



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MAI 05/2014

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

STAR CITIZEN

Das tollkühnste Spieleprojekt des Jahrtausends!

THEMEN Elite: Dangerous • Watch Dogs • Torment • The Elder Scrolls Online • Dark Souls 2 u.a.

DVDs VOLLVERSION Supreme Commander

VIDEOS The Elder Scrolls Online • Heroes of the Storm • League of Legends • Feedback-Show u. a.

WILDSTAR®

JETZT VORBESTELLEN



ZEIGT
EURE
WILDSTAR

www.WildStar-Online.com



TOPSPIEL-VIDEOS

The Elder Scrolls Online

+ **Die Stärken:** Eine lebendige Welt, traumhafte deutsche Synchro, unterhaltsame Quests und ein Crafting-System, das auch nach Stunden noch motivieren kann – das Online-Tamriel schneidet in unserem Test in den Kerndisziplinen eines Rollenspiels super ab.

+ **Die Schwächen:** Wo zum Daedra ist der Feind? Waren die Gegner hier schon immer solche Lappen? Und warum müssen wir zum einfachen Handeln erst unzählige Hürden überwinden? Im Online-Skyrim verstecken sich trotz des guten Gesamtbilds nämlich auch ein paar ziemlich nervige Macken.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Dead Island: Epidemic
Grim Dawn
Heroes of the Storm
The Crew

TESTS

Age of Wonders 3
Battlefield 4: Naval Strike
Deus Ex: The Fall
Diablo 3: Reaper of Souls
League of Legends:
Kontrollbesuch

SPECIALS

Early-Access-Check
Freispiel-Check
Rückblick 05/2004

Den Code für die Rabatt-Aktion zu Watch Dogs finden Sie auf der Innenseite des DVD-Coverpacks.

TEST-VIDEO

Diablo 3 Reaper of Souls

+ **Auf nach Westmark:** In unserem ausführlichen Testvideo nehmen wir die Diablo-3-Erweiterung unter die Lupe und klären, warum das neue Story-Kapitel um den dunklen Engel Malthael gleichzeitig das beste ist.

PREVIEW-VIDEO

Heroes of the Storm

+ **Einsteigerfreundlich:** Einfach zu lernen, aber schwierig zu meistern soll es sein. In der Vorschau zeigen wir, welche Schwerpunkte Blizzard im Vergleich zur Dota-Konkurrenz setzt, um das bewährte Spielprinzip aufzufrischen.

GameStar XL DVD

+ **Die Masse macht's:** Mit Schlachtfeldgrößen von über 6.000 Quadratkilometern und Dutzenden Fabriken, die wiederum pro Fraktion Hunderte von Läufern, Panzern, Schiffen und Flugzeugen ausspucken, bietet Supreme Commander Gefechte der Superlative.

+ **Super-Zoom:** Als Oberbefehlshaber springen Sie vom Mündungsfeuer in die taktische Totalansicht.

+ **Taktische Tiefe:** Wer gerne an Strategien knobelt, den erwartet eine ausgebuffte Spielmechanik aus Ressourcenmanagement, Erkundung und Massenschlachten.

VOLLVERSION

Supreme Commander

Außerdem auf XL-DVD

HD-Specials:

Feedback: Folge 1
Feedback: Folge 2
Hall of Fame: History-Line
Goat Simulator

HD-VIDEO

Hall of Fame

+ **Pixeliger Weltkrieg:** Spannende Rundenstrategie gepaart mit ebenso spannender Geschichtsstunde. In Blue Bytes Klassiker von 1992 geht's nicht nur auf virtuelle Schlachtfelder, wir lernen sogar noch was.

HD-VIDEO

Goat Simulator

+ **Das Blöken der Apokalypse:** Spaßiger Trash oder totaler Müll? Die aberwitzige Physikspielerei mit der verrückten Ziege spaltet die Spielerschaft, gehört aber mit Sicherheit zu den bemerkenswertesten Spielen des Jahres.

HD-SPECIAL

Feedback: Folge 1 & 2

+ **Farbe bekennen:** Sind Wertungen gekauft? In unserem brandneuen GameStar-Format beantworten wir die drängendsten Fragen der Community – offen, ehrlich und ab und an auch mit einem humorvollen Augenzwinkern.

Supreme Commander muss kostenlos über Steam aktiviert werden. Den Aktivierungs-Code finden Sie auf der Innenseite des DVD-Coverpacks.

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

**33%
sparen**



IHRE VORTEILE

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

Jetzt drei Ausgaben GameStar XL bestellen und 33% sparen!

www.gamestar.de/miniabo

oder anrufen: 0711 / 7252 275



Editorial



WHO IS WHO

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

Über Umwege in den Weltraum

Ohne Eintrittskarte zur PAX East: die turbulente Entstehungsgeschichte einer Titelstory.

42 Millionen und kein Ende in Sicht: Chris Roberts **Star Citizen** bricht nicht nur sämtliche Crowdfunding-Rekorde, es pulverisiert sie förmlich. Rund eineinhalb Jahre nach der ursprünglichen Kampagne mit einem anvisierten Ziel von 2 Millionen Dollar ist die Weltraum-Simulation das tollkühnste Spielprojekt des neuen Jahrtausends – und nebenbei auf dem besten Weg, das teuerste zu werden. Dieser atemberaubenden Entwicklung wollten wir mit einer lange geplanten Titelgeschichte umfassend Rechnung tragen, und eigentlich war alles in trockenen Tüchern: Ende März sollte Chris Roberts die GameStar-Redaktion in München besuchen und das sogenannte Dogfighting-Modul mitbringen, eine spielbare Version der ambitionierten Weltraumschlachten, der erste echte Blick ins Spiel. Buchstäblich im letzten Moment folgt die Absage: Das Dogfighting-Modul wird nicht rechtzeitig fertig, Chris Roberts kann es uns erst im Rahmen der Spielemesse PAX East in Boston zeigen – knapp eine Woche vor Redaktionsschluss. Für uns steht natürlich fest: Da müssen wir hin. Aber das ist leichter gesagt als getan, alle Hotels in Boston sind ausgebucht, Flüge nur noch über den Umweg nach Feuerland-Mitte zu bekommen und die Eintrittskarten restlos ausverkauft. Eine entsprechende Akkreditierung für Journalisten ist schon vor Wochen abgelaufen, selbst auf dringende Nachfrage antworten die Veranstalter mit der Geschwindigkeit eines Gletschers, und die Zeit drängt. Zwei Tage vor dem letztmöglichen Abflug gibt es endlich grünes Licht: ein deutscher Entwickler hat unserem Redakteur André Peschke einen Ausstellerpass für die PAX East organisiert, wir kommen also rein und die Titelgeschichte kann steigen. Was André zusammen mit Chris Roberts in Boston erlebt und gespielt hat, lesen Sie ab Seite 16 – sowie in unserem Report zu einer ebenso schrulligen wie liebenswerten PAX East ab Seite 102.

Tohuwabohu auch bei **The Incredible Adventures of Van Helsing 2**. Unser Autor Maurice Weber sollte eigentlich an einem Pressetermin in Budapest teilnehmen und im Anschluss eine Test-Version des Action-Rollenspiels mitnehmen dürfen. Auch hier folgt in letzter Sekunde die Absage: Das Spiel ist noch nicht fertig und verschiebt sich auf den 22. Mai. Stattgefunden hat der Pressetermin dann zwar trotzdem, allerdings ohne Maurice: Dessen Flug wurde nämlich im Zuge des Lufthansa-Pilotenstreiks annulliert. Wir testen **Van Helsing 2** also in der nächsten Ausgabe – und zwar ganz in Ruhe und ausführlich in der Redaktion.

Parallel zu **Star Citizen** widmen wir uns in dieser Ausgabe noch einem anderen vielversprechenden Crowdfunding-Spiel: **Torment: Tides of Numenera**, dem geistigen Nachfolger des legendären **Planescape: Torment**. Und wie immer interessiert uns Ihre Meinung zur Thementauswahl: Wollen Sie mehr lesen über solche ambitionierten Indie-Studios, die jene traditionellen PC-Spiele entwickeln, von denen große Publisher mittlerweile wenig wissen wollen, weil sie konsolen-untauglich sind? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

GameStar Sonderheft 02/14 The Elder Scrolls Online

Das endgültige TESO-Kompendium: Auf 132 randvollen Seiten haben wir in der neuen **GameStar Black Edition** die besten Tipps und Taktiken für **The Elder Scrolls Online** gesammelt. Inklusive Profi-Klassen-Guides bis Stufe 50, ausführlichen Ratgebern zum Crafting, PvP und den verschiedenen Ausrüstungssets sowie detaillierten Starthilfen für Online-Rollenspiel-Einsteiger. Außerdem erklären wir Ihnen, wie Sie zum Vampir oder Werwolf werden – und warum sich das wirklich lohnt. Ebenfalls dabei: detaillierte Riesenkarten der Startgebiete mit allen begehrten Himmelsscherben.



Die **GameStar Black Edition: The Elder Scrolls Online** gibt's jetzt am Kiosk oder im **GameStar-Online-Shop** unter GameStar.de/eso



Inhalt



Star Citizen

16 Wir bestreiten mit Chris Roberts erste Dogfights im Weltraum und klären, wie man ganze 42 Millionen Dollar mit einem Spiel verdient, das es noch gar nicht gibt.



Watch Dogs

34 Hat sich die zusätzliche Entwicklungszeit für Ubisofts neuen Blockbuster gelohnt?



Diablo 3: Reaper of Souls

60 Mit dem Addon wird Diablo 3 das Spiel, auf das alle gewartet haben.

Titelstory

- 16** Star Citizen
- 24** Elite: Dangerous

Aktuell

- 8** Tropico 5
- 8** News-Ticker
- 9** SimCity
- 9** Assassin's Creed: Unity
- 9** Dragon Age: Inquisition
- 10** Enemy Front
- 10** Gamespy

Previews

- 32** Termin-Update
- 34** Watch Dogs
- 40** Torment: Tides of Numenera
- 44** Civilization: Beyond Earth
- 46** Borderlands: The Pre-Sequel

Tests

- 48** Das Team
- 50** Hitlisten / So testen wir
- 52** The Elder Scrolls Online
- 60** Diablo 3: Reaper of Souls
- 66** Dark Souls 2
- 72** Bound by Flame
- 76** Warlock 2
- 78** Infestation: Survivor Stories
- 80** Trials Fusion
- 82** Deus Ex: The Fall
- 84** **Early Access**
- 84** Divinity: Original Sin
- 86** Nosgoth
- 88** Grim Dawn
- 88** Lichdom: Battlemage
- 88** Carmageddon: Reincarnation
- 88** Lifeless Planet



Dark Souls 2

66 Erreicht das Hardcore-Rollenspiel die Klasse des Vorgängers?



PAX-Report

102 Wir waren auf der PAX-Spielemesse. Hier kann die Gamescom noch was lernen.



Schöner spielen: Bildverbesserungen im Detail

112 Facelift fürs Spiel: Wir geben Ihnen die wichtigsten Infos zum Thema Kantenglättung und Texturschärfung. So maximieren Sie die Qualität und sparen Leistung.



The Elder Scrolls Online

52 Wir verraten Ihnen, was wir seit Release in Tamriel so alles erlebt haben.

Freispiel

- 90** Heroine's Quest
- 91** Trouble in Terrorist Town
- 91** Nothing to Hide
- 92** Sentry Knight
- 92** Idleplex
- 92** Curve Fever 2
- 94** Battlefield 4: Naval Strike
- 96** Bioshock Infinite: Burial at Sea Episode 2

Magazin

- 98** Leserbrief
- 100** Verlosung
- 102** Report: Eine Messe für Spieler
- 108** Hall of Fame: Historyline: 1914-1918

Rubriken

- 5** Editorial
- 12** GameStars 2013
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Hardware

- 110** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 112** Schöner spielen: Bildverbesserungen im Detail
- TEST DES MONATS**
- 120** Geforce Titan Black vs. Radeon R9 295 X2
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed: Unity.....News.....9	Heroine's Quest.....Freispiel.....90
Battlefield 4: Naval Strike.....Freispiel.....94	Historyline: 1914-1918.....Hall of Fame..108
Bioshock Infinite:	Idleplex.....Freispiel.....92
Burial at Sea Episode 2.....Freispiel.....96	Infestation: Survivor Stories.....Test.....78
Borderlands: The Pre-Sequel.....Preview.....46	Lichdom: Battlemage.....Early Access.....88
Bound by Flame.....Test.....72	Lifeless Planet.....Early Access.....88
Carmageddon: Reincarnation..Early Access.....88	Nosgoth.....Early Access.....86
Civilization: Beyond Earth.....Preview.....44	Nothing to Hide.....Freispiel.....91
Curve Fever 2.....Freispiel.....92	Sentry Knight.....Freispiel.....92
Dark Souls 2.....Test.....66	SimCity.....News.....9
Deus Ex: The Fall.....Test.....82	Star Citizen.....Preview.....16
Diablo 3: Reaper of Souls.....Test.....60	The Elder Scrolls Online.....Test.....52
Divinity: Original Sin.....Early Access.....84	Torment: Tides of Numenera.....Preview.....40
Dragon Age: Inquisition.....News.....9	Trials Fusion.....Test.....80
Elite: Dangerous.....Preview.....24	Tropico 5.....News.....8
Enemy Front.....News.....10	Trouble in Terrorist Town.....Freispiel.....91
Grim Dawn.....Early Access.....88	Warlock 2.....Test.....76
	Watch Dogs.....Preview.....34

Spiele & Szene

News

Tropico 5

Entwickler: Haemimont Games Publisher: Kalypso Media Termin: 23.5.2014

Achtung: Suchtpotenzial! Etwa einen Monat vor Veröffentlichung konnten wir als frischgebackene Inseldiktatoren in **Tropico 5** unser Glück versuchen und sowohl in der Kampagne als auch im Endlosmodus unsere ersten Städtchen hochziehen. Und das hat bei uns einen guten Eindruck hinterlassen. Während man **Tropico 4** noch vorgeworfen hat, es sei bloß eine erweiterte Version des Vorgängers, können wir bei Teil 5 bereits jetzt Entwarnung geben: Die bulgarischen Entwickler erweitern die Aufbaustrategie um einen ganzen Haufen neuer Elemente. So ist unser Schweizer Konto nun mehr als ein simpler Punktestand und sichert unseren Nachkommen eine Ausbildung in Harvard. Generell verwalten wir jetzt unsere komplette Dynastie, basteln im Baukasten Söhne und Töchter und lenken deren Entwicklung – unser Diktator Jr. war beispielsweise trinkfester als David Hasselhoff, aber natürlich gibt's auch nützlichere Talente. Die größte Änderung sind allerdings die verschiedenen Zeitepochen,



Tropico strotzt bereits jetzt vor Details, hier gefällt uns vor allem die Wäscheleine auf der Veranda.



Bei der Gestaltung unserer Stadt haben wir viele Freiheiten – zum Beispiel legen wir um unseren Präsidentenpalast ein Villenviertel an.

durch die wir unser Regime führen: von der Kolonialzeit über die Weltkriege hin zum Kalten Krieg und in die Moderne. Spannend ist dabei, dass jedes Zeitalter unseren Spielstil beeinflusst: Als britische Kolonie stellen wir uns mit der Krone gut, während wir heimlich unsere Putschistenarmee versorgen. Im 20. Jahrhundert setzen wir hingegen auf clevere Bündnispolitik und nutzen das schicke neue Handelssystem, um mit Exportverträgen Sympathie und Moneten in unser Land zu bringen. Später bauen wir auf Dienstleistung und errichten uns ein touristisches Wunderland. Solche großen Spielziele werden durch unsere Berater in kleinere Quests zerlegt, die uns ständig etwas zu tun geben. Klar, wir verwalten wie im Vorgänger unsere Insel, sichern Rohstoffe und Wählerstimmen – wer sich darauf konzentrieren will, kann das jederzeit tun, aber gerade Einsteiger freuen sich über die strukturierenden Mini-Aufgaben und werkeln nebenbei an Handelsabkommen, bauen für die Rebellen ein Fort oder schicken den Amerikanern Bananen, um Belohnungen einzufahren. **Tropico 5** wendet sich generell an ein breites Publikum und will den Spagat zwischen Strategieexperten und Neulingen mit Freiheit in der eigenen Spielgestaltung leisten. Ob das wirklich gelingt, können Hobby-Fidel-Castros Ende Mai herausfinden, wenn die Diktatorensimulation auf den Markt kommt. **DH**

News-Ticker

+++ **Unbended:** Sacred-Erfinder Franz Stradal hat angekündigt, an einem neuen Action-Rollenspiel zu arbeiten. Das ursprünglich Unsacred getaufte Spiel musste kurz nach der Ankündigung aus rechtlichen Gründen umbenannt werden. +++ **Assassin's Creed: Comet:** Gerüchte deuten darauf hin, dass neben Assassin's Creed: Unity ein weiterer Serienteil in Arbeit ist. Das neue Assassinen-Abenteuer spielt wohl im antiken Rom. +++ **The Elder Scrolls Online:** Der Verbraucherzentrale Bundesverband hat Zenimax wegen der Abonnementpraktiken in ihrem Online-Rollenspiel abgemahnt. Der Vorwurf: Um die in der Verkaufversion enthaltene kostenlose Spielzeit nutzen zu können, müssen vorab Zahlungsdaten für ein Abo angegeben werden. +++ **Orcs Must Die! Unchained:** Robot Entertainment bläst wieder zur Orkjad. Im dritten Serienteil messen zwei Fünfersteams ihre Kräfte in der Kunst der Basisverteidigung. Das Spiel bietet erstmals ein Free2Play-Modell. +++ **Outcast Reboot HD:** Das beliebte Action-Adventure aus dem Jahr 1999 soll ein Remake erhalten. Das ursprüngliche Designer-Trio um Franck Sauer hat auf Kickstarter eine Spendenkampagne gestartet. Bis zu unserem Redaktionsschluss hat die Kampagne allerdings erst ein Drittel der benötigten 600.000 Dollar eingespielt. +++ **Windows XP:** Am 8. April 2014 hat Microsoft den Support des Betriebssystems offiziell eingestellt. Nutzer erhalten von nun an keine Sicherheitsupdates mehr.

SimCity jetzt offline

Seit Ende März ist der Offline-Modus für **SimCity** verfügbar. Funktionen wie die Bestenlisten, Erfolge und Freundeslisten sind ohne aktive Internetverbindung logischerweise nicht verfügbar, dafür gibt's eine üppige Palette an Live-Cheats, um die eigene Kasse unter der Hand aufzustocken. Mit der Umstellung reagieren Electronic Arts und Maxis über ein



Zwar bügelt Update 10 nicht alle Kritikpunkte an SimCity aus, der Online-Zwang entfällt aber endlich.

Jahr nach dem PR-Desaster zum **SimCity**-Launch auf die Kritik der Fans. Damals hatte das Online-Modell in Kombination mit stundenlangen Serverausfällen zum Veröffentlichungstag für großen Unmut in der Community gesorgt. Mit dem Offline-Versöhnungsangebot verschwindet allerdings nicht die verpflichtende Anbindung an ein Origin-Konto bei Installation der Städte-simulation – ganz ohne Online geht's also doch nicht. Wer hingegen die Online-Features von **SimCity** bislang gerne genutzt hat, kann das natürlich weiterhin tun. **DH**

Das DLC-Dilemma

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de



Im neuen Dragon Age wird es also keine DLC-Begleiter geben. Ob ich das gut finden soll – ich weiß es ehrlich gesagt nicht. Einerseits verstehe ich den Wunsch, ja die Forderung nach einem vollständigen Spiel. Wie Bioware bei Mass Effect 3 mit dem »Aus der Asche«-DLC umgegangen ist, war zumindest fragwürdig. Stückwerke will ich auch nicht kaufen. Andererseits aber gehört Shale aus Dragon Age: Origins zu den besten Charakteren, die ich je in einem Rollenspiel erlebt habe – und diese(r) Shale war ein DLC-Begleiter. Wenn der durchaus berechnete Ärger über die aktuelle DLC-Inflation dazu führt, dass solche Figuren einfach gar keinen Weg mehr in Spiele finden, wird das sprichwörtliche Kind mit dem Bade ausgeschüttet. Natürlich haben sich die Publisher dieses Dilemma selbst zuzuschreiben: Wer schon Wochen oder Monate vor dem Release eines Spiels mit unterschiedlichen DLCs wirbt oder Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen integriert, der muss sich nicht wundern, dass seine Kunden verschnupft reagieren. Das Problem liegt nicht unbedingt in der Existenz von DLCs, sondern in ihrer oft zweifelhaften Qualität – und in dem Umstand, dass sie sich ihren schlechten Ruf inzwischen redlich verdient haben. Darunter leiden nicht nur die Shales dieser Welt. Sondern wir alle.

Assassin's Creed Unity

Entwickler: Ubisoft Publisher: Ubisoft Termin: 4. Quartal 2014

Jetzt bloß nicht den Kopf verlieren: Der neueste Teil der **Assassin's Creed**-Reihe wurde angekündigt. **Assassin's Creed: Unity** spielt im Paris des 18. Jahrhunderts, mitten in den Wirren der Französischen Revolution. Keine schlechte Zeit für Auftragsmörder: Zwischen den täglichen Enthauptungen dürften ein paar Tote mehr kaum auffallen. Im ersten Trailer beobachtet der neue Protagonist, der Gerüchten zufolge Arno heißen soll, auch gleich eine Hinrichtung im Schatten von Notre-Dame. Einige Hinweise lassen vermuten, dass Arno sogar noch ausgefeiltere Klettertechniken beherrscht als seine Vorgänger. So kann er scheinbar auf Knopfdruck horizontal an Wänden entlang laufen. Diese Details wurden bislang aber nicht bestätigt. Sicher ist nur: **Assassin's Creed: Unity** wird noch im Herbst 2014 für den PC und die Next-Gen-Konsolen PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. **JO**



Die Menschenmenge um die Guillotine eignet sich perfekt für ein Attentat.

Dragon Age Inquisition

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

Noch nicht auf dem Markt und trotzdem wird schon über DLC-Politik diskutiert: Im dritten **Dragon Age** wird es wohl keine käuflichen Extra-Begleiter geben. Das gab Biowares Creative Director Mike Laidlaw in einem Interview bekannt – er reagiert damit vorzeitig auf kritische Stimmen, die sich schon bei **Mass Effect 3** über den Day-One-DLC **Aus der Asche** und den dadurch freigeschalteten Extra-Kollegen Javik geärgert hatten. Reibungspunkt war dabei nicht die DLC-Debatte an sich, sondern die Tatsache, dass der käufliche Begleiter bereits bei Veröffentlichung des Spiels auf der Spiel-Disc implementiert war und die Käufer quasi zusätzliches Geld auf den Tisch legen mussten, um den kompletten Inhalt des gekauften Produkts zu nutzen. Da das auch bei

Unsere Begleiter bezahlen wir höchstens im Spiel für ihre Dienste – Bioware entsagt dem On-Disc-DLC.



Verkaufs-Charts April



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	The Elder Scrolls Online
2	NEU	Diablo 3: Reaper of Souls
3	(8)	Diablo 3
4	NEU	The Elder Scrolls Online (Imp. Ed.)
5	(3)	Battlefield 4
6	(4)	Call of Duty: Ghosts
7	NEU	Titanfall
8	(2)	Battlefield 4 (inkl. China Rising)
9	NEU	Age of Wonders 3
10	(10)	FIFA 14
11	(6)	Fussball Manager 14
12	(17)	SimCity
13	(16)	Skyrim (Legendary Edition)
14	NEU	South Park: Der Stab der Wahrheit
15	(7)	Die Sims 3: Starter-Set
16	(20)	Arma 3 (Deluxe Edition)
17	WIEDER DA	Die Sims 3: Inselparadies
18	(5)	Die Sims 3: Into the Future (L. Ed.)
19	NEU	Diablo 3: Reaper of Souls (CE)
20	(20)	Die Sims 3: Einfach Tierisch

Quelle: 15. April 2014, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Enemy Front

Entwickler: CI Games Publisher: Deep Silver Termin: 13.6.2014

Scharfschützen hatten es im Zweiten Weltkrieg nicht leicht. Damals gab's halt noch keine schallgedämpften Superknarren mit Zielautomatik. Deshalb können wir in **Enemy Front**, dem neuen Shooter der **Sniper: Ghost Warrior**-Macher CI Games, nur selten Gegner aus der Ferne ausschalten, ohne gleich die halbe Wehrmacht aufzuschrecken. Nur in besonderen Situationen übertönt etwa ein einfahrender Zug unser Gewehr, und wir können im richtigen Moment gefahrlos abdrücken. Bei Fernschüssen hilft uns in den niedrigeren Schwierigkeitsgraden eine kleine Zielmarkierung. Das ist extrem praktisch, denn die Flugbahn unserer Kugel wird von der Distanz und der Witterung realistisch beeinflusst. Das kennen wir schon aus den **Sniper**-Spielen. Ebenso bekannt: die Zeitlupe, die gute Treffer martialisch inszeniert. Beim Anspielen haben wir uns trotzdem häufig für die unkomplizierte Rambo-Methode mit der Maschinenpistole entschieden – mit Erfolg. Das könnte beinhardt Scharfschützen-Fans enttäuschen. Immerhin bietet uns die Umgebung interessante Möglichkeiten, Gegner auszuknipsen. So locken wir Wachen mit Steinwürfen unter einen Kran und lassen ihnen die daran baumelnde Ladung auf den Kopf plumpsen, oder wir entfernen mit gezielten Schüssen die Bremsblöcke eines geparkten LKW und sehen zu, wie er ungebremst in

Diesen **Truck** lassen wir in ein MG-Nest rasen. So schön wie auf dem Bild sieht das im Spiel aber nicht aus.



Gamespy abgeschaltet

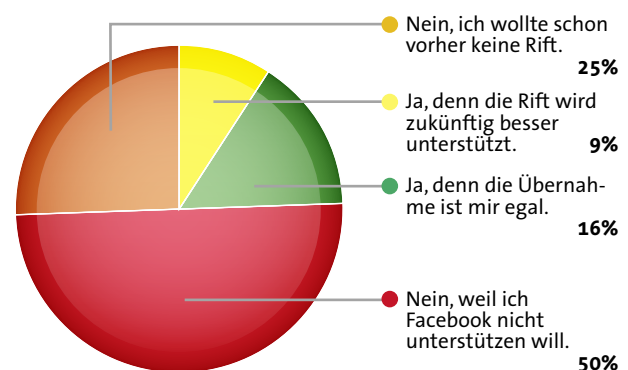
Zum 31. Mai 2014 wird der Hosting-Dienst Gamespy abgeschaltet, den zahlreiche Spiele zur Organisation ihrer Online-Mehrspielermodi nutzen. Davon betroffen sind unter anderem Spieler von **Crysis** und **Crysis 2**, die ab Ende Mai keine Online-Matches mehr austragen können. Zu den weiteren Opfern der Gamespy-Stilllegung zählen das erste **Borderlands**, **Arma 2** und dessen Free2Play-Ableger **Arma 2: Free**, der bereits Ende April seine Pforten schließt. Andere Multiplayer-Marken nehmen ihr Ende nicht so sang- und klanglos hin: Das für die **DayZ**-Mod notwendige **Arma 2: Operation Arrowhead** soll in Zukunft über Steam organisiert werden. Auch Electronic Arts will verhindern, dass die Online-Komponenten von **Battlefield 2** und **Battlefield 2142** mit dem Ende von Gamespy abgeschaltet werden – wie die geplante Transferlösung konkret aussehen soll, ist allerdings noch nicht bekannt. Generell sind die Auswirkungen der Abschaltung enorm: Nintendo büßt beispielsweise den kompletten Online-Dienst seiner älteren Wii- und DS-Hardware ein. Allerdings betrifft das vor allem die Mehrspieler-Segmente der einzelnen Spiele, die Einzelspieler-Kampagnen von »lahmgelegten« Produkten wie **Crysis** und **Crysis 2** werden nach wie vor verfügbar sein. **DH**



ein MG-Nest rauscht. Neben offenen Gebieten mit Raum für solche interessanten Experimente bietet das Spiel auch actionreiche Schlauchlevels à la **Call of Duty**, in denen wir auch mal einen Punkt gegen immer neue Gegnerwellen verteidigen müssen. Die linearen Level sollen vor allem die Handlung rund um unseren Protagonisten, den schießwütigen Kriegsberichterstatte Robert Hawkins vorantreiben. Spannend: Im Lauf der Geschichte erleben wir auch den verzweiferten Kampf der Polnischen Heimatarmee im Warschauer Aufstand; ein Szenario, das Weltkriegsspiele bislang schmachlich vernachlässigt haben. So sollen wir zum Beispiel an den erbitterten Kämpfen um das PAST-Gebäude teilnehmen, das noch heute ein Symbol für den polnischen Widerstand ist. In Rückblenden erleben wir außerdem, wie Hawkins in Norwegen, Deutschland und Frankreich gegen die Nazis kämpft. In der Grande Nation ballern wir unter blauem Himmel und auf saftig grünen Wiesen – eine wohltuende Abwechslung vom grau-braunen Weltkriegsalltag. Obwohl die potente Cryengine 3 unter der Haube werkelt, wird der Shooter aber kein Grafikwunder. Auch wenn **Enemy Front** deutlich actionreicher wird als die **Sniper**-Spiele, können Fans sich den Releasetermin im Juni vormerken. **JO**

Umfrage

»Wollen Sie nach der Facebook-Übernahme noch eine Oculus Rift kaufen?«



Ergebnis: Wow, das ist deutlich. Fast 50 Prozent unserer rund 17.000 Umfrageteilnehmer sagen: »Marc Zuckerberg, steck dir Oculus Rift doch an den Hut!« Geht man nach unserer Befragung, hat die Rift durch die Übernahme einen großen Teil ihrer potenziellen Käufer verloren, ein weiteres Viertel unserer Umfrageteilnehmer hätte die Virtual-Reality-Brille ohnehin im Regal liegen lassen. Angesichts wachsender Konkurrenz etwa durch Sonys Project Morpheus könnte diese Zahl weiter zunehmen. Nur die wenigsten können sich vorstellen, dass die Entwicklung der Rift von den Facebook-Milliarden profitiert.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de

JETZT VORBESTELLEN!

VORBESTELLEN FÜR ZUGANG

DOOM BETA

DETAILS UNTER WOLFENSTEIN-SPIEL.DE/DOOM

20.05.14

wolfenstein®

THE NEW ORDER



WOLFENSTEIN-SPIEL.DE



XBOX ONE



XBOX 360



PS4



PS3



PlayStation Network

© 2014
014



© 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with MachineGames. MachineGames, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Wolfenstein, the W (stylised) and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.



Bethesda



Wolfenstein®: The New Order ist eine fiktionale Geschichte, die in einer fiktiven Welt in den 1960er Jahren spielt. Namen, Figuren, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder in fiktionalisierter Weise dargestellt. Die Geschichte und der Inhalt dieses Spiels beabsichtigen weder die Billigung, Verherrlichung oder Gutheißung von Denkmustern, Ideologien, Handlungen und Verhaltensweisen des nationalsozialistischen Regimes noch die Verharmlosung der im Namen des Nationalsozialismus begangenen Verbrechen und sollten auch keinesfalls so ausgelegt werden.



Mikrotransaktionen, Blockbuster und faules Obst: Was waren die Highlights, was die Aufreger? Die GameStars 2013 geben die Antwort.

Von Petra Schmitz und Jochen Redinger

Die Branche ändert sich, die Spiele ändern sich, die Spieler ändern sich, und somit ändern sich auch die GameStars. Kontinuierlich seit Start der Preisverleihung vor 15 Jahren. Deswegen gibt's auch 2013 Neues, neue Kategorien, neue Voting-Methoden. Was sich aber in all den Jahren nicht verändert hat: Welches Spiel sich am Ende über eine Trophäe freuen kann, bestimmen nicht wir, sondern Sie! Und wie Sie in diesem Jahr bestimmt haben. Insgesamt 242.218 Mal.

Wobei das mit dem Freuen nicht mehr so ganz richtig ist, denn zum ersten Mal haben wir Ihnen den »Fail des Jahres« als Kategorie angeboten, also den größten Schlamassel von 2013. Zum Ausgleich gab's den besten Spielmoment. In beiden neuen Kategorien wurde im Turniermodus abgestimmt, in dem immer zwei Kandidaten gegeneinander antraten. Wir haben uns dabei weder die nominierten Fails noch die großen Spielmomente selbst ausgedacht, sie gingen aus einer Umfrage hervor. Neu auch der Community-Liebling, der nicht 2013 erschienen sein musste. Er musste nur 2013 noch immer das ungeschlagene Lieblingsspiel von Ihnen sein.

Wer sich übrigens darüber wundern sollte, warum unter »Bestes Rollenspiel« **Diablo 3** für die PlayStation 3 auftaucht oder bei »Bestes Action-Adventure« **GTA 5**, der muss wissen, dass wir ein paar Kategorien inzwischen plattformübergreifend mit unserem Schwestermagazin GamePro zusammen küren. Aber nun genug der Erklärungen, die Sieger warten schon! PS: Wer die Abstimmung verpasst hat, kann die Videos zu den Nominierungen auf GameStar.de nachholen und dort auch mit uns die Sieger feiern. [PET](#) / [JR](#)

PC-Spiel des Jahres

Bioshock Infinite (Irrational Games)	19 %
2. Platz: Assassin's Creed 4: Black Flag (Ubisoft)	12 %
3. Platz: Battlefield 4 (Dice)	9 %



Trotz aller Neuigkeiten und Experimente, die der Markt gerade anbietet, ist die gute Story noch immer eins der wichtigsten Spielelemente. **Bioshock Infinite** hat uns zwar nicht in Sachen Mechanik gerockt, aber dafür in der Story. Booker, Elizabeth, der Songbird, das Ende. Das alles werden wir so schnell nicht vergessen.

Fail des Jahres

Mikrotransaktionen in Vollpreisspielen **65 %**



Dass der Free2Play-Markt mehr oder minder durchschlagende Zusatzinhalte gegen Geld anbietet, ist eine Sache, dass selbst die großen Titel ihren Spielern nach dem Kauf noch an den Geldbeutel wollen, ist für unsere Leser inakzeptabel.

Spielmoment des Jahres

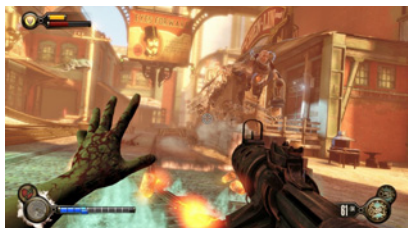
Das Ende von Bioshock Infinite **54 %**



Der Sieger unseres zweiten Duells zeigt, dass wir Spieler nicht die Knallpuffpeng-Momente brauchen, vielmehr schreit's in uns nach Emotionen und guten oder cleveren Handlungen. Was auch der Auftakt von **The Last of Us** auf Platz 2 dieser Kategorie beweist.

Bester Shooter

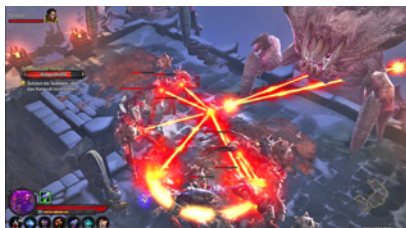
Bioshock Infinite (Irrational Games)	30 %
2. Platz: Battlefield 4 (Dice)	23 %
3. Platz: Metro: Last Light (4A Games)	12 %



Schon wieder **Bioshock Infinite**! Und das trotz eigentlich müdem Shooter-Teil. Dass sich das Spiel in dieser Kategorie sogar gegen **Battlefield 4** durchsetzen kann, dürfte auch an der schwachen Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 4** liegen.

Bestes Rollenspiel

Diablo 3 (Blizzard)	36 %
2. Platz: Ni no Kuni (Level-5)	12 %
3. Platz: Path of Exile (Grinding Gear Games)	10 %



Diablo 3 erschien auf den Konsolen in dem Zustand, den wir uns schon für die PC-Version gewünscht hätten. Nicht wenige, die das Spiel bereits auf dem PC bis zum Umkippen gespielt haben, spielen's inzwischen auf der PS3 abermals. Bis zum Umkippen.

Bestes Action-Adventure

GTA 5 (Rockstar)	24 %
2. Platz: Assassin's Creed 4 (Ubisoft)	22 %
3. Platz: The Last of Us (Naughty Dog)	21 %



Der fünfte Serienteil konnte zwar nicht mehr die Aufmerksamkeit der Publikumspresse generieren wie noch **GTA 4**, das störte die Spieler aber wenig. **GTA 5** stellte einen neuen Verkaufsrekord auf: 800 Millionen Dollar Umsatz am Erscheinungstag.

Bestes Strategiespiel

Heart of the Swarm (Blizzard)	19 %
2. Platz: Total War: Rome 2 (Creative Assembly)	15 %
3. Platz: Civ 5: Brave New World (Firaxis)	12 %



Blizzards **Heart of the Swarm** gewinnt nicht so eindeutig, wie man es nach den Startschwierigkeiten von **Rome 2** vermutet hätte. Auf Platz 3 das **Civ 5**-Addon **Brave New World**, das aus einem guten Spiel (von 2010) ein herausragendes gemacht hat.

Bestes Adventure

Beyond: Two Souls (Quantic Dream)	19 %
2. Platz: The Walking Dead: S. 2 (Telltale)	16 %
3. Platz: Goodbye Deponia (Daedalic)	14 %



Bemerkenswert: Von der zweiten **The Walking Dead**-Staffel gab's 2013 gerade mal eine einzige Episode und trotzdem schafft's Telltales Zombie-Adventure auf den zweiten Platz. Was uns freut: der dritte Platz für **Goodbye Deponia** aus Hamburg.

Bestes Online-Spiel/MMO

HdRO: Helms Klamm (Turbine)	17 %
2. Platz: FF 14: A Realm Reborn (Square Enix)	11 %
3. Platz: Dragon Nest (Eyedentity Games)	11 %



Die Erweiterung **Helms Klamm** gilt nicht unbedingt als Glanzleistung unter den Fans von **Der Herr der Ringe Online**, der erste Platz dürfte eher dem Hauptspiel zu verdanken sein. 2013 war folglich ein vergleichsweise schwaches Jahr für die MMOs.

Bestes Renn- und Sportspiel

FIFA 14 (EA Canada)	16 %
2. Platz: Forza Motorsport 5 (Turn 10 Studios)	11 %
3. Platz: GRID 2 (Codemasters)	11 %



Obwohl EA sich mal wieder dazu entschieden hat, weniger Aufwand in die PC-Version des neuesten **FIFA** zu stecken (keine Ignite-Engine), gibt's den ersten Platz in dieser Kategorie. Wir hatten vielleicht eher mit **Pro Evolution Soccer 2014** gerechnet.

Bestes Early-Access-Spiel

DayZ (Bohemia)	39 %
2. Platz: Starbound (Chuckfish)	10 %
3. Platz: Kerbal Space Program (Squad)	8 %



Deutlich mehr Menschen wollen in einer noch unfertigen Version von **DayZ** andere mit faulem Obst füttern, als fremde Planeten zu erkunden oder Raketen zu bauen. Wir wollen das nicht weiter analysieren und essen lieber einen frischen Apfel.

Community-Liebling

Skyrim (Bethesda)	13 %
2. Platz: World of Tanks (Wargaming)	9 %
3. Platz: Guild Wars 2 (ArenaNet)	7 %



Dass **Skyrim** über zwei Jahre nach Erscheinen noch immer ganz vorne in der Gunst der Spieler liegt, hat viel mit der Mod-Freundlichkeit des Spiels zu tun. Das sollte Entwicklern und Publishern, die ihre Titel für Modder abschließen, zu denken geben.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab 19,99 €/Monat*

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

Inklusive 1&1 HomeServer:
WLAN-Modem mit bis zu
450 MBit/s, Telefonanlage
und Heimnetzwerk in einem.



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

TAB INKLUSIVE!¹

Bestellen Sie jetzt 1&1 DSL und entscheiden Sie sich für einen Tablet-PC von Samsung oder Apple – supergünstig oder sogar kostenlos! WLAN-Spaß garantiert.



z. B. Samsung GALAXY Tab 3 10.1 WiFi als Startgeschenk zur superschnellen 1&1 DSL Doppel-Flat 50.000 für 39,99 €/Monat:

- 25,6 cm (10.1") TFT-Display (1280 x 800 Pixel)
- 3,2 Megapixel-Kamera mit 1,3 Megapixel Frontkamera
- 1,6 GHz Dual-Core Prozessor
- Interner Speicher: 16 GB
- 1&1 Apps vorinstalliert

0[€]
~~329[€] UVP~~

Alle DSL-Tarife und weitere Tablets von Samsung und Apple finden Sie im Internet!



1und1.de
0 26 02 / 96 90

¹ Samsung Galaxy Tab 3 für 0,- € inklusive bei 1&1 Doppel-Flat 16.000 für 34,99 €/Monat oder bei 1&1 Doppel-Flat 50.000 für 39,99 €/Monat. 1&1 HomeServer immer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

STAR CITIZEN

Chris Roberts' Traum von der perfekten Weltraum-Simulation entpuppt sich mehr und mehr als eines der faszinierendsten, aber auch waghalsigsten Spieleprojekte aller Zeiten. Wir waren in Boston dabei, als Roberts die zweite Stufe der Entwicklung eingeläutet hat. Von André Peschke

Angespielt

Genre: Weltraum-Simulation Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games
Termin: 2016 Status: zu 10% fertig

Um 21:32 Uhr verliert Chris Roberts zum ersten Mal die Fassung. Er ist in Boston, um rund 1.000 seiner Fans und Unterstützer einen weiteren Baustein des Mega-Projekts **Star Citizen** zu enthüllen, und nichts funktioniert. Stunden zuvor hat ein fehlerhafter Patch die nach Dutzenden Überstunden gerade noch rechtzeitig fertiggestellte Vorführversion unbrauchbar gemacht. Nun müssen er und sein Team die lauffähige Ursprungsfassung wiederherstellen. Dafür muss die einzig nicht korruptierte Version von Roberts' Laptop auf die Präsentationsrechner überspielt werden – und das dauert. Das lang erwartete Dogfighting-Modul, ein Teilbereich des Spiels, in dem mehrere Spieler in Raumbkämpfen gegeneinander antreten können, ist keine speziell angefertigte Pressedemo, sondern kommt direkt von den Entwicklungsrechnern des Studios Cloud Imperium. Spiele sind in dieser Phase der Ent-

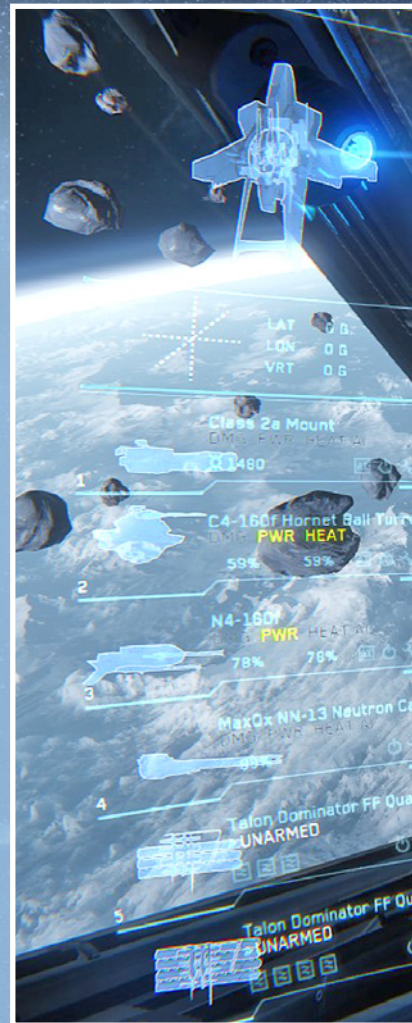
Unfertige Monstren

wicklung noch unfertige Monstren ohne jede optimierte Struktur, dafür voll von Debug-Dateien und nicht-komprimierten Texturen. Über 100 Gigabyte wollen auf sechs Rechner überspielt werden, vor einer halben Stunde hätte es losgehen sollen und die Uhr tickt.

Es ist das erste Mal seit gut 18 Monaten, dass die Zeit nicht auf der Seite von Chris Roberts ist. Seitdem er im Jahr 2012 mit dem Versprechen angetreten ist, das halbvergessene Genre der Weltraumsimulationen wiederzubeleben, hat sein Projekt **Star Citizen** alle Crowdfunding-Rekorde zerschmettert. Rund 42 Millionen Dollar hat er bisher eingesammelt: ohne Publisher, ohne Großinvestoren, getragen von rund 425.000 Fans, die ihm im Schnitt 100 Dollar gespendet haben, damit Roberts' Vision Wirklichkeit werden kann. Ein Erfolg, der rückblickend vielleicht gar keine so große Überraschung ist, denn wie alle von der Community vorfinanzierten Projekte verkauft Chris Roberts kein Spiel, sondern einen Traum. Und kein Traum ist größer als seiner. Was er verspricht, ist nicht weniger als ein ganzes Universum. Eine riesige, dynamische Online-Spielwelt, die sowohl kriegerischen Eroberern als auch friedlichen Entdeckern und raffgierigen Ökonomen gerecht wird. Raumschiffe, die so physikalisch korrekt simuliert werden, dass ihr Flugverhalten leidet, wenn ein Designer die Antriebsdüsen ein bisschen weiter links ins

3D-Modell einfügt. Es soll riesige Kampfschiffe geben, die eine Crew von vier oder mehr Spielern benötigen, um voll funktionsfähig zu sein. Einsame Welten, auf denen lange verlassene Alien-Ruinen darauf warten, dass zum ersten Mal in Äonen ein Raumfahrer zwischen ihnen umherwandert. Kampfpiloten sollen die Energieverteilung auf Schilde, Antriebssysteme und Waffen genauso im Auge behalten müssen wie Händler die Marktentwicklung auf den unterschiedlichen Planeten. Es soll möglich sein, Raumstationen und Großkampfschiffe erst sturmreif zu schießen und dann in taktischen Egoshooter-Gefechten mit einem Einsatzteam von innen zu erobern. Spieler sollen eigene Fabriken besitzen dürfen, deren Produktion sich direkt auf die Marktpreise in den umliegenden Handelsstationen auswirkt. Entdecker können sich unsterblich machen, indem neu erforschte Sternensysteme auf ewig nach ihnen benannt werden. Obendrauf ist eine Einzelspieler-Kampagne geplant, die einem modernen Wing Commander in nichts nachstehen soll. **Star Citizen** ist das vielleicht ambitionierteste Spieleprojekt, das derzeit irgendwo auf der Welt in der Entwicklung ist.

Getrieben wird das Mega-Projekt von einem brillanten Vermarktungskonzept. Anstatt einer simplen Spiellizenz kaufen zukünftige Sternensänger eines von diversen Raumschiffmodellen auf den Seiten der fiktiven Raumfahrtgesellschaft Roberts Space Industries. Von kleinen Werbevideos zu den einzelnen Modellen über die mit eigener Hintergrundgeschichte ausgestatteten Herstellerfirmen, bis hin zum Design der Webseite wurde alles so harmonisch in das Spieluniversum eingebettet, dass man tatsächlich das Gefühl hat, im Raumschiff-Fachhandel einzukaufen. Einsteigermodelle, die auch Zugang zu den Alpha-Veröffentlichungen des Spiels mitbringen, gibt es für rund 40 Dollar, doch gut ausgestattete Flitzer schlagen mit 100 Dollar und mehr zu Buche. Wer richtig hinlangen will, kann in Sammelpaketen bereits die ersten Großkampfschiffe wie die IDRISS Fregatte oder einen ganzen Fuhrpark an Raumschiffen auf einmal kaufen. Der Preis für solch ein Multi-Schiff-Paket: zwischen 1.150 und 15.000 US-Dollar. Das teuerste davon, das »Completionist Package«, ist derzeit bereits ausverkauft. Chris Roberts ist es auf geniale Weise gelungen, mit Ingame-Verkäufen Millionen zu verdienen, ohne dass bisher ein Spiel dazu existiert.





Das HUD des Raumschiffs wurde von John Likens entworfen, der bereits die Interface-Grafiken für den Film **Iron Man 3** erstellte.

Im Dogfighting-Modul, das Chris Roberts an diesem Abend in Boston präsentieren will, können die Spender erstmalig ihre kleineren Schiffe nicht nur im virtuellen Hangar bestaunen. Es wird das erste greifbare Indiz dafür sein, was für ein Spiel sie erwartet. Die meisten der sechs Standardschiffe sollen von Anfang an dabei sein, danach folgen alle weiteren, die keine größere Besatzung brauchen. Wer einen der großen Pötte besitzt, muss sich mindestens bis zur Gamescom im August gedulden. Bis dahin hofft Roberts auch die Multi-Crew-Ships unterstützen zu können. An diesem Donnerstagabend hat er jedoch andere Sorgen. Gegen 21:45 Uhr tigert Roberts rastlos hin und

her. Das Umkopieren der Daten dauert ewig. Zwischendrin startet er immer wieder das Spiel in der Hoffnung, dass bereits alle fehlerhaften Dateien überschrieben sind. Ohne Erfolg: Mal bleibt der Bildschirm rosa, mal startet einfach gar nichts. Dabei hätte das Dogfighting-Modul längst fertig sein sollen, schon im Dezember 2013. Wenige Tage vor der geplanten Veröffentlichung jedoch verschob Roberts den Start um ein paar Monate. Er wolle nicht bloß eine Demo zurechtchustern, nur um den Zeitplan einzuhalten, erklärte er. Stattdessen sollte der Spielabschnitt direkt in die Netzwerk-Infrastruktur des Spiels integriert werden. Die arbeitete bis dahin noch mit dem mitgelie-

ferten Netzwerkcode der CryEngine 3, auf der **Star Citizen** basiert. Doch für die MMO-Dimensionen des Spiels, das irgendwann mal Kämpfe zwischen bis zu 50 Spielern unterstützen soll, ist der Shooter-Code nicht gemacht. Deswegen ist derzeit das zweite Cloud-Imperium-Team in Austin damit befasst, eine völlig neue Netzwerksoftware zu schreiben, die für ihre Berechnungen auf eine ganze Serverfarm zurückgreifen kann. Es ist dieser Teil der Entwicklung, der Chris Roberts als einziger ein wenig Sorgen macht, sagt er, weil er sich darin selbst noch nicht so gut auskennt. Auch an diesem Abend in Boston sind es in letzter Minute durchgeführte Änderung am unfertigen



Star Citizen unterstützt **4k-Auflösung** und Multi-Displays. Bei Cloud Imperium schwört man auf ein Setup mit drei größeren Monitoren.

Astronomische Ausgaben

Weltraum-Tourismus ist teuer – sogar virtuell. Obwohl das Spiel noch nicht fertig ist, kann man zur Unterstützung der Entwicklung bereits shoppen gehen. Star Citizen ist damit wohl das erste Free-2-Play-Spiel, das ohne Spiel Millionen verdient. Wie teuer wäre die komplette Basisaustattung?

Raumschiffe (jeweils günstigste Ausführung)

RSI Aurora MR	25 \$
Origin Jumpworks 300L	55 \$
Anvil Aerospace Hornet F7C	110 \$
Drake Interplanetary Cutlass	100 \$
Aegis Dynamics Avenger	60 \$
RSI Constellation	225 \$
MISC Freelancer	110 \$

Zwischensumme Raumschiffe:

685 \$

Digitale Extras

Karte des Universums	5 \$
Vier verschiedene Schiffstexturen	je 5 \$
Star Citizen Soundtrack	10 \$
Digitales Handbuch für Squadron 42	10 \$
Modder-Handbuch	10 \$
Star-Citizen-Roman (Ebook)	15 \$
»The Making of Star Citizen« (Ebook)	10 \$

Zwischensumme digitale Extras:

80 \$

Hangar

Deluxe Hangar	40 \$
Business Hangar	20 \$

Deko-Objekte für den Hangar

Werkbank	10 \$
Shuttle-Modell	5 \$
Lampe	2 \$
Schlafliede	2 \$
Acht verschiedene Poster	je 1 \$
Fahrbarer Buggy	15 \$
Aquarium inkl. aller Fischarten	9 \$

Zwischensumme voll ausgestatteter Deluxe-Hangar:

84 \$

Waffen

Laser der M-Serie	4 \$
Omnisky-Laser	12 \$
CF-117 Badger Repeater	8 \$
NN-13 Neutron Gun	8 \$
Traktorstrahl	10 \$
11-Series Broadsword	4 \$
Klaus & Werner Massdriver 60mm	8 \$

Zwischensumme Waffen (je ein Stück):

54 \$

Kosten, um alle derzeitigen Standard-Spielinhalte in der günstigsten Ausgabe zu kaufen:

903 \$

Multiplayer-Code, die sein Spiel immer wieder abstürzen lassen. Kurz vor zehn geht es dann endlich los, das Spiel scheint zu funktionieren. Während der Präsentation jedoch stürzt es immer wieder ab. Die Eingangssequenz, in der Roberts mit seinem Piloten ins Raumschiff steigt und den Helm aufzieht, läuft gleich drei Mal hintereinander. Den meisten Fans ist das vollkommen egal: Sie feuern ihn beim dritten Durchgang nur noch lauter an. »Wir vertrauen dir, Chris!«, ruft einer dazwischen, und der Saal jubelt.

Oben auf dem Balkon für VIP-Gäste verfolgt Bruce Wooten das Geschehen. Der ehemalige Navy-Kapitän im Ruhestand fuhr bis vor zwei Jahren die oberen Zehntausend dieser Welt auf ihren Luxusyachten durch die Welt und verdiente damit selbst nicht schlecht. Dann erkrankte seine Mutter an Alzheimer. Seit zwei Jahren ist die Krankheit so weit fortgeschritten, dass sich Wooten nicht mehr traut, sie allein zu lassen. Sein Leben als Yacht-Kapitän hat er seitdem gegen ein Zimmer im Haus der Mutter eingetauscht. Er hat Kameras in den meisten Zimmern des Hauses installiert, weil er Angst hat, dass ihr etwas zustößt, wenn er gerade mal nicht hinsieht. Die Wohnung verlässt er nur noch selten. Im Oktober 2012 macht ihn einer seiner drei erwachsenen Söhne auf »das Spiel von diesem Wing-Commander-Typen« aufmerksam, die Serie hatte Bruce Wooten früher so gern gespielt. Wooten liest nach und ist sofort begeistert. Von zuhause aus Kapitän seines eigenen Weltraumkreuzers zu sein und fremde Welten zu erkunden, ist genau was er zu diesem Zeitpunkt gerade braucht. Er kauft sich für 1.000 Dollar ein, gründet seine eigene Organisation – so nennen sich die Gilden in **Star Citizen** – und legt sich nach und nach immer mehr Schiffe zu. Inzwischen hat Captain Bruce, wie er im Forum heißt, rund 15.000 Dollar in das Spiel gesteckt. Eine scheinbar irrwitzige Summe dafür, dass er mit diesen Raumschiffen eigentlich noch gar nichts anfangen kann. »Es war jetzt schon jeden Cent wert«, findet er, allein wegen der Menschen, die er darüber kennengelernt hat. Weil es ihn aus der Isolation geholt und in einer bedrückenden Phase seines Lebens einen positiven Impuls gesetzt hat. »Es kam einfach genau zur richtigen Zeit«, sagt Captain Bruce. Die Präsentation hat er sich trotzdem nicht anschauen können. »Ich habe mich lieber mit meinen Leuten unterhalten. Es lief so schlecht, ich hatte Angst, wenn ich hinsehe, verderbe ich mir alles.«

Nach der live ins Internet übertragenen Präsentation können wir das Spiel dann erstmals ausprobieren. Es läuft immer noch nicht stabil, aber ein paar kleine Multiplayer-Partien sind möglich. Dabei fällt schnell auf, wie eingängig und präzise die Steuerung funktioniert, egal ob mit Maus und Tastatur oder via Flightstick. Nur von der hochkomplexen Spielphysik,

spüren wir zunächst wenig. Das ändert sich jedoch, als wir den Flugcomputer ausschalten, der wie eine Fahrhilfe im Rennspiel die Steuerung vereinfacht. Plötzlich lässt sich das Raumschiff unabhängig von seiner Bewegungsrichtung frei rotieren. So sind coole Manöver wie aus Battlestar Galactica möglich, bei denen wir das Schiff mitten im Kampf um 180 Grad drehen und rückwärts fliegend unserem Verfolger noch zuzwinkern, bevor wir ihm das Cockpit zerschießen. Aber die korrekte Ausrichtung des Schiffs ist schwer in den Griff zu kriegen, insbesondere weil **Star Citizen** zwar eine externe Kamera anbietet, aber nur im Cockpit ein Fadenkreuz einblendet. Ohne die Hilfestellungen des Flugcomputers passiert es außerdem sehr leicht, dass man dem Piloten zu extreme Richtungsänderungen zumutet. Übersteigen die Fliehkräfte das zulässige Limit, wird er bewusstlos und unser Raumschiff treibt kurze Zeit führerlos durchs All. Selbst ohne Flugcomputer sind aber schnelle, präzise Stopps und Kursänderungen kein Problem. Wer ein ausgeklügeltes Spiel von Schub und Gegenschub erwartet und dafür bereits sei-

Chris ist risikofreudig

ne Formeln zur Berechnung von Masse-trägheit neben dem Rechner liegen hat, wird enttäuscht. Selbst die Landung auf einem der Terraformer, die in der »Broken Moon«-Karte bereits möglich sein sollte, gestaltete sich sehr simpel: Schiff im freien Steuerungsmodus waagrecht zur Plattform ausrichten, nach unten absinken – Programm abgestürzt. Verdammt!

Erin Roberts kann sich ein amüsiertes Lächeln nicht verkneifen, als wir ihm am nächsten Tag von unserer Beinahe-Landung erzählen. »Im Grunde, haben das die Leute ja eingekauft«, sagt er. »Hätte ich ein paar Stunden vor dem Event noch diesen Patch aufgespielt? Vermutlich nicht. Chris schon. Er ist sehr risikofreudig, will immer das Maximum rausholen«. Der kleine Bruder von Chris Roberts, heißt es, ist der vernünftige Roberts. Einer, der ebenfalls große Ideen hat, aber dabei nicht völlig die Bodenhaftung verliert. In den letzten sieben Jahren hat Erin Roberts das zuvor unbekannte englische Studio Traveler's Tales zum weltbekannten Lieferanten der meisten Lego-Spiele aufgebaut. Jetzt leitet er die Entwicklung der Einzelspieler-Kampagne Squadron 42. Manche sagen, es wäre besser, wenn er das letzte Wort hätte, in der Entwicklung von **Star Citizen**. Wenn er Chris Roberts bremsen könnte, weil der mal wieder zu viel will. »Wer sowas denkt, versteht nicht, worum es hier geht«, sagt Erin Roberts, »und er kennt meinen Bruder nicht«. Er beschreibt Chris Roberts als Menschen, der sich noch nie damit abgefunden habe, dass Träume keine Realität



Schon jetzt sieht Star Citizen hervorragend aus, dabei sind längst nicht alle **Effekte** fertig.

Chris Roberts über die Meilensteine seiner Film-Karriere

Der missglückte »Wing Commander«-Film bleibt bis heute der erste und einzige Versuch von Chris Roberts, sich als Kino-Regisseur zu betätigen. Doch die Hollywood-Karriere des Spielers war alles andere als ein Flop. Als Produzent war Roberts an einer ganzen Reihe populärer Filme beteiligt. Wir wollten von ihm jeweils ein kurzes Statement über die wichtigsten Stationen seines Ausflugs auf die große Leinwand hören.

Lucky Number Slevin (2006)

Was es ist: Noir-Thriller mit Bruce Willis, Ben Kingsley und vielen anderen Hollywood-Größen.

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Tolle Dialoge und was für eine Besetzung wir hatten! Sollte ursprünglich in Los Angeles gedreht werden, aber was ich gelernt habe ist: Keiner in Hollywood dreht in Hollywood. Dort ist es zu teuer.«



Lord of War – Händler des Todes (2005)

Was es ist: Kriegs-Satire mit Nicolas Cage

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ich bin sehr stolz an diesem Film beteiligt gewesen zu sein. Super Streifen, sehr clever. Ironische Anekdote: Wir drehten in Afrika und brauchten für eine Szene einen ganzen Stapel AK-47 Sturmgewehre. Es war billiger dort echte zu kaufen, als Requisiten anfertigen zu lassen.«



The Punisher (2004)

Was es ist: Comic-Verfilmung mit Thomas Jane

Was Roberts damit zu tun hatte: Ausführender Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Bei dem Film hatte ich nicht besonders viel Einfluss. Normalerweise versuche ich mich auf der kreativen Seite stark einzubringen, aber hier war ich kaum mal auf dem Set zu Besuch. Der Film war okay, aber nichts Besonderes.«



Wing Commander (1999)

Was es ist: Chris Roberts Verfilmung seiner Spielserie

Was Roberts damit zu tun hatte: Regisseur

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ein der frustrierendsten Erfahrungen meines Berufslebens. Wir mussten unbedingt vor den neuen Star-Wars-Filmen rauskommen, ich habe die emotionale Seite der Erzählung verstoßen und es fehlte jemand der mir sagt: »Du hast zehn coole Ideen, aber nur Geld für fünf. Such sie dir aus.«



werden können. Im Alter von acht Jahren baut Chris Roberts deshalb im Garten seiner Eltern ein fast lebensgroßes Flugzeug allein aus Haushaltsgegenständen zusammen. Mit zehn entwirft er eigene Lego-Bauteile, damit die Schiebetüren in seinen nach eigenen Entwürfen zusammengesteckten, hüfthohen Raumstationen wie die aus Star Wars funktionieren. Mit sechzehn verkauft er seine ersten Spiele an den englischen Publisher Ocean. Mit neunzehn hat es jedes seiner drei ersten professionellen Spiele an die Spitze der englischen Charts geschafft. Er bricht sein Studium der Physik ab, zieht in die USA und begründet zusammen mit Warren Spector und Richard Garriott maßgeblich den legendären Ruf des Publishers Origin Systems. Als Roberts mit **Wing Commander** seinen ersten Welthit abliefert, ist er 23. Wenn es irgendwann jemanden gibt, der Star Citizen Wirklichkeit werden lassen kann, dann heißt er Chris Roberts.

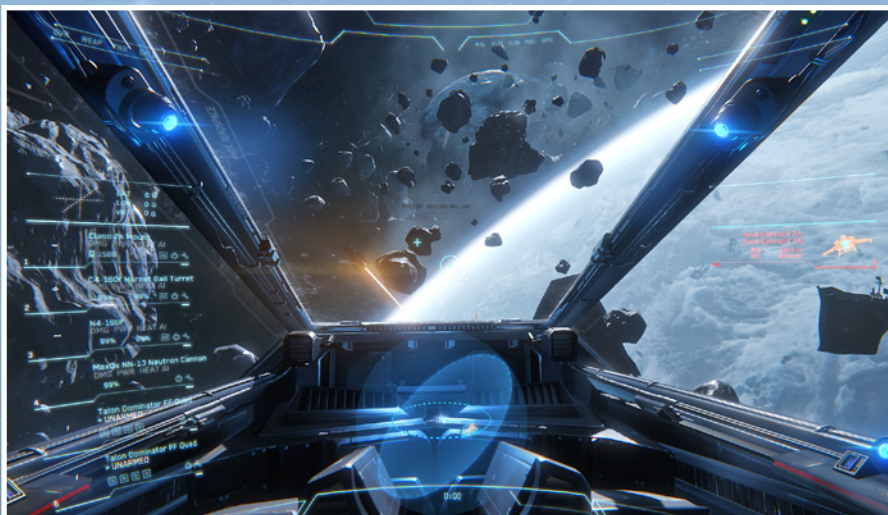
Am Tag nach dem Fan-Event stehen sechs Maschinen am Stand von Logitech auf der Penny Arcade Expo in Boston und das Dog-

fighting-Modul läuft einigermaßen. Dafür hat das Team den Multiplayer geopfert, man kämpft nur noch gegen KI-Flieger. Zwei Level hat Cloud Imperium dafür im Gepäck. In »Dying Star« können wir eine erste Version des Arena-Modus »Vanduul Storm« ausprobieren, in dem der Spieler gegen endlose, immer stärkere Wellen angreifender Aliens kämpft. Derzeit noch mit menschlichen Raumjägern statt Alien-Raumschiffen. Hier endlich blitzt ab und an das Spiel auf, das **Star Citizen** vielleicht einmal sein wird. Im einfachen Steuerungsmodus erzeugt der Titel sofort echte **Wing Commander**-Gefühle: Der 3D-Globus als Radar-Karte, die Hand am Steuerknüppel, die Star Wars-haften

Soundeffekte und die grafische Opulenz erinnern an Zeiten, als 450 MB eine respektable Gesamtgröße für Festplatten war und

nicht eine Folge Tagesthemen auf iTunes. Wie von Chris Roberts versprochen, sind die Gegner kein Kanonenfutter, sondern stecken einige Schussalven und sogar mehrere Raketentreffer ein. Harte Gegner auszu-schalten, dürfte ruhig auch mal zehn bis fünfzehn Minuten dauern, bestätigt Erin Roberts, »dann fühlt es sich auch wie ein

Harte Gegner können zehn Minuten dauern



Im fertigen **Dogfight-Modul** muss man die Energie von Schilden und Waffen verwalten.



Erst circa 2015 kann man Raumschiffe auch im Spiel freischalten.

echter Erfolg an«. Auch das Schadensmodell der Flieger kann sich sehen lassen. Je nachdem, wo man sie trifft, platzen Metallstücke aus der Außenwand oder ganze Tragflächen brechen ab, denen man übrigens tunlichst ausweichen sollte, um bei der Kollision keinen Schaden zu nehmen.

Sogar die Computersysteme des Schiffs sind, unsichtbar für den Spieler, einem festen Ort im Schiff zugeordnet. Trifft sie ein Schuss, fällt beispielsweise der ganze Bordcomputer aus. Letzteres jedoch bisher nur theoretisch. Das ist der Plan. Beim Probe-spiel verändert sich das Flugverhalten unserer F7C Hornet selbst dann nicht, als sie nur noch von Angstschweiß und Stoßgebeten zusammengehalten wird. Auf der zweiten Karte, »Broken Moon« klappt es dann endlich mit unserer Landung. Nochmal: Raumschiff ausrichten, absenken, Fahrgestell fährt automatisch aus – kinderleicht! Mit einem Druck auf die F-Taste öffnet sich das Cockpit, unser Pilot klettert hinaus ins All, und für einen Moment stehen wir da, am Rande eines träge durch den Raum gleitenden Meteoritenfeldes, während hinter uns der gigantische Terraformer, auf dem wir gelandet sind, einen gleißenden Energiestrahle auf den Planeten unter uns sendet. Es ist ein gigantisches, beeindruckendes Panorama, und man fühlt sich selbst vor dem Monitor in den überlaufenen Hallen des Boston Convention Center für eine Sekunde ganz klein. Und ein bisschen glücklich.

Die Spielfigur ist überaus sterblich

Der Zauber von **Star Citizen** ist der Gedanke daran, ein gigantisches Universum so hautnah zu erleben wie hier. Und die ersten, vorsichtigen Anzeichen sind erkennbar, dass das wirklich gelingen könnte. Irgendwann, so der Plan, soll der Spieler mit einem speziellen Raumanzug auch mitten im All aus dem Cockpit steigen können, um in einer Art Minispiel Notreparaturen vorzunehmen.

