



Die ganze Welt der PC-Spiele

OKTOBER 11/2012

GameStar

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,30 € (XL-Version)

Exklusiver Entwicklerbesuch

SIM CITY

**Die Städtebau-Revolution: Fordernde Simulation statt Casual Game
Erstmals stundenlang gespielt: So funktioniert Sim City im Detail**

THEMEN Far Cry 3 • Guild Wars 2 • Borderlands 2 • Anno 2070: Die Tiefsee • Fifa 13 vs. PES 2013 • F1 2012

DVDs **VOLLVERSION** King Arthur: The Roleplaying Wargame • UFO: Aftermath

VIDEOS Dishonored • Baldur's Gate Enhanced Edition • Starcraft 2: Heart of the Swarm • Dark Souls

IM REICH DER TIEFE

DIE NEUE ERWEITERUNG FÜR ANNO 2070

ANNO 2070

DIE TIEFSEE



NEUE TECHNOLOGIEN

Greife auf neue Genius-Technologien zu und sammle Energie, um deine Stadt zu versorgen.



ERKUNDE DEN OZEAN

Entwickle neue Produktionskapazitäten und profitiere von neuen Unterwasser-Handelsrouten.



ERSCHAFFE DEINE STADT

Nutze Tech-Wissen, um futuristische Städte mit 30 neuen Gebäuden und einem Monument zu errichten.

AB 4. OKTOBER ERHÄLTlich!



www.anno.ubi.com



UBISOFT

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Anno 2070, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Produced by Blue Byte. Developed by Related Designs. Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

GameStar DVD

DVD

GameStar 11/2012

Vollversion

UFO

Aftermath

USK

ab

16

freigegeben

Demos:

Geheimakte 3 &

Project Giana

11/2012

Vollversion UFO: Aftermath

GameStar

E.T. macht auf dicke Hose. In Altar Games' Kult-Strategiespiel haben Außerirdische fast die komplette Menschheit vernichtet. Um den Planeten zu retten, schicken Sie ein siebenköpfiges Team in rundenbasierte Taktikkämpfe gegen clevere KI-Aliens.

PC DVD-ROM

UFO

aftermath

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

DVD-Inhalt 11/2012

Daten

VOLLVERSION
UFO: Aftermath



DEMOS
Geheimakte 3
Project Giana

PATCH
Iron Front: Liberation

Videos

TOP-SPIEL

Guild Wars 2

- Das Spiel
- Die Welt erkunden
- GameStar hilft...

PREVIEWS

Call of Duty:
Black Ops 2
Dishonored (+ Ab-18-Version)
Starcraft 2: Heart of the Swarm

Metal Gear Solid:
Ground Zeroes

TESTS

Counter-Strike:
Global Offensive
(+ Ab-18-Version)

Borderlands 2

Baldur's Gate: Enhanced Edition

Dark Souls:
Prepare to Die Edition

F1 2012

SPECIALS

Die Redaktion 80:
Die Helden von »SHIT«
Freispiel-Check
Rückblick 11/2002
Multiplayer-Duell: Fifa 13

EXTRAS

Youtube-Gratulationsvideos
Trailer: C&C Generals 2

Highlights



TOP-VIDEO

GUILD WARS 2



PREVIEW

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

DVD

GameStarXL 11/2012

Schlüpfen Sie in die Rolle des sagenumwobenen König Artus, errichten Sie Camelot, bestimmen Sie die Ritter der Tafelrunde und schützen Sie Britannia vor feindlich gesinnten Völkern.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der Innenseite der DVD-Verpackung.

Achtung: Für die Aktivierung wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

USK

ab

16

freigegeben

Vollversion

King Arthur

11/2012

Vollversion KING ARTHUR

GameStarXL

PC DVD-ROM

KING ARTHUR

THE SILENT - FALLING WOLFGAULT

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 11/2012

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION
KING ARTHUR

HD-VIDEOS

Preview: Resident Evil 6
Test: Bullet Run
Hall of Fame: Fallout 2
Special: Jubiläums-Rückblick 2003 – 2006
Multiplayer-Duell:
Pro Evolution Soccer 2013

VOLLVERSION

UFO: AFTERMATH

Highlights

HD-VIDEO

RESIDENT EVIL 6

HALL OF FAME

FALLOUT 2

MULTIPLAYER-DUELL

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

GameStar 11/2012
VOLLVERSION UFO: AFTERMATH
11/2012
GameStarXL
VOLLVERSION KING ARTHUR
11/2012
Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580/70522, Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0711/72 52-275.



VOLLVERSION

UFO: Aftermath

+ Runde um Runde. Im geistigen Nachfolger der berühmten X-Com-Reihe kommandieren Sie ein mehrköpfiges Elite-Team durch rundenbasierte Taktikkämpfe gegen äußerst clevere Aliens. Spannend, anspruchsvoll, kultig.

Evolution statt Revolution. Für den Mehrspieler-Teil von **Black Ops 2** hat sich Treyarch jede Menge coole Neuerungen einfallen lassen.

PREVIEW-VIDEO

Call of Duty: Black Ops 2



TOPSPIEL-VIDEO

Guild Wars 2

+ Genre-Meilenstein. Eigentlich haben wir es gar nicht anders erwartet: Guild Wars 2 vom Entwickler ArenaNet ist nicht nur enorm erfolgreich gestartet, sondern auch ein grandioses Online-Rollenspiel geworden. Wie grandios, zeigen wir Ihnen in unserem 15-minütigen Testvideo.

+ Groß, größer, am größten. Quests, Städte, Geheimnisse, Sehenswürdigkeiten. In Guild Wars 2 gibt es jede Menge zu entdecken. Wir werfen einen ausführlichen Blick auf die riesige Spielwelt und geben in »GameStar hilft...« Tipps zu möglichen Sprachbarrieren.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Dishonored (+ Ab-18-Version)

Starcraft 2:

Heart of the Swarm

Metal Gear Solid:

Ground Zeroes

TESTS

Counter-Strike: Global

Offensive (+ Ab-18-Version)

Borderlands 2

Baldur's Gate:

Enhanced Edition

Dark Souls:

Prepare to Die Edition

F1 2012

SPECIALS

Die Redaktion 80:

Die Helden von »SHIT«

Freispiel-Check

Rückblick 11/2002

Multiplayer-Duell: Fifa 13

EXTRAS

Youtube-Gratulationsvideos

Trailer: C&C Generals 2

GameStar XL DVD

+ Es war einmal: In der Rolle des legendären Königs spielen Sie die Arthus-Sage nach, treffen die Tafelrunden-Ritter und kämpfen um berühmte Orte wie Camelot oder den Hadrianswall.

+ Total War lässt grüßen. Riesige Schlachtfelder, hunderte Einheiten und jede Menge taktische Tiefe – ein Fest für Echtzeit-Strategen und solche, die es werden wollen.

HD-VIDEO

Resident Evil 6

Wo ist der Grusel? Drei Kampagnen, Koop-Modus, wieder echte Zombies. Doch ist das überhaupt noch Resident Evil?

+ Die Redaktion erinnert sich. Im zweiten Teil unserer Videoreihe schauen wir auf die Top- und Flop-Spiele der Jahre 2002 bis 2006.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der Innenseite der DVD-Verpackung. Achtung: Für die Aktivierung wird ein kostenloses Steam-Konto benötigt.

VOLLVERSION

King Arthur

GameStar JUBILÄUM: 15 JAHRE TOPS UND FLOPS

VIDEO-SPECIAL

Jubiläums-Rückblick 2002 - 2006

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Hall of Fame: Fallout 2

Multiplayer-Duell: Pro

Evolution Soccer 2013

TREIBER

ATI Catalyst v12.2

Nvidia Geforce v296.10

HD-VIDEO

Bullet Run

Wie viel Spaß der schwäbische Free2Play-Shooter macht, klären wir in unserem Test.

UNSCHLAGBAR!

Die neuen GameStar Kombos

Drei Pakete, drei Monate, immer Premium, unschlagbar günstig.



WÄHLEN SIE IHRE KOMBO!

ALL DIGITAL



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

nur **15,99 €**

PRINT PLUS



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar Premium Online

nur **22,99 €**

COMPLETE

UNSERE
EMPFEHLUNG
41% SPAREN



IM PAKET:

- 3 Monate
- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

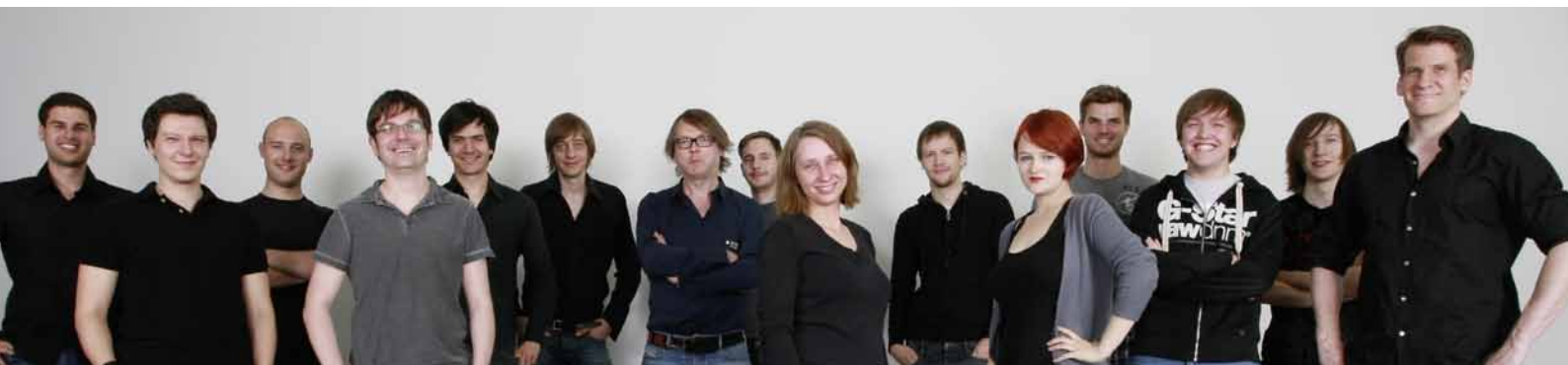
nur **24,99 €**

Mehr Infos unter

www.gamestar.de/kombos



Editorial



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Yassin Chakhchoukh • Florian Heider • Daniel Matschijewsky
Heiko Klinge • Michael Graf • Daniel Visarius • Michael Trier • Tom Loske
Petra Schmitz • Malte Witt • Kristin Knillman • Maximilian Gercke
Jochen Redinger • Florian Kaindl • Fabian Siegmund



GameStar Black Edition WoW: Mists of Pandaria

Die neuen Gebiete, alle Bosskämpfe, Ruf-Belohnungen, Talentsystem – auf 146 Seiten verrät unser Deluxe-Sonderheft alles über die Neuerungen des **World of Warcraft**-Addons. Plus 67 Seiten Klassenguides! Jetzt bestellen:
www.gamestar.de/pandaria



Making Games 05/2012

In unserem Entwicklermagazin sprechen fünf Visionäre über die Zukunft der Spielebranche: Wo wir stehen, wo wir hinhüben – und wie das alles funktionieren soll.

Nach uns die Herbstflut

Im September haben wir viele gute Überraschungen erlebt – und eine böse.

Entscheiden Sie selbst, ob es gut oder schlecht ist, dass in Editorials von Spielezeitschriften fast nie Goethe zitiert wird. Wir wollen's nun jedenfalls wagen: »Was der August nicht tut, macht der September gut.« Recht hat der alte Federschwinger! Nachdem sich in den traditionell dünnen Vormonaten nur wenige hochklassige Spiele auf unseren Festplatten einnisten durften, rollt nun schon wieder die Weihnachtsflut heran: Von **Guild Wars 2** über **Fifa 13** bis hin zu **Anno 2070: Die Tiefsee** testen wir die erste Hit-Welle des Herbstes. Und die nächste steht schon vor der Tür – mit einem besonderen Highlight: **Far Cry 3**.

Für seinen Tropen-Shooter verspricht Ubisoft fast schon verdächtig viel Freiheit: eine Inselwelt zum freien Erkunden, Nebenquests, Fraktionskämpfe – das erinnert ans überambitionierte **Far Cry 2**, das uns gerne von A nach B nach C und danach über D zurück nach A und dabei an den Rand des Wahnsinns geführt hat. Dorthin führt uns auch **Far Cry 3**, allerdings eher dank seiner packenden Handlung um den irren Guerillero Vaas. Bei einem Studiosbesuch durften wir nun auch erstmals die offene Spielwelt erkunden und feststellen, dass es dort zwar viel zu tun und zu erleben gibt, der rote Faden aber niemals abreißt. Da weht ein Hauch von **Skyrim** durch die Tropen.

Ebenfalls vielversprechend – wenn auch noch etwas weiter weg – ist **SimCity**. Nicht nur, weil hinter all dem optischen Schmuckwerk ein erfreulich komplexes Simulations-Uhrwerk tickt, sondern auch, weil der Städtebau-Simulator ganz wunderbar die Stärken unserer Lieblings-Spieleplattform auslotet, vom intuitiven Maus-Interface bis zur sozialen Multiplayer-Plattform. Nicht falsch verstehen: Wir haben nichts gegen Konsolen. Es ist nur schön zu sehen, dass nach wie vor Spiele entstehen, die dem PC gerecht und nicht nur lieblos von anderen Plattformen herübergerissen werden (Hat da jemand **Dark Souls** gesagt?).

Das überraschend vielschichtige **Far Cry 3**, das überraschend komplexe **SimCity**: Der September war unser Monat der guten Überraschungen. Aber auch der Monat einer bösen Überraschung: Wenige Stunden, nachdem unser Test der »fertigen« Version von **Baldur's Gate: Enhanced Edition** in Druck gegangen war (der hintere Heftteil wird immer vor dem vorderen gedruckt), enthüllen die Entwickler, dass sie den aufpolierten Klassiker auf November verschieben, weil er ihren Qualitätsansprüchen nicht genüge. Das können wir gut nachvollziehen, schließlich kritisieren wir im Test unter anderem die Bugs und die lieblosen neuen Gebiete. Eine Vorwarnung wäre trotzdem nett gewesen. Sei's drum, im November werden wir uns **Baldur's Gate** dann eben noch mal vorknöpfen – und wehe, es hat sich nichts getan!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Inhalt

Far Cry 3

18 Exklusiv! Als einziges deutsches Magazin haben wir die Singleplayer-Kampagne von Ubisofts ambitioniertem Inselabenteuer gespielt. Hier rollt ein potenzieller Actionhit auf uns zu.

Sacred 3

38 Neuer Entwickler, neues Spielprinzip. Ist das überhaupt noch Sacred?

SimCity

30 SimCity wird das absolute Pflichtprogramm für Hobby-Bürgermeister.

Titelstory

- 18** Mega-Preview: Far Cry 3
- 20** Das Skill-System
- 23** Interview mit Dan Hay
- 24** Die nette Seite von Fiesling Vaas
- 24** Das Handwerk

Previews

- 26** Termin-Update
- 30** SimCity
- 38** Sacred 3

Aktuell

- 8** Hitman: Absolution
- 10** Stronghold Crusader 2
- 10** Whore of the Orient
- 13** Call of Juarez: Gunslinger
- 13** Ultimate Collector
- 13** A Walk in the Dark
- 14** World of Warplanes
- 14** Fortnite
- 15** Iron Sky: Invasion
- 15** Cloud Imperium
- 16** Metal Gear Solid: Ground Zeroes
- 16** Assassin's Creed 3

Tests

- 42** Das Team
- 46** Hitlisten / So testen wir
- 48** Guild Wars 2
- 56** Anno 2070: Die Tiefsee
- 62** Fifa 13
- 66** Pro Evolution Soccer 2013
- 70** F1 2012
- 72** Borderlands 2
- 78** Dark Souls: Prepare to Die Edition
- 82** Baldur's Gate: Enhanced Edition
- 86** Counter-Strike: Global Offensive
- 90** The Walking Dead: Long Road Ahead



Fifa 13 vs. PES 2013

62 Electronic Arts und Konami pfeifen zum Fußball-Duell an.



Kaufberatung TFTs

114 Die besten Flatscreens für unter 200 Euro im knallharten GameStar-Test.



Anno 2070: Die Tiefsee

56 Wir gehen mit dem ersten Erweiterungspaket auf Tauchstation und überprüfen, ob mehr Komplexität auch gleichzeitig mehr Spielspaß bedeutet.



Guild Wars 2

48 ArenaNets heiß erwartetes Online-Rollenspiel ist nicht perfekt, aber derzeit konkurrenzlos gut.

Freispiel

- 94** Bullet Run
- 95** SCP-087-B
- 95** Mass Effect 3: Leviathan
- 95** Bloons Tower Defense 5
- 96** Skyrim: Hearthfire
- 96** Outernauts
- 96** Warsaw
- 98** Battlefield 3: Armored Kill

Magazin

- 100** Leserbrief
- 101** Fehler!
- 104** Report: Das Tal der Verzweiflung
- 110** Hall of Fame: Fallout 2

Rubriken

- 5** Editorial
- 137** Die Vorletzte
- 138** Impressum / Vorschau

Hardware

- 112** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 114** Kaufberatung TFTs
- 118** 9 TFTs im Test
- TEST**
- 124** Grafikkarte: Nvidia GeForce GTX 660 & 650
- SERVICE**
- 132** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

A Walk in the Dark.....	News.....	13	Guild Wars 2.....	Test.....	48
Anno 2070: Die Tiefsee.....	Test.....	56	Hitman: Absolution.....	News.....	8
Assassin's Creed 3.....	News.....	16	Iron Sky: Invasion.....	News.....	15
Baldur's Gate:			Mass Effect 3: Leviathan.....	Freispiel.....	95
Enhanced Edition.....	Test.....	82	Metal Gear Solid:		
Battlefield 3: Armored Kill.....	Freispiel.....	98	Ground Zeroes.....	News.....	16
Bloons Tower Defense 5.....	Freispiel.....	95	Outernauts.....	Freispiel.....	96
Borderlands 2.....	Test.....	72	Pro Evolution Soccer 2013.....	Test.....	66
Bullet Run.....	Freispiel.....	94	Sacred 3.....	Preview.....	38
Call of Juarez: Gunslinger.....	News.....	13	SCP-087-B.....	Freispiel.....	95
Cloud Imperium.....	News.....	15	SimCity.....	Preview.....	30
Counter-Strike:			Skyrim: Hearthfire.....	Freispiel.....	96
Global Offensive.....	Test.....	86	Stronghold Crusader 2.....	News.....	10
Dark Souls:			The Walking Dead:		
Prepare to Die Edition.....	Test.....	78	Long Road Ahead.....	Test.....	90
F1 2012.....	Test.....	70	Ultimate Collector.....	News.....	13
Fallout 2.....	Klassiker..	110	Warsow.....	Freispiel.....	96
Far Cry 3.....	Titelstory...	18	Whore of the Orient.....	News.....	10
Fifa 13.....	Test.....	62	World of Warplanes.....	News.....	14
Fortnite.....	News.....	14			

Spiele & Szene

News

Hitman Absolution

Entwickler: IO Interactive Publisher: Square Enix Termin: 20. November Quicklink: 7726

Einer der kommenden Herbst-Titel, auf die wir uns besonders freuen, ist **Hitman: Absolution**. Wir haben eine Beta-Version des fünften Teils der Serie ausführlich gespielt, finden einiges daran schon verflucht toll, anderes allerdings noch nicht perfekt umgesetzt.

Eine höchst angenehme englische Frauenstimme (das Spiel ist in unserer Beta noch nicht lokalisiert) erklärt uns im Tutorial, was wie zu tun ist. Wir sollen in die Villa einer alten Bekannten eindringen und die Dame abmurksen. Wir nehmen den Weg über den Garten, huschen von Deckung zu Deckung, erledigen patrouillierende Wachen elegant von hinten und verkleiden uns als Gärtner, um schließlich über das Gewächshaus ins Gebäude zu gelangen. Immer begleitet von der Frauenstimme, die präzise Anweisungen gibt. Sie erklärt uns beispielsweise, wie man Personen ablenken und so ungesehen innen vorbeihuschen kann. Sie erklärt uns, was es mit dem Instinkt-Modus auf sich hat, der uns auf Knopfdruck nicht nur Hinweise über unsere Umgebung gibt, sondern uns auch unauffälliger macht. Und letztlich verlickert sie uns, wie wir mit ge-

hat, werden wir hier nicht mal andeuten, denn sonst kommt die Spoilerpolizei. Aber immerhin so viel: Die Figuren, die uns das Spiel präsentiert, sind, soweit von uns gesehen, fantastisch. Dieser Birdy etwa, unser Informant, der in einem Vogelhaus residiert und von oben bis unten mit Taubenkot eingesaut ist. Was uns hingegen noch nicht so recht gefallen will, sind beispielsweise die Wischiwaschi-Anzeigen, wenn wir etwas greifen oder jemanden von hinten abmurksen können. Das Spiel stellt die mögliche Aktion schon in einem gewissen Abstand zum Objekt oder der Person in hellgrau dar. Allerdings erst, wenn die Anzeige weiß ist, können wir agieren. Weil der Unterschied zwischen hellgrau und weiß aber kaum zu erken-

In der Verkleidung eines **Gärtners** gelangen wir in die Villa einer unserer Zielpersonen.

Sieht auf diesem Screenshot nicht so aus, aber in der Beta-Version von Hitman: Absolution sind wir auf ziemlich viele **Klongegner** getroffen.



nug Instinkt-Energie mehrere Ziele umpusten können. Instinkt-Energie lädt sich durch erfolgreiche Missionsschritte übrigens wieder auf.

Nachdem wir unsere Zielperson in der Dusche überrascht haben, nimmt die Handlung Fahrt auf. Alles hängt an einem verängstigten Teenager namens Victoria. Was es mit der jungen Dame auf sich

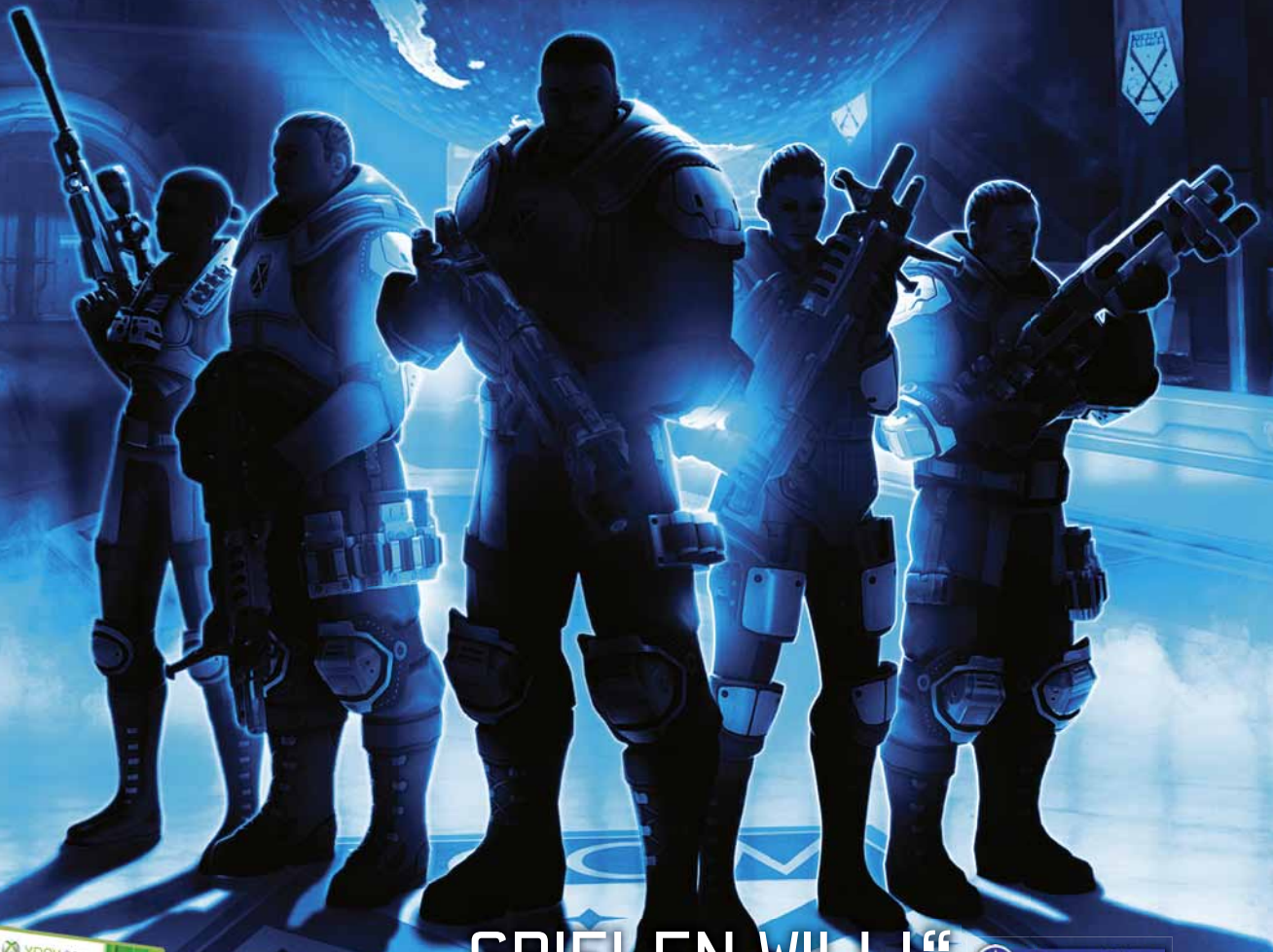


nen ist, drücken wir häufig zu früh. Nichts passiert, der Abzumurksende dreht sich um, und wir müssen uns einem anstrengenden, weil hektischen Quicktime-Faustkampf stellen.

Ein Problem der Vorgänger findet sich auch in **Absolution** wieder: die Klongegner. In einem Hotel sehen wir auf nur einem Stockwerk etwa fünf Mal die gleiche Schurkenfratze. Das stört die insgesamt tolle Atmosphäre. Aber das Ärgernis ist zumindest temporär vergessen, wenn wir uns nach einer atemberaubenden Flucht als Polizist verkleidet durch Menschenmassen in eine U-Bahn retten und endlich entspannen können. Nach einer Flucht, bei der wir mehrmals dachten, alles sei aus, um dann doch die Lösung zu finden. Denn Klongegner hin oder her, das Leveldesign und die vielfältigen Möglichkeiten darin haben uns bisher sehr gut gefallen. **PET**

DER KLASSIKER IST ZURÜCK!

XCOM ENEMY UNKNOWN



„SPIELEN WILL!“



EXKLUSIV FÜR VORBESTELLER:
DAS ELITESOLDAT PACK*

JETZT BESTELLEN!
AB 12. OKTOBER IM HANDEL

*NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT



© 1994-2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, Inc., 2K, 2K Games, Firaxis Games, XCOM, and XCOM: Enemy Unknown, and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "PSB" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

Stronghold Crusader 2

Entwickler: Firefly Studios Publisher: – Termin: 2013 Quicklink: 8069

Wenn **Stronghold** einen Ruf hat, dann den, dass die Burgenbau-Simulation mit jedem Serienteil schlechter wurde. **Stronghold 3**, das im Oktober 2011 erschien und nur 69 Wertungspunkte erreichte, markierte dabei den vorläufigen Tiefpunkt. Umso überraschender, dass der Entwickler Firefly nun **Stronghold Crusader 2** angekündigt hat, das – so Firmengründer Simon Bradbury – das Spielgefühl der frühen Serienteile zurückbringen soll. Wie im direkten Vorgänger ziehen wir unsere Burgmauern im Wüstenszenario des Nahen Ostens hoch, aufgepeppt durch Natur-

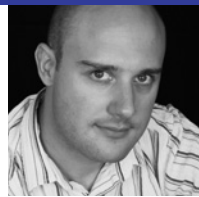
ereignisse wie Heuschreckenschwärme und Tornados. Anders als im ersten **Crusader** soll eine 3D-Engine zum Einsatz kommen, was uns angesichts des nicht gerade hübschen **Stronghold 3**-Grafikgerüsts aber erstmal die Nase rümpfen lässt. Interessantes Detail: Nachdem die Zusammenarbeit mit dem Publisher THQ bei **Stronghold 3** offenbar nicht so lief, wie sich das das Firefly-Team vorgestellt hatte, soll die Entwicklung von **Crusader 2** nun per Crowdfunding finanziert werden. Als Plattform wird ab dem 19. September gambitious.com dienen. **DM**

Trotz des Stronghold 3-Debakels: **Stronghold Crusaders 2**.



Vorfinanzierte Luftschlösser

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de



Ich mag Kickstarter. Ich mag die Idee, dass Fans hoffnungsvollen Designern Geld geben können, damit die ihre Spielträume verwirklichen können. Ganz ohne einen Publisher, der teils nur finanzielle Ziele verfolgt. Doch so achtbar es sein mag, ein aufstrebendes oder kriselndes Studio zu unterstützen, scheint die derzeit grassierende Kickstarter-Euphorie viele Spender blind zu machen. Denn häufig genug werfen Einzelpersonen drei- oder vierstelligen Beträge in den virtuellen Klingelbeutel, ohne auch nur eine Codezeile des Projekts gesehen zu haben. Planetary Annihilation etwa, ein ambitioniertes Sonnensystem-Strategiespiel, das mehr als zwei Millionen Dollar eingenommen hat. Diese Summen kommen offenbar zustande, ohne dass sich die Fans fragen, in welchem Zustand die Spiele – wenn überhaupt – erscheinen werden. Denn selbst renommierte Teams stellen noch längst nicht jedes Projekt fertig – siehe Blizzards Warcraft-Adventure. Wer gibt mir die Sicherheit, dass es jetzt anders läuft? Kickstarter sicher nicht, dessen Chef Perry Chen gestand erst kürzlich in einem Interview, er habe sich noch keine Gedanken darüber gemacht, wie bei gescheiterten Projekten Geld zurückgezahlt werden müsse. Insofern: Spende? Ja, aber mit dem Wissen, dass das investierte Geld verloren und die aktuelle Kickstarter-Euphorie ein wenig übertrieben sein könnte.

Whore of the Orient

Entwickler: Team Bondi Publisher: – Termin: 2014 Quicklink: 8071

Nein, freizügig oder gar anstößig geht es in **Whore of the Orient** nicht zu. Vielmehr spielt der provokante Titel (Deutsch: Hure des Orients) auf den Spitznamen der bevölkerungsreichsten Stadt Chinas an: Shanghai. Dort soll das neue Spiel von Team Bondi (**L.A. Noire**) unter der Regie des **The Getaway**-Schöpfers Brendan McNamara nämlich spielen und zwar im Jahr 1936. Zu dieser Zeit beherrschen Dekadenz und Korruption die Metropole. Westliche Mächte beuten die chinesischen Massen aus, und der Nationalismus hat die Stadt fest im Griff. Laut McNamara möchte das Team die »tollste unbekannte Geschichte des 20. Jahrhunderts« erzählen. Welche das ist, darüber schweigt er sich ebenso aus wie über das Spielprinzip. Bekannt ist nur, dass **Whore of the Orient** ein Actionspiel werden und sowohl für den PC als auch für die kommenden Konsolen erscheinen soll. Mit einem Release ist vor 2014 also erst mal nicht zu rechnen. **DM**

Whore of the Orient schickt uns ins Shanghai des Jahres 1936.



Dragon Age 3

Bioware hat **Dragon Age 3** offiziell angekündigt. **Dragon Age 3: Inquisition** soll das Spiel ganz genau heißen – und die Universalwaffe von Electronic Arts beziehungsweise Dice nutzen: die Frostbite-2-Engine. Aber nicht nur optisch soll das Rollenspiel ein Schmuckstück werden, sondern auch inhaltlich. Laut Bioware hat man sich mit den Serienfans und mit ihren Kritiken an den Vorgängern intensiv auseinandergesetzt. Für **Dragon Age 3** versprechen die Entwickler wieder eine riesige Welt, bedeutsame Entscheidungen, umfassende Anpassungsmöglichkeiten und taktisch fordernde Kämpfe. Also **Dragon Age: Origins** in hübsch? Mehr wollen wir ja gar nicht. **Dragon Age 3** soll angeblich Ende 2013 erscheinen. **PET**

DRAGON AGE III
INQUISITION™

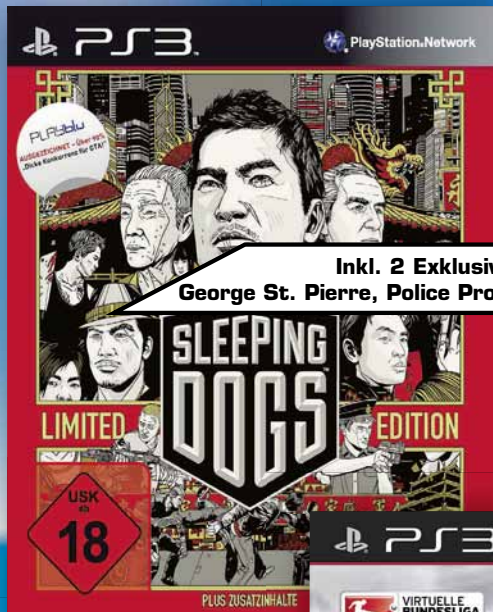
Leser-Charts September

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
3	(3)	Diablo 3
4	(6)	Anno 2070
5	(4)	Mass Effect 3
6	NEU	Darksiders 2
7	(7)	World of Tanks
8	(5)	League of Legends
9	WIEDER DA	Starcraft 2: Wings of Liberty
10	(10)	Dragon Age: Origins
11	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
12	(9)	Batman: Arkham City
13	WIEDER DA	Guild Wars
14	(15)	Call of Duty: Modern Warfare 3
15	(20)	The Witcher 2: Assassins of Kings
16	(12)	Diablo 2: Lord of Destruction
17	NEU	Guild Wars 2
18	(18)	Fifa 12
19	(13)	Mass Effect 2
20	WIEDER DA	Fallout 3

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 10/2012. Mitmachern: GameStar.de/Quicklink/4483

SOO! MUSS ENTERTAINMENT

Angebote gültig ab 19.09.2012. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.



Inkl. 2 Exklusiv DLCs:
George St. Pierre, Police Protection

SLEEPING DOGS
"Saturn Edition"
Art. Nr.: 155 3761



TEKKEN TAG
TOURNAMENT 2
"Saturn Edition"
USK 16.
Art. Nr.: 158 2827

Inkl. 2 Exklusiv-Fighter
Angel & Michele Chang



Erhältlich ab 27.09.12

FIFA 13 "SATURN EDITION"
inkl. adidas All-Star Team
Art. Nr.: 155 7867

*Gratis Song downloaden unter: www.saturn.de/fussballsongs



Inkl. Poster

RESIDENT EVIL 6
Art. Nr.: 156 8734

59,-

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

148 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK

HITMAN™

ABSOLUTION



**BESTELLE HEUTE HITMAN: ABSOLUTION VOR, ERHALTE DIE EXKLUSIVE
PRE-ORDER-BOX UND SPIELE SOFORT DIE HITMAN SNIPER CHALLENGE***

THE ORIGINAL ASSASSIN

PC | DVD
ROM



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



Io-Interactive

SQUARE ENIX®



DIE PRE-ORDER-BOX UND DIE EXKLUSIVE HITMAN SNIPER CHALLENGE IST VOM 15. MAI 2012 BIS 19. NOVEMBER 2012 ERHÄLTlich

*Die Bestellbedingungen für die Pre-Order-Box können variieren, gegebenenfalls ist eine Zahlung notwendig. Bitte beachten Sie die jeweiligen Bestell- und/oder Kaufbedingungen. Dieses Angebot kann den Geschäftsbedingungen des jeweiligen Händlers unterliegen. ©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS", "Playstation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Call of Juarez Gunslinger

Entwickler: Techland **Publisher:** Ubisoft **Termin:** 1. Quartal 2013 **Quicklink:** 8073 Nach dem missglückten Ausflug in andere Szenario-Gefilde bei **Call of Juarez: The Cartel** (GameStar-Wertung: 57 Punkte) kehrt der Entwickler Techland zu den Wild-West-Wurzeln seiner Shooter-Serie zurück. **Gunslinger** soll eine »Hommage an die Geschichten des Wilden Westens« sein, die uns »die epische und gewalttätige Reise eines skrupellosen Kopfgeldjägers auf der Spur der gefürchtetsten Outlaws des Westens« nachfühlen lassen soll. Die besagten Desperados sind unter anderem Billy the Kid, Pat Garrett und Jesse James. Spielerisch liegt der Fokus



Das neue Call of Juarez spielt wieder im **Wilden Westen**.

auf einer ausgeklügelten Schießmechanik. So sollen bei den Ballereinlagen diverse Combo-Meter, Zeitlupen-Momente und Multiplikatoren zum Einsatz kommen. Treffer werden mit stilisierten Blutfontänen ähnlich wie im Sparta-Film **300** in Szene gesetzt. Kämpft der Spieler besonders effektiv, kann er tödlichen Kugeln in letzter Sekunde per Zeitlupe ausweichen – **Matrix**-Neo lässt grüßen. So soll **Call of Juarez: Gunslinger** ein weit actionreicheres Spielgefühl bieten als noch seine Vorgänger. Angepeilter Erscheinungstermin: Frühling 2013. **DM**

Ultimate Collector

Entwickler: Portalarium **Publisher:** Zynga **Termin:** 2013 **Quicklink:** 8074 Die Legende macht nun Social Games: **Ultima**-Erfinder Richard »Lord British« Garriott schickt sein neues Spiel **Ultimate Collector** auf Facebook in die geschlossene Beta. Das hat mit seinen alten Werken aber wenig zu tun, sondern dreht sich ganz ums Sammeln und Einkaufen. Wir begeben uns in Quests auf die Jagd nach skurrilen Gadgets, historischen Artefakten und berühmten Kunstwerken. Was wir nicht selbst finden, kaufen wir bei Händlern oder Mitspielern. Die Errungenschaften stellen wir dann im eigenen Heim zur Schau – ganz ähnlich wie Garriott selbst, dessen Villa voller mittelalterlicher Waffen und anderer Kuriositäten steckt. **Ultimate Collector** soll in »naher Zukunft« über den **Cityville**-Entwickler Zynga erscheinen. Danach wird sich Garriott

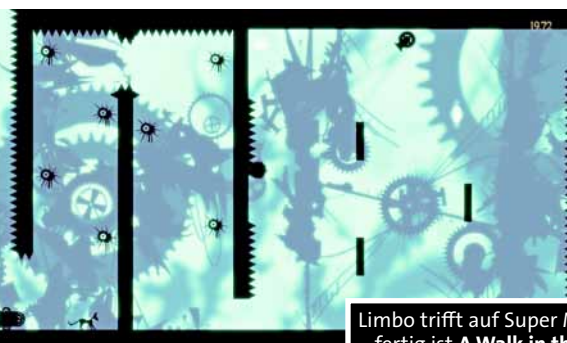
der Entwicklung seines zweiten Social-Games **New Britannia** widmen. Damit will er an alte Stärken anknüpfen und einen geistigen Nachfolger zu **Ultima** schaffen. **MA**



Unsere **Sammlung** können wir auch an Mitspieler verscherbeln, um Ingame-Geld zur Hauserweiterung zu verdienen.

A Walk in the Dark

Entwickler: Flying Turtle **Publisher:** – **Termin:** 4. Quartal 2012 **Quicklink:** 8070 Man stelle sich vor, der Junge aus **Limbo** hätte vier Pfoten und müsste sich durch die Levels von **Super Meat Boy** kämpfen. Heraus käme vermutlich **A Walk in the Dark**. In dem grafisch außergewöhnlichen 2D-Jump&Run schlüpfen wir in die Rolle einer Katze, die über zahlreiche Hindernisse und Fallen läuft, schleicht und hüpfet und auch so manches Rätsel löst. Dabei muss sie sich vor einer ominösen dunklen Macht in Acht nehmen, die ihr ans Fell will. Das Spiel stammt vom bislang unbekannten Indie-Entwickler Flying Turtle und soll noch in diesem Jahr über Steam zum günstigen Preis erscheinen. Wir reiben uns bereits ob des vielversprechenden Designs die Samtpfoten. **DM**



Limbo trifft auf Super Meat Boy – fertig ist **A Walk in the Dark**.

HITMAN™ SNIPER CHALLENGE

**SO ERHÄLTST DU DIE
HITMAN SNIPER
CHALLENGE:**



**BESTELLE
HITMAN ABSOLUTION VOR**



**ERHALTE DIE HITMAN SNIPER
CHALLENGE PRE ORDER BOX GRATIS**



**SPIELE SOFORT UND POSTE
DEINEN PUNKTESTAND ONLINE**



**SCHALTE ZUSATZINHALTE FÜR
HITMAN: ABSOLUTION FREI**

World of Warplanes: Mit uns in die Beta

Das Panzer-Free2Play-Spiel **World of Tanks** ist brutal erfolgreich. Weil das so ist, arbeitet Wargaming.net auch schon längst am Nachfolger: **World of Warplanes**, in dem wir – wie der Name schon sagt – in der Luft heiße Kämpfe ausfechten. Die Flugzeuge stammen aus Russland, den USA, Deutschland und Japan. Jäger, schwere Bomber ... alles ist dabei. Insgesamt werden wir uns auf vier Karten mit 59 unterschiedlichen Flugzeugen in die Schlachten stürzen können. Was heißt denn hier »werden wir können«? Kann man ja schon längst. Wenn man einen Zugang zur geschlossenen Beta hat. Leer ausgegangen? Hier ist die Lösung: Wer sich auf <http://worldofwarplanes.eu/registration/en/> registriert, sich dann bei uns einen Invite-Code unter www.gamestar.de/worldofwarplanes abholt und den dann auf <http://worldofwarplanes.eu/cbt/invite/> eingibt, ist garantiert dabei. Also Code abholen, ab in die Luft! Wir sind gespannt, ob **World of Warplanes** so ein Überflieger wird wie **World of Tanks**. **PET**



In **World of Warplanes** kämpfen Sie mit 59 unterschiedlichen Flugzeugen in großen Online-Schlachten.

Arma 3 Entwickler verhaftet

Dass Bohemia Interactive bei Recherchen für seine Spiele sehr sorgfältig ist, überrascht nicht. Zwei Angestellte des tschechischen Entwicklerstudios sind nun angeblich einen Schritt zu weit gegangen, als sie auf der Insel Lemnos, dem Schauplatz des Spiels **Arma 3** Foto- und Videomaterial von Militärlagern der griechischen Armee aufgenommen haben. Die beiden Entwickler wurden daraufhin verhaftet. Der Vorfall ereignete sich aber offenbar während des Urlaubs der beiden. Sie waren angeblich nicht im Auftrag von Bohemia Interactive unterwegs. Der Geschäftsführer Marek Spánek schrieb in einer offiziellen E-Mail: »Wir hoffen, dass sich das alles als ein unglückliches Missverständnis [...] entpuppt.« Den 28- und 33jährigen Angestellten drohen derzeit allerdings noch bis zu 20 Jahre Haft wegen Spionage. **MW**



Bohemia-Geschäftsführer **Marek Spánek** sorgt sich um seine Kollegen.

-Anzeige-

GUILD WARS 2

JETZT IM HANDEL

©2010-2012 ArenaNet, Inc. und NCSoft Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten. NCSoft, das ineinandergreifende NC-Logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2 und alle damit in Verbindung stehenden Logos und Designs sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der NCSoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen oder eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

NC SOFT **ARENA NET**

Fortnite

Entwickler: Epic Games Publisher: – Termin: 2013 Quicklink: 7693

Das Entwicklerstudio Epic ist bisher eher für Shooter wie **Gears of War 3** (Xbox 360) oder **Unreal Tournament 3** bekannt. Derzeit entsteht bei Epic allerdings ein buntes, vom Stil her an Pixar-Filme erinnerndes Sandbox-Survivalspiel: **Fortnite**, das übrigens das erste Spiel auf Basis der Unreal Engine 4 werden wird. Die Eckpfeiler sind offenbar von **Minecraft** inspiriert. Bei Tag sammeln wir in der Umgebung Rohstoffe wie Holz oder Steine, um damit dann einen sicheren Unterschlupf hochzuziehen. Denn bei Nacht erscheinen diese Monster, die uns an den Kragen wollen. So weit, so **Minecraft**. **Fortnite** macht aber einiges anders. Zum einen soll es eine Menge Gegnervariationen mit unterschiedlichen Fähigkeiten geben. Kleine Trolle etwa sind für uns eigentlich ungefährlich, zerstören aber unser Haus und öffnen Türen für stärkere Monster. Beim Bauen will Epic den Spielern eine Menge Freiheiten lassen und trotz Baukastensystem viel Variation ermöglichen.

Ausgelegt ist **Fortnite** auf Koop-Partien mit mehreren Spielern. **MW**



Wenn die Monster kommen, hat man entweder einen sicheren Unterschlupf oder eine gute Waffe.

Cloud Imperium

Entwickler: Cloud Imperium Games Publisher: – Termin: 2014 Quicklink: 8072

Chris Roberts will wieder Spiele machen. Das hat der seit fast zehn Jahren von der Bildfläche verschwundene Erfinder von **Wing Commander**, **Privateer** und **Freelancer** Mitte September auf der Teaser-Website seines nächsten Projekts verkündet. Dies hört auf den Namen **Cloud Imperium** und soll am 10. Oktober offiziell enthüllt werden. Die Designer-Legende schwärmt aber bereits jetzt davon, dass ihm nun endlich die technischen Möglichkeiten zu Verfügung stünden, um ein »vernetztes Erlebnis zu entwickeln, von dem er schon immer geträumt habe«. Es liegt also nahe, dass der Weltraum-Veteran die Spieler zwar wieder ins Cockpit setzen, sie aber auch mit und gegen andere Spieler ins Gefecht schicken wird. Oder wird's sowas wie **Eve**? Ein Weltraum-MMO? Wir sind gespannt! **DM**



Roberts bleibt seinem Szenario treu. Auch **Cloud Imperium** wird ein Weltraumspiel.



