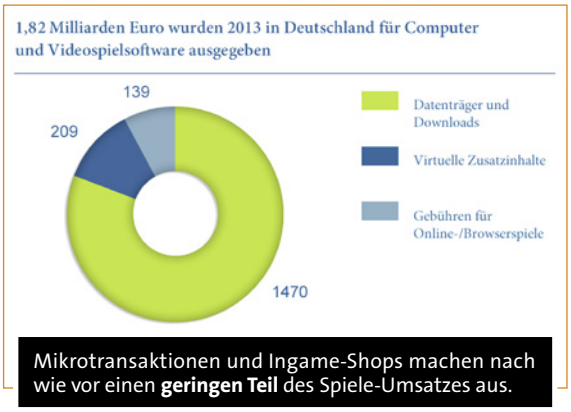
Wie CD Projekt bekannt gegeben hat, wird Geralt von Riva erst **2015** auf die wilde Jagd gehen.

News-Ticker

+++ Die Crowdfunding-Kampagne von **Star Citizen** hat inzwischen ein Volumen von über 40 Millionen US-Dollar erreicht. Tendenz: steigend. +++ Electronic Arts plant die Entwicklung von Virtual-Reality-Spielen. Das sagte Geschäftsführer Andrew Wilson im Rahmen einer US-amerikanischen Konferenz. +++ Das Online-Rollenspiel **Wildstar** erscheint am 3. Juni 2014. Vorbestellungen werden seit dem 19. März entgegengenommen und beinhalten einen Zugang zur Frühstart-Phase. +++ Der am 20. März in Deutschland anlaufende **Need for Speed**-Kinofilm hat laut Medienberichten rund 66 Millionen US-Dollar gekostet. In den USA spielte der Streifen am ersten Wochenende nur enttäuschende 17,8 Millionen Dollar ein und wurde von Kritikern in der Luft zerrissen. Wir stimmen ihnen übrigens zu. +++ Take Two hat kürzlich ein Casting für ein noch nicht näher bekanntes Spiel in Auftrag gegeben. Die ausgeschriebenen Rollen deuten jedoch darauf hin, dass es sich dabei um **Mafia 3** handelt. +++ In Kürze soll eine Kickstarter-Kampagne für ein Remake des PC-Klassikers **Outcast** beginnen. +++ **Serious Sam 4** soll im vierten Quartal 2014 erscheinen. +++ Der **Thief**-Entwickler Eidos Montreal hat 27 Mitarbeiter entlassen.

Spiele-Umsatz steigt

Im Jahr 2013 wurden in Deutschland rund 1,82 Millionen Euro für Computer- und Videospiele ausgegeben. Das geht aus den kürzlich veröffentlichten Marktzahlen des Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) hervor. Demnach schrumpfte der Umsatz mit PC-Spielen im Vergleich zum Vorjahr von 464 Millionen Euro auf 392 Millionen Euro, während Konsolenspiele im Zuge des Xbox-One- und PS4-Erscheinens von 818 Millionen Euro auf 862 Millionen Euro zulegten. Der Umsatz mit Handy- und Tablet-Spielen stagnierte bei vergleichsweise überschaubaren 39 Millionen Euro. Insgesamt war der Branchenumsatz mit Soft- und Hardware bei 2,41 Milliarden Euro leicht rückläufig. JG



Mikrotransaktionen und Ingame-Shops machen nach wie vor einen **geringen Teil** des Spiele-Umsatzes aus.

Irrational macht dicht



Bioshock-Erfinder **Ken Levine** will in Zukunft eine andere Form von Spielen entwickeln.

Hat es sich ausgebioshockt? Wie Studio-Chef und **Bioshock**-Erfinder Ken Levine bekannt gab, wird Irrational Games nach der Fertigstellung des **Burial at Sea**-DLCs zu **Bioshock Infinite** (Test in der kommenden Ausgabe) geschlossen. Eine Begründung für die Schließung nannte er allerdings nicht. Levine hatte Irrational Games 1997 mitgegründet und will in Zukunft »handlungsorientierte Spiele für Core-Gamer« entwickeln – allerdings auf Download-Basis. Dafür bleibt er beim Publisher Take Two, wird dort aber ein kleineres Studio aufbauen. Zuletzt hatte Irrational Games über 200 Mitarbeiter. Davon möchte Levine aber nur 15 übernehmen. Wie es mit der **Bioshock**-Serie weitergeht, ist noch unklar. Die Rechte hält Take Two, wir gehen davon aus, dass ein neues Team mit den Arbeiten am nächsten **Bioshock**-Teil beauftragt wird. Der zweite Teil des **Burial at Sea**-DLCs bildet am 25. März also den Abgesang auf eines der prestigeträchtigsten Studios der jüngeren Spielegeschichte. CR

Yaiba Ninja Gaiden Z

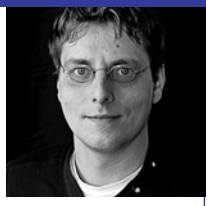
Entwickler: Double Helix **Publisher**: Capcom **Termin**: 19.2.2014

Cyborg-Ninjas gegen Zombies: Was kann man da schon falsch machen? Abschließend beantworten wir diese Frage erst in der nächsten Ausgabe, denn die Testversion von **Yaiba Ninja Gaiden Z** erreichte uns leider erst kurz vor Redaktionsschluss. Nach einigen Spielstunden mit Anti-Held Yaiba können wir aber schon jetzt prognostizieren, dass die Schnetzelei angenehm stumpfsinnig wird. Im Positiven heißt das, dass wir uns mit Kurzschwert, Robofaust und Greifhaken durch Horden von Untoten prügeln und dank des hohen Schwierigkeitsgrads behutsam das griffige Kampfsystem erlernen. Allerdings wird **Yaiba** wohl keinen Originalitätswettbewerb gewinnen: Die Story ist ebenso hirnlos wie die Untoten, außer Kämpfen gibt's nahezu keine interessanten Spielinhalte, und der krude Höschen-Humor ist oft einfach nur peinlich. Wer Zombies auf spektakuläre Weise zerlegen will, sollte sich das Spiel trotzdem vormerken – wer mehr sucht, sucht besser woanders. DH



Wild Knöpfe drücken bringt nix gegen die **Zombiehorden** – mit Komboketten und präzisem Ausweichen klappt's deutlich besser.

Der Haken am Kreuz



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Die gängige deutsche Rechtsprechung sagt: »Spiele sind keine Kunst.« Also musste Ubisoft im März den Release von South Park kurzfristig verschieben, weil sich in die deutsche Version ein Hakenkreuz eingeschlichen hatte (mehr dazu ab Seite 68). Ich sage: Der gängigen deutschen Rechtsprechung gehört mal kräftig in den Hintern getreten. Schließlich kommt bei der TV-Serie auch niemand auf die Idee, Hakenkreuze und Hitlerwitze zu entfernen, weil es sich zweifelsfrei um Satire handelt. Man müsste schon mit dem Klammersack gepudert sein, um dem Humor von South Park ernsthaft eine Verherrlichung der Nazi-Ideologie vorzuwerfen. Genau deshalb tut das normalerweise auch keiner. Außer beim Spiel. Das steht unter Generalverdacht, weil es ein Spiel ist. Die sind nämlich keine Kunst (sagt die gängige deutsche Rechtsprechung) und dürfen deshalb keine verfassungsfeindliche Symbole beinhalten (sagt das Gesetz). Ich frage mich unterdessen, warum sich Publisher und Branchenverbände dieser sinnbefreiten »Logik« immer noch klaglos beugen, anstatt zum Beispiel mal beim Europäischen Gerichtsshof nachzufragen, was der eigentlich von dieser fragwürdigen Kunstdefinitionen hält. Überlässt man den Kunstbegriff nämlich deutschen Gerichten, dann kommt offenbar nur Unsinn dabei rum.

Verkaufs-Charts März

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Titanfall
2	NEU	Thief
3	(6)	Diablo 3
4	(5)	Die Sims 3: Starter-Set
5	WIEDER DA	Battlefield 4
6	(4)	Assassin's Creed 4: Black Flag
7	(2)	Call of Duty: Ghosts
8	(1)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
9	(9)	FIFA 14
10	(19)	Battlefield 4: Premium Code
11	WIEDER DA	Arma 3
12	(8)	Guild Wars 2: Heroic Edition
13	(7)	Die Sims 3: Inselparadies
14	(13)	Fussball Manager 14
15	WIEDER DA	Anno 2070 (Königsedition)
16	(10)	Die Sims 3: Into the Future (LE)
17	(11)	Skyrim (Legendary Edition)
18	(18)	Sim City
19	(20)	WoW: Mists of Pandaria
20	(16)	Age of Empires 3 Complete

Quelle: 17.3.2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

GameStar exklusiv: The Elde

Anzeige

SICHER DIR DAS ENTDECKER-PAKET
BEI KAUF BIS ZUM 3.4.2014

ENTDECKER-PAKET
- SPIELE JEDES VOLK IN JEDER ALLIANZ
- HOPPLER-HAUSTIER
- BONUS-SCHATZKARTEN



ZUSÄTZLICHE INHALTE

IMPERIAL EDITION
- SPIELE ALS KAISERLICHER
- WEISSES KAISERLICHES PFERD
- SCHLAMMKRABBE ALS HAUSTIER
- RINGE VON MARA

UND SO KOMMST DU AN DAS ANGEBOT:

1. Gehe auf www.mcgame.com/teso
2. Lege das Spiel in den Warenkorb
3. Gib den Aktionscode in das Feld „Rabattcode einlösen“ ein. Den Aktionscode findest Du auf der Rückseite der DVD-Hülle bzw. auf der Innenseite des DVD-Covers.
4. Nach der Zahlung bekommst Du den Zugang zu The Elder Scrolls Online und den Gratis Games

© 2014 McGame.com GmbH. © 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media. All right reserverd.

* € 10.- Rabatt auf die unverbindliche Preisempfehlung. Der Download der Gratis Produkte ist gekoppelt an den Erwerb von The Elder Scrolls Online Imperial Edition.

r Scrolls Online Special-Offer

Anzeige

The Elder Scrolls
ONLINE
IMPERIAL EDITION



79,99 €
69,99 €

5 TAGE VORZEITIGER SPIELEZUGANG!

ERSCHEINT AM 4. APRIL 2014

+



9,99 €
0,00 €



9,99 €
0,00 €

30 € SPAREN

10 € RABATT UND 2 GRATIS GAMES!*

McGame®.com

www.mcgame.com

Angebot gültig bis zum 1. Mai 2014

Dragon Age Inquisition

Kann das neue Dragon Age die Schwächen seines Vorgängers ausbügeln? Wir haben den Entwickler Bioware besucht und stellen fest: Oh ja, das kann es. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: EA Entwickler: Bioware (Mass Effect 3, GS 05/12: 90 Punkte)
Termin: 4. Quartal 2014 Status: zu 70 % fertig

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

Das Gebäude 4445 Calgary Trail in Edmonton, Alberta, versprüht den Charme eines usbekischen Männergefängnisses. Der graue Betonklotz grenzt an einen mehrspurigen Highway, im Erdgeschoss befindet sich eine Zahnklinik, im Foyer bitten Hinweisschilder der Hausverwaltung erfolglos darum, die Blumenkübel vor dem Eingang nicht als Aschenbecher zu benutzen. Als ich Bioware zum letzten Mal besucht habe, kurz vor der Veröffentlichung von **Neverwinter Nights** im Jahr 2002, befanden sich die Büros noch im historischen Szene-Viertel, geraucht wurde auf einer wunderschönen Dachterasse mit Blick über die Skyline. Jetzt also ein steriler Kasten mitten im Industriegebiet: Das passt wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge zum zweifelhaften Image, das Bioware heute in gewissen Spielerkreisen genießt. Seit der Übernahme durch EA, so liest man in einschlägigen Foren und Kommentaren immer wieder, habe sich das Studio langsam zum Fließbandwaren-Produzenten entwickelt, die alte Magie sei 2009 mit **Dragon Age: Origins** gestorben. 4445 Calgary Trail jedenfalls unterstreicht diesen Eindruck mit Nachdruck; unwillkürlich vermutet man hinter den schwarz getönten Scheiben eine bürogewordene Legehennenbatterie im amerikanischen Großraum-Layout. Doch der hässliche Schein trügt.

»Überaus bewusst«, antwortet Bioware-Chef Aaryn Flynn auf die Frage, wie bewusst sich sein Studio der teils scharfen Kritik an **Dragon Age 2** sei. Wir sitzen in einem hellen und freundlichen Konferenzsaal (er trägt den Namen »Baldur's Gate«), überhaupt wollen die über mehrere Etagen verteilten Büroräume so überhaupt nicht zum äußerlichen Erscheinungsbild passen. Im großen Aufenthaltsraum stehen Tischtennisplatte und Flipper, im dritten Stock schaut ein kleines Mädchen das Kinderprogramm, während ihr Vater am Grafikdesign von **Dragon Age: Inquisition** arbeitet. »Als wir uns intern die Frage gestellt haben, ob wir nach Dragon Age 2 überhaupt noch mit der Serie weitermachen wollen, lautete die überwältigende Meinung: Oh ja, wir wollen, es gibt so viele spannende Geschichten und coole Sachen in dieser Welt, aber ein paar Punkte müssen wir wirklich verbessern.« Aaryn Flynn ist ein ernster Mann, der selten lächelt. Er hat die Studioleitung nach dem Weggang der beiden Bioware-Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka im Jahr 2012 übernommen, **Inquisition** ist das erste Spiel, das nahezu vollständig unter seiner Verantwortung entsteht, und er legt Wert darauf, dass seine Mitarbeiter anschaulich erklären, inwiefern es die Fehler des Vorgängers ausbügelt. Vor unserem Gespräch demonstriert Produzent Cameron Lee eine aktuelle Version des Spiels und übersieht eine kleine Besonderheit im Kampfsystem. »Cameron, bitte erkläre das, nachdem die Zwischensequenz vorbei ist«, schaltet sich Aaryn Flynn ein. Als Lee trotzdem sofort zur Erklärung ansetzt, unterbricht Flynn ruhig, aber be-

Der hässliche Schein trügt

⊕ Stärken

+ umfangreiche und wunderschöne Gebiete
+ durchdachte taktische Kamera
+ anspruchsvolle Kämpfe
+ Savegame-Import durch Online-Tool

⊖ Schwächen

- Gefährten bislang noch blass
- Wie spannend ist der Ausbau der Inquisition?

Bioware wurde im Februar 1995 von Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yip gegründet.



Drachen haben mehrere Trefferzonen, am **Kopf** sind sie besonders verwundbar.

stimmt: »Ich sagte, nachdem die Zwischensequenz vorbei ist, Cameron«.

Auf das Kampfsystem sind Flynn und Co. spürbar stolz, denn es stellt einen Aspekt in den Mittelpunkt, der in **Dragon Age 2** zum Ärger vieler Spieler durch Abwesenheit glänzte: die taktische Kamera. Wir dürfen das Spiel also jederzeit pausieren, aus dem Geschehen zoomen und sämtlichen Mitgliedern der maximal vierköpfigen Gruppe präzise Befehle erteilen. Oder wir steuern lediglich einen Charakter aktiv und verlassen uns ansonsten auf die KI, der wir analog zu **Origins** explizite Vorgaben machen, welche Fähigkeiten sie unter genau welchen Voraussetzungen einzusetzen hat. **Inquisition** greift dabei erneut auf das an gängige Online-Rollenspiele angelehnte »Aggro-System« zurück. Wir brauchen also einen Tank, der sich von den versammelten Feinden richtig übel verdreschen lässt, damit die Schadensausteiler unbehelligt Schaden austeilen können – und die Heiler ungestört heilen. Mehr Einfluss kommt offenbar den unterstützenden Rollen zu, weil Bioware in den gezeigten Szenen die Frostbyte-3-Engine (**Battlefield 4**) geschickt einsetzt, um den Kämpfen mehr taktische Tiefe zu geben. So kommt es beispielsweise vor, dass ein feindlicher Bogenschütze nur unter hohem Risiko zu erreichen ist, weil er auf einer erhöhten Position lümmelt. Setzen wir ihm allerdings eine clever platzierte Eiswand vor die Nase, dann muss er seine Position notgedrungen verlassen oder wertvolle Zeit damit verschwenden, das Hindernis zu zerstören. In der Zwischenzeit lassen sich seine Nahkampf-Kumpel in Ruhe verhauen. Gut gelöst: Bewegen wir in der taktischen Ansicht das Fadenkreuz (Cameron Lee spielt mit dem Gamepad, die Maus- und Tastatursteuerung ist noch nicht implementiert) über einen Gegner, dann sehen wir nicht nur seine Stufe sowie seine Lebensenergie, sondern auch seine Klasse, also Magier, Nahkämpfer, Bogenschütze oder Unterstützer. Entsprechend akribisch können wir unser Vorgehen planen, zumal die Kamera in der aktuellen Version eine angenehm große Reichweite hat und sich der Blickwinkel stufenlos einstellen lässt. Lediglich die maximale Zoomdistanz dürfte gerne noch einen Tick höher ausfallen, aber daran wird laut Bioware noch gearbeitet.



Der Inquisitor kann auch selbst **Risse** ins Nichts öffnen, um im Kampf Dämonen zu beschwören.

Taktik-Kamera-Comeback

Unterdessen legt sich Cameron Lee mit einem steinewerfenden Riesen an und verliert prompt zwei Gruppenmitglieder durch einen akuten Anfall von Tod durch

Augustine Yip verließ das Unternehmen 1997, um eine Arztpraxis zu eröffnen.



Drachen bewachen ihren **Hort** aktiv und fliegen Beobachtungsrunden.

Felsbrocken. Als die beiden nach dem Kampf plötzlich wieder quicklebendig durch die Gegend marschieren und wir beim Creative Director Mike Laidlaw um Aufklärung bitten, weil das verflixt »casual« wirkt, entspinnt sich ein aufschlussreiches Gespräch. Ja, tote Gruppenmitglieder werden nach einem erfolgreichen Kampf tatsächlich automatisch wiederbelebt, erklärt Laidlaw, allerdings werde sich dabei nur ein Teil ihrer Lebensenergie regenerieren. Ha! Dann schlucken wir halt einen Heiltrank – die gibt's in Rollenspielen normalerweise ja ohnehin wie Sand am Meer. Mike Laidlaw grinst schelmisch: »Aber nicht in Inquisition.« Wie es dann mit dem Mana sei, wollen wir wissen. Regeneriert sich das automatisch? Laidlaw nickt. Und fügt hinzu: »Aber du wirst trotzdem keine Heilzauber spammen können.« Wie genau Bioware das vermeiden möchte, will Laidlaw indes noch nicht verraten. Wichtig ist ihm allerdings, dass jede Begegnung in der Spielwelt eine gewisse Gefahr birgt. Wenn wir eine Bande von lausigen Banditen auf die leichte Schulter nehmen, soll sich das rächen, weil es die knappen Ressourcen unnötig strapaziert.

Das klingt prima, aber natürlich bleibt abzuwarten, ob das Spiel die notwendige Balancing-Kurve kriegt; schließlich lassen sich die Kämpfe grundsätzlich auch actionlastig aus der Schulterperspektive spielen. Als Cameron Lee seinen Schurken in einem anderen Kampf wie toll herumrollen lässt und wir einigermaßen besorgt nachfragen, ob sich das nicht mit der taktischen Ansicht beiße, wiegelt er jedenfalls ab. Die Ausweichrollen seien ein optionales Mittel für Spieler, die ein Action-Kampfsystem bevorzugten – man müsse also nicht rollen, wenn man das nicht wolle. Unsere Prognose: Taktik-Ansicht und ein cleveres Ressourcen-Management dürften insbesondere auf den hohen Schwierigkeitsgraden voll zur Geltung kommen. Von diesen Schwierigkeitsgraden sind nämlich wieder mehrere geplant.



Gesteuert wird das gerade aktive **Gruppenmitglied** aus einer festen Schulterperspektive.

Weil wir gerade vom Schurken sprachen: Bei der Charaktererschaffung stehen erneut die aus den Vorgängern bekannten Klassen zur Auswahl – also Magier, Krieger und eben Schurken. Außerdem soll es wieder mehrere Spezialisierungen pro Klasse geben, Anzahl und Details dazu will Bioware aber erst in den kommenden Monaten bekannt geben. Im Gegensatz zu **Dragon Age 2**, das seinen Protagonisten Hawke zum Menschsein verdammte, dürfen wir uns allerdings die Rasse des titelgebenden Inquisitors aussuchen. Zwergen oder Elfen sind also wie in **Origins** möglich, hinzu kommt mit den Qunari erstmals eine vierte spielbare Rasse. Das wiederum wirft die Frage auf, wie Bioware die Vollvertonung des Helden realisieren will; schließlich sollte sich ein krümeliger Elfenmagier anders anhören als ein austrainierter Qunari-Krieger. Die angestrebte Lösung: Jedes Geschlecht wird zweimal vollvertont, zum Spielbeginn dürfen wir uns eine Stimme aussuchen. Ob ein weiblicher Charakter auch eine Männerstimme haben könne, will an dieser Stelle eine US-Kollegin wissen. Mike Laidlaw schaut ziem-

lich verdutzt: »Äh. Nein, das nicht.« Der erste transsexuelle Protagonist der Bioware-Geschichte wird also noch ein Weilchen auf sich warten lassen.



Die **Gebiete** wirken in der uns gezeigten Version schon extrem detailliert und werden wunderschön ausgeleuchtet.

Ein Mann, zwei Stimmen

Aber worum geht's überhaupt in **Dragon Age: Inquisition**? Mit Details zur Handlung hält sich Bioware immer noch vornehm zurück, sicher ist lediglich die Prämisse: Zum Spielbeginn öffnen sich Risse ins alptraumhafte Nichts (im Englischen auch »Fade« genannt), Dämonen ergießen sich nach Thedas, die Templer machen die nichtsnutzigen Magier für den ganzen Schlamassel verantwortlich, die nichtsnutzigen Magier behaupten, sie seien es nicht gewesen, beide Fraktionen hauen sich gegenseitig die Schädel ein ... und mittendrin ist unser Inquisitor aus bislang rätselhaften Gründen die einzige Person, die diese Risse wieder schließen kann. Aber wer hat sie überhaupt aufgemacht? Und warum? Es ist eine spannende Ausgangslage, aber ein bisschen unwohl ist uns beim Gedanken an das Nichts schon; schließlich gehört der Fade-Abschnitt von **Dragon Age: Origins** zu den unbeliebtesten Quests des ganzen Spiels, eine Mod, die ihn kurzerhand entfernt, wurde bis heute fast 200.000 Mal heruntergeladen. »Keine Angst«, sagt uns der verantwortliche Grafik-Designer lachend, als wir ihn auf die sogenannte No-Fade-Mod ansprechen, »wir haben die Fade völlig neu entworfen, du musst dich also zum Beispiel nicht mehr in Tiere verwandeln.« Puh. Die entsprechenden Fade-Passagen gehörten nun wirklich nicht zu den Highlights von **Origins**.

Die reformierte Inquisition, quasi eine politisch unabhängige Untersuchungskommission, bildet aber nicht nur den erzählerischen Mittelpunkt, sondern ist auch integraler spielerischer Bestandteil. Nahezu alles, was wir tun, ist in irgendeiner Form an die Inquisition gekoppelt. Wenn wir neue Gebiete erkunden, Monster töten, Quests lösen und uralten Geheimnissen auf die Schliche kommen, dann wird dadurch unsere Organisation stärker. Wird unsere Organisation stärker, dann schalten wir umgekehrt neue Gebiete oder Storyabschnitte frei. Das erinnert in Grundzügen an die Kriegsbereit-



Der neue Kia Soul kennt keine Norm – weil seine Ingenieure keine kennen. Siehe sein SUV-Stylingkit. Siehe die Ausstattungsoptionen, die in seiner Klasse ihresgleichen suchen: ventilierte Vordersitze. Sitzheizung vorn und hinten. Multimediaeinheit mit 8-Zoll-Touchscreen-Navigation. Infinity Premium-Soundsystem®. Und kein Ende in Sicht. Für alle, die anders denken und auch so fahren wollen: der neue Kia Soul mit 7-Jahre-Kia-Qualitätsversprechen*/** – Coolnessfaktor groß.

Kraftstoffverbrauch in l/100 km: innerorts 9,1–6,1; außerorts 6,3–4,4; kombiniert 7,3–5,0. CO_2-Emission: kombiniert 170–132 g/km. Nach dem vorgeschriebenen Messverfahren (VO/EG/715/2007 in der aktuellen Fassung) ermittelt. Abbildung zeigt Sonderausstattung.

Kia-Qualitätsversprechen 7 Jahre
Kia-Herstellergarantie*
Kia-Mobilitätsgarantie*
Kia-Navigationskarten-Update*
Kia-Wartung**

* Gemäß den jeweils gültigen Hersteller- bzw. Mobilitätsgarantiebedingungen und den Bedingungen zum Kia-Navigationskarten-Update. Einzelheiten erfahren Sie bei Ihrem Kia-Vertragshändler. ** Kia-Wartung: bis zu 7 Jahre bzw. max. 105.000 km. Wartung gemäß Wartungsplan, inklusive Schmierstoffe, exklusive Verschleißteile. a.) Ein Angebot für Privatkunden und Gewerbekunden ohne Kia Rahmenvertrag. b.) Gültig für von Kia Motors Deutschland GmbH bezogene Kia Neuwagen mit Kaufvertragsabschluss zwischen dem 1. Januar 2014 und 30. Juni 2014. c.) Angebot und weitere Details nur bei teilnehmenden Kia-Vertragshändlern. d.) Wartungsarbeiten im Rahmen des 7-Jahre-Kia-Wartungsprogramms bietet nur der teilnehmende Kia-Vertragspartner an. e.) Angebot gilt nicht für ATTRACT Ausstattung und ist nicht kumulierbar mit anderen Verkaufsförderungsprogrammen/-aktionen und gewährten Rabatten.

So gut wie Origins?

Erreicht **Inquisition** die gleiche Qualität wie **Dragon Age: Origins**? Wir vergleichen die Kerndisziplinen und geben eine Tendenz ab.



Gefährten

Insgesamt neun Gefährten soll es in **Inquisition** geben – so viele wie in **Origins**. Die bislang enthüllten Kameraden lassen uns aber noch ziemlich kalt. Kommt einer von ihnen an die Klasse von Morrigan, Alistair oder Shale heran? Das muss sich erst noch zeigen.



Freiheit

Bioware verpricht für **Inquisition** rund 40 verschiedene Enden. Das klingt nach viel Entscheidungsspielraum, aber wie stark wirken sich unsere Aktionen tatsächlich auf die Handlung aus? Bei **Origins** gab's für jede Hauptquest mehrere Lösungswege. Hier auch?



Spielwelt

Origins war kein kleines Rollenspiel, aber **Inquisition** soll erheblich umfangreicher ausfallen. Die weitläufigen Gebiete sind wunderschön in Szene gesetzt, die Landschaften wirken abwechslungsreich. Lediglich Städte glänzen bislang noch durch Abwesenheit.



Kampfsystem

Die taktische Kameraperspektive feiert ihr überfälliges Comeback, endlich dürfen wir Kämpfe wieder aus der Vogelperspektive planen und vorbereiten. Dank der Frostbyte 3-Engine kommt außerdem ein vertikales Taktik-Element hinzu – klingt spannend.



Origin-Geschichten

Die beliebten Origin-Geschichten aus dem gleichnamigen ersten Teil werden leider nicht entstaubt. Schade eigentlich, denn sie machten unseren Grauen Wächter greifbar und seine Motivation nachvollziehbar. Der Inquisitor wirkt bislang noch sehr blass.

schaft aus **Mass Effect 3** oder die Erzählstruktur von **Mass Effect 2**: Dort ging's mit der Geschichte erst dann weiter, wenn wir eine gewisse Zahl von Crewmitgliedern rekrutiert hatten. Jetzt benötigen wir eine gewisse Inquisitionsstärke, um die Handlung voranzutreiben. Im Zentrum steht dabei die sogenannte Skyhold, unsere Heimatbasis. Laut Bioware reflektiert diese Skyhold optisch die Macht der Inquisition, es kommen also beispielsweise neue Soldaten hinzu, wir dürfen die einzelnen Räume im weiteren Spielverlauf kosmetisch verändern und Upgrades bauen oder kaufen, etwa einen Garten, in dem wir unsere eigenen Kräuter zum Tränkebrauen anpflanzen. Oder Crafting-Stationen, um eigene Waffen und Rüstungen herzustellen. Es erscheint zudem wahrscheinlich, dass wir über einen Kartensaal Truppen entsenden dürfen, zum Beispiel, um verlassene Außenposten wieder flott zu machen und auf diese Weise neue Handelsrouten freizuschalten oder zuvor nicht zugängliche Orte zu öffnen. Wie genau diese Mechanik in der Praxis funktioniert, lässt sich zum aktuellen Zeitpunkt nur erahnen, spannend klingt sie aber allemal. Zu oft stehen wir in Rollenspielen mit gefühlten vier Fantastilliarden Goldstücken da und haben keine Ahnung, wofür wir sie ausgeben sollen. Wenn die Skyhold letztlich wie ein eigenständiger Charakter funktioniert, in den wir überschüssige Reserven spielerisch sinnvoll investieren dürfen (wir denken etwa an die »Jackdaw«, also das Schiff aus **Assassin's Creed 4**), dann wäre das eine sehr willkommene Ergänzung. Und noch dazu eine, die uns tatsächlich das Gefühl geben könnte, den Anführer einer immer mächtigeren Organisation zu spielen.

Heimatbasis zum Upgraden

So ein Anführer braucht natürlich auch Gefährten. Bislang hatte Bioware von den insgesamt neun geplanten Gruppenmitgliedern nur drei enthüllt: Varric und Cassandra, beide bereits aus **Dragon Age 2** bekannt, sowie die neu eingeführte Magierin Vivienne aus dem französisch angehauchten Königreich Orlais. Mit dem Qunari-Söldner Iron Bull und dem abtrünnigen Elfenmagier Solace kommen nun zwei weitere Gefährten hinzu, außerdem erhaschen wir in manchen Spielszenen den Blick auf eine noch nicht näher vorgestellte Bogenschützin. Laut dem Autor David Gaider handelt es sich bei Solace um einen ausgewiesenen Experten für die Fade. Iron Bull wiederum beschreibt Gaider folgendermaßen: »Den schreckt wirklich gar nichts – außer seine eigene Vergangenheit.« Beides klingt grundsätzlich interessant, richtig vom Hocker haut uns bislang aber noch kein Gefährte. Dabei lebten gerade die ganz großen Bioware-Spiele fundamental von ihren greifbaren, schrulligen oder manchmal auch einfach wunderbar absurden Begleitern: Was wäre **Baldur's Gate 2** ohne Minsc oder Jan Jansen, was wäre **Knights of the Old Republic** ohne HK-47, was wäre **Mass Effect** ohne Garrus, was wäre **Dragon Age: Origins** ohne Alistair oder Morrigan? Einen Gefährten von dieser Qualität haben wir in **Inquisition** zumindest bislang nicht gesehen – aber das kann sich bis zum Release selbstverständlich noch ändern. Wir jedenfalls würden es begrüßen, wenn es wenigstens ein Charakter aus **Origins** in den dritten Teil schafft. Dort nämlich entwickelten Morrigan, Alistair und Co. eine persönliche Tiefe, die Varric oder Cassandra bislang noch fehlt. Was freilich auch an ihren geskripteten Kabbeleien beim Erkunden der Welt lag. Diese Kabbeleien wird's auch in **Inquisition** geben – mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass wir über das Dialograd nun Einfluss darauf nehmen dürfen. Keine revolutionäre Idee, aber eine potenziell sehr spannende. Wie gerne hätten wir in **Origins** den bedauernswerten Alistair vor Morrigans Spott in Schutz genommen. Wobei ... genau genommen war ihre beißende Häme ja verflixt amüsant.

Es sind solche Feinheiten, die unterstreichen, dass sich das Team nach dem Schnellschuss **Dragon Age 2** wieder die Zeit für ein großes, ein traditionelles Bioware-Rollenspiel nimmt. Und groß soll es werden dieses **Inquisition**, in einer Liga spielen mit **The Witcher 3**



Solche **Riesen** werfen aus der Distanz gerne mit Felsbrocken – tödlich.

oder **Skyrim**, auch wenn die Welt nicht offen ist, sondern in einzelne Gebiete unterteilt. Wie groß genau? »Wir haben das Lineal noch nicht ausgepackt«, sagt Aaryn Flynn. Mike Laidlaw präzisiert immerhin ein bisschen: Im Schnitt seien die Gebiete rund dreimal größer als die Korcari Wildnis, die umfangreichste Map von **Origins**.

In der Tat wirken die uns gezeigten Areale angenehm weitläufig und laden förmlich dazu ein, die Story kurzerhand links liegen zu lassen. Hier will eine Heilpflanze gepflückt werden, dort wartet ein optionaler Dungeon (übrigens ohne Ladezeiten beim Betreten), da drüben lässt sich eine Nebenquest aktivieren, und falls wir Leder zum Craften einer neuen Lederrüstung brauchen, dann müssen wir im Wald bloß nach den entsprechenden Lederlieferanten fahnden. Das ist quasi die Antithese zum linearen Vorgänger mit seinen recycelten Level-Bauteilen – und ein konsequenter, ja notwendiger Schritt in die richtige Richtung. Die klassischen Studio-Qualitäten, glaubhafte Figuren und eine spannende Geschichte, tragen alleine kein Rollenspiel, wenn man beim »World Building« schlampt, keine lebendige Spielwelt erschafft. Das ist die Lehre aus **Dragon Age 2**, und Bioware hat sie augenscheinlich verstanden. Während die Gebiete und Gegner handgemacht beziehungsweise händisch platziert sind, wird die Tierwelt prozedural generiert. Hauen wir in einem Wald also sämtliche Wölfe um, dann sind keine mehr da - und wir müssen zum Wolfsledersammeln woanders nach den Viechern suchen, bis sich die lokale Population wieder erholt hat. Ein anderer Spieler trifft im gleichen Wald möglicherweise erst gar keine Wölfe, sondern stattdessen Hirsche. Analog zu **Skyrim** oder der **Gothic**-Serie kann es außerdem vorkommen, dass sich Kreaturen gegenseitig dezimieren. Drachen etwa sollen ihren Hort aktiv verteidigen, erst kürzlich habe sich einer beim Rundflug mit einem Riesen angelegt, erzählt Cameron Lee. »Ach, und wer hat gewonnen?«, will Mike Laidlaw wissen. Lee schaut seinen Creative Director an, als habe der etwas unanständiges über Feldsalat gesagt: »Der ... Drache?«

So groß wie Skyrim

Aber was passiert eigentlich, wenn der Drache beim Rundflug nicht in einen Riesen rasselt, sondern in unsere Gruppe? Das zeigt uns Bioware im Anschluss – und wir sind vom live gespielten Resultat sehr angetan. Das liegt zum einen daran, dass der verantwortliche Kampfsystem-Designer beim ersten Versuch spektakulär scheitert, was für einen gewissen spielerischen Anspruch spricht, weil sich Entwickler gemeinhin lieber kochendes Wasser in den Schoß kippen, als vor Journalisten am eigenen Spiel zu scheitern. Zum anderen ist dieser Drachenkampf beeindruckend inszeniert und wirkt – im krassen Gegensatz zu den bislang veröffentlichten Videoszenen – wunderbar taktisch. So ein Drache besitzt nämlich mehrere Trefferzonen: Nachhaltig verwundbar ist

Was ist eigentlich mit **Morrigan**? Die Hexe wird in Inquisition zwar einen »Auftritt« haben, aber nicht als spielbares Gruppenmitglied fungieren. Gleiches gilt übrigens für Hawke aus Dragon Age 2 und den Grauen Wächter aus Origins.



Zwerg **Varric** feierte bereits in Dragon Age 2 sein Gefährtendebut.



Große **Städte** wie Denerim aus Origins wird es in Inquisition voraussichtlich nicht geben.



er an Hals und Kopf. Genau dort kommt man aber schlechterdings nur mühsam dran. Also muss ein Tank die verheerenden Feuerangriffe über sich ergehen lassen, während sich die Schadensausteiler um die Klauen kümmern und der Heiler den Tank am Leben hält. Hauen wir dem Biest etwa das linke Vorder- und Hinterbein weg, dann kippt es zur Seite und entblößt seinen Hals. Als wir den verantwortlichen Kampfsystem-Designer fragen, ob die Mechanik vom Draigoch-Raid aus **Herr der Ringe Online** inspiriert ist (dort muss ein Raid-Mitglied alleine den Kopf des turmhohen Drachen Draigoch tanken, während die übrige Gruppe systematisch seine Klauen abarbeitet), bekommt er große Augen. »Funktioniert das dort etwa auch so?«, will er wissen. Wir nicken. »Okay, das muss ich mir anschauen.«

Wir schauen uns in der Zwischenzeit das technische Gerüst von **Inquisition** an. Schließlich ist die eingesetzte Frostbyte-3-Engine auf den ersten Blick nicht unbedingt für ein Rollenspiel prädestiniert, sondern wurde vom Entwickler Dice speziell auf die Anforderungen von **Battlefield 4** (sowie möglicher Nachfolger) zugeschnitten. »Sie ist dafür gemacht, dass sich Flugzeuge beschießen, während unter ihnen Leute mit Jet-Skis durchs Wasser rasen«, erklärt Mike Laidlaw. Flugzeuge und Jet-Skis gibt's in **Dragon Age** natürlich nicht, aber Bioware setzt die Stärken der Engine offenbar trotzdem clever um. Vor einem Kampf beispielsweise steht ein gegnerischer Magier auf einem Mauervorsprung und hat von dort eine ideale Sicht auf das wahrscheinliche Schlachtfeld: ein Sniper-Nest gewissermaßen. Bevor wir uns also ins Getümmel stürzen und förmlich um Feuerbälle betteln, sollten wir den Kerl mit einem gut platzierten Zauberspruch dort runterschießen – oder alternativ unseren Schurken über das verwitterte Mauerwerk schicken, im Tarnmodus versteht sich, um den Magier mit einem »Backstab« aus dem Gefecht zu nehmen. Diese Vertikalität steht den Kämpfen zumindest in den uns vorgespielten Szenen taktisch sehr gut zu Gesicht. Ach ja: **Inquisition** ist das erste Bioware-Spiel seit 14 Jah-



Die **Tierwelt** wird prozedural generiert. Sind alle Hirsche in einem Gebiet erlegt, gibt's erstmal keine mehr.

In den ersten vier Monaten nach Release wurden von Dragon Age: Origins mehr als drei Millionen Exemplare verkauft.



Insbesondere die **Wassereffekte** sehen einfach fantastisch aus.



Elfenmagier **Solace** gehört zu den beiden neu enthüllten Gefährten.

ren (seit **MDK 2**, um genau zu sein), in dem der Protagonist aktiv springen darf. Klettern ist übrigens nicht möglich. Aber mal ehrlich? Wer will in einem klassischen Rollenspiel schon klettern? Wir jedenfalls nicht.

Außerdem sieht das neue **Dragon Age** geradezu unverschämt gut aus. Bei einem Spaziergang am Strand beispielsweise staunen wir förmlich über den realistischen Wellengang (auch wenn momentan noch die Brandung fehlt), am Ufer ist jeder einzelne Kiesel gestochen scharf texturiert. Bei einem Rundflug am Rechner des verantwortlichen Grafikdesigners wiederum beeindrucken die hohe Weitsicht, die dichte und plastisch wirkende Vegetation sowie die dynamischen Wettereffekte, die sowohl optische als auch spielerische Auswirkungen haben sollen. Nach einem Regenguss etwa bilden sich an den physikalisch korrekten Stellen kleine Pfützen, im schlammigen Untergrund bewegt sich unsere Gruppe spürbar langsamer – was gegebenenfalls einen gravierenden Einfluss auf die Kämpfe nehmen soll. Auch die vielfältige Ausrüstung kann sich nach dem diesbezüglich oft kritisierten Vorgänger endlich mal wieder sehen lassen. Für jeden Gefährten – und natürlich auch für den Inquisitor selbst – werden etliche Rüstungen, Helme, Schilde und Waffen modelliert, Bioware arbeitet mit mehr als einem halben Dutzend unterschiedlicher Metalle, mal stumpf, mal reflektierend, Regen soll realistisch davon abperlen. Bleibt lediglich zu hoffen, dass das Spiel auf dem PC auch in der uns gezeigten High-End-Qualität erscheint und nicht auf die Mittelklasse-Hardware von PS4 und Xbox One heruntergeskaliert wird. Auf Nachfrage verspricht Mike Laidlaw eine »richtige« PC-Optimierung; auch das ist eine Lehre aus dem Vorgänger, noch mal soll ein **Dragon Age**-Spiel auf dem PC nicht wie ein lieblos zusammengeschusterter Konsolen-Port wirken.

Flugzeuge und Jet-Skis

Kann dieses **Dragon Age: Inquisition** also wieder an die Qualität der alten Bioware-Spiele anknüpfen, an **Origins** und **Baldur's Gate 2** und **Knights of the Old Republic**? Als wir nach acht Stunden erneut vor Gebäude 4445 Calgary Trail stehen, auf das Taxi warten und feststellen, dass minus 31 Grad wirklich unerhört kalt sind, würden wir diese Frage spontan mit »Es sieht so aus.« beantworten. Aaryn Flynn, Cameron Lee, Mike Laidlaw und ihr Team arbeiten nämlich nicht bloß die Schwächen von **Dragon Age 2** auf, sondern leben auch spürbar wieder die Vision von einem großen, einem echten Bioware-Rollenspiel. Rund 40 unterschiedliche Enden soll **Inquisition** erzählen. Das ist ein ambitioniertes Ziel – auch wenn einige dieser Enden nur in Nuancen voneinander abweichen. Den Fans der alten Bioware-Spiele würde wohl schon ein einziges Ende genügen: die Erkenntnis, dass es das Studio immer noch drauf hat, dass es immer noch Spiele entwickeln kann, an die man auch Jahre später mit kindlicher Begeisterung zurückdenkt. **Inquisition** könnte so ein Spiel werden. Es wäre mal wieder Zeit. JG

Savegame-Import



Im Gegensatz zu **Dragon Age 2** wird es in **Inquisition** keinen traditionellen Savegame-Import geben. Bioware begründet das mit der neuen Konsolengeneration und dem Umstand, dass Speicherstände verloren gehen können. Getroffene Entscheidungen aus den Vorgängern lassen sich aber trotzdem übernehmen: Mit der sogenannten »Dragon Age Keep« (www.dragonagekeep.com) können wir online die Geschehnisse aus den beiden ersten Teilen nachspielen und einen virtuellen Speicherstand für **Inquisition** anlegen. Wer am Beta-Test der Dragon Age Keep teilnehmen will, kann sich jetzt schon online anmelden. Wir finden: grundsätzlich eine gute Idee.



Bioware hat's noch drauf

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Es gab mal eine Zeit, da habe ich Bioware-Spiele ebenso unbesehen gekauft wie Bruce-Springsteen-Alben. Dann kamen Dragon Age 2 und Mass Effect 3, der mühsam erarbeitete Kredit war beinahe restlos verspielt. Jetzt also Inquisition, ein Projekt, das mich in den ersten Videos noch seltsam kalt ließ, bei dem ich immer den Verdacht hatte, es könnte sich als Action-Adventure im Rollenspiel-Kostüm entpuppen. Nach dem Besuch bei Bioware muss, nein, darf ich allerdings sagen, dass mich schon lange kein Spiel mehr so nachhaltig positiv überrascht hat. Und das nicht nur, weil Bioware offenbar alle Schwächen des Vorgängers ausmerzt, sondern weil ich tatsächlich das Gefühl habe, dass das Studio endlich wieder eine Vision verfolgt, eine Welt erschafft. Lediglich die bislang vorgestellten Gefährten lassen mich noch ziemlich kalt. Varric oder Cassandra sind eben nicht Morrigan oder Shale. Trotzdem: Inzwischen freue ich mich richtig auf Dragon Age: Inquisition, die anfängliche Skepsis ist der zuversichtlichen Erwartung gewichen, dass ich Bioware-Spiele demnächst wieder so unbesehen kaufen kann wie Bruce-Springsteen-Alben. Hoffentlich

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	7 Days to Die	Action-Adventure	The Fun Pimps	11/13	–	2. Quartal 2014*
	Alien: Isolation	Actionspiel	Creative Assembly	02/14	–	2014
NEU	**Batman: Arkham Knight**	Actionspiel	Rocksteady	04/14	–	14. Oktober 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2015*
UPDATE	**Dark Souls 2**	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13, 01/14	Sehr gut	25. April 2014
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	Oktober 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	03/13	Sehr gut	25. April 2014*
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
UPDATE	**Dragon Age: Inquisition**	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13, 04/14	–	4. Quartal 2014
	Dying Light	Actionspiel	Techland	–	–	2014
NEU	**Elite: Dangerous**	Weltraum-Action	Frontier Developments	04/14	Sehr gut	2014*
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
UPDATE	**Evolve**	Actionspiel	Turtle Rock Studios	03/14	Sehr gut	4. Quartal 2014
	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	–	–	2014
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	–	–	2014
	Heroes of the Storm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	13/13	–	2014
	Hotline Miami 2: Wrong Number	Actionspiel	Dennaton Games	09/13	–	3. Quartal 2014
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14	–	2015
	Lords of the Fallen	Rollenspiel	Deck 13	11/13	–	2014
	Mirror's Edge 2	Actionspiel	Digital Illusions	–	–	2014
	Mittelerde: Mordors Schatten	Actionspiel	Monolith Productions	01/14	Sehr gut	2014
UPDATE	**Murdered: Soul Suspect**	Action-Adventure	Airtight Games	08/13, 04/14	–	6. Juni 2014
	Planetary Annihilation	Echtzeit-Strategie	Uber Entertainment	09/13	–	2014
	Prison Architect	Strategie	Introversion Software	10/13	–	2014
	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	2014*
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13	–	4. Quartal 2014
NEU	**Risen 3**	Rollenspiel	Piranha Bytes	04/14	–	August 2014
	Rust	Actionspiel	Facepunch Studios	03/14	Gut	2015*
	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	–	2015
	Starbound	Action-Adventure	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014*
	The Crew	Rennspiel	Reflections	08/13	–	2014
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	07/12, 12/12, 05/13, 03/14	Sehr gut	4. April 2014
UPDATE	**The Evil Within**	Actionspiel	Tango Gameworks	08/13	–	29. August 2014
UPDATE	**The Witcher 3: Wild Hunt**	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13, 08/13, 01/14	–	2015
	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2015
UPDATE	**Tropico 5**	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	2. Quartal 2014
	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13, 01/14	Sehr gut	2014
UPDATE	**Watch Dogs**	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13	Sehr gut	27.Mai 2014
	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13, 11/13, 03/14	Sehr gut	2014
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard	13/13	–	2014

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«- Artikel gibt es keine Wertung.

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

Preview



Batman: Arkham Knight
Der Dunkle Rächer fliegt wieder: Rocksteady hat das Finale der Arkham-Trilogie für den Herbst dieses Jahres angekündigt. Mit dem Batmobile und einer fünfmal so großen Spielwelt wie noch in Arkham City. Alle Informationen lesen Sie in unserer Vorschau.

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 April

Lego: The Hobbit	**Traveller's Tales**	**4.4.2014**
The Elder Scrolls Online	**Zenimax Online**	**4.4.2014**
Daylight	**Zombie Studios**	**9.4.2014**
The Lego Movie Videogame	**Traveller's Tales**	**10.4.2014**
Moebius: Empire Rising	**Pinkerton Road**	**15.4.2014**
War of the Vikings	**Fatshark**	**15.4.2014**
Trials: Fusion	**Redlynx**	**16.4.2014**
The Incredible Adventures of Van Helsing 2	**Neocore**	**17.4.2014**
Wargame: Red Dragon	**Eugen Systems**	**17.4.2014**
Monochroma	**Nowhere Studios**	**24.4.2014**
Dark Souls 2	**From Software**	**25.4.2014**
Child of Light	**Ubisoft Montreal**	**30.4.2014**
Novus AEterno	**Taitale Studios**	**April 2014**
Warlock 2: The Exiled	**Ino-Co Plus**	**April 2014**

Leser-Charts März

1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↑	2
2	Battlefield 4	↓	1
3	Diablo 3	–	3
4	World of Tanks	↑	8
5	Assassin's Creed 4: Black Flag	↓	4
6	The Witcher 2	↑	16
7	Battlefield 3	↓	5
8	Hearthstone	WIEDER DA	–
9	League of Legends	↓	6
10	Dragon Age: Origins	↓	7
11	Borderlands	↑	22
12	Gothic 2: Die Nacht des Raben	WIEDER DA	–
13	18 Wheels of Steel	↑	19
14	FIFA 14	WIEDER DA	–
15	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	14
16	WarCraft 3: The Frozen Throne	↑	17
17	Mass Effect 2	WIEDER DA	–
18	Total War: Rome 2	↓	10
19	Might & Magic X: Legacy	NEU	–
20	Civilization 5: Brave New World	↑	21
21	Deus Ex	↓	12
22	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	↑	24
23	Arma 3	WIEDER DA	–
24	Call of Duty: Ghosts	WIEDER DA	–
25	Command & Conquer: Generäle	WIEDER DA	–

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 03/2014. Mitmachen: GameStar.de/mitmachkarte

Darauf warten die GameStar-Leser

1	The Witcher 3: Wild Hunt	↑	4
2	Grand Theft Auto 5	–	2
3	Diablo 3: Reaper of Souls	↓	1
4	Far Cry 4	↑	12
5	Dragon Age: Inquisition	–	5
6	Star Citizen	↓	3
7	The Elder Scrolls Online	–	7
8	Cyberpunk 2077	↑	–
9	Mass Effect 4	↑	17
10	Half Life 3	↓	8
11	Wolfenstein: The New Order	↑	–
12	Watch Dogs	↓	10
13	Starcraft 2: Legacy of the Void	↑	14
14	Age of Wonders 3	↑	21
15	Half Life 2: Episode 3	↓	13
16	Risen 3: Titan Lords	↑	–
17	Mafia 3	↑	18
18	Kingdom Come: Deliverance	↑	–
19	Alien: Isolation	↓	6
20	Dark Souls 2	↑	–
21	Titanfall	↓	9
22	DayZ	–	22
23	Doom	↓	15
24	Two Worlds 3	↑	–
25	Wasteland 2	↑	–

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 03/2014. Mitmachen: GameStar.de/mitmachkarte

Risen 3 Titan Lords

Zum Abschluss der Trilogie wechselt Piranha Bytes zwar einen frischen Helden ein, wagt ansonsten aber keinen echten Neustart. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen 2: Dark Waters, GS 06/12: 86 Punkte)**
Termin: **August 2014** Status: **zu 60 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

⊕ Stärken

+ glaubwürdige Welt
+ verfeinertes Kampfsystem
+ mehrere Lösungswege
+ neues Moralsystem

⊖ Schwächen

- statische Dialoge
- Was taugt der neue Held?

Kein Satz könnte **Risen 3** besser die Bühne bereiten als dieser: »Was ist denn das schon wieder für eine Scheiße?!« Das kreischen nicht etwa wir selbst, als uns der Publisher Deep Silver eine Betaversion des jüngst enthüllten Rollenspiels vorführt – dieser Fluch entfährt dem Helden, als er nach einem Nickerchen unerwartet in der Schattenwelt erwacht, einem umnebelten Totenreich. Wo die Hauptdarsteller anderer Spiele ihr Schicksal wortlos oder zumindest weniger lästerlich zu Kenntnis nehmen, regiert hier erneut das klare Wort – ja, auch **Risen 3** ist 100 Prozent Piranha Bytes und gewinnt damit schon mal einen Sympathiepunkt. Den hat das Essener Entwicklerteam allerdings auch nötig, denn der Vorgänger **Risen 2** gilt in der Piranha-Community als umstritten: zu ungewohnt das Piratensetting, zu klicklastig die Kämpfe, zu schlapp die Story, zu linear das Absegeln der in Inseln unterteilten Spielwelt. Mit **Risen 3** will man's wieder besser machen, wagt aber keinen echten Neustart. Mit einer Ausnahme, zum Abschluss der **Risen**-Trilogie wechselt Piranha Bytes nämlich – den Helden.



Die organischen **Landschaften** gehören weiterhin zu den Piranha-Bytes-Stärken.

Über den neuen Weltenretter möchten die Entwickler noch wenig verraten, auch einen Namen hat er – natürlich – noch nicht. Seine Vorgeschichte kennen wir aber wenigstens schon, er flucht nämlich nicht nur gerne, sondern ist auch verflucht; seine Seele wurde von einem Schattenlord gestohlen. Diese Geistermagier hausen samt ihrer untoten Gefolgschaft in seltsamen Totenkopfhöhlen, die aus dem Untergrund emporgestiegen (englisch: »risen«) sind. Gleichzeitig herrscht immer noch Titanen-Notstand, **Risen 3** trägt nicht umsonst den Untertitel **Titan Lords**. Nun geht's endlich den Tita-



Der Held ist den **Wächtern** beigetreten, einer der voraussichtlich drei Gilden.



In dieser Vulkanlandschaft lauern garstige **Riesenwarane**.

Das portugiesische Wort »Piranha« entstammt wohl der ausgestorbenen Tupi-Sprache und könnte »Scherenfisch« bedeuten.

nenmeistern Ismael und Ursegor an den Kragen, deren randalierende Riesen das Land verwüsten. Gegen die Monsterplage könnten die Magier der Insel Taranis helfen, die einen Magiereaktor bauen, um ihr Eiland vor den Titanen zu schützen. Ergo stattet der Held der Zaubertruppe in der uns vorgeführten Betaversion einen Besuch ab.

Schon die ersten Schritte auf Taranis demonstrieren, dass Piranha Bytes eines nicht verlernt hat: eine Spielwelt zu erschaffen, die zum Verweilen und Erkunden einlädt. So hat sich technisch zwar wenig getan, **Risen 3** basiert weiterhin auf der Engine der Vorgänger, aber die reine Technik spielt hier sowieso eine untergeordnete Rolle. Viel wichtiger sind die liebevoll gebauten Landschaften. Der Held stapft durch bewaldete Schluchten, die einfach natürlich aussehen, in denen jeder Baum, jedes Grasbüschel, jedes Goblincamp von Hand gepflanzt wurden, und die mit einer gelungenen Lichtstimmung samt märchenhaften Sonnenuntergängen bezaubern. Vor der Küste liegen kleinere Inseln, zu denen der Weltenretter schwimmen darf – das hat es bei Piranha Bytes seit **Gothic 3** nicht mehr gegeben. Traditionsgemäß soll es sich lohnen, die Welt zu erkunden, auf angeschwemmenen Eilanden etwa lagern eventuell Auftraggeber oder Schätze. Ganz nebenbei soll's auch wieder mehr spielerisch sinnfreie, aber stimmungsfördernde Interaktionsmöglichkeiten mit der Umgebung geben; wer in **Risen 2** das Wasserfassschlürfen oder Stuhlhocken vermisst hat, bekommt es nun wieder.

Freiheit für die Parzellen

Nach dem dschungellastigen Vorgänger verspricht Piranha Bytes überdies mehr landschaftliche Abwechslung, Bilder zeigen neben Urwald auch europäisch angehauchte Forstgebiete und Lavaflüsse. Live zu sehen bekommen wir nur einen weiteren Oberwelttyp, rund um eine Totenkopfhöhle dominieren Ascheböden und verdorrte Bäume – bleibt abzuwarten, ob andere Regionen merklich anders aussehen. Apropos: Wie im Vorgänger gibt's keine durchgehende Spielwelt, auch **Risen 3** unterteilt sich in »Parzellen«, also wohl Inseln und Festland-Abschnitte. Wie man dazwischen hin und her reist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, wir tippen auf das Comeback des Spielerschiffs. Im Vergleich zum Vorgänger soll die Rundreise nun aber weit weniger vorbestimmt ausfallen; nach dem linearen Prolog darf man die Schauplätze in beliebiger Reihenfolge ansteuern. Die Welt wird also wieder offener – über ihre Größe schweigt sich Piranha Bytes jedoch ebenfalls noch aus.

Doch zurück zu den Magiern. Wie es sich für einen hochnäsigen Hexerclub gehört, laden deren Chefs nicht jeden dahergelaufenen Bauernschläger sofort zum Tee ein. Um zu beweisen, dass er einer Audienz würdig ist, soll der Held zunächst eine Kristallmine von Monstern säubern. Das verrät ihm Magnus, der Wächtergeneral des Magierklosters, in einem der erneut sehr statischen und unbeholfen animierten Dialoge – die altbekannte Engine zeigt eben auch ihre altbekannten Schwächen. Die Wächter sind übrigens der militärische Arm der Magier und eine der Gilden, denen man in **Risen 3** beitreten kann. Davon soll's abermals mehrere – vermutlich drei – geben, die anderen will Piranha Bytes in den kommenden Monaten enthüllen. Wie immer darf der Hauptdarsteller nur einer Gruppierung beitreten, bekommt dafür aber auch Zugriff auf spezielle Rüstungen und sogar Talente. Beispielsweise dürfen nur Wächter die aus dem ersten **Risen** bekannte Kristallmagie erlernen und Gegner mit Elementarzaubern beharken. Außerdem darf man sich auch innerhalb der Gilde im Rang hocharbeiten und Belohnungen freischalten.

Den Trip in die monsterverseuchte Mine unternimmt der Recke zu Demonstrationszwecken als bereits erfahrener Wächter mit vollem Magiearsenal. Die Gefechte gegen Felsspinnen und andere Viecher spielen sich generell wie im Vorgänger, zum Beispiel verketten sich gut getimte Klicks wieder zu Schlagkombos. Hinzu kommen einige willkommene Änderungen, unter anderem sind die in **Risen 2** vermissten Hechtrollen zurück: Wenn ein Feind kurz innehält und einen Machthieb auflädt, kann der Held mit einem beherzten Sprung ausweichen – das macht die Nahkämpfe dynamischer, zumal auch menschliche Widersacher hin und wieder



Elementarzauber lassen sich nun auch im Nahkampf einsetzen.

Der **neue Held** hat (noch) keinen Namen, aber ein Problem: Weil seine Seele gestohlen wurde, muss er aufpassen, dass er nicht zum Dämon mutiert.

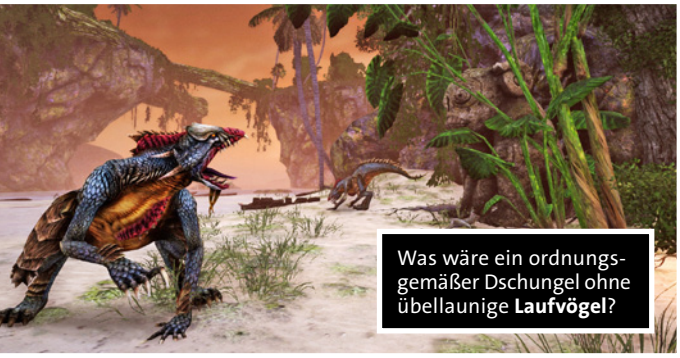
Bei einer Brasilienreise beobachtete US-Präsident Roosevelt einen Festakt, bei dem Fischer eine Kuh an Piranhas verfütterten.



Im Spielverlauf bekommt es der Held auch mit **geflügelten Dämonen** zu tun.



In der **Mine** können wir Kristalle abbauen, die beim Crafting zum Einsatz kommen.



Was wäre ein ordnungsgemäßer Dschungel ohne übellaunige **Laufvögel**?



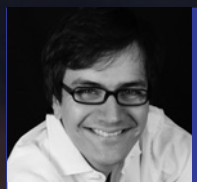
Die **Schattenlords** und ihr untotes Gefolge entsteigen merkwürdigen Totenkopfhöhlen.

weghechten. Angriffe von Monstern und Tieren lassen sich nun zudem wieder abblocken, Zauber darf der (noch) Namenlose auch im Nahkampf einsetzen. Jede Elementarhexerei hat nämlich zwei Modi: als Geschoss à la Feuerball und als Spezialschlag à la Flammenfaust. Dadurch werden Magier etwas wehrhafter. Piranha Bytes hat also Lehren aus den Vorgängern gezogen und versucht, die Gefechte wieder etwas taktischer und vielfältiger zu gestalten.

In diesem Fall wäre das Scharmützel allerdings gar nicht notwendig gewesen, wie gehabt gibt es nämlich meist mehrere Wege zum Ziel. Um die Obermagier zu besuchen, hätte der Held auch einfach in den Klosterbrunnen springen können. So gelangt er nach einer kurzen Schwimmpartie in den Keller der Zauberklause und kann drinnen zu den Anführern spazieren, um mit ihnen über den Anti-Titanen-Reaktor zu plaudern. Der wird übrigens von Blitzableiter-Monolithen gespeist, die magische Entladungen aus Wolkenwirbeln saugen, aber ihrerseits erst mal von Monstern gesäubert werden wollen. Klingt nach einem Heldenjob, allerdings einem überaus klassischen. Wie seine Vorgänger und zuvor **Gothic** dürfte auch **Risen 3** kein erzählerisches Feuerwerk abbrennen, auch wenn die Entwickler eine ausgefeiltere Handlung versprechen.

Statische Dialoge, dynamische Kämpfe

Eine zentrale Rolle darin spielt wohl die Schattenwelt, in der sich der Recke nach eingangs erwähntem Nickerchen wiederfindet und die er im Spielverlauf regelmäßig besuchen dürfte. Diesmal trifft er im neblig-grauen Totenreich den Geist des Inquisitors Mendoza aus dem ersten **Risen**. Nach einem kurzen Plausch mit dem Phantom erwacht der Held wieder im Bett – puh, nur ein Traum. Oder doch nicht? Gegen die Traumhypothese spricht nicht nur der plötzlich direkt neben dem Bett erscheinende Höllenhund, sondern auch die Einblendung »Seele -1«. Ja, der Ausflug ins Schattenreich hat den Hauptdarsteller einen Teil seines Seelenheils gekostet. Und nicht nur das, auch böse Taten nagen daran, etwa Lügen in Dialogen – als erstes Spiel von Piranha Bytes hat **Risen 3** eine Art Moralsystem; wer zu viel Seele verliert, beschleunigt den eigenen Verfall zum Dämon. Das beeinflusst, wie andere Personen auf den Helden reagieren, seelenlose Schwertschwinger bekommen weniger Hilfe; außerdem gipfelt **Risen 3** für sie in einem anderen Ende. Verlorenes Seelenheil lässt sich allerdings auch wiederherstellen, indem man im Schattenreich Seelenstaub sammelt oder die schwarzen Herzen erlegter Schattenbestien verspeist. Wir sind schon auf den Kommentar des Helden gespannt, wenn er Letzteres zum ersten Mal macht. GR



Neustart vertagt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Risen 3 markiert weder einen Neustart noch eine Rückbesinnung auf das erste Risen oder gar die alten Gothics, sondern entpuppt sich als erweiterte und dezent verfeinerte Version von Risen 2. Wer Letzteres nicht mochte, sollte also auch diesmal vorsichtig sein, etwa, weil es abermals keine zusammenhängende Spielwelt gibt. Auch technisch tut sich wenig, die Gespräche etwa sahen schon im Vorgänger alt aus. Mich stört das allerdings wenig, denn das Inselreich von Risen 2 war zwar zersplittert, aber dennoch verdammt stimmungsvoll – selbst für einen Piratenhasser wie mich. Piranha-Bytes-Spiele leben nun mal nicht von Erzählgewalt oder Inszenierung, sondern von ihren glaubwürdigen Kulissen und ihrem schroffen, ja altmodischen Charme. Das macht sie einzigartig. Wenn die Entwickler auf diesen Stärken auf-, mehr Abwechslung ein- und spielerische Nervfaktoren (die Kämpfe!) abbauen, kann auch Risen 3 ein feines Rollenspiel werden. Zumal's ja durchaus Neuerungen bietet, allen voran das Moralsystem – ich bin gespannt, ob und wie es sich tatsächlich auswirkt. Und nun hätte ich gerne eine spielbare Version. Denn da mag die Spielwelt noch so unzusammenhängend sein, einladend sieht sie definitiv wieder aus.

Das **Magierkloster** von Taranis im Tageszeiten- und Wetterwandel zur Mittagszeit (links), bei Regen (Mitte) und in der Abenddämmerung (rechts).







Bis zur Veröffentlichung von Risen 2 lagen die Rechte an der Gothic-Serie beim Ex-Publisher Jowood. Seitdem hat Piranha Bytes sie wieder.

ECHTZEIT-STRATEGIE FÜR PROFIS!

WARGAME

RED DRAGON

TRAILER

ANSCHAUEN!

„RIESIGE KARTEN. EINDRUCKSVOLLER ZOOM. GEHEIMTIPP."
COMPUTER BILD SPIELE (4/2014)



AB 17. APRIL







VON DEN MACHERN VON
ACT OF WAR UND R.U.S.E.

WWW.WARGAME-RD.COM

EUGEN SYSTEMS

/WARGAMERTS /FOCUSINTERACTIVE @WARGAMERTS

©2014 Eugen Systems and Focus Home Interactive. Developed by Eugen Systems. Published by Focus Home Interactive. Wargame: Red Dragon, Focus, Focus Home Interactive and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All rights reserved. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

FOCUS HOME INTERACTIVE PC DVD ROM

Skyrim Enderal

So viel mehr als eine Mod: Enderal macht aus einem ohnehin schon großartigen Rollenspiel möglicherweise noch ein besseres. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: SureAI Entwickler: SureAI (Nehrim, GS 10/10, keine Wertung)
Termin: 1. Quartal 2015 Status: zu 60 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Topspiel-Video

Der kleine Rynéus weint bitterlich, und wir fühlen uns schmutzig. Weil wir ihm seinen Herzenswunsch nicht erfüllen können. Dabei wäre das gar nicht so schwierig. Wir müssten nur für immer ins kleine, beschauliche Küstenstädtchen Silberhain ziehen und sein Freund werden. Unsere Tage würden wir mit Spielen verbringen, die nahe Mine würde auch für uns genug Silber abwerfen, um uns ein sorgenfreies Dasein zu bescheren. Aber wir haben eine Aufgabe. Eine große Gefahr droht. Und nur wir können sie abwenden. Das in diesem Moment Schlimmste daran: Rynéus ist einer der Schlüssel, um diese Gefahr zu bannen. Deswegen schlagen wir dem Jungen nicht nur seinen Herzenswunsch aus, sondern zerstören gleich auch noch sein Leben. Und fühlen uns im Anschluss noch schmutziger. Sie merken bereits, die Abenteuer im Rollenspiel **Enderal: Die Trümmer der Ordnung** funktionieren nicht nach Schema F: hier gut, dort böse. Simples Schwarz-Weiß wollen die Entwickler vermeiden. Vielmehr soll **Enderal** eine Welt voller Grautöne werden. Eine farbenfrohe und abwechslungsreiche Welt voller Grautöne allerdings.

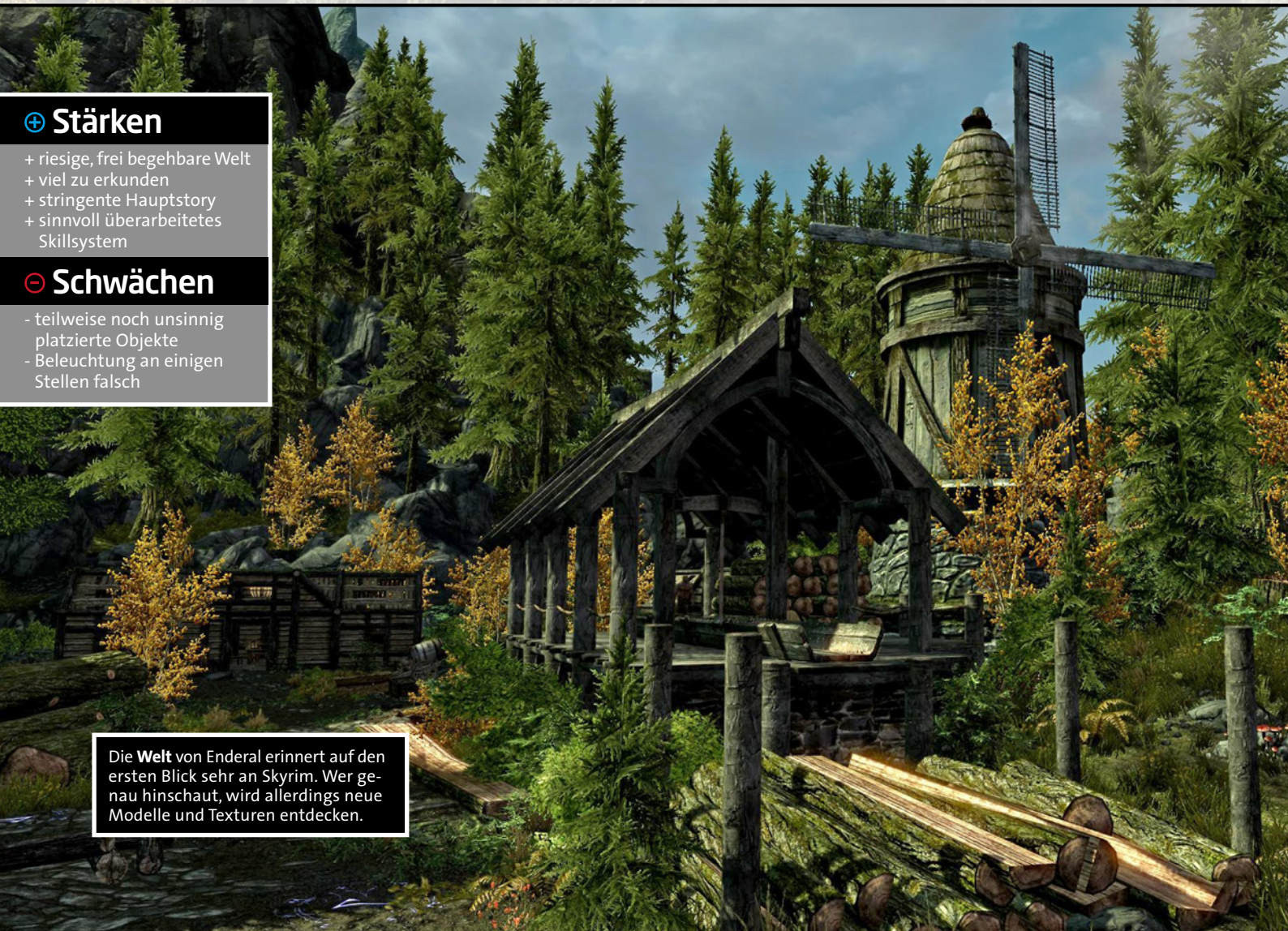
Und jetzt alle so: »Ende... was?« Hinter **Enderal** verbirgt sich eine sogenannte Total Conversion. Das Entwicklerteam SureAI hat sich **Skyrim** geschnappt, um daraus ein gänzlich neues Spielerlebnis zu machen. Okay, nicht ganz, etwa 40 Prozent der Texturen von **Enderal** stammen noch aus Bethesdas Rollenspiel, die restlichen 60 Prozent sind jedoch Eigenkreationen. Was man deutlich sieht. Anders als die originalen Objektoberflächen besitzen die von SureAI eine deutlich höhere Auflösung. Eine Eigenkreation ist auch die Welt, die circa drei Viertel der Abmessungen von Himmelsrand haben wird, aber viel mehr Abwechslung bietet. Statt ausschließlich Schnee-Idylle und gemäßigte Zone finden wir in **Enderal** auch Wüste, Dschungel und sogar Unter-

⊕ Stärken

+ riesige, frei begehbare Welt
+ viel zu erkunden
+ stringente Hauptstory
+ sinnvoll überarbeitetes Skillsystem

⊖ Schwächen

- teilweise noch unsinnig platzierte Objekte
- Beleuchtung an einigen Stellen falsch



Die **Welt** von Enderal erinnert auf den ersten Blick sehr an Skyrim. Wer genau hinschaut, wird allerdings neue Modelle und Texturen entdecken.

wasser-Abschnitte. Wir entdecken nicht nur neue Texturen, sondern auch neue Siedlungen, eine neue und gigantische dreigeteilte Stadt, neue Dungeons mit neuen Monstern und vor allem ein neues großes Abenteuer, in dem der kleine Rynéus eine entscheidende Rolle spielt. Bei all dem bisher von uns Gesehenen hat uns vor allem der Detailgrad aus den Socken gehauen. So viel Krimskrams wie in einem einzigen Haus in **Enderal** findet man in **Skyrim** vielleicht in insgesamt drei großen Palästen.

Bereits zwei Jahre werkelt das Mod-Team SureAI mit elf festen Mitgliedern an diesem Projekt. Viele der Inhalte sind schon fertiggestellt, die Hauptarbeit besteht ab jetzt darin, alles miteinander zu verschmelzen. Ein weiteres Jahr wird dafür aller Voraussicht nach noch ins Land ziehen, dann soll **Enderal** als kostenloser Download angeboten werden. Der uns über 100 Stunden beschäftigen kann, wenn wir nicht nur stumpf

Über 100 Stunden

der Hauptaufgabe folgen. Allein die schlägt schon mit circa 25 Stunden zu Buche. Wir schreiben es gerne nochmal: Kostenloser! Download! Das Einzige, was wir für das Rollenspiel brauchen, ist eine aktuelle Version von **Skyrim**. Und wer hat die bitte nicht?



Als Bogenschütze kommt uns das Talent **»Auge des Sturms«** zugute. Damit verlangsamen wir deutlich die Zeit und können entspannt zuschauen, wie sich unsere Pfeile in Gegner bohren.

Und wer hat sich bei **Skyrim** nicht zumindest ein bisschen darüber geärgert, dass Bethesda es wie bei den Vorgängern mal wieder versäumt hat, der Story (Sie wissen schon, das mit den Drachen) echtes Gewicht zu verleihen? Diesen Ärger will SureAI vermeiden. **Enderal** soll uns mit einer stringent von Anfang bis zum Ende erzählten Hauptstory fesseln, die – wie schon gesagt – abseits von Gut gegen Böse ablaufen wird. Dass SureAI diesbezüglich keine leeren Versprechungen machen dürfte, haben wir anhand der bisher einzigen am Stück funktionierenden Quest schon selbst ausprobieren können. Die führte uns nach einem erfolgreichen Erpressungsversuch aus der Hauptstadt Ark ins Örtchen Silberhain, ließ uns kleine Spiele spielen, einen Jungen ins Herz schließen, einen Hund verfolgen, Schmetterlinge fangen, ein extrem abstoßendes Monster töten und am Schluss recht verzweifelt von dannen reiten. Zum einen, weil die Quest nicht den von uns erwarteten Ausgang genommen hat, zum anderen weil's für uns danach nicht weiterging. Zu gerne hätten wir mehr gesehen. Und gehört. Denn für **Enderal** hat SureAI einen ganzen Haufen Profi- und talentierte Hobbysprecher gewinnen können. Die machten zumindest in dem von uns Erlebten einen so guten Job, dass sich so manches Vollpreisprodukt beschämt abwenden darf. Wer trotzdem Zweifel am erzählerischen Können und der Professionalität von SureAI hat, kann sich derer anhand des letzten großen Wurfs der Modder entledigen. **Nehrim** heißt er. Dahinter verbirgt sich eine Total Conversion zu **The Elder Scrolls: Oblivion**. Besser gesagt, DIE Total Conversion zu **Oblivion**. Mehr dazu im Kasten auf Seite 30.

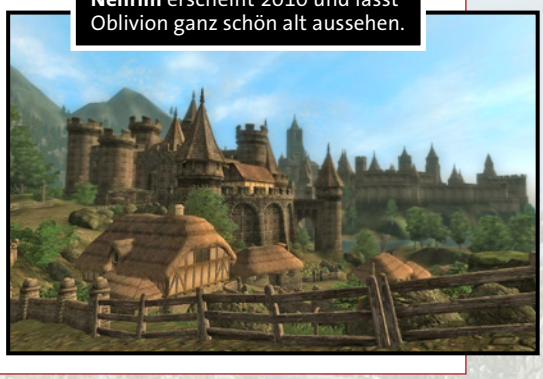
Doch um Missverständnissen vorzubeugen: **Enderal** wird trotz stringenter Handlung kein lineares Abenteuer, in dem wir nur Auftrag um Auftrag abklappern. Genau wie in der Vorlage dürfen wir frei erkunden, jede



So schick kann die alte **Creation-Engine** von Bethesda aussehen. Auch wenn wir hier nur gewöhnliche Skelettgegner in Flammen aufgehen lassen.

Was ist Nehrim?

Die Total Conversion zu **The Elder Scrolls: Oblivion** erscheint im Juni 2010, nachdem SureAI satte vier Jahre daran gearbeitet hat, und wird gleich darauf mit dem »Mod of the Year«-Award der Mod Database ausgezeichnet. Zu Recht, denn in Größe und Qualität kann kaum eine andere Total Conversion mit **Nehrim** gleichziehen. Das Spiel zeichnet sich durch eine hochspannende Handlung über Machtge- und -missbrauch aus, fast eine Art politisches Lehrstück im Gewand eines Fantasy-Rollenspiels. Neben der neuen Welt und einer rund 25 Stunden langen Hauptgeschichte haben SureAI auch eigene Musik und eine Vollvertonung auf Deutsch und Englisch eingebaut. Einziger Wermutstropfen, als **Nehrim** erscheint: Die Total Conversion ist ungemein hardwarehungrig. Selbst auf High-End-Rechnern ruckelt sie vor allem in Erothin, der riesigen Hauptstadt des Mittelreichs. **Nehrim** gehört wie auch **Enderal**, **Arktwend** und **Myar Aranath** (bei Letzteren handelt es sich um Total Conversions zu **Morrowind**) zum Vyn-Zyklus. Vyn ist die SureAI-Variante eines Tamriels von Bethesda: eine Welt mit unterschiedlichen großen Inseln darauf. Wer mehr über Vyn, seine Länder und seine Geschichten erfahren möchte, kann auf sureai.de/wiki/ ganze Tage mit Lesen verbringen.



Nehrim erscheint 2010 und lässt Oblivion ganz schön alt aussehen.