Wenn er wie hier auf einer Raumstation landet, soll er direkt von der Landeplattform ins Innere laufen können, um Handel zu treiben. Er soll auf Planetenkolonien in Bars gehen können und beim Kampf gegen riesige Schiffe einen Landungstrupp anführen dürfen, der sich im Innern bis zum Reaktorkern durchkämpft, um den Koloss von innen zu sprengen. Allein zwei Studios arbeiten nur an diesen Komponenten von **Star Citizen**. In Kanada entwirft Behaviour Interactive die Schauplätze und Spielmechaniken für das Erforschen und Handeln auf Planeten. Das kalifornische Studio Illfonic kümmert sich derweil um die Egoshoooter-Abschnitte wie die Schiffseroberung oder Kämpfe um Planetenbasen und Raumstationen. Anders als im von Illfonic entwickelten Shooter **Nexuiz**,

der an **Unreal Tournament** angelehnt war, sollen Gefechte in **Star Citizen** sehr taktisch ablaufen. »Man wird eher vorsichtig voranschleichen müssen«, erklärt Chris Roberts, der den Shooter-Part am ehesten mit Titeln wie den frühen Teilen der **Rainbow Six**-Serie vergleichen würde. Anders sei das gar nicht vorstellbar, da es in **Star Citizen** keine Respawn geben wird. Tatsächlich ist unsere Spielfigur sogar überaus sterblich. Wird sie im Egoshoooter-Modus niedergeschossen, muss sie von anderen Crewmitgliedern verarztet oder gar bewusstlos zurück zum Ausgang geschleppt werden. Sonst ist sie tot. Nach den ersten zwei-drei explodierten Raumschiffen wacht man vielleicht nur mit einem kybernetischen Arm in der Krankenstation auf. Danach bleibt man tot. Unsere Besitztümer gehen an eine neue Spielfigur über, mit der wir das Abenteuer fortsetzen. Treue Spieler können so nach einigen Jahren auf eine beachtliche Ahnengalerie ihrer Charaktere zurückblicken. Selbst die derzeit noch für teures Geld erstandenen Raumschiffe sind nicht sicher. Wer für sie keine Versicherungspolice abgeschlossen hat, sieht seine Hundert Dollar geschreddert durchs All schweben. Damit die Großinvestoren Chris Roberts nicht nach dem ersten gesprengten 1.000-Dollar-Schlachtschiff zur Hölle wünschen, kommen die dicken Schiffe



Die zweite Map Dying Star demonstrierte den kommenden Modus **Arena Commander**.

Was kommt wann?

Dogfight-Modul

Arenakämpfe gegen Spieler und KI
Ende April / Anfang Mai 2014

Shooter-Testmodul

Kämpfe gegen andere Spieler in einer verlassenen Minen-Kolonie
Ca. Juni 2014

Dogfight-Modul 2.0

Mit Multi-Crew-Schiffen
Zur Gamescom 2014 am 13. August

Dogfight-Modul 3.0

Entern von Großkampfschiffen als Shooter-Mission
Ende 2014 / Anfang 2015

Planetside-Testmodul

Erforschen der ersten Planeten-Locations
Frühjahr 2015

2014

2015

Jan Feb Mrz Apr Mai Jun Jul Aug Sep Okt Nov Dez Jan Feb Mrz Apr Mai Jun

Chris Roberts über die Meilensteine seiner Spiele-Karriere

Wir blicken gemeinsam mit Chris Roberts auf einige der wichtigsten Momente in seinem Leben als Spieleentwickler zurück. Wie sind ihm diese großen Stationen im Gedächtnis geblieben?

Freelancer (2003)

Was es ist: Sein letztes Projekt vor Star Citizen

Was Roberts damit zu tun hatte: Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Da habe ich sehr gemischte Gefühle. Es ist auf jeden Fall nicht das geworden, was ich mir vorgenommen habe. Wir haben zu lange gebraucht, das muss ich zugeben. Immerhin habe ich mit diesem Titel aber gelernt, wie wertvoll die Modding-Community ist.«



Wing Commander III (1994)

Was es ist: Sternstunde des interaktiven Films

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent und Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Das erste Spiel der Reihe, bei dem das Universum wirklich zum Leben erwacht ist. Ich treffe bis heute Leute die mir sagen »Ich liebe diese Charaktere! Ich will Maniac und die anderen wiedersehen!« – das passiert einem bei Spielen aus dieser Zeit nicht so oft.«



Strike Commander (1993)

Was es ist: Chris Roberts Ausflug zu den militärischen Flugsimulationen

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent und Designer

Was Roberts heute darüber sagt:

»Das Spiel wird unterschätzt, finde ich. Alle reden darüber, wie Quake die 3D-Grafik revolutioniert hat – wir hatten schon 1993 volles 3D-Texturemapping, Gouraud-Shading, ein 3D-Cockpit. Ich bin sehr stolz auf das Spiel.«



Wing Commander (1990)

Was es ist: Erstes Weltraum-Aktionspiel mit beeinflusstem Handlungsverlauf

Was Roberts damit zu tun hatte: Produzent

Was Roberts heute darüber sagt:

»Bis heute das einzige meiner Spiele, an dem ich nichts ändern würde. Bei dem Spiel lief einfach alles nach Plan. Wir haben sogar die Missionen nur am Reißbrett entworfen, ins Spiel gepackt und alles hat einfach nur funktioniert. Sowas passiert eigentlich nie.«



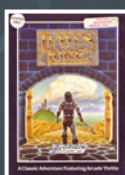
Times of Lore (1988)

Was es ist: Sein erstes Rollenspiel

Was Roberts damit zu tun hatte: Designer, Team-Leiter

Was Roberts heute darüber sagt:

»Mein erstes Spiel, das in den USA veröffentlicht wurde. Weil wir in England die Philosophie hatten, alles nur über den Joystick zu steuern, ließen sich Dialoge und Aktionen über Icons bedienen, statt über Texteingaben. Klingt heute wie ein alter Hut, war zu der Zeit aber wirklich sehr innovativ!«



Wizadore (1985)

Was es ist: Sein erstes, kommerzielles Spielprojekt

Was Roberts damit zu tun hatte: Programmierung, Design, alles andere

Was Roberts heute darüber sagt:

»Ich war ein riesiger Fan der Spiele von Ultimate Play the Game – dem Vorläufer von Rare Software – und wollte unbedingt, das sie mein Spiel nehmen. Tatsächlich riefen sie mich an und waren interessiert: Drei Tage, nachdem mir Imagine zugesagt hatte.«



immerhin mit einer Versicherung auf Lebenszeit. Aber selbst dann ist das Ableben nicht folgenlos, denn die Standard-Police ersetzt nur die Basisausführung. Alle installierten Waffen und Extras gehen flöten. Konsequenzen, findet Chris Roberts, sind wichtig. Nur so haben die Schiffe eine echte Bedeutung, die im Grunde den wahren Avatar des Spielers darstellen. Daher gibt es auch kein Levelsystem für den Piloten. Stattdessen verbessern sich die Statistiken der Raumschiffe über die Zeit – je nachdem, wofür man sie einsetzt. Wer also reihenweise Gegner mit Raketen aus dem All bläst, kann sich über eine bessere Zielerfassung freuen. Wer viele Meilen auf den Tacho schaufelt, bekommt einen effizienteren Antrieb und so weiter. Auch optisch sollen die Schiffe ihre eigene Geschichte erzählen. So perfekt glänzend und funkelnd, wie sie am ersten Tag im Hangar stehen, soll man sie

nie wieder sehen, sobald man auch nur einen Trip hinaus ins All wagt. Altgediente Schlachtrösser sollen über die Zeit eben auch abgenutzt aussehen, und wer zu sehr an Reparaturen spart, fliegt irgendwann mit einer echten Rostlaube durch die Gegend.

Es sind diese Details, in denen sich Chris Roberts endlos verlieren kann. Ob er nicht Angst habe, wollen wir wissen, den klassischen Peter Molyneux zu begehen: ungefiltert Ideen und Pläne auszuplaudern und hinterher als Blender zu gelten, weil sie nicht alle umgesetzt werden können? Hat er nicht. Sein Vertrauen in die neue Freiheit ist mindestens so groß wie das Vertrauen der Fans in Chris Roberts. Unabdingbar sei

es jedoch, seinen Unterstützern die Vision zu erklären. Und das tut Cloud Imperium: in Talkrunden, einem digitalen Magazin, regelmäßigen Fragestunden, Interviews mit den Teammitgliedern und kurzen Zusammenfassungen der wichtigsten Features. Selbst Chris Roberts muss zugeben, dass der Kommunikationsaufwand, der nötig ist, um ein 400.000-köpfiges Investorenteam auf dem Laufenden zu halten, mehr Zeit verschlingt, als die Reports an den pingeligsten Publisher der Welt. Weil das Spiel bisher größtenteils nur in den Köpfen der Fans existiert, hat zudem jeder eine ganz eigene Vorstellung davon, wofür er da eigentlich Geld ausgegeben hat. Die einen träumen von einem Egoshooter-Part, der an die Simulationstiefe eines

Mehr Aufwand, als mit einem Publisher

Squadron 42 – Episode 1

Die ersten 10 Missionen
Ca. März 2015

Squadron 42 – Episode 2

Die nächsten 10 Missionen
Ca. Juni 2015

Squadron 42 – Episode 3

Die nächsten 10 Missionen
Ca. September 2015

Persistentes Universum (Alpha)

Zunächst nur zwei Locations, langsamer Ausbau auf zehn.
Jahresende 2015

Restliche Missionen von Squadron 42

Beta des persistenten Universums
Frühjahr-Mitte 2016

Abschluss des ursprünglichen Projekts (Entwicklung geht kontinuierlich weiter)

Mitte bis Ende 2016

2015

2016

Jul Aug Sep Okt Nov Dez Jan Feb Mrz Apr Mai Jun Jul Aug Sep Okt Nov Dez



Im Level Broken Moon war es bereits möglich auf dem Terraformer (Hintergrund beim gleißenden Lichtstrahl) zu landen und aus unserem Raumschiff **auszusteigen**.

Arma 3 heranreicht (wird nicht passieren, sagt Chris Roberts). Andere erwarten, dass schon die ersten zehn Episoden der Einzelspielerkampagne Squadron 42 eine Woche Spielzeit mitbringen (eher fünf bis zehn Stunden, sagt Chris Roberts). Wieder andere finden es ziemlich ungebührlich, dass Roberts am liebsten mit Gamepad spielt und ein Spiel will, das auch für Neueinsteiger leicht zugänglich ist. Ein großer Teil seiner Unterstützer setzt sich aus altgedienten **Wing Commander**-Fans und Hardcore-PC-Spielern zusammen. Spieler, denen jeder Hauch von Konsole zuwider ist. Die an Bord



Im Bett mit den Roberts: Andre Peschke, Chris Roberts, Erin Roberts (von links nach rechts).

bleiben könnten. Es graut ihnen vor dem Zufluss der »Kiddies« und einer Masse an Zaungästen, die sich nicht an der Finanzierung beteiligt haben. Davor, dass sich am Ende Hunderttausende ins gemachte Nest setzen und das diese Masse an Neuzugängen plötzlich die bei weitem überwiegende Mehrheit der Spieler darstellen wird. Das Chris Roberts mehr auf deren Wünsche hört als auf die seiner »echten« Fans. Für Chris Roberts ist das genau falsch rum gedacht. »Ich will mich doch nicht den neuen Leuten anpassen. Ich will, dass wir die jungen Spieler auch für das begeistern, was wir lieben. Ich bin überzeugt, dass die Leute auch heute noch solche Spiele wollen«, sagt er. Wenn er sich irrt und am Ende nur er und seine Unterstützer das Spiel spielen: fein. Wenn das Spiel, von dem er träumt, am Ende nicht in jedem Detail den Erwartungen der Fans

entspricht: Auch damit kann er leben. »Ich versuche alles, um unsere Fans glücklich zu machen. Aber sie müssen verstehen, dass sie mir das Geld gegeben haben, damit ich meine Vision umsetze - nicht ihre«, sagt er. Er wird dieses Spiel genau so machen, wie er es für richtig hält. Punkt. AP

Ungebührliches Gamepad

sind, weil Roberts ihnen verspricht, endlich wieder selbst teuerste Hardware an den Rand des Zusammenbruchs zu treiben, so wie damals mit **Wing Commander 3**. Es ist eine Gruppe von Menschen, die im Schnitt knapp 30 Jahre alt ist. Die **Star Citizen** als ihr Spiel begreifen, das Projekt, auf das sie über ein Jahrzehnt gewartet haben. Manche, so klingt es in den Gesprächen durch, hätten es am liebsten, wenn sie unter sich



Die KI der Raumschiffe greift auf die Middleware **Kythera** von Moon Collider zurück



Ich vertraue Chris Roberts

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Als ich nach Boston losgeflogen bin, dachte ich mir: »Was für ein Irrsinn! Viele Leute hassen Ingame-Verkäufe und Free2Play und hier haben sie beides, ohne das Spiel dazu, und kippen dem Roberts dafür 42 Millionen Dollar vor die Füße!«. Nachdem ich vier Tage lang so ziemlich alles zu Star Citizen gelesen und gesehen habe, was es zu lesen und zu sehen gab und mehreren Stunden Diskussionen mit Chris und Erin Roberts komme ich jedoch zu dem Schluss: Ich glaube die beiden schaffen das wirklich! Es wird nicht das Spiel, das in den Köpfen vieler Spieler herumspukt. Einzelne Aspekte werden vermutlich enttäuschender sein als andere. Der Shooter-Part möglicherweise. Aber Chris Roberts geht dermaßen auf in Star Citizen, dass er nicht mal vor laufender Kamera aufhören kann, Bugs zu protokollieren. Er macht den Eindruck eines Mannes, der sich völlig aufgibt für diese eine Sache. Ich glaube, am Ende werden sie noch länger brauchen, als ohnehin schon geplant. Das Projekt ist zu komplex um nach Plan abzulaufen. Aber ich glaube, die beiden Roberts-Brüder kriegen es tatsächlich hin – und es wird großartig sein.

Potenzial: Ausgezeichnet

Deutschland besucht sich.



Das **Quer-durchs-Land-Ticket.**
Ein Tag – beliebig viele Fahrten.

44 € 8 € 8 € 8 € 8 €

+ + + + +

Jederzeit verfügbar.

Deutschlandweit in allen Regionalzügen.

Kauf und weitere Infos unter
www.bahn.de/quer-durchs-land

Die Bahn macht mobil.

⊕ Stärken

- + Grafik und Sound vom Feinsten
- + Mittendrin-Fluggefühl
- + riesige Spielwelt
- + spielerische Freiheit
- + 25 spiel- und ausrüstbare Schiffe
- + vorbildliche Peripherie-Unterstützung

⊖ Schwächen

- Wird das Universum auch mit guten Missionen gefüllt?



Elite Dangerous

Im letzten Heft haben wir uns in die grandiosen Raumschlachten der Alpha 2 gestürzt. Und schon ist die nächste Alpha da: Wie funktioniert eigentlich das Andocken, das Universum und der ganze Rest?

Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: Weltraum-Action Publisher: Frontier Developments Entwickler: Frontier Developments (Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, GS 08/05: 83 Punkte) Termin: 2014 Status: zu 75 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

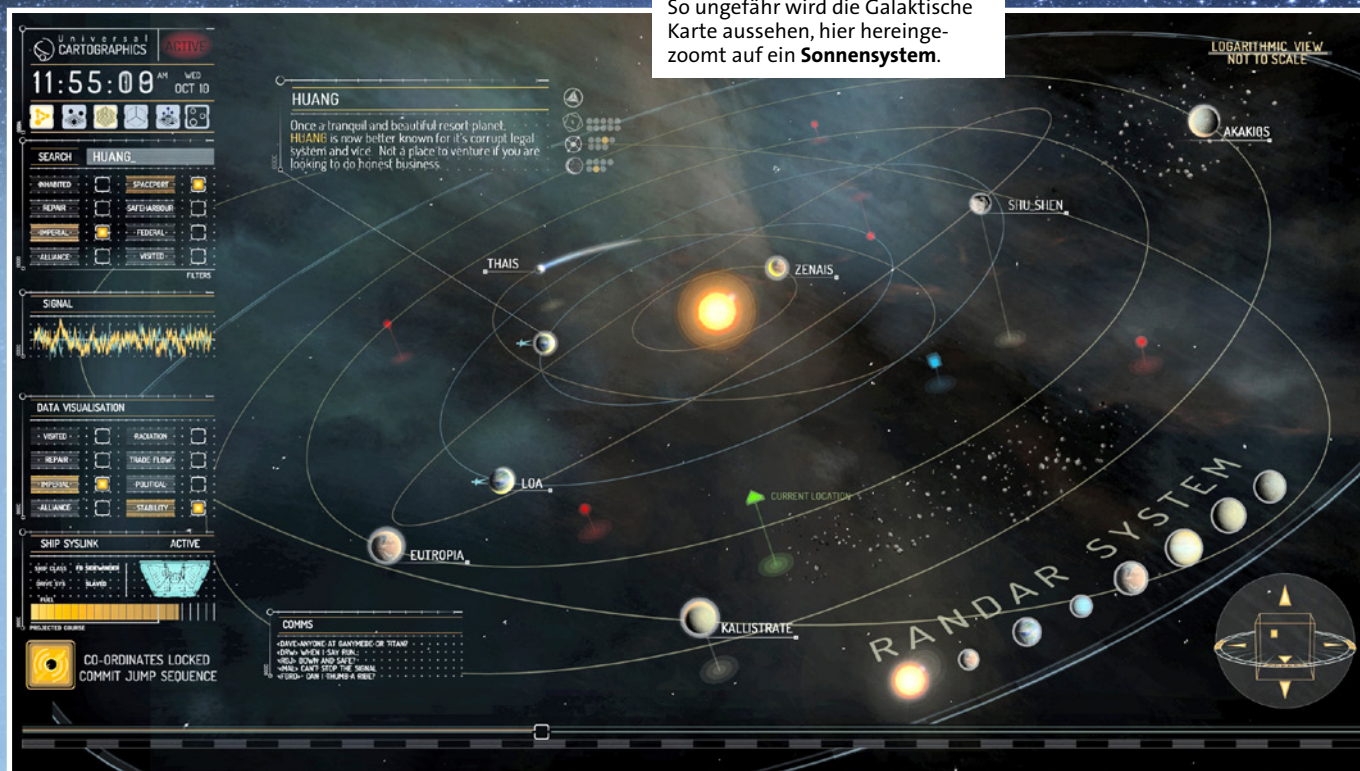
Auf DVD: Preview-Video

Wir schwitzen. Wie beim ersten Kuss mit der neuen Freundin. Wie damals bei der Führerscheinprüfung, als wir rückwärts einparken sollten. Der Prüfer war nett, in unsere Parklücke hätte ein ganzer Sattelzug gepasst, und unser Golf noch dazu. In beiden Fällen wissen wir zwar grundsätzlich, wie's geht, wir haben ja oft genug geübt – aber jetzt kommt's halt darauf an! Und so steuern wir auf dieses rotierende Monstrum zu, das aus sechs Quadraten und acht Dreiecken zusammengesetzt ist, in der Mitte ein schmales, blau waberndes Rechteck. Da müssen wir durch. Wir nähern uns dem Trumm, langsam, ganz langsam. Das Rechteck wird immer größer, füllt fast unsere ganze Cockpitscheibe. Vor unserem geistigen Auge erscheinen herumwirbelnde Trümmer aus weißen Strichen vor schwarzem Hintergrund – all die Crashes, die wir 1985 am C64 erlebt haben, weil wir unsere Cobra eben nicht millimetergenau durchs Stationstor bugsiert haben. Aber jetzt werden wir es im ersten Anlauf schaffen, ja-

woll! Ein schriller Warnton reißt uns aus den bösen Erinnerungen. Gleichzeitig weist eine resolute Damenstimme darauf hin, dass wir gerade eine wichtige Nachricht erhalten. Und tatsächlich: Im Cockpit-Display erscheint die fette Warnung: »Unautorisierter Zugangsversuch entdeckt. Verlassen Sie sofort den Stationsbereich, um tödliche Gegenmaßnahmen zu vermeiden.« Wir vermeiden, und zwar ganz schnell. Vielleicht hätten wir doch erst um Landeerlaubnis bitten sollen? Wir schwenken mit der Maus rüber auf den linken Monitor. Das ginge auch per Taste, aber der freie Mausblick im Cockpit fasziniert uns einfach – zumal wir gerade genug Zeit haben, wir sind ja nicht mitten im Gefecht. Aus der Liste der Ziele markieren wir Letztere als Ziel und erbitten brav Landeerlaubnis. Die Frauenstimme klingt schon versöhnlicher, wir kriegen die Erlaubnis – und gleichzeitig ein Landepad zugewiesen. Zehn Minuten haben wir Zeit, unsere Sidewinder anzudocken. Wir schwitzen wieder.

Jetzt geht alles glatt, erleichtert huschen wir durch das wabernd blaue Rechteck. Geschafft, wir sind drin! Staunend blicken wir uns in der riesigen Station um. Wie ein Zylinder ist das Innere aufgebaut, mit großzügigem Freiraum in der Mitte und Landeplätzen an den Innenwänden, mit Versorgungsleitungen, Rampen, Schienen, kleinen, umherhuschenden Fahrzeugen. Andere Schiffe haben angedockt, wir entdecken einen dicken Anaconda-Frachter und einen Kollegen, der seine Sidewinder gerade landet. Unser Landing Pad 8 ist orange markiert, wir steuern sanft darauf zu. Ein bisschen sieht das Teil aus wie ein zu kurz geratener Flugzeugträger, mit einem Tower vor uns, umherstehenden Containern drumrum. Der runde Scanner unter unserer Frontscheibe verschwindet, das Lande-Display erscheint: Über einer Art Fadenkreuz ist unser Schiff abgebildet, wie bei einer Einparkhilfe intonieren zusätzliche Pieptöne, ob wird auf Kurs liegen – je schneller der Ton, desto bes-

Anpiff von der Computer-Dame



So ungefähr wird die Galaktische Karte aussehen, hier hereinge-zoomt auf ein **Sonnensystem**.



Mit Mining-Lasern können wir wieder **Bergbau** betreiben – wie diese Anaconda vor uns.

Doppelsitzerflitzer

Zwei von später 25 Räumern können wir in der Alpha 3 bereits steuern. Hier das geräumige Cockpit der legendären Cobra MK3. Auffällig ist der zweite Sitz, rechts neben unserem Pilotensessel. In einem Frontier-Video murmelt David Braben sich geschickt über den ominösen Zweitwohnsitz hinweg – wir gehen davon aus, dass sich auch zwei Spieler das geräumige Cobra-Cockpit teilen können. Einer steuert dann das Schiff, der andere kümmert sich um die Energieversorgung für Waffen oder Schilde. Weil Schiffe wie die Anaconda Lasertürme haben, sind Besatzungen mit mehreren Spielern denkbar!



ser. Er wird schneller. Doch plötzlich kassieren wir den nächsten Anpfiff der nüchternen Computer-Dame: »Warnung! Fahrwerk nicht ausgefahren!« Wir hören förmlich, wie sie sich an die Stirn klatscht. Gehorsam senken wir das Fahrwerk ab und schalten die Schweinwerfer ein, man weiß ja nie. Jetzt aber: Geschafft, wir sind sicher gelandet.

Warum wir den Landevorgang in epischer Breite beschrieben haben? Weil das Andocken im *Ur-Elite* eine Qual war. Eine hochspannende, klar, aber bis wir uns endlich den Docking-Computer leisten konnten, war das sichere Landen in einer Station die größte Herausforderung im Spiel – zumal wir nur IN der Station speichern konnten. Wer sich mit illegalen Rauschmitteln durch Horden von Piraten und Polizeischiffen geschlagen hat, nur um beim Landen zu zerschellen, der hat auch 30 Jahre später noch ein Trauma. Kein Wunder, dass beim Start der Kickstarter-Kampagne Ende 2012 gefühlt jede zweite User-Frage »Ey, wie geht das mit dem Andocken?« lautete. Jetzt, mit

der aktuellen Alpha 3, konnten wir das neue System erstmals ausprobieren. Und es ist schlicht klasse: Nicht zu schwer, nicht zu leicht, wir haben wirklich das Gefühl, in einer riesigen Station zu landen (und zu starten!). Allerdings ist die in der Alpha 3 auch eher leicht zu handhaben, denn im fertigen Spiel haben weniger fortschrittliche Weltraumbahnhöfe zum Beispiel keinen Landeassistenten. Drei Dinge haben wir gleich mal ausprobiert: Herumlungen vor der rechteckigen Stationsöffnung (gibt gleich wieder einen Anpfiff von der Computer-Dame, doch gefällt sofort Platz zu machen). Einflug ohne Landeerlaubnis (das geht, allerdings nur für ein paar Sekunden – dann schießen uns die inneren Abwehrwaffen zu Klump). Und schließlich ein einzelner Laserschuss in der Station (Ergebnis: siehe Einflug ohne Landeerlaubnis). Doch die Alpha 3 (die letzte Alpha-Version, Nummer 4, erscheint im April/Mai, bevor es am 30. Mai mit der Full Premium Beta weitergehen soll), enthält noch viel mehr als die Station. Neben den einzelnen Kampfmissio-

nen, die wir Ihnen in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, gibt's vier Gebiete zum Austoben. Ein Asteroidenfeld, in dem KI-Schiffe mit blaustrahligen Bergbau-Lasern die Felsbrocken traktieren. Wenn wir so ein Schiff angreifen, wird automatisch ein Kopfgeld von 100 Credits auf uns ausgesetzt. Und falls wir es abschießen, sind's nochmal 300 Credits. Dafür lässt so ein zerstörter Pott auch mal Container mit Erzen zurück, die wir mit unserer ausfahrbaren Laderampe einsammeln können. In zwei weiteren Gebieten tummeln sich NPC-Schiffe, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist, sowie andere Spieler. Die

Das Andocken

Landeerlaubnis erteilt! Wir zeigen, wie man seinen Vogel sicher ins Nest bringt.



Gewaltig: Schon im Anflug füllt die langsam rotierende **Coriolis-Station** den halben Bildschirm. Rechts oben müssen wir rein.



Hoppla: Aus dem Stationstor mit seinem blauen Schutzschild kommt uns **Command-Kollege** Christian Schneider entgegen.



Im **Inneren** der Station sind die Landing-Pads an den Seitenflächen platziert. Unser Landeplatz Nummer 8 ist orange markiert.



Kurz vor dem Pad schaltet unser Display auf das **Lande-Fadenkreuz** um, Pieptöne intonieren den Abstand zum Landepunkt.



Geschafft! Per Aufzug geht's »unter Deck« zu den verschiedenen **Serviceangeboten**, hier etwa zum Schiffsausrüster.

Klappe aufmachen! Solche **Container** können wir über die Ladeluke einsammeln, wenn wir langsam darüber fliegen.



Gefechte gegen menschliche Piloten sind unvorhersehbarer, denn die KI-Raumer gehen gerne mal in einen Frontalangriff über, bei dem sie starr auf uns zurasen und feuern – das hat was von einem archaischen Ritterturnier mit Schild und Lanze, aber weniger von einem echten Dogfight.

Kopfgeld auf den Kopfgeldjäger

Ein Bounty-System soll im Multiplayer-Modus verhindern, dass hochgerüstete Spieler sich auf Neulinge einschießen. Zum einen wird das Straf-Kopfgeld höher, je weiter die Schiffsqualität auseinanderliegt, zum anderen sind nicht nur andere Spieler, sondern auch NPC-Schiffe auf die Prämie scharf, sodass die Hatz auf Anfänger schnell im eigenen Bildschirmtod endet. Und noch etwas verspricht Entwickler Frontier: Wenn ein Spieler zu oft negativ auffällt, wird er aus der »Gruppe« entfernt. Gruppe? Der Begriff ist hier etwas kompliziert: Jeder Spieler kann selber festlegen, inwieweit er überhaupt Multiplayer spielen mag. Gar nicht? Kein Problem, dann fliegt er halt komplett offline und trifft ausschließlich auf NPC-Schiffe. Ein bisschen Multiplayer? Geht auch – dann lädt er zum Beispiel seine Freunde oder gezielt einzelne Spieler in »sein« Universum ein – das ist dann eine Gruppe. Die Gruppe »Alle« steht sozusagen über allen anderen, von hier aus kann man sich für eine Untergruppe entscheiden. Frontier legt jedoch Wert darauf, KEINE Multiplayer-Lobbys zu haben – das persistente Meta-Universum wird auf einem Zentralserver »verwaltet«. Für alle Online-Spieler im Universum gelten daher die gleichen Bedingungen: Wenn etwa im Sternsystem Fusel V der Alkohol billig ist, ist er für alle Spieler gleich billig. Aber nur kurz, denn wenn viele Piloten hier Schnaps shoppen, wird er teurer – Angebot und Nachfrage.

Bleibt die spannende Frage, wie gut das Team um **Elite-Erfinder** David Braben das Universum mit Leben füllt. Denn das ist wirklich gewaltig groß: Derzeit sind bereits real existierende 116.000 Sterne eingebaut, inklusive Pulsaren, Schwarzen Löchern und Hauptsternen. Als Nächstes sind die Exo-Pla-

neten dran. Am Ende soll die ganze Milchstraße als Spielplatz dienen – rund 400 Milliarden Sterne! Allerdings muss auch jedem klar sein, dass diese Unmenge zum weitaus überwiegenden Teil aus dem prozeduralen Generator stammt. Und: Selbst hunderttausend Spieler gehen in dieser Galaxie ruckzuck »verloren«, wir könnten ewig spielen,

bis wir auf einen anderen Spieler stoßen. Daher soll es eine Mischung aus »handgemachten Quests« geben, die wir für unterschiedliche Fraktionen übernehmen, sowie Einsätze aus dem Zufallsgenerator. Etwa den Notruf eines Schiffes – der sich aber auch als Falle entpuppen kann. Und schon schwitzen wir wieder. Martin Deppe / JG



Ein Traum wird wahr

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nachdem ich schon bei meiner letzten Preview zur Alpha 2 von den Socken war, haut mich auch die neue Version aus den Schuhen. Denn hier wird sogar simples Andocken auf der immer selben (da momentan einzigen) Station zum Highlight. Weil es David Braben auch jenseits der Gefechte hinbekommen hat, das klassische Elite-Feeling (rotierende Station mit Rechteck-Tor) perfekt zu modernisieren. Es ist einfach ein Hingucker, wenn ich durch den blauen Schutzschirm fliege und sich vor mir das glaubwürdige Innenleben der Station ausbreitet. Das ganze Design (inklusive Soundkulisse!) wirkt generell stimmig und durchdacht – vom Hyperraumsprung mit angesagtem Countdown über das Einfang-Display beim Aufsammeln meiner Beute bis hin zum Landeassistenten beim Landing Pad. Und jetzt schon funktioniert das alte Suchtprinzip: Nur noch zwei Kopfgelder kassieren, dann kann ich den zweiten Beamlaser einbauen! Auch wenn's nach abgedroschener PR-Phrase klingt: Man merkt, dass David Braben hier seinen Traum verwirklicht. Und unseren gleich mit.

Potenzial: Sehr gut

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 800.000 Kunden &
10 Jahre Erfahrung!

Gewinnspiel** unter:
www.one.de/x-men



AB DONNERSTAG 22.MAI
NUR IM KINO

GEWINNE mit ONE.de

1. Preis:

Eine 1-wöchige Reise inklusive
Übernachtungen für 2 Personen
nach **NEW YORK**



2. bis 5. Preis:

Custom One Pro
Kopfhörer von

beyerdynamic



6. bis 15. Preis:

X-MEN Fanpakete

**Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/x-men



X-MEN DAYS OF FUTURE PAST © 2014 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved. X-MEN all character names and their distinctive likenesses:
TM & © 2014 Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All rights reserved.



DeLUX M555 Gaming Maus

3 Wege DPI-Switch (800,1600,2400)

LED Profilanzeige in 3 versch. Farben

ergonomische & programmierbare Tasten

griffige und gummierte Oberfläche

19.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 14767



Gaming Keyboard G105 black

sechs programmierbare G-Tasten

Tastaturbeleuchtung

bis zu 18 einfache Aktionen oder komplexe
Makros pro Spiel konfigurierbar

spezielle Multimedia-Tasten

44.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 11610

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 31. Mai 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





**Intel® Core™ i5-4670K Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 770

1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

Art-Nr. 22638

899.- €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate



DVD±Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 550W / Enermax Fulmo ST, inklusive Gratis-Spiel: Daylight

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



**AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

1024 MB AMD Radeon™ R7 250X

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

479.- €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / Cooler Master K280

Art-Nr. 21566



**AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz**

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

549.- €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,81 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22868



**Intel® Core™ i5-4570 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz**

8 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz

1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.

599.- €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate



DVD±Brenner, MSI B85M-E45, USB 3.0, Gigabit LAN, 7K HD Audio, 500W / LEPA LPC306B-B, inkl. Ingame-Bonus: Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art-Nr. 22867



**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.

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, inkl. Gratis-Spiel: Daylight

Art-Nr. 22633

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PangV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € 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™ i7-4930K Prozessor
mit 6 x 3.40 GHz

16 GB DDR3 Speicher

6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN BLACK

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

Art-Nr. 22533

2399.-
oder Finanzkauf* z.B. 44,91 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray ROM / DVD± Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0,
SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 750W / Cooler
Master Cosmos SE



X-MEN
ZUKUNFT IST VERGANGENHEIT

AB DONNERSTAG 22. MAI
NUR IM KINO

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten



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* z.B. 20,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0, SATA III,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 650W / Deluxe SH-891
Gehäuse, inkl. 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, 7.200 U/Min.

1299.-
oder Finanzkauf* z.B. 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, ASRock Z87 Pro 3, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W / Raidmax
Blackstorm, inkl. 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, 7.200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1599.-
oder Finanzkauf* z.B. 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, Gigabit LAN,
8K HD Audio, 630W / Thermaltake Overseer RX-I,
inkl. Gratis-Spiel: Daylight

Art-Nr. 22636



Intel® Core™ i7-4770K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher 1600 MHz

6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN BLACK

1000 GB SATA III, 7.200 U/Min.
120 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

1899.-
oder Finanzkauf* z.B. 35,55 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD± Brenner, MSI Z87-G43, USB 3.0, Gigabit LAN,
8K HD Audio, 700W / Raidmax Vampire Tower

Art-Nr. 22635

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 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar



ONE Gaming Notebook K56-4D

39,62cm/
15,6"

Bis Intel® Core™ i7-4910MQ Prozessor

Bis 16 GB DDR3 Speicher
Bis 1000 GB Festplatte + mSATA

2048 MB NVIDIA® GeForce® 840M

Art-Nr. 22877

ab 579.-
oder Finanzkauf¹⁾ z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

39,62 cm/15,6" HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung,
Bis Blu-ray Brenner, Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI,
USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader



Die neue ONE Gaming Notebook Serie 2014

Non-Glare

39,62cm/
15,6"

ONE Gaming Notebook K56-4F

- > Bis Intel® i7-4910MQ Prozessor
- > 39,62 cm/15,6" Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1000 GB Festplatte + mSATA
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 850M
- > Bis Blu-ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 699.-
oder Finanzkauf¹⁾ z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 22878

Non-Glare

43,94cm/
17,3"

ONE Gaming Notebook K73-40

- > Bis Intel® i7-4910MQ 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, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 749.-
oder Finanzkauf¹⁾ z.B. 16,05 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 22913

Non-Glare

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 Finanzkauf¹⁾ z.B. 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 22872

Non-Glare

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 Finanzkauf¹⁾ z.B. 19,64 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 22873

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

**Die neuen Gaming
Notebook Modelle 2014
direkt vom Hersteller!!!**

**Alle Systeme
versandkostenfrei!¹⁾**

1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.



K73-4N SE XMx GAMING NOTEBOOK

17,3" / 43,94 cm - FULL HD (1920 x 1080 Pixel)

Intel® Core™ i7-4700MQ Prozessor

8192 MB DDR3 Speicher

6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 870

1000 GB SATA + 120 GB Crucial M500 SSD

inkl. Windows 8.1 vorinstalliert

inkl. Bluetooth, HDMI, DisplayPort, USB 3.0,
Beleuchtete Tastatur mit Nummernblock,
Webcam, 9-in-1 Cardreader, inkl. Ingame-Bonus:
Heroes of Newerth, Path of Exile, Warface

Art. Nr. 50272

1399.- €

z.B. 26,19 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

K73-4S XMx GAMING NOTEBOOK

17,3" / 43,94 cm - FULL HD (1920 x 1080 Pixel)

Intel® Core™ i7-4810MQ Prozessor

8192 MB DDR3 Speicher

2 x 4096 MB AMD Radeon R9 M290X

1000 GB SATA + 250 GB SATA III Samsung 840 EVO SSD

inkl. Windows 8.1 vorinstalliert

inkl. Bluetooth, HDMI, USB 3.0, Beleuchtete
Tastatur mit Nummernblock, Webcam, 9-in-1
Cardreader

Art. Nr. 50271

1999.- €

z.B. 37,42 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. *Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. 2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. * Abbildung enthält Sonderausstattung. 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

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Alien: Isolation	Actionspiel	Creative Assembly	02/14	–	7. Oktober 2014
	Batman: Arkham Knight	Actionspiel	Rocksteady	04/14	–	14. Oktober 2014
NEU	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Australia	05/14	–	3. Quartal 2014
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2015
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	11/13, 02/14	Sehr gut	2015*
	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	11/13	–	Oktober 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2014
UPDATE	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	03/13	Sehr gut	2. Quartal 2014*
	Doom 4	Ego-Shooter	id Software	–	–	2015
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	08/13, 10/13, 11/13, 04/14	–	4. Quartal 2014
	Dying Light	Actionspiel	Techland	–	–	2014
UPDATE	Elite: Dangerous	Weltraum-Action	Frontier Developments	04/14, 05/14	Sehr gut	2014*
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2014
NEU	Enemy Front	Ego-Shooter	City Interactive	05/14	–	13. Juni 2014
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	10/13	–	2015
	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
UPDATE	Mittelerde: Mordors Schatten	Actionspiel	Monolith Productions	01/14	Sehr gut	7. Oktober 2014
	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
	Risen 3: Titan Lords	Rollenspiel	Piranha Bytes	04/14	–	August 2014
	Rust	Actionspiel	Facepunch Studios	03/14	Gut	2015*
UPDATE	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	22. August 2014
	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	05/13	–	2014
NEU	Sid Meier's Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	Firaxis Games	05/14	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Star Citizen: Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14	–	2015
	Starbound	Action-Adventure	Chucklefish	02/14	Sehr gut	2014*
UPDATE	The Crew	Rennspiel	Reflections	08/13	–	3. Quartal 2014
	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	–	Februar 2015
	Tom Clancy's The Division	Online-Shooter	Massive Entertainment	11/13	–	4. Quartal 2014
UPDATE	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile	07/13, 05/14	–	2015
UPDATE	Tropico 5	Strategie	Haemimont Games	11/13	–	23. Mai 2014
UPDATE	Wasteland 2	Rollenspiel	inXile	09/13, 11/13, 01/14	Sehr gut	2. Quartal 2014
UPDATE	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13, 11/13, 05/14	Sehr gut	27. Mai 2014
UPDATE	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13, 11/13, 03/14	Sehr gut	20. Mai 2014
UPDATE	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard	13/13	–	4. Quartal 2014

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

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

Preview

Watch Dogs

Wir haben eine fast fertige Version des Hacker-Spektakels ausführlich gespielt. Ob Watch Dogs den hohen Erwartungen tatsächlich gerecht werden kann, lesen Sie in der ausführlichen Preview.

Wie wir bewerten:

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

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

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

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

Das kommt im Mai

The Amazing Spider-Man 2	Action-Adventure	2.5.2014
Bound by Flame	Rollenspiel	9.5.2014
Killer is Dead: Nightmare Edition	Action-Adventure	9.5.2014
McDroid	Echtzeit-Strategie	9.5.2014
Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	20.5.2014
The Incredible Adventures of Van Helsing 2	Action-Rollenspiel	22.5.2014
Tropico 5	Aufbau-Strategie	23.5.2014
Watch Dogs	Action-Adventure	27.5.2014
The Battles of King Arthur	Rundenstrategie	Mai 2014

Leser-Charts April

1	Battlefield 4	↑	2
2	Diablo 3	↑	3
3	Diablo 3: Reaper of Souls	NEU	—
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↓	2
5	Dragon Age: Origins	↑	10
6	Assassin's Creed: Black Flag	↓	5
7	League of Legends	↑	9
8	Hearthstone	—	—
9	Mass Effect 3	WIEDER DA	—
10	Total War: Rome 2	↑	18
11	World of Tanks	↓	4
12	Battlefield 3	↓	7
13	Borderlands 2	WIEDER DA	—
14	Call of Duty: Ghosts	↑	24
15	Far Cry 3	WIEDER DA	—
16	Civilization 5: Brave New World	↑	20
17	Anno 2070: Die Tiefsee	WIEDER DA	—
18	Banished	NEU	—
19	Thief	NEU	—
20	South Park: Der Stab der Wahrheit	NEU	—
21	The Witcher 2	↓	6
22	Mass Effect 2	↓	17
23	Assassin's Creed 3	WIEDER DA	—
24	Fallout 3	WIEDER DA	—
25	FIFA 14	↓	14

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Dragon Age: Inquisition	↑	5
2	The Witcher 3: Wild Hunt	↓	1
3	Grand Theft Auto 5	↓	2
4	Watch Dogs	↑	12
5	Star Citizen	↑	6
6	Batman: Arkham Knight	NEU	—
7	Half Life 3	↑	10
8	Cyberpunk 2077	—	—
9	Assassin's Creed: Unity	NEU	—
10	Alien: Isolation	↑	19
11	Risen 3: Titan Lords	↑	16
12	The Elder Scrolls Online	↓	7
13	Starcraft 2: Legacy of the Void	—	—
14	Wolfenstein: The New Order	↓	11
15	Age of Wonders 3	↓	14
16	Dark Souls 2	↑	20
17	Mass Effect 4	↓	9
18	Mafia 3	↓	17
19	Far Cry 4	↓	4
20	Kingdom Come: Deliverance	↓	18
21	World of Warcraft: Warlords of Draenor	WIEDER DA	—
22	Doom	↑	23
23	Elite: Dangerous	WIEDER DA	—
24	Tom Clancy's The Division	WIEDER DA	—
25	Star Wars: Battlefront 3	WIEDER DA	—



Featuritis [Substantiv, feminin]: Der riskante Versuch, ein sehr gutes Spiel um immer neue Features zu erweitern. Kann gelegentlich in die Hose gehen. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 4, GS 13/13: 90 Punkte)**
Termin: **27.5.2014** Status: **zu 95 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)



Oktober 2013: Als Ubisoft den Veröffentlichungstermin von **Watch Dogs** nur wenige Wochen vor dem geplanten Release ins Frühjahr 2014 schiebt,

hebt eine ganze Branche verblüfft die Augenbrauen. Schließlich läuft die Marketing-Maschine bereits auf Hochtouren, Anzeigen wurden geschaltet, Vorbestellungen entgegen genommen, das lukrative Weihnachtsgeschäft steht vor der Tür und zwei neue Konsolen in den Startlöchern. Verschiebungen sind in der Spiele-Industrie zwar keine

Seltenheit, so kurz vor Release – und unter diesen Bedingungen – pfeifen Hersteller ihre Titel aber normalerweise nicht zurück. In der Luftfahrt würde man vom »Point of no Return« sprechen, jener Entscheidungsgeschwindigkeit, bei deren Überschreiten das Flugzeug auch dann abhe-

ben muss, wenn ein Triebwerk ausgefallen ist. Ubisoft spielt die Verzögerung zwar herunter, man wolle lediglich noch am Feintuning arbeiten, heißt es in einem Statement, aber wie später durchsickern wird, steht **Watch Dogs** vor einem fundamentalen Problem: Die Entwickler haben zwar ein fertiges Spiel, aber seine

Einzelteile fügen sich nicht zu einem komplexen, harmonischen Ganzen zusammen. Manche Missionen sind zu schwierig, andere zu einfach. Manche Spielelemente werden nur schlecht erklärt, andere überhaupt nicht – und wieder andere funktionieren in Kombination miteinander nicht. Also zieht Ubisoft um fünf

nach zwölf die Notbremse und gibt seinem Studio noch sechs Monate. Das spricht für die hohen Erwartungen, die der Publisher in die neue Marke setzt. 6,2 Millionen Exemplare hat Ubisoft seit 2007 vom ersten **Assassin's Creed** verkauft. **Watch Dogs** soll das übertreffen. Und im Gegensatz zu **Assassin's Creed**, das sein Potenzial erst mit dem zweiten Teil entfaltete, soll der erste Schuss diesmal auch spielerisch sitzen.

Frühjahr 2014: Wir spielen mehrere Stunden lang eine fast fertige Version von **Watch Dogs** und sind erneut verblüfft. Zum einen,

weil das Spiel seinen bislang noch blassen Helden ebenso schnell wie effektiv etabliert, eine greifbare Motivation für sein Handeln liefert und schon die erste Tutorial-Mission (bei der wir unter anderem den Strom in einem ausverkauften Baseball-Stadion ausknipsen) großartig inszeniert. Zum anderen,

weil uns **Watch Dogs** nach dieser ersten Mission auf den Straßen von Chicago absetzt und genüsslich mit Features flächen-

bombardiert. In den ersten 45 Spielminuten haben wir unter anderem: einen Imbiss ausgeraubt; einem guten Dutzend Passanten die Konten leergeräumt; etliche Dämonen über den Haufen gefahren; mehrere spektakuläre Verkehrsunfälle provoziert; drei von insgesamt 52 Hauptfähigkeiten freigeschaltet; zwei Verbrechen verhindert; mit einer mechanischen Riesenspinne rumgeballert; erstaunt festgestellt, dass manche Minispiele eigene Fähigkeitsbäume besitzen; ein Boot geklaut; noch erstaunter festgestellt, dass auch der Abschluss von Nebenaufträgen und -tätigkeiten neue Fähigkeiten freischaltet; uns überhaupt nicht mehr gewundert, dass Ubisoft massive Probleme hatte, diese »Featuritis« unter einen spielerischen Hut zu bekommen. Aber bleiben wir zunächst beim eingangs erwähnten Helden.

Großflächig mit Features bombardiert

⊕ Stärken

- + wunderschöne Spielwelt
- + spannende Verfolgungsjagden
- + coole Hacking-Möglichkeiten
- + Story nimmt zu Beginn schnell Tempo auf
- + abseits der Handlung gibt's sehr viel zu tun ...

⊖ Schwächen

- ... was bisweilen zum Feature-Overkill führt
- Wie schnell nutzt sich das Hacken ab?



Die **Motorräder** steuern sich zwar sehr arcadig, aber eben auch griffig.



Macht Spaß: Bei ein **Verfolgungsjagd** mit der Polizei ein Dampfrohr platzen lassen, damit die Cops buchstäblich in die Luft fliegen.



Mit der F-Taste schalten wir Gegner im Nahkampf aus. Sieht hübsch aus, ist spielerisch aber nicht besonders anspruchsvoll.

Bis zu diesem Anspieltermin nämlich machte Protagonist Aiden Pearce keine sonderlich spannende, weil austauschbare Figur, seine Motive ließen die Entwickler lange im nebulösen Halbdunkel. Dabei hätte es die Geheimniskrämerei gar nicht gebraucht, denn schon das Intro zeichnet einen vielleicht nicht originellen, aber allemal interessanten Charakter mit nachvollziehbaren Beweggründen. Nachdem ein digitaler Raubzug in einem Nobelhotel gründlich in die Hose gegangen ist, setzen mysteriöse Auftraggeber einen Attentäter auf Aiden an. Der allerdings tötet nicht Aiden, sondern – versehentlich? – Aidens kleine Nichte. Von Schuldgefühlen zerfressen überwacht Aiden anschließend seine Schwester und seinen zehnjährigen Neffen mit pathologischer Besessenheit und versucht gleichzeitig, den Urheber des Attentats ausfindig zu machen.

Wer sich an dieser Stelle gespoilert fühlt, sei beruhigt: Mit all diesen Informationen fällt **Watch Dogs** bereits in den ersten Minuten ins Haus, sie bilden lediglich den Hintergrund einer Handlung, die wir selbstverständlich nicht verraten. Bloß so viel sei gesagt: Die Story nimmt erfreulich schnell Tempo auf, und dank der ausgezeichneten Dialoge gewinnen die Charaktere ein greifbares Profil. Mit wenigen Pinselstrichen entwerfen die Autoren eine glaubwürdige

Familiendynamik und hauchen selbst den Nebenfiguren eine gewisse Tiefe ein. Andere Spiele brauchen erheblich länger, um in die Pötte zu kommen. Freilich können wir noch nicht beurteilen, ob **Watch Dogs** dieses erzählerische Niveau über die komplette Spieldauer hält, der Auftakt allerdings ist überzeugend. Auch weil das Spiel sehr früh einen latent psychotischen Sidekick etabliert, dem wir aufrichtig gerne lauschen.

Der gute Eindruck setzt sich zunächst nahtlos im eigentlichen Spiel fort. Nach dem ersten Einsatz im Baseball-Stadion dürfen wir Chicago völlig frei erkunden, nahezu sämtliche Nebenbeschäftigungen und Minispiele stehen sofort zur Verfügung, vom langsamen Heranführen an einzelne Mechaniken hält **Watch Dogs** ausgesprochen wenig. Das empfinden wir beim akut grassierenden Tutorial-Wahn als sehr angenehm, im Gegen-



Eigene Bilder durften wir nicht anfertigen, das von Ubisoft zur Verfügung gestellte Material gibt wie hier nicht unbedingt die tatsächliche **Spielperspektive** wieder.

Watch Dogs auf dem iPad



Zeitgleich zum Release des Spiels soll mit **ctOS Mobile** eine begleitende App für Smartphones und Tablets erscheinen. Nutzer dieser kostenlosen App können sich in laufende PC-Spielsitzungen »hacken« und dem jeweiligen Spieler entweder kooperativ zur Seite stehen oder ihn zu einem Duell herausfordern. Nettes Gimmick, aber nicht spielerisch entscheidend.

satz zu gewissen anderen Open-World-Titeln operiert **Watch Dogs** offenbar nicht unter der Prämisse, dass Spieler allenthalben ausgemachte Trottel sind. Bevor wir uns aber den ganzen Neben-Kriegsschauplätzen widmen und erklären, wo Dämonen und mechanische Riesenspinnen eigentlich herkommen, müssen wir ein paar Worte über Aiden's Smartphone verlieren. Mit der Y-Taste schalten wir das nützliche Teil nämlich in den sogenannten Profiler-Modus, dann werden uns nicht nur nahegelegene Interaktionsobjekte wie Ampeln, Überwachungskameras oder Verkehrspoller angezeigt, die sich anschließend über die Q-Taste hacken lassen, sondern wir dürfen auch ausnahmslos jeden Passanten scannen und erhalten dabei Informationen über seinen Beruf, sein Einkommen sowie ein paar intime Details (etwa eine gewisse Vorliebe für gesellschaftlich vielleicht nicht unbedingt salonfähige Sexualpraktiken). Bei einem Teil der Passanten wird uns außerdem eine Hacking-Option angeboten: Mal ist das ihr Bankkonto, mal ein MP3-Song, mal ein neues Fahrzeug – und mal auch »nur« ein Telefongespräch oder eine SMS-Unterhaltung ohne spielerischen Nutzwert, aber mit teils

sehr witzigen Dialogen. Rund eine Stunde lang entfaltet **Watch Dogs** auf diese Weise ein wunderbar voyeuristisches Allmachtsgefühl. Alleine: Der Effekt nutzt sich rasend schnell wieder ab, irgendwann ertappen wir uns dabei, einfach unbesehen auf die Q-Taste zu hämmern und die ganzen vermeintlich interessanten Informationen kurzerhand zu ignorieren. Passant XY guckt also leidenschaftlich gerne japanische Animes? Uns doch wumpe, wenn die doofe Gans kein Bankkonto zum Plündern hat – oder wenigstens einen neuen Song für die Playlist.

Einen ganz ähnlichen Effekt befürchten wir auch beim übrigen Open-World-Hacking. Ohne den Kontext einer Mission macht's zwar einen gewissen diebischen Sandkasten-Spaß, alle Ampeln auf Grün zu schalten und den unvermeidlichen Unfall aus sicherer Distanz zu beobachten, aber nachdem es dazu bloß einen spielerisch gehaltlosen Druck auf die Q-Taste braucht, wird das Quatschmachen nach dem dritten oder vierten Mal fade. Richtig gut funktioniert

Yoyeuristisches Allmachtsgefühl

der Open-World-Aspekt von **Watch Dogs** dann, wenn mehrere Systeme ineinander übergreifen. Wenn wir also beispielsweise den Fahrer eines schicken Sportwagens aus seinem schicken Sportwagen zerren, ein Zeuge mit seinem Handy prompt die Polizei alarmiert, wir anschließend im Affentempo durch die Straßen jagen und Ampeln umschalten, Poller hochfahren lassen oder Dampfrohre zur Explosion bringen, um die Verfolger abzuschütteln, und dabei peinlich genau darauf achten, keinen Fußgänger zu überfahren, denn im Gegensatz zu einem harmlosen Diebstahl (ist ja für eine gute Sache!) kostet sowas Reputationspunkte. Überhaupt, das Fahren: Die meisten angespielten Autos und Motorräder steuern sich griffig, nur gelegentlich fanden wir uns in einem schwammigen Untersatz wieder, aber das könnte natürlich auch an der – zeitlich bedingt – überschaubaren Stichprobengröße liegen. Die Verkehrs-KI erschien uns unterdessen sehr ordentlich, bloß an Ampeln werden die computergesteuerten Fahrer regelmäßig zu Rampensäuen, vermutlich um beeindruckendere Unfälle zu provozieren. Die Polizei wiederum agiert angenehm zäh und aggressiv, rummst uns gerne mal in die Seite, blockiert die

Straße oder fordert Verstärkung an. Verbrechen, die in anderen Open-World-Spielen meist ohne signifikante Konsequenzen bleiben, wollen in **Watch Dogs** also gut überlegt und geplant sein. Das gefällt uns ausgesprochen gut und passt zum Szenario.

Zu Spielbeginn stehen uns übrigens nur einige rudimentäre Hacking-Möglichkeiten zur Verfügung. Um aufwändigere Systeme wie bewegliche Brücken hacken zu können, müssen wir zunächst die benötigten Fähigkeiten freischalten. Dazu wiederum braucht es Skillpunkte, die wir beim Erreichen einer neuen Erfahrungsstufe erhalten. Insgesamt gibt's 52 Hauptfähigkeiten in vier Skillbäumen: Hacken, Kampf, Fahren und Handwerk – wobei Hacken und Kampf den Löwenanteil einnehmen und mächtige Fähigkeiten mehr Skillpunkte kosten als einfache. Zusätzliche Fähigkeiten schalten wir außerdem über die Nebenbeschäftigungen frei; nahezu alles, was wir in der Spielwelt tun und erledigen können, involviert in irgendeiner Weise auch neue Skills. Womit wir endlich bei den Dämonen und Riesenspinnen wären. Die sind integraler Bestandteil der sogenannten »Digital Trips«. Dabei handelt es sich um Virtual-Reality-Spiele, die wir über eine entsprechende App in Aiden's Smartphone starten. Bei »Madness« beispielsweise sitzen wir in einem Höllenauto, auf den Straßen wimmelt es plötzlich von Dämonen, die wir unter Zeidruck gepflegt über den Haufen brausen, um einen Kombizähler nach oben zu schrauben. In einem anderen Trip steuern wir die mechanische Riesenspinne, springen von Hausdach zu Hausdach und ballern feindliche Soldaten um. Außerdem gibt's einen Trip, bei dem wir



Um **Helikopter** zu hacken, müssen wir zunächst die entsprechende Fähigkeit freischalten.



In den **digitalen Trips** steuern wir unter anderem eine mechanische Riesenspinne. Macht erstaunlich viel Spaß.

möglichst schnell eine ganze Reihe von blinkenden Münzen im 8-Bit-Super-Mario-Stil einsammeln sollen, ohne dabei rote Totenköpfe im 8-Bit-Pacman-Stil zu berühren. Manche dieser Trips besitzen eigene Fähigkeitsbäume, um bei »Madness« einen hohen Score zu erreichen, müssen wir spezielle Madness-Fähigkeiten mit speziellen Madness-Fähigkeitspunkten freischalten. Haben wir eigentlich schon erwähnt, dass **Watch Dogs** unter Featuritis leidet?

Ach, wir könnten an dieser Stelle noch von zahllosen anderen Nebenbeschäftigungen sprechen, von den Kurieraufträgen etwa oder vom Schach-, Poker und Hütchenspielen. Oder von den digitalen Knotenpunkten, die ähnlich wie die Aussichtstürme in **Assassin's Creed 4** funktionieren. Oder von Gang-Verstecken zum Ausräuchern, die Piratenlager von **Far Cry 3** lassen grüßen. Aber dann wären wir übermorgen noch beschäftigt: Als uns Ubisoft anhand eines Speicherstandes in den Mittelteil des Spiels schauen lässt, werden wir von den Möglichkeiten förmlich erschlagen. An jeder Ecke der Mini-map blinkt uns irgendeine Tätigkeit entgegen, kaum ist der Multiplayer-Modus aktiviert, will ständig jemand mit uns um die Wette hacken. Für sich genommen machen diese Einzelteile durchaus Spaß – aber die Penetranz, mit der uns das Spiel laufend über Einblendungen dazu animieren will, doch endlich mal dieses zu probieren und jenes zu tun, kann einem schrecklich auf die Nerven gehen. Immerhin lässt uns **Watch Dogs** während der Missionen konsequent in Ruhe. Man könnte jetzt natürlich einwenden, dass niemand dazu gezwungen wird, dieses ganze Klimbim überhaupt zu machen. Stimmt. Man könnte allerdings auch argumentieren, dass zu viele Features im Zweifelsfall den Spielfluss stören, jenen organischen »Flow«, den richtig gute Titel entfalten. **Watch Dogs** bewegt sich gefährlich nahe an der fließenden Grenze zwischen »ui, hier gibt's ja echt

viel zu tun« und »langsam nervt's«. Ob das Spiel diese Grenze überschreitet – das dürfte beim Test in der kommenden Ausgabe eine der zentralen Fragen sein.

Eine andere zentrale und unlängst viel diskutierte Frage können wir jetzt schon beantworten: **Watch Dogs** sieht auf dem PC ausgezeichnet aus. Die Weitsicht ist hoch, die Texturen wirken gestochen scharf, und die Regeneffekte können sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen. Außerdem bietet die PC-Version nach Angaben von Ubisoft erweiterte Nvidia-Grafik-Features

wie das zeitliche Anti-Aliasing (TXAA) und die Umgebungsverdeckung (HBAO+). Das erklärt zumindest teilweise die gesalze-

nen Hardware-Anforderungen: Ubisoft empfiehlt einen vierkernigen Intel Core i7 3770 beziehungsweise einen AMD FX-8350, 8 Gigabyte Arbeitsspeicher sowie mindestens eine GeForce GTX 460 oder Radeon HD5850 – übersetzt also einen absoluten High-End-PC. Nachfragen zu diesen hohen

Happige System-Anforderungen

Steam und Uplay

Wie Ubisoft bekannt gegeben hat, wird **Watch Dogs** zwingend eine Aktivierung beim hauseigenen Uplay-Onlinedienst erfordern – und zwar auch dann, wenn die Version über Steam erworben wurde. Wer sich das Spiel also auf der Valve-Plattform kauft oder vorbestellt, muss mit zwei Kopierschutz-Systemen jonglieren. Wir finden: eine unnötige und nervige Gängelei.

Anforderungen wollte Ubisoft im Rahmen des Anspieltermins nicht beantworten, man konnte uns auch nicht sagen, auf welchem System die von uns gespielte (und einmal abgestürzte) PC-Version lief.

Keine Blöße gibt sich das Spiel bei der Bedienung. Wer einen Teil der **Assassin's Creed**-Reihe auf dem PC gespielt hat, wird sich sofort zuhause fühlen, die Steuerung von Aiden Pearce erinnert ganz frappierend an das »Free Running« von Ezio, Altair, Con-





Wenn wir ein **Verbrechen** vereiteln, verbessern wir unseren Ruf. Gewaltige spielerische Auswirkungen hat das aber nicht.

nor und Edward Kenway, gesprungen wird kontextuell automatisch, zum Klettern ist die Leertaste nötig, auch wenn Aiden in der vertikalen Mobilität deutlich eingeschränkter ist als seine Assassinen-Kollegen. Das Schießen gestaltet sich ebenfalls denkbar einfach: Mit der gedrückten rechten Maustaste wird gezielt, mit der linken abgedrückt. Interessant ist hingegen das Deckungssystem: Mit einem Tastendruck gleitet Aiden hinter ein Objekt, anschließend dürfen wir uns mit der Maus frei umschauen und ihn mit einem erneuten Tastendruck zu einer anvisierten Deckung schicken. Das klappt nach kurzer Eingewöhnungszeit vorzüglich und ist nicht selten bitter nötig, weil der Hacker in einem offenen Feuergefecht denkbar schlechte Karten hat – und ohnehin nur auf ein überschaubares Waffenarsenal zurückgreift. Die von uns gespielten Story-Missionen legten demnach einen hohen Wert aufs lautlose Vorgehen und eine vorausschauende Planung. So mussten wir in einem Einsatz unter Zeit-

druck den Innenhof einer Fabrik mit Haftgranaten verminen; idealerweise an jenen Stellen, an denen die bald eintreffenden Gegner voraussichtlich lümmeln würden. Beim ersten Mal ging das gründlich in die Hose, in der anschließenden Ballerei sahen wir gegen gepanzerte Feinde überhaupt kein Land. Beim zweiten Versuch hingegen und einer geschickteren Platzierung der Haftgranaten machte es fünfmal befriedigend »Bumm«, und die Sache war quasi erledigt.


Insgesamt wirkte die gespielte Version sehr weit fortgeschritten, wir gehen nicht davon aus, dass Ubisoft noch erhebliche Änderungen vornimmt. Nötig wären die beispielsweise bei der Markierung von manuell gesetzten Wegpunkten. Dann nämlich wird auf der Straße ein blauer Pfeil zum Zielort eingeblendet, was bestimmt sehr hilfreich wäre, wenn der Pfeil den kürzesten Weg zu diesem Ziel weisen würde – das tat er beim Anspielen aber nicht immer, und bisweilen aktualisierte sich die Route auch nicht,

wenn wir mal eine Abzweigung verpassten. Das ändert aber wenig daran, dass wir gerne sehr viel mehr Zeit mit **Watch Dogs** verbracht hätten. In rund fünf Stunden lässt sich ein komplexes Open-World-Spiel mit erstaunlich vielen Features eben nur eingeschränkt beurteilen, das zusammenhängende Spielerlebnis leidet. Was wir gesehen und gespielt haben, macht zweifellos Lust auf mehr. Aber es nährt eben auch die Befürchtung, dass sich Ubisoft mit diesem ersten **Watch Dogs** ein bisschen verhebt – ähnlich wie damals beim ersten **Assassin's Creed**. In knapp vier Wochen wissen wir mehr. Es wird ein spannender Test. **JG**

Aiden Pearce schleicht sich



Bei aktiviertem **Multiplayer-Modus** wurden wir so häufig gehackt, dass wir es bald völlig ignorierten.

 You are being hacked



Genie und Wahnsinn

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Selten habe ich mich so schwer damit getan, das Potenzial eines Spiels seriös einzuschätzen. Hätten Sie mich in den ersten zwei Stunden danach gefragt, ich hätte ohne zu zögern mit »ausgezeichnet« geantwortet. Die Geschichte entwickelt schnell ein angenehmes hohes Tempo, die Figuren werden mit wenigen Pinselstrichen gekonnt gezeichnet, und das anfängliche Zusammenspiel zwischen Story-Einsätzen und Welterkunden funktioniert tadellos. Der anschließende Open-World-Dröhnung hätte ich allerdings bestenfalls ein »gut« abgerungen. Das soll freilich nicht bedeuten, dass die einzelnen Aspekte keinen Spaß machen würden – sie ergeben ohne Story-Kontext bloß überhaupt kein organisches Ganzes, alles wirkte hektisch, überladen, fragmentarisch. Insgesamt bleibt's also beim »sehr gut« und der Hoffnung, dass ein zusammenhängendes Spielerlebnis die genannten Probleme obsolet macht. Normalerweise habe ich nach einem langen Anspieltermin eine ziemlich gute Vorstellung davon, wohin die Wertungsreise schließlich gehen wird. Bei diesem Watch Dogs allerdings ist von der Siebzig bis zur Neunzig so ziemlich alles drin.

Potenzial: Sehr gut

ECHTZEIT-STRATEGIE FÜR PROFIS!

WARGAME

RED DRAGON

TRAILER



ANSCHAUEN!

„RIESIGE KARTEN. EINDRUCKSVOLLER ZOOM. GEHEIMTIPP!“

COMPUTER BILD SPIELE (4/2014)

JETZT IM HANDEL



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

WWW.WARGAME-RD.COM



/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.

Torment Tides of Numenera

Der geistige Nachfolger zum vielleicht besten Rollenspiel überhaupt nimmt spielerische Formen an. Aber erreicht er auch die Klasse des Vorbilds? Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **inXile** Termin: **2015** Status: **zu 25 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Wenn man den geistigen Nachfolger zu **Planescape: Torment** macht, dann ist die Grenze zwischen Selbstbewusstsein und Selbstüberschätzung fließend. Schließlich gilt das Original neben **Baldur's Gate 2** als krönender Höhepunkt der goldenen 90er-Rollenspieljahre, als beste Geschichte, die jemals in diesem Medium (oder irgendeinem anderen, wie eingefleischte Fans nun möglicherweise einwenden würden) erzählt wurde. Wer also behauptet, die Messlatte für einen Nachfolger – und sei es »bloß« ein Nachfolger

im Geiste – läge ziemlich hoch, der könnte ebenso gut argumentieren, dass es in Sibirien gelegentlich mal ein bisschen abkühlt. »Wenn du schon ein Spiel machst«, sagt Colin McComb, »warum nicht gleich das Beste? Greif nach den Sternen. Warum mit »gut genug« zufrieden sein?« Colin McComb sollte wissen, wovon er spricht, immerhin war er einer der verantwortlichen Designer von **Planescape: Torment**, hat also unter anderem an der besten Geschichte mitgeschrieben, die jemals in diesem Medium (oder irgendeinem anderen, wie eingefleischte Fans nun möglicherweise einwenden würden) erzählt wurde. Bei **Tides of Numenera** hat der Fantasy- und ehemalige **Dungeons & Dragons**-Autor die kreative Leitung übernommen, die Story und die meisten Figuren stammen aus seiner Feder.

Was ist ein einzelnes Leben wert?