©2010–2012 ArenaNet, Inc. und NCSoft Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten. NCSoft, das ArenaNet-Logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2 und alle damit in Verbindung stehenden Logos und Designs sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der NCSoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen oder eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Iron Sky Invasion

Entwickler: Reality Pump Games Publisher: Topware Interactive Termin: November 2012 Quicklink: 8075

Den Nazis haben wir ja schon oft in den Hintern getreten, Raumschiffschlachten spielen dabei aber eher selten eine Rolle. Anders in **Iron Sky: Invasion**, dem Actionspiel zum skurrilen finnischen Kinofilm **Iron Sky**. Das Deutsche Reich hat auf der Rückseite des Mondes überdauert und schickt seine Eroberungsflotte in Richtung Erde. Wir klemmen uns als Pilot ans Steuer verschiedener experimenteller Weltraumfahrzeuge und treten zur Verteidigung an. Dank ausgefeilter KI sollen uns die Computergegner in den



Die neue Grace-2-Engine soll ausgefeilte **Zerstörungsphysik** bieten.

Schlachten ordentlich Kopfzerbrechen bereiten. Bei Handlung und Humor will sich das Spiel eng an der Filmvorlage orientieren. Um auch deren Optik detailgetreu einzufangen, bedient sich der Entwickler Reality Pump (**Two Worlds**) bei Original-Raumschiffmodellen, die die CGI-Firma Troll VFX für den Film entworfen hat. **MA**

Zitat des Monats

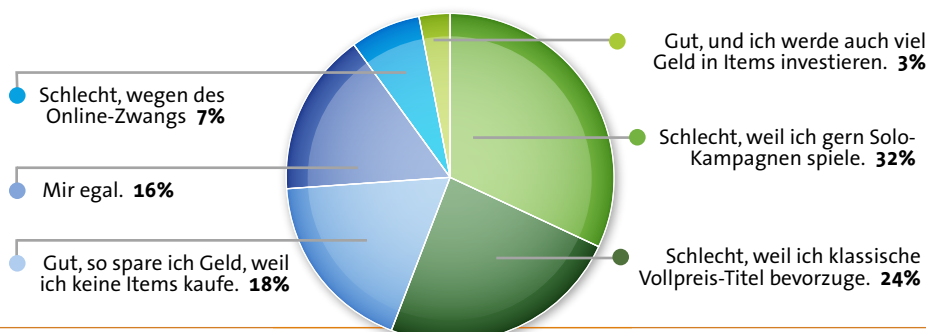
»Ich mache **Doom** dafür verantwortlich!«



Der Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert glaubt, dass id Softwares Kult-Shooter von 1994 Schuld an dem Beinahe-Aussterben der Point&Click-Adventures ist. Wir meinen: Bitte was, Ron?

Umfrage

»Wie finden Sie es, dass mit C&C Generals 2 nun auch große Vollpreistitel Free2Play werden?«



Ergebnis: Dass Electronic Arts und Bioware aus Command & Conquer: Generals 2 ein Free2Play-Spiel machen, stößt bei unseren Lesern auf wenig Gegenliebe. Besonders der Verzicht einer Solo-Kampagne sorgt für grimmige Fan-Gesichter. Zudem hat fast ein Viertel der Befragten das Gefühl, Generals 2 müsse ein Vollpreis-Spiel sein und nicht kostenlos »verramscht« werden. Letzteres freut zumindest ein paar Sparfüchse, die ein Programm für lau spielen können, das (im Idealfall) qualitativ hochwertig ist und sich, ohne Geld hineinstecken zu müssen, risikolos antesten lässt.

Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Benutze Hirn mit Ron

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Lieber Ron Gilbert, nachdem ich dein Statement zu Doom und den Adventures gelesen hatte, fühlte ich das seltsame Bedürfnis, meinen rechten Zeigefinger mit meiner Stirn zu benutzen. Du machst allen Ernstes Doom dafür verantwortlich, dass es mit den Adventures bergab ging? Doom erschien 1993, im gleichen Jahr wie das Adventure Myst. Wusstest du, dass Myst die erfolgreichste Spieleserie war, bis sie von Die Sims abgelöst wurde? Der Clou: Myst war neu und anders und trotzdem gut. Die Myst-Reihe ist inzwischen durch, geschenkt. Weil sie sich schließlich auch nur selbst zitierte. Die Adventures treten seit Jahrzehnten auf der Stelle. Kein anderes Genre verweigert sich so beharrlich einer Evolution. Die wenigen Versuche in diese Richtung waren entweder ihrer Zeit voraus wie das erste In Memoriam von Lexis Numérique, das 2003 schon Internet-Recherche voraussetzte, oder einfach nicht durchdacht wie das vom Ansatz her hochspannende, aber inhaltlich enttäuschende Akte-X-Adventure von 1998. Lieber Ron, du hast es selbst längst gesagt: »[Doom] hat eine wesentlich größere Zielgruppe angesprochen.« Das ist auch schon des Rätsels Lösung in deinem »Doom ist Schuld«-Spielchen. Statt jetzt rumzuheulen, hättest du damals versuchen können, eine größere Zielgruppe anzusprechen. Die Macher von Myst haben es ja auch gekonnt. Wie war das gleich? Benutze Hirn mit Ron.

Metal Gear Solid Ground Zeroes

Entwickler: Kojima Productions Publisher: Konami Termin: 2014 Quicklink: 8076 Auf DVD: Preview-Video

25 Jahre **Metal Gear Solid**, und noch kein Ende in Sicht. Auf der Penny Arcade Expo in Seattle hat Serien-Erfinder Hideo Kojima eine erste Präsentation zu **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** gezeigt. Ungewöhnlich: Die Demo lief auf einem High-End-PC, obwohl die Serie eigentlich auf Sonys Playstation heimisch ist. Der Protagonist des Spiels heißt diesmal nicht Solid Snake, sondern Big Boss und ist der Klonvater von Snake. Big Boss bekommt den Auftrag, den Kindersoldaten Chico aus einer Militärbasis in Kuba zu befreien. Dort hält die Organisation XOF den Jungen fest, weil er geheime Informationen weitergab. Aus welcher Richtung wir das Lager infiltrieren, dürfen wir selbst entscheiden, denn **Ground Zeroes** bietet erstmals eine frei begehbare Spielwelt. Zur Fortbewegung kann Big Boss auch Fahrzeuge klawen und sich per Helikopter in weiter entfernte Gebiete bringen lassen. Außerdem neu ist der dynamische Tag- und Nacht-Wechsel, der die Umgebung und das Verhalten der Gegner beeinflussen soll. **MA**



In Ground Zeroes spielt Solid Snakes Klonvater Big Boss die Hauptrolle.

Assassin's Creed 3

Entwickler: Ubisoft Montréal Publisher: Ubisoft Termin: 22. November 2012 Quicklink: 7830

Kurz vor Redaktionsschluss lud uns Ubisoft zum Tee: Wir durften die fast fertige Preview-Version von **Assassin's Creed 3** anspielen und erlebten dabei die »Boston Tea Party« in der Haut des Hauptdarstellers Connor. Die Atmosphäre des Action-Adventures ist in dieser Szene unglaublich dicht: Ein wütender Mob feuert uns 1773 im Bostoner Hafen an, während wir mit Connor die berühmten Teekisten ins Wasser schleudern. Als britische Rotröcke anrücken, schalten wir sie mit Tomahawk und unserem Bogen aus. Das Kampfsystem ist dabei noch ein gutes Stück dynamischer als im Vorgänger, die Animationen noch brillanter. Doch auch abseits der Städte und Schlachtfelder gibt es viel zu tun. So retten wir in einer Nebenmission die verletzte Myriam, die sich daraufhin unserer Sache anschließt und in einem Außenposten ihre Jagdbeute zum Kauf anbietet. Dank der konsequenten Verbesserungen und der tollen Atmosphäre hat Connors Abenteuer das Zeug, zum bisher besten Teil der Reihe zu werden. Benjamin Blum / **DM**



Im Hafen besucht Connor die historische Boston Tea Party.

Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Guil Wars 2
2	NEU	Die Sims 3: Supernatural
3	(1)	Diablo 3
4	(4)	Battlefield 3 (Premium Edition)
5	NEU	Geheimakte 3
6	(6)	Darksiders 2 (First Edition)
7	(3)	Die Sims 3
8	(7)	Battlefield 3
9	NEU	Dark Souls (Prepare to Die Edition)
10	(11)	Call of Duty: Modern Warfare 3
11	(5)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
12	(9)	Anno 2070 (Limited Edition)
13	(2)	Skyrim: Dawnguard
14	WIEDER DA	Crysis 2
15	(10)	Die Sims 3: Einfach tierisch
16	(14)	Starcraft 2
17	(8)	Max Payne 3
18	WIEDER DA	Fußball Manager 12
19	(20)	Spec Ops: The Line
20	(12)	Die Sims 3: Showtime

Quelle: 12. September 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Zahl des Monats

1 Milliarde

US-Dollar hat Electronic Arts angeblich für die Übernahme des Konkurrenten Valve geboten. Laut Valve-Chef Gabe Newell stand ein Verkauf aber nie zur Debatte.



News-Ticker

+++ **Ubisoft:** Der Publisher hat Anfang September bekannt gegeben, dass man ab sofort nicht mehr auf ein Kopierschutz-System setzen will, das eine permanente Internetverbindung voraussetzt. Künftige Titel wie Assassin's Creed 3 oder Far Cry 3 werden also auch offline spielbar sein. +++ **Metal Gear Solid:** Hideo Kojima hat eine Verfilmung seiner kultigen Schleich-Shooter-Reihe angekündigt. Für die Umsetzung zeichnet Marvel-Chef Avi Arad (The Amazing Spider-Man) verantwortlich. +++ **Prey 2:** Bethesda hat Gerüchten widersprochen, dass man die Entwicklung des Ego-Shooters eingestellt habe. Die Verwirrung sei durch die falsche Übersetzung eines Interviews entstanden. Vielmehr hatte man sagen wollen, dass Prey 2 definitiv nicht mehr 2012 erscheint. +++ **Emergency 5:** Der Entwickler Sixteen Tons arbeitet am fünften Teil der Rettungs-Simulation.

16 GByte Speicher für alle GameStar-PCs bis 31.10.!!*



★ GameStar PC PRO

Zusammengestellt von der GameStar-Redaktion



★ Intel Core i5 3570K-Prozessor

★ AMD Radeon HD 7870 2,0 GByte **NEU**

★ 16,0 statt 8,0 GByte Speicher **NEU**

★ 1.000 GByte SATA3-Festplatte

★ Windows 7 Home Premium 64 Bit

★ GameStar PC XL

Unser Dauerbrenner: der One GameStar-PC XL mit Intels 3,4 GHz schnellem Hyperthreading-Vierkerner Core i7 3770, 16,0 GByte und NVIDIA GeForce GTX 670. Windows 7 Home Premium ist auf einer 60-GByte-SSD vorinstalliert. Dazu gibt's eine 1.000 GByte große Festplatte und einen DVD-Brenner.

★ Intel Core i7 3770-Prozessor

★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB

★ 16,0 statt 8,0 GByte Speicher **NEU**

★ 60 GByte SSD & 1.000 GByte HDD

für nur **€1.299,-**



**LEISTUNGS
TIPP**

★ GameStar PC PRO

Für nur 999,- Euro bietet der One GameStar-PC Pro unschlagbar viel Spieleleistung: Mit dem 3,4 GHz schnellen Intel-Vierkerner Core i5 3570K und der topaktuellen Radeon HD 7870 mit 2,0 GByte Speicher haben Sie jede Situation im Griff. 16,0 GByte RAM, DVD-Brenner und eine 1.000 GByte große SATA3-Platte runden den GameStar PC Pro ab, Windows 7 Home Premium ist vorinstalliert.

für nur **€999,-**

★ GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

Unterwegs genauso spielen wie zu Hause - mit dem One GameStar-Notebook Ultra 17. Der Core i7 3610QM-Prozessor und die Geforce GTX 680M mit 4,0 GByte beschleunigen alle aktuellen Spiele auch in den 1920x1080 Pixeln des 17,3-Zoll-Displays. Die Ausstattung ist mit Blu-ray, HDMI, USB 3.0 und SSD komplett, Windows 7 Home Premium mit dabei.

★ Intel Core i7 3610QM-Prozessor

★ NVIDIA GeForce GTX 680M 4,0 GB

★ 8,0 GByte Speicher

★ 128 GB SSD & 500 GB HDD

★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)

für nur **€1.799,-**



Mehr Infos und bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* 16,0 statt 8,0 GByte RAM bei einer GameStar-PC-Bestellung zwischen dem 24.09. und dem 31.10.2012. Angebot gilt nicht für GameStar-Notebooks.



FAR CRY 3

Wir durften zum ersten Mal exklusiv und völlig frei eine weit fortgeschrittene Version von Far Cry 3 spielen! Während der ersten Stunden der Einzelspieler-Kampagne gerieten wir dabei oft auf Abwege. Denn so spannend die Story auch sein mag - ständig lockt die offene Spielwelt mit motivierenden Nebenaufgaben. Von Heinrich Lenhardt

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**
Termin: **29.11.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462

Eigentlich wollte ich mich direkt zu der Bucht begeben, in der meine Freunde von Sklavenhändlern gefangengehalten werden. Ehrlich. Aber auf halbem Weg höre ich plötzlich ein jämmerliches Winseln. Drei Piraten wollen kaltblütig einen der einheimischen Widerstandskämpfer exekutieren. Tatenlos zusehen? Nicht mit mir! Der erste Fiesling wird mit der Stoßstange meines Geländewagens vertraut gemacht, dann nichts wie aussteigen und mit der AK-47 für entspannte Ruhe am Strand sorgen. Okay, weiter im Plan ... nur noch schnell eine Runde Blumenpflücken, weil meine Heilspritzen auf Kräu-

terbasis knapp werden. Jetzt aber ... hey, ein Tapir raschelt durchs Unterholz! Flinte raus und hinterher, denn genau diese Tierhaut fehlt mir noch für das nächste Rucksack-Upgrade (mehr Inventarfelder!). Am Ende der Jagd zeigt mir die Karte einen feindlichen Stützpunkt ganz in der Nähe. Soll ich den vielleicht noch schnell befreien, damit meine Verbündeten dort einziehen können? Ob meine Freunde ein Stündchen mehr oder weniger schmoren, darauf kommt es doch nun auch nicht mehr an ...

Zum Glück gibt es in **Far Cry 3** keine Zeitlimits bei den Story-Missionen, Geiseln überleben also auch Heldenbummelei. Von A

nach B zu gelangen, ist in der offenen Spielwelt des Ego-Shooters **Far Cry 3** eine echte Herausforderung, da es ständig etwas jenseits der Haupthandlung zu tun, zu sammeln, zu erledigen gibt. Ein bisschen wie im Rollenspiel **The Elder Scrolls: Skyrim**, bei dem man tagelang herum abenteuernd und dabei die Hauptstory fast vergessen kann. Einzelne Häppchen von offener Welt und Storymissionen haben wir bei **Far Cry 3** bereits genossen, aber wie werden diese Komponenten abgemischt, wie spielt sich das Ding wirklich? Die Antwort erwartet uns beim Entwicklungsstudio Ubisoft Montreal, wo wir exklusiv die ersten Stunden am Stück antesten können.



Verkehrsstaubeseitigung auf der Rook-Insel: Mit einem **Granatwerfer** lichten wir die gegnerische Autokolonne.

⊕ Stärken

- + viel zu entdecken in offener Spielwelt
- + Hunderte von Nebenaufgaben
- + realistisches Verhalten von Gegnern und Wildtieren
- + hohe Flexibilität bei der Spielweise (Stealth, Frontalangriff, Fernkampf)
- + drei Talentbäume mit 56 freischaltbaren Skills
- + große Waffenauswahl
- + Vehikel steuern (zu Wasser, zu Lande und in der Luft)
- + Rohstoffe sammeln, Hilfsmittel basteln
- + bei aller Komplexität leichter Einstieg

⊖ Schwächen

- kein freies Speichern während Missionen
- manchmal Einsatzgebiet-Grenzen



Spannung zu Spielbeginn: Grant führt uns aus dem **Gefangenelager**, dabei lernen wir die Grundlagen der Schleichkunst.

durch das Lager zu robben, lernen dabei die Grundlagen der Stealth-Spielweise kennen, das Motto lautet: Immer schön versteckt bleiben. Nicht ins Sichtfeld der Wachen geraten, langsam bewegen, hinter Grünzeug verstecken, Steinchen zur Ablenkung werfen. Das ist spannend, unwillkürlich versuchen wir sogar, nicht mit den Steuerungstasten zu klappern. Doch dann haben wir es fast geschafft, wollen gerade erleichtert ausatmen, als ein peitschender Knall die Welt um uns zum Gefrieren bringt: Eine Kugel durchdringt Grants Hals, Blut spritzt, wir versuchen verzweifelt die Blutung zu stoppen. Doch der Bruder stirbt in unseren Armen.

Vaas lacht höhnisch, will uns als Nächstes töten. Aber er möchte dabei seinen Spaß

haben: »Du hast 30 Sekunden«, höhnt er, freut sich auf eine kleine Treibjagd am Abend. Hinter uns schlagen die Kugeln ein, wir rennen durch den Dschungel, immer dem gelben Questziel-Marker nach.

Die Fluchtsequenz endet auf einer Brücke, von der unser Held stürzt und scheinbar er-

Das mit Partymusik untermalte Urlaubsvideo zeigt schöne, junge und scheinbar glückliche Menschen; drei Brüder und ihre Freundinnen haben Spaß im Tropenparadies. Noch. Perspektivenwechsel: Wir sitzen gefesselt und geknebelt in einem Bambusrohr-Käfig inmitten eines Lagers. Auf das Smartphone, auf dem das heitere Video läuft, starrt ein Typ mit Irokesenschnitt und irrem Blick: Vaas Montenegro, selbsternannter Herrscher in diesem »Königreich« und Anführer einer bestens bewaffneten Piratenbande. Bevorzugte Geschäftsfelder: Drogen- und Menschenhandel. Vaas freut sich über seinen Fang, über wertvolle Geißeln wie unsere Spielfigur Jason Brody, der den Bambuskäfig mit seinem Bruder Grant teilt. Schlagartig wechselt Vaas' Gemütszustand von irritierend-freundlich zu aggressiv-jähzornig: »Soll ich dich auch in Stücke schneiden wie deinen Freund?«, herrscht er Grant

an. Die schauspielerische Leistung und die Qualität der Mimik sind fantastisch – Vaas macht uns richtig Angst. Als er abzieht, wittert Grant seine Fluchtchance, schließlich hat unser großer Bruder während seines Militärdiensts einiges gelernt. Er lockert die Fesseln, erregt die Aufmerksamkeit einer Wache und greift sich diese blitzartig durch die Gitterstäbe, tötet den Aufpasser mit bloßen Händen, findet den Käfigsschlüssel in einer Tasche. Wir sind frei.

Noch nicht einmal zehn Minuten ist die Spielsession mit **Far Cry 3** alt und schon sind unsere Nerven reichlich gekitzelt. Wir folgen Grants Anweisungen, um unbemerkt

Bummelhelden dürfen ungestraft Ablenkungen frönen

Überlebenstraining: Das Skill-System

In drei Kategorien mit jeweils 18 Skills wählen wir zwischen neuen Fähigkeiten und allerlei Boni, um unseren Helden noch stärker zu machen.

❖ Nicht alle Fertigkeiten sind von Beginn an zugänglich. Einige werden durch Level-Fortschritte freigeschaltet, für andere wiederum müssen wir uns durch die Erfüllung konkreter Aufgaben qualifizieren. Beispiel: Erst wenn wir einige Gegner durch einen Anschlag-Messerstich perforiert haben, wird die Ketten-Ausbauversion des Stealth-Takedown (Schleichangriffs) zugänglich. Damit pieksen wir dann unentdeckt mehrere Feinde hintereinander und kassieren zehnfache (!) Erfahrungspunkte.

❖ Für jeden gewählten Skill erhält unsere Spielfigur einen Teil einer Tätowierung eingeritzt, die das jeweilige Talentbaum-Wappentier repräsentiert.

Dennis Rogers macht uns mit dem »Weg des Kriegers« vertraut. Für jeden gelernten Skill bekommt unsere Spielfigur eine weitere **Tätowierung** eingeritzt.



Der Reiher: Fernkampf und Mobilität

Wir halten im menschlichen Mit- und vor allem Gegeneinander gerne höflich Distanz und schätzen Flexibilität in allen möglichen Lebenslagen. Damit liegen wir bei den speziellen Früchten dieses Talentbaums genau richtig. Einige Beispiele:

- Erhöhte Präzision beim Aus-der-Hüfte-Schießen mit Pistolen, SMGs und Schrotflinten.
- Granaten können nach dem Scharfmachen noch in der Hand gehalten werden, bevor man sie wirft. Allerdings sollten wir dabei nicht zu lange herumtrödeln ...
- Das Super-Mario-Talent: Wir können von oben auf einen Gegner springen und ihn damit sofort ausschalten. Dafür spendiert und das Spiel dann die fünffachen Erfahrungspunkte.
- Auch wenn der echte Reiher eher über Wasser unterwegs ist, dürfen wir auch länger in Flüssen und Meeren herumtauchen, bevor wir wieder nach Luft schnappen müssen.
- Während wir uns von einer Zipline abseilen, können wir weiterhin mit Einhandwaffen auf Gegner schießen. Das dürfte eher selten sinnvoll sein – im Dschungel gibt es keine Ziplines.

Der Hai: Sturmangriff und Heilung

Wir sind nicht schüchtern, sondern gehen gerne forsch auf andere Menschen zu. Auch wenn es sich dabei um bewaffnete Piraten handelt. Dieser Talentbaum bietet lebensverlängernde Maßnahmen für eine solch, auf Konfrontation ausgelegte Spielweise. Einige Beispiele:

- Heilungsspritzen geben uns vier (statt zwei) Lebenspunkteinheiten zurück.
- Unsere Lebenspunkte regenerieren sich doppelt so schnell.
- Darf's obendrein auch noch eine zusätzliche Lebenspunkte-Einheit mehr sein? Mit all diesen Gesundheits-Vorteilen ist unser Held bald ähnlich robust wie ein gepanzerter Büffel.
- Besser als Vollkasko: Das Talent »Ausweichmanöver« reduziert erlittenen Vehikelschaden um die Hälfte. Was uns freilich weniger nützt, wenn gerade keine Fahrzeuge zur Hand sind.
- Dank Feuerfestigkeit lassen wir so schnell nichts anbrennen und erleiden satte 50 Prozent weniger Flammenschaden – besonders gut, wenn Flammenwerfer-Guerilleros anrücken.

Die Spinne: Schleichen und sammeln

Keiner hat's gesehen: Wenn wir die gegnerische Übermacht möglichst unauffällig dezimieren wollen, bietet diese Abteilung genau die richtigen Fertigkeiten. Dazu kommen Boni für Rohstoffsammler, die sich auf die Tiere und Pflanzen der Inselwelt stürzen. Einige Beispiele:

- Dank des Dschungelläufer-Skills schleichen wir im Kriechgang schneller.
- Der Ninja-Schritt reduziert dagegen unsere Geh- und Renngeräusche erheblich.
- Wenn wir während des Rennens die »Strg«-Taste drücken, rutschen wir in den Gegner hinein und hauen ihn so von den Füßen. In Verbindung mit dem Ninja-Schleichsprint sehr wirksam.
- Wer gerne zum lautlosen Bogen greift, will die verbesserte Stabilität beim Anvisieren nicht missen wollen. Denn der explosivste Spezialpfeil nützt nichts, wenn wir daneben zielen.
- Der Hortikultur-Skill beschert doppelt so viele Pflanzenteile pro Pflückaktion.



trinkt. Doch er erwacht in einem Krankbett im Dorf Amanaki, einer der letzten sicheren Bastionen der Ureinwohner. Unser Retter Dennis Rogers hat Jason am Strand aufgelesen und wieder zusammengeflickt. Er erzählt, dass die von den Piratenbanden terrorisierten Eingeborenen in Jasons Flucht ein Hoffnungssignal sehen: Wer lebendig dem Lager von Vaas entkommt, der habe das Zeug zum Widerstandshelden. Für Jason ist das ein wenig viel, er will eigentlich nur seine noch lebenden Freunde finden. Aber gemeinsame Sache mit den Rakyat-Kriegern zu machen hat Vorteile, in deren Stützpunkten findet unser Held Unterschlupf und kann neue Waffen erwerben.

Dennis ist der nette Tutorial-Onkel vom Dienst, er führt uns in einigen kurzen Missionen bei der Hand, die grundlegende Spielelemente erklären. Aber bald sind wir auf uns alleine gestellt und entscheiden selbst, wie es weiter geht. Dass **Far Cry 3** kein Allerwelts-Shooter ist, wird spätestens bei der ersten Betätigung der Taste »M« klar, die einen (zoombaren) Ausschnitt der Spielweltkarte auf den Bildschirm bringt. Hier funkeln uns Dutzende von kleinen Icons verführerisch an, die auf verschiedene Ablenkungen aufmerksam machen. Während die Missionen von Jasons Story linear aufgebaut sind, ist die Eroberung der Insel als offene Sandbox-Spielwelt inszeniert. Wann wir welchen der 34 Außenposten befreien und damit Piratennester in Rakyat-Stützpunkte verwandeln, bleibt uns überlassen. Oder einen der 18 Funktürme erklimmen, um dort den Störsender zu zerstören, woraufhin ein weiterer Grauschleier vom jeweiligen Kartenabschnitt geliftet wird.

Die offene Spielwelt ist kein Selbstzweck; hier verdienen wir uns etwas dazu, um bessere Waffen und Munition für die Storymissionen zu erwerben. Das Erobern von Stützpunkten reduziert die Anzahl der rum-



Per Schnellreise-Funktion gelangt Jason schnell in Dörfer der Eingeborenen, der lokale Krämerladen hält neue Waffen parat.

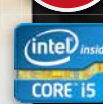
streunenden Piraten in einem Kartenabschnitt. Es locken Rohstoffe, Schatzkisten, Sehenswürdigkeiten und sogar Minispiele. Da bessern wir die Munitionskasse in Pokerpartien mit den Einheimischen auf oder spielen eine Runde Darts für harte Burschen, bei dem anstelle von Wurfpielen große Messer auf die Zielscheibe geschleudert werden. Die meisten Aktivitäten in der offenen Spielwelt bringen auch zusätzliche Erfahrungspunkte ein; füllt sich der entsprechende Balken, gibt's einen Skill-Punkt als Belohnung. In drei verschiedenen Talentbäumen erwerben wir damit Sonderfähigkeiten und Vergünstigungen, die unserer Spielweise entgegenkommen. Zum Beispiel auf Schleichvorteile spezialisieren, neue Takedowns lernen oder schneller Lebenspunkte regenerieren, um bei einer Frontalangriff-Vorgehensweise nicht so leicht aus den Pantoffeln zu kippen.

Cooler müsste man sein!

Nach unseren Eindrücken von den ersten, intensiven Spielstunden harmonisieren offene Welt und Storymissionen sehr gut miteinander; die Nebenaufgaben lassen ständig motivierende Belohnungskarotten vor unserer Nase baumeln und sind sowohl storytechnisch als auch spielmechanisch gut integriert. Unübersichtlich wird es trotz der vielen Seitensprünge nie, denn ein markantes Ausrufezeichen auf der Karte markiert, wo wir die Handlung fortsetzen können. In den ersten Stunden sollte man sich allerdings eher auf die Storymissionen konzentrieren, denn die bringen uns nicht nur die Steuerung bei, sondern vermitteln auch die besonderen Spielweisen, Strategien und Systeme der **Far Cry 3**-Inselwelt. So schickt uns Dennis in den Tante-Emma-Laden des Dorfs, der über eine erstaunlich gute Waffenauswahl verfügt – und zwar in zehn Kategorien, von der Pistole bis



Dr. Earnhardt schickt uns zur Pilzsuche in eine Höhle, damit er die vergiftete Daisy heilen kann.



GameStar
02/2012

TEST SIEGER

Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾



CT 05/2012

Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

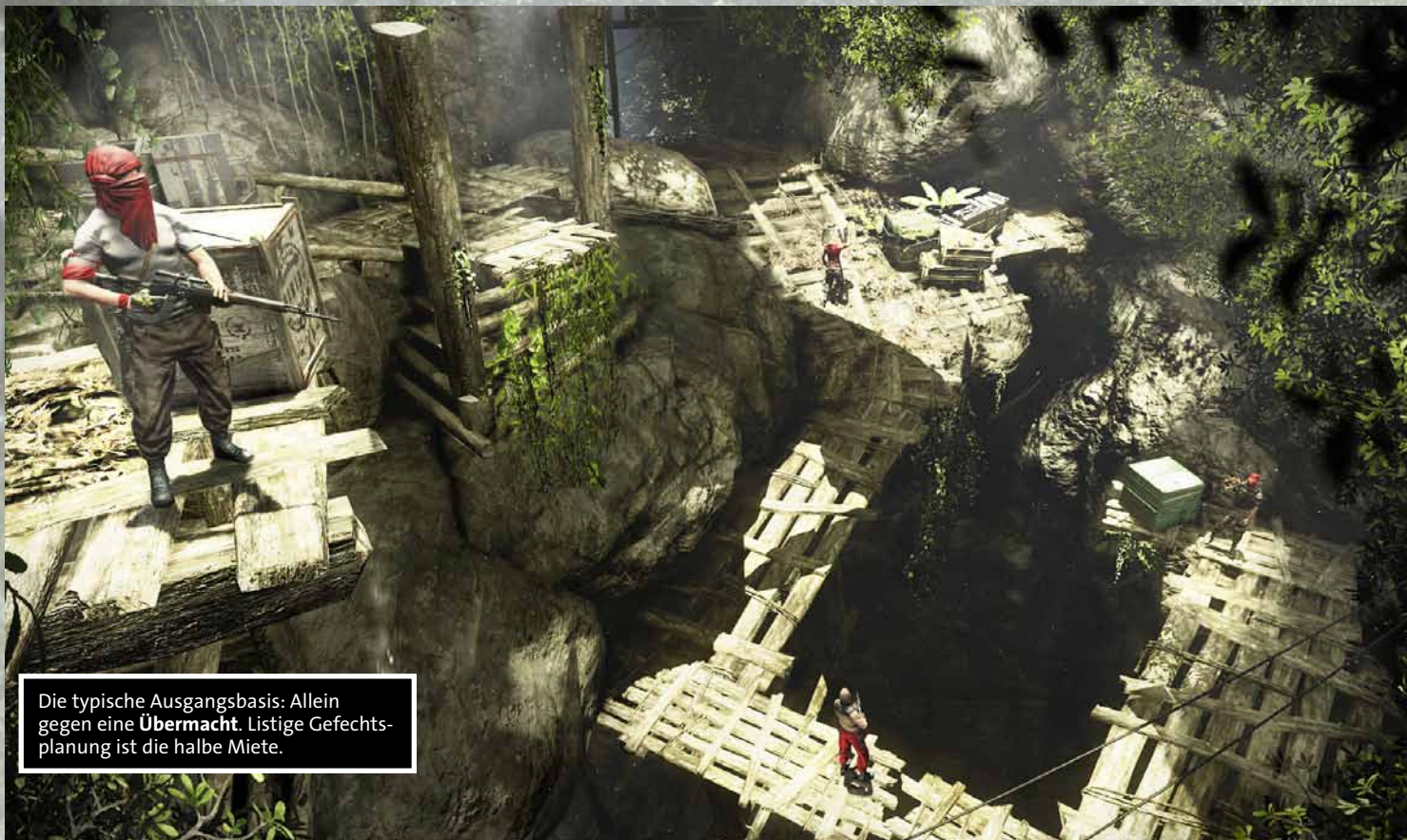
ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

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

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



Die typische Ausgangsbasis: Allein gegen eine **Übermacht**. Listige Gefechtsplanung ist die halbe Miete.

zum Granatwerfer. Mit besonders großen Augen mustern wir das Angebot in der Abteilung Specials: Hier gibt's den vielseitigen Bogen, der lautlos Gegner ausknipst und auch mit explosiven Spezialpfeilen gefüttert werden kann. Oder wie wär's mit einem dicken Flammenwerfer? Auch das Reparaturwerkzeug ist verlockend, damit können wir beschädigte Vehikel wieder fahrtüchtig machen. Schließlich haben wir uns schnell angewöhnt, auf uns zu brausenden Piratenjeeps im richtigen Moment eine Granate vor den Bug zu knallen. Wenn wir die Vehikel dann von dem üblen Geschmeiß befreit haben, um damit selbst den Dschungel umzupflügen, ist schon mal die eine oder andere Mechanikerstunde gefragt, um wieder ordentlich Drehmoment auf die Reifen zu

kriegen. Doch diese schönen Dinge kosten richtig Geld – das wir noch nicht haben. Es gibt aber auch (weniger exotische) Gratiswaffen, die durch Störsender-Beseitigung bei den Funktürmen zugänglich werden.

Als Nächstes beordert Dennis uns zum Pflanzen sammeln. Oh, und zwei Wildschweinhäute mögen wir bitte auch mitbringen. Das Grünzeug ist dank entsprechender Mini-Map-Icons rasch gefunden und ergibt sich wehrlos seinem Pflückschicksal. Bei der Wildsau-Begegnung gibt es dagegen gewisse Streitigkeiten darüber, wer über wem in der Nahrungspyra-

mide angeordnet ist. Das aggressive Viech wird durch ein paar Kugeln ruhig gestellt und kurzerhand mit dem Messer gehäutet ... kein Spiel für Veganer und die Fans dieses Lebensstils. So lernen wir das Handwerks-

system näher kennen, denn die Pflanzenteile werden in Heilspritzen verwandelt, während die Schweine- rei die lederne

Grundlage eines größeren Rucksacks mit mehr Inventarplätzen liefert.

Weiter mit der Story von **Far Cry 3**: Jason ist auf der Spur seiner Freundin Liza, die ebenfalls von Vaas' Bande verschleppt wurde.

Die Kamera ist ein mächtiges Planungstool



Jason greift zur mächtig zoomenden **Kamera**. Damit identifizierte Gegner werden durch Icons zusätzlich in der Spielwelt markiert.



Die simulierte **Tierwelt** kann den Kampfverlauf beeinflussen. Dieser Leopard hat offensichtlich noch nicht gefrühstückt.



Interview Producer Dan Hay von Ubisoft Montreal

»Es ist Far Cry - spielt, wie ihr wollt!«

GameStar: Im Vergleich zum Vorgänger Far Cry 2 haben wir den Eindruck, dass euch diesmal das Spielerlebnis wichtiger ist als möglichst großer Realismus.

Dan Hay: Das kommt darauf an, welchen Aspekt man betrachtet. Die Umgebung, die Charaktere oder das emotionale Erlebnis des Spielers sollen so glaubhaft und realistisch wie möglich sein. Aber wir versuchen auch, dafür zu sorgen, dass der Spieler die Hilfsmittel zur Verfügung hat, die er benötigt. Also stehen an bestimmten Positionen »ganz zufällig« Geländewagen oder Gleiter, es gibt die Schnellreise-Funktion, Waffen verschleissen nicht. Manchmal biegen wir damit vielleicht die Grenzen der Immersion, aber das ist okay. Denn wir wollen vor allem sicherstellen, dass der Spieler Spaß hat.

► **Wenn Wir einmal einen Außenposten befreit haben, versuchen die Gegner niemals, ihn zurückzuerobern?**

◀ Wir haben die Forumsdiskussionen zu Far Cry 2 gelesen. Wenn man jetzt einen Außenposten übernimmt, dann gehört er dauerhaft dir. Aber in dem umliegenden Gebiet gibt es dann immer noch Dinge zu erledigen und Gefahren wie die Wildtiere. Und man entdeckt ständig etwas Neues. Was mir zum Beispiel neulich passiert ist: Ich hatte einen Außenposten befreit, die Rakyat-Krieger siedelten sich an. Einer von

ihnen kletterte aus seinem Jeep und wurde prompt von einem anderen Auto überfahren – schon brach eine Schlacht zwischen den Zivilisten und den Rakyat aus.

► **Nach dem Ende der Story ist also nicht Schluss? Können wir die Inselwelt weiter erforschen, wenn wir es wollen?**

◀ Ja, uns ist es superwichtig, dass wir bei jeder Gelegenheit eine Tür öffnen, statt zu schließen. Deshalb wird der Spieler immer die Möglichkeit haben, in der offenen Spielwelt zurückzugehen, um nachträglich Gebiete zu erobern, Sammlungen zu vervollständigen und so weiter.

► **Und es hat keine Nachteile, wenn wir die Hauptstory mal links liegen lassen?**

◀ Es ist Far Cry - spielt, wie ihr wollt!

► **Würdest du etwaige DLC-Zusatzinhalte in den vorhandenen Regionen ansiedeln oder eher die Spielwelt um neue Inseln und Schauplätze erweitern?**

◀ Dafür muss man sich ansehen, wie wir die Welt konstruiert haben: Da gibt es erst mal die Einzelspieler-Insel. Hinzu kommt ein separates Eiland für den Koop-Modus, und dann haben wir noch die PvP-Region. Ich kann noch nichts zur Zukunft sagen, aber du kannst dir wohl vorstellen, in welche Richtung wir gehen wollen.

► **Danke für das Gespräch und die versteckte Ankündigung von Insel-DLCs.**

Angeblich steckt sie in einem Außenposten der Piraten, den wir wie zu Beginn gelernt fachmännisch umschleichen. Dabei haben wir die Wege der Wachen gut im Auge, werden aber von einem Rudel wilder Hunde am Dschungelrand überrascht. Oh, Mist! Clever wäre es nun, die bissigen Viecher ins Lager zu locken, um für Chaos unter den Gegnern zu sorgen. Reflexartig und aus der Schrecksekunde heraus spielen wir ihnen aber den AK 47-Blues »Ratata« und lösen damit prompt Alarm aus – cooler müsste man halt sein. Ist aber in diesem Fall nur halb so wild, bei dieser Mission haben Verbündete darauf gewartet, dass der erste Schuss fällt. Ge-

meinsam besiegen wir die Piraten, erobern das Lager – und erweitern damit unser Schnellreisenetz, denn zu jedem befreiten Stützpunkt können wir kurzerhand hin teleportieren. Pro Eroberung gibt es 500 Erfahrungspunkte (sogar 1.500, wenn uns die Übernahme unentdeckt gelingt). Und keine Angst vor ständigem Gegner-Nachschub wie damals bei **Far Cry 2**. Sobald wir einen Außenposten befreit haben, bleibt er im Besitz unserer Fraktion.

Zurück zu Liza. Oder auch nicht, denn die ist offensichtlich bereits vor unserer Ankunft mit unbekanntem Ziel aus dem Lager geflohen. Dafür hat Dennis nun den heißen Tipp, den mächtig zerstreuten Dr. Alec Earnhardt zu besuchen. In dessen Obhut ist Daisy gelandet, die Freundin von Grant. Sie liegt vergiftet im Krankenbett, Earnhardt sind die Pilze für das Gegenmittel ausgegangen. Statt auf Piraten- oder Wildtier-Jagd zu gehen, begeben wir uns auf die Pilzsuche. Die Heilkappen sprießen in einer Höhle, deren Eingang nur über den Wasserweg erreichbar ist. Hier gibt es keine Gegner und die Waffen bleiben stecken, dafür klettern wir herum, bis wir an den Ausdünstungen einer Pilzkolonie tief durchatmen. Die Nebenwirkungen sind psychedelisch glühende Farben und eine unheimliche Soundkulisse. Die Szene fühlt sich immer mehr an wie ein schlechter Traum: Als wir uns Earnhardts Villa nähern, rutscht das Gebäude immer wieder einige Meter zurück. Ein paar Visionen später kommen wir schließlich wieder zu Sinnen, sind in Wirklichkeit immer noch



PC Go 05/2012

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

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

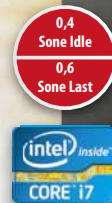
- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG



PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

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

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



Die nette Seite von Fiesling Vaas

Dass Stimme und Mimik des Oberbösewichts Vaas so überzeugend wirken, ist im wesentlichen Michael Mando zu verdanken. Wir begegneten dem Schauspieler in Ubisofts Aufnahmestudio in Montreal, wo derzeit die »Performance Capture«-Dreharbeiten für Far Cry 3 laufen. Die Darsteller tragen nicht nur Spezialanzüge mit Sensoren, um ihre Körperbewegungen digital aufzuzeichnen. Mit einer speziellen Helmkamera werden gleichzeitig die Gesichter gefilmt, um möglichst lebensechte Spielfiguren zu generieren.

Eigentlich hatten sich die Spielentwickler den Far-Cry-3-Bösewicht als großen, massigen Charakter vorgestellt. Auf Drängen seiner Agentin sprach der drahtige, überschaubare 1,75 Meter große Mando dennoch für die Rolle vor – und beeindruckte Ubisoft so stark, dass die Spielfigur der Statur des Schauspielers angepasst wurde. Für Mando, der bisher Auftritte in Theater-, Film- und TV-Produktionen (z.B. Lost Girl) hatte, ist es die erste Hauptrolle im Spielemetier. Über Vaas von Far Cry 3 sagt er: »Es macht Spaß, so einen explosiven Charakter zu spielen. Ich sehe ihn nicht einfach als Bösewicht, als Soziopath; unter der Oberfläche steckt eine unglaubliche Menge an Schmerz.«



Michael Mando spielt den irren Oberbösewicht Vaas; im wirklichen Leben ist der kanadische Schauspieler ein lockerer Typ mit Sinn für Humor.

Aus Mando wird **Vaas**: Mit verschiedenen Kameras und Sensoren werden Körperbewegungen und Gesichtsmimik gleichzeitig aufgezeichnet und auf die Spielfiguren übertragen.

Nach so viel Schleichen tut offenes Geballer richtig gut, gegen die anrückende Übermacht nutzen wir die erhöhte Position vom Deck eines Schiffswracks zu unserem Vorteil.

Während unserer fast vier Stunden dauernden Spielsession haben wir gerade mal zwei von 18 Landkarten abgeschnitten besucht und dabei bei Weitem nicht alles entdeckt und erle-

ches Zeitverbrenn-Potenzial dank der hohen Aufgabendichte und der attraktiven Anreize. Wer will nicht alle Waffen freischalten, seine Ausrüstung verbessern und möglichst viele der 54 Skills ausprobieren? Wenn wir mit der Handlung durch sind, können wir übrigens beliebig lange weiter machen und dank Schnellreise-System flott über die Karte springen, um unerledigte Nebenaufgaben nachzuholen. Man kommt generell gut rum: Vor jedem eroberten Außenposten

in der Höhle – und stehen vor unserem Missionsziel, dem Heilpilz. Luft anhalten, pflücken und die Höhle verlassen; draußen ist es inzwischen dunkel geworden, und das Wasser reflektiert das Mondlicht – romantisch.

Nach diesem Psychotrip geht es zurück auf den Boden der Tatsachen. Daisy ist dank der Pilzmedikamente auf dem Weg der Besserung; in einer herzerreißenden Szene überbringen wir ihr die Nachricht von Grants Tod. Aber eins nach dem anderen, bis auf weiteres bleibt Dennis unser Stichwortgeber für Missionen der Hauptstory. Als Nächstes erinnert er uns daran, dass wir die Fotokamera immer bei uns führen. Dank ihres starken Zooms ist sie ein mächtiges Planungstool. Aus sicherer Distanz nehmen wir Wachen ins Visier der Linse, um sie zu markieren; dadurch wird in der Spielwelt ein rotes Icon über ihren Köpfen angezeigt. Die Kamera registriert sogar Tiere und kennzeichnet Pflanzen- und Fleischfresser mit separaten Icons. Außerdem signalisieren rote Pünktchen auf der Minimap links unten, wo in der Nähe sich Feinde tummeln. Dazu kommen sehr gute Bildschirmanzeigen: Wird ein Feind stutzig, füllt sich ein »Habe ich da nicht was gesehen?«-Balken; oft reicht uns diese Warnung, um rechtzeitig hinter einer besseren Deckung zu verschwinden. Dank solcher Hilfsmittel und gelegentlicher Steinchenwürfe, um Wachen kurzzeitig in eine bestimmte Richtung zu locken, schleichen wir uns erfolgreich voran. Nähern wir uns einem nichts Böses ahnenden Gegner von hinten, genügt ein einziger Tastendruck für einen »Stealth Takedown«, also ein lautloses Feindausschalten mit gezücktem Messer. So dezimieren wir nach und nach die Belegschaft, erbeuten den Schlüssel zum Funkgerät – doch dessen Aktivierung alarmiert Piratenverstärkung.

digt. Rund 20 Spielstunden soll uns die Hauptstory laut Entwicklerangabe unterhalten, dazu

kommen die optionalen Aktivitäten in der offenen Spielwelt. Und die hat beträchtli-

Offene Welt und Story harmonisieren sehr gut

chmal so simpel. Forsehe Kurvenkratzversuche oder leichtsinnige Wendemanöver werden parkt ein klappriger PKW, das Autoradio spielt fröhliche Mucke – aber Vorsicht, die Fahrzeugsteuerung ist gar nicht

Jäger und Sammler: Das Handwerk

Die reichhaltige Flora und Fauna der tropischen Inselwelt ist nicht nur zum Bewundern da. Wir können Pflanzen pflücken und wilde Tiere erlegen, um diese zu häuten. Diese Hobbys sind ausgesprochen nützlich, denn im Handwerksmenü basteln wir mit den entsprechenden Rohstoffen allerlei sinnvolle Ausrüstungsgegenstände.