Höhle unter die Lupe nehmen, alte Gemäuer durchstromern, Nebenaufträge annehmen oder einfach nur so mit unserem Pferd durch die Botanik reiten. Natürliche Grenze dabei: die Stärke der Gegner im Vergleich zu unserer. Dass es massig zu entdecken geben wird, ist kein hohles Geschwätz. Zwar funktionierte in unserer Version wie gesagt nur die Rynéus-Quest am Stück, aber viele der Gebiete konnten wir auch unabhängig davon untersuchen. Gleich vor der Hauptstadt Ark etwa ritten wir durch eine liebliche Seenlandschaft, in der Tempelruinen auf tapfere Erkunder warten. Auf der zweiten Ebene der Hauptstadt haben wir uns in schummrig beleuchteten Hehlerbuden umgeschaut, in denen überall kostbare Gemälde an den Wänden lehnten. In einem finsteren Gewölbe trafen wir auf Fallen, Rätsel und einen uralten Zauselgeist namens Yogosh. Mutig erforschten wir eine zerfallene Familiengruft und wehrten uns gegen die knöchernen Überreste der so untoten wie unfreundlichen Bewohner.

Zunächst stranden wir allerdings als Flüchtling aus dem politisch zerrütteten Land Nehrim an der Küste und müssen uns darum kümmern, nicht von jedem dahergelaufenen Wolfswelpen zum Frühstück erklärt zu werden. Nach den ersten Kontakten mit den Bewohnern stellen wir fest, dass irgendwas gehörig schiefläuft in Reich Enderal. Zuvor unbescholtene Bürger werden quasi über Nacht zu Serienmördern, unerklärliche Gewaltexzesse lassen die Einwohner der Siedlungen erzittern. Das Geheimnis dahinter gemahnt ein wenig an die Story aus **Mass Effect**, ohne diese allerdings stumpf zu kopieren. Und die Lösung ist auch nicht Krieg. Wir sind's. Wie aus dem Nichts in unserem Kopf auftauchende Erinnerungen über die Vergangenheit lassen uns in eine mögliche Zukunft schauen und entsprechend handeln. Das Coole daran: Die Erinnerungen sind nicht unsere. Wir schlüpfen also hin und wieder etwa in die Haut längst Verblichener und erleben dann deren Geschichten, zumindest in den wichtigen Auszügen. Die Handlung gipfelt schließlich in zwei möglichen Enden. Jedoch ohne dass wir über den ganzen Verlauf des Spiels auf



Diese unfreundliche Dame hat sich gerade dank unseres **Schlangenzungenöls** (Talent) lang gemacht.

Erinnert an Mass Effect

das eine oder andere Finale hinarbeiten könnten, erst knapp vor Schluss wird's die entsprechende Entscheidung geben; zwei Handlungspfade lassen sich dann selbst von einem so ambitionierten Mod-Team wie SureAI kaum stemmen. Im Kleinen dürfen wir die Story allerdings sehr wohl mitbestimmen. Etwa, wie uns unsere beiden Begleiter Calia und Jespar gesonnen sind. Die zwei werden keine neue **Skyrim**-Lydia, die wir je nach Belieben zuhause vergammeln lassen

Der verstoßene Sohn – eine Beispielquest



In der Hauptstadt Ark vermuten wir ein Artefakt, das uns bei unserer Hauptaufgabe helfen wird. Ein reicher und schnöseliger **Kaufmann** soll es in seinem Besitz haben. Wir statten ihm einen höflichen Besuch ab, aber er will nicht mit uns reden.



Deswegen dringen wir heimlich über die **Hintertür** in sein Haus ein, um kompromittierendes Material über ihn zu finden. Damit wollen wir ihn anschließend erpressen, um doch noch an den Gegenstand zu gelangen. Der Plan gelingt. In Teilen.



Der Kaufmann hat vor Jahren sein missgebildetes Kind aussetzen lassen. Damit erpressen wir immerhin von ihm das Wissen, dass der ungewollte Sohn das Artefakt haben soll. Eine **Reise** an die Küste steht an.









Enderal lockt mit einer breiteren **Landschaftspalette** als Skyrim. Aber Schnee darf auf keinen Fall fehlen.

oder mitnehmen können. Calia und Jespar stellen für die Handlung wichtige Charaktere dar und mutieren entweder zu ganz engen Freunden (Sie wissen schon, knutschen und so) oder zu Gestalten, die uns eigentlich nicht leiden können, aber ein Zweckbündnis mit uns eingehen. Beeinflussen lässt sich das unter anderem durch unsere Art, mit den beiden zu sprechen. Wenn wir freundlich sind ... knutschen und so. Wenn nicht, gibt's miese Laune.

Übrigens richtig gelesen, **Enderal** schließt an **Nehrim** an, ohne jedoch Wissen über die **Oblivion**-Mod vorauszusetzen. Wer sich trotzdem auskennt, darf sich über den einen oder anderen Rückbezug freuen. Und abermals richtig gelesen, auch in **Enderal** dürfen wir ein Eigenheim erstehen und es nach unseren Wünschen einrichten. Eine ganze Burg wie in **Nehrim** bekommen wir aber nicht geschenkt. Eigentlich schade.

Damit die Weltrettungstouren durchs gigantische Fantasy-Reich nicht in Tagestrips ausufern, hat SureAI ein Schnellreisesystem eingebaut, bei dem es jedoch nicht wie in **Skyrim** mit einem Klick auf die Karte getan ist, um von A nach B zu gelangen. Auf speziellen Türmen warten gigantische Vögel, die feste Routen abfliegen. Sobald wir uns auf den Rücken eines Tieres geschwungen haben, bekommen wir aktuell noch eine kleine Zwischensequenz zu sehen, anschließend den Ladebildschirm, um dann am Zielort zu landen. Ähnlich wie in **Warhammer Online** also. Wenn hinten raus jedoch noch genug Zeit und Entwicklerkraft übrig ist, will SureAI die Flüge in Echtzeit umsetzen, wie wir es etwa aus **World of Warcraft** kennen. Dann segeln wir über schroffe Berge, liebliche Wälder, Seen, Burgruinen und erspähen aus luftiger Höhe vielleicht noch den einen oder anderen Ort, dem wir unbedingt einen Besuch abstatten sollten. Wem die Vogelreisen zu lange dauern, darf sich allerdings auch eine Zauberfähigkeit erspielen, die ihn an einen zuvor markierten Ort teleportiert.

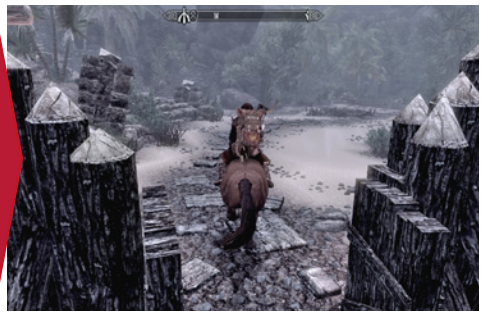
Womit wir bei dem Punkt angelangt sind, in dem sich **Skyrim** und **Enderal** maßgeblich voneinander unterscheiden. Anders als in Bethesdas Rollenspiel werden unsere Fähigkeiten nicht stärker, indem wir sie benutzen. Wir müssen sie klassisch freischalten und verbessern, indem wir Erfahrungspunkte und Gold investieren. Insbesondere Letzteres soll dem schnöden Mammon ein stärkeres Gewicht als in **Skyrim** verleihen und Erkundungstouren attraktiver gestalten. In den Dungeons stehen sicher überall Kisten herum, in denen das eine oder andere Goldstück auf uns wartet. Obendrein mutieren wir in **Enderal** nach diesem System nicht über kurz oder lang zur eierlegenden Wollmilchsau, die alles kann. Wir sollen uns vielmehr durch die Einschränkung über Erfah-



Im kleinen Städtchen Silberhain finden wir das **Kind**. Wohlauf und keineswegs missgebildet. Rynéus möchte uns das Artefakt sogar schenken, wenn wir nur für eine Weile mit ihm spielen und sein Freund werden.



Das Spiel wird schnell blutiger Ernst. In einer Ruine machen wir die Bekanntschaft mit einer mutierten, riesigen **Kreatur**, deren Tod allerdings auch unschöne Folgen für den kleinen Jungen und alle Bewohner Silberhains hat.



Am **Ende** verlassen wir den Ort mit einem bitteren Beigeschmack auf der Zunge. In unserem Gepäck zwar das kostbare Artefakt, in uns selbst aber auch ein enorm schlechtes Gewissen. Heldentaten enden für gewöhnlich anders.

Lydia ist uns deswegen gut im Gedächtnis, weil sie so schön in den Himmel flog, wenn ein Riese sie geschlagen hatte.





In der **Oberstadt** von Ark wohnen die Reichen, in der **Unterstadt** die Armen, Kranken und Zwielichtigen. Die sogenannte Verbotene Stadt darunter konnten wir leider noch nicht inspizieren.

rungspunkte und Gold für zwei, maximal drei von insgesamt neun Disziplinen entscheiden, um etwa zu einem klassischen Krieger zu werden oder zu einer Mischung aus Krieger, Assassine und Zauberer. Wer alles auf Maximum spielen möchte, müsste in der Theorie die Stufe 146 erreichen, in der Praxis ist das aber laut den Entwicklern nicht machbar. Jeder der neun Pfade versorgt uns nicht nur mit neuen Skills, sondern auch mit sogenannten neuen Talenten. Diese ersetzen bei **Enderal** die Drachenschreie aus **Skyrim**. Einer unserer Lieblinge: »Auge des Sturms«, eine gelungene Anpassung des Drachenschreis »Zeit verlangsamen«, weil wir uns bei der **Enderal**-Variante ganz normal weiterbewegen können und nicht ebenfalls ausgebremst werden, was insbesondere Bogenschützen zugutekommen dürfte. Ein Schwerpunkt, dem SureAI beim Charaktersystem besondere Aufmerksamkeit schenkt, ist die mögliche Kombination von Talenten. Wer etwa »Schlangenzungenöl« und »Flammenpfeile« geskillt hat, kann sich als Leisetreter einen Heidenspaß damit bereiten. Erst in Ruhe aus der Dunkelheit die Routen der Gegner ausspähen, dann das glitschige und leicht entzündliche Schlangenzungenöl an Engstellen verteilen. Dann zusehen, wie die unbedarften Feinde darauf ausrutschen und dann gemütlich die Flammenpfeile zücken. Wusch! Allerdings, so verspricht SureAI, werden Skills nicht zu übermächtig. Es soll also nicht wie in **Skyrim** so weit kommen, dass wir mit dem richtigen Schleich-Perk ausgestattet wie ein Elefant durch den Porzellanladen trompeten dürfen und trotzdem von niemandem entdeckt werden. Selbst Leisetreterprofis müssen in **Enderal** stets darauf achten, tatsächlich leise zu sein und in den Schatten zu bleiben. Hübsche und sinnvolle Dauerleihgabe aus den **Thief**-Spielen dabei: Fackeln lassen sich löschen, um aktiv für mehr Dunkelheit zu sorgen.

Gold ist Gold wert

Anders auch als in **Skyrim** und eher wie im richtigen Leben: Schlafen und Essen halten Helden gesund. Wer nicht pennt und ab und zu ein Brot, einen Apfel oder Gemüse einwirft, der regeneriert weder Mana noch Gesundheit. Zwingend erforderlich für erholsame Ruhephasen sind ein Bett oder Lager. Letzteres schlagen wir bei Bedarf selbstständig in der Pampa auf, um es nach einem Nickerchen wieder im Gepäck zu verstauen. Nettes Detail am Rande: Die lecker aussehenden Brote sind tatsächlich die virtuellen Nachbildungen eines knusprigen Sauerteigprodukts aus einem bayerischen Traditionsbackhaus. Aber ob nun Brote aus Bayern, Hessen oder Thüringen – **Enderal** wird nach unseren aktuellen Einschätzungen auch unabhängig davon ein Meilenstein im Mod-Bereich. Was das kleine Team von SureAI jetzt schon geschaffen hat, lässt uns ehrfürchtig staunen. Vielleicht wird es am Ende sogar besser als **Skyrim**. PET

Artwork und Spiel



Bevor sich SureAI an die Umsetzung der Welt macht, werden wie in einem normalen Studio **Konzeptzeichnungen** erstellt.



Das **Gasthaus** »Der rote Ochse« und Umgebung fallen im Spiel aber deutlich opulenter aus als auf der Vorlage.

Wer ist SureAI?

SureAI gibt's schon seit 2003, allerdings mit wechselnder Besetzung. Das hauptsächlich deutsche Team bestehend aus Studenten unterschiedlicher Fachrichtungen (Mediendesign, Architektur) hat sich auf Total Conversions und Mods zu Bethesda-Spielen spezialisiert. Neben **Morrowind**, **Oblivion** und nun **Skyrim** hat sich SureAI auch schon **Fallout 3** vorgeknöpft und dafür eine ungewöhnliche Kopfnuss-Erweiterung namens **Cube Experimental** gebaut, die mit dem eigentlichen Spiel kaum noch etwas bis nichts mehr gemein hat.



Johannes Scheer (l.) und **Nico Lietzau** (r.) von SureAI präsentieren uns Enderal.



Phä! No! Me! Nal!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

So ausufernd über eine Mod beziehungsweise über eine Total Conversion noch vor Release zu berichten – das machen wir ja für gewöhnlich nicht. Aber wenn Enderal mal eines nicht ist, dann gewöhnlich. Was SureAI bis jetzt schon auf die Beine gestellt hat, läuft zumindest bei mir schlicht unter phänomenal. Ich könnte mich ganze Tage in den noch nicht fertigen Gebieten aufhalten, ohne dabei auch nur eine Sekunde Langweile zu empfinden. Gefühlt habe ich das ohnehin schon getan und bei jeder Tour durch die Seenlandschaft oder die Umgebung um den Kornhof stets etwas Neues entdeckt. Das Wissen, dass neben einer großartigen Welt voller spannender Entdeckungen auch noch eine mehr als vielversprechende Story in Enderal steckt, macht mich ganz hibbelig vor Freude. Wann genau ist noch mal Anfang 2015?

Potenzial: Ausgezeichnet

1&1 ALL-NET-FLAT



NEU!

✓ FLAT FESTNETZ

✓ FLAT ALLE HANDY-NETZE

✓ FLAT INTERNET

19,99 ~~29,99~~ €/Monat*

D-NETZ

JETZT SICHERN:
2 FREI-MONATE!*

Samsung GALAXY S5

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu bei Ihnen: 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

1&1

1und1.de
0 26 02 / 96 96

* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 24 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 2 Freimonate zur Verrechnung im 4. und 5. Vertragsmonat. Oder auf Wunsch mit Smartphone, z.B. Samsung GALAXY S5 für 299,99 € (voraussichtlicher Liefertermin Mitte April 2014), dann entfällt dieser Preisvorteil. Alternativ: Samsung GALAXY S5 für nur 0,– € zur 1&1 All-Net-Flat Pro für 49,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. 24 Monate Mindestlaufzeit. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



Trotz mehr Gangstern denn je: Der **Dunkle Ritter** teilt wie gewohnt ordentlich Backenfutter aus.

Batman Arkham Knight

Zum Ende der Arkham-Trilogie kämpft sich Batman durch die größte Spielwelt der Seriengeschichte und düst im Batmobil durch die Straßen Gothams. Von Kai Schmidt

Angeschaut

Genre Action-Adventure Publisher Warner Bros. Entwickler Rocksteady Studios (Batman: Arkham City, GS 01/12: 91 Punkte)
Termin 14.10.2014 Status zu 70 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Eigentlich war **Batman: Arkham City** erzählerisch ein runder Abschluss der Arkham-Reihe: Das Böse ist besiegt, die Insassen des Freiluftgefängnisses Arkham City sind vor dem Tod durch Ra's al Ghuls »bombigen« Masterplan zur Ausrottung des Verbrechens gerettet – und Batman darf sich endlich eine kleine Pause gönnen, um mit Butler Alfred einen Tee zu schlürfen. Tatsächlich sinkt die Verbrechensrate in Gotham City dramatisch, aber das ist natürlich zu schön, um dauerhaft wahr zu sein. Zwar ist es auf den Straßen ruhig geworden, doch in der Unterwelt rumort es gewaltig: Nachdem sie der Joker nicht mehr gegeneinander aufhetzen kann, haben Two-Face, Pinguin und Harley Quinn jetzt jede Menge Zeit, sich ihrem gemeinsamen Fledermausproblem zu widmen. Ein Jahr nach den Ereignissen von **Arkham City** ist es schließlich soweit: Scarecrow droht der Stadt mit Bomben, die eine neue Variante seines Furchtgases freisetzen sollen, was die Behörden zum Anlass nehmen, die sechs Millionen Einwohner Gothams zu evakuieren. Prompt schlägt die Stunde der Superschurken und ihrer Gangs. Während die Polizei nur mit Minimalbesetzung unterwegs ist, rücken die Verbrecher mit Hundertschaften aus und verwandeln die Straßen in ein einziges Chaos. Eingeschlagene Schaufenster, brennende Autos, plündernde Horden, das volle Programm. Nur gut, dass Bruce Wayne sich entschlossen hat, den Evakuierungsruf zu ignorieren, um im Fledermausanzug über den Dächern der Comic-Metropole zu patrouillieren. Dass er es mit einem neuen, furchteinflößenden Gegner zu tun bekommt, der durchaus sein Untergang sein könnte, ahnt der schwarz gewandete Verbrechensbekämpfer freilich noch nicht. Dieser Arkham Knight ist eine Art schießwütiger »Anti-Batman« in Hightech-Rüstung, der den Dunklen Ritter um jeden Preis vernichten will. Über die Identität des extra fürs Spiel entwickelten neuen Bösewichts ist bislang allerdings nichts bekannt. Klar ist bloß, dass der durchtrainierte Kämpfer in der Fledermausrüstung mit dem Arkham-Logo auf der Brust eine ernstzunehmende Gefahr für unseren Helden darstellt. Wie wir wissen, hat Batman Schusswaffen in einer direkten Konfrontation nicht viel entgegenzusetzen – und der Arkham Knight hat eine Vorliebe für die Dinger.



Verlassene Autos verstopfen die Straße? Kein Problem für das **Batmobil**: Einfach mit Volldampf mittendurch! Ein Traum im Feierabendverkehr.

⊕ Stärken

+ Batmobil
+ fünfmal größere Spielwelt als im Vorgänger
+ deutlich verbesserte Technik

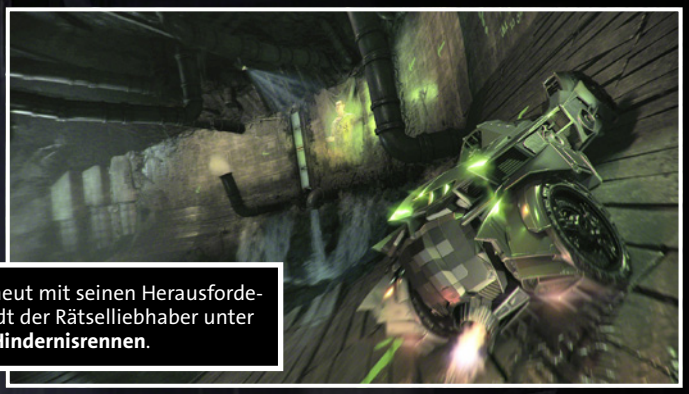
⊖ Schwächen

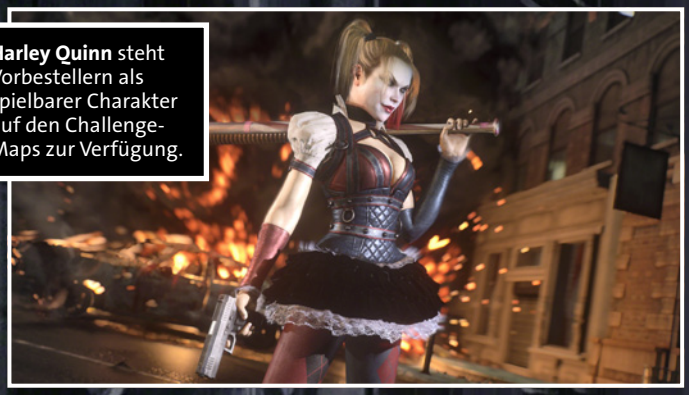
- wieder ohne Passanten

Im englischen Original wird erneut Kevin Conroy den Dunklen Ritter vertonen.



Der **Riddler** hält Batman erneut mit seinen Herausforderungen auf Trab. Diesmal lädt der Rätselliebhaber unter anderem zu unteridischen **Hindernisrennen**.





Harley Quinn steht Vorbestellern als spielbarer Charakter auf den Challenge-Maps zur Verfügung.



Passend zum neu konstruierten Batmobil hat sich Bruce Wayne auch einen schwer gepanzerten **neuen Anzug** gegönnt.

Multiplayer?

Im Gegensatz zu **Arkham Origins** verzichtet **Arkham Knight** auf einen Multiplayermodus. Rocksteady sagt ganz offen, dass das Spiel auf Singleplayer ausgelegt ist und man sämtliche Kapazitäten lieber in ein perfektes Solo-Erlebnis steckt, statt einen halbgaren Mehrspielermodus dranzupappen. Publisher Warner Bros. stehe voll und ganz hinter dieser Entscheidung.

Wer sich darauf gefreut hat, endlich das richtige Alltags-Gotham mit seinen belebten Wohn- und Geschäftsvierteln durchstreifen zu können, wird enttäuscht. Wie im direkten Vorgänger und dem Prequel **Arkham Origins** sorgt ein Storykniff dafür, dass wieder einmal nur marodierende Banden und Schlägertypen unterwegs sind; die normalen Einwohner wurden ja evakuiert. Diesmal allerdings haben die Verbrecher ordentlich Verstärkung im Rücken, denn dank der stark überarbeiteten Engine, die nun keine Rücksicht mehr auf veraltete Konsolenhardware nehmen muss (schon die Tatsache, dass Regentropfen nun realistisch an Batman abperlen und über die Unebenheiten seines Anzugs fließen, kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen), können die Gegnergruppen bis zu 50 Mann stark sein. Um sich solcher Massen zu erwehren, hat Batman fleißig trainiert und ein paar neue Tricks gelernt. Das bekannte Freeflow-Kampfsystem bleibt natürlich bestehen, wird allerdings in Nuancen verbessert. Der Flattermann kann nun zum Beispiel aus dem Sturzflug den erstbesten Gegner greifen und ihn direkt in die anstürmenden Kumpel schleudern. Oder einem Widersacher den Baseballschläger aus der Hand kontern und mit dem hölzernen Migränestift nicht nur ihm, sondern auch noch weiteren Gegnern einen Scheitel ziehen, bis die Waffe schließlich zerbricht. Besonders cool finden wir aber die Möglichkeit, einem anstürmenden Gegner per Rückwärtsrolle auszuweichen und ihm für einen sofortigen K.o. einen Batarang gegen die Birne zu schleudern. Ebenfalls neu ist der Furcht-Takedown: Wenn Batman unter einem Bodengitter schleicht – unter das er auf Tastendruck nun übrigens auch ungesehen aus einiger Entfernung huschen kann – und ei-

Schießwütiger Anti-Batman

nen arglosen Gegner geradezu raubtierhaft ausschaltet, kann er noch während des folgenden Zeitlupen-Takedowns weitere Opfer in der unmittelbaren Umgebung bestimmen, die er gleich im Anschluss schlafen legt. Solche Blitzmanöver schüren die aufkeimende Furcht der Verbrecher vor der scheinbar übernatürlichen Fledermaus, wodurch die eingeschüchterten Unholde für Batman zu leichteren Opfern werden.

Noch eine Weise, um an den gesetzlosen Horden vorbeizukommen: einfach durchbrettern! In **Arkham Knight** darf Batman nämlich endlich in seinem Batmobil über die Straßen Gothams düsen, was angesichts der Größe der Spielwelt eine naheliegende Entscheidung ist. Das Batwing-Reisesystem aus **Arkham Origins** würde auf der ungleich größeren Fläche der Stadt (sie soll rund fünfmal größer als im Vorgänger sein) wohl nicht sonderlich gut funktionieren. Für die Fortsetzung hat Entwickler Rocksteady das bisherige Modell des Fahrzeugs komplett überarbeitet. Batmans alte Karre, die man etwa im ersten Teil vor den Toren der **Arkham-Anstalt** bewundern konnte, erinnerte noch stark an die Tim-Burton-Filme. Das neue Design orientiert sich nun am bulligen Tumbler aus den **Dark Knight**-Filmen, wirkt also beinahe wie ein Panzer. Dank der dicken Panzerung sind geparkte Autos oder gegnerische Fahrzeuge gar kein Problem –

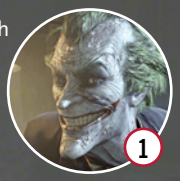


Fanservice: Barbara Gordon (alias Oracle) trägt einen Anhänger mit dem Symbol der **Flying Graysons** – Robins tödlich verunglückter Artistenfamilie.

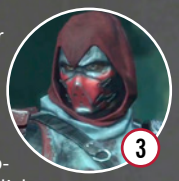
Conroy ist seit dem 90er-Jahre-Cartoon für viele Fans die ultimative Stimme Batmans.

Wer ist der Arkham Knight?

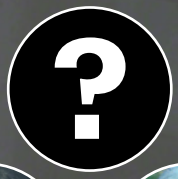
Der Bösewicht kommt nicht in den Comics vor – aber das heißt ja nicht, dass unter der Maske zwingend ein neues Gesicht stecken muss. Wir stellen sechs Verdächtige vor.

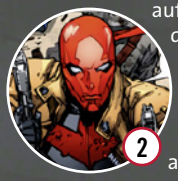


1 Der Joker Batmans **Erzfeind** sollte eigentlich unpässlich sein. Doch im DC Universum gibt es für jedes Problem eine Lösung – Lazarusgrube, S.T.A.R. Labs, schurkischer Millionäre und Magie sei Dank. Ein inklusive Arkham Origins vierter Auftritt des Clownprinzen des Verbrechens als Hauptschurke wäre allerdings ziemlich langweilig!



3 Azrael Azrael ist der mysteriöse **Beobachter**, der Batman in Arkham City verfolgt und ihm im Auftrag des Ordens von St. Dumas von einer Prophezeiung erzählt. Batman soll durch die Rettung Arkham Citys Dinge in Bewegung setzen, die ihn einholen und verbrennen werden – möglich, dass die Übernahme Gothams gemeint ist. Doch würde der Ordenskiller wirklich in die Rüstung des Arkham Knight schlüpfen?

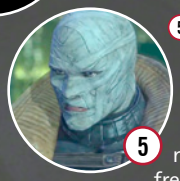




2 Jason Todd Batmans zweiter **Robin** wurde im berüchtigten Comic »Batman: Tod in der Familie« vom Joker halbtot geprügelt und dann in die Luft gesprengt, nur um Jahre später als mysteriöser, um sich ballernder Rächer Red Hood wieder aufzutauchen und seinem Mentor die Hölle heiß zu machen. Was, wenn Jason statt Red Hood als Arkham Knight zurückkehrt? Da Jason vorher in keinem Spiel der Reihe erwähnt wurde, ist das aber eher unwahrscheinlich.



4 Jack Ryder Der großmäulige **Reporter** taucht in Arkham City kurz auf und wird von Batman vor Auftragskiller Deadshot gerettet. Ryders geheime Identität als Vigilant Creeper ist hier schon etabliert, doch der Arkham Knight passt so gar nicht zu der ziemlich durchgeknallten, gelbhäutigen Figur. Aber Gehirnwäsche vom Drahtzieher im Schatten könnte auch den Creeper zum bösen Gegenstück Batmans machen. Trotzdem eher unwahrscheinlich.



5 Hush Thomas Elliot kann sich dank seiner **chirurgischen Fähigkeiten** in jede Person verwandeln und ist ein Meisterschütze. Am Ende der Nebenhandlung in Arkham City stellt sich heraus, dass er mit »Spendergesichtern« seinen Jugendfreund Bruce Wayne kopiert hat, gegen den er einen Groll hegt – wenn man sich schon in Bruce Wayne verwandelt, warum nicht gleich zum Anti-Batman werden?

wer stört, wird beiseite geschoben. Sogar Häuserecken halten das schwarze Monstrum nicht auf, wenn es durch die Straßen Gothams braust. Bremsen und Parkplatzsuchen ist nicht nötig, denn auf Knopfdruck katapultiert der Schleudersitz den Fledermausmann bei voller Fahrt aus dem Cockpit, sodass er seinen Umhang ausbreiten oder den Enterhaken benutzen kann, um in luftiger Höhe das nächste Ziel zu erreichen. Auch über die Suche nach der geparkten Karre braucht sich Batman keine Gedanken zu machen: Das Batmobil schaltet bei Bedarf in den Autopilot, um den Dunklen Ritter notfalls auch am anderen Ende der Karte abzuholen. Selbst während des Gleitflugs funktioniert das Herbeirufen bestens, und Batman direkt setzt aus der Luft zur schneidigen Punktlandung im Fahrersitz an, sobald sein Gefährt in Sicht ist.

Das Batmobil spielt auch bei den Riddler-Herausforderungen eine wichtige Rolle: Zusätzlich zu den aus den bisherigen Spielen bekannten Kopfnüssen und Kombinationsrätseln lässt der grüngewandete Verbrecher den Flattermann in dessen fahrbarem Untersatz auf unterirdischen Hindernisstrecken antreten. Mittels einer Fernsteuerung muss Batman bei voller Geschwindigkeit bewegliche Teilstücke der Strecken so anordnen, dass er nicht gegen Mauern knallt oder in Abgründe stürzt. Was für ein vielseitiges PS-Monster das Batmobil ist, zeigt sich bei diesen Herausforderungen ebenfalls. Stellenweise nutzt Batman die runden Tunnel des amerikanischen Abwassersystems, um die Rennstrecke an die Wände oder gar an die Decke zu verlegen. Doch so cool das Batmobil auch sein mag, manchmal ist in **Arkham Knight** die für Batman traditionellere Art der Fortbewegung besser. Um die weiten Strecken zu Fuß oder in der Luft schneller zurückzulegen, spendieren die Entwickler der Fledermaus eine längere Gleitzeit und mehr Möglichkeiten, während des Flugs mit der Umgebung und den Gegnern zu interagieren. Die Katapultwirkung des Enterhakens, mit dem sich Batman über Kanten und Häuserdächer neuen Schwung holt, ist nun beispielsweise deutlich stärker. Auch die Stahlseile, die Batman in den Vorgängerspielen noch aus dem Stand zwischen zwei Wänden spannen musste, um daran entlangzurutschen, kann er nun aus dem Gleitflug abfeuern.



Die **Freeflow-Kämpfe** erhalten durch Batmans neue Manöver zusätzliche Dynamik.

Wir sind noch etwas skeptisch, ob Rocksteady auch erzählerisch die Qualität der Vorgänger halten kann. Paul Dini, der sich mit seinen Drehbüchern zur **Batman**-Zeichentrickserie aus den 90er-Jahren in die Herzen der Fans schrieb und für die Storys der bei-

Vielseitiges PS-Monster

den Vorgängerspiele verantwortlich zeichnete, ist nicht mehr beteiligt. Stattdessen tüftelt ein internes Team von Rocksteady in Zusammenarbeit mit Geoff Johns, dem Chief Creative Officer von DC Comics, am Skript. Johns ist in Fankreisen berüchtigt dafür, die Figur des Batman sehr eindimensional zu begreifen – es bleibt also abzuwarten, ob die Geschichte an die Klasse der Vorgänger anknüpfen kann. KS



Glorreicher Abschluss?

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Riesige Spielwelt, Batmobil, feine Technik – die Rocksteady Studios möchten ihrer Batman-Trilogie mit Arkham Knight einen würdigen Abschluss bescheren, bevor sie sich vom Dark Knight verabschieden, um sich anderen Dingen zuzuwenden. Und ich erwarte Großes von Arkham Knight. Nicht mehr und nicht weniger. Klar ist es schade, dass die Einwohner schon wieder nicht über die Straßen flanieren – doch die Aussicht, diesmal auf marodierende Banden zu treffen, die nicht nur aus fünf Leuten bestehen, weckt den Ehrgeiz in mir. Ich muss mich als Dunkler Ritter beweisen und meine Freeflow-Künste geschickt zum Einsatz bringen. Ach ja, und dann ist da noch das Auto, mit dem ich endlich durch die Stadt heizen kann. Wer steht denn bitteschön nicht aufs Batmobil?

Erlebe die geballte Server & Workstation Power in Deinem Gaming-System!

Die ursprünglich für Server- und Workstation-Plattformen gedachten Xeon E3 CPUs bestechen in erster Linie durch Ihr außergewöhnliches Preis-Leistungs-Verhältnis gegenüber Ihren Leistungskonkurrenten der Intel Core i7-Prozessoren. Die Xeon Prozessoren verfügen über dieselben Leistungsmerkmale wie 4 Rechenkerne, Hyper Threading sowie die Intel Turbo Boost-Funktion, bei der die CPU sich je nach Leistungsanforderung selbstständig übertaktet.
Einzig und alleine die integrierte Grafikeinheit fehlt – doch darauf kann bei diesen Gaming-Systemen getrost verzichtet werden, da diese mit Highend-Grafikkarten ausgestattet sind.





KCS GAMING FIRESTARTER

Intel XEON Prozessor mit vier Kernen, Hyperthreading und Turbo Boost

- Intel Xeon E3-1230 v3 4x3.3 GHz Quadcore
- NVIDIA GeForce GTX 780Ti 3072 MB GDDR5, PCI-E
- Samsung 840 EVO SSD 250 GB, SATA-600
- Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- 16 GB DDR3-1600 Kingston HyperX
- ASUS Z87-K Sockel 1150, ATX, Z87
- Scythe Samurai ZZ Rev. B supersilent
- 700 Watt beQuiet Pure Power L8-700 12 cm
- Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr.104290

1699 €

KCS GAMING ICEBREAKER

Intel XEON Prozessor mit vier Kernen, Hyperthreading und Turbo Boost

- Intel Xeon E3-1230 v3 4x3.3 GHz Quadcore
- NVIDIA GeForce GTX 760 2048 MB GDDR5, PCI-E
- Seagate 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- 8 GB DDR3-1600 Kingston Value Ram
- ASUS Z87-K Sockel 1150, ATX, Z87
- Scythe Samurai ZZ Rev. B supersilent
- 530 Watt Thermaltake Hamburg 12 cm 80+
- Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr.104295

999 €

kiebel.de empfiehlt Windows

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

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER 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.

Elite Dangerous

Während Star Citizen dank viel Roberts-Rummel in aller Munde ist, werkelt der Elite-Miterfinder David Braben lieber hinter verschlossenen Hangartoren. Dabei muss sich seine neue Weltraum-Oper nicht verstecken. Ganz im Gegenteil! Von Martin Deppe

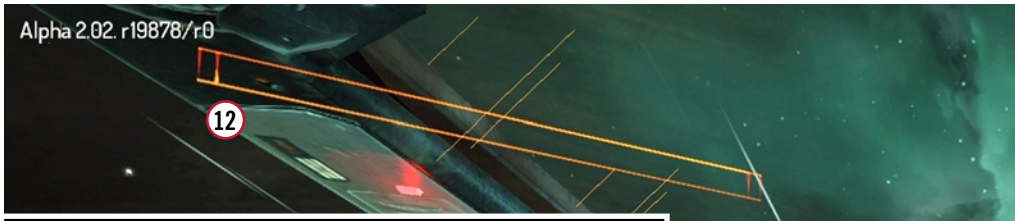
Angespielt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **-** Entwickler: **Frontier Developments (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05: 83 Punkte)**
Termin: **2014** Status: **zu 70 % fertig**

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

Das Wort »Elite« wird ja gern verbraten, um sich wichtig zu machen. Im Fernsehen verklickert uns die Kuppel-Agentur »Elite Partners«, dass hier ausschließlich fesche Kulturmanagerinnen, Architekten sowie andere »Singles mit Niveau« um neue Lebensabschnittsbegleiter balzen. Schön finden wir auch »Elite – Das Magazin für Milcherzeuger«, in dem unter anderem die Geschäftsführerin der Rinderzucht Mecklenburg-Vorpommern (RMV) im Rahmen des 23. Milchrindtages in Güstrow über die besonderen Stärken der Zucht nach genomischer Selektion referiert (kein Witz). Entsprechend vorsichtig waren wir beim Anwerfen der schlappe 200 Pfund teuren Alpha-Version von David Brabens neuem **Elite: Dangerous**. Denn der Miterfinder des Klassikers **Elite** (siehe Kasten rechts) hat seit den beiden umstrittenen Nachfolgern **Frontier** und **First Encounters** beruflich kein Weltraumspiel mehr angefasst, sondern sich als Producer um Kinect-Tierspielchen und Addons zu **Rollercoaster Tycoon 3** gekümmert. Hat es Braben 30 Jahre nach seinem **Elite**-Urknall immer noch drauf?

Oh ja. Hat er. Und wie er hat. Das hier ist wirklich die Elite der Weltraumspiele! Unsere Skepsis verpufft in Millisekunden, als wir das erste Mal wieder in die legendäre Cobra MK 3 klettern. Es ist wie Nach-Hause-Kommen – aber in ein Haus, das zwar noch den gleichen Grundriss hat wie vor drei Jahrzehnten, doch optisch und technisch wie eine Hightech-Luxusvilla ausgestattet ist. In unserem Cockpit dominieren gelb-orange Farbtöne, die Anzeigen für Schild- und Rumpfstatus, Energieverteilung auf Waffen, Antrieb und Schilde und so weiter kapieren wir mit einem Blick. Das Beste aber ist unten an seinem vertrauten Platz: der gute alte, runde 3D-Scanner, mit unserem Schiff in der Mitte und den georteten Kontakten in »Stäbchenform«, die sofort klarmacht, ob das Ziel nun »über« oder »unter« uns düst. Wir sind jetzt schon begeistert – und noch keinen Meter geflogen! Also schieben wir den Schubregler unseres Thrustmaster Flightstick X nach vorn, die Sidewinder beschleunigt sanft, dann immer schneller. Allerdings leider seitwärts! Also rein ins Optionsmenü und schnell die Steuerung an-



1 In der Cockpitmitte prangt der gute alte **Scanner**, der sogar zeigt, ob die Schiffe »über« oder »unter« uns sind. 2 Kombinierte **Schub- und Tempoanzeige**. 3 **Schild- und Rumpfstatus** – sinkt Letzterer auf 0%, ist Game Over. 4 Wir können die **Energie** auf Systeme, Antrieb und Waffen verteilen. 5 Je höher unsere **Energiesignatur**, desto leichter werden wir geortet. 6 Die **Zielanzeige**, inklusive Subziele, hier ein Laserturm. 7 **Schild- und Rumpfstatus** unseres Ziels (Treffer werden hier zusätzlich eingeblendet – der gelbe Fleck). 8 Hitzeanzeige: Laser, Engine-Boost und so weiter erhöhen den Hitzeausstoß, bis hin zum Verglühen! 9 **Raketen** gibt's momentan als aufschaltende und ungelenkte Version, jeweils im Sechserpack. 10 **Laser** können überhitzen und erhöhen unsere Energiesignatur. 11 Wichtige **Meldungen** gibt's hier. 12 Und hier stehen die **Funkspruchtexte**.



Blick nach **Backbord**: Alle georteten **Kontakte** lassen sich hier anwählen, wir können Subziele markieren und die Ladung untersuchen. Rechts oben fliegt übrigens ein Flügelmann. Denn das Gefecht tobt weiter, während wir an den Anzeigen rumfummeln!





Dogfight im Asteroidenfeld: Unser **Beam-Laser** verfehlt den Fighter und trifft den Felsbrocken.

⊕ Stärken

+ bombastische Grafik
+ Mittendrin-Fluggefühl
+ über 25 kauf- und aufrüstbare Schiffe
+ umfangreiches Schadensmodell
+ vorbildliche Peripherie-Unterstützung

⊖ Schwächen

- nach Elite 2 und 3 ist Vorsicht geboten
- Füllen Braben und Co. das Universum auch mit unterhaltsamen Missionen?

passen? Von wegen: Wie in der guten alten Flugsimulationszeit fährt **Dangerous** Steuerungsoptionen ohne Ende auf. Das voreingestellte Setting ist zwar gründlich für den Eimer (Feuern mit »Coolie-Hat nach oben«, wer denkt sich sowas aus?), aber ein El Dorado für Feinjustierer – und trotzdem vorbildlich übersichtlich. Gut so, auch für Tastaturspieler. Die Energie etwa können wir einfach mit den Pfeiltasten umverteilen; geben wir etwa mehr Saft auf die Waffen, brennt unser Laser länger und lädt schneller auf. Kurz darauf sausen wir durch ein Asteroidenfeld, im heroischen Kampf gegen ... unbewaffnete Giftmüllkanister. Sozusagen das Weltraum-Pendant zu Ratten in Rollenspielen, die ja auch nur als Kanonenfutter für Helden-Azubis herhalten. Doch schon jetzt merken wir, wie echt sich das Fliegen anfühlt. Das Cockpit vibriert dezent, wenn wir beschleunigen, und zieht ein wenig nach, wenn unser Schiff enge Manöver ausführt. Das Paradoxe dabei: Unsere Sidewinder fliegt sich nicht wie ein hypermodernes Raumschiff, sondern, überzogen ausgedrückt, wie ein Doppeldecker im Ersten Weltkrieg. Statt schneller, shooter-artiger Richtungswechsel wie etwa in **X: Rebirth** kurbeln wir in **Dangerous** enge Kurven, als ob es eine Schwerkraft gäbe. Das ist zwar unrealistisch, aber spielerisch viel, viel spannender, weil so deutlich mehr echte Dogfights entbrennen.

Realismus hatten wir schließlich in den letzten beiden **Elite**-Nachfolgern von 1993 und 1995 genug, als wir mit aberwitzigen Geschwindigkeiten am Gegner vorbeirasten und ihn nur für Sekundenbruchteile ins Visier bekamen. Mit viel Übung (und ausgeschaltetem Flugassistenten) lassen sich jetzt trotzdem weltalltaugliche Manöver fliegen. Zum Beispiel ein Strafe-Angriff, bei dem wir das Cockpit auf unser Ziel ausrichten und

Elite Ein Klassiker

Wir erinnern uns: Im Weltraumspiel **Elite** (1984) streifen wir als Pilot unserer Cobra MK 3 durchs Weltall, handeln auf Stationen, überfallen Händler, jagen Piraten oder wehrlose Asteroiden, um sie in handliche Metalle zu zerlegen. Auch im neuen **Dangerous** ist das ganze All wie ein riesiger Sandkasten, niemand schreibt uns vor, was wir wie erledigen. Und zwar mit einem von 25 kaufbaren Schiffen, die wir immer weiter aufrüsten und modifizieren – so gibt es jetzt unter anderem mehr Lasertypen, eine Railgun, ungelenkte Raketen. Das Universum ist von 2.048 auf 100 Milliarden Sternsysteme gewachsen, Allianzen und Wirtschaftssysteme sollen sich laufend verändern, auch durch unser Eingreifen. Außerdem bekommt **Elite: Dangerous** einen Multiplayermodus! Landungen auf Planeten sollen ebenfalls möglich werden, allerdings erst nach Release als Update. Momentan kostet ein Zugang zur Alpha-Version auf der Webseite des Spiels übrigens saftige 200 britische Pfund, weitere Alpha-Versionen bis zum Release sind geplant. Mehr über das Ur-Elite lesen Sie in unserer Hall of Fame im Magazinteil.



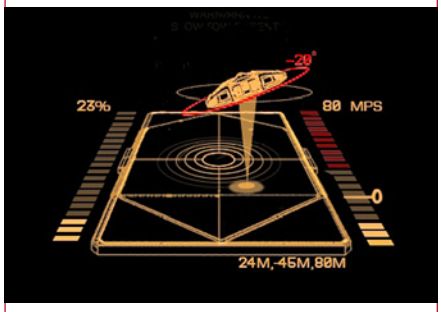


An **Steuerbord** dreht sich alles um unser Schiff, unseren Status und die Ladung: Hier verteilen wir Energie auf die einzelnen **Module** – der Raketenwerfer zum Beispiel ist leergeschossen, wir können ihn abschalten.

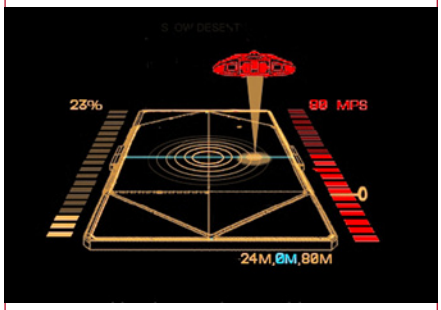
Anakonda-Riesenschlangen werden bis zu neun Meter lang und schlucken auch mal ein Wasserschwein runter. Komplett.

Achtung, Dock-Fight!

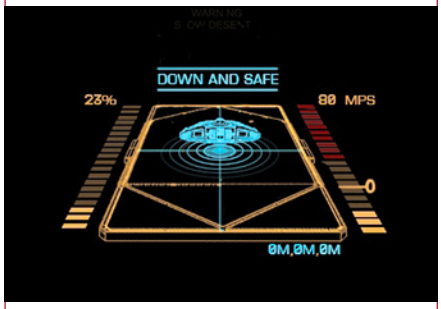
Durch ein rotierendes, immer viel zu schmales Tor fliegen? Das Andocken an den Raumstationen trieb gefühlte 105 Prozent der **Elite**-Spieler in den Wahnsinn – bis sie endlich das Geld für einen Andock-Computer zusammen hatten. Landemanöver wird's auch in **Elite: Dangerous** geben, allerdings mit einem Einpark-Assistenten. Sobald wir eine Landeerlaubnis haben, ersetzt dieses Docking Interface den großen runden Scanner und zeigt die Position unseres Schiffes zum zugewiesenen Landing Pad. Sind wir zu schnell oder zu weit vom Kurs, verfärbt sich das Interface-Schiff rot. Passen Tempo und Kurs hingegen, leuchtet es blau. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte: Die Stationen rotieren wie 1984, und nur die technisch fortschrittlicheren gleichen die Bewegung im Hangar künstlich aus – bei den rückständigeren Raumdocks müssen wir wieder mitdrehen. Aber Hand aufs Herz: Was wäre **Elite** ohne das spannende Andocken? Profis dürfen den Assistenten übrigens ausschalten.



Der Assistent zeigt rot, wo's hapert: Wir kommen beim Landeanflug zu **schräg** rein.



Jetzt fliegen wir gerade, aber zu **schnell** und zu weit steuerbord (für Landratten: rechts).



Puh! Wir sind nassgeschwitzt, aber trotzdem beruhigend-**blau** punktgelandet.

feuern, während unser Schiff seitwärts daran vorbeizieht. Also wie in einem Shooter mit den A- und S-Tasten, während wir mit der Maus zielen. Apropos Maus: Wer mag, kann fast sämtliche Peripherie-Typen kombinieren. Joystick, Tastatur und Maus gleichzeitig sind kein Problem, das Gamepad kann auch den Joystick ersetzen (pfui!).



Wer so dicht an eine Anaconda rankommt, sieht sogar ihre beiden unteren **Lasergeschütze**.

Die ersten der neun Alpha-Missionen haben wir ausschließlich mit Joystick und Tastatur bestritten – und dabei einen Hingucker verpasst. Nämlich den Cockpit-Rundumblick, der uns endgültig mitten ins Geschehen wirft. Per »Schulterblick« einem angeschossenen Großraumer hinterherschauen, während wir uns schleunigst aus seiner Laser-Reichweite boosten? Oder einfach nur den Sternennebel an Steuerbord genießen? Das geht mit dem flüssigen Mausblick-Ausblick wunderbar, zumal das Cockpit-Interieur schick nachgebildet ist, bis hin zum Erste-Hilfe-Kästchen rechts neben dem Pilotensitz. Theoretisch können wir mit der Maus auch auf die beiden seitlichen Bildschirme im Cockpit lugen (siehe Riesen-Screenshot), aber im Kampfeinsatz machen wir das doch lieber direkt per Taste oder Button, das geht einfach fixer. Trotzdem, alleine schon zu wissen, dass man sich so realistisch umgucken könnte, macht schon viel Hurra-Ich-fliege-durchs-All-Atmosphäre aus. Und weil **Dangerous** auch die ebenfalls über Kickstarter finanzierte 3D-VR-Brille Oculus Rift unterstützen soll, kann Ende 2014 durchaus eine technische Revolution ausbrechen – in einem Genre, das längst totgesagt war!

Doch zurück zu den Alpha-Missionen: Die wehrlosen Giftcontainer sind längst zurückfeuernden Schiffen gewichen. Und wieder wird uns warm ums Herz, weil wir alte Bekannte treffen. Etwa einen Pulk schwerbewaffneter Anaconda-Frachter, die 1984 noch wie Drahtgitter-Brieföffner aussahen, und jetzt unser ganzes Sichtfeld blockieren, wenn wir dicht ranfliegen. Falls sie uns lassen, denn ihre Geschütztürme und Eskortjäger sind strikt dagegen. Das funktioniert übrigens ohne großes Funkdialog-Hickhack: Sobald wir ein Schiff angreifen, sind all seine Kumpels sofort gegen uns – und ihre Gegner werden unsere Freunde. Dieses Gefecht mit Dutzenden Schiffen ist hochspannend, immer wieder flitzen wir zwischen den dicken Anacondas umher, jagen ihnen ungelenkte Raketen in den Rumpf oder dezimieren Jägerschilde mit Laserbeschuss. Hach, die Schilde: Allein das quälend langsame Hochtickern unserer Schildanzeige nach einem Totalausfall ist Dramatik pur. Genauso wie der verzweifelte Versuch, unseren Gegner zu vernichten, bevor sein Schild wieder aufleuchtet. Neben der Energieverteilung unseres Raumers müssen wir auch die Temperatur regeln, je heißer, desto leichter sind wir auf feindlichen Scannern zu erkennen. Mit »Heat Sinks« wird das Schiff so weit runtergekühlt, dass sogar die Cockpitscheibe vereist und wir fast unsichtbar sind. So lassen wir unbemerkt Gegner an uns vorbeifliegen und hängen uns dann an deren Heck – der perfekte Überraschungsangriff! Im Umkehrschluss kann unsere Maschine aber auch überhitzen, dann sprühen Funken, es wackelt und qualmt. Und wenn's richtig schlecht läuft, erklingt das fieseste

Was für ein Mausblick-Ausblick!

Geräusch der Spielegeschichte: knackendes Glas! Mit etwas Pech kriegt unsere Cockpitscheibe nämlich ein Loch, und wir hören unser Alter Ego panisch in den Helm schnaufen. Aber nicht lange – der Sauerstoff reicht nur für zwei Minuten, wie ein Countdown verrät. Spannung pur. Martin Deppe/ JG



Überraschungsangriff

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Was für ein Urknall! In meiner letzten Elite-Preview, vor über einem Jahr, war ich noch skeptisch. Zu nebulös waren David Brabens Interview-Antworten, es gab zu wenig Spiel und zu viel theoretisches Gerede darüber. Doch jetzt hat der Veteran geliefert, und ich bin hin und weg. Dabei ist das nur eine Alpha-Version, aber die macht schon vieles goldrichtig: Echte Dogfights wie damals statt überrealistischer Flugphysik, die zwar korrekt, aber sterbenslangweilig ist – wer sowas mag, der meckert beim Star-Wars-Gucken auch, dass man die Raumschlachten hört. Und es ist toll, die alten Drahtgittermodelle von damals wiederzutreffen. Der Anblick der ersten neuen Anaconda war wie beim Grundschul-Klassentreffen: »Junge, bist du groß geworden! Und so stark!« Wenn Braben jetzt noch der große Kniff gelingt, das generierte Universum mit Leben und Missionen (!) zu füllen, dann bin ich wunschlos glücklich. Denn genau das war der große Knackpunkt beim Ur-Elite: Sobald ich mein Schiff voll aufgemotzt und meine schlappen drei C64-Missionen geknackt hatte, kam nix Neues mehr. Die Alpha-Szenarios zeigen aber jetzt schon, dass es hier auch in die richtige Richtung geht.

Potenzial: Sehr gut

Sharkoon

MASK

ATX PC CASE



1x 3,5"-Einbauschacht (extern)
2x 5,25"-Laufwerksschächte (extern)



Top-I/O: 2x USB3.0 / 2x USB2.0 / 2x Audio
(mit Klappen zum optimalen Staubschutz)



Durchdachter, geräumiger Gehäuse-
aufbau mit schwarzer Innenlackierung

Schlichte Eleganz. Maximale Funktionalität.

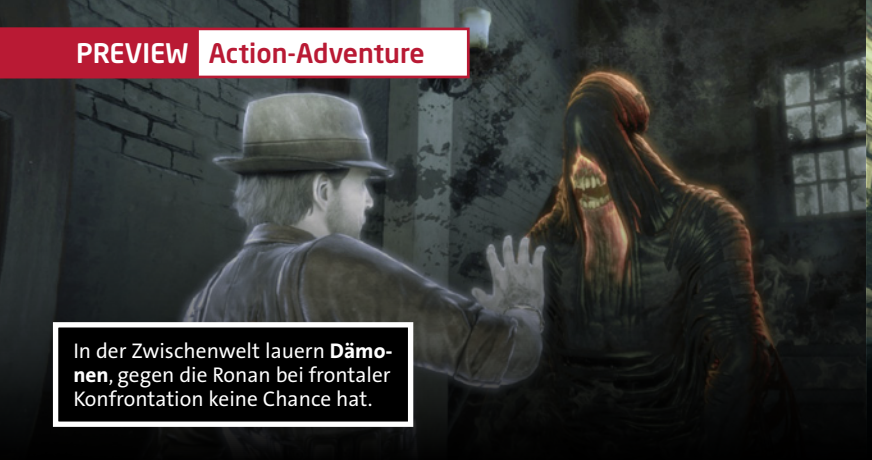
Das Mask ist ein geräumiges ATX-Gehäuse in reduziertem und zeitlosem Design. Die Blende ist in Aluminium-Optik gefertigt, eine Tür in der Front sorgt unabhängig von verbauten Laufwerken stets für ein dezentes Aussehen.

Mit einer großzügig bemessenen Breite von 210 mm ist der problemlose Einbau von Tower-Kühlern mit einer Höhe bis zu maximal 170 mm möglich. Aufgrund des modularen Festplattenmanagements lassen sich auch überlange Grafikkarten von bis zu maximal 41,5 cm einbauen.

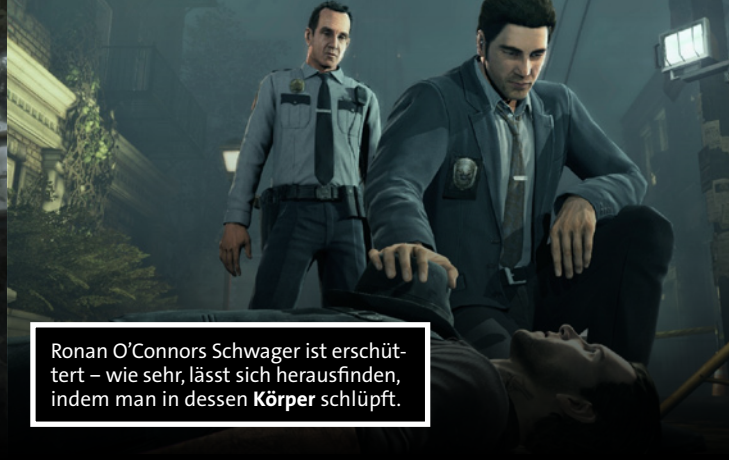
Hinter den dezent gestalteten Lufteinlässen in der Front befinden sich zwei vorinstallierte 120-mm-Low-Noise-Lüfter, sowie ein weiterer 120-mm-Lüfter auf der Rückseite.

VIDEO

Become a Fan on Facebook



In der Zwischenwelt lauern **Dämonen**, gegen die Ronan bei frontaler Konfrontation keine Chance hat.



Ronan O'Connors Schwager ist erschüttert – wie sehr, lässt sich herausfinden, indem man in dessen **Körper** schlüpft.

Murdered Soul Suspect

⊕ Stärken

+ innovative Detektivarbeit
+ Geisterfähigkeiten (durch Wände gehen, in Körper schlüpfen)
+ eindringlich erzählte Story

⊖ Schwächen

- streng linearer Verlauf
- Anspruch noch zu gering

Es ist der wohl schwerste Fall von Ronan O'Connor – und definitiv sein letzter. Denn der Kriminalbeamte muss den Mord an sich selbst aufklären. Von Stephan Freundorfer

Angespielt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Airtight Games (Quantum Conundrum, GS 08/12: 80 Punkte)**
Termin: **6.6.2014** Status: **zu 80 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das Leben zieht vorbei an unserem Helden: Seine Kindheit auf der Straße. Das Abrutschen auf die schiefe Bahn, das Stehlen und Autoknacken, der Jugendarrest. Tätowierungen überziehen seinen Körper, die Narben seines unglückseligen Daseins. Doch die Liebe zu Julia rettet ihn aus dem Teufelskreis der Kriminalität, er entkommt seinem Schicksal, heuert sogar bei der Polizei an, heiratet – nur, um im nächsten Augenblick seine Frau sterbend in den Armen zu halten. Es folgen Verzweiflung, Selbstzerstörung und blindwütige Risikobereitschaft, die ihn just in die jetzige Situation bringt: mit zerschmetterten Knochen auf der Straße liegend, gestoßen aus einem Fenster im dritten Stock. Es ist ein filmreifer Auftakt, der uns mitten ins Geschehen saugt, uns rasant eine eindringliche Vorgeschichte serviert und neugierig auf das macht, was **Murdered: Soul Suspect** zu erzählen hat. Und das dürfte so einiges sein, denn die übersinnliche Thriller-Story ist das Herzstück des Spiels, und ihr werden alle anderen Aspekte untergeordnet.

Ganz kurz sieht es so aus, als ob Ronan überleben könnte – er rappelt sich auf, zieht an seiner Kippe, will wieder ins Haus. Doch dann erblickt er seinen Körper, versucht verzweifelt, in ihn hineinzuschlüpfen, bis sein vermummter Gegenspieler ihn mit einer Salve aus Ronans eigenem Dienstrevolver endgültig ins Jenseits befördert. Beziehungsweise ins »Dusk« (Zwielicht) – eine farblose Zwischenwelt voller ruheloser Geister, seelenfressender Dämonen sowie Erinnerungsbruchstücke, die sich in Form gräulich wabernder Objekte materialisieren. Ronan ist in dieser Paralleldimension gefangen, entkommen kann er nur, wenn er eine letzte offene Sache zu Ende bringt. Das erfährt er vom Geist seiner verstorbenen Frau. Die Hoffnung auf eine Wiedervereinigung mit ihr soll der Antrieb sein für die nächsten Stunden der Suche nach seinem Mörder.

Diese Aufgabe gestaltet sich kompliziert, denn physische Objekte kann Geist Ronan nicht manipulieren, er kann keine Computer bedienen, Fingerabdrücke untersuchen oder Leute befragen. Er kann nicht mal einfach so in die umstehenden Häuser hineinspazieren – obwohl ihn Mauern eigentlich nicht aufhalten sollten. Doch wir befinden uns in Salem, Massachusetts, berühmt geworden durch die Hexenprozesse Ende des 17. Jahrhunderts. Aus Furcht vor übersinnlichen Gefahren ließen die Menschen ihre Häuser segnen, was die Außenmauern für Geister undurchdringlich macht. Nur offene Türen und Fenster kann Ronan als Ein- oder Austrittspunkte nutzen.

Im Inneren der Gebäude wird dann aber munter durch Wände gewandelt. In der Vertikalen gelten die Naturgesetze allerdings auch für Dusk-Bewohner – wenn Ronan das Stockwerk wechseln will, nimmt er die Treppe. Die für Action-Abenteurer ungewohnte

Im Verlauf der Hexenprozesse von Salem wurden 1692 20 angeblich besessene Personen hingerichtet, fünf weitere verstarben in Haft.



Ronan und der Spieler bekommen von einem Geistermädchen ein paar Regeln der **Zwischenwelt** vermittelt.

Barrierefreiheit macht die Erkundung eines Schauplatzes einfach, die Arbeit der Designer aber erheblich komplizierter: Innerhalb eines Gebäudes lassen sich keine physischen Grenzen definieren, das Einzige, was die Erkundungstouren etwas erschwert, sind Dämonen – reichlich hässliche Kreaturen, die sich in ewiger Verdammnis an ruhelosen Seelen laben. Die Teufel lassen sich via Detektivblick durch Wände hindurch als Silhouetten wahrnehmen und durch Anschleichen von hinten mittels Quicktime-Event erledigen. Erspähen sie Ronan, greifen sie sofort an, seine einzige Rettung besteht im flinken Verbergen in sporadisch herumwabernden Dimensionsrissen.

Unsere Hauptarbeit besteht allerdings im Detektivspielen, wir hangeln uns von Einsicht zu Einsicht an einer mysteriösen Story entlang. Betritt Ronan einen neuen Schauplatz, wird er mit einer im Raum schwebenden Frage konfrontiert, die erst gelöst werden muss, bevor es weitergeht. Im dritten Stock des fraglichen Hauses lautet sie zum Beispiel: »Warum war der Mörder hier?« Um das herauszufinden, müssen wir Hinweise sammeln – einen Zettel auf dem Nachttisch lesen, ein Bild am Kühlschrank angucken und vor allem in jeden anwesenden Sterblichen hineinschlüpfen. Maximal drei Aktionen hat Ronan während des kurzfristigen Gehirnbesuchs: Er kann dem Blick der Person folgen und so etwa ins Notizbuch eines Polizisten schauen. Er kann sich die Gedanken der Person anhören. Und er kann – so er die dafür nötigen Hinweise in petto hat – diese Gedanken beeinflussen und damit eine Handlung provozieren. Wenn mit Herumstöbern und Ausprobieren genug Hinweise und Indizien gesammelt sind, können wir versuchen, die Frage zu beantworten: Die drei uns am relevantesten erscheinenden Aussagen werden kombiniert, um die richtige Schlussfolgerung zu ziehen, damit die nächste Zwischensequenz auszulösen und den Weg ins folgende Unterkapitel zu ebnen.

Mit dem Körper durch die Wand

Der Weg von der kleinteiligen Faktensammlung über die langsam reifende Erkenntnis bis zur clever kombinierten Schlussfolgerung ist ungewöhnlich und hat spielerisches Potenzial – das aber in den von uns gespielten Sequenzen nicht genutzt wird. Denn wir können zwar Hinweise auch falsch kombinieren, unsere Fehler haben jedoch keinerlei Folgen. Wir laufen und probieren einfach so lange herum, bis wir die nötigen Informationen gesammelt und richtig miteinander verknüpft haben, schon startet das folgende Kapitel. Es gibt auch keine alternativen Kombinationen und Schlüsse: Die Entwickler wollen jedem Spieler dieselbe Geschichte erzählen und die gleiche Erfahrung vermitteln, die Story verläuft linear.

Für Beschäftigung ist neben dem Abarbeiten des roten Fadens gesorgt – diverse Geister appellieren zwecks Erlösung an Ronans kriminalistische Ader, das Auffinden verschiedener Objekte schaltet Nebenaufträge frei. All dies wird aber nicht mit neuen Fertigkeiten für Ronan belohnt, sondern verpasst der Geschichte nur das eine oder andere Detail. Was uns zu dem Schluss führt, dass die finale Qualität von **Murdered: Souls Suspect** in direktem Zusammenhang mit der Story stehen wird. Stephan Freundorfer / GR



Durch Auffinden geisterhafter Erinnerungen müssen wir herausfinden, was Ronans **Mörder** am Tatort gesucht hat.

Drei Fragen an ...



Als Senior Design Producer von Murdered hält Eric Studer die Entwicklungsfäden in der Hand. Zuvor hat er unter anderem beim US-Studio Sucker Punch die Arbeit an den insgesamt 75 Minuten langen Zwischensequenzen des PS3-Actionhits Infamous 2 geleitet – mit filmhafter Erzählung kennt er sich also aus.

GameStar Wie viel Dämonen-Action steckt in Murdered?

Eric Studer Wir machen definitiv kein Actionspiel. Mit den Dämonen wollen wir dem Spiel ein interessantes Tempo verleihen und dem Spieler das Gefühl geben, dass immer wieder etwas Neues hinter der nächsten Ecke wartet. Außerdem sorgen sie dafür, dass Ronan nicht an diesem Ort verweilen will. Sie sind gefährlich, jagen ihn durch die Welt.

▶ Wie erklärt ihr, dass Ronan nicht durch den Fußboden fällt?

◀ Hier schummeln wir ein bisschen. Die Fähigkeit, durch Wände zu gehen, ist ein Kern des Spiels. Aber wenn Ronan durch den Boden fallen würde, hätten wir ein paar ernsthafte Designprobleme. Es geht darum, eine interne Logik fürs Geisterdasein zu schaffen, gleichzeitig aber zu wissen, wo man sich die Regeln ein bisschen zurechtbiegen muss.

▶ Wird der Spieler bestraft, wenn er falsch kombiniert?

◀ Wir möchten in erster Linie eine Geschichte erzählen und verhindern, dass sich Frust beim Spieler anstaut, weil er sich nicht so verhält, wie wir das gern hätten. Anstatt ihn also zu bestrafen, weil er etwas nicht so gut macht, belohnen wir ihn dafür, dass er etwas gut macht. Das Spiel zeichnet ja die gesamten Daten der Ermittlung auf, es weiß also, wie schlau du dich angestellt hast.



Mehr Geist, liebe Entwickler!

Stephan Freundorfer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Airtight Games verlassen sich bei Murdered voll und ganz auf das Drama rund um Ronan O'Connors Leben und Sterben. Die Geschichte geht rasant los und wird spannend inszeniert, falls ihr aber auf halbem Weg die Luft ausgehen sollte, haben die Entwickler ein Problem. Damit Murdered durchgehend motivieren kann, muss sich spielerisch noch einiges tun: Das Ermitteln macht zwar Laune und auch die Stealth-Einlagen sind passabel – ohne Herausforderung und spürbare Belohnung spart man sich aber schnell jegliche körperliche und geistige Mühe, arbeitet nur fix die Fragen und Schauplätze ab, um zu sehen, wo die Story hinführt. Und das ist nicht ganz das, was man vom Medium erwartet.

Potenzial: gut

Der irische Vorname »Ronan« bedeutet »kleine Robbe«, seine Beliebtheit verdankt er dem gleichnamigen Heiligen.

GIGABYTE™



639,–

GIGABYTE GV-N78TOC-3GD

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780 Ti
- 1.020 MHz Chiptakt (Boost: 1.085 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 2.880 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.4
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZ8



219,90

GIGABYTE GV-N760OC-2GD Rev.2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 760
- 1.085 MHz (Boost: 1.150 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.152 Shadereinheiten • DirectX 11 und OpenGL 4.3
- NVENC H.264-Video-Engine
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYZ4



109,90

GIGABYTE Aivia Osmium Mechanical Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur
- Mechanische Cherry "MX-Red"-Tastenschalter
- Anti-Ghosting für bis zu 64 Tasteneingaben
- programmierbare Hotkeys • Makrospeicher
- USB

NTZG67



79,90

GIGABYTE Aivia Uranium

- optische Lasermaus • 6.500 dpi
- 50 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- 2,4-GHz-USB-Empfänger
- GHOST Macro Station
- dynamische OLED-Statusanzeige

NMZGA8

DEUTSCHER INTERNET PREIS
N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte DtGV
DEUTSCHLAND TEST MONEY BESTES PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

ASRock



124,90

ASRock Z87 Killer

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

GWER21

SAPPHIRE

AMD RADEON GRAPHICS



539,-

SAPPHIRE TRI-X R9 290X OC

- Grafikkarte • AMD Radeon™ R9 290X
- 1040 MHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (5,2 GHz)
- 2816 Shadereinheiten • DirectX® 11.2, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI-D • PCIe 3.0 x16

JEXS09

SAPPHIRE

AMD RADEON GRAPHICS



179,90

SAPPHIRE R9 270X 2GB GDDR5 DUAL-X with Boost & OC

- Grafikkarte • AMD Radeon™ R9 270X
- 1020 MHz Chiptakt (Boost: 1070 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (5,6 GHz) • 1280 Shadereinheiten
- DirectX® 11.2, OpenGL 4.3 • 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I, 1x DVI-D • PCIe 3.0 x16

JDXS08

Alpenföhn



49,99

Alpenföhn "Himalaya 2"

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 1150, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 146x170x80 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE5G

acer

explore beyond limits™

intel inside CORE i7

120-GB-SSD

1-TB-HDD

8-GB-RAM



1.249,-

Acer Predator G3605 DT.SQYEG.123

- PC-System • Intel® Core™ i7-4770 Prozessor (3,4 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 770
- 8 GB DDR3-RAM • 120-GB-SSD, 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 8.1 64-Bit

S6IC33

CORSAIR

Neuheit!



169,90

Corsair Graphite 760T

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV64

Sharkoon



46,99

Sharkoon Mask

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 2x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 3x 3,5", 5x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXSD1

Thermaltake

80 PLUS GOLD



79,90

Thermaltake London 550W

- 550 Watt Dauerleistung • 80 Plus Gold zertifiziert
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • Active PFC
- ATX 12V 2.3 & EPS 12V 2.92
- 5 Jahre Herstellergarantie

TN5T29

Sound BLASTER

WORKS WITH PS4 | 7.1 SURROUND USB | 8hrs

Creative Soundblaster Evo ZxR GameStar Platin-Award



299,90

Sound Blaster EVO ZXR

- faltbares Headset • USB • Bluetooth • NFC
- Frequenzbereich: 20 Hz - 20 kHz
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber • 32 Ohm
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- SBX Pro Studio

KH#CAG

ROCCAT SET THE RULES



169,99

Roccat Ryos MK Pro

- Gaming-Tastatur
- CHERRY MX Brown Switches
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten
- Erweitertes Anti-Ghosting mit N-Key Rollover
- USB

NTZR9600

FUNC

Neuheit!



59,90

Func MS-3 Gaming Mouse R2

- optische Lasermaus • 5.670 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 1000 Hz Ultrapolling • 12.000 FPS
- 512 KB Speicher • drei Makroprofile
- USB

NMZY06

THRUSTMASTER



44,99

Thrustmaster Ferrari GT Experience

- Lenkrad mit programmierbaren Eingabe-buttons • Vibration Feedback
- elf Buttons • realistischer Lenkerwiderstand
- USB • für PC und PS3

NJZT65

Neuheit!



54,90

Electronic Arts TitanFall

Einer der Erfinder von „Call of Duty" und weitere wichtige Entwickler der Call of Duty-Serie präsentieren mit Titanfall ein brandneues Universum.

- USK: keine Jugendfreigabe

YSACC2

* 20 Cent/Anruf aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 60 Cent/Anruf aus Mobilfunknetzen

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 09.04.2014



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Arno Schmidt: Und nun auf zum Postauto!! Briefe. Klug, pointiert, subjektiv, anmaßend, verschroben, einzigartig.
Zuletzt gehört Metronomy »Love Letters« Sehr schönes neues Album der Brit-Indietronicer.
Zuletzt gedacht Ick freu mir: TESO incoming, Inquisition und eine riesige Skyrim-Mod am Horizont, Dark Souls 2 kommt auch – toll!
Meine Meinung zu:
Titanfall Multiplayer-Spaß vom Allerfeinsten, auch wenn ich kein Land sehe …
★★★★★
Banished Kleines Team, großes Spiel!
★★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit So muss ein South-Park-Spiel aussehen.
★★★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Alte South-Park-Folgen.
Zuletzt gelesen Das Hoeneß-Urteil. Verdient.
Zuletzt gedacht Gut: Mit dem neuen Patch ist Diablo 3 tatsächlich deutlich besser geworden. Blöd: Jetzt muss ich's wieder spielen.
Meine Meinung zu:
Titanfall Nachdem ich monatelang mit meinem Nachbarn auf der Xbox One (!) Call of Duty (!!) im Multiplayer (!!!) gespielt habe, freue ich mich über die Abwechslung. Auch wenn Titanfall selbst wenig davon bietet.
★★★★
Banished Hey, Maxis, stellt den Mann ein!
★★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Ach, wenn doch nur alle Lizenzspiele so wären.
★★★★★





Jochen Gebauer, Leitender Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gesehen Blacklist. Ich glaube, ich könnte James Spader beim Zähneputzen zuschauen und würde mich amüsieren.
Zuletzt gelesen »Pines« von Blake Crouch. Perfekt für einen Langstreckenflug.
Zuletzt gedacht Ha, minus 27 Grad sind ja gar nicht so ka … aaaaaaaaaah.
Meine Meinung zu:
Titanfall Ich mag keine Mechs. Gar nicht.
★★
Banished Hochspannende Mischung aus SimCity und Anno. Unbedingt probieren!,
★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Macht großen Spaß, ist aber längst nicht so brüllend komisch wie eine richtig gute Episode.
★★★★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Sons of the Sea. Entspannter, aber nie langweiliger Frühlings-Pop vom Incubus-Sänger.
Zuletzt gesehen Fünf Gegentore in 17 Minuten. Spiele gegen Bayern machen keinen Spaß mehr.
Zuletzt gedacht Diese Hearthstone-Kartenkombi ist bestimmt unschlagbar … verdammt!
Meine Meinung zu:
Titanfall Hilfe, Reizüberflutung! Mich überfordert doch schon Counter-Strike.
★★
Banished Eigentlich genau mein Genre, finde es aber stellenweise arg spröde. Mir fehlen vielleicht einfach die bunten Farben.
★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Macht das Bestmögliche aus seiner Lizenz. Respekt.
★★★★



GameStar

Johannes Rohe, Trainee

johannes@gamestar.de

Zuletzt gehört Das charakteristische »Boink!« nach jedem Kill in Renegade X. Nostalgie pur.
Zuletzt gelesen Den Review-Guide zu Titanfall. Da erfährt man wenigstens mal was über die Story.
Zuletzt gedacht Ob ich im Alter auch so viele Wehwehchen bekomme wie Kollege Heider?
Meine Meinung zu:
Titanfall Sehr flott und sehr spaßig, aber auf Dauer zu wenig Abwechslung.
★★★★
Banished Ich höre lieber zu, wie Kollege Redinger mir die Lebens- und Leidensgeschichten seiner Dorfbewohner erzählt.
★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Genialer Humor, geniales Spiel!
★★★★★



GameStar-Leser fragen Johannes Rohe

Bist du mittlerweile Kaffeejunkie?

Nein, ich bin Teetrinker! Aber nicht so eine parfümierte Brühe, sondern klassischer Ostfriesentee mit etwas Milch und Zucker bitte. Apropos, wo steckt eigentlich Praktikant Dimitry?

Wirst du dir an deinem 16. Geburtstag ein Sixpack Bier gönnen?

Soweit ich mich entsinnen kann, habe ich an meinem 16. Geburtstag tatsächlich Bier getrunken. Das könnte auch erklären, warum die Erinnerung daran sehr vernebelt ist. Vielleicht liegt's aber auch daran, dass mein 16. Geburtstag immerhin schon 10 Jahre her ist. Aber ja, das sieht man mir in der Tat nicht an. Ich hoffe das bleibt so. Alle die jetzt noch lachen, werden dann spätestens in 60 Jahren neidisch, wenn mich die Pflegerinnen im Altenheim anhimmeln.

Ist dir bewusst, dass du ein bisschen wie Tyler Oakley aussiehst?

Öhm nö, aber danke. Da gibt's ja schlimmere Leute denen man ähnlich sehen könnte. Der Vergleich zu McLovin aus dem Film Superbad in den Kommentaren zu einem meiner Artikel ist da weniger schmeichelhaft – und natürlich wurde er sofort von allen Kollegen übernommen. Wahlweise bin ich hier aber auch als Friedbert, Lockenbolly oder Cool McClever bekannt.



Sebastian Stange, Redakteur

sebastian@gamestar.de

Zuletzt erklommen Den Wank, ein schöner Berg bei Garmisch-Patenkirchen. Schön war's!
Zuletzt gelesen »Die Nacht« von Guillermo del Toro. Ein schwaches Finale der ansonsten erfrischend schrägen Vampirtrilogie.
Zuletzt gedacht Das Thermometer zeigt über zehn Grad? Die Grillsaison hat begonnen!
Meine Meinung zu:
Titanfall Schön flott und fetzig. Gefällt mir!
★★★★
Banished Schön wuselig und erfreulich unbarmherzig. Wie das echte Leben!
★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Wie eine Folge zum Selbserspielen. Als großer Fan der TV-Serie wird für mich ein Traum wahr.
★★★★★

* Im nächsten Heft: Heiko Klinge. Die Fragen an Heiko sammeln wir ab Mitte April auf unserer Facebook-Seite!