Im Mittelpunkt der Handlung steht »der letzte Verstoßene«, die finale Inkarnation eines uralten Wesens, das auf eine perfide Weise Unsterblichkeit erlangt hat: Sein Bewusstsein wird ständig in neuen Körpern wiedergeboren. Dieses Wesen – auch als »der wechselhafte Gott« bekannt – ahnt allerdings nicht, dass die missbrauchten

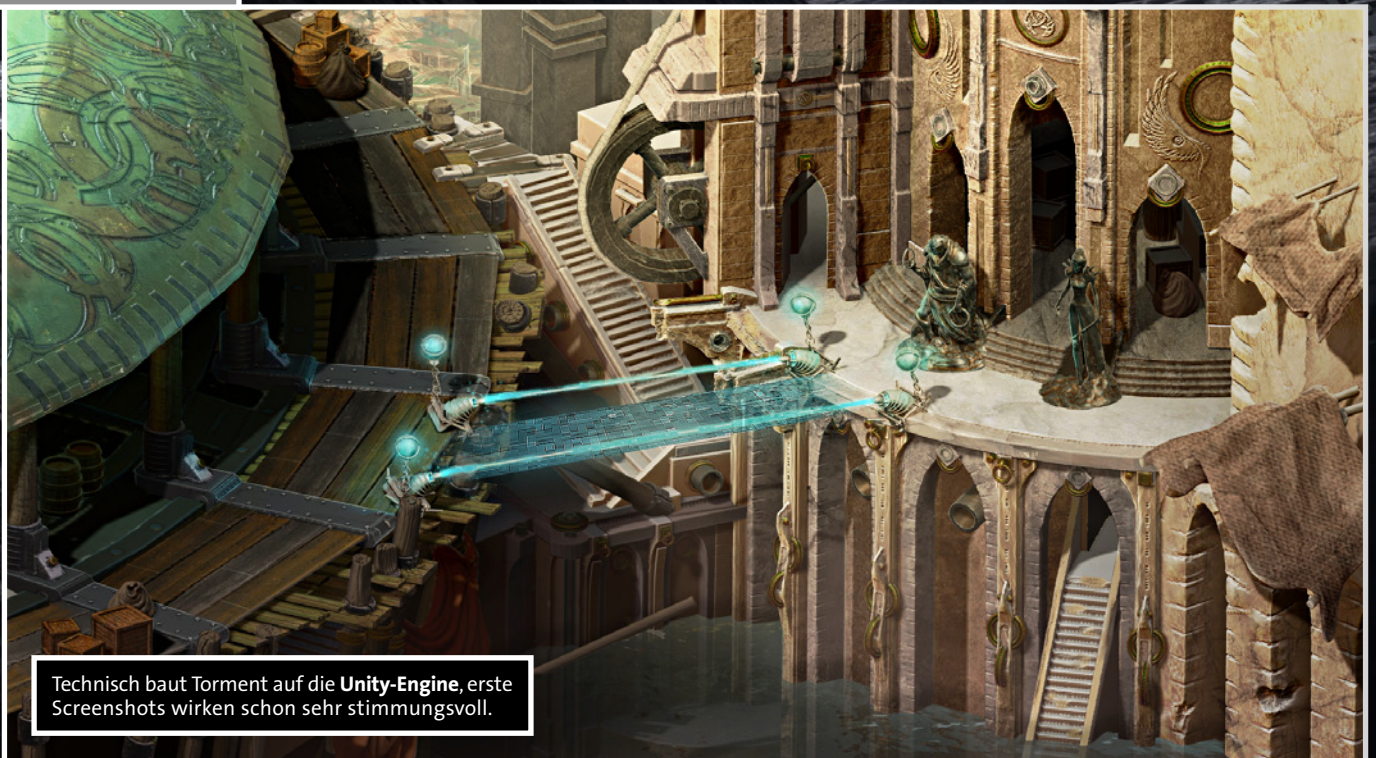
Körper mit einem eigenen Bewusstsein und ohne Erinnerung an ihre Vergangenheit erwachen, sobald der wechselhafte Gott sie wieder verstoßen hat. Die zentrale Frage in **Planescape: Torment** lautete: Was kann das Wesen eines Menschen verändern? In **Tides of Numenera** lautet sie: Was ist ein einzelnes Leben wert? Zumal dieses Leben im Falle des letzten Verstoßenen vergleichsweise kurz ausfallen könnte, denn die Taten des wechselhaften Gottes haben die Aufmerk-

+ Stärken

- + tolles Szenario
- + komplexes Moralsystem
- + nahe am Vorbild

- Schwächen

- nehmen sich die Entwickler vielleicht zu viel vor?



Technisch baut Torment auf die **Unity-Engine**, erste Screenshots wirken schon sehr stimmungsvoll.



Das **Szenario** basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Numenera.



Im Mittelpunkt der Handlung steht der letzte **Verstoßene**.

samkeit eines noch mächtigeren Wesen geweckt – und das will den wechselhaften Gott mitsamt seinen Schöpfungen endgültig vernichten. Seit dem Ende der Kickstarter-Kampagne vor rund einem Jahr hat sich die Prämisse der Handlung zwar nicht wesentlich verändert, aber alle Hände voll zu tun hatte Colin McComb trotzdem. »In den letzten zwölf Monaten haben wir die Geschichte laufend überarbeitet und verbessert«, sagt er. »Obwohl ich die erste Version wirklich cool fand, hat ihr irgendwie der Antrieb gefehlt. Es war mehr so ein ›geh hierhin und mach jenes‹. Die Story hat dich nicht angetrieben, und du hast sie nicht angetrieben. Jetzt ist es eine richtige Story.

Nein, lass es mich anders formulieren: Es war die ganze Zeit eine richtige Story, aber jetzt ist es eine aufregende Story, ein Abenteuer.« Bei diesen Revisionen blieben auch manche Elemente auf der Strecke, die ursprünglich eine wichtige Rolle in der Handlung spielen sollten. So war beispielsweise geplant, dass es sich bei einem der insgesamt acht Begleiter des Spielers in Wirklichkeit um einen zentralen Antagonisten handeln sollte, der die Gruppe um den letzten Verstoßenen gewissermaßen infiltriert. »Das wäre ein cooles Ablenkungsmanöver gewesen«, erzählt Colin McComb, »aber es hätte die Beziehungen zu deinen anderen Gefährten entwertet.«

Ach ja, die Begleiter: Was wäre **Planescape** ohne den fliegenden Totenschädel Morte gewesen, ohne den brennenden Magier Ignus, ohne Fall-from-Grace aus dem Bordell zur Befriedigung intellektueller Lüste? Natürlich haben auch andere Rollenspiele glaubhafte und vielschichtige Figuren entworfen, aber selten waren sie so organisch verwoben mit der komplexen Geschichte und dem Schicksal des Protagonisten. Inwiefern das auch für **Torment** gilt, will McComb aus naheliegenden Spoilergründen nicht im Detail verraten. »Zwei Gefährten werden in der Story eine tragende Rolle spielen, um es zurückhaltend zu formulieren. Die haben übrigens auch ihre eigenen

www.kia.com

COOLNESSFAKTOR SERIENMÄSSIG.



Der neue Kia Soul bei den HamStar-Wochen ab 29. März



The Power to Surprise

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: ventilerte 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. CO₂-Emission: kombiniert 170–132 g/km. Nach dem vorgeschriebenen Messverfahren (VO/EG/715/2007 in der aktuellen Fassung) ermittelt. Abbildung zeigt Sonderausstattung.



* 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.

Im Vergleich zum Original soll es mehr offene Gebiete zum Erkunden geben.



Handlungsbögen, bei denen du ihnen helfen kannst. Oder sie völlig ruinieren, wenn du willst.« Drei Begleiter können wir gleichzeitig in unsere Party aufnehmen, es soll aber nahezu jederzeit möglich sein, das Ensemble auszutauschen – sofern wir es uns mit einem Gefährten nicht nachhaltig verscherzt haben. »Es geht uns nicht darum, was du zu ihnen sagst, sondern was du tatsächlich machst. Wenn du sagst, ›oh ja, ich bin völlig bei dir, Kindsmord ist wirklich schlimm«, und dann hingehst und ein Kind umbringst, dann werden die nicht denken, ›nun ja, er hat immerhin gesagt, es ist schlimm, also passt das schon«. Sondern sie werden denken: ›Er hat gerade ein Kind ge-

tötet! Wir wollen gewährleisten, dass unser Moralsystem auf deinen Handlungen beruht und nicht so sehr auf deinen Worten.«

Adam Heine schlägt in die gleiche Kerbe. Auch er gehörte zum ursprünglichen **Planescape**-Team, als Colin McComb die kreative Leitung von **Torment** übernahm, wollte er Heine unbedingt im Team haben – obwohl der inzwischen mit seiner Familie in Thailand lebt, was die ohnehin dezentrale Struktur bei Entwickler inExile (McComb wohnt in Michigan, das Kernteam sitzt in Kalifornien) um eine weitere Zeitzone verkompliziert. Als wir Adam Heine fragen, ob sich das Moralsystem etwa mit den Bioware-Rollenspielen

vergleichen lässt, antwortet er folgendermaßen: »Ich mag die Sachen von Bioware, aber sie machen dieses spezielle System jetzt schon sehr lange, und auch wenn es seinen Zweck für ihre Spiele erfüllt, würde es bei **Torment** nicht funktionieren. Du sollst dich nicht einfach entscheiden, ob du jetzt vorbildlich oder abtrünnig spielen willst. Es ist wichtig, dass dich aufrichtig interessiert, wie deine Gefährten auf dich reagieren. Du sollst nicht einfach ein System austricksen«. Was im Umkehrschluss nicht bedeuten soll, dass es in **Torment** überhaupt kein Moralsystem gäbe – es soll bloß wesentlich komplexer ausfallen und ausdrücklicher nicht unter der alten Gut-oder-Böse-Prämisse operieren. Zum Einsatz kommen insgesamt fünf sogenannte Gezeiten mit jeweils unterschiedlichen Farben. Die goldene Gezeit beispielsweise steht für Opferbereitschaft und Empathie, Indigo wiederum für Gerechtigkeit und das Wohl der Allgemeinheit. Abhängig von unseren Taten und Dialogentscheidungen erhöhen sich diese Gezeiten. Werden wir etwa Zeuge eines Mordes, dann würde die Dialogoption »Warum hast du das getan? Er war unschuldig!« die goldene Gezeit erhöhen (weil wir Mitleid mit dem Opfer signalisieren), während die Frage nach dem Zweck der Tat in die indigofarbene Richtung ginge. Die Spielwelt soll dabei unsere bevorzugte Gezeit tatsächlich widerspiegeln, zum Beispiel reagieren manche NPCs unterschiedlich auf unseren Charakter, wenn sie dem gleichen (oder einem völlig anderen) Gezeitenpektrum angehören, lassen sich also leichter (oder schwieriger) manipulieren oder sind uns unbewusst freundlich (oder feindlich) gestimmt.

Klingt ein bisschen abgedreht? Soll es auch. Denn genau wie das große Vorbild spielt **Torment** in einem Szenario, das mit »ungewöhnlich« noch sehr profan umschrieben

Interview mit Patrick Rothfuss

Der bekannte Fantasy-Autor Patrick Rothfuss (*Der Name des Windes*; *Die Furcht des Weisen*) schreibt für **Torment** einen Gefährten. Wir haben ihm ein paar Fragen dazu gestellt.

Bild: Klett-Cotta

GameStar Inwiefern unterscheidet sich die Charakterzeichnung in einem Roman von einem Spiel?

Patrick Rothfuss Den Charakter zu entwerfen, das unterscheidet sich nicht besonders. Das passiert hauptsächlich in meinem Kopf. Aber den Charakter einem Publikum näherzubringen, ihn zu porträtieren, das ist anders. Ganz anders. In einem Spiel habe ich viel mehr Möglichkeiten. Die Leute können das Gesicht der Figur sehen, ihre Stimme hören. Wichtiger noch, du kannst aktiv mit ihr sprechen und nicht nur Dialoge lesen, die sie

mit anderen Figuren führt. Ihre Meinung von dir ändert sich, je nachdem wie du sie behandelst. Das ist ein riesiger Unterschied. Das ist eine andere Welt des Geschichtenerzählens.

► **Kannst du uns irgendetwas über den Charakter verraten, den du für **Torment** schreibst? Auch wenn es nur drei Worte sind?**

◀ Ich kann dir sieben Worte sagen: »Sowas wie sie hast du noch nie gesehen.«

► **Für **Torment** schreibst du einen Charakter. Hättest du eigentlich grundsätzlich Interesse daran, eine komplette Story für ein Spiel zu schreiben?**

◀ Unbedingt. Das wollte ich schon immer machen. Es wissen nicht viele Leute, aber bevor ich überhaupt mit meinem ersten Roman begonnen habe, habe ich schon an meinem eigenen Computerspiel geschrieben. Aber ich würde jetzt nicht einfach ins kalte Wasser springen wollen. Es wäre besser, wenn ich mit jemandem zusammenarbeite, der sich mit Spielen auskennt und als eine Art Berater fungiert. So könnte ich lernen, wie das überhaupt funktioniert, bevor ich versuche, eine ganze Erzählung zu orchestrieren.

Ein Gefährte: Aligern

Mit Informationen zu den Gefährten haben sich die Entwickler bislang noch sehr zurückgehalten. Exklusiv für diese Vorschau können wir aber einen der insgesamt acht Begleiter enthüllen: Sein Name ist Aligern.



»Aligern war ein Aeon-Priester in einem Orden bei den Sagusklippen. In seiner Ignoranz und Arroganz ignorierte er die warnenden Schriftrollen der Alten, während er mit einem seltsamen Apparat experimentierte. Bei der folgenden Katastrophe wurde sein Dorf vernichtet. Nachdem er wieder erwachte, schlängelten sich lebende Tätowierungen über seine Arme, die ihm gewaltige Kräfte verleihen. Jetzt will er Buße tun für seine Torheit, und seine grimmige Entschlossenheit wird in zu wahrhaft dunklen Pfaden führen.«

wäre. Weil das ursprüngliche **Planescape**-Setting aus lizenzrechtlichen Gründen nicht zur Verfügung stand, dient jetzt das von Monte Cook über Kickstarter finanzierte Pen & Paper-Rollenspiel **Numenera** als Vorlage. Ob er uns an dieser Stelle die Spielwelt vielleicht in einem

Satz zusammenfassen könne, wollen wir von Colin McComb wissen. Er denkt kurz nach.

Dann: »Superweit-entfernte-Zukunft-sterbende-Erde-Science-Fantasy.« Das ungewöhnliche Szenario spiegelt sich auch in der Charaktererschaffung und -entwicklung des letzten Verstoßenen wieder. Prinzipiell stehen drei Klassen zur Verfügung: der »Glaive« (gewissermaßen ein Kämpfer), der »Jack« (am ehesten mit einem Dieb vergleichbar) sowie der »Nano« (eine Art Technomagier), wahlweise übrigens auch in einer weiblichen Variante.

Klingt abgedreht? Soll es auch.

Neben seiner Klasse besitzt der Spielercharakter zusätzlich einen sogenannten Deskriptor: zum Beispiel »schlau«. Das dritte Element eines **Numenera**-Charakters ist der Fokus, eine besondere Fähigkeit. Theoretisch könnten wir also einen »schlauhen Glaive, der durch Wände gehen kann« erschaffen, wobei die Klasse und der Fokus erst im weiteren Spielverlauf verfügbar werden, zu

Beginn suchen wir uns lediglich das Geschlecht und den Deskriptor aus. Wir sagen »theoretisch«, denn die typischen

Numenera-Foki (kann durch Wände gehen; kann die Schwerkraft kontrollieren) sind laut Adam Heine in einem Computerspiel nicht umsetzbar – jedenfalls nicht, ohne dabei die Spielbalance zu opfern. An dieser Stelle kommen die sogenannten »Meres« ins Spiel, besondere Gegenstände, mit denen wir uns in das Bewusstsein anderer Verstoßener versetzen, um mehr über unsere Vergangenheit zu lernen – und um uns

sonst nicht zugängliche Fokus-Fähigkeiten einzusetzen. »Wir können dich im normalen Spiel nicht einfach fliegen lassen«, erklärt Produzent Kevin Saunders. »Aber wir können dich in diesen Sequenzen fliegen lassen.« Beim Kampfsystem hingegen greifen die Entwickler auf ein altbewährtes Konzept zurück: klassisch-rundenbasierte Kämpfe, wie sie beispielsweise auch in **Wasteland 2** zum Einsatz kommen. Dieses **Torment** ist eben kein modernes Spiel. Aber das muss es auch überhaupt nicht sein. »Es ist ein Indie-Spiel und wir haben ein sehr spezielles Publikum«, sagt Adam Heine. »Ich glaube nicht, dass es dem ganzen Mass Effect-Publikum gefallen wird. Aber ich glaube, es wird einem Teil davon gefallen, sehr gut gefallen sogar. Das ist unser Ziel.« **JG**



Momentan existieren viele **Konzeptzeichnungen**, aber nur wenige Bilder aus dem Spiel. Soll sich bald ändern.



Lead-Designer **Adam Heine** (links) und Kreativchef **Colin McComb** haben schon am Original gearbeitet.

Griff nach den Sternen

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Ein Spiel wie **Torment** wäre ohne Kickstarter kaum denkbar. Textlastig, konsolennutzwendig und mit einem ungewöhnlichen Szenario weit abseits des Mainstreams – kein Publisher würde so ein Projekt auch nur mit der Kneifzange anfassen. Genau deshalb schätze ich dieses **Torment**: Diese Sorte Spiel wurde uns PC-Spielern viel zu lange vorenthalten. Dass Colin McComb und Co. eine spannende Geschichte mit tollen Figuren erzählen, daran habe ich offen gestanden keine Zweifel. Bleibt nur zu hoffen, dass die vier Kickstarter-Millionen auch für ein komplexes Spiel reichen, denn inXile hat sich verflüchtigt viel vorgenommen. Aber warum nicht nach den Sternen greifen?



Satelliten helfen bei der Aufklärung. Oder bombardieren orbital den Gegner.

Civilization Beyond Earth

Geschichte war gestern: Das neue Civilization erobert den Weltraum und weckt nostalgische Erinnerungen an einen legendären Klassiker. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Take-Two** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 01/14: 90 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2014** Status: **zu 75 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Beim Namen **Alpha Centauri** geraten altgediente Rundenstrategen reihenweise ins Schwärmen. Das 1999 veröffentlichte Sid-Meier-Spiel, ein **Civilization** im Weltraum gewissermaßen, gilt bis heute als Meilenstein in der Vita des bekannten Designers, als eines der besten PC-Spiele seiner Generation. Einen Nachfolger allerdings blieb Entwickler Firaxis bislang schuldig; nicht zuletzt, weil die Namensrechte an **Alpha Centauri** beim damaligen Publisher EA liegen, während Firaxis inzwischen über Umwege bei Take-Two gelandet ist. Entsprechend heißt das zweite **Civilization** im Weltraum also nicht **Alpha Centauri 2** – obwohl der Titel gerechtfertigt wäre, denn es weckt genau die richtigen Erinnerungen an sein legendäres Vorbild. Und ganz nebenbei könnte es ein verflüxt gutes Strategiespiel im Stile der modernen **Civ**-Ableger werden.

Die Ausgangslage ist schnell erzählt: In einer fernen Zukunft leidet die Menschheit unter den Folgen einer massiven Überbevölkerung. Hinzu gesellt sich ein verhängnisvolles, aber bislang noch nicht näher erklärtes Ereignis: »der große Fehler«. Als Lösung

für den ganzen futuristischen Schlamassel bleibt lediglich die Kolonisation von fremden Planeten – und schon kommen wir ins Spiel. Bevor wir nämlich auf der schönen neuen Welt landen, legen wir in einem Zivilisationsbaukasten die Rahmenbedingun-

⊕ Stärken

- + Civilization im Weltraum
- + spannende Affinitäten
- + Satelliten klingen toll ...

⊖ Schwächen

- ... aber kommt die KI mit ihnen auch irgendwie klar?



Zu Spielbeginn erforschen wir den **fremden Planeten** noch ganz alleine.

Terraforming soll eine wichtige Rolle spielen, aber noch gibt es keine Details dazu.



Je nach Affinität freunden wir uns mit der **Alien-Tierwelt** an – oder pusten sie weg.

gen fest. Insgesamt gibt es acht verschiedene Sponsoren für unsere Expedition ins Weltall, jeder davon mit einem einzigartigen Anführer und speziellen Boni. So weit, so **Civilization 5**. Im Gegensatz zur Hauptserie sind aber nicht alle Boni automatisch an das »Staatsoberhaupt« gekoppelt: Vor dem Spielstart bestimmen wir außerdem detailliert die Zusammensetzung der Expedition, also etwa den Typ des Raumschiffs, die mitgeführte Fracht oder die Kernkompetenz der Kolonisten (wollen wir lieber qualifizierte Arbeiter, um schneller Gebäude zu bauen, oder ausgebildete Soldaten, um uns die außerirdische Fauna vom Hals zu halten?). Auf die Weise sollen bei jeder Partie unterschiedliche Startbedingungen und -strategien gewährleistet werden – wie sich das für ein **Civilization** gehört.

Nach der Landung sind wir übrigens die einzige Fraktion auf dem neuen Hexfeldplaneten. Die menschlichen Konkurrenten treffen zeitversetzt ein, sodass wir zu Beginn tatsächlich das Gefühl haben sollen, eine fremde Welt alleine zu entdecken. Je nach den gewählten Einstellungen ist uns die außerirdische Tier- und Pflanzenwelt dabei wohlwollend neutral gestimmt – oder gleich so feindlich wie ein Hornissennest, das kennt man ja von den Barbaren aus **Civilization 5**, auch wenn die eher selten mit lila Tentakeln um die Ecke kamen. Landet nach 15 oder 20 Runden der erste Konkurrent, dann erhält er (so wie alle weiteren Konkurrenten) handfeste Boni, um die verlorene Zeit wieder auszugleichen, und es kommt zur Diplomatie – über die Firaxis bislang noch schweigt – oder zum bewaffneten Konflikt. **Beyond Earth** übernimmt die »Nur eine Einheit pro Hexfeld«-Regel aus **Civilization 5**, eine weise Entscheidung, weil sich die Schlachten so taktischer spielen als in den Ablegern mit ihren Massentapeln.

Was **Beyond Earth** hingegen nicht übernimmt: den bekannten Technologiebaum. So zentral der Baum aus historischen Gründen in einem normalen **Civilization** auch ist (ohne Bergbaukenntnisse wird es mit der Steinmetzkunst nun mal schwierig), so

überflüssig wäre er im Science-Fiction-Szenario – und so einschränkend wäre sein linearer Aufbau. Stattdessen kommt ein sogenanntes Technologienetz zum Einsatz, bei dem wir uns von zentralen Kerntechnologien frei in die gewünschte Richtung entwickeln dürfen. Im Mittelpunkt stehen drei Grundkonzepte, auch Affinitäten genannt: »Harmony«, »Purity« und »Supremacy« (frei übersetzt: Vormacht). Die Affinitäten funktionieren ähnlich wie die Religionen und Ideologien aus **Civilization 5**. Anhänger der Harmony-Doktrin streben nach genetischer und spiritueller Einheit mit dem neuen Planeten, domestizieren beispielsweise die Tierwelt und halten überhaupt nichts vom Raubbau. Puristen wiederum wollen sich ihre Menschlichkeit erhalten und die fremde Welt in eine zweite Erde verwandeln – wenn dabei das lokale Ökosystem auf der Strecke bleibt, dann hat es eben Pech gehabt. Die Supremacy-Lehre schließlich geht davon aus, dass die Zukunft der Menschheit im technologischen Fortschritt liegt: Alte Zöpfe (etwa organische Gliedmaßen) werden abgeschnitten, es lebe der kybernetische Körper. Während es übrigens möglich sein soll, die verschiedenen Affinitäten zu

mischen, hat jede davon ihre eigene Siegbedingung. Die Harmoniker etwa streben nach einem neuen Bewusstseinszustand

(die sogenannte »Transzendenz«, eine Hommage an die gleiche Siegbedingung aus **Alpha Centauri**), Puristen übersiedeln die Bevölkerung der alten Erde in die neue Heimat und Supremacy-Fans »befreien« die daheimgebliebene Erdbevölkerung von der Last ihrer organischen Körper. Darüber hinaus lässt sich eine Partie noch auf zwei weitere Arten gewinnen. Indem wir Spuren einer außerirdischen Intelligenz finden und als Erste mit ihr in Kontakt treten oder die anderen Fraktionen ganz schnöde-altmodisch vom Antlitz des Planeten fegen.

In welche Affinitätsrichtung wir uns entwickeln, wird unter anderem in Quests entschieden, die gleichzeitig eine übergreifende Geschichte erzählen sollen. Klingt komisch für ein **Civilization**-Spiel, eine (übrigens tolle) Story gab es aber auch schon in **Alpha**

Centauri. Neu hingegen sind die Satelliten. Im Spielverlauf dürfen wir nämlich eine ganze Reihe davon in den Orbit schießen, mit unterschiedlichen Vorteilen. Die Bandbreite reicht vom Spionage-Satelliten (der übrigens geostationär ist, also nur ein festgelegtes Gebiet aufklärt, anstatt in einer Umlaufbahn zu kreisen) über Unterstützung beim Terraforming bis hin zum orbitalen Flächenbombardement. Endlos können die Helfer aber nicht am Himmel bleiben, nach einer Weile stürzen sie automatisch ab, außerdem lassen sich unliebsame Konkurrenz-Satelliten bei Bedarf auch kurzerhand wegpusten. Was spätestens jetzt die Frage nach der künstlichen Intelligenz aufwirft, schließlich war die KI schon immer das Sorgenkind der **Civilization**-Reihe und fand allenthalben eine diebische Freude daran, ihre Einheiten auf raffinierte Weise in den sicheren Tod zu schicken. Wenn nun mit den Satelliten noch eine weitere Kriegsbau-stelle hinzukommt, sind diesbezügliche Zweifel durchaus angebracht. Indes: Falls **Beyond Earth** das klassisch-unverwundliche Spielprinzip mit der gewohnt hohen **Civ**-Qualität ins All katapultiert, könnten Fans wohl auch mit der serientypisch bildungs-fremden KI leben. Und wer weiß? Vielleicht bügelt Firaxis die alte Schwachstelle ja im Weltraum endlich mal aus. **JG**

Organische Gliedmaßen kommen ab



Ein bisschen gehypt

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamstar.de

Auch wenn ich Geschichte spannender finde als Science-Fiction und mir dementsprechend ein **Civilization 6** gewünscht hätte: Das Konzept von **Beyond Earth** klingt so schlüssig, erweitert die Mechaniken der Serie so sinnvoll und erinnert auf eine so wunderbare Weise an **Alpha Centauri**, dass ich mindestens ein bisschen gehypt bin. Hoffentlich erlaubt der Zivilisationsbaukasten zu Spielbeginn tatsächlich viele (!) Möglichkeiten, denn acht Fraktionen klingen im Vergleich mit **Civilization 5** ziemlich dürrig. Wobei – **Alpha Centauri** hatte in der Ursprungsversion ja auch »nur« sieben Parteien und war trotzdem ganz großes Rundenstrategie-Kino. Wann ist Herbst?



Beim Mondspaziergang müssen wir mit Sauerstoff haushalten. Die **weiße Leiste** unten links zeigt an, wie viel Luft uns bleibt.

Borderlands The Pre-Sequel

+ Stärken

- + neue Helden
- + neue Waffentypen
- + Handsome Jack
- + spannende Sauerstoff-Idee

- Schwächen

- technisch und mechanisch unverändert

Schon diesen Herbst geht's zurück nach Pandora, doch wir betreten den Borderlands-Planeten gar nicht. Wir sind auf seinem Mond unterwegs. Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **2K Australia / Gearbox Software (Borderlands 2, GS 11/12: 86 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2014** Status: **zu 70 % fertig**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Ein neues **Borderlands** kommt. Einfach so, schon diesen Herbst. Ohne großen Rummel kündigte Entwickler Gearbox Software im Rahmen der Spielemesse PAX East nämlich

Borderlands: The Pre-Sequel an. Studioleiter Randy Pitchford schwieg sich dabei eisern über ein mögliches (wir würden sagen: hochwahrscheinliches) **Borderlands 3** aus und verwies geduldig darauf, dass die Fans von **Borderlands** einen PC oder eine »alte« Konsole besäßen. Für diese Plattformen wird das **Pre-Sequel** demnach erscheinen, nicht aber für PS4 und Xbox One. Aus diesem Grund wird auch die PC-Fassung keine großen Techniksprünge machen. Das neue Spiel ist bewusst keine Evolution der Reihe, und deshalb heißt es auch nicht **Borderlands 3**. Es soll einfach »nur« mehr Ballerspaß für Serienfans bieten. Erneut gibt es praktisch unendlich viele zufallsgenerierte Waffen, die Rollenspielelemente bleiben beim Alten und wieder können wir koopera-

tiv mit bis zu drei Freunden spielen. Gearbox selbst ist allerdings nur zum Teil in die Entwicklung involviert. Während das texanische Studio zwar die Rechte an der Marke besitzt und den Entstehungsprozess von **The Pre-Sequel** kreativ begleitet, wird die eigentliche Arbeit von 2K Australia gemacht. Als das Team aus Down Under mit den Gearbox-Designern zusammensaß und man gemeinsam überlegte, wie so ein neues altes Spiel aussehen könnte, einigte man sich rasch auf zwei Dinge: Endlich sollten Spieler den Mond über dem Planeten Pandora erkunden, und außerdem sollte es ein Wiedersehen mit Handsome Jack geben, dem charismatischen Bösewicht des zweiten Teils.

Da Handsome Jack am Ende von **Borderlands 2** gewissermaßen unpässlich wird, versetzt 2K Australia die Handlung des neuen Spiels kurzerhand zwischen die beiden bisherigen Serienteile. Ergo der Titel **The**

Pre-Sequel. Es handelt sich also um eine Fortsetzung des ersten **Borderlands**, und um einen Vorgänger des zweiten. In dieser Zwischenepisode sind wir wie bereits erwähnt vor allem auf Pandoras Mond unterwegs – Spaziergänge auf der staubigen Oberfläche und niedrige Schwerkraft inklusive. Im Spielverlauf schlüpfen wir in die Rolle von vier »neuen« Helden, allesamt mit brandneuen Fertigkeiten und Talentbäumen ausgestattet. Und diesmal arbeiten wir

nicht gegen, sondern für Handsome Jack. Der ist nämlich aus der Mondbasis des mächtigen Konzerns Hyperion rausgefliegen und will da unbedingt wieder rein. Wir ebenen ihm also den Weg zu seiner Rolle als Hyperion-CEO und Superbösewicht. Die vier Helden sollten Serienkennern übrigens schon bekannt sein. Wir spielen etwa die Gladiatorin Athena, die wir bereits aus der DLC-Episode **The Secret Armory of General Knoxx** für das erste **Borderlands** kennen,

Wir spielen Claptrap

Die hier gezeigten Bilder stammen von 2K Games und wurden offensichtlich **etwas geschönt**.



Nicht nur unsere Spielfiguren können das neue **Jetpack** benutzen, auch die Gegner flitzen damit durch die Luft.



Hier schleudert Athena ihre **aufgeladene Aspis** auf einen Gegner. Durch ein Upgrade kann der Schild auch mehrere Widersacher erwischen.



Auf dem Mond Pandoras bekommen wir es mit einigen neuen **Gegner-typen** wie diesen bis-sigen Gesellen zu tun.



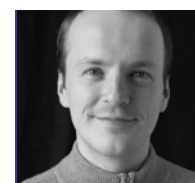
damals als Auftraggeberin. Die taffe Dame ist der einzige Charakter, den uns die Entwickler genauer vorstellen. Im Kampf nutzt sie die sogenannte »Kinetische Aspis«, eine Art Rundschild, wie man es etwa von Captain America kennt. Damit kann sie für kurze Zeit eintreffenden Schaden aufsaugen und dann den so aufgeladenen Schild auf ihre Gegner schleudern. Durch den Einsatz von Skillpunkten lassen sich obendrein diverse Passivfertigkeiten und Zusatzeffekte für die Aspis aktivieren. In einer Demo zeigt man uns den Phalanx-Fertigkeitsbaum, der auf das Tanken und Heilen ausgelegt ist. Es scheint also erneut einige Synergieeffekte zu geben, die das kooperative Zocken bereichern. Wir hoffen, dass diese Design-Entscheidung auch bei den anderen Kämpfern reflektiert wird und eine vielfältige Charakterentwicklung ermöglicht.

Die Luft wird knapp

spiel sieht aus und spielt sich offenbar genau so, wie wir das aus den letzten beiden Spielen kennen. Das Ballern mit den zufallsgenerierten Waffen, die von getroffenen Feinden aufsteigenden Schadenspunkte oder die zynischen Funksprüche Jacks kennen wir noch gut aus **Borderlands 2**. Dennoch gibt es Neues, etwa den Schauplatz auf Pandoras Mond. Zwar wirken die Architektur der Raumbasen oder die staubigen Täler des Trabanten nicht spektakulär, dafür hüpfen wir dank der niedrigen Schwerkraft deutlich weiter als zuvor und können nun sogar Doppelsprünge ausführen, mittels Jetpack über kurze Strecken gleiten oder eine Stampfattacke ausführen. Und dann ist da noch die Sache mit dem Sauerstoff.

Weil der Mond Pandoras keine Atmosphäre besitzt, gibt es dort natürlich auch keine Luft zum Atmen. Dieses Problem behebt das neue Oxi-Pack, das wir zusätzlich zu unserem Schildgenerator ausrüsten. Das Gadget erzeugt eine Schutzatmosphäre über dem Kopf unserer Spielfigur und bringt je nach Modell verschiedene Zusatzeffekte mit sich, kann also beispielsweise unsere Stampfattacke mit Elementarschaden aufwerten. Unser Vorrat an Sauerstoff wird in Außenarealen langsam aufgebraucht und dient obendrein als Antrieb für das Jetpack. Neue Luft dürfen wir gefallenen Gegnern abluhsen, in Schränken, Tresoren und Kisten finden oder an speziellen Generatoren nachtanken. Die erzeugen ein kugelförmiges Kraftfeld, das eine atembare Atmosphäre sicherstellt. In solchen Kraftfeldern funktionieren übrigens Feuerwaffen besonders gut, schließlich benötigen sie Sauerstoff für die Verbrennung. Neue Waffentypen gibt es auch. Frostwaffen verlangsamen Gegner oder frieren sie komplett ein. Laser wieder-

um feuern diverse Energiestrahlen ab: Wir entladen etwa unruhig wabernde Plasmastrahlen oder feuern ungenaue Salven kurzer Lichtbolzen. Auch wenn sich ein paar neue Ideen in die bekannte Mechanik geschlichen haben, serviert uns 2K Australia nur die Extraportion eines sehr vertrauten Spielprinzips. Das muss freilich nicht schlecht sein, sofern der Mondfeldzug auch durchweg unterhält und immer wieder überrascht. Denn wenn sich der Gag mit dem schwerelosen Mond schnell abnutzt, hätte es wahrscheinlich auch gereicht, das **Pre-Sequel** als DLC-Episode zu veröffentlichen. Wir bleiben also gespannt. **SST**



Eine Extrawurst

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Zunächst war ich ganz schön baff, ja regelrecht vor den Kopf gestoßen. Da kommt kein **Borderlands 3**, sondern einfach nur mehr von **Borderlands 2**. Keine tolle neue Optik, keine bahnbrechenden neuen Mechaniken, kein großer neuer Serienteil. Nein, da kommt einfach nur eine Extrawurst, die den Eigengeschmack der Vorgänger beibehält. Aber je länger ich darüber nachdenke, desto mehr freude ich mich mit dem Gedanken an. Denn die **Borderlands**-Formel funktioniert, der irre Humor der Reihe kam schon in den ersten, mir gezeigten Spielszenen prima durch, und das Projekt ist für das bislang noch vergleichsweise unerfahrene 2K Australia durchaus beherrschbar. Ich würde wetten, dass Gearbox selbst schon längst an **Borderlands 3** arbeitet. Wenn dieses **Pre-Sequel** die Wartezeit darauf mit dem gebotenen **Borderlands**-Stil angemessen überbrückt, dann soll mir das nur recht sein.

Potenzial: Gut



**Michael Trier,
Chefredakteur**

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Start der vierten Staffel

Game of Thrones. Es geht wieder los!

Zuletzt gehört Alte Blue Note-Jazz-Alben auf meinem fast genau so alten Thorens.

Zuletzt gedacht Endlich April, endlich wieder TÜV, die Motorrad-Saison kann kommen!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Schon nach kurzer Zeit komme ich von der Hauptquest-Autobahn ab und entdecke im Hinterland faszinierende Landschaften – auch für Solo-Spieler toll!

★★★★★

Reaper of Souls SO muss Diablo sein! Und so hätte es von Anfang an sein müssen.

★★★★★

Dark Souls 2 Argh! Oh? Slash! Grmpfl.

★★★★

**Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion**

micha@gamestar.de

Zuletzt gedacht Wer füllt eigentlich Michas Teamseite aus, während er im Urlaub ist?

Zuletzt gesehen Wie attraktiv dieser André Peschke doch ist. Mann, was für ein Kerl!

Zuletzt gelesen Artikel von André Peschke. Mann, wie der schreibt!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Spiele ich vielleicht gerade. Auf der Couch. Weil ich nämlich im Urlaub bin! Juhu!

★★★★

Reaper of Souls Spiele ich vielleicht gerade.

An einem Strand. Weil ich Urlaub habe!

★★★★

Dark Souls 2 Spiele ich vielleicht gerade.

Tanzend. In einem Biergarten. Warum? Genau!

★★★★



**Jochen Gebauer,
Leitender Redakteur**

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Andy Carpenter-Reihe von David Rosenfelt. Ein »guilty pleasure«, wie die Engländer sagen würden.

Zuletzt gesehen ALF mit meiner Nichte.

Zuletzt gedacht Frühling! Grillen!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Endlich mal wieder ein Online-Rollenspiel, bei dem ich nicht nach zwei Wochen die Maximalstufe erreicht habe.

★★★★★

Reaper of Souls Macht das Spiel zwar besser, ich bleib trotzdem bei Diablo 2.

★★★

Dark Souls 2 Der hohe Schwierigkeitsgrad stört mich nicht. Die rudimentär-fragmentarische Geschichte schon.

★★★★

**André Peschke,
Redakteur**

andre@gamestar.de

Zuletzt getrunken Whale Tale Pale Ale. Ja, nur wegen dem Namen. War ganz okay.

Zuletzt gesehen 170 der 274 offiziellen Videos zu Star Citizen. Das war mein Flug nach Boston.

Zuletzt gedacht Wer füllt Michas Teamseite aus, während er Urlaub hat? Ich mach das mal!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Nach den ersten zehn Stunden wird es viel besser, sagt man. Zu lang.

★★★★

Reaper of Souls Ich vermisste das Auktionshaus! Haha, nur Spaß! Gutes Addon!

★★★★

Dark Souls 2 Bisher komme ich nicht rein. Der erste Teil hatte ein Flair im Design, das mir hier bisher fehlt. Außerdem ist die Technik Grütze.

★★★



GameStar

**Heiko Klinge,
Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Den Start der 4. Staffel von Game of Thrones. Schon wieder Gänsehaut.

Zuletzt gehört LostAlone: »Shapes of Screams« – per Crowdfunding unterstützt, nun sehr glücklich über das Ergebnis (und das signierte Cover).

Zuletzt gedacht Wie unfassbar großartig FTL doch auf dem iPad funktioniert!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Mir gefällt die Liebe zum Detail, mich nerven die anderen Spieler.

★★★

Reaper of Souls Woohoo, ein legendärer Gegenstand! Noch einer! Und wieder einer!

★★★★★

Dark Souls 2 Ich mag Herausforderungen, aber lasse mir nur ungern freiwillig die Fresse polieren.

★★★



GameStar-Leser fragen Heiko Klinge

Wie gut stehen die Chancen, dass wir wieder deinen VfL Wolfsburg in einem GameStar-Test sehen?

Die Fußball-Manager-Serie von EA Sports ist auf jeden Fall bis auf Weiteres tot. Ob Sega je die Bundesliga-Lizenz bekommt und so den großartigen Football Manager endlich nach Deutschland bringen kann, steht ebenfalls in den Sternen. Meine größte Hoffnung ist derzeit Kalypso, denen die Anstoss-Lizenz gehört und die zumindest schon mal öffentlich nach einem Entwicklerstudio gesucht haben. Macht hinne!

Hast du auch im echten Leben einen »selbstverständlich geplanten Crash« verursacht?

Nun, meist lege ich mich mit dem Fahrrad doch eher ungeplant aufs Fressbrett, bevorzugt bei Glatteis. Wobei, da war vor 32 Jahren dieses Kindergartenkind, das ich nicht ausstehen konnte und dessen Sandburg zufällig genau in der Route meines Offroad-Kettcars lag ...

Welchen Job hättest du heute vermutlich, wenn du nicht bei der GameStar gelandet wärest?

Tatsächlich bin ich gelernter Bankkaufmann und hätte beinahe angefangen, ernsthaft Wirtschaftsinformatik zu studieren. Wahrscheinlich würde ich also irgendwie mit Banking-Software rumhantieren. Was für eine gruselige Vorstellung!



**Sebastian Stange,
Redakteur**

sebastian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Iain Banks. »Förchtbar Maschien.« So viel Potenzial, dennoch Murks!

Zuletzt gekocht Lammeintopf mit grünen Bohnen nach Mutters Rezept. Großartig!

Zuletzt gedacht Gibt es in der Spielebranche Jobs, bei denen ich im Sommer den Tag über draußen in der Sonne sein kann? Da muss doch was zu machen sein!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Ein verdammt gutes Online-Rollenspiel. Achtung, Suchtgefahr!

★★★★★

Reaper of Souls So gut! Suchtgefahr!

★★★★★

Dark Souls 2 Puh, Gott sei Dank bin ich schnell frustriert. Nicht die geringste Suchtgefahr!

★★★



Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

florian@gamestar.de

Zuletzt gehört Papa, Panzer putt gemacht! Ähem, ja... wo kommst Du denn her? Die sind ganz lieb die Panzer und gleich wieder heile ;-)
Zuletzt gelesen Nix, Lampe am Kindle kaputt.
Zuletzt gedacht Wie protestlos man sich doch die totale Überwachung gefallen lässt.

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Die Instanzen sind besser als erwartet, mir fehlt aber die Zeit.

★★★★

Reaper of Souls Ich mag Torchlight 2 einfach lieber, aber mit dem Addon holt Diablo 3 auf.

★★★★

Dark Souls 2 Ich habe mir extra eine PS3 für Demons Souls gekauft und warte sehnsüchtig auf Dark Souls 2 für PC – ich liebe die Serie!

★★★★★

Petra Schmitz,
Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen Longmire. Western im Jetzt in Wyoming. Will das Haus der Hauptfigur haben. Und die entsprechende Aussicht.

Zuletzt gehört Meinen eigenen Gesang morgens im Auto. Kann ich leider niemandem guten Gewissens empfehlen.

Zuletzt gedacht Welche Quest zuerst?

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Je mehr ich's spiele, desto superer finde ich es. Weh mir!

★★★★★

Reaper of Souls Sehr gut. Aber wann kommt das Addon für die PlayStation 3?

★★★★★

Dark Souls 2 Ich hab noch immer viel zu große Angst vor der Serie.

★★★



Florian Heider,
Redakteur

flo@gamestar.de

Zuletzt gesehen Hannibal – Die Serie. Gute Darsteller, aber gegen Ende der ersten Staffel fehlt dem Ganzen ein wenig Fleisch (höhö).

Zuletzt gehört Baulärm vor meinem Haus. Wenn die wertigen Herren weiter bohren, landen sie noch in China, da bin ich mir sicher!

Zuletzt gedacht Warum kann ich eigentlich nicht aufhören, Dark Souls 2 zu spielen?

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Ich kann nur relativ wenig damit anfangen, da mich weder MMOs noch die Elder Scrolls-Reihe reizen.

★★★

Reaper of Souls Mehr Diablo? Her damit!

★★★★★

Dark Souls 2 Pflichtkauf für Hardcore-Zocker!

★★★★★

GastStars

Martin Deppe

Historywas? Genau das werden viele denken, wenn sie die Hall of Fame von Martin lesen. Aber Martin weiß, wovon er redet. Als der olle Schinken (das Spiel!) rauskam, war Martin nämlich schon Student.



Benjamin Danneberg

Benjamin spielt für den Ebenherz-Pakt. Pfui, pfui und nochmal pfui! Aber das immerhin spielt er so gut, dass er zusammen mit Petra den Vorabtest zu ESO gestemmt hat. Ach ja, lang lebe das Aldmeri Dominion!



Maurice Weber

Wir warten ja nur darauf, dass man bald im Lexikon neben dem noch einzutragenden Eintrag »Action-Rollenspieler« ein Bild von Maurice sehen wird. In diesem Monat hat er Bound by Flame getestet, der Action-Rollenspieler, der!



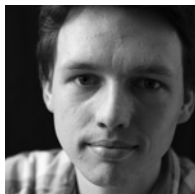
Christian Weigel

Christian wird das gleiche Schicksal wie Maurice ereilen. Nur mit Rundenstrategie. Um das Bild im Lexikon wird er sich allerdings mit Rüdiger Steidle (nicht in diesem Heft) zoffen müssen. In diesem Heft dafür der Test von Christian zu Warlock 2.



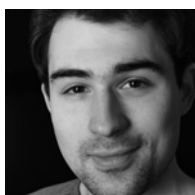
Christopher Reimers

Praktikant Christopher hat jetzt endlich Internet in seiner Übergangsbude. Was das gedauert hat, was das eine Hühnerei war! Und seitdem spielt er wieder Online-Rollenspiele. ESO, um genau zu sein. Deswegen war er unser Mann für das Addon-Special.



Dimitry Halley

Praktikant Dimi freute sich zuerst wie ein Schnitzel, als wir ihm Deus Ex: The Fall in die Hand gedrückt haben. Die Freude währte nicht lange und gipfelte in einer geschriebenen Watsche. Nicht für, sondern von Dimi. Für Deus Ex: The Fall.



Team



Johannes Rohe,
Trainee

johannes@gamestar.de

Zuletzt gesehen Massenweise Folgen Top Gear. Britischer Humor ist einfach klasse.

Zuletzt gelesen Den Cheater-Report in unserer letzten Ausgabe. Seitdem sind Multiplayer-Shooter nicht mehr das gleiche.

Zuletzt gedacht Cheater! Überall Cheater!

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Ich kann mich Nils nur anschließen: Online-Rollenspiel lassen mich kalt, da können sie noch so hübsch sein.

★★

Reaper of Souls Nette Abwechslung von cheaterverseuchten Multiplayer-Shootern.

★★★★

Dark Souls 2 Dieses Kampfsystem in einem Römer-Setting, das wäre fein.

★★★★



Nils Raettig,
Redakteur

nils@gamestar.de

Zuletzt gesehen Mehr oder weniger gut geglättete Kanten.

Zuletzt gelesen Adler-Olsen statt Fantasy. Ich kann den Hype durchaus verstehen.

Zuletzt gedacht Wie viele Sterne würde ich Gone Home wohl geben...

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online MMOs faszinieren mich nicht. Daran ändert auch (T)ESO nichts.

★★

Reaper of Souls Kein Render-Video am Aktende? Das ist ja wie ein Blizzard ohne Schnee!

★★★

Dark Souls 2 Überzeugt mich in Sachen Leveldesign und Technik nur bedingt, ist aber dennoch ein (sehr) gutes Rollenspiel.

★★★★

Jan Purruker,
Redakteur

jan@gamestar.de

Zuletzt gehört Death Threatz von Mc Eiht. Old-School-West-Coast-Hip-Hop vom Feinsten.

Zuletzt gesehen Snowpiercer. Schwache Schauspieler aber insgesamt besser als erwartet.

Zuletzt gedacht Du darfst beim Schreiben nie wieder das Zwischenspeichern vergessen. Mein Mantra für die nächste Ausgabe.

Meine Meinung zu:

The Elder Scrolls Online Einzeln gefällt mir Gothic besser und im Netz bleib ich bei WoW.

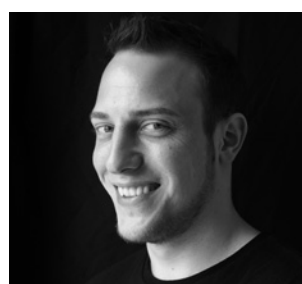
★★

Reaper of Souls Blizzardspiele kauf ich eigentlich blind. Aber Diablo 3 hat enttäuscht.

★★★

Dark Souls 2 Ich bin nur sechs mal gestorben in fünf Minuten Spielzeit. Danach hat's gereicht.

★★



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	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
2	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic Entertainment	12/13	91	9	10	7	10	9	8	10	10	10	8
3	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	04/14	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
4	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
5	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
6	Diablo 3: Reaper of Souls	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	05/14	85	8	9	8	9	9	8	8	7	10	9
7	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	05/14	85	6	9	9	10	7	10	6	9	9	10
8	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
9	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	13/13	85	7	7	8	9	8	10	7	10	9	10
10	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
11	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
12	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
13	Das Schwarze Auge: Memoria	Adventure	Daedalic Entertainment	10/13	85	8	9	8	10	9	7	10	8	9	7
14	Antichamber	Puzzlespiel	Alexander Bruce	04/13	84	7	7	10	10	10	6	10	10	10	4
15	Forced	Action-Rollenspiel	BetaDwarf	02/14	84	8	8	7	9	8	9	8	10	10	7

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 / Endspiel
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	Versus Evil/Stoic	02/14	83	8	8	7	10	9	8	7	8	9	9
10	Warlock 2: The Exiled	Rundenstrategie	Paradox/Ino-Co Plus	05/14	81	7	7	8	9	8	10	8	8	9	7

Sport-Charts

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

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

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

über 90 Absolutes Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 59 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 25.3.2014
PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren

Diablo 3
Reaper of Souls

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Beutehatz motiviert monatelang.«

2

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Battlenet MULTIPLAYER-SPASS 100+ Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Der Abenteuer-Modus bringt noch mehr Langzeitspaß für die Koop-Monsterjagd.«

4
GRAFIK

- schicke Kampfeffekte
- beeindruckende Schauplätze in Akt 5
- flüssige Animationen
- großartige Lichtstimmung
- aus der Nähe detaillierte Texturen
- generelle Polygonarmut

SOUND

- wuchtige Sound-Kulisse
- sehr gute englische Sprecher
- ordentliche deutsche Sprecher
- stimmungsvolle Orchestermusik ...
- ... aber meist zu zurückhaltend

BALANCE

- zehn gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- Grund-Monsterstärke passt sich dem Heldenlevel an
- Frustrationsmomente durch Zufalls-Elitenmonster
- Magier noch viel zu stark

ATMOSPHÄRE

- düstere Stimmung weckt Diablo-Nostalgie
- liebevoll gestaltete Gebiete
- Begleiter-Kommentare und Nebenquests
- statische Dialoge

BEDIENUNG

- bewährte und reibungslose Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Hotkeys
- prinzipiell gute Menüstruktur
- Talentmenü aber umständlich

UMFANG

- neuer Akt mit fünf Stunden Spielzeit
- vielfältige zufalls-generierte Gebiete
- Abwechslung durch Abenteuermodus
- nur eine (mäßig einfallsreiche) neue Klasse

QUESTS

- hervorragende Bosskämpfe
- Miniquests und Ereignisse
- Kopfgelder
- Nephalem-Portale mit neuen Kombinationen ...
- ... aber immer gleichem Schema
- enttäuschendes Finale

CHARAKTERSYSTEM

- neue Fähigkeiten bis Höchststufe 70
- Vielfalt reizt zum Experimentieren
- Begleiter
- kaum Individualisierung
- winzige Paragon-Boni

KAMPFSYSTEM

- effektvolle, spannende und vorbildlich flüssige Monsterjagd
- einfallsreiche und individuelle Gegnertypen im fünften Akt
- viele Kampfstile möglich

ITEMS

- erzeugen klassische Sammelsucht
- größere Vielfalt nützlicher Attribute
- Mystikerin erlaubt Anpassung
- viele einfallsreiche legendäre Gegenstände ...
- ... aber auch viele langweilige

5
6

7
8

85
SPIELSPASS
 Preis/Leistung: Sehr gut
 SPIELZEIT 100+ Stunden

MINIMUM C2 Duo E4300
 A64 X2 1400+ AMD, Geforce 7800
 1,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E4300
 A64 4400+ AMD, Geforce 8800GT
 1,5 GB RAM, 12 GB Festplatte

OPTIMUM Duo E5600
 A64 X2 6000+ AMD, Geforce 9800GT
 2,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

The Elder Scrolls Online

Endlich wieder ein MMO, das richtig viel Zeit kostet. Ob es sich lohnt und auch die Fans der Solospiele anspricht? Wir sagen (vorab): Ja! Von Benjamin Danneberg und Petra Schmitz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**

Termin: **4.4.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch, Deutsch** Preis: **50 Euro plus monatlich ca. 13 Euro**

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

Die bisherigen Teile der **Elder Scrolls**-Reihe faszinierten uns vor allem durch eine große, freie Welt, die wir bereisen und erkunden durften, durch ein vielschichtiges Skillssystem und jede Menge Quests und Geschichten, die es zu erleben galt. Dem rau-

en Charme von **Skyrim** erlagen Millionen von Spielern, und der Drang, die **Elder Scrolls**-Welt Tamriel gemeinsam mit Freunden bereisen zu dürfen, wurde immer größer. Die Ankündigung von **The Elder Scrolls Online** bedeutete für viele deswegen die Erfüllung eines lang gehegten Wunsches. Nun ist **ESO** (Kurzform) erschienen, und wir haben bereits

weit über 200 Stunden darin verbracht. Warum das Online-Rollenspiel trotz eines zähen und informationsarmen Einstiegs definitiv etwas für **Skyrim**-Liebhaber ist, das erklären wir Ihnen jetzt. Allerdings noch ohne finale Wertung, denn Achtung: **ESO** ist ein Spiel, das viel Zeit benötigt, vor allem, wenn wir uns auf die Geschichten einlassen und nicht



⊕ Stärken

- + fantastische Questgeschichten
- + exzellente Vertonung, auch auf Deutsch
- + tolle, atmosphärische Landschaften
- + motivierendes Erkunden
- + tiefes Charakter- und Handwerkssystem

⊖ Schwächen

- generell zu wenig Informationen zu Mechaniken
- knapp gehaltenes Interface
- unbefriedigendes Auktionshaussystem
- Lags und Questbugs

Die Hauptquest führt uns immer mal wieder zurück nach **Kalthafen**, in Molag Bals finstere Reich. Hier kämpfen wir mit zwei verbündeten NPCs, um einen weiteren wichtigen Charakter aus den Fängen des Erzbösewichts zu befreien.



In den **öffentlichen Dungeons** kommt man dank der hohen Spieleranzahl auch als Solist klar, in den **Story-Verliesen** ist eine feste Gruppe oberste Pflicht.

eine weitere, komplexere Quest. Zudem sind die Sammeleien meistens fix erledigt – zumindest wenn das Phasing (eine Technologie, die jedem Spieler eine eigene, sich verändernde Welt zeigt) funktioniert wie geplant. Leider zanken sich ab und zu Spieler um Questgegenstände, bei denen das Phasing versagt. Das sollte so nicht sein und wird hoffentlich bald repariert. Abseits solcher Probleme gibt es aber ganz hervorragend geschriebene Geschichten zu erleben, in denen wir den etwas unglücklichen Hauptdarsteller eines Theaterstücks mimen, in denen wir als harmloser Händler verkleidet Diebstähle unter den Augen der Wachen begehen müssen, in denen wir der zukünftigen Waldkönigin als Freund beistehen, um aus ihr die Frau zu machen, die der mystische Valenwald braucht. Ziemlich oft werden wir vor knallharte Entscheidungen gestellt: Pusten wir einem reuigen Schuft das Licht aus oder nicht? Helfen wir dem einen und lassen den anderen dafür sterben? Ist eine längere Geschichte beendet, verändert sich die Welt für uns nachhaltig. Wo vorher noch der Feind die Burg besetzt hielt, sind jetzt wieder die Truppen der Verbündeten am Start. Wo eben noch gekämpft wurde, herrscht jetzt Frieden. Das gibt uns ein Gefühl für die Sinnhaftigkeit unseres Handelns – und das, obwohl an jeder Ecke andere Helden sehr wahrscheinlich gerade genau dasselbe machen wie wir.

Zu Beginn von **ESO** wählen wir wie für ein MMO üblich im Charakterbaukasten. Die

Einstellungen für das Aussehen unseres Helden sind umfangreich und detailliert. Neun Rassen aufgeteilt in drei verfeindete Fraktionen mit eigenen Abenteuergebieten und vier Klassen gibt's zur Auswahl, jede Klasse mit drei zugehörigen Skillbäumen. Schon trampeln über-eifrige Spieler in die Falle: Wer sich nicht vorher mit seiner Klasse auseinandergesetzt und seine Rasse darauf abgestimmt hat, stellt später Effektivitätseinbußen fest. Aber das ist nur eine vergleichsweise kleine Hürde. Dass die großen Nord aus dem Ebenherz-Pakt nicht die besten Schleicher der Welt sind, kann sich jeder, der schon mal ein Rollenspiel angefasst hat, auch so denken. Das Skillssystem ist eine Freude für Charakterstrategen und gleichzeitig für den MMO-Neuling nicht so komplex, dass er überfordert wird. Neben den Klassen-Skillbäumen warten weitere für jede der sechs Waffengattungen, es gibt Fähigkeiten für die Seelensteinmechanik (Seelensteine werden für Wiederbeleben und Verzauberungen benötigt), für die Krieger- und Magiergilde, fürs PvP in Cyrodiil sowie fürs Handwerk. Wem das nicht reicht, der versucht, Werwolf oder Vampir zu werden (in den jeweils letzten Gebieten der Fraktionen nachts an der richtigen Stelle Vampire oder Werwölfe jagen, sich von richtigen Gegner beißen lassen, anschließende Quest erledigen, fertig), was nochmal eigene Fertigkeitenslinien mit sich bringt. Die Viel-

falt ist überwältigend und bietet genug Stoff, um sich stundenlang allein mit dem Heldenbau auseinanderzusetzen. Aber keine Angst: Auch unter Verwendung weniger Fertigkeitenslinien lässt sich ein Charakter zusammenbasteln, der ohne zeitintensives

Feintuning seinen Mann steht. Außerdem können wir über 300 Fertigkeitenspunkte ergattern. Wollen wir also später unseren

Nahkämpfer anders auslegen oder ihn gar zum Heiler umfunktionieren, so haben wir irgendwann genug Punkte zur Verfügung, um genau das zu tun – oder worauf wir sonst gerade Lust haben.

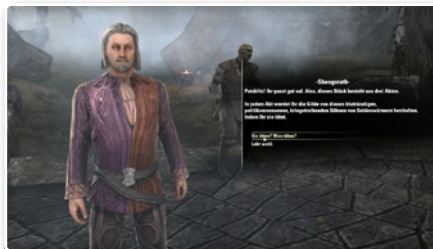
Wir können Fertigkeitenspunkte ergattern? Was soll das denn heißen? Gibt's die nicht einfach bei Stufenaufstiegen? Ja, und als Belohnung für längere Questreihen und durchs Suchen und Finden von sogenannten Himmelsscherben, die überall versteckt sind und das Erkunden doppelt motivierend machen. Überhaupt: Wer nur stumpf den Wegen folgt, verpasst eine Menge cooler Sachen. Für das Entdecken neuer Schauplätze wie Ruinen oder Dörfer gibt's jede Menge Erfahrung. Darüber hinaus finden wir Rohstoffe, unzählige Bücher (von denen einige neue Ränge in unseren Skillbäumen ausspucken), verschlossene Kisten und vergrabene Schätze. Während wir bei den Truhen gegen die Zeit Zylinder einrasten lassen müssen, sind die Schatzkarten den Edward Kenways der

300 Fertigkeitenspunkte

Der Zirkus des fröhlichen Abschlachtens: eine Beispielquest



In der Magiergilde sollen wir einen alten Folianten lesen und enträtseln, mit dem die Gelehrte Valeste nicht klarkommt. Der **Foliant** allerdings transportiert uns beim Durchblättern in eine Parallelwelt.



Dort treffen wir auf **Sheogorath**, den daedrischen Prinzen des Wahnsinns. Der will, dass wir in einem von ihm geschriebenen (hust) Theaterstück (hust), mögliche Gefahren von den Magiern fern halten.



Die Gefahren lauern in Gestalt unserer Verbündeten. **Elfenkönigin Ayrenn** etwa, die eigentlich eine ganz reizende Dame ist, wird als jähzornige Zippe dargestellt, die mit Vorliebe harmlose Magier brutzelt.

Die Fraktionskämpfe



① Im **PvP** treten die drei Fraktionen gegeneinander an. Man kloppt sich um Burgen, Gehöfte, Minen und grundsätzlich um die Vorherrschaft auf der **Karte**. ② Auf einer für unseren Geschmack leicht zu riesigen Karte. Zwar kann man zwischen den eigenen Burgen via Teleport schnellreisen, sofern die Routen nicht unterbrochen sind, aber wenn's dann zum Feind geht, reitet man sich schon mal den Heldenpo wund. Beim Ziel angekommen, wird's dann allerdings im Regelfall fetzig. Zig Helden versuchen, die **Mauern** der Gegner zu Fall zu bringen. ③ Besonders spannend: wenn man einer Fraktion eine Elder Scroll klaut, und die in eine eigene Burg tragen will. Der Träger der Rolle kann nicht reiten und sich nicht tarnen. Außerdem wird er mit einem gut sichtbaren **Lichtstrahl** markiert. Die Schriftrollen stehen für Boni, die fraktionsweit greifen und nicht nur im PvP.

Karibik (**Assassin's Creed: Black Flag**) ein Begriff: Eine Handzeichnung deutet an, wo der Schatz liegt, den richtigen Buddelplatz müssen wir aber selbst finden. Das bringt erstaunlich viel Spaß und gute Beute. Die wartet auch in den öffentlichen Dungeons beim jeweiligen Boss. Allerdings sind die öffentlichen Dungeons hin und wieder so voll, dass es Gruppen nerven könnte. Einsame Wölfe hingegen freuen sich über die Unterstützung durch unbekannten Mitspieler. Für Gruppen empfehlen sich ohnehin eher die Story-Verliese, in denen wir zu viert richtig heftige Gegner plätten müssen.

Außerdem wartet nicht unbedingt hinter jeder unbekannten Ecke in **ESO** eine neue

Quest, aber vielleicht eines der besonderen Monster, die hin und wieder schicke Set-Items ausspucken. Oder wir entdecken einen sogenannten Dolmen, einen der Anker, mit denen Molag Bal den Kontinent Tamriel an Kalthafen ranziehen will. An den Dolmen gibt's auch wieder ordentlich Monster zu verdreschen. Blöd: Die Monsterstärke bei diesen Events skaliert nicht nach oben, wenn mehr Spieler mitmischen. Das kriegten **Rift** und **Guild Wars 2** deutlich besser hin.

Die Klopptereien von **ESO** spielen sich sehr dynamisch und fast alle Fähigkeiten können wir in der Bewegung ausführen. Fünf Fertigkeiten plus Spezialattacke dürfen wir pro Waffenset ausrüsten. Mit Stufe 15 kommt

ein zweites Waffenset hinzu, auf das jederzeit, auch im Kampf, gewechselt werden kann. Anfangs können mehr als zwei Feinde eine Herausforderung sein. Später sind die einzelnen Bosse am Ende von Questreihen eine echte Hausnummer, allerdings mangelt es bei einigen an vernünftigem Balancing, zum Beispiel wenn sie gegen jegliche Kontrolle immun sind und gleichzeitig heftigste Kellen verteilen. Sind wir auf Kontrolle spezialisiert, müssen wir uns Hilfe suchen. Eigentlich keine schlechte Sache in einem MMO – da das Leveln durch die Quests aber stark solo-orientiert ist, kann das schon mal frustrierend sein. In Verliesen und im PvP (insbesondere in größeren, unübersichtlichen Kämpfen) zeigt sich eine

Insbesondere die Aufgaben der Magiergilde haben einen großen Unterhaltungswert, nicht zuletzt wegen unseres Lieblingsbösewichts Sheogorath. Damit Sie einen Eindruck davon bekommen und auf keinen Fall die Hatz nach magischen Büchern links liegen lassen, hier eine Beispielquest.



Blödsinn, Sheogorath hat allerdings einen etwas gewöhnungsbedürftigen Humor und zwingt uns, die **Schauspieler** zu töten. Während wir »fröhlich« abschlachten, schaut der Wahnsinnsprinz amüsiert zu.



Nachdem wir in drei Akten allen Fraktionen so richtig auf die Glocke gegeben haben, will sich **Sheogorath** billig aus der Affäre ziehen. Angeblich sei unsere Darstellung lustlos gewesen. Jaja ...



Zum Schluss bekommen wir doch eine Belohnung: ein Buch mit dem Titel »**Robbers Gemüsegarten**«. Obwohl wir uns geweigert haben, ein Häppchen Käse mit Sheogorath zwischen den Akten zu nehmen.

Endgame-Nachschub



Zenimax hat bereits für Ende April die erste große Erweiterung für ESO angekündigt, nämlich die Abenteuerzone **Kargstein**. Bis man die betreten kann, muss man allerdings erst mal Stufe 50 gestemmt und dann noch den Veteranenrang 10 erreicht haben, uff! Kargstein soll Quests, Verliese und Herausforderungen für Vierer- und Zwölfergruppen anbieten. Und passend zum Rest von ESO auch wieder ein neues Kapitel in der Handlung aufschlagen. In Kargstein geht's um verschwundene Sternbilder.

weitere eklatante Schwäche darin, dass man Gegner nicht fest aufschalten kann. Fokussieren wird deshalb teilweise zum Glücksspiel, und im Gewühl trifft ein Skill gern mal den falschen Gegner.

Gegen einzelne starke Gegner merkt man dem Kampfsystem allerdings auch seine Qualität an: Machen wir mehr als einen Fehler oder geraten aus dem Konzept, wird's gefährlich oder wir beißen gleich ins Gras. Unser Ableben wird aber auch gern durch Bugs oder Lags verursacht – zu häufig für unseren Geschmack, hier muss nachgebessert werden. Zenimax könnte beispielsweise

se den europäischen Megaserver wirklich nach Europa verfrachten. Noch spielen wir nämlich mit einem Umweg über die USA. Sind wir tot, können wir uns mit einem Seelenstein an Ort und Stelle wiederbeleben. Das macht den Charaktertod ziemlich beliebig – bis auf die Beschädigung der Ausrüstung (was auch beim Kämpfen passiert) gibt es keine Konsequenzen. Vorteil: Der Spielfluss wird kaum unterbrochen.

Latsch, latsch, latsch, latsch ...

Waffen- und Kleidungsverzauberung, die daraus entstehen, erst durch Experimente herausfinden. Atmosphäre-Plus: Der Vorgang ist vertont.

Wie schon in **Skyrim** werden Waffen-Verzauberungen durch gefüllte Seelensteine der passenden Stufe aufgeladen. Alchemisten experimentieren ebenfalls, allerdings mit Pflanzen. Sie brauen mächtige Tränke – im Idealfall mit drei positiven Effekten. Neue Kombinationen zu entdecken – das motiviert in beiden Berufen. Der einzige Beruf, der mit einem Rezeptbuch daherkommt, ist der Versorger. Wirklich unkomfortabel ist aber: Es gibt keine Stapelverarbeitung. Und wieso sind die Wege zwischen den Craftingstationen oft so lang? Wieso sind die Laufwege in **ESO** überhaupt so lang?