Spritzen: Durch das Mischen von Pflanzenteilen, die in vier Kategorien unterteilt sind (rot, gelb, grün, blau), erhalten wir das Far-Cry-Pendant zu Rollenspiel-Tränken. Am praktischsten sind die selbstgebastelten Heilmittel, außerdem gibt es noch die Kategorien Jagd, Kampf und Entdeckung. Zieht man sich die passende Spritze rein, kommt es zu kurzfristigen Sonderfähigkeiten. Zum Beispiel werden wir eine Minute lang von wilden Tieren in Ruhe gelassen oder können durch geschärfte Sinne Gegner riechen (in Form einer sichtbaren Duftspur).

Ausrüstung: Auch der größte Tierfreund greift angesichts der lockenden Ausrüstungs-upgrades entzückt zum Messer, um allen möglichen Verbeinern ans Leder zu gehen. Mit dem entsprechenden Material steigern wir nämlich die Kapazität von Brieftasche und Rucksack, um mehr Bares und Beute mit herumschleppen zu können. Für verschiedene Munitionstypen gibt es zudem separate Eigenbau-Täschchen – vom Kerosinkanister-Tragebeutel für Flammenwerfer-Fans bis zu tieferen Taschen für Granaten und Molotov-Cocktails.



Ressourcenbedarf und Jagdmissionen schicken uns auf die Pirsch.



MG an Bord: Der Hubschrauberpilot hat sich zu früh gefreut, vom Boot aus feuern wir zurück.

rasch bestraft. Auch sonst herrscht kein Mangel an Vehikeln, die verwaist herum stehen: Geländebikes, Jeeps, Motorboote und Gleitschirme sind bereits während der ersten paar Spielstunden zugänglich.

Es macht einfach höllischen Spaß, sich in dieser Spielwelt zu tummeln, nicht nur wegen der Schönheit der tropischen Landschaften. Das Verhalten von Menschen und Tieren wirkt echt und sandbox-gerecht: Raubtiere gehen nicht nur auf Rehe oder Ziegen los, sondern auch auf Menschen; Rakyat und Piraten liefern sich bei Begegnungen spontane Scharmützel. Egal ob sich ausbreitende Feuer, Tag- und Nacht-Zyklus oder Wettereffekte, **Far Cry 3** inszeniert eine einnehmende und glaubwürdige Prachtwelt – in der man dann aber doch an gewisse Grenzen stößt. So wurden wir bei einer Mission vor dem Verlassen des Einsatzgebiets gewarnt. Als wir weiter in die »falsche« Richtung marschierten, scheiterte der Einsatz. Während einer Mission ist man außerdem auf automatische Checkpoint-Saves angewiesen, nur zwischen den Einsätzen dürfen wir beliebig speichern. Frustrierende Ausmaße hat dies während unserer ersten Spielstunden aber nicht erreicht. Fühlt man sich doch einmal überfordert, lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern; drei

Stufen stehen zur Wahl. Wir freuen uns jetzt schon hart auf »hart«, dann kannst du vaas erleben, Vaas! Heinrich Lenhardt / **MT**



Weltoffener Story-Shooter

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Bemerkenswert, wie schnell die Handlung auf Touren kommt und Charaktere, Motivation und Spielwelt-Stimmung vermittelt, ohne langweilig zu werden. Einen hervorragenden Rhythmus darf ich auch der Einführung in die Fülle der Spielmechaniken attestieren. Stets unterhaltsam machen mich die ersten Missionen mit wichtigen Strategien vertraut. Die Simulation der Tropenwelt beschert immer wieder »Haste das gesehen?«-Momente. Die Kamera als Gegenmarkierungs-Hilfsmittel und die vielen herrenlosen Vehikel machen den Überlebenskampf komfortabel. Nach dem frust- und leerlauf-reichen Vorgänger geht es mit der Serie anscheinend wieder bergauf: Als meine Far Cry 3-Spielzeit abgelaufen war, mussten mich die Entwickler mit erheblichen Überredungskünsten von Maus und Tastatur trennen. Das wird der Shooter-Höhepunkt der Vorweihnachtszeit!

Potenzial: Ausgezeichnet



Jasons Flucht beim **Storyauftakt** scheint schnell zu enden. Wie lange diese Brücke das wohl aushält?



0,3
Sone Idle
0,5
Sone Last

Intel Inside
CORE i7

Noctua

Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-
oder ab 69,40 €/mtl.¹⁾



0,3
Sone Idle
0,3
Sone Last

Intel Inside
CORE i5

Noctua

CT 18/2012

Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

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

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

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12, 08/12	–	22. November 2012
	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	10/12	Gut	November 2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Treyarch	07/12	–	13. November 2012
UPDATE	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	05/12	–	17. Oktober 2012
	Command & Conquer: Generäle 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12	–	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	–	1. Quartal 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12	–	Februar 2013
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	–	2. Quartal 2013
	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11, 06/12	–	12. Oktober 2012
	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12, 06/12	Sehr gut	2012
	Dragon Age 3	Rollenspiel	BioWare	–	–	2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
UPDATE	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	04/12, 06/12, 08/12, 11/12	Ausgezeichnet	4. Dezember 2012
UPDATE	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	4. Quartal 2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	–	20. November 2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
	Jagged Alliance Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	03/12	Gut	2012
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	–	25. Oktober 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	1. Quartal 2013
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
UPDATE	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 11/12	Sehr gut	Februar 2013
NEU	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	2012
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	ZeniMax Online	7/12	–	2013
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12	–	2013
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	03/12	Sehr gut	20. September 2012
	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Blizzard	01/12, 06/12	Gut	25. September 2012
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013
	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	Firaxis	03/12	–	12. Oktober 2012

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

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

Preview

SimCity

Endlich eine Klassiker-Neuaufgabe, auf die man sich wirklich freuen kann. Wir tun das bereits.



Das kommt im Oktober

War of the Roses	Fatshark	02.10.2012
Anno 2070: Die Tiefsee	Related Designs	04.10.2012
NBA 2K13	Visual Concepts	05.10.2012
Chaos auf Deponia	Daedalic	09.10.2012
Worms Revolution	Team 17	10.10.2012
Dishonored	Arkane Studios	12.10.2012
Of Orcs and Men	Spiders	12.10.2012
XCOM: Enemy Unknown	Firaxis	12.10.2012
World Rally Championship 2012	Milestone	12.10.2012
HdRO: Die Reiter von Rohan	Turbine	15.10.2012
Jack Keane und das Auge des Schicksals	Deck 13	17.10.2012
Landwirtschafts-Simulator 2013	Giants Software	17.10.2012
Doom 3: BFG Edition	Id Software	19.10.2012
Blood Knights	Deck 13	19.10.2012
Medal of Honor: Warfighter	Danger Close	25.10.2012
Fußball Manager 13	Bright Future	25.10.2012
Lucius	Shiver Games	26.10.2012
Need for Speed: Most Wanted	Criterion	31.10.2012
Painkiller: Hell & Damnation	The Farm 51	31.10.2012
Natural Selection 2	Unknown Worlds	Oktober
King's Bounty: Warriors of the North	Katauri	Oktober
Test Drive: Ferrari Racing Legends	Slightly Mad	Oktober
Lego Der Herr der Ringe	Traveller's Tales	Oktober
Double Fine Adventure	Double Fine	Oktober

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Assassin's Creed 3	↑	3
2	Grand Theft Auto 5	—	2
3	Dishonored: Die Maske des Zorns	↑	6
4	Battlefield 4	—	4
5	Borderlands 2	↑	20
6	Anno 2070: Die Tiefsee	↑	24
7	XCOM: Enemy Unknown	↑	8
8	Call of Duty: Black Ops 2	↑	18
9	Crysis 3	↑	13
10	Dragon Age 3	↓	9
11	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	14
12	Bioshock Infinite	↓	10
13	Far Cry 3	↑	16
14	Total War: Rome 2	↓	5
15	Half-Life 3	↑	19
16	Torchlight 2	↑	21
17	Hitman: Absolution	↑	—
18	SimCity	↑	—
19	Aliens: Colonial Marines	↓	15
20	World of Warcraft: Mists of Pandaria	↓	23
21	Company of Heroes 2	↓	17
22	The Elder Scrolls Online	↑	25
23	Baldur's Gate 2: Enhanced Edition	↑	—
24	Tomb Raider	↓	22
25	Watch Dogs	↓	11

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/12

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.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER



ELITE-KÄMPFER AUF DER GAMESCOM



Schwer bewaffnet statt kurz geschürzt: Am Medal of Honor-Stand patrouillierten die Sondereinsatzkräfte von Electronic Arts - natürlich originalgetreu ausgerüstet.

Tausende haben mitgemacht beim großen Medal of Honor: Warfighter-Gewinnspiel - doch nur drei Shooter-Fans samt Begleitung kamen in den Genuss, zur Gamescom eingeladen zu werden. Wir haben die glücklichen Gewinner auf der Messe begleitet!

Ob im Gefecht oder auf der Gamescom - wer im Vorfeld die Lage richtig einschätzt und vernünftig plant, hat's anschließend erheblich leichter. Diese angenehme Erfahrung durften auf der diesjährigen Games-Messe in Köln die erfahrenen Shooter-Spieler Edith Wilding (25), Manuel Huf (20) und Philip Warschun (27) machen. Die drei hatten nämlich erfolgreich an dem Medal of Honor: Warfighter-Gewinnspiel von Electronic Arts und Gamestar bzw. Gamepro teilgenommen und sich so den Kampf durch die Besuchermassen und stundenlanges Anstehen auf der Gamescom gespart - zumindest am schwer belagerten Messestand von Electronic Arts.

Any Fight Anywhere

Minutiös geplant war auch das Medal of Honor: Warfighter-Gewinnspiel selbst: In der August-Ausgabe von GameStar und

GamePro befand sich ein Poster mit den Einsatz- und Herkunftsorten der zwölf Spezialeinheiten im Spiel. Von den britischen SAS über die amerikanischen SEALs bis zur deutschen KSK reicht die beeindruckende Palette der Eliteeinheiten, die im Mehrspieler-Modus zum Einsatz kommen und dank individueller Ausstattung und Fähigkeiten für viel Abwechslung im Online-Kampf sorgen. Die drei mit einem Fadenkreuz markierten Einsatzorte auf den Philippinen, in Somalia und Köln konnten die Leser via Smartphone-App oder Medal of Honor-Microsite besuchen, wo sie drei atmosphärische und actionreiche Videos erwarteten. Dann war ein gutes Auge und etwas Kombinationsgabe gefragt: In den Filmsequenzen versteckten sich drei Wörter, die - richtig zusammengesetzt - das Motto „Any Fight Anywhere“ ergaben und zur Teilnahme am Gewinnspiel online eingegeben werden mussten.

Spaß in der Schlange: Trotz satter Wartezeiten bis zum wuchtigen Multiplayer-Gefecht ließen sich Medal of Honor-Fans die gute Laune nicht verderben.



In drei Videos mussten die Lösungswörter gefunden werden: Any Fight Anywhere.

Die Resonanz auf das Medal of Honor: Warfighter-Gewinnspiel war gewaltig - und das nicht zuletzt wegen der genialen, zum Teil unbezahlbaren Preise: Die drei glücklichen Gewinner wurden zur Fahrt nach Köln und einer Übernachtung eingeladen, bekamen je zwei Tickets für die Gamescom, 'Fast Passes' für Medal of Honor: Warfighter und die anderen Spiele am weitläufigen Electronic Arts-Stand in Halle 6 des Kölner Messegeländes und oben drauf noch ein schickes T-Shirt. Und so kamen die drei Gewinner samt Begleitung dann auch gleichermaßen gespannt und gut gelaunt auf die Messe: Edith Wilding und ihr Mann Daniel (28) - der sie „zum Mitmachen genötigt“ hatte - waren aus dem Saarland nach Köln gereist, Manuel Huf und sein Freund Marius Bühler (20) kamen aus Freiburg und Philip Warschun mit seinem Bruder Christian (26) aus Hamburg. „Wir wollten sowieso auf die Messe, natürlich wegen Medal of Honor, aber auch wegen anderer EA-Titel wie Crysis“, freute sich Ediths Mann Daniel über den stressfreien Gamescom-Besuch, Philip Warschun war wegen der gesamten Veranstaltung angereist: „Ich war früher mit meinen Freunden in Leipzig auf der Messe und bin jetzt gespannt auf Köln - neben Medal of Honor interessiert mich hier alles, was man mit ein paar Kumpels in geselliger Runde spielen kann.“ Gemeinsames Zocken stand auch beim dritten Gewinner Manuel hoch im Kurs: „Die Solo-Kampagnen von Shootern sind ja meist in vier Stunden durchgespielt. Ich freue mich vor allem auf den umfangreichen Multiplayer-Part in Medal of Honor.“

Action statt Anstehen

Den Mehrspieler-Modus durften die sechs Electronic Arts-VIPs dann auch gleich auf der Messe anspielen - dank Fast Pass ohne allzu lange Wartezeit, mit der sich die vielen anderen Gamescom-Besucher am umlagerten Medal of Honor: Warfighter-Stand arrangieren mussten. Der taktisch tiefe und realistische Kampf in einem eindringlichen Szenario in Somalia, inklusive Fire-Buddy-Feature

(wodurch das gemeinsame Vorgehen mit einem Schlachtfeld-Partner belohnt wird), machte bei den Besuchern allerdings die lange Wartezeit rasch vergessen und hinterließ auch bei den Gewinnern einen bleibenden Eindruck: „Genial, das war besser als erwartet. Taktisch anspruchsvolle Shooter sind eigentlich nicht mein Fall, aber das hier hat schon sehr viel Spaß gemacht“, begeisterte sich Edith, und auch Christian hatte die Multiplayer-Runde „viel Spaß gemacht, der Kauf ist auf jeden Fall eine Überlegung wert.“ Sein Bruder Philip wird sich das Spiel auf jeden Fall holen, „wenn ich genug Kollegen finde, die mitspielen. Ich bin wirklich positiv überrascht.“ Allein bei Manuel trifft Medal of Honor: Warfighter noch nicht ganz den Nerv: „Es ist ein feines Spiel, aber Battlefield passt mir besser“, sagte der Freiburger. Auch gut, Manuel. Dann wäre doch die Limited Edition von Medal of Honor: Warfighter (das übrigens am 25.10.2012 erscheint) genau das richtige für Dich. Schließlich bekommst Du mit ihr den Zugang zur geschlossenen Battlefield 4-Beta ...



Sechs glückliche Gamescom-Gewinner: Edith Wilding und dahinter Philip Warschun und sein Bruder Christian, Manuel Huf mit Kumpel Marius Bühler und ganz rechts Ediths Mann Daniel.

SimCity

Stadt, Land, Fluss: SimCity bietet eine schier unglaubliche Detailfülle, lässt Ihnen aber bei der Stadtentwicklung mehr Freiräume als je zuvor.

Von Roland Austinat

Angespielt

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (The Sims, Spore)**
Termin: **Februar 2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7919

Ran an die Maus! Unser Wunsch nach der letzten Audienz beim **Sim City**-Entwickler Maxis in Kalifornien wurde erhört – wir durften einen Tag lang selbst zum Bürgermeister der Aufbausimulation **SimCity** werden. Wir lassen das Tutorial links liegen, schließlich wissen wir von unserem Besuch im Januar und von der Gamescom-Demo, wie das faszinierende Aufbauspiel funktioniert. Entsprechend selbstbewusst und eigenständig gehen wir ans Werk. Vielleicht etwas zu eigenständig: Bei dem Versuch, eine elegant geschwungene Straße an einen noch unbesiedelten Teil der Stadt anzufüßeln, verknüpfen wir sie unfreiwillig mit einer Autobahn, die uns mit dem Rest der Welt verbindet. »Das habe ich noch nicht gesehen«, lacht Producer Jason Haber und macht sich eifrige Notizen – übrigens auch, als wir auf einen Sim namens Dieter klicken und Jason verraten, dass das eine beliebte amerikanische Falschschreibung des deutschen Namens Dieter ist. Auf der Autobahn kommt es derweil zu aberwitzigen Szenen. Da in **SimCity** jedes Gebäude, jeder Einwohner und auch jedes Auto seine eigene künstliche Intelligenz mit-

bringt, probieren manche Fahrzeuge, mit kunstvollen Rangiermanövern von der Autobahn auf die versehentlich angedockte Seitenstraße zu wechseln. Ohne eine entsprechend geschwungene Abfahrt gar nicht so einfach. Einigen gelingt es, andere stecken irgendwann in unserer Bauruine fest und lösen einen herrlichen Rückstau aus. Mit ein paar gekonnten Bulldozer-Klicks räumt Jason Haber den Weg frei und gibt uns grinsend Tastatur und Maus zurück. Dennoch lobt er unsere Experimentierfreude: »Ich bin selbst ein großer Fan von Städten, die cool und organisch aussehen – die müssen nicht perfekt organisiert sein.«

Nach unserem etwas missglückten Ausflug in den Straßenbau versuchen wir uns an ein paar Herausforderungen: kleine Aufgaben, für deren erfolgreiche Erledigung wir beispielsweise mit einer Finanzspritze belohnt werden. Die sind kein Muss, wer sich lieber ganz darauf konzentrieren möchte, seine eigene Metropole aufzubauen, lässt sie einfach links liegen. Wir wagen uns jedoch an drei Aufgaben: Es gilt, 2.500 Bürger anzusiedeln, 3.080 Tonnen Abfall pro Tag abzuholen und genug Feuerwehrgen im Ein-

Straßenbahnen transportieren mehr Passagiere als Busse und entlasten so die Straßen.

➤ Stärken

- + extrem detailreiche Spielwelt
- + die Sims sagen, was sie bewegt
- + variable Spielgeschwindigkeit
- + nicht nur Städte auf dem flachen Land
- + Infrastruktur beeinflusst Gebäudefunktionen
- + Mehrspielermodus mit globalen Herausforderungen ...

⊖ Schwächen

- ... die eine ständige Internetverbindung erzwingen
- Steuerung hakt leicht beim Scrollen durch die Stadt
- Langzeit-/Mehrspielerspielspaß noch nicht seriös einschätzbar





Die Förderbänder dieses **Bergwerks** zeigen dessen Status an: Ruhen sie, kommen die LKWs mit dem Abtransport der Kohle nicht hinterher.



Auch in einem **Windpark** der höchsten Ausbaustufe fährt ab und zu ein Ingenieur von Rotor zu Rotor, um dort nach dem Rechten zu sehen.

satz zu haben, dass brennende Gebäude nicht irreparabel niederbrennen. Die ersten beiden erledigen sich fast von selbst: Wir markieren Wohn-, Dienstleistungs- und Industriebezirke, die dann von Sims und ihren Gebäuden in Beschlag genommen werden, und errichten eine Mülldeponie, deren Wagen aus-schwärmen, um die Stadt zu reinigen. Damit ein Zimmerbrand nicht zu verkohlten Grundstücken führt, platzieren wir zu-nächst ein paar zusätzliche Garagen neben die zuvor errichtete Hauptfeuerwache. In jeder findet ein zusätzlicher Löschwagen Platz. Allerdings erhöht das unsere laufen-den Kosten, pro Extrafahrzeug fallen zu-

künftig 225 Euro, pardon, Simoleons an, die schon aus **Die Sims** bekannte Fantasiewäh-rung. Eine laute Feuersirene auf dem Dach der Wache für schnellere Fahrten zu den Brandstellen, dafür müssen wir regelmäßig 75 Simoleons be-rappen. Schon bald sausen die Löschzüge mit heulenden Sirenen an ihre Einsatzorte und bringen die Flammen unter Kontrolle – und wir sind wenig später um 5.000 Simoleons reicher. So ein bisschen vergebens war die Aktion allerdings schon, denn gegen den Meteori-tenschwarm, der unseren Traum von blü-henden Landschaften zerplatzen lässt, hilft

keine Feuerwehr der (Sims-) Welt. Zumin-dest nicht direkt. Doch wir haben einen Trumpf im Ärmel: den Gameplay Producer Tyler Thompson, der uns nun dabei hilft, die Schäden der Katastrophe zu beheben und die Stadt wieder aufzubauen.

Die Meteoriten haben eine Schneise der Vernichtung durch unsere Stadt geschla-gen. Zeit, sich um die dringlichsten Gefah-ren zu kümmern: »Ihr solltet so schnell wie möglich zerstörte Gebäude einreißen und brennende löschen, damit sich das Feuer nicht ganze Stadtteile einverleibt«, erklärt Tyler Thompson. Da inzwischen die Nacht über unsere verwüstete **SimCity**-Idylle her-eingebrochen ist, sehen wir die lodernden Brände sehr gut, doch die demolierten Bau-ten sind im Dunkeln nur schwer auszumachen. Thompson wechselt in die mehr-schichtige Infoansicht, in der die von uns gewählten Elemente wie Wasser- und Stromversorgung grafisch angezeigt wer-den (siehe Seite 36). Zerstörte, nicht mehr mit dem Stromnetz verbundene Häuser sind schwarz dargestellt – wir reißen sie mit einem beherzten Bulldozer-Klick nieder. Wählen wir dagegen eine Darstellung der Bodenverschmutzung, sehen wir große, kreisförmige Bereiche: die Einschlagsstellen der Meteoriten. Das Erdreich regeneriert sich mit der Zeit von alleine, jedoch sollten wir vermeiden, dort beispielsweise einen Wasserturm zu platzieren. Ansonsten wür-de er verschmutztes Wasser fördern und verteilen, was zu einer Massenerkrankung unserer Bevölkerung, weniger gesunden Ar-beitern und damit verminderten Steuerein-nahmen führen würde. Auf ähnliche Weise

In SimCity ist alles eine Frage der richtigen Ansicht

können wir beispielsweise auch unliebsame Effekte wie Luftverschmutzung und Radio-aktivität anzeigen, die sich zu allem Un-glück mit der Windrichtung drehen. Also besser das Kohlekraftwerk weit weg am Stadtrand bauen. Können eigentlich auch

Kurvige Kunstwerke

Dass die Glasbox-Engine endlich beliebig gekrümmte Straßen ermöglicht, sollte inzwischen bekannt sein. Was damit alles möglich ist, zeigen diese beiden von Maxis entworfenen Wohnviertel. Entscheiden Sie selbst, was Ihnen besser gefällt: Star Wars oder Rockstar?



Gerade Straßen und folglich eng bebaute Viertel halten die Stadt so schön kompakt wie einen mit Hightech vollgestopften Droiden.



Gewundene Straßen sehen lebendig und rockig aus, verschwenden aber auch Platz, weil zwischen den Bauten häufig Lücken klaffen.

CALL OF DUTY[®]

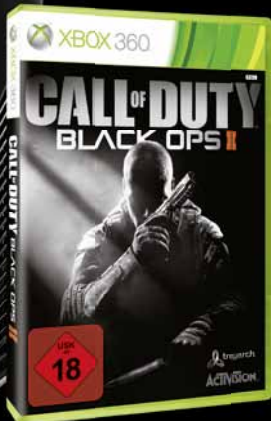
BLACK OPS II



NUKETOWN2025

JETZT VORBESTELLEN
UND DIE BONUS-MAP
NUKETOWN 2025 ERHALTEN

13 · 11 · 12



XBOX
LIVE

treyarch

ACTIVISION[®]
activision.com

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer II sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

XBOX 360.

Jump in.



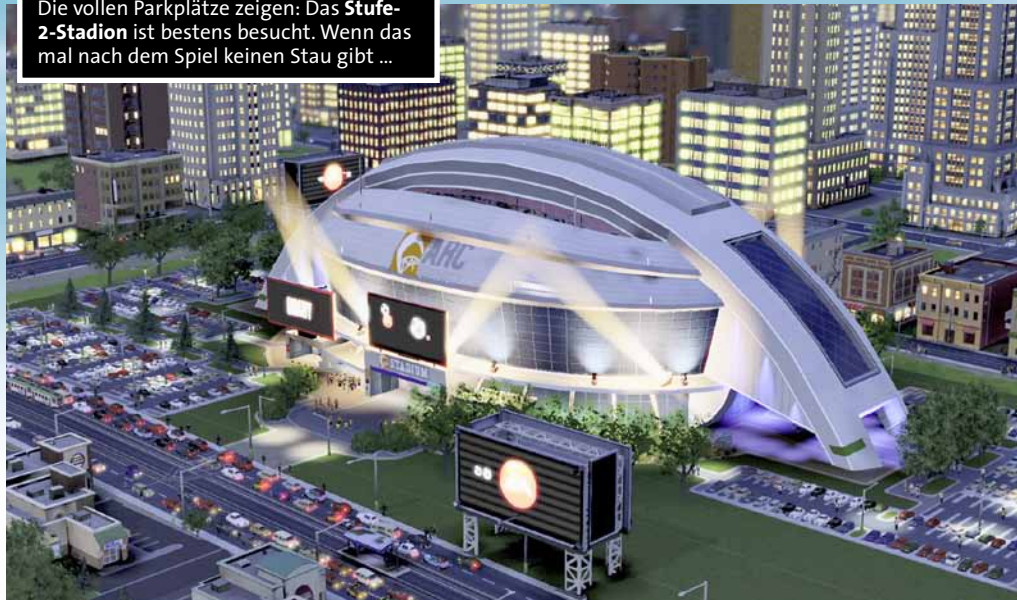
Ocean's Six: Dan Moskowitz, Ocean Quigley, Kip Katsarelis (hinten, v. links n. rechts), Tyler Thompson, Guillaume Piere und Jason Haber.

Kraftwerke von den Meteoriten getroffen werden? »Bislang noch nicht«, sagt Tyler Thompson. »Das wäre vielleicht etwas zu viel, wenn eure Feuerwache keinen Strom bekommt und dadurch die Stadt in Flammen steht.« Mag sein, aber wenn hauptsächlich Wohnhäuser, Geschäfte und Fabriken brennen, könnte der Wiederaufbau vielleicht eine Spur zu einfach sein.

In der Zwischenzeit hat sich der Creative Director Ocean Quigley zu uns gesellt. Weil er unter anderem Experte für Waren- und Güterkreisläufe ist, haben wir prompt eine Frage an ihn. Wäre es nicht cool, wenn abgestürzte Meteoriten wertvolle Rohstoffe wie Eisenerz enthielten? »Ja, darüber haben wir nachgedacht, aber noch keine Entscheidung getroffen.« Wir müsstendafür eine Entscheidung treffen, und zwar, wo wir einen von einem Meteoriten ramponierten Wasserturm neu aufbauen wollen. Denn wir können sowohl per Mausklick auf den anderen, unbeschädigt gebliebenen Turm, durch das Heranzoomen auf dessen Füllstand oder mit einem Blick auf die Datendarstellung sehen, dass unsere Sims nicht genug Wasser bekommen. Dank unseres frisch erworbenen Wissens wechseln wir behände zur Bodenverschmutzungsanzeige und setzen den Turm in einer unverseuchten Ecke des Ortes ab, die außerdem mit dunklem Blau unterlegt ist: Hier gibt es mehr Grundwasser als etwa in hellblau oder ganz weiß markierten Gebieten. Weil wir im späteren Spielverlauf auch Öl fördern und zu Raffinerien transportieren können, wollen wir von Ocean Quigley wissen, wie tiefreichend die Warenkreisläufe von **SimCity** sind: Müssen wir dann Benzin zu Tankstellen transportieren, damit unsere Sims nicht mit ihren Autos auf der Straßen liegenbleiben? »Nein«, sagt Quigley, »aber Ölkraftwerke und Industriezweige wie Kunststofffabriken benötigen die Produkte eurer Raffinerien. Und ihr bekommt dafür mehr Geld als für unbearbeitetes Rohöl.«

Die großzügigen Wiederaufbaumaßnahmen nach der Katastrophe haben uns in die

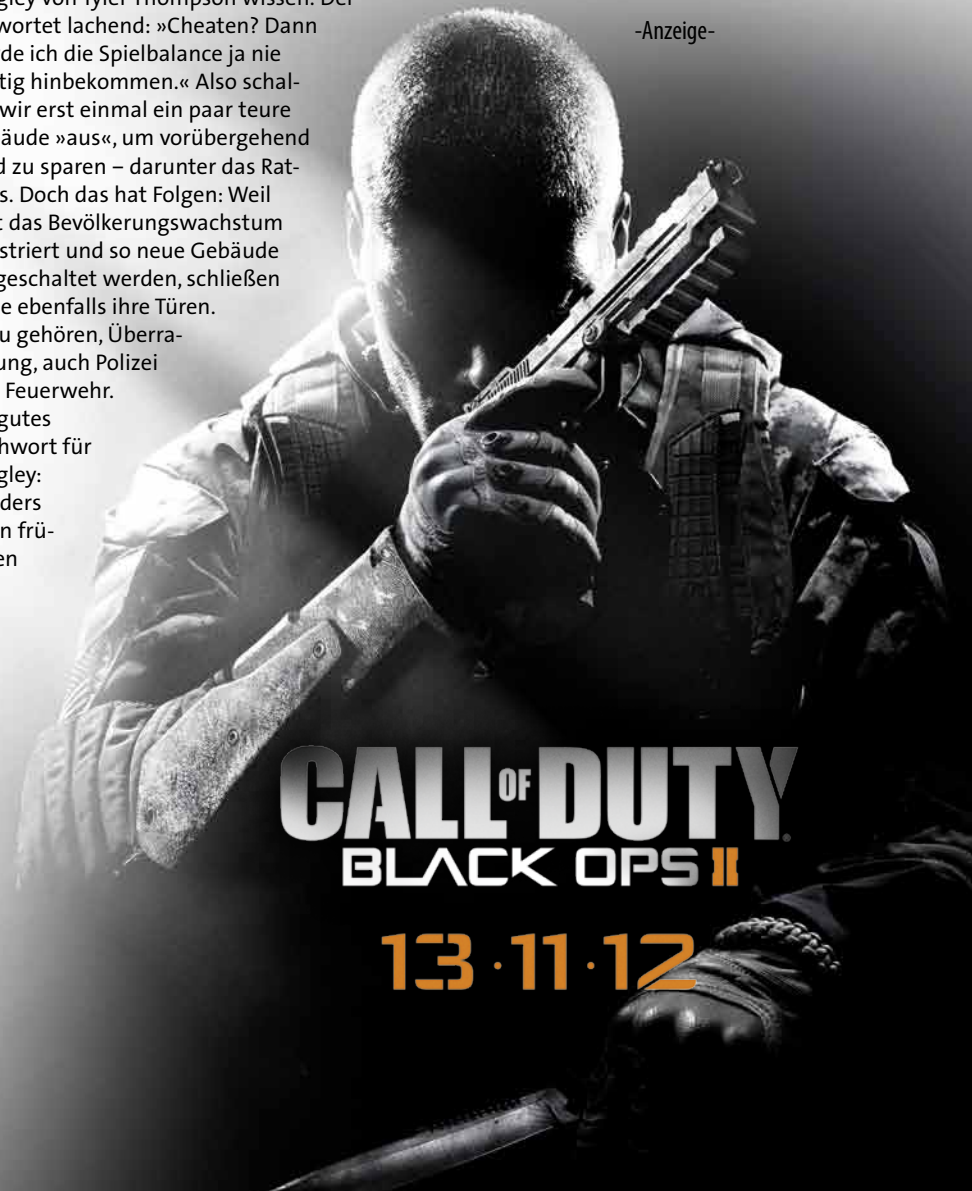
Die vollen Parkplätze zeigen: Das **Stufe-2-Stadion** ist bestens besucht. Wenn das mal nach dem Spiel keinen Stau gibt ...



roten Zahlen gerissen, wir haben fast so viel Schulden wie die EU – kein guter Zustand. Zumal auch die laufenden Kosten durch Feuerwehr & Co. weiterhin gedeckt werden müssen. »Du weißt hoffentlich noch, wie du dir Geld ercheaten kannst?«, will Ocean Quigley von Tyler Thompson wissen. Der antwortet lachend: »Cheaten? Dann würde ich die Spielbalance ja nie richtig hinkommen.« Also schalten wir erst einmal ein paar teure Gebäude »aus«, um vorübergehend Geld zu sparen – darunter das Rathaus. Doch das hat Folgen: Weil dort das Bevölkerungswachstum registriert und so neue Gebäude freigeschaltet werden, schließen diese ebenfalls ihre Türen. Dazu gehören, Überraschung, auch Polizei und Feuerwehr. Ein gutes Stichwort für Quigley: »Anders als in früheren

SimCity-Teilen besitzen Gebäude jetzt keinen simplen Wirkungskreis mehr. Ihr könnt die Wirksamkeit eurer Feuerwache erhöhen, indem ihr ihre Gebäude an einer breiten Schnellstraße errichtet. Auf der kommen

-Anzeige-



© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, CALL OF DUTY BLACK OPS und die stilisierte römische Ziffer II sind Markenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.



Auf **breiten Alleen** kommen nicht nur PKWs, sondern auch Löschzüge, Krankenwagen und Polizeiautos schneller ans Ziel.



Fahrzeuge schneller voran als auf einer kleinen Nebenstraße, weil die Ampeln öfter auf grün geschaltet sind.« Hinter den Kulissen senden Gebäude über die Verkehrswege auch Anfragen und Meldungen wie »Brauche mehr Arbeiter«, »Meine Rohstofflager sind voll« oder »Hilfe, ich brenne!« aus, die dann Straßen und Schienen entlangflitzen, bis sie auf passende Empfänger treffen.

»Als sich mein dreijähriger Sohn neulich Toy Story 2 ansah, holte ich meine Frau und sagte: Das sieht ja aus wie **SimCity!**« (Jason Haber)

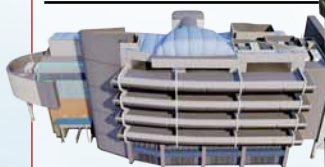
Vom Flachland geht es jetzt in eine sehr hübsche Küstenregion. Wellen schlagen sanft ans Ufer, von dem sich in unregelmäßigen Abständen Felswände emporschwin-

gen und Berge sowie kleine Buchten formen. Da kommt fast schon Urlaubsfeeling auf, und prompt legt Ocean Quigley eine kurvige Küstenstraße an, die sich eine Anhöhe hinaufschlängelt. »Unsere Straßen verhalten sich wie die in der Wirklichkeit und machen nicht jede beliebige Steigung oder

wildeste Kurven mit«, erklärt der Designer. Gleichzeitig mischt sich **SimCity** nicht in den Straßenbau ein, indem es etwa eine zusätzliche Kurve hinzufügen würde, um den Straßenverlauf zu glätten. »Das würde einem den Spaß verderben«, sagt Quigley. Stattdessen fügt die Glassbox-Engine behutsam Stützwände an, wenn wir uns zu nah am Abgrund befinden, und setzt wie von Zauberhand Brückenpfeiler oder Tunnelneinfahrten, wenn wir einen zu steilen Abgrund oder einen zu hohen Berg planieren wollen. »In Sim City 4 ließ sich die Umgebung fast nach Herzenslust heben und senken, während das in Sim City 2000 nur eingeschränkt möglich war«, erinnert sich Ocean Quigley. »In SimCity wollen wir einen guten Mittelweg finden: Ihr sollt eure Traumstädte bauen können, aber so, dass ihr dabei die Umgebung nicht einfach dem Erdboden gleich macht.« Ein Beispiel aus der Realität sind die Cinque Terre an der italienischen Riviera: fünf malerische Städt-

Stadt-Sets

England



Bus-Station



Big Ben



Doppel-Decker-Bus

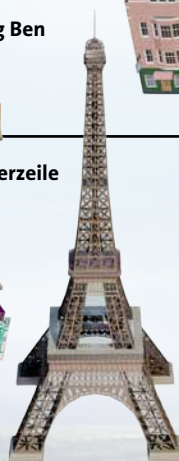
Häuserzeile



Frankreich



Häuserzeile

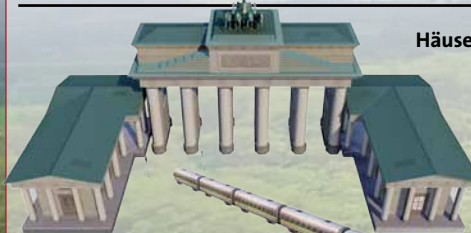


Polizeiauto



Eifelturm

Deutschland



Brandenburger Tor

Häuserzeile



Hochgeschwindigkeitszug



Die **Feuerwehr** bekämpft einen Brand. Wenn wir die Feuerwache aufrüsten, kann sie mehr Wagen ausschicken.



Sim City 21: Wenn den Bürgern etwas nicht passt, gibt's eine **Demo** vor dem Rathaus.

chen, die mit einer Zugstrecke verbunden sind und so gut wie keine anderen Verkehrs- anbindung besitzen – deren Charme gerade deswegen jedoch so groß ist, dass die Region zum Nationalpark gemacht und zum Weltkulturerbe erklärt wurde. Das soll sich im neuen **SimCity** nachbauen lassen. Wo wir gerade von Zügen sprachen: Nun entführen uns der Lead Gameplay Designer Dan Mosko- witz und der Gameplay Scripter (diese Titel!) Guillaume Pierre in die Tiefen des öffentlichen Nahverkehrs. »Wenn einen Sim mehr als 400 Meter von seinem Ziel trennen, steigt er ins Auto oder in ein öffentliches Verkehrsmittel«, sagt Pierre. Dazu gehören Shuttle-, Schul- und Linienbusse (20 beziehungsweise 60 Passagiere), Straßenbahnen (100 Passagiere) und Regionalzüge (500 Passagiere). U-Bahnen?

Die US-Realität ist den Entwicklern zu absurd

Dan und Guillaume drucksen erst herum, verneinen dann aber klar. »Wir konzentrieren uns auf oberirdische Verkehrsmittel«, gesteht Dan. »Es gibt übrigens auch Schulbusse, die Kinder von Wohngebieten in die nächste Schule fahren.« Wir schaffen solche Linien, indem wir Depots und Haltestellen errichten: Die Verkehrsmittel sondieren dann automatisch die Lage und sammeln die Sims ein, die zur Arbeit, nach Hause oder zum Einkaufen wollen.

Ein Klick etwa auf einen Bus zeigt uns die durchschnittliche Wartezeit, die derzeit beförderten Passagiere und die bereits abgesetzten Personen an – und wie viele noch auf den nächsten Bus warten. So können wir etwaige Engpässe rasch erkennen und beheben. Manche Passagiere steigen sogar von einem Vehikel ins nächste um, um etwa

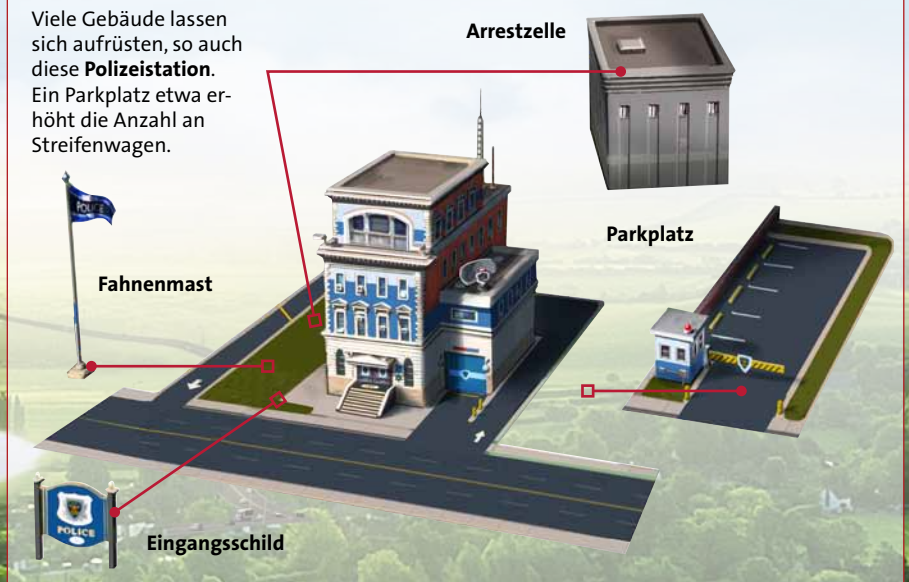
in eine nur per Straßenbahn erreichbare Wohngegend zu gelangen. Okay, aber wie kommt Guillaume Pierre eigentlich auf die Laufweite von 400 Metern? »Wir haben weltweite Fußgängerstatistiken gewälzt und herausgefunden, dass in Europa die Schmerzgrenze bei 380 Metern liegt – das haben wir auf 400 Meter aufgerundet«, antwortet Pierre. Ein amerikanisches Studio setzt auf europäische Daten? Interessant, und gleichzeitig verständlich, schaut man dem Treiben auf dem Parkplatz vor einem US-Supermarkt zu: Hier drehen die Kunden sogar minutenlang ihre Runden um die erste Parkplatzreihe nahe der Eingangstür, anstatt etwas weiter weg zu parken und dann ein paar Meter mehr zu laufen. Die US-Realität war selbst den amerikanischen **SimCity**-Entwicklern zu absurd für ihr Spiel.

Egal, ob zu Fuß oder im Fahrzeug: Besteht eine Stadt nur aus Straßen, ziehen die Sims schnell Leine. Dafür sorgt ihre interne KI, die



Gebäude-Upgrades

Viele Gebäude lassen sich aufrüsten, so auch diese **Polizeistation**. Ein Parkplatz etwa erhöht die Anzahl an Streifenwagen.





die Bedürfnisse jedes Sims steuert. Das demonstriert Dan Moskowitz anhand eines geschlossenen Straßenquadrats, in dem er Vehikel und Fußgänger platziert. Rastlos sie umher, bis er an eine der Straßen eine Zufahrt zur benachbarten Fernstraße errichtet: Prompt sammeln sich mehr und mehr Sims an der Ampel, die zwischen ihnen und der Freiheit steht, und starten bei grün durch in Richtung einer anderen Stadt und damit einer besseren Zukunft.

Andersherum funktioniert das ebenfalls: Nach dem Abstecken einiger Wohn-, Geschäfts- und Fabrikbereiche schwärmen Arbeiter herbei, die die Gebäude in die Höhe ziehen, die kurz darauf die ersten Bewohner

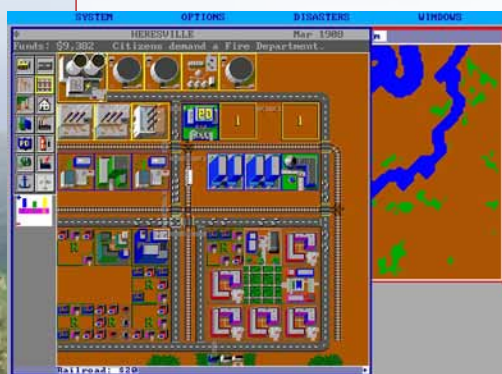
anlocken. Ein Klick auf jeden Sim gibt uns Auskunft über dessen Stimmung. Ob er gefeuert wurde, Hunger hat, einkaufen gehen oder wegziehen will. Oder welche dunklen Pläne ein Verbrecher hegt. »Für die Namen unserer Gauner habe ich eine Liste von Gefängnis-Spitznamen des 20. Jahrhunderts

erstellt – Scarface, Icepick, Buggy und so weiter«, berichtet Ocean Quigley. »So verwandelt sich die unbescholtene Bürgerin Sarah Moskowitz in die verbrecherische Icepick Moskowitz.« Die Namen der Sims generiert das Spiel aus einer Liste der je 1.000 populärsten Vor- und Nachnamen: »Ich muss immer schmunzeln, wenn mir jemand begegnet, den ich im echten Leben kenne«, sagt Quigley (siehe Bild auf Seite 33).

Wir müssen es an dieser Stelle noch einmal sagen: **SimCity** sieht wunderschön aus! Von der Arbeit nach Hause kommende Sims knipsen einige Lampen in ihrem Haus an, Autoscheinwerfer und die Blaulichter von Polizei und Feuerwehr werfen farbige Lichtkegel auf die Umgebung, und die Rußpartikel aus Kraftwerksschornsteinen erzeugen eine dicke Rauchwolke in der Luftverschmutzungsansicht. »Jeder Sim und jedes Fahrzeug erzählt euch mit einem Mausklick gewissermaßen eine eigene Geschichte«, sagt der Lead Producer Kip Katsarelis, der sich zu uns gesellt hat. Im Zuge der Stadtentwicklung werden pro Bauzone, egal ob schmutziges Industrieviertel oder schicke Wohngegend, neun weitere Gebäude freigeschaltet. Eine Universität lockt helle Köpfe aus Stadt und Umland an, die ihrerseits High-Tech-Firmen anziehen. »In früheren Serienteilen bestand das Endgame nur dar-

Das Herz der Engine schlägt 120 Mal pro Minute

Sim City Die Serie



Sim City (1989): Aus dem Städte-Editor seines Helikopterspiels *Raid on Bungeling Bay* strickt Will Wright diesen Aufbau-Klassiker.



Sim City 2000 (1993): Die größte Neuerung ist die Grafik, statt Symbolkacheln gibt's Pseudo-3D-Bauten. Dazu gibt's U-Bahnen, Wasserrohre und mehr.



Sim City 3000 (1999): Die größte Neuerung ist – Müll! Ein Jahr nach dem Release erscheint eine Deutschland-Edition mit Mauerfall-Szenario.



Interview Kip Katsarelis (links) und Ocean Quigley über den Mehrspielermodus von SimCity.

»Bürgermeister auf Besuchstour«

GameStar Im Mehrspieler-Modus bestimme ich mit meinen Freunden das Geschick einer ganzen Region und kann mit ihnen zusammenspielen. Wie sieht das genau aus?

Kip Katsarelis Ihr könnt Rohstoffe und Güter auf der Stadtebene an andere Mitspieler verkaufen oder ihnen eure Dienstleistungen wie Universitäten und Krankenhäuser anbieten. Nahverkehrszüge und Busse verbinden Städte und deren Bewohner miteinander: Ihr könnt sehen, wie euch andere Bürgermeister besuchen oder wie vollbeladene Lastwagen eure Stadt verlassen oder aus Nachbarorten zu euch kommen. Und natürlich dürft ihr mit euren Mitspielern konkurrieren, etwa um den Preis des besten Ölförderers.