Florian Klein, Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die mäßige Buchvorlage für die TV-Serie Dexter, die ich nicht kenne. ;-)
Zuletzt gehört World of Tanks mit Gnomefathers Soundmods – es wird immer unterschätzt, wie viel Atmosphäre doch guter Sound bringt.
Zuletzt gedacht Dark Souls 2 doch für die PS3 ... ach was, ich warte auf die PC-Version.
Meine Meinung zu:
Titanfall Die Moves und der Spielfluss sind gelungen, macht zumindest 'ne Weile Spaß!
★★★
Banished Ich mag konsequente Spiele, auch wenn ich das Genre eher meide.
★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Bringt mich wie die Serie oft heftig zum Lachen.
★★★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen Downton Abbey. Ich gestehe, ich find's trotz dummer Storywendungen super!
Zuletzt gelesen Die Bedienungsanleitung für meine neue Vollformat-Knipse.
Zuletzt gedacht Muss mehr schlafen.
Meine Meinung zu:
Titanfall Für den fetzigen, kurzen Spaß am Abend ist das Ding einfach ideal!
★★★★
Banished Es sieht ungemein lahm aus, spielt sich aber wie eine Offenbarung.
★★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Ich gehöre zu den wenigen Menschen auf der Welt, die South Park nie richtig geschaut haben. Deswegen bin ich auch nicht heiß aufs Spiel.
★★





Florian Heider, Redakteur

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen The Purge. Grandiose Idee, mäßig umgesetzt. Da wäre mehr drin gewesen.
Zuletzt gehört Diverse Blues-Sender über die neue Heimanlage. Beruhigt beim Sonntagsputz.
Zuletzt gedacht Endlich Frühling!
Meine Meinung zu:
Titanfall Ich finds klasse. Die schlecht platzierten Storyhäppchen hätte man sich aber auch schenken können.
★★★★
Banished Kleine Klappe, viel dahinter. Wenn ich nur mehr Zeit für dieses Keinod hätte.
★★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Ich bin eigentlich kein Hardcore-Fan der Serie, aber das Spiel ist eine absolute Spaßgranate.
★★★★★

Team

André Peschke, Redakteur

andre@gamestar.de

Zuletzt gehört Meine Katze, die neuerdings denkt, 4:30 Uhr sei die ideale Fütterungszeit.
Zuletzt gesehen Die US-Reality-Show »Survivor«. Uralt, aber fantastisches Sozialexperiment.
Zuletzt gedacht Ich wünschte, es gäbe ein Steam-Indie-Abo, um alles anspielen zu können, ohne mich finanziell zu ruinieren.
Meine Meinung zu:
Titanfall Weniger Call of Duty als anfangs gedacht, innovative Ansätze verschenkt.
★★★
Banished Zeigt, dass die Beschränkung auf überschaubare Prozesse wertvoll sein kann.
★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Hemmungslos, aber nicht so clever wie die Serie.
★★★





Nils Raettig, Redakteur

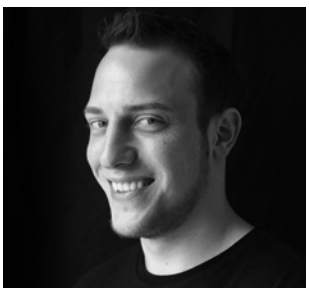
nils@gamestar.de

Zuletzt gehört Viel zu viele Vögel, die viel zu früh und viel zu laut rumzwitschern. Man reiche mir ein Schießgewehr! Mit Schrot bitte!
Zuletzt gesehen Sonne satt. Da sind die nervigen Vögel gleich viel leichter zu verschmerzen.
Zuletzt gedacht Bitte sei anders, lieber SSD-Benchmark, nur ein klitzekleines bisschen!
Meine Meinung zu:
Titanfall Titans sind super, nutzloses KI-Kanonenfutter braucht aber kein Mensch.
★★★
Banished Was ein Mann allein doch so alles erreichen kann...schneidet euch davon eine Scheibe ab, ihr riesigen Entwicklerstudios!
★★★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Verdammt nah an der Vorlage, so muss das sein.
★★★★

Jan Purrucker, Redakteur

jan@gamestar.de

Zuletzt gehört Dirty Gold von Angel Haze. Beats, Rhymes und Stimme überraschend gut.
Zuletzt gesehen Non-Stop mit Liam Neeson. Kammerspiel im Flugzeug. Dank Liam super.
Zuletzt gedacht Langsam wird's warm in München. Biergarten ist längst überfällig.
Meine Meinung zu:
Titanfall Ich mag weder Transformers noch Call of Duty. Kann den Hype nicht verstehen.
★★
Banished Macht Laune. Aber bei Strategiespielen brauche ich menschliche Gegner.
★★★
South Park: Der Stab der Wahrheit Bei Randy Marsh die hohe Kunst des Kampfzurfens erlernen ... Genau mein Humor!
★★★★



GastStars

Martin Deppe



Die meisten von uns waren noch nicht mal ein feuchtes Glänzen in den Augen unserer Väter, als Martin schon durchs All geflogen ist. Beweis: die Hall of Fame zum Weltraumklassiker Elite.

Stephan Freundorfer



Im Krimispiel Murdered: Soul Suspect ist Stephan noch zu wenig Spiel. Da können wir nur drauf hoffen, dass es wenigstens genug Leichen gibt.

Maurice Weber



Manchmal rufen wir Maurice nachts an und hauchen dann mit verstellter Stimme »Diablo« in sein verschlafenes Ohr. Dann kreischt er immer ganz niedlich. Kein Wunder nach dem Testmarathon zu Patch 2.0.1 und Reaper of Souls.

Rüdiger Steidle



Wir hatten's schon mal erwähnt: Mit Hexfeldern kriegt man Rüdiger immer. Deswegen muss man sich auch nicht wundern, dass er für uns Age of Wonders 3 getestet hat.

Benjamin Danneberg



Benjamins Nachwuchs ist endlich sicher. Der Vater weiß nun dank der Aufbausimulation Banished, dass es keine allzu gute Idee ist, im Wohnzimmer eine Kneipe zu eröffnen.

Dennis Kogel



Dass Dennis seit Kurzem unter einem ausgewachsenen Waschzwang leidet, muss mit seinen mutigen Selbstversuchen für unseren Cheater-Report zu tun haben.

Christopher Reimers



Er sieht aus wie Kenny, lebt aber noch. Obwohl – nur so halb, beim Testmarathon zu South Park hat Praktikant Christopher nämlich eindeutig zu viele fettig-ungesunde Fertigpizzen eingefahren. Auf neueren Bildern sieht er deswegen längst wie Cartman aus.

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

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
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	Daedelic 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	04/14	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	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
7	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
8	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
9	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
10	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
11	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
12	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
13	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
14	Forced	Action-Rollenspiel	BetaDwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7
15	F. Fantasy 14: A Realm Reborn	Online-Rollenspiel	Square Enix /Square Enix	11/13	83	8	8	8	9	9	8	8	9	8	8

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 / Endlosspiel
1	Civilization 5 Collection	Rundenstrategie	2K/Firaxis	01/14	90	8	9	9	10	9	10	9	7	9	10
2	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Sega/Relic	08/13	90	9	9	10	9	8	9	9	8	10	9
3	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
4	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	09/13	86	8	9	9	8	8	8	8	10	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Total War: Rome 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	11/13	85	10	9	8	8	7	10	10	4	10	9
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	The Banner Saga	Rundenstrategie	VersusEvil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Triumph Studios/Eurovideo	04/14	82	7	7	8	8	8	10	9	7	10	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 14	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	12/13	91	8	9	9	9	9	10	9	10	9	9
3	Pro Evolution Soccer 2014	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/13	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
4	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
5	Dirt Showdown	Rennspiel	Codemasters/Codemasters	07/12	85	9	9	8	10	9	8	8	8	7	9
5	Trackmania 2	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	09/13	85	7	7	9	9	8	9	8	9	10	9

Test



So werten wir

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

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

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

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

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

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

7 Spielspaß-Wertung
Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

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

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

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

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

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

TERMIN 1.4.2014 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

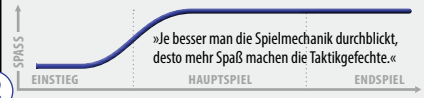
1 Age of Wonders 3

Rundenstrategie



Publisher	Eurovideo
Entwickler	Triumph Studios
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Kurzanleitung
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



2

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zufallskarte (8), Einzelszenario (8)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Gut

»Für ein Rundenspiel überraschend temporeiche Partien.«

3

GRAFIK 7/10
⊕ übersichtliche Strategiekarte ⊕ hübsche Lichtstimmungen ⊕ einige wenige ansehnliche Zauber ⊖ spärliche Animationen ⊖ überwiegend schwache Spezialeffekte

4

SOUND 7/10
⊕ Profisprecher tragen die Story vor ⊕ atmosphärische Umgebungsgeräusche ⊕ abwechslungsreiche Orchesteruntermalung ⊖ Soundtrack ohne echte Höhepunkte ⊖ dünne Kampfkulisse

BALANCE 8/10
⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ umfangreiche Hilfen ⊕ Kampfverlauf stets nachvollziehbar ⊕ erlaubt viele Spezialisierungen ⊖ erschlägt Einsteiger ⊖ nicht alle Truppen und Zauber sinnvoll

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ vielfältige Landschaften, Einheiten und Gebäude ⊕ stimmige Licht- und Wettereffekte ⊕ manche Stadterweiterungen auf Karte sichtbar ⊖ uninteressante, schlecht inszenierte Story

BEDIENUNG 8/10
⊕ Tastaturkürzel beschleunigen Spielablauf ⊕ Steuerung fix erlernt ⊕ umfangreicher Kartengenerator ⊕ übersichtliche Menüs ⊖ wenige Statistiken ⊖ Karte teils unübersichtlich

UMFANG 10/10
⊕ zwölf Missionen lange Kampagne ⊕ Zufallskarten ⊕ acht Einzelszenarien ⊕ viele taktische Finessen ⊕ zusätzlicher Karteneditor ⊕ hoher Wiederspielwert

STARTPOSITIONEN 9/10
⊕ zufällige oder festgelegte Startbedingungen ⊕ Städte und Festungen lassen sich gründen ⊕ Terraforming möglich ⊖ manche Startpositionen auf Zufallskarten sind unhaltbar

KI 7/10
⊕ fähige Gegner auf der taktischen Karte ⊕ anpassungsfähige KI lässt Szenarien immer anders ablaufen ⊖ mangelnde strategische Übersicht ⊖ Computergeneral lässt sich leicht ablenken

EINHEITEN & GEBÄUDE 10/10
⊕ gigantische Menge an Truppen und Gebäuden ⊕ für jedes Volk individuelle Kämpfer und Bauwerke ⊕ einzigartige Monster ⊕ viele Einheiten mit Spezialfertigkeiten ⊕ jede Menge Zauber

ENDLOSSPIEL 8/10
⊕ interessante Völker und Klassen ⊕ vielfältige Zufallskarten ⊕ zwei Höhenstufen: überirdisch und unterirdisch ⊖ dünne Diplomatie ⊖ wenig Drumherum (Handel, Spionage, Religion)

5



6

7

8

Titanfall

Schnelle Piloten und massige Titanen bringen frischen Wind ins Genre. Geringer Umfang und fehlende Abwechslung verspielen aber viel Potenzial. Von Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn Entertainment (Titanfall ist das Erstlingswerk)**
Termin: **13.3.2014** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

+ schnelle und abwechslungsreiche Gefechte
+ sehr gute Balance
+ tolle Schlachtfeldatmosphäre
+ packende Inszenierung

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- lahme Spielmodi
- kaum Teamwork

Wenn Sie bei **Titanfall** gleich an griechische Mythologie denken, haben sie zwar ein Lob von ihrem Geschichtslehrer verdient, liegen aber leider völlig falsch. Denn diese Titanen haben mit der Antike rein gar nichts zu tun, ganz im Gegenteil: Sie sind die Zukunft. So sehen das zumindest diejenigen, die dem Debütspiel von Respawn Entertainment zutrauen, dem leicht eingerosteten Genre der Multiplayer-Shooter neue Impulse zu geben. Und tatsächlich bringt das Spiel auf den ersten Blick nicht nur etwas frischen Wind ins Genre, sondern sorgt mit dem hervorragenden Balanceakt zwischen wendigen Piloten und gigantischen Titanen, massenweise computergesteuerten Soldaten auf den Karten und einer bislang einzigartigen Verbindung aus Mehrspielermodus und Einzelspielerkampagne für einen Orkan an Innovationen. Sobald der erste Sturm abgeklungen ist, geht **Titanfall** aber langsam die Luft aus.

Nachdem uns das interne Matchmaking vollautomatisch auf einen Server verfrachtet hat (einen Serverbrowser bietet **Titanfall** nicht an), erleben wir erstmal ein Déjà-vu, denn das Spielgefühl entspricht dem der **Call of Duty**-Reihe fast eins zu eins. Das sollte niemanden überraschen, denn Respawn besteht zum Großteil aus ehemaligen Mitarbeitern des **Modern Warfare**-Entwicklers Infinity Ward. Unsere Spielfigur steuert sich angenehm flott und sehr direkt, Waffen haben verhältnismäßig wenig Rückstoß. Auch wenn das natürlich eine subjektiv gefärbte Einschätzung ist, können wir sagen: Das fühlt sich gut an. Aber ein Druck auf die Leertaste, und schon lassen wir die Gemeinsamkeiten mitsamt dem Erdboden hinter uns. Dank eines Mini-Jetpacks springen die Piloten (so heißen die Spieler in **Titanfall**) gleich meterhoch in die Luft. Ein weiterer Tastendruck und wir katapultieren uns nochmal ein Stückchen höher. Das wirkt sich dramatisch auf das Spielgefühl aus. Bewachen Gegner den Eingang eines Hauses?

Zweibeinige Wegweiser

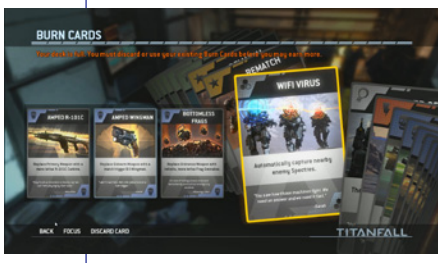
Kein Problem, hopsen wir halt durchs Fenster im zweiten Stock! Doch es geht noch besser: Hüpfen wir schräg gegen eine Wand, läuft unsere Spielfigur ganz automatisch daran entlang. Kombinieren wir Doppelsprünge mit diesen »Wallruns«, kommen wir in Windeseile quer über die Karte. Das sorgt für ein erfreulich schnelles Spieltempo und erinnert an die »Alte Garde« der Multiplayer-Shooter, in denen volle Kontrolle über unsere Spielfigur das A und O war. Anders als früher, als man sich ohne perfek-



Der Kampf zwischen Titanen und Piloten ist spannend und gut ausbalanciert. Mit unserem **Miniraketenwerfer** bereiten wir selbst diesem dicken Ogre Kopfschmerzen.

 In der griechischen Mythologie sind die Titanen die Kinder von Uranos und Gaia, dem personifizierten Himmel und der Erde.

Die Burn Cards



Für abgeschlossene Herausforderungen, Kills, Siege, und viele andere Situationen belohnt uns **Titanfall** mit Burn Cards. Aus unserem stetig wachsenden Deck wählen wir vor einem Match bis zu drei dieser Karten aus. Wenn wir sie im Spiel vor einem Wiedereintritt aktivieren, gewährt uns eine Karte kleine Vorteile bis zum nächsten Ableben. Das können beispielsweise besonders starke Waffen, eine reduzierte Titanbauzeit oder Spezialfähigkeiten wie eine dauerhafte Tarnung sein. Die Auswahl an Karten ist erfreulich umfangreich. Obwohl die Burn Cards spürbare Vorteile bringen, wackeln sie nicht an der Spielbalance. Dafür bringt die Überlegung, welche Karten wir mitnehmen und wann wir sie am besten ausspielen, einen angenehmen Hauch Taktik und etwas mehr dringend benötigte Abwechslung ins Spiel.

tionierte Sprungtechnik kaum auf den Servern blicken lassen konnte, flitzen in **Titanfall** auch Anfänger elegant durch die Gegend. Profis suchen hingegen auf den 15 Maps nach immer besseren Routen von A nach B.

Die computergesteuerten Frontsoldaten und Spectres, die sich zusätzlich zu den maximal zwölf Spielern auf den Karten bekriegen, sollen Shooter-Neulingen den Einstieg ebenfalls erleichtern. In der Theorie liefert das Abknallen der harmlosen KI-Krieger schnelle Erfolge. So haben wir selbst dann Spaß, wenn wir im Duell mit echten Mitspielern ständig den Kürzeren ziehen. In der Praxis gehen uns die Kollegen aber häufig auf die Nerven, wenn sie uns mal wieder vom Wesentlichen abgelenkt haben. Weil sich Frontsoldaten und Piloten sehr ähnlich sehen, entleeren wir unser Magazin oftmals in die falschen Gegner und werden zur Strafe erschossen. Mit der Zeit lernen wir aber, Spieler und Computergegner anhand ihrer Bewegungsmuster schnell zu unterscheiden und uns auf die echten Gefahrenquellen zu konzentrieren. Außerdem sorgen die Bots für Kampfatmosphäre und dienen als Wegmarkierung – wo sie hinrennen, ist was los. Leerlauf gibt's auf den Schlachtfeldern von **Titanfall** daher so gut wie nie.

Das fleißige Abschießen von Frontsoldaten und Spectres bringt uns auch einen entscheidenden Vorteil: Jeder Kill (sei es an Spielern oder KI-Gegnern) reduziert die Bauzeit unseres Titanen. Nach spätestens vier Minuten kann aber auch der hartgesottenste Pazifist den Raumschiffen im Orbit das Signal zum Absetzten seines Mechs geben. Im Gegensatz zu Killstreak-Belohnungen honoriert dieses clevere System gute Spieler zwar ausreichend, verhindert aber, dass sie eine Partie im Alleingang dominieren – sehr schön. Kurz nach dem Bestellvorgang landet unser Titan mit einem satten Krachen vor unseren Füßen. Wir könnten ihm jetzt befehlen, wie ein gigantisches, waffenstarrendes Entenküken hinter uns herzudackeln, oder ihn im Wachmodus etwa einen Kontrollpunkt beschützen lassen. Seine Kills gehen dann ebenfalls auf unser Konto. Wir entscheiden uns aber dafür,

Beim **Rodeoangriff** erklettern wir einen gegnerischen Titan. Dann ist er todgeweiht – wenn ihm kein Verbündeter hilft oder er uns mit der Taktikfähigkeit »Elektrischer Rauch« in eine tödliche Wolke hüllt.



Nach seiner Landung wird unser Stahlgigant noch für kurze Zeit von einem **Schutzschild** behütet.

Facts

- 15 Multiplayerkarten
- 5 Multiplayermodi
- 31 Schusswaffen
- 3 Titanen
- 9 Kampagnen-Missionen

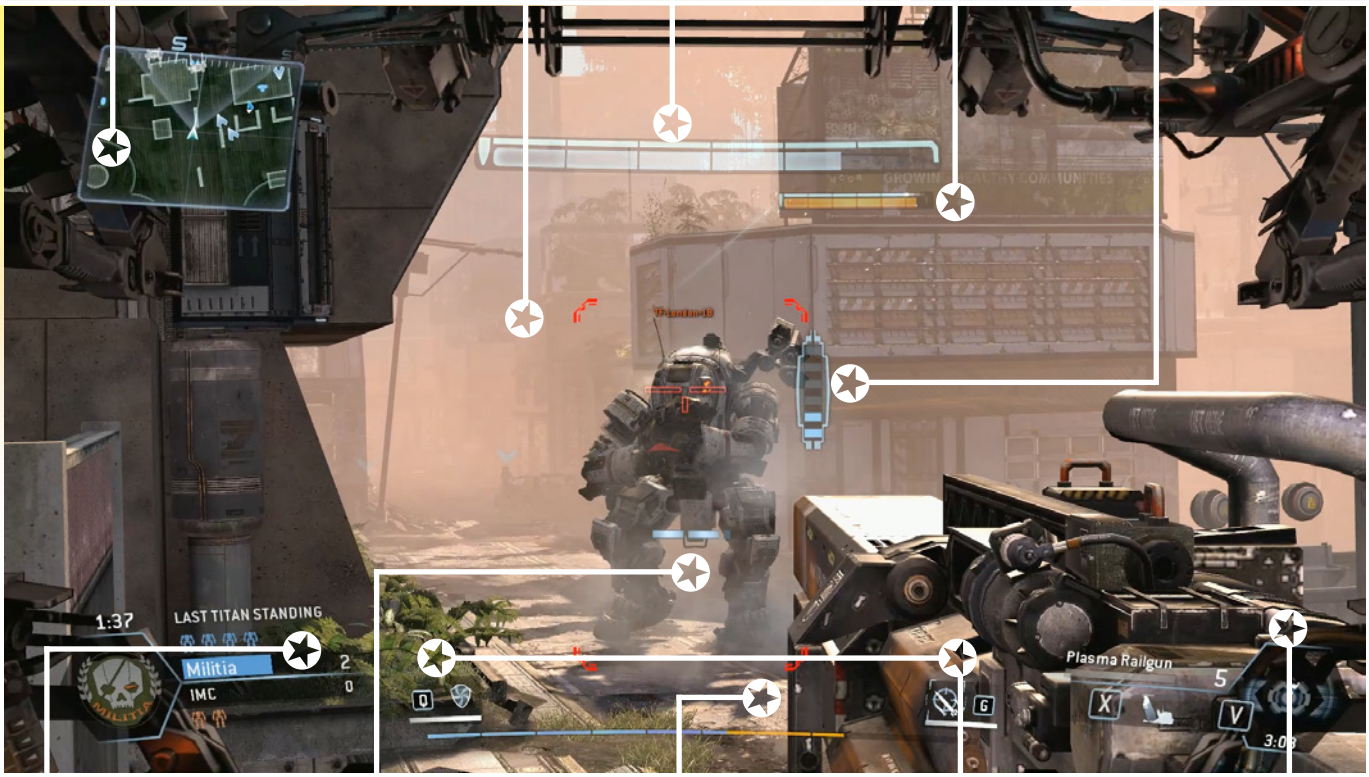
Die **Minimap** verschafft uns einen Überblick über unsere unmittelbare Umgebung. Schießen wir, sind wir für Feinde dort kurz sichtbar.

Unsere **zielsuchenden Raketen** haben den feindlichen Titan anvisiert. Das zeigt der rote Rahmen

Die **Lebensenergie** unseres Titanen wird in zwei Balken angezeigt. Oben die Schildenergie, die sich in Ruhephasen regeneriert, unten der Zustand unserer Kampfmaschine.

Attackieren wir **feindliche Titanen**, wird ihre Lebensenergie ebenfalls im HUD angezeigt.

Im Zoommodus füllt sich die **Aufladung** unserer Railgun. Je länger wir zielen, desto mehr Bumms hat der Schuss.



Infos zu Spielmodus und **Punktestand** finden wir in dieser Ecke.

Zwei Balken bedeuten zwei **Boosts**. Wir fänden hier eine Anzeige zum Waffenstatus wichtiger.

Vollkomen unnötig: Diese Leiste verrät jederzeit den **Fortschritt** zum nächsten Level.

Die Anzeigen für den **Cooldown** unserer Spezialwaffen liegen ungünstig am unteren Bildrand.

Die wichtigen Anzeigen für **Munition** und die Zeit bis zum Einsatz unseres **Spezialkerns** verstecken sich unten rechts.

uns selbst hinters Steuer zu schwingen. Dann sind wir von einem Schild und dicker Stahlpanzerung geschützt, aber lange nicht mehr so agil wie zu Fuß. Springen oder durch kleine Durchgänge kriechen ist mit 50 Tonnen Stahl am Leib halt nicht drin. Das sorgt für ein abwechslungsreiches Spielerlebnis, weil wir in unserer Bewegungsfreiheit plötzlich auf die Hauptwege der Karten beschränkt sind. Statt herum zu hopsen, können sich die Titanen über kurze Strecken boosten und zwar je nach dem gewählten Chassis (siehe Kasten) ein-, zwei- oder dreimal. Den Schub nutzen wir, um uns in Duellen mit feindlichen Kampfrobotern schnell aus der Schussbahn zu begeben, nachdem wir ein paar Salven abgefeuert haben. Als Meinungsverstärker stehen uns neben unserer Hauptwaffe Raketensalven zur Verfügung, in der Defensive hilft ein aktiver Schild. Im Vergleich zu »richtigen« Mech-Spielen wie **Mechwarrior** ist die Bedienung unseres Titans zwar ziemlich simpel; Cooldown-Zeiten, Warnsignale und Lebensenergieleisten im Auge zu behalten und entsprechend zu reagieren, stellt unsere Hand-Auge-Koordination wegen des hohen Spieltempos trotzdem vor eine große Herausforderung. Das unübersichtliche und überladene HUD ist dabei aber keine Hilfe. Haben wir uns trotzdem daran gewöhnt, spielen sich Kämpfe zwischen zwei oder mehr Titanen aber angenehm taktisch, und wer seine Karten richtig ausspielt, kann auch einer Überzahl Paroli bieten. Anders als ihr beeindruckendes Aussehen vermuten lässt, sind die Blechbüchsen aber auch für Piloten bei weitem nicht unbesiegbar. Obwohl schon ein Treffer mit der Hauptwaffe eines Titanen die flinken Spieler ins Jenseits befördern kann, stellen sie eine große Gefahr für die Kolosse dar. Aus der Distanz kann jeder Pilot mit seiner speziellen Anti-Titan-Waffe schnell Schaden anrichten. Noch fieser wird's aber, wenn wir auf den Rücken eines Mechs hopsen und unser Maschinengewehr direkt in seine empfindlichen Schaltkreise entleeren. Obwohl jeder Titan speziellen Elektro-Rauch mitführen kann, um diese Attacke abzuwehren, ist der Rodeo-Angriff noch genau so effektiv wie in der Beta. Die Stärken und Schwächen von Kampfrobotern und Piloten halten sich also hervorragend die Waage. Beide verlangen vom Spieler eine besondere Spielweise und profitieren von unterschiedlichen Umgebungen. Piloten sind am effektivsten, wenn sie durch enge Straßenschluchten hüpfen und sich das vertikale Layout vieler Level zu Nutze machen, um Titanen von oben herab anzugreifen. Am Steuer eines Kampfkolosses fühlen wir uns stattdessen im offenen Gelände am wohlsten, wo wir Gefahren schon von weitem aufs Korn nehmen können und viel Platz zum Manövrieren haben. Das Leveldesign trägt diesen unterschiedli-



Weg mit den Bots!

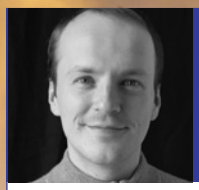
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Titanfall wird bei mir für einige Zeit Quake Live ersetzten, so viel ist schon mal sicher. Spielfluss, Tempo und Abwechslung durch die Mechs sind derzeit schlicht einzigartig, dröge Modi hin oder her. Ich bin sowieso eine große Freundin des schlichten Team-Deathmatchs. Warum ich Titanfall allerdings nicht in den Himmel loben kann, liegt schlicht und ergreifend an diesen im wahrsten Sinne des Wortes saudummen Bots. Wie unbefriedigend das ist, Grunts und Spectres umzubolzen! Wie nervig diese KI-Rotten sind, weil sie mich viel zu oft von den wirklich wichtigen Dingen in einem Match ablenken, nämlich von den echten Spielern, den echten Gegnern. Respawn muss sie ja nicht ganz entfernen. Sondern als optionales Element anbieten. Dann müsste man zwar auch am Matchmaking arbeiten, aber das kann sowieso nicht so bleiben, wie es ist.

Waffenstarrende Entenküken



Maps wie **Boneyard** sorgen für Abwechslung vom Zukunftseinerlei. In den großen Außenbereichen fühlen wir uns im Titan am wohlsten.



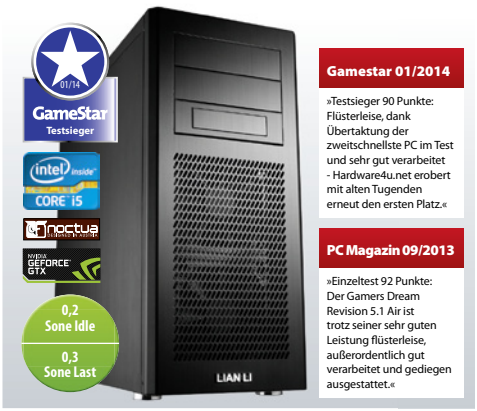
Erfrischend, griffig und gut!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Ich war ja zunächst etwas skeptisch, ob der flotte Jetpack-Shooter mit seiner Roboter-Einlage wirklich so viel Spaß machen würde, wie versprochen. Und kurz nach Release war ich zunächst etwas brüskiert: So wenige Modi? So wenige Matchmaking-Optionen? Und ich bin nach einem Wochenende mit dem Spiel schon auf Maximallevel? Und es stimmt schon: Das sind alles berechtigte Gründe zum Meckern und zum Mäkeln. Aber sie verhindern nicht, dass mir Titanfall enorm viel Spaß bereitet. Aktuell sitzt die Nadel tief. Ich kann nicht genug von den fetzigen Matches bekommen – weil sie sich erfrischend neu spielen, weil die Balance stimmt, weil ich immer neue Taktiken und Facetten entdecke und weil sie wunderbar wuchtig inszeniert sind. Perfekt ist Titanfall nicht, aber es trifft genau da ins Schwarze, wo es wichtig ist: beim Spielspaß!

chen Anforderungen Rechnung. Auf allen Maps finden wir begehbare Häuser, schmale Gänge und Straßen oder unübersichtliche Lagerhallen, in denen wir als Pilot reichlich Deckung finden. Sie bieten aber ebenso kleine und größere Freiflächen, auf denen wir unseren Stahlriesen Gassi führen. Da wir als Pilot nahezu jeden Winkel der Karten aus unterschiedlichen Richtungen erreichen können, gibt es in **Titanfall** kaum klassische Laufwege, die einem der Teams einen Vorteil verschaffen könnten. Die totale Bewegungsfreiheit führt aber auch dazu, dass sich das Spiel auf allen Karten sehr ähnlich anfühlt. Zwar gibt es weitläufigere Maps wie »Boneyard« oder »Lagoon« und verwinkeltere Gegenden wie »Angel City« oder »Colony«, aber keine davon wird sich als ikonisch in unser Gedächtnis einbrennen, so wie es beispielsweise de_dust2 (**Counter-Strike**) oder ein nummeriertes Deck aus einem gewissen Turnier geschafft haben.

Immerhin bemüht sich Respawn sichtlich um spannende und variable Settings. So spielt »Angel City« in einer florierenden Zukunftsmetropole, während uns »Lagoon« in ein überwuchertes Fischerdorf verschlägt. Auf der Wüstenmap »Boneyard« liegen hingegen gigantische Knochen im Sand, am Himmel ziehen drachenartige Flugviecher ihre Kreise und schnappen sich hin und wieder einen KI-Soldaten als Snack. Einige Karten bieten sogar stationäre Geschütztürme, die wir mit unserem futuristischen Allzweckmesser hacken können, damit sie auf unserer Seite kämpfen. Mehr interaktive Levelobjekte als Türme und einige NPCs bietet das Spiel aber nicht. Es gibt keine Türen, und die Umgebung zeigt sich auch vom härtesten Beschuss gänzlich unbeeindruckt. Wenn



Gamestar 01/2014
»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Übertaktung der zweitschnellste PC im Test und sehr gut verarbeitet - Hardware4u.net erobert mit alten Tugenden erneut den ersten Platz.«

PC Magazin 09/2013
»Einzeltest 92 Punkte: Der Gamers Dream Revision 5.1 Air ist trotz seiner sehr guten Leistung flüsterleise, außerordentlich gut verarbeitet und gediegen ausgestattet.«

Gamers Dream Revision 5.1 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 780 @ 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 € 1.499,–
oder ab 50,40 €/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 € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]



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«

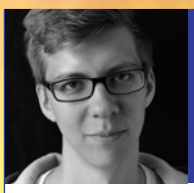
Gamers Dream Revision 5.1 Air Micro

- 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)]

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

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %. Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger



Öde Schale, toller Kern.
Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Im ersten Moment haut mich Titanfall einfach weg. Die schnellen Parkour-Flitzereien, die brachialen Gefechte zwischen mehreren Titanen, die spektakuläre Inszenierung. Wahnsinn! Okay, Einsteiger müssen erstmal lernen, in diesem Effektgewitter die Übersicht zu behalten. Dafür nimmt sie Titanfall aber auch mit zugänglicher Steuerung und dankbaren KI-Opfern an die Hand. Im Kern ist Titanfall also ein hervorragendes Spiel, das mir sehr viel Spaß macht und massenweise neue Ideen mitbringt. Dieses riesige Potenzial hätte Respawn mit innovativen Spielmodi und spannenden Waffen aber noch deutlich besser ausschöpfen müssen. Das bislang Gebotene kennen wir schon aus zigtausend anderen Shootern. Zwar macht die schnelle Jagd nach feindlichen Flaggen und der Kampf um Kontrollpunkte auch hier Laune, der Kontrast zwischen frischen Ideen und nullachtfünfzehn Spielmodi und Waffen ist aber umso härter. Nachdem ich nach verhältnismäßig kurzer Zeit jede Karte gesehen, mit jeder Knarre geschossen und jeden Spielmodus schon 30 Mal gespielt habe, erhält der Spielspaß einen kräftigen Dämpfer. Trotzdem spiele ich immer wieder ein paar Runden, bis mich der actionreiche, aber immer gleiche Ablauf dann doch wieder langweilt.



Animationen und Effekte wirken in Bewegung hervorragend. Mit einem **»Finishing-Move«** entscheidet unser Teamkamerad dieses Titanenduell für sich.

ein tonnenschwerer Titan von einer kleinen Mauer aufgehalten wird, nagt das aber dann doch ein bisschen an der ansonsten ausgezeichneten Atmosphäre. Wollen wir die Immersion erhalten, sollten wir ohnehin

Zu sechst allein

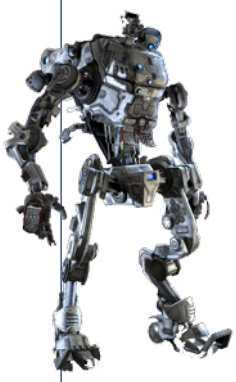
nicht stehenbleiben und uns genauer umschauen. Tun wir's doch, fallen nämlich die statische Beleuchtung, die teilweise verwaschenen Texturen und schwachen Effekte unangenehm auf, die wir in Bewegung auch wegen der erstklassigen Animationen der Spielfiguren gar nicht wahrnehmen. Grafisch bietet **Titanfall** also kaum mehr als gehobene Durchschnittskost .

Nach jedem Match erhalten wir Erfahrungspunkte, steigen im Level auf und schalten dadurch neue Waffen und Ausrüstung für unsere Piloten und Titanen frei. Wie schon beim Spielgefühl kopieren die Entwickler damit freimütig von **Call of Duty**, sogar das Menü gleicht dem aus **Modern Warfare** bis ins Detail. Die Auswahl an Waffen für unseren Piloten ist aber ungleich geringer und mit Schrotflinte, Sturmgewehr und Scharfschützengewehren außerdem sehr konventionell. Dabei böte das interessante Zukunftsszenario Raum für deutlich mehr Kreativität. Wie viel mehr möglich wäre, zeigt die Smart Pistol, die einzige ungewöhnliche Waffe im Arsenal. Sie visiert Gegner ganz automatisch an, wir müssen nur noch abdrücken. Eine spannende Idee und darüber hinaus wegen ihrer geringen Reichweite und der langen Zieldauer nicht übermächtig. Den Titanen steht mit großkalibrigen Maschinenkanonen, einer Railgun, einer Stromknarre, Raketen- und Granatwerfern ebenfalls nur »Standardbewaffnung« zur Verfügung. Viel interessanter ist die Zusatzausrüstung. Für unseren Mech stehen wir vor der schweren Wahl zwischen dem bereits erwähnten Elektro-Rauch, einer platzierbaren Schildwand und dem Vortex-Schild, mit dem wir Geschosse aus der Luft pflücken und unseren Feinden entgegenschleudern. Piloten entscheiden sich zwischen einem Geschwindigkeitsboost, einem Tarnmantel und einem Aktivradar, mit dem wir kurzzeitig durch Wände sehen. Schon nach etwa zehn bis fünfzehn Spielstunden haben wir aber die Levelgrenze von Stufe 50 erreicht und damit alles gesehen, was **Titanfall** zu bieten hat. Auch wenn Klasse wichtiger ist als Masse, leidet darunter die Langzeit-Motivation. Viele Konkurrenten bieten deutlich mehr. Nachdem wir das Höchstlevel erreicht haben, können wir den Regenerationsmodus aktivieren. Wie im Prestigemodus von **Call of Duty** lassen wir unsere gesamten Freischaltungen zurücksetzen. Mehr als ein Abzeichen zum Angeben bekommen wir dafür aber nicht.

Wie beim Anblick der Waffenliste stellt sich auch bei den Spielmodi ein unangenehmes »Das kenn' ich doch alles«-Gefühl ein. »Pilotenjäger« ist nur ein anderer Name für »Team Deathmatch«. »Materialschlacht« ist dasselbe in Grün, allerdings erhalten wir hier auch Punkte fürs Abschießen von Titanen und KI-Gegnern. Auch Anfänger können sich also nützlich machen. In »Hardpoint« geht es darum, für sein Team die Herrschaft über drei Kontrollpunkte zu erlangen, die auf der Karte verteilt sind. Haben wir einen Punkt erobert, generiert er Siegpunkte. Das Team, das sein Konto zuerst gefüllt hat, gewinnt. »Capture the Flag« entwickelt in **Titanfall** wegen der hohen Geschwindigkeit, den Parkour-Elementen und der Möglichkeit, die Titanen als Transportmittel zu nutzen oder sie zur Basisverteidigung abzustellen, immerhin eine neuartige Dynamik. Trotz nominell unterschiedlicher

Die Titanen-Chassis

Durch das Durchspielen der Kampagne schalten wir zusätzliche Chassis für unsere Titanen frei. Die drei Modelle unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Panzerung und ihrer Spezialfähigkeit.



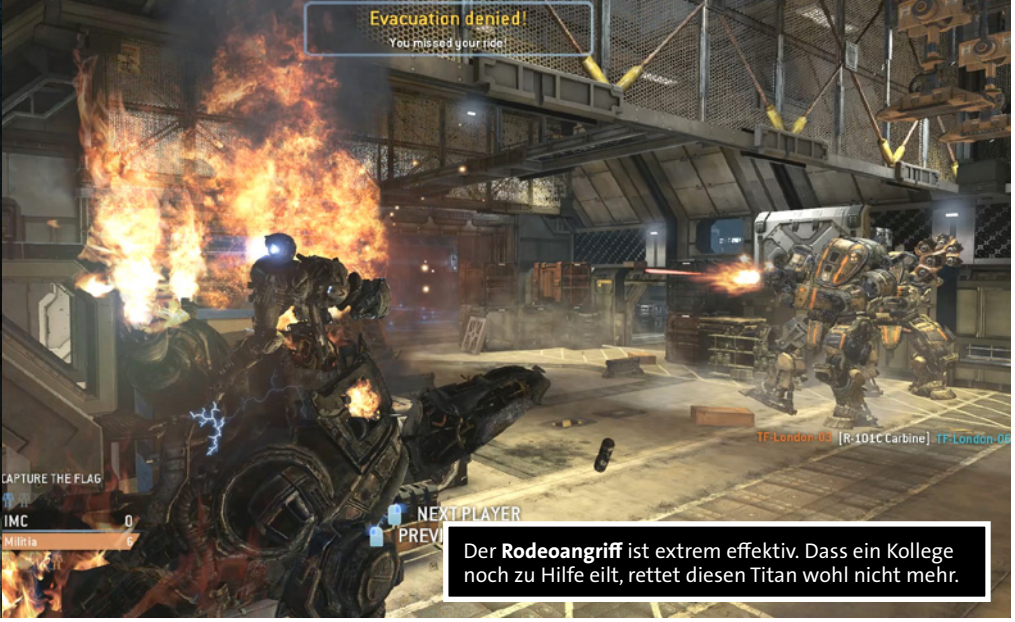
Name: Stryder
Stärke: Hohe Geschwindigkeit und Agilität, kann dreimal boosten.
Schwäche: Geringe Panzerung.
Spezialfähigkeit: Boost-Kern ermöglicht kurzzeitig unbegrenzt viele Schübe.
Beste Waffe: Railgun
Geeignet für: Den Kampf aus der zweiten Reihe. Nahkämpfe meiden!



Name: Atlas
Stärke: Der Allrounder, stabil aber trotzdem flott unterwegs. Zwei Boosts.
Schwäche: Kann alles ein bisschen, aber nichts richtig gut.
Spezialfähigkeit: Schadens-Kern erhöht die Durchschlagskraft unserer Waffen.
Beste Waffe: 40-Millimeter-Kanone
Geeignet für: Fast jede Spielsituation, zieht gegen die Spezialisten aber den Kürzeren.



Name: Ogre
Stärke: Dickste Panzerung im Spiel.
Schwäche: Langsam, nur ein Boost.
Spezialfähigkeit: Schild-Kern verbessert unsere Nehmerqualitäten.
Beste Waffe: Granat- oder Raketenwerfer
Geeignet für: Das Verschrotten von anderen Titanen, gerne auch aus nächster Nähe.



Der **Rodeoangriff** ist extrem effektiv. Dass ein Kollege noch zu Hilfe eilt, rettet diesen Titan wohl nicht mehr.

Aufgaben, spielen sich alle vier Varianten aber sehr, sehr ähnlich. Witzige Modifikatoren, besondere Ausrüstung oder variable Teamgrößen, wie man sie in anderen Shootern findet, suchen wir vergeblich. »Last Titan Standing« fühlt sich als einziger Modus wirklich anders an. Jeder Spieler sitzt hier nämlich schon zu Beginn der Runde in seiner Blechbüchse, allerdings ohne Aussicht auf Ersatz. Wenn wir unseren Titan verlieren, dürfen wir immerhin noch als Pilot über die Map streifen – zumindest bis wir abgeschossen werden. Hat der letzte Titan eines Teams das Zeitliche gesegnet, ist die Runde verloren. Gute Teams, die Angriffe abstimmen und Feinde flankieren, sind hier im Vorteil. Ohne Befehlsmenü ist Zusammenarbeit aber schwer. In den anderen Modi fällt Teamwork wegen der hohen

Story? Wo?

Spielgeschwindigkeit fast völlig flach. Mit nur ein oder zwei Freunden verlieren wir uns im Getümmel einfach zu schnell aus den Augen, da können wir auch gleich alleine spielen. Nur bei gut organisierten Mannschaften mit sechs Spielern kommt deshalb ein Wir-Gefühl auf. Teamaktionen wie das Heilen oder Wiederbeleben von Kameraden gibt es in **Titanfall** nicht.

Eine andere Entwicklung ist demgegenüber zumindest interessant. Respawn erfindet in **Titanfall** nämlich die Mehrspielerkampagne. Die neun Missionen umfassende Kampagne wirft uns mitten in die heiße Phase eines Kriegs zwischen dem interstellaren Großkonzern IMC und einer Miliz von Siedlern. Bei unseren Einsätzen handelt es sich allerdings nur um ganz normale Multiplayergefechte, die durch gelungene Ingame-Sequenzen besonders aufwändig in Szene gesetzt werden. Mal wird ein Raumschiff von einer riesigen Strahlenkanone gegrillt, mal werden wir Zeuge einer Raumschlacht. Die Inszenierung ist zwar sehr pompös, umso öder ist dafür das eigentliche Spiel. Wir dürfen nämlich nur in den Varianten »Hardpoint« und »Materialschlacht« antreten. Während der Kämpfe und zwischen den Missionen werden wir über Funksprüche von unseren Vorgesetzten über den Stand der Dinge auf dem Laufenden gehalten. So entfaltet sich eine platte Story vom privaten Kampf zwischen dem Überläufer MacAllan und seinem alten Kumpel Vice Admiral Graves von der IMC. In der Praxis erweist es sich allerdings als fast unmöglich, gleichzeitig den Funksprüchen zuzuhören und vernünftig zu spielen. Spätestens wenn wir merken, dass es für die Erzählung vollkommen belanglos ist, ob wir ein Gefecht gewinnen oder eine Niederlage einstecken, verliert die Kampagne jeglichen Reiz, und wir spielen nur noch weiter, um die netten Missionseinstiege mitzuerleben und am Ende neue Chassis für unseren Titanen freizuschalten. Nach etwas mehr als anderthalb Stunden Spielzeit pro Seite ist die Story ohnehin schon wieder vorbei, und wir bleiben mit der Überzeugung zurück, dass Respawn lieber mehr Zeit und Mühe in andere Dinge investiert hätte. Zum Beispiel in eine bessere Lokalisierung. Zwar sind uns keine groben Schnitzer aufgefallen, aber sowohl die deutschen Texte als auch die Synchronsprecher wirken unprofessionell. Wir können nur empfehlen, die Sprachausgabe in Origin auf Englisch zu stellen. Dann genießen wir neben druckvollem Klang und jeder Menge Battle-Chatter nämlich auch gute Sprecher. Auch einige Bedienungsmacken sind unerfreulich. Warum gibt es zum Beispiel keine freie Map-Auswahl, und warum funktioniert das Teambalancing nicht korrekt, sodass wir mitunter zu viert gegen sechs Gegner antreten. Das ist bei so kleiner Spielerzahl besonders ärgerlich.

Zumindest in seiner aktuellen Form ist **Titanfall** also nicht die erhoffte Multiplayer-Revolution. Schade, denn im Kern, der eigentlichen Spielmechanik, macht **Titanfall** verdammt viel richtig. Als Pilot durch die Level zu hopsen und Kill an Kill zu reihen oder sich im schweren Kampfanzug mit anderen Mechs zu duellieren, ist einfach extrem befriedigend. Sobald die Faszination des neuen Spielgefühls nachlässt, bietet **Titanfall** nur wenig, um uns dauerhaft an den Rechner zu fesseln. Da wartet die Konkurrenz einfach mit mehr Abwechslung und einer größeren Langzeit-Motivation auf. JO

TERMIN 13.3.2014 **PREIS** 50 Euro **USK** ab 18 Jahren

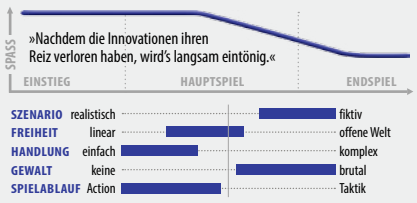
Titanfall

Multiplayer-Shooter



Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Respawn Entertainment
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung	DVD-Box, 3 DVDs, Infoblatt
Kopierschutz	EA Origin

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (12), Hardpoint (12), Last Titan Standing (12), Materialschlacht (12), Pilotenjäger (12)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Ja
SERVERSUCHE intern

GRAFIK 7/10
⊕ tolle Animationen ⊕ effektvolle Inszenierung ⊕ detaillierte Modelle ⊖ statische Beleuchtung ⊖ grobe Texturen ⊖ schwache Effekte

SOUND 9/10
⊕ passende Waffensounds ⊕ viele Funksprüche und Battle-Chatter ⊕ krachende Explosionen ⊖ schlechte deutsche Sprecher

BALANCE 9/10
⊕ tolle Balance zwischen Titans und Piloten ⊕ ausgeglichene Maps ⊕ NPCs leichte Beute für Anfänger ... ⊖ ... aber lenken vom Wesentlichen ab ⊖ schlechte Auto-Teambalance

ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ gelungene Kampagneneinstiege ⊕ Intro und Flucht sorgen für Stimmung ⊕ Grunts erzeugen Schlachtfeldatmosphäre ⊖ belanglose Story ⊖ keine zerstörbare Umgebung

BEDIENUNG 9/10
⊕ gutes Körpergefühl ⊕ komplex, aber eingängig ⊕ angenehmes Waffenverhalten ⊖ keine freie Levelauswahl trotz dedizierter Server ⊖ unübersichtliches HUD

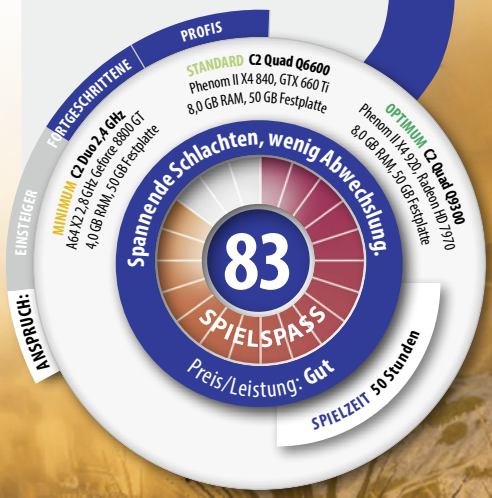
UMFANG 8/10
⊕ 15 Maps ⊕ reichlich Herausforderungen ⊕ freispielbare Waffen und Ausrüstung ⊖ Höchstlevel sehr schnell erreicht ⊖ sehr kurze Kampagne ⊖ eintönige Spielmodi

LEVELDESIGN 9/10
⊕ angenehme Kartengröße ⊕ unterschiedliche Settings ⊕ Parkour-Routen ⊖ geringe spielerische Abwechslung

TEAMWORK 7/10
⊕ Titanreiten im CTF-Modus ⊕ Flaggenpunkte werden im Team schneller eingenommen ⊖ keine Teamwork-Belohnungen ⊖ kein Befehlsmenü ⊖ kein Markieren von Feinden

WAFFEN & EXTRAS 9/10
⊕ hackbare Wachtürme ⊕ Burn Cards ⊕ Titans und Piloten individuell ausrüsten ⊕ innovative Ausrüstung ... ⊖ ... aber langweilige Waffen

MULTIPLAYER-MODI 7/10
⊕ fünf Spielmodi ⊕ interessanter Last Titan Standing-Modus ⊕ CTF durch Parcourselemente spannend ⊖ kaum Innovation ⊖ wenig Abwechslung ⊖ nur zwei Modi in der Kampagne



Später verloren die Titanen einen Krieg gegen die Götter und wurden in die Unterwelt verbannt.

Diablo 3

Neuerungen

Patch 2.0.1

- neues Beutesystem
- neues Paragonsystem
- Klassenüberarbeitungen
- neue Schwierigkeitsgrade
- Brunnen der Reflexion
- verfluchte Mini-Events

Mit dem Patch 2.0.1 legt Blizzard den Grundstein für Reaper of Souls. Doch macht die Monsterhatz auch ohne Addon bereits spürbar mehr Spaß? Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 11/12: 85 Punkte)**
Termin: **15.5.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **35 Euro**

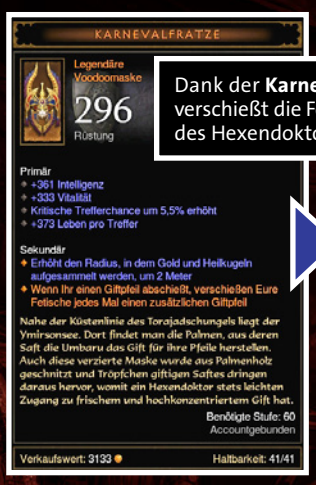
Weitere Infos auf GameStar.de | Auf XL-DVD: Kontrollbesuchs-Video

Nur eine Viertelstunde haben wir die neue Version 2.0.1 von **Diablo 3** gespielt, als uns ein niedergeknüppelter Kultist auch schon den ersten legendären Gegenstand vor die Füße spuckt. Und was für einen: Wenn unsere Zauberin den »Magistrat« aufsetzt, spendiert der Hexenhelm ihrem Frosthydra-Zauber die Kraft, Feinde per Eisnova einzufrieren. Zwei Stunden später sind wir schon bei vier legendären Items plus legendärem Schmiede-Bauplan. Die neue Großzügigkeit ist Teil von »Loot 2.0«, so nennt Blizzard das runderneuerte Beutesystem. Das wurde parallel zu **Reaper of Souls** entwickelt, aber bereits vor der Erweiterung mit dem Patch 2.0.1 in **Diablo 3** eingebaut. Gut so, denn dadurch kommen auch Addon-Verweigerer in den Genuss besserer Beute – und einer Wagenladung weiterer Fortschritte.

Loot 2.0 ist eindeutig der wichtigste davon. Unser Finderglück ließ nach den ersten euphorischen Stunden etwas nach, riss aber nie ganz ab – im Schnitt fanden wir einen legendären Gegenstand alle 60 Minuten. Und wie der »Magistrat« kommen Items der höchsten Beuteklasse jetzt gerne mal mit einzigartigen Eigenschaften daher, die unsere Spielweise auf den Kopf stellen. Die Frosthydra etwa hatten wir nie benutzt, bis sie Helm sei Dank auf einen Schlag viel interessanter wurde. Schade aber, dass Blizzard die neue Marschrichtung nicht konsequent durchgezogen hat: Ausgefallene Effekte tauchen zwar viel häufiger auf als zuvor, die meisten legendären Beutestücke beschränken sich aber weiterhin auf gewöhnliche, wenn auch mächtige Werteboni.

Darunter finden sich immerhin einige neue Eigenschaften, auch bei nicht-legendärer Ausrüstung. So erhöhen manche Gegenstände den Schaden einzelner Talente oder senken unsere Zauberkosten und -aufladezeiten. Dank der neuen »Smart Drop«-Mechanik besteht zudem bei jedem Beutestück die Chance, dass seine Werte speziell auf unsere Klasse zugeschnitten sind. Zauberer etwa haben bessere Aussichten auf Extra-Arkankraft, während Quatsch wie Barbarengürtel mit Intelligenzbonus der Vergangenheit angehört. Der Schmied hämmert sogar ausschließlich solche »Smart Drops«. Auch wenn wir uns mehr originelle Item-Eigenschaften gewünscht hätten, macht Loot 2.0 die Beutejagd so insgesamt vielfältiger und deutlich motivierender.

Und das ist auch gut so, denn wir sind bei der Sammelhatz wieder ganz auf uns allein gestellt, weil das Auktionshaus seine Pforten schließt. Dass Blizzard aber auch sonst

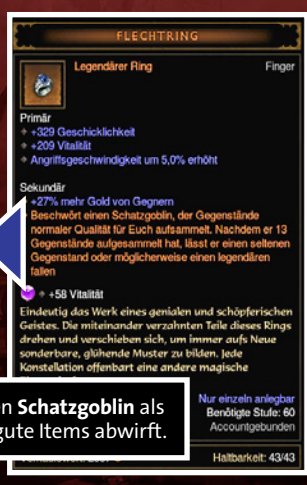


Dank der **Karnevalsfratze** verschießt die Fetisch-Armee des Hexendoktors Giftpfeile.





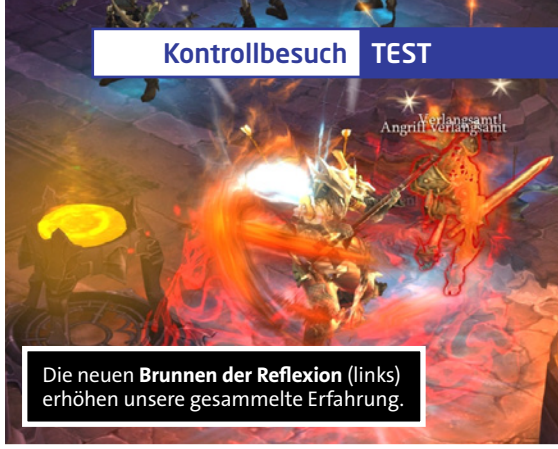
Der Flechtring beschwört einen **Schatzgoblin** als Begleiter, der hin und wieder gute Items abwirft.



Das Wort »Paragon« als Bezeichnung für ein Modell der Perfektion kommt vom griechischen »parakonan« (»schleifen, schärfen«).



Bei den neuen **verfluchten Mini-Events** müssen wir innerhalb eines Zeitlimits Monsterhorden ausschalten – eine nette Auflockerung.



Die neuen **Brunnen der Reflexion** (links) erhöhen unsere gesammelte Erfahrung.

jeglichen Handel einschränkt, dürfte nicht jedem gefallen. Frisch erbeutete legendäre Items etwa lassen sich nur zwei Stunden lang weitergeben, und dann auch nur an Spieler, die beim Fund dabei waren. Zudem fehlen weiterhin ein Serverbrowser und Eigenbau-Partien, in denen sich handelswillige Helden direkt treffen könnten. Das sind arg kleinliche Vorschriften, die jedoch auch ein ehrenwertes Ziel verfolgen: Der beste Weg zur besten Ausrüstung besteht wieder darin, sie unseren Feinden zu entreißen. Und genau darum soll's in **Diablo** doch gehen!

Zudem bleibt unsere Beutechance dank »Loot 2.0« und »Smart Drops« dauerhaft hoch, ohne dass wir vorher durch die Jagd auf Elitemonster unseren Mut der Nephalem steigern müssten. Der fliegt nämlich ersatzlos raus, was allerdings die Bedeutung der Obermotze senkt: Da nun auch viele Truhen und Normalo-Bestien erstklassige Beute abwerfen, fragen sich viele Spieler, warum sie überhaupt noch Elitemonster jagen sollten. Abgesehen davon, dass es nach wie vor einen Heidenspaß macht und sich überaus befriedigend anfühlen kann, ein besonders zähes Vieh in die Knie zu zwingen. Blizzard sollte dennoch darüber nachdenken, fleißigen Höllenhäuptlings-Jägern auch wieder eine spielerische Belohnung zu spendieren. Andererseits ist es ein tolles Gefühl, dass wir nun wirklich jederzeit über das nächste legendäre Item stolpern können, egal, ob wir nun Elitemonster erlegen, durch Horden schwächerer Feinde pflügen oder einfach nur ein paar Töpfe zerschlagen. Auch jeder Story-Boss lässt garantiert ein legendäres Item fallen – allerdings nur unter Stufe 60 und beim ersten Ableben.

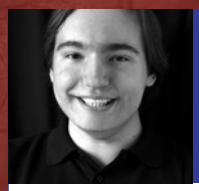
Ab dem Höchstlevel 60 fließt unsere Erfahrung wie gehabt in die Paragonstufen, die nun aber übergreifend für unseren gesamten Account gelten: All unsere Helden teilen sich dieselbe Stufe. Die ist obendrein nicht mehr auf 100 begrenzt, sondern nach oben offen. Jeder Levelaufstieg bringt jetzt einen Paragonpunkt, den wir für jeden Charakter separat in Attribute à la Intelligenz oder Angriffstempo investieren. Klingt erstmal klasse, **Diablo 3** kann mehr Individualisierung gebrauchen. Die Boni fallen jedoch winzig aus, unsere kritische Trefferchance etwa steigt pro Zähler um schlappe 0,1 Prozent. Bis sich das zu einem spürbaren Effekt summiert, brauchen wir schon 100 Stufen oder mehr, weil wir die Punkte stets zu gleichen Teilen auf die Wertekategorien »Basis«, »Offensiv«, »Defensiv« und »Abenteuer« verteilen müssen. Das motiviert zwar Langzeitspieler, dennoch bleibt das Charaktersystem seicht – zumal sich die Paragonpunkte wie die gewählten Talente jederzeit zurücksetzen lassen.

Ein Legendary pro Stunde

Apropos: Auch wenn Blizzard das beliebige Talentsystem nicht ändert, verbessert der Patch 2.0.1 immerhin die einzelnen Fähigkeiten, fast jede wurde interessanter gestaltet oder mit neuen Runen verfeinert. Letztere betonen oft Elementar-Schadensarten, der Zauberer etwa kann seine arkane Kugel nun in Flammen hüllen. Dadurch profitiert der Feuerbollen obendrein von der passiven Fähigkeit »Feuersturm« und von Ausrüstung wie dem »Aschemantel«, der Feuerzauber billiger und durchschlagender macht. Es lohnt sich also, jede Fähigkeit nochmal neu auszuprobieren und zugleich zu überlegen, wie sie sich mit der erbeuteten Ausrüstung kombinieren lasst – das sorgt für ein wenig mehr Tiefgang. Von einigen der bisher mächtigsten Talentkombos müssen wir uns dafür verabschieden. Beim Zauberer etwa fällt die »Kritische Masse« komplett weg, und die Archon-Verwandlung erhöht nun mit jedem erledigten Feind ihren Schaden statt ihre (bislang theoretisch unbegrenzte) Wirkungsdauer. Das zwingt zum Umdenken, unterm Strich eröffnen die Schwächungen zusammen mit den Verbesserungen der restlichen Fähigkeiten aber eine viel größere Bandbreite an Kombinationen, die sich allesamt mächtig anfühlen – gut so! Die Balance ist zum Testzeitpunkt allerdings noch unausgereift, Zauberer sind viel, viel zu mächtig und teilen absurden Schaden aus.

Um da mithalten zu können, haben auch die Elitemonster neue Tricks gelernt – darunter Giftlachen, die sich in alle Himmelsrichtungen ausbreiten. Auch einige Bosse sind härter geworden, die Hexe Maghda etwa hetzt uns Horden von Dämonen und Kultisten auf den Hals. Die Stärke der Feinde orientiert sich nun übrigens an der Charakterstufe unseres Helden, die vier alten Schwierigkeitsgrade fliegen raus. Endlich müssen wir also nicht mehr mit jedem Weltenretter die Story viermal durchlaufen. Damit der Fortschritt nicht zu zäh oder zu einfach wird, dürfen wir den Anspruch in zehn Stufen regeln. Ähnlich wie beim Monsterstärke-System gibt's auf höheren Graden mehr Gold und Erfahrung sowie mächtigere Items.

Blöd nur: Einige Belohnungen für die höchsten Stufen, darunter exklusive legendäre Items, setzen eine Charakterstufe über 60 oder den Abenteuermodus voraus und sind damit Käufern von **Reaper of Souls** vorbehalten. Nichtsdestotrotz fließt **Diablo 3** dank der Version 2.0.1 besser denn je. Überdies hat Blizzard am Bedienkomfort geschliffen, beispielsweise kann man sich nun direkt über die Karte zu Wegpunkten und anderen Spielern teleportieren. Das Update ist damit ein sehr guter Grund, wieder in **Diablo 3** einzusteigen. Aufwerten wollen wir dafür allerdings nicht, weil der Patch in vielen Bereichen dann doch nicht weit genug geht. Maurice Weber / GR



Der Weg zur Hölle

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für den Patch 20.1 hatte Blizzard eindeutig gute Vorsätze, die aber nicht konsequent genug umgesetzt wurden. Endlich wieder Attributspunkte verteilen? Großartig! Aber eben erst nach der Maximalstufe, und auch noch für lachhaft kleine Boni pro Punkt. Wer Torchlight 2, Path of Exile oder einfach Diablo 2 gespielt hat, kann da nur gähnen. Dennoch macht der Patch auch jede Menge richtig: Unter den legendären Gegenständen finden sich immer noch viele Rohrkrepierer, aber auch viel mehr wirklich einzigartige Beutestücke. Und die kann ich nun endlich selber finden, ganz ohne Auktionshaus! Sogar »normale« magische Items sind nun deutlich vielfältiger, genau wie die Fähigkeiten meiner Helden. Damit macht die Monsterjagd auch deutlich mehr Spaß.

TERMIN 15.5.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

Diablo 3

Action-Rollenspiel



Publisher	Activision Blizzard
Entwickler	Blizzard Entertainment
Sprache	Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung	DVD-Box im Schuber, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Battlenet-Anmeldung

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG



Der »Archon« stammt ebenfalls aus dem antiken Griechenland und bedeutet »Fürst«, die »Anarchie« war die »Zeit ohne Fürst«.

Diablo 3 Reaper of Souls

Die Neuerungen

- fünfter Story-Akt
- Kreuzritter-Klasse
- neue Maximalstufe 70
- neue Fähigkeiten
- Abenteuermodus
- Kopfgeld-Quests
- Mystikerin

Die größten Neuerungen spart sich Blizzard trotz Patch 2.0.1 für die Erweiterung auf. Die haben wir bereits in der Beta gespielt – Zeit für einen Vorabtest. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Mists of Pandaria, GS 11/12: 85 Punkte)**
Termin: **25.3.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, 7 weitere** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das **Diablo 3**-Addon **Reaper of Souls** erscheint zwar erst nach unserem Redaktionsschluss, trotzdem haben wir's schon mehrfach durchgespielt – und zwar im Betatest. Der enthielt nämlich den kompletten fünften Story-Akt samt aller Neuerungen, nur der Endkampf fehlte. Mit den neuen Schauplätzen und Monstern hat Blizzard hervorragende Arbeit abgeliefert. Vor allem Monsterjäger alter Schule fühlen sich in der Festungsstat Westmark pudelwohl, deren gotische Architektur an die ersten beiden **Diablos** erinnert. Und wie damals sind fast alle Gebiete des fünften Akts komplett zufällig generiert, statt wie im Hauptspiel immer ähnlich aufgebaut. Nach Westmark führt uns die Reise in die Blutsümpfe, durch die von uralter Magie durchdrungene Nephalem-Bastion Corvus und auf die Schlachtfelder der Ewigkeit – insgesamt beschäftigt uns ein Durchlauf rund fünf Stunden. Und so fantasievoll und vielfältig wie die Gebiete fallen auch die Monster aus, unser Liebling ist der »Reamwalker« (siehe Bilder rechts oben), der nach seinem Tod ein Tor in eine andere Dimension zurücklässt. Derart liebevolle Ideen hätten wir uns auch fürs Hauptprogramm gewünscht!

Neben den alten Helden können wir auch mit dem neuen Kreuzritter in die Schlacht ziehen. Der Glaubenskrieger kämpft am liebsten mit Morgensternen und klassenspezifischen Schilden, als erste Klasse kann er sich sogar besonders auf Schilde spezialisieren. Der Schaden des Schildwurfs etwa erhöht sich mit der Blockchance, und die passive Fähigkeit »Himmlische Stärke« lässt uns einen Schild und eine Zweihandwaffe gleichzeitig tragen, aber derweil 15 Prozent langsamer vorrücken. Der Kreuzritter kann also gleichermaßen heftig austeilen und den Tank spielen, nur allzu agil ist die wandelnde Blechbüchse nicht. Immerhin kann er mit seiner Fähigkeit »Fallendes Schwert« direkt zum Gegner springen oder mit einem magischen Schlachtross ungehindert durch Gegner reiten. Diese Fähigkeiten müssen allerdings lang nachladen – wer flinke Helden mag, bleibt lieber beim Mönch. Apropos: Wie Letzterer unterstützt auch der Kreuzritter seine Verbündeten mit Auren. Wer da an den Paladin aus **Diablo 2** denkt, liegt völlig richtig, der Kreuzritter ist eine eindeutige Hommage. Die einfallsreichste Klasse ist er aber nicht. Auch seine Ressource »Zorn« generiert sich gleichermaßen automatisch und mit Angriffen, eine Mischung aus Wut (Barbar) und Geisteskraft (Mönch). Mensch, Blizzard, da wäre mehr drin gewesen, das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** bot mit dem Gestaltwandler-Druiden und der Kombo-Assassine völlig neuartige Klassen – und auch noch zwei davon! Gut, Spaß macht der Kreuzritter trotzdem, weil seine Angriffe die Feinde gewohnt bombastisch zerschmettern. Und ja,

Der bislang beste Story-Akt



Fünfter Akt: Wir ziehen gegen den Engel des Todes ins Feld. Mit Zufallsgebieten und toller Atmosphäre der bis dato beste Akt.



Der Kreuzritter: Spaßig zu spielen und eine Hommage an den Paladin (im Bild: Gesegnete Hämmer), aber nicht allzu einfallsreich.



Stufe 70: Mächtigere Items für alle dank Loot 2.0, obendrein eindrucksvolle neue Fähigkeiten wie das schwarze Loch.

Die Mystikerin sollte eigentlich schon im Originalspiel auftauchen, wurde aber vor Release gestrichen.



Unsere Zauberin trifft auf den Schlachtfeldern der Ewigkeit auf den gewaltigen **Realmwalker**.



Haben wir das Biest bezwungen, können wir das **Portal** zwischen seinen Hörnern betreten.



Dann kriegen wir es in einer **Parallelwelt** mit Monstern aus allen bisherigen Akten zu tun.

er bietet auch etwas Abwechslung, man kann ihn als Nahkämpfer auslegen, mit seinen Auren Multiplayer-Support leisten oder dank Talenten wie dem »Himmelsfaust«-Blitzzauber als eine Art Kampfmagier auf mittlere Distanz Schaden austeilen. Etwas noch nie Dagewesenes erleben wir mit ihm jedoch nicht, nach fast zwei Jahren Addon-Entwicklungszeit ist das etwas schwach.

Die fünf Klassen des Hauptspiels gehen übrigens auch nicht leer aus, auf dem Weg zur neuen Höchststufe 70 lernt jede von ihnen drei neue passive Fähigkeiten (samt einem vierten Slot für diese) sowie ein aktives Talent. Die neuen Kampfmanöver gefallen uns durchweg gut, weil sie neue Taktiken ermöglichen. Die Zauberin etwa zieht Feindeshorden mit einem schwarzen Loch auf einen Fleck, um sie dann zu zerbomben. Apropos Stufe 70: Unsere Ausrüstung aus **Diablo 3** können wir in **Reaper of Souls** in die Tonne kloppen, höherstufige Helden finden ungleich mächtigere Items – wie Sand am Meer sogar, weil auch die Jagd nach neuen Items von »Loot 2.0« profitiert. Und von der praktischen, aber addon-exklusiven Mystikerin: Die lässt uns pro Item eine Eigenschaft durch eine von drei zufälligen anderen ersetzen. Gefällt uns die dann immer noch nicht, können wir eine einmal ersetzte Eigenschaft (aber nur diese, keine weitere) immer wieder neu auswürfeln – auch wenn jeder Versuch Extragold kostet. Außerdem kann die Mystikerin jedem Gegenstand das Aussehen eines anderen überstülpen, sodass wir immer genau mit unserem Lieblingsdesign losziehen können.

Erst wenn wir die Story einmal durchgespielt haben, öffnet sich der neue Abenteuermodus. Der verzichtet komplett auf Dialoge und Quests, wir können von Anfang an alle Schauplätze bereisen. Bei jedem neuen Spielstart werden in fünf Gebieten pro Akt zufällige Kopfgeld-Quests ausgesetzt. Die sind in der Regel schnell erledigt, aber schön abwechslungsreich: Mal müssen wir ein Bossmonster zur Strecke bringen, mal ein Ereignis abschließen, mal einen Dungeon säubern. So springen wir in immer anderer Reihenfolge von Gebiet zu Gebiet. Schade nur, dass die alten Areale weiterhin nur teilweise zufallsgeneriert sind – viele davon kennen wir inzwischen auswendig. Als Belohnung gibt es für jedes Kopfgeld Gold, Erfahrung und »Blutscherben«, die wir bei der Händlerin Kadala für zufällige Glücksspiel-Items auf den Kopf hauen. Wer alle fünf Kopfgelder eines Akts erledigt, bekommt außerdem eine Schatzkiste voll Beute.

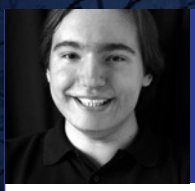
Obendrein sammeln wir durch die Kopfgelder Schlüsselsteine, mit denen wir »Nephalem-Portale« öffnen. Diese Zufallslevels schöpfen die ganze Vielfalt von **Diablo 3** aus und kombinieren wild Monster und Gebiete aus allen Akten: Da kämpfen wir etwa im ersten Abschnitt gegen Malthaels Schergen in Zoltun Kulls Archiven, im zweiten prügeln wir uns in der Kathedrale von Tristram mit den Wüstenkriegern der Lacuni. Hin und wieder spendieren uns Schreine zudem kurzfristige Superkräfte, beispielsweise sinken alle unsere Zauber-Nachladezeiten auf null, oder wir verschicken Kettenblitze. Der Ablauf ist aber immer der gleiche, wir kloppen einfach so lange Monster, bis der Wächter des Portals erscheint. Der ist ein Bossmonster, das wir nirgendwo sonst im Spiel treffen und das lukrative Beute abwirft. Spaßig und abwechslungsreich sind die Nephalem-Trips auf jeden Fall, aber auch da wäre noch mehr möglich gewesen: **Path of Exile** und **Torchlight 2** haben schon länger solche zufälligen Maps, nur da warten sie auch noch mit ganz eigenen Herausforderungen auf, zum Beispiel sind die Monster gegen bestimmte Schadensarten immun. Dennoch hat Blizzard mit Patch 2.0.1 und **Reaper of Souls** bewiesen, dass sie auf die Fans hören – gut so! Maurice Weber / GR



Abenteuermodus: Die Kopfgelder bringen Abwechslung, Zufallsdungeons haben andere Spiele aber schon vielseitiger gelöst.



Mystikerin: Verbessert unsere Items und verändert deren Aussehen. Letzteres ist nett, Ersteres enorm praktisch!



Zurück zu den Stärken

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Böse Zungen könnten sagen, dass Diablo 3 mit Reaper of Souls endlich das Spiel ist, das es von Anfang an hätte sein sollen. Die Zufallsgebiete und die finstere Stimmung machen den fünften Akt zu meinem Lieblingskapitel, auch mit dem Kreuzritter und den Kopfgeldern hatte ich viel Spaß. Allerdings hat es sich Blizzard auch einfach gemacht: Ein klassischer Ritter ist so ziemlich die offensichtlichste Klasse, und bei zufälligen Karten wie den Nephalem-Portalen ist die Konkurrenz schon lange weiter. Insgesamt macht das Addon Diablo 3 dennoch zu einem besseren Spiel. Nur ob man dafür 40 Euro ausgeben muss, bleibt fraglich.

Wertungsprognose

GRAFIK
Der fünfte Akt führt uns durch enorm stimmige Schauplätzen, der Kreuzritter metzelt mit flüssigen Animationen und bombastischen Fähigkeiten. Aus der Nähe wirken Texturen und Modelle aber etwas detailarm. 8

SOUND
Die neuen Figuren sind auf Englisch hervorragend vertont, die deutschen Sprecher haben wir noch nicht in Aktion erlebt. Die Surround-Kulisse und der Soundtrack bleiben auf hohem Niveau. 8 - 9

BALANCE
Mit zehn frei wechselbaren Schwierigkeitsgraden und automatisch levelnden Monstern wählen wir Herausforderung und Belohnung stets selbst. Aber wie gut fügen sich die neuen Fähigkeiten in die Klassenbalance ein? 7 - 9

ATMOSPHÄRE
Bei der herrlich finsteren Stimmung des fünften Akts werden Erinnerungen an die ersten beiden Diablos wach. Ebenso bei den großartigen Rendervideos und den schnarchnasig inszenierten Dialogen. 9

BEDIENUNG
Da gibt's nichts zu meckern: Abgesehen vom immer noch fummeligen Fähigkeiten-»Wahlmodus« könnte man sich keine eingängigere Hack'n'Slay-Steuerung als die von Diablo 3 wünschen. 9

UMFANG
Zufällige Gebiete und der Abenteuermodus bringen deutlich mehr Vielfalt ins Spiel, der fünfte Akt ist mit fünf Stunden so lang wie erwartet. Nur eine recht einfallslose Klasse ist allerdings etwas mau. 7 - 8

QUESTS
Die Kopfgelder fallen schön vielfältig aus und der fünfte Akt fährt gelungene Bosse und Events auf. Die grundsätzlich immer gleich ablaufenden Nephalem-Portale verschenken aber Potenzial, das die Konkurrenz nutzt. 8 - 9

CHARAKTERSYSTEM
Jede Klasse erweitert ihr Arsenal um eine gelungene neue Fähigkeit und drei passive Eigenschaften. Das beliebige Charaktersystem bleibt allerdings seicht, die Paragonpunkte-Boni sind lediglich ein schwacher Trost. 7

KAMPFSYSTEM
Wie die anderen Klassen erlaubt auch der Kreuzritter unterschiedliche Spielweisen, die flüssigen und knalligen Kämpfe gehören zu den besten im Genre. Den Endkampf durften wir noch nicht spielen. 9 - 10

ITEMS
Loot 2.0 sorgt für mehr nützliche Attribute und mehr Erfolgserlebnisse bei der Itemjagd. Unter den legendären Items finden sich nun einige richtig einfallsreiche, weiterhin aber auch viele gewöhnliche. 9

WERTUNGSSPEKTRUM: 81 bis 87

Zwischen 1096 und 1270 führten christliche Heere sieben Kreuzzüge in den Orient.



Unser technokratisches **Elfenreich** wächst, gedeiht – und liegt im Clinch mit den benachbarten Orks.

GameStar
für besondere Spieltiefe

Age of Wonders 3

Dieses kolossale Hexfeld-Epos begeistert Staatenlenker, die sich im Tolkien-Universum genauso gut auskennen wie mit dem Taschenrechner. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Triumph Studios (Overlord 2, GS 08/09: 86 Punkte)**
Termin: **1.4.2014** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wir leben in einem wahrhaft wundersamen Zeitalter. Da darben Anhänger gepflegter Rundenstrategie jahrelang, und dann erscheint plötzlich ein Genrevertreter nach dem anderen. **Age of Wonders 3** verdankt seine Existenz freilich weniger einem himmlischen Eingriff als einer irdischen Finanzspritze: Der **Minecraft**-Erfinder Markus Persson griff als Fan der Vorgänger dem niederländischen Entwickler Triumph Studios unter die Arme. Tack så mycket, Notch! Dank dir dürften Hobbygeneräle mit einem Faible für **Civilization** und **Heroes of Might & Magic** nun also die Fantasy-Welt Athla unterwerfen, Reiche gründen, Schlachten schlagen – und in die grandiose Vielfalt dieses Rundenriesen eintauchen.

⊕ Stärken

+ enorme Spieltiefe
+ Kampagne, Zufallskarten und Editor
+ fordernde taktische KI
+ temporeiche Schlachten

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem
- mangelndes optisches Feedback

In Athla bekriegt der von den Menschen angeführte Staatenbund den Elfenhof, der sich den Expansionsgelüsten der Kurzohren widersetzt. In zwei Kampagnen zu je sechs Missionen führen wir die Parteien an. Zwölf Einsätze klingen dürftig, tatsächlich ist **Age of Wonders 3** aber in puncto Umfang ein echtes Schwergewicht. Alleine die beiden Feldzüge nehmen rund 20 Stunden in Anspruch. Dazu kommen acht Einzelszenarien, ein an Optionen reicher Zufallskartengenerator sowie ein Editor, der in unserer Testversion jedoch noch nicht freigeschaltet war. Rundenstrategen bekommen also bereits ohne die folgenden Download-Erweiterungen reichlich Futter, zumal auch die Karten selbst umfangreich ausfallen: Die größten Arenen entsprechen zwar nur ungefähr mittelgroßen **Civilization 5**-Maps, trumpfen dafür aber mit zwei Ebenen auf, neben der Ober- erkunden wir oft noch eine Unterwelt. Dabei haben wir im Test tatsächlich mehr Zeit auf Zufallskarten verbracht als in der Kampagne – einfach weil deren Schnarchstory nicht unbedingt zum Weiterspielen motiviert, wir auf jeder Karte wieder (fast) bei null anfangen und sowieso stets ähnliche Ziele verfolgen. In den freien Partien können wir hingegen ohne vorgegebene Bündnisse paktieren, die Karten frei erkunden sowie Völker, Einheiten, Zauber, Helden, Gebäude und Fortschritte besser ausloten.

Ein wahrer Fantasy-Koloss

Auch wenn die längst nicht alle sinnvoll sind, bietet **Age of Wonders 3** nämlich beeindruckende Mengen davon. Beispielsweise suchen wir uns in den offenen Partien einen König aus, der zusammen mit unserer Armee über die Karte galoppiert (weitere Helden können wir im Verlauf der Partie anheuern). Alle Recken gehören einer von sechs Klassen an, die individuelle Talente mitbringen. Der Erzdruide etwa kann Tiere beschwören, der Schurke seine Truppen unsichtbar machen. Auch bei der Völkerwahl konfrontiert uns das Spiel mit einem Sextett. Neben Menschen und Elfen gibt's Orks, Zwerge, Goblins und echsenhafte Drakonier, allesamt mit eigenen Einheiten, Gebäuden, Stärken und Schwächen. Alleine schon die Starthelden und Völker ermöglichen interessante Kombinationen – und dann gibt's ja auch noch Talente, beispielsweise spendieren wir unserem König ein Faible für Zerstörungsmagie oder die Spezialfähigkeit »Expandierer«, damit unser Reich schneller wächst. Außerdem erforschen wir Technologien sowie Zauber, die wir sowohl in Schlachten als auch auf Landesebene einsetzen. Beispielsweise entfesseln wir im Gefecht Kettenblitze oder heizen in Städten die Geburtenrate an.