ESO leidet aber auch noch unter anderen Problemen. So bleiben Quests gerne einfach mal hängen. Hin und wieder hilft ein Aus- und erneutes Einloggen, hin und wieder müssen wir warten, bis die Entwickler die Quest gesund gepatcht haben. Gemeinsames Questen ist in der Levelphase bis Stufe 50 außerdem nur sinnvoll möglich, wenn die Teilnehmer auf dem gleichen Queststand sind. Hat darüber hinaus ein Gruppenmitglied die (durchaus sinnvollen) Dialogoptionen der Magier- beziehungsweise Kriegergilde (Überreden oder Einschüch-



Wie ein guter Wein

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als ich das erste Beta-Wochenende mit ESO hinter mir hatte, war ich felsenfest von einem totalen Fehlschlag überzeugt. Zäh und gruppenunfreundlich – ich habe den Untergang des Spiels noch vor Release farbig postuliert. Ich gestehe: Ich habe mich geirrt. Denn ESO reift langsam, aber sicher wie guter Wein. Sein Bouquet entfaltet sich erst, wenn man sich unvoreingenommen und auch mit etwas Geduld darauf einlässt. Während des Tests ist mir immer mehr aufgefallen, wie viel Tiefe das Charaktersystem besitzt, wie enorm gut die Quests geschrieben sind und wie durchdacht sie mit der jeweiligen Umgebung harmonieren. Toll vertonte Geschichten zum Miterleben, Entscheidungen mit Tragweite. Und was das Beste ist: Die Welt verändert sich entsprechend meiner Taten! Auch das Crafting hat's mir angetan, ich kann mir jederzeit konkurrenzfähiges Zeug basteln. Der eigentliche MMO-Teil ist bisher ziemlich schwach auf der Brust, die Handelsmechanik empfinde ich – mit Verlaub! – als Gipfel schlechten Spieldesigns, und Gildenfunktionen nach Mitgliedern zu beschränken ist einfach nur blöd. Das Zusammenspiel in der Levelphase bis Stufe 50 macht aber wirklich Spaß – wenn es zustande kommt. Das macht mir Hoffnung, dass sich das Gruppenspiel zum Endgame hin entwickelt – was ein wirklich smarter Zug von Zenimax wäre. Dem fühlen wir aber noch auf den Zahn. Bis dahin hoffe ich auf weitere Bugfixes und vor allem einen echten europäischen Server, damit die Lags reduziert werden. ESO erzeugt bei mir tatsächlich echte MMO-Sucht – und niemanden überrascht das mehr als mich selbst!

Wo Beute fällt (für jeden Spieler übrigens immer eigene), da ziehen wir uns öfters um als ein Model während der Pariser Fashion Week. In **ESO** darf jeder alles tragen und mit allem kämpfen – nur eingeschränkt von der Stufenanforderung. Ein Zauberer kann in fetter Stahlrüstung rumlaufen und einen zweihändigen Monsterprügel schwingen, und der Templer putzt sich zum Bogenschützen raus. Der Individualisierung sind kaum Grenzen gesetzt – das finden wir klasse! Allerdings: Legendäre Garderobe kriegen wir nur beim Handwerker unseres Vertrauens, denn die maximale Seltenheitsstufe für Beute ist »episch«. Damit werden Crafter enorm aufgewertet, sie können jederzeit konkurrenzfähige Ausrüstung zimmern. Doof: Unsere Klamotten dürfen wir nicht färben. Und dann ist da noch die Sache mit den Eigenschaften. Für jedes herstellbare Ausrüstungsteil können bis zu acht Eigenschaften erlernt werden, von denen jeweils eine auf das herzustellende Teil angewandt werden kann (zum Beispiel ein höherer Rüstungswert). Der Haken: Die Er-



Die **Landschaften** in ESO – hier die Ostmarsch im Ebenherz-pakt – sind hervorragend gelungen.

24 SCHWERTHEUTE

Das **Set-Schwert** haben wir gebaut, jetzt werten wir es noch auf.



Wer nicht aufpasst und sich nicht konzentriert, kann auch mal an zwei an sich lächerlichen **Bären** scheitern.

tern) geskillt, verläuft dessen Quest anders als bei den Verbündeten. Und wenn wir uns in einem Dialog für etwas anderes entscheiden als unser Kumpel, dann gehen wir erst mal getrennte Wege. Muss das angesichts der Komplexität von Quests und Phasing-Technologie anders gelöst sein? Nicht unbedingt. Denn so, wie es derzeit aussieht, kommt der eigentliche MMO-Teil erst ab dem Maximallevel so richtig zum Tragen. Dinge wie die Skill-Synergien (das sind Fähigkeiten, die Verbündeten eine Option auf Stärkungen oder Zusatzschaden ermöglichen) lassen deutlich erkennen, dass ein

nicht geringer Teil von **ESO** auf das Spiel mit Verbündeten ausgelegt ist. Die Questgebiete der anderen Allianzen (zugänglich ab Stufe 50) sollen bereits besser in Gruppen als solo zu meistern sein, die Verliese haben ab Stufe 50 eine Veteranenversion, und in Kürze kommt mit Kargstein ein ganzes Gruppen-PvE-Gebiet ins Spiel (mehr dazu im Kasten auf Seite 56).

Level 50 hin oder her: **ESO** ist in einigen MMO-typischen Bereichen einfach schwach auf der Brust. Die Gildenbank ist erst ab zehn Spielern nutzbar, was kleine Gilden ausschließt. Das einzige Auktionshaus im Spiel ist das Gildenauktionshaus, das aber erst ab 50 Mann genutzt werden kann. Spieler werden damit in anonyme Riesengilden gezwungen, die von Leuten eröffnet und verwaltet werden, die auch niemand persönlich kennt. Für Online-Rollenspieler auch eher gewöhnungs- oder gar verbesserungsbedürftig: Das Benutzerinterface ist minimalisiert bis zum Gehtnichtmehr, die Lebensanzeige blendet sich nur im Kampf ein, Buffs und Debuffs gibt's nur im Charakterfenster zu sehen. Eine Minimap suchen wir vergebens, stattdessen gibt es einen Kompass samt Questtracker, der zwar gut funktioniert, uns aber nicht anzeigt, wie wir fix an unser Ziel kommen. Da stehen wir nicht selten buchstäblich wie der berühmte Ochs vorm Berg und kommen nicht drüber – oder machen alle zehn Sekunden die Karte auf. Auch dass man in Kämpfen keine Ziele (»Den Heiler-NPC zuerst!«) über Markierungen vorgeben kann, stört uns gewaltig. Die Menüs sind zwar übersichtlich angeordnet, speziell beim Inventar aber trotz Sortierfunktionen schon wieder so konsolid, dass die Übersichtlichkeit flöten geht. Mit der Addon-Schnittstelle LUA hat Zenimax die Arbeiten an Minimap & Co. zu den Fans ausgelagert. Solche Sachen gehören aber von vornherein in ein MMO – zumindest optional. So bleiben die Grundfunktionen eines MMOs an der Community hängen – das ist schlicht mangelhaft, auch wenn die Addon-Funktion grundsätzlich positiv zu bewerten ist. Die in unseren Augen zehn besten Addons finden Sie übrigens auf Seite 59 zusammengefasst und erklärt.

Mit etwas besseren Standards in den Genre-Grundbereichen, mehr Genauigkeit in den Erklärungen der Mechaniken und weniger Questbugs wäre **The Elder Scrolls Online** nur ganz wenig anzukreiden – vorausgesetzt, die MMO-Tür öffnet sich wirklich noch weiter.

Dann nämlich hätte Zenimax das Kunststück fertig gebracht, eine sehr gute Einzelspieler-erfahrung und ein Multiplayer-Erlebnis so geschickt miteinander zu verbinden, wie das vorher noch kein Online-Rollenspiel geschafft hat. Ob dem so ist, werden wir bald abschließend klären. Eines jedenfalls hat **ESO** definitiv jetzt schon bewiesen: Auch ein MMO kann ganz fabelhafte Geschichten erzählen! Benjamin Danneberg / **PET**

Aus zäh wird grandios

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich habe aus der Beta die gleiche Erfahrung wie Benjamin mitgenommen. Und auch ich muss mich im Nachhinein mächtig korrigieren: **ESO** gewinnt mit jeder Sekunde Spielzeit an Qualität. Blöd allerdings, dass der Einstieg so vergleichsweise zäh abläuft. 17.200 Gold für das schwächste Pferd? Wer nach einer Weile merkt, dass man für diese Summe richtig viel Zeit braucht und sehr sorgsam mit seinen Finanzen umgehen muss, wird vielleicht schnell verprellt werden. Aber am Ball zu bleiben, lohnt sich. Schon allein wegen der herausragenden Quests, die man wundervoll als Solist erleben kann, sollte man **ESO** nicht gleich wieder von der Platte löschen. Was Zenimax hier geleistet hat, ist vorbildlich und setzt in meinen Augen neue Standards. Und das nicht nur für ein Online-Rollenspiel. Ich sag's mal gerade heraus: Mir gefallen die Quests in **ESO** durch die Bank besser als die in **Skyrim**. Und wenn ich nicht voller Verückung queste oder Dungeons allein oder mit anderen erkunde, dann treibe ich mich im PvP rum. Momentan gefällt's mir da zumindest noch ausgesprochen gut, trotz des schmerzlichen vermissten Hard-Locks und der großen Map. Ob das dauerhaft so bleibt, wird die Zeit zeigen. Was mich allerdings als MMO-Liebhaberin an den Rand des Wahnsinns treibt, ist der Informationsmangel. Dass Zenimax nicht von Haus aus optionale Einstellungen diesbezüglich anbietet, ist schlicht Faulheit. Ich empfehle allen, denen es ähnlich geht wie mir, die von uns vorgestellten Addons auszuprobieren. Und vielleicht bequemen sich die Entwickler ja auch noch, das alles fest und vor allem grafisch passend ins Spiel zu verbauen. Ich drücke mir die Daumen.

Wertungsprognose

GRAFIK

Stimmungsvolle und detaillierte Landschaften bestimmen die Welt. An den Helden sehen wir sehr gute Rüstungen und Waffendetails. Die Kampfeffekte fallen fettig aus. Aus der Nähe ärgern starke Polygonarmut und viel Texturermatsch. **8**

SOUND

Eine fantastische Vertonung aller Quests durch prominente Synchronsprecher; die dichte Umgebungsklangwelt, satte Kampf- und Effekt-Sounds sind ein Fest für die Ohren. **10**

BALANCE

ESO ist einfach zu erlernen, aber schwer zu meistern: Zehn verschiedene Skills in zwei Waffensets perfekt zu beherrschen ist knifflig, bringt aber den entscheidenden Unterschied. Manchmal treffen wir auf schlecht balancierte Gegner mit unerklärlichen Schadensspitzen. Die Balance im PvP müssen wir noch weiter testen. **8 - 9**

ATMOSPHERE

Die Atmosphäre durch die veränderte Welt aufgrund des Phasings ist grundsätzlich top, aber die Wortbeiträge von Passanten und NPCs wiederholen sich zu schnell und haben keine Variation. Katzen und anderes Getier bringen wiederum Lebendigkeit in die Welt. **9**

BEDIENUNG

Kämpfe brauchen viel Bewegung und Koordination, prima. Aufgeräumte, gut organisierte Menüs stehen im Gegensatz zu einem unübersichtlichen Inventar. Das viel zu rudimentäre Interface und die knappen oder ungenauen Informationen zu Mechaniken machen MMOlern das Leben schwer. Das Handelssystem ist ein schlechter Witz! **6**

UMFANG

Eine spannende Hauptgeschichte, Magier- und Kriegergildenquests, viele umfangreiche Storys um Dörfer und Ruinen herum, Verliese, öffentliche Dungeons, Dolmen, Elitebosse, Himmelsscherben, Schatzkarten, riesiges Kampagnen-PvP, umfangreiches und sinnvoll integriertes Crafting, super! Aber wie umfangreich ist das Endgame? **8 - 10**

QUESTS / HANDLING

Qualitativ hochwertige Geschichten anstelle schnöder Levelquests. Spannende und humorvolle Texte, NPCs mit Charakter und Wiedererkennungswert. Die Quests werden im Verlauf tatsächlich immer besser. Leider noch zu oft kaputte Quests. **9 - 10**

CHARAKTERSYSTEM / TEAMWORK

Vier Klassen mit drei eigenen Skillbäumen. Dazu unterschiedliche Rassen mit eigenen Boni. Sechs Waffenbäume, drei Gildenbäume, ein Welt-Skillbaum. Dazu noch zwei PvP-Bäume und optionale Vampir- beziehungsweise Werwolf-fertigkeiten. Der Individualisierung sind kaum Grenzen gesetzt. Durch Synergien richtig effektives Zusammenspiel mit Verbündeten möglich. **9 - 10**

KAMPFSYSTEM

Schnelles und aktives Kampfsystem, das von Aktion und Reaktion lebt. Konzentration und Charakterbeherrschung bei schweren Kämpfen sehr wichtig! Lag-Verzögerungen und Bugs momentan noch zu oft Todesursache. Kein Hard-Lock auf Gegner möglich, und im engen Kampfgewühl treffen Skills gern mal den »falschen Feind«. **8 - 9**

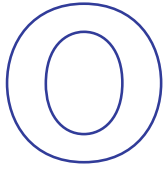
ITEMS

Viele brauchbare Gegenstände, die von jedem Charakter benutzbar sind, alle Rohstoffe von jedem zu jeder Zeit sammelbar, umfangreiches und auch langfristiges sinnvolles Crafting, viele Beute- und Crafting-Sets, aber kein Einfärben. **10**

WERTUNGSSPEKTRUM: **85** bis **91**

Die besten ESO-Addons

Mit diesen von Fans erstellten Erweiterungen sind Sie optimal für die Abenteuer in The Elder Scrolls Online gewappnet. Von Christopher Reimers



bwohl **The Elder Scrolls Online** schon so kurz nach Release ziemlich rund läuft, fehlen vielen Spielern noch Komfortfunktionen und praktische Anzeigen. Zum

Glück unterstützt Bethesda das Online-Rollenspiel fleißige Mod-Bastler und erlaubt den Einsatz verschiedenster Addons. Solche Interface-Anpassungen erleichtern das Abenteuerleben, bieten zusätzliche Infos oder verbessern gar die Atmosphäre in Tamriel. Wir haben für Sie zahlreiche Erweiterungen

ausprobiert und präsentieren hier die zehn hilfreichsten Mods aus der Community.

Die Installation von Addons ist in **The Elder Scrolls Online** dank der sogenannten LUA-Schnittstelle auch für Laien ein Kinderspiel: Zuerst laden wir uns die gewünschte Erweiterung etwa auf ESOui.com oder Curse.com herunter und entpacken sie. Danach kopieren wir die Mod unter »Eigene Dokumente/Elder Scrolls Online« in den Unterordner »AddOns«. Anschließend können wir schon im Charakterbildschirm die installierten Er-

weiterungen einzeln aktivieren oder ausschalten. Im laufenden Spiel haben wir die Möglichkeit, jede Mod unter »Einstellungen« an unsere Wünsche anzupassen.

Wie **The Elder Scrolls Online** selbst werden auch die Erweiterungen der Fans in dieser frühen Phase ständig verbessert und ausgebaut. Es kann also durchaus noch passieren, dass ein Addon nicht immer fehlerfrei läuft. Da die **ESO**-Community aber auf Zack ist, erscheinen regelmäßig optimierte Mod-Versionen auf den genannten Websites. **CR**

1 Wykkyd's Framework bietet einige kleinere Komfortfunktionen, ein verbessertes Chatfenster sowie eine anpassbare Toolbar, die uns etwa Gold, Erfahrung und Taschenplätze anzeigt. Außerdem ist es die Voraussetzung für weitere Addons wie **Wykkyd's Quest Tools**, mit dem wir mehrere Aufgaben gleichzeitig angezeigt bekommen. Sehr praktisch!



2 Wer hingegen nicht von allerlei Informationen erschlagen werden will und es lieber übersichtlich mag, sollte mal **Wykkyd's Full Immersion** ausprobieren. Damit können wir nämlich alle Anzeigen wie Kompass oder Questziele und selbst das Fadenkreuz ausblenden. **ESO** nackt.

3 Ambitionierte Rollenspieler, die ständig das Maximum aus ihrem Charakter herausholen wollen, interessieren sich bestimmt für **Recount**. Dieser kleine Helfer zeichnet alle Kampffaktionen auf und zeigt unsere Schadens- und Heilungswerte in einem frei verschiebbaren Fenster als Balkendiagramm an.



4 Wer kennt das nicht: Da will man sich in der fantasievollen Welt seines Lieblings-MMOs verlieren und wird prompt von aufdringlichen Goldverkäufern belästigt. **SpamFilter** schafft Abhilfe und verbietet nicht nur die penetrante Werbung aus dem Chat, sondern setzt die betreffenden Übeltäter gleich auf die Ignorierliste. Glücklicherweise werden mitteilungsbedürftige Freunde von dieser Maßnahme verschont.

5 Inmitten von endlosen Listen mal wieder den Überblick über Rucksack und Bankfach verloren? Die Mods **Inventory Grid View** und **Bank Grid View** entfernen die standardmäßigen Textanzeigen und kacheln sämtliche Gegenstände als Symbole überschaubar aneinander. Kein ewiges Scrollen mehr!



6 Wem das Standard-Interface zu wenig Feedback über das Kampfgeschehen bietet, kann sich mit **WarLegendHUD** (links) zusätzliche Anzeigen für Buffs und Debuffs auf den Bildschirm holen. Die veränderten Balken für Leben, Ausdauer und Magicka lassen sich frei justieren. Die Alternative **Foundry Tactical Combat** zeichnet sich zudem durch gut sichtbare, schwebende Kampfanzeigen und Schadenszahlen aus.



7 Eifrige Handwerker, die es kaum noch bis zur nächsten Erforschung abwarten können, erhalten mit **Craft Research Timer** die passenden Anzeigen. Damit lassen sich nämlich drei skalierbare Fenster mit den jeweiligen Countdowns für Schneiderei, Schmiedekunst und Holzbearbeitung einblenden.

8 Simpel und doch hilfreich: **XAutoRepair** sorgt dafür, dass unsere mitgeführte Ausrüstung automatisch beim Händlerbesuch repariert wird. Was erstmal nur nach dem Paradies für Faulpelze klingt, zahlt sich für vergessliche Abenteuer auf Dauer aus.



9 Beim automatischen Plündern übersieht man schon mal so manche Kostbarkeit inmitten des ganzen Krempels. Mit dem Addon **LootDrop** werden hingegen alle aufgesammelten Gegenstände sowie die eingestrichene Erfahrung übersichtlich am Bildrand aufgelistet.

10 Die kleine Erweiterung **insJunkYard** verkauft für uns automatisch nutzlose Gegenstände, wenn wir beim Händler aufschlagen. Außerdem bietet es die Möglichkeit, beliebige Items im Inventar als Müll zu markieren.

Technik-Check The Elder Scrolls Online

Grafikvergleich



1920x1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX11, ALLES EIN, 100 PROZENT SICHTWEITE

Auf höchsten Einstellungen sieht das Spiel durchaus hübsch aus: Die Texturen fallen scharf aus **1**, kleinere Objekte werden auch in weiter Ferne noch dargestellt **2**, die Vegetation gefällt mit abwechslungsreichen Gewächsen **3** und schräge Kanten werden schön glattgebügelt **4**.



1920x1080, MINIMALE DETAILS, DIRECTX11, ALLES AUS, 0 PROZENT SICHTWEITE

Reduzieren Sie sämtliche Optionen auf ein Minimum, machen völlig verwackelte Texturen **1**, fehlende oder aufploppende Objekte **2**, eine kaum vorhandene Vegetation **3** und die treppchenhafte Kantendarstellung **4** samt nervigem Flimmern den Spielspaß zunichte.

Wichtige Grafikeinstellungen



1 Kantenglättung: Durch aktivierte Kantenglättung vermeiden Sie sichtbare Treppchenbildung und nerviges Flimmern an schrägen Kanten, auch wenn letzteres nicht ganz verschwindet. Mit unter 10 Prozent Leistungsverlust wirkt sich die Option nicht allzu stark auf die Frame Rate aus.

2 Grafikqualität: Bei der Option »Grafikqualität« können Sie aus fünf verschiedenen Voreinstellungen wählen. Da der Regler sämtliche Grafikoptionen stufenweise ändert, ist damit eine schnelle, unkomplizierte Anpassung an Ihren PC möglich.

3 Subsamplingqualität: Den Reiter »Subsamplingqualität« sollten Sie immer auf »Hoch« stellen. Ansonsten berechnet die Grafikkarte das Spiel mit einer geringeren Auflösung als der nativen des Monitors. Auch wenn das Bild vor der Ausgabe an den Monitor hochskaliert wird, fehlen Bildinformationen und die Optik leidet durch das extrem unscharfe Bild massiv.

4 Sichtweite: Die Sichtweite beeinflusst, in welcher Entfernung wie viele und wie genau einzelne Objekte berechnet und dargestellt werden. Sie hat nicht nur großen Einfluss auf die Grafik, sondern beeinträchtigt bei älteren Systemen teilweise sehr stark die Grafikkarte und den Prozessor. Falls das Spiel bei Ihnen ruckelt, passen Sie als erstes die Sichtweite an Ihr System an.

5 Umgebungsverdeckung: Bei der von ESO verwendeten Umgebungsverdeckung handelt es sich höchstwahrscheinlich um das SSAO-Verfahren, da die Leistungseinbußen gering sind (fünf bis zehn Prozent). Optisch ist die Option sehr empfehlenswert, da so selbst kleine Geometriedetails an Objekten, wie etwa Rillen in einem Holzbrett, einen Schatten werfen. Dadurch wirken sämtliche Objekte plastischer und besser in die Spielwelt integriert.

So läuft The Elder Scrolls Online auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 200/400	GTX 250	GTX 260	GTX 285	GTX 450	GTX 460	GTX 470	GTX 480						
		Geforce 500/600	GTX 550 Ti	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 560 Ti	GTX 660	GTX 570	GTX 670	GTX 580	GTX 680				
		Geforce 700				GTX 750	GTX 750 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti				
		Radeon HD 4/5000	HD 4850	HD 5770	HD 4870	HD 4890	HD 5850	HD 5870							
		Radeon HD 6/7	HD 6790	HD 7770	HD 6850	HD 6950	HD 7850	HD 6970	HD 7870	HD 7950	HD 7970				
PROZESSOR		Radeon HD 7/Rx	HD 250X	HD 260X	HD 265	HD 270	HD 270X	HD 280X	R9 290	R9 290X					
	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 250	II X3 450	II X4 640								
		Phenom II			X2 510	X3 740	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T					
		FX						FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350				
		Core 2 Duo/Quad	E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650							
3		Core i 2xxx				i3 2100	i5 2400	i5 2500K	i7 2600K	i7 2700K					
		Core i 3xxx/4xxx				i3 3220	i5 4570	i5 3570K	i5 4670K	i7 3770K	i7 4930K				
		Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288	16.384				

LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, AA Ein, SW 25, Gras Ein, SSAO Ein, Rest Aus, Textur Mittel, Subsampling Hoch, Rest Niedrig	läuft so flüssig: 1920x1080, AA Ein, SW 60, Schatten Ein, Reflexionen Mittel, Rest Max., Details alle Ein	läuft so flüssig: 1920x1080, Kantenglättung (AA) Ein, Sichtweite (SW) 100, alles Ein/Max., Umgebungsverdeckung (SSAO) Ein
		ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Es klingt selbstverständlich, ist es aber (leider) nicht immer: Installieren Sie die neusten Treiber. Gerade Nvidias kürzlich veröffentlichter **Beta-Treiber 337.50** für Geforce-Karten brachte auf unseren Testsystemen teils ein Leistungsplus von gut 20 Prozent, da (besonders ältere) Prozessoren spürbar entlastet werden.
- Wenn Sie eine halbwegs aktuelle Grafikkarte besitzen, belassen Sie die **Texturqualität** auf Stufe »Hoch«. Der Leistungseinbruch ist gering, es wird lediglich mehr Videospeicher beansprucht (bis zu 1150 MByte auf höchsten Einstellungen).
- Mit einem flotten Dual-Core-Prozessor ab 3,0 GHz läuft ESO zwar meist flüssig, allerdings verlängern sich durch die zwei Kerne gerade in Verbindungen mit einer HDD die **Ladezeiten** enorm, ein Quad-Core-Prozessor ist damit dringend zu empfehlen. Auch eine SSD verringert die Ladezeiten um bis zu 40 Sekunden. **LH**

Mindestanforderungen

- Zweikern-CPU mit mindestens 2,5 GHz
- 1,0 GByte RAM und 60 GByte Speicherplatz
- DirectX 9-Grafikkarte mit 512 MByte Speicher

Reaper of Souls

Das Addon ergänzt Diablo 3 im Test so stimmig, dass es sich fast wie ein neues Spiel anfühlt. Allerdings immer noch kein perfektes. Von Michael Graf und 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 bis 4 Sprache: Deutsch, Englisch, 7 weitere Preis: 40 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video



Kein »Error 37«, das ist doch schon mal eine gute Nachricht. Im Vergleich zum Katastrophenstart von **Diablo 3** läuft die Battlenet-Premiere des Addons **Reaper of**

Souls erfreulich glatt. Blizzard hat offensichtlich gelernt. Gut, einen Offline-Modus gibt's leider nach wie vor nicht. Ansonsten aber macht **Reaper of Souls** das Action-Rollenspiel endlich zu einer flüssigen Monster- und Beutehatz ohne Frustrhürden und Moti-

vationsstolpersteine. Es ergänzt **Diablo 3** so stimmig, sinnvoll – und so geschickt, dass es schon nach wenigen Stunden gar nicht mehr wegzudenken ist. Auch wenn trotz aller Verbesserungen nach wie vor der eine oder andere Teufel im Detail steckt.

Die Geschichte um den Todesengel Malthael, der mal eben die Menschheit zur vernichtenswerten Dämonenbrut erklärt, haben wir in Vorschauen über **Reaper of Souls** schon x-mal durchgekaut. Das neue fünfte Storykapitel war nämlich schon im Betatest komplett spielbar – mit Ausnahme des Endkampfes, der noch fehlte. Nun wissen wir auch, warum: Der Abschluss ist absolut enttäuschend, zumindest erzählerisch. Statt einer für Blizzard typischen Bombastsequenz sehen wir nur einen kryptischen Zeichentrickfilm mit arg offenem Ausgang. Diese Enttäuschung betrifft allerdings wirklich nur die letzten 30 Sekunden des rund fünfständigen Zusatzkapitels. Der Weg zum Ende hingegen gehört zum Besten, was wir bislang in einem Action-Rollenspiel erleben durften. Denn Blizzard hat die neuen Gebiete mit lobenswerter Liebe zum Detail entworfen. Statt stets

gleicher Scherenschnittareale säubern wir weitläufige Schlachtfelder, die sich in jeder Partie zufällig neu zusammensetzen und dennoch organisch wirken. Die Stärke der neuen Areale liegt neben ihrer stimmigen Optik vor allem in ihrem Abwechslungsreichtum. Viel häufiger als im Hauptspiel finden wir am Wegesrand Häuser und Höhlen, die zum Erkunden und Leerräumen einladen. Und drinnen warten nicht einfach nur Bossmonster, stattdessen stolpern wir regelmäßig in Mini-Skriptereignisse. Bei-

⊕ Stärken

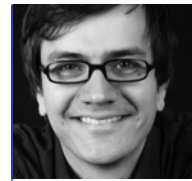
- + hervorragender fünfter Storyakt
- + liebevoll gestaltete Gebiete
- + Zufallselemente erhöhen Langzeitmotivation
- + fantasievolle Monster

⊖ Schwächen

- Kreuzritter spielerisch wenig originell
- Nephalem-Dungeons laufen immer gleich
- enttäuschendes Storyende
- weiterhin simples Charaktersystem

Monster im Pestkeller

spielsweise ringen wir in einem Pestkeller mehrere Monsterwellen nieder, während wir gleichzeitig versuchen, rotierenden und verflucht tödlichen Flammenstrahlen auszuweichen. Auch in die Hauptkarten verwebt **Reaper of Souls** viele besondere Schauplätze und Miniquests. Mal prügeln wir uns mit den Wachgolems einer Schatzkammer, mal beschützen wir Engel bei einem Ritual, mal erlösen wir einen Geister-



Nicht mehr wegzudenken

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

An wirklich neuem Inhalt bringt Reaper of Souls ja eigentlich nur einen Storyakt und eine Klasse, ansonsten gibt's mehr vom Gleichen sowie wenig originelle Zufallselemente. Dennoch ist das Addon für mich nicht mehr aus Diablo 3 wegzudenken. Einerseits dank des – bis auf das schwache Ende – exzellenten fünften Kapitels; andererseits, weil es derart viele neue Belohnungskanäle öffnet, dass die Langzeit-Motivation spürbar steigt. Die wirklich gewichtigen Neuerungen aber hat der Patch 2.0.1 gebracht. Der geschäftstüchtige Geniestreich von Blizzard besteht darin, dass Addon und Patch so hervorragend ineinander greifen, dass man beide kaum voneinander trennen kann. »Loot 2.0« ohne Nephalem-Dungeons? Bah, das ist bloß nur langweiliges Farming! Nur deshalb verlangt Blizzard für eine Klasse und einen Akt stolze 40 Euro: Weil sie wissen, dass sich Diablo 3 ohne das Addon unvollständig anfühlt. Das täuscht aber nicht über die Schwächen der Erweiterung hinweg. Ja, der fünfte Akt ist klasse – bis zu seiner Endsequenz. Ein Abschluss-Renderfilm war wohl nicht mehr im Budget, das ist sehr schade. Auch beim Kreuzritter wäre mehr drin gewesen; bei den Zufallskarten haben Path of Exile und Torchlight 2 die Abwechslungsnase vorn. Auch den Frust über teils unfair starke Eliteboss-Talentkombinationen und das teils beliebige Talentsystem lindert Reaper of Souls nicht. Aber sei's drum, vielleicht im nächsten Addon. Denn das kommt bestimmt.

Erbe (um nicht zu sagen: Klon) des Paladins aus **Diablo 2** und eisenharter Haudrauf, der seine klassenspezifischen Morgensterne und Schutzschilde mit diversen Spezialschlägen in Monsterkontakt bringt. Unterm Strich spielt sich der Kreuzritter wie ein Mischling aus Barbar und Mönch, der überdies reichlich schwerfällig daherkommt: Wer bislang mit einem wieselflinken Mönch durch die Levels gewirbelt ist, kann dem lahmen Panzerstampfer anfangs wenig abgewinnen. Gerade in einem Spiel wie **Diablo 3**, in dessen höheren Schwierigkeitsgraden Beweglichkeit und Laufwege eine große Rolle spielen, fühlt er sich träge an. Gottlob spendiert Blizzard ihm gleich zum Auftakt seiner Heldenkarriere eine Ansturm-Fähigkeit und einen Magieschwung, der alle Gegner vor ihm trifft. Das hilft ein bisschen.

Und ja, später wird's noch etwas besser, weil der Kreuzritter Mobilitätstalente hinzugewinnt, beispielsweise galoppiert er auf einem kurzlebigen Geisterpferd durch die Gegend oder katapultiert sich per »Himmliche Vollstreckung« mitten in Gegnergruppen. Beide Fertigkeiten müssen aber lange nachladen, auch die Kreuzritter-Ressource »Zorn« regeneriert sich nur langsam. In erster Linie verdingt sich der Glaubenskrieger als Fels in der Monsterbrandung, zäh, aber träge – was



Fieser Teufelskreis: **Fledermäuse** verwandeln kleine Sumpflinge (oben) in dicke Haudrauf, die ihrerseits Sumpflinge beschwören, die ebenfalls verwandelt werden (Bild unten).



baron, der so clever war, sein Schloss im Sumpf zu bauen. Obendrein bringt jeder unserer Begleiter diesmal eine eigene, wenn auch kurze Nebenquest mit. Der Schuft zum Beispiel will unsere Hilfe dabei, seinen Bruder aus dem Gefängnis zu befreien. Sogar die Umgebung selbst will uns häufiger ans Leder als in den alten Akten. In den Blutmarschen etwa blubbern Giftpfützen und auf den Schlachtfeldern der Ewigkeit liegen magische Sprengminen. Die Hindernisse lassen sich normalerweise leicht umgehen, können mitten im Gefecht aber problematisch werden. Wer gerade drei Elitemonster am Hals hat, braucht nicht auch noch eine Giftpfütze an den Stiefeln.

Gekämpft wird in **Reaper of Souls** gegen neue und erfreulich fantasievolle Bestien. Sumpfpfänger beispielsweise lähmen uns mit Giftpfeilen und Fangeisen. Und Urzeitliche Täuscher hüllen sich in einen Felsmantel,

den wir erst zerschlagen müssen. Dann versuchen sie panisch, sich einzubuddeln – wenn wir ihnen nicht vorher den Rest geben, schälen sie sich kurz darauf mit neuem Panzer wieder aus dem Untergrund. Dazu bitten zwei Story-Obermotive zu fein inszenierten und im Vergleich zum Hauptspiel angenehm knackigen Bosskämpfen. Zum Abschluss wartet ein nicht minder effektvoller und vor allem verdammt schwerer Showdown. Wir haben jedenfalls ziemlich blöd aus der Wäsche geschaut, wie schnell uns der Endgegner bei unserem ersten, leichtsinnigen Anlauf zurück zum Speicherpunkt geknuppelt hat. Kurz gesagt: Mit dem neuen Akt und seinen Bewohnern hat Blizzard fast alles richtig gemacht.

Neben den höllischen Heerscharen darf auch das Gute in **Reaper of Souls** einen Neuzugang begrüßen: den Kreuzritter. Der frische Heldentyp erweist sich als legitimer



Auf den sogenannten Schlachtfeldern der Ewigkeit erwartet uns nicht nur der turmhohe **Dimensionenwandler**, sondern auch ein ganzes Rudel gefräßiger Würmer.

So spielt sich der Kreuzritter

Die neue Heldenklasse lässt sich entweder als zäher Frontkämpfer oder heiliger Kampfmagier spielen, allerdings ist der Glaubensbruder in beiden Varianten vergleichsweise träge. Wir hätten uns zudem einen originelleren Neuzugang vorstellen können. Freunde des Paladins aus Diablo 2 freuen sich trotzdem über das Wiedersehen. Hier stellen wir die coolsten Kreuzritter-Talente vor.



Gesegneter Hammer: Die kreisenden Hämmer übernimmt der Kreuzritter direkt vom Paladin aus Diablo 2 – spaßig und durchschlagskräftig sind sie immer noch.

Heilige Vollstreckung: Der Kreuzritter fährt in den Himmel auf und schlägt mit heiliger Macht am Zielort ein. Praktisch zum Angreifen wie zum Entkommen, muss sich aber lange aufladen.

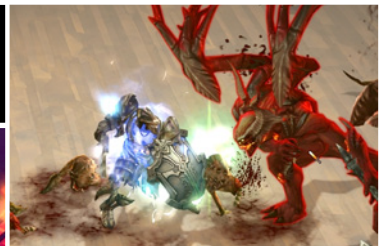


Kavallerie: Geschwindigkeit ist nicht die Stärke des Kreuzritters, aber wenn's mal schnell gehen muss, dann auch richtig auf dem Rücken eines geisterhaften Streitrosses. Die lange Aufladezeit zwingt aber zum bedachten Einsatz.



Himmelsfurore: Der Zorn von Zakarum fährt als gleißende Lichtsäule unter Feinde und verfolgt sie automatisch, wenn sie zu entkommen versuchen.

Phalanx: Kurzzeitig rufen wir geisterhafte Ordensbrüder an unsere Seite – in diesem Beispiel handelt es sich dabei um Bogenschützen, mit den richtigen Runen können wir auch Schwertkämpfer, Schildträger und Streitrosser beschwören.



Akarats Champion: Wir verwandeln uns in einen Avatar des Glaubens, der schneller zuschlägt, Zorn sammelt und nach dem Tod einmal wiederauferstehen darf – das ist besonders praktisch für Hardcore-Helden.

ja durchaus zu seiner Rolle passt. Und damit spielt er sich eben doch eigenständig und ein wenig anders als die anderen Klassen, zumal er auch spannende passive Talente mitbringt. So kann er eine Zweihandwaffe mit einem Schild kombinieren, was ihn aber wiederum Lauftempo kostet. Wer schwere Ritter mit Hang zum Kampfmagier mag, wird also auch den Kreuzritter mögen. Unterm Strich hätten wir uns dennoch einen originelleren Neuzugang vorstellen können, das **Diablo 2**-Addon **Lord of Destruction** bot seinerzeit mit dem gestaltwandlerischen Druiden und der Kombo-Assassine deutlich innovativere Klassen – und noch dazu zwei davon! Auch die alten Klassen bekommen dank der neuen Maximalstufe 70 jeweils ein neues Talent samt Runen sowie einen passiven Talentplatz. Allerdings wackelt die Balance zum Testzeitpunkt noch gewaltig, Zauberer teilen mitunter absurd hohen Schaden aus und haben daher deutlich leichteres Spiel als die anderen Heldenklassen.

Kreuzritter hin, fünfter Storyakt her – die wichtigste Neuerung für **Diablo 3**-Vielspieler sind die neuen Zufallselemente. In deren Genuss kommt man aber erst, wenn man den fünften Akt mit einem beliebigen Cha-

rakter durchgespielt hat. Dann darf man mit jedem Helden von Stufe 1 bis zur neuen Maximalstufe 70 in den Abenteuermodus starten, in dem sich die komplette Spielwelt ohne Storyzwänge frei bereisen lässt. Pro Partie erzeugt **Reaper of Souls** dabei in jedem Akt fünf zufällige Kopfgeld-Quests, wir sollen entweder (Boss-)Monster umhauen, Gebiete säubern oder bestimmte Events abschließen. Übermäßig abwechslungsreich sind die Aufgaben also nicht, führen uns aber auf eine nette Weltreise – was immer noch besser ist, als wie früher immer wieder im selben Areal zu metzeln. Neben Gold und Erfahrung wirft die Kopfgeldjagd Blutscherben ab, mit denen wir beim Glücksspiel Zufallsgegenstände einkaufen. Im Test haben wir dabei aber nur Schrott bekommen. Wer alle Kopfgelder eines Kapitels eintrudelt, bekommt zudem eine Schatzkiste voller Bonusbeute. Die kann sogar exklusive legendäre Items enthalten. In unserem Test warf sie zwar ähnlich viel Schrott ab wie das Glücksspiel, aber gut, die Geste zählt.

Vor allem aber bringen erfüllte Kopfgeld-Aufträge Portalsteine. Sobald wir fünf dieser Klunker erbeutet haben, dürfen wir in der Stadt ein Teleporttor in einen Nephalem-

Riss öffnen – und nun geht der Zufall richtig los. In diesen bis zu zehnstöckigen Herausforderungshöhlen erwarten uns nämlich wild zusammengewürfelte Monster und Umgebungen, was zu abwechslungsreichen Kombinationen führt – oder zu langweiligen Baukasten-Dungeons. Unsere Aufgabe lautet zudem immer gleich: Schnetzle so viele Monster, bis der Portalwächter erscheint, ein besonders starker Bossgegner, der auf bereits bekannten Kreaturen basiert. Aufgrund des stets gleichen Ablaufs kann sich daher auf lange Sicht Routine einschleichen, Rivalen wie **Path of Exile** oder **Torchlight 2** bieten wesentlich vielfältigere Zufallshöhlen mit teils radikal veränderten Grundbedingungen. Das höchste der **Reaper of Souls**-Gefühle sind hingegen Schreine, die uns unter anderem superschnell machen oder unseren Helden einen Strom tödlicher Kettenblitze verschießen lassen – allerdings jeweils nur kurzfristig. So schöpft Blizzard das volle Potenzial des Zufallsgenerators (noch) nicht aus. Nichtsdestotrotz sind sie eine klare Bereicherung für **Diablo 3**, da man eben nicht mehr immer und immer wieder roboterhaft durch dasselbe Gebiet stapft und dieselben Viecher umpustet. Das hält die Beutejagd länger frisch.



In den **Blutmarschen** kämpfen wir nicht nur gegen allerlei üble Viecher, sondern müssen auch Giftpfützen ausweichen. Das Ganze kann bisweilen zum Effektegewitter werden.

Neben diesen prominenten Neuerungen bringt **Reaper of Souls** viele kleine mit, die sich trotzdem spürbar auswirken. Weitere Edelstein-Qualitätsstufen etwa, deren Herstellung Unsummen verschlingt und so dazu beiträgt, dass wir auch ohne Auktionshaus Gold verpressen können. Hinzu kommen zusätzliche legendäre Schmiederezepte, für die wir nicht minder legendäre Spezialzutaten aufspüren müssen. Und natürlich die Mystikerin als neue Handwerke-

Nur eine neue Klasse

rin, die das Aussehen und vor allem die magischen Eigenschaften von Gegenständen ändern kann. So dürfen wir bei jedem Item einen Wert wählen, den wir gegen eine von zwei zufallsgenerierten Alternativen tauschen wollen – kostenpflichtig, versteht sich. Manchmal brachte das im Test durchaus sinnvolle Ergebnisse hervor, manchmal aber auch nicht. So durften wir »+30 maximale Geisteskraft« austauschen gegen ... »+29 maximale Geisteskraft«. Ja toll! Verzaubern lassen sich übrigens ausschließlich Gegenstände, die wir nach dem **Diablo 3**-Patch 2.0.1 erbeutet haben, ältere müssen bei der Mystikerin draußen bleiben. Und wo wir gerade den Patch erwähnt haben: Dank des neuen Beutesystems »Loot

2.0« sammeln wir sinnvollere und höherwertigere Gegenstände, vor allem in den Nephalem-Höhlen. Darunter sind nun wie im Hauptspiel mehr Items mit besonderen Fähigkeiten. Ein Gürtel etwa erhöht unseren Rüstungswert fünf Sekunden lang um die Anzahl der Goldmünzen, die wir zuletzt gesammelt haben – da sind teils mehr als 10.000 Punkte drin. Außerdem finden wir Gegenstände, die unsere Spielweise auf den Kopf stellen, weil sie bestimmte Talente verbessern, die wir bislang gar nicht verwendet haben – nun aber unbedingt ausprobieren müssen. Klar, auch unter den legendären Items findet sich viel, viel nutzloser Kram. Aber die Sehnsucht nach besonderen Gegenständen hält uns bei der Stange. Selbst das Paragon-Attributssystem aus Patch 2.0.1 trägt dazu bei, dass wir nach Stufe 70 weiter gerne Monster kloppen – auch wenn wir unsere Werte bei Paragon-Stufenaufstiegen nur im Zehntelprozentbereich steigern dürfen. Und noch einen weiteren Motivationsschub hat Blizzard auf Lager, der aber erst in Zukunft mit einem Patch nachgeliefert werden soll: die Rückkehr der aus **Diablo 2** bekannten Ladder-Rangliste, auf der Spieler um die höchsten Stufen wetten. Um es also auf den Punkt zu bringen: Schon jetzt greifen Patch und Addon schlichtweg hervorragend ineinander. Ohne **Reaper of Souls** fühlt sich **Diablo 3** einfach nicht mehr komplett an. **GR**



Sumpf-Fallensteller behindern uns mit lästigen **Falleisen** und ebenso lästigen Lähmpfeilen.

TERMIN 25.3.2014 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Diablo 3

Reaper of Souls

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Beutehatz motiviert monatelang.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Kampf
CHARAKTER simpel
FREIHEIT linear
KÄMPFE Action
HANDLUNG einfach

Handwerk/Quests
komplex
offene Welt
Taktik
komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 100+ Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Der Abenteuer-Modus bringt noch mehr Langzeitspaß für die Koop-Monsterjagd.«

GRAFIK

- schicke Kampfeffekte
- beeindruckende Schauplätze in Akt 5
- flüssige Animationen
- großartige Lichtstimmung
- aus der Nähe detaillierte Texturen
- generelle Polygonarmut

8/10

SOUND

- wuchtige Sound-Kulisse
- sehr gute englische Sprecher
- ordentliche deutsche Sprecher
- stimmungsvolle Orchestermusik ...
- ... aber meist zu zurückhaltend

9/10

BALANCE

- zehn gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- Grund-Monsterstärke passt sich dem Heldenlevel an
- Frustmomente durch Zufalls-Elitemonster
- Magier noch viel zu stark

8/10

ATMOSPHÄRE

- düstere Stimmung weckt Diablo-Nostalgie
- liebevoll gestaltete Gebiete
- Begleiter-Kommentare und Nebenquests
- statische Dialoge

9/10

BEDIENUNG

- bewährte und reibungslose Hack'n'Slay-Steuerung
- frei belegbare Hotkeys
- prinzipiell gute Menüstruktur
- Talentmenü aber umständlich

9/10

UMFANG

- neuer Akt mit fünf Stunden Spielzeit
- vielfältige zufallsgenerierte Gebiete
- Abwechslung durch Abenteuermodus
- nur eine (mäßig einfallsreiche) neue Klasse

8/10

QUESTS

- hervorragende Bosskämpfe
- Miniquests und Ereignisse
- Kopfgelder
- Nephalem-Portale mit neuen Kombinationen ...
- ... aber immer gleichem Schema
- enttäuschendes Finale

8/10

CHARAKTERSYSTEM

- neue Fähigkeiten bis Höchststufe 70
- Vielfalt reizt zum Experimentieren
- Begleiter
- kaum Individualisierung
- winzige Paragon-Boni

7/10

KAMPFSYSTEM

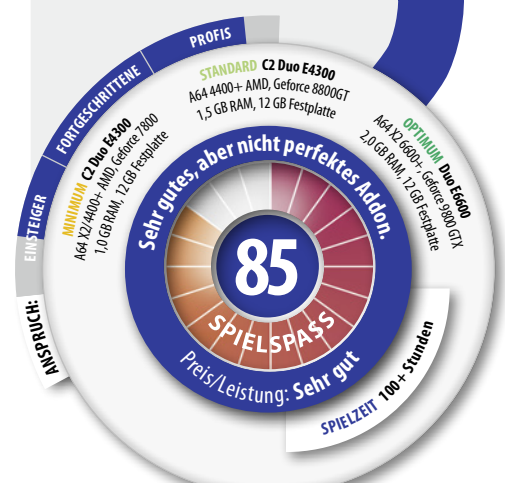
- effektvolle, spannende und vorbildlich flüssige Monsterjagd
- einfallsreiche und individuelle Gegnertypen im fünften Akt
- viele Kampfstile möglich

10/10

ITEMS

- erzeugen klassische Sammelsucht
- größere Vielfalt nützlicher Attribute
- Mystikerin erlaubt Anpassung
- viele einfallsreiche legendäre Gegenstände ...
- ... aber auch viele langweilige

9/10



TERA™

RISING

Von Göttern erträumt, von Helden gerettet: Die Welt von TERA bietet unbändigen Spielspaß mit zahlreichen Herausforderungen für PvE und PvP. Jetzt steht der zweite Geburtstag des MMORPGs vor der Tür. Eine actionreiche Zeit liegt hinter – und vor – TERA.

Entwickler: Bluehole Studio
Publisher: Gameforge
Format: Free-to-Play; clientbasiert
Web: de.tera.gameforge.com

Erscheinungsjahr: 2012
Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch
Genre: MMORPG
USK: ab 12

A Am 3. Mai 2014 feiert das koreanische Game seinen zweiten Jahrestag. Zeit, ein wenig zurückzublicken. Seit Release 2012 haben Publisher Gameforge und Entwickler Bluehole alles daran gesetzt, um den hohen Erwartungen der TERA-Fans gerecht zu werden. Im Februar 2013 wechselte das MMORPG vom Abo-Modell auf **Free-to-Play** und konnte damit zahlreiche neue Spieler in Arborea begrüßen. Zeitgleich eröffnete die PvP-Arena („Himmelsring der Helden“), in der sich Spieler in Dreiergruppen miteinander messen können. In der „Korsarenfestung“ ist es PvP-Fans bereits ab Stufe 30 möglich, in den Kampf zu ziehen. Um den Erfolgstitel weiterhin ganz oben zu halten, wurde auch im PvE-Bereich einiges getan: **Neue Dungeons** im Endgame-Bereich und ein Einzelspieler-Instanzmodus sind inzwischen verfügbar. Lustige Events wie die Schneeballschlacht von Winterra und das Erntefestival runden das Spielerlebnis ab. Im Frühjahr tobten sich PvP-Fans bei einem Schlachtfeld-Event („Kumaszuflucht“) aus, wo sich drei Spieler in mächtige Monster verwandelten und von anderen Spielern abgelenkt und überlistet werden mussten. Taktische Absprachen waren für glorreiche Siege unerlässlich!



Ist es groß, haut es rein: Mächtige „Bad Ass Monsters“ bergen jede Menge Herausforderungen.

Neue Klasse, verbessertes Handwerkssystem

Doch damit nicht genug: Im Frühsommer 2014 wird Gameforge eine **neue DPS-Klasse** für TERA veröffentlichen, die noch mehr Action nach Arborea bringt. Diese von düsterer Rache geprägte „Klingentänzerin“ kämpft mit zwei sensenartigen Waffen, die an langen Ketten auf Gegner geschleudert werden. Außerdem wird mit dem kommenden Update das Handwerksystem völlig neu überarbeitet. Spieler dürfen sich auf einen atemberaubenden TERA-Sommer freuen!

Immer in Bewegung bleiben

Das actionreiche Kampfsystem macht TERA zu einem einzigartigen Spielerlebnis. **Reaktionsvermögen** ist das A und O. Mittels Fadenkreuz bestimmt der Spieler selbst, ob sein Hieb den Feind trifft – oder daneben geht. Für Monster in TERA gilt die Faustregel: Ist es groß, haut es rein. Eine kleine Warnung geben die sogenannten BAMS („Bad Ass Monsters“) jedoch: Ihre Augen leuchten rot auf, bevor sie einen fatalen Angriff starten. Spätestens dann heißt es, flink ausweichen und mit einer Gegenattacke punkten!



Spaß ohne Ende: actionreiche Kämpfe und grandiose Grafik

Viel fürs Auge: TERAs faszinierende Fantasy-Welt

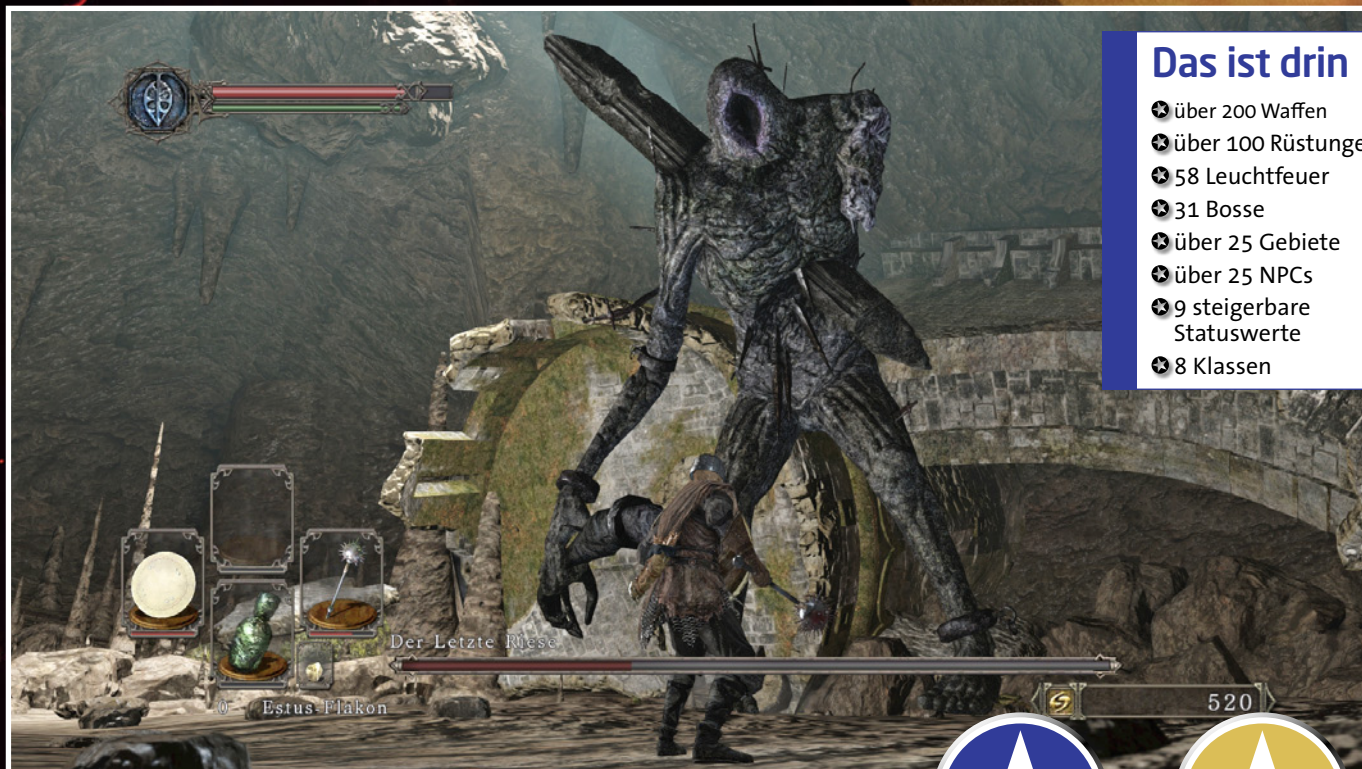
Für seine beeindruckende Grafik wird TERA zu Recht hoch gelobt. Mit der Unreal Engine 3 haben die koreanischen Entwickler fantastische Landschaften, Charaktere und Monster geschaffen. Schneebedeckte Gebirge, glitzernde Gewässer und wundervolle Waldgebiete sind die ideale Kulisse für die Jagd auf Monster. Detailreiche Rüstungen und Kostüme bieten vielfältige Möglichkeiten zur Individualisierung und lassen das Spielerherz höher schlagen. Verschaffen Sie sich selbst einen Eindruck! Ein kleines **Geburtstagsgeschenk** gibt es heute schon für Sie: Mit dem kostenlosen Ingame-Code (siehe Infobox) statten Sie Ihren TERA-Charakter mit einem eleganten Piratenkostüm aus!

Arrrr!

Mit diesem Piratenkostüm entern Sie TERA – so funktioniert's:

- 1 Loggen Sie sich auf <https://account.tera.gameforge.com> mit Ihrem TERA-Account ein.
- 2 Klicken Sie auf „Code eingeben“ und tragen Sie den Gratis-Code ein.
- 3 Das **Piratenkostüm** wird Ihnen im Spiel in die Gegenstandsausgabe gesendet, wo Sie es mit Ihrem Spielcharakter abholen können.

Leinen los!



Das ist drin

- über 200 Waffen
- über 100 Rüstungen
- 58 Leuchtfener
- 31 Bosse
- über 25 Gebiete
- über 25 NPCs
- 9 steigerbare Statuswerte
- 8 Klassen



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

Dark Souls 2

Entwickler From Software spielt das Lied vom Tod noch einmal – und bekommt diesmal auch eine bessere PC-Umsetzung hin. Von Florian Heider

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software (Dark Souls: Prepare to Die Edition, GS 11/12: 85 Punkte)
Termin: 25.4.2014 Spieler: 1-4 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel Preis: 50 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de

F lüche hallen durch die Redaktionsgänge, Fäuste knallen auf die Tastatur und Hände werden über dem Kopf zusammengeschlagen. Über den Verbleib der Maus sollte man sich in solchen Momenten besser nicht erkundigen. Nein, wir beklagen uns an dieser Stelle nicht über den knüppelhaften Schwierigkeitsgrad von **Dark Souls 2**, denn

den haben wir ja erwartet. Stattdessen erinnern wir uns bloß an die schreckliche PC-Umsetzung des ersten Teils. Wobei »schrecklich« dieser Schlamperei noch schmeichelt: Damals nämlich mussten wir nicht nur unverständlich lange auf die PC-Version warten, sondern wurden

anschließend auch von einer Maus- und Tastatursteuerung aus der Hölle gequält, und eine native HD-Auflösung gab's nicht. Wenigstens schafften nach kurzer Zeit Fan-Patches und Mods Abhilfe. From Software versprach für den Nachfolger, aus diesen Fehlern gelernt zu haben, verschob

die PC-Version von **Dark Souls 2** aber trotzdem kurzerhand um über einen Monat nach hinten. Hat sich die Wartezeit gelohnt?

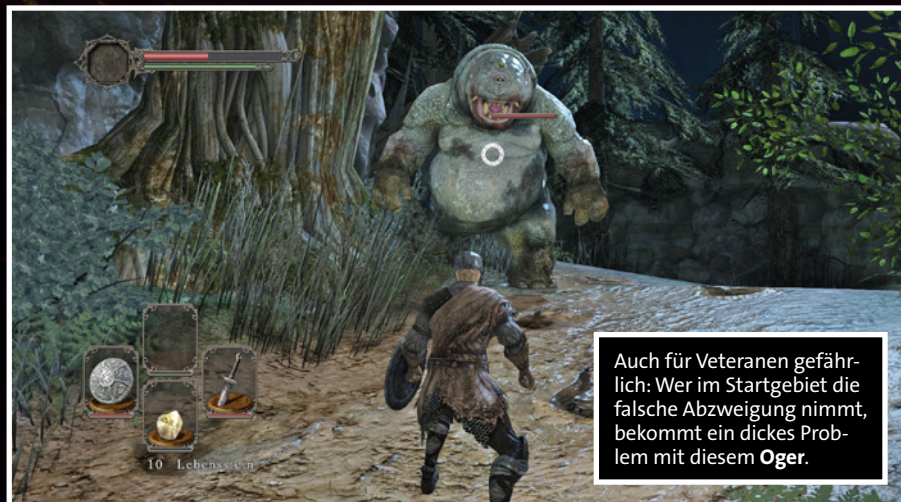
Schon nach wenigen Minuten merken wir: Im Vergleich zum Vorgänger hat sich From Software bei der PC-Umsetzung deutlich

⊕ Stärken

- + gelungene Kampfmechanik
- + bockschwer, aber fair
- + viele Waffen und Items
- + atmosphärische Spielwelt
- + interessanter Multiplayer-Modus

⊖ Schwächen

- größtenteils veraltete Grafik
- Gegner- und Levelrecycling
- fummeliges Inventar
- Aufwand beim Aufleveln



Auch für Veteranen gefährlich: Wer im Startgebiet die falsche Abzweigung nimmt, bekommt ein dickes Problem mit diesem Oger.

Steam-Pflicht

Dark Souls 2 ist sowohl im Handel als auch über Steam erhältlich. Auch die Ladenversion muss an einen Steam-Account gebunden werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

mehr Mühe gegeben. Die HD-Auflösungen sind diesmal tatsächlich nativ, die Texturen schärfer, Kantenglättung sorgt im Vergleich zu den Konsolen-Fassungen für das angenehmere Bild, und der unsinnige Framelock von mickrigen 30 Bildern pro Sekunde wurde entfernt. Stattdessen läuft das Geschehen nun mit butterweichen 60 Bildern pro Sekunde über den Monitor. Zur Schönheit wird **Dark Souls 2** deswegen aber nicht unbedingt, und auf die in den Trailern gezeigten hübschen Lichteffekte (siehe Kasten) müssen wir unverständlicherweise komplett verzichten. Gut gelungen ist die Steuerung mit Maus und Tastatur. Waren wir in **Dark Souls** schon froh, wenn wir Gegner überhaupt getroffen haben, bewegen wir unsere Spielfigur im Nachfolger wesentlich präziser. Trotzdem bleibt ein Gamepad die erste Wahl. Selbst wenn die Portierung diesmal erheblich besser gelungen ist, richtig gut ist das Ergebnis immer noch nicht. Wer sich davon allerdings abschrecken lässt, verpasst ein verflüxt spannendes Rollenspiel-Abenteuer. Auch wenn uns die Story etwas bekannt vorkommt.

Wir sind nämlich verflucht, ein Untoter. Wir haben alles verloren, was uns lieb und teuer war, und müssen nun alles daran setzen, nicht zu einer sogenannten Hülle zu verkommen. Das weckt Erinnerungen? Stimmt, die Geschichte von **Dark Souls 2** ähnelt nicht nur der des Vorgängers, sie spielt auch abermals eine vergleichsweise untergeordnete Rolle. Wer mehr über die Spielwelt Drangleic, seine Einwohner und ihren Niedergang erfahren möchte, muss sich diese Informationen aus den kryptischen Sätzen der gewohnt undurchsichtigen NPCs zu-



Majula ist unsere Ausgangsbasis. Hier finden wir Händler und können unsere Stufe erhöhen.

sammenpuzzeln. Das entfaltet zwar seinen ganz eigenen Reiz und passt verdammt gut zur unwirtlichen, kalten Spielwelt, allerdings hatten wir nach dem Abspann das unbefriedigende Gefühl, dass der Entwickler From Software viel Erzählpotenzial verschenkt hat. Auf Details wollen wir an dieser Stelle natürlich nicht eingehen, nur so viel:

Der Untoten-Plot verspricht wesentlich mehr, als das enttäuschende Ende letztlich hält. Schade drum! Der Einstieg hingegen spielt sich durchweg stimmig.

Rambo oder Nakedei?

Kurz nach unserer Ankunft im »Dazwischen«, einer Art Verbindungswelt, begegnen wir drei alten Frauen, die nach unserem Namen fragen. Im Anschluss dürfen wir unser Aussehen und unsere Klasse wählen. Krieger, Ritter und Schwertkämpfer setzen auf Nahkampfduelle, der Bandit verschießt lieber Pfeile, Kleriker und Zauberer verlassen sich auf Magie, der Erkunder schleppt vom Start weg nützliche Gegenstände wie einen stärkenden Ring mit sich herum, der Bettler hingegen trägt anfangs nichts als einen Lendenschurz – für Spieler, die's richtig hart mögen. Die Klassen unterscheiden sich allerdings nur in den Startwerten voneinander. Im weiteren Spielverlauf können wir die Helden beliebig anpassen, einen Zauberer einfach zum Schwertschwinger entwickeln oder eine Mischklasse erschaffen. Nachdem wir uns für eine Klasse entschieden haben,

machen wir uns in einem kleinen, freiwilligen Tutorial mit der grundlegenden Steuerung vertraut und betreten danach das Örtchen Majula, unsere künftige Ausgangsbasis und der Sammelpunkt für NPCs, die sich dort im weiteren Spielverlauf einfinden. Von nun an heißt es: neue Gebiete erkunden, Gegner plätten, Seelen sammeln und diese entweder in Waffen und Ausrüstung oder in Attribute wie Stärke, Ausdauer und Intelligenz investieren. Von Majula marschieren wir los und entdecken eine fast komplett durchgehende Welt. Naja, zumindest in der Theorie. In der Praxis gehen wir öfter drauf als Kenny aus **South Park**, verlieren dabei immer wieder die mühsam eingesammelten Seelen und sehen stundenlang kein Land. Die Frage lautet: Wer tut sich so etwas freiwillig an?

Klar, ohne gutes Nervenkostüm sollte man in **Dark Souls 2** nicht mal das Tutorial spielen, dafür belohnt uns das Abenteuer mit unfassbar intensiven Momenten und fast unerträglicher Spannung. Ein typisches Beispiel: unsere Begegnung mit dem Spiegelritter. Der Hüne ist so robust, wie er aussieht, und lässt Blitze aus seinem Schwert schießen, um uns kleinzukriegen. Das Blitzgefummel beeindruckt uns freilich wenig, schließlich sind wir »Souls-Veteranen«. Einige Ausweichrollen und Schlagkombinationen später haben wir den Endgegner ordentlich geschwächt. Ha, er fällt sogar auf die Knie und stützt sich auf seinem riesigen Spiegel-



Jetzt ist Timing gefragt: Hat uns der Gegner noch nicht entdeckt, können wir ihm in den **Rücken fallen** und verheerenden Schaden anrichten.



Neu dabei: Der **Pharos Wahrheitsverkünder**. Was es damit auf sich hat? Das verraten wir natürlich nicht!

Versprochen ist versprochen?

Sowohl die Gameplay-Szenen als auch die Trailer, die seit der Ankündigung von **Dark Souls 2** im April 2013 veröffentlicht wurden, weisen einige deutliche Unterschiede zur finalen Version auf. Wir zeigen Ihnen die drei wichtigsten Änderungen.

Die Beleuchtung



Die ersten bewegten Gameplay-Szenen des Hardcore-Rollenspiels zeigten beeindruckende **dynamische Schatten und Lichtquellen** an allen Ecken und Enden. Die schicken Beleuchtungseffekte wirkten zudem wesentlich intensiver und verliehen der düsteren Spielwelt den passenden atmosphärischen Anstrich.



Nachdem die Konsolen-Fassung größtenteils auf Licht- und Schattenspiele verzichtete, lag die Hoffnung auf der PC-Fassung. Doch auch hier suchen wir die gezeigten Grafikeffekte vergeblich. From Software begründete die **Unterschiede** mit dem Ausbalancieren verschiedener Aspekte während der Entwicklung.

Der Einsatz von Fackeln



Bis zur Veröffentlichung von **Dark Souls 2** dachten wir eigentlich noch, der Einsatz von **Fackeln** wäre diesmal essenzieller Bestandteil der Spielmechanik. Aber weit gefehlt: Im gesamten Spiel gibt es nur einen einzigen Abschnitt, in dem es sich wirklich lohnt, Fackeln zu benutzen und Feuerstellen zu entzünden. Es ist gut möglich, dass mit dem Wegfall der im Trailer gezeigten Beleuchtungseffekte auch die Fackeln ihren Sinn verloren haben.

Die zerstörbare Umgebung



Zu den zerstörbaren Kisten und Fässern des ersten Teils gesellen sich in **Dark Souls 2** nun auch zerstörbare Türen und verbarrikadierte Fenster. Jedenfalls teilweise, denn was wir am Ende tatsächlich einschlagen können, gibt uns das Rollenspiel vor. Durch **Wände** brechende Monster wie im Trailer kommen zwar auch vor, allerdings können wir solche Situationen an einer Hand abzählen. Die eigentlich geplante Möglichkeit, Säulen zu zerstören, um Feinden durch herabfallende Trümmer Schaden zuzufügen, fehlt völlig.

schild ab. Versager! Dem geben wir den Rest. Wieder und wieder saust unsere Hellebarde auf den Koloss hinab. Ein, zwei Schläge noch, dann ist er hinüber. Aber bevor es so weit kommt, bricht plötzlich unsere Waffe. Das darf doch nicht wahr sein! Schnell ins Inventar und die Alternativwaffe rauskrallen. Als wir die Zweitwaffe in Händen halten, wird uns klar, dass der Kniefall des Ritters kein Zeichen von Schwäche war: Aus einer Paralleldimension schält sich ein Phantom, betritt unsere Welt durch den Spiegelschild des Spiegelritters und stürmt auf uns zu, während sich der Typ selbst wieder erhebt. Damit haben wir nicht gerechnet, die Karten sind völlig neu gemischt. Wenn wir am Ende doch als Sieger aus dem ungleichen Duell hervorgehen, dann wird vor Freude geschrien, die Hände zittern, und das Herz klopft bis zum Hals. Die **Souls-Reihe** (also auch das gute alte **Demon's Souls**) versteht es einfach meisterhaft, Frust und Freude miteinander zu verbinden. Dank der großartigen Mischung aus Ausweichen, Blocken, Kontern und Ausdauermanagement verlaufen die Kämpfe dabei fast ausnahmslos fair. Wenn wir draufgehen, ist es schlicht unsere Schuld, weil wir nicht aufgepasst haben. Außerdem spielen die Entwickler gekonnt mit dem Reiz des Unbekannten: Wir sind nahezu ständig auf uns alleine gestellt, entdecken kleine und große

Der Herr der vier Ringe

Geheimnisse, die achtlos vorbeilümmelnden Gelegenheitsspielern ganz bestimmt entgehen würden. Aber die wären hier ohnehin fehl am Platz, **Dark Souls 2** ist Hardcore. Oder um das Kind beim elitären Namen zu nennen: Wer die Gemeinheiten dieser spielbaren Todesfalle übersteht, fühlt sich schlicht ein wenig besser als der Rest. Besser als diese Casual-Games-Luschen.