GameStar Nehmen wir an, meine Freunde sind gerade nicht online oder mehrere Wochen im Urlaub. Geht meine Stadt dann vor die Hunde, wenn sie auf Rohstoffe aus dem Umkreis angewiesen ist?

Kip Katsarelis Nein, denn wir arbeiten mit einem Schnappschuss der Stadt eurer Freunde, bevor die sich ausgeloggt haben. Das bedeutet aber auch, dass ihr weiter für Dinge wie Strom oder Müllabfuhr bezahlen müsst, die euch eure Freunde geliefert haben.

Ocean Quigley Wenn dann euer Freund, der beispielsweise euren Müll abgeholt hat, wieder online ist, sieht er, wie seine mit Müll beladenen LKWs auf die Deponie rollen und sich sein Konto füllt. Und sollte er lange fort gewesen sein, muss er vielleicht neue Müllhallen bauen, um all den Schrott zu lagern.

Kip Katsarelis Wenn ein Teilnehmer komplett aus der Multiplayer-Partie aussteigt oder eine andere Metropole aufbaut, kann ein anderer Spieler die verlassene Stadt für sich beanspruchen – muss sich dann aber natürlich auch um ihre Probleme kümmern. Also zum Beispiel um die überquellenden Mülldeponien.



Luftverschmutzung senkt die Gesundheit der Arbeiter – und so auch die Steuereinnahmen.

aus, eine möglichst dichtgedrängte, reiche Stadt zu entwickeln«, sagt Katsarelis. »In SimCity habt ihr viele Möglichkeiten. Baut ihr eine Stadt nur für ehrbare Arbeiter? Setzt ihr auf Tourismus, eine Universitätsstadt oder gar auf Glücksspiel? Oder baut ihr gleich drei Städte, deren Bewohner zum Arbeiten in die erste, zum Einkaufen und zum Vergnügen in die zweite und zum Wohnen in die dritte fahren?« Gemeinsam errichten die Städte dann Großprojekte wie

ein Solarkraftwerk, einen Flughafen oder gar einen Welt-raumbahnhof, von dem aus Satelliten ins All starten – wenn alles gutgeht. »Wir experimentieren gerade mit Abstürzen herum«, grinst Kip Katsarelis.

Haben die Entwickler keine Angst, sich in Details zu verliehen und darüber den Veröffentlichungstermin zu vergessen? »In der

Tat beeinflussen sich in SimCity so viele Faktoren und Ebenen, dass wir sicherstellen müssen, dass sie von allen Spielern verstanden werden«, antwortet Quigley. »Was nützt es, wenn wir viel Zeit mit der Verfeinerung von Aspekten verbringen, die außer uns niemand sieht? Simulationstechnisch ist SimCity fertig, jetzt sind wir dabei, Bugs auszumerzen und dafür zu sorgen, dass ihr das, was unter der Haube passiert, auch mitbekommt und darauf reagieren könnt.

Denn noch gibt es einige Datenströme, die wir euch noch nicht so gut präsentieren können, wie wir es gerne hätten.« Einen dieser Datenströme bemerkt man nur beim scharfen Hinsehen: **SimCity** visualisiert selbst das 120 Mal pro Minute schlagende »Herz« der Glassbox-Engine. Das passiert sowohl akustisch mit der sich dynamisch an unsere Perspektive anpassenden Musik als auch optisch: Quigley weist uns auf die Rauchwolken hin, die zweimal pro Sekunde den Schornstein einer Fabrik verlassen. Auch Wohnungslichter erleuchten und verlöschen im Takt. »Selbst die Sims auf den Straßen spazieren im Rhythmus der Engine umher«, sagt Quigley. Dieser Herzschlag erinnert uns an eins: **SimCity** ist bei aller optischen Verspieltheit im Kern immer noch eine Simulation. Gut so. Roland Austinat / MT



Immenses Potenzial

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

»Na, was hat dir heute am besten gefallen?«, will SimCitys Creative Director Ocean Quigley am Ende meines Besuchs von mir wissen. Schwere Frage. Das wie geschmiert laufende Zusammenspiel von Straße und Schiene? Die Glassbox-Engine mit ihrer Tilt-Shift-Optik? Die noch tiefer gehenden Datenvisualisierungen? Die Detailverliebtheit, mit der die Designer Sims, Fahrzeuge und Gebäude zusammenbauen? Alles großartige Punkte, zweifelsohne. Mein Favorit ist jedoch Quigleys Entwicklereinblick in die Küstenregion, so ungeschliffen sie im Moment noch aussehen mag. Doch das immense Spielspaßpotenzial für kurvige Uferstraßen, kühne Brücken und Dörfer, die sich in windgeschützte Täler schmiegen, springt mich förmlich an. »Geht mir genauso«, nickt Ocean Quigley. Unser Wunsch: ein weiterer Ortstermin mit neuen Regionen und einer ausgiebigen Mehrspieler-Session um die Auswirkungen der Internet-Vernetzung zu studieren. Immerhin ist noch ein halbes Jahr Zeit bis zum Erscheinungstermin.

Potenzial: Ausgezeichnet



Sim City 4 (2003): Erstmals lassen sich Städte zu Regionen verknüpfen, zudem gibt's teure Protzbauten. Auf Dauer mangelt es aber an Neuem.



Sim City Societies (2008): Erstmals errichtet man Einzelbauten, die die kulturelle Ausrichtung der Stadt festlegen. Allerdings fehlt jeder Anspruch.

⊕ Stärken

- + effektvolle Kämpfe
- + Koop für vier Spieler
- + mehrere Schwierigkeitsgrade

⊖ Schwächen

- geschrumpfter Rollenspiel-Anteil
- keine zufallsgenerierten Items

In der höchsten Zoomstufe genießt der Safiri-Krieger das malerische **Panorama**. Das Gruselschloss hinten rechts beheimatet den nächsten Dungeon-Level.

Sacred 3

Sacred 3 wird ein anderes Spiel als seine Vorgänger: Einzellevels statt offener Welt, Gamepad-Kämpfe statt Klickorgien. Ist das überhaupt noch Sacred?

Von Michael Graf

Angeschaut

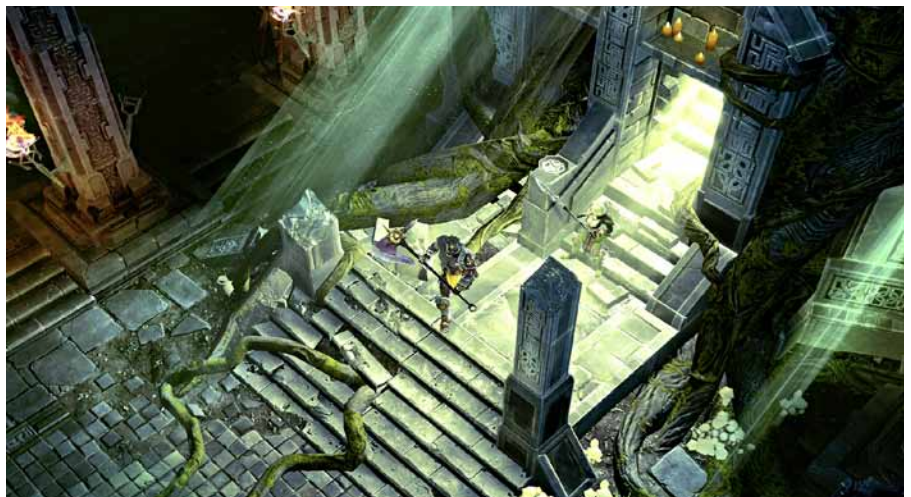
Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Keen Games (PC-Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8077

Wenn wir ehrlich sind, hat **Sacred 3** mit seinen Vorgängern eigentlich nur noch zwei Dinge gemeinsam: den Namen und die Spielwelt Ancaria. Okay, und das Genre, auch **Sacred 3** wird ein Action-Rollenspiel – allerdings eines, das sich ganz anders spielt als **Sacred** und **Sacred 2**: Statt einer offenen Welt erkunden wir einzelne Levels, statt mit der Maus kämpfen wir mit dem Gamepad. So erinnert **Sacred 3** eher an eine modernisierte Version des Playstation-2-Titels **Baldur's Gate: Dark Alliance**, als erster wirklich konsolentauglicher Serienspross (die mäßige Xbox-Version von **Sacred 2** zählt nicht) soll es 2013 für PC, Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen. Wir haben uns eine frühe Version des Schnitzel-Abenteurers angeschaut, das den Namen »Sacred« eigentlich zu Unrecht trägt. Was aber keineswegs heißen muss, dass **Sacred 3** ein schlechtes Spiel wird. Wenn man sein großes Erbe ausblendet, entpuppt es sich nämlich als interessanter Koop-Titel.

Sacred 3 spielt rund 1.000 Jahre nach **Sacred 2**, an der Ausgangslage ändert sich jedoch herzlich (Vorsicht, Wortwitz!) wenig: Das Böse (diesmal: das »Ashen-Imperium«) bedroht mal wieder die Welt, das »Herz von Ancaria« – ein uraltes Schutzartefakt – ruft

Helden aus aller Herren Länder herbei, die sich den Unholden entgegenstemmen sollen. Dabei setzt **Sacred 3** auf Koop: Spieler dürfen jederzeit in die Partien von Freunden ein- und wieder aussteigen, bis zu vier Helden können sich Seite an Seite durch die



Detailverliebte Architektur: Um den Level-Eingang ranken Ranken.

Schurken schlagen. Zum Beginn wählt jeder Weltenretter aber erst mal eine Klasse beziehungsweise eine »Kultur«. Bislang hat der Publisher Deep Silver zwei davon enthüllt: den Safiri-Krieger, einen Mischling aus Haudrauf und Sonnenmagier, sowie die ankarische Lanzerin, eine Guerillakämpferin, die unter anderem magische Stachelattaken beherrscht. Wie viele Kulturen es letztlich geben wird, ist noch unklar. Die Entwickler versprechen Vielfalt – zumal Mischklassen aus Krieger und Magier zum klassischen **Sacred**-Repertoire gehören.

Anschließend wird in der 3D-Draufsicht geschmetzelt, und zwar per Gamepad, mit dem man die Helden direkt steuert. Allzu komplex sehen die Kämpfe zum Demo-Beginn allerdings noch nicht aus, obwohl die präsentierten Szenen irgendwo aus der Mitte von **Sacred 3** stammen. Muss man hier etwa nur aufs Knöpfchen hämmern? »Klassisches Button-Mashing kann funktionieren«, sagt der Producer Alex Toplansky. »Besser ist es allerdings, taktisch vorzugehen und Attacken mit den Mitspielern zu kombinieren.« So kämpfen sich im ersten Demo-Level ein Krieger und eine Lanzerin fein animiert durch die comichaft-bunte Außenwelt. Die erweist sich als ziemlich schlauchig, Nebenpfade oder offenere Abschnitte sind selten – ver-

Kampf der Kulturen

gleichbar mit den Festungsmauer-Abschnitten von **Diablo 3**. Das hat System, denn anders als in den Vorgängern wird's in **Sacred 3** keine frei begehbare Riesenwelt mehr geben, sondern eine lineare, in Einzellevels unterteilte Story-Kampagne, die sich dafür mehrmals auf immer höheren Schwierigkeitsgraden absolvieren lässt.

Doch auch schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gibt's Raum für taktische Finessen. So stoßen die beiden Helden auf ork-ähnliche Soldaten, die im Team kämpfen: Für frontale Attacken unverwundbare Schildträger stellen sich schützend vor Bogenschützen, hinter denen wiederum Schamanen lauern, die verbündete Monster in einen Bluttausch versetzen und so kampfkraftiger machen. Um dem Kropfzeug Herr zu werden, entfesselt die Lanzerin eine Stachelattacke: Magiepflocke schießen aus dem Boden, pieksen die Schildträger in den verwundbaren Rücken und bringen sie so aus dem Gleichgewicht. Anschließend prescht der Krieger mitten ins Gegnergetümmel und entfesselt einen Stampfangriff, der die Bogenschützen umhaut. Die Lanzerin versucht derweil den Boden, um die Schamanen mit Gift-Flächenschaden in die Knie zu zwingen – und ein paar effektvolle Wuchtschläge später liegt die Monstermeute am Boden.

Erfolgreiche Kombo-Attacken laden dabei das »Herz von Ancaria« auf, symbolisiert durch eine Energieleiste. Wenn die voll ist, können die Helden die Kraft des Herzens

Überall in den Levels sollen solche **Belohnungskisten** versteckt sein.



In einem Kerker trifft die Lanzerin auf haufenweise garstige **Grünhäute**.

entfesseln, um kurzfristig mehr Schaden anzurichten. Hin und wieder lässt sich zudem die Level-Architektur ausnutzen: Nach der Außenwelt erkunden die Recken einen Burgkerker, in dem eine Art riesiger, horizontaler Sichel-Ventilator steht. Wenn sich die Wel-

tenretter in dessen Mitte stellen, rotieren die Sichel und schnetzeln Monster.

Welche Kampfkünste die Helden beherrschen, hängt davon ab, welche sie in den Level mitnehmen. Vor jedem Abschnitt von

Sacred Citadel

Um Missverständnissen vorzubeugen: Bei **Sacred 3** handelt es sich nicht um das kürzlich enthüllte **Sacred Citadel**. Letzteres ist ein eigenständiger Ableger der Serie, ein Actionspiel im Stil des Sega-Klassikers **Golden Axe**: Bis zu drei Koop-Helden hacken sich in der Seitenansicht von links nach rechts über den Bildschirm, verprügeln Monster, weichen Fallen aus, hopsen über Abgründe und schwingen sich auf triceratops-ähnliche Reittiere. Erscheinen soll **Sacred Citadel** ebenfalls 2013 für den PC, Xbox Live Arcade und das Playstation Network.



Sacred Citadel (links) kann seine ideelle Verwandtschaft zu **Golden Axe** nicht leugnen.

Sacred 3 wählen die Weltenretter aus ihrem Talentpool eine vorgegebene Anzahl Fähigkeiten, um ihren Spielstil zu bestimmen. Die Talente lassen sich zudem aufrüsten; bei Levelaufstiegen investieren die Helden wie üblich Spezialisierungspunkte, der Safiri-Krieger etwa kann seine Kampf- oder seine Magie-Fertigkeiten verbessern. Die Zähler lassen sich später auch umverteilen, eine Respec-Funktion ist fest eingeplant.

Etwas gewürzt wird die Talentwahl durch die »Scenario Skills«, spezielle, auf den entsprechenden Level zugeschnittene Fähigkeiten. Auch hiervon stehen mehrere zur Wahl, mitnehmen dürfen die Recken aber nur jeweils eine. Die kann dann unter anderem die Kämpfe vereinfachen, beispielsweise lassen sich damit von Monster-Schamanen in den Bluttausch versetzte Gegner wieder »enttauschen«. Andere Spezialtalente öffnen ansonsten verschlossene Abschnitte, etwa indem sie magische Barrieren zerstrahlen. So kann man alternative Pfade

Per **Sturmangriff** macht der Krieger eine Ork-Meute platt.



Dabei kann man neben Talenten und Perks (bringen passive Boni) auch neue und bessere Ausrüstung erbeuten, aber nicht so wie in den Vorgängern. Denn zufallsgenerierte Items à la **Diablo** sind in **Sacred 3** passé. Statt den eigenen Helden detailliert auszustatten, wählt man einfach zum Levelbeginn bestimmte Ausrüstungsteile, die bestimmte Boni bringen – etwa auf Kampf oder Magie. »Wir wollen nicht, dass die Spieler 90 Prozent ihrer Zeit in Statistiken verbringen«, begründet Toplansky den Verzicht auf ein komplexes Item-System. Das wirkt erst mal befremdlich, schließlich ist die Beutehatz DER Motivationsmotor aller Action-Rollenspiele. Außerdem leidet unter dem vereinfachten Ausrüstungssystem der Rol-

lenspiel-Aspekt, Werte und Statistiken tragen nun mal zur Individualisierung und zur Identifikation mit dem Helden bei. Letztere muss in **Sacred 3** dann eben vorrangig über die Wahl der bevorzugten Kampfkünste funktionieren. Dafür braucht's vor allem eines: Vielfalt. Denn wenn wir letztlich doch nur aus fünf Talenten und zehn Rüstungen wählen dürfen, wäre das auf Dauer nicht sonderlich motivierend. **GR**

Keine Zufallsbeute mehr

und besondere Belohnungen finden, darunter komplett frische Fähigkeiten. Dass man beim ersten Durchlauf gar nicht alle levelbasierten Talente nutzen kann (jeder Held darf ja nur eines mitnehmen), soll den Widerspielwert heben, zumal Alex Toplansky »Tonnen von Geheimnissen« verspricht. Hundertprozentig linear fällt **Sacred 3** also doch nicht aus, es kann sich lohnen, auch mal Nebengänge und -wege zu erkunden.

Hintergrund Die Sacred-Serie



Ascarons Action-Rollenspiel **Sacred** (GS 03/04: 87 Punkte) schlägt im Februar 2004 ein wie ein magischer Meteor, die riesige Spielwelt und die originellen Klassen (Vampir, Dungelelf, etc.) finden zahlreiche Fans – nicht nur in Deutschland, sondern auch international.



Im März 2005 schieben die Entwickler das Addon **Sacred Underworld** (GS 05/05: 86 Punkte) nach, das die Spielwelt vergrößert und zwei neue Klassen bringt, den Zwerg und die Dämonin. Insgesamt verkaufen sich Spiel und Addon weltweit rund 1,8 Millionen Mal.



2008 erscheint die Fortsetzung **Sacred 2: Fallen Angel** (GS 12/08: 80 Punkte), allerdings schwer fehlerzerfressen. Die horrenden 20 Millionen Euro Entwicklungskosten und die immer wieder verschobenen Konsolenversionen treiben Ascaron letztlich in den Ruin.



Sacred 2: Ice & Blood (GS 11/09: 74 Punkte) markiert 2009 das vorläufige Ende der Serie, das bereits insolvente Ascaron wuchtet das solide Addon mit der neuen Drachenmagier-Klasse in einem letzten Kraftakt auf den Markt – um dann für immer zu schließen.



Nichts mehr heilig

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Schick sehen sie ja aus, die Schnetzelorgien von Sacred 3. Fein animiert und erleuchtet von Effekten kloppt sich das Heldenpaar durch die comicbunten Demo-Levels, auf den ersten Blick erinnert das actionreiche Koop-Treiben an eine modernisierte Fassung von Baldur's Gate: Dark Alliance. Oder an Dungeon Siege 3. Mit dem guten, alten Sacred hat Sacred 3 aber nur noch wenig zu tun, das zeigt sich schon allein am geschrumpften Rollenspiel-Anteil: Statt detailliert an Charakterwerten; Ausrüstung und Zauber-Kombos zu schrauben, wähle ich einfach Talente sowie Rüstungsteile – und los geht das Metzelfest.

Das muss nichts Schlechtes sein, schließlich hat bereits der Erfolg von Lara Croft and the Guardian of Light gezeigt, dass Koop-Spaß keinen Rollenspiel-Tiefgang braucht. Ich kann's mir auch ohne Statistik-Studium durchaus spaßig vorstellen, mich mit drei anderen Haudraufs durch die Levels von Sacred 3 zu hacken, um auch noch das letzte Geheimnis zu lüften. Insbesondere dann, wenn Sacred 3 auf den höheren Schwierigkeitsgraden tatsächlich harte Herausforderungen bietet und Teamwork erfordert. Ja, Sacred 3 ist kein Sacred mehr, es ist eine andere Art Spiel, alte Fans dürfen Tränen der Wehmut vergießen. Tipp: Einfach einen anderen Namen für das Spiel ausdenken (»Monster-Schlagorama 2000«) und nicht mehr an die Sacred-Verwandtschaft denken. Denn für sich genommen ist Sacred 3 ein durchaus interessanter Koop-Titel.

Weiblich, russisch, jung sucht Mann für Abenteuer



„Toll inszeniertes
Adventure mit der
Extraportion an
Rätselklasse“

Geheimakte 3

Erleben Sie im dritten Teil der Bestseller-Serie einen Mystery-Thriller der Extraklasse. Kann es sein, dass die aktuellen Geschehnisse mit den Ereignissen aus Tunguska in Verbindung stehen? Werden Sie Zeuge, wie sich der Kreis schließt, während Sie die Menschheit retten und ihr persönliches Glück verteidigen.

Erleben Sie alternative Enden — je nachdem, welche Entscheidungen Sie auf ihrer Reise treffen!

Ab sofort im Handel



NEOS FILM

geheimakte.deepsilver.de

www.facebook.com/secretfilesgames

© 2012 Animation Arts Creative GmbH Published 2012 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Nicht für die Vermietung bestimmt. Gefördert durch den Freistaat Bayern und den FFF Bayern. Änderungen vorbehalten.

ANIMATION ARTS





Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Thomas Lehr »42« (Roman). Schöner Mix aus SciFi und Philosophie in einer vielleicht etwas zu angestregten Sprache.
Zuletzt gehört The Lounge Lizards "No Pain for Cakes" (Vinyl), John Luries Jazz-Pop-Truppe in den späten 80ern.

Zuletzt gedacht Wirklich gut, dass Ubisoft in Sachen Online-Kopierschutz einlenkt.

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Angespielt, hängen geblieben: Guild Wars 2 schluckt einen schneller, als Bürohund Zoe "Würschtli" sagen kann.

★★★★★

Dark Souls Immer in die Fresse! Tut weh, macht trotz Schrottoportierung aber Spaß.

★★★★

Borderlands 2 nicht gespielt.

-

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Akte X«. Deshalb hängt also immer ein Raucher in Michaels Büro ab.
Zuletzt gelesen Sommerloch-»Nachrichten« auf SPON (Stichwort Bettina Wulff).

Zuletzt gedacht Können Entwickler ihr Spiel nicht verschieben, BEVOR unser Test der »zu 99 Prozent fertigen« Version in Druck geht?!

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Hallo, Bioware: So hätte sich The Old Republic spielen müssen!

★★★★★

Dark Souls Ich hab lange nicht mehr so gerne vor Wut auf meinen Schreibtisch gehauen.

★★★★★

Borderlands 2 Im Koop-Modus wunderbar turbulenten Schusswaffen-Diablo.

★★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die alljährlichen Vorzeichen des Münchner Oktoberfests.

Zuletzt gedacht Wann schafft es Rockstar, einen ihrer für den Herbst gemachten Titel der Jahreszeit entsprechend zu releasen?

Zuletzt gehört Den Unterschied zwischen Blu-ray-Player- und Grafikkarten-HDMI.

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Überragendes Online-Rollenspiel, noch dazu ganz ohne Abomodell.

★★★★★

Dark Souls Nicht gespielt.

-

Borderlands 2 Ganz unterhaltsam, für mich aber eher wegen der PhysX-Effekte interessant. Und die fallen eher mau aus.

★★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Verblendung« auf Blu-ray. Ein echter David Fincher.

Zuletzt gehört Jeremy Souls tollen Soundtrack zum ebenso tollen Guild Wars 2.

Zuletzt gedacht Mittlerweile habe ich fast alle Spiele, die sich im letzten Winter angesammelt haben, abgearbeitet, und schon rückt der nächste Winter an. Puh!

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Und da geht sie hin, meine Freizeit. Kann mir Schlimmeres vorstellen.

★★★★★

Dark Souls Ist es zu hart, bist du zu weich.

★★★

Borderlands 2 Besser als der erste Teil. Und der war schon verdammt Spaßig.

★★★★



GameStar



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Chihiros Reise ins Zauberland«. Schaut sich mein knapp Dreijähriger in einer Tour an.

Zuletzt gelesen Stephen King: »11/22/63«. Unendlich langatmig, aber unterhaltsam.

Zuletzt gedacht Armored Kill packt mich irgendwie nicht. Back to Karkand bleibt für mich der bislang beste Battlefield-3-DLC.

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 nicht gespielt.

-

Dark Souls Oldschool hin oder her, die Sterberei nervt einfach.

★★★

Borderlands 2 Ich mag den Grafikstil, werde aber mit dem Spiel nicht warm.

★★★

GameStar-Leser fragen Fabian Siegmund

Spielst du eigentlich auch auf Konsolen?

Ich habe eine Playstation 3, Xbox 360 und Wii zuhause stehen, benutze die PlayStation aber nur als Blu-ray-Player, die Xbox für Gitarrenspiele und die Wii ... gar nicht. PC-Spiele fesseln mich einfach mehr. Zum einen wegen der intuitiveren Maussteuerung, zum anderen wohl wegen der Nähe zum Monitor.

Wirst du deine Kinder auch spielen lassen?

Meine Jungs haben schon jetzt ihre Smartphone-Apps, und sie werden später auch an die Konsolen und den PC dürfen. Aber die Spielauswahl kommt natürlich von mir. Da bin ich anderen Eltern gegenüber im Vorteil, ich muss mich nicht in dieses Medium einleben; ich bin da zuhause. Wenn die Burschen mal Fußball-Fans werden, kriege ich allerdings ein Problem: Davon habe ich nämlich keine Ahnung.

Was hältst du von Social Games?

Das mag die Zukunft der Computerspiele sein, aber definitiv nicht meine.

Wie ist es so mit Petra in einem Büro?

Fortgeschrittener Wahnsinn. Aber genau den braucht man hier ja zu Genüge.



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Einen erwarteten schwachen Saisonstart meiner Wolfsburger.

Zuletzt gehört Billy Talent: »Dead Silence«. Ganz starke Songs. Positive Überraschung.

Zuletzt gedacht Ein neues Baphomet's Fluch, ein neues Wasteland, ein neues taktisches Rollenspiel von Obsidian – Kickstarter, ich liebe dich!

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Großartig, weil ich es auch als gruppenscheuer Spieler genießen kann.

★★★★★

Dark Souls Zuckerbrot und Peitsche.

★★★★

Borderlands 2 Großartiger Humor, aber für mich ein bisschen zu viel Shooter.

★★★★



**Kristin Knillmann,
Redakteurin**

kristin@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Fall« – intensives Meisterwerk mit Lieblingsfilm-Potenzial.
Zuletzt gehört »Afterlives« von The Unwinding Hours. Tolle Platte für den Herbst!
Zuletzt gelesen David Thornes »The Internet is a Playground« – »schamlos lustig.
Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Tolles MMO mit Wohlfühl-Faktor – sowas begegnet mir viel zu selten.
★★★★

Dark Souls Ich stehe zu meinen Schwächen, und Ungeduld ist eine davon.
★★

Borderlands 2 Der für mich perfekte Mix aus Gameplay, Charakterstärke und Humor. Mehr Wub Wub gibt's dieses Jahr nirgends.
★★★★★

**Petra Schmitz,
Redakteurin**

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen Den Bremer Tatort. Fand ich überraschend unterhaltsam.
Zuletzt gelesen Arne Dahls »Misterioso«. Rockt mich weniger als erhofft.
Zuletzt gedacht Fast vier Wochen Urlaub! Was stelle ich nur damit an? Hahahahaha!
Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Zweifelssohne genau das Spiel, das ich erhofft hatte. Gnadenlos gut.
★★★★★

Dark Souls Schwanke zwischen »Boah, wie super!« und »Boah, wie superschwer!«
★★★★

Borderlands 2 Wer die Menüs entworfen hat, muss in die Hölle für mieses Design. Ansonsten wie der Vorgänger, nur besser.
★★★★★



**Tom Loske,
Trainee**

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen It's always sunny in Philadelphia. Herrlich unkorrekter Humor.
Zuletzt gelesen Michael Chrichton »Sphere«. Bisher nicht der Renner. Gab's da nicht auch mal nen Film zu?
Zuletzt gedacht New York City, ich komme!

Meine Meinung zu:
Guild Wars 2 Ich kann mich Petra nur anschließen. Technisch und spielerisch topp!
★★★★★

Dark Souls Wer's noch nicht auf der Konsole gespielt hat, hat jetzt keine Ausrede mehr!
★★★★

Borderlands 2 Es wird mal wieder Zeit für ein paar spaßige Koop-Runden mit Freunden. Malte? Kristin?
★★★★★

GastStars

Martin Deppe

Technische Avantgarde: Vor Urzeiten hat Martin ein Rennspiel programmiert – und gleichzeitig den QR-Code erfunden (siehe Vorletzte)! Heute spielt er lieber Anno.



Jochen Gebauer

Tröstlose Endzeit-Baracken, verummte Gestalten, zugemüllte Straßen – als Frankfurter ist Jochen ja all das gewohnt. So toll wie im Klassiker Fallout 2 hat er's aber niemals wieder erlebt.



André Peschke

Der Chefredakteur unserer Schwesterseite Krawall.de hat mit Entwicklern über Versagensängste gesprochen. Er selber kennt sowas nämlich nicht – wer derart gute Reports schreiben kann, weiß nicht, was »versagen« heißt.



Maurice Weber

Was kaum jemand wusste: Maurice hat einst als Ballerspieler in der Redaktionsfolge »Die Spielefahnder« mitgespielt! In der Realität begeistern ihn Rollenspiele, die kurz vor Release verschoben werden (argh!).



Florian Heider

Auf Florians Oberschenkel hat sich ein riesiger blauer Fleck gebildet – vom vielen Draufhauen, wenn er sich mal wieder über einen der sackschweren Gegner von Dark Souls geärgert hat.



Roland Austinat

Als Roland anno 1820 bei der PC Player anheuerte, war Sim City noch eine große und populäre Serie. Dass sie das nun wieder werden kann, weiß er, seitdem er den jüngsten Serienteil angespielt hat.



Heinrich Lenhardt

Als Einwohner von Vancouver sehnt sich Heinrich zuweilen nach wärmeren Gefilden. Also haben wir ihm einen Trip in die Karibik spendiert. Virtueller natürlich, wir sind ja nicht bei der Wohlfahrt.



Team



**Hendrik Weins,
Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen Den Gamerscore des Kollegen Matschijewsky (72KI). Hat der Mann eigentlich nichts Besseres zu tun?
Zuletzt gehört »Na Hendrik, wie hoch ist denn dein Gamerscore?«
Zuletzt gedacht Zwei Wochen Urlaub. Viel Zeit für den Gamerscore.
Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Ein nettes Experiment. Aber Guild Wars war noch nie so meins.
★★★

Dark Souls Ich hab zwar schon jede Menge Gamepads geschrottet, aber das war's wert.
★★★★

Borderlands 2 Viele Waffen, viel Humor, Koop. Was braucht der Hendrik mehr?
★★★★★



**Florian Klein,
Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Ihr Receiver empfängt kein Signal – Sturm hatte die Sat-Schüssel verdreht. Habe ich erst nach geschlagenen zwei Wochen gemerkt ;-)
Zuletzt gehört Stimmungsvolle Baby-schreie bei Nacht, die 290te ...
Zuletzt gedacht Sommer vorbei, argh!!!

Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Das erste Fantasy-MMO nach Jahren, das mir echt Spaß macht!
★★★★★

Dark Souls Mit dem Gamepad einer meiner absoluten Lieblingstitel.
★★★★★

Borderlands 2 Nicht gespielt, aber wenn ich mehr Zeit hätte, dann bestimmt.
-

**Malte Witt,
Trainee**

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Expendables 2«. Action vom Feinsten mit viel Selbstironie. Unbedingt im Kino anschauen!
Zuletzt gehört »Short Change Hero« von The Heavy. Könnte ich stundenlang hören.
Zuletzt gelesen Die ersten paar Kapitel von »Metro 2033«. Die versprechen einiges.
Meine Meinung zu:

Guild Wars 2 Ein großartiger Zeitfresser, dem ich noch zu wenig Zeit gewidmet habe.
★★★★★

Dark Souls nicht gespielt.
-

Borderlands 2 Für mich eine Riesenüberraschung und heißer Anwärter auf mein Spiel des Jahres. Der Humor ist einfach zu gut.
★★★★★



1&1 ALL-N

D-NETZ QUALITÄT ZU

✓ **WEBSEITEN-AUFBAU
3 MAL SO SCHNELL
WIE IM E-NETZ**

✓ **BESTE VERBINDUNG
IMMER UND ÜBERALL**

✓ **BESTE SPRACH-
QUALITÄT**



* 1&1 All-Net-Flat Basic in den ersten 12 Monaten für 19,99 €/Monat, danach 29,99 €/Monat. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit, kundenseitiges Sonderkündigungsrecht zum Ende des 12. Monats. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten.

ET-FLAT

M BESTEN PREIS!

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE
HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

19,99
29,99 €/Monat*

1&1 All-Net-Flat Basic für
12 Monate 19,99 €/Monat,
danach 29,99 €/Monat.



1&1

Jetzt informieren: 0 26 02 / 96 96

www.1und1.de

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3+Back to Karkand	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	9
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	10
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	8
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	9
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	10
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
10	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	8
11	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10	10
12	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	6
13	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	5
14	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10
15	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	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	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	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	Deponia	Adventure	Daedalic	03/12	88	9	10	8	10	9	7	8	10	10	8
6	World of Warcraft: Catadysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
7	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
8	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
9	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
10	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
11	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
12	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
13	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
14	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	09/12	85	8	9	8	9	9	9	8	7	10	8
15	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosdesign
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
3	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
4	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
5	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
6	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
7	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
8	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10
9	Warlock: Master of the Arcane	Rundenstrategie	Ino-Co Plus/Paradox	07/12	82	8	9	8	8	7	10	8	6	10	8
10	Wargame: European Escalation	Strategiespiel	Dtp/Eugen Systems	05/12	82	7	8	9	8	6	9	8	9	10	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 13	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/12	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Pro Evolution Soccer 2013	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/12	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
4	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	12/10	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
5	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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 21.9.2012 PREIS 50 Euro USK Ab 18 Jahren

Borderlands 2

Ego-Shooter

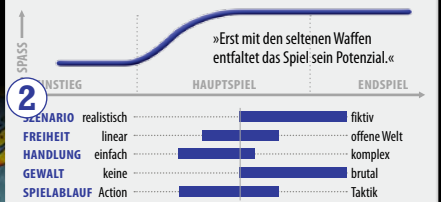
1

Publisher 2K Games
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
5 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

ACTIONSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern

3. **TIPLAYER-SPASS** 60 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Mit Freunden macht's mehr Spaß, zudem gibt's bessere Beute.«

GRAFIK

4. **schöner Comic-Look** **Tag-Nacht-Wechsel**
gute Lichtstimmung
etwas grobe Animationen

SOUND

sehr guter, passender Soundtrack
knackige Waffensounds **gute deutsche Sprecher**
kein 5.1-Sound

BALANCE

zweite Chance vor dem Ableben **Gegner skalieren im Koop**
harte Bosse **jede Situation mit Köpfchen zu meistern** **übermächtige Buggys**

ATMOSPHERE

coole Space-Western-Stimmung
kleine Details (Schilder am Wegesrand)
keine komplett freie Spielwelt

BEDIENUNG

schnelle Waffen-Vergleichsfunktion **einfache Standard-Shootersteuerung** **kein freies Speichern**
teils blöde Rücksetzpunkte

UMFANG

riesige Spielwelt
Unmengen an Waffen
viele abwechslungsreiche Nebenmissionen

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Umgebungen
charakteristische Gegner in jedem Gebiet
jedes Gebiet mit eigener Hintergrundgeschichte

KI

Gegnervariationen erfordern spezielle Taktiken
angeschlagene Widersacher fliehen
insgesamt dümmliches Kanonenfutter

WAFFEN & EXTRAS

unfassbar großes Arsenal
vier unterschiedliche Klassen
sehr viel Variation

HANDLUNG

überraschende Wendungen **insgesamt spannend**
viele voll vertonte Dialoge
keinerlei Zwischensequenzen





GameStar
Platin-Award



GameStar
für herausragendes Spieldesign

Guild Wars 2

Seit Headstart spielen wir wie die Blöden. Nicht nur, weil wir für diesen Test müssen, sondern weil wir wollen. Das Online-Rollenspiel Guild Wars 2 ist zwar nicht fehlerfrei, aber trotzdem aktuell konkurrenzlos gut! Von Petra Schmitz

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: NCsoft Entwickler: ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)

Termin: 28.8.2012 Spieler: unbegrenzt Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch Preis: 55 Euro

GameStar.de/Quicklink/7003

Auf DVD: Topspiel-Videos

Hossa! **Guild Wars 2** initiiert das Zusammenspiel mit anderen Charakteren einfacher, spaßiger und effektiver als alle anderen MMOs. Überall in der Welt Tyria kommen Helden zusammen, verdreschen Monster und keiner neidet dem anderen einen erledigten Gegner, keiner motzt den anderen mit »He, das war mein Kill!« an.

+ Stärken

- + dynamische Events
- + klasse Atmosphäre
- + gute Handlung
- + vertonte Dialoge
- + kleines und großes PvP
- + dynamische Events

- Schwächen

- unbalancierte Instanzen

Der Entwickler ArenaNet hat's mit ein paar einfachen Tricks geschafft, den Futurist aus **Guild Wars 2** fernzuhalten und die Spieler automatisch zu einer Gemeinschaft werden zu lassen. Lustigerweise zu-

nächst dadurch, dass jeder für sich selbst verantwortlich ist und jeder nur in den eigenen Heldenrucksack wirtschaftet. Belohnungen werden abhängig von den persönlichen Anstrengungen ausgeschüttet. Niemand hat Anlass, sich nach einem Kampf in die Schmollecke zurückzuziehen, weil die anderen mehr Beute gemacht haben als er selbst.

Obendrein verfügt jeder über seine eigenen und sehr effektiven Heilzauber, weil **Guild Wars 2** auf die üblichen an Klassen gekoppelten Rollen wie Heiler, Tank und Damage-Dealer verzichtet und das Spiel so variantenreicher gestaltet. Jede Klasse kann jede Rolle übernehmen. Der beängstigende Blick zur Seite, weil der Mitstreiter gleich aus den Latschen zu kippen droht, kommt also selten vor. Weil's erstens gar nicht so häufig passiert und weil's zweitens auch gar nicht so dramatisch ist, denn jeder kann jeden (auch NPCs) wiederbeleben. Und weil man sich so selten um die anderen sorgen muss, fällt es erstaunlicherweise wahnsinnig

leicht, sich eben doch zu sorgen. Sollte ein Mitstreiter mal am Boden liegen, kann man sicher sein, dass sich binnen Sekunden mehrere Spieler um ihn versammeln, um ihn wieder auf die Füße zu stellen.

Der zweite simple Trick, um die Helden in **Guild Wars 2** zu vereinen, ist die Aufgabenstruktur. Das Spiel verzichtet auf die klassischen Quests, bei denen uns ein NPC eine Aufgabe zuweist, die wir dann erledigen, um anschließend beim Auftraggeber die Belohnung einzukassieren. **Guild Wars 2** setzt in großen Teilen auf die so genannten dynamischen Events, die oft mehrstufig sind und dadurch die namentliche Dynamik vorgaukeln, auch wenn jedem recht bald klar sein wird, dass es sich am Ende doch immer um die gleichen Schleifen handelt. Sei's drum, der Spaß leidet darunter keineswegs, weil's im Regelfall recht flott abläuft und keinerlei Zwang dabei herrscht: Die Events finden einfach statt, man kann einfach mitmischen. Gruppenbildung entfällt. Und man

Unsere Elite-Fähigkeit im Einsatz. Die beiden **Flammenhunde** heizen dem Gegner gehörig ein.



Unter Wasser legen wir uns mit einem **Hai** an. Ist der erledigt, gibt's einen weiteren Fertigkeitspunkt für uns.





Hoch im Norden Tyrias stellen wir uns mit zig anderen Spielern Jormag, dem riesigen Eisdrachen.

wird auf herrlich fließende Art von einem Event zum nächsten gespült, steht niemals still, ist ständig in Bewegung.

Da wird ein Dorf am Ufer eines Sees von den Krait (Schlangenwesen) angegriffen, die sich ein paar Dörfler als Sklaven unter die Schuppen reißen wollen. Sind genug Spieler in der Nähe und bereit, den Kampf aufzunehmen, kann es gelingen, alle zu retten. Wenn nicht, geht's unter Wasser im Lager der Krait weiter, wo man die Sklaven aus ihren Käfigen befreien muss. Haben sich dann wiederum genügend Spieler ins kalte Nass begeben, löst das einen effektgeladenen Unterwasser-Bosskampf aus.

Bei all diesen unterschiedlichen Schritten fallen unabhängig voneinander und für jeden Spieler gesondert Belohnungen ab, jeder kann jederzeit einsteigen und mitmischen und zwanglos mit anderen seinen Spaß haben. Das klappt, selbst wenn man weit über dem jeweiligen Anforderungslevel ist, denn **Guild Wars 2** skaliert Helden automatisch dem Gebiet entsprechend nach unten, um Kämpfe jederzeit spannend zu halten und um zu vermeiden, dass hö-

herstufige Spieler schwächen den Spaß verderben. Und das mitunter Tollste an den Events: Je mehr sich beteiligen, desto mehr beziehungsweise stärkere Gegner jagt **Guild Wars 2** los. So wird's nie langweilig.

Neben den dynamischen Events bietet **Guild Wars 2** noch eine weitere Hauptbeschäftigung an: die »Herzchenquests«, denn diese questartigen Aufgaben sind optisch mit einem kleinen, gelben Herzchen markiert. Für die Herzchenquests müssen wir keinen NPC beheiligen. Wenn man sich in die zugewiesenen Gebiete begibt, ploppen die Aufgaben einfach (wie auch die dynamischen Events) auf dem Bildschirm auf, man kann eine Kurzbeschreibung lesen und loslegen. Man kann, wenn man's tuchfühliger gestalten will, aber auch zum Herzchen-NPC traben und sich dort über die Details informieren.

Jede Herzchenquest hat meist drei Möglichkeiten, sie zu lösen. Wir können etwa Separatisten verdreschen oder nicht explodierte Minen räumen oder Metallschrott für Waffenbau sammeln. Wir können Kühe füttern oder lästige Würmer aus dem Boden locken und verhaun oder von Banditen entzünde-

te Heuballen löschen. Idealerweise kombinieren wir alle drei Möglichkeiten miteinander. So geht's schneller, wir kommen flotter an unsere Belohnung (Geld, Erfahrungs- und so genannte Karma-Punkte) und können früher auf die speziellen Warenangebote der Herzchen-NPCs zugreifen, bei denen wir mit den Karma-Punkten Waffen, Klamotten oder Zutaten und Rezepte fürs Crafting erstehen. Karma-Punkte werden übrigens nicht nur bei Herzchenquests ausgeschüttet, sondern unter anderem auch bei dynamischen Events.

Bevor wir weiter ins Detail gehen, stecken wir flott den Rahmen ab. **Guild Wars 2** ist



Hamster im Laufrad

Jochen Gebauer,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Guild Wars 2 ist bestimmt ein tolles Online-Rollenspiel. Es ist bloß nicht mein Online-Rollenspiel. So flott sich die dynamischen Events auch spielen, so belanglos finde ich sie. Warum ich jetzt unbedingt diese Brücke verteidigen muss? Weil sie angegriffen wird! Warum der Bauer nun dringend zehn Äpfel braucht? Weil halt! Während mir andere MMOs zumindest ansatzweise das Gefühl geben, dass meine Taten irgendwie von Bedeutung sind (und sei es bloß über dröge Textfenster), eile ich in **Guild Wars 2** von einem Event zum nächsten und fühle mich dabei wie ein unbedeutender Hamster in einem riesigen Laufrad. Ich kann problemlos nachvollziehen, warum viele Spieler **Guild Wars 2** mögen; es spielt sich atemberaubend schnell, macht erstaunlich viele Kleinigkeiten goldrichtig und lässt mir enorm viele Freiheiten bei der Charakterentwicklung. Allein, es fehlt mir die Seele.

Das Bezahlmodell

Anders als die meisten anderen Online-Rollenspiele von hoher Qualität muss man **Guild Wars 2** nur kaufen. Monatliche Abo-Kosten von mehreren Euro fallen nicht an. Allerdings hat ArenaNet einen Item-Shop eingebaut, in dem man gegen Bares verschiedene Boost-Typen (für Erfahrung etwa) und optischen Schnickschnack kaufen kann.

Weder die Boosts noch den optischen Schnickschnack benötigt man, allerdings ist das allgemeine Bankfach schon arg knapp bemessen. Vor allem, wenn man bedenkt, dass sich das alle Charaktere (vorerst bis zu fünf) eines Accounts teilen. Ein weiteres, auch nicht gerade riesiges Bankfach schlägt mit 600 Diamanten zu Buche. 800 Diamanten kosten zehn Euro. Macht 7,50 Euro für 30 weitere Plätze im Bankfach. Happig!

Fairerweise sollten wir allerdings noch erwähnen, dass man auch erspieltes Gold in Diamanten umtauschen kann, um sich auf diesem Weg etwa ein weiteres Bankfach zu leisten. Gerade zu Beginn kommt das Gold aber nur zögerlich rein und muss auch schnell für besondere Klassenfertigungsbücher wieder ausgegeben werden.

Das PvP

Das kleine PvP

Im kleinen PvP treten maximal 16 Mann auf Arena-Karten an, auf denen es darum geht, Areale zu erobern und zu halten. Das Team, das als erstes 500 Punkte hat, gewinnt. Wer erfolgreiches kleines PvP betreiben will, muss sich intensiv mit den Fähigkeiten seiner Klasse auseinandersetzen. Letzteres geht dabei leichter, als man denkt. Fürs kleine PvP werden die Charaktere temporär auf Stufe 80 angehoben,



alle Fähigkeiten werden freigeschaltet und obendrein kann man seine spezielle PvP-Ausrüstung noch der bevorzugten Spielweise anpassen. Erfolgreiche PvP-Spieler werden mit speziellen Rängen und optisch anderen Klamotten belohnt. Die Grundwerte der Fummel und Waffen bleiben allerdings gleich, um Vorteile über die Ausrüstung zu vermeiden. Es kommt lediglich aufs spielerische Können an.