 Zum Dank für seine Unterstützung haben die Macher Magnus »Notch« Persson ins Spiel eingebaut: als Held namens Per Notchson.

Kontenbindung

Die Verkaufsversion von **Age of Wonders 3** muss via Steam aktiviert und an ein Konto gebunden werden. Eine kopierschutzfreie Fassung gibt's auf Gog.com; wer darin Online-Schlachten schlagen möchte, muss allerdings einen Account beim Internet-Dienst der Triumph Studios anlegen. Offline lässt sich die Gog-Version auch ohne Registrierung spielen.



Auf manchen Karten gibt es zwei Ebenen: eine über- und eine unterirdische. **Unter Tage** können wir Tunnel graben und so manchmal Gegnern in den Rücken fallen.

Tatsächlich überhäuft uns **Age of Wonders 3** derart mit Werten, Optionen, Fähigkeiten und Möglichkeiten, dass wir anfangs etwas Mühe haben, uns zurechtzufinden. Picken wir uns nur mal als Beispiel die »Butterblumenfee« heraus, eine der über 250 Einheiten. Die verfügt über einen Nahkampfangriff (physischer Schaden), eine Fernattacke (Frost-, Feuer- und Energieschaden), außerdem stärkt die Flatterfrau die Moral von Verbündeten, tarnt sich zwischen Bäumen, kann im Dunkeln sehen, darf in Wäldern und Sümpfen weiter ziehen, kann fliegen und ist, weil magisch, geschützt vor diversen Schadzaubern. Derart ausgelassene Zahlenspiele steigern die Spieltiefe, erschweren aber gleichzeitig den Überblick. Obendrein stimmt die Balance nicht immer, manche Magieformeln und Truppentypen sind ihr Geld schlicht nicht wert. Weniger wäre mitunter mehr gewesen, auch wenn Strategen, die sich gerne in komplexe Wechselwirkungen und Zahlentabellen reinfuchsen, hier ihr Eldorado finden.

Fast schon zu viel des Guten

Doch wie spielt sich **Age of Wonders 3** denn nun? Wie **Heroes of Might & Magic**, jedoch mit weniger Micro-Management und dafür stärkeren Anleihen bei **Civilization**; es verbindet nämlich die Verwaltung eines Fantasy-Reichs mit Taktikschlachten. Auf der strategische Übersichtskarte streifen wir Zug um Zug mit unseren Truppen samt Helden umher, rüsten Letztere mit in Monsterhöhlen erbeuteten Artefakten auf, erkunden die Umgebung, sammeln Rohstoffe und Schätze, gründen Städte und bekämpfen feindliche Armeen. Bei Gefechten versetzt uns das Spiel in separate Hexfeld-Arenen, auf denen wir meist mehrere Bataillone von Speerträgern, Pikenieren, Priestern und anderen Einheiten befehligen. Das Schlachtsystem ist in seinen Grundzügen schnell erlernt: Jeder Trupp verfügt über Aktionspunkte, mit denen er entweder durchs Gemüse marschiert oder einem Kontrahenten auf die Mütze haut. Je weiter eine Abteilung zieht, desto weniger Angriffe bleiben übrig. Wir müssen also abwägen: Führen wir unsere Bogenschützen nah an den Feind heran und nehmen in Kauf, dass sie dann nur einmal feuern können? Oder rücken wir mit ihnen nur ein Feld vor, um dreimal zu schießen – dann aber mit Abzügen auf die Kampfkraft wegen der großen Entfernung? Flankenangriffe, Spezialattacken, Feinheiten wie Erfahrungspunkte, Deckung, Sichtblockaden oder der Glücksfaktor, Spezialfähigkeiten à la »Erstschlag« sowie die individuellen Vorzüge und Nachteile der Truppentypen (manche sind besonders anfällig für bestimmte Schadensarten, aber nahezu immun gegen andere) entfalten eine beachtliche Taktiktiefe.

Eine Eigenheit der Schlachten ist jedoch gewöhnungsbedürftig: Angeschlagene Verbände verlieren zwar Männchen, aber keine Kampfkraft; sie fechten so lange mit voller



Bist du's, MoM?

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Age of Wonders 3 versetzt mich in regelrechte Nostalgietrance, weil es mich derart ans gute, alte Master of Magic erinnert. Mit den Helden, der Zauberforschung, den Völkern und ihren Eigenheiten – aber auch mit der durchwachsenen strategischen KI. Wie im 21 Jahre alten Microprose-Klassiker ziehen die Feinde auf der Hauptkarte gerne mal wirr, lassen Städte unbewacht und greifen nur mit Kleinstarmeen an. Immerhin trumpfen sie dafür im Gefecht auf, beispielsweise fallen sie meinen Truppen bevorzugt in die Flanke. Und abgesehen vom schwankenden Computer-IQ gibt's für mich sowieso fast nichts zu mäkeln. Schon klar, der Wust aus Werten, Fähigkeiten und Superspezialschlachtbedingungen überwältigt zum Beginn. Aber genau solche Strategiespiele liebe ich: Anfangs kapiere ich nur Bahnhof, aber je mehr ich mich reinfuchse, desto mehr Möglichkeiten stehen mir offen. Auch wenn die Reichsverwaltung an sich weit weniger Tiefgang entwickelt als in Civ 5, bieten der reichhaltige Einheiten- und Spezialfähigkeitenpool jede Menge Strategiestoff, an dem ich mich in den kommenden Monaten festbeißen kann. So wie damals an Master of Magic.



Bei **Belagerungsschlachten** sind die Verteidiger im Vorteil: Ihre Fernkämpfer feuern von den Wehrgängen weiter als die Angreifer.



Unser Held leuchtet dem Gegner mit einem **Feuerball** heim.

Age of Wonders 1 und 2 haben sich bei der Wiederveröffentlichung via Steam besser verkauft als beim ursprünglichen Release.



Der Magiesturm rund um diesen **Mana-knoten** verringert die Effizienz unserer Fernangriffe.





Eine neutrale Stadt bittet uns, einen **Drachen** zu erlegen, der sich als unangenehmer Widersacher entpuppt.

Stärke weiter, bis sie aufgerieben sind. Es wirkt etwas albern, wenn ein Verband aus sechs Musketieren genauso durchschlagende Salven abfeuert wie einer, bei dem sich nur noch ein Schütze auf den Beinen hält. Einheiten mit vielen Lebenspunkten sind so im Vortei. Stoßen wir auf solche Übergegner (etwa einen Drachen), lohnt es sich, die Auseinandersetzung auswürfeln zu lassen. Dann fällt nämlich unsere zahlenmäßige Überlegenheit stärker ins Gewicht. Ansonsten erzielen wir aber stets bessere Ergebnisse, wenn wir persönlich kommandieren, obwohl der KI-Gegner mitunter clever zieht.

Auf der strategischen Ebene hingegen rennt die KI gerne mit Winzarmeen ins Verderben, statt ihre Kräfte zu bündeln. Der Spielablauf erklärt sich hier weitgehend von selbst; Städte dienen vor allem dazu, neue Truppen zu rekrutieren und kriegswichtige Rohstoffe zu produzieren. Neben Gold (für Gebäude, Einheiten und Unterhalt) sind das Mana für Zauber sowie Wissen zur Erforschung neuer Truppentypen, Hexereien und Fähigkeiten Talente wie der Seefahrt. Die Stadtverwaltung fällt indes weniger komplex aus als beim großen Bruder **Civilization 5**; es gibt auch keine Handelsrouten, Spione, Religionen oder andere Nebenschauplätze – selbst die Diplomatie bleibt rudimentär. Dafür bekommen wir gelegentlich Nebenmissionen, beispielsweise befreien wir im Auftrag eines neutralen Stadtstaats eine Mine von einem Drachen. Zur Belohnung gibt's Rohstoffe, Helden-Items – oder den Stadtstaat selbst, der unserem Reich beitritt. Die Verwaltung der Fantasy-Nation ist trotz der geradlinigen Mechanik ein entscheidender Spielbestandtei. Denn wenn wir nicht darauf achten, dass unsere Bürger produktiv und zufrieden sind, dass ausreichend Ressourcen im Lager liegen und dass wir möglichst viele Items für unsere Recken erbeuten, finden wir uns in den Taktikscharmützeln schnell auf der Verliererseite wieder. Erfolgreiche Anführer müssen in **Age of Wonders 3** also als Kaiser und als General brillieren. Das gilt auch für Mehrspielerpartien, die wahlweise online, im lokalen Netzwerk oder ganz altmodisch abwechselnd am selben Rechner ausgetragen werden. **Age of Wonders 3** spielt sich auch im Multiplayermodus angenehm flott, allerdings geht bei Simultanzügen mitunter die Übersicht flöten; wir bevorzugen die optionale abwechselnde Variante – aber wir sind ja auch Rundenstrategen der alten Schule. Rüdiger Steidle / GR



Weniger wäre mehr

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Über 250 Einheiten, mehr als 300 Talente, über 100 Gebäude, unzählige Zaubersprüche und Sonderfertigkeiten – das verspricht Profistrategen monatelangen Spielspaß, dürfte aber manchen Genreneuling abschrecken. Dabei ist Age of Wonders 3 in seinen Grundzügen schnell erlernt, zumal das Online-Handbuch bei Fragen fast immer weiterhilft. Trotzdem wundere ich mich, ob das Spiel nicht noch besser geworden wäre, wenn die Macher einen Teil der Inhalte gestutzt und geschliffen hätten. Dann könnte ich mich nämlich auf die Taktik konzentrieren, statt ständig Werte, Fähigkeiten und Effekte zu vergleichen. Davon abgesehen bin ich überrascht, wie frisch und temporeich sich Age of Wonders 3 spielt, obwohl (oder gerade weil?) es nicht viel anders macht als seine beiden angegrauten Vorgänger. Aber warum Gutes verändern? Was läuft, das läuft.

TERMIN 1.4.2014 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Age of Wonders 3

Rundenstrategie



Publisher	Eurovideo
Entwickler	Triumph Studios
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Kurzanleitung
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zufallskarte (8), Einzelszenario (8)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

WERTUNG Gut

»Für ein Rundenspiel überraschend temporeiche Partien.«

GRAFIK 7/10
⊕ übersichtliche Strategiekarte ⊕ hübsche Lichtstimmungen ⊕ einige wenige ansehnliche Zauber ⊖ spärliche Animationen ⊖ überwiegend schwache Spezialeffekte

SOUND 7/10
⊕ Profisprecher tragen die Story vor ⊕ atmosphärische Umgebungsgeräusche ⊕ abwechslungsreiche Orchesteruntermalung ⊖ Soundtrack ohne echte Höhepunkte ⊖ dünne Kampfkulisse

BALANCE 8/10
⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ umfangreiche Hilfen ⊕ Kampfverlauf stets nachvollziehbar ⊕ erlaubt viele Spezialisierungen ⊖ erschlägt Einsteiger ⊖ nicht alle Truppen und Zauber sinnvoll

ATMOSPHÄRE 8/10
⊕ vielfältige Landschaften, Einheiten und Gebäude ⊕ stimmige Licht- und Wettereffekte ⊕ manche Stadterweiterungen auf Karte sichtbar ⊖ uninteressante, schlecht inszenierte Story

BEDIENUNG 8/10
⊕ Tastaturkürzel beschleunigen Spielablauf ⊕ Steuerung fix erlernt ⊕ umfangreicher Kartengenerator ⊕ übersichtliche Menüs ⊖ wenige Statistiken ⊖ Karte teils unübersichtlich

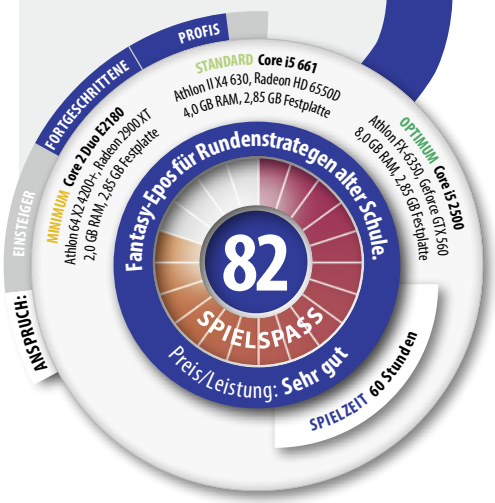
UMFANG 10/10
⊕ zwölf Missionen lange Kampagne ⊕ Zufallskarten ⊕ acht Einzelszenarien ⊕ viele taktische Finessen ⊕ zusätzlicher Karteneditor ⊕ hoher Wiederspielwert

STARTPOSITIONEN 9/10
⊕ zufällige oder festgelegte Startbedingungen ⊕ Städte und Festungen lassen sich gründen ⊕ Terraforming möglich ⊖ manche Startpositionen auf Zufallskarten sind unhaltbar

KI 7/10
⊕ fähige Gegner auf der taktischen Karte ⊕ anpassungsfähige KI lässt Szenarien immer anders ablaufen ⊖ mangelnde strategische Übersicht ⊖ Computergeneral lässt sich leicht ablenken

EINHEITEN & GEBÄUDE 10/10
⊕ gigantische Menge an Truppen und Gebäuden ⊕ für jedes Volk individuelle Kämpfer und Bauwerke ⊕ einzigartige Monster ⊕ viele Einheiten mit Spezialfertigkeiten ⊕ jede Menge Zauber

ENDLOSSPIEL 8/10
⊕ interessante Völker und Klassen ⊕ vielfältige Zufallskarten ⊕ zwei Höhenstufen: überirdisch und unterirdisch ⊖ dünne Diplomatie ⊖ wenig Drumherum (Handel, Spionage, Religion)



 Die exklusiv bei Amazon erhältliche Collector's Edition enthält die Statuette eines Drachenreiters sowie ein Echtheitszertifikat.

GAMESTAR-APP: JETZT RUNTERLADEN

NEU
FÜR APPLE & ANDROID

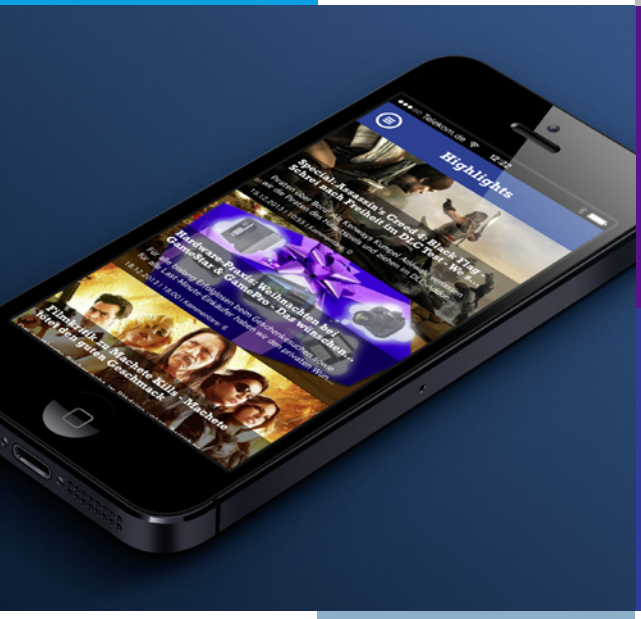
NEWS, TESTS UND VIDEOS ZU SPIELEN UND HARDWARE DIREKT AUF IHR SMARTPHONE

QR- UND BARCODE-SCANNER IN DER APP



ALLE GAMESTAR-VIDEOS JETZT AUCH MOBIL

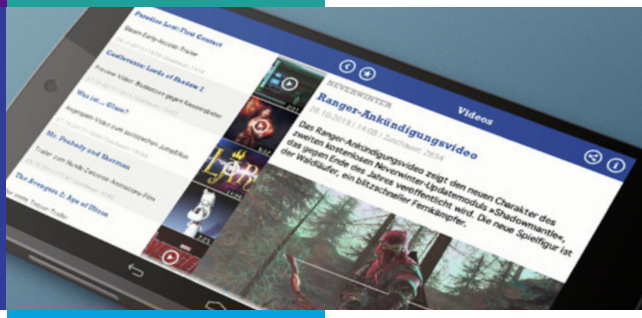
SPIELE UND HARDWARE IM PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF AUF UNSERE SPIELE-DATENBANK

ARTIKEL KOMMENTIEREN UND PER FACEBOOK & TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE FAVORITEN-FUNKTION



JETZT RUNTERLADEN

GameStar.de/apps

Erhältlich im App Store

ANDROID APP BEI Google play



Banished

Schäm dich, Maxis! Dieses Ein-Mann-Projekt übertrifft das »große« SimCity – mit weniger Inhalt, aber mehr Simulation.

Von Benjamin Danneberg

GameStar für besonderen Spielwitz

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **–** Entwickler: **Shining Rock Software (Banished ist das Erstlingswerk)**
Termin: **18.2.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 – 19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Nach entbehrungsreicher Reise macht sich der junge Warrell in einem grünen Tal daran, eine Scheune aufzubauen, während Jäger Thelm beginnt, die Lebenserwartung der ortsansässigen Hirsche zu verkürzen. Conardo, Krystene, Ailee und die Kinder zimmern derweil die Holzhütten, denn der Winter naht. Im Spätherbst sieht alles nach einem gelungenen Start aus. Bis der kleine Ezekiah mit dem Feuer spielt – und die Scheune samt Vorräten abfackelt. Der Winter kommt früh, und wenig später versinken die Häuser mitsamt tiefgefrorenen Insassen unter einer weichen Schneedecke. Eine grausame Geschichte? Klar, und wir sind auch noch selber schuld, weil wir es nicht geschafft haben, unseren Siedlern ausreichend Brennholz und Nahrung zu beschaffen. Damit haben wir bereits den ersten Unterschied zu herkömmlichen Aufbauspielen festgestellt, denn in **Banished** müssen wir vor allem eines: unsere mittelalterlichen Dörfler am Leben erhalten. Im **SimCity**-Pelz steckt hier nämlich ein Survival-Spiel, das keine Fehler verzeiht – und gnadenlos motiviert. Nicht schlecht für das Werk eines einzelnen Entwicklers (siehe Kasten).

Wir starten je nach Schwierigkeitsgrad mit einigen Siedlern und Vorräten auf einer zufallsgenerierten Karte. Alle Gebäude stehen von Beginn an zur Verfügung – vorausgesetzt, wir haben Baumaterial und -arbeiter. Aber womit fangen wir an? Mit einer Farm, um möglichst effektiv Nahrung zu gewinnen? Oder mit einer Jagdhütte, damit ein Schneider aus den Häuten erlegter Tiere Jacken nähen kann? Einfach drauflosbauen wie in **Anno** oder **SimCity** funktioniert hier nicht. Denn alles, was wir anstoßen, frisst Zeit. Gebäude wollen erst Stück für Stück aufgebaut werden. Hausbau zu spät begonnen oder kein Bauholz vorrätig? Pech, der Winter ist da, alle erfrieren. Auch Bauernhöfe haben ihre Tücken: Zwar bringen die Farmer das Saatgut im Frühling aus, Erntezeit ist aber erst im Herbst – dazwischen lässt

⊕ Stärken

+ fast perfekte Simulation
+ hoher Realismus
+ tolle Jahreszeiten
+ hoher Zuguck-Faktor

⊖ Schwächen

- wenige Gebäude (-varianten)
- Feuer etwas zu verheerend
- Bürger ignorieren Straßen

Wo kaufen?

Banished gibt es für 19 Euro auf Steam oder für 20 Dollar (rund 15 Euro) auf der Entwickler-Homepage Shiningrocksoftware.com. Wir raten zu letzterer Variante, denn zum günstigeren Preis (zahlbar via Paypal oder Amazon Payments) bekommen Sie neben einem Steam-Key auch eine kopierschutzfreie Version.

Das englische »to banish« für »verbannen« wurzelt im altgermanischen »bannana«, das »verbieten« bedeutet. Und nicht »Banane«.





sich's prima verhungern. Holz dient neben Bau- auch als Heizmaterial, da müssen wir eine Balance finden, sonst haben unsere Dörfler zwar ein Dach über dem Kopf, aber kein Feuer im Ofen. Zur Rohstoffsammlung markieren wir ein Gebiet, in dem unsere Leute alles abbauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Holz, Stein und Eisen werden im Freiluftlager gestapelt. Wenn wir die ersten Bauplätze ausgewiesen haben, müssen wir einige Arbeiter zu Zimmerleuten befördern, die auch sofort loslaufen, um Baumaterial aus dem Lager zu holen. Falls dort keines ist, faullenzen die Jungs vom Bau nicht, sondern helfen dort aus, wo sie gebraucht werden, und fällen etwa Bäume. Ist irgendwann genug Material da, nehmen sie automatisch ihren ursprünglichen Job wieder auf. Zwischendurch bekommen sie Hunger und schlendern für einen Snack nach Hause, zum Markt oder zur Scheune.

Einfach Gebäude hochzuziehen, reicht aber nicht, wir müssen dringenden Baustellen und Betrieben auch genug Arbeiter zuweisen, damit nicht plötzlich die Nahrungsversorgung zusammenbricht, nur weil wir zu viele Häuser gleichzeitig bauen. Durch diese händischen Arbeitskräfte-Verteilung gleichen wir auch Engpässe aus: Wird das Essen knapp, ziehen wir eben einen Minenarbeiter ab und schicken ihn Beeren und Pilze suchen. Apropos Beeren und Pilze: Das Wohlbefinden der Leute hängt auch von der Vielfalt an Nahrungsmitteln ab, die wir ihnen anbieten. Müssen die Siedler ständig wie die Insassen des RTL-Dschungelcamps Bohnen runterwürgen, sinken Gesundheit und Zufriedenheit, was sich auf die Produktivität und die Sterblichkeitsrate auswirkt.

Endlich echte Sims!

Die Einwohner unseres Dorfs sind dabei keine hirnlosen Alibi-Sims, sondern »echte« Personen mit Name, Ehepartner, Kindern und eigener Hütte. Jeder von ihnen hat einen Arbeitsplatz und Bedürfnisse wie Essen, Wärme und Zufriedenheit. All das wird glaubwürdig simuliert, im »Folgen«-Modus beobachten wir etwa Marek, den Steinmetz. Er geht jeden Tag zur Arbeit im Steinbruch. Dann bringt er die produzierten Steine ins Lager, bevor er Hunger bekommt und nach Hause geht. In sein eigenes Haus. Ist kein Essen da, latscht er zum Markt und holt Nachschub, den er für sich und die Familie daheim bunkert. Feuerholz nimmt er auch gleich mit, damit der Kamin raucht. Wird Marek krank, geht er ins Krankenhaus, fängt sein Haus Feuer, spielt er mit Holzeimern Feuerwehr.

So verhält sich jeder Siedler glaubwürdig. Das kommt uns bekannt vor, oder? Hunderttausende individuell simulierte Sims versprach Maxis für **SimCity** und pries »eine der authentischsten Simulationen« an, die je entwickelt wurden. Authentisch wäre allenfalls die kilometerlange Nase gewesen, die den Maxis-Mitarbeitern bei dieser Lüge hätte wachsen müssen. Denn die Sims sind in **SimCity** nichts weiter als hirnbefreite Zombies, die so kontrollierbar sind wie Stiere in der Stierkampfarena: Sie fahren morgens zu einem beliebigen freien Arbeitsplatz und abends zu einer beliebigen freien Wohnung. Jeden. Tag. Simulation? Pustekuchen! Daliana, die Farmerin aus **Banished**, folgt dagegen einer klaren KI-Logik, gestrickt aus nachvollziehbaren Parametern. Sie geistert nicht herum, sondern ist Bäuerin, Ehefrau, Mutter. Und wenn Mann und Kinder sterben, kann sie depressiv werden.

Siedler reagieren nämlich feinsinnig auf Umgebungseinflüsse. Müssen sie ihre Toten hinterm Haus verscharren, steigt die Unzufriedenheit, weswegen wir ihnen besser einen Friedhof bauen. Auch fühlen sie sich in der Nähe von Brunnen, dem Markt oder in einer Kapelle sehr viel wohler als neben einer rauchenden, lärmenden Eisenmine. Wärmt hochprozentiges Pflaumenbier unsere Siedler von innen? Sind unsere Leute angemessen bekleidet? Traurige Siedler spazieren lieber über den Markt, als auf den Feldern zu schuften, daher müssen wir ihre Zufriedenheit stets im Auge behalten. Das führt zu komplexen Wechselwirkungen und Entscheidungen, schließlich müssen wir stets abwägen, was gerade wichtiger

Der Entwickler

Luke Hodorowicz arbeitete über zehn Jahre als Grafikprogrammierer bei Vicious Cycle Software. Er entschied sich, seinen Hut zu nehmen, von Erspartem zu leben und mehr zu machen als Grafik: Er wollte ein komplettes Spiel entwickeln. Zuerst arbeitete er an **zAftermath** (Bild) einem Zombie-Action-Rollenspiel. Angesichts der Zombiespielflut ließ er das jedoch bleiben und errichtete auf dem Fundament eine Städtebausimulation. »Es war chaotisch und der Code war fürchterlich, aber ich spielte es von Beginn an sehr gern«, sagt er über den Prototypen. Er wollte weg von den Simulationen, die Bevölkerung nur als Zahlen darstellen, hin zu einem System, in dem der einzelne Siedler wichtig ist. Der Plan ging auf: Direkt nach dem Verkaufsstart wurde **Banished** zu Spitzenzeiten bereits von knapp 25.000 Spielern gleichzeitig gespielt.



Aus Gnade wurde die Verbannung im Mittelalter manchmal anstelle der Todesstrafe ausgesprochen.

Banished vs. SimCity

Banished ist zwar spröder und weniger vielfältig als SimCity, glänzt dafür aber mit der besseren Simulation und der durchdachteren Spielmechanik – also da, wo es zählt.

Banished		SimCity
★★★	Stadtgröße	☆☆★

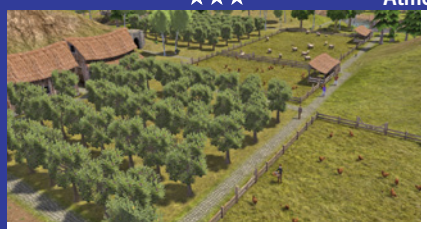


Banished stellt viel größere Karten zur Verfügung als der teure Konkurrent. Eine große, sich selbst versorgende Mittelalter-Metropole aufzubauen, ist hier definitiv möglich.

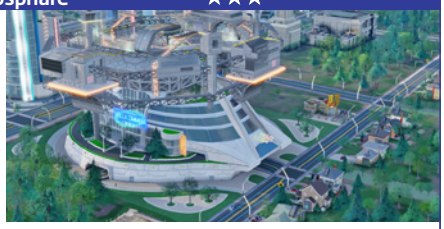


Wer eine einigermaßen große Stadt errichten will, muss sehr effizient bauen – und selbst dann wirken Städte nur wie Städtchen. Will man viele Bewohner in einer Stadt, muss man Versorgungsstädte im Umland bauen.

★★★	Atmosphäre	★★★



Perfekte Mittelalter-Atmosphäre mit fantastischen Jahreszeiten. Das Dorf und seine Bewohner fühlen sich authentisch an. Da stört es auch nicht, dass sich sehr vieles (etwa Tode) nur in Menüs abspielt.

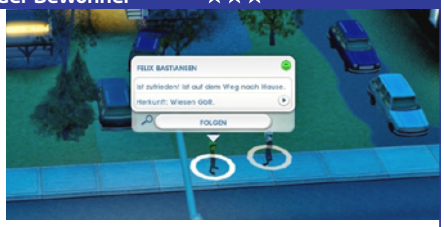


Solange man nicht ganz genau hinschaut, wirken die Städte beeindruckend und lebendig. Mit genügend Abstand betrachtet ist die Atmosphäre hervorragend, überall blinkt oder bewegt sich etwas – sehr schick.

★★★	Simulation der Bewohner	☆☆☆

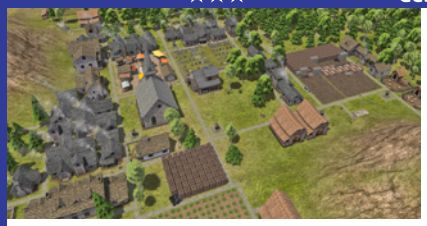


Nahezu perfekte Simulation der Siedler mit fester Arbeit, fester Wohnung, Ehepartner und Kindern. Die Siedler reagieren auf das Nahrungsmittelangebot ebenso wie auf Krankheit und Tod.

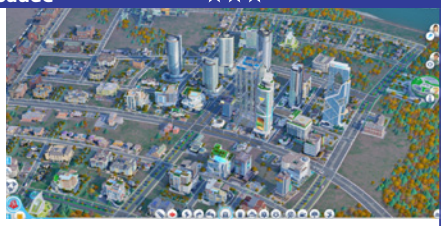


Die Simulation ist so authentisch wie ein als Model verkleideter und geschminkter Zombie: Schaut man nur von Weitem oder flüchtig hin, scheint alles okay. Genau betrachtet gibt es gar keine Simulation.

★☆☆	Gebäude	★★★



Die Gebäude von Banished reichen für ein Basisspiel aus und sind gut aufeinander abgestimmt, es könnte aber mehr Auswahl und vor allem mehr Upgrades und vielleicht etwas Forschung geben.



Sehr viele verschiedene Gebäude, sehr viele verschiedene Einheiten. Dazu massenhaft Upgrade- und Forschungsmöglichkeiten sowie Spezialisierungen – bei der Vielfalt hat das Maxis-Aufbauspiel klar die Nase vorn.

★★★	Bedienung	☆☆★



Anpassbares und übersichtliches, aber auch schmuckloses Interface, Tooltipps überall, ausführliche Hilfedokumentation, angepinnte Fenster erleichtern Multitasking. Dazu kommt freies Speichern.



Unkompliziertes Interface samt Hilfetexten, Zusammenhänge werden aber oft nur durch »Trial & Error« klar, Gespeichert wird nur in der Cloud. Fehlerhafte Speicherungen zerstören gelegentlich ganze Spielstände.

13 ★	Endstand	8 ★

ist: die Jungs und Mädels beglücken, neue Bauten errichten oder Vorräte anlegen?

An sich ist die Spielmechanik von **Banished** nicht sonderlich schwer zu durchblicken, auch weil es nur wenige Gebäudetypen und fast keine Upgrades gibt; die höheren Anspruchsstufen verändern zudem lediglich die Startbedingungen. Nach 10 bis 15 Stunden Einarbeitungszeit haben wir daher den Bogen raus und kommen gut klar. Das Spiel fühlt sich daher noch recht »roh« an, verglichen mit Aufbau-Kolossen wie **Anno 2070** steckt hier deutlich weniger drin. Umso lobenswerter ist die hohe Spieltiefe, die

Kinder sind verfressen

Banished aus seinen Möglichkeiten destilliert. Denn selbst wenn wir das Spiel durchschaut haben, müssen wir weiterhin die langfristigen Problemherde im Auge behalten und klug vorausplanen: Können wir etwa dem demografischen Wandel entgegenwirken und verhindern, dass unser Dorf allmählich zu Tode altert? Haben wir genügend Häuser, damit sich paarungswillige Siedler vermehren können? Können wir uns neue hungrige Mäuler überhaupt leisten oder müssen wir vorher die Nahrungsversorgung ankurbeln – natürlich möglichst abwechslungsreich? Errichten wir eine Schule, um Kinder zu effektiveren Arbeitskräften auszubilden, nehmen dafür aber in Kauf, dass die Blagen jahrelang faul die Schulbank drücken und Nahrungsvorräte verschlingen, während sie eigentlich schon arbeiten könnten? Sollten wir zehnjährige Kids doch lieber in den Steinbruch schicken? Entscheidungen über Entscheidungen!

Als gemächliches Sandbox-Spiel lebt **Banished** von einem durchdachten Ressourcen- und Populationsmanagement – und von selbstgesteckten Zielen, Vorgaben macht uns das Spiel nämlich nicht. Für eine größere Herausforderung könnten wir natürlich ein neues Spiel auf einer härteren Karte anfangen, deren Parameter lassen sich nämlich einstellen. Wie wär's beispielsweise mit einem Gebirgsdorf und besonders harschen Wintern? Alternativ bauen wir weiter an unserer ersten Stadt und nehmen uns vor, sie weiter zu vergrößern und die Abläufe zu optimieren. Dabei müssen wir beten, dass uns keine Katastrophen ins Handwerk pfuschen: Kommt ein Tornado zu Besuch, dürfen wir froh sein, wenn's überhaupt Überlebende gibt. Zum Glück kommen solche (abschaltbaren) Unglücke nur selten vor. Schon etwas häufiger sind Seuchen wie Typhus und Cholera, für deren Bewältigung wir einen Arzt brauchen. Die Feuerbekämpfung scheint indes noch etwas unausgereift, denn nur die jeweiligen Hausbewohner treten zum Löschdienst an, der Rest schlendert unbeeindruckt am Inferno vorbei. Das kann bei zu dichter Bauweise zu einem hübschen Kaiser-Nero-Gedächtnisbrand führen.



Ein Mann beschämt Maxis

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ein 250 MB kleines Spiel, noch dazu von einem einzigen Entwickler, soll besser sein als SimCity? Ja! Nicht nur, dass die Simulation fast perfekt funktioniert – es gibt auch keinen Unfug wie leere Fabriken oder chronischen Gebäudeleerstand. Alles, was in Banished passiert, kann ich nachvollziehen. Das Spiel läuft bedächtig, nicht hektisch (Außer ich habe die Pest im Dorf!), dennoch gibt es immer etwas zu tun: Hier noch etwas effektiver bauen, dort noch ein paar mehr Siedler – das motiviert, weil es minutiös planbar ist. Klar, es könnte mehr Gebäude geben, Upgrades fehlen fast völlig und auch eine Gesamtübersicht der Bürger wäre wünschenswert, dank der kommenden Mod-Werkzeuge dürfte die nicht gerade kleine Community aber selbst für Erweiterungen sorgen. Alles in allem lässt sich festhalten, dass hier ein einzelner Entwickler einen deutlich besseren Job gemacht hat als das gesamte SimCity-Team. Hallo, Maxis: Stellt den Mann ein!

Unsere Entscheidungen treffen wir mithilfe der Statistiken über Produktion und Verbrauch der letzten Jahre sowie über den Lagerstand und die Populationsentwicklung. Da müssen wir uns natürlich erst mal reinlesen. Überhaupt nimmt uns **Banished** nur wenig ab, als eine von wenigen Komfortfunktionen besetzt es frei gewordene Arbeitsplätze automatisch mit freien Arbeitern. Wenn jedoch gerade eine Generation Siedler über den Jordan gegangen ist und es an freien Arbeitskräften mangelt, müssen wir von Hand umdisponieren. Brauchen wir schnell eine neue Viehweide, um Tiere von verseuchtem Weideland zu retten, dann müssen wir Bauarbeiter zuweisen und ihnen vorgeben, dass diese Baustelle verdammt noch mal Priorität hat und nicht die olle Kirche von nebenan. Fehlt uns nun allerdings das nötige Holz, krepiert das Vieh trotzdem. Und bis der nächste Viehhändler vorbeikommt, können Jahre vergehen.

Grafisch ist **Banished** als Ein-Mann-Projekt natürlich unspektakulär, es gibt nur ein paar Häusermodelle, die Animationen und Texturen sind simpel. Aber das alles wird zu einer glaubwürdigen Atmosphäre kombiniert. Die Wettereffekte – vom Schneesturm bis hin zu einem Frühlingstag – sind gelungen. Auch der Sound ist erstaunlich gut, selbst wenn einige Geräusche etwas dünn klingen. Und die tolle Hintergrundmusik (übrigens vom Bruder des Entwicklers komponiert) entwickelt einen geradezu meditativen Charakter. Hinzu kommt das gut strukturierte und anpassbare Interface, jedes Fenster lässt sich beliebig verschieben und festpinnen, Multitasking ist kein Problem. Noch dazu gibt es Tooltipps, ein vierteiliges Tutorial bringt uns die Grundlagen bei, und wenn wir nicht weiterwissen, liefert die ausführliche Hilfedokumentation die nötigen Antworten. Außerdem läuft das Spiel überaus rund. Auch wenn wir in Foren vereinzelt von Bugs gelesen haben, ist uns in über 50 Stunden Spielzeit – bis auf die Tatsache, dass das Krankenhaus wohl durch Händeauflegen Krankheiten heilt – kein schwerer Bug untergekommen. Die freie Speicher- und die Autosave-Funktion haben uns bei drei Abstürzen weich fallen lassen. In puncto Qualität dreht hier ein einzelner Mann einem Team millionenschwerer **SimCity**-Entwickler eine lange Nase. Benjamin Danneberg / GR



Der **Obstgarten** ist verseucht, da hilft nur die Rodung.



Ein Klick aufs **Rathaus** liefert nützliche Statistiken.

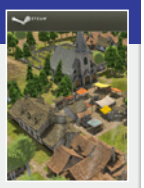


Minen bauen wir mit etwas Abstand zu den Wohnhäusern, denn sie sind laut und stinken.

TERMIN 18.2.2014 **PREIS** 15 – 19 Euro **USK** ab 6 Jahren

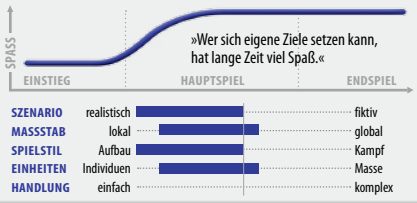
Banished

Aufbauspiel



Publisher	–
Entwickler	ShiningRock Software
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam/keiner

GENRE-CHECK STRATEGIE



GRAFIK 6/10
⊕ glaubwürdige Landschaften ⊕ klare, scharfe Grafik ⊕ liebevolle Details ⊖ technisch simpel ⊖ viele Grau-Braun-Texturen ⊖ Siedler gehen gern durch Mauern und Zäune

SOUND 7/10
⊕ glaubwürdige, lebendige Klangwelt ⊕ sehr gute Wettereffekte ⊕ passende Musik … ⊖ … aber sehr zurückhaltend ⊖ manche Geräusche etwas dünn

BALANCE 9/10
⊕ gutes Tutorial ⊕ umfangreiche Hilfe und Tooltipps ⊕ logische Zusammenhänge ⊕ jede Aktion wirkt sich nachvollziehbar aus ⊖ Schwierigkeitsgrad beeinflusst nur die Startbedingungen

ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ individuelle Dorfbewohner ⊕ stimmiges Mittelalterszenario ⊕ hoher Zuguck-Faktor ⊕ stimmungsvolle Jahreszeiten ⊕ hoher Realismus ⊖ spröde Präsentation

BEDIENUNG 9/10
⊕ unkompliziertes Bauen ⊕ drehbare Gebäude ⊕ aussagekräftige Statistiken ⊕ anpassbares Interface ⊕ vier Tempostufen ⊕ freies Speichern ⊖ keine Gesamt-Bevölkerungsübersicht

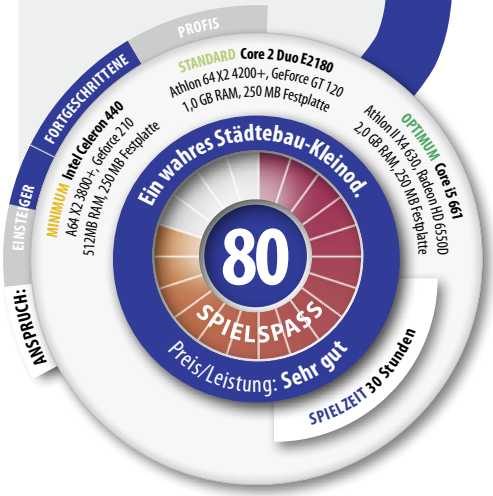
UMFANG 7/10
⊕ Zufallskarten ⊕ viel Platz ⊕ viele Farm-Varianten ⊕ viele Todesarten ⊕ ordentliche Anzahl Gebäude … ⊖ … es könnte aber mehr geben ⊖ fast keine Upgrades ⊖ keine Szenarien

STARTPOSITIONEN 9/10
⊕ zufällige Startposition ⊕ leichte bis herausfordernde Umgebungen ⊕ Gebäude wie Steinbrüche verändern die Umgebung nachhaltig ⊖ nur ein Landschaftstyp ⊖ kein Terraforming

KI 8/10
⊕ nahezu perfekt simulierte Bürger ⊕ »echter« Tagesablauf ⊕ Dörfler reagieren auf Veränderungen ⊖ ignoriert manchmal Straßen ⊖ Feuer wird nur von Hausbewohnern bekämpft

EINHEITEN & GEBÄUDE 7/10
⊕ Gebäude sehr gut aufeinander abgestimmt ⊕ hoher Puzzlefaktor der Gebäude ⊕ sinnvolles Kosten/Nutzen-Verhältnis der Gebäude ⊖ insgesamt wenig Abwechslung

ENDLOSSPIEL 9/10
⊕ vielfältige Sandbox ⊕ hohe Bevölkerungszahl als langfristige Herausforderung ⊕ stabile Stadt und Population möglich ⊖ Survival-Spannung nimmt mit steigendem Können ab





Die Schaltzentrale des Kupa Keep Kingdom mit **Großmagier** Eric und seinen Getreuen.

⊕ Stärken

+ perfekte South-Park-Stimmung
+ stilsicherer Serien-Look
+ wendungsreiche Handlung
+ abgedrehte Figuren

⊖ Schwächen

- generell zu leicht
- simples Charaktersystem

GameStar
für besondere Atmosphäre

South Park
Der Stab der Wahrheit

Das Rollenspiel entfaltet die perfekte South-Park-Atmosphäre und glättet seinen Mangel an Tiefgang mit einer Extraportion Charme. Von Michael Graf und Christopher Reimers

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)**
Termin: **27.3.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Der beste Beweis dafür, dass man mit einfachen Mitteln viel erreichen kann, heißt **South Park**. Auf den ersten Fernsehblick wirkt die Zeichentrickserie mit ihrer Scherenschnittoptik und ihren schäbigen Effekten wie eine Bastelübung betrunkener Krabbelgruppenbetreuer. Genauer noch: betrunkener und perverser Krabbelgruppenbetreuer, denn inhaltlich dominieren widerwärtige Körperflüssigkeitsfontänen, Fluch- und Furzfestivals sowie Holzhammerattacken auf Minderheiten, Religionen und bekannte Persönlichkeiten. Kurzum: **South Park** spuckt Moralaposteln nicht ins Gesicht, es erbricht sich mittenrein. In der radikalen Simpelschale steckt jedoch ein tiefgründiger Humorkern, **South Park** ist nämlich auch zynisch-bissige Gesellschaftskritik, nur eben nicht nahe an der Schmerzgrenze, sondern so weit darüber hinaus, dass man sie als Grenzposten nur noch durch den Feldstecher am Horizont verschwinden sieht.

Der Erfolg gibt den Machern Matt Stone und Trey Parker Recht, 17 TV-Staffeln und einen Kinofilm hat **South Park** bislang hervorgebracht. Nun folgt mit **Der Stab der Wahrheit** ein weiterer Versuch, diese Faszination in ein Spiel zu verpflanzen. Bislang ging das stets derart schief, dass neben den Ergebnissen selbst **Ride to Hell: Retribution** wie der heilige Designgral wirkt. Na ja, zumindest fast. Mit Schaudern erinnern wir uns an den Schrott-Shooter **South Park** von 1999 oder das ein Jahr jüngere, aber nicht minder miserable Möchtegern-**Mario Kart** namens **South Park Rally**. Diesmal allerdings, diesmal soll alles besser werden. Nicht umsonst heuerten Parker und Stone für das neue **South Park**-Rollenspiel Obsidian an, den Entwickler von **Knights of the Old Republic 2** sowie **Fallout: New Vegas**. Und nicht umsonst verschob Ubisoft nach der Pleite des Publishers THQ und dem Rechtekauf das Spiel nochmals um mehrere Monate, um ihm den nötigen Feinschliff zu verpassen. Das hat geholfen. Denn obwohl **Der Stab der Wahrheit** weder technisch noch spielerisch Bäume ausreißt, entpuppt es sich als würdige Umsetzung des Brachial-Cartoons. Es ist die Rollenspiel gewordene TV-Episode – und ebenfalls ein Beweis dafür, dass man mit einfachen Mitteln viel erreichen kann. Vor allem viel Lachen.





Auf Erkundungstour durch das **Bergdorf** entdecken wir Schätze und Anspielungen.



Als »Jude« lassen wir **biblische Plagen** auf unsere Gegner niederprasseln.

Steam-Pflicht

South Park wird sowohl im Handel als auch über Steam vertrieben, die Ladenfassung muss ebenfalls über den Valve-Dienst aktiviert werden. Danach dürfen Cartman & Co auch offline abenteuern, lassen sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Der Stab der Wahrheit beginnt mit einem Filmchen, gesprochen von Cartman höchstpersönlich. Der wohlgerundete Satansbraten und selbsternannte Magierkönig berichtet von einer Fantasy-Schlacht zwischen Menschen und Dunkelelfen. Die kämpfen um den titelgebenden Zauberstab, der sei-

Massenhaft originelle Ideen

nem Träger die Kontrolle über das Universum verleiht. Cartman sucht nun nach dem Auserwählten, der alles zum Guten wenden soll. Natürlich meint er damit unseren Helden, und natürlich ist der Fantasy-Klamauk nur ein Kinderspiel, der Stab der Wahrheit nur ein Stöckchen. Doch wie schon die einschlägigen TV-Folgen inszeniert **Der Stab der Wahrheit** die Fantasy-Kulisse stimmig und absolut großartig: Da residiert Cartman mit seinem Gefolge in der Gartenburg, da betreibt der poliogelähmte Jimmy in seinem Elternhaus die Taverne »Zum Kichernden Esel«, da tobt eine apokalyptische Schlacht in den Gängen der Grundschule. Im Spielverlauf entwickelt die Geschichte selbstredend eine absurde Eigendynamik mit Hang zur Katastrophe, wie in jeder guten Fernsehfolge dreht die Handlung ab. Es hat sich offensichtlich gelohnt, dass Obsidian mit den Serienvätern Matt Stone und Trey Parker zusammengearbeitet hat.

Denn auch wenn die Spielmechanik immer gleich bleibt, haben die Entwickler viele originelle Ideen ausgeheckt. In den – samt Nebenquests – rund 25 Spielstunden freuen wir uns immer auf die nächste Absurdität, das nächste Wiedersehen mit alten Bekannten, den nächsten coolen Schauplatz. Einen Abstecher nach Kanada etwa inszeniert Obsidian als 16-Bit-Rollenspiel, in der Draufsicht stapfen wir durch ein Pixel-Königreich. Das ist nicht weltbewegend, aber unerwartet und sympathisch. Zweimal treffen wir zudem eine Art Fraktionswahl, die zwar den Handlungsverlauf kaum beeinflusst, den Wiederspielwert aber dezent anhebt. Für deutsche Spieler gibt's nur einen Wermutstropfen: Die komplette Sprachausgabe ist englisch, es erklingen ausschließlich die US-Originalstimmen. Was Fans des Originals erfreut, dürfte des Englischen weniger mächtige South-Parkler erzürnen, zumal die Figuren zuweilen ihre ganz eigene Auffassung von Artikulation haben. M'kay? Immerhin gibt's ordentliche deutsche Untertitel, der grandiose Wortwitz geht in der Übersetzung aber öfters flöten.

Dafür klingt **Der Stab der Wahrheit** nicht nur wie **South Park**, das Rollenspiel sieht auch wie **South Park** aus. Obsidian hat den Stil der Zeichentrickserie perfekt nachempfunden, vom Scherenschnitt-Look über die billig-liebevollen Effekte bis hin zur detaillierten Spielwelt. Letztere ist neben den Kämpfen (dazu gleich mehr) eine der beiden Spielebenen: Aus der Seitenansicht wackeln wir mit unserem originalgetreu (also grottenschlecht) animierten Helden durch das frei begehbare Bergdorf, freuen uns über Serienanspielungen, latschen in Häuser, plaudern mit bekannten Bewohnern. Wobei »plaudern« das falsche Wort ist, unser Held spricht nämlich nicht, stattdessen lauschen wir Monologen und stoßen auch auf die eine oder andere amüsante Nebenquest. Beispielsweise prügeln wir im Auftrag der Bürgermeisterin Obdachlose aus der Stadt, damit **South Park** wieder als, nun ja, freundlicher und sozialer Ort erscheint. Spielerisch sind die Neben- genau wie die Hauptaufträge simpel, meist laufen wir irgendwo hin oder polieren irgendwem die Kauleiste. Rätsel beschränken sich darauf, dass wir »nachdenken«, wo wir welche Taste drücken müssen, um weiterzukommen.

Immerhin gibt's hin und wieder Stellen, an denen wir die Fähigkeiten unseres Helden

Die Begleiter



Butters Der brave Paladin verwandelt sich in den bösen Professor Chaos, der eine zufällig ausgewählte Superkraft loslässt.



Jimmy Der Barde bläst ins Alphorn, um seine Gegner mit dem »braunen Ton« in eine unangenehme Situation zu bringen.



Cartman Der wohlgerundete Großmagier verbrennt alle Widersacher auf dem Schlachtfeld mit flammender Flatulenz.



Stan Mit seinem Laserpointer markiert der Krieger ein Opfer für seinen homosexuellen und ziemlich harmlosen Hund Sparky.



Kyle Der Anwaltssohn ruft eine elfische Bogenschützen-Brigade herbei, die Pfeile auf die Feinde niederhageln lässt.



Kenny Prinzessin Kenny kann ihre Gegner unter anderem mit einer Rattenplage überwältigen. Oder küssen. Oder erschießen.



In der **Taverne** »Zum Kichernden Esel« suchen wir nach Informationen.



Eine der »Superwaffen«: Wir beschwören **Mr. Kim**.



In der Kanalisation treffen wir **Mr. Hankey**, den Weihnachtskot.



Einen Ausflug nach **Kanada** inszeniert Obsidian als 16-Bit-Rollenspiel.

kombinieren müssen. Beispielsweise kann er mit einem Wurfangriff die Scheibe einer Öllampe zertrümmern, um die Funzel anschließend mit einem Furzgeschoss explodieren zu lassen und so den Weg freizuräumen. Später darf sich unser Recke zusätzlich teleportieren und verkleinern, das kommt vor allem in den Hauptquests öfters zum Einsatz. Auch in der offenen Spielwelt erreichen wir in Zwergengestalt und durchs Beamen anderweitig unzugängliche Orte und versteckte Schätze – es gibt viel zu entdecken! Aufmerksame Spielwelt-Erkunder



Würdige Umsetzung

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Stab der Wahrheit ist schwarzhumorig, zynisch, respekt- und geschmacklos, streckenweise sogar widerwärtig, kurzum: ein wahrhaftes, ein würdiges South-Park-Spiel. Zumal Obsidian den Brachialhumor der Serie nicht nur perfekt einfängt, sondern auch noch mit Vielfalt würzt – ich würde mir wünschen, dass sich künftig auch andere Studios derart viele Gedanken über originelle Ideen und Kulissen machen. Ich habe Der Stab der Wahrheit schon allein deshalb mit großer Freude durchgespielt, weil ich wissen wollte, welche Absurdität, welcher Auswuchs mich hinter der nächsten Ecke erwartet. Dass die eigentliche Spielmechanik dabei (abgesehen von ein paar lahmen Quicktime-Events) kaum variiert und ich im Grunde stets dasselbe mache, kann ich verschmerzen. Wer Tiefgang sucht, ist hier eh an der völlig falschen Adresse. Als Rollenspiel nämlich kann Der Stab der Wahrheit wenig. Als South-Park-Spiel kann es alles.

überhäuft **Der Stab der Wahrheit** geradezu mit Geld und witzigem, aber nutzlosem Kram, der beim Verkauf noch mehr Geld abwirft. Daher können wir auch immer die beste Ausrüstung und massenhaft Heiltränke einkaufen, was spielerischen Anspruch kostet. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stellt uns **South Park** selten vor ernsthafte Probleme. Bestenfalls der eine oder andere Bosskampf wird dann mal knifflig, mit genügend Heiltränken aber alles andere als unschaffbar. So sehr uns das absurde Geschehen als Zuschauer unterhält, so wenig fordert es uns als Spieler.

Auch bei der Charakterentwicklung serviert **Der Stab der Wahrheit** Durchschnittskost. Am Anfang bestimmen wir das Aussehen unseres Helden anhand von Frisur- und Klamottenschablonen, später wählen wir eine Klasse: Krieger, Magier, Dieb oder, ähem, Jude. Die Heldentypen unterscheiden sich aber nur in ihren fünf Spezialfähigkeiten, die wir mit Levelaufstiegen erwerben und weiter verbessern. Attribute sind Fehlanzeige, durch das Sammeln von Facebook-Freunden schalten wir lediglich Perks frei, etwa mächtigere Distanzangriffe. Zudem lehren uns Cartman & Co. im Kampagnenverlauf vier Furz-»Zauber«. Nett, aber da wäre mehr Tiefgang drin gewesen, zumal wir uns wegen des generell niedrigen Schwierigkeitsgrades nicht mal über Perks und Ausrüstung spezialisieren müssen. Apropos: Auch die Items lassen zu wünschen übrig. Zwar erbeuten wir regelmäßig Waffen und Rüstungen, doch die unterscheiden sich meist nur im Schadens- oder Schutzwert, originelle Eigenschaften sind selten. Es reicht im Regelfall, einfach den stärksten Prügel und die dickste Klamotte anzulegen. Zwar können wir Waffen und Rüstungen mit Upgrades aufrüsten, um etwa unserer Stahlrohrkeule zusätzlichen Elektroschaden zu spendieren. Taktischen Tiefgang erzeugen aber auch die Upgrades nicht, meist liegt auf der Hand, welches das beste ist.

So weit, so wenig Anspruch. Dann müssen's eben die rundenbasierten Kämpfe richten, in denen wir neben unserem Hauptcharakter stets einen von sechs Begleitern befehligen. Der kreuzbrave Paladin Butters etwa heilt uns im Gefecht, Prinzessin (!) Kenny überredet die Gegner mit einem Kuss dazu, sich ihr Mittagessen noch mal durch den Kopf gehen zu lassen. Unseren Kameraden können wir auch während des Kampfes jederzeit auswechseln, er muss dann aber eine Runde aussetzen. Wenn wir an der Reihe sind, dürfen wir mit jedem unserer Charaktere zunächst einen Gegenstand einsetzen (etwa einen Heil- oder Manatrank) und danach entweder normal zuschlagen oder eine Spezialattacke ausführen. Sämtliche Angriffe verbindet **Der Stab der Wahrheit** mit simplen Reaktionsspielchen, wir müssen vorgegebene Tasten drücken. Falls wir das Timing vermasseln, richten wir weniger


Timmy und sein Rollstuhl dienen als Schnellreisefunktion.



100 Prozent South Park
Christopher Reimers
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Der Stab der Wahrheit ist das erhoffte Fest für South-Park-Liebhaber geworden. Wer bei den TV-Episoden zumindest des Öfteren kichern muss, wird auch hier aus dem Grinsen kaum herauskommen. Spielerisch liefert Obsidian ein solides Rollenspiel ab, dessen Anspruch sich aber sehr in Grenzen hält. Der Fokus liegt eindeutig auf dem Erleben der toll inszenierten und abgedrehten Handlung, garniert mit der Erkundung einer interessanten Umgebung sowie mit erfrischend albernen Rundenkämpfen. Wer mit dem Stil von South Park nichts anfangen kann oder eine spannende Herausforderung sucht, der sollte lieber direkt auf dem Absatz kehrtmachen. Fans hingegen freuen sich über all das, was auch die TV-Serie ausmacht: die skurrile Welt, die schrägen, aber liebenswürdigen Charaktere und der bissige Humor, der vor nichts und niemandem Halt macht. Mehr habe ich vom Stab der Wahrheit auch gar nicht erwartet.

Schaden an oder verfehlen ganz. Das klingt aufgesetzt, erzeugt aber einen angenehm flotten und intuitiven Spielfluss. Herausfordernd sind die Minispiele allerdings nicht, bald drücken wir die Tasten für sämtliche Attacken im Schlaf. Apropos Attacken: Die Spezialfähigkeiten dienen zwar allesamt dazu, bei einem oder mehreren Gegnern Schaden anzurichten, sind aber klasse in-

Jetzt dreht es völlig ab

szeniert und herrlich albern. Als Jude etwa lassen wir durch wildes Tastenhämmern biblische Plagen auf unsere Widersacher hageln. Butters hingegen darf sich in den bösen Professor Chaos verwandeln, dessen vernichtende Superkraft wir per Glücksrad-Klick bestimmen. Und Kenny ruft ein Regenbogeneinhorn herbei – das ihn aufspießt, wenn wir beim Reaktionsspielchen versagen. Es hat Kenny getötet! Das Schwein!

Auch hier atmet **Der Stab der Wahrheit** mit jeder Pixelpore den Geist von **South Park**.

Taktischen Anspruch darf man dennoch mit der Lupe suchen, mit genügend Heiltränken gewinnen wir selbst Bosskämpfe problemlos. Gut, hin und wieder sollten wir überlegen, welchen Gegner wir angreifen – Elfenpriester sollten wir zuerst umpusten, weil sie andere Spitzohren heilen. Und ja, insbesondere Obermotze haben interessante Spezialfähigkeiten, ein gewisser Politiker etwa ruft CIA-Leibwächter herbei, die ihrerseits eigene Angriffsmanöver auffahren. Vor harte Herausforderungen stellt uns **Der Stab der Wahrheit** dennoch selten, selbst den Endkampf gewinnen wir auf der höchsten Anspruchsstufe einigermaßen bequem. Reguläre Gefechte (also alle, die wir nicht gegen Bosse führen) dürfen wir zudem radikal verkürzen – und zwar mit den Beschwörungen. Wenn wir die zugehörigen Nebenaufträge erfüllt haben, dürfen wir einmal pro Spielkapitel einen bestimmten Charakter als **Final Fantasy**-ähnlichen Schutzengel herbeirufen, der alle Gegner sofort umhaut. Unser Favorit ist Jesus: Der barmherzige Sohn Gottes mäht seine Gegner einfach nieder – mit einem M16-Sturmgewehr.

Einige Kämpfe lassen sich auch umgehen oder zumindest erleichtern. Wer die Welt mit offenen Augen erkundet, entdeckt nämlich nicht nur Schätze und Blödeleien, sondern kann auch die Umgebung einsetzen. Beispielsweise lassen wir per Wurfgeschoss verdächtig schief aufgehängte Lampen auf Elfenköpfe krachen. Oder wir locken die Widersacher mit einem ferngezündeten Leibwind in eine Pfütze, die wir dann per Generator unter Strom setzen. Das geht freilich nur an vorgegebenen Stellen, erlaubt uns aber immer wieder, noch vor dem Kampf alle oder zumindest einzelne Gegner auszuschalten. Die vollen Erfahrungspunkte gibt's dafür trotzdem. Wobei Erfahrung, Talente, Items und Attribute hier sowieso zweitrangig sind. Wer ein komplexes Rollenspiel erwartet, wird hier nicht glücklich. **South Park**-Sympathisanten verschmerzen den Mangel an Tiefgang aber locker und genießen die absurden Geschichten. So steht und fällt der Spielspaß letztlich mit dem Interesse an Cartmans Chaostruppe. Wer den Brachialhumor der Serie kennt und schätzt, kommt definitiv auf seine Kosten. GR / CR

Zensur und Verschiebung



Der Stab der Wahrheit erscheint trotz einheitlicher USK-Freigabe ab 18 Jahren in zwei unterschiedlich stark gekürzten Versionen: Während in der PC-Version lediglich – übrigens europaweit – verfassungsfeindliche Gesten und Symbole zusammen mit kurzen Samples aus Hitlerreden unkenntlich gemacht beziehungsweise komplett ausgetauscht wurden, müssen Konsolenspieler – ebenfalls europaweit – zusätzlich auf einige besonders geschmacklose Minispiele verzichten und sehen stattdessen bissig-zynische Nachrichten der **South Park**-Macher (siehe Bild). Den für den 6. März geplanten Verkaufsstart musste Ubisoft in Deutschland und Österreich allerdings kurzfristig verschieben, offensichtlich hatte man bei der Überarbeitung der deutsche Version ein nicht unkenntlich gemachtes Hakenkreuz übersehen. Eine komplett entschärfte deutschsprachige Version soll laut Ubisoft am 27. März erscheinen.

TERMIN 27.3.2014 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

South Park
Der Stab der Wahrheit

Rollenspiel



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Obsidian Entertainment
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS

»Nach dem guten Tutorial erlebt man ständig neue Absurditäten.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	Kampf	Handwerk
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

GRAFIK 8/10
+ perfekt eingefangener, liebevoll umgesetzter Stil
+ passende Animationen − keine beeindruckenden Effekte
− limitiert durch die Vorlage

SOUND 10/10
+ hervorragende englische Originalsprecher
+ gut gewählte Effekte
+ passende Musik sorgt für Fantasy-Flair

BALANCE 7/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + Erkundung und Kampf wechseln sich ab + einige knackige Bosskämpfe − generell zu einfach
− Reaktionsspiele auf Dauer anspruchslos

ATMOSPHÄRE 10/10
+ perfekte South-Park-Stimmung + steckt voller Witz und Anspielungen + lebendige und schräge Spielwelt
+ viele liebevolle Details

BEDIENUNG 9/10
+ komfortable Gamepad-Steuerung + gut mit Maus und Tastatur + angenehmer Spielfluss + viele Hilfen
− fummelige »Magie«-Minispiele

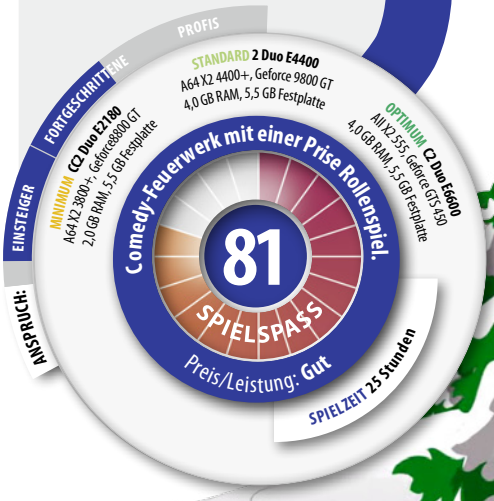
UMFANG 9/10
+ anständige Spielzeit + komplette Stadt mit begehbaren Häusern + etwas Wiederspielwert dank Entscheidungen
− wenig spielerische Abwechslung

QUESTS/HANDLUNG 9/10
+ interessante und skurrile Geschichte(n) + einige Überraschungen + viele mehrstufige Nebenaufträge
− Questlösungen durchweg simpel

CHARAKTERSYSTEM 6/10
+ vier individuelle Klassen
+ Facebook-Freunde bringen Perks
− wenige Fähigkeiten − kaum nennenswerter Tiefgang

KAMPFSYSTEM 7/10
+ abgedrehte Attacken + gut integrierte Reaktionsspiele
+ Gegner mit Spezialfähigkeiten − nur zwei eigene Kämpfer
− begrenzte taktische Möglichkeiten

ITEMS 6/10
+ Aufwertungen für Ausrüstung + viele kosmetische Gegenstände − wenig nutzbare Beute − kaum originelle Gegenstände − Begleiter nicht ausrüstbar



Rambo
The Video Game



Nein, **John J.**, das Gesetz der miesen Filmumsetzungen sagt, dass du schäbige Gesichtstexturen bekommst.

Es leuchtet nicht blau, sondern trägt die rote Laterne: Rambo ist die auf Disk gepresste Bestätigung aller Vorurteile gegenüber Filmumsetzungen. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Reef Entertainment** Entwickler: **Teyon (Heavy Fire: Shattered Spear, nicht getestet)**
Termin: **21.2.2014** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Welch trauriger Einstieg: **Rambo: The Video Game** beginnt mit einem Militärbegräbnis, bei dem der Kriegsheld zu Grabe getragen wird. Doch was hat die Einmann-Armee unter die Erde gebracht? Aus den Filmen wissen wir, dass Schusswunden kein Problem sind – die Gegner treffen sowieso nicht! Auch sonstige Verletzungen werden ruckzuck mit dem Nähset aus dem Griff des Überlebensmessers versorgt oder ambulant mit Schießpulver ausgebrannt. Was kann also den Helden unserer Jugend zu Fall gebracht haben? Wir sind gespannt und starten das Spiel. Hätten wir doch nur geahnt, dass die wirklich traurigen Szenen erst noch kommen!

Okay, von einer **Rambo**-Umsetzung erwarten wir kein Charakterepos mit Dialogschliff. Ein solider Dschungel-Shooter wäre aber drin gewesen. Wäre. Stattdessen verkümmert die Filmreihe auf dem PC zur amöbenschlauen Rail-Ballerei mit Technik von anno Achduschreck. Wer seine Finger später noch braucht, lenkt das Fadenkreuz mit der Maus, per Gamepad wird die Steuerung so exakt und befriedigend wie der Versuch, einen Wackelpudding an die Wand zu nageln. Das gilt auch für den wirren Koop-Modus, in dem ein Freund ein zweites Fadenkreuz lenkt: Ohne zweite Maus geht nichts. Aber wenn's nur die Steuerung wäre, hier steckt der Designteufel in jedem Detail! Wie auf Schienen ruckeln wir in der Ego-Ansicht von Punkt zu Punkt, werfen dabei immer wieder einen Blick auf das grandios vergeigte Modell der Filmikone. Ohne jede Möglichkeit, unseren Weg zu beeinflussen, schleust uns das Spiel durch eine Geisterbahn, die außer schießenden Typen, hässlichen Texturen und noch mehr schießenden Typen nichts zu bieten hat. Vor allem in den lachhaften Schleichpassagen bestreiten wir zudem Quicktime-Events, in denen Rambo immer wieder Verfolgern mit dem Messer auflauert. Was übrigens zu einem fiesen Bruch mit der Vorlage führt: Während es im Kinofilm nur einen einzigen (Unfall-)Toten gibt, schlitzt Rambo im Spiel munter Nationalgardistenkehlen auf, wenn wir nicht genau im richtigen Moment auf die richtige Taste hauen. Aber hey: So kann jeder Fan von David Morells blutrünstiger Romanvorlage die verwässerte Kinofassung ungeschehen und John D. zur Killermaschine machen. Mit dem Unterschied, dass der missverstandene Veteran sein Kleinstadt-Abenteuer im Spiel wie im Film überlebt und dann nach Vietnam aufbricht, um den Krieg nachträglich für die USA zu gewinnen.

Wie es sich für einen, äh, künftigen Nationalhelden gehört, ballert unser Stirnbandträger die Polizisten zuvor revierweise unter die Erde. Zumindest, wenn wir schlecht zielen, statt Körpern lassen sich nämlich auch Gliedmaßen anvisieren, um Feinde kampfunfähig zu schießen. Doch egal, ob Brust- oder Beinschuss: Die Animationen der dank

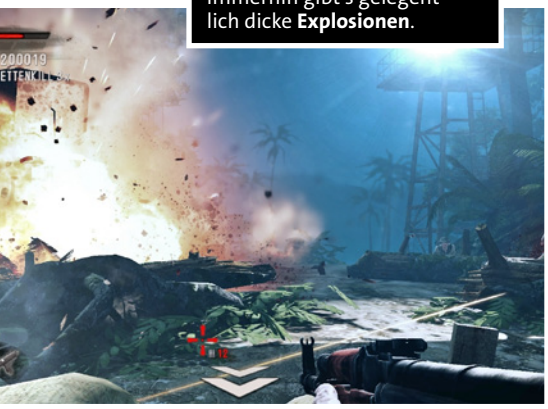


Im **vietnamesischen Dschungel** ist immerhin die Beleuchtung ganz nett.



⊕ Stärken
+ trashiger Charme

⊖ Schwächen
- dilettantische Inszenierung
- krude aneinander geklatschte Actionszenen
- massakriert die Filmhandlung
- wird gegen Ende sehr unfair
- Koop-Modus unübersichtlich



Immerhin gibt's gelegentlich dicke **Explosionen**.

primitivem Ragdoll-Modell oft aberwitzig zusammenbrechenden und sich verknotenden Gegner bleiben gleich – genau wie deren Aussehen. Wir ballern (kruden Story-Bruchstücken der drei klassischen **Rambo**-Filme folgend) einen Klongegner nach dem anderen über den Haufen. Was nicht besonders schwer ist, denn die hirnbefreiten Sheriffs, Vietcong und Sowjets holpern uns gerne direkt vor die Flinte oder strecken ihren Kopf in berechenbaren Abständen aus der Deckung. Praktisch, so müssen wir nur die entsprechende Stelle anvisieren, etwas abwarten – peng! Besonders gut gefällt uns dabei, wie einige Gegner auf allen Vieren hinter Wänden oder Kisten hervorkriechen und nachsehen, ob noch Kugeln durch die Luft zischen. Beinahe sind wir gewillt, die ulkigen Schießbudenfiguren laufen zu lassen. Doch das herzlose Spiel lässt uns erst dann zum nächsten Punkt weiterruckeln, wenn alle Gegner verbleit sind.

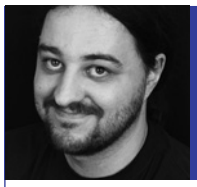
Einmann-Armee auf Schienen

Natürlich wäre eine Adaption von **Rambo 2** nicht komplett ohne die spektakuläre Helikopterjagd: Mit Bordgeschütz und unbegrenztem Raketenvorrat kreisen wir über dem Lager der Klischee-Vietnamesen, ebnen es mit Mann und Buschratte ein und erfreuen uns an kurios explodierenden Hütten samt im Nichts schwebenden Bruchstücken und wild durch die Luft segelnden Palmenfetzen. Ein Hoch auf die Physik! Die Steuerung ist hier genauso hakelig wie in den Zufußabschnitten, doch da wir nicht besonders genau zielen müssen, geht das in Ordnung. Zugegeben: Dem Primitivcharme der Hollywood-Schießbude können wir uns bis hierhin nicht ganz entziehen. Irgendwie macht das debil-martialische Dezimieren der Dschungelbevölkerung Spaß. Doch dann folgt auch schon **Rambo 3** mit seiner Unterstützungsmission der zukünftigen Taliban in Afghanistan, wo uns das trantütige Fadenkreuz inmitten der Russenbesatzer öfter einen Strich durch die Rechnung macht. Hier wird es richtig unfair, wenn uns die Gegner Granate um Granate um die Ohren pfeffern und uns schon eine Tüte Blei durch die Birne pfeift, wenn wir nur mal kurz den hohlen Kopf aus der Deckung heben.

Um eine bessere Chance zu haben, pimpen wir Rambos Dauerfeuerkraft mit erkämpften Erfahrungspunkten. Mehr Leben, mehr Feuerkraft, mehr Handgranaten – das Talentmenü bietet alles außer mehr Hirn. Und wenn alle Stricke reißen, aktivieren wir den Wut-Modus: Mit einem Schrei leitet Rambo eine Zeitlupensequenz ein, in der ihm jeder getötete Gegner Gesundheit bringt. Eigentlich viele gut gemeinte Ideen, aber was war noch gleich gut gemeint? Richtig, das Gegenteil von gut! Angesichts des letztlich fabrizierten Software-Kriegsverbrechens verpuffen die interessanten Ansätze. Auch wir würden nun gerne einen Wutschrei ausstoßen und den Entwicklern der Reihe nach die Vorderzähne verbiegen. Nachdem wir uns durch diesen dilettantischen Versuch, ein Action-Feuerwerk auf die Beine zu stellen, gequält haben, wird uns nämlich klar, was die Beerdigung zum Beginn des Storymodus sollte. Wie ein letztes Nachtreten oder Bespucken des Leichnams senden die Programmierer von, nun ja, Meisterwerken wie der debilen Soldaten-Schießbude **Heavy Fire: Shattered Spear** eine morbide Nachricht: »Seht her, wir haben Rambo getötet! Und um ganz sicher zu gehen, haben wir die Überreste auch noch mit Dynamit ausgestopft!« KS / GR



Im **Wutmodus** gibt's Gesundheit für Abschüsse.



Oh. Mein. Gott.

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Ich bin fassungslos, was die Entwicklerklitsche Teyon mit meinem Helden angestellt hat. Vietcong-Vernichter John J. Rambo hatte während seiner Laufbahn als Leinwandheld schon des Öfteren mit miesen Versoftungen seiner Abenteuer zu kämpfen, doch dieses Machwerk setzt all den verschwendeten Pixeln vergangener Jahre die Krone auf. Rambo: The Video Game hätte schon vor zehn Jahren hoffnungslos veraltet gewirkt. Hallo! Wir befinden uns im Jahr 2014! Da hätte ich gerne einigermaßen vernünftige Grafik und vor allem eine Soundkulisse, die sich annähernd nach Actionkracher anhört. All dem Gemecker zum Trotz hat das Spiel allerdings einen nicht zu verleugnenden Trash-Charme, der mich bis zum bitteren Ende vor dem Bildschirm ausharren und vor Lachen heulen ließ. Dennoch würde ich für diese verkorkste Moorhuhn-Ballerei niemals 30 Euro raushauen – das Geld kann man weitaus sinnvoller in die Blu-ray-Box mit den Filmen investieren.

TERMIN 21.2.2014 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

Rambo
The Video Game

Actionspiel



Publisher	Reef Entertainment
Entwickler	Teyon
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	keiner (Verkaufsversion)

MULTIPLAYER

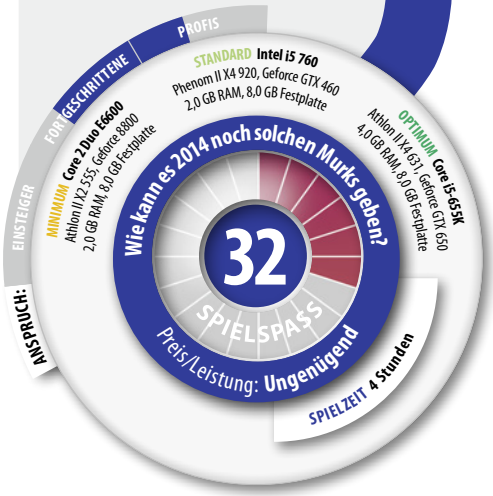
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) SPIELTYPEN an einem PC DEDICATED SERVER – SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 5 Minuten

WERTUNG Ungenügend

»Unübersichtlicher und obendrein unlogischer Koop-Modus mit zwei Fadenkreuzen: Lenkt da etwa jeder Spieler einen von Rambos Armen?«

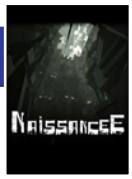
GRAFIK	+ immerhin teils nette Beleuchtung − deformierte Charaktere ohne jede Ausstrahlung − ruckelt trotz technischer Minimalanforderungen − technisch hoffnungslos veraltet
SOUND	+ einige Original-Dialogfetzen + original Rambo-Thema − schlecht abgemischt − blecherne Schussgeräusche − Dudel-Soundtrack − teils neu und mies synchronisiert
BALANCE	+ einstellbare Schwierigkeitsgrade − keinerlei spielerische Lernkurve − Schwierigkeitsgrad schnellt nach dem zweiten Kapitel urplötzlich empor − extrem unfaire Stellen
ATMOSPHÄRE	+ hat einen trashigen Charme + Es ist Rambo! Irgendwie. − degradiert die Filme − austauschbare Schießbude ohne Substanz − dämliche Ragdoll-Physik
BEDIENUNG	+ Quicktime-Events reagieren flott auf Eingaben + klassisches Shooter-Layout auf Tastatur + mit Maus erfreulich präzise − mit Gamepad eine Katastrophe − im Koop unübersichtlich
UMFANG	+ Herausforderungen und Achievements + drei spielbare Filme − manche Missionen arg kurz − null Langzeitmotivation − Koop bestenfalls als nette Dreingabe
LEVELDESIGN	+ Missionen orientieren sich an den Filmen + Schleichpassagen lockern Ballereien auf ... − ... sind aber nicht mehr als Quicktime-Gedrücke − Spielmechaniken schnell erschöpft
KI	+ Gegner können schießen − streng geskripteter Spielablauf − KI reagiert nicht auf Rambos Verhalten − Feinde gucken strohdoof um die Ecke ... − ... oder stellen sich direkt vor Rambo
WAFFEN	+ für einen Rail-Shooter recht üppiges Arsenal + Rang- und Talentsystem − Talente aufgesetzt und unnötig − Waffen unterscheiden sich kaum − nerviges Nachlade-Minispiel
HANDLUNG	+ erzeugt manchmal sowas wie Spannung − belanglose Schießbude − Handlungsfragmente ohne Spannungsbogen − will die Geschichte seriös erzählen, scheitert aber auf ganzer Linie

GRAFIK	3/10
SOUND	3/10
BALANCE	3/10
ATMOSPHÄRE	4/10
BEDIENUNG	6/10
UMFANG	3/10
LEVELDESIGN	3/10
KI	1/10
WAFFEN	4/10
HANDLUNG	2/10



Der Rambo-Romanautor David Morell sagt, der Name Rambo sei von der Apfelsorte Rambour inspiriert.

Naissancee



Erkunden ohne Erkenntnis. Das Jump&Run sieht aus wie abstrakte Kunst, spielt sich aber leider auch so.

Kunst? Murks? **Naissancee** (ohne das letzte »e« französisch für »Entstehung«) ist beides. In erster Linie handelt es sich aber um ein Jump&Run, nur ohne Waffen, ohne Gegner, die wir zermatschen müssen, ohne Sachen zum Einsammeln. Ohne all den Kram, der uns Befriedigung verschafft. Stattdessen müssen wir in **Naissancee** unsere Befriedigung aus der ungewöhnlichen Optik, aus der Musik und aus der an sich simplen Tatsache ziehen, dass wir es in den nächsten Abschnitt geschafft haben. Und das ist gar nicht so einfach, denn **Naissancee** spielt so exzellent mit Licht, Schatten und Winkeln, dass wir den Weg oft erst nach einer Weile entdecken. Etwa eine Treppe, die sich in einer dunklen Ecke verbirgt. Oder ein Loch im Boden, das wir erst sehen, wenn wir unsere Perspektive justieren. **Naissancee** nervt allerdings auch mit Renn- und Hüpfpassagen, die wir nicht selten mehrfach wiederholen müssen, weil entweder unsere Reaktionszeit zu lahm oder die Sprungabfrage zu ungenau ist. Oder weil wir nicht richtig Luft holen. Die einzige zusätzliche Mechanik neben laufen und springen, die uns das Spiel an die Hand gibt, ist unser Atem. Bei langen Sprints müssen wir in einem bestimmten Rhythmus die linke Maustaste drücken, um uns mit genügend Sauerstoff zu versorgen. Wenn der fehlt, werden unsere Sicht und unser Tempo eingeschränkt. In solchen Situationen gilt: Der nächste Abgrund kommt bestimmt. Ärgerlich auch, wenn uns das Spiel in eine Sackgasse schickt: »Ah, ein Sims. Da geht's bestimmt weiter.« Einen kleinen Sprung in die Tiefe später merken wir allerdings, dass uns das Spiel veräppelt hat und dass uns der Rückweg verwehrt bleibt. Da helfen nur Suizid durch einen Sturz in die Tiefe und der letzte Checkpoint. Tode wären indes weit weniger tragisch, wenn die Checkpoints nicht zuweilen gefühlte Kilometer voneinander entfernt liegen würden. Selbst speichern dürfen wir nämlich nicht.