Schon nach den ersten bewegten Bildern war abzusehen, dass **Dark Souls 2** wenig fundamental Neues bieten würde. Dafür gibt es allerdings eine Vielzahl kleiner Änderungen, die größtenteils Sinn ergeben und das Heldenleben zumindest komfortabler gestalten. Konnten wir im Vorgänger erst spät im Spiel die hilfreichen Lagerfeuer mittels Schnellreise erreichen – und selbst dann nicht alle – dürfen wir nun bequem zwischen jedem dieser bereits entdeckten Checkpoints hin und her wechseln, ohne absurd lange Laufwege in Kauf nehmen zu müssen. Das Inventar wirkt inzwischen etwas aufgeräumter, übersichtlich ist es allerdings immer noch nicht. Dafür können wir dort nun statt zwei gleich vier Ringe gleichzeitig an die Finger stecken. Der Handschmuck gibt Boni wie Giftpresistenzen, höhere Angriffswerte oder eine schnellere Regeneration der Ausdauer. Wie in **Dark Souls** werden bei jedem unserer Lagerfeuerbesuche nicht nur bereits besiegte Standardgegner wiedergeboren, sondern wir bekommen auch unsere Heiltränke zurück, die

Zwar ist es schön, hin und wieder nach Majula zurückzukehren, allerdings ist es trotzdem nervig, dass wir nur bei dieser Dame **aufleveln** dürfen.



sogenannten Estus-Flakons. Neuerdings besitzen wir anfangs allerdings nur ein Exemplar. Wollen wir den Vorrat permanent aufstocken, müssen wir Ausschau nach Flakon-Scherben halten – und da wären wir wieder bei den versteckten Geheimnissen. Zur Wirkungsverstärkung der Tränke müssen wir diesmal edlen Knochenstaub finden, den wir im Lagerfeuer verbrennen. Da wir im Kampf kurzzeitig wehrlos sind, wenn wir flüssige Heilung schlucken, lohnt es sich zudem, immer ein paar der neu eingeführten Lebenssteine parat zu haben. Vorteil: Wir müssen nicht stehen bleiben, um die kleinen Helfer zu benutzen. Dafür laden sie unsere Lebensenergie aber nur sehr langsam wieder auf. Egal ob Heiltrank oder Lebensstein, dem Tod entgeht in **Dark Souls 2** trotzdem niemand. Diesmal trifft uns das Ableben allerdings noch härter. Jedes Mal, wenn wir ins Gras beißen und wieder aufstehen, verringert sich der Maximalwert unserer Lebensenergieleiste, bis am Ende nur noch 50 Prozent bleiben. Wer gerne unschuldige NPCs schlachtet und im Multiplayer-Modus in die Welten anderer Spieler eindringt, dem wird der Lebensbalken sogar um bis zu 90 Prozent gekürzt. Aufheben lässt sich dieser Zustand nur durch das Benutzen von erbeuteter Menschlichkeit. Als Mensch bekommen wir unsere volle Energie zurück, doch die Freude ist nur von kurzer Dauer: Sobald wir erneut sterben, werden wir wieder zum Untoten, und das ganze Spielchen geht von vorne los. Gar nicht so einfach, denn Menschlichkeit wächst nicht auf Bäumen, und auch Händler haben keinen unbegrenzten Vorrat. Allerdings wird unser Abenteuer gerade deshalb noch einen Tick spannender. Ein paar Neuerungen fallen aber auch negativ auf. Unsere Stufe steigern und Talentpunkte verteilen – das dürfen wir jetzt nicht mehr an jedem beliebigen Lagerfeuer, sondern nur noch bei einem bestimmten NPC in Majula. Praktische Reisefunktion schön und gut, aber so etwas unterbricht den Spielfluss unnötig ohne einen greifbaren spielerischen Nutzen.

Etwas mehr Originalität hätten wir uns übrigens von der neuen Spielwelt und ihren Bewohnern erhofft. Einige der über 25 Abschnitte ähneln den Schauplätzen des ers-

ten **Dark Souls** nämlich verdächtig. Das erste Gebiet »Wald der gefallenen Riesen« könnte glatt als »Stadt der Untoten« durchgehen, der »Heideturm« gleicht »Anor Londo«, und »Das Loch« wirkt mit seinen in Dunkelheit gehüllten Holzbauten wie der architektonische Zwilling Bruder von »Schandstadt«. Diese Zweitverwertung lässt sich auch bei manchen Gegnern beobachten. Dick gepanzerte Hünen mit noch dickeren Schwertern kennen wir ebenso wie Basilisken, und auch ein Bosskampf gegen Gargoyles auf einem Kirchturm kommt uns merkwürdig bekannt vor. Ja, natürlich haben die Ähnlichkeiten einen storybedingten Hintergrund. Trotzdem hätte so viel Recycling nicht sein müssen. Aber nicht falsch verstehen: **Dark Souls 2** macht trotzdem verdammt viel Spaß und bietet genügend vollkommen neue Gebiete. Und sind die mal erreicht, dann wird's trotz der hoffnungslos veralteten Engine einfach wunderbar atmosphärisch. Ein Drachenhorst beispielsweise ist so grandios in Szene gesetzt, dass wir minutenlang innehalten, um den Anblick mit all seinen verschlungenen Brücken und den vorbeigleitenden Lindwürmern zu bestaunen. Ebenfalls toll: Ein nächtlicher Schlossbesuch, der mit Blitz, Donner und stimmigen Lichtverhältnissen für Gänsehaut sorgt. Die Bossgegner erreichen zwar nicht immer das Niveau von **Dark**

Level-Recycling

Souls, sind aber trotzdem noch skurril, furchteinflößend oder ekelhaft genug, um im Gedächtnis zu bleiben. Ein Obermott, dessen Sirenenengesang uns durch einen ganzen Abschnitt begleitet, hat es uns übrigens besonders angetan. Mehr wollen wir aber nicht verraten. Das Prinzip »wenig Zuckerbrot, aber viel Peitsche« funktioniert zudem immer noch tadellos. Wenn uns ein Boss das Leben zur Hölle macht, bleiben meist mehrere Möglichkeiten, um den Spieß umzudrehen. Wir könnten zum Beispiel nochmal die Umgebung nach möglichen Hilfsmitteln absuchen oder zum Menschen werden und dadurch andere Spieler oder NPCs beschwören, die uns zu Hilfe eilen. Oder wir sehen uns nach Abschnitten um, die wir noch nicht aufgeklärt haben. Ohne Menschlichkeit und Alternativ-Route bleibt uns natürlich noch das klassische »Farmen«. Wie schon im ersten Teil sammeln wir dabei gezielt Seelen und Rohstoffe, verbessern so unsere Waffen und Rüstungen und können den Kram später sogar verzaubern lassen. Unsere Hellebarde teilt dann zum Beispiel mit jedem Schlag zusätzlichen Blitzschaden aus, während unser Ersatzbreitschwert auf Verbrennungen setzt. Natürlich gibt es

auch wieder die Möglichkeit, verstärkte Waffen mit Boss-Seelen in einzigartige Gegenstände zu verwandeln. Das

fällt diesmal aber weniger motivierend aus. Mussten wir in **Dark Souls** noch mühevoll eine bestimmte Standardwaffe aufwerten, um sie dann zur coolen Bosswaffe zu transformieren, können wir unsere Boss-Seelen diesmal einfach direkt gegen die mächtigen Mordinstrumente eintauschen. Natürlich freuen wir uns immer noch auf diese besonderen Waffen, das Gefühl, nach langer, mühsamer Arbeit endlich den gerechten Lohn zu erhalten, ist aber längst nicht so ausgeprägt wie im Vorgänger.

Serientypisch bietet **Dark Souls 2** keinen klassischen Multiplayer-Modus mit Freundes-Einladungen und Serverbrowsern, dennoch können wir gemeinsam mit anderen Spielern kämpfen. Doch Vorsicht: Sobald wir den Online-Modus aktivieren, besteht auch die Chance, dass andere Spieler in unsere



Darf es ein Pfund Recyceltes sein? Der **Heideturm** und seine Bewohner könnten direkt aus **Dark Souls** stammen.



Sterben ist menschlich

Florian Heider
Redakteur
flo@gamestar.de

Bringen wir den unangenehmen Teil hinter uns: Story-Anspielungen hin oder her, die ein oder andere recycelte Gegend hätte sich From Software nun wirklich sparen können. Außerdem ist das Spiel technisch hoffnungslos veraltet, und trotz der spürbaren Verbesserungen funktioniert die Maus- und Tastatursteuerung immer noch nicht perfekt. Über all diese Dinge kann ich aber locker hinwegsehen, denn Dark Souls 2 ist richtig großes Rollenspiel-Kino für leidensfähige Hardcore-Spieler. Ich weiß nicht, wie oft ich schreiend vor dem Monitor saß, mal aus Frust, mal aus Freude. Für Fans des Vorgängers ist der zweite Teil ohnehin Pflichtprogramm, Neulingen rate ich an dieser Stelle: Geben Sie dem Spiel eine Chance, spielen Sie mit Bedacht, und ärgern Sie sich maßlos, falls es mal schlecht läuft; und das wird es garantiert. Denn wenn Sie dranbleiben, erwartet Sie eine fantastische Reise, die Ihnen ganz sicher im Gedächtnis bleibt.

Welt eindringen, bloß um uns mitten im härtesten Kampf in den Rücken zu fallen. Selbst als menschliche Hülle sind wir in **Dark Souls 2** nicht mehr vor Übergriffen anderer Abenteurer sicher. Außerdem können wir freundlich gesinnte Koop-Mitspieler be-

schwören. Zwei kleine Zugeständnisse an Gelegenheitsspieler gibt es dann doch, allerdings dürften auch Veteranen durchaus dankbar dafür sein: Zum einen können wir unsere Fähigkeitspunkte bei Bedarf vollständig umverteilen, den passenden Gegenstand vorausgesetzt. Zum anderen verschwinden Gegner permanent, nachdem wir sie zehn Mal erledigt haben. Wer später gut gestärkt zum Seelensammeln zurück-

Singender Boss

kehrt und seine 08/15-Feinde wiederhaben will, der kann sie sich mit einem speziellen Gegenstand aber zurückholen. Natürlich hat die Sache einen Haken: Die Feinde sind fortan stärker. Wir sollten uns also gut überlegen, wann und ob wir den Gegenstand einsetzen, denn die Beschwörung kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Nach dem ersten Durchgang, für den wir übrigens rund 50 Stunden gebraucht haben, ist noch lange nicht Schluss. »New Game Plus« wartet mit weiteren Herausforderungen und einem noch höheren Schwierigkeitsgrad. Nach mittlerweile über 80 Stunden Hardcore-Abenteuer können wir ruhigen Gewissens sagen: **Dark Souls 2** ist ein sehr gutes Spiel, das sich weiterhin nicht dem Mainstream beugt und die Klasse des Vorgängers erreicht. **FH**



Das hätte auch böse enden können. Wenn wir munter drauflos schnetzeln, sinkt unsere **Ausdauer** schneller, als wir »Ihr seid gestorben« sagen können.



Vorher: Hach, wir sprühen vor Leben. Als **Mensch** können wir unter anderem NPCs und menschliche Mitspieler beschwören.

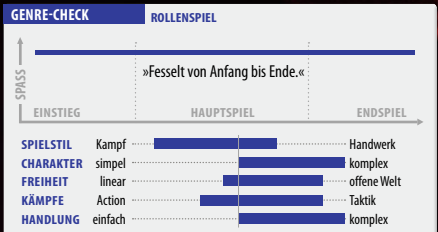
Nachher: Irgendwie fühlen wir uns nicht so gut. Als **Untoter** verlieren wir mit jedem Tod einen Teil unserer Lebensenergie.

TERMIN 25.4.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Dark Souls 2

Action-Rollenspiel

Publisher Bandai Namco
Entwickler From Software
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Anleitung (37 Seiten)
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), Deathmatch (4)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Fügt sich nahtlos in die atmosphärische Spielwelt ein.«

GRAFIK
+ gute Weitsicht + teils nette Licht- und Schatteneffekte ...
- ... teils Grafik von vorgestern
- größtenteils grobe Texturen

SOUND
+ unheimlich guter Score ... + ... der subtil und stimmig eingesetzt wird + gute Kampfgeräusche
- wenig Umgebungsgeräusche

BALANCE
+ knüppelhart, aber nie unfair + jeder Gegner lässt sich mit der richtigen Taktik besiegen + gute Waffenbalance
- seltene »Trial & Error«-Momente

ATMOSPHÄRE
+ faszinierende Spielwelt
+ gelungene Untergangsstimmung
+ interessante Charaktere

BEDIENUNG
+ gute Gamepad-Steuerung + akzeptable Maus- und Tastatursteuerung + verbesserte Menüführung ...
- ... die aber immer noch sperrig ist

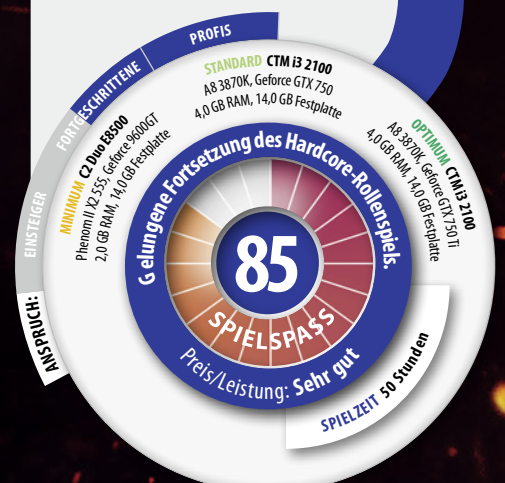
UMFANG
+ riesige Spielwelt + optionale Gebiete und Endgegner
+ New Game Plus + weit über 50 Stunden Spielzeit
- teils recycelte Gegner und Abschnitte

QUESTS/HANDLUNG
+ gelungener Einstieg + regelmäßige Bosskämpfe
+ Story regt zum Nachdenken an ... - ... bietet aber ein enttäuschendes Ende - Spielfigur bleibt völlig blass

CHARAKTERSYSTEM
+ acht Klassen
+ freie Charakterentwicklung
+ Statuswerte können neu verteilt werden

KAMPFSYSTEM
+ spannende Kämpfe + taktischer Tiefgang
+ Gegner mit unterschiedlichen Angriffsmustern + Zauberer benötigen schwer zu findendes Fernglas für Fernattacken

ITEMS
+ Vielzahl an Waffen und Rüstungen ... + ... die sich aufrüsten lassen + unterschiedliche Rüstungssets + viele Gegenstände ... - ... deren Verwendungszweck nicht immer klar ist



JETZT AM KIOSK!



+ RIESENPOSTER!

PERFEKTE SKILL-GUIDES BIS LEVEL 50!

AUSFÜHRLICHE HANDWERK-ANLEITUNGEN!

OPTIMALES PVP: TIPPS, TRICKS & TAKTIKEN!

ODER DIREKT BESTELLEN!

GAMESTAR.DE/ESO



Zu Beginn ist **Vulcan** ein gewöhnlicher Mensch, dreimal im Spiel dürfen wir seine Menschlichkeit beeinflussen.



Blöd: Spätere **Bossgegner** sind nicht größer als wir.



Bound by Flame



Die **Konkubinen** der Eisfürsten gehören nicht nur zu den ekelhaftesten Feinden, sie sind auch gleichermaßen tödlich mit Eismagie und ihren Klauen.

➕ Stärken

- + knackige Kämpfe
- + einfallsreiches Monsterdesign
- + freie Charakterentwicklung

⊖ Schwächen

- fade und inkonsequente Handlung
- wenige interessante Heldenfähigkeiten
- langweilige Quests in kleinen Schlauchlevels

Das Action-Rollenspiel schickt uns als dämonisch besessener Held in anspruchsvolle Kämpfe - wenn wir die stumpfe Handlung ignorieren können. Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Spiders (Mars: War Logs, 59 Punkte)**
Termin: **9.5.2014** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Das Böse hat im Grunde gewonnen, die dunklen Eisfürsten haben fast die ganze Welt vertieft mit ihren Zombie-Horden erobert. Während sich die letzten Überlebenden zur finalen Schlacht rüsten, wollen die roten Weisen das Blatt noch mit einem mysteriösen Ritual wenden. Als Söldner Vulcan sollen wir dabei Wache stehen, aber die Sache geht gehörig nach hinten los und pflanzt unserem Helden einen Feuerdämon ein. Aus der neuen Macht wollen wir das Beste rausholen, also ziehen wir gegen die Eisfürsten los. Dämonischer Held gegen tumbe Zombies, da metzeln wir uns locker durch! Diese Annahme prügelt uns **Bound by Flame** aber schnell und gnadenlos aus dem Leib, schon die Fußsoldaten des Feindes

hauen uns mit zwei bis drei Treffern aus den Latschen. Wer überleben will, muss all seine Möglichkeiten ausnutzen, darunter zwei Kampfstile: Mit Zweihandwaffen teilen wir beherrzte Hiebe aus, treten feindliche Schildträger zu Boden und parieren die stärksten Schläge. Doppeldolche lassen uns schneller zustechen – aber wenn wir doch mal getroffen werden, dann umso schmerzhafter. Wer nicht im richtigen Moment zuschlägt oder ausweicht und dem Gegner eine Schwachstelle bietet, beißt flott ins Gras. Dafür könnte sich Vulcan aber gern noch ein wenig flüssiger steuern. Besonders gefehlt hat uns eine Rolle zur Seite wie in **Dark Souls**, aber **Bound by Flame** lässt uns nur gerade nach hinten springen – eine unnötige Einschränkung und doppelt nervig, wenn sich der Held im Terrain verhakelt oder die Kamera bockt.

Angenehm dafür: Wir können jederzeit das Schlachtgeschehen verlangsamen und ein Fähigkeitenrad aufrufen, um etwa in aller Ruhe einen Heiltrank zu schlucken oder eine Sprengfalle zu legen. Außerdem haben wir immer einen von fünf Weggefährten dabei. Magierin Sybil spricht etwa Heilzauber, während Untotenhexer Mathras Feinde gegeneinander aufhetzt. Unsere eigenen vier dämonischen Feuerzauber beschränken sich dafür auf Standardkost wie Feuerbälle oder eine mäßig spektakuläre Druckwelle. Auch hinter unseren Hieben steckt kaum Gewicht, wir sehen zwar die feindliche Lebensleiste herunterticken, aber haben selten das Gefühl einen saftigen Treffer gelandet zu haben. Trotz dieser Macken macht es aber Spaß, sich durch die fordernden Scharmützel zu beißen. Besonders die regelmäßigen



Kämpfe hui, Story pfui

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Bound by Flame ist eines dieser Spiele, die einfach nur ordentlich sind. Mit den knackigen Kämpfen lässt sich Spaß haben und die gute Charakterentwicklung lässt mich meinen eigenen Stil wählen. Aber das Spiel hat mich an keiner Stelle wirklich begeistert oder mit cleveren Einfällen überrascht. Dafür aber frustriert, wenn ich über eine seiner verschiedenen Macken gestolpert bin. Die größte davon ist eindeutig die viel zu bemüht inszenierte Story, die nicht zum Weiterspielen motiviert. Schade eigentlich, denn aus der dämonischen Besessenheit hätte sich einiges machen lassen. Trotz der anspruchsvollen Kämpfe war es mir emotional völlig egal, ob die Eisfürsten jetzt alle Bewohner Vertiels zu Eiswürfeln verarbeiten – meine unsympathische Hauptfigur Vulcan auch gerne als erstes!

Bossgegner bestrafen jeden Fehltritt, sodass der Sieg umso süßer schmeckt. Gut also, dass wir die meiste Zeit in den Kämpfen verbringen, die faden Sammel-Nebenquests oder die platte Hauptgeschichte würden uns nämlich keine Stunde bei der Stange halten. Vertiel will eine finstere Welt sein, dreckig und voller Gewalt und Intrigen. Die Charaktere geben sich deswegen alle Mühe, möglichst derb zu klingen. Vor allem klingt es aber peinlich bemüht, wenn ein Elfenschütze uns mit »Du bist so unauffällig wie eine Horde Krüppel« begrüßt oder Malthras unseren Widersacher Schwarzfrost mit dem Titel »Schwarzfuz« bedenkt.

Am schlimmsten ist aber unser Protagonist Vulcan selbst. Der feine Herr (oder die feine Dame, da lässt uns **Bound by Flame** die Wahl) bricht gerne mal einen blutigen Streit mit potenziellen Verbündeten vom Zaun, ohne dass wir es ihm irgendwie verbieten könnten. Ein paar wohlgeählte Worte könnten die Situation vielleicht ohne Blut-

vergießen lösen – aber die Story schreibt hier Konflikt vor, also sind wir zum kopfschüttelnden Zuschauen verdammt. Die seltenen Entscheidungen, die wir dann doch treffen, drehen sich meistens darum, ob wir unsere eigene dämonische Macht mehr oder selbstlos den niederen Menschlein und Elfen helfen. Cool: Das wirkt sich tatsächlich auf unseren Helden aus, seine Haut wird zu brennender Asche und zuletzt erleben wir unterschiedliche Enden. Weniger cool: Selbst weltbewegende Ereignisse und Entscheidungen werden so hastig abgespult, dass sie kaum Eindruck hinterlassen. Fünf Minuten später redet schon kein Charakter mehr darüber, während wir uns noch wundern, was zum Geier da eigentlich los war.

Dafür beeinflusst die dämonische Besessenheit auch unsere Spielweise. Geben wir ihr nach, dürfen wir häufiger und stärker zaubern, aber weniger Ausrüstung tragen – ein gehörnter Held hat schließlich keinen Platz mehr für einen Helm auf dem Kopf. Bei Levelaufstiegen stecken wir außerdem Punkte in drei Fähigkeitsbäume und spezialisieren uns auf Zweihänder, Dolche oder Magie. Neue Fähigkeiten oder Kombos lernen wir aber kaum, vielmehr packen wir recht langweilige Mini-Verbesserungen wie zusätzlichen Schaden auf unsere leichten und schweren Hiebe und die Handvoll Zauberei. Erst am Ende jedes Baums wartet eine ein-

zige Superfähigkeit, mit unseren Dolchen etwa machen wir dann Feinde in Zeitlupe nieder. Auch neue Ausrüstung finden

wir nur sporadisch, aber jedes Item hat bis zu drei Slots, für die wir verschiedene Ausrüstungen schmieden können. So entscheiden wir uns etwa, ob unsere Dolche Feinde vergiften oder höheren Schaden bei einem Stich in den Rücken anrichten sollen. Idealerweise als unsere eigenen Fähigkeiten fallen die Monster aus: Von Golems aus zusammengeheften Tierknochen bis zu verdreht deformierten Konkubinen bricht **Bound by Flame** hier ausnahmsweise aus dem Genre-Allelei aus. Die Umgebungen hinterlassen einen durchwacheneren Eindruck, sind sie doch alle recht klein und schlauchig. Beson-

ders die Sumpfflevel haben wir schnell satt, wenn wir uns aber durch gefallene Städte in die eisige Domäne der Fürsten vorkämpfen, serviert **Bound by Flame** doch ein paar echte Augenöffner. Dafür knickt die Technik wie das ganze Spiel bei der Story ein, die Dialoge wirken mit lahmer Inszenierung und hölzernen Gesichtsanimationen völlig unglaublich. Dazu kommen derart lustlose deutsche Sprecher, dass sie sogar eine viel bessere Geschichte nur mit großer Mühe verkaufen könnten. Maurice Weber / JG

Mit drei Schlägen beißen wir ins Gras

Während wir den **Knochengolem** auseinandernehmen, hält Hexe Edwen die Zombies und Skelette mit Frostmagie in Schach.



TERMIN 9.5.2014 PREIS 40 Euro USK Ab 16 Jahren

Bound by Flame

Action-Rollenspiel

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Spiders
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz –

GRAFIK

- stimmiger Fantasy-Stil
- herrliches Monsterdesign
- einige beeindruckende Umgebungen
- Texturen und Modelle aus der Nähe detailarm
- unglaubliche Gesichtsanimationen

SOUND

- passende Musikuntermalung
- gute Kampfgeräusche
- lustlose und nervige Sprecher

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- fairer Einstieg
- knifflige und fordernde Kämpfe
- gelegentliche Frustmomente
- KI lässt sich austricksen

ATMOSPHÄRE

- Fantasy-Welt am Rande des Abgrunds
- Tag-Nacht-Wechsel
- sehr bemüht »rauer« Umgangston
- Dialoge und Zwischensequenzen schwach
- kleinere Übersetzungsfehler

BEDIENUNG

- Hotkeys für Fähigkeiten
- praktisches Fähigkeiten-Auswahlrad
- frei belegbare Tasten
- Spielfigur verhält sich gelegentlich
- Kameraprobleme

UMFANG

- 15 Stunden Kampagne
- Nebenquests
- Wiederspielwert durch Entscheidungen
- fünf Begleiter mit eigenen Fähigkeiten ...
- aber wenig Unterschieden
- kleine Schlauchlevels

QUESTS / HANDLUNG

- mehrere Enden
- Entscheidungen zwischen Dämon und Mensch
- beliebige Charaktere
- kaum spannende Aufgaben
- Story oft unlogisch
- kein Bezug zum eigenen Helden

CHARAKTERSYSTEM

- freie Entwicklung mit Talenten und drei Fähigkeitsbäumen
- Dämonenkräfte verändern den Helden
- wenig interessante Boni oder Kräfte
- Begleiter entwickeln sich nicht

KAMPFSYSTEM

- anspruchsvolle Gefechte
- pausierbare Echtzeitkämpfe
- unterschiedliche Spielweisen möglich
- Gegner wiederholen sich oft
- kein Wuchtgefühl hinter Angriffen

ITEMS

- Item-Verbesserung durch Crafting
- Dämonenkräfte schränken dafür Itemwahl ein
- geringe Auswahl an Items und Verbesserungen
- überflüssig viele Crafting-Materialien

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6600
Athlon II X2 260, Geforce 9800
1,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 10600
Phenom II X4 960, Geforce 210 GTX
2,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo E4200
A64 X2 4400+, Geforce 9800 GT
1,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

71

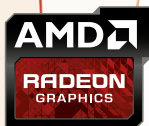
Solides Rollenspiel mit knackigen Kämpfen.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 15 Stunden

SAPPHIRE



219,90

SAPPHIRE R9 280 OC Dual-X Boost

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 280 • 850 MHz Chiptakt (Boost: 940 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz) • 1792 Shadereinheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXS0M

ASUS



289,90

ASUS GTX770-DC2OC-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 770
- 1.058 MHz (Boost: 1110 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7 GHz) • 1.536 Shadereinheiten
- DirectX 11, OpenGL 4.3 • NVENC H.264-Video
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVZ1

HYPER



Neuheit!

66,90

Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher • „HX316C10FK2/8“
- Timing: 10 • DIMM DDR3-1600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77EE

Sharkoon



16,99

Sharkoon Skiller

- Gaming-Tastatur • 18-Key-Rollover
- 107 Tasten plus 20 Sondertasten
- austauschbare WASD- und Cursorkeys
- 10 Makroprofile • USB

NTZ556

RAZER



Neuheit!

139,90

Razer BlackWidow Ultimate 2014

- Gaming-Tastatur
- komplett mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten • beleuchtet
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- Gaming-Modus • USB

NTZR2A



94,90

Intel® Core™ i3-4130

- Sockel-1150-Prozessor • „Haswell“
- 2x 3.400 MHz Kerntakt
- 512 KB Level-2-Cache, 3 MB SmartCache
- Intel® HD 4400 Grafik

HW3101



38,99

Scythe Ashura

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2, AM2(+), AM3(+), 775, 1155, 1156, 1366, 2011
- Abmessungen: 145x161x90 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL53

ASUS



177,90

ASUS MAXIMUS VI HERO (C2)

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

GWEA38

msi



89,90

MSI Z87-G43

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

GWEM08



Neuheit!

119,90

ADATA SP920 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • „ASP920SS3-256GM-C“
- 256 GB Kapazität
- max. Lesen: 560 MB/s
- max. Schreiben: 360 MB/s

IMIMVU

steelseries



59,90

SteelSeries Siberia v2 Full-size

- Headset • 50-mm-Treiber • ohrmschließend
- Lautstärkeregler • Stummschalter für Mikrofon
- 3 Meter Kabel • ausziehbares Mikrofon
- Anschluss über 3,5 mm Klinke

KH#118

ROCCAT



86,90

Roccat Kone XTD Max Customization Gaming Mouse

- 8.200 dpi • 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 41 echte DPI Einstellungen • Omron®-Switches
- 72 MHz Turbo Core V2 32-bit MCU
- 576 KB Memory • USB

NMZR9A01

LG



74,90

LG BH16NS40

- 16-fach Blu-ray Brenner mit S-ATA Anschluss
- Brennt/Liest alle BD-, DVD- und CD-Formate
- unterstützt BD-XL (QL und TL)
- 3D Wiedergabe und Wandeln von 2D auf 3D
- M-Disk Support für 1.000 Jahre Datensicherheit
- AAC Bus Encryption Unterstützung

CGBL14



SAMSUNG



579,-

Samsung UE46F6470

- LED-TV-Gerät • 117 cm (46") Bilddiagonale
- 200 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A+ • 3D • Smart TV • PVR ready
- Sprachsteuerung • DVB-C/T/S2-Tuner
- 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL9U4F

LG
Life's Good

219,-

LG 32LN5403

- LED-TV-Gerät • 81 cm (32") Bilddiagonale
- 1.366x768 Pixel (HD ready) • Energieklasse: A
- 100 Hz (MCI) • MHL (Mobile High Definition Link)
- DVB-C/T-Tuner • 2x HDMI, 1x USB

EL6L5D01

ASUS



4K Ultra HD



699,-

ASUS PB287Q

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale • 3.840x2.160 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.) • Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort • HDMI/MHL, Audio

V6LO55

msi



1.599,-

MSI GT60-2PC81B

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i7-4800MQ Prozessor (2,7 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 870M • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL6M55

ALTERNATE Edition
256 GB SSD • 8 GB RAM

1.349,-

MacBook Pro 13,3" (33,8 cm)

- ALTERNATE Edition • 8 GB DDR3-RAM
- Intel® Core™ i5 Dual-Core (2,5 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 256-GB-SSD
- Bluetooth 4.0 • USB 3.0, FireWire 800
- Thunderbolt • MacOS X

9AP2D0B0

acer
explore beyond limits™

799,-

Acer Aspire V3-772G-54204G50Makk

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i5-4200M Prozessor (2,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 760M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth 4.0+HS
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL8C5C

ASUS



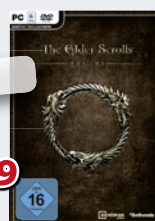
499,-

ASUS X75VC-TY170H

- 43,9-cm-Notebook (17,3")
- Intel® Core™ i3-3217U Prozessor (1,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GT 720M • 4 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • USB 3.0, Bluetooth
- Windows 8 64-Bit (OEM)

PL8A5A

Neuheit!



49,99

Bethesda Softworks
The Elder Scrolls: Online

- Seltsame Dinge geschehen in ganz Tamriel. Die Toten regen sich in ihren Gräbern, Zombies und dunklere Kreaturen rotten sich immer häufiger in allen Ecken des Landes zusammen.
- PC-Spiel • Freigegeben ab 16 Jahren

YSOC4Q

LG
Life's Good

949,-

LG 34UM95-P

- LED-Monitor • 86,4 cm (34") Bilddiagonale
- 3.440x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 1.000:1 • Helligkeit: 320 cd/m²
- 2x Thunderbolt, 1x DisplayPort
- 2x HDMI, 3+1x USB, Audio

V7LK04

AeroCool



64,90

Aerocool DS Cube

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

TQXR0000

sharkoon



49,99

Sharkoon BD28 red edition

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

TQXSC5

be quiet!



94,90

be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00

sharkoon



39,99

Sharkoon WPM400 V2

- Netzteil • 400 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 80% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN4514

ALTERNATE

bequem online



Feuer, Eis, Wüste und grüne Wiesen – was für ein Chaos! Wenn in Warlock 2: The Exiled Krieg zwischen Erzmagiern geführt wird, dann ist jedes Mittel recht. Die **Ländereien** des Gegners mit Terraforming-Sprüchen zu verwüsten, ist besonders beliebt.

Warlock 2 The Exiled

⊕ Stärken

- + Fantasy-Civilization mit Taktik-Feldzügen
- + Vielzahl von Einheiten, Zaubern und Monstern
- + viel Abwechslung beim Städtebau
- + mehr Rassen, Gebäude, Magier-Spezialisierungen

⊖ Schwächen

- Änderungen zum Vorgänger nicht augenfällig
- Story-Quests immer gleich

Das sieht ja immer noch aus wie Civilization mit Riesenratten! Und trotzdem lohnt sich ein erneuter Besuch auf den Hexfeldern Ardantias. Von Christian Weigel

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Ino-Co Plus (Warlock: Master of the Arcane, GS 05/12: 82 Punkte)**
Termin: **10.4.2014** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **30 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Alles Schrott! Zumindest Ardania. Die Fantasy-Welt ging bei unserem letzten Eroberungsversuch nämlich zu Bruch und besteht nun nur noch aus im Äther treibenden Einzelteilen. Macht aber nix, in **Warlock 2: The Exiled**, dem Nachfolger von **Warlock: Master of the Arcane** bekommen wir trotzdem wieder die Chance, als Erzmagier den Thron zu erobern. Hoffentlich machen wir dabei nicht noch mehr kaputt!

Das mit den Scherben klingt ähnlich wie im Fantasy-Strategiespiel **Eador: Masters of the Broken World**, bei dem Helden und Armeen auch von Weltscherbe zu Weltscherbe springen und Rudentaktik-Schlachten bestreiten. **Warlock 2** schlägt aber ein forscheres Tempo an und wirft uns schneller ins Schlachtgetümmel, als wir »Feuerball« buchstabieren können. Kämpfe finden nämlich nicht in einem separaten Modus statt,

sondern Runde für Runde auf den Hexfeldern – ähnlich wie in **Civilization 5**. Bevor wir uns versehen, kommandieren wir Bogenschützen gegen Riesenratten, räuchern feindliche Siedlungen mit Belagerungsmaschinen aus und freuen uns darüber, dass unsere Infanterie schon wieder befördert wurde und dafür eine neue Fertigkeit erhält. Wir müssen unsere Einheiten möglichst geschickt einsetzen, um gegen alle möglichen Arten von herumstromenden Monstern und die Schergen anderer Magier siegreich zu sein. Zur Verbreiterung unserer Machtbasis bauen wir Städte, die wir je nach Bedarf auf Truppenrekrutierung, Mana-Regeneration, Füllung unserer Kornkammern oder Steuereinnahmen trimmen.

Welche Funktion eine Stadt in **Warlock 2** einnimmt, bestimmen wir über Gebäude. Kasernen, Mühlen oder Marktplätze nehmen in den Städten nicht nur einen abs-trakten Listenplatz ein, sondern werden um

den Stadtkern herum auf ein freies Hexfeld platziert. Jede der nun sechs Rassen – Menschen, Elfen, die mechanisch orientierten Svarts, Untote, Dunkelfelfen und Goblins – verfügt dabei über eigene Bauwerke und eigene Truppen. Svarts-Architektur beispielsweise besteht aus Fabriken, in denen wir

Sprachprobleme

Warlock 2 erscheint mit englischer Sprachausgabe und deutschen Texten. Die sind aber im Benutzerinterface oft falsch. »Nahe Stadtansicht« anstelle von »Stadtansicht schließen« auf der Schaltfläche, mit der wir aus einem Stadtmenü wieder zurück auf die Hauptkarte kommen, ist nur ein ärgerliches Beispiel. Hier hat offensichtlich ein Übersetzer, ohne zu wissen, worum es geht, den Befehl »Close City View« exakt falsch eingedeutscht.



Kaum Neues, trotzdem gut

Christian Weigel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Warlock 2 mit seinen Hexfeld-Schlachten und der nicht übermäßig verkopften Reichsverwaltung macht mir eine Menge Spaß. Ich kann große Armeen aus Wegwerf-Truppen aufstellen oder viel Geld und Zeit in unschlagbare Elitekämpfer investieren, um die anderen Magier das Fürchten zu lehren und die vielen Welten zu erkunden. Die neuen Elemente wie die zusätzlichen Rassen, Geländearten, Zaubersprüche und viele Detailverbesserungen fügen sich sehr gut ins Spiel ein. Optisch ähneln sich die beiden Warlocks wie zweieiige Zwillinge anstatt wie Großvater und Enkel, aber das macht nichts - lieber neue Spielelemente und die gleiche Grafik als umgekehrt. Nur die aufgezogene Wiederholung der Hauptquests in jedem neuen Spiel stört mich.

mechanische, zu Belagerungsgerät umfunktionierte Baumaschinen zusammenschrauben. Elfenstädte dagegen setzen auf Schießstände, um die tödlichen Bogenschützen der Spitzohren auszubilden. Die sechs Rassen spielen sich jedoch nicht grundlegend anders. Nur die Untoten verbrauchen statt Nahrung Mana und können auf Bauernhöfe verzichten.

Wo genau liegt nun der Unterschied zwischen **Warlock: Master of the Arcane** und seinem Nachfolger? Auf den ersten Blick ist es beinahe unmöglich, die beiden Titel auseinanderzuhalten, am Interface und der Spielmechanik wurden eher Details verän-

Taktikschlachten und magisches Dauerfeuer

dert, etwa dass hinter Nahkämpfern aufgestellte Bogenschützen nun automatisches Sperrfeuer schießen, wenn die Vordermänner angegriffen werden. Super aber: Die Zauberforschung erfolgt jetzt nicht mehr blind, sondern kann anhand eines Technolo-

giebaums abgearbeitet werden. So kommt man leichter an seine Wunschsprüche.

Die größte Neuerung des zweiten Teils verbirgt sich hinter dem namensgebenden Exiled-Spielmodus mit seiner in verschiedene Teile zersplitterten Welt. Die Weltenbruchstücke sind über Portale miteinander verbunden und bestehen aus abgeschlossenen Miniregionen. Die Entwickler haben sich viel Mühe gegeben, die Landschaften der Bruchstücke differenziert und optisch ansprechend darzustellen. Die verschiedenen Bereiche wie tote Welt, Dschungel, Wüste, Mond oder Kristalllandschaft sehen toll aus und passen sich viel organischer aneinander an als noch im Vorgänger. Dadurch, dass wir keine in der Fläche zusammenhängende Karte erobern müssen, springen wir in Insel-Hopping-Manier von Segment zu Segment und sichern unsere neuen Territorien mit Brückenköpfen. Jede neue entdeckte Splitterwelt ist dabei eine Überraschung mit eigenen Herausforderungen und neuen Monstern. Unsere Truppen werden (wenn wir sie am Leben erhalten können) nach und nach zu unbezwingbaren Veteranen. Dies und das Element, eine Welt nicht nur zu überrollen, sondern Stück für Stück zu entdecken, verleiht **Warlock 2** einen leckeren Beigeschmack von Rollenspiel.

Der zweite wichtige Unterschied zu **Warlock: Master of the Arcane** liegt in der Handlung. Zwar spielen wir immer auf einer zufallsgenerierten Welt, die Entwickler versuchen aber mit Questreihen und Ereignissen einen gewissen Storyfluss entstehen zu lassen. Das gelingt zunächst recht gut - beim ersten Durchgang sind wir beispielsweise beeindruckt, als ein rivalisierender Magier uns androht, so lange unser Gebiet zu verwüsten, bis wir einen Zauberspruch gefunden haben, den er noch nicht kennt. Eifrig machen wir uns auf die Suche. Dieses unverschämte Rumgefummel an unserem Territorium muss aufhören! Ständig schützt der feindliche Zauberspruch Hölle auf, lässt Wüsten entstehen, schockfroset mit Eisstürme unsere Farmen oder lenkt Lavaströme durch unsere Häuser. Das magie-basierte Terraforming ist nämlich beinahe so ausgefeilt wie im Klassiker **Alpha Centauri**.

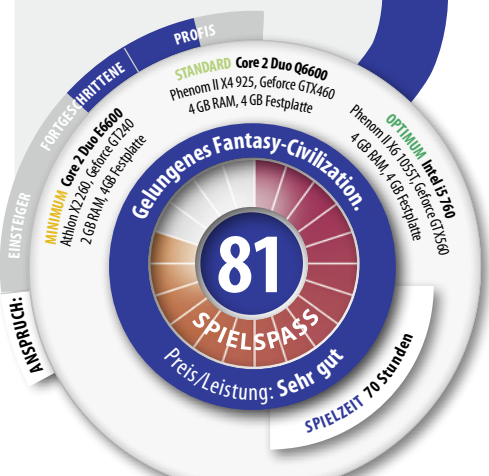
Als wir aber beim fünften angefangenen Spiel bemerken, dass diese Questreihe unerbittlich und unaufhaltsam ungefähr in Runde 50 auftritt, hat unser Enthusiasmus schon nachgelassen. Nicht jedes Mal den gleichen Questfahrplan abzuspielen, hätte dem Spiel gut getan. Christian Weigel / PET

TERMIN	10.4.2014	PREIS	30 Euro	USK	ab 12 Jahren
<h2>Warlock 2</h2> <h3>The Exiled</h3> <p>Strategie</p>					
Publisher	Paradox Interactive				
Entwickler	Ino-Co				
Sprache	Deutsch, Englisch, Russisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER SPIELMODI (SPIELER) Mehrspieler-Partien mit bis zu vier Parteien SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCH Multiplayer-Lobby MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden WERTUNG Gut »Mehrspieler-Partien sind wesentlich herausfordernder als die KI.«					

GRAFIK + wunderschöne, organisch ineinander übergehende Landschaften + liebevolle Einheiten-Animationen + sehr ansehnliche Zaubereffekte, vor allem beim Terraforming	7/10
SOUND + Atmosphäre-Geräusche passend zu den Scherben + witzige Sprachsamples + keine deutsche Synchronisierung + dudelige Langweil-Musik von der Stange	7/10
BALANCE + fünf Schwierigkeitsgrade + Kämpfe stets nachvollziehbar + Völker gut abgestimmt + gescheite Spruchforschung + manche Einheiten dezent übermächtig + kein echtes Tutorial	8/10
ATMOSPHÄRE + imposante Fantasy-Welt + dezent eingesetzter ironischer Unterton + beeindruckendes Terraforming + magere Quest-Präsentation	9/10
BEDIENUNG + bequeme Maussteuerung + Kampfergebnis-Prognosen + Erinnerung an mögliche Aktionen vor Rundenende + Auto-Cast für Zaubersprüche wäre wünschenswert	8/10
UMFANG + hoher Wiederspielwert + viele verschiedene Welten zum Entdecken + doppelt so viele Rassen, Zauber und Einheiten wie im Vorgänger	10/10
STARTPOSITIONEN + Startstadt hat immer gutes Umland + Start-Weltenscherbe eignet sich grundsätzlich für Aufbau einer starken Basis + manche Weltenportale enden in ungünstigen Sackgassen	8/10
KI + expandiert aggressiv + setzt ihre Truppen gut ein + lässt gerne Siedler ins Verderben laufen + neutrale Monster neigen zu Kamikaze-Angriffen	8/10
EINHEITEN + riesige Vielfalt + Einheiten leveln auf + Fernkämpfer, Nahkämpfer, Heiler, Zauberer, Belagerungsmaschinen, Riesenroboter und Helden + keine Kavallerie-Einheiten	9/10
ENDLOSSPIEL + motiviert immer wieder neu + jede Partie spielt sich anders + kein zu schnelles Übernehmen der Karte mehr dank Portalen und freien Städten + immer wieder die gleichen Story-Quests	7/10



Die Svarts bauen gerne monströse metallene Maschinen, die sich super als Belagerungsgerät einsetzen lassen.



Infestation Survivor Stories

Infestation hieß ursprünglich mal The War Z und war eine Katastrophe. Jetzt heißt es Infestation und ist immer noch eine Katastrophe. Von Tobias Ritter und Jochen Gebauer

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Arktos Entertainment Group** Entwickler: **Hammerpoint Interactive (Infestation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **17.12.13** Spieler: **1-200** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **5 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert. Nach dieser alten Weisheit sollte Hammerpoint Interactive eigentlich verflucht ungeniert leben können – schließlich ist das Studio mit seinem ursprünglich **The War Z** getauften Zombie-Online-Shooter in so ziemlich jeden Fettnapf von hier bis Feuerland Mitte gestieft. Was zunächst »nur« als ziemlich dreister **DayZ**-Klon galt, sammelte bald Skandale wie manche Leute Briefmarken: Fingierte Screenshots, zensierte Kritiken in den Steam-Foren, falsche Versprechungen in der Steam-Produktbeschreibung und ein auf die Vorwürfe wie die sprichwörtliche Axt im Walde reagierender Produzent verursachten einen für Außenstehende herrlich unterhaltsamen PR-GAU. Leider war's anschließend auch schon wieder vorbei mit der Unterhaltung, denn das Spiel selbst wäre mit »furchtbar« noch ziemlich wohlwollend umschrieben, kostete in der günstigsten Version trotzdem 15 Euro (inzwischen sind's

sprechen. Aus **The War Z** wurde also **Infestation: Survivor Stories**. Was klingt wie ein Horrorfilm aus der C-Movie-Grabbelkiste ist demnach bloß alter (und schaler) Wein in neuen Schläuchen. Denn die Probleme des Spiels sind nach wie vor atemberaubend.

Der Spielbeginn gestaltet sich beispielsweise noch genauso schleppend wie bei unserem letzten Besuch vor etwas mehr als einem Jahr, und am Bildschirmrand blinkt bereits der unsäglich Echtgeld-Shop. Aus den wenigen kostenlosen Outfits basteln wir uns einen leidlich einzigartigen Überlebenden zusammen, treten einem der bis zu 200 Spieler fassenden Server bei und finden uns mit Müsliriegel, Taschenlampe und Verbandszeug ausgerüstet am Hintern ei-

ner bemerkenswert hässlichen Spielwelt wieder. Zunächst einmal müssen wir also mühsam dorthin latschen, wo überhaupt die Lutz abgeht. Und die geht ganz schön ab: Um ganz genau zu sein zückt sie ihr Ma-

Der Buggy ist buggy

schinengewehr und schießt unserem Klon-Survivor ins Gesicht. Lutz ist nämlich der Name des ersten Spieler-Charakters, auf den wir bei unserem Kontrollbesuch von **Infestation: Survivor Stories** treffen. Und dieses Zusammentreffen erinnert uns dann wieder daran, dass hier so einiges anders läuft als im Genre-Vorreiter **DayZ**.

⊕ Stärken

- + viele Ausrüstungsgegenstände
- + simple Inventar-Verwaltung

⊖ Schwächen

- immer noch keine Survival-Atmosphäre
- dreistes Pay2Win-Konzept
- indiskutable Texturen
- nervige Sound-Kulisse

5 Euro) und verfolgte noch dazu ein unverschämtes Pay2Win-Konzept. Zu allem Überflus meldete sich wenig später der Verleih des Films **World War Z** bei Hammerpoint Interactive und wollte mal über Markenrechte

Im Gegensatz zu Hackern und Cheatern sind die **Zombies** meist keine Gefahr.





Neuer Titel, alter Mist

Tobias Ritter
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Schon bei einem bekannten Schokoriegel, der einst Raider hieß und dessen neuer Name sich nun auf »Nix« reimt, änderte sich genau das: nix. Und so ergeht es auch dem einstigen The War Z. Hinter dem neuen sperrigen Namen verbirgt sich noch derselbe Mist wie schon vor einem Jahr. Angereichert wurde das Ganze lediglich mit ein wenig Feinschliff hier und einigen neuen Features dort. Nutzbare Fahrzeuge mögen am Ende zwar irgendwie Spaßig sein und in DayZ noch schmerzlich vermisst werden, mehr als ein Spielzeug sind sie in der Zombie-Welt von Infestation aber nicht. Noch dazu sind sie genauso fehlerhaft wie der Rest des Spiels. Die Entwicklungszeit hätte man effektiver investieren können. Etwa in eine atmosphärische Spielwelt oder um gegen die immer noch zahlreichen Cheater und Hacker vorzugehen.

Statt Psycho-Spielchen, spannenden Interaktionen, sozialen Experimenten und fast schon wahnwitzigen Aufeinandertreffen mit anderen Überlebenden gehen die Begegnungen zwischen Spielern in der Welt des ehemaligen **The War Z** erstaunlich plump vonstatten und versprühen die Atmosphäre eines seelenlosen 08/15-Online-Shooters: Hier wird nicht lange gefackelt (oder gar geredet), sondern gleich geballert. Das ist Deathmatch in seiner rudimentärsten Form, denn selbst die in anderen Spielen recht beliebte Begriffserweiterung »Team-« wird von den meisten Spielern geflissentlich ignoriert. Schuld an der asozialen Misere sind die allerdings nicht: Warum sollten sie auch anders agieren, wenn sich fast jedes Dorf und fast jeder Bauernhof als Item-Schlaraffenland anbietet? Schon in der ersten Scheune finden wir eine Ketten- säge und machen aus jedem Zombie mit



Finger weg!

Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Vor diesem Zombie-Machwerk kann man gar nicht oft genug warnen. Wer dem neuen Titel auf den Leim geht, bekommt das spielerische Äquivalent einer Kaffeeahrt: leere Versprechungen in miefiger Atmosphäre, und nachher ist das Geld weg. Infestation verkörpert alles, was am Free2-Play-Konzept schief läuft. Es ist seelenlose Abzocke, lediglich als Spiel getarnt. Mag sein, dass es Menschen gibt, denen dieses Infestation Spaß macht. Soll ja auch Menschen geben, denen Kaffeefahrten Spaß machen. Ich allerdings würde die 5 Euro lieber einem guten Zweck spenden. Brot für die Welt zum Beispiel. Oder UNICEF. Oder der internationalen Initiative gegen Pay2Win-Abzocke. Wenn's die noch nicht gibt, muss sie übrigens dringend gegründet werden.



zwei Kopftreffern Untoten-Ragout. Und auch die erste Schusswaffe lässt nicht lange auf sich warten. Herrscht dann doch irgendwann einmal virtueller Munitionsmangel, wird einfach die reale Kreditkarte gezückt – der seit dem letzten Patch immerhin nicht mehr von überall in der Spielwelt aufrufbare Item-Shop lässt grüßen und versetzt der restlichen verbliebenen Survival-Atmosphäre hämisch lachend den Todesstoß.

Das atmosphärische Vakuum setzt sich nahtlos in anderen Bereichen des Spiels fort. Man könnte ja denken, dass in den vergangenen 14 Monaten mal jemand die lieblose Spielwelt dekoriert hätte. Ha! Die Innenräume beispielsweise sind immer noch so steril wie ein frisch desinfizierter OP-Saal. Die bedrückenden Reste einer untergegangenen Zivilisation? Endzeitstimmung? Beklemmung? Nochmal ha! **Infestation** möchte zwar unheimlich gerne eine packende Überlebenssimulation sein, ist aber bloß ein schlechter Online-Shooter mit zu viel Leerlauf und ein paar oberflächlichen Survival-Elementen. Und selbst die zerstört das Pay2Win-Konzept des Item-Shops: Auf nahezu allen Servern laufen hochgerüstete Überlebende mit nervösen Zeigefingern am Abzug herum. Die Folge: gegenseitiges Über-den-Haufen-Ballern statt Kooperation in einer feindlichen Welt. Sterben statt überleben. Daran ändern übrigens auch neue Features wie die im Vorfeld groß angepriesenen nutzbaren Fahrzeuge nichts. Es mag eine

Zeit lang zwar durchaus Spaßig sein, mit den drei unterschiedlichen Vehikeln durch die Gegend zu brausen und über Felsvorsprünge zu hüpfen. Einen wirklichen Mehrwert bieten der gepanzerte Buggy (leicht und schnell), der Striker (schwer und behäbig) und der Zombie Killer (mittelschwer und mittelschnell) allerdings nicht. Im Gegenteil: Auch wenn nur eines der Fahrzeuge tatsächlich so heißt, sind alle drei zum Testzeitpunkt schlicht »buggy«. Nicht selten kommt es bei Kollisionen zu einem skurrilen Physik-Verhalten mit Looping-Dauerschleifen, Auf-der-Stelle-Zappeln und Raketenstarts. Immerhin: Mit einem der letzten Patches wurde erheblich an der Balancing-Schraube gedreht, sodass Fahrzeug-Piloten nun endlich keine unbesiegbaren Tötungsmaschinen mehr sind. Aber das rettet diese Zombie-Katastrophe dann auch nicht mehr. Der Titel ist anders, die freche Pay2Win-Abzocke bleibt. Tobias Ritter / JG

TERMIN	17.12.2013	PREIS	5 Euro	USK	nicht geprüft
Infestation Survivor Stories					
Publisher	Arkto Entertainment Group				
Entwickler	Hammerpoint Interactive				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	keiner				
BALANCE	3		4		
UMFANG	4		5		



⊕ Stärken

- + unverwundliches Spielprinzip
- + abwechslungsreiche Strecken
- + bekloppte Zieleinfahrten

⊖ Schwächen

- abgespekter Multiplayer-Modus
- viel Ideenrecycling
- dreiste DLC-Politik

Bockschwere Motorradkraxeelen und atemberaubende **Sprungeinlagen**, immer auf der Jagd nach der Bestzeit (angezeigt durch den kleinen Helm). Das ist Trials Fusion.

Trials Fusion

Kann man ein tolles Spiel besser machen? Trials Fusion will den Vorgänger übertrumpfen - und scheitert an Ideenlosigkeit und unglücklicher DLC-Politik Von Johannes Rohe

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Redlynx (Trials Evolution: Gold Edition, GameStar 06/13: 86 Punkte)**
Termin: **24.4.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, sieben weitere** Preis: **20 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

Menschen wie Dean Armstrong oder Irene Merkel haben es schwer. Ihre älteren Geschwister Neil und Angela haben die Messlatte für Erfolge so hochgelegt, dass sie kaum eine Chance haben, das noch zu überbieten. **Trials Fusion** ergeht es da ganz ähnlich. Zwar ist sein Vorgänger **Trials Evolution** nicht auf dem Mond gelandet, in Sachen Umfang, Ideenreichtum und Vielfalt hat der Fun-Racer aber ganz stark aufgetrumpft. Im direkten Vergleich kann der jüngere Bruder nicht mithalten. Dabei sind viele Probleme des Motorradrennspiels vollkommen haus-

gemacht. Im Kern ist **Trials Fusion** allerdings genauso klasse wie sein Vorgänger. Kein Wunder, schließlich haben die finnischen Entwickler von Redlynx nichts an ihrem Erfolgsrezept verändert. Wieder heizen wir auf unserem Motorrad von links nach rechts über haarsträubende Hinderniskurse. Wir brettern durch Loopings, springen über gähnende Abgründe und erklimmen die steilsten Anstiege. Was uns antreibt, jede Strecke wieder und wieder zu probieren, sind die Bestzeiten unserer Freunde, die als Ghost eingeblendet werden

- und unser eigener Ehrgeiz, auch den kniffligsten Sprung fehlerlos zu meistern. Jene »Das muss doch noch besser gehen«-Manie hat uns auch bei **Trials Fusion** sofort wieder im Griff. Sind die ersten Kurse noch relativ

leicht zu meistern, wird es in den letzten der acht Welten seri-entypisch bockschwer. Überhaupt ans Ziel zu kommen und dafür

eine Bronzemedaille zu erhalten, ist eine Leistung. Nur Profis schaffen fehlerlose Fahrten und Spitzenzeiten und räumen damit Silber-, Gold- oder sogar Platinmedaillen ab. Mit der Tastatur stoßen wir aber

Die Kleiner-Bruder-Problematik



Die Versionen

Im Handel ist **Trials Fusion** nur als Deluxe-Edition für rund 40 Euro erhältlich. Diese Fassung enthält einen Season-Pass für sechs DLCs. Die Basisversion ohne DLCs wird nur als Download angeboten und kostet 20 Euro. **Trials Fusion** muss über UbiSofts Onlineplattform Uplay aktiviert werden. Und zwar auch dann, wenn das Spiel über Steam erworben wurde. Die Aktivierung setzt eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

bald an unsere Grenzen, ohne Gamepad mit analogen Schultertasten für Gas und Bremsen ist Edelmetall fast unerreichbar. Ein weiterer Wermutstropfen ist die mangelnde Abwechslung. Von der Großstadt bis zum Dschungel breiten wir zwar durch vielfältige Szenarien, die durch schöne Lichteffekte und belebte Hintergründe auch nett in Szene gesetzt werden, das neue Zukunftsszenario hätte aber so viel mehr Möglichkeiten geboten. Wo sind fremdartige Alienplaneten? Wo die Spielereien mit der Schwerkraft? Warum kein Ausflug aufs Holodeck? Offensichtlich verlassen sich die Entwickler auf die Kreativität der Community. Immerhin geben sie den Spielern mit einem umfangreichen Editor auch ein entsprechend mächtiges Werkzeug in die Hand. Zumindest wenn wir wissen, wie es zu benutzen ist. Statt eines Tutorials bietet **Trials Fusion** nämlich nur einen Videolehrgang auf YouTube. Von Fans erstellte Kurse laden wir dafür wie gewohnt aus der Streckenzentrale herunter. Soweit, so **Trials Evolution**.

Erst am Ende der dritten Welt, schalten wir endlich ein neues Spielelement frei: Tricks. Während der Stunts wirkt sich die Ragdoll-Physik weiterhin auf unseren Fahrer aus. Das macht die Tricks schön knifflig, stört aber die Präzision. Zu oft rühren wir wild am Analogstick, weil unser Fahrer statt des geplanten Manövers nur seltsame Yogaübungen macht. Superman, Coffin und Co. können wir zwar in jedem Rennen ausführen, auf den Trials Parcours haben sie aber fast keine Auswirkungen. Lediglich in einer Handvoll spezieller FMX-Levels ergibt die neue Spielmechanik Sinn. Einen kleinen Nutzen haben die Stunts aber dann doch: Wir brauchen sie, um die neuen Herausforderungen zu erfüllen. Jede Piste bietet drei dieser extrem schweren Spezialaufgaben. Mal müssen wir einen besonderen Trick an einer bestimmten Stelle der Piste ausführen, mal ganze Strecken ohne Gewichtverlagerung bewältigen. Es gibt aber auch richtige Geheimnisse, beispielsweise aktivieren wir durch versteckte Schalter geheime Levelschnitte. Die Herausforderungen bieten also nicht nur Profis den besonderen Kick, wir entdecken hier sogar einen ganzen Haufen der vermisst geglaubten Redlynx-Kreativität – klasse! Die Zieleinfahrten sind eben-

falls wieder herrlich fantasie reich. Egal ob unser Fahrer plötzlich ins Weltall fliegt oder von einer Steinhand zerquetscht wird, wir sitzen grinsend vor dem Monitor.

Mehr Neuerungen gibt's aber nicht. Und damit sind wir bei der Kleinen-Bruder-Problematik von **Trials Fusion**, denn es bietet zwar die gleichen, extrem kurzweiligen Hindernissenrennen wie sein Vorgänger, aber eben kaum mehr als das. Loopings, Sprungschanzen, bewegliche Levelobjekte – kennen wir alles schon. Die verrückten Bonuslevel sind ebenfalls nicht mehr so kreativ wie zuvor. Saßen wir in **Trials Evolution** noch am Steuer von UFOs, müssen wir uns jetzt mit acht fantasie losen Hüpf- und Balancekursen begnügen. Auch der Online-Multiplayer fiel der Schere zum Opfer, Rennen für maximal vier Spieler gibt es jetzt nur noch an einem PC. Die blanken Zahlen sprechen für sich: **Trials Evolution** bot satte 129 Strecken, **Trials Fusion** »nur« 58. Ganz fair ist der Vergleich allerdings nicht: **Trials Evolution** umfasste auf dem PC nämlich zwei Spiele (**Trials HD** und **Trials Evolution**), die zuvor einzeln auf der Xbox 360 erschienen waren. Dennoch bleibt ein fader Beigeschmack, der sich bei einem Blick ins Hauptmenü noch verstärkt. Dort wird nämlich bereits fleißig Werbung für sechs kommende DLCs gemacht. Hier sollen Spieler also für Inhalte zur Kasse gebeten werden, die noch vor einem Jahr kostenlos im Spiel gelandet wären. Grafisch gibt's ebenfalls Grund zu meckern: Dass man die veraltete Engine aus dem Vorgänger übernimmt, ohne offensichtliche Fehler auszumerzen, ist eine



Die Community muss es richten

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamstar.de

Als großer Fan von Trials Evolution hatte ich ein bisschen Angst vor Trials Fusion. Angst, dass durch das neue Zukunftsszenario jede Strecke gleich aussehen könnte. Angst, dass die Tricks in jedem Rennen eingesetzt werden müssen und das tolle Spielprinzip zerstören. Und Angst, dass Redlynx nach dem Kreativitätsverkill des Vorgängers langsam die Luft ausgeht. Bestätigt hat sich »zum Glück« nur die letzte Befürchtung und die auch nur zur Hälfte, denn durch die witzigen Herausforderungen beweisen die Entwickler: Sie haben doch noch zahlreiche witzige Ideen in petto. Dass Trials Fusion Probleme mit seinem fehlenden Umfang bekommen könnte, wäre mir hingegen nie in den Sinn gekommen. Viele Elemente wirken deplatziert, weil sie nicht genug Inhalte bieten. Das betrifft Bonus- und Stunt-Level, extrem begrenzte Tuningoptionen und das neue Quad, das ich nur auf einer Handvoll Strecken fahren darf. Allerdings bin ich guter Dinge, dass die engagierte Community mit dem mächtigen Editor schon bald für massenweise neuen Content sorgt, damit aus Trials Fusion auch ohne DLCs das Spiel wird, das es im Kern schon ist: ein extrem unterhaltsamer Fun-Racer.

Freiheit. So müssen wir auch im Jahr 2014 bei jedem Zurücksetzen auf nachladende Texturen starren. Dabei genießen jüngere Geschwister doch den Vorteil, aus den Fehlern der älteren lernen zu können, um es anschließend besser zu machen. **Trials Fusion** lässt diese Chance ungenutzt. JO

TERMIN 24.4.2014 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Trials Fusion

Rennspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Redlynx
Sprache Deutsch, Englisch, sieben weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Uplay

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Supercross (4) SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER –
SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Nur Supercross an einem PC, aber da macht's ohnehin am meisten Spaß.«

GRAFIK
ordentliche Lichteffekte abwechslungsreiche Landschaften
wenig Details heftige Texturmchlader
flimmernde Objekte **7/10**

SOUND
passende Motorradsounds
witzige Sprachsamples
unpassende Musikuntermalung nervige Menümusik **6/10**

BALANCE
gute Lernkurve mehrere Tutorials faire Rücksetzpunkte
Wiederholungen zeigen benutzte Tasten
Tricktutorial missverständlich **10/10**

ATMOSPHERE
verschiedene Tageszeiten
stimmungsvolle Levels zusammenhängendes Setting
Ghost nur als Punkt sichtbar **9/10**

BEDIENUNG
präzise Steuerung flottes Zurücksetzen Gas fein dosierbar
umständliches Menü für schwere Strecken Gamepad notwendig
Tricksteuerung nicht exakt **7/10**

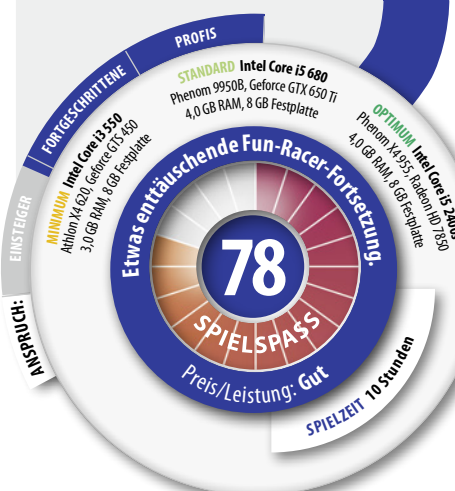
UMFANG
58 Strecken Herausforderungen und versteckte Strecken
mächtiger Editor wenige Bonuslevel nicht halb so umfangreich wie der Vorgänger **7/10**

FUN-FAKTOR
bekloppte Zieleinfahrten witzige Herausforderungen
Bestzeiten von Freunden einblendbar
Supercross Modus Tricks **10/10**

FAHRVERHALTEN
leicht zu erlernen deutliche Unterschiede zwischen den Motorrädern glaubhafte Physik interessante Tricksteuerung ...
... die nicht perfekt funktioniert **9/10**

TUNING
Aussehen der Bikes und Fahrer anpassbar
nur wenige Bikes veränderbar
wenige Fahrzeugteile nur optisches Tuning **5/10**

STRECKENDESIGN
abwechslungsreich bewegliche Streckenteile
neue Elemente
viel Recycling nicht so abgedreht wie im Vorgänger **8/10**





Deus Ex The Fall

Konzerne infiltrieren, Verschwörungen aufdecken – endlich ein neues Deus Ex!

Freuen Sie sich nicht zu früh, The Fall ist vor allem eins: ein mieses Spiel. Von Dmitry Halley

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal (Deus Ex: Human Revolution, GS 10/11: 85 Punkte)**
Termin: **18.3.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **10 Euro**

[Weitere Infos auf GameStar.de](#)

[Auf DVD: Test-Video](#)

Was kann man einem neuen **Deus Ex**-Helden geben, das Held Adam Jensen aus **Human Revolution** nicht hat? Biotechnologische Verbesserungen? Superstarke Arme? Eine eingebaute Sonnenbrille? Nein, gab es alles schon. Der Kerl kriegt eine knallige Hose in glänzendem Goldton und einen britischen Akzent. Klingt nach Klamauk? Wir wünschen, es wäre so. Denn bei der PC-Version von **Deus Ex: The Fall** müssen die Entwickler tatsächlich gedacht haben, Goldhosen seien cool, anders lässt sich dieser Schuss in den Ofen nicht erklären, bei dem scheinbar an allen Ecken und Enden die falschen Entscheidungen getroffen wurden.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Die Goldhose hatte Söldner Ben Saxon – so heißt der neue Held – natürlich bereits in der

graue Moralvorstellungen, das sind spannende Versatzstücke, die **The Fall** echtes Cyberpunk-Flair verleihen. Söldner Ben Saxon verliert in einem missglückten Einsatz seine ganze Truppe. Weil das ein Hinterhalt war, hat er nichts als Rache im Sinn, und plötzlich tritt ein Mann auf den Plan, der ihm genau die verspricht: Jaron Namir, Chef der Meuchler-Truppe »The Tyrants« und **Deus Ex**-Kennern als Fiesling des Vorgängers nur allzu gut bekannt. Natürlich ist serientypisch nichts, wie es scheint. Saxon wird übers Ohr gehauen und gerät mit Namir und seinem Team aneinander. Am Ende muss er fliehen, landet mit seiner Freundin Anna Kelso in Panama-City und steckt auf einmal knietief in einer Pharma-Verschwö-

rung. Leider formen die spannenden Versatzstücke von **Deus Ex: The Fall** kein harmonisches Ganzes. Die Figuren bleiben blass, die Tyrants tauchen nach dem Prolog nicht mehr auf und andgedeutete Story-Wendungen bleibt uns das Spiel mit einem abrupten Cliffhanger schuldig.

Steam-Pflicht

Deus Ex: The Fall wird über Steam vertrieben und ist – einmal gekauft – untrennbar mit dem Steam-Account verbunden. Sie können das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Weiterverkaufen geht aber nicht.

+ Stärken

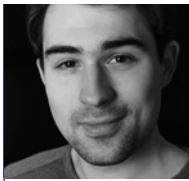
+ eigentlich spannende Geschichte

- Schwächen

- sehr kurze Kampagne
- grafisch und technisch eine Katastrophe
- unzählige Bedienungsprobleme
- hirnlose KI

2013 erschienenen Mobile-Version von **Deus Ex: The Fall**, und abseits des miesen Modegeschmacks ist der britische Protagonist eigentlich ganz interessant. Die erzählte Geschichte trumpft mit den Besonderheiten der **Deus Ex**-Reihe: Verschwörungen, korrupte Megakonzerne,





Deus Ex: der Absturz

Dmitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Liebe Entwickler, als Deus-Ex-Fan der ersten Stunde gehöre ich tatsächlich zu den Leuten, die sehr gespannt auf eure PC-Fassung von *The Fall* waren. Dabei ging es mir natürlich in erster Linie um die Story und wie sich der neue Held Ben Saxon schlägt – dass das Spiel mit Human Revolution mithalten kann, habe ich für zehn Euro gar nicht erwartet. Aber meine Güte, was habt ihr mit *The Fall* für einen Unfall gebaut? Irgendwer muss doch auf halber Strecke gemerkt haben, dass diese Bedienung aus der Tablet-Hölle auf dem PC nicht funktioniert. Auf der Plattform, die so viele großartige Shooter hervorgebracht hat, könnt ihr doch nicht ernsthaft mit so einem optischen wie spielerischen Klogriff ein Publikum erreichen wollen. Richtig schlimm ist aber, dass ihr eine ganz spannende Geschichte erzählen wollt, die jedoch am Ende in einer Meile von Glasscherben liegt, die sich Gameplay nennt. Als seien Hunderte von teuren Tablets auf den Asphalt geknallt. Nun ja, immerhin passt der Name.