Das große PvP

Im großen Server-PvP treten drei Server auf gesonderten Schlachtfeldern gegeneinander an und kämpfen um die Herrschaft über alle Territorien, Lager, Burgen und eine riesige Festung.

Der Server, der viele Punkte auf den Schlachtfeldern über längere Zeit halten kann, wird mit Boni belohnt: insgesamt mehr Gesundheitspunkte pro Spieler, bessere Erfolge beim Crafting, mehr Gold von Gegnern und so weiter. Und jeder einzelne Spieler sackt beim erfolgreichen großen PvP viele Erfahrungspunkte fürs eigene Level und Ehrenabzeichen ein, mit denen sich besondere Waffen und Klamotten bei besonderen Händlern erstehen lassen.



So toll das große Server-PvP auch ist, so unschöne Nebenerscheinungen hat's aktuell noch. Die Spieleranzahl auf den Schlachtfeldern ist begrenzt, wer sich gegen Abend dazugesellen will, muss lange, lange warten, bis ein Platz frei wird. Obendrein missfällt uns, dass ArenaNet auf den Schlachtfeldern viele Dinge eingebaut hat, die mit dem eigentlichen Kampf nichts zu tun haben. Etwa dieses riesige Hüpfpuzzle oder zu entdeckende Aussichtspunkte oder Mobs, die besonderes Crafting-Material fallen lassen. So tummeln sich ganze Sammel- und Hüpf-Gruppen im Server-PvP, die Spielern, die sich aktiv am Kampf beteiligen wollen, die Plätze wegnehmen.



die Fortsetzung der bisherigen **Guild Wars**-Reihe, die 2005 ihren Auftakt nahm. Zwischen den ersten Teilen und dem nunmehr offiziell zweiten liegen erzählerisch etwa 200 Jahre. Was jemanden, der die ersten Teile nicht gespielt hat, aber nicht interessieren muss. Die Vorgeschichte wird in Häppchen hier und da angedeutet oder auch mal detaillierter zum Besten gegeben (etwa im Dungeon »Die Katakomben von Ascalon«),

aber nie so, dass man das Gefühl haben muss, wie der Ochs vorm Berg zu stehen, weil's gar zu verwirrend wird. Oder anders: Man muss die ersten Spiele der Reihe nicht kennen, um mit **Guild Wars 2** Spaß zu haben. Was man wissen muss: Drachen bedrohen das Fantasy-Reich Tyria und man selbst ist auserkoren, den Riesenechsen den Gar aus zu machen. Vor dem Drachenverdreschen steht allerdings eine nicht unerhebliche

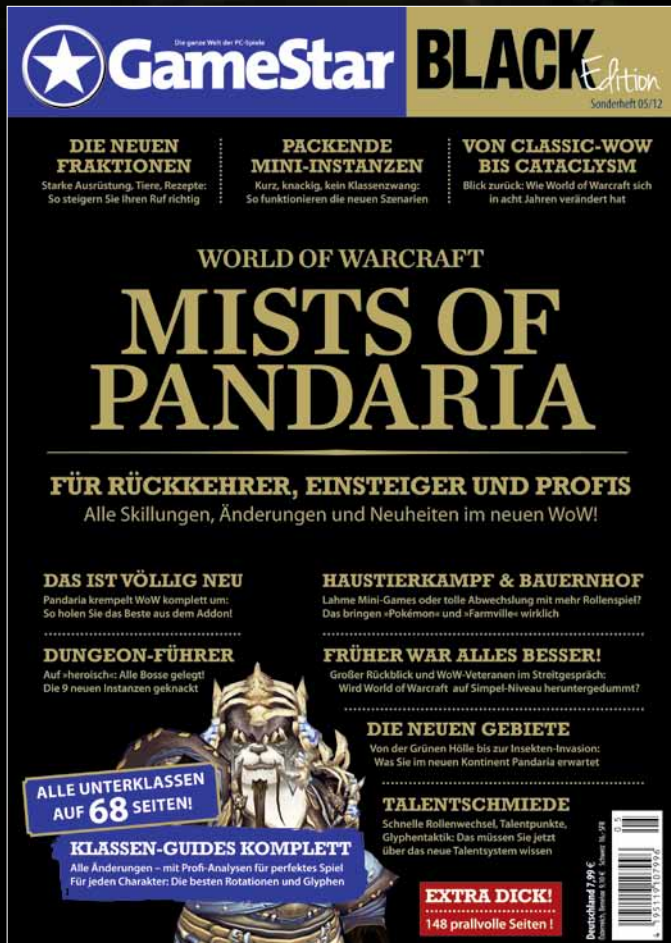
Hürde: die Rassen-, Klassen- und Storywahl. **Guild Wars 2** platzt mit gleich fünf Rassen, acht Klassen und diversen persönlichen Handlungsverläufen in die MMO-Welt. Allerdings, das muss man an dieser Stelle explizit sagen, ist die von ArenaNet hoch gehandelte persönliche Story (die wie bei **Star Wars: The Old Republic** in Instanzen stattfindet) am Ende dann ein wenig Augenwischerei. Die wirklich persönlichen Teile (Suche nach der Schwester, Folgen einer Sauforgie oder Gesinnung des eigenen Vaters) spielen nur bis Stufe 20 eine Rolle. Dann laufen die Story-Routen aller Spieler zu nächst einmal wieder zusammen, alle müssen sich in einer Aufgabenreihe entscheiden, für welche von drei Heldenorganisationen sie in Folge in die Schlacht gegen die Drachen ziehen wollen. Die zu Beginn getroffenen Entscheidungen über die eigene Herkunft oder andere persönliche Details sind zu diesem Zeitpunkt bereits irrelevant, was sicher viele Spieler stören dürfte.

Störend auch die wenigen schlimm unbalancierten Story-Aufgaben. Gemach, die meisten Story-Quests sind gut zu meistern, aber

Guild Wars 2 ist eigentlich fast immer schön, manchmal ist es aber auch atemberaubend schön wie hier im **Eisklamm-Sund**.



Jetzt erhältlich!



Die neue **GameStar Black Edition** zu

WORLD OF WARCRAFT **MISTS OF PANDARIA**

Im Zeitschriftenhandel

nur 7,99 Euro

und versandkostenfrei im GameStar-Shop.

Die **Tablet-optimierte Ausgabe**

nur 5,99 Euro

in der GameStar Kiosk App.

Jetzt im App Store und bei Google Play.



Leseproben, Inhaltsverzeichnis und Bestellmöglichkeit gibt's hier



www.gamestar.de/pandaria

oder rufen Sie uns an: 0180 5 72 7252-275*

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 (aus dem deutschen Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute)

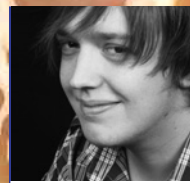


hin und wieder will man sich einfach an den Kopf fassen und unflätige Flüche in den Himmel Tyrias brüllen. So sind Quest-Areale zu klein, um mit einer Zauberklasse in einem ausreichend großen Abstand um den Gegner zu zirkeln. Oder: Gegner latschen auf ihre Startposition zurück und heilen bis zum Maximum, kaum dass man sich mal fünf Meter von ihnen fortbewegt hat. Oder: Insgesamt gibt's zu viele Widersacher, um mit ihnen ohne beständiges Sterben fertig zu werden.

Ja, solche Momente können einem den Spaß vermiesen, weil sie unangenehm herausstechen aus der ansonsten herrlich fließenden Dauerbespaßung, die **Guild Wars 2** verbreitet. Auch die optionalen Dungeons wie die schon erwähnten Katakomben von Ascalon könnten noch ein wenig Feinschliff vertragen, auch wenn wir's ja höchst löblich finden, dass bereits zu Release acht Gruppeninstanzen auf besonders mutige Helden warten. Doch diese auf fünf Spieler ausgelegten Abenteuergebiete sind sowohl im Story-Modus als auch im noch mal ungleich härteren Erkundungsmodus teilweise sehr frustig, weil's hin und wieder nicht fordernd, sondern schlicht unfair zugeht. Wenn ein Wächter in wirklich guter Level-80-Rüstung und mit sorgsam ausgesuchten Tank- und Heil-Fähigkeiten nach nur einem Schlag eines Bossgegners zu Boden sinkt, stimmt an der Balance etwas nicht. Immerhin: Die Entwickler haben inzwischen Reparatur-Stationen für die mit jedem Ableben

nach und nach zerkrümelnden Klamotten in die Dungeons eingebaut.

So blöd wir die Balance-Probleme in den Story-Aufgaben und Dungeons finden, so begrüßenswert sind die knackigen Anforderungen unterm Strich. Denn spätestens bei einem so hohen Schwierigkeitsgrad wird jeder gezwungen, sich mal wirklich eingehend mit seiner Klasse und deren Möglichkeiten zu beschäftigen. Man wird merken, dass es vielleicht tatsächlich nützlich ist, als Elementarmagier auch ein paar der so genannten Eigenschaftspunkte auf Erdmagie zu legen und nicht alle auf Feuermagie, auch wenn die Flammen so hübsch



Schicksalsgemeinschaft

Jochen Redinger
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Da ich zu den Spielern gehöre, die gern jedes noch so kleine Detail ihres Charakters selbst bestimmen, hat mich schon die Charaktererstellung bei **Guild Wars 2** einige Zeit gekostet – dafür konnte ich im Anschluss mit meinem adligen Krieger vollauf zufrieden in die neue Welt aufbrechen. Und war begeistert: Fantastische Ausblicke auf grüne Wiesen, verschneite Berggipfel, dampfende Dschungel und vor Geschäftigkeit summende Städte lassen mein Entdeckerherz gleich höher schlagen. Um nicht wehrlos durch die Landschaften zu stolpern, hab ich alle Waffenkombinationen mal ausprobiert, bin aber letztlich doch beim Kampf mit zwei Schwertern hängen geblieben, weil der sich fantastisch dynamisch spielt: zuschlagen, ausweichen, das Ziel langsam ausbluten lassen. Und wenn's allein mal nicht weitergeht oder ein Event ansteht, bilden sich ohne lästige Gruppensuche oder langes Warten schnell Schicksalsgemeinschaften. Toll!

züngeln. Erdmagie nämlich erhöht allgemein den Zustandsschaden. Also auch den von »Brennen«, was wiederum über Feuermagie ausgelöst wird. Oder man zieht sich fürs Wohl der Gruppe die Klamotten mit Bonus auf Heilkraft an, legt viele Punkte auf Wassermagie und lässt erquickenden Regen auf die Mitstreiter niederprasseln.

Allerdings müssen wir in diesem Zusammenhang auch dringend erwähnen, dass **Guild Wars 2** seine Mechaniken für MMO-unerfahrene Spieler nur unzureichend erklärt. Und selbst Menschen, die schon das eine oder andere Online-Rollenspiel gespielt haben, werden an diversen Stellen grübeln. Insbesondere beim Charakterausbau, der locker flockig durchs automatische Lernen der unterschiedlichen Waffenfertigkeiten beginnt, sich aber dann durch Addition der Slot-Skills und Eigenschaften zu einer echten Wissenschaft entwickelt.

Wenn wir **Guild Wars 2** nur wegen des Art-designs eine Grafikwertung verpassen könnten, wären die zehn Punkte bombensi-

Das Crafting

Jeder Charakter kann jeden Beruf erlernen, wobei allerdings immer nur zwei aktiv sind. Und jeder Charakter kann sich sämtliches Material dafür selbst zusammensammeln. Wenn man folglich auf seinen Reisen durch Tyria jeden Baum fällt, jedes Kraut erntet, jeden Lederfetzen einsammelt und jede Erzader schürft, dann hat man am Ende so viel Zeug zusammen, dass man nur noch von Handwerkertrainer zu Handwerkertrainer und von Crafting-Station zu Crafting-Station laufen muss, um in Windeseile den Fortschrittsbalken und die Levelzahlen steigen zu sehen. Absurd. Aber sehr befriedigend.



1&1 DOMAINS

**AKTION: JETZT OHNE
EINRICHTUNGSGEBÜHR!**

DIE GRÖSSTE AUSWAHL FÜR IHRE WUNSCH-DOMAIN.



VERTRAUEN SIE DER NUMMER 1

1&1 ist einer der größten Webhoster weltweit. Mit über 11 Mio. Kundenverträgen, 2 Milliarden € Jahresumsatz, 5.000 Mitarbeitern und 5 Hochleistungs-Rechenzentren in Deutschland, Europa und den USA. Und weil wir mit mehr als 18 Mio. registrierten Domains auch ein führender Registrar sind, profitieren Sie von außerordentlich günstigen Preisen!



GROSSE AUSWAHL

Mehr als 30 Domainendungen verfügbar: .de, .eu, .com, .net, .org, .us, .at, .info, .biz, .mobi, .name, .ch, .li, .co.uk, .me.uk, .org.uk, .co, .tv, .ws, .cc, .be, .as, .lt, .lv, .nu, .ph, .hn, .vc, .sc, .ag, .to, .vu



1&1 DOMAIN APP

Domaincheck und Domainregistrierung mit der 1&1 Domain App auch mobil möglich.



VOLLE DNS-KONTROLLE

Einfach über Verwaltungstool.



24/7 SUPPORT

Unser Experten-Team ist rund um die Uhr per Telefon und E-Mail erreichbar.

**.de
.eu
.info
.at**

12 MONATE

0,29 €/Monat*

1 Jahr für 0,29 €/Monat,
danach ab 0,49 €/Monat*

**.com
.net
.org**

12 MONATE

0,99 €/Monat*

1 Jahr für 0,99 €/Monat,
danach 1,49 €/Monat*

Inklusive bei allen 1&1 Domains:

- Kostenlose Domain-Umleitung
- Domain Kontakt-Management
- Kostenlos Subdomains einrichten und umleiten



DOMAINS | E-MAIL | WEBHOSTING | E-SHOPS | SERVER



0 26 02 / 96 91



0800 / 100 668

www.1und1.info

* .de, .eu, .info, .at Domain 12 Monate 0,29 €/Monat, .com, .net, .org 12 Monate 0,99 €/Monat. Danach .de 0,49 €/Monat, .at, .info 1,99 €/Monat, .eu, .com, .net, .org 1,49 €/Monat. Einrichtungsgebühr von 9,60 € entfällt. 12 Monate Mindestvertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.

Die Bugs

Guild Wars 2 läuft noch nicht rund, kleinere und größere Bugs treten auch ein paar Wochen nach Release noch auf. Allerdings arbeitet ArenaNet mit Hochdruck an den Problemen. Die zu Anfang nicht funktionierenden Gildenfeatures machen nun kaum noch Probleme, gleiches gilt für die Ingame-Post. Und Dungeons können inzwischen ohne zig Anläufe mit der ganzen Gruppe betreten werden. Uns persönlich ärgern aktuell am meisten die hin und wieder bei großen Spielermengen auftretenden Sound-Bugs und die Disconnects, also die Trennungen vom Server. Beides ist gerade im großen PvP ärgerlich. Trotzdem werden wir dafür zunächst keine Punkte in der Wertung abziehen.

cher. Eine schönere, eine stimmigere, eine überraschendere MMO-Welt wird aktuell kaum zu finden sein. Das riesige Götterfels, das mit seinen hohen Zinnen und dicken Mauern den Inbegriff einer Fantasy-Metropole abgibt. Die schwarze Zitadelle, ein irres Konstrukt aus Stein und Metall, Rata Sum, der vor Energie surrende Hauptstadt-Kubus der kleinen Asura. Löwenstein, schönste aller MMO-Städte überhaupt!

Doch wo viel Licht, da auch Schatten. Einige Story-Instanzen wirken vergleichsweise lieblos und karg, hier und da stimmen die Texturübergänge nicht, und obwohl im Laufe der Beta konstante Verbesserungen zu verzeichnen waren, treten doch auch jetzt noch auf vielen Rechnern Performance-Einbrüche auf, wenn sich viele Spieler in einem grafisch opulenten Areal wie eben Löwenstein oder Götterfels aufhalten.

Brrr, wer eine weibliche Menschengame spielt und den Client auf Deutsch eingestellt hat, wird gleich nach dem Intro wieder aufhören wollen, so dermaßen dilettantisch ist die Intonation. Aber es wird besser, viel besser. Auch wenn insbesondere in der deutschen Version immer wieder Qualitätsausreißer nach unten auffallen. Aber es gibt auch Highlights von besonderer Güte. Wer das Glück hat, im Startgebiet der Charr die drei Welpen bei ihrem ersten Ausflug in die

Ruinen zu begleiten, wird sich das dümmlich verückte Grinsen danach mit einer Bürste aus dem Gesicht schrubben müssen. So niedlich und witzig sind die Dialoge zwischen den dreien. Und für seine Frotzeleien möchte man Tybalt Linkeprank (NPC in der Geschichte des Ordens der Gerüchte) vom Fleck weg heiraten. Und dann das ausgezeichnete Genuschel des eigenen Charakters in dieser einen Story-Quest, nachdem man gegen drei Piraten im Wettsaufen bestehen musste!

Wenn man mit den anfänglichen Kinderkrankheiten und Balanceproblemen eines jeden Online-Rollenspiels (siehe Bug-Kasten) leben kann, wenn man auf monatliche Gebühren verzichten will und trotzdem ein in großen Teilen rundes und innovatives MMO erleben möchte, in das man sich reinfuchsen kann, aber nicht muss, dann führt kein Weg an **Guild Wars 2** vorbei. Aktuell ist



Schon früh morgens B

Petra Schmitz
Redaktion
petra@gamstar.de

Da geht er hin, mein wochenendlicher Tagesrhythmus. Statt mich samstag- oder sonntagmorgens gemütlich mit einem Kaffee dem aktuellen Weltgeschehen zu widmen, widme ich mich derzeit ausschließlich dem Servergeschehen. Rechner an, Guild Wars 2 an, »B« gedrückt, den Status von Kodasch im Vergleich zu den beiden Konkurrenten gecheckt, nachgeschaut, ob schon jemand von der besten Gilde von allen (Hallo Narkap!) online ist, und im Zweifelsfall gleich mit den anderen rein ins große PvP. Früh am Tag geht das ja ohne Probleme. Selbst an Wochenenden. Guild Wars 2 hat mich genauso oder noch schlimmer erwischt, wie ich es befürchtet hatte. Ich überlege schon, welche Klasse ich nach meinem Elementarmagier und meinem Ingenieur spielen werde. Ich wälze das Internet nach zündenden Ideen für meine Charaktere im kleinen PvP. Ich hab so vieles noch gar nicht gesehen und noch nicht ausprobiert. Kurz: Ich muss dieses Spiel ganz dringend wieder loswerden. Doch so leicht ist das nicht, trotz der derzeitigen Bugs und Balance-Schnitzer.

dieses Spiel in seinem Genre konkurrenzlos und setzt die Messlatte für künftige Vertreter beängstigend hoch. **PET**

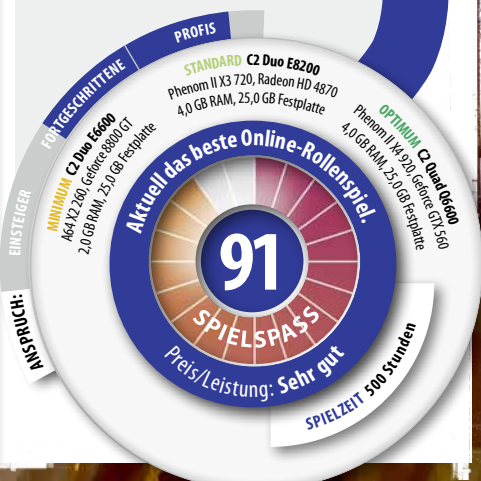
TERMIN	28.8.2012	PREIS	55 Euro	USK	ab 12 Jahren
Guild Wars 2 Online-Rollenspiel					
Publisher	NCsoft				
Entwickler	ArenaNet				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch				
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs				
Kopierschutz	Kontobindung				

GENRE-CHECK		ONLINE-ROLLENSPIEL	
»Ein einziger, herrlicher Spielspaßfluß.«			
EINSTIEG		HAUPTSPIEL	
ENDSPIEL			
SPIELSTIL	Kampf	Handwerk/Quests	
CHARAKTER	simpel	komplex	
FREIHEIT	linear	offene Welt	
KÄMPFE	Action	Taktik	
HANDLUNG	einfach	komplex	

GRAFIK		9/10
abwechslungsreiche Gebiete	beeindruckende Zauber- und Kampfeffekte	
flüssige Animationen	Texturkanten	hin und wieder Performance-Probleme
SOUND		9/10
Jeremy Soules wunderbare Musik	viele Umgebungsgeräusche	
gutes akustisches Feedback	insgesamt gute deutsche Sprecher	Qualitätsausreißer nach unten in der Vertonung
BALANCE		7/10
einfacher Einstieg	anspruchsvolle Mechaniken in der Tiefe	
Mechaniken werden unzureichend erläutert	Balance-Probleme in instanziierten Gebieten	
ATMOSPHÄRE		10/10
sich in gewissem Rahmen verändernde Spielwelt	gut und mit vielen Höhepunkten inszenierte Story-Instanzen	
um Hilfe bittende und sich bedankende NPCs		
BEDienung		9/10
einfache Steuerung	aufgeräumte Menüs	Sprache im Spiel umstellbar
Skills optisch an feste Positionen gebunden	Effekte versperren manchmal Sicht auf Gegner	
UMFANG		10/10
riesige Spielwelt	viele dynamische Events	viele Herzchenquests
viel zu entdecken	acht Dungeons	Server-PvP
Arena-PvP	motivierendes Crafting	
QUESTS/HANDLUNG		8/10
überraschende Aufgaben	lustige und todtraurige Abschnitte	erinnerungswürdige Charaktere
wirklich persönliche Geschichte geht nur bis Stufe 20		
CHARAKTERSYSTEM		10/10
abwechslungsreiche Klassen	innerhalb der Klassen viele Variationen	alle Handwerksberufe erlernbar
fehlende feste Rollen und fehlende direkte Buffs nicht jedermanns Sache		
KAMPFSYSTEM		10/10
gelungene Mischung aus aktivem Ausweichen und klassischem Fähigkeiteneneinsatz	spielerübergreifende Wechselwirkungen möglich (Kombobfelder)	schneller Waffenwechsel
ITEMS		9/10
spezielle Klamotten und Waffen für spezielle Währung	sechs Qualitätsstufen	Edelsteine mit Zusatzboni
Anfang selbst gecraftertes Kaum von Wert im Auktionshaus		



Im Erkundungsmodus der Dungeons müssen wir uns für eine von mehreren Routen entscheiden.



Technik-Check Guild Wars 2

Grafikvergleich



1920x1080, MAXIMALE DETAILS, RENDER SAMPLING SUPERSAMPLE

Indian-Summer in Aschfurt: Detailliertes, goldenes Laubwerk **1**, fein gezeichnete Shader-Effekte **2** und saubere Texturierung **3** sorgen für eine dichte Atmosphäre in der eher düsteren Fantasywelt Tyria.



1920x1080, MINIMALE DETAILS, RENDER SAMPLING SUBSAMPLE

Mit minimalen Details wird der goldene zum tristen Herbst. Matschiges Laubwerk **1**, reduzierte Lichteffekte **2** und unscharfe Texturen kosten Guild Wars 2 viel von seiner tollen Stimmung **3**.

Wichtige Grafikoptionen



1 Das Reduzieren der Auflösung bringt pro Stufe etwa zehn Prozent Leistung. Ob Sie im Vollbild oder im Fenster spielen, macht dabei keinen Unterschied.

2 Als Kantenglättungsoption steht nur das schnelle FXAA zur Verfügung, weshalb Sie die Option aktiviert lassen können, wenn Ihnen die Darstellung nicht zu matschig wird.

3 Die Reflexionen in Guild Wars 2 sind den Entwicklern sehr gut gelungen, kosten aber auch 15 Prozent Leistung. Die Einstellung »Himmel und Welt« bietet den besten Kompromiss aus Performance und Bildqualität. Deaktiviert wirken Wasseroberflächen reichlich altbacken.

4 Bei der Optik deutlich bemerkbar macht sich die Texturqualität. Die Einstellung »Niedrig« sollten Sie nur als letzte Maßnahme zur Leistungssteigerung heranziehen.

5 Die Einstellung »Render Sampling« legt fest, mit welcher Auflösung die Engine das Bild intern rendert, bevor sie es an den Monitor ausgibt. »Subsample« bringt eine Leistungssteigerung, da mit einer reduzierten Auflösung gearbeitet wird. »Nativ« entspricht der tatsächlichen Auflösung Ihres Monitors und »Supersample« steigert die Bildschärfe durch eine höhere interne Auflösung, allerdings auf Kosten von 15 bis 20 Prozent Leistung.

6 »Shaders« verbessert unter anderem die Beleuchtung und sorgt daher für ein stimmungsvolleres Gesamtbild. Wenn möglich, immer die Einstellung »Hoch« verwenden.

7 Die hochaufgelösten Charakter-Texturen verlangen vor allem Videospeicher. Aber erst bei einer Grafikkarte mit 1,0 GByte oder weniger Grafikspeicher kann das zu Rucklern führen.

So läuft Guild Wars 2 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX					
	Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295		
	Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580
	Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2			
	Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 6990
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
	Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650	
	Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
									8.192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050 niedrige Details, FXAA aus, Render Sampling Nativ	läuft so flüssig: 1920x1080 Mittlere Details, FXAA ein, Render Sampling Nativ	läuft so flüssig: 1920x1080 Hohe Details, FXAA ein, Render Sampling Supersample
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Der »Beste Texturfilter« aktiviert die anisotrope Textur-Filterung. Setzen Sie das Häkchen auf jeden Fall, ansonsten vermatschen die Texturen bereits im Nahbereich sehr stark.
- Um hässliche Zeilenverschiebungen zu vermeiden, sollten Sie falls es die Leistung zulässt, die »Vertikale Synchronisierung« aktivieren.
- Das Reduzieren der Schattendetails von »Extrem« auf »Hoch« bringt etwa fünf Prozent Leistung, ohne dabei schlechter auszusehen.
- Die Ladezeiten mit einer herkömmlichen Festplatte sind teils sehr lang. Guild Wars 2 profitiert deutlich von einer SSD.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 25,0 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

Anno 2070

Die Tiefsee

Neben den gutmenschelnden Eco-Baumknutschern und den profitgeilen Tycoon-Schlotbaronen waren die Tech-Geeks von Anfang an die coolste Fraktion in 2070. Jetzt werden sie noch cooler – aber auch verflucht anspruchsvoll. Von Martin Deppe



Genre: **Aufbauspiel-Addon** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 2070, GS 01/12: 90 Punkte)**
Termin: **4.10.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7872

Geschafft! Mit einem freudigen Klick verpassen wir unserer neuen Unterwasser-Schwammzucht noch die letzte Schwammkolonie, setzen die Kybernetik-Fabrik passgenau daneben und ... prompt stürzt der Energiepegel ins Bodenlose. Also schnell ein Gezeitenkraftwerk bauen. Aber wohin damit? Unser Tiefsee-Plateau ist mittlerweile völlig zubetoniert, nirgendwo ein Eckchen frei. Verdammte Axt, eigentlich sollte Ubisoft seinem **Anno**-Addon eine Vollversion von **Tetris** beilegen!

Mit der Erweiterung **Die Tiefsee** schlägt **Anno 2070** dem Komplexitäts-Fass endgültig den Boden aus. Zumal es vor allem die

UPlay

Anno 2070 nutzt UPlay als Kopierschutz. Diese Online-Plattform setzt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung sowie danach einen Login-Vorgang zwingend voraus. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Beim Spielen selbst müssen Sie nicht online sein, im Offline-Modus sind allerdings nicht alle Spielfunktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.

Anno-Profis bedient. Denn viele Neuerungen betreffen besonders die Tech-Fraktion, kommen in einer **Anno**-Partie also erst dann



Bauen **unter Wasser** gerät immer zum Tetris-Puzzeln. Links wird's schon eng, rechts kriegen wir die neue Gen-Farm noch gut platziert.

+ Stärken

- + wertet die interessante Tech-Fraktion weiter auf
- + Unterwasser-Siedlungen werden noch wichtiger
- + Spiel wird noch komplexer, aber ...

- Schwächen

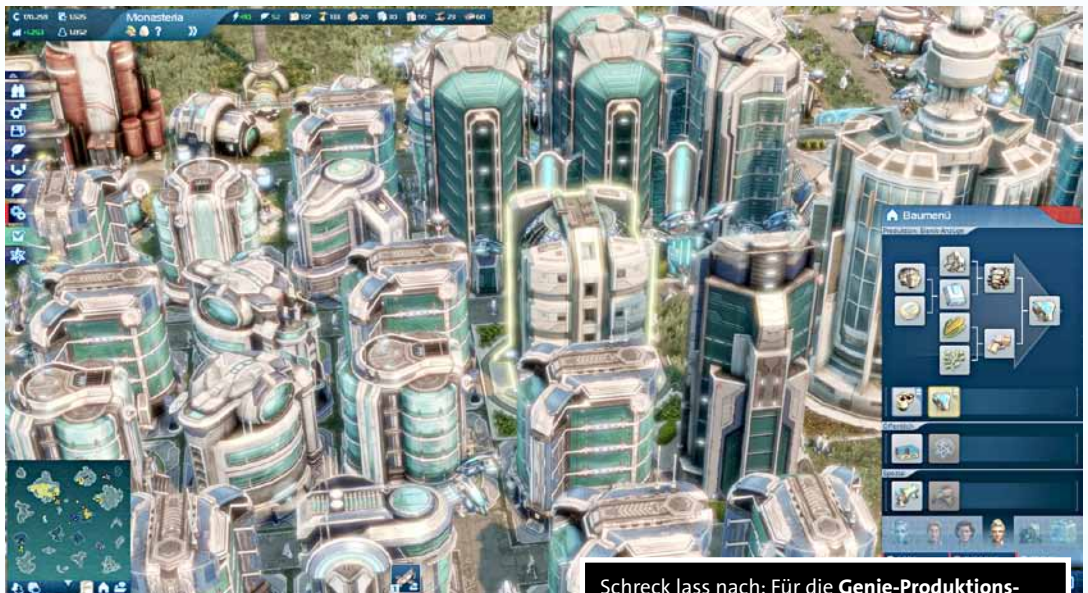
- ... auch komplizierter
- unfair schwere letzte Kampagnenmission



zum Einsatz, wenn die Techs freigeschaltet werden – und selbst dann erst mit der Forscher-Stufe, der zweiten von nun dreien. Um beim Beispiel von oben zu bleiben: Die Schwammzucht nebst Kybernetik-Fabrik brauchen wir, um Implantate herzustellen, die wiederum die Forscher-Schicht dermaßen glücklich macht, dass aus ihr endlich die neue Tech-Bevölkerungsstufe entsteht, die Genies. Das Gemeine daran: Nicht nur die Schwämme müssen wir unter Wasser anbauen (ist ja auch logisch), sondern auch die Kybernetik-Fabrik muss in die Tiefsee – bei traditionell knappem Bauplatz. Zusätzlich braucht die Implantat-Produktion Mikrochips, die wir (vorerst!) an Land produzieren und zum Unterwasserkontor verschiffen. Und das ist noch eine simple, zweistufige Produktionskette – es kommt noch »schlimmer«!

Mit dem Einzug der ersten Genies kriegen nämlich auch hartgesottene Anno-Veteranen rote Bäckchen vor Freude. Dabei sieht das frisch aufploppende Baumenü zuerst noch harmlos aus: Je

zwei Buttons für neue Waren, Spezialgebäude und öffentliche Bauwerke – das lässt sich doch locker in den Griff kriegen! Denkste. Denn hinter dem unscheinbaren Knopf für die neuen Bionik-Anzüge springt die bisher



Schreck lass nach: Für die **Genie-Produktionskette** Bionik-Anzüge (rechts) brauchen Sie zehn verschiedene Rohstoffe und Fertigwaren.

längste Produktionskette der Anno-Serie auf, mit vier Stufen und zehn (!) benötigten Rohstoffen, die wir teils über, teils unter Wasser herstellen, weiterverarbeiten und verschiffen müssen. Unter anderem mit den beiden ebenfalls neuen Produktionsstätten zum Abbau von Lithium und zum Elektrolytzellen-Basteln. Was natürlich, Sie ahnen es, den chronischen Platzmangel unter Wasser potenziert.

Die Tiefsee verzahnt solche Mammutprojekte geschickt mit der bisherigen Spielmechanik:

Zu Beginn einer Partie ist alles noch recht einfach, doch allerallerspätestens mit den Genies kommt auch der Wahnsinn um die Ecke. Die neuen Bauten brauchen nicht nur sehr viel unterschiedliches Baumaterial,

sondern gern auch Rohstoffquellen, viel Platz, viel Strom. An Land lässt sich das noch gut lösen, unter Wasser hingegen wird's besonders knifflig. Das Schöne daran, ebenfalls Anno-typisch: Diese vielen Problemen sind nicht frustrierend, sondern wie Puzzleteilchen, die wir gerne zusammensetzen. Weil's eben auch eine Belohnung gibt – wenn das erste Schiff mit den neuen Bionik-Anzügen eintrudelt und die Genies begeistert Steuern zahlen, wissen wir, warum wir die letzten Stunden (!) an dieser Produktionskette geschmiedet haben.

Doch die Genies fordern nicht nur, sie geben auch. Die oben erwähnten öffentlichen und Spezialgebäude bringen uns echte spielerische Vorteile und lösen Probleme, die unsere Genies vorher selbst aufgeworfen haben. Beim Strom zum Beispiel: Mit dem neuen

Vor allem Anno-Veteranen kriegen rote Bäckchen

Mehr Zusammenspiel zwischen Land und See

Mit Einzug der Genies wird das Addon aber mal so richtig fordernd, denn Ihre Inseln und Unterwasser-Plateaus werden noch stärker verzahnt.

Wenn Sie die Tech-Forscher bei Laune halten, werden sie zu **Genies** und schalten neue Bauoptionen frei.

Praktisch: Mit **Transmittern** können Sie Strom einfach von Insel zu Insel schubsen – kabellos!

Für Bionik-Anzüge (die wollen die Tech-Genies gerne haben) müssen Sie eine vierstufige Produktionskette errichten, allein an **Land** sind das schon fünf unterschiedliche Gebäude.

Rohstoffe und Fertigwaren

Energie

Für die Bionik-Anzüge müssen Sie vier Gebäudetypen unter Wasser bauen – unter anderem einen **Platin-Metallkonverter** (Mitte), der einen Black Smoker in der Nähe benötigt (rechts).

Noch praktischer: Die **Energie-Transmitter** funktionieren auch unter Wasser – ein wahrer Segen, weil da unten immer so wenig Bauplatz für Kraftwerke ist.

Energietransmitter können Sie Strom kabellos von Insel zu Insel schubsen und sogar Ihre Unterwasser-Plateaus anschließen. Dafür brauchen Sie lediglich einen Transmitter pro Sende- beziehungsweise Empfangssiedlung, und schon können Sie per Schieberegler die Stromversorgung managen. Das sieht zwar unspektakulär aus (ein Schieberegler ist halt nicht so wahnsinnig sexy), hat aber enorme Auswirkungen aufs »Endspiel« mit seinen Energiefressern. Statt gefährliche Energielieferanten wie den Atommeiler oder Umweltschweine wie das Kohlekraftwerk in dicht besiedelte Gebiete zu packen,

können Sie eine freie Insel »opfern«, hier wie wild Strom produzieren und verteilen.

Ein anderer Problemlöser der Genies ist das neue Monument. Bisher waren die Techs ja dezent beleidigt, weil nur Ecos und Tycoons einen mehrstufigen Prachtbau hochziehen durften. Sobald Sie jetzt 1.250 Genies unter Ihren Fittichen und Unmengen Bauzellen, Werkzeuge, Karbon, Stahl und Glas gebunkert haben, können Sie mit dem Fundament loslegen. Viele Stunden und noch mehr Baumaterial später haben Sie nicht nur einen schicken Prunkpalast, sondern auch ei-



PERFEKTE WAHL FÜR GAMER!

NVIDIA® GeForce® GTX

Die neue Generation NVIDIA GeForce GTX Grafikkarten mit der innovativen NVIDIA® Kepler™ Architektur sind schneller und leistungseffizienter als je zuvor und stellen den Anfang einer neuen Gaming-Ära dar.



234,90

Gainward GeForce GTX 660 GS

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.072 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,1 GHz) • 960 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXWYE



154,90

EVGA GeForce GTX 650 SuperClocked

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 650
- 1.202 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz)
- 384 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZYK



234,90

ASUS GTX660-DC20-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1.020 MHz Chiptakt (Boost: 1.085 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 960 Shadereinheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVYC

Weitere Infos zu Innovationen für extremes Gaming findest Du auf www.nvidia.de/geforce.

© 2012 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, SLI, 3D Vision und PhysX sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Copyrights und Marken sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt.

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 10.10.2012

GEAR UP.
GAME ON.



Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen



Ein Tsunami sieht in der **Postkarten-Perspektive** beeindruckender aus als in der Spielsicht ...



... dafür sind hier die **Auswirkungen** besser zu sehen. Betroffene Gebiete bleiben eine Zeitlang unbebaubar.

nen großen Vorteil: Die Insel mit dem Monument braucht keine Stadtzentren mehr, um die Bewohnerforderung nach Gemeinschaft zu erfüllen. Die Zentren können Sie daher abreißen, die Lücken sinnvoll füllen. Dass so ein Monument deshalb auf einer reinen Produktionsinsel nichts zu suchen hat, erwähnen wir nur sicherheitshalber ...

Die wichtigsten Neuerungen des Addons sind in einer eigentlich sehr guten Mini-Kampagne mit fünf Missionen zusammengefasst – die allerdings einen gewaltigen Haken hat (dazu gleich mehr). Die Geschichte dreht sich um ein frisch entwickeltes Gezeitenkraftwerk (neul!), das versehentlich einen Tsunami auslöst (neul!). In der ersten Mission müssen wir bei Verbündeten Ver-

letzte bergen und die Wirtschaft wieder ankurbeln, während wir parallel unsere eigene Insel ausbauen. Danach verzweigt sich die Kampagne in drei wählbare Einsätze, jeder mit eigenem Schwerpunkt: Ein Netz aus Energie-Transmittern errichten (neul!), 1.200 Genies ansiedeln (neul!) oder eine besetzte

Mit den Genies kommt auch der Wahnsinn

Insel durch Aktienmehrheiten aufkaufen (halb neu, gab's schon in **Anno 1404: Venedig**). Sobald wir eine der drei alternativen Missionen geschafft haben, wird die letzte freigeschaltet – die mit dem Haken. Denn hier geht's darum, für den Forscher Hiro Ebashi Aufträge zu erledigen, während er das wildgewordene Kraftwerk flickt. Klingt soweit undramatisch, allerdings gibt's zwei Bedingungen. Zum einen hat jeder (!) Auftrag ein Zeitlimit, zum anderen rollt bei jedem nicht geschafften Job sofort ein Tsunami los, und nach drei Tsunamis ist die Mission automatisch verloren.

Zeitlimits und **Anno** passten noch nie gut zusammen, bei Nebenquests waren sie aber zu verschmerzen. In der finalen Mission sind die Aufgaben jetzt aber teils nur zu schaffen, wenn man schon vorher weiß, was gefordert wird – und selbst dann wird es eng. Ein Beispiel: Wir sollen in der Akademie einen Motor entwickeln und an Ebashi liefern. In 20 Minuten. Selbst wenn wir schon eine Akademie haben, brauchen wir für die Forschung immer noch Credits, Stahl und Kerosin (das bisher völlig unnötig war). Aber auch wenn wir das alles rechtzeitig zusammenkriegern, dauert die Forschungszeit noch ein paar Minuten, und liefern müssen wir den Motor ja auch noch. Also haben wir bei dieser Mission immer wieder auf Spielstände zurückgreifen müssen, und selbst dann wird es unschaffbar bis knapp – einmal hat uns das Spiel sogar die ulkige Auszeichnung »Actionheld« verliehen, weil wir einen Auftrag mit weniger als zehn Sekunden Countdown-Restzeit erledigt haben. Ironischerweise gibt's zwischendurch so Pillepalle-Aufgaben wie »Findet X blau

leuchtende Ingenieure in Eurer Stadt«, die sich in 60 Sekunden erledigen lassen. Ach ja: Den Trick,

geforderte Waren, die wir bereits parat haben, erst auf dem letzten Drücker abzugeben und die Zeit bis dahin für die nächste



Mit letzter Kraft schleppt sich unser **Boot** nach einer Expedition in den Heimathafen.



Aufgabe zu nutzen, den haben wir auch probiert. Hilft nicht wirklich – und so ein Gertrickse kann ja nicht der Sinn einer guten Mission sein, ebenso wenig wie das Savegame-Jonglieren, um Aufgaben vorab zu wissen. Schade um das Finale einer Mini-Kampagne, die uns die ersten rund 15 Stunden lang sehr gut unterhalten hat.

Und was bringt das Addon sonst noch? Das neue Fracht-U-Boot Sisyphos sieht hübsch aus, hat sechs Laderäume, keine Waffen – aber eine passive Tarnung, sodass Gegner es nur aus kurzer Distanz sehen. Und weil U-Boote ihre Handelsrouten zwischen Unterwasser-Siedlungen neuerdings auch durchgängig getaucht abspulen können, wird es leichter, am Feind vorbeizutauchen (bisher mussten Sie beim automatischen Be- und Entladen immer an die Oberfläche, zum oberen Teil eines Kontors). Ein neues Versorgungsschiff für die Flieger gibt's auch, bisher kamen die Dinger ja nicht weit, weil ihr Kerosinvorrat so schnell schrumpfte. Dazu kommen ein Raketenschild sowie Unterwasser-Abwehranlagen gegen Flugzeuge und Überwasserschiffe. Klingt nach militärischer Aufrüstung, dürfte sich aber nur auf Multiplayer-Partien auswirken, denn auch **Die Tiefsee** bleibt ein großartiges Aufbau-spiel mit immer noch aufgesetzte wirkendem Militärteil, den man getrost komplett ignorieren kann. Martin Deppe / GR



Mehr Tiefsee, mehr Tiefgang

Martin Deppe,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Der Zettel vor mir spricht Bände: »Stadtzentrum NW, mehr Öl, Enzyme kaufen, Energieinsel bauen, Laborgeräte verticken« steht da. Es ist eine kleine Checkliste, die ich mir am Samstagabend geschrieben habe. Denn Sonntagmorgen ging's für diesen Test weiter mit meiner Partie – und ohne den Spickzettel hätte ich mich erst mal zehn Minuten neu orientieren müssen. Denn Anno 2070 ist ohnehin schon ein Komplexitätsbrocken, der durch Die Tiefsee jetzt noch verzweigter, noch anspruchsvoller wird. Die größten Neuheiten bekommen Sie allerdings erst im Mittel- bis Endspiel einer Partie zu spüren, denn es dauert, bis Sie die Techs entsprechend ausgebaut haben.

Bei so vielen Baumöglichkeiten vergaloppiert man sich aber auch schnell, denn es artet teils in echte Arbeit aus, drei Fraktionen gleichzeitig in den Griff zu kriegen, die alle unterschiedliche Waren und Bauten fordern. Mein Tipp: Vor allem eine Endlospartie sollten Sie nur dann starten, wenn Sie viel Freizeit am Stück haben oder regelmäßig etwas weiterbauen können, am besten täglich. Bei ein paar Tagen Unterbrechung wird's nämlich echt schwer, wieder ins Spiel zu finden. Siehe Spickzettel.



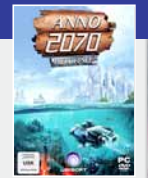
TERMIN 4.10.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Anno 2070 Die Tiefsee

Aufbauspiel-Addon

Publisher Ubisoft
Entwickler Related Designs
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz UPlay (s. Kasten)



GRAFIK

● detaillierte, sehr lebendige Spielwelt ● fantastische Wassereffekte ● fließender Übergang zwischen Über- und Unterwasser ● idyllische Inseln

SOUND

● professionelle Sprecher
● passende Musik
● viele Kommentare

BALANCE

● sehr gute Lernkurve ● eingebautes Lexikon erweitert sich automatisch ● Endlosspiel frei konfigurierbar ● bestens verzahnte Spielelemente ● letzte Kampagnenmission unfair

ATMOSPHÄRE

● stimmiges Zukunftsszenario ● stimmungsvolle Unterwasser-Siedlungen ● Kommandozentrale erzeugt globales Spielgefühl ● deutlich nüchterner als die beiden Vorgänger

BEDIENUNG

● bewährte Steuerung leicht verbessert (Forschungsmenü) ● viel Feedback direkt im Spiel oder per Kommentar ● Produktionsgebäude schwer unterscheidbar

UMFANG

● angemessen lange Addon-Kampagne ● zufällig generierbare Inseln ● drei sehr unterschiedliche Fraktionen ● Weltereignisse ● sehr lange Spieldauer im Endlosspiel

STARTPOSITIONEN

● sehr viele Einstellmöglichkeiten ● faire Inselverteilung ● unterschiedliche Gegnertypen ● Startfraktionen wählbar ● immer gleiche Anfangsphase in Kampagne und Endlosspiel

KI

● KI-Spieler handeln nachvollziehbar ● noch unterschiedlichere Spielweise der Hauptfraktionen ● nutzt Schwachstellen ● schwächelt bei Kämpfen strategisch

EINHEITEN

● 14 Zivilisationsstufen ● komplexes Produktionssystem ● gutes Zusammenspiel zwischen Luftwaffe, Kriegsschiffen, U-Booten ● Einheiten und Gebäudeklassen mit Items verbesserbar

ENDLOSSPIEL

● sehr viele Strategien möglich ● bis ins letzte Detail konfigurierbar ● sehr viele Zufallsquests ... ● ... mit teils nervigen Standardaufgaben (z.B. Personen oder Fische suchen)





Fifa 13



Von wegen Unglückszahl: Fifa 13 entpuppt sich als bislang bester Serienteil – auch wenn sich die Neuerungen diesmal in Grenzen halten. Von Florian Kurzmaier und Michael Graf

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada (Fifa 12, GS 11/11: 91 Punkte)**
Termin: **27.9.2012** Spieler: **1 bis 22** Sprache: **Deutsch, Englisch, 11 weitere** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7894 Auf DVD: Multiplayer-Video

Fußball – für die einen einfach nur langweilig, für die anderen die schönste Nebensache der Welt. Schließlich lässt sich's über nichts trefflicher jubeln oder fluchen als über Pässe, Fouls und Tore. Electronic Arts' **Fifa 13** schafft es abermals mit Bravour, die Emotionen des realen Rasenschachs auf den Bildschirm zu zaubern. Unter anderem mit einem Paket aus über 500 lizenzierten Clubs und über 15.000 Originalspielern, in diesem Jahr ergänzt um die erste Liga von ... Saudi-Arabien. Die von den Fans ersehnte oberste türkische Spielklasse fehlt indes weiterhin. Wenig vermissen lassen dafür die vielfältigen Spielmodi, darunter die be-

liebte Sammelkarten-Variante »Ultimate Team«. Nach dem PC-Sturmlauf der letzten Saison (**Fifa 12** war erstmals komplett inhaltsgleich zum Konsolenpendant), erlaubt sich EA zum 20. Seriengeburtstag sonst nur Detailfortschritte. Doch die kommen dem Geschehen auf dem Rasen spürbar zugute.