Minimalismus. Diese **Treppe** in die Dunkelheit müssen wir erklimmen. Ohne etwas zu sehen.



Wir bewegen uns durch kavernenartige **Konstruktionen**. Bei den Lichtern wartet ein Rätsel.

Hin und wieder unterbrechen kleinere Rätsel unsere Reise. In diesen mehr oder minder logischen Kopfnüssen müssen wir Lichtkugeln umplatzieren, indem wir sie berühren. Die Kugeln aktivieren entweder bewegliche Säulen oder strahlen Wände an, die unter Lichteinfall durchlässig werden. Die Rätsel bleiben allerdings unbefriedigend. Wir werden danach nicht gesondert belohnt, das Spiel teilt uns nicht mit, dass wir etwas geleistet haben. Es geht danach nur weiter in den nächsten Abschnitt.

Genau darin liegt die in unseren Augen große Schwäche von **Naissancee**. Feedback wird uns verweigert, niemand redet mit uns, motivierendes virtuelles Schulterklopfen fehlt vollkommen. Das Spiel bleibt bis auf die atmosphärische Musik, unsere Schrittgeräusche und unseren Atem stumm. Es schenkt uns nur immer das nächste beeindruckende und verwirrende Konstrukt, die nächste Flucht vor einer unbekannten Gefahr, den nächsten Sprung in den Tod. Und vielleicht die Erfahrung, dass man ein Spiel auch genießen kann, wenn's einem nicht dauernd irgendwelche Belohnungszückerchen schenkt. Vielleicht. PET

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Als ich die ersten Trailer von Naissancee sah, dachte ich: »Muss! Ich! Spielen!« Inzwischen denke ich: »Die Videos hätten auch gereicht.« In der Mechanik unterscheidet sich Naissancee zwar gar nicht so sehr von anderen Titeln, aber die so wichtige Belohnungsstruktur fehlt. Ich bekomme nichts. Nur immer neue abstrakte Levels. Die machen eine Menge her, keine Frage, aber ein Erfolgsgefühl bleibt für mich in Naissancee im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. Für mich war's am Ende eher Experiment als Spiel.

Naissancee — Jump&Run

Publisher Limasse Five **Sprache** Englisch **Preis** 15 Euro
USK nicht geprüft **Quelle** Steam **Hardware** A64 X2/4400+ AMD, Geforce 8800 GT 3,0 GB RAM, 2 GB MB Festplatte

Stärken | Schwächen
- ⊕ tolles Spiel mit Licht und Schatten
- ⊕ Soundtrack unterstreicht Levelabschnitte
- ⊕ faszinierend abstrakte Welt
- ⊖ kein Belohnungsgefühl
- ⊖ Sackgassen
- ⊖ ungenaue Sprungabfrage
- ⊖ Checkpoints zu weit auseinander

Fazit: Stilsicher, faszinierend, aber wenig Spiel.



Episoden-Check

The Walking Dead: Episode 2

Kaum hat Clementine wieder Anschluss an eine Gruppe von Überlebenden gefunden, werden sie von einem ungebetenen Gast zur Flucht gezwungen. In **A House Divided** kommt es zum Wiedersehen mit alten Bekannten, aber aufgrund einer unterschwelligen Bedrohung sitzen wir die ganze Zeit angespannt auf der Stuhlkante. Uns stört dabei allerdings, wie selbstverständlich Clem Aufgaben übernimmt, für die eine Elfjährige nicht unbedingt geeignet erscheint. Die Erwachsenen wirken oft wie ein Hühnerhaufen neben der erstaunlich rationalen Clem. Gute Episode, aber bislang fehlt der zweiten Staffel noch ein Highlight. PG



Spieldauer 90 Minuten **Quelle** Steam

Fazit: Hält das Niveau der ersten Episode.



The Wolf Among Us: Episode 2



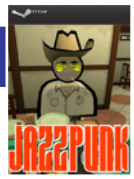
In der zweiten Episode von **The Wolf Among Us** bekommt es Sheriff Bigby Wolf mit noch einem Mordfall zu tun. Dabei führen ihn seine Ermittlungen unter anderem ins Rotlichtmilieu der Märchenfiguren, wo er das dunkle Geheimnis eines Charakters ans Licht bringt. Die Episode bringt neue Gesichter ins Spiel, treibt die Handlung sinnvoll voran und behandelt heikle Themen wie Prostitution und Stalking, allerdings fehlt **Smoke & Mirrors** der Schwung: Es gibt nur eine einzige Quicktime-Sequenz, den Rest der Zeit verbringen wir mit Dialogen. Außerdem hätten wir uns mehr Entscheidungen und Wendungen gewünscht. PG

Spieldauer 90 Minuten **Quelle** Steam

Fazit: Etwas schwächer als die erste Episode.



Jazzpunk



Das schräge Ego-Abenteuer ist kaum Spiel, sondern fast gänzlich eine Aneinanderreihung interaktiver Gags. Das sieht eher krude aus, entpuppt sich aber als erstaunlich unterhaltsam.

Das bizarre Indie-Adventure **Jazzpunk** versetzt uns als Spion in ein Kalter-Krieg-Szenario, in dem wir Datenkassetten stehlen, uns verkleiden, Koffer vertauschen und am Ende im Duell gegen den Oberbösewicht bestehen. Klassisches 007-Handwerk also.



SeichteGags wie dieses **Furzkissen** gibt es in Jazzpunk zuhauf.


Benutzen wir einen Toaster, ballern wir damit in einer **Schießbude**.

Aber eigentlich stimmt das gar nicht. Ja, es gibt diese Agentenhandlung. Ja, am Ende stellen wir uns einem fiesen Fiesling. Doch würden wir **Jazzpunk** spielen, nur um den Abspann zu sehen, wären wir in einer halben Stunde fertig und hätten den Witz an der Sache nicht verstanden. Haben wir aber! Drum brauchten wir für unseren Test ganze drei Stunden bis zum Abspann. Dass wir so trödelten, liegt an der schrulligen Eigenheit des Spiels, voller Gags zu stecken. Auf Schritt und Tritt stolpern wir über alberne Situationen, Charaktere und Aufgaben. Das Gros davon ist komplett irrelevant für den Spielfortschritt und doch sind diese spielbaren One-Liner das Herz und die Seele von **Jazzpunk**. Wir wissen nie, mit welchem Unfug wir als Nächstes konfrontiert werden. Mal fahren wir mit Saucieren ein Wettrennen in Bratensoße, mal klicken wir eine Schildkröte am Strand an und werfen ihr daraufhin kurzerhand Dolche, Kopftuch und Pizza zu. Ein Ninja-Turtles-Gag! Anderorts verwandeln wir Passanten in Fliegen, und wenn wir eine Hochzeitstorte anklicken, landen wir in einem Hochzeits-Shooter namens »Wedding Qake«. Das ist angenehm verrückt. Aber nicht alle Gags zünden, denn kein Wortwitz ist den Entwicklern zu abstrus, keine Pointe zu flach. Spaß macht es dennoch, die verschiedenen Schauplätze nach Lachern abzuklappern. Geschmackssache bleibt **Jazzpunk** jedoch unbedingt – und Verständnissache. Denn ohne gute Englisch-Kenntnisse bleibt der Spaß völlig auf der Strecke. You have been warned! SST

Sebastian Stange | Redakteur | sebastian@gamestar.de



Objektiv gesehen ist das Adventure ganz schöner Murks. Es ist lächerlich einfach, es ist technisch ziemlich lachhaft, und ihm fehlt der rote Faden komplett. Kann das durch Nonstop-Gags auf Furzkissen-Niveau ausgeglichen werden? Ich war skeptisch, musste im Spielverlauf aber immer öfter schmunzeln und teils sogar laut auflachen. Jazzpunk ist in seinen hellsten Momenten superclever und erfreulich surreal. In seinen schwachen Momenten nervt es aber ähnlich schlimm wie ein pubertierender Klassenclown im Zuckerrausch.

Jazzpunk — Adventure

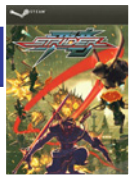
Publisher Adult Swim Games **Sprache** Englisch **Preis** 14 Euro **USK** nicht geprüft **Quelle** Steam
Hardware CPU mit 2,0 GHz, Grafikkarte mit 512 MB VRAM, 2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

Stärken | Schwächen
- ⊕ überdrehte, schrille Spielwelt
- ⊕ Gags und Unsinn ohne Ende
- ⊕ bis zum Schluss überraschend
- ⊖ es fehlt der rote Faden
- ⊖ Humor teils plump
- ⊖ kaum echte Rätsel

Fazit: Irres Nonsens-Adventure voller albernem Klamauk. Muss man mögen!



Strider



Nach fast 15 Jahren Ruhestand meldet sich Hightech-Ninja Hiryu zurück, um sich erneut im Eiltempo durch Gegnerhorden zu meucheln – mit vielen Tugenden und so mancher Schattenseite.

Strider Hiryu hat nach zahlreichen Gastauftritten in anderen Capcom-Spielen endlich wieder die Hauptrolle! In der Neuauflage des Spielhallen-Klassikers stürmt er die Hauptstadt des fiesen Imperators Meio, um die Welt aus dessen totalitären Klauen zu befreien. Das fasst die Handlung auch in ihrer Gänze zusammen. In **Strider** geht's hauptsächlich um blitzschnelle Arcade-Action. Wir laufen, schlagen und springen in einem Affenzahn durch die sechsstündige Kampagne. Mal müssen wir Feindhorden zerlegen, dann wieder steil in die Höhe klettern, um am Ende einen Boss zu bekämpfen. Das gibt uns als Spieler keine Verschnaufpause, immer passiert was. Besonders die Boss-Kämpfe sind spannend inszeniert (wenn wir etwa auf einer riesigen Roboschlange durch die Luft reiten), fallen aber meist zu leicht aus. Auch Erkundung spielt in **Strider** eine Rolle: Hiryu findet neue Gegenstände, mit denen er vorher verschlossene Passagen betreten kann, um versteckte Upgrades zu finden. Die Erkundungselemente sind aber nur eine nette Nebensache. Da **Strider** als »Metroidvania«-Spiel vermarktet wird, hätten wir uns mehr Spieltiefe in diesem Bereich gewünscht. Optisch hat's Held Hiryu dafür gut ins 21. Jahrhundert geschafft – prägnante Charakterdesigns und knallige Effekte (die mit satten Soundeffekten unterlegt sind) bieten was fürs Auge. Weniger gelungen die Umgebungen mit ihrem Einerlei aus Lagerhallen, grauen Straßen und Abwasserkanälen. Da konzentriert man sich lieber auf den dynamischen Spielfluss und einen Strider Hiryu, der dank des gelungenen Reboots in Zukunft hoffentlich noch häufiger die Hauptrolle ergattern wird. DH


Die **Fußsoldaten** fallen wie die Fliegen. Nur in großer Masse werden sie Hiryu gefährlich.


Die **Boss-Amazonen** wollen uns andauernd ans Leder – vergeblich.

Dimitry Halley | Redaktion | redaktion@gamestar.de



Strider Hiryu hat's einfach verdient, dass ihn mehr Leute kennen! Andere Ninja müssen schleichen, Strider pfeift drauf. Und das stellt er zum Glück auch im Reboot unter Beweis. Zwar liefert er wenig Genre-Innovationen, hievt aber dafür das, was Strider schon damals groß gemacht hat, mit sinnvollen Ergänzungen ins 21. Jahrhundert: blitzschnelle Arcade-Action, präzise Bedienung, ständige Bewegung und zahlreiche Gadgets, mit denen ich am Ende selbst den dicksten Boss übertrumpfen kann. Wer würde da noch die leise Tour wählen?

Strider — Actionspiel

Publisher Capcom **Sprache** Englisch, deutsche Untertitel **Preis** 15 Euro **USK** ab 12 Jahren **Quelle** Steam
Hardware Core 2 Duo E6550 2,33GHz , Radeon HD 5670, 4,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Stärken | Schwächen
- ⊕ flotter Spielfluss
- ⊕ knallige Effekte
- ⊕ motivierende Action
- ⊕ abwechslungsreiche Kampagne
- ⊖ manchmal zu leicht
- ⊖ nervige Arena-Passagen
- ⊖ farbarme Level

Fazit: Kurzweilige Ninja-Action, die auf Tempo setzt, aber im Anspruch spart.





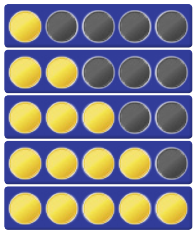
Wir dürfen die dummen, aber sehr mutigen Kerbals mit Jetpacks auch auf **Weltraumspaziergänge** schicken.

Kerbal Space Program

So werten wir



Mit Sternen bewerten wir den **Spielspaß** der Early-Access-Versionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel momentan macht. Weiße verraten, wie viel Potenzial es hat, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen **Preis** der Vorabversion.



Weniger als 5 Euro
5 bis 10 Euro
11 bis 20 Euro
21 bis 30 Euro
mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

Entgegen der landläufigen Meinung muss Raketenwissenschaft nicht zwangsläufig kompliziert sein. In diesem Spiel macht sie sogar verflixt viel Spaß. Von Stefan Köhler

Genre: **Simulation** Publisher: **–** Entwickler: **Squad (Kerbal Space Program ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2014** Status: **zu 80% fertig** Preis: **25 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das kerbalische Raumprogramm begann mit einer telefonischen Kündigung im Oktober 2010: »Ich wollte dir nur sagen, dass ich heute nicht ins Büro komme. Ich kündige. Es ist zu viel. Danke. Aber nein danke«. So wollte sich Felipe Falanghe bei der mexikanischen Marketingfirma Squad von seinem Kollegen Adrian Goya verabschieden und dem zwölfköpfigen Unternehmen den Rücken kehren. Doch die Firma mit Sitz in Mexiko-Stadt war auf Falanghe angewiesen, Goya musste sich etwas einfallen lassen: »Du kannst nicht aufhören. Nimm einen Tag frei. Dann reden wir. Und dann kannst du dein Spiel machen.« Falanghe nahm die Kündigung tatsächlich zurück und arbeitet heute mit sieben weiteren Mitarbeitern an der Raumfahrtsimulation **Kerbal Space Program**. Eine erste Version des Spiels wurde Mitte 2011 veröffentlicht, im März 2013 landete **Kerbal Space Program** als Early-Access-Titel bei Steam. Seitdem hat sich einiges getan, wir haben die Version 0.23 gespielt.

⊕ Stärken

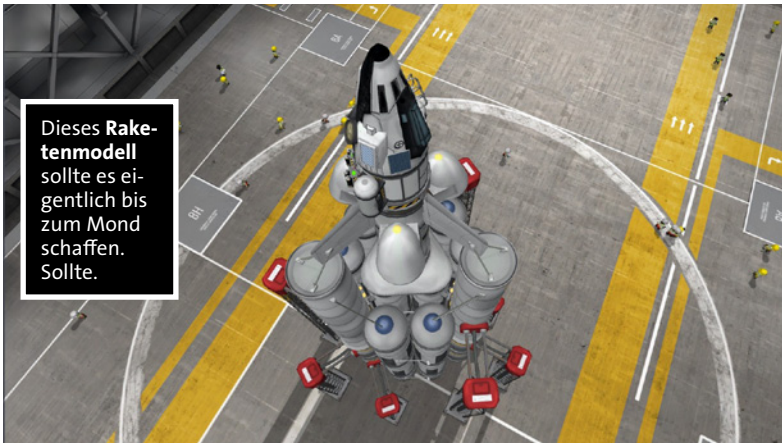
+ toller Sandkastenmodus
+ viele Bauteile, viel Tüftelei
+ toll umgesetzte Physik, auch für Laien verständlich

⊖ Schwächen

- langweiliger Karrieremodus
- wird's irgendwann mal fertig?

In **Kerbal Space Program** sind wir Leiter des namensgebenden KSP, einem fiktiven Äquivalent zur NASA. Denn die Raumfahrtsimulation spielt nicht in unserem Sonnensystem, sondern dem sogenannten Kerbol-System, das den erdähnlichen Planeten Kerbin mit seinen Einwohnern – den Kerbals – beheimatet. Die wollen ins Weltall, und nachdem sie bedauernswerterweise nur über zwei Talente (großen Mut und angeborene Dummheit) verfügen, müssen wir uns um alles kümmern, was eine gewisse Intelligenz erfordert. Also konstruieren wir funktionsfähige Flugkörper und erforschen mit ihnen das Kerbol-System. Dieser Erforschungsaspekt ist allerdings optional, denn neben dem in der aktuellen Version noch nicht fertiggestellten Karrieremodus handelt es sich beim eigentlichen Herzstück von **Kerbal Space Program** um einen freien Sandkastenmodus, bei dem wir alle im Spiel enthaltenen Bauteile zusammensetzen dürfen und keine Zielvorgaben haben.

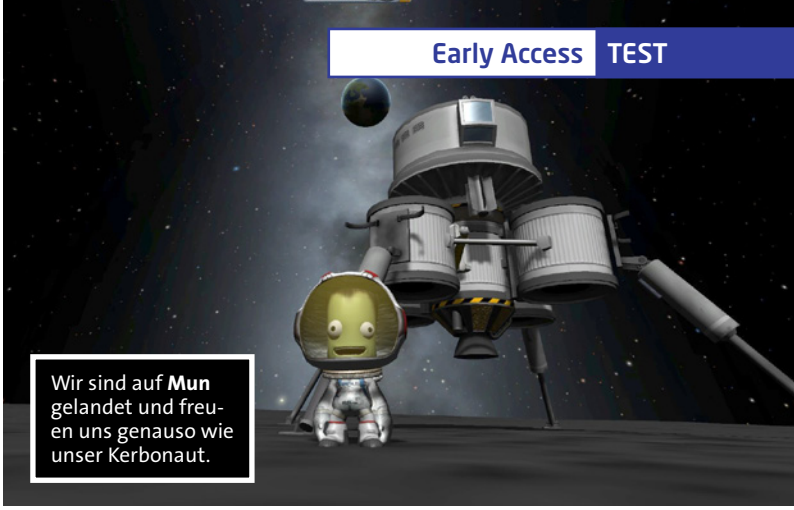
Im freien Spiel bauen wir demnach aus einer Vielzahl von Einzelteilen nach Herzenslust Raketen oder suborbitale Flugzeuge, die wir dann



Dieses **Raketenmodell** sollte es eigentlich bis zum Mond schaffen. Sollte.



Auch komplexe Raumstationen wie die **Kerbal Space Station** (KSS) lassen sich zusammenbauen.



Wir sind auf **Mun** gelandet und freuen uns genauso wie unser Kerbonaut.

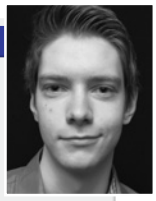
direkt auf der Startrampe oder der Flughafenlandebahn des Kerbal Space Centers ausprobieren dürfen. Ob wir dabei einen Satelliten, eine Marssonde oder gar eine Mondlandemission starten, bleibt uns überlassen. Der Reiz des Sandkastenmodus besteht darin, kreativ zu experimentieren – und auch einfach mal kolossalen Unfug bauen zu dürfen. Unsere Rakete düst nicht schnell genug? Schrauben wir halt noch ein paar Triebwerke dran. Sie fliegt immer noch zu lahm? Dann nochmal 20 Triebwerke dran und ein paar stylische Flügel noch dazu. Auch für Hardcorespieler ist das freie Austoben eine Möglichkeit, ungestört und ohne die Hürden des Karrieremodus' an Großprojekten wie einer mehrteiligen Raumstation arbeiten zu können.

Apropos Karrieremodus: Der bietet ohnehin kaum Alleinstellungsmerkmale gegenüber dem Sandkastenmodus. Im Unterschied zum freien Spiel haben wir nur eine begrenzte Auswahl von Bauteilen und müssen über Wissenschaftspunkte nach und nach zusätzliche Triebwerke, Treibstofftanks und Raumkapseln freischalten. Die Punkte wiederum erhalten wir durch verschiedene Aktivitäten unserer Kerbals, zum Beispiel durch Crew-Berichte, der Beobachtung von Materialien unter verschiedenen Bedingungen, durch Temperaturmessungen oder das Sammeln von Bodenproben. Unsere erste Rakete schafft es dabei noch gar nicht in den Weltraum, wir fliegen also zuerst zu den unterschiedlichen Landschaften von Kerbin und untersuchen Wüsten, Meere und Polkappen unseres Heimatplaneten, bevor wir genug Forschungspunkte für Orbitalflüge gesammelt haben. Das ist in der aktuellen Version noch alles andere als spannend: In den ersten Spielstunden feuern wir unsere Rakete in Richtung einer Klimazone, lassen die Kapsel landen und unseren Kerbal eine Bodenprobe sammeln, bevor wir ihn per Knopfdruck evakuieren. Im Weltraum ändert sich an diesem Spielprinzip nichts, wir untersuchen zuerst die unterschiedlichen Stufen der Atmosphäre und schließlich auch Kerbins Monde sowie die anderen Planeten des Kerbol-Systems. Da die Landschaften karg sind und nicht zum Entdecken einladen, sind der Freischaltungsdrang und das Erfolgserlebnis, mit begrenzten Bauteilen heldenhafte Ergebnisse zu erzielen, momentan die einzigen Gründe, eine Spielerkarriere zu starten. In Zukunft sollen die Bauteile außerdem Spielwährung kosten, die nur begrenzt zur Verfügung steht und aus Forschungsverträgen verdient werden müssen.

Prima: Wir können **Kerbal Space Program** ohne jegliches Vorwissen spielen, solange wir ein gewisses Interesse an Astronomie und Physik mitbringen. Die im Spiel eingebauten Tutorials erklären nicht nur die Grundmechaniken vom Bau der ersten Rakete bis zum ersten Weltraumflug, sie lehren uns auch wortwörtlich spielend das Raumfahrtvokabular um Apsis, Prograd und Inklination, das die Flugbahn und -richtung unseres Raumschiffes beschreibt. Der Bau von Raketen geht einfach von der Hand, simple Raumfahrzeuge sind binnen Sekunden gebaut. Wir wählen Bauteile aus einer Liste aus und stecken sie zusammen, grüne Ankerpunkte zeigen dabei an, wo etwas angeflanscht werden darf. Einige Teile wie Tragflächen können dagegen auch ohne feste Position angeschlossen werden, wir entscheiden selbst, wo die hinkommen sollen. Auch die Steuerung benötigt nur minimale Einarbeitung und belegt weniger Tasten als ein handelsüblicher Shooter. Wir lenken und drehen unser Gefährt frei und stellen den Schub ein. Per Druck auf die Leertaste zünden wir dabei die von uns vorher festgelegten Raketenstufen – kinderleicht. Sollten wir unseren Kerbal auf einen (Weltraum)-Spaziergang schicken, lenken wir ihn mit einem Jetpack. Darüber hinaus können wir viele Dinge einfach ausprobieren, bis sie richtig funktionieren, Mathematik benötigen wir auch bei einer Mondlandung noch nicht. Wer trotzdem rechnen möchte, darf sich in **Kerbal** aber genauso zu Hause fühlen wie absolute Matheanfänger. Nicht umsonst sieht das Tutorial für fortgeschrittene Raketentechnik auf dem offiziellen Kerbal-Wiki aus wie eine Physik-Abiturprüfung.

Dumm, aber mutig

Dass die meiste Rechenleistung bei **Kerbal Space Program** in die Physik investiert wird, lässt sich an der rudimentären Optik erkennen. Auch der Sound ist spärlich und verschwindet nicht oberhalb der Atmosphäre, obwohl das realistisch wäre. Immerhin ist die Musik passend gewählt: von amerikanisch-patriotischen Fanfaren im Hauptmenü, den jazzigen Stücken im Raketenhangar bis zu den sphärischen Klängen im Orbit. Die Community-Anbindung von **Kerbal Space Program** ist außerdem vorbildlich, im Hauptmenü können wir zum Beispiel auf die offizielle Modding-Plattform »SpacePort« zugreifen, die bereits mit Tausenden modifizierten Raketenparts oder Neuentwicklungen gefüllt ist. Auch das offizielle Wiki erklärt von den ersten Schritten im KSB bis hin zu fortgeschrittenen Orbitalmanövern alle erlernbaren Kniffe. Die Bildschirmtexte sind übrigens englisch, es gibt im Netz aber auch deutsche Sprachpakete per Mod. Der aktuelle Entwicklungsstand macht uns hingegen Sorgen. **Kerbal Space Program** ist nach über drei Jahren Entwicklungszeit immer noch bei der Versionsnummer 0.23. Das klingt schlimmer, als es ist, schließlich sind große Teile des Spiels fertig und sorgen bereits für stundenlangen Spielspaß. Dass **Kerbal Space Program** aber in naher Zukunft in einer annähernd fertigen Version erscheint, würden wir vorsichtig bezweifeln. Es zu spielen, lohnt sich trotzdem. Stefan Köhler / JG



Stefan Köhler | Redaktion | redaktion@gamestar.de

Schade, dass Kerbal Space Program nicht zu meiner Schulzeit erschienen ist. Kein Spiel vermittelt so viel theoretisches Wissen über Astronomie und Aeronautik im Vorbeigehen, ohne dabei zur mondstaubtrockenen Lernsoftware zu verkommen. Denn an erster Stelle steht der pure Spaß am Ausprobieren: Ich bastle an Raketen, teste meine Entwürfe und starte schließlich Missionen ins All. Das motiviert und wird richtig spannend, etwa wenn ich bei einer Geschwindigkeit von 2.500 Metern pro Sekunde im Orbit millimetergenau ein Raumschiff an eine Station ankopple. Dennoch haben die Entwickler noch viel zu tun: Simple Komfortfunktionen wie ein Notizblock fehlen schmerzlich. Die Technik ist bis auf die sehr gute Physik nur mittelmäßig, und wer lieber vorgefertigte Aufgaben abarbeitet, statt sich eigene Herausforderungen auszudenken, den wird das Spiel langweilen. Zudem lassen sich die Entwickler selbst nach über drei Jahren Entwicklungszeit nicht dazu hinreißen, den Starttermin einzugrenzen. Wenn Sie aber auch nur einen Funken Interesse an Raumfahrt haben oder zumindest Ihre Kinder dafür begeistern wollen, dann kann ich den Griff zur Early-Access-Version empfehlen – sofern Ihnen die knapp 25 Euro nicht zu happig sind. Am besten probieren Sie zunächst die Gratis-Demo bei Steam aus.

Spielspass ★★★★★ Preis ●●●●●

Laika starb am 3. November 1957 im Erdorbit.



Kenshi

Entwickler: Lo-Fi Games **Preis:** 15 Euro
Status: zu 30% fertig
Worum geht's: In einer postapokalyptischen Wüstenlandschaft kämpfen wir um Beute, Ressourcen – und ums Überleben.



Kenshi könnte man auch als »Tatooine-Simulator« unter den Rollenspielen bezeichnen: 400 Quadratkilometer Wüstenlandschaft, unzählige Städte im Stil von Wasteland oder Fallout, die mehr schlecht als recht aus Schrott und Lehm zusammengenagelt wurden, und alle Freiheit der Welt, was wir mit unserer selbst erstellten Figur darin anstellen. Beispielsweise kämpfen wir gegen Banditen und klauben uns Beute zusammen, oder wir erstellen uns gleich eine ganze Truppe, um irgendwo in der Wüste eine kleine Siedlung zu gründen. Je nach Spielstil fühlt sich das eher an wie ein klassisches Rollenspiel oder wie ein Echtzeit-Strategiespiel.



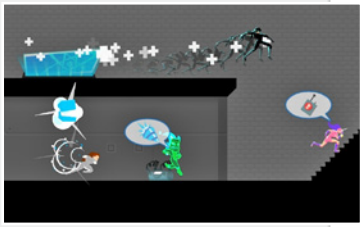
Dimitry Halley Kollege Johannes Rohe meinte recht treffend: »Das Spiel sieht ja aus wie ein Bug!« Und das ist leider die bittere Realität von Kenshi. Zwar motivieren die spielerische Freiheit und das Heranwachsen der eigenen Figuren von Siedlern oder Landstreichern zu Überlebensexperten, doch es lässt sich kaum leugnen, dass das Spiel seit 2011 im Alpha-Status schwelt und sich seitdem eher in Ameisenschritten weiterentwickelt hat. Zahlreiche Bugs stören den Spielfluss, die Technik versagt an jeder Ecke, das Menü sieht nach Industrie-Bohrmaschine aus, und am Ende des Tages fällt es mir schwer zu glauben, dass sich Kenshi in absehbarer Zeit ein bisschen Fleisch auf seine sandigen Knochen packen wird.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●●○○

Speedrunners



Entwickler: DoubleDutch Games **Preis:** 10 Euro
Status: zu 80% fertig
Worum geht's: Um-die-Wette-Jump&Run mit Power-Ups, Turbo-Boosts und Greifhaken.



Kennen Sie Canabalt oder Bit. Trip Runner? Also Spiele, in denen Sie durch zweidimensionale Levels laufen und Fallen sowie Gegnern ausweichen? Dann stellen Sie sich das Ganze jetzt mal mit Power-Ups und Greifhaken vor und addieren Sie drei Mitspieler, mit denen Sie um die Wette laufen – wer zu langsam ist, fliegt raus! Und damit willkommen zu Speedrunners. Wir können zwar online spielen, sein volles Potenzial entfaltet das Spiel aber nur mit vier Freunden vor einem Bildschirm. Wenn wir nicht genug Freunde zur Hand haben, können aber auch KI-Gegner einspringen. Einzelspieler versuchen sich im Kampf gegen die Uhr.



Johannes Rohe Multiplayer-Spiele, die vor allem für einen gemeinsamen Abend mit Freunden gemacht sind, haben momentan Hochkonjunktur. Neben Nidhogg und Broforce gehört Speedrunners dabei zu meinen absoluten Lieblingen. Wo sonst kann ich meinen Kontrahenten Minen in den Weg schleudern, während ich mit dem Greifhaken an ihnen vorbeischwinge? Schade aber, dass sich online zurzeit nur sehr wenige Spieler tummeln. Auch einige Bugs und ein umständliches Menü schmälern noch den Spielspaß. Mit dem Einbau eines Leveleditors per Patch hat das Team aber einen der wichtigsten Punkte auf seiner Agenda abgehakt und kann sich nun dem Feintuning widmen.

Spielspaß ★★★☆☆ Preis ●●○○○

Magicka: Wizard Wars



Entwickler: Paradox North **Preis:** 13 Euro
Status: zu 60% fertig
Worum geht's: Hektische Arenakämpfe mit interessantem Magiesystem.



Mit Wizard Wars verwandelt Paradox North das Action-Rollenspiel Magicka in ein flottes Multiplayerspiel. Zwei Teams mit je vier Magiern kämpfen um den Besitz von drei Auferstehungspunkten. Wer die hält und alle Feinde beseitigt, hat gewonnen. Dabei darf das aus Magicka bekannte Magiesystem nicht fehlen: Um Zauber zu wirken, kombinieren wir drei von acht Elementen. Jede der unzähligen Kombos führt dabei zu einem anderen Ergebnis; aus Eis, Wasser und Schild entsteht beispielsweise ein Frostwall, aus Blitz, Arkan und Feuer ein Todesstrahl. Durch gewonnene Partien steigen wir im Level auf, und können uns neue Ausrüstung kaufen.



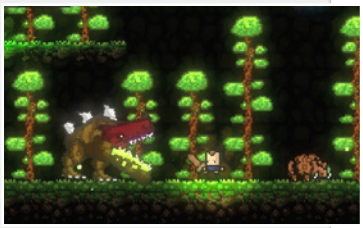
Johannes Rohe Vorsicht, der Early-Access-Zugang für Magicka: Wizard Wars kostet zwar rund 13 Euro, das fertige Spiel soll jedoch als Free2Play-Version erscheinen. Deshalb sollten nur Enthusiasten, die den Vorgänger lieben und die Entwicklung unterstützen möchten, jetzt schon zuschlagen. Außer dem Alpha-Zugang und einigen Items bekommt man nämlich nichts für sein Geld. Auf Dauer fehlt es zudem noch an Abwechslung wie anderen Spielmodi. Das macht Wizard Wars aber noch lange nicht zu einem schlechten Spiel. Mir sind die schnellen Kämpfe zwar viel zu unübersichtlich, wer Spaß an rasanten Teamschlachten hat, sollte aber später zumindest die kostenlose Version antesten.

Spielspaß ★★★☆☆ Preis ●●●○○

Magicite



Entwickler: SmashGames **Preis:** 9 Euro
Status: zu 70% fertig
Worum geht's: In einer Pixel-2D-Welt hüpfen, kämpfen, aufleveln und Items craften – mit nur einem Leben!



Es sieht aus wie Terraria, hat ebenfalls ein Crafting-System und zufallsgenerierte 2D-Levels, spielt sich aber anders: Im Action-Rollenspiel Magicite haben wir nur ein einziges Leben. Damit müssen wir auskommen, während wir Monster verprügeln, Bäume fällen, Erz abbauen und neue Werkzeuge, Waffen oder Tränke herstellen. Levels voller Gegner und Hindernisse wechseln sich mit Städten ab, in denen wir gefundene Schätze in bessere Ausrüstung investieren. Bis wir darin einigermaßen gut sind, erleben wir viele Tode. Das Spiel ist nämlich sauschwer – besonders im Online-Koop-Modus, wo alle Ressourcen geteilt werden.



Sebastian Stange Ein einziges Leben! Wenn ich es verliere, muss ich neu anfangen. Diese »Permadeath«-Mechanik kann superspannend sein, bei Magicite zündet sie jedoch nicht ganz, weil der Einstieg ins Spiel für meinen Geschmack zu gleichförmig ausfällt und viele Spielinhalte zu unfertig sind. Wirklich viel Abwechslung gibt es derzeit also noch nicht, da fehlt mir die Motivation, immer wieder von vorne zu beginnen. Charme und Potenzial hat das ulkige Spielchen trotzdem, und ich bin gespannt, wie es sich zukünftig entwickelt. Bislang ist es nicht mehr als ein netter Spaß für zwischendurch, geübte Spieler erreichen den finalen Boss bereits nach einer Stunde.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●○○○

Dead State



Entwickler: DoubleBear Productions **Preis:** 23 Euro
Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Zombies haben die Menschheit dahingerafft, und wir bauen eine Schule zum Überlebensbunker aus.



In Dead State verschanzen wir uns mit einer Gruppe von Überlebenden in einer verlassenen Schule mitten in Texas. Wir stellen uns einen Plündertrupp zusammen und grasen im Südstaat alles ab, was man irgendwie zu etwas Brauchbarem zusammenpappen kann, um unser Schulversteck mit neuen Kameraden, Fressalien und Luxusartikeln aufzustocken. Wie Jagged Alliance 2 schaltet das Spiel auf Rundentaktik um, sobald wir beim Erkunden auf hirnlose Fleischfresser oder feindliche Menschen treffen. Das Rollenspielsystem ist derzeit noch nicht fertig – im fertigen Spiel werden wir unsere Hauptfigur selbst erstellen dürfen.



Dimitry Halley Schiebt man das abgedroschene Setting mal beiseite, dann ist Dead State ein solider Rundentaktik-Rollenspiel-Hybrid. Die NPCs vermitteln genug Glaubwürdigkeit, die Talentpalette und die Ausbaumöglichkeiten für das eigene Versteck sorgen für spielerische Tiefe abseits der Kämpfe. Jedoch ist bisher nur eine Spielwoche in abgespeckter Form verfügbar – die Entwickler versprechen eine riesige offene Spielwelt samt Fraktionen und zahlreichen NPCs, die auf die moralischen Entscheidungen des Spielers reagieren. Noch dazu sollen sich Zombie-Infektionen dynamisch auswirken. Damit hat Dead State durchaus das Potenzial, mehr als einfach nur solide zu werden.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●●●○

The Memory of Eldurim



Entwickler: Liminal Games **Preis:** 19 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Hübsches Rollenspiel mit CryEngine 3 und unorthodoxem Talentsystem.



Rollenspiele wie The Memory of Eldurim sind dünn gesät, denn unsere Talente verbessern sich hier, je öfter wir sie nutzen, und nicht etwa, indem wir Fähigkeitspunkte investieren. Mit Waffe und Schild stürzen wir uns in der offenen Spielwelt in actionlastige Kämpfe gegen allerhand Gegner wie z.B. untote Skelettfeinde, wobei wir auch von Magiekräften Gebrauch machen können. Zudem sieht das Spiel für ein Rollenspiel dank der CryEngine 3 mit ihren schönen Landschaften und ansprechenden Lichteffekten sehr gut aus. Für Langzeitspaß fehlt es aber noch an Inhalt, bisher geht's nur ums Kämpfen und Beutesammeln.



Musa Altun Dass The Memory of Eldurim sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet, merkt man an allen Ecken und Enden. Seien es die Bugs, der Sound, die Kampfmechanik oder fehlende Animationen – auf die Jungs von Liminal Games wartet noch ein großes Stück Arbeit. Zumal ihre Pläne sehr ambitioniert sind: Ein Crafting-System, Stealth-Elemente und diverse weitere Neuerungen sollen noch ihren Weg ins Spiel finden. Wer das bei Kickstarter gescheiterte Spiel unterstützen möchte, darf zur Early-Access-Version greifen. Alle anderen warten lieber ab, bis das Abenteuer fertig ist, denn der gebotene Inhalt ist für ein Rollenspiel mit offener Spielwelt noch zu wenig.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●●○○

Hegemony Rome



Entwickler: Longbow Games **Preis:** 25 Euro
Status: zu 40% fertig

Worum geht's: Römische Heere führen und sie mit Nachschub versorgen.



Hegemony Rome schickt uns als Römergeneral und Kaiser in spe ins antike Europa, wo wir Legionen verschieben und Schlachten schlagen. Anders als in Rome 2 springen wir dabei aber nicht zwischen Strategie- und Gefechtskarte hin und her, sondern verwalten und kämpfen auf derselben, stufenlos zoombaren Hauptkarte. Eine wichtige Rolle spielt die Versorgung: Wenn die Nahrungsvorräte schwinden, gehen auch Moral und Kampfgeist über die Wupper. Also müssen wir von Bauernhöfen Nachschublinien zu unseren Feldlagern ziehen. Die Gefechte spielen sich zum Testzeitpunkt allerdings noch zu chaotisch-wuselig.



Christian Weigel Krieg besteht eben nicht nur aus Heldentum, sondern vor allem aus Logistik – deswegen gefällt mir Hegemony Rome. Durch die kleinen Einheiten von durchschnittlich drei Dutzend Mann pro Trupp und die – offen gesagt – miese Grafik fehlt dem Spiel natürlich die Epik eines Total War, aber dank dem starken Fokus auf der Nachschubsituation der Truppen habe ich wirklich das Gefühl, für eine antike Armee im Feld verantwortlich zu sein. Dass es noch keinen Spaß macht, diese Armeen kämpfen zu lassen, schiebe ich auf die unfertige Version. Im Idealfall werde ich im fertigen Spiel meine Legionsblöcke genauso einfach in Position bringen können wie in den Total-War-Schlachten.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●●●○

Plague Inc: Evolved



Entwickler: Ndemic Creations **Preis:** 14 Euro
Status: zu 85% fertig

Worum geht's: Eine Krankheit entwickeln, die die Menschheit auslöscht.



Plague Inc: Evolved ist hochgradig morbide und kennt nur ein Ziel: Lösche die gesamte Menschheit mit einer selbst erschaffenen Krankheit aus. Auf der Strategiekarte suchen wir dafür ein Startland aus, sammeln durch Neuinfektionen DNA-Punkte, verteilen diese auf neue Übertragungswege und immer schlimmere Symptome und mutieren so vom harmlosen Schnupfen zur Biowaffe. Wird das Virus zu früh entdeckt, forscht die Welt panisch nach dem Heilmittel, und alles war umsonst. Also infizieren wir möglichst schleichend die Menschheit – um sie dann mit Fähigkeiten à la »Vollständiges Organversagen« auszurotten.



Stefan Köhler Plague Inc: Evolved ist die Umsetzung eines Mobile-Spiels, und das merkt man auch an Bedienung und dem schnellen Spielfluss. Die Partien sind kurz und knackig, man erwischt sich selbst dabei, immer wieder eine neue Runde zu starten. Warum ich aber satte 13 Euro mehr für etwas bessere Grafik und viele Versprechen des Entwicklers ausgeben soll, kann ich schlicht nicht nachvollziehen. Wenn der Multiplayer erst einmal da ist und es abwechslungsreiche Szenarien gibt, schaue ich mir das Spiel gerne nochmal an. Fans von Introversions Nuklearkriegssimulation Defcon dürfen sich das ähnliche Plague Inc: Evolved gerne kaufen, alle anderen greifen zum Handyspiel.

Spielspaß ★★☆☆☆ Preis ●●●○○

Im 14. Jahrhundert tötete die Pest zwischen 30 und 70 Prozent der europäischen Bevölkerung.

ANZEIGE

AION®

FREE-TO-PLAY

Vor langer Zeit schuf der Gott Aion eine blühende Welt im Inneren eines Planeten: Atreia. Um den fragilen Himmelskörper zu stabilisieren, verlief der Turm der Ewigkeit als senkrechte Säule mitten hindurch. Er war angefüllt mit Äther, sodass er wärmendes Licht spendete. Aion begann, seine neue Welt zu bevölkern und schenkte den Menschen das Leben. Zudem schuf er die Draken, denen die Aufgabe der Beschützer Atreias zuteilwurde. Doch sie gaben sich mit ihrer Rolle nicht zufrieden, strebten nach Macht und nannten sich fortan Balaur. Es entbrannte ein Streit um die Vorherrschaft, in dessen Verlauf Aion auserwählte Menschen mit Äther erfüllte. Sie entwickelten enorme Kräfte und die Fähigkeit zu fliegen – dies war die Geburtsstunde der mächtigen Daevas. Doch selbst sie konnten die bevorstehende Katastrophe nicht abwenden: Der Turm wurde zerstört und Aions Licht erlosch für immer. Seiner Stütze beraubt, brach der Planet entzwei und die beiden Hälften drifteten auseinander. Aus den Trümmern Atreias erhoben sich zwei neue Völker, die seither in Krieg miteinander leben: die Asmodier und die Elyos.

DAS IST AION FREE-TO-PLAY

AION Free-to-Play ist ein actiongeladenes MMORPG des koreanischen Entwicklerstudios NCSOFT, das dem Spieler Flügel verleiht. Ursprünglich mit einem Abo-Modell gestartet, wurde AION im Februar 2012 vom Publisher Gameforge auf Free-to-Play umgestellt. Die Abo-Gebühren sind seitdem Vergangenheit und alle Spielinhalte kostenlos spielbar.
Sie werden zum Elyos oder Asmodier und führen einen erbitterten Krieg um die Zukunft Ihrer Heimat. Seit der großen Katastrophe leben die Elyos auf der lichtverwöhnen Hälfte des zerstörten Planeten. Sie glänzen durch Schönheit und Anmut, sind jedoch gefürchtete Gegner. Die Asmodier leben auf der Schattenseite Atreias. Die Finsternis machte sie zäh und willensstark. Sie haben Krallen und ihre Augen leuchten rot, sobald sie in den Kampf ziehen. Die dritte (nicht spielbare) Fraktion sind die Balaur, drachenähnliche Wesen, die auf der Außenseite des Planeten leben. Sie gieren nach Macht und vergießen selbst das Blut Unschuldiger, um ihr Ziel zu erreichen.





Doch die Balaur werden schon bald einen ernstzunehmenden Gegner bekommen: Auf Stufe 9 steigen Sie zu einem Daeva auf – einem mächtigen Krieger mit der Fähigkeit zu fliegen. Dank Ihrer prächtigen Schwingen kommen Sie in vielen Gebieten nicht nur schneller ans Ziel, sondern bestreiten auch spektakuläre Luftkämpfe. Heben Sie ab!

DAS ABENTEUER BEGINNT

Bevor Sie nach Atreia aufbrechen, kreieren Sie einen Helden nach Ihren Vorstellungen. Wählen Sie dazu eine der sechs Charakterklassen. Mit Update 4.0 wurde die Heldenriege durch zwei Neuzugänge verstärkt: der Künstler (mit der Spezialisierung „Barde“) und der Ingenieur (mit der Spezialisierung „Schütze“). Während der Barde seine Feinde und Mitstreiter musikalisch verzaubert, setzt der Schütze unter Einsatz seiner Ätherkanone oder des Ätherrevolvers auf geballte Durchschlagskraft.
Dank des umfangreichen Charaktereditors haben Sie die Möglichkeit, Ihren Helden bis ins kleinste Detail zu gestalten – von der Frisur über Muttermale bis hin zur Stimme. Zudem stehen im Verlauf Ihres Abenteuers unzählige Waffen, Kostüme und Flügel zur Auswahl. Ihrer Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!



FACTS

ENTWICKLER: NCSOFT
PUBLISHER: GAMEFORGE
FORMAT: FREE-TO-PLAY; CLIENTBASIERT
GENRE: FANTASY-MMORPG
ERSCHEINUNGSJAHR: 2009
SPRACHEN: DEUTSCH, ENGLISCH, FRANZÖSISCH, SPANISCH, ITALIENISCH, POLNISCH, TÜRKISCH
USK: AB 12
WEB: WWW.AIONFREETOPLAY.COM

Kreativ austoben können Sie sich auch in Ihren eigenen vier Wänden. Seit Update 3.0 steht jedem Abenteurer ab Stufe 21 ein Apartment zur Verfügung, das individuell eingerichtet werden kann. Erholen Sie sich von kräftezehrenden Schlachten oder laden Sie Ihre Freunde ein, um rauschende Partys zu feiern. Sollte Sie mehr Platz benötigen, können Sie sich in einer Auktion sogar ein ganzes Haus anmieten.



Doch lassen Sie die Pausen nicht zur Regel werden, denn Arbeit macht das Leben süß: In AION Free-to-Play haben Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Handwerke zu erlernen wie Alchemie, Nähkunst, Waffen- oder Möbelherstellung. Je nach Stufe Ihres Könnens und gewähltem Beruf stellen Sie unter anderem machtvolle Tränke, Rüstungen oder Einrichtungsgegenstände für das eigene Apartment her. Frohes Schaffen!



Arbeit allein macht allerdings nicht glücklich. Ein Miol steigert die Stimmung und ist überaus nützlich, denn die tierischen Begleiter haben unterschiedliche Fähigkeiten. Einige Exemplare tragen mit Freude Ihre Gegenstände, andere warnen vor Feinden oder bedanken sich bei Fütterung mit Handwerksmaterialien.
Wer sich Blasen an den virtuellen Füßen ersparen und schneller ans Ziel kommen möchte, sollte sich ein Taroc zulegen. Die fliegenden Reittiere gibt es in vielfältigen Varianten wie bunte Wolken, motorradähnliche Mophads oder Saurier namens Pagati - für jeden Geschmack ist etwas dabei.

PLAY.AIONFREETOPLAY.COM
GAMEFORGE NCSOFT

AUF IN DEN KAMPF

Das Leben in Atreia ist gefährlich, denn Ihre Feinde lauern überall. Durch das Ausrüsten von Mana-, Verzauberungs-, Idian- oder Gottsteinen verbessern Sie Ihre Rüstung und Waffen, um sich optimal auf spannende Schlachten vorzubereiten. Das Kampfsystem entwickelt sich während des Spielverlaufs stetig weiter und bietet zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten. Durch den Kauf von Fertigkeitsbüchern bei Klassenausbildern oder das Ausrüsten von Stigmen lernen Sie auf Ihrer Reise Skills dazu, mit denen Sie Ihre Gegner das Fürchten lehren.
AION Free-to-Play verfügt über ein PvPvE-System (Player versus Player versus Environment). Beim Absolvieren der über 8.000 spannenden Quests werden Sie neben außergewöhnlichen Monstern auf Spieler der gegnerischen Fraktion treffen, die Ihnen nach dem virtuellen Leben trachten. Ein Großteil der PvP Kämpfe spielt sich im Abyss ab – ein zerklüftetes Gebiet aus schwebenden Bruchstücken des Turms der Ewigkeit, das sich zwischen den beiden Hälften Atreias befindet. Da die Atmosphäre dort von Äther erfüllt ist, ist das Fliegen im gesamten Abyss möglich. Stellen Sie sich auf spannende Luftkämpfe ein!

Neben waghalsigen Luftschlachten können Sie Ihren Mut in Artefakt- und Festungseroberungen beweisen. Schließen Sie sich mit Ihren Freunden zu einer Legion zusammen und stürmen für Ihre Fraktion das begehrte Bollwerk.

Doch Vorsicht: Die gegnerische Fraktion wird es Ihnen nicht kampflos überlassen! Als Lohn für die Eroberung winken neben speziellen Ausrüstungsgegenständen auch Medaillen und Abyss-Punkte, die bei speziellen Händlern gegen kostbare und besonders starke PvP-Rüstungen, Waffen und Items getauscht werden können. Zudem erhalten Sie je nach besetzter Festung Zugang zur entsprechenden Instanz. AION Free-to-Play verfügt über 70 dieser fordernden und abwechslungsreichen Dungeons. Egal ob solo, in der Gruppe oder einer Allianz – hier sind Mut und Kampfgeschick gefragt. In einigen Instanzen lauert jedoch die Bedrohung durch gleich zwei Feinde:
die gegnerische Fraktion und die Balaur. Seien Sie auf der Hut!









DER AION-SHOP

AION Free-to-Play verzichtet auf Abogebühren. Alle Inhalte sind jedem Spieler frei zugänglich. Wer jedoch seine Heldenriege von zwei auf acht erweitern, von verkürzten Abklingzeiten der Instanzen profitieren oder das Auktionshaus im vollen Umfang nutzen möchte, kann im AION-Shop ein Gold-Paket erwerben. Es schaltet für 30 Tage alle Komfortfunktionen frei. Zudem lohnt sich der Kauf in zweierlei Hinsicht: Für jedes aktivierte Gold-Paket steigen Sie im Veteranen-System um eine Stufe auf und erhalten kostbare Items als Belohnung für Ihre Treue.

Auch für Individualisten hat der AION-Shop einiges zu bieten. Gönnen Sie sich zum Beispiel modische Kostüme, Waffenskins, Items zur Unterstützung beim Stufenaufstieg oder adoptieren Sie ein neues Miol, das Sie auf Ihren Abenteuern begleitet. Das Angebot wird regelmäßig erweitert, hier ist für jeden etwas dabei. Eins findet man im AION-Shop jedoch nicht: Pay-to-Win-Gegenstände wie Waffen, die einen unfairen Vorteil im Kampf garantieren. Jeder Spieler, ob zahlend oder nicht, hat in AION Free-to-Play dieselben Chancen.

UPDATE 4.5 KOMMT IM APRIL

Am 09. April 2014 wird ein neuer Meilenstein in der Geschichte AIONs gesetzt und Update 4.5 auf die europäischen Server gespielt. Es beinhaltet unter anderem die zweite Spezialisierung des Ingenieurs: den Ätherтech. Mit ihm schwingen Sie sich auf einen eindrucksvollen Mech, um Ihre Gegner in Angst und Schrecken zu versetzen.

Zudem erwarten Sie acht neue Instanzen. So kommt es beispielsweise auf dem Schlachtfeld der Stahlmauerbastion zum spannenden Kampf gegen Balaur-Oberbefehlshaber Paschid, nachdem Sie mithilfe eines Panzers die Festungsmauer zerstört haben. In dieser Instanz treten auf Seiten der Elyos und Asmodier jeweils 24 Spieler an – eine epische Schlacht, die ihresgleichen sucht. Zusätzlich wird mit 4.5 ein neues Ehrenpunkte-System ins Spiel implementiert. Ähnlich wie die Abyss-Punkte können Sie die Ehrenpunkte durch Siege im Kampf verdienen und mit ihnen im Offiziersrang aufsteigen.

Neben regelmäßigen Updates gibt es in AION Free-to-Play ständig etwas Neues zu entdecken. In den zahlreichen Ingame-Events geht es zum Beispiel tief hinab in das Grab des verstorbenen Shugo-Kaisers, wo sich kostbare Items verbergen. Im Zirkus des Grauens gilt es eine entführte Fee zu retten und in der Ingame-Lotterie winken wertvolle Preise. Auch außerhalb des Spielgeschehens wird einiges geboten. So entwarfen AION-Spieler in einem Wettbewerb neue Waffen für den Barden und Schützen, die anschließend ihren Weg ins Spiel fanden. In einem weiteren Gewinnspiel wurde das beste AION-Geburtstagsständchen gesucht. Der Song des Gewinners wurde anschließend in einem professionellen Tonstudio aufgenommen. Es lohnt sich also, regelmäßig im Spiel und auf der Website vorbeizuschauen.



Freispiel

Loadout

Free2Play

WAS **Multiplayershooter** WER **Edge of Reality**
WO **Steam** WANN **31.1.2014** GELD **kostenlos**

Free2Play, Multiplayer-Shooter, Comic-Look, reichlich Humor: Die Parallelen zwischen **Loadout** und **Team Fortress 2** sind nicht von der Hand zu weisen. Auf durchdachten und angesichts von gerade mal acht Spielern recht überschaubaren Maps ballern wir in den vier, blöderweise nicht frei wählbaren Modi Blitz (Variante von »Hauptquatier« aus **Call of Duty**), Death Snatch (Variante von »Abschuss bestätigt«), Gewinnung (Wetteinsammeln von wertvollem Rohstoff) und Presslufthammer auf unsere Gegner. Bei Letzterem handelt es sich um eine Abwandlung von Capture the Flag, bei dem wir anstatt einer Flagge einen Hammer klauen, mit dem wir dann ordentlich austeilen können. Leider waren zum Testzeitpunkt nur vier Karten spielbar, allerdings haben die Entwickler bereits Nachschub versprochen. Eine große Stärke von **Loadout** sind die schier unzähligen Anpassungsmöglichkeiten, die uns das Spiel an die Hand gibt. Wir dürfen nicht nur die Optik unserer Spielfigur verändern (Hose an, Hose aus? Bart? Mütze?), sondern auch unsere Schießprügel: Im modular aufgebauten Waffenbaukasten können wir Knarrentyp, Aufsatz, Magazingröße, Visier, Feuermodus und vieles Weitere frei bestimmen. Im Tech-Baum lassen sich Waffen und Ausrüstungsgegenstände verbessern, wozu jedoch Blutonium (sic!) nötig ist, das wir uns in den Partien zusammen mit Erfahrungspunkten verdienen. **Loadout** gestaltet sich äußerst einsteigerfreundlich und ist trotz Free2Play-Modell gut ausbalanciert, da wir zwar auch echtes Geld auf den virtuellen Tresen legen können, aber nicht müssen. Wer es trotzdem tut, kann sich Erfahrungs- und Blutonium-Boosts, weitere Inventarslots und allerlei kosmetische Artikel kaufen, besitzt aber keinen entscheidenden Vorteil, da sich alle relevanten Aspekte wie Upgrades freispielen lassen. Neben der guten Balance glänzt **Loadout** zudem mit reichlich Humor, denn das Spiel nimmt sich selbst nicht zu ernst und bietet hämische Siegesjubeleien und -animationen, von Gangnam Style, Popogewackel (Twerking), Michael-Jackson-Moves bis hin zu Headbanging. Wenn wir **Loadout** etwas ankreiden würden, dann sind es die mangelhafte Übersetzung, die gesalzenen Preise im Ingame-Shop (wenn man denn überhaupt Geld ausgeben will) und der nicht frei wählbare Spielmodus. MSA

Fazit: Unbedingt mal anspielen, kost' ja nix.



Unser Gegner feuert mit **Elektrogeschossen**, während wir mit Kugeln dagegenhalten.

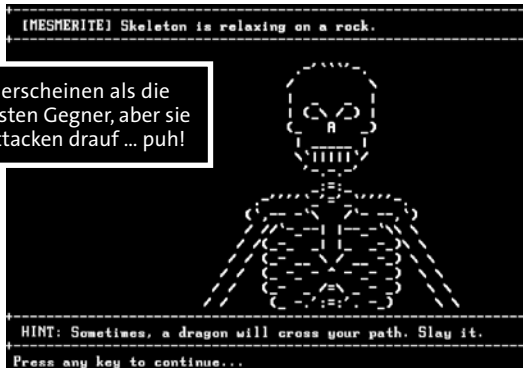


Der **Waffenbaukasten** bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Modifizierung unserer Waffen.

Sanctuary RPG

Freeware

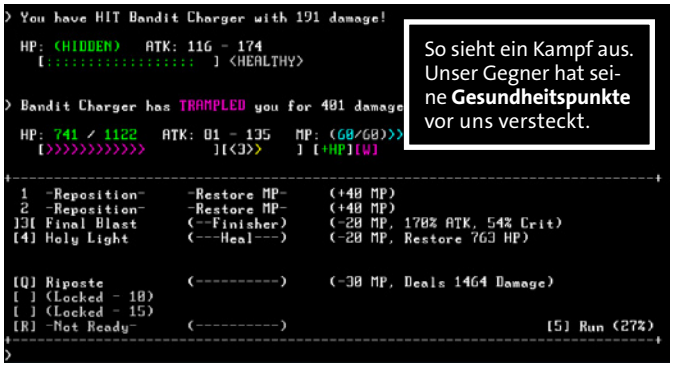
WAS **Rollenspiel** WER **Black Shell Games**
WO **sanctuaryrpg.com** WANN **13.9.2013** GELD **kostenlos**



Skelette erscheinen als die schwächsten Gegner, aber sie haben Attacken drauf ... puh!

Skelette, Banditen, Lindwürmer! Typisches Rollenspielgekröse, dem wir uns in schmucker Rüstung und mit großem Schwert bewaffnet in den Weg stellen. Herbstlich gefärbtes Laub wippt mit im Takt unserer Hiebe. Hach, so schön kann ein Heldenleben sein. Kann! Ist es im kostenlosen Rollenspiel **Sanctuary RPG** aber nicht. Denn das setzt so dermaßen auf Retro, dass das Wörtchen »altbacken« noch zu nett wäre, um die Grafik zu beschreiben. Monster, NPCs und Heldenklamotten werden lediglich als ASCII-Zeichnungen dargestellt. Buttons suchen wir auch vergebens, wir müssen unsere Heldentaten über das Eintippen von Zahlen und Buchstaben in eine Befehlsleiste auslösen. Aber trotzdem oder gerade deswegen macht **Sanctuary RPG** von der ersten Sekunden an Spaß, denn man hat viel mehr Gehirnressourcen übrig, um sich auf die schweinewitzigen oder schlicht absurden Texte und die Kämpfe zu konzentrieren. Vorsicht allerdings, **Sanctuary RPG** gibt's nur auf Englisch. Wer das kann, der macht sich auf, um als Paladin, Zauberer oder Assassine das Böse auszuschalten. Es existiert zwar auch eine Rahmenhandlung, die ist aber in etwa so wichtig, wie sich nach dem Aufstehen am Po zu kratzen. Eigentlich geht's nur darum, Monster zu verdreschen, Loot einzusammeln und Monster zu verdreschen. Letzteres hatten wir schon? Da sehen Sie mal, wie wichtig das in **Sanctuary RPG** ist. Die Kloppereien machen etwa 90 Prozent des Spiels aus. Die Kämpfe sehen auf den ersten Blick simpel aus, aber das System erfordert je nach Gegner eine clevere Mischung aus Angriff und Verteidigung und wird zudem immer komplexer. Eine nicht rechtzeitig gekonterte Bossgegner-Attacke kann schon mal den sofortigen Tod bedeuten. Das ist auf dem Schlumpf-Schwierigkeitsgrad »Casual« noch ertragbar, denn wir können uns gegen den Verlust von 15 Prozent Gold und Erfahrungspunkten wiederbeleben. Wer's spannender möchte, spielt auf »Classic«, was bedeutet: Ein toter Charakter bleibt tot. Dagegen hilft ein waches Auge, gescheites Leveln der Charakterwerte und hin und wieder mal eine Latscherei zum Schmied, um zu schauen, was der Typ im Angebot hat. Wer sich seine Ausrüstung selbst zusammenzuschrauben möchte, darf das auch tun, sollte sich dabei aber in Geduld üben. Wer zu schnell und gierig vorgeht, der steht am Ende mit leeren Händen da, denn die Chance, dass ein Schmiedevorgang Metallschrott produziert, ist so unwahrscheinlich nicht. **Sanctuary RPG** ist genau das Richtige für Menschen, die schon **Candy Box!** (candybox2.net) und **Kingdom of Loathing** (kingdomofloathing.com) mochten. Übrigens: Das ASCII-Abenteuer ist zwar grundsätzlich kostenlos, aber man kann die Entwickler mit einem Betrag seiner Wahl unterstützen. PET

Fazit: Optischer Minimalismus, maximaler Retro-Spaß.



So sieht ein Kampf aus. Unser Gegner hat seine **Gesundheitspunkte** vor uns versteckt.



Optisch unspektakulär, aber spannend, das **Crafting**.

Thief The Bank Heist

DLC

WAS **DLC für Thief** WER **Eidos Montreal** WO **Steam**
WANN **28.2.2014** GELD **kostenlos**

Die einzige (!) **Wache** am Haupteingang der vermeintlich einbruchsicheren Bank schläft und wird prompt von uns ausgeknockt.



Vorbesteller des Schleichspiels **Thief** bekommen eine exklusive Mission als Download obendrein. In **The Bank Heist** gilt es, die Stonemarket First Bank zu infiltrieren, um ein äußerst wertvolles Familienerbstück zu entwenden. Objekt unserer Begierde ist der »Stern von Auldale«. Auf dem Weg zum Tresorraum müssen wir Lichtkegeln der Bewegungsmelder, patrouillierenden Wachen und Mitarbeitern der Bank ausweichen. Es ist ratsam, Gespräche zu belauschen und Schreibtische samt Schubladen nach Hinweisen zu durchsuchen, denn nur so kommen wir an den Zahlencode für den Tresorraum. Darin erwarten uns weitere Fallen, wie die Bewegungsmelder, die nicht bloß den akustischen Alarm auslösen, sondern auch ein tödliches Gas freisetzen. Der Bankraub präsentiert sich recht unspektakulär, und fällt mit etwa einer Stunde Spielzeit (wenn man nahezu alles auf den Kopf stellt) recht knapp aus. Als Dreingabe für Vorbesteller nett, falls der DLC allerdings auch später zum Kauf angeboten werden sollte, empfehlen wir, die Finger davon zu lassen. Zumindest wenn der Preis die zwei Euro übersteigt. MSA

Fazit: Netter Bonus, aber recht kurz.

Paladine kommen in Sanctuary RPG ohne Blase auf die Welt.

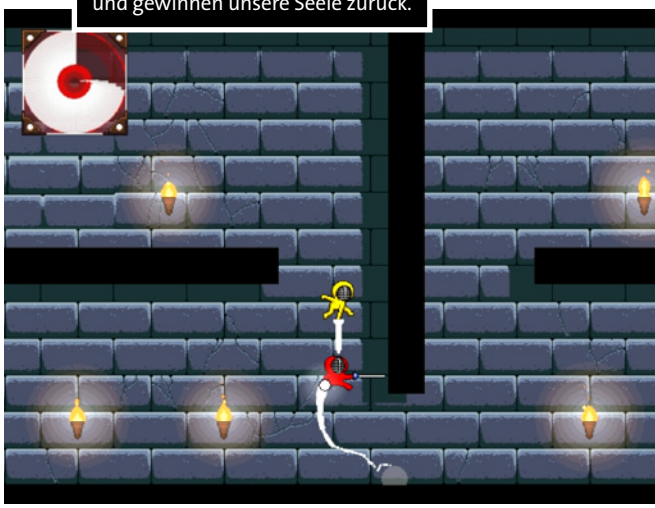
Foiled

Freeware

WAS **Multiplayer-Action** WER **Gabe Cuzzillo**
WO **foiledgame.com** WANN **9.11.2013** GELD **kostenlos**

Haben Sie mal einen Korbleger mit der Seele eines Gegenspielers gemacht? Wir auch nicht – bis wir den 2D-Fechtprügler **Foiled** ausprobiert haben. Da pieksen wir den Gegner nicht nur mit unserem Degen zu Tode, sondern stehlen prompt dessen Seele, um sie fulminant in einem Portal zu versenken. Der Kontrahent wird dabei im Moment des Todes wiedergeboren und muss sich sein Hab und Gut fix zurückrauben. Wer am Ende die meisten Seelen eingelocht hat, gewinnt das Spiel. Jede Berührung mit dem Degen ist dabei tödlich, und die Figuren bewegen sich im Wahnsinnstempo über die drei Karten. Unsere Klinge führen wir konstant vor unserem Körper – wenn der Gegner reinläuft, hat er Pech. Darüber hinaus können wir aus dem Sprung eine blitzschnelle Bodenattacke entfesseln und als Kontermanöver über unserem Kopf in die Luft stechen. Die hektischen Kurzweil-Gefechte fühlen sich an wie **Nidhogg** in Grün, die kleineren Karten führen jedoch dazu, dass sich das Spielerlebnis relativ schnell erschöpft. Während dieser Zeit und in kleinen Gelegenheitsportionen unterhält **Foiled** aber prächtig. DH

Fazit: Flinke Degenprügelei auf Speed für den kurzen Kick.



Mit einem geschickten **Sturzangriff** halten wir den roten Spieler auf und gewinnen unsere Seele zurück.

The Very Organized Thief

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Redefinition Games**
WO **redefinitiongames.com** WANN **15.11.2013** GELD **kostenlos**



So, das **Portrait** haben wir gleich im Sack, aber die Zeit wird knapp.

Im Gegensatz zum Held im Klassiker-Reboot von Eidos handelt es sich in **The Very Organized Thief** um einen Dieb, der nicht einfach wahllos alles einsteckt. Er hat eine Liste, auf der die Gegenstände notiert sind, die er aus einem Haus mopsen soll: etwa einen Rasenmäher, eine Digitalkamera, einen Teekessel. Möglichst schnell muss das gehen, denn wenn der rechtmäßige Besitzer auftaucht (und das tut er ziemlich zügig) und wir klauben noch eifrig Zeug zusammen, dann gibt's was auf die Omme. Game Over! Nur wenn wir es mit dem Plunder durch die Hintertür schaffen, verrät uns eine Statistik, wie gut wir waren. **The Very Organized Thief** hat bisher nur ein Level, aber die Gegenstände auf unserer Liste variieren und liegen auch nicht immer an der gleichen Stelle. Mal steht die Gitarre unten im Wohnzimmer, mal ist sie in einem Schrank im oberen Stockwerk versteckt. Für den kleinen Klau ist **The Very Organized Thief** allemal zu empfehlen; wir hoffen, dass die Entwickler bald weitere Levels nachlegen. PET

Fazit: Langfingerspaß für Menschen mit einem Plan.

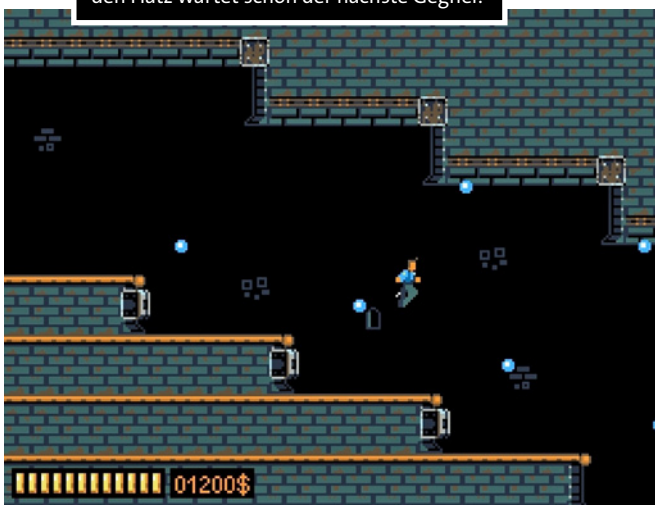
The Art of Dying

Freeware

WAS **Jump&Run** WER **DoorKnobHandle**
WO **bitly.com/1fTD4qS** WANN **18.12.2013** GELD **kostenlos**

The Art of Dying ist der Albtraum eines Spieletesters. Denn wie soll man was über ein Spiel sagen, bei dem man auf Biegen und Brechen nicht über das vierte Level hinauskommt? Wir versuchen's trotzdem: **The Art of Dying** ist ein knallhartes Jump&Run, bei dem wir in 2D-Retro-Optik auf der Suche nach dem Ausgang durch Level laufen, springen und rutschen. Auf dem Weg müssen wir nicht nur mit den Gegnern fertig werden, sondern auch Fallen ausweichen und ausreichend Goldbarren einsammeln, damit sich am Ende der Ausgang öffnet. Die Besonderheit? Haben wir schon den immensen Schwierigkeitsgrad erwähnt und wie das Spiel uns munter verhöhnend die Tode am rechten Bildschirmrand mitzählt? Dass das trotzdem motiviert, liegt an der präzisen Bedienung und dem stetigen Gefühl, dass der Fehler an uns liegt und wir uns beim nächsten Mal geschickter anstellen müssen. **The Art of Dying** ist ein Ausflug in ältere Tage, als wir Levelaufbau und Gegnerposition noch auswendig lernen mussten – und selbst damals wäre das Indie-Spiel schon eines der härtesten gewesen. DH

Fazit: Präzises Retro-Hüpfspiel für Masochisten.



Standard-Situation: Der ganze Bildschirm ist voller **Projektile** und am Ende der wilden Hatz wartet schon der nächste Gegner.



Der altbekannte **»Capture the Flag«**-Modus ist kaum mehr als eine nette Dreingabe.



Auf »Golf von Oman 2014« vernebelt ein **Sandsturm** Scharfschützen und Luftfahrzeugen die Sicht auf ihre Opfer.

Battlefield 4 Second Assault

Dice greift tief in die Mottenkiste und entstaubt vier Maps aus dem Vorgänger. Auf bekanntem Terrain kommt trotzdem ganz neuer Spielspaß auf. Von Johannes Rohe

DLC

WAS **DLC für Battlefield 4** WER **Dice** WANN **18.2.2014** WO **Origin**
GELD **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf Heft-DVD: Test-Video

Wenn wir Joghurtbecher in einen separaten Beutel stopfen, statt sie mit dem restlichen Müll im Garten zu verbrennen, schlägt unser grünes Gewissen vor Freude Purzelbäume. Wenn aber Spieleentwickler Inhalte aus alten Spielen erneut verwenden, hagelt es schnell Kritik. Dabei beweist **Second Assault**, der zweite DLC für **Battlefield 4**, dass auch Spiele-Recycling Spaß machen kann.

Die wiederverwerteten Abfallstoffe sind in diesem Fall vier Karten, die **Battlefield 3**-Veteranen allesamt sehr bekannt vorkommen dürften. Auf allen Schlachtfeldern hat sich seit den letzten Kämpfen aber einiges verändert. Auf »Kaspische Grenze 2014« erkennt man das besonders gut. Die runderneuerte Karte erstrahlt in herbstlichen Rottönen, und wo in **Battlefield 3** am Grenzübergang nur ein Zaun stand, prangt nun eine imposante Mauer samt Wachtürmen (Scharfschützenalarm!). Die Amerikaner haben dadurch zwar einen gut geschützten Kontrollpunkt, aber auch den Nachteil, dass ihre Panzer auf dem Weg zur Front behindert werden. Der Hügel im Zentrum der Karte ist für beide Teams noch wichtiger geworden, denn dort steht jetzt der gigantische Funkturm und dient Aufklärern als Aussichtspunkt. Doch nur, bis wir den Sprengsatz im neuen unterirdischen Kontrollzentrum aktiviert haben. Auch die kleinen Designänderungen auf »Operation Métro 2014« verändern das Spielgefühl merklich, denn einige der fiesesten Flaschenhälse wie den Aufgang in die Eingangshalle dürfen wir jetzt auf neuen Wegen umgehen – gut so! Weniger spielentscheidend sind die bröseligen Deckenteile, die bei Beschuss einstürzen, aber immerhin schon mal einen Spieler unter sich begraben. »Golf von Oman 2014« wird bereits zum zweiten Mal recycelt. Die sandige Küstenschlacht gab ihr Debüt in **Battlefield 2** und wurde im **Battlefield 3**-DLC **Back to Karkand** neu aufgelegt. Jetzt ist sie wieder mit dabei und macht dank ihres ausgeklügelten Layouts immer noch so viel Spaß wie früher. Levolution hier: Im Lauf des Matches zieht ein Sandsturm auf, der das Geschehen auf der Map durcheinander wirbelt. Flugzeuge und Hubschrauber finden plötzlich keine Ziele mehr, Scharfschützen schauen auf eine Körnerwand. Auf »Firestorm 2014« bleibt die Dominanz der Luftfahrzeuge hingegen ungebrochen. Besonders im Rush-Modus entscheiden die Flugkünste der Piloten über Sieg oder Niederlage. Damit erbt die Neuauflage die Macken der Ur-Version und ist die spielerisch schwächste Map des Quartetts. Das Revival des »Capture the Flag«-Modus für die neuen Karten rechtfertigt den Preis von 15 Euro (Premium-Mitglieder erhalten den DLC kostenlos) ebenso wenig wie die Rückkehr des Dünenbuggys und fünf Waffen wie der M60. Schließlich bietet **Battlefield 4** bereits genug Karren und Knarren. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, darf trotzdem mit dem Kauf liebäugeln, denn die alten Karten sind besser als viele Maps des Hauptspiels. Serienveteranen, die Lust auf eine Runde Métro haben, kramen aber vielleicht lieber **Battlefield 3** aus dem Schrank. JO



Spiel's noch einmal, Sam!
Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Früher war alles besser! Ja, der Spruch ist so lau wie das Badewasser des Kollegen Heider, aber hier passt er wie die Faust aufs Auge. Kaum eine der Karten aus Battlefield 4 reicht für mich qualitativ an die Schlachtfelder des Vorgängers heran. Schon deshalb habe ich Second Assault mit Spannung erwartet. Und meine Wünsche haben sich erfüllt: Die Remakes sind nicht nur schöner, sondern bieten auch für Kenner der Originale einige Überraschungen. Als großer Fan des Rush-Modus freue ich mich außerdem über vier Maps, auf denen dieser Spielmodus ordentlich funktioniert. Deshalb ist Second Assault für mich auch ohne »Großer Basar« oder »Seine Überquerung« eine lohnende Anschaffung. 15 Euro für vier bekannte Karten zu verlangen, finde ich aber trotzdem ziemlich unverschämt.

Der **Turm** auf »Kaspische Grenze 2014« ist eine perfekte Scharfschützenposition (links). Bis wir einen Sprengsatz aktivieren (Mitte) und damit dem Sniper-Spuk ein Ende bereiten (rechts).







Alle Screenshots für diesen Test wurden im Modus für Farbenblinde aufgenommen.



Der **Obelisk** von NOD verarbeitet unseren Panzer zu Altmetall. Ohne vorher das Kraftwerk zu zerstören, kommen wir hier nicht weiter.

Renegade X

Renegade geriet schnell in Vergessenheit. Doch ein hervorragendes Fan-Remake macht deutlich, wie viel Potenzial im C&C-Shooter von 2002 steckte. Von Johannes Rohe

Freeware

WAS **Freeware** WER **Totem Arts** WANN **26.2.2014** WO **www.renegade-x.com** GELD **kostenlos**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf Heft-DVD: Test-Video

Echtzeitstrategiespiele sind so schön sauber. Ohne uns die Hände schmutzig zu machen, schweben wir als allmächtiger Heerführer über unseren Truppen. Ein einfacher Fingerzeig, und Flugzeuge, Panzer und Infanterie stürzen sich ohne zu zögern auf unsere Feinde. Und während Jets vom Himmel fallen, Fahrzeuge in Flammen aufgehen und Soldaten von Maschinengewehrsalven zerfetzt werden, heben wir schon an anderer Stelle die Truppen für den nächsten Ansturm aus.

Im Jahr 2002 versuchten die **Command & Conquer**-Entwickler von Westwood die Intensität dieser Gefechte in einem 3D-Shooter erlebbar zu machen. In **Command & Conquer: Renegade** spielten wir dabei also nicht den großen Strategen, sondern erlebten die erbitterten Kämpfe zwischen den Anhängern der Bruderschaft von NOD und der Globalen Defensiv Initiative (GDI) aus der Perspektive des Elitesoldaten Nick »Havok« Parker. Ballerei statt Basisbau also.

Im Gegensatz zum Singleplayer-Modus von **Renegade**, der wegen seiner dummen KI und der angestaubten Technik schon damals nicht unbedingt überzeugen konnte, ist vielen Spielern der Multiplayer-Modus bis heute in Erinnerung geblieben. Grund dafür ist die spannende Prämisse: Beide Teams besitzen eine Basis, in der Spieler Waffen und Ausrüstung kaufen können, um damit die feindlichen Gebäude plattzumachen. Sogar Panzer und Artillerie konnte man selber steuern. Und all das ein halbes Jahr



Dieser Sammler erntet fleißig **Tiberium**. Für Infanteristen sind die grünen Kristalle übrigens extrem schädlich.



Beim Original noch revolutionär, heute durch Battlefield als Standard etabliert: spielergesteuerte **Panzer.**

vor **Battlefield 1942** – was heute quasi Standard ist, war damals geradezu revolutionär.

Doch Geschichte wird bekanntlich von den Siegern geschrieben, heute ist **Battlefield** weltbekannt und **Renegade** tot. Denkste! Einige Hardcore-Fans haben 2006 das Studio Totem Arts gegründet und arbeiten seitdem an einem Remake des **C&C**-Shooters. Was unter dem Namen **Renegade X** als Mod für **Unreal-Tournament 3** begann, ist inzwischen dank des Unreal Development Kit ein selbstständiges Spiel. 2012 haben die Entwickler bereits eine Einzelspieler-Demo veröffentlicht, zwei Jahre später folgt jetzt die offene Beta-Version des Mehrspieler-Modus. Und das Beste daran: **Renegade X** ist und bleibt vollkommen kostenlos.