Dabei versucht *The Fall*, all die Stärken des Vorgängers umzusetzen: schleichen, schießen, hacken, spannende Dialoge und Entscheidungsfreiheit, das will das Spiel alles bieten. Tut es aber nicht. Zumindest nicht in einer Art und Weise, die Spaß macht. Jede Form von Action scheitert bei *The Fall* an der sperrigsten Bedienung, die wir seit langem in einem Shooter erlebt haben. Mit Saxons Waffenarsenal zu schießen, fühlt sich etwa so an, als wolle man mit Wasserfarben und ausgefranstem Pinsel eine präzise Bauzeichnung anfertigen. Wir suchen Deckung, erkämpfen uns nach einigen Versuchen endlich eine Maussensibilität, mit der sich was treffen lässt, und staunen nicht schlecht, dass unsere Schrotflinte scheinbar keinerlei Durchschlagskraft hat. Die Waffen töten den Gegner entweder auf der Stelle oder bewirken gefühlt überhaupt nichts – kein

Oh, wie hässlich ist Panama

Einschlagsbumms, kein Treffergefühl, nichts. Da hilft es auch nicht, dass die KI auf die ungenaue Tablet-Steuerung ausgelegt ist: Feinde stellen sich leichtsinnig in den Raum, schießen ihr Magazin leer und warten auf unsere Reaktion – so eine Schießbude funktioniert bei Fingereingaben gut, auf dem PC hingegen überhaupt nicht, weil es den Anspruch zur Nullnummer macht. Beim Schleichen macht Ben Saxon eine bessere Figur. Wir spähnen Gegnerrouuten aus, suchen Lüftungsschächte, knacken Terminals, manipulieren Kameras. Das sorgt im Prinzip für echte *Deus Ex*-Stimmung. Leider bleibt aber auch das Leisetreten nicht verschont von den Macken der Portierung: Die ungenaue Deckungssuche lässt uns oft ungewollt in Feindesarme rennen, das Hackingspiel erkennt die Mauseingaben nicht präzise, und die Gegner sind schlicht doof.

Die Interaktion mit den Bewohnern von Panama-City kommt dabei selten so richtig in die Gänge. Wir greifen zwar ein paar Nebenquests ab, und tatsächlich sind alternative Lösungswege eine tolle Sache, die zu den spielerischen Stärken von *The Fall* zählen. Ob wir beispielsweise Drogenboss Diego so unter Druck setzen, dass er uns seinen Pharmalieferanten verrät, oder ihn und seine Bande um die Ecke bringen, um uns die Transportdokumente zu schnappen, bleibt uns überlassen und ermöglicht verschiedene Spielstile. Leider gibt es solche Momente nicht häufig, die Interaktionen mit den NPCs sind in der Regel belanglos und das frei begehbare Panama-Viertel bietet nichts Spannendes zum Erkunden.

Dass die Figuren so blass bleiben, mag aber auch an der katastrophalen Technik liegen. Die ist nämlich ein solcher Graus, dass wir angesichts der hässlichen Texturen und Effekte schon vor zehn Jahren enttäuscht gewesen wären. Abseits der Hauptfiguren sind die Charaktere so detailarm gestaltet, dass sie wie Holzpuppen aussehen – außerdem gibt's zu wenig verschiedene Modelle. Manchmal bekämpfen wir in einem Areal immer und immer wieder denselben Klon-Gegner.



Dass wir den Drogendude abmurksen, macht der Passantin nichts aus. Panama-City scheint ein hartes Pflaster zu sein.

Deus Ex: The Fall ist ein Beispiel dafür, was bei einer Portierung alles schiefgehen kann, wenn die Entwickler nicht konsequent an den richtigen Schrauben drehen – und die sitzen bei einer Tablet-Shooter-Umsetzung nun mal in der Spielmechanik. Die schlimme Technik streut zusätzliches Salz in die Wunde. Am Ende ist es eine Enttäuschung geworden, eine Umsetzung, die als PC-Spiel nicht funktioniert, und der auch die tief darin schlummernden Stärken der *Deus Ex*-Reihe nicht mehr helfen können. **DH**

TERMIN 18.3.2014 PREIS 10 Euro USK ab 18 Jahren

Deus Ex: The Fall

Actionspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Eidos Montreal
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- der aus Human Revolution bekannte Art-Style
- Texturen und Effekte von vorgestern
- grausige Holzpuppen-NPCs
- halb Panama ist geklon
- Saxons Hose

SOUND

- toller Soundtrack
- gute Sprecher für die wichtigen Figuren
- bei manchen Nebenfiguren mussten dafür wohl die Praktikanten ans Mikro
- blasse Waffeneffekte

BALANCE

- je nach Spielstil verschiedene Questlösungen
- manche Skills übermächtig
- andere hingegen komplett nutzlos
- Schleichen und Schießen völlig unausgeglich

ATMOSPHÄRE

- an sich tolles Cyberpunk-Setting
- stimmige Deus-Ex-Elemente
- miese Technik lässt Figuren einfach nicht lebendig werden
- Panama wirkt völlig seelenlos

BEDIENUNG

- man kann sich mit WASD bewegen
- Mausbedienung ist eine Katastrophe
- Tastaturbefehle lassen sich nicht anpassen
- manche Eingaben werden gar nicht registriert

UMFANG

- einige Nebenquests
- New Game +
- viel zu kurze, abrupt endende Kampagne
- Erkundung bringt nix
- wenige Gegnertypen

LEVELDESIGN

- frei begehbare Areale
- keinerlei Intensität – ein Areal sieht sich wie das andere
- kein spielerischer Spannungsbogen
- viel zu viele Lüftungsschächte

KI

- Gegner schießen auf die Spielfigur
- Feinde stehen sorglos und strohdoof in der Landschaft rum
- Zivilisten sind Verbrechen grundsätzlich egal

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Figurenmodelle zum ... Angucken
- üppiges Waffenarsenal
- das Schießen macht jedoch nur wenig Spaß
- Waffen fühlen sich alle gleich stumpf an

HANDLUNG

- setzt die Geschichte des Buches stimmig fort
- nette Referenzen zu Figuren aus anderen Deus-Ex-Teilen
- Figuren haben leider zu wenig Fleisch
- Handlung bricht quasi in der Mitte ab

4/10

7/10

5/10

5/10

3/10

5/10

6/10

2/10

6/10

7/10

PROFIS

STANDARD

MINIMUM

OPTIMUM

Core 2 Quad Q6600
Radeon HD 5770, GeForce GTX 460
4,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Core i3 Duo E4400
GeForce 8800 GT, Radeon HD 6850
4,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Radeon HD 7770, GeForce GTX 560
8,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Phenom II X4 960

50

Spielerischer Blindgänger im Deus-Ex-Anstich.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 6 Stunden

Die Kämpfe laufen in Runden ab, ansonsten spielen wir aber in Echtzeit.



⊕ Stärken

- + tolle Quests
- + interaktive Spielwelt
- + viele Freiheiten
- + schon jetzt viel Inhalt

⊖ Schwächen

- maulige Inszenierung
- zum Release fehlerfrei?
- teils fummeliges Interface

Divinity Original Sin

So werten wir



Mit Sternen bewerten wir den **Spiespaß** 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.

1 gold, 4 grey	Weniger als 5 Euro
2 gold, 3 grey	5 bis 10 Euro
3 gold, 2 grey	11 bis 20 Euro
4 gold, 1 grey	21 bis 30 Euro
5 gold	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 übersteuert.

So viel spielerische Freiheit gab es seit Ultima 7 nicht mehr – und dabei mussten die Entwickler sogar eines ihrer Kickstarter-Versprechen brechen. Von Christian Schneider

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Larian Studios (Divinity: Flames of Vengeance, GS 10/10: 86 Punkte)**
Termin: **Sommer 2014** Status: **zu 90% fertig** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Wer die Alpha-Version von **Divinity: Original Sin** gespielt hat, war von der schlechten Nachricht wohl kaum überrascht: Zum Start der Beta am 3. April musste das belgische Entwickler-Team Larian Studios eines seiner wichtigsten Kickstarter-Ziele streichen – die NPC-Tagesabläufe. In der fertigen Version des Rollenspiels wird es weder den angekündigten Tag-Nacht-Wechsel geben, noch werden die computergesteuerten Bewohner tagsüber zur Arbeit, abends in die Taverne und nachts ins Bett gehen. »Wir standen vor der Wahl, entweder krampfhaft zu versuchen, das Feature einzubauen oder demnächst ein rundes, fertiges Produkt abzuliefern«, erklärt Studio-Chef Swen Vincke in einem der zahlreichen Youtube-Videos, mit denen er und sein Team die Entwicklung des dritten Teils der **Divinity**-Reihe begleiten. Man entschied sich für die erste Option. Darüber könnten wir uns jetzt theoretisch so richtig lautstark aufregen, ordentlich auf den Tisch hauen, diese Lügenbolde und Hochstapler anprangern, Mistgabeln rauskramen und den Zorn höherer Mächte heraufbeschwören. Aber wir haben es uns ja schon fast gedacht – und außerdem gefällt uns **Original Sin** auch ohne Tag-Nacht-Wechsel und Tagesabläufe schon jetzt so gut, dass wir unsere Energie lieber dafür aufwenden, Ihnen diesen Geheimtipp genauer vorzustellen.

Der Grund, warum ein Teil der Stretch-Goals der erfolgreichen Kickstarter-Kampagne nicht umgesetzt wird, ist kurioserweise die größte Stärke des neuen **Divinity**: die ungeahnte Fülle von Möglichkeiten.

Manche Quests lassen sich auf mehr als 20 unterschiedliche Wege lösen. Es wäre in diesem Zusammenhang höchst riskant, für die Quests wichtige NPCs einfach mal nachts ins Bett zu stecken oder durch die Gegend latschen zu lassen. Da würden sich im wahrsten Sinne des Wortes Tür und Tor für Bugs öffnen. Und die sollte Larian besser fest geschlossen halten, **Original Sin** ist ohnehin schon ein Umfangsmonster. Beim Spielen der Early-Access-Alpha und nun auch der Beta-Version waren wir regelmäßig von den vielen Optionen



Der **Wirkungskegel** zeigt die Ausrichtung unserer nächsten Angriffsfähigkeit.

Während des **Schneesturms** kämpfen unsere beiden Protagonisten an der Seite von zwei weiteren Helden.



überrascht, die uns das Spiel anbietet – und über uns selbst erschrocken. Denn **Divinity** führt uns vor, wie eingerostet und bequem wir geworden sind, von geradlinigen Spielen, von einfachen »Hol und bring«-Aufgaben mit Wegpunktanzeigen und Questdialogen, die man ungestraft wegklicken kann. So kann man **Original Sin** zwar theoretisch auch spielen, verpasst aber die Hälfte der Highlights.

Dabei ist das Spiel alles andere als unbequem oder gar unzugänglich. Zwar gibt es auch in der Beta noch einige Macken bei der Bedienung, aber der Einstieg ist beispielsweise dank neuem Tutorial-Dungeon kinderleicht: In einer verfallenen, aber hübsch ausgeleuchteten Grabkammer bekommen wir einen kleinen Ausblick auf den Facettenreichtum der Spielwelt und ihrer Elemente. Kisten durchstöbern, Fallen aufdecken, Schlösser knacken, Monster bekämpfen, das kennen wir. Feuer mit Wasserzauber löschen, Türen mit Feuerbällen brutzeln, Tümpel mit Blitzmagie unter Strom setzen oder Kisten aufstapeln, um dynamische Echtzeit-Schatten zu erzeugen, in denen wir uns verstecken, das klingt schon ungewöhnlicher. Und dabei kratzen wir nur an der Spitze des Eisbergs. Wer in die richtigen Talente investiert, kann sogar mit Tieren sprechen und so ganz neue Geschichten oder eigenwillige Perspektiven auf laufende Questreihen gewinnen. Aufmerksame Spieler bemerken regelmäßig Geheimschalter und versteckte Türen. Hier kommt uns zugute, dass man viele Objekte in der Spielwelt frei bewegen kann. So entdecken wir beispielsweise unter einem Teppich eine Falltür in den Keller einer halb abgebrannten Hütte. Oder buddeln am Strand vergrabene Schätze aus. Und wer nichts Wertvolles findet, craftet sich einfach selbst das Nötigste – von alltäglichen Gebrauchsgegenständen bis zu Waffen. Ach, haben wir eigentlich die Dutzende von Zaubersprüchen erwähnt, deren elementare Effekte sich häufig auch noch kombinieren lassen?

Die hohe Interaktivität der Spielwelt erinnert an Rollenspiel-Klassiker wie **Ultima 7** und macht den Reiz von **Divinity: Original Sin** aus. Dabei beschränkt sich diese Tugend nicht nur auf die Umgebungen, die übrigens von Tempeln, Graslandschaften, Küsten und Wüsten bis zu Eisregionen inklusive wechselndem Wetter oder gar anderen Di-

Zauberwort Interaktion



Im Hafen brennt ein **Schiff**, doch wir zaubern einen Sturm herbei und löschen das Feuer.



Im späteren Spielverlauf treffen wir auch auf größere Gegner, wie diese **Riesenspinne**.

mensionen reichen. Auch bei den Quests strotzt das Spiel vor Liebe zum Detail. Die Gespräche sind hervorragend geschrieben und sollen in der Vollversion wenigstens teilweise vertont werden. Die eigentlichen Aufgaben sind überraschend, verzweigt und kommen nicht selten von ungewöhnlichen Questgebern. Die erste Nebenmission stellt uns beispielsweise vor die Wahl, ob wir eine an den Strand gespülte, uralte und auch noch sprechende Riesenschnecke wieder ins Meer werfen oder ihre Perle rauben und gewinnbringend in der nächsten Stadt verhöckern. Da wir in **Original Sin** immer zwei Charaktere steuern (im Koop-Modus können zwei Spieler so das komplette Spiel zusammen durchspielen), kommt es zu einem kleinen Streit zwischen den Helden. In der aktuellen Beta bestimmen wir noch alle Antworten selbst, in der Vollversion wird man der zweiten Figur auch ein Persönlichkeitsprofil verpassen können, nach dem sie ihre Antworten wählt. Je nach Ausgang der Diskussion kassieren unsere Helden zudem andere Charaktermerkmale, wie »gierig« oder »selbstlos« und schalten damit Boni frei – vom wechselnden Ausgang der Quest mal ganz abgesehen. Auch die Hauptquest stellt uns immer wieder vor Entscheidungen und beginnt zunächst wie ein klassischer Krimi. Wir sollen einen mysteriösen Mord aufklären und kommen dabei einer neuen Sekte auf die Spur, die wiederum die Frage nach der Existenz unserer Spielfigur aufwirft – aber wir verraten besser nicht zu viel.

Erzählen wir lieber von den Kopfschmerzen, die uns **Divinity 3** derzeit noch bereitet. Denn so clever, abwechslungsreich und vielversprechend sich das Projekt bereits in der 40 Euro teuren Early-Access-Version spielt – einige mögliche Kritikpunkte sind bereits zu erkennen. Da wäre die verständliche Sorge um die Bugs. Bei so vielen Optionen, so vielen Questverläufen, so vielen Möglichkeiten kann eine Menge schiefgehen. Das zweite große Sorgenkind heißt Inszenierung. Anders als **Divinity 2** setzt das neue Spiel auf eine klassische Iso-Ansicht und geht nur in den Gesprächen mit der Kamera etwas näher an die Figuren heran. Die Perspektive sorgt ganz von allein für eine größere Distanz zum Geschehen. Das ist in den rundenbasierten Kämpfen toll für die Übersicht, bei Dialogen entsteht hingegen eine gewisse Unnahbarkeit. Hier werden die Sprecher und besonders die Übersetzung viel leisten müssen, sonst verpufft ein Teil der Erzählwucht. Es wäre sehr schade drum. **CHS**

Christian Schneider | Redakteur | chs@gamestar.de



Ich lehne mich wohl nicht sehr weit aus dem Fenster, wenn ich voraussage, dass Divinity: Original Sin ein tolles Rollenspiel wird. Die Alpha hat's angedeutet, die Beta bestätigt den sehr guten Eindruck. Eigentlich kann man jetzt schon zuschlagen, genug Spielzeit steckt in der Early-Access-Version auf jeden Fall. Klar, dass der Tag-Nacht-Wechsel und die Tagesabläufe gestrichen wurden, tut weh, sie hätten den Umgebungen noch mehr Leben eingehaucht. Aber auch so bietet das neue Divinity ein Maß an Interaktivität in der Spielwelt, wie ich es heute kaum noch und selbst früher nur ganz selten erlebt habe. Hier schlummert eine echte Perle.

Spielspass ★★★★★

Preis



Nosgoth

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Psyonix**
Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig** Preis: **15 Euro**

Nosgoth ist zwar nicht die langersehnte Fortsetzung der Legacy-of-Kain-Reihe, dafür schon jetzt ein verteufelt guter Multiplayer-Shooter. Von Johannes Rohe

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Die **Alchimistin** schmeißt noch schnell eine ihrer Lichtbomben, während wir ihr schon eins überbraten.



Das wird wehtun! Dieser **Reaper** erwischt uns gleich voll mit seinem Sprungangriff.

Eigentlich sollten uns gerade vor Angst die Haare zu Berge stehen, schließlich streifen wir alleine durch die nächtlichen Gassen einer Stadt in **Nosgoth**, der vampirverseuchten Welt aus den **Legacy of Kain**-Spielen. Aber im gleichnamigen Free2Play-Multiplayer-Shooter spielen wir einen Hunter, der perfekt für die Jagd auf Blutsauger gerüstet ist. In der Hand halten wir eine automatische Armbrust, in unseren Taschen stecken Sprengpfeile und Wurfgeschosse, um die Untoten kurzfristig wehrlos zu machen. Da knallt plötzlich etwas vor uns aufs Pflaster, völlige Dunkelheit hüllt uns ein – eine Schattenbombe! Panisch reißen wir die Armbrust hoch, doch das Letzte, was wir sehen, ist ein Reaper, der aus dem Dunkeln springt und seine Krallen in unserer Brust versenkt. Wir haben unsere Lektion gelernt: Ohne unser Team sind wir in **Nosgoth** verloren.

Nicht nur dadurch hebt sich die Vampirjagd positiv vom aktuellen Shooter-Einheitsbrei ab. Auf den Schlachtfeldern treten vier Menschen gegen die gleiche Anzahl Vampire an – zwei Teams, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Auf Seiten der Menschen gehen neben dem Hunter auch die Alchimistin und der Scout auf die Jagd. Der Scout fungiert mit seinem Langbogen als Mittelalter-Pendant des Scharfschützen, die Kollegin hat einen fetten Alchemiegranatwerfer im Gepäck. Mit ihren Fernkampfwaffen steuern sich die Menschen trotz Schulterperspektive wie in einem normalen Shooter. Draculas Verwandte setzen hingegen auf Nahkampf. Weil die Beißer im Frontalangriff aber keine Chance haben, müssen wir mit ihnen aus dem Hinterhalt angreifen. Halten wir die Shift-Taste gedrückt, klettern wir wie in **Assassin's Creed** automatisch auf Gebäude. Von oben stürzen wir uns dann als flinker Reaper mit einem Sprungangriff auf unsere Opfer oder starten den Sturmangriff des bulligen Tyrants, der Gegner einfach umwirft. Am ungewöhnlichsten ist der Sentinel. Der kann fliegen, greift sich seine Gegner vom Boden und lässt sie nach einem kurzen Rundflug wieder dorthin zurückkehren – im freien Fall. Doch wie gesagt, **Nosgoth** ist ein Teamspiel und das gilt auch für die Vampire. Wer alleine in eine Gruppe Feinde springt, hat keine Chance. Einigen Balanceproblemen zum Trotz macht das Spiel schon in der frühen Beta-Phase mächtig Laune. Bislang gibt's mit »Team-Deathmatch« aber nur einen Spielmodus. Um dauerhaft zu motivieren, benötigt **Nosgoth** also noch mehr Abwechslung. Dass die drei Klassen pro Fraktion bald Zuwachs bekommen, steht bereits fest. Schon jetzt können wir unsere Kämpfer außerdem mit neuen Waffen und Fähigkeiten ausstatten, die wir

entweder freispielen oder für echtes Geld im Shop kaufen. Da die Ausrüstung gut ausbalanciert ist, haben zahlungskräftige Spieler aber zumindest bisher keinen Vorteil. Neben neuen Karten sind auch mehr Spielmodi geplant. Wir hoffen, dass die Entwickler von Psyonix weiterhin Kreativität beweisen und nicht nur Genre-Standards wie »Capture-the-Flag« einbauen – dann könnte aus dem Vampir-Shooter ein echter Kracher werden. Nachdem wir Ihnen jetzt den Mund wässrig gemacht haben, gibt's aber einen sauren Apfel zum Nachtisch: Obwohl **Nosgoth** ein kostenloses Free2Play-Spiel wird, muss jeder, der schon jetzt spielen will, mindestens 15 Euro zahlen. Dafür erhält er das Veteran Pack mit Zugang zur geschlossenen Beta, einem Abzeichen und Premiumwährung im Wert von knapp 14 Euro. Enthusiasten können sogar bis zu 110 Euro auf den Tisch blättern, bekommen dafür neben allerlei Ingame-Gegenständen aber auch zehn Betazugänge für ihre Freunde. Selbst die Entwickler weisen aber auf Steam darauf hin, dass nur hartgesottene Fans jetzt zugreifen sollten, alle anderen warten lieber auf die kostenlose öffentliche Beta – dem können wir uns nur anschließen. JO

Johannes Rohe | Trainee | johannes@gamestar.de

Dass nicht mal Ur-Vampirkiller Abraham van Helsing ohne Unterstützung Jagd auf Graf Dracula gemacht hat, sollte Nosgoth-Spielern eine Lehre sein: Ohne Teamarbeit sehen besonders die für den Fernkampf ausgestatteten Menschen kein Land. Aber auch einzelne Vampire hauchen im Pfeilhagel innerhalb von Sekunden ihr untotes Leben aus. Umso besser, dass das Zusammenspiel dank der kleinen Teams und der überschaubaren Maps auch wunderbar funktioniert. Um erfolgreich zu sein, muss ich außerdem die unterschiedlichen Stärken und Schwächen der Parteien kennenlernen und ausnutzen. Während die Menschen möglichst eng zusammenbleiben sollten, versuche ich als Vampir, die Gruppe durch Rauch- und Giftbomben aufzuspalten, um mir ein einzelnes Opfer herauszupicken. Oder ich stoße als Sentinel aus dem Himmel hinab und schleppe einen Unglücklichen direkt in die Fänge meiner Kameraden – toll! Dass Nosgoth trotz seiner ungewöhnlichen Spielmechanik zugänglich bleibt, und ich ohne langwieriges Tutorial direkt einsteigen und Spaß haben kann, rechne ich Psyonix ebenfalls hoch an. Zwar braucht das Spiel dringend noch mehr Inhalte, aber schon jetzt kann ich den Start der offenen Beta kaum erwarten, damit ich endlich auch meinen Freunden das Blut aussaugen kann.



Spielspass ★★★★★

Preis



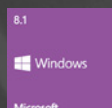


KCS GAMING STORM CUBE

+ Downloadcode von Daylight Gratis
beim Kauf dieses Systems!

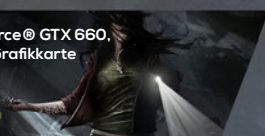
- ▲ Intel Core i5 4570 4x3.2 GHz Quadcore (Haswell)
- ▲ EVGA GeForce GTX 760 SC ACX Cooler 2048 MB
- ▲ Samsung 840 EVO SSD 120 GB, SATA-600
- ▲ Seagate 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▲ 8 GB DDR3-1600 Kingston Value RAM
- ▲ ASUS Z87I-PRO Sockel 1150, Mini-ITX, Z87
- ▲ 500 Watt Netzteil 80 Plus Gold Zertifikat
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr.104265



1099 €

Daylight Gratis beim Kauf einer GeForce® GTX 660, 670, 680, 760, 770, 780 und 780 Ti Grafikkarte



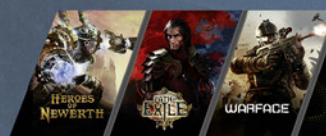
KCS GAMING EARTHQUAKE

Erhalte bis zu 110 € Ingame Bonus
beim Kauf dieses Systems! +

- ▲ AMD FX-8350 8x4.0 GHz
- ▲ NVIDIA GeForce GTX 750Ti 2048 MB
- ▲ Seagate 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- ▲ 8 GB DDR3-1600 Kingston Value Ram
- ▲ ASUS M5A78L-M/USB3 AMD 760G, AM3+, mATX
- ▲ Cooler Master Hyper TX3 supersilent
- ▲ 500 Watt LC500H-12 v2.2 Silent, 12cm
- ▲ Windows 7 oder Windows 8.1 64-Bit vorinstalliert

Art.Nr.104299

699 €



Bis zu 110€ Ingame Bonus beim Kauf
einer GeForce® GTX 650, 650 Ti,
750 und 750 Ti Grafikkarte



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL. DER GESETZLICHEN MEHRWEHRSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME. RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

Grim Dawn

Entwickler: Crate Entertainment **Preis:** 25 Euro

Status: zu 80% fertig

Worum geht's: Klassisches Action-Rollenspiel, jetzt mit neuer Klasse und neuem Akt, aber immer noch mit alten Problemen.



Seit unserem letzten Besuch wurden dem Action-Rollenspiel Grim Dawn einige neue Inhalte spendiert. Neben vielen kleineren Verbesserungen kamen vor allem eine vierte Klasse und der zweite von drei geplanten Akten hinzu. Mit der neuen Nachtklingenklasse jagen wir einen Banditenfürsten. Doch die neuen

Quests langweilen größtenteils mit einfallslosen Aufgaben und Standardgegnern. Dafür überzeugt die Nachtklinge als trickreicher Nahkämpfer. Per »Schattenschlag« teleportieren wir uns von einem Gegner zum nächsten, schalten immer die verwundbarsten Ziele aus und sind schon wieder weg, wenn der Gegenschlag erfolgt.



Maurice Weber

Mit dem zweiten Akt bietet Grim Dawn vor allem mehr vom Gleichen. Und das ist erstmal gar nicht schlecht, schließlich laufen die Action-Rollenspiel-Kämpfe und die Itemjagd schon jetzt grundsollide. Aber schon im ersten Akt fuhr Grim Dawn zu viel Einheitsbrei auf, was Quests, Monster und Umgebungen anging. Dass der zweite Akt sich hier so wenig verbessert, stimmt mich wenig optimistisch, dass noch eine Steigerung vor dem Release in Sicht ist. Grim Dawns größte Stärke bleibt die freie Mischklassen-Charakterentwicklung, die mit der Nachtklinge gelungen bereichert wurde. Aber das allein reicht nicht, um das monotone Spielgeschehen aufzulockern.

Spielspaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Carmageddon: Reincarnation

Entwickler: Stainless Games **Preis:** 25 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Kickstarter-finanzierte Neuauflage des blutigen Rennspiel-Klassikers aus den 90er-Jahren.



Alten Spielnamen zu Geld und Ruhm zu verhelfen, dafür eignet sich die Crowdfunding-Plattform Kickstarter ganz hervorragend. Und bei Carmageddon: Reincarnation ist der Plan auch perfekt aufgegangen. Über 600.000 US-Dollar haben die Original-Entwickler bei Stainless Games 2012 eingesammelt. Die jetzt spielbare Early-Access-Version bietet aktuell drei unfertige Strecken und sechs Fahrzeuge, die wir größtenteils aus dem Original von 1997 kennen. Von da stammt auch der bislang einzige Spielmodus, in dem wir entweder alle Passanten töten, alle Kontrahenten zerstören oder als erster die Ziellinie überqueren müssen.

Die jetzt spielbare Early-Access-Version bietet aktuell drei unfertige Strecken und sechs Fahrzeuge, die wir größtenteils aus dem Original von 1997 kennen. Von da stammt auch der bislang einzige Spielmodus, in dem wir entweder alle Passanten töten, alle Kontrahenten zerstören oder als erster die Ziellinie überqueren müssen.



Christian Schneider

Das neue Carmageddon spielt sich wie das Original. Sein Kickstarter-Versprechen hat Stainless Games also erfüllt. Und in den kommenden Monaten werden neue Modi, Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet. Was will man mehr? Ich weiß es nicht genau, aber irgendwas! Denn bislang springt der Funke bei mir noch nicht über, schließlich ist das alles weder neu, noch hat es wie damals den Reiz des Verbotenen. Die Original-Fassung war bei uns ja wegen ihrer Brutalität indiziert. Kickstarter-Unterstützer und Fans der Serie können sich trotzdem auf eine würdige Hommage freuen, sollten aber keine Innovationen erwarten. Aktuell ist das Spiel zudem noch sehr unfertig.

Spielspaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Lichdom: Battlemage

Entwickler: Xaviant **Preis:** 15 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Als Magier schießen wir uns durch eine gradlinige Fantasy-Welt in hübscher CryEngine-3-Verpackung.



Gäbe es sowas wie den klassischen Magie-Shooter, würde Lichdom: Battlemage wohl alle Mittelmaß-Voraussetzung dafür erfüllen. Zum großen Glück für den Entwickler Xaviant gibt es dieses Genre aber nicht. Zu selten ballern wir uns nur mit Zaubergeschossen in der Ego-Ansicht durch Fantasy-Welten – zuletzt so richtig 1999 in Wheel of Time. Ein Alleinstellungsmerkmal hat Lichdom also sicher. Außerdem können wir uns ja auch noch eigene Zaubersprüche bauen, und hübsch ist das Spiel dank CryEngine 3 allemal – nur bislang leider auch noch sehr eintönig. Zumal die Idee mit dem Zauberbaukasten viel zu zaghaft umgesetzt ist.

Christian Schneider

In der ersten Early-Access-Version sind nur zwei Levels spielbar, Katakomben und Eiswelt. Die sehen hübsch aus und auch das Herumschleudern von Eis-, Feuer- oder Verderbtheitszaubern macht anfangs richtig Spaß. Aber nach rund einer Stunde ist die Luft raus, zu wenig Abwechslung. Xaviant muss schnell neue Inhalte nachliefern, aber immerhin soll es ja alle sechs Wochen große Content-Updates geben. Viel wichtiger wären allerdings Verbesserungen bei der Spielmechanik, die derzeit viel zu wenige Möglichkeiten bietet. Besonders der Magie-Editor verkommt zur Zahlenschuberei, solange wir keine neuen Sprüche aus unterschiedlichen Elementen bauen dürfen.



Spielspaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

Lifeless Planet

Entwickler: Stage 2 Studios **Preis:** 13 Euro

Status: zu 60% fertig

Worum geht's: Erkundungsspiel mit Jump&Run-Sequenzen und toller Atmosphäre, spielerisch aber noch ausbaufähig.



In Lifeless Planet erforschen wir mit einem einsamen Astronauten die Mysterien eines – zunächst vermeintlich leblosen – Planeten. Auf unserer Erkundungstour entdecken wir, dass wir nicht der erste Besucher auf dem Himmelskörper sein können. Wir treffen auf Spuren einer russischen Expedition, merkwürdige Bauwerke – und eine junge Frau, deren Bedeutung in der bislang spielbaren Beta noch nicht ganz klar wird. Spielerisch ist Lifeless Planet ein Mix aus Erkunden in linearen Levels, hakeligen Sprungsequenzen und simplen Rätseln. Bei Atmosphäre und Story kann Lifeless Planet aber bereits in der Beta punkten.

Daniel Feith

Mir hat Lifeless Planet recht viel Spaß gemacht. Den Entwicklern gelingt es, das Mysterium um den doch nicht so leblosen Planeten geschickt aufzubauen. Ich wollte immer wissen, welche Rätsel mir die nächste Schlucht, das nächste Bauwerk aufgibt. Als Spiel überzeugt Lifeless Planet aber (noch) nicht. Die Jump&Run-Einlagen sind arg frickelig, das Ressourcenmanagement unlogisch. Macht aber nichts, denn die schöne Soundkulisse und brauchbare Optik erzeugen eine tolle Atmosphäre und der Cliffhanger am Ende ist ausnahmsweise nicht nervig, sondern sehr vielversprechend. 13 Euro erscheinen mir für die bislang spielbaren zwei Spielstunden aber arg teuer.



Spielspaß ★★☆☆☆☆

Preis ●●●●●●

TERA™

RISING

**JETZT
KOSTENLOS
SPIELEN**

**STELL DICH
DEM KAMPF!**

WWW.TERA-EUROPE.COM

Freispiel

Heroine's Quest The Herald of Ragnarok

**Browser-
spiel**

WAS **Adventure/RPG** WER **Crystal Shard**
WO **Steam** WANN **20.3.2014** GELD **kostenlos**

Frage: Wie viele Blondinen braucht man, um die Welt vor dem Ragnarök zu bewahren? Antwort: Nur eine, nämlich die Heldin des Adventure-Rollenspiel-Mixes **Heroine's Quest**. Die taffe Schönheit stellt sich im Alleingang dem Frostriesen Egther entgegen, der den Weltuntergang heraufbeschwören will. Die Stichwörter »Ragnarök« und »Frostriesen« sollten nicht nur Fans von Marvel-Comics klarmachen: Die Geschichte führt uns ins Reich der nordischen Mythologie. Damit steht **Heroine's Quest** ganz in der Tradition der alten **Quest for Glory**-Teile, die allesamt in unterschiedlichen Sagenwelten spielten. Auch im Gameplay ist das Spiel den Sierra-Klassikern nachempfunden. Aussehen und Steuerung entsprechen den Standards alter Point&Click-Adventures. Wir scheuchen unsere Amazone mit dem Maus-

zeiger durch die Gegend, können mit Personen reden, Gegenstände benutzen und dadurch Rätsel lösen. Zu Spielbeginn müssen wir aber wie in einem Rollenspiel eine Klasse wählen (zur Auswahl stehen Krieger, Magier und Dieb) und Attributpunkte verteilen. Unsere Fähigkeiten, die wir durch steten Gebrauch weiter verbessern, entscheiden dann im späteren Spiel über die Lösungsmöglichkeiten, die uns für Aufgaben zur Verfügung stehen. Sind wir kräftig, können wir zum Beispiel eine Tür aufbrechen, Magiebegabte zaubern sie hingegen einfach weg Und Schleicher knacken das Schloss oder klettern durchs Fenster im zweiten Stock. Das erhöht den Wiederspielwert enorm. Wir müssen uns aber auch in Echtzeitkämpfen gegen Banditen und fieses Viehzeug beweisen. Die Schwertduelle steuern sich wegen der

altmodischen und unpraktischen Tastatursteuerung zwar nicht besonders toll, bringen aber Würze ins Spiel, zumal wir in Gesprächen mit anderen Kämpfern hilfreiche Tipps aufschnappen – immer vorausgesetzt, wir verfügen über ordentliche Englischkenntnisse, denn eine deutsche Übersetzung gibt's leider nicht. Sprachbegabte freuen sich dafür über die voll vertonten Dialoge. So viel Herzblut, wie die Entwickler von Crystal Shard in ihr kostenloses Fanprojekt gesteckt haben, bekommt man sonst nur in langen Horrorfilmenächten mit Kollege Florian Heider zu sehen. Deshalb ist es für Rollenspiel- und Adventurefans der alten Schule fast schon Pflicht, sich **Heroine's Quest** mal anzuschauen. **JO**

Fazit: Unbedingt ausprobieren.



Trouble in Terrorist Town

Mod

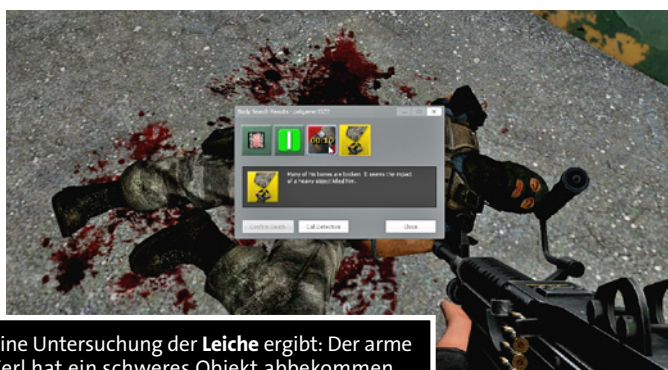
WAS **Mod für Garry's Mod** WER **Bad King Urgrain**
WO **Steam** WANN **2.9.2009** GELD **kostenlos**

Sie wussten schon immer, dass einer Ihrer Freunde ein falsches Spiel spielt? Ihnen bei nächster Gelegenheit ohne zu zögern in den Rücken schießen würde? Oder sind Sie gar selbst das schwarze Schaf? Dann sind Sie bei **Trouble in Terrorist Town** genau richtig. In der Mod für das Sandboxspiel **Garry's Mod** geht's nämlich nur darum, Verräter ausfindig zu machen oder die Mitspieler selbst hinterrücks zu erledigen. Beim Rundenstart sind alle Spieler zwar bewaffnet, aber erstmal unschuldig. Nach kurzer Zeit werden aber einige Teammitglieder automatisch zu Verrätern – natürlich nur im Geheimen. Ihr Ziel ist es fortan, ihre ehemaligen Kollegen möglichst unbemerkt um die Ecke zu bringen. Dazu könnten wir sie plump mit der

Schrotflinte umholzen, das ist aber auffällig und hinterlässt Spuren. Viel cleverer ist es, einem unvorsichtigen Unschuldigen mit der Brechstange einen kleinen Schubs in Richtung Abgrund zu geben. Oder wir nutzen unsere Spezialausrüstung wie Tretminen oder Giftcocktails. Unterdessen versuchen die Unschuldigen herauszufinden, wer ihnen nach und nach den Garaus macht. Am besten geht das, indem wir Leichen untersuchen. Die verraten uns etwa Details über die Mordwaffe. Ein Spieler wird sogar zum Ermittler. Er kann zum Beispiel mit einem DNA-Scanner Spuren analysieren. Entscheidend ist aber vor allem die Kommunikation: Sowohl Verräter als auch Unschuldige sollten sich über den Voicechat absprechen

und gemeinsam vorgehen. Das funktioniert auf den Servern auch hervorragend. Außerdem verhindern aktive Admins willkürliche Selbstjustiz: Nur wer die Regeln verletzt, darf auch erschossen werden. Das ungewöhnliche Spielprinzip erfordert zwar etwas Eingewöhnung, dann ergeben sich aber einzigartige Spielsituationen wie diese: Spieler A: »Los, geh in den Scanner!« Spieler B: »Du zuerst!« A: »Nein, du zuerst!« Spieler B wird panisch, zückt seine Waffe, wird aber mit vereinten Kräften niedergestreckt. Übrigens: Wir müssen die tolle Krimi-Mod nicht mal herunterladen, die Server werden automatisch im Serverbrowser angezeigt. **JO**

Fazit: Cluedo als Shooter. Klasse!



Eine Untersuchung der **Leiche** ergibt: Der arme Kerl hat ein schweres Objekt abbekommen.



Warst du es? **Kommunikation** mit den Mitspielern ist extrem wichtig. PS: Er war's!

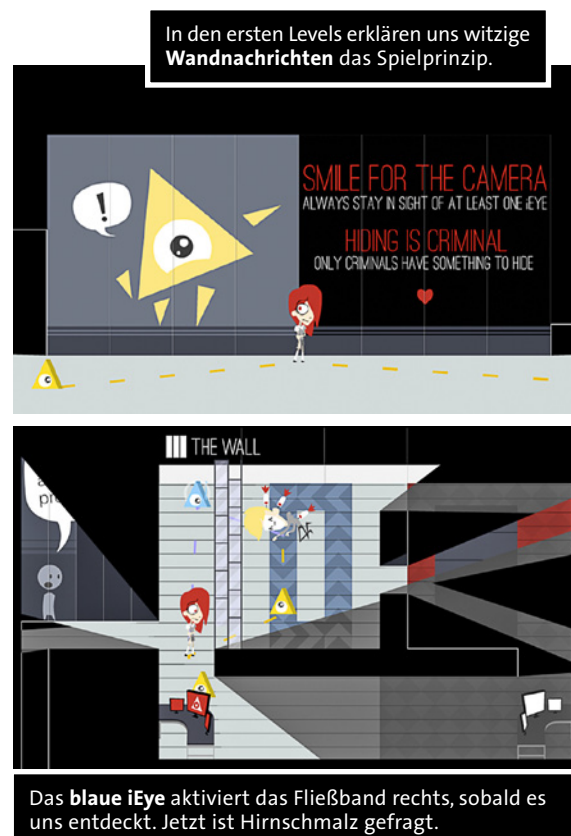
Nothing to Hide

Browser-spiel

WAS **Knobelspiel** WER **NCASE** WO **nothingtohide.cc**
WANN **26.2.2014** GELD **kostenlos**

Poppy Gardner ist die Tochter des designierten Präsidenten eines nicht näher benannten Staats. Statt Chauffeur und Privatjet heißt das für sie aber vor allem eins: totale Überwachung. Die Hauptfigur von **Nothing to Hide** lebt in einer Welt, in der jeder Bewohner auf Schritt und Tritt beobachtet wird. Wer den Sichtbereich der dreieckigen »iEyes« verlässt, wird sofort mit zahllosen Beruhigungsspritzen gespickt. Poppy soll das als Tochter des führenden Politikers auch noch unterstützen. Doch sie hat die Nase voll und will nicht länger als Wahlkampfmaskottchen ihres fiesen Vaters herhalten. Also helfen wir ihr in acht Levels bei der Flucht. In den verwinkelten Korridoren müssen wir stets darauf achten, im Blickfeld der dreieckigen Glubscher zu bleiben, und sie notfalls umplatzen. Zunächst sind die Rätsel noch ziemlich einfach, in späteren Missionen werden sie aber ganz schön knifflig. Dann müssen wir iEyes auf Fließbänder verfrachten oder aufpassen, weil die Geräte auf Teppichböden den Dienst verweigern. Uns hat jedoch vor allem die fantastische Präsentation des Spiels beeindruckt. Schon das Intro ist einzigartig: Es kommt im Stil einer Facebook-Pinnwand daher, die wir selbst entlangscrollen. Auf den Wänden tauchen immer wieder Nachrichten auf, die uns mit einem Augenzwinkern von den Zuständen im Überwachungsstaat erzählen – toll! Gerade wenn **Nothing to Hide** Fahrt aufgenommen hat, ist es aber auch schon wieder vorbei, denn die kostenlose Variante dient nur als Demoversion für eine inzwischen erfolgreiche Crowdfunding-Kampagne. Wir können uns also auf eine Fortsetzung des Anti-Schleichspiels freuen. **JO**

Fazit: Kurzes Knobelspiel mit einzigartiger Präsentation.



In den ersten Levels erklären uns witzige **Wandnachrichten** das Spielprinzip.

SMILE FOR THE CAMERA
ALWAYS STAY IN SIGHT OF AT LEAST ONE EYE
HIDING IS CRIMINAL
ONLY CRIMINALS HAVE SOMETHING TO HIDE

THE WALL

Das **blaue iEye** aktiviert das Fließband rechts, sobald es uns entdeckt. Jetzt ist Hirnschmalz gefragt.

Sentry Knight

**Browser-
spiel**

WAS **Actionspiel** WER **JWolfGames, swartag & TylerNG**
WO bit.ly/1msCMPG WANN **10.1.2014** GELD **kostenlos**

Monsterhorden mit Pfeilen spicken und dafür noch mit Gold und neuen Zaubersprüchen belohnt werden – das bringt das spaßige Spielprinzip von **Sentry Knight** auf den Punkt. Wir sitzen als Ritter auf einem Wachturm und nehmen mit unserem Bogen Untote oder flinke Fledermäuse aufs Korn. Damit uns die heranstürmenden Massen nicht zu nahe kommen, greifen wir auch auf Feuerbälle und emporschießende Eissplitter zurück. Das effektvolle Beseitigen der Viecher spielt sich sehr simpel, motiviert aber dank der häufigen Levelaufstiege ständig zum Weiterzaubern. Mit jeder neuen Stufe dürfen wir uns in den drei Fertigkeitenbäumen austoben und Verbesserungen sowie neue Zaubersprüche freischalten. Froststurm und kochende Lava? Nehmen wir mit! Die Hatz nach immer mächtigeren Schnetzelmethoden hält tatsächlich bei der Stange. Klar, die Spielelemente sind simpel, passen aber gut zusammen und machen aus **Sentry Knight** ein rundes Ding. **CR**

Fazit: Turmverteidigung mit Suchtpotenzial.

Ein Skelett besitzt die Frechheit, unserem Feuerball zu widerstehen, und wird zur Strafe in der **Flammenwand** gebrutzelt.



Das ist nicht etwa die tägliche **Wachsmalkreation** der GameStar-Praktikanten, sondern **Curve Fever 2**.

Curve Fever 2

**Browser-
spiel**

WAS **Geschicklichkeitsspiel**
WER **Geert & Brouns** WO curvefever.com
WANN **3.10.2011** GELD **kostenlos**

Curve Fever 2 sieht aus wie die kurvige Schwester von **Snake**, spielt sich aber viel rasanter und sorgt im Multiplayer für zahlreiche Tobsuchtsanfälle. Auf dem quadratischen Spielfeld steuern wir eine Farbschlange und weichen den verschlungenen Spuren von maximal sieben Mitspielern aus. Durch clevere Schleifen treiben wir die Konkurrenten in immer engere Räume, bis sie schließlich in einer Sackgasse zerplatzen – was für ein Spaß! Um dem Ganzen noch mehr Würze zu verleihen, erscheinen ständig neue Symbole, die das Geschehen beim Einsammeln völlig auf den Kopf stellen: etwa ein Tempo-Boost für uns oder eine Links-Rechts-Umkehrung für alle. **Curve Fever 2** ist ein herrlich hektisches Treiben, das uns Geschick, Übersicht und schnelle Reflexe abverlangt und sich perfekt für den nächsten Spieleabend eignet. **CR**

Fazit: Genial-simples Schlangenrennen für zwischendurch.

Idleplex

**Browser-
spiel**

WAS **Strategiespiel**
WER **Johan Cooney** WO bit.ly/1pfpLpN
WANN **20.2.2014** GELD **kostenlos**

Wer sich schon in **Cookie Clicker** vom Plätzchenbäcker zum Backbaron hochgeklickt hat, kann jetzt in **Idleplex** zum Minispielmogul werden. Alles beginnt mit einer **Breakout**-Variante der simpelsten Sorte: Angetrieben vom eingängigen Soundtrack verhindern wir mit einem Schläger, dass ein Schaf aus dem Bildschirm plumpst. Für jeden Treffer erhalten wir ein paar Münzen. Haben wir genug davon angespart, kaufen wir ein zweites Simpel-**Breakout**. Von nun an laufen beide Spiele parallel und werden automatisch vom Computer gespielt. Wenn uns das Zugucken zu langweilig wird, dürfen wir aber jederzeit selbst Hand anlegen und damit unsere Einkünfte erhöhen. Schon bald können wir uns auch andere Minispiele wie Raumschiffshooter oder, naja, Extremrasenmähen und Kotklicken leisten. Oder wir investieren in Upgrades, damit die Spiele mehr Münzen ausspucken. Aus der Übersicht schauen wir zu, wie unser Minispielmosaik wächst und gedeiht. Später können wir in einem besonderen Spiel Gemüse ernten, damit statt Schafen auch Kühe oder Schweine in den Minispielen auftauchen, die uns mehr Geld bringen. Ein fast endloser Spaß. **JO**

Fazit: Witziger Zeitfresser für lange Tage im Büro.

Schaf-Breakout müssen wir noch selber spielen, später lassen wir den Computer die »Arbeit« machen.



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

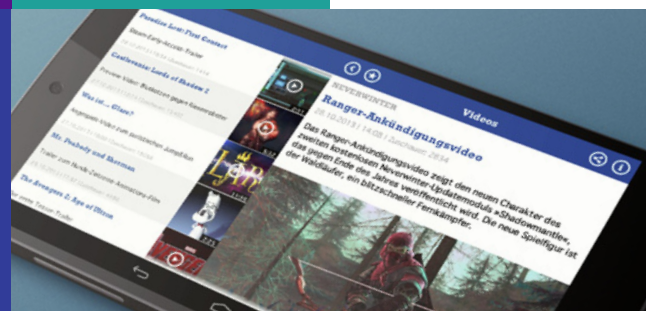
SPIELE UND
HARDWARE IM
PREISVERGLEICH



SCHNELLER ZUGRIFF
AUF UNSERE SPIELE-
DATENBANK

ARTIKEL
KOMMENTIEREN UND
PER FACEBOOK &
TWITTER TEILEN

PRAKTISCHE
FAVORITEN-
FUNKTION



JETZT RUNTERLADEN
GameStar.de/apps





Mit dem neuen Hovercraft sausen wir zum feindlichen **Flugzeugträger**. Aus den geöffneten Schotten ragen schon Rampen ins Wasser.



Auf »Vergessene Inseln« liegt ein abgestürztes Flugzeug. Die **Luftabwehrminen** haben den Flieger aber nicht runtergeholt.

Battlefield 4 Naval Strike

Badewannenkapitäne und Sonnenanbeter gesucht. Naval Strike ist für Spieler, die gerne mit dem Boot durch tropische Urlaubsparadiese dümpeln. Von Johannes Rohe

DLC

WAS **DLC für Battlefield 4** WER **Dice** WANN **31.3.2014** Wo **Origin**
GELD **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

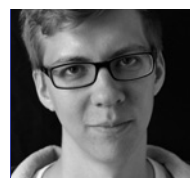
Auf DVD: Test-Video

Nichtschwimmer haben in **Naval Strike**, dem dritten DLC für **Battlefield 4**, nichts verloren, denn die vier neuen Karten sind komplett auf Seekrieg ausgelegt. Wer sich auf eine Rückkehr der Seeschlachten aus **Battlefield 1942** freut, schaut aber ebenfalls in die Röhre. Dass Fans von amphibischen Gefechten über den Kauf nachdenken dürfen, verdankt Naval Strike vor allem dem tollen neuen Spielmodus »Trägerangriff«, dem Revival des »Titanen-Modus« aus **Battlefield 2142**. Weil Raumschiffe aber schlecht ins realistische Szenario passen, besitzen beide Teams einen Flugzeugträger.

Um den feindlichen Pott zu versenken, kämpfen wir zunächst um den Besitz von Flaggenpunkten. In der Nähe jedes Wimpels steht ein Raketenwerfer, der das Feuer auf den feindlichen Träger eröffnet, wenn wir den Kontrollpunkt in Beschlag genommen haben. Fällt die Lebensenergie des Schiffs unter 50 Prozent, öffnen sich Schotten am Rumpf – die Gelegenheit für uns, den Kahn zu entern. Flugs im Innern zwei MCOMs hochgejagt, und schon ist die Runde gewonnen. Das Problem: Das gegnerische Team versucht genau das Gleiche. Deshalb müssen sich die Spieler gleichzeitig um Offen-



An jedem Flaggenpunkt stehen **Raketenwerfer**, die auf die Flugzeugträger feuern.



Für Wasser-ratten

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Es bleibt dabei, 15 Euro für vier neuen Karten und ein bisschen Drumherum sind mir einfach zu viel. Da kann der neue Spielmodus noch so viel Spaß machen. Und das tut er, oh ja, das tut er. In einem Moment liefere ich mir noch hitzige Duell mit Schnellbooten, im nächsten Augenblick führe ich verbissene Nahkämpfe in den engen Gängen eines Flugzeugträgers. Das ist so faszinierend, dass ich darüber hinwegsehen kann, dass auf öffentlichen Servern noch nicht jeder Spieler das neue Spielprinzip kapiert hat. Was Trägerangriff an Abwechslung bietet, fehlt dafür den Maps. Inselkampf ist halt Inselkampf, egal ob in der Mitte eine Burg, ein U-Boot oder der König von Mallorca verrottet. Zu Beginn machen die amphibischen Schlachten noch Laune, auf Dauer wird mir das zu eintönig.

sive und Defensive kümmern – spannend! Die neuen Karten sind voll auf den neuen Spielmodus ausgelegt. Alle Maps spielen auf Inselketten, wer »Sturm auf Paracel« kennt, fühlt sich zwischen Palmen und Felsen sofort zuhause. So identisch wie sie aussehen, so ähnlich spielen sich die Karten auch. Helikopter dominieren den Luftraum, Schnellboote das Meer und Infanteristen kämpfen um das Zentrum der Karten. Dort finden wir jeweils eine kleine Besonderheit: auf »Wellenbrecher« etwa ein unterirdisches Dock samt zerstörbarem U-Boot. Das atmosphärischste Gimmick bietet »Operation Mörser«, dort steht eine alte Piratenfestung mitsamt benutzbarer Kanonen. Trotzdem hätte **Naval Strike** mehr Abwechslung gut getan. Daran ändern auch die sieben neuen Waffen und Gadgets nichts. Einzig die Luftabwehrmine macht neugierig. Der automatische, platzierbare Luftabwehrraketenwerfer des Pioniers hat aber nur einen Schuss Munition und ersetzt die tragbaren Raketenwerfer komplett – ein schlechter Tausch. Sinnvoller sind die neuen Hovercrafts, die an Land und im Wasser gleich schnell unterwegs sind. Wer ohne Panzer nicht glücklich wird, macht besser einen weiten Bogen um **Naval Strike**. Hobbykapitäne können aber zugreifen. **JO**

HIER ZÄHLT NUR
S.K.I.L.L.!



**10.000€
PREISGELD**



S.K.I.L.L.

SPIELE JETZT MIT DEN PRO'S!



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



In Burial at Sea 2 spielen wir **Elizabeth** statt Booker.



Die neue **Armbrust** mit Betäubungspfeilen ist auf die Schleich-Spielmechanik ausgelegt, aber zu mächtig.

Bioshock Infinite

Burial at Sea Episode 2

Grandioses Finale: Der zweite DLC verknüpft das gesamte Universum zu einer cleveren Story und ist der perfekte Abschied von Irrational Games. Von André Peschke

DLC

WAS **DLC für Bioshock Infinite** WER **Irrational Games** WANN **25.3.2014**
Wo **Steam** GELD **18 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#) Auf Heft-DVD: Freispiel-Check

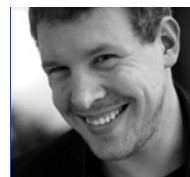
Es ist eine Schande, dass **Burial at Sea** als Zusatz-Download erschienen ist. Die beiden Teile des Add-Ons bieten alles, was vielen Fans im Hauptspiel fehlte. Und sie verbinden **Bioshock Infinite** und seine Vorgänger zu einer großen Geschichte. Im zweiten Teil der Seebestattung wechseln wir die Rollen: Statt Booker de Witt spielen wir nun Elizabeth. »Super!«, denken wir. »Schnell einen Riss nach Tahiti aufgemacht!« Aber genau damit hat Autor Ken Levine wohl gerechnet und beraubt Elizabeth zu Spielbeginn ihrer Dimensionsreise-Fähigkeiten. Verflixt.

Immer noch auf der Suche nach der vermissen Sally schleichen wir also durch Rapture. Anders als Booker hält Elizabeth jedoch kaum eine Handvoll Treffer aus. Sogar ihre Schrotflinte scheint weniger Schaden anzurichten. Das ergibt vielleicht keinen Sinn, dafür aber Spannung. Sterben wir, wird der letzte Checkpoint geladen und der Abschnitt wiederholt. Zum Ausgleich bunkern wir bis zu fünf Gesundheits-Auffrischer. Im Vergleich zu **Infinite** ist **Burial at Sea 2** mehr Spiel als interaktive Geschichte. Sich zwischen Splicern durchzumogeln, erfordert mal Geduld, mal entschlossenes Handeln und den geschickten Einsatz von Plasmiden. Extra dafür gibt es das neue Peeping-Tom-Plasmid, mit dem wir Gegner durch Wände hindurch beobachten und uns in höheren Ausbaustufen sogar zeitweilig unsichtbar machen können. Dieser genetischer »Wallhack« könnte aber genauso gut »Spielbarkeits-Plasmid« heißen, denn in einem Ego-Shooter wie **Bio-**

shock Infinite ist eine faire Schleich-Spielmechanik ohne solche Hilfestellungen kaum machbar. Dafür bietet die Perspektive nicht genug Übersicht, um Gegner zu umgehen.

Das ist ein wenig schade, denn so nützlich unser Peeping Tom auch ist, wir würden uns lieber auf die erneut wunderschön gestaltete Unterwasserwelt konzentrieren. Die fängt die Atmosphäre des Original-**Bioshock** nämlich grandios ein. Insbesondere die verbesserten Lichteffekte machen einige der glamourösen Kulissen und vor allem den Auftritt der Big Daddies beeindruckender denn je. Zurückkehrende Charaktere inklusive ihrer Originalsprecher und der fantastische Soundtrack komplettieren den Nostalgetrip 20.000 Meilen unter dem Meer. So schön ist es in Rapture, man will sich fast beschweren, dass **Bioshock Infinite** in einem Wolkenkuckucksheim spielte. Trotz atmosphärischer Schattenspiele und unheimlicher Ereignisse will der Puls allerdings nicht richtig ansteigen. Dafür ist Elizabeths Waffenarsenal zu mächtig – inklusive einer neuen Armbrust, die mit der richtigen Munition ganze Gegnergruppen betäuben kann. Der Aufwand, der in dem DLC steckt, ist dennoch beachtlich. Inszenierung und Zwischensequenzen stehen dem Niveau der Originale kaum nach, und die Illustration der Missionsaufgaben durch Karten und kurze, schematische Videos ist besser gelöst denn je. Unsere Aufgaben hingegen bleiben banal: Finde dies, finde das. Großartige Missionsdesigner werden die Entwickler von Irrational auch

auf den letzten Metern nicht mehr. **Bioshock**-Fans kann das egal sein. **Burial at Sea** ist für sie ohnehin Pflicht. Denn das Download-Duo verschmilzt Elemente aus allen drei Teilen zu einer tollen Erzählung mit einem sehr schön gemachten Finale – weshalb wir uns auch aller näheren Details zur Handlung enthalten. War die erste Episode von **Burial at Sea** noch mit 15 Euro für kaum drei Stunden Spielzeit recht teuer, stimmt diesmal die Preis-Leistung. Episode 2 kann man locker bis zu acht Stunden lang spielen. **AP**



Das Beste zum Schluss

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Burial at Sea ist der beste Singleplayer-Download, den ich je gespielt habe – zumindest erzählerisch. Ich würde mich gar zu der Aussage hinreißen lassen: Wäre Bioshock Infinite so zu Ende gegangen wie Burial at Sea, hätte die Spielerschaft Ken Levine heilig gesprochen, anstatt sich erst mal zwei Wochen darüber zu streiten, ob das nun alles einen Sinn ergibt. Es ist ein toller Abschied von der Bioshock-Reihe und den Entwicklern, gut portioniert und bietet eine angenehm variierte Spielmechanik. Via Season-Pass ist die komplette Seebestattung nun für 20 Euro zu haben und sorgt für rund sieben bis acht Stunden Spielzeit. Da kann ich nur sagen: Das bisschen Asche würde ich dafür guten Gewissens ins Meer streuen.

NEUE VIDEOGAME-ROMANE VON PANINI



DIE NEUEN WORLD OF WARCRAFT- ROMANE SIND DA!



Christie Golden
World of Warcraft: Kriegsverbrechen
400 Seiten, gebundene Ausgabe
ISBN 978-3-8332-2858-2, € 19,99
AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTICH

Richard A. Knaak:
Der Untergang der Aspekte
400 Seiten, gebundene Ausgabe
ISBN 978-3-8332-2859-9, € 19,99
AUCH ALS E-BOOK ERHÄLTICH



© Blizzard Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.



ASSASSIN'S CREED IV: **BLACKBEARD** DAS VERSCHOLLENE LOGBUCH

Das unverzichtbare Artefakt für alle Fans der Assassin's Creed-Reihe!



176 Seiten, Hardcover mit vielen Extras
ISBN 978-3-8332-2864-3, € 39,90

© Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



DIABLO III: STURM DES LICHTS

Roman, gebundene Ausgabe
€ 19,99, ISBN 978-3-8332-2860-5



DIABLO III: DIE TYRAEL-CHRONIK

Roman, gebundene Ausgabe
€ 39,90, ISBN 978-3-8332-2829-2

FANTASTISCHE BÜCHER ZUM GAME-BESTSELLER

DIABLO



© 2014 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS



Das Heft der Zukunft Exklusive Inhalte

► Ich bin seit vielen Jahren treuer Leser der GameStar und bin bis heute sehr glücklich mit euch. Nun fragt ihr im Editorial der 200. Ausgabe, wie wir – die Leser – uns die GameStar der Zukunft vorstellen. Meiner Meinung nach wird es in Zukunft immer wichtiger werden, den Lesern exklusiven Content bieten zu können. So finde ich zum Beispiel Interviews sehr wichtig. Ihr habt die Kontakte und die Möglichkeiten, so gut wie jeden Entwickler zu interviewen. Wenn das Interview dann noch interessante und außergewöhnliche Fragen beinhaltet, wird dem Leser ein echter Mehrwert geboten. Ebenso finde ich eure Reportagen immer extrem spannend. Da bekommt man Eindrücke von Themen, die man sonst nie hätte herausfinden können. Zudem finde ich, dass zu viel Aufwand in unglaublich lange Testberichte gesteckt wird. Heutzutage sind es die Leute zwischen zwölf und 40 Jahren gewohnt, in wenigen Minuten ihre nötigen Infos einzuholen. Ich möchte keine sechs Seiten mehr lesen – es ginge auch kürzer. Auf Youtube gibt es zum Beispiel die Rubrik »One Minute Review« – das ist ein richtig cooles Konzept. Denn wenn ich ehrlich bin, lese ich die Tests nicht, um jedes kleine Detail des Spieles kennen zu lernen und erklärt zu bekommen, sondern weil mich die Meinung des jeweiligen Redakteurs interessiert. Denn was genau in dem Spiel gemacht wird, erfahre ich auch überall im Web. Aber ich schätze euch ja für eure Kompetenz, eure Erfahrung und Meinungen. Das müsste stärker in den Fokus kommen. Zum Beispiel liebe ich es bei der GameStar, dass ihr oft verschiedene Meinungskästen habt – genau das finde ich wichtig! Eure Meinungen. Mich interessiert zum Beispiel auch sehr, was hinter den jeweiligen Spielen steckt. Wie arbeiten die verschiedenen Entwickler? Was macht ein Grafiker bei Nintendo so den ganzen Tag? Wie ist ein kleiner Indie-Entwickler zu seiner Idee gekommen? Für was gibt Rockstar Hunderte von Millionen Dollar aus, um GTA 5 zu realisieren? Alles

Leserbriefe

Fragen, die ihr sicher beantworten könntet. Also ich hoffe, ich habe etwas weitergeholten mit meiner Meinung. **Marco Schroller**

Nur noch online

► Ich stelle mir die zukünftige GameStar nicht mehr als Heft vor, sondern nur noch als Online-Premium-Zugang, wo Tests und Spielinfos abgerufen werden können. Testvideos kann man über diesen Zugang streamen. Und weil heutzutage fast jeder eine DSL-Flatrate hat, kann man auch Vollversionen zum Herunterladen anbieten. Für eine Weile hatte ich die GameStar wieder abonniert und stellte fest, dass das Heft irgendwie nutzlos ist, weil die Informationen im Internet viel schneller bereitgestellt werden. Leider musste ich nach dieser Feststellung das Abo auch wieder kündigen.

Sven Schröder

Das will ich!

► Das Internet hat viel verändert. Habe ich mich früher immer zuerst auf die News-Artikel und Tests in der Zeitschrift gestürzt, so sind diese mittlerweile kaum des Lesens wert, da ich die News-Meldungen bereits von GameStar.de (oder anderen Webseiten, die ich täglich verfolge) kenne und den Test sowieso nicht im Heft abwarten kann, da ich mir favorisierte Spiele am Erscheinungstag kaufe. Entsprechende Infos aus dem Heft bekomme ich so bis zu zwei Monate verspätet. Hierfür ist das Internet ein hervorragender Ersatz geworden. Wozu also noch ein Heft? Ich mag es, mich auf die Couch zu werfen und in Heften zu lesen. Vielleicht gehöre ich dabei zu einer aussterbenden Spezies, aber das entscheidet sich vermutlich erst in der 400. Ausgabe. Wie oben erwähnt bringt ein Heft nur etwas für Infos, die nicht zeitkritisch sind. Eine Eigenheit des Internets ist aber auch das hohe Informationsaufkommen und die kurze Zeit, die dadurch einzelnen Meldungen zugemessen werden kann. Ich kann nicht 100 detaillierte Artikel am Tag lesen, dazu fehlt die Zeit. Im Internet darf

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de
Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de.
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

ein Artikel maximal fünf Absätze haben. Fürs Heft wiederum nehme ich mir Zeit. Hier will ich ausführliche Berichte, viele Meta-Infos (Boxen mit Interviews, Questbeispielen, Funktionsbeschreibungen, Hintergrundinfos, Bugs) und vor allem gut recherchierte Berichte, die im Internet praktisch nicht verfügbar sind. Artikel wie euer C&C-Bericht, der Cheater-Report – so etwas lese ich im Magazin, und diese waren auch die Gründe für den Kauf der beiden letzten Ausgaben. Das will ich! Dazu gehören auch weniger zeitkritische Hardwaretests. Verzichtet weiterhin auf Tests zu Apps oder Casual Games, aber nehmt Indie-Spiele ernster. Bald werden diese nämlich nicht mehr Indie heißen, sondern als Diversifizierung des Marktes ganz normal sein und nicht mehr bloß eine Randerscheinung. Dem Niederreißen der Eintrittshürden in den Spielmarkt durch das Internet sei Dank! Jeder Programmierer/Designer kann sich heute in seiner Freizeit hinsetzen und mit einer guten Idee und vielleicht sogar einer Kickstarterfinanzierung ein Spiel entwi-



Banished: »Es ist einfach unglaublich, was ein einzelner Mann geschafft hat, woran so viele Spieleschmieden einfach nur fatal scheitern, weil die Geldgier einfach zu groß ist.«

ckeln. Vielleicht hat er nicht das Team/Budget für eine Grafik ähnlich der von Crysis, aber die Idee bringt vielleicht größeren Spielspaß. Und noch etwas: Duzt uns Leser! Wir vertrauen euch in unserem liebsten Hobby und gehen nicht zum Arzt. Auf Facebook kommt ja auch kein Unternehmen mit »Sie« daher, wenn es nicht wie ein Fremdkörper wahrgenommen werden will. Sogar eure E-Mail-Adressen zeigen nur eure Vornamen.

Georg Knabl

Banished Was muss ich lesen?