Mit den »Attacking Intelligence« und »First Touch Control« getauften Neuerungen bleibt EA nicht nur seiner blumigen PR-Sprache treu, sondern verändert auch das Spielgefühl von **Fifa 13**. Beginnen wir doch mal mit der »Attacking Intelligence«: Die KI-Kicker der angreifenden Mannschaft suchen sich dieses Jahr wesentlich intelligenter ihre Räume. Das heißt, dass wir in der Offensive nun öfter mehr Anspielstationen und damit Abschlussmöglichkeiten haben. Wenn wir beispielsweise mit einem unserer Flügelspieler bis zur Grundlinie laufen und dann flanken, finden wir jetzt auch öfter einen Abnehmer im Rücken der Abwehr. Ähnlich verhält es sich bei Pässen in die Tiefe: Die Mitspieler kreuzen häufiger unsere Laufwege und ziehen so Verteidiger auf sich.

Origin-Zwang

Wie sein Vorgänger benötigt auch **Fifa 13** Electronic Arts' Origin-Client. Darüber müssen Sie die Fußballsimulation registrieren, was den Weiterverkauf verhindert. Danach rollt die Kugel auch im optionalen Offline-Modus, auf die Online-Funktionen müssen Sie dann logischerweise verzichten. Beispielsweise auf den Football Club, eine Art soziales Netzwerk, in dem sich alle weltweiten Partien eines Clubs auf dessen Position in der Internet-Tabelle auswirken.

Dazugelernt haben auch die Abwehrreihen, in der Defensive stopfen unsere Kicker Lücken selbstständiger als im Vorjahr. Und wo wir schon beim Thema sind: Bei den Spielerknäueln und den unfreiwillig komischen Hinfall-Animationen aus dem Vorjahr hat Electronic Arts ebenfalls nachgebessert. Die missglückten Kollisionen kommen nicht mehr so häufig vor, wirken nicht mehr so slapstickhaft und passen sich besser in den Spielfluss ein. Trotzdem konnten wir im Test

⊕ Stärken

- + besserer Spielfluss als im Vorjahr
- + mehr Leben am Spielfeldrand
- + realistischere Kollisionen
- + verbesserte KI
- + zahlreiche Lizenzen

⊖ Schwächen

- weniger realistisch als PES
- verspringende Pässe irritieren anfangs

immer noch vereinzelt Szenen dieser Art ausmachen. Kurioses Torraum-Chaos à la **Pro Evolution Soccer** gibt's in **Fifa 13** hingegen selten, hier fallen Treffer eher schön herausgespielt nach Dribblings oder Pässen als nach Abprallern – was Spielzüge aber auch »planbarer« macht als in **PES**.

Noch stärker als im Vorjahr kommt es in **Fifa 13** auf die individuellen Talente der Spieler an: Ein Superstar vom Schlage eines Lionel Messi hat natürlich Vorteile bei der Ballannahme. Ein Tastendruck genügt, und schon pflückt sich der argentinische Zauberfloh auch schwierige Bälle aus der Luft, um sie sofort weiterzuverarbeiten – dieses verfeinerte Ballannahme-System versteht EA unter »First Touch Control«. Außerdem verspringt das Leder nun häufiger, was für mehr Realismus und Abwechslung sorgt, anfangs aber erst mal gewöhnungsbedürftig ausfällt. Cool hingegen: Statt des auf Dauer öden Arena-Modus' als Lückenfüller im Ladescreen dürfen wir jetzt in den »Skill-Games« ran, kleinen Pass- oder Schuss-Übungen. Wer mag, kann die Einlagen auch direkt aus dem Hauptmenü heraus starten.

Weniger Slapstick, mehr Intelligenz

Wenn man **Fifa**-Spieler nach dem Managermodus fragt, rollen viele mit den Augen. Zu textlastig und auf Dauer zu monoton kam der vermeintliche Langzeitspaß-Garant im Vorjahr rüber. Dieses Feedback hat sich EA Canada zu Herzen genommen und dem Modus mehr Realismus spendiert. So erfinden die Entwickler den Ball zwar nicht neu, sorgen aber dafür, dass sich Faktoren wie Moral, Alter und Form der Spieler nun genauso auf die Transferverhandlungen auswirken wie Rivalitäten zwischen den Vereinen. Als Schalke-Manager müssen wir also besonders tief in die Tasche greifen, wenn



Verbesserte **Laufwege**: Während wir mit Gladbachs De Jong den Ball halten, stoßen Arango 1 und Nordtveit 2 durch die Hoffenheimer Abwehr und bieten sich an.

In »Skill Games« lernen wir unter anderem Flanken A, Dribblings B, Lupfer C, Torschuss-Lupfer D, Torschüsse E und Flachpässe F.



wir einen Dortmunder Spieler verpflichten wollen. Wer hingegen zum Bundestrainer aufsteigen möchte, kann sich diesen Wunsch nun ebenfalls erfüllen – vorausgesetzt, er ist mit seinem Verein erfolgreich genug. Jobwechsel gibt's im Übrigen jetzt auch in der Winterpause, was die Karriere insgesamt etwas dynamischer macht.

Auch wenn sich im Vergleich zum Vorjahr wenig getan hat, spielt **Fifa 13** auch in technischer Hinsicht weiterhin in der ersten Liga. Das fällt vor allem in den Wiederholungen auf, gerade die Spielergesichter und die Trikots sind abermals äußerst gelungen. Electronic Arts hat außerdem erkennbar an den Animationen der virtuellen Balltreter

Nur auf Konsole

Fifa 13 ist fast inhaltsgleich zu den Konsolenversionen – aber eben nur fast. Zwei der drei Vorteile wünschen wir uns auch für den PC.



Virtuelle Bundesliga

In diesem neuen Online-Modus qualifizieren sich bundesweit die besten Fifa-13-Spieler für ein monatliches Finalturnier, in dem sie eine echte Plexiglas-Nachbildung der Meisterschale gewinnen können. Die Stärken aller Erst- und Zweitligisten werden für die Virtuelle Bundesliga gleichgesetzt, um einen fairen Wettbewerb zu ermöglichen. Das dürfte die Langzeit-Motivation erheblich steigern – warum nicht auch auf dem PC?



Kinect-Unterstützung

Auf der Xbox 360 dürfen wir Fifa 13 mit Sprachbefehlen steuern und beispielsweise aus dem laufenden Spiel die Formation ändern, ohne in Menüs wählen zu müssen. Noch besser: Wenn wir vor dem Bildschirm lautstark über Entscheidungen des Schiris fluchen, gehen die Kommentatoren darauf ein – und der Mann in Schwarz zieht gerne mal die gelbe Karte. Diese Neuerung ließe sich auch für Headset-Mikrofone umsetzen.



Move-Unterstützung

Die Playstation-3-Version von Fifa 13 lässt sich auch mit der Leuchtrassel, pardon, dem Move-Controller bedienen. So dürfen wir etwa Elfmeter-Schützen einfach auf dem Bildschirm »zeigen«, wohin sie schießen sollen. Das ist anfangs nett, kostet bei mehreren Spielern aber enorm viel Übersicht, weil allerlei Pfeile und Signale den Rasen bedecken. Mal ganz davon abgesehen, dass uns nach fünf Minuten der Arm abfällt.



gefeilt. So dürfen wir beispielsweise in den Strafraumszenen viele neue Bewegungen bestaunen, vor allem beim Kopfballspiel: Wenn ein täuschend echter Thomas Müller mit langem Anlauf zum Kopfball hochsteigt, im Luftkampf gegen zwei Gegenspieler die

Wo springt der Ball denn hin?

Oberhand behält und dann auch noch gekonnt den Ball in den Winkel wuchtet, sieht das schon sehr realistisch aus. Allerdings nicht ganz so realistisch wie in **Pro Evolution Soccer 2013**, dessen Bewegungsabläufe eben noch ein Quäntchen vielfältiger, geschmeidiger, kurz gesagt: echter wirken.



Glückszahl 13

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Wie Pro Evolution Soccer 2013 fehlen FIFA 13 die weltbewegenden Neuerungen, stattdessen gibt's Detailfortschritte, die den Spielfluss wunderbar abrunden: Endlich weniger dämliche Kollisionen, endlich mehr Kopfball-Kontrolle, endlich klügere Mitspieler. All das macht die Partien noch dynamischer, noch intelligenter, noch flüssiger als im Vorgänger. Auch in Sachen Realismus verbucht FIFA 13 kleine Fortschritte, auch wenn mir persönlich die Pässe etwas zu stark verspringen – bei Zweitliga-Kickern wäre das ja nachvollziehbar, aber bei den Stars von Barca & Co.? Das täuscht zudem nicht darüber hinweg, dass EA auf diesem Gebiet größere Schritte hätte wagen können, so verteidigt Pro Evolution Soccer 2013 seinen hauchdünnen Realismus-Vorsprung auch dieses Jahr. Nichtsdestotrotz ist auch FIFA 13 ein Fußball-Meisterwerk, das die Konami-Konkurrenz mit seinem riesigen Fundus an Lizenzen und Spielmodi ins Abseits stellt. Wer auf die Fortschritte und die saudi-arabische Liga verzichten kann (Letzteres dürfte leicht fallen), kann aber auch zur 25 Euro billigen Vorjahresversion greifen.

Dafür passiert in **Fifa 13** – endlich! – auch neben dem Platz etwas mehr: Am Spielfeldrand stehen (nicht lizenzierte) Trainer und geben Anweisungen, ein Polizeispieler in den landestypischen Uniformen schützt die Spieler beim Einlaufen, Kameraleute stapfen herum, und unsere Auswechselspieler machen sich hinter den Toren warm. Also: Pappkameraden-Kulisse ade? Nicht ganz, denn einen optischen Wehrmutstropfen haben **Fifa**-Freunde auch dieses Jahr zu schlucken: Das 3D-Publikum sieht immer noch so hässlich aus wie eh und je. Warum EA es nach all den Jahren nicht hinbekommt, dieses letzte Puzzleteil für eine perfekte Stadionkulisse einer Renovierung zu unterziehen, ist uns schleierhaft. Soundtechnisch kann **Fifa 13** dagegen voll überzeugen: Größtenteils echte Fangesänge (»Die Nummer Eins im Pott sind wir!«) und Pflöfe bei Grätschen gegen die Heimmannschaft sorgen für eine Surround-Stimmung wie im Fanblock.

Im Mehrspieler-Modus läuft **Fifa 13** erneut zur Höchstform auf, zumal die »Tactical Free Kicks« (haben wir schon EAs PR-Sprech erwähnt?) für neues Jubel- und Fluchpotenzial sorgen. Dank dieser Neuerung können wir bei Freistößen einen dritten Spieler hinzuholen – und dann entscheiden, welcher der drei schießt oder auflegt. Unser Gegner weiß also nicht, ob ein Techniker wie Özil die Kugel über die Mauer hebt oder ein Wuchtschütze à la Poldi das Leder flach in die Torwart-Ecke nagelt. So können wir menschliche Rivalen besser überraschen. Bei den Modi bleibt indes alles beim Alten, neben den Ranglistenspielen für den regulären »Head-to-Head«-Modus und »Be a Pro« ist auch wieder »Ultimate Team« mit dabei. Diese motivierende Mischung aus Manager- und Sammelkartenspiel fesselt ungemein. Umrahmt wird das Spektakel wie gehabt vom EA Sports Football Club, einer Art sozialem Netzwerk für **Fifa**-Spieler – mit einer Neuerung, einer App für iOS und Android. Damit können wir unser Ultimate Team auch unterwegs managen. Wie gut das funktioniert, ließ sich aber noch nicht überprüfen, diese Ausgabe ging noch vor dem App-Anpfiff in Druck. **FK / GR**

TERMIN 20.9.2012

PREIS 50 Euro

USK ab 0 Jahren

Fifa 13

Sportspiel

Publisher EA Sports

Entwickler EA Canada

Sprache Dt., Engl., 11 weitere Sprachen

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

SPASS

»Durchgehend unterhaltsames, dynamisches Fußball-Spektakel.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

LIZENZ keine

MANAGEMENT keines

SPIELABLAUF Action

KARRIERE keine

REALISMUS Arcade

komplett

komplex

Taktik

ausgefeilt

Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64)

SPIELTYPEN Internet / an einem PC DEDICATED SERVER nein

SERVENSCHE EA Origin MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Auch die Mehrspieler-Partien profitieren vom verbesserten Spielfluss.«

GRAFIK

detaillierte Spieler

weiter verfeinerte Animationen

scharfe Trikot-Texturen

gelungene Stadien

Zuschauer nach wie vor ausbaufähig

SOUND

fantastische Surround-Kulisse

Original-Fangesänge

Stadiondurchsagen in Landessprache

gute Kommentatoren ...

... die sich aber schnell wiederholen

BALANCE

fünf ausgewogene Schwierigkeitsgrade

Spielerwerte wirken sich noch nachvollziehbarer aus

interaktives Tutorial

optionale Pass- und Schusshilfen

ATMOSPHÄRE

die (fast) volle Lizenzpackung

grandiose Stadionstimmung

mehr Leben am Spielfeldrand

motivierende Skill-Games

keine Original-Turniere

BEDIENUNG

hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Bedienung

klasse Kopfball-Steuerung

präzise Lupen

umständliche Menü-Mausbedienung

UMFANG

zahlreiche Modi

Dauermotivation dank Online-Ranglisten

über 500 originalgetreue Vereine

über 15.000 lizenzierte Fußballer

REALISMUS

verbesserte Spielfluss

verfeinerte Kollisionsphysik

realistischere Standards (schneller Einwurf, Freistoß, Schiedsrichterball)

Spielzüge weiterhin »planbarer« als in der Realität

KI

Mitspieler laufen klüger in freie Räume

Abwehr stopft häufiger Löcher

glaubwürdiges Torhüterverhalten

KI attackiert meist erst in der eigenen Hälfte konsequent

MANAGEMENT

mehr Faktoren wirken sich auf Transfers aus

motivierendes Rollenspielsystem in Spielerkarriere

Karriere als Nationaltrainer

Moral und Teamchemie spielen untergeordnete Rolle

SPIELZÜGE

variantenreiches Spiel möglich

nützliche Taktik-Schieberegler

Editor für Standardsituationen

weniger Taktiktiefe als in PES 2013

PROFIS

STANDARD C2 Duo E4300

A64 X2 4400+, Radeon HD 4850

2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6600

A64 X2 6000+, GeForce 8800

4,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

91

Dezent verbessertes Fußballspektakel

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

64 Der direkte Freistoß (also der Freistoß direkt auf das Tor) wurde 1904 eingeführt. Zuvor musste man den Ball zu einem Mitspieler kicken. **GameStar 11/2012**

CULTURES

ONLINE

BAUMEISTER
GESUCHT



FUNATICS

Kostenloses Aufbaustrategie-Browsersgame

WWW.CULTURES-ONLINE.DE

gamigo



Wie seine Vorgänger lebt auch PES 2013 von kuriosen Strafraumszenen, die allerdings zu häufig aus dämlichen Torwartfehlern resultieren. Hier krabbelt der geschlagene **Manuel Neuer** auf dem Boden herum, während Italiens Antonio Cassano zum Fallrückzieher emporsteigt.

PES 2013



Trippelschritte statt Quantensprung: Mit behutsamen Detailverbesserungen verteidigt Konamis Pro Evolution Soccer 2013 die Realismus-Tabellenführung. Von Thomas Wittulski und Michael Graf



Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami Tokyo (Pro Evolution Soccer 2012, GS 11/11: 90 Punkte)**
Termin: **20.9.2012** Spieler: **1 - 8** Sprache: **Deutsch, Französisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7917 Auf XL-DVD: Multiplayer-Video

Pro Evolution Soccer 2013, erstes Match: Cristiano Ronaldo erobert den Ball, stürmt über Linksaußen in die Hälfte der Gastgeber – Konter! Seine Ex-Klubkameraden von Manchester United hecheln dem Portugiesen nur hinterher, erst am Sech-

zehner wuchtet sich ihm Rio Ferdinand in den Weg. Doch Ronaldo täuscht an: einmal links, einmal rechts, dann ein Lupfer, der Marcel Reif mit der Zunge schnalzen ließe. Leichtfüßig vorbei am Abwehrhünen und rein

mit der Kugel ins kurze Eck – ein Traumtor, das Stadion tobt! Nun mag man von Ronaldo selbst halten, was man will, seine phänomenalen Fähigkeiten am Ball machen ihn unanfechtbar zu einem der größten Fußballer unserer Zeit. Das spüren wir auch in **Pro Evolution Soccer 2013**: Wenn der Ball an den Füßen des Stürmers klebt, hat (etwas Einarbeitung vorausgesetzt) kaum jemand eine Chance, daran etwas zu ändern. Genau wie die spürbaren Talente der Stars gehörten auch kuriose Torraumszenen und die Dynamik im Aufbauspiel zu den großen Pluspunkten der Serie. Und so bleibt's auch, wie im Vorjahr hat Konami seine Fußballsimulation abermals nur punktuell optimiert – eben Evolution statt Revolution.

Die augenfälligste Änderung: **Pro Evolution Soccer 2013** ist einen Tick langsamer als sein Vorgänger. Dass verringerte Tempo bringt uns mehr Zeit für kluge Spielzüge,

mehr Zeit, Räume zu erkennen und auszunutzen, und zu guter Letzt auch mehr Zeit, mit Dribblings den Ball zu behaupten. Das ist auch der Grund dafür, dass uns schon im ersten Probematch Hammerpässe in die Spitze glücken – ein Vorteil sowohl für Solo-Partien als auch für Mehrspieler-Matches, die nach wie vor das Maß aller Dinge sind. Ebenso wie die tödlichen Zuspiele begeistern auch schnelle Ballwechsel und Kurzpässe, für die Konami frische Funktionen eingebaut hat. Beispielsweise gibt's neue Möglichkeiten, Pässe anzunehmen: Per Tastendruck stoppen wir das Leder, tunneln unseren Rivalen oder lupfen den Ball über ihn hinweg. Technisch versierte Stars beherrschen sogar den »Sombra Flick«, bei dem sie die Kugel hinter sich lupfen, um blitzschnell die Richtung zu ändern. All diese Tricks erfordert zwar gutes Timing und damit viel Übung, können aber viel bringen. Wenn ein Heber gelingt, muss sich die geg-

⊕ Stärken

- + gedrosseltes Spieltempo
- + gesteigerter Realismus
- + verbesserte KI
- + neue Spezialmanöver
- + mehr Lizenzen

⊖ Schwächen

- keine Bundesliga
- durchwachsene Torwart-KI
- mäßige Soundkulisse



Weltmeisterlich: Die Spanier Jordi Alba und David Silva können **Thomas Müller** (1) nicht an der Flanke hindern, im Strafraum steigt **Mario Gomez** (2) zum Kopfball-Duell hoch und nickt das Leder ins Tor – unhaltbar für **Iker Casillas** (3).



nerische Abwehr nämlich erst mal neu sortieren – für uns die Chance, schnurstracks gen Tor zu preschen. Das trägt dazu bei, dass **Pro Evolution Soccer** nach wie vor mehr Fingerspitzengefühl erfordert als das meist recht geradlinige **Fifa**.

gravierend aus wie in **Fifa 13**, Pässe kommen in der Regel beim Mitspieler an.

Auch die Intelligenz der Gegen- und Mitspieler hat Konami spürbar gesteigert. Unsere Kameraden bieten sich nun besser an und stürmen beim Angriff automatisch die Flügel entlang, um Anspielstationen zu schaffen. Das klappt in den meisten Fällen gut, manchmal bleiben die Jungs aber auch plötzlich stehen, anstatt den perfekten Weg für den eben gespielten Pass weiter zu laufen. Dafür arbeitet auch die Abwehr schlauer: Sie stellt Räume zu, fängt Bälle klüger ab und ahnt Spielzüge besser voraus. Das gleicht die Balance zwischen Offensive und Defensive aus und bringt das Spiel insgesamt auf ein höheres Niveau. Nur die Häufigkeit von Abseitsstellungen hätte Konami etwas reduzieren können. Auch an der zuletzt immer wieder kritisierten Torhüter-KI haben die Entwickler für **PES 2013** geschraubt – behaupten sie zumindest. So sollen die Keeper Bälle nicht mehr so häufig abprallen lassen, sondern stattdessen raus aufs Feld fausten. Doch uns ist die Abprallerquote immer noch zu hoch:

Pro Pro Evo

Thomas Wittulski
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Eine Revolution ist PES 2013 nicht, aber das erwartet auch niemand. Die punktuellen Verbesserungen verhelfen Konamis Rasenschach-Simulation zu einer besseren Balance und einem intelligenteren Spielablauf. Partien gegen die KI werden dadurch spannender. Mehrspieler-Duelle wiederum waren schon immer der große Pluspunkt der Serie und bleiben es auch: In kaum einem anderen Spiel gibt es so viele Emotionen vor dem Bildschirm wie bei Pro Evolution Soccer. Und gerade weil die Neuerungen den Spielfluss fördern, bessere Spielzüge ermöglichen und so noch spektakulärere Matches zwischen Freunden zustande kommen, lohnt sich der Neukauf unter diesen Aspekt selbst für Besitzer der Vorjahresversion.

Doppelpässe funktionieren ebenfalls blitzschnell und flexibel, mit dem zweiten Analogstick entscheiden wir selbst, wohin der Mitspieler läuft. Genau wie bei der individuellen Passannahme braucht es hierfür Übung, die wir entweder schmerzhaft in den Partien selbst oder ganz bequem in den vielfältigen Tutorials sammeln. Darin lernen wir auch den manuellen Pass (bei gezogenem linken Trigger erscheint ein Pfeil, der die Passrichtung anzeigt), zu dem sich dieses Jahr noch der manuelle Schuss gesellt: Über eine Anzeige lassen sich Stärke, Höhe und Richtung bestimmen. Wie beim manuellen Zuspiel braucht es eine ordentliche Portion Übung, bis man den Dreh raus hat, kann dann aber sehenswerte Tore schießen. Dass Zuspiele in **PES 2013** manchmal verspringen, wirkt sich nicht so



Neues Spezialmanöver: Milans Cassano überlupft Manchester's verdutzten Rafael mit einem **Sombbrero Flick** – und mogelt sich vorbei.



Derby in **Barcelona**: Die spanische Liga hat Konami abermals komplett lizenziert, einige Stadien gibt's aber nur per DLC.

Viele Tore sind Abstauber, die unser Fliegenfänger mit seiner ungeschickten Abwehr selbst verschuldet. Kuriose Torszenen sind allerdings auch ein Verdienst der exzellenten Ballphysik, die meist nachvollziehbare Ergebnisse hervorbringt.

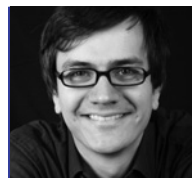
Der eingangs erwähnte Ronaldo ist genauso wie sein Kontrahent Messi oder auch Frank Ribéry mit speziellen Fähigkeiten am Ball gesegnet. Und in **PES** macht es bekanntermaßen sehr wohl einen Unterschied, ob sich einer der Stars oder ein »normaler« Kicker am Ball befindet. Messi beispielsweise tanzt problemlos drei Angreifer nacheinander aus, während sich andere Offensivspieler schon am ersten Gegner die Zähne ausbeißen. Verhaltensweisen und Torjubel haben die Macher wieder von den echten Vorbildern kopiert. Das betrifft nun auch die Torhüter, die mehr Bewegungen und neue Paraden beherrschen. Die Animationen der Feldspieler – vom Dribbling über Ballannahmen bis hin zum Tackling – sehen in **Pro Evolution Soccer 2013** abermals einen Tick besser aus als im Vorjahr, wodurch das Spielgeschehen insgesamt runder und realistischer wirkt. Von Weitem ist **PES 2013** von echtem Fußball kaum noch zu unterscheiden. Von Nahem fallen allerdings die leichenblassen Spieler unangenehm auf. Und auch für die monotone Stadionstimmung muss Konami abermals Kritik einstecken, zumal die Fangesänge etwas zu sehr hallen. Als recht limitiert entpuppt sich der Kommentar von Wolf Fuss und Hansi Küpper: Schon im ersten Match wiederholen sich die unterhaltsamen, aber teils unpassenden Sprüche schnell.

Für viele Fans der größte Schwachpunkt der **PES**-Reihe und oft auch Entscheidungskriterium Nummer Eins gegen die Konami-Serie: das maue Lizenzangebot. Daran ändert sich – zumindest für Bundesliga-Fans – auch in **PES 2013** nichts. Wie im vergangenen Jahr haben es gerade mal zwei deutsche Vereine (Bayern München und Schalke 04) auf die Disk geschafft. Immerhin hat Konami das sonstige Angebot etwas erweitert und sich alle Teams der ersten brasilianischen Liga

gesichert. Komplette enthalten sind außerdem die spanische Primera División (Liga BBVA), die holländische Eredivisie und die französische Ligue 1. Auch alle Klubs aus der höchsten Klasse Italiens sind am Start, allerdings wie die brasilianischen ohne

Name und Logo der Liga. Hinzu kommen lizenzierte Einzelmansschaften wie Manchester United, der

FC Porto, Galatasaray Istanbul und Zenit St. Petersburg. Insgesamt bietet **PES 2013** 150 lizenzierte Klubs und 17 originalgetreue Nationalmannschaften, darunter die DFB-Elf. Neben der abermals lizenzierten Champions League und der südamerikanischen Copa Libertadores dürfen wir uns auch im altbekannten Meisterliga- sowie im »Werde zur Legende«-Modus austoben. Die originalgetreue Europa League gibt's ebenfalls noch, allerdings nur gut versteckt als Teil der Meisterliga-Saison. **TW / GR**



Das PES ist rund

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Ball ist rund, Pro Evolution Soccer 2013 ist – runder: Ein derart stimmiges Spielgefühl hat mir zuletzt PES 6 beschert. Das gedrosselte Tempo, die verfeinerten Animationen und die verbesserte KI tragen dazu bei, dass sich Konamis neuer Fußball-Spross abermals einen Tick »echter« spielt als seine Ahnen und die Fifa-Konkurrenz. Allerdings eben wirklich nur einen Tick, Konami hätte mehr tun können – etwa bei der Torwart-KI. Und bei den Menüs. Die nach wie vor grauvollen, nicht mal per Maus bedienbaren Optionsbildschirme müssen wir dieses Jahr mit Punktabzug strafen. Denn hier hat Konami bei aller spielerischen Abrundung eine klare Besserungschance verschenkt. Dennoch bleibt PES 2013 ein ausgezeichnetes Fußballspiel, das sich Serien-Veteranen sowieso nicht entgehen lassen werden. PES-Neulinge können indes auch zur Vorjahresversion greifen. Die ist zwar minimal weniger rund, dafür aber schon für schlappe 20 Euro zu haben.

TERMIN 20.9.2012 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

Pro Evolution Soccer 2013

Publisher Konami
Entwickler Konami Tokyo
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom

GENRE-CHECK SPORT

SPASS: »Die realistischen Partien motivieren monatelang.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (8), Turnier (32) **SPIELTYPEN** Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Wie aus dem Lehrbuch: Auch die Mehrspieler-Partien unterhalten lange.«

GRAFIK

- weitere verfeinerte, lebensechte Animationen
- detaillierte Stadien
- Spielergesichter wiedererkennbar ...
- ... aber sehr blass
- schwach animiertes Publikum

8/10

SOUND

- Trainer-Rufe und Stadionsprecher
- professionelle Kommentatoren ...
- ... die sich zu schnell wiederholen
- monotone Stadionstimmung

8/10

BALANCE

- sechs gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- umfangreicher Trainingsmodus
- nützliche Spielhilfen
- auch Profis im Einzelspiel gefordert

10/10

ATMOSPHÄRE

- abwechslungsreiche, immer unterhaltsame Partien
- fast jedes Tor fällt anders
- stimmungsvoll präsentierte Champions League
- fehlende Lizenzen

9/10

BEDIENUNG

- präzise Gamepad-Steuerung
- Tastenbelegung frei wählbar
- intuitive Spezialmanöver
- umständliche Menüführung

9/10

UMFANG

- zahlreiche Vereins- und Nationalteams
- umfangreicher Spieler- und Mannschaftseditor
- enorme Langzeit-Motivation
- viele Spielmodi
- viel weniger Teams als in Fifa

9/10

REALISMUS

- gedrosseltes Spieltempo verbessert Spielfluss
- realistische Bewegungsabläufe
- hervorragende Ballphysik

10/10

KI

- klügere Mit- und Gegenspieler
- Gegner nutzen Fehler und freie Räume aus
- Rivalen beherrschen Tricks
- Torhüter schlauer ...
- ... aber immer noch fehleranfällig

9/10

MANAGEMENT

- motivierende Turnier- und Liga-Modi
- Management in der »Meister-Liga«
- »Werde zur Legende«-Modus ausbaufähig
- Europa League nicht als Einzelwettbewerb

8/10

SPIELZÜGE

- Taktik- und Aufstellungs-Möglichkeiten wirken sich spürbar aus
- dynamischer Taktik-Editor
- Tore muss man sich erarbeiten

10/10



DRECKIG, ~~FEIGE~~ UND GEMEIN?

OF ORCS AND MEN

"DER ÜBERRASCHUNGSHIT DES JAHRES"

gamona

DAS ETWAS ANDERE ACTION-ROLLENSPIEL:
Begleite Arkail, den mächtigen Ork-Krieger,
und Styx, den verschlagenen Goblin Assasinen,
bei ihrem Himmelfahrtskommando. Besiege
die Inquisition und töte den Kaiser! Rette die
Grünhäute vor der Ausrottung durch die un-
menschlichste Spezies überhaupt: den Menschen!

WWW.OFORCSANDMEN.COM



CYANIDE
studio

FOCUS
HOME INTERACTIVE

SPIDERS



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC

16
www.pegi.info

P13/24

12 GROSJEAN
13 KLINGE
14 RÄIKKÖNEN

Die grafisch spektakulären **Regenrennen** sind auch in F1 2012 ein spannender Ritt auf der Rasierklinge – vor allem für die KI-Gegner, die versammelt mit Trockenreifen fahren (zu erkennen an den weißen Streifen).

L11/14

BEST

⊕ Stärken

- + offizielle FIA-Lizenz
- + motivierende Karriere
- + leicht verbessertes Fahrverhalten

⊖ Schwächen

- Saison-Modus gestrichen
- dröges Drumherum
- viele Realismus-Kompromisse

! Steam, kein Live

Wenigstens eine Verbesserung: **F1 2012** nutzt in diesem Jahr nur noch die Online-Plattform Steam, ein Profil bei Games for Windows Live ist anders als in den Vorgängern nicht mehr nötig. Das Rennspiel lässt sich entsprechend auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.

F1 2012

Auch ein gutes Rennspiel kann enttäuschen: Statt sich aufs Wesentliche zu konzentrieren, kümmert sich Codemasters lieber um Irrelevantes. Von Heiko Klinge

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Birmingham (F1 2011, GS 11/11: 90 Punkte)
Termin: 21.9.2012 Spieler: 1 bis 16 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7919

Auf DVD: Test-Video

Ein altes deutsches Sprichwort sagt: »Allen Leuten Recht getan, ist eine Kunst, die niemand kann.« Codemasters probiert es mit **F1 2012** trotzdem. Einerseits wollen sie ein authentisches Formel-1-Erlebnis liefern, andererseits sollen aber auch Gelegenheitsraser die Faszination der Motorsport-Königsklasse nachvollziehen können. Merkwürdige

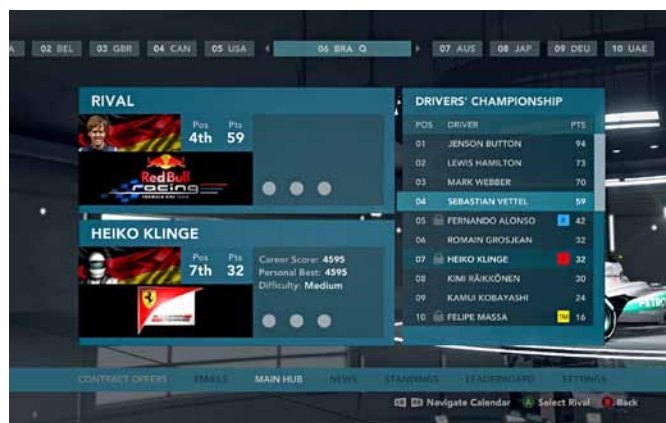
Designentscheidungen sorgen jedoch trotz oder gerade wegen vieler Neuerungen dafür, dass **F1 2012** bei allen vorhandenen Qualitäten weder Gelegenheitsraser noch Simulationspuristen wirklich begeistern kann.

Dabei beginnt **F1 2012** durchaus verheißungsvoll: Wir suchen uns ein Spitzenteam wie Ferrari, McLaren oder Red Bull aus, für das wir den so genannten »Young Driver

Test« absolvieren wollen – eine Talentschmiede für künftige Formel-1-Fahrer, die es auch in der Realität gibt. Wir erwarten: fordernde Fahrprüfungen, Verhaltensstrategien für besondere Rennsituationen, einen abschließenden Test und – bei besonders gutem Abschneiden – natürlich ein Cockpit bei unserem Lieblingsteam. Wir bekommen: ein Simpel-Tutorial, das uns in gerade mal acht Lektionen und drei Videos unter anderem



Fahrtraining für Schimpansen: der neue, öde Young Driver Test.



In der neuen Season Challenge fordern wir Sebastian Vettel heraus.



Das verstehe, wer will!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich kapiert's schlichtweg nicht: Warum investiert Codemasters wertvolle Entwicklerzeit in neue Spielmodi, die niemand braucht, statt sie in die Kerndisziplinen eines Rennspiels zu stecken? Fahrverhalten, KI, Authentizität und Atmosphäre haben sich kaum weiterentwickelt, Letztere ist sogar schwächer als im Vorgänger. Ebenso unsinnig wie unverständliche Entscheidungen wie die Streichung des Saisonmodus und die lange Mindestdauer von Karriererennen machen die Enttäuschung perfekt. F1 2012 ist zwar immer noch ein gutes Rennspiel, aber nur ein mäßiges Update.

zeigt, wie wir Gas- und Bremspedal bedienen (!). Nach Abschluss des Test landeten wir kommentar- und teamlos im Hauptmenü.

Nun gut, wenn wir kein Spitzenteam-Cockpit bekommen, dann nehmen wir uns eben eins. Dies ist jedoch nur noch in Einzelrennen möglich, denn den frei konfigurierbaren Saisonmodus der Vorgänger hat Codemasters einfach gestrichen. Die neue Saison Challenge kompensiert diesen Verlust mehr schlecht als recht, weil wir hier nur eine verkürzte Saison mit zehn Rennen à fünf Runden und festen Regeln absolvieren dürfen. Dabei starten wir in einem schwachen Team wie Marussia oder Toro Rosso, können uns jedoch in einen besseren Rennstall hocharbeiten, wenn wir einen seiner Fahrer in zwei von drei Rennen schlagen.

Wir wollen Champagner!

Die aktuelle Formel-1-Saison können wir entsprechend nur im Karrieremodus nachleben. Auch hier starten wir gezwungenermaßen in einem schwachen Team und haben fünf Jahre Zeit, uns erst einmal in ein konkurrenzfähiges Auto und schließlich bis zum Weltmeistertitel vorzukämpfen. Letzte-

res werden aber vor allem Gelegenheitsfahrer nur in Ausnahmefällen erleben. Denn Codemasters hat die Mindest-Rennlänge von drei Runden auf 25% der Real-Distanz angehoben. Die Karriererennen dauern so je nach Wetterbedingungen 20 bis 30 Minuten. Und das am Stück, denn eine Speicherfunktion fehlt ärgerlicherweise.

Ein Grund für die neuen Karriereeregeln dürfte im neuen dynamischen Wettersystem liegen, das nun unterschiedliche Bedingungen auf den verschiedenen Streckenabschnitten ermöglicht, was sich natürlich nur bei längeren Distanzen mit Boxenstopps wirklich auswirkt. Das System funktioniert prinzipiell gut und ermöglicht immer wieder spannende Rennsituationen. Allerdings legt das neue Wettersystem auch gnadenlos die Schwächen von KI und Fahrverhalten offen, was von Codemasters nur in Details wie einer etwas reaktiveren Aufhängung verbessert wurde. Diese Nuancen werden aber nur Profis bemerken, ansonsten bleibt es beim Kompromiss aus Anspruch und Fahrspaß. Dagegen ist prinzipiell nichts einzuwenden, nur erfordern eben wechselnde Wetterbedingungen, dass man sich fahrerisch präzise darauf einstellen kann. Und in F1 2012 passiert der Wechsel von »perfekter Haftung« hin zu »unbefahrbar« viel zu plötzlich, sodass wir regelmäßig den richtigen Zeitpunkt für einen Boxenstopp verpassen.

Wer keine schraubengenaue Simulation erwartet, bekommt trotzdem ein gutes Rennspiel mit einem erstklassigen Geschwindigkeitsgefühl. Ein wirklich authentisches Formel-1-Erlebnis kann Codemasters aber auch in diesem Jahr nicht liefern. Es gibt immer noch keine Einführungsrunde, die Boxengasse dürfen wir nur im Autopilot durchfahren, und Unfalltrümmer verschwinden erneut wie von Zauberhand, sodass Gelbphasen in der Regel nur wenige Sekunden dauern und das prinzipiell vorhandene Safety Car selbst bei Massenkarambolagen nicht eingesetzt wird.

Selbst atmosphärisch macht F1 2012 eher Rück- als Fortschritte. Statt des gebahren

Team-Trucks der Vorgänger gibt's nun ein 08/15-Menü, die Presseinterviews wurden ersatzlos gestrichen, besondere Karriereereignisse passieren lediglich in drögen Textfenstern, nach wie vor gibt es weder Grid Girls noch Siegerehrungen – von einer Champagnerdusche ganz zu schweigen. **HK**

TERMIN 21.9.2012 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2012

Rennspiel

Publisher Codemasters
Entwickler Codemasters Birmingham
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 9 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Rennen (16), Koop-Meisterschaft (2)
SPELTYPEN Internet, LAN, Splitscreen DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Gut
»Spannende Rennen, aber auch im Multiplayer ohne Saison-Modus.«

GRAFIK
detaillierte Boliden tolles Geschwindigkeitsgefühl
eindrucksvolle Regenrennen
detaillierte Umgebung sterile Boxengasse **8/10**

SOUND
authentischer Motorenlärm
gut abgemischter Surround-Sound Boxenfunk,...
... der sich schnell wiederholt **9/10**

BALANCE
vier KI-Schwierigkeitsgrade zuschaltbare Fahrhilfen
Rückspulfunktion teils merkwürdige Regelauslegung
Rennen nicht speicherbar **7/10**

ATMOSPHÄRE
FIA-Lizenz dynamisches Wetter
rudimentäres Schadensmodell keine Einführungsrunde
weder Grid Girls noch Siegerehrung **7/10**

BEDIENUNG
präzise mit Gamepad und Lenkrad
knackiges Force Feedback Feintuning für Lenkräder
keine Maus-Unterstützung in Menüs **9/10**

UMFANG
alle Originalteams, -fahrer und -strecken Karriere motiviert lange nette Champions-Szenarien Saison-Modus gestrichen
nur Strecken von 2012 lächerliche Fahrschule **7/10**

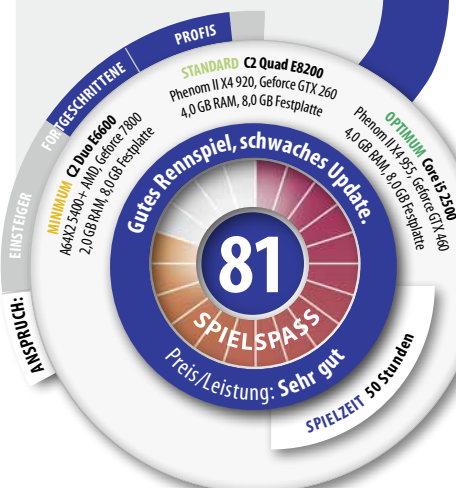
KI
fährt aggressiv, aber sicher
auf »Profis« und »Legende« eine echte Herausforderung
bei Unfällen überfordert macht kaum Fahrfehler **8/10**

FAHRVERHALTEN
weniger nervös als in Vorgängern Reifenwahl wirkt sich glaubwürdig aus erlaubt schnelle Erfolge
für Profis nach wie vor zu anspruchlos **8/10**

TUNING
zahlreiche Schraubmöglichkeiten
nützlicher Ingenieur freischaltbare Updates
keine Telemetrie **9/10**

STRECKENDESIGN
alle Strecken originalgetreu nachgebaut
authentische Geschwindigkeiten und Rundenzeiten
Boxengasse nicht befahrbar **9/10**

Neu im Rennkalender ist der **Circuit of the Americas** in Austin, der aber weder optisch noch fahrerisch sonderlich spektakulär ausfällt.



Borderlands 2

Borderlands 2 entpuppt sich als Koop-Shooter erster Güte. Der Entwickler Gearbox hat an den richtigen Schrauben gedreht. Von Malte Witt



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/11: 68 Punkte)**
Termin: **21.9.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **ca. 50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7543

Auf DVD: Test-Video

Die leere, weite Wüste. Ein Zug fährt durch die Einöde, an Bord die Helden von **Borderlands 2**: Axton, Maya, Zero und Salvador. Aus dem Nichts tauchen angriffslustige Roboter auf dem Waggon auf. Völlig abgebrüht erledigen die vier alle Angreifer, während die Landschaft unbeeinträchtigt am Gemetzel vorbeirast. Das alles zum Song »Short Change Hero« von »The Heavy«. Zum Schluss noch die obligatorische, lächerlich große Explosion, das Intro zu **Borderlands 2** endet. Und entlässt uns in eine

der Ego-Perspektive durch die Gegnerherden, dahinter verbirgt sich aber etwas wie **Diablo** aus einer ungewöhnlichen Perspektive. Und mit fetten, futuristischen Schusswaffen. Es zählen also nicht nur unsere Künste an Maus und Tastatur beziehungsweise dem Gamepad, sondern in fast noch größerem Maße auch unser Charakterlevel, das der Gegner und unsere gewählten Talente. Jeder der vier spielbaren Charaktere repräsentiert eine Klasse, und jede Klasse verfügt über einen eigenen, dreigeteilten

Fähigkeitenbaum. Axton ist der »Commando« und der Supporter der Truppe. Je nachdem, wie wir seine Fähigkeitspunkte ausgeben, von denen wir pro Level einen bekommen, kann er entweder eine Menge Schaden einstecken, jede Menge Schaden verursachen oder seinen Geschützturm verstärken. Per Tastendruck pflanzt er seine Instant-Aufstell-Kanone, die dann für eine kurze Zeit Gegner selbstständig unter Beschuss nimmt. Salvador, der »Gunzerker«, feuert dank seiner Spezialfähigkeit für kurze Zeit

⊕ Stärken

- + cooler Soundtrack
- + einzigartiger Comic-Look
- + abgefahrenes Waffenarsenal
- + Koop-Modus

⊖ Schwächen

- keine komplett freie Spielwelt
- (noch) kleinere Kinderkrankheiten

Welt, in eine Geschichte, in ein Spiel, das wie das Intro lässig, abgebrüht und herrlich selbstironisch inszeniert ist. Wer damit nichts anfangen kann, wird mit dem auf Koop ausgelegten Titel möglicherweise nicht so viel Spaß haben wie wir, denn alle Aufgaben, Dialoge, Charaktere, Waffen setzen auf diesen ganz speziellen Humor.

Doch dazu später mehr. Erst einmal klären wir, was **Borderlands 2** für ein Spiel ist. Denn auch wenn auf Screenshots und Videos alles nach einem klassischen Ego-Shooter aussieht, stimmt das nur zur Hälfte. **Borderlands 2** ist, wie sein Vorgänger, ein Hybrid aus Ego-Shooter und Action-Rollenspiel. Will heißen: Zwar schießen wir uns in



! Steam-Pflicht

Borderlands 2 muss über die Vertriebsplattform Steam aktiviert werden. Dafür ist eine Internetverbindung nötig. Nach der Aktivierung kann Steam aber auch im Offline-Modus gestartet werden. Ein Wiederverkauf entfällt.