Langsamer als ein totes Opposum

Die Multiplayer-Beta übernimmt den »Command & Conquer«-Modus des alten **Renegade** nahezu eins zu eins. Zwei Teams versuchen also wieder, die feindliche Basis dem Erdboden gleichzumachen oder am Ende des Zeitlimits durch Abschüsse und zerstörte Gebäude die meisten Punkte auf dem Konto anzusammeln. Statt 16 geben sich aber bis zu 64 Spieler gegenseitig auf die Mütze. Wer sich erstmal mit der Spielmechanik vertraut machen will, darf auch mit Bots üben. In jedem Stützpunkt stehen vier wichtige Gebäude. Die Kaserne der GDI und die Hand von NOD geben uns Zugriff auf bessere Waffen und Ausrüstung. Aus der Waffenfabrik oder vom Flugfeld erhalten wir Fahrzeuge. Das Kraftwerk versorgt unsere automatischen Verteidigungsanlagen mit Saft. Fliegt es in die Luft, zahlen wir außerdem für Panzer und Schießprügel zukünftig den doppelten Preis. Schließlich gibt es noch die Tiberiumraffinerie mit ihren berühmt-berüchtigten Sammlern. Die versorgt uns mit einem steten Strom an Credits, der Währung in **Renegade X**. Schafft es eine der KI-gesteuerten Erntemaschinen mit einer Ladung Tiberium zurück in die Basis, gibt's außerdem einen fetten Bonus. Das Problem: Die Dinger sind langsamer als ein totes Opossum und genau so strohdoof wie in der Strategie-Vorlage. Ob gerade zehn Feindpanzer neben ihnen im Tiberium lümmeln, interessiert sie herzlich wenig. Stur sind sie auch noch und drängeln sich gerne mal durch einen Verteidigungsgürtel aus verbündeten Fahrzeugen. Na danke!

Zusätzlich zu seinem Einkommen aus der Raffinerie kann jeder Spieler durch Abschüsse und Teamaktionen, wie das Reparieren verbündeter Gebäude und Fahrzeuge, noch



An diesen **Terminals**, die wir in jedem Gebäude finden, kaufen wir uns neue Ausrüstung und Fahrzeuge.

Die Gebäude

Wachturm



Der schlagkräftige Wachturm **schützt unsere Basis** vor ungebetenen Gästen ...

Kraftwerk



... aber das tut er auch nur, solange das Kraftwerk ihn mit **Strom** versorgt.

Raffinerie



Das geerntete Tiberium landet nach seiner Verarbeitung als **Credits** in der Raffinerie.

Hand von Nod



Die Hand von NOD ist das Pendant zu GDI Kaserne. Hier gibt's neue **Ausrüstung**.

Waffenfabrik



Bestellte **Fahrzeuge** rollen einige Sekunden später einsatzbereit aus der Waffenfabrik.

Das fiktive Tiberium taucht übrigens auch in einem Musikvideo von Lady Gaga auf.



Havok, der Held aus C&C: Renegade, ist eine der Spezialeinheiten, die wir übernehmen können. Unsere aktuell verfügbaren Credits sehen wir unten rechts.

weitere Beute machen. Von unserem Ersparten kaufen wir uns an Terminals bessere Ausrüstung und Waffen. Dazu zählen Flammen-, Granat- und Raketenwerfer, Schrotflinten und Reparaturstrahler, aber auch Laser und Tiberium-Knarren. Oder wir übernehmen einen der Charaktere aus der Einzelspieler-Kampagne von **Renegade**, die besonders schlagkräftige Wummen im Gepäck haben. Alle Ballermänner (mit Ausnahme von Havoks Scharfschützengewehr) haben aber eins gemeinsam: Sie richten nur sehr wenig Schaden an. Nach einem Kopfschuss schauen sich unsere Feinde also nicht die Bodentexturen aus der Nähe an, sondern erfreuen sich weiterhin blühender Gesundheit. Um das zu kompensieren, haben die Waffen extragroße Magazine und kaum einen spürbaren Rückstoß – und wir fühlen uns, als hätten wir statt eines Sturmgewehrs eine Wasserpistole in der Hand.

Wasserpistole statt Sturmgewehr

Ja, das Spielgefühl ist das gleiche wie in **Command & Conquer: Renegade**, aber hier hätten die Entwickler doch weniger durch die Nostalgiebrille schauen und sich stattdessen an modernen Shootern orientieren sollen. Dass wir keine Kartenübersicht einblenden können und während einer Partie weder die Grafik- und Soundoptionen noch unsere Steuerung ändern dürfen, erinnert ebenfalls an Spiele von vor-, vor-, vorgestern. Zum Glück sind wir aber nicht dazu verdammt, uns tagein tagaus als schwächlicher Fußsoldat zu verdingen, denn an den Terminals können wir auch Fahrzeuge bestellen. Serientypisch baut die GDI dabei voll auf zentimeterdicke Panzerung und Durchschlagskraft. Der Mammutpanzer als stahlgewordene Inkarnation dieses Prinzips teilt mit seiner Zwillingskanone und den Lenkraketen mindestens so viel aus, wie er einstecken kann. Dafür hängen dem schleichenden Riesen aber selbst Tiberiumsammler lichthupend an der hinteren Stoßstange. NOD hält mit Heimlichtuerei und fiesen Waffen dagegen. Der Tarnpanzer bleibt so lange verborgen, bis er seine Raketensalven auf ahnungslose Feinde abfeuert. Der Feuerstrahl des Flammenpanzers ist hingegen über die halbe Karte zu sehen. Viel näher sollten Infanteristen das Biest auch nicht an sich heran lassen.

Das beste Gegenmittel gegen die schlagkräftigen Brummis sind Lufteinheiten. Während NOD ganz klassische Apache Kampfhelikopter ins Feld führt, hält die Gegenseite mit den Orcas dagegen. Trotz aller Unterschiede in der Ausrüstung halten sich die Stärken und Schwächen beider Teams aber die Waage. Das arg simple Layout einiger der sieben abwechslungsreichen Karten bietet schleichfreudigen NOD-Spielern aber zu wenig Spielraum. Hier sollte Totem Arts nachbessern, auch wenn das bedeutet, vom Aufbau der klassischen Karten abzuweichen. Um feindliche Gebäude zu plätten, benutzen wir am besten die Superwaffen: den Atomangriff von NOD und die Ionenkanone der GDI. Dazu platzieren wir einen kleinen Sender in der Nähe des Bauwerks, und schon beginnt ein für alle Spieler hörbarer Countdown, die Zeit bis zum Einschlag herunterzuzählen. In dieser Phase sollten wir den Sender vor Feinden beschützen, damit sie ihn nicht mit Reparaturstrahlern entschärfen. Danach nur noch zurücklehnen und aus sicherer Entfernung zusehen, wie das Gebäude zerbröselt – oder zumindest eine paar Risse bekommt. Echte Zerstörungsorgien wie **Battlefield 4** brennt **Renegade X** leider nicht ab. Andere Methoden die feindlichen Häuschen zu planieren, sind das Anbringen von C4 am Hauptterminal (dort verursacht es besonders viel Schaden) oder das Draufholzen mit allem, was die Waffenkammer so hergibt.

Das spielerische Grundgerüst von **Renegade X** macht also trotz Beta-Status schon richtig viel Spaß. Technik und Bedienung werfen uns aber noch Knüppel zwischen die Beine. Besonders nervig: Der integrierte Serverbrowser schweigt sich beharrlich über unseren Ping und die Anzahl der Bots auf dem Server aus. Selbst mit vernünftiger Latenzzeit stören aber Lags das Spielgeschehen. Und das, obwohl die meisten Server die Anzahl der Fahrzeuge genau aus diesem Grund schon stark begrenzen. Die Lags machen die ohnehin schon etwas hakelige Fahrzeugsteuerung noch komplizierter. Dafür überzeugt die Grafik. Die Maps und Gebäude könnten zwar etwas mehr Details vertragen, aber zum einen entspricht der Look dem des Originals und zum anderen: Kost ja nix! Shooter-Fans, die auch auf tolle Fahrzeugschlachten stehen, sollten **Renegade X** also auf jeden Fall ausprobieren. JO



(K)ein gutes Gefühl

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Totem Arts fängt mit dem Remake tatsächlich das alte Renegade-Feeling ein – und zwar im Positiven wie im Negativen. Der »Command & Conquer«-Modus spielt sich einzigartig, weil ich Fahrzeuge und Ausrüstung nicht sinnlos an der Front verheizen kann. Außerdem muss ich immer ein Auge auf die Basis haben, um Infiltrationsversuche zu vereiteln. Denn wer seine Waffenfabrik verliert, kann das Match im Grunde schon abhaken. Mit dem eigentlichen Spielgefühl, besonders als Infanterist, werde ich aber nicht richtig warm. Bedienungsmacken wie die fehlende Möglichkeit, eine Übersichtskarte der gesamten Map einzublenden, sind ebenfalls keine Tugenden, die man bloß aus Nostalgiegründen übernehmen sollte. Dennoch muss ich die Hobbyentwickler für Renegade X tatsächlich loben, denn was sie mit ihren begrenzten Ressourcen auf die Beine gestellt haben, ist wirklich beeindruckend. Und nachdem das Spiel völlig kostenlos ist, kann sich jeder davon selbst ein Bild machen. Also los, downloaden!

Das Unreal Developent Kit

Der Entwickler Epic (unter anderem für **Unreal** und **Unreal Tournament** verantwortlich) veröffentlichte im Jahr 2009 das Unreal Development Kit (UDK). Mit diesem umfangreichen Set an Programmierwerkzeugen können Entwickler Spiele auf Basis der Unreal Engine 3 erstellen. Das Besondere daran: Solange das Produkt nicht gewerblich vertrieben wird, verlangt Epic keinerlei Lizenzgebühren. Das UDK hat neben **Renegade X** unter anderem auch die Entwicklung der Spiele **Antichamber**, **Hawken** und **Chivalry: Medieval Warfare** ermöglicht.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

The Elder Scrolls® ONLINE

ONE GEFORCE GTX CUBE

NVIDIA GEFORCE GTX

- Intel® Core™ i5-4570 mit 4 x 3.2 GHz
- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B85M D2V, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Corsair VS550 Netzteil /BitFenix Prodigy M,
inkl. Download-Gutschein: The Elder Scrolls Online - Digital Imperial Edition

799.-* €

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,94 /mtl. Laufzeit 66 Monate

Art-Nr. 22918

GEWINNE mit ONE.de

1.Preis:



2. bis 5. Preis:
THE ELDER SCROLLS ONLINE PREMIUM PAKET
mit T-Shirt, Lanyard und Kunstdruck

*Gewinnspiel** unter:*
www.one.de/theelderscrolls

©2014 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

**Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/theelderscrolls



DELUX M555 Gaming Maus

- 3 Wege DPI-Switch (800,1600,2400)
- LED Profilanzeige in 3 versch. Farben
- ergonomische & programmierbare Tasten
- griffige und gummierte Oberfläche

VERSANDKOSTENFREI

19.99 3) €

Art-Nr. 14767



CREATIVE A550 5.1 Lautsprecher System

- geringer Platzbedarf ermöglicht zahlreiche bequeme Aufstellmöglichkeiten
- Subwoofer mit bodenbeschallendem Bassreflexrohr und Bassstärkeregler
- komfortable Bedienung dank der praktischen Kabelfernbedienung
- verbesserte Frequenzverteilung des gesamten Systems sorgt für eine lautere Wiedergabe

VERSANDKOSTENFREI

59.99 3) €

Art-Nr. 14812

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. *Abbildung enthält Sonderausstattung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. April 2014 und nur solange Vorrat reicht! Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € brutto Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).
Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet! Bei einem Bestellwert unter 500 € brutto fallen Versandkosten von 9.90 € an.

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

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



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



43,94cm/ 17,3“ ONE Gaming Notebook K73-40

> Bis Intel® i7-4900MQ Prozessor
> 43,94 cm/17,3“ Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
> Bis 24 GB DDR3 Speicher
> Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
> 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 860M
> Bis Blu-ray Brenner
> Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 749.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
Full HD 1080

Art-Nr. 22913



39,62cm/ 15,6“ ONE Gaming Notebook K56-4N

> Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
> 39,62 cm/15,6“ Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
> Bis 32 GB DDR3 Speicher
> Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
> 4096 MB AMD Radeon R9 M290X
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 870M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M
> Bis Blu-ray Brenner
> Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 999.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 18,70/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Full HD 1080

Art-Nr. 22872



43,94cm/ 17,3“ ONE Gaming Notebook K73-4N

> Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
> 43,94 cm/17,3“ Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
> Bis 32 GB DDR3 Speicher
> Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
> 4096 MB AMD Radeon R9 M290X
ODER: 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 870M
ODER: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M
> Bis Blu-ray Brenner
> Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 1049.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 19,64 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Full HD 1080

Art-Nr. 22873



43,94cm/ 17,3“ ONE Gaming Notebook K73-4S

> Bis Intel® i7-4930MX Prozessor
> 43,94 cm/17,3“ Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
> Bis 32 GB DDR3 Speicher
> Bis 2000 GB Festplatte + mSATA
> 2x 4096 MB AMD Radeon R9 M290X
ODER: 2x 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 880M SLI
> Bis Blu-ray Brenner
> Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, Thunderbolt, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 1499.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 28,06 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
Full HD 1080

Art-Nr. 22871

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 € brutto Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet! Bei einem Bestellwert unter 500 € brutto fallen Versandkosten von 9.90 € an.

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 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



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 760
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22633

769.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, MSI B85-M, USB 3.0, Gigabit LAN, 7K HD Audio, 450W / IN WIN Mana 136 Tower Schwarz, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

©2014 ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 4 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

439.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 16,67 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Cooler Master K280 Tower Schwarz, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22904



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750
- 500 GB SATA III, 7.200 U/Min.

499.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Zalman Z3-Plus Tower, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22869



AMD FX-6300 Prozessor mit bis zu 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ R9 270X
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

579.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Raidmax Stingray

Art-Nr. 22793



Intel® Core™ i5-4670K Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

699.- * €
oder Finanzkauf² z.B. 17,85 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, MSI B85-M, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22866

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. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

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



your system. your choice.

„Noch nie war Individualität einfacher. Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC."

Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN BLACK
- 1000 GB SATA III Festplatte
  120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22635

1899.- €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 35,55 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 700W / Raidmax Vampire mit Seitenfenster, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB AMD Radeon™ R9 280X
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

799.- €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Blackstorm Tower

Art-Nr. 22774



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1099.- €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Z87 Pro 3 Mainboard, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Delux SH-891 Gehäuse, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

Art-Nr. 22637



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.- €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Z87P Pro3 Mainboard, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7K HD Audio, 630W / Raidmax Blackstorm schwarz / grün, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB NVIDIA® GeForce® GTX 780 Ti
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
  120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1599.- €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 8K HD Audio, 630W Thermaltake / Thermaltake Overseer RX-I, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

Art-Nr. 22636

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. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € brutto Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).
Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet! Bei einem Bestellwert unter 500 € brutto fallen Versandkosten von 9.90 € an.

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

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

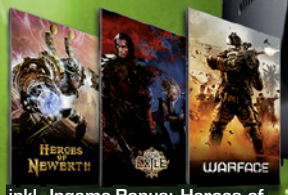
PC Systeme direkt vom Hersteller!!!

Alle Systeme versandkostenfrei![1)]

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.



- 2x DVI
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11



inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

- Intel® Core™ i5-4440 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.50 GHZ ÜBERTAKTET!
- 4096 MB High End DDR3 Corsair XMS3
- 2 GB NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, MSI N750Ti TF 2GD5/OC
- 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 450 Watt Corsair VS450 / Cooler Master K280
- MSI Z87-G43
- inkl. Windows 8.1 64 Bit

Art. Nr. 50246

799.-* €

z.B. 17,13 € mtl., Laufzeit: 60 Monate [2)]



- AMD FX-Series FX-6300 Prozessor
- BIS ZU 6 x 4.20 GHZ ÜBERTAKTET!
- 8192 MB High End DDR3 Corsair XMS3
- 1 GB AMD Radeon R7 260X HIS IceQ X2 Turbo
- 60 GB SSD + 1000 GB SATA III / 22x DVD DL Brenner
- Cooler Master Seidon 120V Wasserkühlung
- 530 Watt Thermaltake / AeroCool XPredator X1 Evil Bl. Ed.
- Gigabyte GA-970A-UD3P
- inkl. Windows 8.1 64 Bit

Art. Nr. 50243

799.-* €

z.B. 17,13 € mtl., Laufzeit: 60 Monate [2)]

- 2x DVI
- DisplayPort
- HDMI
- USB 3.0
- Direct X11

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 Jahrezins 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. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

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)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens



Leserbriefe

Report: Command & Conquer
Vergangenheitsbewältigung

▶ **Ich habe euren Bericht über Command & Conquer mit Genuss gelesen und würde mir gerne öfter solch gut recherchierte Artikel wünschen. Ultima habt ihr ja schon behandelt, aber ich denke, da gibt es unzählige weitere Kandidaten. Spontan würde mir zum Beispiel Wing Commander mit seiner bewegten Geschichte einfallen (schon wieder EA – das kann doch nur Zufall sein). Also bitte mehr von der »Vergangenheitsbewältigung«. Für mich sind genau diese Reportagen und Rubriken das Herausstellungsmerkmal des Printmagazins und der Grund, warum ich diesem seit bald 17 Jahren die Treue halte.** Werner Schöller

Mehr davon

▶ **Danke für euren sehr ausführlichen Artikel zum Untergang von Command & Conquer. Ich bin passionierter PC-Spieler, aber mit Echtzeit-Strategie und Command & Conquer wurde ich nie richtig warm. Dennoch ist Command & Conquer ein wichtiger Name der Spielegeschichte, und endlich habe auch ich einen Überblick über diese sehr umfangreiche Spieleserie erhalten. Außerdem ist mir wieder positiv aufgefallen, dass euer Umgang mit EA sehr differenziert und neutral ausfällt. Bei allen Fehlern, die EA in Bereich Öffentlichkeitsarbeit macht, gehört es sich für ein ernsthaftes Magazin, sachlich aufzuarbeiten. Bitte mehr Langtextartikel zu komplexen Entwicklungen in der Spielebranche. Die stehen euch gut zu Gesicht!** Ilja Bergen



Weiterblättern

▶ **Ich bedanke mich für den tollen Artikel über den Aufstieg und Fall von Command & Conquer. War für mich Nostalgie pur, ihn zu lesen. In der Tat war Alarmstufe Rot damals das erste Spiel, das ich mir überhaupt für den PC gekauft habe, so mit elf Jahren. Zur Artikellänge kann ich nur sagen, für dieses Thema war es okay. Weil es mich interessiert und ich damit aufgewachsen bin. Für alle, die diese Voraussetzungen nicht erfüllen: Weiterblättern ist nicht schwer.** René Aregger

Grundsätzlich interessant

▶ **Meine Meinung zu langen Artikeln: Auch wenn mich speziell diese Serie nicht interessiert, habe ich nichts dagegen und finde es grundsätzlich interessant. Wenn das aber auf Kosten von anderen Bereichen geht, finde ich das nicht so gut. Zum Beispiel finde ich den Test von Blackguards drei Seiten zu kurz, er hat mehr Platz verdient. Auch Might & Magic mit zwei Seiten ist nicht besonders lang.** Axel Zimmermann

Übers Ziel hinaus

▶ **Eigentliche finde ich Berichte über Spieleklassiker eine gute Sache. Aber bei Command & Conquer seid ihr über das Ziel hinausgeschossen. Die aktuelle Ausgabe der GameStar besteht aus 130 Seiten (inklusive Werbung). 16 Seiten für einen Bericht sind also weit über zehn Prozent des gesamten Inhaltes. Das finde ich zu viel.** Oliver Ochs

Kingdom Come
Dollar, Pfund und Teuro

▶ **Jetzt mal ehrlich, ich bin ja auch nicht zufrieden mit dem Teuro. Aber wenn ein Spiel in Pfund finanziert wurde, warum rechnet ihr es dann in Dollar um? Den Wechselkurs kenne ich genauso wenig wie den zum britischen Pfund. Dann doch bitte schon wenigstens in die in Deutschland verwendete Währung.** Daniel Stoldt

◀ Wir haben die Summe in Dollar umgerechnet, um den Vergleich mit anderen Kickstarter-Spielen (die ja in der Regel in US-Dollar finanziert werden) zu erleichtern. Bei drei Währungen kann das aber in der Tat ein bisschen unübersichtlich werden. Aber in Pfund finanzierte Spiele sind ja glücklicherweise die Ausnahme. Jochen Redinger

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-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.

Der interessierte Kunde gewinnt

▶ **Mit Interesse habe ich Ihren Artikel zu Kingdom Come gelesen, die dazugehörige Entwicklung verfolge ich quasi seit der ersten medialen Erwähnung. Ich muss allerdings zugeben, dass ich ein wenig an der Erwähnung »verschrobener« (sprich: überflüssiger?) Goals bei der Kickstarter-Finanzierung hängengeblieben bin, in deren Zuge von Ihnen auch ein weibliches Charaktermodell genannt wird. Verstehen Sie mich nicht falsch, bei story-getriebenen Spielen wie GTA, Bioshock oder The Witcher habe ich nicht das geringste Problem damit, einen männlichen Protagonisten durch die Gegend zu scheuchen, ebenso wie meine männlichen Mitspieler größtenteils keine Probleme damit haben dürften, mal in die Haut einer Lara Croft zu schlüpfen. Immerhin handelt es sich bei modernen Spielen dieser Art beinahe um interaktive Filme. Im Grunde ist es mir egal, wem ich über die Schulter sehe, solange die Geschichte stimmt. Bei Open-World-Titeln, wie ich es mir von Kingdom Come erhoffe, spielt die Identifikation mit der Hauptfigur allerdings eine nicht geringe Rolle – ein großer Teil des Spaßes sind schließlich die persönlichen (!) Freiheiten, die einem das Spiel so erlaubt, und das Gefühl, sich ein bisschen in die erdachte Welt zu versetzen. Folglich würde ich mich mit einem laufenden Hackklotz und obligatorischen Bordellbesuch ein wenig schwerer tun. Schlimmstenfalls schwerer bis zum völligen Desinteresse. Ich habe absolutes Verständnis dafür, dass viele Entwickler sich meist aus rein finanziellen Gründen gegen zusätzliche weibliche Protagonisten entscheiden. Ich gehöre fraglos einer spielerischen Minderheit an. Dies führt natürlich allerdings zu dem Kreislauf, dass ich als offensichtlich nicht angesprochene Käuferschicht auch nicht zum ent-**



Kingdom Come: Wie wichtig ist die Identifikation mit der **Spielfigur** in Open-World-Spielen?

sprechenden Artikel greifen werde und absolute Minderheit bleibe. In diesem Sinne finde ich die Idee, ein entsprechendes Modell als Goal zu setzen, eigentlich sehr gelungen. Soll eben das direkte Käuferinteresse entscheiden. Entweder sind die Interessenten so selten wie der Whirlpool in der Wüste – dann muss man schlicht anerkennen, dass man den Kürzeren gezogen hat – oder es finden sich eben doch ein, zwei verlorene Seelen, die gern einen passenden Avatar bespielen würden (oder lieber einem Mädel auf den Hintern starren und/oder auf lesbische Romanzen hoffen) – gleichgültig. Der interessierte Kunde gewinnt. Lena Schubert

◀ Sehr interessante Punkte, vielen Dank. Allerdings würde ich einwenden, dass ein weiblicher Hauptcharakter in einem realistischen mittelalterlichen Szenario (wie Kingdom Come sich das eben auf die Fahnen geschrieben hat) nicht viel mit Abenteuern à la Skyrim gemein hätte – einfach weil die Gesellschaft es nicht zuließe. Das angesprochene Stretch Goal integriert ja deshalb auch keinen neuen, weiblichen Protagonisten, sondern versetzt den Spieler oder die Spielerin für eine Questreihe in die Rolle eines weiblichen NPCs – eine spielerisch einflussreiche Geschichte wird sich daraus wohl nicht entspinnen. Und das erscheint uns als Stretch Goal, das gemeinhin ja zum Ziel hat, mehr Unterstützer zu werben, vergleichsweise sonderbar. Ein komplett spielbarer weiblicher Charakter wäre sicher eine andere Sache. Aber den haben die Entwickler kategorisch ausgeschlossen.
Jochen Redinger

Schwierigkeitsgrad in Spielen
Schwierige Schwierigkeit

▶ Ich denke, dass Schwierigkeit – wie viele andere Aspekte auch – ein Teil des Spiels ist. Ich habe gerade erst die Entwicklung von Blackguards in der QA begleitet und dabei gelernt, dass der Schwierigkeitsgrad so ausschlaggebend oder unwichtig bei der Kaufentscheidung sein kann wie die Grafik, Geschichte, Rollenspielelemente und so weiter. Im Grunde trifft ein Entwickler bei der Planung seines nächsten Titels bereits die Entscheidung, wie er die Schwierigkeit integriert. Entweder a) gar nicht (zum Beispiel in Story-Adventures mit einfach Rätseln, die allein zum Auflockern des Spielerlebnisses dienen), b) differenziert (zum Beispiel mit mehreren, frei wählbaren Graden oder einer freiwillig nutzbaren Rätselhilfe; auch nicht spiel-/storyrelevante Inhalte wie Instanzen in MMOs zählen hierzu) oder c) als Aufhänger (Meat Boy ist ein passendes Beispiel). Vielleicht wäre es möglich, auf diese Art der Elementarisierung stärker einzugehen und dafür sogar Punkte zu vergeben. Die Grafik etwa beschert einem Spiel nach eurem Bewertungssystem zwischen einem und zehn Punkten. Ob sie für einen Spieler wichtig ist oder ihm der Grafikstil gefällt (was letztlich immer subjektiv und objektiv nur schwer zu bewerten ist), ist selbst bei zehn Punkten nicht gewährleistet. Vielleicht erhält ein Spiel bei euch eine glatte 90er-Wertung, wobei jemand anderes die Grafik viel niedriger bewerten würde. Im Vergleich dazu müsste der Schwierigkeitsgrad eigentlich auch ein Bewertungskriterium sein. Für hohe Schwierigkeitsgrade oder solche mit einer hohen Diversifikation gibt es dementsprechend eine hohe Wertung. Fair gegenüber dem Spiel ist – wenn man es genau betrachtet – beides eigentlich nicht. So gesehen müsste man hier ansetzen und einen neuen Gedankengang beginnen: Welche Anforderungen stellen wir an ein Spiel? The Walking Dead verkauft sich auch als storybasiertes Spiel, The Banner Saga lebt von seiner harten Konsequenz, Starbounds Grafik kann man höchstens als »passend« bezeichnen und so weiter. Nur inwiefern hat das Einfluss – darf das Einfluss haben – auf die Bewertung eines Spiels? Vielleicht wäre hier ein modularer Bewertungskasten eine Überlegung? Ein System, das dem Leser überlässt, welche Wertungspartitionen ihm wichtig sind, und mithilfe derer er sich seine eigene Wertung erstellen kann. Nimmt man die Summe aller Partitionen, bekommt man die bisher bekannte Endwertung (die ja auch wichtig ist, um das von euch getestete Spiel anhand der Wertung weiterhin national und international vergleichbar zu halten), pickt man sich die von einem selbst bevorzugten Partitionen (zum Beispiel Story, Balance und Inhalt) heraus, gibt es einen Quotienten/Empfehlung/was auch immer, das einem eine »lesereigene Bewertung« mitteilt. Ihr könntet einige Partitionen zudem als »essenziell« markieren (zum Beispiel die Story bei The Walking Dead), und so wie bisher in eurem Wertungskasten je nach Kategorie des Spiels (Adventure, Rollenspiel, Strategie) modular zusammensetzen. Jonathan Weggen

Fehler!

+++ ACHTUNG: NUR FÜR DEN INTERNEN GEBRAUCH +++ NICHT ZUR VERÖFFENTLICHUNG BESTIMMT +++

Beobachtung: Trainee Johannes Rohe beginnt seinen Meinungskasten im Rust-Test mit den Worten: »Der Mensch ist des Menschen Wolf«. Das ist falsch. Die korrekte Übersetzung von »Homo homini lupus est« lautet: »Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf«.

Quelle: Manolo Kohl

Maßnahme: Monatskarte von Johannes Rohe so lange einziehen, bis er sich einen Wolf gelaufen hat.

++++++++++++++++++++++++++++++++

Beobachtung: Michael Graf und Johannes Rohe behaupten im Video zu Command & Conquer, dass die Zwischensequenzen für Tiberium Sun 500 Gigabyte groß gewesen seien. Demnach hätte das Spiel auf 732 CDs oder 157.539 Disketten ausgeliefert werden müssen.

Quelle: Dominik Eckl

Maßnahme: Michael Graf 732 CDs an den Kopf werfen. Ihn anschließend 157.539 Disketten zusammensuchen lassen, um sie Johannes Rohe an den Kopf zu werfen.

++++++++++++++++++++++++++++++++

Beobachtung: Im letzten Heft nicht genug Fehler gemacht.

Quelle: +++GEHEIM +++

Maßnahme: Das Lektorat auf die Bahamas schicken. Rückflugticket einbehalten.



The Banner Saga: Darf der **Schwierigkeitsgrad** Einfluss auf die Bewertung haben?

Mitmachen & gewinnen



The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro (3D) Am 17. April kommt endlich die Fortsetzung des rasanten Spinnenmann-Reboots von 2012 ins Kino, und zwar in 2D, 3D und IMAX 3D. Peter Parker (Andrew Garfield) steht bei seinem zweiten Auftritt vor einem Dilemma: Einerseits möchte er als Spider-Man die Bürger New Yorks beschützen, andererseits weiter zur Highschool gehen und seine Freundin Gwen (Emma Stone) ausführen. Schnell wird jedoch klar, dass dieses Doppelleben nicht sein einziges Problem ist – und schon gar nicht sein größtes: Die Superschurken Electro (Jamie Foxx) und Rhino (Paul Giamatti) überfallen New York und entpuppen sich als übermächtige Widersacher. Zugleich kehrt Peters Kindheitsfreund Harry Osborne (Dane DeHaan) aus dem Internat zurück, und in Spider-Man reift ein ungutes Gefühl. All seine Gegner scheinen in Verbindung mit OsCorp zu stehen, der Biotechnologie-Firma von Harrys Vater Norman (Chris Cooper), für den auch Peters verschwundener Vater gearbeitet hat. Spider-Man steht also einer noch viel größeren Bedrohung gegenüber – die Spinne läuft Gefahr, ihrem absoluten Erzfeind ins Netz zu gehen. Mit **The Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro (3D)** inszeniert der Regisseur Mark Webb abermals einen turbulenten Action-Thriller, der sein Comic-Erbe gekonnt in die Kinomoderne katapultiert. Infos gibt's unter www.theamazingspiderman2.





Typisch Teufel
www.teufel.de



Anlässlich des Kinostarts verlosen wir fünfmal das hochwertige **Concept E** von Teufel, die 5.1-Komplettanlage mit Bluetooth für PC, Konsole und Film. Der mächtige 500-Watt-XL-Subwoofer und die fünf leistungsstarken Zwei-Wege-Satelliten-Lautsprecher sorgen für den besten Klang in dieser Klasse. Zur serienmäßigen Vollausstattung zählen eine integrierte 5.1-Soundkarte für echten Surround-Sound an PC und Notebook sowie sechs digitale und analoge Eingänge plus Dekodierung für Dolby Digital, Pro Logic 2 und DTS. Die innovative Puck-Control-Funkfernbedienung ermöglicht die komfortable Bedienung, und per integriertem Bluetooth-Empfänger streamen Sie Musik vom Smartphone oder Tablet kabellos aufs Concept E. Zehn weitere Gewinner freuen sich über die PC-Version von **The Amazing Spider-Man 2**. Im Spiel zum Film schlüpfen Sie selbst in den blau-roten Anzug und duellieren sich mit Superschurken.

Gesamtwert der Preise: rund 2.900 Euro

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.GameStar.de/mitmachkarte. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse, ihrem Alter und der Nummer der Ausgabe.

Der Einsendeschluss ist der 17.04.2014.

Gewinner 02/2014

P. Kleisinger, Bonn • H. Marquardt, Fürth • M. Mayer, Hassloch • E. Mayr, München • S. Hinreiner, München • H. Hock, Aschaffenburg • F. Rosenhahn, Kiel • M. Schnepf, Trossingen • M. Strusinna, Bönen • H. Süßlack, Seevetal • C. Warneke, Hannover • S. Wasl, Dachsbach

Gewinner der Abo-Verlosung 04/2014

S. Alisch, Burg • I. Mischnick, Bad Wurzach • S. Nordmann, München
F. Schüler, Karlsruhe • P. Weidenhammer, Rohr


PLAY GOD. PAY THE PRICE.
HELIX
Deutsche TV-Premiere
Ab 10. April donnerstags 21:00
Exklusive Preview jetzt auf syfy.de/helix
Syfy
Imagine Greater
/SyfyDE
Von den Machern von
BATTLESTAR GALACTICA
und LOST
A Division of NBCUniversal
Syfy – u.a. empfangbar bei
sky
Kabel Deutschland
unitymedia

Cheater in Spielen

ARMEE DER BETRÜG

Das Cheaten in Online-Spielen hat sich zum Wettrüsten entwickelt: Hacker verkaufen professionelle Betrugstools, die Spielehersteller antworten mit immer aggressiveren Sperren – und die normalen Spieler geraten zwischen die Fronten. Eine Bestandsaufnahme. Von Dennis Kogel

Wir sind ein digitaler Gott unter 32 Sterblichen. Beim Sprint durch die Korridore eines ausgebrannten Gefängnisses im chinesischen Kunlun-Gebirge sehen wir unsere Feinde auch durch Wände hindurch. Sobald sie um die Ecke biegen, bringen wir sie binnen eines Herzschlags mit präzisen Kopfschüssen zu Fall. Noch dazu sind wir auf der Map »Operation Spind« von **Battlefield 4** immer genau da, wo unser Team uns braucht, auf einer kleinen Übersichtskarte beobachten wir nämlich den kompletten Schlachtverlauf. Virtuell allmächtig, so muss sich Neo in der Matrix gefühlt haben. Gekostet hat uns der Aufstieg zum Gott 15 Euro. Wir cheaten in **Battlefield 4** – und nichts und niemand hält uns auf.

Okay, wir fühlen uns schmutzig. So schmutzig, als hätten wir gerade von der verbotenen Keksdose genascht oder heimlich eine Zigarette geraucht: Cheaten bereitet uns ein Hochgefühl, das fast schon an einen Drogenrausch erinnert – aber es ist falsch, zutiefst falsch. Weil es ehrlichen Spielern den Spaß verdirbt, das Spiel für sie kaputt macht. Das schlechte Gewissen alleine scheint viele Schummler jedoch nicht aufzuhalten, um das Betrügen in Onlinespielen hat sich eine regelrechte Schattenindustrie entwickelt: Professionelle Cheat-Tools gibt's zu kaufen, Tausende Spieler greifen zu - und machen ihren Gegnern das Leben zur Hölle. Zugleich ist das bewusste Betrügen ein Thema, über das die meisten Publisher so gerne sprechen wie über eine Darmspiegelung. Riot Games, die Macher von **League of Legends**, entscheiden sich »aus Sicherheitsgründen« gegen ein Interview. Der **Battlefield**-Entwickler Dice ist laut Electronic Arts zu beschäftigt damit, Bugs zu beheben, um auch noch über Schummler Auskunft zu geben. Und Activision Blizzard gibt gleich gar keine Gründe dafür, warum man unsere Fragen zu **Call of Duty** nicht beantworten will. Die Pressestellen sprechen von einem »heiklen Thema«. Kein Wunder, die Hersteller wollen den Anschein erwecken, dass sie Betrüger aktiv und erfolgreich bekämpfen. Alles gut, hier gibt's keine Cheater, bitte weitergehen! Zugleich wurzelt die Schweigsamkeit tatsächlich in Sicherheitsbedenken.



Mit Aimbot und ESP sieht man **Gegner** in Call of Duty: Ghosts durch Wände und trifft sie automatisch, wenn sie ins Visier laufen.



ER

Bild: Warner Bros Pictures

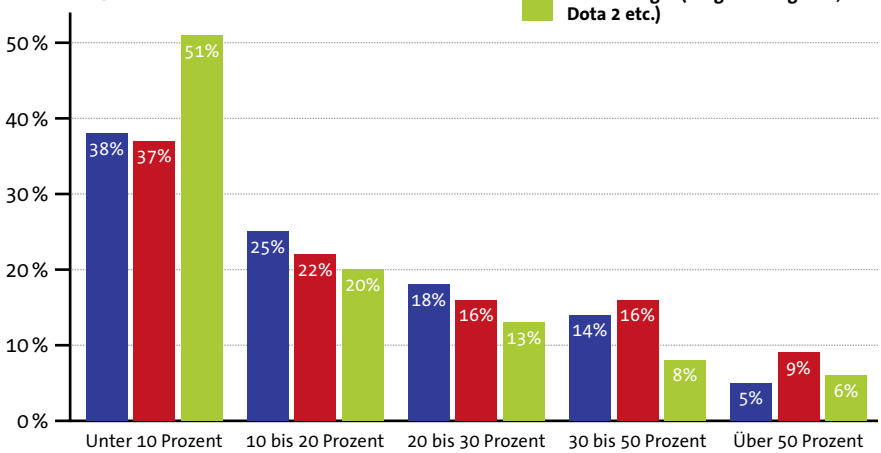
»Es ist eine knifflige Situation«, gesteht Garry Newman, der Macher des Source-Engine-Sandkastens **Garry's Mod** und des Survival-Spiels **Rust**: »Man möchte zwar gerne sagen, wie die eigenen Anti-Cheat-Systeme funktionieren – aber sobald man das macht, finden die Hacker einen Weg, sie auszuhebeln.« Doch selbst wenn Entwickler beim Thema Betrugsbekämpfung keinen Mucks von sich geben, gibt es für viele Betrugsbekämpfungs-Tools bereits regelrechte Umgehungsstraßen. Denn für die meisten populären Onlinespiele – **Battlefield 4**, **Call of Duty: Ghosts**, **World of Warcraft**, **Rust**, **DayZ** und viele mehr – sind Cheats nur eine schnelle Suchanfrage entfernt.

Es gibt keine offiziellen Zahlen darüber, wie viele Spieler tatsächlich cheaten, Anhaltspunkte liefern allerdings die Meldungen über erwischte und gebannte Betrüger. So verzeichnet die Statistik-Website PBBans.com zu unserem Redaktionsschluss über 41.000 gesperrte **Battlefield 3**-Accounts. Angesichts der laut EA über 15 Millionen Verkäufe klingt das erst mal nach wenig, doch das sind ja auch nur die Schummler, die erwischt werden – es gibt eine Dunkelziffer. »Ich würde sagen, bei 32 Leuten ist in Battlefield 4 immer mindestens ein Cheater dabei«, erzählt Samuel Steiner. »Das ist wie beim Bodybuilding. Die besten nehmen Steroide.« Hacks sind Steiners Job, auf seiner kostenpflichtigen Seite Hackerbot.net rezensiert der 22-jährige Schweizer aktuelle Cheat-Programme. Am beliebtesten sind natürlich die Shooter-Schwergewichte **Battlefield** und **Call of Duty**, dicht gefolgt vom **Defense of the Ancients**-Ableger **League of Legends**. Gefragt sind vor allem Aimbots, also Zielprogramme, die das präzise Schießen automatisieren, sowie sogenannte ESP-Tools (»Extra Sensory Perception«), die etwa die Position aller Gegner mit Punkten oder Rechtecken direkt in der Spielansicht markiert – auch durch Wände hindurch.

Sollten Steiners Aussagen stimmen, dann blickt in so gut wie jedem populären Onlinespiel irgendjemand durch Mauern und verteilt per Aimbot mühelose Kopfschüsse. Fällt das nicht auf? »Nein, nein! Einen Aimbot bemerkst du überhaupt nicht«, erwidert Steiner. Selbst der schwerwiegendste Hack, der die Spielbalance aus den Fugen bringt, ist also gar nicht so leicht zu entdecken. »Natürlich, die ganz offensichtlichen Cheat-Anfänger werden den Aimbot so einrichten, dass er innerhalb einer Tausendstelsekunde auf den Kopf des Gegners zielt und schießt. Das ist offensichtlich. Aber wenn man es professionell macht, dann zielt der Bot sehr langsam, wartet 0,2 Sekunden und schießt dann. So mache ich das auch. Und bei mir merkt nie jemand etwas.« Dass Spieler nichts merken, ist in der Hektik einer Shooter-Partie nur verständlich. Zumindest die Anti-Cheat-Mechanismen der Publisher sollten jedoch Alarm schlagen, egal ob ein Aimbot nun 0,0001 Sekunden zum Zielen braucht oder 0,2. Wer **Battlefield 4** installiert, installiert nämlich auch die Anti-Cheat-Software PunkBuster, die Cheats un-

Umfrage Cheater-Anteil

Wie hoch schätzen Sie den Cheater-Anteil in Onlinespielen ein?



Ergebnis: Den Cheater-Anteil schätzen die Teilnehmer über alle Genres hinweg ungefähr gleich hoch ein, auch wenn Dota-Ableger als etwas sicherer gelten. Generell glaubt jeweils über die Hälfte der Teilnehmer, dass maximal 20 Prozent der Spieler schummeln.

Quelle: Onlineumfrage mit 5.000 Teilnehmern

Konsolen-Cheats

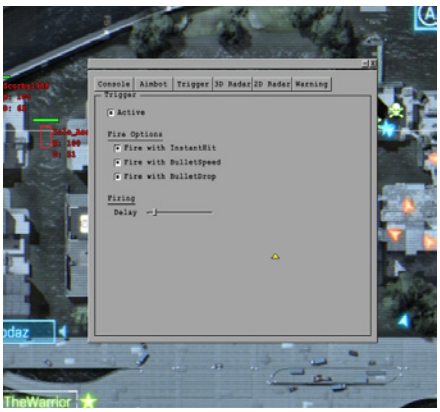
Mit Abstand am meisten geschummelt wird auf dem PC, weil sich darauf problemlos Dateien verändern und Zusatztools installieren lassen. Die geschlossenen Datei-Ökosysteme der Konsolen machen das Betrügen fast unmöglich. Aber nur fast. Beispielsweise kann man sich einen sogenannten Packet Sniffer anschaffen, ein externes Modul, das an die Konsole gekoppelt wird und dann erfasst, welche Daten sie mit den Servern austauscht. Alternativ lässt sich ein PC mit entsprechendem Sniffer-Programm anschließen; die ins Netz gesendeten Daten kann ein Hacker dann manipulieren. Außerdem lassen sich die Konsolen modden, man schraubt an ihrem Innenleben herum und verkabelt beispielsweise das Mainboard neu, damit andere Betriebssysteme sowie Programme aufgespielt werden können. All diese Methoden sind jedoch umständlich und erfordern Vorwissen, erwischt und gesperrt werden kann man trotzdem. »Wer cheaten will, soll sich lieber einen Windows-PC kaufen, das ist günstiger«, sagt auch Samuel Steiner von Hackerbot.net. Noch dazu sind im Netz zwielichtige Gestalten unterwegs, die als Konsolen-Cheats getarnte Schadsoftware feilbieten. Steiner führt aus: »Das sind alles Betrüger, die dir sagen, dass du nur einen USB-Stick mit dem Cheat drauf anschließen musst.« Der PC ist und bleibt für Schummler die komfortabelste Plattform. Zum Leidwesen der ehrlichen Spieler.

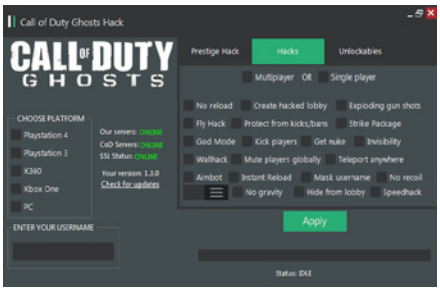


Schummeln auf den Konsolen ist möglich: In **Grand Theft Auto Online** erschlichen sich Hacker Unsummen von Geld.



Für die Konsolenversion von **Call of Duty: Ghosts** gibt es angeblich Cheats zum Download. Doch die sind gefälscht.





Bei vielen Betrugstools lassen sich die **Cheat-Einstellungen** komfortabel in einem Menü festlegen.

terbinden soll. Auf Steam soll Valves hauseigenes System VAC (Valve Anti Cheat) die Spieler vor Hackern schützen. Warum greifen diese Schutzmechanismen ins Leere?

»Gegen Cheater vorzugehen, kostet Geld, das allerdings keinen direkten Umsatz bringt«, erklärt Teut Weidemann den Umstand, dass sich viele Entwickler bei der Betrugsbekämpfung wenig Mühe zu geben scheinen. Weidemann ist einer der ersten professionellen deutschen Spieledesigner, hat unter anderem den Online-Shooter **Söldner: Secret Wars** (2004) veröffentlicht und weiß, wo bei vielen Studios und Publishern die Prioritäten liegen. Zuletzt arbeitete er am browserbasierten **Siedler Online**. »Anti-Cheat-Mechanismen einzubauen, bedeutet einen großen Aufwand. Nur erfahrene Teams wissen, wie das überhaupt geht. Und die Publisher machen es sich einfach. Die lizensieren beispielsweise PunkBuster – und das war's! Was sie nicht wissen, ist, dass PunkBuster gegen ›Noobies‹, gegen Anfänger schützt, aber nicht gegen professionelle Cheat-Entwickler.« Samuel Steiner kann das bestätigen. Unerfahrene Cheater findet man auf der Seite MPGH.net, dem wahrscheinlich größten Cheat-Forum. Dort laden sie kostenlose Cheats runter, die manchmal funktionieren, manchmal aber vollgepackt sind mit Viren. Einen Rechner hat Steiner so schon verloren. »Wenn man Gratissachen benutzt, wird man schnell gebannt. Wenn man hingegen für einen Hack zahlt, hat man keine Probleme«, erklärt Steiner.

»Bei mir merkt nie jemand etwas«

Wie professionelles Cheaten funktioniert, möchten wir im Selbstversuch herausfinden. Wir bitten Steiner um Hilfe, er empfiehlt uns eine einschlägige Website, deren Namen wir lieber unerwähnt lassen – wir wollen ja niemanden zum Betrügen verleiten. An unserem Ziel erwartet uns keine Schattenwelt, kein schummriger Schwarzmarkt, keine HTML gewordene **Star Wars**-Cantina: Die Seite sieht aus wie jedes beliebige Spieleforum: Fadenkreuze, Spiele-Icons, ein Link zu einer Facebook-Präsenz. Um die hauseigene Betrugssoftware zu nutzen, müssen wir uns erst im Forum anmelden. Im groß beworbenen Kaufmenü haben wir dann die Wahl zwischen mehreren Cheat-Abos. Drei Monate **Call of Duty** mit der kompletten Serie seit **Call of Duty 2** gibt es im Sonderangebot für 40 Euro. Für Cheats in Early-Access-Titeln wie **Rust** oder **DayZ** zahlt man etwas weniger, für besonders beliebte Spiele wie **Battlefield** etwas mehr. Das Komplettpaket mit allen unterstützten Spielen kostet 15 Euro pro Woche. Gezahlt wird komfortabel und fast schon erschreckend gewöhnlich per Paypal. Wenige Minuten nach Zahlungseingang bekommen wir eine private Nachricht. Darin enthalten: der Download-Link und Installationsanleitungen in mehreren Sprachen, darunter Deutsch. Die Cheat-Software lässt sich leicht einrichten, um sie nutzen zu können, müssen wir uns allerdings mit meinem Foren-Account einloggen. Selbst Schummelprogramme kommen heutzutage nicht ohne Kopierschutz aus. Die Software selbst entpuppt sich als schmucklos und funktional. Aus einer langen Liste von Spielen suchen wir uns ein passendes aus und laden die Cheat-Dateien runter. Wenn wir das Tool beim Spielstart laufen lassen, »injiziert« es den Cheat direkt in die Programmdateien. Per Tastendruck können wir dann



Direkt in der Spielansicht zeigt uns dieser Hack für Battlefield 4 die Positionen aller Spieler an – sehr nützlich, wenn man im **Bomber** sitzt.

Umfrage Cheater-Geständnis

Haben Sie schon einmal in einem Onlinespiel gecheatet?



Ergebnis: Das kommt überraschend, fast ein Viertel der Umfrage-Teilnehmer haben schon mal in einem Onlinespiel betrogen.

Haben Sie in einem Online-Shooter gecheatet?



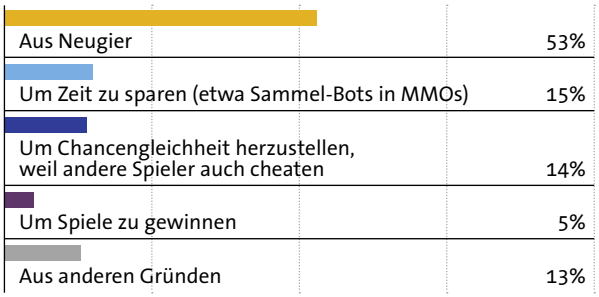
Ergebnis: Drei Fünftel der Teilnehmer, die schon einmal in einem Onlinespiel geschummelt haben, haben das in einem Shooter getan.

Haben Sie in einem anderen Onlinespiel gecheatet, etwa in einem MMO oder in einem Dota-Ableger?



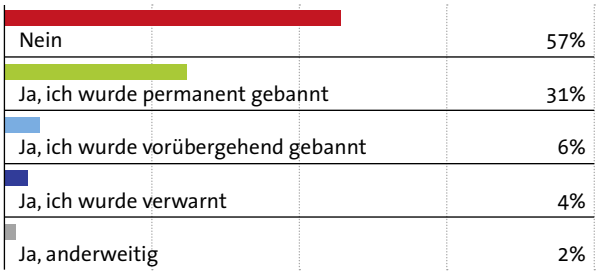
Ergebnis: Online-Shooter sind bei Cheatern offensichtlich deutlich beliebter als andere Genres, weniger als ein Dritter der Schummler sind beispielsweise in MMOs oder Dotas aktiv.

Warum haben Sie den Cheat verwendet?



Ergebnis: Über die Hälfte der Cheater haben die Betrugstools eingesetzt, weil sie wissen wollten, wie sich das anfühlt. Auch Zeitersparnis oder Ärger über andere Betrüger verleiten zum Schummeln. Der unbedingte Siegeswille motivierte hingegen nur einen Bruchteil der von uns befragten Cheater.

Wurden Sie fürs Cheaten bestraft?



Ergebnis: Die Erfahrungen von fast 60 Prozent der Teilnehmer decken sich mit unseren eigenen im Schummel-Selbstversuch, das Cheaten blieb unentdeckt und straffrei.

Quelle: Onlineumfrage mit 5.000 Teilnehmern

direkt im Spiel ein Menü aufrufen, das uns alle relevanten Parameter mit Schiebereglern bestimmen lässt. Wie lange soll der Aimbot warten, bevor er sich aufschaltet? Auf welche Bereiche soll gezielt werden? In welcher Farbe sollen die Rechtecke erstrahlen, die uns die Position aller Spieler durch Wände hindurch verraten? Wie »hacken« fühlt sich das nicht an, es ist erstaunlich leicht. Professionelles Cheaten ist barrierefreies Cheaten. Wir folgen Samuel Steiners Rat, deaktivieren auffällige Kopfschüsse und stellen den Aimbot auf 0,2 Sekunden Verzögerung. Niemand scheint etwas zu merken. Beim Start der Partie meldet das Spiel eine Anti-Cheat-Prüfung, die bleibt aber folgenlos. Erwartet haben wir etwas völlig anderes. Eine sofortige Sperrung unseres Accounts zum Beispiel. Stattdessen passiert nichts. Ist PunkBuster machtlos?

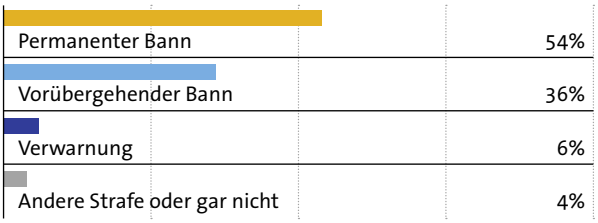
»Die Messlatte liegt heute viel höher«, sagt Tony Ray, »in den späten 90ern konnte jeder Skripte runterladen und damit Hacks für so gut wie jedes Multiplayer-Spiel erstellen. Heutzutage müssen Cheat-Autoren ziemlich fortgeschrittene Programmierer sein.« Ray ist der Chef von Even Balance Inc. und hat bereits anno 2000 mit PunkBuster eines der ersten Anti-Cheat-Tools entwickelt. Denn ihn und seine Mitstreiter nervte damals die Betrügerflut im Multiplayer-Modus von **Half-Life**. Valve jedoch verweigerte Rays Team die Unterstützung und trieb lieber sein eigenes Anti-Cheat-System VAC voran – selbst das Angebot der PunkBuster-Macher, ihr Tool für einen symbolischen Dollar in Steam zu integrieren, schlugen Gabe Newell & Co. aus. Ray und seine Mitstreiter gaben nicht auf, gründeten Even Balance und strickten PunkBuster zur allgemein verwendbaren Betrugsbekämpfungs-Software um. Heute ist es das meistgenutzte Anti-Cheat-Tool. Hersteller, die Even Balance anheuern, bezahlen monatlich für deren Service und müssen Punkbuster fest im Spiel verankern. Dann scannt es unter anderem im Arbeitsspeicher der Spieler nach bekannten Betrugsprogrammen. Ray, der Schummler gerne als »kleine Versager« bezeichnet, führt aus: »Die meisten Cheats sind heutzutage kommerziell, die Betrüger bezahlen auch noch dafür. Trotzdem werden sie immer noch erwischt.« Außer, wenn sie – wie wir selbst – nicht erwischt werden. Der Sinn eines Schutzwalls sollte ja die schnelle und automatische Bekämpfung aktiver Cheater sein, doch bei unserem Selbstversuch blieb PunkBuster still. Tony Ray jedoch besteht darauf, dass seine Software funktioniert. »Die meisten kommerziellen Seiten erwecken einen falschen Eindruck, weil sie ihre Foren aggressiv moderieren«, winkt Ray ab. »Wir überwachen die Foren und sehen, dass sich die Cheat-Käufer ständig beschweren, weil sie erwischt wurden, obwohl die Seite hundertprozentige Sicherheit ›garantiert‹. Doch die Betreiber löschen diese Einträge, damit Kunden nicht abgeschreckt werden.« Überprüfen lässt sich das schwer. Allerdings sieht man Cheat-Entwickler, die PunkBuster regelrecht auslachen. Beispielsweise knipst Tony Rays Software automatisch Bilder des



Garry Newman (rechts) klagt über die Cheater-Flut in **Rust** – dabei ist sein Survival-Spiel gerade erst in der Alpha-Phase.

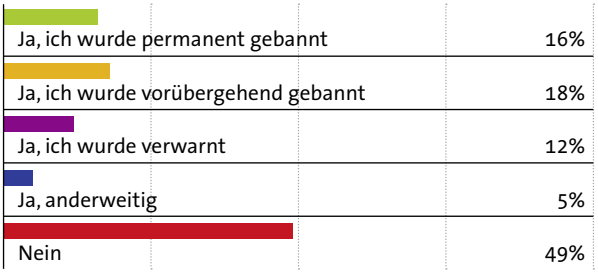
Umfrage Strafen

Wie sollten Cheater beim ersten Vergehen bestraft werden?



Ergebnis: Über die Hälfte der Teilnehmer sind der Meinung, dass Cheater hart bestraft und permanent gesperrt werden sollten. Blöd nur, dass diese harten Maßnahmen manchmal die Falschen treffen – nämlich komplett unschuldige Spieler.

Wurden Sie schon einmal in einem Onlinespiel fürs Cheaten bestraft, obwohl sie nicht gecheatet haben?



Ergebnis: Rund die Hälfte der Teilnehmer wurde schon einmal bestraft, obwohl sie gar nicht geschummelt haben. Die aktuellen Anti-Cheat-Tools haben also klare Schwächen.

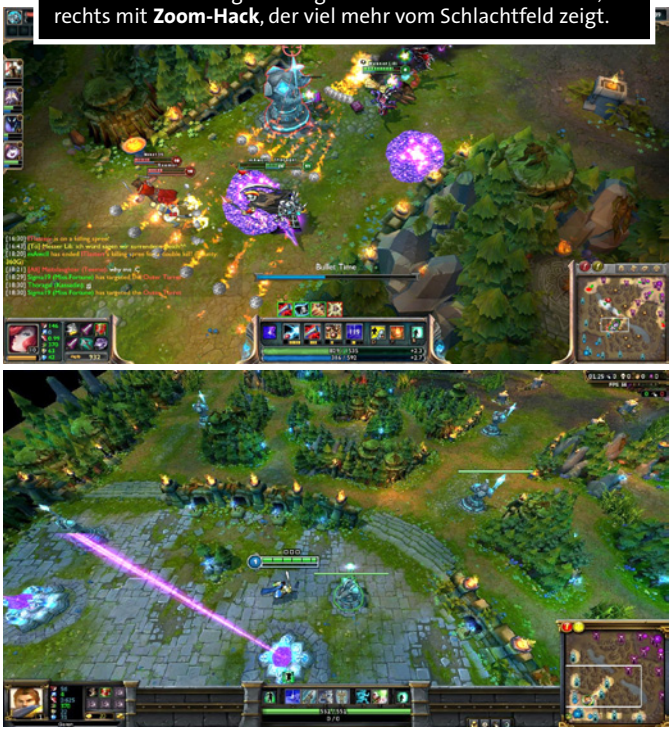
Quelle: Onlineumfrage mit 5.000 Teilnehmern

laufenden Spiels und wertet sie dann aus. Sind darauf irgendwelche Hacks zu sehen, werden Spieler gebannt. An sich eine clevere Methode, dennoch grinsen moderne Cheat-Entwickler da nur müde. Denn ihre Programme manipulieren die PunkBuster-Screenshots einfach nebenher im laufenden Betrieb. Gerade solche fortgeschrittenen Methoden bereiten vielen Entwicklern große Probleme.

»Es ist außer Kontrolle«, beschreibt Garry Newman die Situation in seinem Survival-Spiel **Rust**. Darin versuchen Online-Spieler, in einem lebensfeindlichen Tal zu überleben. Sie jagen Tiere, basteln Waffen und konstruieren behelfsmäßige Hütten aus Holz, um sich vor anderen Spielern zu schützen. Doch einige davon spielen nicht fair. Auf vielen Servern – teilweise sogar auf den offiziellen Servern des Entwicklerteams – haben Cheater kleine Imperien des Schreckens errichtet, die den blutigen Überlebenskampf noch gemeiner werden lassen. Von gewaltigen Türmen, die gewöhnliche Spieler nicht errichten könnten, fliegen **Rust**-Cheater per Flug-Hack über die Karte und jagen Anfänger. Werden sie beschossen, beschleunigen sie ihren Charakter auf irrsinnige Geschwindigkeiten und flüchten. **Rust** läuft über Steam, vor Cheats schützen sollte es eigentlich Valves eigenes System VAC. Das funktioniert aber nicht. »Unsere Idealvorstellung ist, die Anti-Cheat-Arbeit an jemand anderen abzugeben«, sagt Newman »Wir sollten uns auf das Spiel konzentrieren, nicht darauf, Betrüger zu bekämpfen.« Wenige Tage nach unserem Interview baut Newman trotzdem sein eigenes Anti-Cheat-Tool in **Rust** ein: CheatPunch. An einem Wochenende werden 4.621 Spieler durch CheatPunch gesperrt. Doch bereits wenige Tage später haben die Cheater ihre Programme aktualisiert. Auch im von uns getesteten Tool ist **Rust** schnell wieder dabei. Logisch, die Hacker haben ihren guten Ruf zu verlieren. Und ihre zahlende Kundschaft.

Cheat- und Anti-Cheat-Entwickler liefern sich also ein konstantes Wettrüsten. Das bestätigt auch eine der seltenen Aussagen des Valve-Chefs Gabe Newell zum Steam-System VAC. Auf Reddit schreibt Newell: »Die meisten kommerziellen Cheats müssen sich mit einem Server verbinden, um zu verifizieren, dass der Cheater die Entwickler bezahlt hat. VAC hat nach Cheat-Programmen gesucht, hat dann im DNS-Cache gecheckt, ob die Nutzer auf den dementsprechenden

Oben sehen Sie League of Legends in der normalen Ansicht, rechts mit **Zoom-Hack**, der viel mehr vom Schlachtfeld zeigt.

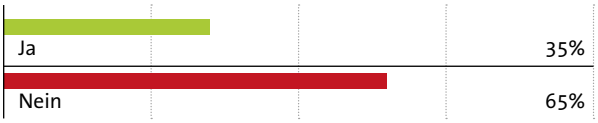


Cheat-Seiten unterwegs waren und dann nochmal überprüft, ob das Programm versucht, diesen Cheat-Server zu erreichen. So haben wir über 570 Cheater gefunden.« Diese Methode hat 13 Tage lang gewirkt, doch der Kampf geht weiter. Es geht für Valve nicht direkt darum, zu gewinnen – sondern dem Gegner die Arbeit so schwer zu machen, dass er das Handtuch wirft. »Diese Cheats sind teuer zu erstellen und es ist teuer, sie aufzuspüren. Wir wollen, dass ihre Entwicklung teurer wird als der Umsatz, den Hacker damit machen«, erklärt Newell. Laut Schätzungen ist dieses Unterfangen Valve zwei bis vier Milliarden Dollar wert. Man darf also davon ausgehen, dass die Steam-Betreiber mehr Geld und damit einen längeren Atem haben als die Cheat-Entwickler, nach einer besonders eleganten Lösung klingt das aber nicht. Ganz im Gegenteil, denn die teuren Anti-Maßnahmen treffen auch gerne mal die Falschen.

Mitte 2013 entzündete sich die Spielerwut an der Bannwelle Nummer 81518. Zahlreiche Fans wurden permanent aus **Battlefield 3** ausgesperrt, weil sie die Cheat Engine installiert hatten, ein Tool, mit dem Werte und Funktionen modifiziert werden können – allerdings nur in Offline-Spielen. So lassen sich vor allem in älteren Programmen spaßige Experimente anstellen. Doch sobald die Cheat Engine während einer **Battlefield**-Partie aktiv und mit einem beliebigen Windows-Programm verbunden war (der Taschenrechner hat gereicht), wurde PunkBuster aktiv und setzte Spieler auf die Bannliste. Die Betroffenen waren entgeistert. »Ähm ... ja, ich habe die Cheat Engine auf dem Rechner, und das reicht denen schon?«, schreibt ein Betroffener im deutschen PCX-Forum: »Und als Nächstes werde ich noch auf Diebstahl verklagt, nur weil ich dank meines Schraubenziehers theoretisch dazu in der Lage wäre?« Den Opfern der Bannwelle blieb nur der Hilferuf Richtung Even Balance, das je-

Umfrage Kaufverweigerung

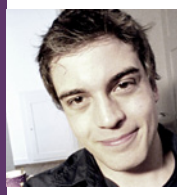
Sind Cheater auf den Servern ein Grund, den Nachfolger eines Onlinespiels nicht mehr zu kaufen?



Ergebnis: Immerhin ein Drittel der Spieler würde beim Nachfolger nicht mehr zugreifen, wenn sie in einem Online-Titel zu sehr von Cheatern genervt wurden. Das wäre ein empfindlicher Verlust für den Publisher - und eine gute Motivation, bessere Anti-Cheat-Tools zu entwickeln.

Quelle: Onlineumfrage mit 5.000 Teilnehmern

Interview



Cheats für beliebte Spiele sind oft nur eine Suchanfrage entfernt und komfortabel zu bekommen. Doch warum schummeln manche Spieler überhaupt? Wir sprechen mit Samuel Steiner, der für die Website Hackerbot.com Schummelprogramme testet - und dafür natürlich auch selbst in Spielen betrügt.

GameStar Warum cheatest du?

Samuel Steiner Ich mache das, damit ich mich nicht so anstrengen muss, um das Spiel zu erleben. Ich spiele eben nicht, um mich im Wettbewerb mit anderen zu messen, sondern einfach zum Abschalten. Außerdem kann ein Aimbot hier und da auch lustig sein. Ich versuche allerdings, das Erlebnis meiner Mitspieler nicht allzu groß zu beeinflussen. Battlefield 2 war mein erster Shooter, und da wird man vielleicht mal Dritter oder Vierter in einem Match, aber Erster und Zweiter ist unglaublich schwer, weil es eben Hacker gibt. Das wusste ich damals nicht. Das ist wie im Bodybuilding. Die besten nehmen Steroide. Die cheaten!

▶ Wie hast du die Cheater-Szene erlebt?

◀ Es gibt unterschiedliche Arten von Hackern. Es gibt diejenigen, die dem Klischee entsprechen und im Keller der Eltern leben. Von denen kenne ich mittlerweile ein paar, mit denen ich auch zusammenarbeite. Und dann gibt es diejenigen, die einfach nur fertige Cheats herunterladen. Die unterteilen sich nochmals in Spieler, die das nur zum Spaß machen, sowie Spieler, die Macht ausüben und andere Menschen beherrschen möchten. Machtmenschen sind dann auch die Cheater, die wirklich nerven, die in Call of Duty jeden mit dem Aimbot abknallen und eigentlich allen das Spiel verderben. Das kennen wir doch alle, und von diesem Spielertyp gibt es viele. Ich wäre froh, wenn das anders wäre. Die geben uns Cheatern nur einen schlechten Ruf.

▶ Gibt es also gutes Cheaten und schlechtes Cheaten?

◀ Vor allem bei Shootern sind Cheats mehr destruktiv als konstruktiv. Ich persönlich bin in diesem Feld tätig, weil ich Geld verdienen muss, so einfach ist das. Es macht mir nicht wirklich Spaß, in Shootern zu hacken. Ich weiß, wie es ist, auf der anderen Seite zu stehen und abgeschossen zu werden. In MMOs und Free2Play-MMOs, da hatte ich Spaß am Betrügen, in Battlefield und Call of Duty aber eher weniger. Und wenn man mal eine Stunde mit Hacks gespielt hat, dann ist der Spaß irgendwie auch vorbei.

▶ Nimmt das Cheaten den Spielen ihren Reiz?

◀ Ja, es wird langweilig. Ein großer Teil des Spaßes besteht ja darin, dass es schwer ist, die Leute abzuschießen, dass es schwer ist, diese coolen neuen Waffen freizuschalten. Wann man Hacks verwendet, wird das alles einfach und völlig selbstverständlich. Natürlich gibt es Leute, die dann immer noch Spaß haben. Das ist eine psychologische Sache, etwa weil sie Machtmenschen sind. Als normaler Mensch hast du nicht lange Spaß am Hacken.

▶ Hast du beim Cheaten kein schlechtes Gewissen?

◀ Ja und nein. Natürlich ist es nicht schön, wenn man anderen den Spaß verdirbt. Als Christ bin ich aber der Überzeugung, dass wir uns mit Wichtigerem beschäftigen können als mit PC-Spielen. Die Hacks minimieren die Zeit, die man im Spiel verbringt – für die Cheater selbst durch die erhöhte Effizient, für alle anderen, weil ihnen der Spaß verdorben wird. Also führen die Hacks insgesamt zu weniger Spielzeit und damit eventuell zu einer höheren Chance, dass der Spieler über sein Leben nachdenken kann. Es mag nur eine kleine Hilfe sein, aber über Hunderttausende Spielern hinweg macht es hoffentlich einen Unterschied.

doch keine Unterstützung anbieten wollte. Die Chance, den Bann wieder rückgängig zu machen, ist gering. »Die Beschwerden sind wahrscheinlich begründet«, gesteht Tony Ray zu, wiegelt dann jedoch ab: »Die meisten Leute sind einen übemäßig freundlichen Kundenservice gewohnt. Wir arbeiten ganz anders. Jede Einsicht, die wir Cheatern in unsere Prozesse geben, schwächt unser System. Diese Erfahrung haben wir leider schon gemacht.« Even Balance gibt keine Infos preis – und verweigert oft Hilfe. Blöd für Spieler, die gar nichts falsch gemacht hat. »Ich vermute mal, es ist möglich, dass ein Nutzer vergessen hat, die Cheat Engine nach einem Singleplayer-Spiel auszuschalten und dann Battlefield 4 gestartet hat. Oder dass er Cheat Engine gemeinsam mit Battlefield in einen Ordner gepackt hat – aber Nutzer müssen eben verantwortungsvoll handeln, wenn sie einem Multiplayer-Spiel beitreten«, wehrt Ray ab. Selbst schuld also. Wer nicht aufpasst, wird wegen Betrugs gebannt, während echte Cheater ungestraft davonkommen, zumindest eine Zeit lang. Immer wieder spülen Bannwellen unschuldige Spieler zu Hunderten aus **Battlefield**, **Call of Duty** und anderen Online-Spielen. Doch wenn es so schwierig ist, Cheats zu unterbinden, warum weichen Publisher dann nicht einfach auf Anwälte aus?

»Das ist so, wie wenn jemand im Schwimmbad wiederholt vom Beckenrand springt, obwohl das verboten ist«, sagt der Rechtsanwalt Stephan Mathé. »Den kann man rauswerfen, aber viel mehr ist nicht möglich. Grundsätzlich braucht man eine sogenannte Anspruchsnorm, wenn man jemanden verklagen möchte. Die zu finden, dürfte bei Cheatern schwer sein.« Und was ist mit Cheat-Entwicklern? »Da gäbe es theoretisch Anknüpfungspunkte, etwa wenn die Hacks auf verbotene Weise in die urheberrechtlich geschützte Software eingreifen. Dann könnte man gegebenenfalls auf Unterlassung und Schadensersatz klagen. Wenn ein Spiel durch solche Software beeinträchtigt wird und der Betreiber dadurch Schaden erleidet, dann wäre auch das möglicherweise gerichtlich verfolgbar.« Hätte, wäre, könnte, wirklich vielversprechend klingt das nicht.

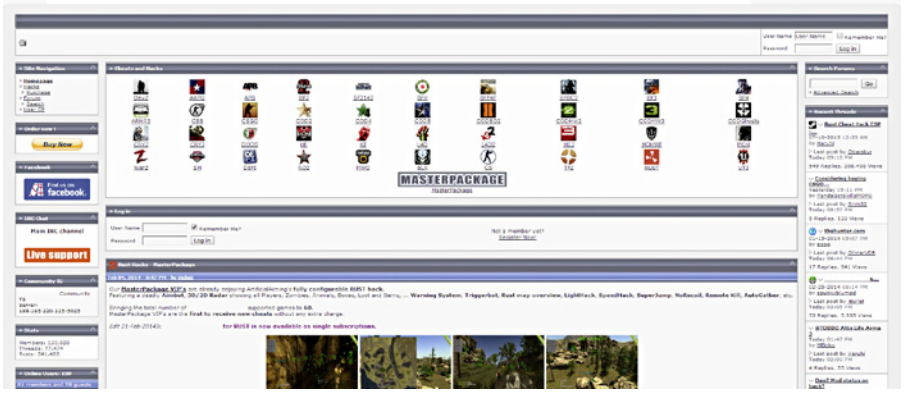
Maßnahmen treffen oft die Falschen

Stattdessen geraten just die Entwickler von Anti-Cheat-Tools vermehrt ins Visier von Anwälten und Datenschützern. Damit Valves VAC 570 Cheater stoppen konnte, musste Valve die Browser-Chroniken der Steam-Nutzer durchforsten. »Nein, wir lesen nicht eure Browser-Historie! Eure Porno-Seiten interessieren uns nicht«, schreibt Gabe Newell auf Reddit. Das mag stimmen, die technische Möglichkeit zur Spionage hätte VAC aber. PunkBuster wiederum überwacht wie erwähnt den Arbeitsspeicher, analysiert Bilder des Spielgeschehens und überträgt die IP-Adressen der Spieler. Zugleich speichert das Tool zumindest Teile des Hardware-Profils; Hinweise deuten darauf hin, dass die Seriennummern von Festplatten erfasst werden. Aus dem verwendeten Download- oder CD-Key kann das Schutzprogramm zudem jedem Spieler eine eindeutige Identifikationsnummer zuweisen, die sogenannte GUID (Globally Unique Identifier). In Kombination mit der IP-Adresse und den gespeicherten Hardware-Angaben ließen sich so Spielerprofile basteln, die genau Auskunft darüber geben, wer wie lange was gespielt



Teut Weidemann (rechts) hat unter anderem an **Siedler Online** mitgewirkt, das alle Aktionen der Spieler vom Server überprüfen lässt.

Gekauft werden die Cheats in **Foren**, die leicht zu finden sind und aussehen wie jede beliebige Spieleseite – Facebook-Präsenz inklusive.



hat – das ist datenschutzrechtlich bedenklich. »Wir scannen keine Festplatten und sammeln keine personenbezogenen Daten, sie werden vom System ausgeblockt und nicht übers Netz gesendet«, beschwichtigt der PunkBuster-Chef Tony Ray und fügt dann hinzu: »Und damit das klar ist: IP-Adressen und Screenshots sind für uns keine personenbezogenen Daten.« Zumindest in Deutschland stimmt das für IP-Adressen jedoch nicht. »Das war lange umstritten und hängt vom Einzelfall ab, zum Beispiel ob es eine statistische oder dynamische Adresse ist. Der herrschenden Meinung nach können sogar beide personenbezogene Daten sein«, erklärt Stephan Mathé. »Grundsätzlich dürfte es so sein, dass das Ausspähen von Kunden-PCs für den Betrieb der Tools kaum notwendig ist, daher dürfte dies unzulässig sein.« Spieler, die diesen Prozessen nicht zustimmen, haben aber Pech. Die Nutzung von Anti-Cheat-Tools wie PunkBuster ist zwar theoretisch freiwillig, ohne Einwilligung zum Rechnerscan kann auf vielen Servern aber nicht gespielt werden. Der Kampf gegen Hacker treibt unschöne Blüten.

»Das ist eine rechtliche Grauzone«, sagt auch Teut Weidemann. Statt Anwälten und Klagewellen hat er eine andere, eine elegante Lösung parat: »Ich würde den Cheat-Entwickler einstellen. Dadurch wäre sein Cheat-Programm weg vom Markt, und ich hätte sein Know-How für meine Anti-Cheat-Programme. Und schon habe ich meine Ruhe.« Das könnte klappen. Die Hacker-Teams sind klein, mehr als vier Programmierer arbeiten selten an einem Tool. Auf der von uns besuchten Seite gibt es sogar nur einen einzigen Programmierer, alle anderen Mitarbeiter kümmern sich um die Kunden. Der Cheat als Bewerbungsmappe ist trotzdem eine Seltenheit.

»Ich würde den Cheat-Entwickler einstellen«

Wer schummelt, hat von Anwälten nichts zu befürchten, wer Schummel-Tools entwickelt wahrscheinlich auch nicht. Mit Cheat-Bastlern zusammenarbeiten wollen Publisher und Entwickler jedoch kaum. Gegen sie vorzugehen, führt wiederum höchstens zu vorübergehendem Waffenstillstand – bis PunkBuster, VAC und CheatPunch dann eben wieder ausgehebelt werden. Ein verfluchter Teufelskreis, die Atmosphäre in vielen Spielen regelrecht vergiftet. »Man fragt sich einfach immer irgendwie, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Da wird man vielleicht Dritter oder Vierter in einem Match, aber Erster oder Zweiter ist unglaublich schwer. Weil es eben stets Hacker gibt«, sagt Samuel Steiner, der selbst Hacks benutzt. Ob diese Einschätzung stimmt, können wir nicht überprüfen, sie illustriert aber ein grundsätzliches Problem: Wenn jeder Spieler jederzeit Cheats benutzen kann, wie kann man dann sicher sein, dass das nicht jeder auch tatsächlich tut? Selbst Spieler, die einfach gut sind, sehen sich daher oft mit Betrugsvorwürfen konfrontiert; der Verdacht ist immer da. »Das entzweit die Community, stört den Spaß und es kostet eventuell sogar Kunden«, sagt Teut Weidemann. »Man hört dann auf, online zu spielen, und kauft sich die Fortsetzung nicht mehr. Publisher unterschätzen diesen Effekt.« Oder, noch schlimmer: Die Cheat-Opfer fangen selbst an, zu schummeln. Um die Chancen auszugleichen. Wir müssen spontan an den Radsport denken: Die Doping-Skandale von Jan Ullrich, Lance Armstrong und anderen prominenten Fahrern eine verquere Logik offenbarten: Die Sportler griffen zur Spritze, weil sie wussten, dass ihre Konkurrenten ebenfalls dopten. Wenn jeder betrügt, wird der Wettbewerb doch wieder fair, oder? Nein, der Wettbewerb geht kaputt, und der Sport mit dazu. Und das gilt auch für den Sport am Bildschirm, also das Kräftemessen in Onlinespielen. Wenn jeder schummelt, spielt Können keine Rolle mehr. Und Spaß erst recht nicht. Zugleich verliert auch für die Cheater selbst das Spiel seinen Reiz, es fehlt die Herausforderung. Wer wie ein Halbgott durch die Gegner pflügt, hat auf Dauer eher wenig Spaß. Wie also können Spiele sicher werden vor Cheatern?

Um das zu verstehen, muss man erst begreifen, wie moderne Cheats funktionieren. »Beliebte Cheats wie die Leuchtskins, mit denen man Spieler durch Häuser hindurch sieht, zeigen, dass das Spiel alle Informationen über alle Spieler immer an alle Clients schickt«, erklärt Teut Weidemann. »Mein Client weiß, wo alle anderen Spieler stehen.« Heißt: Alle relevanten Informationen befinden sich auf dem eigenen Rechner, er zeigt sie nur normalerweise nicht an. Der Cheat muss da nur einen kleinen Kippschalter umlegen, von unsichtbar auf sichtbar schalten. Besonders raffinierte Betrügereien verändern dabei nicht einmal den Client.

Das sagt der Anwalt



Anti-Cheat-Maßnahmen treffen manchmal die Falschen. Was man dann tun, wenn der eigene Account ungerechtfertigt gesperrt wird, weiß Stephan Mathé. Mathé ist Fachanwalt für Wirtschafts- und Medienrecht bei der Hamburger Kanzlei Rode Mathé und war früher Produktmanager bei Eidos.