► Bitte die Aussage von Benjamin Danneberg streichen! Ich habe Banished vor einigen Wochen mit viel Laune gespielt. Bis auf einige, teils, größere Bugs (halbe Bevölkerung verhungert, obwohl stets über 50.000 Nahrungsmittel in den Lagern liegen, oder Arbeiter erfrieren/verhungern auf dem Weg nach Hause, weil sie die halbe Karte überqueren müssen) ist das Spiel jedoch ausgesprochen gut und motiviert mich, auch ein zehntes Mal neu zu beginnen und die sehr wichtige Anfangsphase zu verbessern. Es ist einfach unglaublich, was ein einzelner Mann geschafft hat, woran so viele Spieleschmieden einfach nur fatal scheitern, weil die Geldgier einfach zu groß ist. Doch was muss ich da bitte lesen? »Hallo, Maxis: Stellt den Mann ein!« Es müsste eher heißen: Hallo Investoren, gebt dem Mann ein Team, Zeit, Mittel und eine Dauer-»Du-kommst-aus-dem-gEfAengnis-Karte«. Anschließend lasst ihn bitte in Ruhe seine Arbeit machen.

Waldemar Fischer

◀ Ich würde nicht sagen, dass EA mit SimCity »gescheitert« ist, weil die Geldgier zu groß war. Vielmehr hatten die Entwickler bei Maxis einfach ein im Vergleich undurchdachtes Konzept. Erstaunlich allerdings, bei einem dermaßen großen und erfahrenen Team.

Benjamin Danneberg

Report: Armee der Betrüger Es wird schlimmer

► Mit großer Freude und zugleich noch größerer Furcht habe ich euren Bericht über die Armee der Betrüger gelesen und wurde in vielerlei Hinsicht bestätigt. Ich selber, passionierter Battelfield-Spieler seit Vietnam und CoD-Spieler seit Modern Warfare, muss sagen, dass das Cheaten in letzter Zeit unheimlich zugenommen hat, besonders bei Battelfield 3. Immer wieder tauchen im Spiel die Meldungen auf, dass ein Cheater gebannt wurde. Oftmals werden Betrüger jedoch nicht von Punkbuster erkannt und machen einem das Leben auf den Servern zur Hölle, wenn ein Spieler in einer 64er-Partie 105/5 Abschüsse hat. Besonders ärgerlich ist es, wenn man auf einem Server spielt, der schon von den Einstellungen her eine Rarität darstellt. Bei MW2 beziehungsweise seit dem Wechsel zum VAC scheint es nur noch durch Betrüger möglich zu sein, überhaupt im Mittelfeld zu spielen. Kicken geht nicht, ein Serverwechsel geht so gesehen auch nicht, und VAC ist unzuverlässig. Cheater an sich sind nicht schlimm. Schlimm

wird es nur, wenn sie anfangen auszurasen und mit »Maximum Aimbot« durch das Level huschen.

Dirk Peters

◀ Lieber Dirk, »Cheater an sich sind nicht schlimm«? Deinen Gleichmut wünschen wir uns auch.

Petra Schmitz

»Erleuchtend«

► Vielen Dank für den interessanten Report, der einem auch als eher Unbeteiligten Einblicke in diese Mechanismen gewährt. Am »erleuchtendsten« fand ich den Abschnitt mit Samuel Steiner – selten habe ich ein heuchlerisches Interview gelesen. Er cheatet nach eigener Aussage, um mit weniger Anstrengung Bester zu sein, obwohl es das Spielerlebnis für seine Mitspieler ruiniert. Gleichzeitig versucht er dies zu rechtfertigen, indem er ja nur seinen Job mache (eine andere Berufswahl scheint dem Herrn unmöglich zu sein), um am Ende auch noch mit christlichen Floskeln um die Ecke zu kommen, da er als Cheater ja im Endeffekt den Spielern selber helfen würde. Einerseits finde ich es schade, dass man hier nicht genauer ob dieser Ungereimtheiten nachfragte, andererseits stellen seine Aussagen alleine auch so schon die Cheater in ein solch negatives Licht, dass sämtliche moralischen Anklänge, die man im Artikel findet, dadurch in den Schatten gestellt werden.

Alessandra Krönke

Überrascht

► Bezüglich eures Reports über Cheater war ich durchaus überrascht, einen so neutralen und authentischen Bericht lesen zu können in einem deutschen Spielemagazin. Ich bin seit vielen Jahren Mitarbeiter von Artificialaiming.net, der Seite, deren Hack ihr getestet habt. Wenn ihr möchtet, stellen wir euch unser Master-Package gern für ein Jahr kostenfrei zur Verfügung. Solltet ihr Interesse an einem weiteren Artikel haben, zum Beispiel über neue Anticheat-Methoden aka Fairfight oder Battleye, welche uns im Gegenteil zu Punkbuster und VAC tatsächlich das Leben schwer machen, dann lasst es mich wissen. Ebenso könnten wir bezüglich Punkbuster aus dem Nähkästchen plaudern, zum Beispiel, wie wir mehrfach ein Exploit von Punkbuster ausnutzen,

Fehler!

+++ EILMELDUNG ++++++

Wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu dürfen, dass Herr Jochen Gebauer ab dem nächsten Monat den Posten des deutschen Finanzministers bekleiden wird. Herr Gebauer zeichnet sich durch eine besondere Gabe in Bezug auf immense Geldsummen aus. So machte er in der letzten GameStar-Ausgabe aus 1,82 Milliarden Euro in einem Handstreich geradezu lächerliche 1,82 Millionen Euro. Ein fast schon magisches Talent. Mit diesem Talent schrumpft die Staatsverschuldung Deutschlands bereits im Mai von 2043,7 Milliarden Euro auf gerade mal 2043,7 Millionen (oder auch 2,0437 Milliarden). Kanzlerin Angela Merkel untermauert die für alle überraschende Entscheidung: »Das kann man ja schon mit ein paar netten Lottogewinnen wieder ausbügeln. Jetzt muss Herr Gebauer nur noch die richtigen Zahlen tippen. Moment mal ...«

+++++

um als Proof of Concept gezielt unschuldige Spieler zu bannen. Dieses Exploit ist Evenbalance seit Jahren bekannt und wurde bis heute nicht gefixt!

Andre Swirszczuk

◀ Beim Master-Package lehnen wir dankend ab. Hintergrundinformationen sind allerdings für uns immer spannend. Wir werden das Thema weiterverfolgen und uns bei dir melden.

Petra Schmitz

Dragon Age 3 Ein anderes Universum?

► Ich war gerade wieder einmal dabei, die aktuelle Ausgabe eurer Zeitschrift durchzublättern, als ich nicht umhin kam, ziemlich zu grinsen, ja zu lachen. Auf Seite 16, in dem wunderschönen Bild, wo eine Gruppe gegen den Drachen kämpft, sieht man rechts unten einen vermeintlich netten Magier, der doch eindeutig ins Star-Wars-Universum gehört. Dort steht ein Sith Lord mit gezücktem gelb-roten Lichtschwert, der scheinbar vor seiner Brust gerade einen roten Matchblitz vorbereitet! Ich wusste ja, dass die Spielehersteller von Bioware zurück zu den Wurzeln möchten, aber auch direkt in ein anderes Universum?

Benjamin Jainski



»Ein Sith Lord mit gezücktem gelb-roten Lichtschwert, der scheinbar vor seiner Brust gerade einen roten Matchblitz vorbereitet!«

Mitmachen & gewinnen

AB 8. MAI
IM KINO!



3 Days to Kill Dem CIA-Agenten Ethan Renner (Kevin Costner) läuft erst die Familie davon und dann die Zeit: Zunächst verlassen ihn Frau und Tochter, dann wird bei ihm ein Gehirntumor festgestellt – Renner hat nur noch wenige Monate zu leben. Also eilt er nach Paris, um sich mit seiner Frau Christine (Connie Nielsen) und seiner entfremdeten Tochter Zoey (Hailee Steinfeld) zu versöhnen. Gleichzeitig spürt ihn jedoch die CIA-Attentäterin Vivi Delay (Amber Heard) auf und unterbreitet ihm ein Angebot: Ein experimentelles Medikament könnte seine Lebenserwartung erhöhen – Renner bekommt es aber nur, wenn er binnen drei Tagen den »Wolf« tötet, einen gefährlichen Waffenhändler, der ihm zuvor bei einem gescheiterten Undercover-Einsatz entkommen ist. Renner willigt ein und kämpft bei seinem wohl letzten Auftrag gleichzeitig um die Zuneigung seiner Tochter, gegen die Schergen des Wolfs – und gegen Halluzinationen, die Medizin hat nämlich unerwünschte Nebenwirkungen. Aus diesem Wettlauf gegen die Zeit destillieren der Produzent Luc Besson und der Regisseur Joseph McGinty »McG« Nichol (**Terminator: Die Erlösung**) einen knallharten Thriller und ein rasantes Leinwand-Comeback für den Action-Altstar Costner.

Anlässlich des Kinostarts von **3 Day to Kill** am 8. Mai verlosen wir einen **Peugeot Scooters Speedfight 3**. Der 50-ccm-Motorroller überzeugt nicht nur mit seinem sportlich-edlen Design, sondern auch mit seinem 4 PS starken Antrieb, seinen schicken 35-Watt-Doppelscheinwerfern und seinen 215-mm-Shurricane-Bremscheiben, die für einen revolutionär kurzen Bremsweg sorgen. So sind Sie jederzeit sicher und stilvoll unterwegs. Wer mehr über die beliebten Motorroller von Peugeot Scooters erfahren möchte, findet weitere Infos und Modelle unter www.peugeot-scooters.de. Bitte beachten Sie, dass wir den **Speedfight 3** nur an Teilnehmer über 16 Jahren vergeben können.

Fünf weitere Gewinner dürfen sich über den **Game Capture HD** von Elgato freuen. Mit dem kompakten und komfortablen Aufnahmegerät können Sie Spielvideos von Xbox sowie PlayStation auf PC und Mac aufzeichnen – in atemberaubender Full-HD-Qualität und ohne jeden Performance-Verlust! Dank der vernetzten Aufnahmesoftware lassen sich die Szenen direkt über Youtube oder Twitch streamen sowie via Facebook und Twitter teilen. Und wer mal vergisst, die Aufnahmetaste zu drücken, kann das mit der Flashback-Recording-Funktion nachholen. Die merkt sich nämlich automatisch das vorherige Gameplay, das sich dann zurückspulen und aufnehmen lässt. Weitere Infos gibt's unter www.elgato.com/de/gaming.

Gesamtwert der Preise: rund 3.000 Euro



elgato gaming [▶]



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 16. Mai 2014.

Gewinner 03/2014

A. Bonvissuto, Friesenheim • F. Crivelli, Rothenburg ob der Tauber • C. Dörner, Geseke • O. Huber, Wiesbaden • A. Jung, Sinzheim • S. Klink, Schweich • M. Mayer, Hassloch • T. Piotrowski, Potsdam • M. Schatz, Isernhagen • T. Schirmer, Ingolstadt • B. Vehling, Hesse

Gewinner der Abo-Verlosung 05/2014

B. Balkhausen, Erfstadt • W. Scholte, Vreden • K. Strübbe, Tecklenburg • W. Süß, Fürth • B. Wrobel, Kall



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





Die Messe für Spieler

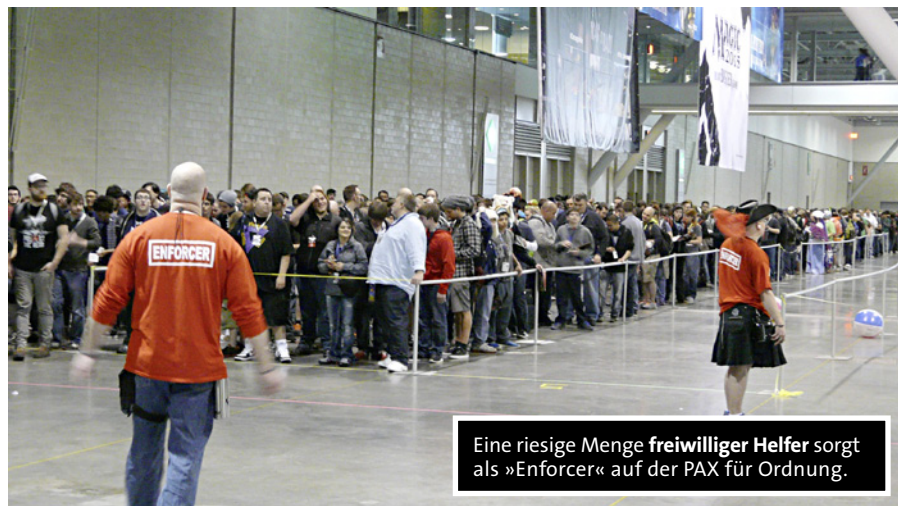
Die größte Spielemesse der USA ist im Vergleich zur Gamescom winzig und schlecht bestückt, weil ihr die volle Rückendeckung der Publisher fehlt. Genau das macht jedoch deutlich, woran es bei der hiesigen Gamescom fehlt. Von André Peschke

Blut und Hakenkreuze! In aller Öffentlichkeit! Der Stand von Bethesda Software, an dem Spieler auf gut einem Dutzend Maschinen den **Wolfenstein**-Nazis die faschistischen Gehirne aus dem Kopf schießen, zeigt: Irgendwas geht hier nicht mit rechten Dingen zu! Oder zumindest nicht mit deutschen Gesetzen. Wo sind wir hier nur gelandet? In Boston, rund 6.000 Kilometer von der Heimat entfernt, auf der PAX East. PAX, das steht für Penny Arcade Expo und bezeichnet die größte, öffentlich zugängliche Spielemesse der USA. Die Gamescom der USA, wenn man so will. Auf rund 50.000 Quadratmetern stellen hier seit 2010 alle größeren Spielefirmen ihre kommenden Hits zur Schau.

Das klingt viel, ist aber gerade etwas mehr als ein Drittel der Gamescom-Fläche. Entsprechend enttäuschend ist das Spieleaufgebot auch für den deutschen Besucher. Blizzard, Ubisoft, Bethesda, Square und Take 2 sind groß vertreten, aber von EA, Activision, Capcom und ihresgleichen sieht man nicht viel. Selbst Microsoft und Sony sind trotz neuer Konsolen nicht gerade in

Kompaniestärke angetreten. Trotzdem sieht man sie überall, die Gamer. Tickets für die PAX East waren in diesem Jahr binnen einer halben Stunde ausverkauft. Vor den Hallen stehen bereits am Vortag geschäftstüchtige Studenten und Schüler, die trotz Limitierung der Tickets auf eine Eintrittskarte pro Besteller irgendwie gleich an ein Dutzend Tickets gekommen sind. Tageskarten, die ursprünglich für 35 US-Dollar zu haben wa-

ren, wechseln plötzlich für 75 Dollar den Besitzer – und es gibt mehr als genug willige Kunden. Rund 70.000 Spieler stürmen jedes Jahr von Freitag bis Sonntag die Messehallen und sorgen zumindest im Hinblick auf verstopfte Gänge und rekordverdächtige Wartezeiten für Gamescom-Verhältnisse. Kein Grund also, neidisch in die USA zu schauen? Doch, vielleicht schon. Aber nicht unbedingt wegen der Spiele.



Eine riesige Menge freiwilliger Helfer sorgt als »Enforcer« auf der PAX für Ordnung.



»Gamescom – Celebrate the games« steht auf der Seite der Gamescom – feiert die Spiele. Die PAX hingegen versteht sich als »a celebration of gaming culture« – ein Hochlebenlassen der Spielkultur. Und damit haben sich bereits beide Messen ganz wunderbar charakterisiert. Die Gamescom ist eine Spielemesse. Die PAX ist eine Messe für Spieler. Die Kölner Mega-Messe ist eine durchgeplante Marketingorgie. Die PAX ist eine professionelle Nerdshow, die den kulturellen Aspekt von Spielen tatsächlich versteht, soweit man das von einer Veranstaltung dieser Größe noch erwarten kann. Überraschen sollte dieser feine, aber grundlegende Unterschied niemanden. Die Gamescom und ihre Vorläuferin, die

Games Convention, wurden von der deutschen Publisher-Organisation Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) in Zusammenarbeit mit den Messgesellschaften in Köln und Leipzig entworfen. Der BIU ist sowas wie die G11 der Publisher in Deutschland: Namco, EA, Activision, Sony, Microsoft, Nintendo, Take 2, Ubisoft, Warner Bros, Koch Media und Konami sind die einzigen derzeit auf der Webseite gelisteten Mitglieder. Die Penny Arcade Expo andererseits ist eine Initiative der beiden Comic-Autoren Mike Krahulik und Jerry Holkins, die durch ihre Webcomics für Computerspieler zu Szene-Stars (und vermutlich auch recht wohlhabend) geworden sind. Der BIU wollte eine große Spielemesse in Europa etablieren,

um den hiesigen Niederlassungen mehr Gewicht zu verleihen und Spiele als großes Unterhaltungsmedium im öffentlichen Bewusstsein zu verankern. Der Zeitpunkt war günstig, da die Electronic Entertainment

Eine Messe von Schlipsträgern entworfen

Expo (E3), die bis dahin weltweit führende Handelsmesse für Spiele, am Kränkeln war. Zu hohe Preise und Verstimmungen zwischen den Organisatoren öffneten der Gamescom Tür und Tor. Krahulik und Holkins derweil waren es in erster Linie satt, dass nur Journalisten und Handelspartner zur E3 Zutritt hatten, es aber keinen vergleichbaren Treffpunkt für Spieler gab. Wollte man es aufs Klischee herunterbrechen, und das hilft ja manchmal dabei, Dinge zu verdeutlichen, könnte man wohl sagen: Eine Messe wurde von Schlipsträgern entworfen, um ihre Spiele zu verkaufen, die andere von Spielern, um ein großes Games-Event ins Leben zu rufen. Geldverdienen wollen alle Beteiligten, aber der kulturelle Unterschied zwischen den beiden Messen ist bei näherer Betrachtung nicht von der Hand zu weisen.

Das wird umso deutlicher, je weiter man sich durch die riesige Ausstellungshalle der PAX nach vorne wühlt. Auf den ersten Metern, wo Ubisoft, 2K Games, Bethesda und Blizzard

Gamescom-Verhältnisse: Die Messehallen der PAX quellen an allen drei Tagen ebenfalls über vor Besuchern.





Tabletops, **Brettspiele** und Sammelkartenspiele sind auf der PAX breit vertreten und können häufig direkt am Stand ausprobiert und gekauft werden.

ihre neuen Pferde ins Rennen schicken, ist der Unterschied zwischen Gamescom und PAX noch kaum spürbar. Aus Platzgründen gibt es auf der PAX wenige Showbühnen und überhaupt ist es in den USA scheinbar nicht so in Mode, Massen von Merchandise in die Menge zu schmeißen. Aber das übrige Bild ist vertraut: Batterien von Monitoren, sorgsam abgeklebte Wartebereiche und Horden von Spielern, die Wartezeiten von bis zu vier Stunden mit Handheld-Konsolen und Smartphones überbrücken. Die Spieler scheinen sich überall auf der Welt zu ähneln. Egal ob in den USA oder in Deutschland, man trifft die gleiche, bunte Mischung aus völlig normalen Leuten, irrwitzig verkleideten

mehr jedoch sieht man Spieler, die an den Tischen neben ihren Tacos und Fritten zwanzigseitige Würfel auf dem Tisch liegen haben. Selbst als fremder Journalist im Anzug, der eigentlich nur zwischen zwei Terminen eine Cola in sich reinkippen will, dauert es nur wenige Minuten, bis man einfach so zum Mitspielen eingeladen wird. Gerade keine Zeit? »Macht nichts, wir sind noch den ganzen Tag da. Komm doch später vorbei«.

Darüber hinaus glänzt die PAX mit einem reichhaltigen Rahmenprogramm aus Vorträgen und Mini-Events. Von einer Diskussionsrunde mit den **Titanfall**-Entwicklern zu ihren Plänen für die Zukunft des Multiplayer-Shooters über Signierstunden, Auftritte von Youtube- und Twitch-Stars, Beat'em-up-Turniere und Chiptunes-Konzerte, kleine Lehrgänge zum Modellbau und dem Bemalen von **Warhammer**-Figuren, bis hin zu ei-

Lehrgänge im Bemalen von Warhammer-Figuren

Cosplayern und Spieler-Stereotypen im »Crit Happens«-Shirt und ausgelatschten Turnschuhen, die ein GURPS-Regelbuch mit auf die Messe geschleppt haben. Doch wo die Herrschaft der großen Publisher endet, wird die PAX plötzlich vielfältiger.

Stände von Indie-Entwicklern reihen sich an Verkaufsstationen für Tabletop-Rollenspiele und klassische Spielkonsolen. Auf der PAX ist es genauso leicht, mit einem fast fabrikneuen US-Super-NES nach Hause zu gehen wie das kommende **WoW**-Addon **Warlords of Draenor** probezuspielen. Eine Runde im **Goat Simulator** ist genauso weit entfernt wie ein erster Blick auf **Evolve** und ein Satz klassischer Magic-Spielkarten – einzeln verpackt, versteht sich. Überhaupt tut die in den USA aktivere Tabletop- und Sammelkartenszene der Messe sehr gut. Direkt hinter der Messehalle, wo sich Hunderte Tische vor den Essensbuden stapeln, kann man in einem abgetrennten Bereich an einem **Magic The Gathering**-Turnier teilnehmen. Viel

Aufschrei über Schwanzwölfe

Die PAX wird bis heute von einigen Entwicklern und Fans boykottiert, nachdem der Penny-Arcade-Comicstrip »The Sixth Slave« aus dem Jahr 2010 leichtfertig das Thema Vergewaltigung als Mittel zum Gag einsetzte. Darin bettelt ein **World of Warcraft**-Charakter den Helden an, ihn vor der abendlichen Vergewaltigung durch die »Schwanzwölfe« zu retten – doch der musste ja nur fünf Gefangene retten und lässt den armen, sechsten NPC stehen. Nachdem sich unter anderem feministische Webseiten kritisch mit dem Einsatz des ernstesten Themas als humoristische Übertreibung auseinandersetzen, reagierten die Comic-Macher Mike Krahulik und Jerry Holkins zunächst verständnislos und ließen später sogar aus Protest »Team Dickwolves«-T-Shirts drucken. Das daraufhin folgende PR-Desaster zieht sich bis ins Jahr 2013. Penny Arcade lässt schließlich sein »Dickwolves«-Merchandise entfernen, nimmt den Comic offline, veröffentlicht eine Entschuldigung und spendet 20.000 Dollar an ein Projekt, das sich für die Verhinderung von Selbstmorden junger Homosexueller, Bisexueller und Transsexueller einsetzt. Ende 2013 jedoch bereut es Mike Krahulik öffentlich, dem Druck der Öffentlichkeit nachgegeben zu haben. Die Kontroverse ist daher bis heute nicht vollständig beigelegt.





Das soll die Gamescom nicht in ein schlechtes Licht rücken. Unsere heimische Messe bietet immerhin ein erheblich besseres Spielangebot, ist dabei noch in jeder Hinsicht günstiger und kann sich schlechterdings nicht gegen ein gehöriges Maß an Spielerkultur wehren, wenn 300.000 von diesen Spielern durch die Hallen traben. Doch im direkten Vergleich der beiden Messen wünscht man sich, sie könnte ein bisschen mehr sein wie die PAX, unsere Gamescom. Mit ein bisschen weniger Blick auf Abver-

Fördert Kontakt zwischen Spielern und Entwicklern

nem eigenen Raum, in dem sich Kickstarter-Projekte vorstellen, und Auftritte der Show-Paten von Penny Arcade bildet die PAX die Spielerkultur nicht nur in erstaunlicher Bandbreite ab, sondern vor allem treffsicher. Obwohl die Gamescom die meisten genannten Angebote zumindest in ähnlicher Form auch im Programm hat, gibt es einen entscheidenden Unterschied: Die wenigsten von ihnen existieren über ihren geschäftlichen Zweck hinaus. Wo die PAX von sich aus **Mario Kart**-Turniere auf dem SNES anleiht und durch Sponsoren finanziert, ginge im Falle der Gamescom die Initiative von Nintendo selbst oder irgendeinem eSport-Veranstalter aus. Wo die Gamescom ihre hoch-

interessanten Entwicklervorträge hinter den Türen der GDC Europe versteckt, für die selbst ein Studenten-Ticket bereits knapp 400 Euro kostet, bemüht sich die PAX den Kontakt zwischen Fans und Entwicklern zu fördern, wo sie nur kann. Wo die PAX mit dem »Omegathon« ein Gewinnspiel in Form eines Spielturniers für Besucher organisiert, dessen Finale Teil der Abschlusszeremonie ist, hat die Gamescom Showacts, ein Business-Center und eine Branchenparty. Wollte man es auf Schlagworte herunterbrechen, und das hilft ja manchmal dabei, Dinge auf den Punkt zu bringen, macht die Gamescom Programm für »die Zielgruppe« und die PAX für »die Gamer«.

kaufszahlen, Vermarktungsreichweiten und Vorbestellungen, dafür mit mehr Enthusiasmus für Spiele. Mit mehr Bewusstsein dafür, dass all die Publisher und Entwickler eben nicht nur »Unterhaltungssoftware« herstellen, wie es ihr Verband im Namen trägt, sondern ein interaktives Kulturmedium, das seit rund 30 Jahren das Leben von Millionen Kindern und Erwachsenen prägt und bis heute immer noch jedes Jahr an Bedeutung gewinnt. Wollte man es pauschalisieren, und das hilft ja manchmal dabei zu verstehen, dass man sich etwas wünscht, das nie eintreten wird: Es wäre so schön, wenn es weniger um Geld ginge und mehr um Spiele. **AP**

GameStar 01/2014

»Testsieger 90 Punkte: Flüsterleise, dank Überbaktung 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.«

0,2 Sone Idle
0,3 Sone Last

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.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

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.«

0,3 Sone Idle
0,5 Sone Last

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⁾



GameStar exklusiv: WATCH_DOGS

Anzeige

ZUSÄTZLICHE INHALTE DER DELUXE DIGITAL VERSION



CLUB JUSTICE PACK
Belohnungen: Chicago South Club skin

BREAKTHROUGH MISSION
15 Minuten zusätzliches Gameplay

THE PALACE MISSION
20 Minuten zusätzliches Gameplay
und weitere Belohnungen

MEHR
Kostenlose Fahrzeuge
bei Ihrem Untergrund-
Händler und Rabatte

SIGNATURE SHOT MISSION
20 Minuten zusätzliches Gameplay
und Belohnungen

VORBESTELLBONUS BLUME AGENT SINGLE PLAYER PACK

nur bis 26.5.2014



**BLUME
OUTFIT**

**WEAPON
BOOST**

UND SO KOMMST DU AN DAS ANGEBOT:

1. Gehe auf www.mcgame.com/watch-dogs
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 Watch Dogs und den Gratis Games

© 2014 McGame.com GmbH. © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Watch Dogs, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

* Der Download der Gratis Produkte ist gekoppelt an den Erwerb von Watch Dogs oder Watch Dogs Deluxe Digital Edition.

_DOGS_Deluxe_Digital Special

Anzeige

WATCH DOGS™

DELUXE_DIGITAL_EDITION

WATCH DOGS™

**10 €
RABATT**

**JETZT VORBESTELLEN,
10 € RABATT SICHERN UND
GRATIS GAMES SOFORT SPIELEN!**



GRATIS*



**ANGEBOT GILT AUCH FÜR
DIE STANDARDVERSION**



McGame®.com

www.mcgame.com

Angebot gültig bis 5. Juni 2014 – Watch Dogs erscheint am 27. Mai 2014

Hall of Fame

Historyline 1914 - 1918

1992 schiebt Blue Byte das Strategiespiel Historyline in seine Battle-Isle-Reihe. Die Hexfeldschlachten sind auch mit Uralt-Truppen hochspannend! Von Martin Deppe

Auf DVD: Video-Special



Nach jeder Mission erhalten wir historische **Meldungen** (in der GoG-Version in Englisch) – hier zum Abschuss des Roten Barons ...



... der zusätzlich in einem **Filmchen** inszeniert wird. Die geschichtlichen Hintergrundinfos motivieren zusätzlich!



Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Geben Sie's ruhig zu: Sie haben's auch getan! Unter Zwang oder freiwillig, einmal in Ihrem Leben haben Sie garantiert Ihre Schulbücher als Sichtschirm aufgebaut, damit der Sitznachbar nicht abschreiben kann. Ganz schön peinlich, so im Nachhinein! Ein bisschen albern komme ich mir auch vor, als ich Ende 1992 wieder so eine Barriere errichtete. Diesmal aus Aktenordnern, denn für Schulbücher bin ich schließlich viel zu erwachsen! Außerdem geht's nicht um einen schnöden Vokabeltest, sondern um eine ganze Armee! Der gebe ich nämlich gerade den Marschbefehl auf Wolfgangs Artilleriestellungen, und Wolfgang ist ein studentenheimweit bekannter Cheater – er spickt im-

mer. Und wenn er rauskriegt, dass ich mit meinen zwei Veteranen-Reitertrupps vorstürmen will, lässt er seine Geschütze zuerst auf die feuern. Warum wir unsere **Historyline**-Züge nicht nacheinander machen, wie in jedem stinknormalen Rundenstrategiespiel auch? Ganz einfach: Weil **Historyline** kein stinknormales Rundenstrategiespiel ist. Hier geben beide Weltkriegs-Parteien, nämlich Franzosen und Deutsche, gleichzeitig ihre Befehle. Vorm Splitscreen-Monitor – übrigens nicht nur in Multiplayer-Schlachten à la Wolfgang gegen Martin, sondern auch in der Solokampagne gegen die KI. Das Ganze läuft dann so ab: Während ich auf der rechten Seite vom Aktendeckel und Monitor meinen Einheiten Bewegungsbefehle gebe, erteilt Schummel-Wolle links die Angriffsbefehle an seine Mannen. Vermutlich sollen all seine Geschütze auf meine tapferen Reiter feuern, weil er bei seinem »Ich mach uns einen Kaffee«-Gang in die Küche mal kurz auf mei-

ne Armee geschickt hat. Sobald wir beide unsere Befehle erteilt haben, werden Wolfgangs Angriffe ausgeführt: Seine Bunker feuern auf meine Infanterie (»Pffft, die war sowieso nur Kanonenfutter!«), sein Panzerzug auf mein Patrouillenboot (»Das dümpelte eh nur rum!«), und schließlich, Sie ahnen es, putzt seine Ari meine Kavallerie weg (»Den nächsten Kaffee koche ICH!«).

Weil wir ja Studenten sind (offiziell) und viel zu viel Zeit haben (inoffiziell), gönnen wir uns das volle Schlachtenprogramm: In den Optionen lässt sich nämlich einstellen, ob die Angriffe im Schnelldurchlauf direkt auf der Karte gezeigt werden. Oder als »3D-Kampfsequenzen, um jede der 48 unterschiedlichen Waffengattungen präzise in Szene zu setzen« – so protzt zumindest die Packungsrückseite. Und so schauen wir gebannt zu, wie sechs neue Fokker-Dreiecker auf fünf Sopwith Camel treffen. Wie Wolfgangs Flak-



Mist, der Feind hat ein **Depot** erobert. Ein großer Nachteil für uns.



Bei **Panzerschlachten** zittern wir mit, die Stahldinger sind wertvoll.



Gleichzeitig im **Splitscreen**: Der KI-Spieler (links) gibt Bewegungsbe-
fehle, während ich rechts Angriffsziele zuweise.



Sind alle Befehle erteilt, werden die Angriffe ausgeführt. Meine Elite-
Infanterie feuert hier mit ihren MGs auf **Fokker-Dreidecker**.



Bei fast jeder der zahlreichen Mission gibt's neue **Truppentypen**,
meistens sind's Panzer und Flieger.



Größere **Seeschlachten** toben selten, denn die Marine dient haupt-
sächlich als Artillerieunterstützung gegen Bodenziele.

Lastwagen auf meine drei Handley-Page-Bomber feuert, über vier Felder Distanz, so-
dass sich die teuren Flieger nicht mal wehren
können. Sobald alle Angriffe meines Kumpels
ausgeführt sind, geht's andersrum weiter –
jetzt teile ich meinen Truppen Angriffsziele
zu, während Wolfgang seine Einheiten zieht.
Ziel jeder Mission: Das feindliche Hauptquar-
tier einnehmen (geht nur mit Infanteristen
und Kavallerie) oder alle Feinde vernichten.

Zwei Runden später knacken meine Renault-
Panzer endlich Wolfgangs Luftabwehr-Truck,
der dank seiner vielen Einsätze die höchste
Erfahrungsstufe hatte und zur tödlichen Flie-
gerklatz wurde. Denn auch das spielt in
die Gefechte mit rein: Erfahrene Einheiten
richten mehr Schaden an und stecken mehr
ein. Dazu kommt die Geländebeschaffenheit,
Wälder bieten prima Deckung, Straßen hin-
gegen sind gepflasterte Präsentierteller. Um-
zingelte Truppen kassieren deutlich mehr
Schaden – das »Klemmen« ist eine wichtige
Taktik im Spiel. Auch die Waffenreichweite
entscheidet, eine schwere Artillerie feuert
zum Beispiel sechs Felder weit, muss aber
nach der Bewegung eine Extra-Runde pau-
sieren, bevor sie schießen darf. Außerdem ist
sie gegen Nahangriffe wehrlos, und auf ma-
ximale Distanz weniger durchschlagend. All

diese Faktoren werkeln nur im Programm-
code vor sich hin, wir Spieler kriegen davon
gar nichts mit. Stattdessen muss ich selber
abwägen, ob mein Panzerabwehrgeschütz
Wolfgangs Sturmpanzerwagen, eine Art
Schuhkarton auf Ketten, alleine knackt –
oder ob ich lieber mit meiner Gruppe Saint
Chamonds nachhelfe. Saint Chamond?

»Menno, Wolfgang spickt immer!«

Klingt wie eine bretonische Käsesorte aus
der Fernsehwerbung, ist aber ebenfalls ein
Sturmpanzer. Diese Franzosen! Sogar für ihre
Stahlsärge haben sie romantische Namen.

Doch in der Einzelspieler-Kampagne mit ih-
ren 24 Missionen kommen die moderneren
Truppentypen erst nach und nach dazu. Ein
Eisenbahngeschütz oder Schlachtschiff kann
einen ganzen Trupp mit einem Feuerschlag
aufreißen, sodass ich ständig Hexfelder ab-
zähle: Ist meine Elite-Infanterie ganz, ganz si-
cher nicht in Feuerreichweite? Hilfestellung
gibt mir das Spiel dabei null – Felder in feind-
licher Schussweite lassen sich nicht anzei-
gen, ungefähre Vorab-Kampfergebnisse ge-
nauso wenig. Das ist aus heutiger Sicht völlig
ungewohnt, ja geradezu archaisch. Die Ver-
bindung aus ungewöhnlichem Zugmodus
und spannenden Gefechtsanimationen gab's
zwar fast identisch schon in **Battle Isle**, doch
das Weltkriegs-Setting setzt noch einen oben
drauf: Die Verzahnung der Truppengattun-
gen ist deutlich stärker, die immer neuen
Panzer- und Fliegertypen motivieren zusätz-
lich. Außerdem ist das Thema Erster Welt-

krieg damals (und heute!) recht stiefmütter-
lich behandelt, weil sich alle Publisher auf
den Zweiten stürzen. Und noch etwas fesselt
uns: »Durch Historyline wurde mir mehr
Wissen zum Ersten Weltkrieg vermittelt, als
in meiner gesammelten Schulzeit.« So urteilt
die Power Play in Ausgabe 12/92 – und liegt
damit goldrichtig. Ganz ohne erhobenen Zei-
gefingern bekomme ich nach jeder gewonne-
nen Mission Schlagzeilen-Meldungen, was in
den zwei Kriegsmonaten rund um den Ein-
satz passiert ist. Ich erlebe in diesen Texten
quasi mit, wie der geplante schnelle deut-
sche Vorstoß in einem zermürbenden Stel-
lungskrieg endet. Wie an der West- und Ost-
front monatelang um winzige Abschnitte
gekämpft wird. Ich erfahre aber auch, wie
sich die Entscheidungen der Herrschenden
auf die Bevölkerung auswirken. In Bayern
wird wegen des Getreidemangels das Weiß-
brot zum Bier verboten. Und Anfang 1917
scrollt eine Meldung über den Schirm, die
wie aus einer anderen Zeit gefallen zu sein
scheint: Buffalo Bill ist tot. Martin Deppe

Deswegen legendär

- ✦ im Splitscreen gleichzeitig
Befehle geben
- ✦ animierte Gefechte
- ✦ lebendiges Geschichtsbuch
- ✦ Hexfelder sind
grundsätzlich legendär

Historyline Rundenstrategie

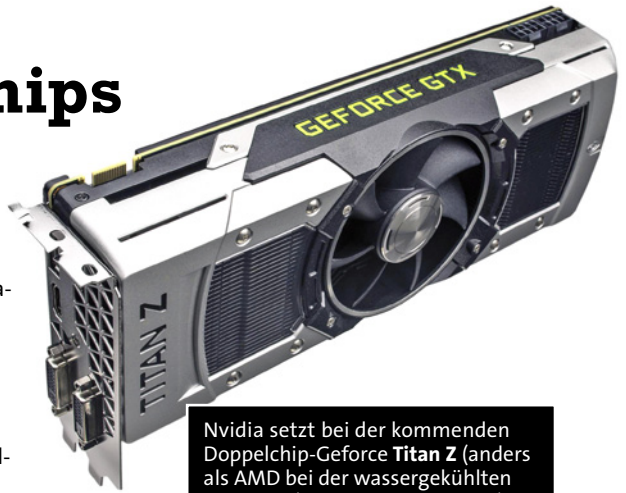
PUBLISHER	Blue Byte
ENTWICKLER	Blue Byte
QUELLE	www.gog.com
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	286er mit 580 KByte DOS-Memory
SO LÄUFT'S	Historyline plus die komplette Battle- Isle-Reihe gibt's als Platinum-Version zum Download, zum Beispiel bei www.gog.com (gleich mit korrekter DOS-Box-Konfiguration. Läuft prob- lemlos, auch auf Windows 7).

Fazit Auch nach 22 Jahren sind die Sechseck-
Schlachten noch richtig rund.

Hardware News

Titan Z mit zwei Grafikchips

Ende März stellte Nvidia seine kommende Doppelchip-Geforce vor, ein finaler Erscheinungstermin steht aber noch nicht fest. Die **Geforce GTX Titan Z** basiert auf zwei voll ausgebauten GK110-Grafikchips, wie sie einzeln auf der **GTX 780 Ti** und **Titan Black** (siehe Test auf Seite 120) zu finden sind. Insgesamt besitzt die **Titan Z** damit satte 5.760 Shader-Einheiten und 14 Milliarden Transistoren sowie 12,0 Giga-byte Grafikspeicher (6,0 GByte pro GK110-Chip). Da Nvidia die theoretische Rechenleistung mit rund 8,1 Teraflops angibt (eine **Titan Black** erreicht 5,1 Teraflops mit nur einem GK110-Chip), liegt der Takt der beiden Grafikchips der **Titan Z** wahrscheinlich deutlich unter dem der einzelnen GK110-GPU der **Titan Black**. Anders als bei AMDs 1.300 Euro teurer Doppelchip-Radeon **R9 295X2** (Test ebenfalls ab Seite 120) stehen nicht Spieler im Fokus der **Titan Z**, sondern vor allem professionelle Nutzer, die die Doppel-Geforce als Co-Prozessor mit hoher Leistung auf kleinem Raum für wissenschaftliche Berechnungen nutzen – für die dürfte auch der veranschlagte Preis von 3.000 US-Dollar für eine **Titan Z** weniger abschreckend sein. **LH**



Nvidia setzt bei der kommenden Doppelchip-Geforce **Titan Z** (anders als AMD bei der wassergekühlten R9 295 X2) weiterhin auf einen (drei Slot hohen) traditionellen Luftkühler.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Core 2 Duo E8500
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770



Standard-PC

Mittelklasse-PC

Prozessor	Phenom II X4 965
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Geforce GTX 560



High-End-PC

Prozessor	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	8,0 GByte
Grafikkarte	Geforce GTX 670



! 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.

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details
Battlefield 4	1680x1050, niedrig, FXAA mittel, SSAO, 3 GB RAM	1920x1080, hohe Details, FXAA mittel, SSAO	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Call of Duty: Ghosts	1920x1080, minimal, FXAA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, hohe Details, 2x AA, SSAO, 6 GB RAM	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
Total War: Rome 2	1680x1050, mittlere Details, keine Kantenglättung	1920x1080, hohe Details, keine Kantenglättung	1920x1080, ultra Details mit Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 200	GTX 260 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. HD 6850 150 € HD 5850 k.A. HD 6870 140 €	HD 5870 k.A. HD 6950 k.A. HD 6970 k.A.	HD 6990 k.A.
Geforce 400/500	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.

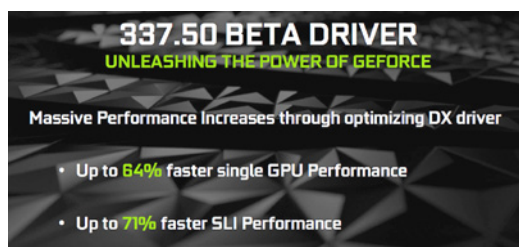
AMDs »FreeSync« wird Standard

Nvidias »G-Sync«-Technik eliminiert sowohl nervige Zeilenverschiebungen (»Tearing«) als auch Bildstottern durch unterschiedlich lange Anzeige-Intervalle einzelner Frames in Spielen, indem es die Bildausgabe der Grafikkarte mit dem Bildaufbau des TFT synchronisiert. Allerdings ist dazu eine spezielle, etwa 100 Dollar teure Platine im TFT sowie eine GeForce nötig. AMD kontert mit der Ankündigung von »FreeSync«, das keine eigene Hardware im Monitor benötigt, sondern auf einen relativ alten Software-Befehl (»VBlank«) setzt. Damit lässt sich der TFT ebenfalls mit der Grafikkarte synchronisieren, allerdings unterstützt praktisch kein Monitor mehr dieses Kommando. Auf AMDs Vorschlag hin wird der VBlank-Befehl im zukünftigen Displayport-1.3-Standard vermutlich wiederaufleben und eine kostenlose G-Sync-Alternative bieten – mit Displayport-1.3 ausgestattete Monitore erwarten wir erst Ende 2014. **LM**



AMDs »FreeSync«-Technik zur Synchronisation von Grafikkarte und Monitor wird vermutlich Teil des neuen **Displayport-1.3-Standards**.

Geforce-Treiber gegen AMD Mantle



Nvidias neuer **Beta-Treiber 337.50** verspricht ähnliche Leistungssteigerungen wie AMDs DirectX-Alternative Mantle und funktioniert mit allen DX-11-Spielen.

Mit der DirectX-Alternative »Mantle« hat AMD in den vergangenen Monaten gezeigt, dass sich mit einer effizienten Schnittstelle teilweise deutlich mehr Leistung aus identischer Hardware herauskitzeln lässt als mit DirectX 11. Microsoft hat daraufhin nachgezogen und versprach für DirectX 12 (erscheint vermutlich erst 2015) vor allem Performance-Optimierungen. Nvidia geht derweil einen anderen Weg und veröffentlicht den Beta-Treiber 337.50, der (ähnlich wie Mantle) vor allem in vom Prozessor limitierten Szenen Leistungsvorteile von bis zu 64 Prozent mit einer Single-Chip-Grafikkarte ermöglichen soll. In unserem Kurztest legt **Battlefield 4** im Multiplayer um zehn Prozent zu, **The Elder Scrolls Online** sogar um bis zu 20 Prozent. Meist begrenzt aber die Grafikkarte und nicht die CPU die Leistung, dann bringt der neue Treiber nur minimale Vorteile. Dafür funktioniert der Treiber 335.70 anders als AMDs Mantle mit sämtlichen DirectX-11-Spielen und jeder Geforce ab der GTX-8000-Serie. **LH**

Kinect V2 kommt für PC

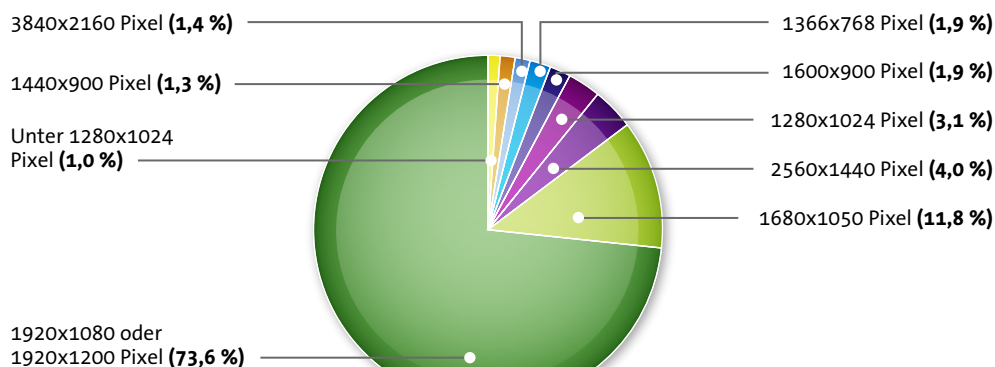
Wie schon die Kinect-Einheit der Xbox 360 erscheint auch die stark verbesserte **Kinect V2**-Version der Xbox One für den PC, vermutlich schon relativ bald. Microsoft hat die verwendete Hardware gegenüber der ersten Version deutlich aufgeböhrt. Die Kamera arbeitet nicht mehr mit 480p-Auflösung, sondern mit Full HD. Dazu kommen gleich mehrere Mikrofone, die auch die Position des Sprechers erkennen und Nebengeräusche (zumindest bei der Konsolenversion) sehr zuverlässig eliminieren. Für Spieler ist die PC-Variante von **Kinect V2** allerdings größtenteils uninteressant, da vermutlich kein für die Bewegungssteuerung optimierter Xbox-Titel für den PC erscheinen wird. Für den Einsatz als hochauflösende Skype-Kamera mit automatischer Sprecherverfolgung eignet sich **Kinect V2** zwar sehr gut, der bislang nicht genannte Preis dürfte allerdings sehr hoch sein – die erste, deutlich leistungsschwächere Kinect-Einheit für den PC kostet derzeit immer noch 250 Euro. **LM**



Die aufgeböhrt **Kinect-V2-Einheit** der Xbox One erscheint auch als PC-Variante, bei der lediglich das Xbox-Logo mit einer beleuchteten Power-LED ersetzt wurde.

In welcher Auflösung spielen Sie hauptsächlich?

Mit 73,6 Prozent spielen die allermeisten unserer Leser auf einem Monitor mit Full-HD-Auflösung (1920x1080 Pixel, 16:9-Format) oder dem 16:10-Pendant von 1920x1200 Pixel. Auf dem zweiten Platz mit 11,8 Prozent findet sich noch die ehemals dominierende 22-Zoll-Auflösung 1680x1050, an dritter Stelle (4,0 Prozent) rangieren dagegen schon TFTs mit hochauflösenden 2560x1440 Pixeln.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.511 Teilnehmer

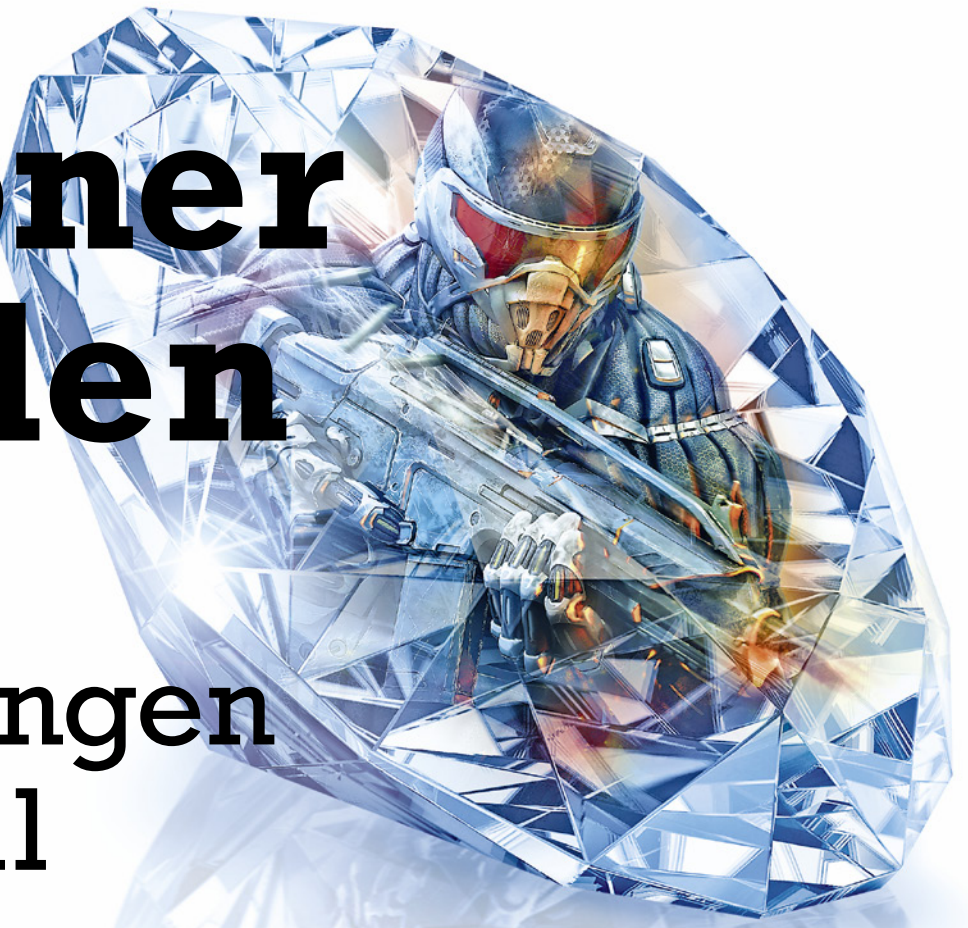
News-Ticker

Intel Haswell-Refresh: Die im Juni erwarteten, leicht überarbeiteten Haswell-CPUs bieten zwar nur minimal mehr Takt (100 MHz) als die aktuellen Modelle, sollen sich dank hochwertigerem Wärmeleitmaterial zwischen Chip und Metallabdeckung aber besser kühlen und damit weiter übertakten lassen.

Logitech G502 Maus: Logitech bringt in Kürze die G502 Maus für 80 Euro, deren Laser-Sensor den Untergrund mit bis zu 12.000 dpi abtastet. Die mechanischen Schalter in den Feuertasten sollen bis zu 20 Millionen Betätigungen aushalten.

Schöner spielen

Bildverbesserungen im Detail



AMD und Nvidia entwickeln immer wieder Techniken, mit denen Sie die Optik von Spielen verbessern können. Wir erklären sowohl die etablierten als auch die neu hinzugekommenen Methoden zur Kantenglättung und Texturschärfung, zeigen die optischen Unterschiede und sagen Ihnen, wie viel Leistung diese kosten. Von Nils Raettig

Viele aktuelle Spiele ziehen Sie mit Hilfe lebensechter Animationen, filmreifer Skriptsequenzen und aufwändiger virtueller Welten in ihren Bann. Allzu oft rufen Ihnen unschöne Treppcheneffekte, matschige Texturen und flimmernde Kanten aber in Erinnerung, dass die Grafik von PC-Spielen auch 2014 noch mit einigen altbekannten Problemen zu kämpfen hat. Für diesen Kampf gibt es durchaus wirksame Mittel, mit denen Sie der Optik Ihrer Lieblingstitel sichtbar auf die Sprünge helfen können. Welche das genau sind, hängt von verschiede-

nen Faktoren ab. An erster Stelle stehen hier die Programmierer, die nach eigenem Ermessen Optionen zur Bildverbesserung in die Grafiken ihrer Spiele einbauen. In vielen Fällen reichen die aber nicht aus, um alle optischen Probleme zu beheben, deshalb bieten AMD und Nvidia über ihre Grafikkartentreiber ebenfalls viele Möglichkeiten zur Bildoptimierung. Da Kantenglättung & Co. in den allermeisten Fällen für eine niedrigere Framerate sorgen, ist zu guter Letzt auch die Leistungsfähigkeit Ihres PCs und im Besonderen Ihrer Grafikkarte eine wichtige Voraussetzung für die Nutzung von Bildverbesserungen, auch wenn es mittlerweile

durchaus Verfahren gibt, die kaum Leistung kosten, die Grafik aber dennoch sichtlich verbessern. Auf den folgenden Seiten widmen wir uns ausführlich der Kantenglättung und der anisotropen Filterung, die in der richtigen Dosierung jeweils ohne allzu große Auswirkungen auf die Bildrate eine deutlich stimmigere Optik in Spielen möglich machen.

Dass Bildverbesserungen überhaupt notwendig werden, hängt mit der Art und Weise zusammen, in der Ihr PC die Grafik eines Spiels berechnet und darstellt. Weil Sie beim Spielen in der Regel auf einen zweidimensionalen Monitor sehen, dessen Bild aber dreidimensional wirken soll, bleiben gewisse Einschränkungen dabei nicht aus. Eine der wichtigsten davon ist der sogenannte Treppcheneffekt, der die stufenartige Darstellung schräger Objektkanten beschreibt. In der Realität ist eine schräge Kante genauso gerade, wie eine waage- oder senkrechte Kante. Weil das Bild eines PC-Monitors aber letztlich aus einzelnen, quadratischen Pixeln besteht, können nur absolut horizontale oder vertikale Linien auch wirklich gerade aussehen. Je höher die Auflösung eines Monitors in Relation zu seiner Diagonale ist, umso höher steigt auch seine Pixeldichte und desto weniger schwerwiegend ist der sichtbare Treppcheneffekt. Bei



Senkrechte und waagerechte Linien 1 kann ein PC-Monitor völlig gerade darstellen. **Schräge Linien** 2 weisen wegen der quadratischen Pixelform je nach Auflösung einen mehr oder weniger stark zu sehenden Treppcheneffekt auf. **Kantenglättung** 3 gestaltet die Farbübergänge zwischen Hintergrund und Pixelkante fließender, sodass schräge Kanten letztendlich gerader wirken.

der aktuell weit verbreiteten Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln mit einer Bildschirmdiagonale von 24 Zoll fällt er aber relativ stark auf, da die Pixeldichte nicht besonders hoch ist (92 Pixel pro Zoll). Erst bei 4K-Monitoren mit einer Auflösung von 3840x2160 Pixel und Diagonalen um die 32 Zoll steigt die Pixeldichte deutlich an (138 Pixel pro Zoll), sodass Kantenglättung weniger wichtig wird – allerdings kostet das Berechnen eines Spiels in 4K-Auflösung deutlich mehr Leistung als die meisten Kantenglättungs-Modi.

Die Illusion einer dritten Dimension erschwert den Umgang mit dem Treppchen-Phänomen zusätzlich, da Objekte in 3D deutlich mehr Kanten aufweisen als in 2D. Außerdem ist die Bestimmung der Farbe des zu einem Objekt gehörenden Pixels im dreidimensionalen Raum weitaus komplexer, da die zusätzliche Tiefe auch die Berücksichtigung weiterer Faktoren wie der korrekten Beleuchtung einer Szene oder der Bewegung von Objekten in der Welt anspruchsvoller gestaltet. Grafikkarten wird deshalb bei der Korrektur des Treppcheneffekts je nach angewendetem Verfahren mehr oder weniger abverlangt, wodurch die Framerate unterschiedlich stark sinkt, wenn Sie die Bildverbesserungen aktivieren.

Eines haben alle diese Verfahren gemein, sie tragen den Namen Kantenglättung beziehungsweise Anti-Aliasing (oder abgekürzt AA). Ihre Zahl ist mittlerweile derart angewachsen, dass es sehr schwer fällt, hier noch den Überblick zu behalten: SSAA, MSAA, MLAA, FXAA, CSAA, EQAA, SMAA und viele andere Verfahren wollen den unschönen Pixelstufen an den Kanten und verfolgen dabei jeweils eigene Ansätze. Eine grundsätzliche Unterscheidung besteht in dem Zeitpunkt, an dem die Korrekturen jeweils greifen: Entweder sie kommen bereits bei der eigentlichen Berechnung des Bildes zum Einsatz (Multisampling und Supersampling-Methoden) oder sie werden erst auf das bereits komplett fertig gerenderte Bild angewendet (Post-Processing-Methoden).

Schöner spielen muss nicht viel kosten

Wir beschreiben in diesem Artikel die aus unserer Sicht wichtigsten AA-Verfahren und gehen auf ihre genaue Funktionsweise näher ein. Außerdem zeigen wir Ihnen anhand von Beispielen, wie effektiv die Methoden jeweils sind, und stellen in Benchmarks dar, wie viel Leistung sie benötigen. Weil das Erzwingen von bestimmten Kantenglättungs-Modi über den Grafikkarten-Treiber nicht immer erfolgreich ist, greifen wir soweit möglich auf Spiele zurück, in denen sich die gezeigten Verfahren von Haus aus einstellen lassen.

Neben der Kantenglättung betrachten wir auch die anisotrope Filterung («AF») im Detail. Sie greift zur Optimierung der Bildqualität nicht bei der Geometrie eines Objekts, sondern bei seiner Textur, also bei den Bildern, die auf das zugrundeliegende Drahtgittermodell projiziert werden. Je weiter die Spielfigur sich von Objekten entfernt, desto weniger detailliert müssen deren Texturen sein, da mit zunehmender Entfernung auch in der Realität Schärfe sowie Detailgrad stetig abnehmen. Weniger hochauflösende Texturen sparen zwar Rechenleistung, wenn die Übergänge zwischen den einzelnen Stufen aber zu abrupt sind und auf zu geringe Distanz unscharfe Texturen eingesetzt werden, kann das die Optik eines Spiels negativ beeinflussen. Die anisotrope Filterung wirkt dem entgegen, indem sie auch weit entfernte Texturen schärft und dafür sorgt, dass die Übergänge zwischen den (von den Entwicklern festgelegten) Detailstufen weniger abrupt ausfallen.

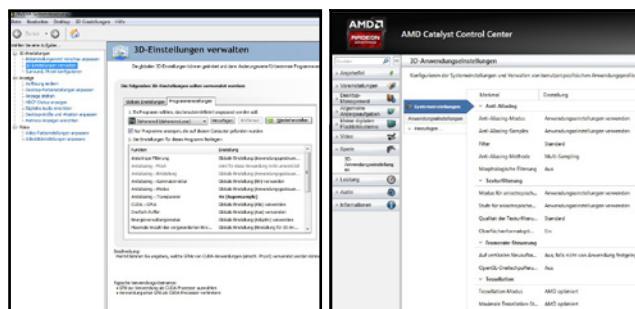
Unterm Strich können Sie praktisch allen Ihren Spielen mit diesen Verfahren optisch (teils erheblich) auf die Sprünge helfen. Wie Sie die verschiedenen Bildverbesserungen je nach Grafikkarte am besten aktivieren, erklären wir im Kasten rechts. Damit Sie dabei für Ihr System den optimalen Kompromiss aus Grafikqualität und Leistung finden, stellen wir Ihnen auf den nächsten Seiten nicht nur alle relevanten Bildverbesserungen mit Benchmarks und Beispielen vor, sondern identifizieren gleichzeitig auch die unserer Meinung nach lohnendsten Einstellungen. **NR**

Bildverbesserungen aktivieren

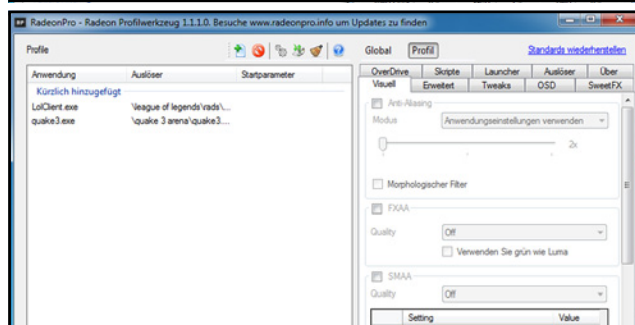
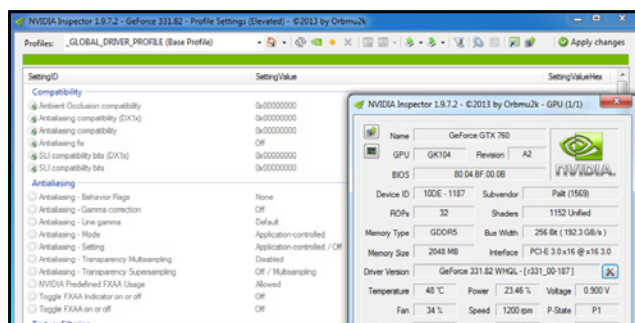
Im Prinzip gibt es drei Wege, um Bildverbesserungen in Spielen zu aktivieren: erstens über Einstellungen im Spiel selbst, zweitens über den Treiber Ihrer Grafikkarte und drittens mithilfe zusätzlicher Programme. Generell gilt, dass Sie für jedes Spiel am besten nur einen dieser Wege gehen sollten, weil es bei einer Mischung zu Bildfehlern kommen kann. Versuchen Sie zuerst, die Bildverbesserungen im Spiel zu aktivieren, da das in der Regel die besten Ergebnisse liefert. Findet sich dort keine passende Option, versuchen Sie Ihr Glück zunächst über den offiziellen AMD- oder Nvidia-Treiber und greifen Sie erst im letzten Schritt auf andere Programme zurück.



In fast jedem PC-Titel können Sie über **Menüs im Spiel** Kantenglättung & Co aktivieren. Welche Optionen das sind und wie viel Leistung diese benötigen, variiert stark von Spiel zu Spiel.



Sowohl Nvidia als auch AMD bieten in ihren **Grafikkartentreibern** ein Menü zur Feinjustierung von Bildverbesserungen. Auf Wunsch können Sie die Einstellungen separat pro Spiel festlegen.



Helfen weder die Optionen des Spiels selbst noch der Treiber, greifen Sie auf **zusätzliche Programme** wie den »Nvidia Inspector« (oben) und »RadeonPro« (unten) zurück. Die Handhabung ist etwas kompliziert, dafür haben Sie hier die meisten Optionen.

MSAA und SSAA



1 Ohne Anti-Aliasing ist der unschöne Treppcheneffekt an den schrägen Objektkanten der Rohre und vom Bagerüst deutlich zu sehen. **2** Zweifaches Multisampling sorgt zwar bereits für eine optische Verbesserung, wirklich gut geglättet sind die Kanten aber noch nicht. **3** Mit vierfachem Multisampling reduziert sich der Treppcheneffekt deutlich, das Bild wirkt dadurch ruhiger und stimmiger. **4** Das zweifache Supersampling bringt zwar nochmal eine sichtbare Verbesserung gegenüber 4x MSAA, kostet aber auch deutlich mehr Leistung.

SSAA (Supersampling) und MSAA (Multisampling) sind die ältesten Methoden, um Kanten in Spielen zu glätten. Supersampling-AA berechnet das gesamte Bild (vereinfacht ausgedrückt) zunächst in einer höheren Auflösung, um es möglichst genau analysieren zu können. Das erlaubt eine

präzisere Farbgebung für jeden einzelnen Pixel und verringert damit die Treppcheneffekte. Da das gesamte Bild in einer höheren Auflösung berechnet wird, kostet diese Methode besonders viel Leistung. Beim Multisampling-AA

werden dagegen nur die Polygonkanten in einer höheren Auflösung neu berechnet, was Leistung spart, aber auch weniger exakte Ergebnisse liefert als das Supersampling. Hinter den verschiedenen Stufen für SSAA und MSAA, also 2x, 4x und 8x verbirgt sich der Multiplikator, mit dem die Kantenberechnungen im Vergleich zur normalen Auflösung durchgeführt werden – je höher, desto mehr Arbeit hat die Grafikkarte.

Supersampling ist wegen seines hohen Leistungshungers (siehe Benchmarks) mittlerweile fast komplett von sparsameren AA-Methoden wie MSAA oder den immer beliebteren, weil sehr leistungsschonenden Post-Processing-Verfahren (siehe Seite 116 und 117) verdrängt worden. In Spielen findet es sich deshalb nur noch sehr selten als ein-

stellbare Option, auch wenn es immer noch die beste Bildqualität liefert. Falls Sie über eine schnelle Grafikkarte verfügen, können

Sie in älteren oder grafisch anspruchsvolleren Titeln Supersampling über den AMD-Treiber oder Tools wie den

Nvidia Inspector und RadeonPro erzwingen, falls es nicht im Spiel selbst aktiviert werden kann, und die Optik so verbessern.

MSAA war lange Zeit das Kantenglättungsverfahren der Wahl und wird auch heute noch von den meisten Spielen angeboten. Obwohl es nicht viel schlechter aussieht als SSAA, benötigt es deutlich weniger Leistung: Während **Splinter Cell: Blacklist** auf einer **Radeon R9 280X** ohne Kantenglättung mit 70 fps läuft und mit 4x MSAA immerhin noch auf flüssige 47 fps kommt, fällt die Bildrate mit 2x SSAA auf oftmals ruckelige 31 fps zurück. Höhere Einstellungen wie 8x MSAA verbessern das Bild kaum noch, kosten mehr Leistung und funktionieren in vielen aktuellen Spielen nicht – wir empfehlen deshalb 4x MSAA als guten Mittelweg.

Supersampling frisst am meisten Leistung

Benchmark

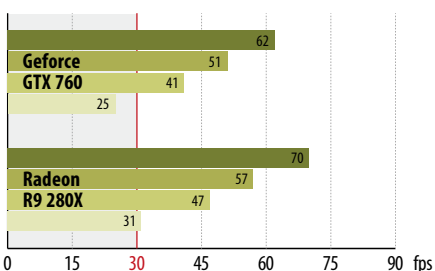
MSAA / SSAA

Splinter Cell: Blacklist

■ AA aus ■ 2x MSAA ■ 4x MSAA ■ 2x SSAA

ruckelt

gut spielbar



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)

CSAA (Nvidia) und EQAA (AMD)

Sowohl AMD als auch Nvidia bieten in ihren Treibern angepasste Formen von Multisampling an, namentlich EQAA (Enhanced Quality AA, AMD) beziehungsweise CSAA (Coverage Sample AA, Nvidia). Diese Modi sollen je nach gewählter Stufe ähnliche oder gar bessere Bildqualität als MSAA bei weniger oder höchstens identischem Leistungshunger ermöglichen. Um die Verfahren zu verstehen, lohnt sich zunächst ein genauer Blick auf die Vorgehensweise beim Multisampling: Für möglichst weiche Übergänge zwischen schrägen Kanten und der Umgebung muss die Farbgebung eines Pixels möglichst genau berechnet werden. Dazu überprüft Multisampling mehrere Bereiche eines Pixels auf dessen momentane Farbe (Color-Sample), das Vorhandensein einer Objektkante beziehungsweise eines Polygonübergangs (Coverage-Sample) und seine Position im Raum (Z-Sample), was die namensgebenden Multisamples ergibt. EQAA und CSAA ergänzen dieses Multisampling, indem sie zusätzliche Coverage-Samples ohne Color- und Z-Samples hinzufügen, was weniger Leistung be-

nötigt als die klassischen, kompletten Multisamples. Die sowohl bei AMDs EQAA als auch bei Nvidias CSAA mögliche Kombination aus zwei Multisamples und vier Coverage-Samples (auch »2x(4x)« genannt) soll dadurch bei geringerem Leistungsverlust als 4x MSAA ähnlich gut aussehen.