Der Koop-Modus

Borderlands 2 ist stark auf seinen Koop-Modus ausgelegt. Der unterscheidet sich nicht vom Einzelspieler-Teile, wir rennen bloß mit bis zu vier Spielern durch Pandora und erledigen sämtliche Aufgaben, auch die Story-Missionen, gemeinsam. Das ist nicht nur deshalb spaßiger als alleine, weil's mit Freunden grundsätzlich unterhaltsamer ausfällt, in **Borderlands 2** profitiert man auf mehrere Arten vom gemeinsamen Spielen. Zum einen wird mit jedem Mitstreiter der Schwierigkeitsgrad höher und die Beute besser. Zum anderen ergänzen sich die Fähigkeiten der vier Charakterklassen sehr gut. Axton spielt mit seinem Turm den Supporter, Maya hält Feindeshorden mit ihrer Stun-Fähigkeit unter Kontrolle und Salvador und Zero hauen ordentlich drauf. Beute wie Geld oder Munition wird zwischen den Gruppenmitgliedern aufgeteilt, Waffen bekommt allerdings derjenige, der sie sich zuerst schnappt. Ein komfortables Menü ermöglicht immerhin das Hin- und Hertauschen von Gegenständen.



zwei Waffen gleichzeitig ab und regeneriert in diesem Modus Lebenspunkte und Munition. Maya ist die »Sirene« der Truppe. Von diesen durch Alientechnologie veränderten Frauen gibt es in der Welt von **Borderlands 2** bloß sechs Stück. Jede Sirene verfügt über übernatürliche Fähigkeiten. Maya kann ihre Feinde im Gefecht per »Phaselock«-Fähigkeit für kurze Zeit bewegungsunfähig machen. Über ihren Fähigkeitenbaum lassen sich noch Modifikationen freischalten, so dass Phaselock Elementarschaden verursacht oder mehrere Gegner auf einmal trifft. Zero schließlich ist ... tja, das weiß keiner so ganz genau. Auf jeden Fall ist er ein sehr begabter, lyrisch bewandelter Assassin-

ne, der gerne in Haikus spricht. Ihn können wir zum reinen Scharfschützen mit hohem »Crit-Schaden« ausbilden, zur Nahkampfmachine machen oder, wie wir es im Test getan haben, als Allrounder spielen. Es funktioniert erstaunlich gut, Scharfschützengewehre und Nahkampfatacken unter einen Hut zu bringen. Dazu sollte aber gesagt werden, dass wir uns weder ungesehen an Feinde heranschleichen können, noch an vielen Stellen der Platz vorhanden ist, um über weite Distanzen zu schießen. Zeros Spezialfähigkeit nennt sich

»Täuschung«. Ein holografisches Abbild von ihm lenkt Gegner ab, während wir uns klammheimlich aus dem Staub machen.

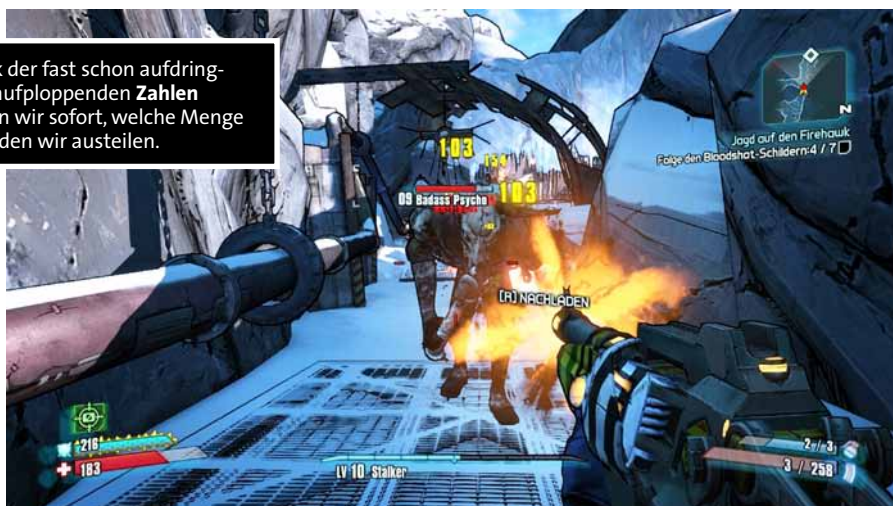
Insgesamt hat Gearbox die neuen Heldenklassen im Vergleich zum Vorgänger eleganter und für den Spieler

befriedigender angelegt. Denn der nun offenere Fertigkeitenbaum erlaubt eine filigrane Spezialisierung unseres Charakters und damit ein individuelles Spielgefühl.

Pro Klasse gibt es also bloß eine Spezialfähigkeit. Unser Zielvermögen spielt demnach immer noch eine wichtige Rolle, noch wichtiger ist aber die Waffe, mit der wir zielen. Denn wie aus **Diablo** oder anderen Genrevertretern bekannt, besitzt jede Wumme eine Palette von Grundwerten wie Schaden, Präzision und Nachladegeschwindigkeit. Seltene Waffen verfügen zusätzlich über spezielle Eigenschaften. Das kann einfach bedeuten, dass die Knarre Feuerschaden verursacht oder unsere Feinde mit Säure überzieht. Jeder Waffenhersteller versieht seine Produkte obendrein mit einer Besonderheit. Dahl-Waffen etwa lassen immer einen Feuerstoß los, wenn wir sie über Kimme und Korn abfeuern, Maliwan stellt Geräte



In einer Fabrik müssen wir uns mit Banditen anlegen. Im Hintergrund explodieren unsere zuvor geworfenen Granaten.



Dank der fast schon aufdringlich aufploppenden Zahlen sehen wir sofort, welche Menge Schaden wir austeilen.

Jeder Feind hat einen Schwachpunkt

Urlaubsziel: Pandora

Kristin Knillmann
Redakteurin
kristin@gamestar.de

Die Fanbase meckert, Gearbox hört zu: **Borderlands 2** macht manches genauso, aber vieles deutlich besser als sein Vorgänger. Das reicht von abwechslungsreicheren Quests über eine besser inszenierte Handlung bis zu neuen Gegnern – wie Handsome Jack, den ich hiermit zum Antagonisten des Jahres ernenne. Die bombige Auswahl an Waffen und Granaten, der gewohnt knallige Cel-Shading-Look und Claptraps große Roboterschnauze setzen dem Spiel die Krone auf, die meine Top-Titel des Jahres zielt. Deswegen verbringe ich meinen restlichen Herbsturlaub auch nicht am Mittelmeer, sondern zwischen den Wiesen, Wüsten und Eislandschaften Pandoras.

Mehr Partikel dank PhysX

Borderlands 2 unterstützt Nvidias PhysX-Physiksimulation. Die sorgt für spürbar mehr herumfliegende Partikel, manipulierbare Flüssigkeiten und insgesamt knalligere Effekte. Die bessere Optik hat aber ihren Preis: Erst ab einer GeForce 560 Ti laufen die Physikberechnungen ohne Ruckler, allerdings immer noch mit einem großen Einfluss auf die Framerate. Neben der Weitsicht ist PhysX der hungrigste Leistungsfresser. Radeon-Grafikkartenbesitzer müssen auf PhysX verzichten.

ohne PhysX



mit PhysX



mit besonders hohem Elementarschaden her. Unterschiedliche Granatentypen finden wir auch. Weil sowohl Waffen als auch Granaten zufällig generiert werden, können die abgefahrensten Kombinationen entstehen. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Granate, die zuerst eine Singularität erzeugt, also alle Gegner in einem Bereich anzieht, und anschließend in einer Säurewolke explodiert? Oder einer, die in zielsuchende Teile zerspringt und uns gleichzeitig heilt?

Und gegen was setzen wir die ganze Feuerkraft ein? Hauptsächlich gegen die bunte und tödliche Fauna Pandoras, des Planeten, auf dem **Borderlands 2** spielt. Affenartige Bullymongs, drachenartige Stalker, tödliche Rieseninsekten, merkwürdige Mineral-Monster – **Borderlands 2** hat eine Menge Widersacher zu bieten. Seitdem der erste Trupp Kammerjäger im ersten **Borderlands**

aufgeräumt hat, sind es sogar noch mehr geworden. Und es ist wichtig, die alle im Detail zu kennen, denn jeder Feind hat sowohl individuelle Stärken als auch Schwächen. Die neuen Hyperion-Roboter etwa können extrem schwierig zu knacken sein: viele Lebenspunkte, jede Menge Feuerkraft. Wenn man allerdings weiß, dass ihre Waffenarme unter Beschuss abfallen, ist die Bedrohung gleich deutlich geringer. Wichtig sind in dem Zusammenhang auch Elementarschäden. Roboter sollten mit Säure bekämpft werden, menschliche Banditen haben keine Chance gegen Feuerwaffen, und alles, was sich mit einem Energieschild schützt, ist sehr anfällig für Elektroschocks. Die besonders im späteren Spielverlauf knackigen Bosskämpfe lassen sich ohne eine gute Auswahl an Elementarwaffen kaum schaffen. So wird das Spiel in höheren Levelregionen zwar ziemlich anspruchsvoll, aber

mit der richtigen Ausrüstung nicht unfair. Außerdem stehen überall in der Spielwelt Catch-A-Ride-Stationen, an denen wir uns Buggys borgen dürfen. Die sind dank der Maschinengewehre wieder so mächtig wie im Vorgänger, weshalb es sich damit entspannt durch jede Gegend fährt. Aber warum ballern wir uns eigentlich durch eine lebensfeindliche Umgebung nach der anderen? Die Antwort: Handsome Jack! Der Chef der Hyperion-Corporation beutet den Planeten auf der Suche nach dem äußerst wertvollen Alien-Mineral Eridium aus. Außerdem scheint es eine besondere Alien-Kammer zu geben, die ... nein, keine Story-Spoiler! Aber natürlich hat ein echter Bösewicht daran Interesse. Auf unserem Weg, den gutaussehenden, extrem skrupellosen Fiesling zu stoppen, erleben wir spannende Story-Wendungen und mal schöne, öfter weniger schöne Überraschungen. Uns



GRÖSSE IST ENTSCHEIDEND

© Enermax 2012. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. Maße für den Vergleich: FULMO GT B 235 mm x T 674 mm x H 640 mm; FULMO B 221 mm x T 520 mm x H 505 mm

ECA892AG-BL

ECA1092AG-BL

ECA892BG-BL

UND WIE GROSS IST DEINER?

ENERMAX FULMO DAS MASS ALLER DINGE!

Wenn groß nicht mehr groß genug ist und die Hardware alle Rahmen sprengt, dann reicht der Standard nicht mehr aus. Enermax hat mit der Fulmo-Serie für alle Hardware-Verrückten eine neue Dimension geschaffen. Bis zu vier Grafikkarten, alle möglichen Mainboard-Formate bis hin zu überdimensionalen HPTX-Modellen im Fulmo GT, unzählige Festplatten und Lüfter verschwinden in den Großraum-Towern von Enermax. Datenübertragung erfolgt in Höchstgeschwindigkeit per USB 3.0. Dazu kommen eine Hot-Swap-Dockingstation (2,5"/3,5" HDD/SSD), vorinstallierte blaue LED-Lüfter, ein stufenloser Drehzahlregler (ECA1092AG-BL/ECA892AG-BL) und unzählige Extras für eine bequeme und schnelle Systeminstallation.

 **ENERMAX**
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/FULMO

amazon.de

ALTERNATE

ATELCO
Computer

DiTech
COMPUTER UND MOBILE PERIPHERALS

HOH.de

K&M Elektronik AG
www.knelektro.de

Mindfactory
Aktionspreis

NOGARD
Computer-World

Selbst Scharfschützengewehre teilen in Borderlands 2 nicht nur blaue Bohnen aus, sie können auch Giftschaden verteilen.



hat die Geschichte tatsächlich bei der Stange gehalten, hier hat Gearbox deutlich bessere Arbeit geleistet als noch in **Borderlands**. Daran tragen auch die erneut tollen Nebencharaktere eine Mitschuld. Neben Bekannten aus dem Vorgänger wie Moxxi oder Scooter haben es auch einige Neuzugänge ins Spiel geschafft. Die meisten NPCs spielen außerdem Questgeber für Nebenaufträge, die die Welt im Vergleich zum ersten Teil lebendiger machen und Details über unseren Charakter oder ein Gebiet verraten.

Die deutschen Sprecher sind super

Überhaupt, die Spielwelt! Die hängt nicht komplett zusammen, zwischen den einzelnen Gebieten müssen wir hin und her reisen. Dafür fühlt sich jede neue Umgebung einzigartig an. Wir ballern uns durch frostige Einöden, staubige Wüsten, durch die Banditen Alkohol schmuggeln, grün schimmernde Untergrund-Sümpfe mit mutierten Insekten und saftige-grüne, mit kleinen Bächen durchzogene Wiesen. Dabei begegnen uns in jeder Umgebung charakteristische Widersacher. Bloß das fiese Banditenge-

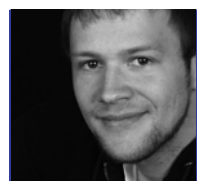
socks und Hyperions Roboterarmee werden wir nirgends los. Toll sind die vielen, oft witzigen Details. Als wir das erste Mal ein Gebiet betreten, fällt uns ein Warnschild auf. Darauf steht: »Invisible Assholes!«, also »Unsichtbare Arschlöcher!«. Dabei denken wir uns zunächst nicht viel. Zwei Minuten später werden wir beballert, ganz schön schmerzhaft, sehen aber nicht, von wo und von wem. Danke für die Warnung, Gearbox!

Oder der verwirrte Bandit, der uns auffordert, sein Leben zu beenden – auf lustige Art und Weise. Oder die beiden

Monster Pimon und Tumbaa im Wildtierreservat. Oder, oder, oder. Haben wir schon den schrägen Humor erwähnt? Das Spiel sprudelt vor Grinsgründen über.

Technisch macht **Borderlands 2** fast alles richtig. Der stimmige Cel-Shading-Grafikstil hat sich seit dem Vorgänger kaum verändert. Auch soundtechnisch bewegt sich **Borderlands 2** auf dem hohen Niveau des ersten Teils. Der Soundtrack entpuppt sich als Mischmasch aus Western- und Sci-Fi-Musik, der perfekt die »Badass«-Stimmung unterstützt, die das Spiel mühelos erzeugt. Besonders positiv aufgefallen sind uns die deutschen Sprecher. Selbst eingefleischte Englisch-Fans in der Redaktion geben zu, dass Gearbox bei der Lokalisierung ganze Arbeit geleistet hat. Komisch nur: Einige Waffennamen wurden nicht übersetzt.

Borderlands 2 wird noch von einigen Kinderkrankheiten geplagt. Nervig: Hin und wieder verschwindet ein Gegenstand im Boden oder in einer Wand. Wenn dieser Gegenstand questrelevant ist oder eine Waffe mit perfekten Werten, dann ärgert uns das sehr. Außerdem sorgen die Rücksetzpunkte für Frust. Wer kurz vor dem Missionsziel aus dem Spiel aussteigt, muss sich beim nächsten Versuch mit ein bisschen Pech wieder 20 Minuten durch Gegnerhorden kämpfen. Aber trotz der Macken: **Borderlands 2** ist ein Spiel geworden, das man gespielt haben sollte – wenn man **Diablo**, Shooter und bekloppten Humor mag. **MW**



Ich bin ein Badass!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Borderlands 2 hatte mich schon beim Intro. Das ist nämlich eines der besten Spiele-Intros der letzten Jahre, zumindest für mich. So viel Coolness auf einem Haufen, einfach großartig. Und genau dieses Gefühl hat mich in meinen Dutzenden Stunden Spielzeit begleitet, an jeder Ecke habe ich das Gefühl, ein beinharder Typ zu sein. Der Spaßfaktor steht bei Borderlands 2 im Vordergrund, und das Spiel nimmt sich immer wieder selbst auf die Schippe. Trotzdem wird's später anspruchsvoll, ohne die richtige Taktik geht dann nicht mehr viel. Das motiviert mich ungemein, ich werde sicherlich noch weitere Dutzende Stunden auf Pandora verbringen – insbesondere mit Kristin im grandiosen Koop-Modus..

TERMIN 21.9.2012 PREIS 50 Euro USK Ab 18 Jahren

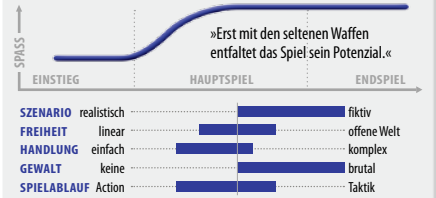
Borderlands 2

Publisher 2K Games
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
5 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK

ACTIONSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Mit Freunden macht's mehr Spaß, zudem gibt's bessere Beute.«

GRAFIK

- schicker Comic-Look
- Tag-Nacht-Wechsel
- tolle Lichtstimmung
- etwas grobe Animationen

SOUND

- sehr guter, passender Soundtrack
- knackige Waffensounds
- gute deutsche Sprecher
- kein 5.1-Sound

BALANCE

- zweite Chance vor dem Ableben
- Gegner skalieren im Koop
- harte Bosse
- jede Situation mit Köpfchen zu meistern
- übermächtige Buggys

ATMOSPHÄRE

- coole Space-Western-Stimmung
- kleine Details (Schilder am Wegesrand)
- keine komplett freie Spielwelt

BEDIENUNG

- schnelle Waffen-Vergleichsfunktion
- einfache Standard-Shootersteuerung
- kein freies Speichern
- teils blöde Rücksetzpunkte

UMFANG

- riesige Spielwelt
- Unmengen an Waffen
- viele abwechslungsreiche Nebenmissionen

LEVEL DESIGN

- abwechslungsreiche Umgebungen
- charakteristische Gegner in jedem Gebiet
- jedes Gebiet mit eigener Hintergrundgeschichte

KI

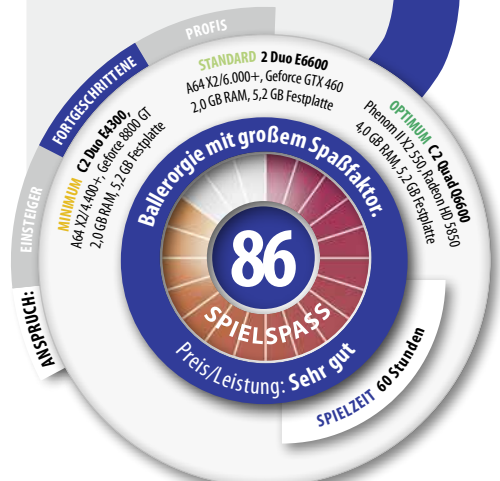
- Gegnervariationen erfordern spezielle Taktiken
- angeschlagene Widersacher fliehen
- insgesamt dümmliches Kanonennutten

WAFFEN & EXTRAS

- unfassbar großes Arsenal
- vier unterschiedliche Klassen
- sehr viel Variation

HANDLUNG

- überraschende Wendungen
- insgesamt spannend
- viele voll vertonte Dialoge
- keinerlei Zwischensequenzen



ESET MASTERS 2012



DAS WORTGEWANDTE SPRACHROHR DER ESET MASTERS

»HomerJ, HomerJ« - möglicherweise schwirren die Anfeuerungsrufe immer noch durch die Halle 8 der diesjährigen Gamescom. Die Fans des beliebten Online-Casters erlebten auf den ESET Summer Masters ihren Star in absoluter Höchstform.

► HomerJ, die ESET Summer Masters 2012 waren der Hit, oder?

◄ In der Tat! Ich bin immer noch geflasht, was in Köln auf den Finals ablief. Top-Spiele, charismatische Player und natürlich die vielen, vielen Zuschauer, die fantastisch mitfieberten. Ich kriege jetzt noch Gänsehaut, wenn ich daran zurückdenke. Geil war's!

► Wie geht's bei Dir weiter: Urlaub, zocken oder chillen?

◄ In der Fußballer-Sprache würde man sagen: Nach den Masters ist vor den Masters. Wir verarbeiten gerade die Ergebnisse der letzten Turnierserie, um uns weiter zu verbessern. Für die kommenden ESET Winter Masters haben wir uns einiges vorgenommen: noch besserer eSport, noch mehr Zuschauer, noch mehr Fun!

► Ganz kurz: Wie lautet Dein Tipp für die ESET Winter Masters?

◄ Wer Starcraft-II-Champion wird, kann ich ohne Glaskugel nicht vorhersehen. Einige Gamer haben das Zeug dazu, die ESET Winter Masters zu gewinnen. Mit Sicherheit kann ich nur eines sagen: Die Antiviren-Software von ESET ist auf allen Geräten wieder mit am Start. Ohne ESET NOD32 Antivirus gehen unsere Rechner und Server nicht ans Netz bzw. auf Sendung. Ich rate allen Gamern, auf ESET zu setzen. Keine Viren, volles Tempo, kurze Pings - es gibt keinen Grund, auf Sicherheit zu verzichten.



Mehr Infos zu den ESET Winter Masters gibt es unter:

www.eset-masters.de

<https://www.facebook.com/ESET.Masters>

www.homerj.de



ÜBER DEN VERANSTALTER

Der 1992 gegründete slowakische Antivirenhersteller ESET gilt als Vorreiter bei der proaktiven Bekämpfung selbst unbekannter Viren, Trojaner und anderer Bedrohungen. Der Sony-Datenskandal 2011 zeigte, wie real die Gefahr auch für Spieler und die Gaming-Branche ist. Dass Virenschutz keine Performance- und Erfolgsbremse sein muss, beweist ESET NOD32 Antivirus als einer der schnellsten und effektivsten Virens Scanner am Markt. Die eigens für Zocker entwickelte ESET NOD32 Antivirus Gamer Edition 2012 bietet höchsten Schutz bei maximaler Rechner-Performance.



Dark Souls

Prepare to Die Edition

Vier zerstörte Gamepads und ein durchgebissenes Tastaturkabel. Riesenratten in der Redaktion? Nein, aber das beinharte Dark Souls ist endlich für den PC erschienen! Warum sich Leiden manchmal wirklich lohnt, zeigen wir in unserem Test. Von Florian Heider



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **FromSoftware (Ninja Blade, GS 04/10: 73 Punkte)**
Termin: **24.8.2012** Spieler: **1 - 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8061

Auf DVD: Test-Video

Im Action-Rollenspiel des japanischen Entwicklers FromSoftware ist der Tod unser ständiger Begleiter, sitzt uns im Nacken, lauert an jeder Ecke. Dabei erwischt es uns mal alle fünf Minuten, mal nimmt der Sensenmann sich so richtig Zeit, lässt uns sogar glauben, wir könnten ihm diesmal entkommen. Nur um uns dann umso derber in den Hintern zu treten. Zehn Monate nach der Konsolenfassung wird diese Bestie von einem Spiel nun auch auf den PC losgelassen und trägt den passenden Namen **Dark Souls: Prepare to Die Edition**. Im Gepäck: Ein ganz neues, PC-exklusives Gebiet mit neuen Gegnern, Ausrüstungsgegenständen, mächtigen Bossen, sowie ein neuer, zweiter PVP-Modus.

Dark Souls schickt uns in die Welt von Lordran, die vom Fluch der Untoten heimgesucht wird. Wer nun denkt, dass wir als strahlender Held in den Kampf ziehen, um den wandelnden Toten Einhalt zu gebieten, der irrt, denn wir sind selbst ein Wiedergänger. Zu Spielbeginn gammeln wir in einem Asyl vor uns hin, in dem man die Untoten zusammengepfert werden. Allerdings ist unser Aufenthalt nicht von langer Dauer, ein mysteriöser Fremder wirft uns den Zellschlüssel durch ein Loch in unserem Verlies vor die Füße. Nachdem wir dem Ort unserer Gefangenschaft entflohen sind, bekommen wir die Aufgabe, die beiden Glocken der Erweckung zu läuten, um mehr über das

Schicksal der Untoten zu erfahren. Sie merken bereits: **Dark Souls** erzählt seine Geschichte eher minimalistisch, bietet sie nicht wie ein Partyhäppchen auf dem Servier-



teller an. Doch aufmerksame Spieler können auch mal zwischen den Zeilen und in versteckten Details Facetten der Handlung erleben, die eiligen Kämpfern verborgen bleiben. Im Gegensatz zu Spielen wie **Skyrim**, in denen wir mit Informationen über die Spielwelt und deren Bewohner förmlich überflutet werden, deutet **Dark Souls** viel an, spricht aber nur wenig laut aus. Dies mag sich in anderen Titeln negativ auswirken, hier jedoch funktioniert die unkonventionelle Erzählweise hervorragend. Selten zuvor hatten wir in einem Spiel das Gefühl, völlig auf uns allein gestellt zu sein und mit dem Rücken zur Wand gegen den Rest der Welt zu kämpfen.

Schon bei der Charaktererstellung werden uns nur wenige Informationen mit auf den Weg gegeben. Grundsätzlich stehen zehn unterschiedliche Klassen, vom Krieger bis hin zum Kleriker, zur Auswahl. Durch deren Ausrüstung unterscheidet sich zwar die anfängliche Spielweise, im Verlauf des Abenteuers besteht jedoch die Möglichkeit, den Protagonisten nach unseren Wünschen anzupassen.

Während unserer als eine Art Mini-Tutorial inszenierten Flucht aus dem Gefängnis nehmen wir uns die ersten noch unbewaffneten Insassen des Asyls zur Brust. Dabei erhalten wir für jeden getöteten Gegner Seelen. Diese können wir später entweder dazu benutzen bei Schmieden oder Händlern Ausrüstung und Gegenstände zu erstehen, oder sie zur Verbesserung unserer Fähigkeiten verwenden, wodurch wir im Level aufsteigen. Zauberfreudige Naturen setzen auf Intelligenz, wer lieber einen mächtigen Zweihänder schwingt, der sollte auf seinen Stärkewert achten. So weit, so klassisch. Doch mit genügend Fleiß, Zeit und Seelen können wir unseren Charakter fast nach Belieben individualisieren und zum Beispiel einen Feuerball schleudernden Haudrauf erstellen. Levelaufstiege sind nur an speziellen Leuchtfuern möglich. Diese sind überall in Lordran verteilt und dienen außerdem auch als Rücksetzpunkte – freies Speichern können wir vergessen. An den Leuchtfuern füllen sich zudem unsere Heiltränke automatisch wieder auf. Also bitte niemals links liegen lassen!

⊕ Stärken

- + packende Atmosphäre
- + grandiose Kämpfe
- + große Waffenauswahl

⊖ Schwächen

- schlechte Portierung



Im neuen Gebiet der Prepare to Die Edition stellen wir uns unter anderem diesem reichlich aggressiven **Mausoleumswächter**.

Noch bevor wir das Asyl verlassen, kommt es zum ersten Bosskampf. Noch unerfahren und voller Tatendrang springen wir dem riesigen Dämon mit gezückter Waffe entgegen – und scheitern. Das ist vom Spiel so gewollt, hier gibt es keinen altersschwachen Drachen, den wir schon auf Stufe eins umnieten können. Wir müssen einen anderen Weg finden, im Kampf ist das Vieh (noch) kaum zu bezwingen. Vom folgenden Leuchtfener aus machen wir uns Racheschwüre murrend erneut auf den Weg, als uns auffällt, dass all die Seelen, die wir bisher gesammelt haben verschwunden sind. Verdammt!

Bei den verschwundenen Seelen, also unseren Erfahrungspunkten zum Tauschen und Aufleveln, handelt es sich keineswegs um einen Bug, sondern um ein besonders »gemeines« Spielelement: Wenn wir sterben, bleiben unsere gesammelten Seelen am Ort des Dahinscheidens zurück und können von uns, nachdem wir zum Ort unseres Ablebens zurückgelatscht sind, wieder aufgenommen werden. Sollten wir allerdings nochmal über den Jordan gehen, ohne die Seelen vorher erreicht zu haben, sind diese

für immer verloren. Kein Problem, denken wir uns, gehen wir einfach behutsam vor, kehren nach jedem besiegteten Gegner zum Leuchtfener zurück und speichern so unseren Fortschritt. Unsere Idee wird allerdings im Keim erstickt, denn nach jeder Rast sind mit Ausnahme der Endgegner auch alle Feinde wieder anzutreffen.

Klingt fies? Ist es auch! Aber genau das macht den großen Reiz des Spiels aus. Wer in **Dark Souls** Erfolg haben will, muss sich einarbeiten, aus den gemachten Fehlern lernen und mit äußerster Vorsicht ans Werk gehen. Wo wir anfangs noch blindlings in jede Falle laufen, gehen wir nach einiger Zeit mit Bedacht vor. Treppen erklimmen wir mit erhobenem Schild, jeden noch so unscheinbar wirkenden Feind beobachten wir vor dem Angriff mit Argusaugen und sogar Schatzkisten überprüfen wir auf deren Echtheit, denn in dieser Welt ohne Hoff-

nung ist das Wenige, was glänzt, längst nicht immer Gold. Dass **Dark Souls** dabei auch einen Heidenspaß macht, liegt am jederzeit präzisen und durchdachten Kampfsystem. Wer nicht bereit ist, zu blocken und auszuweichen, auf Lücken in der Verteidigung des Gegners zu warten, um dann zu einem wohl kalkulier-

ten Schlag anzusetzen, sondern tastenhämmernd auf Erfolge hofft, der ist von Anfang an dem virtuellen Untergang geweiht.

Games for Windows Live

Leider haben die Petitionen nicht geholfen: Die DVD-Version des Spiels setzt ein kostenloses Konto bei Games for Windows Live voraus. Ohne Konto lassen sich weder Online-Partien starten noch Spielstände anlegen. Wer den Titel über Steam kauft, benötigt zusätzlich auch ein kostenloses Konto bei Steam. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dann nicht mehr möglich.

Doch auch bei taktisch klugem Vorgehen sollte man Vorsicht walten lassen, denn jeder Block, jede Ausweichrolle und jeder Schlag kostet wertvolle Ausdauer, die sich erst wieder regenerieren muss. Wie oft haben wir uns am Leuchtfener wiedergefunden, weil wir im Kampfrausch einmal zu oft zugeschlagen und uns nichts mehr für den Rückzug aufgespart hatten. So verkommen die Kämpfe niemals zu stumpfen Prügelorgien, sondern sind nur mit der richtigen Taktik zu überstehen. Besonders riskant ist es, Hiebe abzufangen, zu kontern und dabei auch noch maximalen Schaden austreten zu wollen. Ohne perfektes Timing und einen kühlen Kopf in der Hitze des Gefechts klappt das nur selten.

Als absolutes Highlight von **Dark Souls** entpuppen sich die knüppelharten Kämpfe gegen die oftmals riesigen und spektakulär in Szene gesetzten Bossgegner. Wenn wir nach zehnmütigem Kampf mit einem Drachen doch noch eine Niederlage einstecken müssen, mag das niederschmetternd sein, doch nur wenig ist vergleichbar mit der absoluten Euphorie, die sich einstellt, wenn wir das Schuppenvieh nach einigen Anläufen dann endlich doch noch in die ewigen Jagdgründe schicken – Halleluja!



In **Anor Londo** gibt es nicht nur gefährliche Gegner, sondern auch wunderschöne Aussichten zu bestaunen.

Dazu spendiert **Dark Souls** einen Multiplayer-Modus, wie er passender nicht sein könnte. Überall in der Spielwelt stoßen wir auf kleine auf den Boden gekritzelte Texte. Diese stammen von Mitspielern, können Hinweise und Tipps enthalten oder aber – in besonders gemeinen Fällen – falsche Fährten legen. Mitspieler? Ja, wenn wir uns im Spielverlauf dafür entscheiden, von der untoten zur menschlichen Gestalt zu wechseln, können jederzeit andere Spieler in unsere Partie einsteigen. Entweder, um mit uns Koop gegen Bossgegner zu spielen, oder um uns hinterrücks zu überfallen. Solche Hinweistexte dürfen wir nach dem Kauf eines so genannten orangen Führungs-Specksteins übrigens auch selbst verfassen. Hin und wieder finden wir außerdem Blutflecke, die wir aktivieren und so die letzten Sekunden im Leben eines Leidensgenossen erleben können. Dies kann oftmals recht hilfreich sein, da wir dadurch nicht selten auf Fallen aufmerksam gemacht werden, die uns sonst vielleicht entgangen wären.

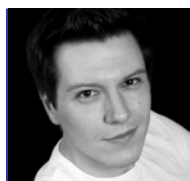
Neben den bereits aus der Konsolenversion bekannten Inhalten bietet die PC-Portierung von **Darks Souls** ein komplett neues, optionales Gebiet mit neuen Gegnern, Ausrüstung und Bossen, das sich hervorragend in die Welt eingliedert. Durch diese Erweiterung verlängert sich die eh schon üppige Spielzeit von circa 60 bis 80 Solo-Stunden um weitere fünf bis zehn. Hier finden wir auch das neue PVP-Gebiet, in dem man sich via Duell-, Deathmatch-, oder Team-Deathmatch-Modus gegenseitig auf die Mütze geben kann. Während unserer Testphase ließ sich allerdings kein Kontrahent blicken. Das mag auch daran liegen, dass der PVP-Modus nicht direkt vom Hauptmenü aus anwählbar ist. Wer die Kampfarenen nutzen will, muss sich erst einmal dorthin begeben. Auch der neue Abschnitt ist übrigens nicht von Beginn an erreichbar, sondern öffnet sich erst an relativ später Stelle im Spiel.

Dark Souls mag ein unglaublich dichtes, packendes und atmosphärisch herausragendes Spiel sein, auf der technischen Seite bekleckert es sich nicht gerade mit Ruhm. Die Steuerung per Maus und Tastatur kann selbst mit gutem Willen nur als katastrophal bezeichnet werden. Die Kamera steuert sich

unpräzise, der Windows Mauszeiger ist ständiger Begleiter, die Standard-Tastenbelegung kann man getrost vergessen und obendrein werden im Spiel lediglich die Gamepad-Buttons statt der Tastaturbefehle eingeblendet. Ohne (Xbox-)Gamepad geht hier wenig bis nichts. Dann allerdings funktioniert die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit famos. Vor allem die variantenreichen und ausgefeilten Kämpfe können wir mit dem Pad präzise und reaktionsschnell führen.

Auch im grafischen Bereich weist die PC-Portierung Defizite auf. Zwar kann die maximale Auflösung auf 1920x1080 hochgeschraubt werden, das Bild skaliert dabei jedoch lediglich die native Auflösung von 1024x720 hoch. Dadurch wirken die Texturen matschig, und auch die niedrige Umgebungsschärfe fällt unangenehm auf. Blöd, gerade weil der Titel grafisch eigentlich sehr stimmig wirkt.

Zwischenzeitlich ist ein Community-Patch erschienen, der sich der Auflösung annimmt. Wir fragen uns, warum der Entwickler diesen Fehler nicht selbst behebt. Außerdem leistet sich das Spiel hin und wieder starke Framerate-Einbrüche. Besonders ärgerlich, weil **Dark Souls** sich weigert, schneller als mit 30 Bildern pro Sekunde zu laufen. **FH**



Harter Hit!

Florian Heider,
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ja, **Dark Souls** ist verdammt schwer. Und ja, **Dark Souls** hat mit den typischen Problemen einer schlechten PC-Portierung zu kämpfen. Und trotzdem gebe ich eine klare Kaufempfehlung (allerdings nur mit Gamepad-Steuerung). Selten hat mich ein Spiel derart gefesselt, und selten habe ich nach dem Bezingen eines Bossgegners solche Freude empfunden. Ich habe gelitten, geflucht, geschrien, gejubelt und mir tage- und nächtelang den Kopf über Taktiken und Möglichkeiten zerbrochen. Doch am Ende bleibt da die eine Gewissheit: Ich werde mich bei allem Frust noch Jahre nach diesem Test an die Emotionen erinnern, die **Dark Souls** in mir wachgerufen hat. Und genau das erwarte ich von einem guten Spiel.

Bei aktivierter Menschlichkeit können andere Mitspieler jederzeit in unsere Welt eindringen. Dieser Geselle ist uns eher feindlich gesonnen.



TERMIN 24.8.2012 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Dark Souls: Prepare To Die Edition

Publisher Namco Bandai
Entwickler FromSoftware
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Soundtrack, Poster, Postkarten, Artbook
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Wer sich auf das harte Niveau einstellt, erlebt ein fesselndes Schnitzelabenteuer.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Duell (2), Team (4), Deathmatch (4) **SPIELTYPEN** Internet

DEDICATED SERVER Nein

SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** – Stunden

WERTUNG –

»Während des Tests konnten wir keinen menschlichen Kontrahenten finden.«

GRAFIK

- stellenweise wunderschöne Aussichten + hübsche Lichteffekte
- beeindruckendes Gegnerdesign + native hohe Auflösungen nur mit Community-Patch
- verwachsene Texturen

SOUND

- stimmungsvolle Geräuschkulisse + seltene, aber passende Musikuntermalung
- markige Kampfsounds + etwas eigenwillig gewählte Sprecher gefallen nicht jedem

BALANCE

- jeder Gegner lässt sich mit der richtigen Taktik besiegen
- sehr gute Waffenbalance + fordernde, aber nie unfaire Kämpfe
- »Trial & Error«-Momente + kaum vorhandenes Tutorial

ATMOSPHÄRE

- unglaublich dichte Spielwelt + stetiges Gefühl der Isolation und Bedrohung
- interessante Charaktere

BEDIENUNG

- sehr gute Steuerung per Gamepad
- Maus und Tastatursteuerung katastrophal
- Einblendung der Xbox-Tasten auch bei Tastatursteuerung
- gewöhnungsbedürftige Menüs

UMFANG

- riesige, offene Spielwelt + neues Gebiet
- optionale Gebiete belohnen Entdecker

QUESTS/HANDLUNG

- interessanter Einstieg + regelmäßige Bosskämpfe
- kryptische Handlungssetzen regen zum Nachdenken an
- Spielfigur bleibt relativ blass
- keine ausgefeilte Rahmengeschichte

CHARAKTERSYSTEM

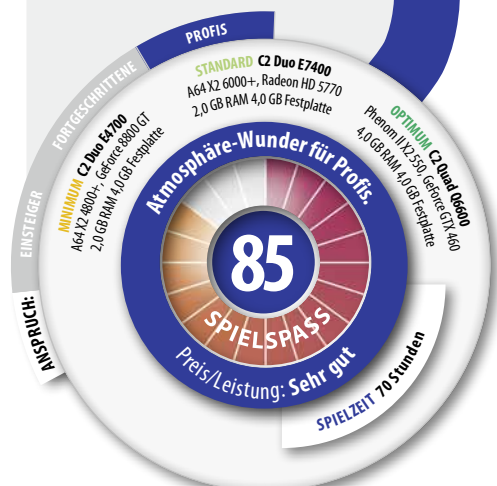
- zehn verschiedene Charakterklassen + freie Charakterentwicklung
- Hintergrundgeschichte des Charakters nicht beeinflussbar

KAMPFSYSTEM

- hervorragend inszenierte Kämpfe + taktischer Tiefgang
- präzise Kampfsteuerung + Gegner verfügen über unterschiedliche Angriffsmuster

ITEMS

- große Auswahl an Waffen und Rüstungen ...
- ... die sich aufrüsten und verzaubern lassen
- Verwendungszweck der Gegenstände nicht immer sofort ersichtlich





ULTRAFORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

DANGER

ultraforce Silent Thunder Core i5 3570K GTX 680

CORE I5 3570K @ 4.4 GHZ INTEL POWER

G.SKILL 2X4GB DDR3 1600 RAM

GIGABYTE Z77X MAINBOARD

THUNDERBOLD SCHNITTSTELLE

USB3, SATA3, PCI-E3

COOLER MASTER 700W, 80+ BRONZE NT

EDLES COOLER MASTER GEHÄUSE

XIGMATEK HDT-S1283 120mm CPU KÜHLER

128GB SATA3 CRUCIAL SSD

1TB SATA3 MARKEN HDD

DVD MARKENBRENNER 24X

INCL. WINDOWS7 HOME PREMIUM

GEFÄHRLICH SCHNELL
GTX 680 TI 2GB VON ASUS

€ **1.499,-**

Art. Nr. 108284



EXCELLENT
HARDWARE

Ultraforce
3570K GTX680
September 2012



HARDWARE**LUXX**

UPS EXPRESS versandfrei!

ASUS **GIGABYTE**



**GEAR UP.
GAME ON.**

NVIDIA
**GEFORCE[®]
GTX**



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRAFORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

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

Baldur's Gate Enhanced Edition

Zeitreise für Rollenspieler: Das legendäre Baldur's Gate kehrt als Enhanced Edition auf moderne PCs zurück. Im Test schauen wir uns an, welche Neuerungen und Verbesserungen der Klassiker mit im Gepäck hat. Von Maurice Weber

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Atari** Entwickler: **Overhaul Games (MDK 2 HD, nicht getestet)**
Termin: **18.9.2012** Spieler: **1 bis 6** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8047

Auf DVD: Test-Video

Ein Rollenspiel von Bioware, kann das gutgehen? Das fragte sich 1998 so mancher, hatte das junge Entwicklerstudio doch bis dahin nur die Roboter-Ballerei **Shattered Steel** veröffentlicht. Aber mit dem Fantasy-Epos **Baldur's Gate** gelang den Kanadiern auf Anhieb ein Welterfolg. Die Kombination von

taktischen Gefechten mit einer packenden Handlung in der Welt von Dungeons & Dragons hauchte nicht nur dem sterbenden Genre neues Leben ein, sondern war auch der erste Schritt auf Biowares Weg zum Rollenspiels-Olymp. Jetzt wird der Klassiker neu veröffentlicht. Nicht mehr von Bioware, sondern abermals von einem unerprobten Entwickler. Overhaul Games hat sich des altbewährten Titels angenommen und ihm eine Frischzellenkur samt zusätzlicher Inhalte spendiert. Das Ergebnis ist die **Baldur's Gate Enhanced Edition**.

spiel-Olymp. Jetzt wird der Klassiker neu veröffentlicht. Nicht mehr von Bioware, sondern abermals von einem unerprobten Entwickler. Overhaul Games hat sich des altbewährten Titels angenommen und ihm eine Frischzellenkur samt zusätzlicher Inhalte spendiert. Das Ergebnis ist die **Baldur's Gate Enhanced Edition**.

Damals wie heute beginnt das Abenteuer mit einem Mord. Auf dem höchsten Turm der Stadt Baldurs Tor treibt ein Krieger in schwarzer Panzerung sein Opfer in die Enge. Für Gnadengesuche hat er nur ein Lachen übrig. »Du wirst als Erster sterben«, sagt er noch, bevor er dem wehrlosen Mann das Genick bricht und ihn hinab auf das Pflaster wirft. Und der Nächste – ja, der Nächste sind wir. Veteranen kennen diese Szene bereits, in der **Enhanced Edition** wird sie aber wie alle Zwischensequenzen mit animierten Zeichnungen illustriert. Gegenüber den angestaubten Rendervideos von 1998 ein klarer Atmosphärengewinn.

Nachdem der schwarze Ritter auch noch seinen Ziehvater Gorion tötet, muss unser Held den Grund für die Anschläge alleine aufdecken – seine wahren Eltern lernte er nie kennen. Das ist aber auch schon alles, was **Baldur's Gate** uns vorschreibt: Vom noblen Menschenkrieger bis hin zum blutrünstigen Gnomenhexer können wir uns jede erdenkliche Fantasy-Figur basteln. Indem wir Punkte auf Attribute, Waffenfertigkeiten und Spezialfähigkeiten wie das Schlösserknacken des Schurken verteilen, schneiden wir eine Hauptfigur ganz nach unserem Geschmack. Weil die **Enhanced Edition** das ursprüngliche **Baldur's Gate** in

Was ist neu?

- ✦ Engine von Baldur's Gate 2 mit allen Verbesserungen
- ✦ neue Klasse »Finsterer Streiter«
- ✦ höhere Auflösung und Breitbild-Unterstützung
- ✦ drastisch reduzierte Ladezeiten
- ✦ Cross-Platform-Multiplayer und Matchmaking
- ✦ drei neue Begleiter mit eigenen Quests und Gebieten
- ✦ Arena-Modus
- ✦ zahlreiche Detailverbesserungen

die Engine des Nachfolgers portiert, stehen auch dessen zusätzliche Klassen zur Wahl, darunter der Barbar und der Mönch. Der einzige echte Neuling für Serienkenner ist der Finstere Streiter. Der dunkle Konterpart zum Paladin richtet seine Feinde mit Stahl und dämonischer Macht.

Die Suche nach Antworten führt uns auf und ab entlang der Schwertküste. Über eine Landkarte reisen wir vom beschaulichen Örtchen Beregost durch Wälder und Minenschächte bis ins Herz von Baldurs Tor. Wer die gesamte Spielwelt erforschen will, ist gut 100 Stunden beschäftigt. Denn neben dem Originalspiel enthält die **Enhanced Edition** auch die Gebiete aus der Erweiterung **Legenden der Schwertküste**, die sich ins Hauptspiel eingliedern. Hinzu kommt eine Reihe komplett neuer Regionen. Die hinterlassen allerdings einen durchwachsenen Eindruck: Imposante Tempelanlagen wechseln sich ab mit Waldpfaden, die doch tatsächlich detailärmer sind als die im Original von 1998. Egal, wo wir hingehen, eines finden wir stets im Überfluss: Gesprächspartner. **Baldur's Gate** erzählt seine spannende Geschichte rund um Verschwörungen und das Schicksal unseres Helden hauptsächlich in Dialogen. Die kommen ganz spröde als nur teilweise vertonte Textkästen daher, stecken aber voll von dramatischen Wendungen

Stärken

- + taktische Kämpfe
- + riesiger Umfang
- + spannende Handlung
- + markante Charaktere

Schwächen

- antiquierte Technik
- wenige Neuerungen

Statt veralteter Rendernschnipsel gibt's in den **Zwischensequenzen** jetzt animierte Zeichnungen.