GameStar Wer muss beweisen, dass ich gecheatet habe?

Stephan Mathé Das Vorliegen dieser Vertragsverletzung muss im Streitfall derjenige beweisen, der sich darauf beruft, also der Publisher. Im Falle eines ungerechtfertigten Banns (etwa bei einem gehackten Account) sollte sich der betroffene Spieler also zunächst an den Support wenden und darlegen, warum ihn keine Schuld trifft. Der Support hat Einblick in den Account und kann in der Regel nachvollziehen, wo das Problem liegt. Vor allem bei großen Spielen hat man dann aber mit dem Support eines externen Anti-Cheat-Dienstleisters zu tun. Und der ist selten hilfreich. Besonders bei großen Onlinespielen kann der Support zudem überlastet sein. Eine angemessene Zeit zur Reaktion muss man dem Spielbetreiber schon geben. Die rechtliche Situation ändert sich dadurch aber nicht. Kommt der Spieler beim externen Dienstleister nicht weiter, kann er sich direkt an den Publisher wenden, denn der ist ja sein direkter Vertragspartner.

▶ Was kann ich machen, wenn nichts mehr weiterhilft?

◀ Stellt der Publisher auf stur, kann der Spieler als letztes Mittel auf Vertragserfüllung klagen. Er müsste dann nur vortragen, dass ihm der Publisher die Möglichkeit zum Spielen genommen hat und der Publisher müsste beweisen, dass dies zu Recht geschah. Kann er das nicht, gewinnt der Spieler und darf weiterspielen. Alternativ könnte sich der Spieler auch überlegen, dass durch den unberechtigten Bann das Vertrauensverhältnis insgesamt so zerrüttet ist, dass er stattdessen sein Geld zurückhaben möchte. Damit könnte man durchaus erfolgreich sein. Nur müsste sich der Spieler dann den Betrag anrechnen lassen, den er bereits in der Vergangenheit abgespielt hat. Er bekäme also nicht alles zurück.

»Professionelle Cheat-Entwickler hängen das Programm so in Windows ein, dass es außerhalb des Clients funktioniert«, führt Weidemann aus. »Ich erinnere mich an Hacks, bei denen das Programm die Grafikkarte ausgelesen und an optischen Mustern erkannt hat, wo man im Level gerade stand. Dann gab das Tool entsprechende Maus-Impulse ab, um automatisch auf die richtigen Stellen zu zielen. Das kann gar nicht entdeckt werden.« Je mehr Berechnungen Spiele auf den eigenen Rechner abladen, desto anfälliger werden sie also für Cheats. Gibt es überhaupt noch Spiele, in denen nicht betrogen werden kann? Ja, und sie haben sogar etwas gemeinsam.

»In Spielen von Wargaming kann man nicht cheaten«, sagt der Community Manager Enrico Loenicker über **World of Tanks**. »Alle spielrelevanten Berechnungen werden auf unseren Servern durchgeführt und nicht auf den Rechnern der Spieler. Das heißt, dass es schlicht unmöglich ist, die Ladezeit zu verkürzen, Unmengen an Gold zu bekommen oder unzerstörbar zu werden. ›Hacks‹ im klassischen Sinne, wie man sie vielleicht aus anderen Spielen kennt, sind nahezu unmöglich.« Auch **League of Legends** lässt dem Client nur wenig Spielraum und gilt somit als gut geschützt. »Es ist unglaublich schwer, dieses Spiel zu hacken«, sagt Samuel Steiner. »Der eigene Rechner kennt einfach die Positionen der Gegner nicht. Alles, was im Fog of War liegt, ist unklar.« Tatsächlich gibt es weitaus weniger Seiten, die Cheats für **World of Tanks** oder **League of Legends** anbieten als für andere Multiplayer-Spiele, obwohl beide zig Millionen Fans haben. Zwar gibt es Angebote, die drehen sich aber meist um Ingame-Währung oder Rangaufstiege. Ausnahmen gibt es jedoch auch bei **World of Tanks**. Weil der Panzer-Shooter den Ursprung der Tracer-Linien von Artilleriefeuer im Client berechnete, entstand prompt ein Cheat, der die Position eigentlich unsichtbarer Artilleriegeschütze anzeigte. Wargaming musste das Tracer-Feuer zeitweise komplett abstellen. Auch **League of Legends** ist nicht völlig sicher: »Man kann den Zoom hacken, sodass man einen größeren Kartenausschnitt sieht, und man kann per Bot Talentkombos automatisch auslösen lassen«, sagt Steiner. Auch die Reichweite der eigenen Angriffe lässt sich mit einem Cheat anzeigen. »So bekommt man mehr Informationen über den eigenen Charakter und was er machen kann. Aber das ist nicht wirklich ein Hack, oder?« Nun, kein klassischer Hack im Sinne eines Aimbots oder ESP, aber dennoch ein unfairer Vorteil und Gift für den Wettbewerb. Besser als die chaotische Cheat-Situation in vielen Shootern klingt das jedoch allemal. Warum lassen nicht noch mehr Spiele alle relevanten Informationen serverseitig berechnen?

Der Cheat legt einen kleinen Schalter um

»Weil auch das Aufwand bedeutet. Es kostet Rechenzeit, es kostet Bandbreite«, sagt Teut Weidemann. Serverbasierte Spiele sind komplex, sie erfordern einen perfekt angepassten Netzcode und leistungsstarke Server, um stabil genug für alle Nutzer zu laufen. »Das sparen sich viele Publisher. Auf Kosten der Kunden.« Weidemann möchte es mit Blue Byte anders machen: »Deswegen sind bei uns Anti-Cheat-Tools von Anfang an eingeplant gewesen. Wenn eine Betrügerei bekannt wird, dann schrillen die Alarmglocken, und sie wird innerhalb von 24 Stunden ausgemerzt. Da machen wir auch Hotfixes, fahren also die Server runter. Das ist gefährlich für ein Onlinespiel, weil es einen ganzen Server kaputtmachen kann. Bei unserem Siedler Online ist es so, dass alle Entscheidungen vom Server getroffen werden. Der Client kann also nichts tun, das der Server nicht erlauben muss.« Wichtig ist auch, und das wird Tony Ray und Even Balance Inc. wahrscheinlich maßlos ärgern, dass Publisher und Entwickler die Anti-Cheat-Arbeit selbst in die Hand nehmen. »Das wird alles intern geregelt«, sagt Enrico Loenicker über Wargaming. »Wir sind die Experten für unsere Produkte. Das Thema ist uns wichtig, und daher möchten wir es nicht in externe Hände geben. Das erhöht gleichzeitig die Effizienz und verringert natürlich das Risiko, dass Informationen zu unseren internen Werkzeugen und Abläufen nach außen dringen.« Weidemann stimmt zu: »Wer PunkBuster geknackt hat, hat alle Spiele geknackt.« Eigene Lösungen zeigen hingegen – wenn auch nur kurzfristig – Erfolg, etwa Garry Newmans CheatPunch.

»Wichtig ist, dass die Community sieht: Die tun etwas dagegen«, sagt Teut Weidemann. Denn selbst wenn in einem Spiel nur wenige Cheater aktiv sind, vergiftet das Misstrauen die Atmosphäre. Dieses Misstrauen führt zu wütenden Cheat-Vorwürfen, zu überzogenen Bannwellen. In den Quartalszahlen der Aktionärsversammlung sieht man das vielleicht nicht, in Foren und in Chats dafür umso mehr. Spiele entwickeln sich weiter. Vom Einzelprodukt zum Service, der gepflegt werden muss. Die eigene Plattform zu sichern, ist eine Grundaufgabe der Publisher und eine, der viele bislang kaum nachkommen. Zu Lasten der Spieler, denen kopfschießende Halbgötter den Spaß verderben. Dennis Kogel / GR

Cheat-Historie



Bereits in **Manic Miner** ließen sich Levels per Cheat direkt anspringen.

Cheats haben Tradition, schon die ersten Entwickler bauten Betrügereien in ihre Spiele ein. Allerdings nicht für Spieler, sondern für die Entwickler selbst. Cheats erleichterten es, bestimmte Aspekte des Spiels zu testen. Einer der ersten Cheat-Codes stammt aus Matthew Smiths Jump&Run **Manic Miner**, das anno 1983 für den ZX Spectrum erschien: Wer die Zahl 6031769 (übrigens Smiths Führerscheinnummer) eingab, konnte alle Levels direkt anspringen, statt stets von vorne anfangen zu müssen. Das nutzen die Spieler natürlich aus, in Spieleheften wurden damals regelmäßig Cheatcodes abgedruckt. Zudem entstand eine kleine Cheat-Industrie, die spezielle Betrugsmodule für die Konsolen produzierte. Die Modulserie »Game Genie« erlaubte NES-Spielern unter anderem, abgeschaltete Spielelemente wieder zu aktivieren. Gebaut wurde »Game Genie« nicht von zwielichtigen Hinterhofbastlern, sondern von Codemasters – der britische Publisher und Entwickler ist heute für seine F1-Rennspiele und die Colin McRae-Serie bekannt. Die goldenen Zeiten des »offiziellen« Betrugs sind jedoch vorüber, auch wenn es nach wie vor im Laden erhältliche Cheat-Module gibt, etwa für das Nintendo DS. Von den Entwicklern eingebaute Schummelcodes dienen heute aber allenfalls als Easter-Eggs oder sind nur in speziellen, unfertigen Versionen verfügbar. Dank besserer Tools brauchen die Entwickler sie nämlich nicht mehr unbedingt zum Testen. Wer trotzdem noch einmal in Nostalgie schwelgen möchte, kann in den Fußzeilen dieses Reports berühmte Cheatcodes nachlesen.

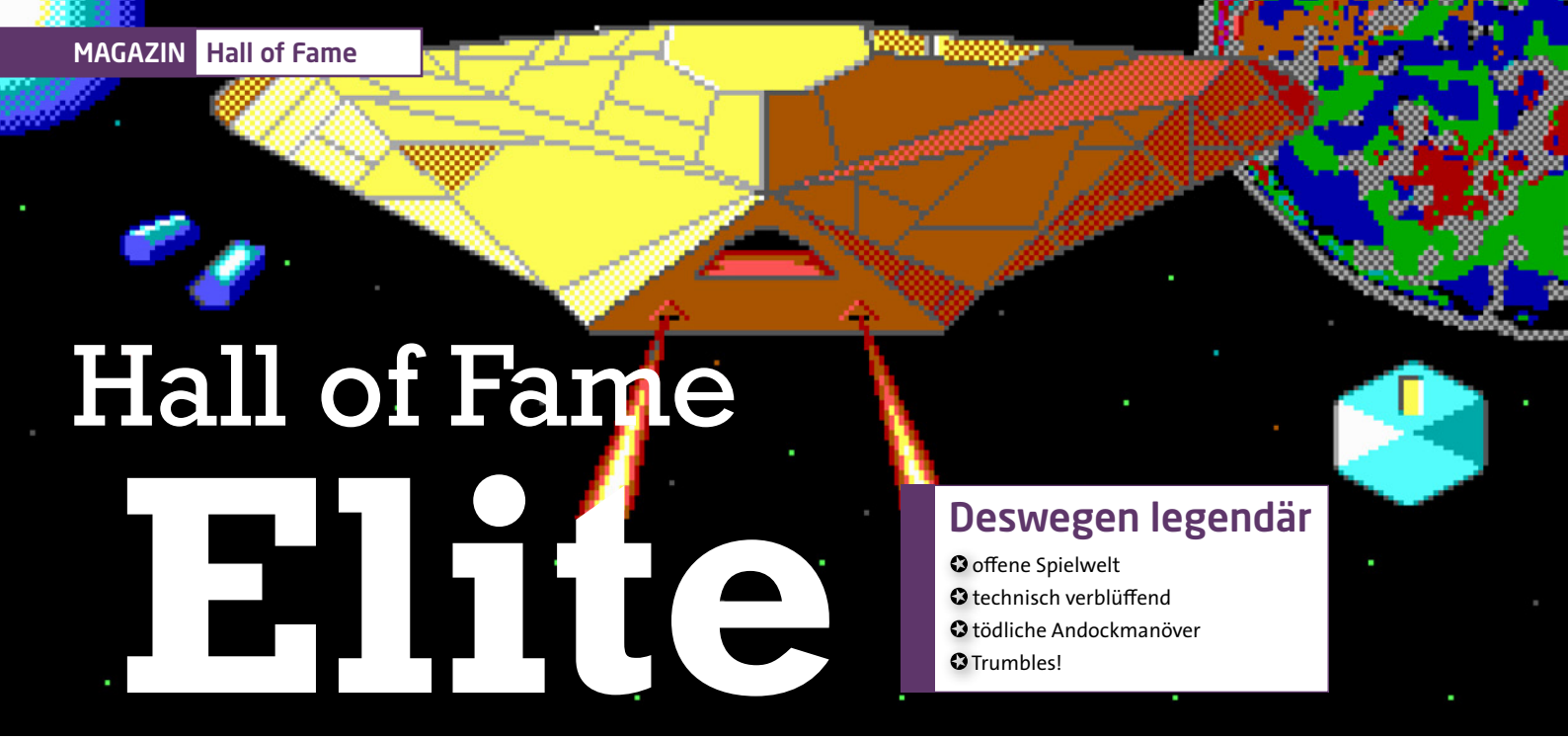


Codemasters **Game Genie**-Modul erlaubte NES-Fans, ihre Spiele zu manipulieren.





Enrico Loenicker (rechts), der Community Manager von Wargaming, ist sich sicher: In **World of Tanks** wird nicht betrogen.



Hall of Fame
Elite

Deswegen legendär

- offene Spielwelt
- technisch verblüffend
- tödliche Andockmanöver
- Trumbles!

Vor 30 Jahren erobert ein Weltraumspiel erst britische Schulen und Behörden, dann die ganze Welt. Denn ausgerechnet ein PC-Modell der altehrwürdigen BBC öffnet das Hypersprungtor in acht gefährliche Galaxien. Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Unter schwerem Geschützfeuer, verfolgt von TIE Fightern, rast Luke Skywalker über den Todesstern. Der erste Anflug durch den Graben scheitert, Luke versucht es erneut – und seine beiden letzten Protonentorpedos verschwinden im Ventilationsschacht, der direkt zum Reaktor führt. Eine fliegerische Meisterleistung! Sekunden später explodiert der Todesstern, jubelnd fliegt Luke zurück zum Mond Yavin 4. Sein X-Wing erreicht den Rebellen-Tempel, geht in den Sinkflug – und zerschellt am Hangartor.

Doof, oder? So ungefähr fühle ich mich nach meinem ersten Andockversuch in **Elite**. Mit ein paar Fellen an Bord hatte ich einen Hyperraumsprung gemeistert, Piraten abgewehrt, mich zur Station durchgeschlagen – um an deren Andocköffnung zu scheitern. Denn die muss ich nicht nur genau treffen, das blöde Ding rotiert auch noch! Nur wer die Drehbewegung im gleichen Tempo mitmacht, kommt durch den Schacht, der immer einen gefühlten halben Meter zu schmal ist. Und weil sich der Spielstand nur in einer Station speichern lässt, muss ich bei jedem Crash von vorne anfangen.

Doch ich will da rein, und irgendwann schaffe ich es. Der Trick ist umständlich, aber er funktioniert: Weil die Stationsöffnung immer exakt auf den gegenüberliegenden Planeten ausgerichtet ist, fliege ich zwischen Station und Planet, drehe das Schiff, schaue hinten raus und richte es genau mittig auf den runden Planeten aus. Jetzt noch nach vorne auf die Stationsöffnung zielen, beschleunigen und mitrotieren ... klappt fast immer. Wobei »fast immer« irgendwo zwischen 50 und 70 Prozent Erfolgsquote liegt. Meine Kumpels aus der Schule haben noch ganz andere Tricks: Torsten rast einfach mit vollem Schub auf das Rechteck zu, weil »das Spiel dann nicht merkt, dass wir zusammenstoßen«. Und Robert fliegt zur Sicherheit so weit auf den Planeten zu, um sein Schiff auszurichten, dass er öfter unten aufschlägt als oben in die Station kracht. Aber Robert ist ja auch Popper, dem fällt im entscheidenden Moment immer die Tolle vor die Augen.

Popper? Tolle? Ganz genau! Wir schreiben das Jahr 1985, da laufen diese Kaschmirpullträger noch rum. Aber Robert ist ganz okay, er hat mir sogar einen entscheidenden Tipp gegeben: Wenn ich die Taste »J« drücke, kann ich nach einem Hyperraumsprung dicht an den Zielplaneten hüpfen. Und ich Dödel habe mich die ganze Zeit geärgert, dass der Anflug locker eine halbe Stunde dauert! Natürlich hatte ich auch schon alle Tasten ausprobiert, inklusive »J« für »Jump«, schließlich habe ich Englisch-Leistungskurs und weiß sowas. Aber zufällig war da wohl gerade ein Gegner nebenan, und dann verweigert mein Schiff den Sprung.

Ich weiß, was Sie sagen wollen – und Sie haben Recht. »Ist der Kerl eigentlich bekloppt? Fliegt stundenlang durchs All, um dann an einer Raumstation kaputtzugehen? Und fängt gleich wieder von vorne an?« Tja, so hart (oder bekloppt) waren wir damals halt drauf. Denn **Elite** fasziniert uns vom ersten Start an unglaublich. Allein schon die Tech-



Trouble mit den **Trumbles**: Eine von lediglich drei Missionen auf dem Brotkasten.



Commodore 64, 1985: Der **Drachen** links ist ein waffenstarrendes Feindschiff. Ja, wirklich!

 Ian Bells Bruder Aidan schrieb 1989 ein Musical, das im Elite-Universum spielt. Es wurde nie aufgeführt.



Die neumodische Amiga-Fassung (1988) hat statt der simplen Vektor-Raumer schon Polygonschiffe. Hier haben wir zwei **Thargoiden** vor der Nase (die achteckigen grünen Kronkorken).



Kein Bossgegner, sondern eine **Raumstation**. Aber genauso tödlich – bis wir einen Docking Computer haben.

nik: Vektorgrafik! Dreidimensional! Schnell! Sogar die nicht sichtbaren Kanten sind ... nicht sichtbar! Schon wird aus dem Drahtgitter-Faustkeil, der auf uns zuhält, in unserer Fantasie ein Anaconda-Frachter, 170 Fuß lang, bewaffnet mit einem 500-Gigazap-Laser und Raketen Modell Geret Starseekers, gern auch mal mit Eskortservice an seiner Seite. Ich schämen mich etwas, denn meine Cobra MK 3 ist zwar doppelt so schnell, aber ihr armseliger frontaler Pulse-Laser reicht gerade mal zum Zerbröseln von Asteroiden.

Doch genau das macht den Reiz von **Elite** aus: Ich will ganz nach oben! Geld verdienen. Mein Schiff ausbauen. Noch mehr Geld verdienen. Wie wir das erreichen, ist egal. Wir können Handelsschiffe abschießen und die Ladung einsammeln, oder Handelsschiff-Abschießer abschießen, um das Kopfgeld zu kassieren. Weil im Fernsehen gerade **Ein Colt für alle Fälle** angesagt ist, machen wir Letzteres am liebsten. Denn die zerlegten Piraten bringen uns nicht nur Kopfgeld ein, mit etwas Glück kassieren wir auch ihre zuvor erbeutete Beute. Nur einen Job lassen wir gleich wieder bleiben: Asteroiden-Bergbau mit einem speziellen Mining-Laser ist so spannend wie Unkrautzupfen – und ähnlich lukrativ. Viel ergiebiger zeigt sich der Handel, den ich quasi nebenher betreibe. Planeten mit viel Landwirtschaft etwa verkaufen ihre Nahrung billig, auf einer Industriewelt werde ich sie mit Gewinn los, den ich gleich in Legierungen investiere, die ich wiederum auf technologisch hochstufigen Planeten vertricke. Beim Handel mit Waffen, Sklaven oder Rauschmitteln (Tabak und arcturanisches Mega-Weed!) muss ich allerdings aufpassen, denn die sind illegal. Aber wie heißt es damals so schön: legal, illegal, sch...egal!

Drahtgitter-Faustkeil? Riesen-Anaconda!

Gewinne wandern auch in die Schiffsausrüstung. Die Cobra MK 3 bleibt immer mein Zuhause, ich kann sie zwar ausbauen, aber kein anderes Schiff ergattern – wir sind hier schließlich nicht bei **Wing Commander**, das kommt erst in fünf Jahren raus! Und so weicht mein gammeliger Pulse-Laser seinem stärkeren Beam-Bruder, mein Laderaum kriegt ein Upgrade von 20 auf 35 Tonnen. Und dann ist es soweit: Für 1.500 Credits kaufe ich IHN. Den Docking Computer! Endlich muss ich nicht mehr mühsam rückwärts einparken, sondern einfach per C-Taste. Die automatische Landung entspannt nicht nur beim Zugucken, sondern auch beim Zuhören – denn da erklingt tatsächlich der »Donauwalzer«. Das Zusammenspiel zwischen Johann Strauß' Klassikmucke und Science Fiction hat ja schon im Filmklassiker **2001: Odyssee im Weltraum** prima geklappt.

Neben 2.048 Planeten, die Ian Bell und David Braben netterweise aus einem prozeduralem Zufallsalgorithmus zaubern, damit sie auf meine Commodere-64-Kassette passen, bietet **Elite** allerdings nicht viel. Schlappe drei Missionen lockern das Raufklettern der Abschuss-Karriereleiter auf. Darunter die Jagd auf die ominöse Constrictor, ein besonders starkes Schiff mit Tarnfeld. Oder diese legendäre Mission: Sobald ich 6.583 und einen halben Credit auf meinem Konto habe, bekomme ich ein kleines, pelziges Viech angeboten. Doof nur, dass aus dem einen »Trumble« bald Hunderte werden, die über meinen Bildschirm huschen und die Sicht verdecken. Kommt Ihnen bekannt vor? Dann haben Sie vermutlich die berühmte **Raumschiff Enterprise**-Folge »Kennen Sie Tribbles?« gesehen, in der die vermehrungswütigen Knuddelkugeln erstmals auftauchen und das Schiff lahmlegen. Verkaufen kann ich die Flauschviecher übrigens nicht, nur ein Flug dicht an die Sonne hilft – dann »verwandeln« sich die Trumbles in Felle.

Warum ich trotzdem Monate mit **Elite** verbringe, obwohl nach drei Missionen und meiner komplett ausgebauten Cobra nix Neues mehr kommt? Weil ich den Status »Elite« erreichen will. Ein einzelnes Wort in meiner Pilotenakte – und das ultimative Ziel. Was ich dafür brauche? 6.400 Abschusspunkte, das entspricht umgerechnet 2.133 Anacondas, 20.480 Gesetzteshüter-Vipern oder 65.506 Asteroiden. Ich sag's ja, wir waren bekloppt. Martin Deppe / GR



Die **DOS-Version** (1987) punktet mit ... psychedelischen Farben.



Diese Welt ist von verrückten **Eidechsen** bewohnt und »leidet unter tödlichen pink-grauen Ameisen«.



Alle **Schiffsupgrades** von Elite auf einen Händlerblick – samt Nachfüll-Sprit und -Raketen.

Elite Weltraumspiel



PUBLISHER	Acornsoft
ENTWICKLER	David Braben, Ian Bell
QUELLE	Download
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	8088 / 8068 mit 512 KB RAM
SO LÄUFT'S	Die C64- und Amiga-Versionen laufen mit etwas Gefummel in Emulatoren, zum Beispiel im Emu64 oder dem WinUAE, der alle Amiga-Modelle emuliert. Die PC-Fassung läuft in der DOSBOX, ist aber die mit Abstand hässlichste. Alle Versionen sind legal herunterladbar, zum Beispiel auf Ian Bells gruselig gestalteter Webseite www.iancgbell.clara.net/elite/.

Fazit Prozeduraler Algorithmus + Vektoren + viel Fantasie = Weltraumabenteuer.

Im Elite-Handbuch wird ein Pilot namens »Monty« erwähnt. Er fliegt eine Python.

Hardware News

DirectX 12 kommt

Microsoft will Entwicklern mit DirectX 12 die Möglichkeit bieten, besonders hardware-nah und dadurch effizienter zu programmieren – ganz nach dem Vorbild von AMDs Mantle-Schnittstelle, die speziell mit älteren Prozessoren teils erhebliche Leistungssteigerungen etwa in **Battlefield 4** ermöglicht. So soll nach Microsofts Angaben mit DirectX 12 »jeder Tropfen Leistung« aus PCs, Smartphones, Tablets und interessanterweise auch der **Xbox One** geholt werden. Die Grafikeinheit der Microsoft-Konsole nutzt aber AMDs aktuelle Graphics-Core-Next-Architektur und unterstützt damit (wie aktuelle Radeons auch) maximal DirectX 11.2 – wir gehen deshalb davon aus, dass DirectX 12 keine neuen Render-Techniken mit sich bringt, sondern vielmehr bisherige Verfahren optimiert. Ein Erscheinungstermin für DirectX 12 steht noch nicht fest, vorstellbar wäre jedoch die zeitgleiche Veröffentlichung mit dem neuen Betriebssystem **Windows 9** vermutlich im kommenden Jahr. LH



DirectX 12 soll es auch für die Xbox One mit fest verbauter GPU geben, wahrscheinlich wird es daher primär ein effizienteres DX 11.2.

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

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.

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	GTS 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 €

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.



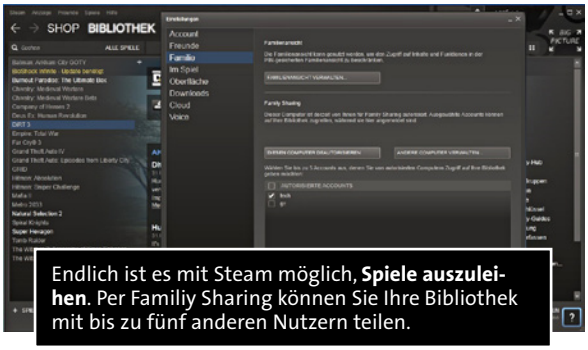
Die Ära des sehr beliebten und bis heute langlebigsten Microsoft-Betriebssystems **Windows XP** neigt sich dem Ende entgegen, Anfang März wird der Support eingestellt.

Aus für Windows XP

Über zwölf Jahre lang wurde **Windows XP** von Microsoft offiziell unterstützt, am 8. April 2014 ist endgültig Schluss damit, automatische Sicherheits-Updates für XP-Rechner wird ab dann nicht mehr geben. Wer das im Vergleich zu **Windows 7** und **8** sowieso schon vergleichsweise unsichere **Windows XP** danach weiter nutzt, setzt sich zunehmend höheren Risiken aus, da keine Sicherheitslücken mehr geschlossen werden, Microsoft empfiehlt daher erwartungsgemäß, auf **Windows 7** oder **Windows 8.1** umzusteigen. **Windows XP** war noch bis Ende 2011 das meistgenutzte Betriebssystem der Welt, heute verwenden immerhin noch fast 20 Prozent aller PCs weltweit **Windows XP**. Bei unseren Lesern ergibt sich ein deutlich anderes Bild, hier nutzen laut unserer Umfrage vom Februar nur noch 1,7 Prozent **Windows XP**, **Windows 7** kommt auf 67 Prozent und **Windows 8** immerhin auf 24 Prozent. LH

Steam-Spiele kostenlos verleihen

Ab sofort ermöglicht es Valve, Steam-Spiele mit Familienmitgliedern und Freunden zu teilen. Die »Family Sharing« genannte Funktion erlaubt das Verleihen der gesamten Steam-Bibliothek an bis zu fünf Nutzer auf maximal zehn Endgeräten. Nach einer Autorisierung von Konto und Rechner (per Log-In auf dem PC des ausleihenden Spielers) durch den Verleiher (auf dessen Konto die Schutzfunktion »Steam Guard« aktiv sein muss) hat der Ausleiher sofortigen Zugriff auf die Bibliothek des Eigentümers. Spiele, die nicht Steam als primäres Kopierschutz-System nutzen, wie beispielsweise **Far Cry 3** (Uplay), sind vom Verleih ausgeschlossen, die Spieleliste darf außerdem immer nur von einem Spieler gleichzeitig genutzt werden. Spielt der Besitzer jedoch im Offline-Modus, ist auch die gleichzeitige Nutzung durch einen weiteren Spieler möglich. Eine bebilderte Anleitung und alle Details zu Steams Family Sharing finden Sie auf GameStar.de. LH



Endlich ist es mit Steam möglich, **Spiele auszuleihen**. Per Familiy Sharing können Sie Ihre Bibliothek mit bis zu fünf anderen Nutzern teilen.



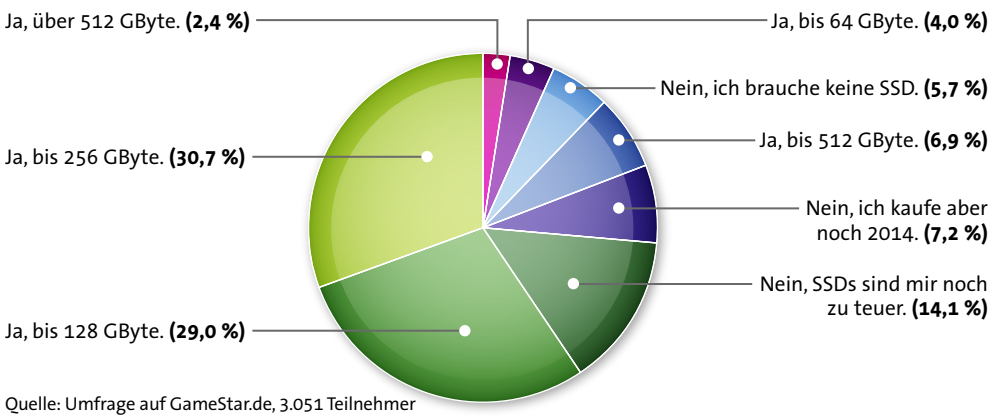
Das **Schädellogo** der neuen Intel SSD 730 zierte bislang nur High-End-Mainboards, es steht für leistungsstarke (und teure) Enthusiasten-Hardware.

Neue SSD-Generation von Intel

Mit der **SSD 730** veröffentlicht Intel nach längerer Pause wieder eine SSD für den Endkundenmarkt, für unseren SSD-Vergleichstest ab Seite 112 hat sie es aber nicht rechtzeitig in die Redaktion geschafft. Technisch basiert die **SSD 730** auf dem gleichen Chip wie Intels Server-SSDs **S3500**/**S3700**, der SSD-Controller ist allerdings von 400 MHz auf 600 MHz übertaktet. Die von der SATA3-Schnittstelle gewohnten Lesegeschwindigkeiten von 500 MByte pro Sekunde und Schreibgeschwindigkeiten von 470 MByte/s für die **SSD 730** sind keine Überraschung, welche Vorteile der übertaktete Controller hat, ist derzeit unklar. Intel garantiert bei der **SSD 730** 50 GByte (240-GByte-Version) beziehungsweise 70 GByte (480-GByte-Version) Schreibvolumen pro Tag über fünf Jahre, was klar über dem SSD-Durchschnitt liegt. Gleiches gilt allerdings auch für den Preis, die Variante mit 240 GByte wird zum Redaktionsschluss ab 220 Euro gelistet. Zum Vergleich: Bei unserem aktuellen Test von SSDs in dieser Größe liegt der Durchschnittspreis bei 140 Euro. LM

Haben Sie bereits eine SSD?

Mehr als 70 Prozent unserer Leser besitzen bereits eine SSD, die Größen von 128 und 256 GByte sind mit jeweils 30 Prozent am häufigsten vertreten. Etwa vier Prozent nutzen eine 64 GByte SSD, nur weniger als drei Prozent haben in mehr als 512 GByte investiert. Trotz des anhaltenden Preisverfalls scheuen immer noch mehr als 14 Prozent die Anschaffung wegen der hohen Kosten.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.051 Teilnehmer

News-Ticker

Windows 8.1 Update 1: Das erste Update für Windows 8.1 wird am 8. April 2014 veröffentlicht, es bringt einen bisher von vielen vermissten Power-Button für die Kacheloberfläche und soll zudem die Hardware-Anforderungen des Betriebssystems senken.

Intels Haswell-E: Laut neuen Gerüchten zu Intels vermutlich im Herbst kommenden High-End-Prozessoren für den Sockel 2011-3 wird es diese wie erwartet mit acht Kernen geben, allerdings sollen auch günstigere Varianten mit sechs Kernen erscheinen. Modelle mit vier Kernen sind nicht vorgesehen.

Zum Start von XP im Jahr 2001 war die DirectX-Version 8.1 aktuell, es gab sie auch für ältere Betriebssysteme wie Windows 98.



Zehn schnelle SSDs im Vergleichstest

Der Preisverfall von SSDs hält auch in diesem Jahr an, ein Wechsel zu den schnellen Datenspeichern wird damit immer attraktiver. Wir testen zehn aktuelle SSDs, zum ersten Mal ist auch ein PCI-Express-Modell dabei. Von Nils Raettig

Betrachten Sie nur die Lese- und Schreibraten von aktuellen SSDs, scheint sich in den letzten zwei Jahren kaum etwas auf dem Markt getan zu haben. Theoretische Maximalwerte von knapp über 500 Megabyte pro Sekunde waren auch in unserem SSD-Vergleichstest von 2012 schon an der Tagesordnung, mehr ist mit der SATA3-Schnittstelle in der Praxis ohnehin nicht möglich. Allerdings ist die Vielfalt bei den SSD-Controllern heute erheblich größer, und die Speicherchips selbst werden (wie bei den Grafikkarten und Prozessoren) mit immer kleinerer Strukturbreite gefertigt. Da die kleineren Strukturen es erlauben, mehr Speicher-Chips aus einem Silizium-Wafer zu schneiden, sinkt der Materialaufwand pro Gigabyte Speicherkapazität und damit auch die SSD-Preise.

Die anfallenden Materialkosten machen sich nicht nur bei sehr großen SSDs mit 512 oder gar 1.000 GByte Kapazität preislich bemerkbar, auch unsere Testkandidaten mit Größen zwischen 240 und 256 GByte profitieren von dieser Entwicklung, wie der Blick auf das günstigste Modell im Testfeld zeigt: Crucials **M500** mit 20-Nanometer-Speichermodulen gibt es heute bereits ab 100 Euro, ihr Preis pro Gigabyte liegt also bei ungefähr 40 Cent. Zum Vergleich: Die im letzten SSD-Vergleichstest vor einem Jahr etwa 160 Euro teure Kingston **SSDNow V+ 200** mit 25-nm-Modulen war damals eine der günstigsten SSDs überhaupt und kam auf knapp 67 Cent pro Gigabyte. Damit sind SSDs zwar immer noch weit von den HDD-Preisen entfernt, die inzwischen bei unter fünf Cent pro Gigabyte angekommen sind, der Abstand schrumpft aber von Jahr zu Jahr.

Für die kontinuierlich sinkenden SSD-Preise ist nicht nur der Fertigungsprozess verantwortlich, sondern auch die Art der eingesetzten Flash-Module. Acht von zehn Herstellern setzen im aktuellen Test auf »Multi Level Cell«-Speicher (MLC) in der »Toggle«-Variante, die genau wie die synchrone MLC-Variante für ungefähr 133 MByte/s Transfergeschwindigkeit ausgelegt ist, aber bei etwas höherem Stromverbrauch weniger kostet. Asynchroner MLC-Speicher ist noch günstiger, dafür schafft er nur ungefähr 50 MByte/s, weshalb er selten genutzt wird, im Testfeld etwa nur bei Intels **SSD 530**. Eins haben alle MLC-Varianten gemeinsam: Darin können über verschiedene Spannungszustände pro Zelle zwei Bit an Daten gespeichert werden. Samsung setzt mit den »Triple Level Cell«-Speicherchips (TLC) noch einen drauf. Sie können drei Bit speichern, kommen aber nur in der **SSD 840 Evo** zum Einsatz. »Single Level Cell«-Module mit nur einem speicherbaren Bit pro Zelle finden sich aufgrund ihres hohen Preises in keinem Testkandidaten, sie sind ausschließlich in teuren Server-SSDs verbaut.

Je mehr Bit in einer Flash-Zelle gespeichert werden können, desto weniger Flash-Module braucht man, um eine bestimmte SSD-Kapazität zu erreichen, was den Preis senkt. Die Anzahl der pro Zelle gespeicherten Bits hat aber auf die Haltbarkeit großen Einfluss. Zwei oder gar drei Bits bedeuten nämlich eine entsprechend häufigere Verwendung und damit eine höhere Belastung jeder einzelnen Zelle beim Auslesen und Schreiben von Daten, wodurch die Haltbarkeit sinkt. Aber selbst die Zellen von TLC-Modulen können mindestens 1.000 Mal beschrieben und wieder gelöscht werden (»Program/Erase« oder auch »P/E«-Zyklen genannt), was bei einer 250-GByte-SSD wie der Samsung **SSD 840 Evo** ausreicht,



Da Samsung mit der SSD 840 Evo 1 (rechts) auf TLC-Speicher setzt, der **drei Bit pro Zelle** speichern kann, benötigt sie deutlich weniger Flash-Module für eine bestimmte Speicherkapazität als etwa die Intel SSD 530 2 (links), deren MLC-Speicher nur zwei Bit pro Zelle speichert.

um etwa sieben Jahre lang täglich 10,0 GByte auf die SSD zu schreiben. Die Entscheidung der Hersteller für MLC- und TLC-Module ist daher nachvollziehbar und für Sie als Käufer unproblematisch (solange Sie nicht vorhaben, auf der SSD serverähnliche Datenmengen zu bewegen).

Dass der SSD-Markt immer noch in Bewegung ist, zeigt sich auch bei den Controllern. Sie sind für die Kommunikation zwischen dem Betriebssystem und der SSD verantwortlich und haben damit maßgeblichen Einfluss auf die Geschwindigkeit und den pfleglichen Umgang mit den Flash-Speicherzellen. Da jeder Lese- und Schreibvorgang für Abnutzungserscheinungen sorgt, ist es wichtig, alle Zellen möglichst gleichmäßig zu belasten. Je besser und schneller ein Controller diese Aufgabe bewältigt, desto flotter und langlebiger ist eine SSD.

Während vor zwei Jahren sieben von zehn Herstellern im damaligen Vergleichstest auf den Sandforce-2281-Controller gesetzt haben und im letzten Jahr immerhin noch die Hälfte aller Testkandidaten damit bestückt war, sind es in diesem Jahr nur noch zwei SSDs (Kingston **SSDNow KC300** und Intel **SSD 530**). Samsung setzt nach wie vor auf hauseigene Controller, wobei in der **SSD 840 Evo** erstmals der neue Samsung MEX genutzt wird, der mit 400 Megahertz immerhin 100 Megahertz schneller zu Werke geht, als der MDX-Controller aus der **SSD 840 Pro**.

Die **Vector 150** setzt trotz der Übernahme von OCZ durch Toshiba auf eine Schaltzentrale von Indilinx, die wiederum 2011 von OCZ übernommen worden sind. Gleichzeitig ist Toshiba erstmals selbst mit der **Q-Series Pro** und einem hauseigenen Controller im Testfeld vertreten. Gut möglich, dass weitere Anläufe von Toshiba in diesem Bereich nur noch unter dem Namen »OCZ« und mit Controllern und Speichermodulen aus dem Hause Toshiba laufen werden. Crucial (**M500**), Plextor (**M6e**) und Sandisk (**Extreme II**) nutzen jeweils Marvel-Controller, TeamGroup setzt mit der **Dark L3** auf ein eher unbekanntes Modell von Phison.

Preis pro Gigabyte fällt weiter

Unabhängig von der Controller-Wahl verdient die **M6e** von Plextor besondere Aufmerksamkeit: Dabei handelt es sich um die erste SSD in unseren Vergleichstests, die nicht die SATA-Schnittstelle nutzt und stattdessen auf PCI Express (PCIe) setzt. Das ist vor allem deshalb sinnvoll, weil mit SATA3 maximal 600 MByte/s möglich sind (wovon in der Praxis nur noch circa 520 MByte/s übrig bleiben), während die verwendete PCIe-2.0-Schnittstelle mit zwei Leitungen (x2) theoretisch bis zu 1.000 MByte/s schafft. Durch die AHCI-Unterstützung wird die PCI-Express-SSD als normales Laufwerk erkannt, sie kann also prinzipiell wie jede andere Festplatte genutzt werden.

Die Idee, Flash-Module auf einer PCI-Express-Steckkarte unterzubringen, ist nicht neu, solche Geräte sind bereits 2009 von OCZ und Super Talent auf den Markt gebracht worden. Neu ist aber der vergleichsweise bezahlbare Preis: Mit knapp 260 Euro für 256 GByte fällt die Plextor **M6e** zwar deutlich teurer aus als alle anderen SSDs im Testfeld, ihr Preis bewegt sich aber nicht mehr in den utopischen Regionen von mehr als 500 Euro, wie das bei den meisten bisherigen PCIe-SSDs der Fall war. Ob die schnelleren Transferraten den erhöhten Preis gegenüber einer SATA3-SSD auch in der Praxis rechtfertigen, zeigen unsere Tests, die wir genau wie das Wertungssystem im Vergleich zum Vorjahr angepasst haben.

Hauptaugenmerk unserer Anpassungen: Wir wollen den praxisnahen Leistungen der SSDs mehr Gewicht geben, daher werten wir nun die Geschwindigkeit einer SSD beim Booten von Windows, beim Laden eines Spielstandes sowie beim Installieren zweier komplexer Programm mit insgesamt 40 von 100 Punkten, während wir die theoretischen Maximalwerte, die eine SSD in den synthetischen Benchmarks erreicht, ebenfalls mit maximal 40 von 100 Punkten (aufgeteilt in Lese- und Schreibrate) bewerten. Da die Performance tendenziell sinkt, wenn eine SSD gut mit Daten gefüllt ist, haben

LC-POWER
www.lc-power.com
Zeitlose Eleganz


- 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
3000B
3001B
LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!
Find us on Facebook



Während im letzten Vergleichstest die meisten SSDs wie die Kingston HyperX 3K (rechts) noch 9,5 Millimeter hoch waren, sind in diesem Jahr außer der M6e von Plextor alle Testkandidaten **7 Millimeter hoch** (links). Damit eigenen sie sich auch für die Nutzung in entsprechend niedrigen Einbauschächten bei Netbooks und anderen flachen Mobilgeräten.

wir alle Kandidaten sowohl in fabrikneuem Zustand mit viel freiem Speicherplatz (außer der Windows-Installation samt der benötigten Benchmarks) als auch fast voll getestet. Da es bei den meisten SSDs kaum Unterschiede zwischen beiden Fällen gibt und die Testergebnisse einer gut gefüllten SSD praxisrelevanter sind, fließen nur diese Messwerte in die Wertung ein.

Unsere Praxis-Tests beginnen mit der Messung der Kopierleistung. Da diese stark davon abhängt, ob Sie viele kleine oder wenige große Dateien wie etwa Videos bewegen, führen wir zwei Tests durch: Zum einen kopieren wir einen Spielordner mit vielen kleinen und einigen großen Dateien, zum anderen eine einzelne, große Videodatei. Außerdem messen wir die Ladezeiten von **Windows 8.1** (Zeit vom Drücken des Startknopfes bis zum Erscheinen der Metro-Oberfläche) und **Battlefield 4** (Ladezeit der Singleplayer-Karte »Suez«) sowie die Installationsdauer von GIMP und Open Office.

Als synthetischer Benchmark dient die Messung der sequenziellen Leistung einer SSD beim Lesen und Schreiben großer, zusammenhängender Dateien sowie der Random-Performance (Lesen und Schreiben kleiner, unzusammenhängender Dateien) mittels des Benchmark-Tools »AS SSD Benchmark«. Unsere exakten Testergebnisse finden Sie in den entsprechenden Benchmark-Diagrammen, sie sind jeweils ein Mittelwert aus drei Messungen. Um einen Vergleich zwischen der Leistung aktueller SSDs und einer herkömmlichen Magnet-Festplatte zu ermöglichen, haben wir alle Tests zusätzlich mit einer HDD von Toshiba durchgeführt (1,0 TByte, SATA3, 7.200 U/Min).

PCI Express ohne spürbare Vorteile

Da alle SSDs im Test (wie in den letzten Jahren) bei der Praxisleistung ähnlich schnell sind, liegt das Testfeld im Hinblick auf die Endnote vergleichsweise eng zusammen, was sich mit unseren Erfahrungen deckt: Aktuelle SSDs bieten generell einen großen Leistungsvorsprung gegenüber HDDs, unterscheiden sich in der Praxis aber so gut wie nicht. Das gilt trotz der teils sehr unterschiedlichen theoretischen Maximalwerte oder technischen Spielereien wie Samsungs »Turbo Write« oder OCZs »Performance«-Modus, auf die wir bei den Einzelbetrachtungen im Folgenden näher eingehen. Den Unterschied machen dadurch letztlich vor allem der Preis und die Ausstattung (wie etwa fünf statt der üblichen drei Jahre Garantie) einer SSD.

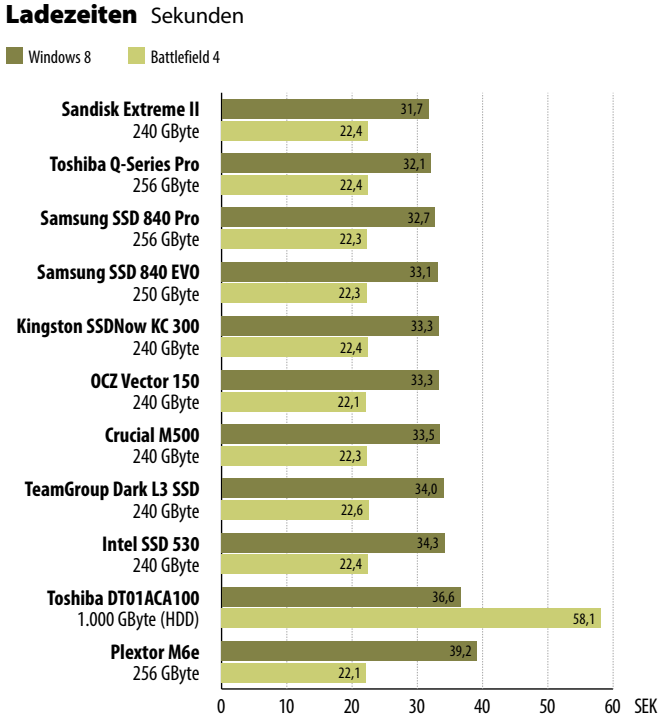
1. Platz Samsung SSD 840 Pro

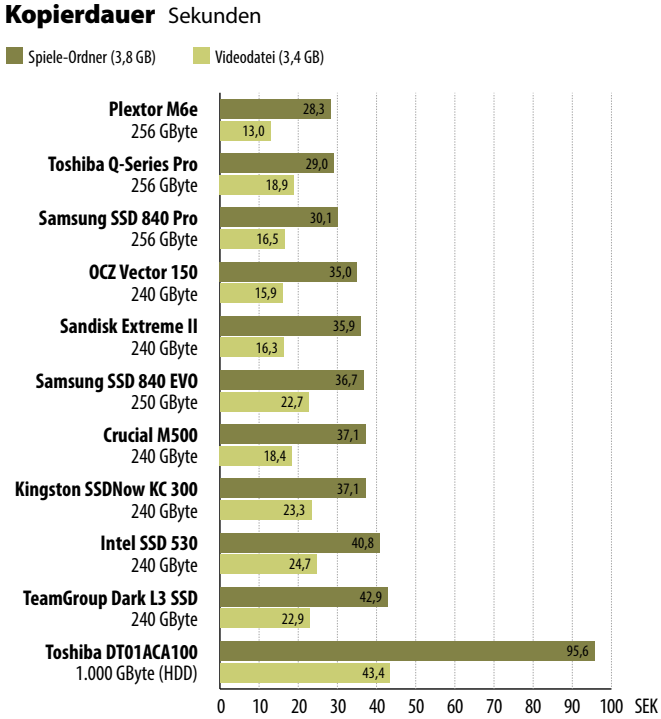
Trotz ihres Alters gelingt der SSD 840 Pro erneut der Testsieg, weil Leistung und Ausstattung nach wie vor Spitze sind.

Die **SSD 840 Pro** von Samsung war bereits im letzten Jahr Teil des Testfeldes, wegen des veränderten Testsystems und der immer noch großen Beliebtheit der SSD haben wir uns aber dazu entschieden, sie erneut gegen die Konkurrenz antreten zu lassen. An den technischen Eckdaten hat sich nichts geändert, vom Controller über den DDR2-Zwischenspeicher bis hin zu den Speichermodulen stammen alle Bauteile von Samsung selbst. Die MLC-Toggle-Module sind in 21 Nanometer gefertigt, alle anderen SSDs im Test setzten auf Module in 20 oder gar 19 nm. Auf die immer noch sehr guten Testergebnisse der **SSD 840 Pro** hat das allerdings keinen Einfluss, sie ist in allen unseren Benchmarks fast durchweg unter den drei schnellsten SSDs zu finden.

Die hohe Leistung paart Samsung mit sehr guter Ausstattung. Die **SSD 840 Pro** ist mit 256 GByte etwas größer als die sechs Konkurrenz-SSDs im Test mit 240 GByte, die mehr Platz zurückhalten, um ihn als Zwi-

Benchmarks





Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

schenspeicher bei Lese- und Schreibvorgängen zu nutzen oder im Laufe der Zeit eventuell ausfallende Speicherzellen kompensieren zu können (»Over Provisioning« genannt). Dazu bietet Samsung bei der **SSD 840 Pro** fünf statt der meist gewährten drei Jahre Garantie. Abgerundet wird die umfangreiche Ausstattung durch die Tools »Samsung Magician« und »Samsung Data Migration Software«. Ersteres ermöglicht die Wartung der SSD durch zahlreiche Funktionen wie die Optimierung von Windows-Einstellungen oder das sichere Löschen aller Dateien. Das zweite Tool hilft beim Klonen Ihrer alten Festplatte auf die **SSD 840 Pro**. Im Samsung Magician aktivieren Sie auf Wunsch außerdem den sogenannten »Rapid Mode«, der zusätzlich bis zu 1,0 GByte des in Ihrem PC vorhandenen Arbeitsspeichers als Zwischenspeicher für Datentransfers nutzt und so die **SSD 840 Pro** noch schneller machen will. Bei unseren Tests hat der Rapid Mode allerdings nur dazu geführt, dass sich die theoretischen Datenraten im AS SSD-Benchmark verdoppelt haben, die Praxisleistung blieb nahezu identisch. In die Wertung fließt der Rapid Mode deshalb nicht mit ein, unterm Strich erringt die 170 Euro teure **SSD 840 Pro** dank der hohen Leistung in allen Benchmarks sowie der tollen Ausstattung aber wieder verdient den Testsieg.

In der Praxis kaum Unterschiede

2. Platz

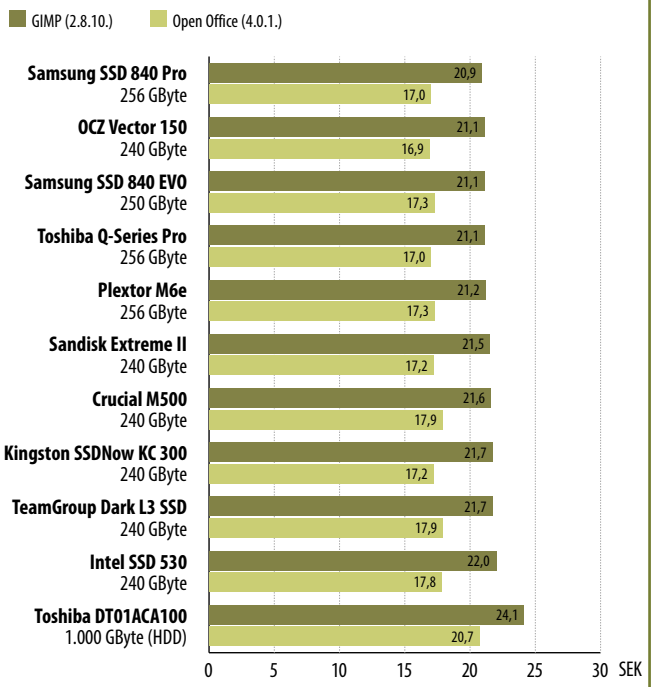
Plextor M6e

Die einzige PCI-Express-SSD im Test glänzt im AS SSD-Benchmark mit Spitzenwerten und erklimmt so den zweiten Platz.

Da SSDs schon seit einiger Zeit am praktischen SATA3-Maximum von knapp über 500 MByte/s kratzen, weicht Plextor mit der **M6e** auf die erheblich schnellere PCI-Express-Schnittstelle aus, wie sie auch Grafikkarten seit langer Zeit nutzen. Die **M6e** setzt auf PCI Express 2.0 x2 mit zwei Leitungen (»Lanes«), was theoretisch Datenraten von bis zu 1.000 MByte/s ermöglicht, laut Plextor schafft die **M6e** maximal 770 MByte/s beim Lesen und 580 MByte/s beim Schreiben. Diese Werte erreicht die **M6e** im Test zwar nicht ganz, sie kann sich aber beim Kopieren großer Dateien und den sequenziellen Dateizugriffen mit 649,7 MByte/s (Lesen) und 533,4 MByte/s (Schreiben) deutlich von der SATA3-Konkurrenz, die maximal 510,7 MByte/s beim Lesen (Toshiba **Q-Series Pro**) sowie 490,1 MByte/s beim Schreiben (Samsung **SSD 840 Evo**) erreicht.

Benchmarks

Installationsdauer Sekunden

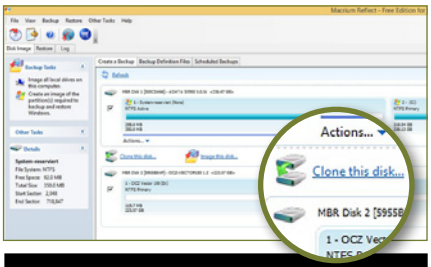


Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

In der Praxis bleibt von diesen Topwerten nur beim Kopieren von großen Dateien etwas übrig, bei kleinen Dateien, der Installationsdauer und den Ladezeiten liegt die **M6e** auf dem gleichen Niveau wie die SATA3-Modelle. Die vergleichsweise lange Ladezeit von **Windows 8.1** (39,2 Sekunden) kommt dadurch zustande, dass sich die PCIe-Steckkarte beim Hochfahren des PCs mit einem eigenen Controller-Bios meldet und so das Durchlaufen des Bios bis zum Laden von Windows verlängert. Die Erkennung als normales SSD-Laufwerk verursachte auf keinem von drei Testsystemen Probleme, die Handhabung der **M6e** ist also genau so einfach wie bei einer SATA3-SSD. Der hohe Preis von fast 260 Euro macht sie allerdings zwischen 90 und satten 160 Euro teurer als die gleich große SATA3-Konkurrenz

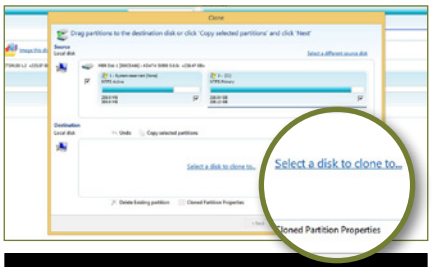
Windows-Umzug leicht gemacht

Wenn der SSD Ihrer Wahl keine Klon-Software beiliegt, weichen Sie einfach auf die sehr gut funktionierende Freeware »Macrium Reflect« (www.macrium.com) aus. Mit dem Tool können Sie unter anderem eine beliebige Partition oder Festplatte eins zu eins auf einen anderen Datenträger übertragen, was den Umzug Ihrer vorhandenen Windows-Installation auf eine SSD deutlich erleichtert.



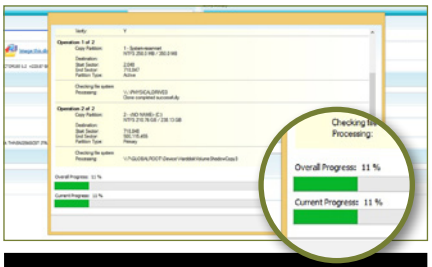
1. Klonvorgang einleiten

Nach der Installation und dem Start des Programms gelangen Sie in das Hauptfenster von Macrium Reflect. Darin sehen Sie unter anderem eine Festplattenübersicht, in der alle mit dem Computer verbundenen Datenträger angezeigt werden. Die System-Festplatte mit der Windows-Installation ist meist ganz oben in der Liste zu finden, klicken Sie darunter auf die Schaltfläche »Clone this disk...«.



2. Partitionen und Ziel auswählen

Ein neues Fenster öffnet sich, in dem Sie die zu kopierenden Partitionen über Kontrollkästchen auswählen. Ist auf der Festplatte beispielsweise noch eine Datenpartition vorhanden, die zu groß für die neue SSD wäre, können Sie diese hier vom Klonvorgang ausschließen. Mit einem Klick auf »Select a disk to clone to...« wählen Sie anschließend in einem neuen Fenster das Ziel der Kopie aus, also die SSD.

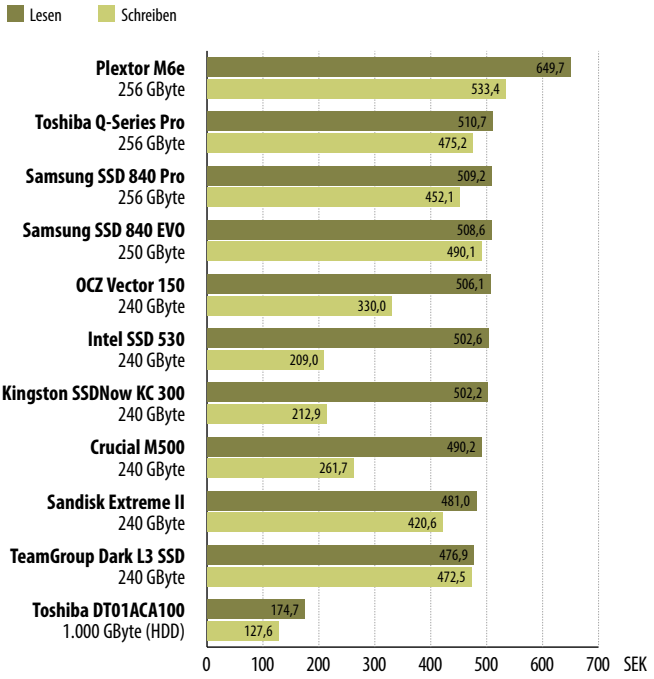


3. Klonvorgang abschließen

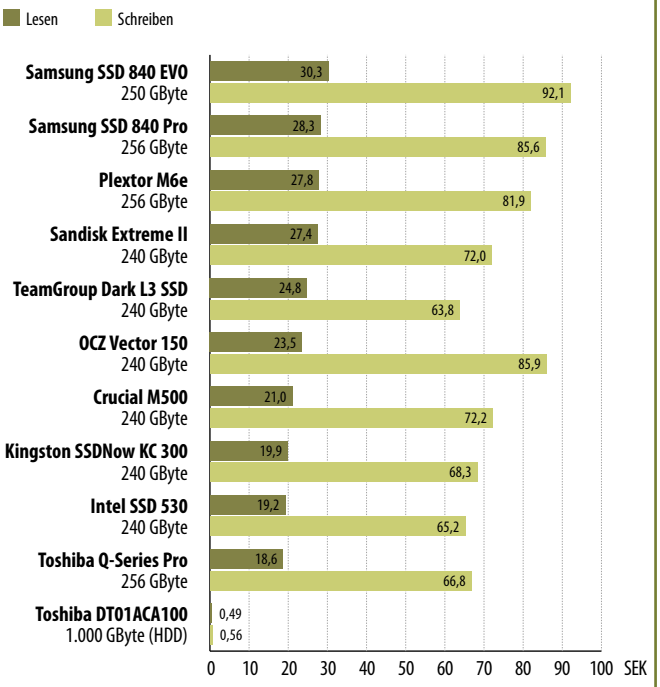
Nach einem Klick auf »Next« wird der Klonvorgang zusammengefasst, über die »Finish«-Schaltfläche starten Sie ihn. Der Fortschritt wird in einem eigenen Fenster angezeigt, je nach Größe der Kopie und Festplattengeschwindigkeit kann er einige Zeit in Anspruch nehmen. Hat alles geklappt, können Sie die neue SSD im Mainboard-Bios als Boot-Medium auswählen und Ihr System darüber starten.

Benchmarks

Sequenzielle Performance
AS SSD Benchmark, MByte pro Sekunde



Random Performance
AS SSD Benchmark, MByte pro Sekunde



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, AMD Radeon R9 280X, Windows 8.1 64 Bit

und damit nur für Enthusiasten interessant. In Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis sind Sie mit einem SATA3-Modell besser bedient.

3. Platz OCZ Vector 150

OCZ will mit der Vector 150 vor allem durch zuverlässige und gleichzeitig hohe Leistung punkten, muss sich in den Benchmarks aber Samsung und Plextor geschlagen geben.

Die **Vector 150** ist laut eigenen Angaben OCZs SSD für Enthusiasten, gegenüber dem kleinen Bruder **Vertex 460** unterscheidet sie sich vor allem durch den Einsatz von synchronem statt Toggle-MLC-Speicher und

Hohe Preisunterschiede

durch die Garantiezeit von fünf statt drei Jahren. In den Benchmarks war die **Vector 150** in fast leerem Zustand vor allem beim Schreiben von großen Dateien spürbar schneller als fast komplett befüllt (493,3 MByte/s vs. 330,0 MByte/s beim sequenziellen Schreiben mit AS SSD), was nur bei sehr wenigen Testkandidaten der Fall war. Ein Grund zur Sorge ist das aber nicht, unterm Strich erreicht die SSD von OCZ nämlich auch mit nur zehn Gigabyte freiem Speicherplatz immer noch sehr gute Messwerte, vor allem im Praxiseinsatz.

Die deutlich besseren Werte bei viel freiem Speicherplatz sind auch durch den »Performance«-Modus der **Vector 150** erklärbar. In diesem Modus beschreibt der Controller die MLC-Zellen jeweils so lange wie möglich mit nur einem Bit, obwohl ja eigentlich zwei Bit möglich wären, was schnellere Datenraten zur Folge hat. Wenn alle vorhandenen Zellen mit einem Bit beschrieben worden sind, muss die **Vector 150** damit beginnen, die Daten umzuorganisieren und Zellen mit zwei Bit zu beschreiben. Je voller die SSD ist, desto weniger kann sie also vom Performance-Modus profitieren, weil dann kaum noch Zellen zur Verfügung stehen, die nur mit einem Bit beschrieben werden können. Da die OCZ-SSD aber auch in fast vollem Zustand sehr schnell ist, spielt das aus unserer Sicht keine große Rolle. Die tadellose Ausstattung mit den Wartungs- und Klon-Tools, der langen Garantiezeit und einem 3,5-Zoll-Einbaurahmen rundet das Gesamtpaket stimmig ab und sichert der **Vector 150** so den dritten Platz.



Die PCI-Express-SSD Plextor M6e verfügt an der Slot-Blende über **drei farbige LEDs**. Rot zeigt an, ob das Laufwerk mit Strom versorgt wird, Gelb steht für momentane Aktivität darauf, und Grün bedeutet, dass die PCI-Express-Verbindung erfolgreich hergestellt wurde.

4. Platz Samsung SSD 840 Evo

Ein neuer Controller beschert der SSD 840 Evo von Samsung sehr gute Messergebnisse, mit MLC-Speicher und längerer Garantiezeit wäre aber noch mehr drin gewesen.

Die **SSD 840 Evo** beerbt die **SSD 840** als das im Vergleich zur **SSD 840 Pro** günstigere Mainstream-Modell, die größten Unterschiede finden sich beim Controller und bei den Speicherchips. Während die **SSD 840 Pro** Samsungs MDX-Controller nutzt, kommt in der **SSD 840 Evo** der neue, um 100 MHz höher getaktete MEX-Controller zum Einsatz. Die Flash-Module sind in 19 nm gefertigt (**SSD 840 Pro**: 21 nm), allerdings handelt es sich dabei um TLC-Toggle-Modelle, die bis zu drei Bit pro Zelle speichern können. Das ermöglicht den im Vergleich zur **SSD 840 Pro** mit ihren MLC-Chips (zwei Bits pro Zelle) deutlich niedrigeren Preis von 130 statt 170 Euro (für 250 statt 256 GByte), die Langlebigkeit der Speicherchips leidet unter dem zusätzlichen Bit allerdings und beträgt nur 1.000 statt 3.000 Schreib- und Löschzyklen. Samsung gibt auf die **SSD 840 Evo** außerdem nur drei Jahre Garantie (**SSD 840 Pro**: fünf Jahre), die Messergebnisse der **SSD 840 Evo** sind dessen ungeachtet aber hervorragend, teils ist sie sogar schneller als die **SSD 840 Pro**.

Beim Lesen und Schreiben von kleinen Dateien erreicht die **SSD 840 Evo** mit 30,3 MByte/s und 92,1 MByte/s Bestwerte, auch in allen anderen Disziplinen findet sie sich meist unter den Top 5. Um möglichst hohe Leistung zu erzielen, macht sie sich mit »Turbo Write« ein ähnliches Verfahren wie die OCZ **Vector 150** mit dem Performance-Modus zunutze: 3,0 GByte der TLC-Module werden als Zwischenspeicher im SLC-Modus benutzt und nur mit einem Bit pro Zelle beschrieben, in Ruhezeiten wandern die Daten in den TLC-Bereich mit drei Bit pro Zelle. Weil die **SSD 840 Evo** sowohl mit viel freiem Speicherplatz als auch gefüllt fast identische Testergebnisse erreicht, scheint Samsungs »Turbo Write« besser zu funktionieren als der Performance-Modus der **Vector 150**. Dass sich die **840 Evo** dennoch knapp hinter der OCZ-SSD platziert, liegt an den weniger langlebigen TLC-Modulen und der etwas schlechteren Ausstattung.

5. Platz Sandisk Extreme II

Die Sandisk Extreme II landet nur wegen des etwas höheren Preises hinter der SSD 840 Evo von Samsung, Leistung und Ausstattung liegen auf dem gleichen Niveau.

Sandisk verwendet bei der **Extreme II** wie Samsung bei der **SSD 840 Evo** einen Teil der MLC-Chips im SLC-Modus, was sich bei der **Extreme II** »nCache« nennt. Genau wie bei der **SSD 840 Evo** mit »Turbo Write« führt das nicht zu einem Leistungseinbruch bei befüllter SSD, wie groß der Leistungsgewinn durch dem nCache aber tatsächlich ist, lässt sich nur schwer abschätzen. Das spielt allerdings eine untergeordnete Rolle, solange die Praxisleistungen stimmen – und das tun sie bei der **Extreme II**. Als eine von nur drei SSDs erreicht sie in dieser Wertungskategorie 38 Punkte, die etwas schlechteren Ergebnisse im synthetischen AS SSD-Benchmark sind da leicht zu verschmerzen, kosten aber etwas Punkte. Wie die meisten Hersteller nutzt auch Sandisk MLC-Toggle-Module (19 nm), der Preis der SATA3-SSD liegt mit 160 Euro aber über dem Test-Durchschnitt von etwa 140 Euro. In Sachen Ausstattung punktet die **Extreme II** mit fünf Jahren Garantiezeit und einem 9,5-Millimeter-Abstandhalter für die Nutzung der 7 Millimeter dünnen SSD in entsprechend hohen Einbau-Schächten (etwa bei bestimmten Notebooks), auf wirklich hilfreiche Tools müssen Sie aber verzichten.

SandForce verliert an Bedeutung

6. Platz Toshiba Q-Series Pro

Toshibas Q-Series Pro platziert sich dank hoher Praxisleistung und guter Ausstattung knapp hinter der etablierten Konkurrenz.

Bislang war Toshiba im Endkundenmarkt für SSDs praktisch nicht vertreten, das ändert sich mit der **Q-Series Pro** und der kürzlich durch Toshiba erfolgten Übernahme von OCZ gleich in zweifacher Hinsicht. Momentan gibt es noch SSDs von OCZ und auch von Toshiba, wir halten es aber nicht für wahrscheinlich, dass Toshiba in diesem Bereich dauerhaft zweigleisig fahren wird und gehen davon aus, dass man in Zukunft stattdessen vor allem auf den Namen OCZ in Kombination mit den hauseigenen Controllern und Speichermodulen setzt. Insofern könnte die **Q-Series Pro** durchaus die erste und letzte SSD sein, die in einem unserer Tests den Namen Toshiba trägt.

Beim Lesen von großen Dateien erreicht die **Q-Series Pro** mit 510,7 MByte/s den besten Wert der SATA3-SSDs und muss sich nur der PCI-Express-Variante von Plextor geschlagen geben. Beim Lesen kleiner, unzusammenhängender Dateien ist sie mit nur 18,6 MByte/s gleichzeitig vergleichsweise langsam. In der Praxis macht sich das aber kaum bemerkbar, sowohl bei den Ladezeiten als auch beim Kopieren und der Installationsdauer überzeugt die **Q-Series Pro** mit sehr guten Leistungen. Kleiner Wermutstropfen: Als einziger Hersteller vergibt Toshiba nur zwei statt drei oder sogar fünf Jahren Garantie, außerdem können Sie die »NTI Echo Cloning Software« für den Umzug einer vorhandenen Windows-Installation auf die SSD nur nach



einer einmaligen Registrierung herunterladen. Andere Hersteller legen gar kein Klon-Tool bei, daher fällt die Zwangsregistrierung nicht so schwer ins Gewicht, unnötig bleibt sie unserer Meinung nach aber trotzdem.

7. Platz – Crucial M500

Der Preis-Leistungs-Sieg geht ganz klar an die extrem günstige Crucial M500 , die in der Kerndisziplin Leistung punktet und nur bei der mageren Ausstattung nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten kann.

Während alle anderen Hersteller im Testfeld Schreibraten von mindestens 470 MByte/s angeben, bleibt Crucial mit nur 250 MByte/s für die **M500** äußerst bescheiden. Zurecht, wie die Testergebnisse belegen: Im AS SSD Benchmark erreicht die **M500** mit 261 MByte/s einen der niedrigsten Werte überhaupt, allerdings wirkt sich das nicht spürbar auf den PC-Alltag aus. Die Ergebnisse bei den Praxistests zeigen sich weitgehend unbeeindruckt, die Crucial-SSD landet praktisch überall im Mittelfeld und leistet sich keine Ausrutscher. Gerade für Sparfüchse sind das sehr gute Nachrichten, denn die **M500** kostet mit 100 Euro für 240 GByte deutlich weniger als die meisten SSDs der Konkurrenz. Das macht sich erwartungsgemäß bei der Ausstattung bemerkbar, außer einem 9,5-mm-Abstandhalter hat sie keine Extras zu bieten. Die Garantiezeit geht mit drei Jahren aber in Ordnung, der Marvell-Controller leistet gute Arbeit und an der Entscheidung für den immer beliebteren MLC-Toogle-Speicher gibt es nichts auszusetzen. Bei derart niedrigen Preisen pro Gigabyte ist es durchaus eine Überlegung wert, auf die nur 90 Euro teurere **M500** mit 480 GByte auszuweichen, den Preis-Leistungs-Sieg hat sich die rundum solide und flotte **M500** aber auch mit 240 GByte für 100 Euro redlich verdient.

8. Platz – TeamGroup Dark L3

TeamGroup nutzt als einziger Hersteller im Testfeld einen Controller von Phison, der in den Benchmarks unterm Strich nur mittelmäßige Ergebnisse erzielt.

Neben dem seltenen Phison-Controller fällt die **Dark L3** auch mit der magersten Ausstattung im Testfeld auf, nicht einmal ein 9,5-mm-Abstandhalter liegt der SSD bei. Die Praxisleistungen der **Dark L3** sind größtenteils ordentlich, abgesehen von der Kopierdauer. Für den Spieleordner von **League of Legends** braucht die **Dark L3** 42,9 Sekunden, die schnellsten SSDs im Test schaffen das in ungefähr 30 Sekunden und damit erheblich schneller. Im Vergleich zu der HDD von Toshiba mit 95,6 Sekunden ist das zwar immer noch ein spürbarer Vorteil, bei der Praxisnote muss die **Dark L3** aber Abzüge hinnehmen, auch wenn der Abstand zur Konkurrenz in den anderen Praxistests deutlich geringer ausfällt. Im AS SSD-Benchmark schlägt sich die **Dark L3** besser, Werte von 470 MByte/s beim sequenziellen Lesen und Schreiben sind genauso konkurrenzfähig, wie die 24,8 MByte/s beziehungsweise 63,8 MByte/s bei der Random-Performance. Crucials **M500** liefert aber durch die Bank bessere Ergebnisse als die **Dark L3** und kostet dazu nur 100 statt 115 Euro.

9. Platz – Kingston SSDNow KC300

Die SSDNow KC300 erreicht ordentliche Testergebnisse, ihr Preis ist angesichts der spärlichen Ausstattung aber zu hoch.

Kingston nutzt in der **SSDNow KC300** den ehemals dominierenden, mittlerweile aber in die Jahre gekommenen SandForce-2281-Controller, der sich sonst nur noch in der

Test-Ergebnisse



1 SSD 840 Pro



2 M6e



3 Vector 150



4 SSD 840 EVO



5 Extreme II

	1 SSD 840 Pro	2 M6e	3 Vector 150	4 SSD 840 EVO	5 Extreme II
Hersteller / Preis	Samsung / 170 Euro	Plextor / 255 Euro	OCZ / 170 Euro	Samsung / 130 Euro	Sandisk / 160 Euro
Technische Angaben					
Speicherkapazität / Formfaktor / Höhe	256 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	256 GByte / PCIe-Steckkarte / –	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	250 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm
Anschluss / Speicher	SATA3 / 21nm MLC toggle	PCI Express x2 / 19nm MLC toggle	SATA3 / 19nm MLC synchron	SATA3 / 19nm TLC toggle	SATA3 / 19nm MLC toggle
Chipsatz / Trimfunktion	Samsung MDX / ja	Marvell 88SS9183 / ja	Indilinx Barefoot 3 M10 / ja	Samsung MEX / ja	Marvell 88SS9187 / ja
max. Leserate / Schreibrate lt. Hersteller	540 / 520 MB/s	770 / 580 MB/s	550 / 530 MB/s	540 / 520 MB/s	505 / 470 MB/s
Extras	Wartungs-, Klon-Tool	Wartungstool	3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool	Wartungs-, Klon-Tool	9,5-mm-Abstandhalter
Hersteller-Garantie	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	5 Jahre
Bewertung					
Praxisleistung (40%)	38/40	37/40	37/40	37/40	38/40
Pro & Kontra	⊕ sehr schnelle Ladezeiten ⊕ extrem hohe Kopierleistung ⊕ kürzeste Installationszeit im Test	⊕ flotte Ladezeiten ⊕ höchste Kopierleistung im Test ⊕ extrem kurze Installationszeiten	⊕ sehr schnelle Ladezeiten ⊕ sehr hohe Kopierleistung ⊕ extrem kurze Installationszeiten	⊕ sehr schnelle Ladezeiten ⊕ sehr hohe Kopierleistung ⊕ extrem kurze Installationszeiten	⊕ kürzeste Ladezeiten im Test ⊕ sehr hohe Kopierleistung ⊕ extrem kurze Installationszeiten
Leserate (20%)	18/20	19/20	17/20	18/20	17/20
Pro & Kontra	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊕ schnell bei kleinen Dateien	⊕ schnellste SSD bei großen Dateien ⊕ schnell bei kleinen Dateien	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊕ flott bei kleinen Dateien	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊕ schnellste SSD bei kleinen Dateien	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ schnell bei kleinen Dateien
Schreibrate (20%)	18/20	18/20	17/20	18/20	17/20
Pro & Kontra	⊕ schnell bei großen Dateien ⊕ sehr schnell bei kleinen Dateien	⊕ schnellste SSD bei großen Dateien ⊕ sehr schnell bei kleinen Dateien	⊕ flott bei großen Dateien ⊕ sehr schnell bei kleinen Dateien	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ schnellste SSD bei kleinen Dateien	⊕ schnell bei großen Dateien ⊕ schnell bei kleinen Dateien
Technik (10%)	8/10	9/10	8/10	7/10	8/10
Pro & Kontra	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ PCI-Express ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊖ TLC-Speicher wenig langlebig	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher
Ausstattung (10%)	9/10	8/10	10/10	8/10	8/10
Pro & Kontra	⊕ 256 GByte ⊕ 5 Jahre Garantie ⊕ umfangreiches Wartungstool ⊕ umfangreiches Klon-Tool	⊕ 256 GByte ⊕ 5 Jahre Garantie ⊕ umfangreiches Wartungstool	⊕ 240 GByte ⊕ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ⊕ 5 Jahre Garantie ⊕ Wartungstool ⊕ umfangreiches Klon-Tool	⊕ 250 GByte ⊕ umfangreiches Wartungstool ⊕ umfangreiches Klon-Tool	⊕ 240 GByte ⊕ 9,5-mm-Abstandhalter ⊕ 5 Jahre Garantie
Fazit	Obwohl die 840 Pro schon einige Zeit auf dem Markt ist, erreicht sie in den Benchmarks immer noch Bestwerte. Dank langer Garantiezeit und guter Ausstattung gelingt ihr so erneut der Testsieg.	Trotz der teils extrem hohen Transferraten der PCI-Express-SSD reicht es nicht ganz für Platz eins. Das liegt vor allem an der etwas langsameren Bootzeit, der hohe Preis fällt ebenfalls negativ ins Gewicht.	Die OCZ Vector 150 liegt in den synthetischen Tests hinter Samsung und Plextor, dafür glänzt sie mit sehr guten Praxiswerten und der umfangreichsten Ausstattung im Testfeld.	Der kleine Bruder der 840 Pro muss sich in Sachen Leistung keinesfalls hinter dem Testsieger verstecken. Einziger Wermutstropfen: der weniger langlebige TLC-Speicher und die kürzere Garantiezeit.	Die Extreme II von Sandisk ist fast genau so schnell wie die besser platzierten SSDs der Konkurrenz und bietet eine lange Garantiezeit. Ein hilfreiches Klon-Tool haben wir im Test aber vermisst.
Preis/Leistung	Befriedigend	Mangelhaft	Ausreichend	Gut	Ausreichend
	91	91	89	88	88

letztplatzierten Intel **SSD 530** findet. Sowohl in den synthetischen Tests mit AS SSD als auch in den praxisnahen Benchmarks erreicht sie damit höchstens mittelmäßige Werte. Da das Testfeld oft sehr nahe beieinander liegt, stellt das aber ein kaum spürbares Manko dar, welches aus unserer Sicht zu verschmerzen ist. Die Windows-Bootzeit der **SSDNow KC300** von 33,3 Sekunden ist konkurrenzfähig flott, GIMP und Open Office sind praktisch genau so schnell wie bei allen anderen SSDs installiert und auch die von uns gemessene Kopierdauer geht mit 37,1 Sekunden (Spieleordner von **League of Legends**) sowie 23,3 Sekunden (Videodatei) völlig in Ordnung. Da fast alle SSDs im Testfeld genau wie die **SSDNow KC300** auf MLC-Toggle-Module setzen und zudem die verschiedenen Controller mittlerweile auf einem ähnlichen Niveau liegen, überraschen die nahe beieinander liegenden Messergebnisse nicht. Kingston versäumt es allerdings, sich mit besonders guter Ausstattung von der Masse abzuheben: Da weder ein Klon-Tool noch ein 3,5-Zoll-Einbauraumen mitgeliefert werden und die 150 Euro teure **SSDNow KC300** desweiteren nur 240 GByte statt 256 GByte Speicherplatz bietet, reicht es unterm Strich nur zum vorletzten Platz für Kingston.