Für die Bilder und Benchmarks verwenden wir **Assassin's Creed 4: Black Flag**, da sich hier sowohl das EQAA der Radeons als auch das CSAA der GeForce-Karten jeweils über das Menü im Spiel einstellen lassen. Die Benennung der unterschiedlichen Modi

weicht aber in beiden Fällen von dem ab, was sich in den Treibern von AMD und Nvidia findet,

was die Identifikation des exakten Kantenglättungsverfahrens (unnötig) verkompliziert. Auffällig ist, dass Nvidias CSAA im Modus »4x(8x)« etwas weniger Leistung kostet als 4x MSAA, während AMDs EQAA im ebenfalls »4x(8x)« genannten Modus etwas langsamer als 4x MSAA ist. Das Ergebnis von EQAA ergibt mehr Sinn, da mehr Samples benutzt werden als bei 4x MSAA (auch wenn

das Bild höchstens minimal besser aussieht als mit 4x MSAA, siehe Screenshots). Unabhängig davon kann es sich durchaus lohnen, von MSAA zu CSAA oder EQAA zu wechseln, da beide Verfahren teilweise etwas besser aussehen als das klassische MSAA, dabei aber in etwa gleich viel Leistung kosten.

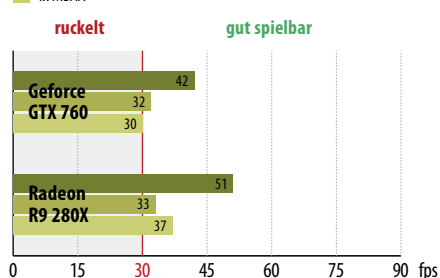
Wenig Unterschied

Benchmark

EQAA / CSAA

Assassin's Creed 4: Black Flag

■ AA aus ■ 4x(8x) CSAA (GeForce) / 4x(8x) EQAA (Radeon)
■ 4x MSAA



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)



1 Ohne Kantenglättung verpixelt das Gelände deutlich, was sich in Bewegung beim Spielen noch stärker bemerkbar macht als auf unserem Screenshot. **2** Vierfaches Multisampling (4x MSAA) glättet die Kanten zuverlässig bei moderatem Leistungsverlust. **3** Nvidias CSAA liefert in der Einstellung 4x(8x) fast identische Bildqualität wie 4x MSAA, kostet aber etwas weniger Leistung. **4** Am besten gefällt uns das Bild mit AMDs EQAA in der Einstellung 4x(8x), die allerdings auch etwas mehr Leistung kostet als 4x MSAA.

FXAA (Nvidia) und MLAA (AMD)

Alle bisher beschriebenen Kantenglättungsmethoden werden bereits bei der Erstellung des 3D-Bildes angewendet, teilweise mit deutlicher Erhöhung der berechneten Auflösung und dem damit einhergehenden Leistungsverlust. Sowohl FXAA (Fast Appro-

ximate Anti-Aliasing, Nvidia) als auch MLAA (Morphological Anti-Aliasing, AMD) gehen einen anderen Weg. Sie analysieren das bereits fertig gerenderte Bild auf Kanten mit starken Kontrasten hin und verwischen diese anschließend leicht, um den Treppcheneffekt zu vermindern. Der große Vorteil dieser Methoden besteht darin, dass sie deutlich weniger Leistung benötigen als Multi- oder Supersampling, allerdings geht dabei auch immer etwas Bildschärfe verloren. Als etwa MLAA mit der Radeon-HD-6000-Serie eingeführt wurde, war davon sogar noch die Textdarstellung in Spielen stark betroffen, was eine schlechtere Lesbarkeit zur Folge hatte. Zudem kostete MLAA zunächst spürbar mehr Leistung als Nvidias FXAA. Beide Probleme hat AMD mittlerweile in den Griff bekommen, auch wenn MLAA unserer Erfahrung und den Benchmarks nach immer noch etwas mehr Leistung benötigt als FXAA.

Sowohl MLAA als auch FXAA glätten Kanten mittlerweile durchaus ordentlich, in unserer Szene aus **Dishonored** hat MLAA dabei leichte Vorteile gegenüber FXAA. An die Qualität

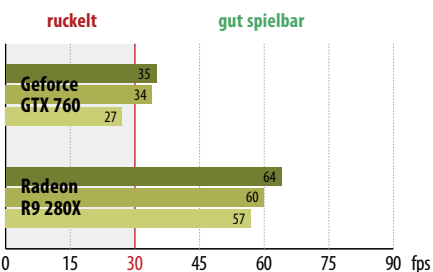
des klassischen Multisampling kommen beide Modi allerdings erwartungsgemäß nicht heran. Da **Dishonored** eine Begrenzung auf maximal 130 fps hat, die sowohl die **Geforce GTX 760** als auch die **Radeon R9 280X** trotz aktiviertem MLAA und FXAA erreichen, weichen wir bei den Benchmarks auf das grafisch deutlich anspruchsvollere

Benchmark

FXAA / MLAA

Metro 2033

■ nur AAA ■ AAA + FXAA (Geforce) / AAA + MLAA (Radeon)
■ 4x MSAA



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)

Kantenglättung light

Metro 2033 aus. Der Performanceverlust fällt mit drei Prozent bei FXAA am geringsten aus, wobei MLAA mit einem Verlust von knapp sieben Prozent ebenfalls sehr sparsam ist. Vierfaches MSAA kostet in **Metro 2033** dagegen zwischen 15 und 30 Prozent Leistung, sieht aber auch besser aus. Wenn Sie in einem Spiel nicht genug Leistungsreserven übrig haben für die anspruchsvollen Kantenglättungsmodi, sind sowohl MLAA als auch FXAA ein guter Kompromiss aus sichtbarer Kantenglättung und geringem Leistungsverlust, allerdings wird das Bild minimal unschärfer.



- 1 Dieses Gerüst in Dishonored weist **ohne Kantenglättung** an praktisch allen Schrägen störende Treppcheneffekte auf.
- 2 Nvidias **FXAA** liefert bereits ein deutlich besseres Bild, die Szene verliert allerdings an Schärfe, zudem sind nicht alle Kanten optimal geglättet.
- 3 **MLAA von AMD** glättet die Kanten noch ein Stück besser als FXAA, kostet dafür aber auch etwas mehr Leistung und sorgt ebenfalls für ein unschärferes Bild.
- 4 Mit **4x MSAA** sieht die Szene eindeutig am besten und schärfsten aus, der Leistungsverlust ist aber auch größer als mit FXAA und MLAA.

SMAA

Bei SMAA (Enhanced Subpixel Morphological Anti Aliasing) handelt es sich um ein Open-Source-Projekt auf Basis von AMDs Post-Processing-Methode MLAA. Das Ziel von SMAA besteht darin, die gleiche oder bessere Bildqualität wie MLAA und FXAA bei identisch geringem Leistungsverlust zu erzielen, dabei aber die Bildschärfe auf dem Niveau von MSAA zu halten. Um dies zu erreichen, wird die Erkennung der zu glättenden Kanten mit ähnlichen Strategien wie beim Multi- und Supersampling vorgenommen, allerdings anhand des bereits fertig gerenderten Bildes, was für den geringen Leistungsverlust sorgt.

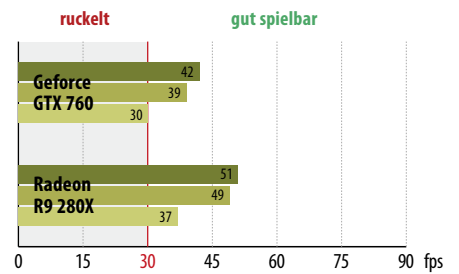
Da SMAA nur selten in Spielen als Option zur Verfügung steht und sich als Open-Source-Projekt auch nicht in den Treibern finden lässt, müssen Sie zum Aktivieren oft auf Tools wie »SweetFX« zurückgreifen. Das lohnt sich aber, da SMAA kaum Leistung benötigt und fast so gut wie 4x MSAA aussieht. In **Assassin's Creed 4: Black Flag** beträgt der Performance-Verlust mit SMAA zwischen vier und acht Prozent, beim nur etwas besser aussehenden 4x MSAA sind es dagegen fast vierzig Prozent. Insgesamt ist SMAA damit ein guter Kompromiss aus Bildqualität und Leistung und aus unserer Sicht AMDs MLAA und Nvidias FXAA vorzuziehen. Beachten Sie allerdings, dass der SMAA-Eingriff ins Bild über Tools wie SweetFX in Multiplayer-Titeln teils fälschlicherweise als Cheat erkannt wird.

Benchmark

SMAA

Assassin's Creed 4: Black Flag

■ AA aus ■ SMAA ■ 4x MSAA



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)



1 Ist Kantenglättung deaktiviert, weisen sowohl das Dach als auch das gespannte Seil deutlich sichtbare Treppcheneffekte auf. 2 Mit aktiviertem SMAA wird der Treppcheneffekt mit nur minimalem Schärfe- und Leistungsverlust qualitativ gut behoben. 3 Vierfaches Multisampling (4x MSAA) sieht einmal mehr am besten aus, kostet aber auch deutlich mehr Leistung.

TXAA (Nvidia)

Nvidias TXAA (Temporal Approximate Anti Aliasing) verfolgt vor allem ein Ziel: Das Flimmern von nicht geglätteten Kanten in Bewegung soll minimiert werden. Um dies zu erreichen, kombiniert Nvidia Multisampling- und Post-Processing-Methoden unter Berücksichtigung von zuvor bereits gerenderten Bildern. TXAA ist nur auf Nvidia-Karten ab der GTX-600-Generation verfügbar und kann aktuell nur dann aktiviert werden, wenn es vom jeweiligen Spiel unterstützt wird und sich eine entsprechende Option im Grafikenü findet.

Das ist momentan noch bei relativ wenigen Titeln wie etwa **Call of Duty: Ghosts**, **Assassin's Creed 4: Black Flag** oder **Crysis 3** der Fall, die Zahl der unterstützten Spiele soll in Zukunft steigen. Aus unserer Sicht müsste sie das aber gar nicht, weil TXAA das Bild noch einmal deutlich unschärfer werden lässt als MLAA oder FXAA. Da helfen auch die gut geglätteten Kanten wenig, zu-

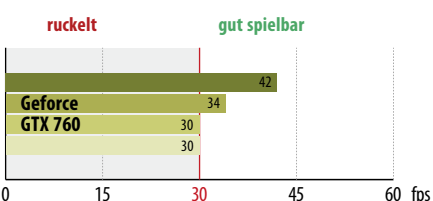
mal der Leistungsverlust mit 4x TXAA genau wie mit 4x MSAA in **Splinter Cell: Blacklist** ungefähr vierzig Prozent beträgt. Selbst wenn TXAA im Spiel Ihrer Wahl verfügbar ist, empfehlen wir Ihnen deshalb die Nutzung von klassischem Multisampling für bessere Optik bei gleichem Performance-Verlust oder von SMAA für ähnliche Bildqualität bei deutlich mehr fps.

Benchmark

TXAA

Assassin's Creed 4: Black Flag

■ AA aus ■ 2x TXAA ■ 4x TXAA ■ 4x MSAA



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)



1 In dieser Szene aus Splinter Cell: Blacklist weisen die Häuserfassaden ohne Anti-Aliasing viele unschöne Objektkanten auf. 2 Vierfaches TXAA von Nvidia glättet die Kanten zwar zuverlässig, der Schärfeverlust fällt aber vor allem am Gesicht von Sam Fischer sehr negativ auf. 3 Vierfaches Multisampling glättet die Kanten auf dem Niveau von 4x TXAA, ohne dass Sie auf Schärfe verzichten müssen.

Transparente Objekte

Anti-Aliasing zielt hauptsächlich darauf ab, die Kanten von sichtbaren dreidimensionalen Objekten zu glätten. Es gibt allerdings auch teilweise durchsichtige zweidimensionale Objekte in Spielen wie Zäune oder Blätter, die durch das Raster der meisten AA-Verfahren fallen. Dies hat zur Folge, dass Probleme mit diesen 2D-Texturen durch reines Multisampling oder andere Methoden nicht behoben werden. So kommt es, wie in

TrAA verliert an Bedeutung

den Beispielbildern zu sehen, bei Zäunen und Gittern häufig vor, dass je nach Blickwinkel Löcher in ihnen entstehen, die eigentlich nicht da sein sollten. Sowohl Nvidia als auch AMD bieten in Ihren Treibern deshalb jeweils zusätzliche TrAA (Transparency Anti-Aliasing)-Optionen an, um dieses Problem zu beheben. Im Falle von AMD müssen Sie dazu das »adaptive Multisampling« aktivieren, bei Nvidia haben Sie unter der Option »Antialiasing - Transparenz« die Wahl zwischen vier verschiedenen TrAA-Modi.

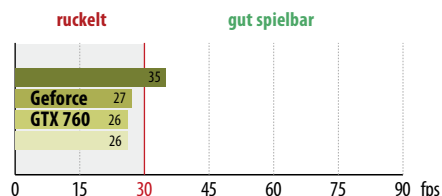
Wie die Screenshots aus **Metro 2033** mit einer **GTX 760** zeigen, kommt reines 4x MSAA mit dem Gitter nicht gut zurecht, während die zusätzliche Aktivierung der TrAA-Option »4x (Supersample)« im Treiber alle unschönen Löcher verschwinden lässt. AMDs adaptives Multisampling hat den gleichen Effekt. Ebenfalls sehr positiv: Während die Glättung und Optimierung transparenter Objekte zu den Anfangszeiten von TrAA noch viel Leistung gefordert hat, sinkt die Framerate in **Metro 2033** nach Aktivierung von TrAA nur minimal um zwei bis drei Prozent. Es gibt allerdings auch eine schlechte Nachricht, denn in vielen aktuellen Spielen wie **Splinter Cell: Blacklist** oder **Crysis 3** hat Transparenz-Kantenglättung unserer Erfahrung nach keinerlei Effekt. Abhilfe kann dann meist nur noch Supersampling schaffen, bei dem das gesamte Bild in einer höheren Auflösung berechnet wird – das lässt die Framerate allerdings auch teils um die Hälfte einbrechen. Wenn Sie in Spielen Probleme mit transparenten Objekten feststellen, sollten Sie deshalb zunächst versuchen, TrAA im Treiber zu aktivieren und notfalls auf SSAA zurückgreifen, falls Sie dafür genug Leistungsreserven haben.

Benchmark

Transparente Objekte

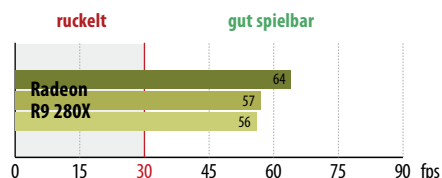
Metro 2033

■ nur AAA ■ 4x MSAA, TrAA aus ■ 4x MSAA, 2x SS TrAA
■ 4x MSAA, 4x SS TrAA



Metro 2033

■ nur AAA ■ 4x MSAA, adaptives Multisampling aus
■ 4x MSAA, adaptives Multisampling an



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)



1 Ist vierfaches Multisampling ohne Transparenz-AA aktiviert, wirkt das Gitter im Bild sehr löchrig. 2 Mit zusätzlich über den Nvidia-Treiber aktiviertem Multisampling-TrAA verbessert sich das Bild nur unwesentlich. 3 Deutlich weniger Löcher sind im Gitter zu sehen, wenn Sie zweifaches Supersampling-TrAA aktivieren, es gibt aber noch Luft nach oben. 4 Ist 4x Supersampling-TrAA eingeschaltet, sind praktisch alle unschönen Löcher im Gitter verschwunden, ohne dass dies nennenswert mehr Leistung als reines MSAA kosten würde.

Anisotrope Filterung

Die anisotrope Filterung widmet sich nicht der Glättung von Objektkanten, sondern dem Detailgrad und der Schärfung von Texturen in verschiedenen Distanzen zur Spielfigur. Da weit entfernte Objekte nur klein dargestellt werden und kaum zu sehen sind, ergibt es unter Leistungsaspekten keinen Sinn, diese Objekte permanent mit sehr hoch aufgelösten Texturen darzustellen. Um Leistung zu sparen, greifen die meisten

Kostet kaum, bringt viel

Spiele deshalb auf eine stufenweise Reduzierung der Texturauflösung zurück, die von der Entfernung eines Objekts zum Spieler abhängt. Wenn die Texturdetails allerdings zu früh und in so großem Maß reduziert werden, wirken bereits die Texturen von relativ nahen Objekten unscharf und matschig, was letztlich fast genau so störend wie der Treppcheneffekt sein kann.

Die ältesten Methoden, um verwaschenen Texturen entgegenzuwirken, sind die bilineare und die trilineare Filterung. Erstere taucht praktisch gar nicht mehr auf, da sie schlechte Ergebnisse liefert. Die trilineare Filterung macht ihre Sache zwar bereits deutlich besser, ist aber sehr winkelabhängig. Das heißt, je flacher Sie auf eine Textur schauen, desto matschiger wirkt diese, was vor allem bei sich bis in die Ferne wiederholenden Texturen von Böden und Wänden bemerkbar wird. Erst die anisotrope Filterung kommt auch mit flach betrachteten Texturen gut klar, vor allem auf der höchsten 16x-Stufe.

Das zeigt sich in den Beispielbildern aus **Hitman: Absolution** deutlich: Während die Straße mit dem trilinearen Filter auch in unmittelbarer Nähe zur Spielfigur etwas verwaschen wirkt, gewinnt sie schon mit vier anisotroper Filterung an Schärfe. Je höher der Grad der Filterung, desto schärfer sehen auch weit entfernte, aus flachem Winkel

Benchmark

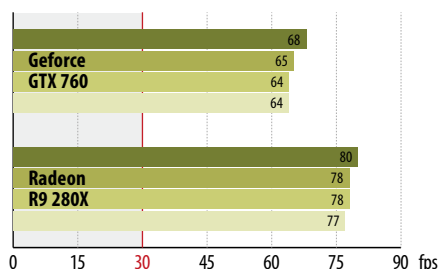
Anisotrope Filterung

Hitman: Absolution

Trilinear 4x AF 8x AF 16x AF

ruckelt

gut spielbar



Testsystem: Core i7 3770K, Gigabyte GA Z68P-DS3, 8,0 GByte DDR3-1600, Windows 7 (64 Bit)

betrachtete Texturen aus. Besonders erfreulich ist dabei der niedrige Leistungsverlust durch die anisotrope Filterung: Selbst auf der höchsten Stufe (16x) kostet sie auf modernen Mittelklasse-Grafikkarten nur ungefähr vier bis sechs Prozent Leistung. Sie können die anisotrope Filterung deshalb ruhigen Gewissens für alle Spiele im Treiber auf die höchste Stufe stellen, auch langsame und ältere Grafikkarten kommen damit meist gut zurecht.



- 1 Hier ist nur der **trilineare Filter** aktiviert, dadurch wirken auch die Texturen in direkter Nähe zu Agent 47 nicht ganz scharf. 2 **Vierfache anisotrope Filterung** sorgt vor allem bei den nahen Texturen für deutlich mehr Schärfe, in der Distanz ist die Darstellung noch nicht optimal. 3 Die höchste Einstellung **16x AF** bringt auch den weit entfernten Texturen noch einmal mehr Schärfe und kostet kaum mehr Leistung.



Hydra gegen Titan

Wenn Geld keine Rolle spielt und 3D-Leistung das Maß aller Dinge ist, kommen die Flaggschiffe ins Spiel. Wir testen mit Radeon R9 295 X2 (Codename: Hydra) und GeForce Titan Black die derzeit teuersten 3D-Beschleuniger. Jan Purucker

Grafikkarten mit sechs oder mehr Gigabyte Videospeicher, Milliarden von Transistoren und einem Preis über dem der meisten Komplett-PCs – mit Gigantismus versuchen AMD und Nvidia, das Ringen um den Titel der schnellsten Grafikkarte für sich zu entscheiden. Auch 2014 übertreffen sich die beiden Hersteller dabei in Leistung und Preis. Nvidia will mit

der über 900 Euro teuren **GeForce GTX Titan Black** die Spitze der GeForce-Performance-Skala erneut mit einem Titan-Modell besetzen. Dafür wird der bereits im Vorgänger verbaute Grafikchip aufgebohrt und der Karte erneut ganze 6,0 GByte Videospeicher spendiert. AMD kontert mit der rund 1.300 Euro teuren **Radeon R9 295 X2**. Die Grafikkarte vereint gleich zwei von AMDs derzeit schnellsten 3D-Chips im Crossfire-Modus auf einer Platine. Dazu gibt es satte 8,0

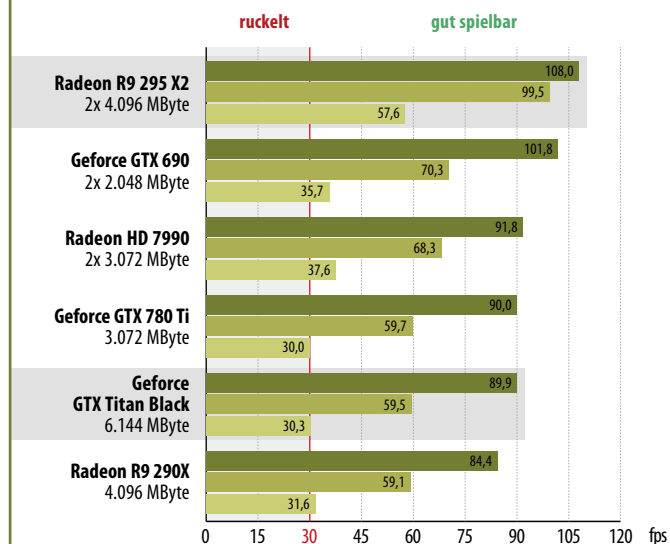
GByte Videospeicher sowie eine eigene Wasserkühlung. Bei der **GeForce GTX Titan Black** kommt dagegen ein konventionelles Design mit nur einem Grafikchip und reiner Luftkühlung zum Einsatz. Wie die **GeForce GTX 780 Ti** (600 Euro) setzt auch die **GeForce GTX Titan Black** auf den Vollausbau des GK110-Chips. Der Grafik Kern basiert auf der Kepler-Architektur und verfügt über insgesamt 15 »Next-Generation Streaming Multiprocessors« (SMX). Während in der

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

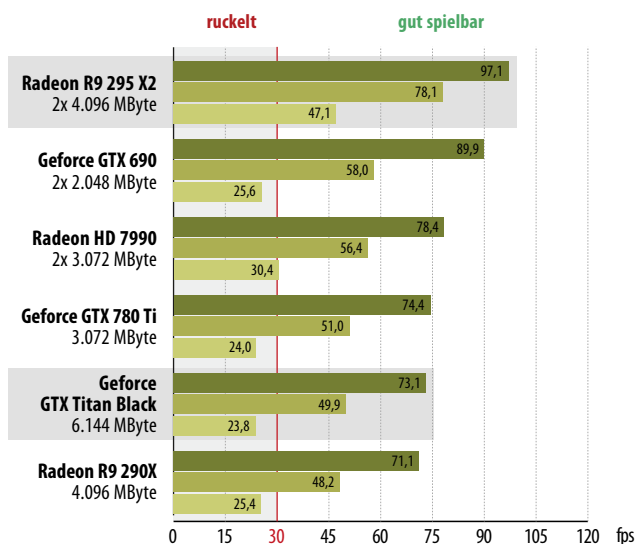
■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160



Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Geforce GTX Titan nur 14 dieser Shader-Cluster freigeschaltet sind, stehen der **Geforce GTX Titan Black** alle 15 zur Verfügung. Da jede SMX-Einheit 192 Shader-Einheiten beherbergt, kommt die **Titan Black** somit auf insgesamt 2.880 Recheneinheiten (15x192). Im Vergleich zur **Geforce GTX 780 Ti** taktet die **Geforce GTX Titan Black** mit 889 Mhz statt 875 MHz und besitzt mit 6,0 statt 3,0 GByte doppelt so viel Videospeicher. Nvidia bewirbt die **Geforce GTX Titan Black** mit der hohen Double-Precision-Leistung, die allerdings weniger für Spieler als vielmehr für den Einsatz im professionellen Workstation-Bereich interessant ist. Sowohl Spiele-Ent-

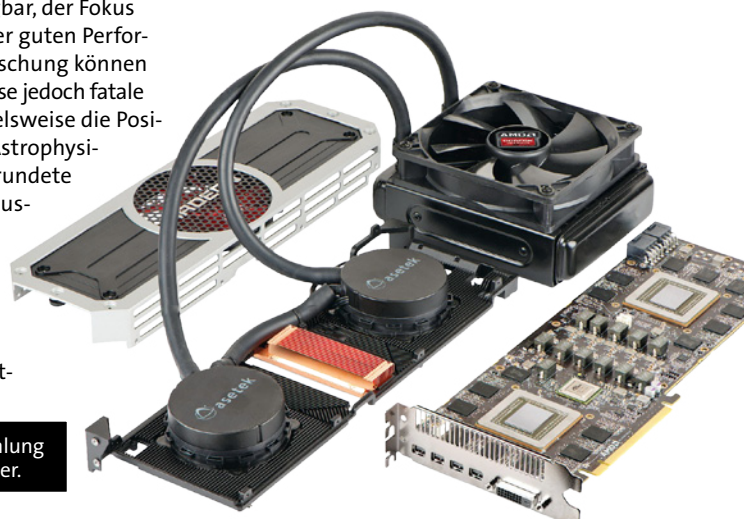
bestimmung von Satelliten in der Welt-raumforschung. Im Normalfall belegt jede Fließkommazahl dabei vier Byte beziehungsweise 32 Bit Speicher, dann spricht man von »single precision«. Der Vorteil der »einfachen Genauigkeit« besteht darin, dass diese Floats schnell berechnet werden können und somit auch die Performance steigt. Ein Nachteil liegt jedoch in dem auf 32 Bit beschränkten Speicherplatz pro Float; wenn die Fließkommazahl zu viele Stellen nach dem Komma besitzt, reichen die 32 Bit nicht mehr aus und die Zahl wird automatisch gerundet und somit ungenauer. Bei der Programmierung von Videospielen ist diese Ungenauigkeit in der Fließkommaberechnung vernachlässigbar, der Fokus liegt hier besonders auf der guten Performance. Im Bereich der Forschung können ungenaue Rechenergebnisse jedoch fatale Folgen haben. Wenn beispielsweise die Positionsberechnungen eines Astrophysikers bedingt durch eine gerundete Kommastelle zu ungenau ausfallen und die NASA auf dieser Grundlagen eine Sonde ins All schickt, können wegen Distanz und Winkel Tausende Kilometer zwischen dem eigent-

lich gewünschten und dem »gerundeten« Ergebnis liegen. Daher kommt hier das Zahlenformat der »double precision« zum Einsatz. Bei der doppelten Genauigkeit stehen jedem Float 64 statt 32 Bit zur Verfügung, sodass deutlich längere Fließkommazahlen berechnet werden können, was die Genauigkeit der Berechnungen entsprechend erhöht. Der Nachteil von Berechnungen mit 64 statt 32 Bit langen Zahlen besteht jedoch in der schlechteren Performance, denn das dauert etwa eineinhalb Mal länger. Nvidia sieht die **Geforce Titan Black** also nicht als reine Grafikkarte für Spieler, sondern schiebt mit der **Titan Black** auch auf einen Platz in Industrie- und Forschungsrechnern.

Fürs Labor geschaffen

wickler als auch Forscher sind bei ihrer Arbeit auf schnelle Berechnungen von und mit Fließkommazahlen angewiesen. Diese Zahlen werden auch »Floats« genannt und sind ein essenzieller Bestandteil bei der Arbeit mit Programmiersprachen, mit deren Formeln und Algorithmen Entwickler virtuelle Welten erschaffen. Ähnlich verhält es sich bei der Berechnung von 3D-Modellen in der Autoindustrie oder der Standort-

Bei der **Radeon R9 295 X2** kommt eine Kombination aus Wasser- und Luftkühlung zum Einsatz: Wasser für die Grafikchips, Luft für Speicher und Spannungswandler.



REVOLUTION X't NETZTEIL FÜR STABILE GAMING-POWER

430W / 530W / 630W / 730W

Hocheffizient (80 PLUS® Gold)

Leiser 139-mm-Twister-Lüfter

Haswell-Support durch Zero Load Design

Beste Enermax-Qualität für 24/7 @ 40°C

Starke 12V-Schiene für starke CPUs + GPUs

Flachbandkabel für bequeme Kabelführung



LIQTECH FLÜSSIGKÜHLER FÜR KÜHLE GAMING-POWER

Hochwertiger Aluminiumkühlkörper

Patentierte Shunt-Channel-Technologie

Neuer, durchsatzstarker Twister-Lüfter

APS: Variierbares Drehzahlenspektrum

Haswell Ready! Unterstützt alle AMD® + Intel® CPUs

ENERMAX AHEAD OF THE GAME

IVEKTOR ATX MIDI TOWER FÜR VOLLE GAMING-POWER

Soft-Grip-Beschichtung

Flexibles Kühlsystem

Drehzahlregler

2x USB 3.0 / 2x USB 2.0

Platz für 240-mm-Radiatoren

Bis zu 7x 2,5"/3,5" SSD/HDD

Modularer Laufwerksschacht

In Schwarz und Weiß

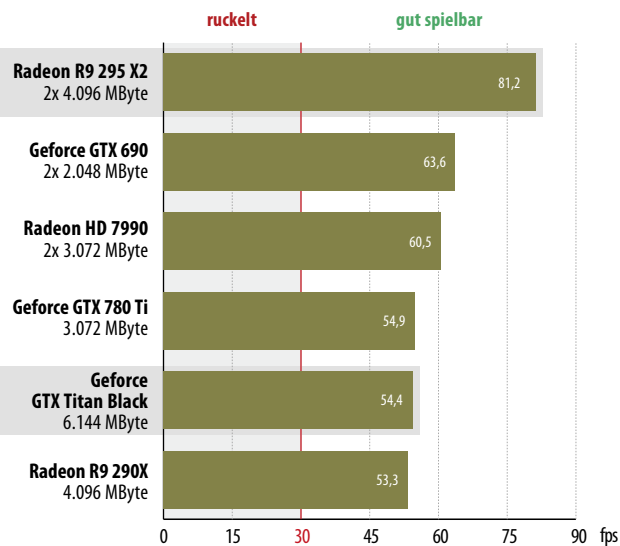


Spiele-Benchmarks

Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 4, Crysis 3, Grid 2, Rome 2 und Metro: Last Light

■ Durchschnittswert aller Messungen



Zwei sind besser als eine. Rund ein halbes Jahr nach der Einführung der Radeon-R9-Serie auf Basis der GCN-2.0-Architektur bringt AMD die **Radeon R9 295 X2** heraus, auf der gleich zwei Hawaii-GPUs zusammen im Crossfire-Modus arbeiten. Der Zusammenschluss der beiden Hawaii-Chips dürfte die Ingenieure von AMD vor größere Probleme gestellt haben als vergangene Dual-GPU-Karten. Denn

Leistung um jeden Preis

zum einen fallen die 3D-Chips deutlich größer aus als die HD-7000-Vorgänger, und zum anderen erreicht bereits ein einzelner Hawaii-XT-Chip auf einer **Radeon R9 290X** bis zu 94 Grad Celsius unter Last. Mit gleich zwei dieser Hitzköpfe auf einer Platine lässt sich die enorme Abwärme von einem traditionellen Luftkühler

kaum bewältigen, zumindest nicht ohne ohrenbetäubenden Lärm. AMDs Lösung für das Problem besteht aus einer Kombination von Wasser- und Luftkühlung. Die **Radeon R9 295 X2** wird mitsamt einem autarken Wasserkühlungskreislauf ausgeliefert. Um die beiden Hawaii-XT-GPUs zu kühlen, sitzt auf jeder ein Pumpmodul, das ein Schlauch mit dem Radiator samt seines 120-mm-Lüfters verbindet. In den Schläuchen fließt Kühlflüssigkeit zu den Grafikchips, dort heizt sie sich auf und wird durch die Pumpe in dem Kühlmodul wieder zum Radiator befördert. In den Radiatorlamellen kühlt sich die Flüssigkeit ab und fließt zurück zu der GPU, um erneut Abwärme aufzunehmen. Ganz auf Luftkühlung verzichtet die **R9 295 X2** aber nicht, ein mittig angebrachter Lüfter versorgt die Spannungswandler und Speicherchips mit Frischluft. So kommen zwar auch bei der **Radeon R9 295 X2** insgesamt zwei Lüfter (Radiator, Platinenmitte) zum Einsatz, allerdings drehen die im Vergleich zu dem einzelnen Radiallüfter der rein luftgekühlten R9-Verwandschaft deutlich langsamer und schonen dadurch auch unter Last die Ohren.

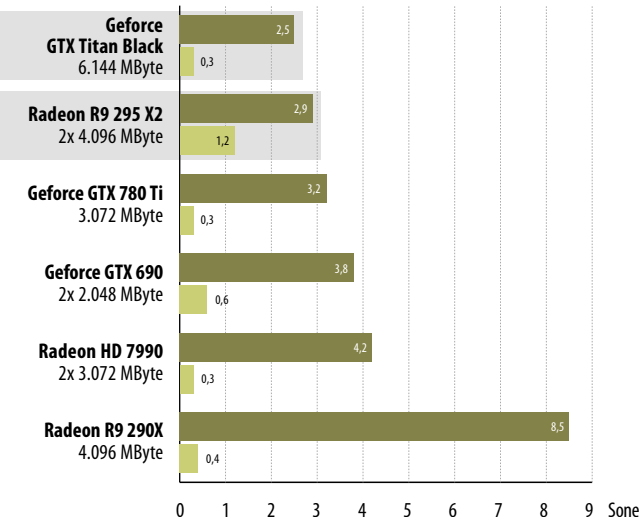
Obwohl bei der Dual-GPU-Karte gleich zwei Hawaii-Chips gebändigt werden müssen, bleibt sie mit 2,9 Sone unter Last deutlich leiser als die im Performance-Modus mit 8,5 Sone brüllende **Radeon R9 290X**. Auch die 3,2 Sone einer **Geforce GTX 780 Ti** unterbietet die **Radeon R9 295 X2**. Gleiches gilt für den Vorgänger **Radeon HD 7990** (4,2 Sone) und Nvidias **Geforce GTX 690** (3,8 Sone), den beiden älteren Doppel-Chip-Grafikkarten im Testfeld. Einzig der **Geforce GTX Titan Black** mit ihren 2,5 Sone in Spielen muss sich die **R9 295 X2** knapp geschlagen geben. Im Leerlauf erreicht die Titan-Karte nur 0,3 Sone und ist damit flüsterleise. Das neue Radeon-Flaggschiff bleibt mit 1,2 Sone jedoch stets leicht hörbar. Dafür lässt die Wasserkühlung die Temperatur der beiden Grafikkerne auch unter Last nicht über 68 Grad klettern, was eine signifikante Verbesserung gegenüber den 94 Grad einer **Radeon R9 290X** darstellt und auch deutlich unter den 83 Grad der **Geforce GTX Titan Black** liegt. Unterm Strich hat Nvidias **Geforce GTX Titan Black** bei der Lautstärke die Nase vorn, allerdings arbeitet die **Radeon R9 295 X2** in Spielen nur unwesentlich lauter, was besonders im Anbetracht der enormen Leistungsdaten der Radeon-Karte für die Effizienz der Kombination aus Wasser- und Luft-Kühlung spricht.

Bereits eine einzelne **Radeon R9 290X** wird nur in wenigen aktuellen Spielen wirklich ausgereizt, und bei der **Radeon R9 295 X2** verdoppeln sich praktisch alle technischen Spezifikationen nochmals. Da eine **Radeon R9 290X** bereits über 2.816 Shader-Einheiten verfügt, kommt die **Radeon R9 295 X2** somit auf 5.632 der Rechenzentren.

Benchmarks

Lautstärke

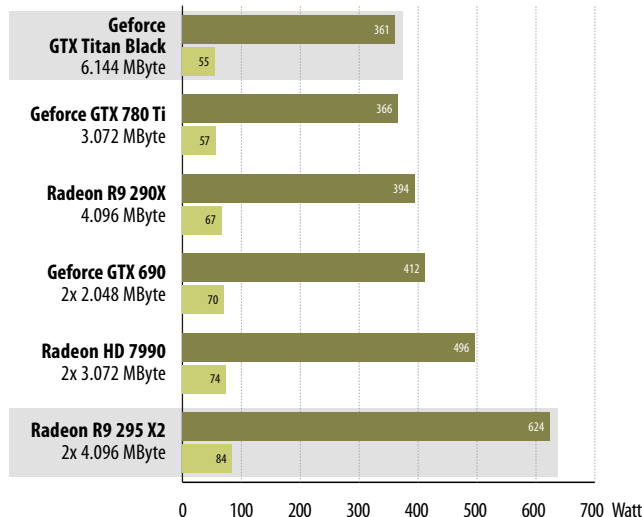
■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung SSD 840 Pro, Windows 8.1 64 Bit

Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf (Windows)





Die **Geforce GTX Titan Black** setzt auf ein traditionelles Kühlkonzept mit Radiallüfter, der die Luft zu beiden Seiten aus der Karte pustet.

Dazu gibt es insgesamt 8,0 GByte Videospeicher, allerdings stehen jeder GPU auf der **R9 295 X2** davon nur jeweils 4,0 GByte zur Verfügung. Der GDDR5-RAM ist über zwei 512 Bit breite Interfaces angebunden und arbeitet mit einem effektiven Takt von 5.000 MHz. Die Taktrate der beiden Hawaii-GPUs liegt mit 1.018 MHz sogar 18 MHz höher als bei der **Radeon R9 290X**. Damit ist die **Radeon R9 295 X2** die erste Dual-GPU-Grafikkarte, bei der die Grafikkerne schneller takten als in den Single-GPU-Modellen – der Wasserkühlung sei Dank. Mit diesen extremen Spezifikationen erreicht die **Radeon R9 295 X2** eine theoretische Rechenleistung von 11,5 Teraflops und liegt damit sogar noch vor der bereits angekündigten, aber noch nicht erhältlichen Dual-Chip-Geforce **Titan Z** (siehe Hardware-News in diesem Heft) mit zwei GK110-Chips und insgesamt 8,1 Teraflops.

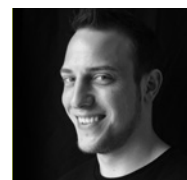
Da sich rein aufgrund der theoretischen Rechenleistung nicht direkt auf die Spieleleistung schließen lässt, haben wir sowohl die **Radeon R9 295 X2** als auch die **Geforce GTX Titan Black** über unseren Benchmark-Parcours geschickt. Um die Grafikboliden wirklich auszureizen, haben wir unser Testverfahren um Benchmarks in 4K-Auflösung erweitert. Beim Blick auf die Ergebnisse der 4K-Benchmarks wird schnell klar, dass selbst diese Auflösung kein Problem für die **Radeon R9 295 X2** darstellt. Im Gegenteil: Erst hier kann die Dual-GPU-Grafikkarte ihr volles Potenzial entfalten und lässt die Konkurrenten weit hinter sich.

Leise durch Wasser

Unterm Strich kann sich die Dual-GPU-Karte mit 81,2 Bildern pro Sekunde um rund 22 Prozent von der nächst schnelleren **Geforce GTX 690** (63,6 fps) absetzen. Enttäuschend dagegen das Abschneiden der **Geforce GTX Titan Black**, die mit 54,4 fps nicht nur 33 Prozent hinter der **Radeon R9 295 X2** liegt, sondern sich auch knapp hinter der langsamer getakteten **Geforce GTX 780 Ti** einreihet. Die **Titan Black** hat mit 1.071 MHz statt 1.020 MHz zwar den im Vergleich zur **780 Ti** höheren Boost-Takt, kann diesen jedoch nicht konstant halten. Daher rechnet sie in Spielen meist mit lediglich 1,0 GHz und somit langsamer als die **780 Ti**. Auch der größere Videospeicher rechtfertigt nicht den enormen Aufpreis gegenüber der **780 Ti**, denn der bringt der **Titan Black** selbst in 4K keine nennenswerten Vorteile.

Beim Vergleich der Benchmark-Ergebnisse der drei Auflösungen wird klar, dass die **Radeon R9 295 X2** erst mit 3840x2160 Pixeln ihren Leistungsvorteil gegenüber den restlichen Grafikkarten voll ausspielen kann. Denn während der durchschnittliche Vorsprung zur **Geforce GTX 690** in 4K noch rund 40 Prozent beträgt, verkleinert sich dieser Abstand bei 2560x1440 Bildpunkten auf 28 Prozent und liegt in Full-HD-Auflösung nur noch bei sieben Prozent.

Dass die **Radeon R9 295 X2** mit ihren beiden Grafikchips schneller arbeitet als die mit nur einem Chip ausgestattete **Geforce GTX Titan Black**, war abzusehen. Allerdings ist es aus Spielersicht ziemlich enttäuschend, dass sich die 900 Euro teure **Titan Black** nicht im Geringsten von der 300 Euro günstigeren **Geforce GTX 780 Ti** absetzen kann. Somit ist es selbst für Enthusiasten mit mehreren Monitoren und extremen Auflösungen wenig sinnvoll, zur **Titan Black** anstatt zur **Geforce GTX 780 Ti** zu greifen. Die 1.300 Euro teure **Radeon R9 295 X2** kostet im Vergleich zur **Radeon R9 290X** (450 Euro) mit einem Grafikern zwar fast das Dreifache, allerdings bewältigt die **R9 295 X2** dafür auch Spiele in 4K und sogar mit mehrfacher Kantenglättung problemlos. Allerdings



Sportwagen-Effekt

Jan Purucker
Redakteur Hardware
jan@gamestar.de

Klar, ich brauche keine Radeon R9 295 X2 für meinen Full-HD-Monitor. Obwohl der 120 Hertz beherrscht, reicht mir meine Geforce GTX 780 dafür mehr als aus. Aber wenn Geld keine Rolle spielen würde, stünde das neue AMD-Flaggschiff (plus ein 1.000-Watt-Netzteil) trotzdem ganz oben auf meiner Einkaufsliste. So viel 3D-Leistung auf einer Platine löst bei mir einfach einen Sportwagen-Effekt aus – sinnlos, zu teuer, aber faszinierend!

gibt es neben den exorbitanten Kosten noch weitere Hürden für den Betrieb der **Radeon R9 295 X2**. Zum einen benötigt die Wasserkühlung deutlich mehr Platz im Gehäuse als ein herkömmlicher Pixelbeschleuniger und zum anderen empfiehlt AMD mindestens ein 1.000-Watt-Netzteil. Denn die **Radeon R9 295 X2** ist nicht nur die schnellste bislang von uns getestete Grafikkarte, sie ist auch die stromhungrigste – immense 624 Watt zieht unser Testsystem beim Spielen aus der Steckdose. **JP**

Testergebnisse

Produkt	Radeon R9 295 X2	Geforce GTX Titan Black
Hersteller / ca. Preis	AMD / 1.300 Euro	Nvidia / 900 Euro
Technische Angaben		
Grafikchip	2x Radeon R9 295 X2 (Hawaii-XT)	Geforce GTX Titan Black (GK110)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.018 / 5.000 MHz	889 / 7.008 MHz
Videospeicher	2x 4,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	2x 512 Bit	384 Bit
Stromanschlüsse	2x 8-Pol	1x 6-Pol, 1x 8-Pol
Bewertung		
Spielerleistung (60)	60/60	57/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung selbst für 4K-Auflösung genügend Leistung 	<ul style="list-style-type: none"> 4xAA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung
Bildqualität (10)	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung winkelunabhängiger Texturfilter sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 & 11 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter beste Shader-Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 & 11
Energieeffizienz (10)	7/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> relativ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf mäßige Energieeffizienz extrem hoher Verbrauch unter Last 	<ul style="list-style-type: none"> gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf vergleichsweise niedrige Energieaufnahme in Spielen
Kühlsystem (10)	7/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> niedrige Temperatur, leise im Leerlauf unter Last leicht hörbar sperrige Wasserkühlung 	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows unhörbar unter Last leicht hörbar
Ausstattung (10)	7/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> Mantle EyeFinity Crossfire DVI 4x Mini-Displayport Dual-GPU autarke Wasserkühlung 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision PhysX 2xDVI Displayport HDMI Stromadapter Double-Precision-Berechnungen möglich
Fazit	Die bislang teuerste Grafikkarte von AMD ist zugleich auch die schnellste. Die Kombination aus Wasser- und Luftkühlung bündigt die Power der beiden Hawaii-Chips. Dadurch liefert die Radeon R9 295 X2 selbst für Spiele in 4K genügen Leistung und bleibt dennoch relativ leise.	Der Titan-Karte gelingt es unter Last nicht, den im Vergleich zur Geforce GTX 780 Ti höheren Boost-Takt konstant zu halten und sie rechnet trotz höherem Standard-Takt nicht schneller als die erheblich günstigere Geforce GTX 780 Ti, die aus Spielersicht die lohnendere Grafikkarte ist.
Preis/Leistung	Mangelhaft	Mangelhaft

91

90

Diesen Monat verzeichnen wir mit der sehr präzisen und gut ausgestatteten Sharkoon Drakonia Black einen neuen Spar-Tipp bei den Mäusen bis 50 Euro. Dazu fallen fast alle unsere SSD-Empfehlungen spürbar im Preis.

Legende

NEU Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 Zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

bit.ly Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	95 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Sella	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	55 €
Arbeitsspeicher	NEU
Corsair Value Select 4,0 GB DDR3 Kit	35 €
Grafikkarte	UPDATE
Sapphire R9 270X Dual-X 2,0 GByte	170 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSBO	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

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	NEU
MSI GTX 760 Twin Frozr 2,0 GByte	205 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
Crucial M500 SSD 120 GByte	65 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSBO	20 €
Gehäuse	
Sharkoon Tauron	65 €
Netzteil	
beQuiet Pure Power L8-CM 430 Watt	55 €
GESAMTPREIS	780 €
Bessere Soundkarte	+55 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Blu-ray-Brenner	+70 €
LG BH16NS40	70 €

**Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind
für aktuelle und zukünftige Spiele.**

Preis/Leistung Sehr gut

Preise	
Prozessor Sockel 1150	
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	
MSI R9 280X Gaming OC 3G	270 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Z	65 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial M500 SSD 240 GByte	100 €
DVD-Brenner	
LG GH25-NSBO	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 **MSI GF GTX 760 Twin Frozr Gaming** **UPDATE**
 ►79 ▼205 € ►11/13 ►bit.ly/17tcqE4
 sehr schnell, extrem leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

3 **Gainward GTX 760 Phantom** **UPDATE**
 ►79 ►215 € ►11/13 ►bit.ly/14IYVCh
 sehr schnell, leise / GeForce GTX 760 / 2,0 GByte

4 **Sapphire Radeon HD 7850 OC** **UPDATE**
 ►77 ▼145 € ►05/13 ►bit.ly/15ipdV6
 so schnell wie HD 7870, sehr leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

5 **Palit GeForce GTX 760 Jetstream**
 ►77 ►215 € ►11/13 ►bit.ly/11Q0Sr0
 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** **UPDATE**
 ►75 ▲170 € ►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!**
 ►92 ►600 € ►03/14 ►bit.ly/1topocl
 extrem schnell, hörbar / GeForce GTX 780 Ti / 3,0 GByte

2 **MSI GTX 780 Twin Frozr Gaming**
 ►90 ►430 € ►03/14 ►bit.ly/1gyzLlQ
 extrem schnell, sehr leise / GeForce GTX 780 / 3,0 GByte

3 **Sapphire R9 290X Tri-X OC**
 ►89 ►510 € ►03/14 ►bit.ly/1nvN91k
 extrem schnell, leise / Radeon R9 290X / 4,0 GByte

4 **Palit GTX 780 Ti Jetstream**
 ►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 ▼390 € ►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+** **UPDATE**
 ►85 ▼375 € ►03/14 ►bit.ly/1dKwHFa
 extrem schnell, laut / Radeon R9 290 / 4,0 GByte

7 **Gigabyte R9 290X Windforce** **UPDATE**
 ►84 ▼485 € ►03/14 ►bit.ly/M03dQD
 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**
 ►80 ►270 € ►03/14 ►bit.ly/1gaTAq5
 sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

10 **XFx R9 280X DD Black Ed.**
 ►80 ►280 € ►03/14 ►bit.ly/1IICub2
 sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

11
JAHRE  **CASEKING.de**

präsentiert:

JETZT MEHR ALS

10.000

**ARTIKEL IM SORTIMENT!
NUR DAS BESTE FÜR DEN PC!**



**ODER DIREKT FERTIG
ZUSAMMENGEBAUT
ALS KOMPLETT-SYSTEM!**

z.B. King Mod Prodigy Shark R9 280X, 4770K +20%

- Intel Core i7-4770K mit 4 Kernen, Hyper-Threading, integrierter HD-4600-Grafikeinheit & OC auf 4,2 GHz
- Performance- oder High-End-Grafikkarte aus NVIDIAs GeForce-GTX-Serie oder AMDs Radeon-R-Reihe
- BitFenix Mini-ITX-Cube in der Farbe Ihrer Wahl - auf Wunsch mit Window-Seitenteil...

**[www.caseking.de/
kingmod-systems](http://www.caseking.de/kingmod-systems)**



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 spielefähig, 1920x1080, schnell, höhenverstellbar, 24 Zoll TN

2 Acer G246HLBbid

►80 ►150 € ►11/12 ►bit.ly/1czgyql
voll spielefähig, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll TN

3 BenQ RL2455HM

►79 ►180 € ►12/13 ►bit.ly/17NoAEI
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

4 Asus VK248H

►76 ►180 € ►online ►bit.ly/14rCFko
voll spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

5 Asus VE248H

►74 ►170 € ►online ►bit.ly/1ciVC70
spielefähig, 1920x1080, schnell, 24 Zoll TN

120/144-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T

►95 ►380 € ►online ►bit.ly/14rBVVJ
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 24 Zoll TN

2 BenQ XL2720T

►95 ►390 € ►07/13 ►bit.ly/178OuLW
voll spielefähig, 1920x1080, 120 Hz, 3D Vision 2, 27 Zoll TN

3 Eizo Foris FG2421

►95 ►500 € ►12/13 ►bit.ly/1XI4m8
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, extrem schnell, 24 Zoll VA

4 Asus VG248QE

►89 ►300 € ►07/13 ►bit.ly/1cPXkvj
voll spielefähig, 1920x1080, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

5 Philips 242G5DJEB

►89 ►340 € ►12/13 ►bit.ly/1cYr6Ql
voll spielefähig, 144 Hz, sehr schnell, 24 Zoll TN

SSDs



2,5 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GByte

►91 ►170 € ►04/14 ►bit.ly/15VolGW
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 Plextor M6e 256 GByte

►91 ►240 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
PCI Express x2, Wartungs-Tool, Marvell 88SS9183

3 OCZ Vector 150 240 GByte

►89 ►160 € ►04/14 ►bit.ly/1gdByiV
SATA3, 3,5-Zoll-Rahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3 M10

4 Samsung SSD 840 Evo 250 GB

►88 ►120 € ►04/14 ►bit.ly/18g6RYY
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MEX

5 Sandisk Extreme II 240 GByte

►88 ►140 € ►04/14 ►bit.ly/1k0BDlg
SATA3, 9,5-mm-Abstandshalter, Marvell 88SS9187

Notebooks



BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI GT70H

►88 ►1.400 € ►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

►81 ►1.400 € ►online ►bit.ly/1cCplyu
flotte Grafik, schnelle CPU, leicht, laut in Spielen, 14 Zoll Full HD

4 MSI GX70H

►80 ►1.350 € ►online ►bit.ly/18wbDE4
schnelle Grafik, lahme CPU, viel Ausstattung, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware 14

►79 ►1.300 € ►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

►88 ►250 € ►08/09 ► -
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906

►86 ►290 € ►online ►bit.ly/15TBu68
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

►92 ►170 € ►online ►bit.ly/15VrVGr
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350

►91 ►190 € ►online ►bit.ly/14rHJ1t
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

►91 ►260 € ►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

►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 Drakonia Black

►90 ►35 € ►online ►bit.ly/1kowZbD
präziser Laser, Gewichte, Makros, nur für rechte Hände

5 Sharkoon Darkglider

►89 ►40 € ►online ►bit.ly/18gaJlp
viele Funktionen, interner Speicher, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Steelseries Sensei

►96 ►90 € ►online ►bit.ly/16zrvT0
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

2 Logitech G700

►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/1cnnwvE
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 ►70 € ►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/15VCi94
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Roccat Arvo

►80 ►55 € ►03/10 ►bit.ly/17bZrF7
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

3 Cherry G80-3000 LPCDE-2

►68 ►55 € ►online ►bit.ly/14C0ovQ
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

4 Sharkoon Skiller

►66 ►20 € ►online ►bit.ly/19RQgP9
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

5 Gigabyte Aivia K8100

►65 ►55 € ►online ►bit.ly/13Ls5hL
solide Tastatur mit ordentlicher Ausstattung, USB-Hub

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G710+

►92 ►135 € ►online ►bit.ly/1bhyDge
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Roccat Ryos MK Pro

►91 ►170 € ►online ►bit.ly/1HOyhog
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, variable Beleuchtung

3 Razer Black Widow Ultimate 2014

►89 ►140 € ►online ►bit.ly/1k0FONZ
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 ►105 € ►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/16zrvTk
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative Soundblaster Z

►89 ►70 € ►online ►bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

►84 ►55 € ►08/12 ►bit.ly/14rlmYK
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

JOYSTICKS



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

►86 ►105 € ►02/07 ►bit.ly/1bhCxP6
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

►73 ►30 € ►02/08 ►bit.ly/135GBIP
solider Joystick für unkomplizierten Flugpaß, viele Knöpfe



TRIGGER Z

MECHANISCHE GAMING TASTATUR

- PROGRAMMIERBARE TASTEN: BIS ZU FÜNF PROFILE UND 75 MAKROS KÖNNEN GESPEICHERT WERDEN
- FÜNF MAKROTASTEN MIT PROFIL-VERWALTUNG
- MULTIMEDIA SHORTCUTS UND ABSCHALTBARE WINDOWS-TASTEN
- HINTERGRUNDBELEUCHTUNG
- ABNEHMBARE HANDGELENKAUFLAGE



QF TK STEALTH



QUICK FIRE XT



QF ULTIMATE

coolermaster.de

Erhältlich bei:

alternate.de | atelco.de | bora-computer.de | caseking.de | gamersware.de | hardwareversand.de | kmcomputer.de | mindfactory.de | snogard.de | telbay.de | x-hardware.de | brack.ch | digitec.ch | steg-electronics.ch | e-tec.at



PERFEKTES GAMING

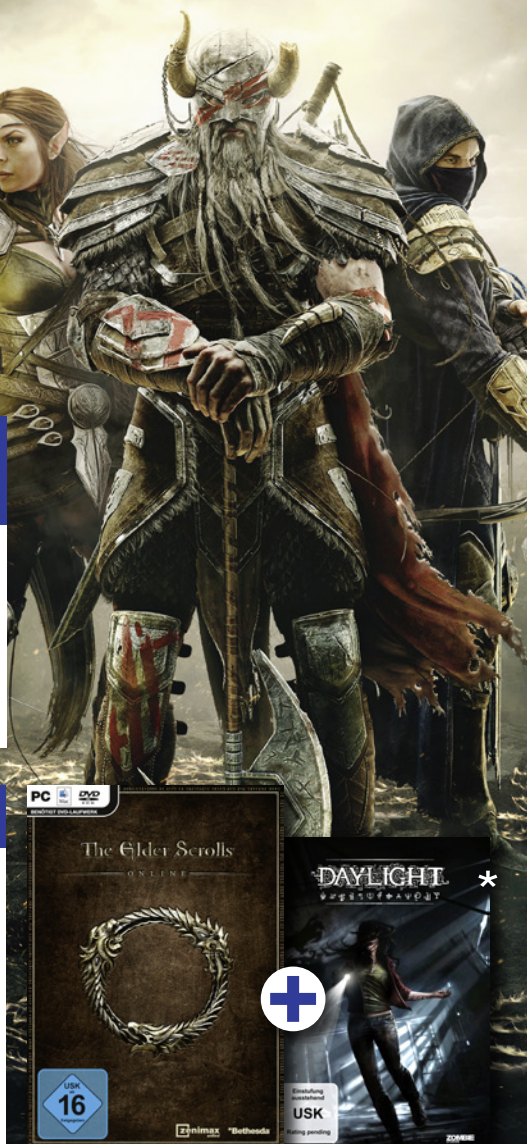
The Way It's Meant To Be Played

- ★ Intel Core i5 4670K (4x 3,4 GHz)
- ★ NVIDIA GeForce GTX 760 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM & 60 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

★ GameStar PC PRO

Bekannt aus unser TV-Werbung und jetzt nur für kurze Zeit inklusive der Vollversion von The Elder Scrolls Online: Für nur 999 Euro bietet der One GameStar-PC Pro mit Intels bis zu 3,8 GHz schnellem Vierkern Core i5 4670K, 8,0 GByte RAM und NVIDIAs GeForce GTX 760 mit 2,0 GByte Videospeicher unglaublich viel Spieleleistung fürs Geld. Windows 8.1 haben wir auf einer SSD installiert, dazu gibt's eine 1.000 GByte große Festplatte und einen DVD-Brenner.

nur **€ 999,-**



★ GameStar NOTEBOOK 15

- ★ Core i5 4210M (2x 2,6 GHz) **NEU**
- ★ GeForce GTX 860M 2,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

nur **€ 899,-**



★ GameStar NOTEBOOK 17

- ★ Core i7 4710MQ (4x 2,5 GHz) **NEU**
- ★ GeForce GTX 860M 2,0 GB **NEU**
- ★ 8,0 GB DDR3-RAM
- ★ 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

nur **€ 999,-**



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 4770K (4x 3,5 GHz)
- ★ NVIDIA GeForce GTX 780 3,0 GB
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM & 120 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€ 1499,-**



★ GameStar PC TITAN

- ★ Intel Core i7 4930K (6x 3,4 GHz)
- ★ 2x NVIDIA GeForce GTX 780 Ti 3,0 GB
- ★ 16,0 GB DDR3-RAM & 250 GB SSD
- ★ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **€ 2799,-**

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Gutscheine für Download-Vollversionen. Online-Benutzerkonten erforderlich. Download vorbehaltlich Altersverifikation. Angebot nur, solange Vorrat reicht.





Shanalotte the Emerald Herald, Speicherfrau in Dark Souls 2

Savegame@majula.com

Zuletzt gehört: »Wer zur Hölle nennt sein Kind Shanalotte?«

Zuletzt gelesen: »Die beliebtesten Baby-Namen«. Ein trauriges Buch.

Zuletzt gedacht: Warum wollen die Typen immer nur speichern?

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Warum sind alle Monster wieder da, wenn sich einer ans Feuer setzt? ☆☆☆

Reaper of Souls Komm, hör mir doch mit den doofen Seelen auf! ☆

ESO Mein neues Lieblingsspiel. Das ist so super. Man kann darin nämlich nicht speichern. Nie. ☆☆☆☆

Trials Fusion Dude Rennfahrer in Trials Fusion

Genickbruch@RenteVerloren.de

Zuletzt gehört: »Crash and Burn« von Savage Garden.

Zuletzt gelesen: Den Pschyrembel. Da ist alles drin, was ich schon hatte. Sogar mit Bildern.

Zuletzt gedacht: Den Wheelie pack ich auch noch!

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Bei Shanalotte würde ich gerne mal speichern! ☆☆☆☆

Reaper of Souls Über den bin ich auch mal gesprungen. ☆☆☆

ESO Reimt sich nicht auf Reha, find ich trotzdem gut. ☆☆☆



Johannes B. Gutmensch Passant in Carmageddon

Fussgaenger@Sonntagsspaziergang.de

Zuletzt gesehen: Death Race. Wer denkt sich so einen sadistischen Dreck aus?

Zuletzt gelesen: Die ADAC-Motorwelt. Schlimmer als Stephen King.

Zuletzt gedacht: Ui, DAS ist ja mal ein schöner Frontspoi...

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Warum sterben da so viele Menschen? Grausam! ☆

Reaper of Souls Platzende Untote? Unnötig! ☆

ESO Pferdchen reiten, was für ein schöner, ungefährlicher Spaß. Ui, DAS ist ja mal ein schönes Pfe.... ☆☆☆

Albert Minion Creep aus League of Legends

AlleFuerEinen@LastHit.com

Zuletzt gehört: Chesney Hawkes: »The One And Only«.

Zuletzt gesehen: South Park. Die tragische Geschichte eines Jungen namens Kenny.

Zuletzt gedacht: Seit meiner Kindheit trainiere ich für diesen Augenblick.

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Chancenlos, schwach und unterlegen? I know that feel, Bro. ☆☆☆☆

Reaper of Souls Das ist ja das reinste Creepgemetz! Wie kann man sein Leben so wegwerfen? ☆

ESO Ich hätte gerne einen Argonier. Die respektiert auch keiner. ☆☆☆



Vergessene Spielehelden



JO DH FH

Lyra Ohneland Petras Spielfigur in TESO ...Verzeihung, ESO!

Allhail@Aldmeri.com

Zuletzt gelesen: Der Zirkus des fröhlichen Abschachtens.

Zuletzt gehört: TESO, TESO, TESOOO!!! Das heißt ESO, verdammt nochmal!

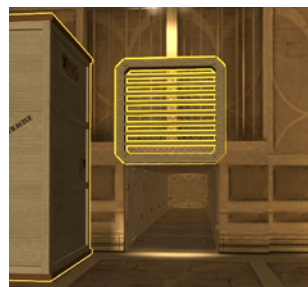
Zuletzt gedacht: Endlich hab ich genug Geld für mein eigenes Ferdi... huch, wo kommt denn der Fußgänger heeereeee...

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Lederrüstung für höhere Überlebenschancen? Gekauft! ☆☆☆

Reaper of Souls Epische Lederrüstung der Lederigkeit? Gekauft! ☆☆☆

TESO Lederrüstung? Langweilig! Gekauft. ☆☆☆



Lüftungsschacht, Lüftungsschacht aus Deus Ex

Lueftmichdurch82@Luftsacht.com

Zuletzt gesehen: Ben Saxons Goldpopo. Der könnte auch mal wieder trainieren!

Zuletzt gehört: All I need is the aaaaaa that I'm breaaaaaathing.

Zuletzt gedacht: Der Sack hätte sich wenigstens einölen können. Und waschen.

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Ohne Lüftungsschächte bleibt nur der offene Kampf. Selbst schuld. ☆

Reaper of Souls Ich finde Spiele ohne Lüftungsschächte doof. ☆

ESO Vielleicht ist Molag Bal einfach nur sauer, weil er eine miese Belüftung in der Bude hat. Schon mal drüber nachgedacht? ☆

Bob Arbeitsloses Auktionshaus

IhrKoenntMichMal@arbeitsamt.de

Zuletzt gelesen: Ein Kündigungsschreiben. Danke für überhaupt nichts, Blizzard!

Zuletzt gehört: Yesterday ... all my troubles seemed so faaaaaa away.

Zuletzt gedacht: Loot 2.0 – ihr seid doch alle bekloppt!

Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Braucht ihr wen zum Seelenverticken? ☆☆☆

Reaper of Souls Ich werde mich nicht aufregen, nein, ich werde mich nicht aufregen, ich bin ganz ruhig ... so eine ranzige Hottentottenscheiße! ☆☆☆

ESO Wollte Pferde kaufen? ☆☆☆



Georg Superzombie aus Infestation

DeadGame@Pay2Win.com

Zuletzt gelesen: »Wolf of Wall Street«. Ich liebe Abzocker-Geschichten.

Zuletzt gehört: Die Klagerufe enttäuschter Infestation-Spieler.

Zuletzt gedacht: Warum schießt eigentlich keiner auf mich? Hey! Hier bin ich!

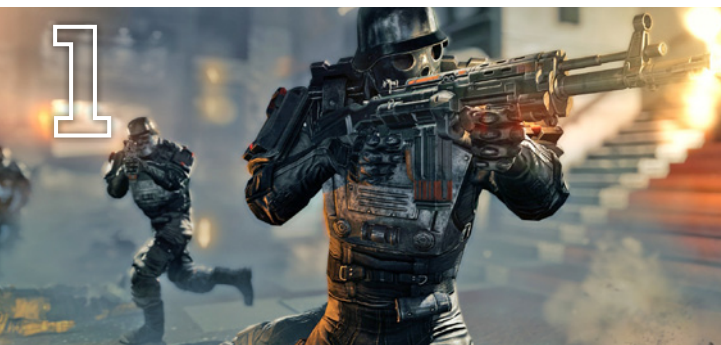
Meine Meinung zu:

Dark Souls 2 Warum fürchtet sich da keiner vor dem Zombie? ☆☆☆

Reaper of Souls Dem Spiel fehlt ein Echtgeld-Auktionshaus. ☆

ESO Man kann sich für echtes Geld keine Daedra-Rüstung kaufen? Ganz schön broken, der Mist. ☆

Die GameStar-Ausgabe 06/2014 erscheint am 28.5.2014



1 **Wolfenstein: The New Order** **Test** Medikits und kompromisslose Action: Ist Wolfenstein mehr ist als ein netter Ausflug in längst vergangene Shooter-Tage?

2 **Watch Dogs** **Test** Malware oder Pflichtinstallation? Wir fühlen der Hacker-Action auf den Quellcode – sofern uns das Testmuster rechtzeitig erreicht.

3 **Tropico 5** **Test** Wir laden zum Diktatorenduell: Das neue Tropico bietet erstmals einen Multiplayer-Modus. Wie viel Spaß der wirklich macht, sehen wir im Test.

4 **Risen 3: Titan Lords** **Preview** Wir schauen uns das Finale der Risen-Trilogie an und verraten, ob sich Piranha Bytes wieder zur alten Gothic-Größe aufschwingt.

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IMPRESSUM

Verlag

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter

Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse

Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die
IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der
International Data Group, Inc., Boston, USA.
Vorstand: York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan
Aufsichtsratsvorsitzender: Walter Boyd

REDAKTION

Redaktion GameStar

Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung

Associate Producer
Chefredakteur
Chefredaktion
Senior Project Manager
Redaktion

Online

René Heuser (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Martin Le, Christian Merkel,
Michael Obermeier, André Peschke, Christian Schneider, Stefan Köhler,
Benjamin Wojkuvka

Director Mobile Content & Applications

Medien-Produktion
Layout und Design
Redaktionsassistent
Lektorat
Freie Mitarbeiter

Markus Schwerdtel
Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Julia Klump
Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner
Isa Stamp
Anita Thiel

Leitung CRM und Marketing

Fotos
Einsendungen

Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Benjamin Danneberg, Uwe Miethe, Maurice
Weber, Martin Deppe, Patrick Mittler
Matthias Weber (-154)
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere
durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des
Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt.
Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form
vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine
Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen
können. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen
Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)

Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)

Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündi-
gung 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

Ansprechpartner

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörländer (-625), Susanne Schreiner (-670),
Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655),
Maria Frank (-691), Daniela Kretschek (-451) Fax: -99691, Jakob Scheil (Designer),
Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)

IDG Global Solutions

Anzeigenpreise

Zahlungsmöglichkeiten

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Es gilt stets die Preisliste unter www.idg-eas.de

Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10,
IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33

Erfüllungsort, Gerichtsstand

München
84.554.836 Page Impressions, 17.112.159 Visits

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



**Aktuelle News
und Screenshots
auf iPhone und Android**

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

**Komplettes Heft interaktiv
auf dem Tablet-PC lesen**

GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:



www.gamepro.de



www.makinggames.de



www.sims-magazin.de



www.computerwoche.de



www.techchannel.de



www.pcwelt.de



www.androidwelt.de



www.macwelt.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de

AION

FREE-TO-PLAY

4.5 UPDATE-
JETZT ERHÄLTlich!

play.aion.gameforge.com/gamestar



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.





G502 PROTEUS CORE

SO EINZIGARTIG WIE DU

Jeder Gamer hat seinen eigenen Spielstil. Deshalb kannst Du Proteus Core auf unvergleichliche Weise individuell anpassen. Dank Oberflächenkalibrierung, Gewichts Anpassung, mehreren Empfindlichkeitsstufen und 11 programmierbaren Tasten erreicht Dein Spiel ein neues Level. Passe Deine G502 Proteus Core individuell an und der Sieg ist Dir sicher.