10. Platz — 10. Intel SSD 530

Durch den asynchronen MLC-Speicher und den nicht mehr taufrischen SandForce-Controller muss sich die Intel SSD 530 mit dem letzten Platz zufriedengeben, ohne dabei wirklich zu enttäuschen.

Die brandneue Intel **SSD 730** (siehe Hardware-News) hat es leider nicht mehr rechtzeitig in unseren Test geschafft, deshalb werfen wir einen genauen Blick auf ihren Vorgänger, die etwa 145 Euro teure und 240 Gigabyte große **SSD 530**. Sie setzt genau wie die **SSDNow KC300** von Kingston auf den nicht mehr taufrischen SF-2281-Controller von SandForce (was bei der kommenden **SSD 730** nicht der Fall sein wird), bei den Flash-Modulen handelt es sich um asynchronen MLC-Speicher, der in der Regel nicht ganz die Leistung von Toggle-Modulen und synchronem Speicher erreicht. Das bestätigt sich in all unseren Benchmarks, die **SSD 530** muss sich oftmals mit dem letzten Platz zufriedengeben. Dass es für die **SSD 530** trotzdem noch zu einer Gesamtwertung von guten 80 Punkten reicht, hat die Intel-SSD nicht zuletzt ihrer mehr als ordentlichen Ausstattung zu verdanken. Sowohl die »SSD Toolbox« zur Wartung als auch die »Data Migration Software« für den Windows-Umzug auf die SSD gibt es auf der Intel-Homepage kostenlos, beide verrichten ihre Aufgaben tadellos, zudem fällt die Garantiezeit mit fünf Jahren üppig lange aus. Alles in allem ist die **SSD 530** damit eine sehr gute SSD, die technisch aber nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit ist und somit nur den letzten Platz erreicht. NR



Wahl ohne Qual

Nils Raettig
Redakteur Hardware
nils@gamestar.de

Durch die Umstellung unseres Test- und Wertungssystems wird noch deutlicher als zuvor, wie wenig sich SATA3-SSDs im Alltag voneinander unterscheiden. Sogar die PCI-Express-Variante von Plextor kann sich nicht nennenswert von den SATA3-Modellen absetzen, da sich höhere Datenraten bei großen Dateien und den in einem Spiele-PC üblichen Aufgaben praktisch nicht bemerkbar machen. Aus Sicht eines Hardware-Enthusiasten mag das ernüchternd klingen, es bedeutet aber vor allem, dass Sie beim Kauf einer SSD fast nur noch auf Preis und Ausstattung achten müssen.



6 **Q-Series Pro**



7 **M500**



8 **Dark L3**



9 **SSDNow KC300**



10 **SSD 530**

	6 Q-Series Pro	7 M500	8 Dark L3	9 SSDNow KC300	10 SSD 530
Hersteller / Preis	Toshiba / 155 Euro	Crucial / 100 Euro	TeamGroup / 115 Euro	Kingston / 150 Euro	Intel / 145 Euro
Technische Angaben					
Speicherkapazität / Formfaktor / Höhe	256 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm	240 GByte / 2,5 Zoll / 7 mm
Anschluss / Speicher	SATA3 / 19nm MLC toggle	SATA3 / 20nm MLC toggle	SATA3 / 19nm MLC toggle	SATA3 / 19nm MLC toggle	SATA3 / 20nm MLC asynchron
Chipsatz / Trimfunktion	Toshiba TC358790XBG / ja	Marvell 88SS9187 / ja	Phison PS3108 / ja	SandForce SF-2281 / ja	SandForce SF-2281 / ja
max. Leserate / Schreibrate lt. Hersteller	554 / 512 MB/s	500 / 250 MB/s	550 / 500 MB/s	540 / 510 MB/s	540 / 490 MB/s
Extras	Klon-Tool, 9,5-mm-Abstandhalter	9,5-mm-Abstandhalter	–	9,5-mm-Abstandhalter	Wartungs-, Klon-Tool
Hersteller-Garantie	2 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	5 Jahre
Bewertung					
Praxisleistung (40%)	38/40	36/40	34/40	36/40	34/40
Pro & Kontra	⊕ extrem schnelle Ladezeiten ⊕ extrem hohe Kopierleistung ⊕ extrem kurze Installationszeiten	⊕ sehr schnelle Ladezeiten ⊕ sehr hohe Kopierleistung ⊕ sehr kurze Installationszeiten	⊕ schnelle Ladezeiten ⊕ hohe Kopierleistung ⊕ sehr kurze Installationszeiten	⊕ sehr schnelle Ladezeiten ⊕ hohe Kopierleistung ⊕ extrem kurze Installationszeiten	⊕ schnelle Ladezeiten ⊕ hohe Kopierleistung ⊕ sehr kurze Installationszeiten
Leserate (20%)	16/20	16/20	16/20	16/20	16/20
Pro & Kontra	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei kleinen Dateien	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ flott bei kleinen Dateien	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ flott bei kleinen Dateien	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei kleinen Dateien	⊕ extrem schnell bei großen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei kleinen Dateien
Schreibrate (20%)	17/20	15/20	17/20	15/20	15/20
Pro & Kontra	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ flott bei kleinen Dateien	⊕ schnell bei kleinen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei großen Dateien	⊕ sehr schnell bei großen Dateien ⊕ flott bei kleinen Dateien	⊕ flott bei kleinen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei großen Dateien	⊕ flott bei kleinen Dateien ⊖ mäßige Leistung bei großen Dateien
Technik (10%)	8/10	8/10	8/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊕ schneller Speicher	⊕ Trim-Funktion ab Windows 7 ⊕ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen ⊕ SATA3 ⊖ asynchroner Speicher langsam
Ausstattung (10%)	8/10	6/10	6/10	6/10	8/10
Pro & Kontra	⊕ 256 GByte ⊕ 9,5-mm-Abstandhalter ⊕ umfangreiches Klon-Tool ⊖ nur 2 Jahre Garantie	⊕ 240 GByte ⊕ 9,5-mm-Abstandhalter	⊕ 240 GByte	⊕ 240 GByte ⊕ 9,5-mm-Abstandhalter	⊕ 240 GByte ⊕ 5 Jahre Garantie ⊕ umfangreiches Wartungstool ⊕ umfangreiches Klon-Tool
Fazit	Toshiba liefert mit der Q-Series Pro eine gute Vorstellung ab, vor allem in den praktischen Tests kann die SSD überzeugen. Ihre Garantiezeit fällt mit zwei Jahren aber etwas kurz aus.	Der unschlagbar günstige Preis und die dennoch gute Leistung sorgen für den verdienten Preis-/Leistungssieg der M500 von Crucial. Da ist die magere Ausstattung leicht zu verschmerzen.	Man merkt dem Phison-Controller der Dark L3 in den Tests an, dass er der Konkurrenz nicht ganz gewachsen ist. Unterm Strich stimmt die Leistung trotzdem, was um so mehr für den fairen Preis gilt.	In den sehr wichtigen Praxistests liefert die SSDNow KC300 gute Ergebnisse ab, mit mehr Ausstattung und moderne-rem Controller wäre auch eine bessere Platzierung möglich gewesen.	Der asynchrone Speicher bremst die SSD 530 etwas aus, was allerdings eher mess- als spürbar ist. Die Ausstattung stimmt, der Preis dürfte angesichts der Leistung etwas niedriger sein.
Preis/Leistung	Ausreichend	Gut	Befriedigend	Ausreichend	Ausreichend
	87	81	81	81	80

»NAND« steht für »Not And« und bezieht sich darauf, nach welchem Prinzip die Binär-Zustände »0« und »1« ausgegeben werden.



Geforce GTX 750 Ti vs. Radeon R7 265

Mit der Geforce GTX 750 Ti gibt Nvidias aktuelle Mikroarchitektur »Maxwell« ihren Einstand. Im Test vergleichen wir drei Hersteller-Modelle der 150-Euro-Karte und stellen sie AMDs brandneuer Radeon R7 265 gegenüber. Jan Purrucker

Bislang stellten die Grafikkartenhersteller AMD und Nvidia neue Mikroarchitekturen meist anhand einer neuen Flaggschiff-Karte vor. Mit dem Nachfolger der Kepler-Architektur (Geforce GTX 600/700) namens »Maxwell« geht Nvidia nun jedoch einen anderen Weg. Statt eines neuen Top-Modells kommt die **Geforce GTX 750 Ti** als Einsteigerkarte (zumindest aus Spielersicht) auf den Markt. Die **Geforce GTX 750 Ti** (135 Euro) und die im gleichen Zuge erscheinende **Geforce GTX 750** (110 Euro) reihen sich zwischen der **Geforce GTX 650** (95 Euro) und der **Geforce GTX 660** (165 Euro) ein und ersetzen die **Geforce GTX 650 Ti** und **Geforce GTX 650 Ti Boost** . Damit konkurriert besonders die **Geforce GTX 750 Ti** direkt mit der ebenfalls brandneuen **Radeon R7 265**, deren Preis derzeit bei rund 145 Euro liegt. AMD kündigte die **R7 265** direkt nach der Präsentation von Nvidias **GTX 750 Ti** an und hat die Karte wohl als direkte Reaktion auf die Maxwell-Geforce aus dem Boden gestampft, daher finden die ersten Modelle erst jetzt in den Handel. Der bislang stärkste Vertreter der Radeon-R7-Reihe stellt dabei (wie viele der aktuellen Radeon-R-Karten) eine Neuauflage einer älteren Radeon HD 7000 dar. Wie die **Radeon R9 270** setzt die **Radeon R7 265** auf einen Pitcairn-Grafikchip und entspricht mit einer Taktrate von 925 MHz, 1.024 Shader-Einheiten und 2,0 GByte Videospeicher einer höher getakteten **Radeon HD 7850**. Die **Radeon R7 265** gibt es nicht in einem Referenzdesign von AMD, sondern ausschließlich mit angepassten Kühlern und Taktraten von den verschiedenen Herstellern. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Dual-X-Variante von Sapphire. Im Vergleich mit drei aktuellen Vertretern der **Geforce GTX 750 Ti** von Asus, MSI und Gainward wird sich zeigen, welche der 150-Euro-Karten in Sachen Leistung, Lautstärke und Stromverbrauch im gehobenen Einsteigersegment momentan die Nase vorn hat.

Nvidia selbst will bei den ersten Maxwell-Vertretern in Form der **Geforce GTX 750** und **GTX 750 Ti** laut eigenen Angaben mehr Augenmerk auf bessere Energieeffizienz als auf möglichst stark gesteigerte 3D-Leistung im Vergleich zu den Vorgängern gelegt haben. Erst in einem zweiten Schritt sollen schnellere High-End-Modelle mit Maxwell-Chip folgen, die dann die aktuellen Mittel- und Oberklasse-Modelle wie die **Geforce GTX 760**, **GTX 770** und **GTX 780** beziehungsweise **GTX 780 Ti** beerben. Eventuell steht im gleichen Zug auch die Umstellung des

Maxwell folgt Kepler

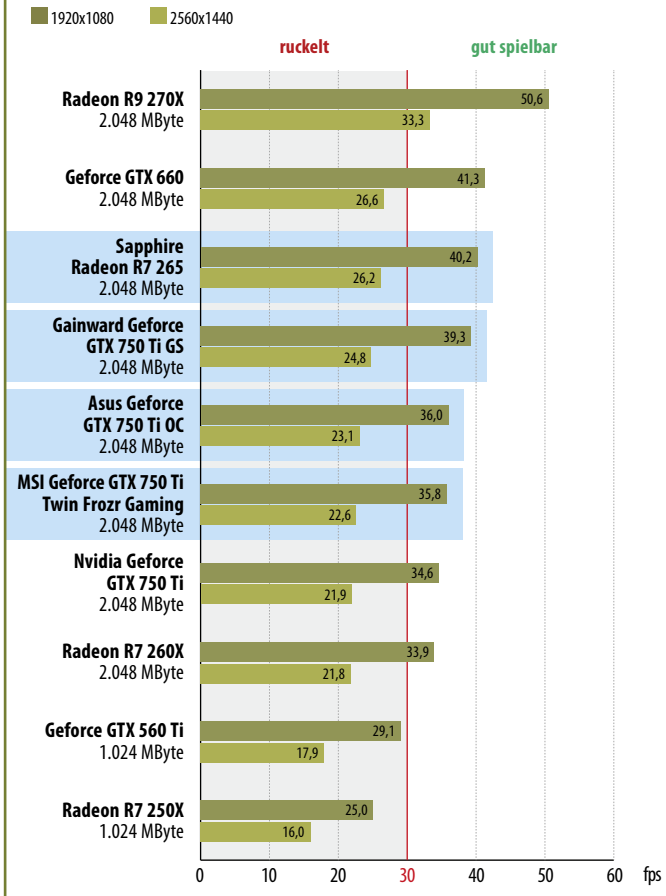
Fertigungsprozesses von 28 auf 20 Nanometer an, wir rechnen aber nicht vor Ende des Jahres mit dieser zweiten, schnelleren Maxwell-Generation – wahrscheinlich dann auch mit der Bezeichnung **Geforce GTX 800**. Nvidias neue Maxwell-Mikroarchitektur steht also unter dem Motto »mehr Leistung pro Watt«. Normalerweise erreichen die Hersteller das durch ein Umstellen des Fertigungsprozesses der Chips auf kleinere Strukturen, die Grafikchips benötigen dann weniger Spannung zum Funktionieren. Außerdem passen durch das Schrumpfen mehr Transistoren auf die gleiche Fläche und die Chips werden günstiger – oder bestehen bei gleichem Preis aus mehr Transistoren und haben so mehr Leistung. Aller-

 Bei ausgewählten Händlern gibt es beim Kauf einer GTX 750 Ti momentan Gutscheine für In-Game-Käufe in einigen Free2Play-Titeln.

Spiele-Benchmarks

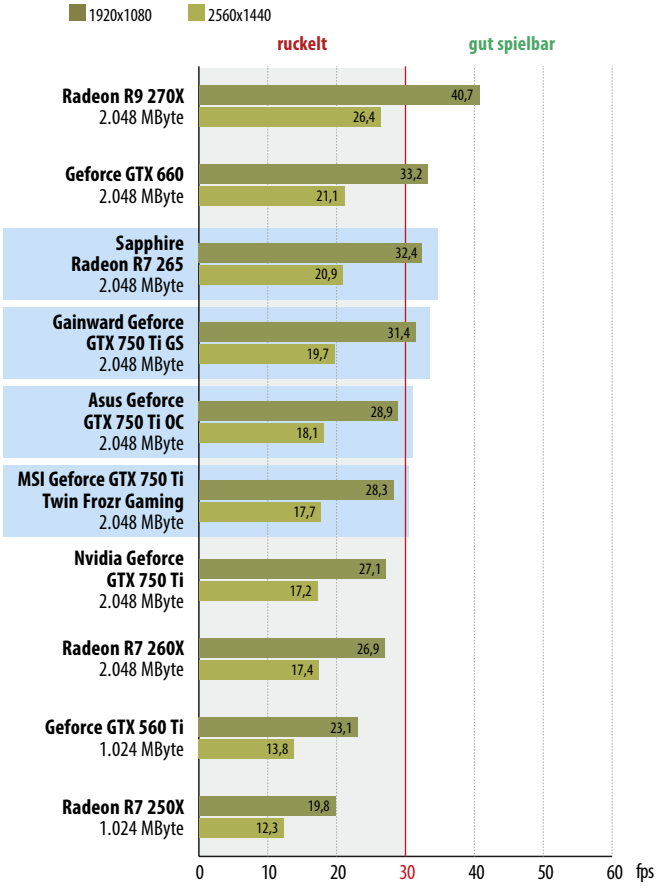
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

dings wird der in **GTX 750 Ti** und **GTX 750** werkelnde GM107-Chip genau wie der Kepler-Vorgänger (GK107) weiterhin im 28-Nanometer-Verfahren produziert. Laut Nvidia soll Maxwell im Vergleich zu **Kepler** dennoch deutlich mehr fps pro Watt liefern und die Energieeffizienz im Vergleich zur vorletzten Generation »Fermi« (40 nm, GTX 400/500) sogar verdoppeln.

Um die Effizienz trotz des identischen 28-nm-Fertigunsprozesses bei Maxwell zu steigern, hat Nvidia die Kepler-Architektur optimiert und an einigen Punkten komplett umgebaut. Die größte Veränderung erfahren bei Maxwell die »Streaming Multiprocessors«, also die Zusammenschlüsse mehrerer Shader-Einheiten mit jeweils eigener Kontrolllogik. Bei Kepler (GTX 600/700) bestand ein solcher Streaming Multiprocessor (»SM«) noch aus jeweils 192 Shader-Einheiten, bei Maxwell sind es nur noch 128. Allerdings sind bei Maxwell nun alle Shader-Cluster mit gleich vier statt nur einer Kontrolleinheit ausgestattet, die die anfallenden Rechenaufgaben verteilt, was zu einer besseren Auslastung der Shader-Einheiten führen soll. Außerdem sind die Maxwell-Kontrolleinheiten simpler, was Chip-Fläche spart und unterm Strich mehr Shader-Einheiten auf einem Chip erlaubt – allerdings ist noch nicht ganz klar, ob der Treiber (und damit die CPU eines PCs) aufgrund der simpleren Einheiten bei einer Maxwell-Grafikkarte nicht mehr Verwaltungsarbeit übernehmen muss als bislang. Im Vergleich besitzt beispielsweise die **Geforce GTX 650** (GK107) zwei Cluster mit jeweils 192 Shader-Einheiten und kommt damit insgesamt auf 384 Shader. Die **Geforce GTX 750 Ti** (GM107) besitzt fünf Shader-Module (jetzt mit »SMM«, »Streaming Multiprocessor Maxwell«, abgekürzt), die jeweils mit 128 Shader-Einheiten ausgestattet sind, was unterm Strich 640 Shader (5x128) ergibt. Die Taktraten für GPU und Speicher sind mit 1.020 MHz und 5.400 MHz etwas höher als die der **Geforce GTX 650** (1.058/5.000 MHz). Allerdings erreicht unser Testmodell dank der GPU-Boost-Funktion stellenweise bis zu 1.150 MHz. Am 128 Bit breiten Interface, mit dem der wahlweise



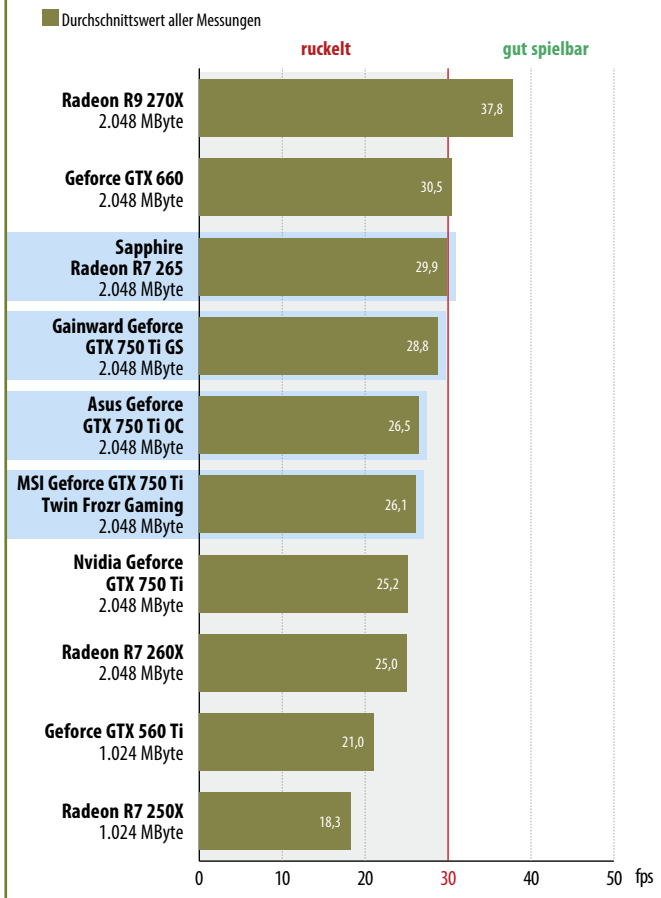
Um den energieeffizienten GM107-Chip der **Geforce GTX 750 Ti** zu kühlen, reicht ein kleiner Kühlkörper und ein leiser 55-mm-Lüfter. Trotzdem setzen die meisten Hersteller bei ihren Modellen auf größere Kühlsysteme mit Doppellüfter.

Anders als das Referenzmodell mit zwei DVI-Anschlüssen bieten die meisten Herstellermodelle der GTX 750 Ti nur einen.

Spiele-Benchmarks

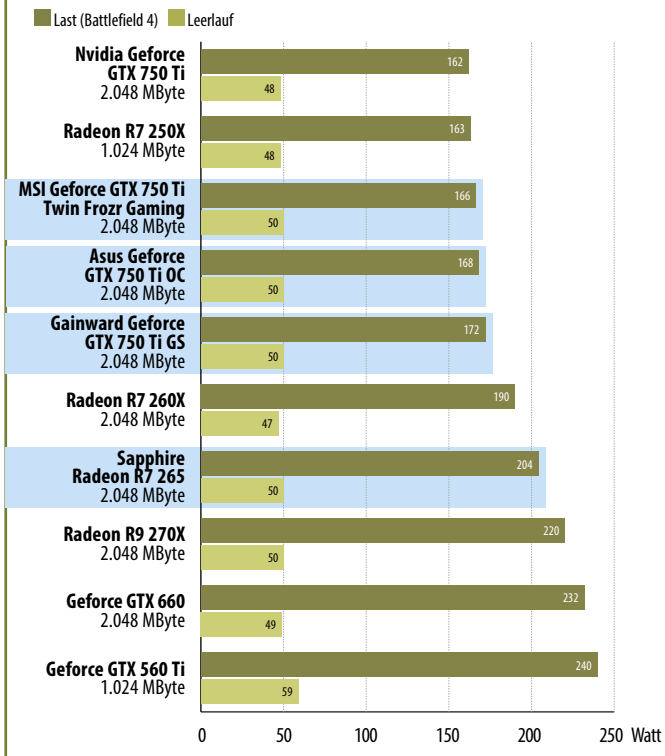
Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light



Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

1,0 oder 2,0 GByte große Speicher angebunden ist, hat sich hingegen im Vergleich zum Vorgänger nichts geändert. Eine weitere Veränderung gegenüber der Kepler-Architektur liegt bei Maxwell im stark vergrößerten L2-Cache. Der steigt gegenüber der **Geforce GTX 650** mit 256 KByte um das Zehnfache auf satte 2,0 MByte bei der **Geforce GTX 750 (Ti)** und liegt damit sogar höher als bei den teuren High-End-Modellen **Geforce GTX 780 Ti** und **Geforce GTX Titan** (jeweils 1,5 MByte)! Im erheblich größeren Cache-Speicher der Maxwell-Chips können mehr Informationen abgelegt werden, stehen somit auch schneller zur Verfügung und der Grafikchip muss seltener auf den langsameren Videospeicher zurückgreifen, was die Leistung erhöht und zudem Strom einspart.

In unseren Benchmarks liefert jede der vier getesteten Grafikkarten genügend Leistung, um aktuelle Titel in Full HD und mittleren bis hohen Details flüssig spielen zu können. Aktivieren wir zusätzlich noch mehrfache Kantenglättung, sinkt die Framerate jedoch bei sehr anspruchsvollen Spielen schnell unter 30 fps. Auf unserer Benchmark-Strecke zu **Crysis 3** erreicht die Standard-GTX-750-Ti in Full HD und ohne Kantenglättung 25,9 fps. Auch die übertakteten Modelle kommen hier maximal nur auf 29,9 Bilder pro Sekunde. Einzig die Radeon **R7 265** hievt sich mit 31,1 fps knapp in den einigermaßen flüssig spielbaren Framerate-Bereich. Beim Singleplayer-Modus von **Battlefield 4** schaffen es alle vier Karten in Full HD und maximalen Details, das Spielgeschehen ruckelfrei wiederzugeben. Allerdings bleiben uns auch hier zusätzliche Bildverbesserungen und Auflösungen jenseits der 1920x1080 verwehrt, dafür hat weder die **Geforce GTX 750 Ti** noch die **Radeon R7 265** genügend Power. Lediglich in genügsamen Titeln wie **Grid 2** gerät das Spielgeschehen auch in 2560x1440 und aktivierter Kantenglättung nicht ins Stocken. Hier liegen die Herstellermodelle der **GTX 750 Ti** selbst in der höchsten Auflösung mit 4xMSAA und 16xAF noch über 30 fps, die **Radeon R7 265** kratzt sogar an den 40 Bildern pro Sekunde. Insgesamt hat die **Radeon R7 265** in den Benchmarks zwar immer die Nase etwas vor der **GTX 750 Ti**, kann sich jedoch nie wirklich absetzen. Spätestens in sehr hohen Auflösungen wie 2560x1440 Pixeln geht jeder der 150-Euro-Karten die Luft aus.

Sparsamer statt schneller

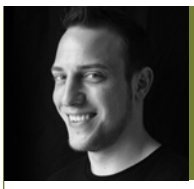
Nvidia gibt die maximale thermische Verlustleistung der **Geforce GTX 750 Ti** mit 60 Watt an. Da bereits die PCI-Express-Schnittstelle eine Grafikkarte mit bis zu 75 Watt versorgen kann, sind zusätzliche Anschlüsse zur Stromversorgung überflüssig. Entsprechend verzichten sowohl MSI als auch Gainward bei ihren Modellen auf den bekannten 6-Pol-Stecker. Lediglich Asus geht bei seiner **Geforce GTX 750 Ti OC** auf Nummer sicher und lötet einen 6-Pol-Anschluss auf die Platine. Wie sparsam Maxwell arbeitet, zeigt sich besonders im Vergleich zwischen Sapphires **Radeon R7 265** mit Standardtakt und Gainwards stark übertakteter **Geforce GTX 750 Ti GS**. Schließlich ist die Gainward-Karte im Performance Rating nur minimal langsamer als die **R7 265**, verbraucht allerdings 32 Watt weniger Strom in Spielen. Bei den 750-Ti-Modellen von Asus und MSI fällt der Stromhunger sogar noch etwas geringer aus. Allerdings arbeiten die beiden Karten aufgrund der geringeren Übertaktung auch rund 13 Prozent langsamer als die **Radeon R7 265**.

Dass die neue Geforce-Architektur sehr energieeffizient zu Werke geht, beweisen auch unsere Messungen. Hier kommt das Testsystem sowohl mit dem Referenzmodell der **GTX 750 Ti** als auch mit den Herstellermodellen nicht über 172 Watt Verbrauch, während die **Radeon R7 265** bei 204 Watt unter Last in Spielen liegt. Neben dem geringeren Stromhunger kann die **GTX 750 Ti** die **R7 265** auch in Sachen Lautsstärke unterbieten. Der einzelne Lüfter der **GTX 750 Ti** in Nvidias Standard-Design arbeitet mit 0,2 und 0,5 Sone sowohl unter Windows als auch in Spielen flüsterleise. Das Kühlsystem der Sapphire **R7 265 Dual-X** bleibt im Leerlauf zwar ebenfalls unhörbar (0,3 Sone), muss unter Last jedoch deutlich aufdrehen und liegt dann bei hörbaren 2,1 Sone. Trotz des langsam und leise drehenden Lüfters

heizt sich die **Geforce GTX 750 Ti** in unseren Tests nicht über 70 Grad auf, was ebenfalls für die gute Energieeffizienz der Architektur spricht. Mit ihren niedrigen Chiptemperaturen und standardmäßig geringem Stromverbrauch eignet sich die **Geforce GTX 750 Ti** besonders gut für Übertakter. Auch die Herstellen drehen kräftig an der Taktschraube und lassen ihre Modelle teilweise deutlich schneller laufen. Die Gainward **Geforce GTX 750 Ti GS** rechnet bereits ab Werk mit 6.008 statt 5.400 MHz effektivem Speichertakt und 1.202 statt 1.020 MHz GPU-Takt. Durch die Boost-Funktion erreicht sie im Test stellenweise sogar 1.346 MHz. Damit liegt die Boost-Frequenz der Gainward-Karte fast 200 MHz über der des Referenzmodells. Auch Asus und MSI übertakten ihre Varianten der **GTX 750 Ti**. Allerdings fällt hier die Steigerung mit 1.072 MHz und 1.059 MHz deutlich geringer aus. Allen drei GTX-750-Ti-Karten gemein sind die sehr guten Werte bei der Lautstärkenmessung. MSIs **GTX 750 Ti TwinFrozr Gaming** flüstert selbst unter Last mit nur 0,3 Sone und stellt damit einen neuen Bestwert auf. Asus und Gainward liegen mit 0,8 Sone in Spielen zwar etwas darüber, sind aus einem geschlossenen Gehäuse heraus aber ebenfalls nicht zu hören.

Radeon schneller

Für den Preis von 145 Euro liefert die **Radeon R7 265** im Vergleich zur (noch) etwas günstigeren **Geforce GTX 750 Ti** unterm Strich 16 Prozent mehr 3D-Leistung. Der Performance-Vorsprung der Radeon-Karte fällt damit zwar deutlich aus, allerdings lässt sich die Maxwell-Karte sehr gut übertakten und besitzt die bessere Energieeffizienz. Zusammen mit ihrem geringen Stromverbrauch und den absolut lautlosen Kühlsystemen eignet sich die **Geforce GTX 750 Ti** sehr gut für Silent- und Media-PCs. Die **Radeon R7 265** arbeitet zwar nicht ganz so sparsam und wird unter Last auch etwas lauter, aber anders als die Geforce-Karte lässt sie sich dank Crossfire-Schnittstelle mit einem weiteren Modell koppeln, um so die Grafikleistung aufzuwerten. Obwohl **Geforce GTX 750 Ti** und **Radeon R7 265** zwar viel Frames pro Euro liefern, müssen Sie mit den 150-Euro-Karten in anspruchsvollen Titeln auf zusätzliche Bildverbesserungen verzichten und auch die Auflösung sollte die 1920x1080 nicht übersteigen. Daher raten wir aus Spielersicht, lieber etwas mehr Geld zu investieren. Für etwa 170 Euro bekommen Sie bereits die **Radeon R9 270X**, die mit 37,8 fps im Schnitt rund 25 Prozent schneller arbeitet als die 25 Euro günstigere **R7 265** mit 29,9 fps. Wer lieber eine schnellere Geforce will, dem bleibt als Option noch der Griff zur **Geforce GTX 660** für rund 165 Euro, die mit durchschnittlich 30,5 fps aber nur in etwa so schnell ist wie die preiswertere **R7 265**. JP



Lieber etwas teurer

Jan Purrucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Da ich meine Lieblingsspiele gerne in den höchsten Einstellungen genieße, sind mir die Geforce GTX 750 Ti und die Radeon R7 265 einfach ein wenig zu langsam. Aber Nvidias neue Maxwell-Architektur hat mich trotzdem beeindruckt. Denn wenn die jetzt schon hohe Energieeffizienz bei den kommenden, schnelleren Geforce-800-Modellen durch den Schritt auf 20 nm Strukturbreite noch weiter steigt, können sich Spieler auf extrem leistungsstarke und gleichzeitig sparsame Grafikkarten freuen – nur ärgerlich, dass wir darauf wohl noch bis Ende des Jahres warten müssen.

Testergebnisse






Produkt	Radeon R7 265 Dual-X	Geforce GTX 750 Ti OC Edition	Geforce GTX 750 Ti Golden Sample	Geforce GTX 750 Ti Twin Frozr Gaming
Hersteller / ca. Preis	Sapphire / 145 Euro	Asus / 145 Euro	Gainward / 150 Euro	MSI / 130 Euro
Technische Angaben				
Grafikchip	Radeon R7 265 (Pitcairn Pro)	Geforce GTX 750 Ti (GM107)	Geforce GTX 750 Ti (GM107)	Geforce GTX 750 Ti (GM107)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	925 / 5.600 MHz	1.072 / 5.400 MHz	1.202 / 6.008 MHz	1.059 / 5.400 MHz
Videospeicher	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5	2.048 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol	1x 6-Pol	/	/
Bewertung				
Spieleleistung (60)	41/60	39/60	40/60	39/60
Pro & Kontra	⊕ bis 1920x1080 in hohen Details flüssig ⊖ mit 4xAA in anspruchsvollen Spiele überfordert ⊖ kaum Reserven für höhere Auflösungen	⊕ leicht übertaktet ⊕ bis 1920x1080 in hohen Details meist flüssig ⊖ mit 4xAA in anspruchsvollen Spiele überfordert ⊖ kaum Reserven für höhere Auflösungen	⊕ stark übertaktet ⊕ bis 1920x1080 in hohen Details flüssig ⊖ mit 4xAA in anspruchsvollen Spiele überfordert ⊖ kaum Reserven für höhere Auflösungen	⊕ leicht übertaktet ⊕ bis 1920x1080 in hohen Details meist flüssig ⊖ mit 4xAA in anspruchsvollen Spiele überfordert ⊖ kaum Reserven für höhere Auflösungen
Bildqualität (10)	10/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ winkelunabhängiger Texturfilter ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊕ beste Shader-Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊕ beste Shader-Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11	⊕ sehr gute Kantenglättung ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter ⊕ beste Shader-Kantenglättung ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10)	9/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	⊕ gute Energieeffizienz ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf ⊕ sparsam in Spielen	⊕ sehr gute Energieeffizienz ⊕ sehr sparsam im Leerlauf und in Spielen	⊕ sehr gute Energieeffizienz ⊕ sehr sparsam im Leerlauf und in Spielen ⊕ benötigt keine externe Stromversorgung	⊕ sehr gute Energieeffizienz ⊕ sehr sparsam im Leerlauf und in Spielen ⊕ benötigt keine externe Stromversorgung
Kühlsystem (10)	8/10	10/10	10/10	10/10
Pro & Kontra	⊕ unter Windows sehr leise ⊕ niedrige Temperatur ⊖ leicht hörbar unter Last	⊕ unter Windows unhörbar ⊕ in Spielen flüsterleise ⊕ niedrige Temperatur	⊕ unter Windows unhörbar ⊕ in Spielen flüsterleise ⊕ niedrige Temperatur	⊕ unter Windows und Last unhörbar ⊕ niedrige Temperatur
Ausstattung (10)	7/10	6/10	5/10	5/10
Pro & Kontra	⊕ Mantle ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 2x DVI ⊕ HDMI ⊕ Displayport ⊕ Stromadapter	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ 2xDVI ⊕ VGA ⊕ HDMI	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ DVI ⊕ VGA ⊕ Mini-HDMI	⊕ 3D Vision ⊕ PhysX ⊕ DVI ⊕ VGA ⊕ HDMI
Fazit	AMD liefert mit der Radeon R7 265 eine Neuauflage der Radeon HD 7850. Mit höheren Taktraten und dem Doppellüfter von Sapphire, liefert die R7 265 ausreichend Leistung für flüssiges Spielen in Full HD und gleichzeitig relativ leise.	Auch wenn Asus die GTX 750 Ti nur leicht übertaktet, arbeitet die Grafikkarte schnell genug, um die meisten Titel auch in hohen Details und mit 1920x1080 Pixeln ruckelfrei darzustellen. Das Kühlsystem bleibt dabei jederzeit unhörbar.	Bereits ab Werk ist die Gainward-Karte sehr stark übertaktet. Dadurch arbeitet sie etwas schneller als die Konkurrenz und reicht fast an die Radeon R7 265 heran. Trotzdem verbraucht sie weniger Strom und bleibt auch unter Last stets leise.	Wie die übrigen Modelle der GTX 750 Ti überzeugt die MSI-Karte besonders durch ihre sehr gute Energieeffizienz. Neben dem niedrigen Preis und den praktisch lautlosen Lüftern, spricht auch das gute Verhältnis von Fps-pro-Euro für die Karte.
Preis/Leistung	Gut	Gut	Gut	Gut
	75	75	75	74

Um die momentane Angebotslücke im 200-Euro-Bereich zu schließen, bringt AMD vorrausichtlich in Kürze eine Radeon R9 280.

Einkaufsführer

Unser Vergleichstest von zehn aktuellen SSD-Festplatten in dieser Ausgabe bringt einige neue Kandidaten für die SSD-Empfehlungen. Ansonsten tut sich nicht viel, außer geringfügigen Preissenkungen bei vielen Grafikkarten.

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

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	95 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	55 €
Arbeitsspeicher UPDATE	
Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte NEU	
Sapphire R9 270X Dual-X 2,0 GByte	165 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8 500 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**550 €**
Schnelle SSD	**+65 €**
Crucial M500 SSD 120 GB	65 €
Bessere Soundkarte	**+55 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €

Fazit **Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.**

Preis/Leistung **Sehr gut**



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4570 Boxed	165 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard Sockel 1150	
ASRock H87 Pro4	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte	
Palit Geforce GTX 760 Jetstream	215 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial M500 SSD 120 GByte	60 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Sharkoon Tauron	65 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**785€**
Bessere Soundkarte	**+55 €**
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	**+80 €**
LG BH16NS40	80 €

Fazit **Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE	
Intel Xeon E3-1230 v3	205 €
Prozessorkühler	
Cooler Master Hyper T4	25 €
Mainboard Sockel 1150	
ASRock H87 Pro4	65 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	70 €
Grafikkarte UPDATE	
MSI R9 280X Gaming OC 3G	270 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	65 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial M500 SSD 240 GByte	100 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSB0	20 €
Gehäuse	
Fractal Define Arc Midi R2	85 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**1.010€**
Übertaktbarer Prozessor	**-10€ €**
Intel Core i5 4670K Boxed	195 €
Übertakter-Mainboard	**+50 €**
ASRock Fatal1ty Z87 Killer	115 €

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
▸79 ▸ 175 € ▸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
▸79 ▼215 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/14lYVCh
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

3 MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming UPDATE
▸79 ▼220 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/17tcqE4
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

4 Sapphire Radeon HD 7850 OC
▸77 ▸160 € ▸ 05/13 ▸ bit.ly/15ipdV6
so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

5 Palit Geforce GTX 760 Jetstream UPDATE
▸77 ▼215 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/11Q0Sr02
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Zotac Geforce GTX 760 AMP!
▸76 ▸ 220 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/1atPjuj
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

7 Asus GTX 760 DirectCU II OC UPDATE
▸76 ▼220 € ▸ 11/13 ▸ bit.ly/1e6m2K7
sehr schnell, leise / Geforce GTX 760 / 2,0 GByte

8 Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream
▸76 ▸ 250 € ▸online ▸ bit.ly/15itwQo
schnell, sehr leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 Sapphire HD 7790 Dual-X OC
▸75 ▸130 € ▸online ▸ bit.ly/11Q0Sr0
schnell, sehr leise / Radeon HD 7790 / 1,0 GByte

10 XFX 7870 GHz Double Dissipation
▸75 ▸ 150 € ▸online ▸ bit.ly/LWRyhO
sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Zotac GTX 780 Ti AMP! UPDATE
▸92 ▼600 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1opoclc
extrem schnell, hörbar / Geforce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

2 MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming
▸90 ▸ 430 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1gyzILQ
extrem schnell, sehr leise / Geforce GTX 780 / 3,0 GByte

3 Sapphire R9 290X Tri-X OC UPDATE
▸89 ▼510 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1nvN91k
extrem schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte

4 Palit GTX 780 Ti Jetstream UPDATE
▸89 ▼590 € ▸08/12 ▸ bit.ly/1brlsGf
extrem schnell, hörbar / Geforce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

5 Asus R9 290 DirectCU II OC UPDATE
▸87 ▼395 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1gyAfgQ
extrem schnell, leicht hörbar / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Powercolor R9 290 PCS+
▸85 ▸ 390 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1dKwHFa
extremschnell, laut / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

7 Gigabyte R9 290X Windforce UPDATE
▸84 ▲510 € ▸03/14 ▸ bit.ly/MO3dQD
extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon R9 290X / 4,0 GByte

8 Gainward GTX 770 Phantom PREISTIPP
▸82 ▸ 285 € ▸03/14 ▸ bit.ly/LX0SSC
sehr schnell, leicht hörbar / Geforce GTX 770 / 2,0 GByte

9 Club 3D R9 280X Royal Queen UPDATE
▸80 ▼270 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1gaTAq5
sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

10 XFX R9 280X DD Black Ed. UPDATE
▸80 ▼280 € ▸03/14 ▸ bit.ly/1llCUb2
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

11 JAHRE CASEKING.de

präsentiert:

inno3D® iCHILL

NVIDIA GEFORCE GTX

INNO3D iCHILL GEFORCE GTX 780Ti X3 ULTRA DHS EDITION

EXTREME GAMING DEVICE! ONLY FOR SPECIALISTS! EXTREME GAMING DEVICE! ONLY FOR SPECIALISTS!

[EXKLUSIV]



"[...] Schneller als eine GTX Titan Black! [...]"
PC GAMES HARDWARE 04/2014

DHS
DOUBLE HAND SELECTED CHIPS

DO NOT CROSS

ONLY FOR SPECIALISTS!

www.caseking.de/780Ti-DHS

04/2014
TOP-PRODUKT
Inno 3D
GTX 780 Ti iChill X3 Ultra
PC Games Hardware
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

EXCELLENT HARDWARE
Inno3D
iChill 780 Ti DHS
Februar 2014
HARDWARELUXX

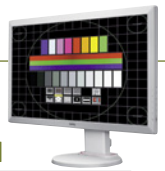
"[...] Die Inno3D iChill GeForce GTX 780 Ti HerculeZ X3 Ultra DHS-Edition ist eine der schnellsten und zugleich leisesten GeForce-GTX-780-Ti-Grafikkarten. Temperatur-Verhalten und Lieferumfang stimmen ebenfalls. [...]"
HARDWARELUXX.DE

"[...] Schneller als eine GTX Titan Black! Mächtiger, leiser Kühler. [...] Wenn Geld eine kleine Rolle spielt, liefert die Inno 3D GTX 780 Ti DHS das Nonplusultra. [...]"
PC GAMES HARDWARE 04/2014

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.

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

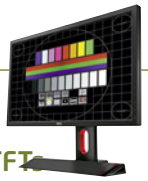
1 BenQ RL2450HT
▸ 82 ▸ 190 € ▸ 11/12 ▸ bit.ly/14BUt8v
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid PREISTIPP
▸ 80 ▸ 150 € ▸ 11/12 ▸ bit.ly/1czgyql
voll spieletauglich, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM
▸ 79 ▸ 180 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/17NoAEl
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H
▸ 76 ▸ 180 € ▸ online ▸ bit.ly/14rCFKo
voll spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H
▸ 74 ▸ 170 € ▸ online ▸ bit.ly/1ciVC70
spieletauglich, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN



120/144-Hz-TFTs

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP
▸ 95 ▸ 360 € ▸ online ▸ bit.ly/14rBVVJ
voll spieletauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T
▸ 95 ▸ 400 € ▸ 07/13 ▸ bit.ly/17BOuLW
voll spieletauglich, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421
▸ 95 ▸ 500 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/IXl4m8
voll spieletauglich, 1920x1080, 240 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE
▸ 89 ▸ 300 € ▸ 07/13 ▸ bit.ly/1cPXkvj
voll spieletauglich, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB UPDATE
▸ 89 ▼ 350 € ▸ 12/13 ▸ bit.ly/1cYr6QI
voll spieletauglich, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs



2,5 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte UPDATE
▸ 91 ▼ 170 € ▸ 04/14 ▸ bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 Plextor M6e 256 GByte NEU
▸ 91 ▸ 255 € ▸ 04/14 ▸ bit.ly/18g6RYY
PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

3 OCZ Vector 150 240 GByte NEU
▸ 89 ▸ 170 € ▸ 04/14 ▸ bit.ly/1gdByiV
SATA3, 3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3 M10

4 Samsung SSD 840 Evo 250 GB PREISTIPP
▸ 88 ▸ 130 € ▸ 04/14 ▸ bit.ly/18g6RYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

5 Sandisk Extreme II 240 GByte NEU
▸ 88 ▸ 160 € ▸ 04/14 ▸ bit.ly/1kOBDlg
SATA3, 9,5-mm-Abstandshalter, Marvell 88SS9187

Notebooks



BIS 17 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 MSI GT70H
▸ 88 ▸ 1.600 € ▸ online ▸ bit.ly/1bhqFgw
extrem schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

2 Asus G750JW
▸ 84 ▸ 1.400 € ▸ online ▸ bit.ly/19LiHer
flotte Hardware, relativ leise in Spielen, 17,3 Zoll Full HD

3 Gigabyte P34G PREISTIPP
▸ 81 ▸ 1.400 € ▸ online ▸ bit.ly/1cCplyu
flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, laut in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H UPDATE
▸ 80 ▲ 1.350 € ▸ online ▸ bit.ly/18wbDE4
schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware 14
▸ 79 ▸ 1.450 € ▸ online ▸ bit.ly/1kswni6
flotte Hardware, laut in Spielen, 14 Zoll (1366x768 oder 1920x1080)

Sound



SURROUND-SETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Teufel Motiv 5
▸ 94 ▸ 430 € ▸ 05/10 ▸ -
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550
▸ 93 ▸ 500 € ▸ 03/10 ▸ bit.ly/14rH0Ny
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400
▸ 90 ▸ 400 € ▸ online ▸ -
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 PREISTIPP
▸ 88 ▸ 250 € ▸ 08/09 ▸ -
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906
▸ 86 ▸ 250 € ▸ online ▸ bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive



HEADSETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Sennheiser PC 360 PREISTIPP
▸ 92 ▸ 180 € ▸ online ▸ bit.ly/15VrVGr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350
▸ 91 ▸ 190 € ▸ online ▸ bit.ly/14rHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300
▸ 91 ▸ 280 € ▸ online ▸ bit.ly/197JO3C
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930
▸ 90 ▸ 140 € ▸ 10/11 ▸ bit.ly/13LmxUs
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon 7.1
▸ 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 Roccat Kova[+]
▸ 92 ▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/19RMc1k
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

2 Roccat Savu UPDATE
▸ 92 ▲ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/17bUzQi
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

3 Gigabyte M8000X
▸ 91 ▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/1cj2fHr
sehr präzise, interner Speicher, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Darkglider
▸ 89 ▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/18gaJJp
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 Steelseries Sensei PREISTIPP
▸ 96 ▼ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/16zr1v0
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G700 UPDATE
▸ 96 ▼ 95 € ▸ 11/10 ▸ bit.ly/11R1f6D
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 Roccat Kone XTD
▸ 95 ▸ 90 € ▸ online ▸ bit.ly/1cznwvE
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Logitech G600 MMO
▸ 94 ▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/11R1MFp
extrem präzise, viele Tasten, gut verarbeitet, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7
▸ 94 ▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1cQ3FXx
extrem präzise, sehr gut anpassbar, nur für rechte Hände



TASTATUREN BIS 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
▸ 83 ▸ 45 € ▸ 04/10 ▸ bit.ly/15VCl94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat Arvo UPDATE
▸ 80 ▲ 55 € ▸ 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/13Ls5hL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub



TASTATUREN AB 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Logitech G710+ PREISTIPP
▸ 92 ▸ 130 € ▸ online ▸ bit.ly/1bhyDGe
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Roccat Ryos MK Pro
▸ 91 ▸ 170 € ▸ online ▸ bit.ly/H0yhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Razer Black Widow Ultimate 2014 NEU
▸ 89 ▸ 140 € ▸ online ▸ bit.ly/1kOFONZ
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Coolermaster CM Storm Trigger
▸ 88 ▸ 120 € ▸ online ▸ bit.ly/19RR8Df
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Qpad MK-85 Pro Gaming
▸ 88 ▸ 140 € ▸ 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 F.M. CSR Wheel
▸ 93 ▸ 200 € ▸ 07/12 ▸ -
extrem präzise, knackiges Force Feedback, tolle Verarbeitung

PREISTIPP Logitech Driving Force GT
▸ 84 ▸ 130 € ▸ 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 ▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rImYK
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 Flugspaß, viele Knöpfe

80 PLUS GOLD

COOLER MASTER



V550

SEMI-MODULAR

PREIS-LEISTUNG
Cooler Master V550S
December 2013
HARDWARELUXX



V450S



V550S



V650S

coolermaster.de

www.alternate.de | www.atelco.de | www.bora-computer.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.cyberport.de
www.hardwareversand.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.urano-shop.de
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.ditech.at | www.e-tec.at

Neue Geforce-Notebooks mit doppelt Grafikspeicher

one.de | GameStar PCs & NOTEBOOKs

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion

- Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- GeForce GTX 880M 8,0 GB **NEU**
- 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- 500 GB HDD & Blu-ray-Combo
- 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)



GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

Unterwegs genauso spielen wie zu Hause – mit dem One GameStar-Notebook Ultra 17. Der Core i7 4700MQ und die brandneue Geforce GTX 880M mit 8,0 GByte beschleunigen Ihre Spiele auch in der nativen Auflösung des Full-HD-Displays flüssig. Die Ausstattung ist mit SSD, HDMI, USB 3.0, WLAN und Tastaturbeleuchtung komplett, Windows 8.1 vorinstalliert.

nur €1.799,-



- Intel Core i7 4700MQ mit 4x 2,4 GHz
- GeForce GTX 870M 6,0 GB **NEU**
- 8,0 GB RAM & 60 GB SSD **NEU**
- 500 GB HDD & Blu-ray-Combo
- 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)

GameStar NOTEBOOK PRO 17

Unglaublich viel Leistung zum attraktiven Preis bietet das One GameStar-Notebook Pro 17 mit Core-i7-Vierkerner, 8,0 GByte RAM und Geforce GTX 870M mit 6,0 GByte. Dazu gibt's eine 60-GByte-SSD, eine 500 GByte große Festplatte, WLAN, HDMI und USB 3.0. Das entspiegelte Display löst mit 1920x1080 Pixeln auf, Windows 8.1 ist gleich mit dabei.

nur €1.399,-



GameStar PC XTREME

- Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB
- 16,0 GB RAM & 250 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur €1.799,-

GameStar PC ULTRA

- Intel Core i7 4770K mit 4x 3,5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB
- 16,0 GB RAM & 120 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur €1.499,-

GameStar PC PRO

- Intel Core i5 4670K mit 4x 3,4 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur €999,-

GameStar PC

- AMD FX 6300 mit 6x 3,5 GHz
- AMD Radeon R9 270X 2,0 GB
- 8,0 GB RAM & 60 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur €799,-

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutschein für Download-Vollversion. Steam-Benutzerkonto erforderlich. Download vorbehaltlich Altersverifikation. Angebot nur, solange Vorrat reicht.

The Witcher 3
Das Textadventure

The Witcher 3 verschiebt sich auf Anfang 2015. Der Prolog ist allerdings schon jetzt spielbar – als Text-Adventure! Von Michael Graf

Du stehst an einem Fluss, das Ufer liegt im Norden. Im Osten erhebt sich ein beeindruckendes DirectX-11-Felsmassiv, sieht super aus, mit Tesselation und so. Im Westen liegt ein kleines Dorf, im Süden erstreckt sich eine Ebene, hinter der du in weiter Ferne eine gigantische Stadt erblickst.

>ICH HABE NUR EINE GEFORCE 8800 GT

Um dich herum suppt dichter Nebel. Übrigens: Im Fluss badet eine nackte Frau.

>GEHE NACH WESTEN

Gehe nach ...? Junge, bist du ... nein. Nein, nein, nein. Noch mal: Im Fluss (Das ist dieses große, nasse Dingens vor deiner Nase.) badet (So nennt man es, wenn sich jemand lasziv im Wasser räkelt.) eine nackte (Nun wird's interessant, oder?) Frau (Eines der sammelbaren Objekte im Spiel!).

>BETRACHTE FRAU

Eine Frau halt, ohne Klamotten, dafür aber mit viel Tesselation. Höhö.

>REDE MIT FRAU

Du bist der Hexer. Der Hexer redet nicht. Nicht mit nackten Frauen.

>SCHLAFE MIT FRAU

Ah, jetzt verstehen wir uns! Die Frau allerdings gibt dir unmissverständlich zu verstehen, dass sie nicht interessiert ist. Sie schreit, dass du schwertgesteuerter Langhaarspacko dich verziehen sollst, bevor sie dir in den Goldbeutel tritt.

>GIB BLUME AN FRAU

Die Frau wirft sich in deine Arme. Herzlichen Glückwunsch, du hast jetzt mit einer von 271 Frauen geschlafen. Zur Belohnung bekommst du eine Sammelkarte mit gemalten Brüsten. Total erotisch.

>ECHT?

Nein. Schau lieber Internet-Pornos. Guck mal, hier ein Link, da geht's richtig zur Sache: *ZENSIERT* Oh, sorry, USK 16.

>IST DAS NICHT SEXISTISCH?

Ja, nein, keine Ahnung, kann sein, halt die Fresse. The Witcher spielt nun mal in einer sexistischen Welt. Also sind ja nicht die Entwickler Sexisten, sondern die Charaktere, die die Entwickler entworfen haben.

>HM, IST DAS LOGISCH?

Wie, logisch? Wer Logik will, kan Call of Duty spielen, das hier ist Fantasy! Sind stinkende, besoffene Zwerge logisch? Okay, vielleicht aufm Oktoberfest, aber ... Wie war jetzt die Frage? Ü-hübrigens gibt's in The Witcher auch starke weibliche Charaktere, zum Beispiel diese Dings, na, hier diese Magietusse, auf deren Glocken selbst der Kölner Dom neidisch ... Triss, das war's! Die steht übrigens schon die ganze Zeit neben dir. Hatte ich vorhin erwähnt, oder?

>BETRACHTE TRISS

Triss trägt ihr züchtigstes Kleid. Es bedeckt Teile ihres Hinterns und ihren linken Ellenbogen.

>SCHLAFE MIT TRISS

Du hast das Spiel kapiert und steigst auf in Level 2. Du kannst nun Pralinen an Frauen verschenken.

>GEHE NACH WESTEN

Du betrittst ein kleines Dorf. Vor einem Haus steht ein Zwerg.

>SCHLAFE MIT ZWERG

Holla, okay, langsam. Da hatten wir wohl ein Missverständnis. Das geht nicht. Es sei denn ...

>ES SEI DENN WAS?

Na ja, wenn du wirklich, wirklich willst ...

>BITTE?

Äh, egal. Entschuldigung. Habe nur laut gedacht. Also: Vor dir steht ein Zwerg.

>TÖTE ZWERG

Alter, komm mal runter! Wie es sich für den Bewohner einer beliebigen Fantasy-Welt gehört, hat dieser Zwerg bestimmt ein Problem, bei dem du ihm helfen kannst.

>OHNE IHN ZU TÖTEN?

Vorzugsweise. Vielleicht später. Noch weiß du ja nicht, dass er dir aufs Maul ...

>BITTE?

Nichts, gar nichts. Haha. Mach weiter.

>GENERVT IN BART GRUMMELN

Du grummelst genervt in deinen Bart. Der Zwerg schaut dich fragend an.

>REDE MIT ZWERG

Der Stumpen erzählt dir von einem moralischen Dilemma, du hörst aber nur so halb zu, weil in diesem Moment eine Bauerstochter vorbei spaziert, deren Kleid im oberen Bereich verheißungsvoll spannt. Ob die wohl Pralinen mag? Mensch, Geralt, konzentrier dich! »Wem soll ich also glauben, meinem Bruder oder meine m Vater?«, beendet der Kurze seinen Vortrag. Was antwortest du?

>DEINEM VATER?

Der Zwerg haut dir aufs Maul. »Ja, mein Vater hat gleich gesagt, dass ich dir aufs Maul hauen soll! Mein Bruder wollte, dass ich dir in den Hintern trete!«, ruft er und stapft davon. In dir dämmert nicht nur ein pochender Kopfschmerz, sondern auch die Erkenntnis, dass es in dieser rauen Welt keine richtigen oder falschen Entscheidungen gibt, kein Gut oder Böse, kein Schwarz oder Weiß. Alles ist so grau wie der Schleier vor deinem linken Auge. Letzteres scheint übrigens anzuschwellen.

>GEHE ZUR TAVERNE

Woher willst du wissen, dass es hier eine Taverne gibt?

>ES GIBT IMMER EINE TAVERNE

Du gehst zur Taverne und trinkst 25 Bier. Als du wieder nach draußen wankst, ist es Nacht. Draußen erwarten dich vier Monster. Könnten auch nur zwei sein. Du nimmst dir vor, dass künftig bei 24 Bier Schluss ist.

>BENUTZE SCHWERT MIT MONSTERN

Welches Schwert willst du benutzen, das Eisen- oder das Silberschwert?

>BENUTZE EISENSCHWERT MIT MONSTERN

Du triffst ein Monster für 0 Schaden. Das Eisenschwert nimmt man nur für Menschen, du Pfosten!

> BENUTZE SILBERSCHWERT MIT MONSTERN

Du verfehlst. Ist aber auch schwer, diese dämlichen Monster anzuvisieren, wenn sie hin und her und hoch und runter hüpfen. Das liegt bestimmt am Bier und auf keinen Fall am schwammigen Kampfsystem, da haben die Entwickler diesmal alles richtig gemacht. Die Entwickler leben hoch! Sag es!

>WAS?

Sag. Es.

>DIE ENTWICKLER LEBEN HOCH?

Das wurde als Zitat von dir auf der Witcher-Homepage veröffentlicht. Vielen Dank.

>IN WUTRAUSCH VERFALLEN

Du verfällst in einen Wutrausch und metzelst alles nieder, was vor deine Klinge stolpert. Beziehungsweise alles, in das du mit deiner Klinge reinstolperst – diese Steuerung! Egal, nix kann dich aufhalten! Denn du bist Geralt, der Hexer, der stärkste Schwertschwinger von ... Moment mal.

>MOMENT MAL? IST DAS EINE STADT?

Der Bierdunst lüftet sich und du stellst fest, dass da überhaupt keine Monster waren. Stattdessen hast du die Briefkästen des Dorfs niedergemäht. Puh, noch mal Glück gehabt. Erinnerst du dich, was letztes Mal passiert ist, das mit den Kindern? Oje, das war übel. Nun ja: Was tust du, weggehen oder das Dorf niederbrennen?

>DAS DORF NIEDERBRENNEN?

Du brennst das Dorf nieder, um deine Spuren zu verwischen.

>NEIN! DAS WAR NUR EINE FRAGE!

Oha, Fragezeichen übersehen. Ups. Hey, wenn jemand fragt, wer hier gezündelt hat, sagen wir einfach, dass war so eine marodierende Geistertruppe. Gut, oder?

>ICH FÜHLE MICH NICHT GUT

Doch, du fühlst dich fantastisch! Du bist sogar Feuer und Flamme! Genau wie die Bewohner des Dorfs! Ich schmeiß mich weg!

>GEHE NACH WESTEN

Du erreichst eine Höhle.

>HÖHLE BETRETEN

Du betrittst die Höhle und siehst Nichts und Niemand.

>HÖHLE VERLASSEN

Bist du sicher, dass du dich in der Höhle nicht noch mal umschauen willst?

>HÖHLE VERLASSEN

Bist du wirklich sicher, dass du dich in der Höhle nicht noch mal umschauen willst? Zum Beispiel mit dem neuen Hexerblick(TM), der garantiert nicht an den Detective Mode aus der Batman-Serie erinnert, sondern eine neue Erfindung von CD Projekt darstellt?

>MIT HEXERBLICK UMSEHEN

Du siehst Nichts und Niemand. Hab ich doch vorhin schon gesagt! Nichts und Niemand greifen zu ihren Schwertern.

>WAS?

Olaf Nichts und Heiner Niemand sind die brutalsten Wegelagerer zwischen hier und dem Dorf, das du abgefackelt hast. Sie greifen an und treffen dich für 10 Schaden.

>BENUTZE EISENSCHWERT MIT BANDITEN

Du haust die Banditen um. Das war leicht. Aber du bist ja auch schon ein erfahrener Hexer, hast in den Vorgängern viel gelernt.

>WIRD DAS SPIEL DAMIT NICHT ZU EINFACH?

Nein.

>WARUM NICHT?

Wegen der Monster.

>WELCHE MONSTER?

Ähm, hinter dir.

>UMDREHEN

Im Höhleneingang taucht eine furchtbare Bestie auf. Sie erinnert dich an deine Frau, als du ihr vorhin erklärt hast, dass du den Gartenzaun jetzt nicht streichen kannst, weil du noch The Witcher 3 spielen musst. Natürlich ist deine Frau keine Drei-Meter-Bestie mit Reißzähnen. Oh, ist sie doch? Na, dann will ich deine Schwiegermutter lieber nicht sehen. Lol.

>NIMM STÄRKUNGSTRANK

Du trägst einen selbstgebrauten Stärkungstrank am Gürtel und könntest ihn jederzeit trinken. Das geht aber nur außerhalb des Kampfs, weil du dich dafür hinhocken musst.

>WARUM?

Hexer trinken im Sitzen. Dann können sie nicht umkippen, wenn sie vergiftet sind.

>VERGIFTET?

Was glaubst du denn, was passiert, wenn man einfach irgendwelches Grünzeug von der Wiese rupft und zusammenmatscht, du Brot! Das ist wie bei Red Bull: Du fühlst dich nach dem Trinken immer ein bisschen wie damals, als du diese Leberwurstsemmel hinterm Sofa gefunden und verputzt hast. Das Ungeheuer grollt übrigens ungeheuerlich, vielleicht solltest du da mal irgendwas tun.

>BENUTZE SILBERSCHWERT MIT MONSTER

Du triffst das Monster für 2 Schadenspunkte. Netter Versuch.

>GIB PRALINE AN MONSTER

Oh, hallöchen! Das Monster zwinkert dir zu. Die folgende Szene ist für Personen unter 72 Jahren leider nicht geeignet. Sagen wir einfach: Du steigst auf in Level 3.

Die GameStar-Ausgabe 05/2014 erscheint am 30.4.2014









1 Watch Dogs Preview Wir hacken uns mit Aiden Pearce durch Chicago und erfahren beim Anspielen hoffentlich mehr über die Story des Action-Adventures.

2 The Elder Scrolls Online Test Hat das Abo-Modell eine Zukunft? Wir testen das Online-Skyrim und beantworten die Frage, ob es 15 Euro im Monat wert ist.

3 Dark Souls 2 Test Rechtzeitig zum Release der PC-Version sterben wir wie die Weltmeister und überprüfen, ob das so viel Spaß macht wie im Vorgänger

4 Maximale Bildqualität Hardware AA, AF und HBAO: Wir erklären die verschiedenen Bildverbesserungen und geben Tipps, wie Sie am schönsten spielen.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH GameStar

IMPRESSUM

Verlag: IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur: Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter: Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86 -730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar: Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung: André Horn
Associate Producer: Frank Maier, Ralf Sattelberger
Chefredakteur: Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Chefredaktion: Michael Graf, Daniel Visarius, René Heuser
Redaktion: Jochen Gebauer (ltd.), Florian Heider, Stefanie Klapetek, Florian Klein, Heiko Klinge, Jan Purucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Thomas Wittulski, Dimitry Halley, Lorenzo Huskamp, Lucas Manhardt, Christopher Reimers, Musa Altun
Online: René Heuser (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel, Michael Obermeier, André Peschke, Christian Schneider, Stefan Köhler, Lukas Kohmann
Director Mobile Content & Applications: Markus Schwerdtel
Medien-Produktion: Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Anton Weigert, Julia Klump
Layout und Design: Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Redaktionsassistenz: Isa Stamp
Lektorat: Anita Thiel
Freie Mitarbeiter: Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Rüdiger Steidle, Uwe Miethe, Maurice Weber, Dennis Kogel, Martin Deppe
Leitung CRM und Marketing: Matthias Weber (-154)
Fotos: Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
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 Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung: 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 Virenscanner 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)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
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 Wöldering (-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.idg-eas.de
Zahlungsmöglichkeiten: Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
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:



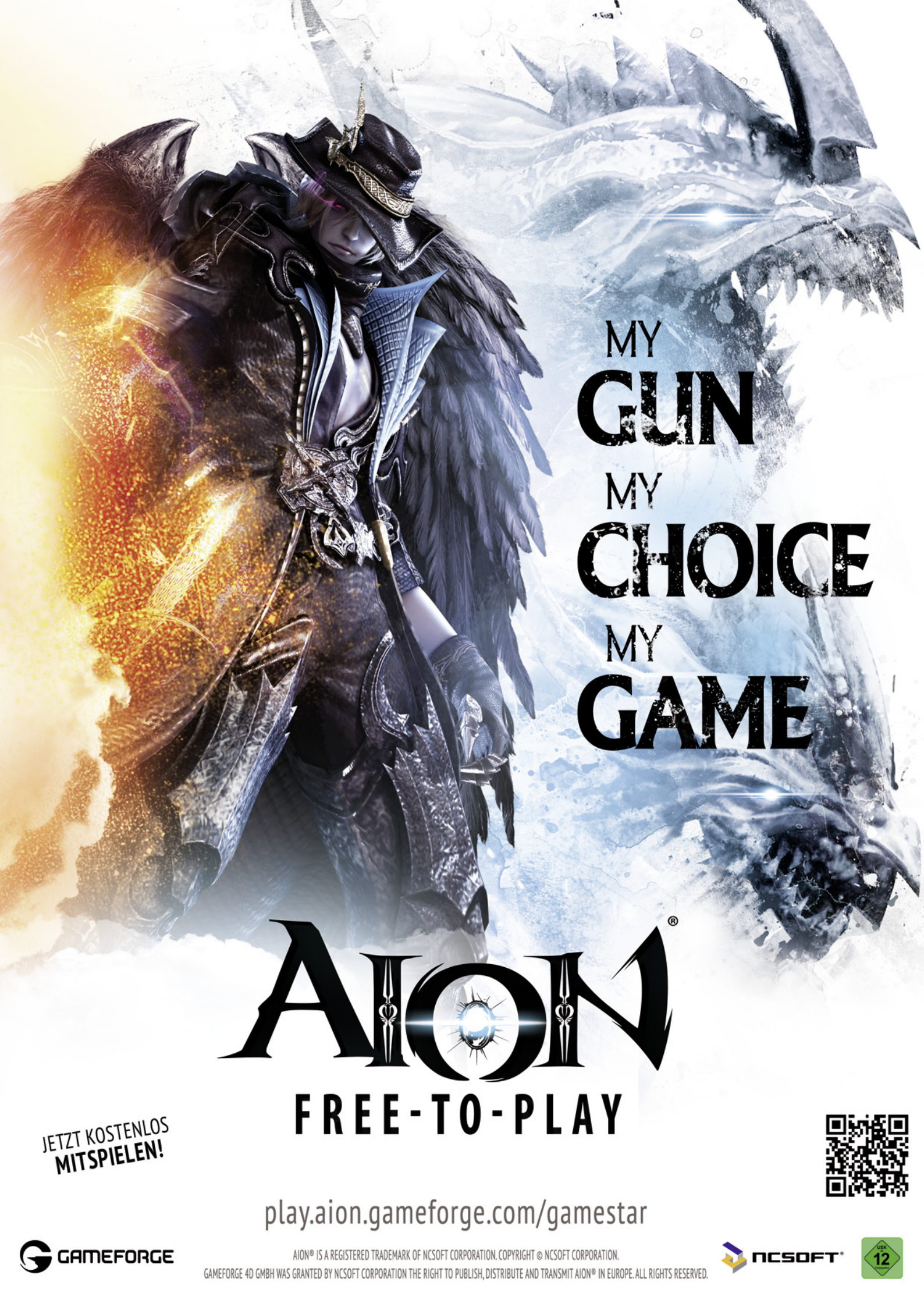
Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android
Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen
GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar BLACK
making games www.makinggames.de
SIMS www.sims-magazin.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de
TECCHANNEL IT IM MITTELSTAND www.tecchannel.de
PCWELT www.pcwelt.de
ANDROID WELT www.androidwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de


MY
GUN
MY
CHOICE
MY
GAME
AION®
FREE-TO-PLAY
JETZT KOSTENLOS
MITSPIELEN!
play.aion.gameforge.com/gamestar
GAMEFORGE
AION® IS A REGISTERED TRADEMARK OF NCSOFT CORPORATION. COPYRIGHT © NCSOFT CORPORATION.
GAMEFORGE 4D GMBH WAS GRANTED BY NCSOFT CORPORATION THE RIGHT TO PUBLISH, DISTRIBUTE AND TRANSMIT AION® IN EUROPE. ALL RIGHTS RESERVED.
NCSOFT
USK
12



Erfolg durch Weiterbildung!

Mit Bildung zum Erfolg

ils.de

Deutschlands größte Fernschule

Wählen Sie aus **über 200 Fernkursen!**

- » Staatlich zugelassen
- » Start jederzeit
- » Bequem von zuhause aus
- » Persönliche Studienbetreuung
- » Online-Campus inklusive
- » 4 Wochen kostenlos testen

Schulabschlüsse

Abitur	901
Fachhochschulreife	914
Realschulabschluss	921
Hauptschulabschluss	930
Allgemeinbildung – Lernen nach Maß	990

Fremdsprachen

Englisch-Kurse	599
Cambridge First Certificate in English	605
Cambridge Certificate in Advanced English	617
Int. Legal English Certificate	NEU 607
Fremdsprachenkorrespondent/in IHK - Englisch, gepr.	650
Handelsenglisch	606
Technisches Englisch	615
Wirtschaftsenglisch-Kurse	660
Russisch für Fortgeschrittene	NEU 626
Französisch-Kurse	613
Spanisch/Diploma Salamanca	621
Latinum	640

Kreativität / Medien

Autor/in – Schriftsteller/in	944
Digitale Fotografie	318
Digitale Musikproduktion	230
Drehbuchautor/in	946
Filmproduktion – professionell gemacht	231
Fotodesigner/in, gepr.	NEU 195
Fotografie – professionell gemacht	317
Gartengestaltung	141
Grafik-Design	NEU 316
Grafik-Designer/in – PC, gepr.	NEU 194
Grafik-Designer/in MAC	NEU 190
Journalist/in	945
Kinder- und Jugendbuchautor/in	952
Kommunikationsberater/in ILS, gepr.	321
Kreative Malwerkstatt – Zeichnen und Malen lernen	NEU 938
Kreatives Gestalten	953
Musik aktiv – Rock & Pop	NEU 956
Online-Redakteur/in	949
PR-Referent/in, gepr.	NEU 954
Raumgestaltung/Innenarchitektur	722
Texter/in und Konzeptioner/in	320

Persönlichkeit / Gesundheit

Altenbetreuung, praktische	155
Bewerbungs- und Karriereberater	NEU 165
Entspannungstrainer/in	NEU 131
Ernährungsberater/in	139
Erziehungsberatung	138
Fachkraft in der häuslichen Pflege	NEU 163
Fachpratiker/in für Massage, Wellness und Prävention	NEU 135
Fachwirt/in im Gesundheits- und Sozialwesen IHK, gepr.	NEU 157
Feng-Shui-Berater/in	143
Gewichtscoach - Berater für Gewichtsmanagement	NEU 128
Heilpraktiker/in	NEU 136
Homöopathie, praktische	146
Kindererziehung	145
Management-Know-how für Gesundheitswirtschaft	NEU 484
Medizinische Schreibkraft, gepr.	NEU 161
Mentaltrainer/in	NEU 162
Moderator/in	NEU 125
Personal- und Business-Coach	NEU 134
Persönlichkeitstraining	149
Phytotherapie	NEU 127
Psychologischer Berater/Personal Coach	147

Bachelor & Master per Fernstudium

Auch ohne Abitur!

EURO-FH

EUROPÄISCHE FERNHOCHSCHULE HAMBURG

- Europäische BWL (B.A.)
- BWL & Wirtschaftspsychologie (B.A.)
- *NEU!* Sales & Management (B.A.)
- Finance & Management (B.Sc.)
- Logistikmanagement (B.Sc.)
- Wirtschaftsrecht (LL.B.)
- General Management MBA
- *NEU!* Marketing MBA
- Wirtschaftspsychologie (M.Sc.)
- Business Coaching & Change Management (M.A.)

0800 / 33 44 377 (gebührenfrei) www.Euro-FH.de

Psychologie, Grundwissen	153
Psychotherapie	144
Schüssler Salze	NEU 130
Selbstständig als Berater/in	NEU 132
Sprech- und Kommunikationstraining	137
Tierheilpraktiker/in	NEU 129
Wellnessberatung	NEU 133

Wirtschaft / Beruf

Betriebswirt/in, staatl. gepr.	374
Betriebswirt/in ILS, gepr.	379
Betriebswirtschaftslehre	491
Betriebswirtschaftslehre für Nichtkaufleute	NEU 495
Bilanzbuchhalter/in IHK, gepr.	421
Bilanzbuchhalter/in IHK international	NEU 423
Bilanzmanagement	NEU 428
Buchhalter/in	270
Bürosachbearbeiter/in	415
Controller/in IHK , gepr.	427
EBC *L-European Business Competence* Licence	NEU 557
Energiemanager/in (ILS), gepr.	394
Erfolgreich selbstständig werden	NEU 319
Fachberater/in im Vertrieb IHK, gepr.	332
Fachkfm./kff. für Marketing IHK, gepr.	341
Finanzbuchhaltung mit SAP® ERP	229
Handelsfachwirt/in IHK, gepr.	340
Haus- und Grundstücksverw. ILS, gepr.	408
Immobilienfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 411
Immobilienmakler/in ILS, gepr.	NEU 410
Immobilienmanagement	NEU 407
Industriefachwirt/in IHK, gepr.	338
IT-Betriebswirt/in ILS, gepr.	382
Key Account Manager mit IHK Zertifikat	403
Kaufmännisches Grundwissen	405
Logistikmanagement	404
Managementassistent/in bSb, gepr.	294
Marketingreferent/in ILS, gepr.	310
Personalfachkauffrau/-mann IHK, gepr.	555
Personalreferent/in bSb, gepr.	554
Praxismanagement	NEU 486
Projektmanagement (Projektleiter/in IHK)	337
Referent für interne Unternehmens-kommunikation	NEU 324
Sichere Existenzgründung	NEU 327
Social Management	NEU 485
Social Media Manager/in	NEU 957
Speditionssachbearbeiter/in	414
Steuerberater/in – Vorbereitungskurs	419
Steuerfachwirt/in – Vorbereitungskurs	418
Techn. Betriebswirt/in IHK, gepr.	380
Tourismusfachwirt/in IHK, gepr.	NEU 159
Tourismusmanagement	NEU 160
Train the Trainer mit IHK-Zertifikat	NEU 556
Wirtschaftsfachwirt/in IHK, gepr.	339
Wirtschaftsmediation mit IHK Zertifikat	NEU 342

Computer / EDV

Android App Programmierer/in, gepr.	NEU 184
C++ Programmierer/in für Windows	246
C# Software Entwickler/in, gepr.	NEU 213
Cloud Computing	NEU 188
Datenbankentwickler/in für Microsoft SQL Server, gepr.	NEU 199
Europäischer Computer Führerschein	298
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Anwendungsentwicklung	218
Fachinformatiker/in – Weiterbildung zum Schwerpunkt Systemintegration	NEU 187
Geprüfte Fachkraft für Industrieroboter – Bedienung und Programmierung (ILS)	NEU 182
Informatiker/in	191
IT-Manager/in, gepr.	234
IT-Sicherheit in Netzwerken	236
IT-Supporter/in, gepr.	NEU 196
Java-Programmierer/in, gepr.	217
Medieninformatiker/in	NEU 189
Microsoft-Office	241
Multimedia-Designer/in, gepr.	247
Netzwerkadministrator/in für MS Server 2012 R2, gepr.	198
Netzwerkmanager/in für Windows Server 2012 R2, gepr.	197
PC-Betreuer/in, gepr.	289
PHP/MySQL-Datenbankentwickler/in, gepr.	NEU 216
Programmierer/in, gepr.	274
VBA-Programmierer/in, gepr.	253
Visual Basic Programmierer/in, gepr.	232
Wirtschaftsinformatiker/in	193
Web-Designer/in, gepr.	NEU 215
Web-Entwickler/in (ILS), gepr.	NEU 186
Web-Master, gepr.	252

Techniker / Meister

Bautechniker/in	720
Chemietechniker/in, gepr.	NEU 793
Elektr. Steuerungs- und Regelungstechnik	767
Elektrotechniker/in	NEU 769
Fahrzeugtechniker/in	NEU 703
Geprüfte/r CAD-Konstrukteur/in	NEU 737
Gepr. Schutz- und Sicherheitskraft IHK	NEU 727
Grundlagen der Elektrotechnik	712
Haustechnik	NEU 744
Sanitär-, Heizungs-, Klima-Techniker/in	NEU 705
Industriemeister/in Elektrotechnik	NEU 842
Industriemeister/in Luftfahrttechnik	845
Industriemeister/in Metall	840
Maschinentechniker/in	NEU 715
Mechatroniktechniker/in	735
Meister/in im Elektrotechnikerhandwerk	870
NC- und CNC-Technik	702
Qualitätsmanagement	717
SPS-Technik	768
Vertriebsingenieur/in - Technische/r Vertriebsmanager/in	NEU 345

Weitere Fernlehrgänge unter: ils.de

241 BG



Info-Coupon

Jetzt **kostenlos Infopaket** anfordern!

Folgende Lehrgänge interessieren mich:

www.ils.de 0800-123 44 77

Mo.–Fr. 8–20 Uhr (gebührenfrei)

Infos anfordern:

Name, Vorname 241 BG

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ILS – Institut für Lernsysteme GmbH • Doberaner Weg 18–22 • 22143 Hamburg • www.ils.de