Im Kampf gegen die **Wyvern** setzen wir auf die Stärken unserer neuen Gruppenmitglieder.

Der schnelle Kämpfmönch Rasaad war als Erster beim Feind und konnte die Bestie **abfangen**, bevor sie unsere Magier erreicht.

Dorn nutzt seine dunklen Kräfte als finsterner Streiter, um die Monster mit einer **Aura der Verzweiflung** zu schwächen.

Als Hasardeurin haben Neeras Zauber eine zufällig ausgewürfelte **Nebenwirkung**. Hier hat sie mit ihrem Angriffszauber nebenbei Freund und Feind geheilt.

und bissigem Humor – durchweg lesenswert. Wir haben stets die Wahl, ob wir edel oder selbstsüchtig auftreten. Das gilt auch für die zahlreichen Nebenquests, die abseits der Haupthandlung warten. **Baldur's Gate** nimmt uns nie an die Hand: Wer nicht auf eigene Faust erkundet und das Gespräch sucht, verpasst das halbe Spiel.

Außerdem kann es achtlosen Abenteuern passieren, einen potenziellen Verbündeten zu übersehen. In **Baldur's Gate** nahm die Bioware-Tradition ihren Anfang, dem Helden unvergessliche Gefährten zur Seite zu stellen. Wir sind mit bis zu fünf Mitstreitern

Die Mod-Alternative

Die **Enhanced Edition** portiert **Baldur's Gate** in die Engine des Nachfolgers und schraubt die Auflösung hoch. Das Ergebnis ist ein deutlich schöneres Spiel – wer beide Serienteile samt Erweiterungen schon besitzt, kann das aber auch per fangemachter Mod haben. **Baldur's Gate Trilogy** (GameStar.de/Quicklink/8067) fügt die komplette Reihe zu einem großen Abenteuer in der Engine von **Baldur's Gate 2** zusammen, die **Widescreen Mod** (GameStar.de/Quicklink/8068) erlaubt höhere Auflösungen. Das ist zwar nicht ganz so elegant wie die **Enhanced Edition**, weil bei höherer Auflösung das Interface immer kleiner wird, dafür kostet es aber auch nichts.

neues Ziel, nachdem ein Auftrag für seinen Orden in Blut und Schande endete. Den Finsternen Streiter Dorn schließlich interessiert unsere noble Mission herzlich wenig, der Halbork will auf der Reise eine Rechnung mit alten Komplizen begleichen.

komplett durchgeknallten Charaktere von **Baldur's Gate** ans Herz. Dieser bunte Haufen, den wir da um uns scharen, das sind mehr als nur Pixelsoldaten – es sind unsere Weggefährten auf einer langen und gefährlichen Reise. Gemeinsam legen wir uns im

Mehr Quests, mehr Dialoge

unterwegs, in der **Enhanced Edition** warten drei Neuzugänge. Die quirlige Halbhelfe Neera beherrscht zwar mächtige Zauber, die jedoch explosive Nebenwirkungen haben können – wir helfen ihr auf der Suche nach einem Mentor, der sie mehr Kontrolle lehren soll. Der Mönch Rasaad wiederum sucht ein

Verglichen mit den Original-Gefährten bereichern die neuen Begleiter das Spiel mit deutlich umfangreicheren Quests und mehr Dialogen. Sogar für eine romantische Beziehung sind sie zu haben. Die alten Mistreiter bleiben jedoch unverändert und melden sich nur recht spärlich zu Wort. Trotzdem wachsen uns die exzentrischen, oftmals



Die roten Magier wollen unsere Gefährtin Neera **sezieren**, wir haben was dagegen.

Wo kaufen?

Die **Baldur's Gate Enhanced Edition** gibt es für 20 Dollar (rund 15 Euro) exklusiv über die Online-Vertriebsplattform Beamdog. Sie können das Spiel beliebig oft herunterladen und installieren, müssen es aber auf jedem PC einmalig per Launcher aktivieren. Danach läuft es auch offline und ohne Launcher, Weiterverkauf ist aber ausgeschlossen. Versionen für iPad, Mac und Android werden separat verkauft.

Deutsche Version

Der Download enthält die deutsche und englische Version, Text und Sprache können Sie getrennt umstellen. Die deutsche Sprachausgabe basiert auf der (schlechten) Synchronfassung des Originalspiels, allerdings wurde für die neuen Inhalte der Enhanced Edition nur der Text ins Deutsche übersetzt. Wir raten klar zur englischen Version.



Dem Feuerriesen begegnen wir in der Arena mit Blitzen und Frostpfeilen.

Bugs

Unsere Testversion hatte noch mit einer Reihe von Bugs zu kämpfen. Neben Grafikfehlern und Abstürzen ließen sich auch manche Quests nicht korrekt beenden. **Aus diesem Grund ziehen wir je einen Punkt bei Grafik und Umfang ab.**

Laufe des Abenteuers mit allerlei Bestien, Söldnern und Magiern an. Wer die Oberhand behalten will, muss die Stärken seiner Gefolgsleute taktisch kombinieren. Nahkämpfer bilden die Speerspitze, aus der zweiten Reihe heizen Magier dem Feindge-socks ein. Kleriker kümmern sich um die

Erstmals Romantik

Verwundeten, Schurken fallen dem Feind in den Rücken. Das Ganze steuert sich ähnlich wie in einem Strategiespiel und geht gut von der Hand, besonders da wir jederzeit pausieren und in Ruhe Befehle erteilen dürfen. Ein paar Komfortfunktionen hätten dem lediglich dezent überarbeiteten Inter-

face aber nicht geschadet, als Magier zum Beispiel können wir weiterhin gerade mal drei Zauber in die Schnellauswahl legen, selbst wenn wir 20 beherrschen.

Die Königsdisziplin für Taktiker ist der neue Arenamodus »Die schwarzen Gruben«. Hier ziehen wir nicht mit unserer Story-Gruppe in die Schlacht, sondern bestreiten mit einem separaten, selbst erstellten Helden-trupp 15 immer härtere Kämpfe. Nach jedem Sieg gibt es Gold und Erfahrung, um unsere Recken aufzurüsten. Unser Team will gut abgestimmt und jeder Kauf bedacht sein, hieb- und stichfestes Wissen um die Schwächen der mächtigsten Monstertypen entpuppt sich als lebenswichtig. Schade allerdings, dass die Arena mit ihrer dünnen Story keinerlei Zusammenhang zur Haupthandlung entwickelt und auch keinerlei Vorteile für unser eigentliches Abenteuer bringt. Von der Faszination **Baldur's Gate** geht bei der Reduzierung auf das reine Kampfsystem viel verloren.

Interessanter ist das schon mit ein paar Freunden – sowohl die Arena als auch Kampagne können wir im Koop mit bis zu sechs Mitstreitern angehen. Jeder Teilnehmer kontrolliert eine oder mehrere Figuren, der Host verteilt Rechte wie Reisen oder Pausieren. Neu in der Enhanced Edition sind Matchmaking und Crossplatform-Spiele mit Besitzern von iPads, Android-Tablets oder Macs. Die Online-Partien konnten wir im Testzeitraum allerdings mangels Mitspielern noch nicht ausprobieren.

Technisch liegt die größte Neuerung der **Enhanced Edition** in der frei einstellbaren Auflösung samt Breitbild-Unterstützung. Davon profitieren gleichermaßen Bildqualität und Übersicht, das hohe Alter des Spiels bleibt aber besonders an den holprigen Animationen nur allzu deutlich sichtbar. Nicht zum ersten Mal beschleicht uns das Gefühl, dass hier mehr drin gewesen wäre. Die **Enhanced Edition** erbt alle Stärken des grandiosen Originals, die Verbesserungen fallen aber oft zu dezent aus. Zwar hat Overhaul für die Zukunft bereits weitere (DLC-)Inhalte wie das neue Story-Kapitel »Sarevoks Grab« angekündigt, aber auch die Verkaufsversion hätte mehr Neuerungen vertragen können. **MA**

TERMIN 18.9.2012 PREIS 15 Euro USK Nicht geprüft

Baldur's Gate Enhanced Edition

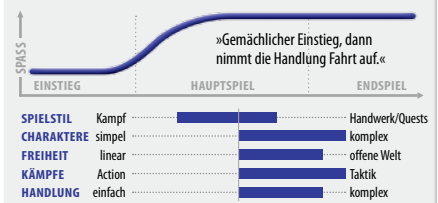
Rollenspiel

Publisher Atari
Entwickler Overhaul Games
Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere
Ausstattung Download, PDF-Handbuch
Kopierschutz Beamdog



GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (6), Arena (6)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** – Stunden
WERTUNG –
»Die Online- und Cross-Platform-Partien waren noch nicht testbar.«

GRAFIK

erhöhte Auflösung + handgezeichnete Landschaften
generell veraltet + schwache Animationen
Interface verpixelt bei höchsten Auflösungen + Grafikfehler

3/10

SOUND

stimmungsvolle Fantasy-Hymnen + gelungene Musik für neue Gebiete
sehr gute englische Sprecher + Dialoge nur teilweise vertont
deutsche Sprecher unfreiwillig lächerlich

7/10

BALANCE

fünf Schwierigkeitsgrade + sanfter Einstieg mit Tutorial
Arena-Modus schrittweise schwerer + nicht alle Klassen und Talente gleich nützlich
Zufallsfaktor manchmal zu stark

8/10

ATMOSPHÄRE

große, stimmige Spielwelt + Tag-Nacht-Wechsel
viele interessante Charaktere + wenige Veränderungen in der Spielwelt
spärliche Begleiter-Interaktion

8/10

BEDIENUNG

grundsätzlich eingängige Steuerung
jederzeit pausierbar + frei belegbare Tasten
manchmal umständlich + sperrige Menüs

8/10

UMFANG

sehr lange Story-Kampagne + zahlreiche Gebiete
Nebenquests und Geheimnisse + 28 Begleiter
einige verbugte Quests

9/10

QUESTS / HANDLUNG

spannende Haupthandlung + neue Charaktere mit eigenen Quests
Nebenquests mit interessanten Geschichten ...
... aber ähnlichen Aufgaben

9/10

KAMPFSYSTEM

taktische Gruppenkämpfe
Vielzahl von Zaubern und Fähigkeiten
je nach Gruppenzusammensetzung andere Strategien

10/10

CHARAKTERSYSTEM

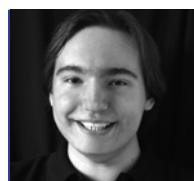
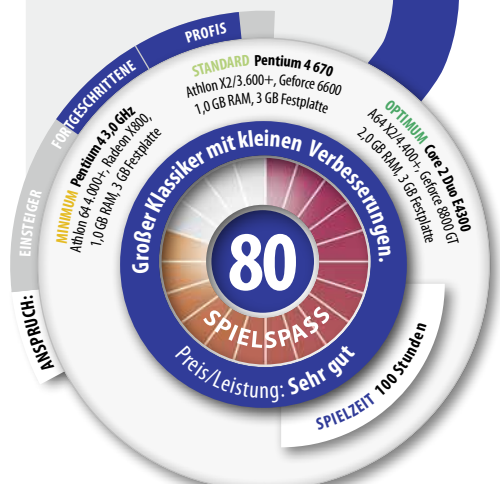
komplexe Charaktererstellung + hohe Freiheit
Mischklassen möglich (Magier/Krieger)
Entwicklung von Gruppenmitgliedern

10/10

ITEMS

zahlreiche Waffen- und Rüstungsgattungen + Tränke und magische Gegenstände
Gruppenmitglieder mit eigener Ausrüstung
mehr magische Waffen bei bestimmten Gattungen

8/10



Klassisch gut ist nicht genug

Maurice Weber
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Baldur's Gate gehört bis heute zu meinen persönlichen Favoriten. Klar, an der Technik hat der Zahn der Zeit genagt, aber der Faszination von Spielmechanik und Geschichte tut das keinen Abbruch. In der Enhanced Edition entfaltet sich die natürlich genauso, und gerade die höhere Auflösung tut dem Spiel gut. Auch die neuen Charaktere haben mich überzeugt. Schade nur, dass sich Overhaul an vielen anderen Stellen arg zurückgehalten hat – warum beispielsweise kaum Verbesserungen am Interface? Sicher ist es immer riskant, an einem geliebten Klassiker zu schrauben, das musste schon George Lucas erfahren. Aber wenn man sich ein solches Projekt schon auf die Fahnen schreibt, dürfte ruhig ein wenig mehr Mut zur Modernisierung her.

JAGGED ALLIANCE ONLINE



FULL METAL JAGGED

JAGGEDALLIANCEONLINE.DE

Jagged Alliance Online entwickelt unter Lizenz von bitComposer Games GmbH. Jagged Alliance ist eine eingetragene Marke (US Federal Trademark 3417546, Community Trademark 908871 und Russian Trademark 356773) der bitComposer Games GmbH. bitComposer Games GmbH ist Rechteinhaber an einzelnen Materialien und Inhalten des Spiels; entwickelt von Cliffhanger Production Software GmbH, (c) 2011 gamigo AG.





Counter-Strike Global Offensive

Dass das Spielprinzip unzerstörbar gut ist, wissen wir, aber was macht der Taktik-Shooter eigentlich anders als die Vorgänger? Wir verraten es im Test. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 0/11: 91 Punkte)**
Termin: **21.8.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7556 Auf DVD: Test-Video

Die Frage, warum man den Taktik-Shooter **Counter-Strike: Global Offensive** (kurz: **CS:GO**) eigentlich spielen soll, wenn man schon das originale **Counter-Strike** oder **Counter-Strike: Source** besitzt, steht jetzt beim Test mehr denn je im Raum. Wir stellen eine Gegenfrage: Warum brauchen Frauen mehr als vier Paar Schuhe? Und hier auch schon die simple Antwort: Weil's Spaß macht!

CS:GO entfaltet genau den gleichen Sog wie die alten Teile, auch wenn man sich als jemand, der gerade frisch vom ersten **Counter-Strike** oder von **Source** wechselt, zunächst einmal in nicht unwichtigen Belangen umstellen muss. Aber hat man sich einmal auf Dust, Italy oder Train gewagt und ein paar Runden absolviert, will

man einfach nicht mehr aufhören. Außer, man gerät auf einen Server, in dem das gegnerische Team so dominant ist, dass man auch gleich ohne Waffen in den Kampf

ziehen kann. Aber hey, dann wechselt man eben einfach den Server, so simpel ist das.

Die Entwickler Valve und Hidden Path erfinden das **CS-Rad** mit **Global Offensive** nicht neu. Die Geisel- und Bombenkarten sind alles alte Bekannte, wenn auch teilweise mit kleinen Anpassungen. So verbindet nun ein Holzsteg die beiden Balkone

Feuer gegen Rush

auf dem Klassiker Dust miteinander, und die Terroristen haben einen neuen Ausgang aus der Unterführung spendiert bekommen. Auf Aztec fehlt der direkte Wasserzugang am Startpunkt der Terroristen, und der Weg aus dem Wasser hinauf zu den beiden Holztoren verläuft nun in anderer Richtung, auf Train kann man Bombenplatz B nun von zwei erhöhten Punkten übersehen und so weiter.

Die kleinen Änderungen haben aber tatsächlich spielerische Auswirkungen. Auf Dust ist das Geschehen an der Unterführung nicht mehr ganz so statisch, auf Aztec fehlen die ... nennen wir sie mal Scharfschützengewehr-Enthusiasten auf Terroristenseite unten am Wasserzugang, weil kein

Wasserzugang mehr da ist, die Anti-Terroristen können dem gegnerischen Team durch die angepasste Rampe zu den Holztoren nun nicht mehr so leicht in den Rücken fallen und auf Train hat man vom neuen Balkon jetzt wirklich freie Sicht auf den Bombenpunkt. Die Kartenanpassungen sind gut und sinnvoll, auch wenn sicherlich viele Fans der alten Spiele zunächst einmal maulen dürften, weil ihre gewohnten Vorgehensweisen dadurch unmöglich oder zumindest erschwert werden.

Wer **CS:GO** beginnt und denkt, dass er wie in den Vorgängern mit Ak 47 der König (beziehungsweise die Königin) der Karte ist, wird nach ein paar Runden erst mal doof aus der Wäsche schauen und am berühmten Skill zweifeln. Wo ist er hin? Ich hatte ihn doch neulich noch! Weg ist er nicht, er muss nur aufgepeppt werden. Oder anders: **CS:GO** funktioniert in den ausschlaggebenden Details Streuung, Rüstung und Hitbox anders als die Vorgänger.

Die Hitboxen, also Trefferzonen, fallen in **CS:GO** kleiner aus als in **Counter-Strike** oder **Counter-Strike: Source**. Die logische Folgerung: Man muss besser zielen. Die Rüstung hält mehr aus. Die logische Folgerung: Man braucht mehr Kugeln. Und die Streuung der Kugeln beim Rückschlag ist eine andere. Die

⊕ Stärken

+ unzerstörbares Spielprinzip
+ mehr Spielmodi
+ verbesserte Grafik

⊖ Schwächen

- für Einsteiger frustrierend



Mit den neuen **Brandgranaten** beziehungsweise Molotov-Cocktails kann man einen Rush schnell stoppen.

Steam-Pflicht

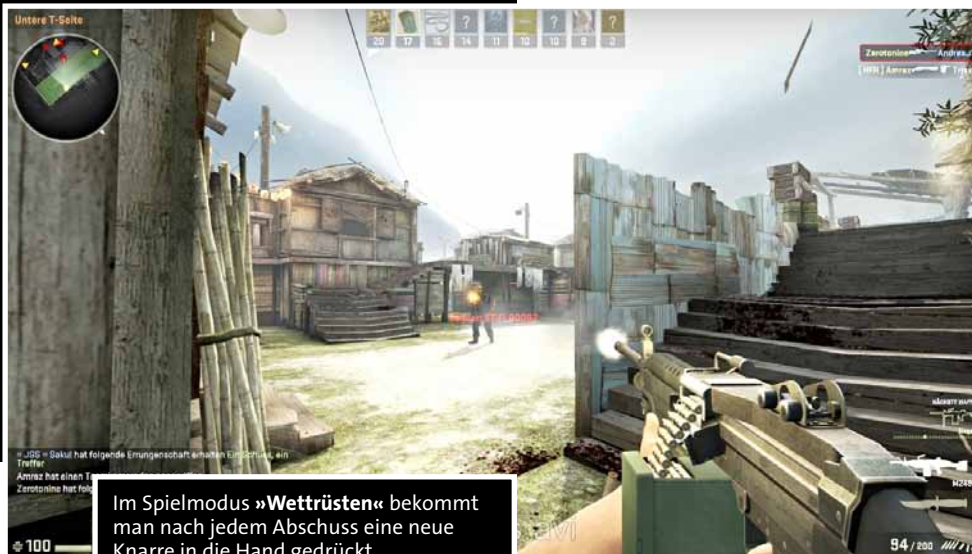
Weil **Global Offensive** ein Valve-Spiel ist, wird es logischerweise über Steam vertrieben und ist – einmal gekauft – untrennbar mit dem Steam-Account verbunden. Sie dürfen das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist nicht möglich.

ten Mitspieler stets sichtbar am oberen Bildschirmrand eingeblendet werden (ein Druck auf Tab ist nicht mehr nötig, um sich über den Zustand des Teams zu informieren), dürfte die Ködergranate in neun von zehn Fällen wirkungslos Lärm verursachen. Wenn man nämlich sofort sieht, dass die eigene Mannschaft nur noch aus zwei Leuten besteht, der Partner gleich neben einem steht und plötzlich von irgendwo Kampflärm zu hören ist, dann kann man sich sicher sein, dass an Stelle »Irgendwo« eben gerade nicht geschossen wird, sondern nur eine Ködergranate ihr Leben aushaucht.

Die meisten von uns werden **CS:GO** im klassischen Wettkampf spielen, also so, wie wir es von jeher kennen. Als Alternativen werden noch drei weitere Modi angeboten. Oder besser gesagt: 2,5. Denn hinter dem klassischen Gelegenheitsspiel verbergen sich die bekannten Karten mit den bekannten Aufgaben (Bomben legen, Geiseln retten), nur eben in der Weichspülvariante.

In der gibt es unter anderem eine freie Death-Cam; man kann also nach Ableben jedem Spieler und nicht ausschließlich denen aus dem eigenen Team folgen. Die Teamkollision ist ausgestellt, man behindert sich folglich nicht an Engstellen. Und Rüstungen und sowie Entschärfungskits müssen nicht gekauft werden. Dafür gibt's eine Schnickschnack-Waffe zusätzlich. Das Ding heißt Zeus, ist ein Elektrozapper, der nur einmal im Nahkampf zappen kann, dann aber auf jeden Fall tödlich ist. Nur: Wie häufig kommt's in **Counter-Strike** zum Nah-

In »**Zerstörung**« gibt's pro Runde eine neue Waffe. Aber nur, wenn man in der Runde zuvor einen Gegner erledigt hat.



Im Spielmodus »**Wettrüsten**« bekommt man nach jedem Abschuss eine neue Knarre in die Hand gedrückt.

logische Folgerung: Man muss sich erst daran gewöhnen. Zusammen ergibt das: Was in den Vorgängern einen sicheren Headshot und einen Gegner weniger bedeutet, bedeutet das in **Global Offensive** noch lange nicht. Wer sich dessen bewusst ist, spart sich eine Menge Nerven (und Flüche) in den ersten Partien des Spiels.

Die hehre Absicht der Entwickler, die Scharfschützengewehre und dabei insbesondere die dicke AWP zu schwächen, indem die Sicht durchs Zielfernrohr verschwimmt, wenn man sich bewegt, kann man lediglich als hehre Absicht bezeichnen. Wirkung hat der Unschärfeneffekt nämlich keine. Wer schon immer gut mit den Sniper-Knarren war, ist es auch in **CS:GO**. Sehr zum Leidwesen derer, die es nicht sind.

Etwas, was wir bei den ersten Ankündigungen eher belächelt oder zumindest kritisch beäugt haben: Die Molotov-Cocktails (Terroristen) beziehungsweise die Brandgranaten (Anti-Terroristen). In der Praxis entpuppen sich diese Flammenteppiche schaffenden Wurfdingergchen allerdings als ungemein klasse. Man kann damit wirklich einen Rush unterbrechen oder zumindest soweit zum Stocken bringen, dass von einem Rush nicht mehr die Rede sein kann. Wenn sich alle Terroristen in der Unterführung auf Dust versammelt haben, reichen manchmal zwei

Brandgranaten vom Balkon herunter, um die Bombenleger so sehr zu schwächen, dass sie auch gleich aufgeben könnten.

Die neue Ködergranate, die Kampfgeräusche erzeugt, wo niemand kämpft, kann Gegner wunderschön in einen Hinterhalt locken. Kann. Allerdings kennt man die Hotspots einer Karte entweder schon aus den Vorgängern oder man lernt sie recht schnell. Und weil nun die lebenden und to-



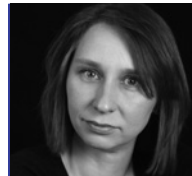
kampf? Genau! Damit ist Spielmodus 0,5 eigentlich auch schon abgehakt.

Auch nicht wirklich neu ist der Spielmodus »Wettrüsten«, denn der existiert schon als Modifikation namens Gungame für **CS: Source**. In Wettrüsten stehen sich zwei Teams auf überschaubaren (neuen) Karten gegenüber. Sobald man einen Gegner erwischt, bekommt man sogleich eine neue Waffe in die Hand gedrückt. Gewonnen hat (trotz Team) der Einzelspieler, der als erster alle Waffen erfolgreich einsetzen konnte.

»Zerstörung« hingegen dürfen wir unter »neu« verbuchen, wobei es sich dabei eigentlich dann doch wieder nur um eine Mischung aus Bombenspiel und Wettrüsten handelt. Die Terroristen müssen wie gehabt einen Sprengsatz legen, die gegnerische Mannschaft muss das verhindern. Der Ausrüstungskauf entfällt allerdings, die Knarren werden automatisch zugewiesen. Und immer schön der Reihe nach. Wenn man in einer Runde einen oder mehrere Gegner erledigt, drückt einem das Spiel in der nächsten eine neue Waffe in die Hand. Das geht von den Gewehren über die Schrotflinten und die Pistolen bis hin zu den Scharfschützengewehren. Nicht nur der Waffenwechsel macht Zerstörung fordernd und abwechslungsreich, sondern auch die neuen Karten, die man dafür er-

dacht hat und die erst erlernt werden müssen. Wobei zumindest Short-Train einfach nur die kleine Version von Train ist.

Für die Grafik gewinnt **Global Offensive** keinen Blumenkübel, auch wenn die Maps und die Modelle sichtbar aufgehübscht wurden. Die Animationen sind allerdings noch die gleichen wie in **Source**, alles sieht insgesamt eher stülpelig aus, wie man im Rheinland sagt. Schade eigentlich, in Zeiten von **Battlefield 3** wirkt **Global Offensive** fast schon wie ein Titel aus einer vergangenen Epoche. Allerdings nur optisch. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut.



Das ist Counter-Strike!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn mir bei Counter-Strike schon immer eines egal war, dann die Optik. Hübsche Grafik kann einfach nicht mit dem Gefühl konkurrieren, einen selbstgefälligen AWP-Schützen über die halbe Karte mit der Ak 47 auszuknipsen. Doch bevor mir das in **Global Offensive** mit der gewohnten Lässigkeit gelingt, werde ich wohl noch die eine oder andere Runde mehr spielen müssen. Mühsen! Das klingt ja wie eine Strafe! Ist es aber nicht. Das ist Counter-Strike!

Anders als in den Vorgängern werden Waffen in CS:GO nun über ein **Kreis Menü** gekauft.



Das sieht weniger wie eine **Bombenentschärfung** als vielmehr wie eine Bombenbeschwörung aus.

Auch wenn sich Veteranen an den kleinen Änderungen zu Beginn vielleicht noch stoßen werden. Aber das legt sich relativ schnell. Wir sprechen aus Erfahrung. **PET**

TERMIN 21.8.2012 PREIS 14 Euro USK ab 16 Jahren

Counter-Strike Global Offensive

Multiplayer-Shooter

Publisher Valve
Entwickler Valve
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Hat man sich erst ans neue Waffenverhalten gewöhnt, kann man nicht mehr aufhören!«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

GRAFIK

- aufgehübschte Maps und Modelle
- anständige Feuereffekte
- Schattenfehler
- mehr Details
- mäßige Animationen
- insgesamt altbacken

SOUND

- gute Ortung der Gegner über Schritt- und Schussgeräusche
- altbekannte und schnell wiedererkennbare Waffensounds
- nur altbekannte und schnell wiedererkennbare Waffensounds

BALANCE

- über die Jahre erprobte und auch nach den Anpassungen gute Waffenbalance
- die AWP ist noch immer zu mächtig
- für Einsteiger frustrierend, selbst mit Gelegenheitsspiel-Option

ATMOSPHÄRE

- allein durchs Spieldesign stets adrenalinreibend
- im Vergleich mit anderen Taktik-Shootern aber eher steril

BEDIENUNG

- perfekte Shooter-Steuerung
- neues, übersichtliches Kaufmenü
- gute Minimap
- immer sichtbare Teamstatus-Anzeige
- Autozuweisung für Partien und Serverbrowser

UMFANG

- elend lange Langzeitmotivation
- Achievements
- bisher nur wenige Karten

LEVELDESIGN

- in Jahren geschliffenes und nun noch verbessertes Design bei den Klassikern
- gelungene neue Karten

TEAMWORK

- durch Radio-Messages und Teamspeak koordinierbares Vorgehen
- Punkte für »Kill-Assits«
- keine weiteren teamunterstützenden Spielmechanismen

WAFFEN

- umfangreiches, nach Teams geordnetes Arsenal
- Waffen verlangen unterschiedliches Handling
- neue Brandgranate

MULTIPLAYER-MODI

- zeitlose und unzerstörbar gute Hauptmodi
- kurzweiliges Wettrüsten
- hochspannende und fordernde Zerstörungs-Matches

6/10

10/10

8/10

6/10

10/10

7/10

10/10

8/10

10/10

9/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E7400
A64 X2 6000+, Radeon HD 5770
4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 6600
Phenom II X2 550 before GT1 400
4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo E4300
A64 X2 4400+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte

Ein unzerstörbarer Klassiker (für Profis)

84

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

ANSPRUCH

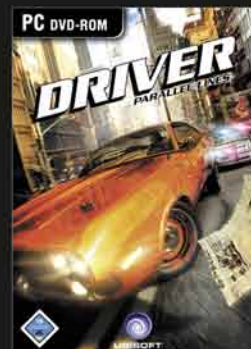
ANFANG



McGame.com
Dein Spiele-Download Portal!

JETZT ANMELDEN

UND 1 SPIEL GRATIS ERHALTEN!



**JETZT BEI MCGAME.COM ANMELDEN UND
1 VON 10 SPIELEN GRATIS DOWNLOADEN.**

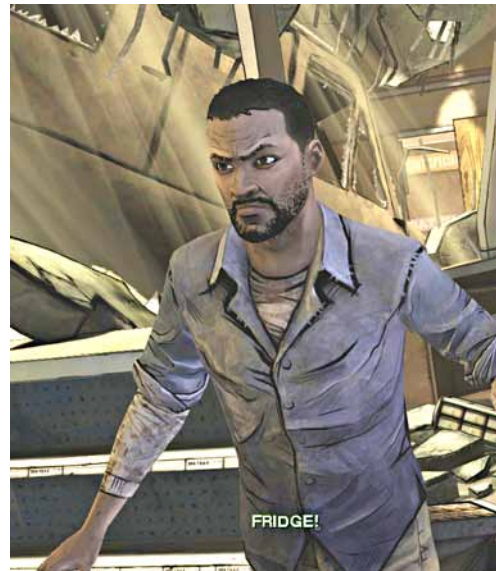
www.mcgame.com

Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.12.2012

© McGame 2012. All rights reserved. All titles published by Ubisoft.



UBISOFT



The Walking Dead Long Road Ahead

Kann das Zombie-Adventure sein hohes Niveau halten oder zeigt es mit der dritten Episode erste Abnutzungserscheinungen? Von Sebastian Klix

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte)
Termin: **29.8.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle Episoden)

GameStar.de/Quicklink/8026

Mit jeder Episode von **The Walking Dead** wird es schwieriger, einen Test zu schreiben. Nicht etwa, weil es nichts zu erzählen gäbe – ganz im Gegenteil. Das Problem sind Sie. Ja genau, Sie da mit der Zeitschrift in der Hand! Würden wir über **Long Road Ahead** so schreiben, wie wir es gerne täten, dann würden Sie und eine Horde Gleichgesinnter unsere Schreibstube belagern. Bewaffnet mit Fackeln und Mistgabeln – und das völlig zu Recht, aufgrund der wahren Flut an Spoilern. Denn auch wenn **The Walking Dead** nun zur Halbzeit pfeift und sich

dadurch natürlich auch etwas Routine in die Zombie-Apokalypse eingeschlichen hat, gelingt es dem Entwickler Telltale abermals, in die etwa dreistündige Episode viele denkwürdige Ereignisse zu packen. Obwohl in Sachen Hauptplot eigentlich gar nicht so viel passiert. Andererseits lag auch bei der Comic-Vorlage sowie der TV-Adaption noch nie der Fokus auf der eigentlichen Zombie-Invasion, sondern auf den Überlebenden, die irgendwie miteinander klarkommen müssen, um den nächsten Tag zu erleben.

Das hat sich auch in **Long Road Ahead** nicht geändert, in dem sich die Gruppe Überlebender rund um den Protagonisten

Lee Everett in einem Motel eingebunkert hat. Also alles wie gehabt? Stagnation? Keinesfalls. Denn sonst würde die Episode wohl einen anderen Titel tragen. Die »Long Road« ist gleich zu Beginn der Grund für böses Blut innerhalb der Gruppe: Soll man den vermeintlich sicheren Unterschlupf aufgeben und weiterziehen? Oder doch lieber weiter ausharren und auf bessere Zeiten hoffen? Dann verschwinden auch noch hart erkämpfte Vorräte spurlos aus dem Lager. Paranoia und Misstrauen unter den Überlebenden sind da vorprogrammiert. Und zu guter Letzt kommt auch Lees Vergangenheit mehr Bedeutung zu. Wir erinnern uns: Der Ex-Lehrer war zum Ausbruch

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + unangenehme Entscheidungen
- + glaubwürdige Charaktere
- + erwachsener Umgang mit ernststen Themen

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- episodenspezifisch kurze Spielzeit

Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit nur als Download erhältlich, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite. Die fünf Episoden (von denen zwei noch ausstehen) lassen sich nicht einzeln kaufen, sondern nur im Paket für 25 Euro. Wir rechnen mit einer normalen Verkaufsversion, sobald alle Kapitel veröffentlicht wurden. Zudem liegt das Spiel derzeit nur mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln vor. Für Spieler, die der englischen Sprache nicht allzu mächtig sind, kann das bei den Dialogen unter Zeitdruck durchaus zum Problem werden.

Neu: gelegentliche, angenehm kurze **Shooter-Passagen**.



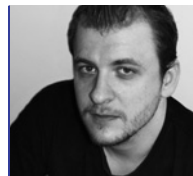


der Zombieseuche gerade wegen Mordes auf dem Weg in den Knast ...

Wie der Episoden-Titel nahelegt: Die Entscheidung, ob wir bleiben oder weiterziehen, wird uns abgenommen. Das geht in Ordnung, schließlich kann der Entwickler Telltale kaum zig parallele Handlungsstränge in seine Geschichte packen. Was bereits in **Episode 2: Starved for Help** durchschimmerte, wird so immer deutlicher: Maßgeblichen Einfluss können wir auf den Handlungsverlauf nicht nehmen. **The Walking Dead** gleicht sogar einige unserer früheren Entscheidungen aus und lässt sie nun zu leicht anderen, wenn auch ähnlichen Ergebnissen führen. Doch wirklich als Kritikpunkt auslegen kann man dies nicht, denn auch so haben unsere Entscheidungen mehr Einfluss auf die weiteren Geschehnisse als in den meisten anderen Spielen. Außerdem spielen wir eben nicht Gott, der über Leben und Tod sowie die weiteren Ereignisse frei bestimmt, sondern einfach einen Überlebenden unter vielen, der nicht alles kontrolliert. Wir sind Lee Everett – doch was Lee für ein Mensch ist, wie er sich verhält, das können wir beeinflussen. Und müssen es allein mit unserem Gewissen vereinbaren.

Überhaupt spricht **Long Road Ahead** für ein Spiel ungewöhnlich ernste Themen an und bricht mit üblichen Konventionen – auf eine erwachsene Art, sodass die »Härte« nicht zum reinen Selbstzweck verkommt. In dieser Form gab es das in Spielen bisher so gut wie gar nicht. Dabei wird **The Walking Dead** nie belehrend, sondern stellt lediglich Situationen und Fragen auf, die auch in der Realität so auftreten könnten. Was macht man mit Leuten, die auf extreme Weise »aus der Reihe tanzen«, wenn es keine Gesetze und keine Gerichtsbarkeit mehr gibt, sondern nur noch die eigenen, moralischen Werte? Aufknüpfen? Ziehen lassen? Tun, als wäre nichts gewesen? Wie wichtig sind moralische Werte überhaupt, wenn es ums nackte Überleben geht? Gelingt es den Überlebenden, ihre Menschlichkeit zu bewahren? Was bedeutet »Menschlichkeit« überhaupt? Und ist man bereit, etwas davon einzubüßen, damit es andere nicht müssen?

Telltale überlässt es dem Spieler, sich über das Erlebte Gedanken zu machen und seine eigenen Schlüsse zu ziehen. Damit beweisen die Entwickler, dass Spiele mehr sein können als ein simpler Zeitvertreib und auch mit ernststen Themen auf reife Weise umzugehen



Erste Liga des Erzählens

Sebastian Klix
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Man könnte sich lang und breit über die diversen Macken vor allem technischer Natur auslassen. Das würde das, was Telltale hier abliefern, aber kein Stück schmälern. Kaum ein Spiel der letzten Jahre hat sich getraut, derartige Themen aufzugreifen und auf reife, nachdenklich stimmende Art und Weise zu präsentieren. Damit gehört **The Walking Dead** für mich zu den wenigen wirklich »erwachsenen« Spielen der letzten Jahre. Ja sogar mit zu den wichtigsten Spielen überhaupt, da es zusammen mit einigen wenigen anderen Meisterwerken wie **Heavy Rain** und **The Witcher** die Erzählkunst in Spielen auf die nächste Stufe hievt.



wissen. Als wäre das nicht genug, rundet **Long Road Ahead** dieses Paket nun auch in den ruhigeren Momenten mit einer nie deplatziert wirkenden Prise Humor und sogar einem Hauch Romantik ab – nur um im nächsten Moment wieder gekonnt auf Spannung und Dramatik umzuschalten. Trotz aller Vorhersehbarkeit war die zweite Episode **Starved for Help** spannend. **Long Road Ahead** hingegen ist spannend UND zieht uns regelmäßig den Boden unter den Füßen weg. Sebastian Klix / GR

TERMIN 29.8.2012 PREIS 25 Euro USK ab 18 Jahren

The Walking Dead Long Road Ahead

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- solide Gesichtsanimationen + stimmiger und vorlagengerechter Comiclook
- gelegentliche Detailarmut und mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher + sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- keine mehrsprachigen Untertitel

BALANCE

- mit oder ohne Spielhilfe
- nie unfair
- kaum Herausforderungen

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung + gekonnt eingesetzter Humor
- schöne Balance zwischen ruhigen Momenten und Hektik
- manchmal inkonsequent und unlogisch

BEDIENUNG

- sehr zugänglich + Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- etwas ungenaue Mausführung
- Hot-Spots teils ungünstig platziert

UMFANG

- dank Dialoge und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- vergleichsweise viele unterschiedliche Locations
- episodenbedingt kurze Spielzeit

HANDLUNG

- geht erwachsen mit heiklen Themen um + keine Vorkenntnisse nötig
- Entscheidungen und Konsequenzen ...
- ... die aber weniger Einfluss haben, als suggeriert wird

DIALOGUE

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

CHARAKTERE

- interessante Charaktere + glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- bekannte Personen aus Comic und Serie
- Neuzugänge werden etwas zu holprig eingeführt

QUICK-TIME-EVENTS

- gut ins Geschehen eingebettet + keine sinnlosen Tastenkombinationen
- gut dosierter Einsatz
- kaum herausfordernd

PROFIS

STANDARD C2 Duo E6600
AMD A64 6000+, GeForce 8800
3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E7400
A64 6000+, GeForce 8800
3,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

MINIMUM P2 1000+
AMD XP 1000+, GeForce 8800
2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

Spannende und unvorhersehbare Episode.

83

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 3 Stunden

ANSPRUCH: EINSTEIGER ANFÜHRER



259,-

Mad Catz S.T.R.I.K.E.7 Gaming Keyboard

- Gaming-Tastatur • LCD-Touchscreen mit GUI • 105 Tasten plus 24 Sondertasten
- 72 Makros programmierbar • Metallkonstruktion • RGB-LED-Beleuchtung
- abnehmbare Handballenaufklappung • Apps • USB-Funkempfänger

NTZSC7



172,90

Intel® Core™ i5-3330

- Sockel 1155-Prozessor • Ivy Bridge
- 4x 3.000 MHz Kerntakt
- 1 MB Level-2-Cache, 6 MB Level-3-Cache
- Intel® HD Graphics 2500

HR5120



119,90

Aerocool XPredator Alternite Edition

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 6x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- inkl. zwei Lüfter • Window-Kit
- Front: 4x USB, eSATA, 2x Audio
- für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXRX7



34,99

Scythe Grand Kama Cross Rev. B

- CPU-Kühler
- für Sockel 754, 775, 939, 940, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155, AM3+, FM1, 2011
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLY50



119,90

Lian Li PC-B12

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

TQXL4H



699,-

LG 42LM660S

- LED-TV-Gerät • 107 cm (42") Bilddiagonale
- 400 Hz (MCI) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- CINEMA 3D • Clear Voice II • LED Plus
- Smart TV • Energieklasse: A+
- DVB-C/T/S/S2-Tuner • 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL8L4D



39,99

Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten • Beschleunigung 30G
- Scrollrad • 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- Weight-Tuning-System

NMZ557



269,-

ASUS Maximus V Formula

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-Abhängige Grafik • USB 3.0 • Gigabit-LAN
- 6x SATA 6Gb/s, 2x SATA 3Gb/s
- 3x PCIe x16, 1x PCIe 2.0 x4, Mini PCIe

GREAA9



49,99

Sharkoon WPM600

- Netzteil mit 600 Watt Dauerleistung
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement-System
- 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, EPS

TN6512



399,-

Canton Movie 260

- 5.1-Soundsystem • 840 Watt Leistung (PMPO)
- 4x Satelliten • 1x Center • aktiver Subwoofer
- Frequenzumfang: 38 Hz - 25 kHz

EBCC8B



Jetzt vorbestellen

44,99

FIFA 13

Die Verbesserungen in Bereichen wie künstliche Intelligenz, Ballkontrolle und Kollisionen machen den Kampf um den Ball so spannend wie nie.

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- PC-Spiel

YSPC1500



184,90

ASRock X79 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 2011
- Intel® X79 Express (Patsburg) Chipsatz
- 4x DDR3-RAM • FireWire • USB 3.0 • HD-Sound
- 5x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, eSATA
- 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GMER02



79,90

Intenso Memory Center 3,5" USB 3.0 1 TB

- Externe Festplatte • „6031560“
- 1 TB Kapazität • Ein-/Aus-Schalter
- blaue LED-Anzeige • USB 3.0

AEUN02



SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



339,-

Samsung Galaxy Nexus 16GB

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSPA
- 3,2-Megapixel-Kamera • microSD-Slot
- 11,8-cm-Display • WLAN, Bluetooth, USB
- Touchscreen • ohne SIM-Lock

OCBW34

SAMSUNG

TURN ON TOMORROW



1.549,-

Samsung 900X3C-A04DE

- 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core i7™ Prozessor 3517UM (1,9 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 4 GB DDR3-RAM
- 256-GB-SSD • Mini-HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL4U12

EDIMAX

NETWORKING PEOPLE TOGETHER



47,99

Edimax HP-5101K

- PowerLAN • 500 Mbit/s PowerLAN
- 1x 10/100 Mbit/s LAN
- LEDs: LAN, Netz, Power
- 128-Bit AES-Verschlüsselungsstandard
- Kit mit zwei Adaptern

LP#X17

AOC



249,90

AOC e2752Vq

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bild diagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 20.000.000:1 (dynamisch) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • 4-fach USB-Hub
- DisplayPort, HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V6LM02

msi



309,-

MSI N660Ti Power Edition 2GD5/OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti • 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 1.344 CUDA Cores • 1.019 MHz Chiptakt (Boost: 1097 MHz)
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXNYC

EVGA



359,-

EVGA GeForce GTX 670

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 915 MHz Chiptakt (Boost: 980 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM • 1344 CUDA-Cores
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY6

Club 3D



259,-

Club 3D Radeon HD 7870 Royal King

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 7870
- 1.050 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM
- 4,8 GHz Speichertakt • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- 2x Mini-DisplayPort, HDMI, DVI-I, DVI-D
- PCIe 3.0 x16

JDXUXD

ASUS



309,-

ASUS GTX660TI-DC2-OG-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 967 MHz Chiptakt (Boost: 1.058 MHz)
- 1.344 CUDA-Cores • DirectX 11.1, OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVY9

Kingston



39,99

Kingston HyperX 8 GB DDR3-1.600

- Arbeitsspeicher-Kit • 2x 4 GB
- „KHX1600C9D3K2/8GX„, HyperX-Serie
- Timings: 9-9-9-27
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)

IDIF7E

HITACHI



102,90

Hitachi Deskstar 5K3000

- Desktop-Festplatte
- „HDS5C3020ALA632“ • 2 TB Kapazität
- 5.400 U/min • 32 MB Cache • 3,5"-Bauform
- SATA 6 Gb/s

AFBI09

OCZ

Technology



96,90

OCZ Vertex4 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • VTX4-25SAT3-128G
- 128 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 475 MB/s schreiben • Indilinx Everest-2
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMNB40

ADATA

Love Life Dreams



162,90

ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • ASP900S3-256GM-C
- 256 GB Kapazität • 555 MB/s lesen
- 530 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMIMVN

crucial



69,90

Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Quad-Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- „BLS4CP4G3D1609DS1500“ • CAS-Latenz: 10
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800) • Kit: 4x 4 GB

IEIFC7J2

Freispiel

Bullet Run

Ist Bullet Run bloß ein weiterer Kostenlos-Shooter, der in der Masse untergeht, oder lohnt sich ein Blick auf den Free2Play-Shooter?

Free2Play

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Acony**
WO **Quicklink 8059** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bullet Run hat eine lange Geschichte hinter sich. Bereits in Game-Star 09/2006 haben wir erstmals über den **Counter-Strike**-Klon **Parabellum** vom deutschen Newcomer-Team Acony berichtet. Doch Mitte 2011 wurde **Parabellum** eingestampft, stattdessen feilten die Jungs nun am Multiplayer-Shooter **Hedone**. Der heißt inzwischen **Bullet Run**, setzt wenig überraschend auf ein Free2Play-Konzept – und ist endlich gestartet. Das Szenario hat nichts mehr mit **Counter-Strike** zu tun, die flotten Gefechte finden in der nahen Zukunft statt, in der die Reality-Show »Bullet Run« zum absoluten Publikumsliebling avanciert. Darin schießen sich die Teilnehmer gegenseitig für Ruhm und Ehre über den Haufen. Dank einer besonderen Technologie sterben die Spieler aber nicht, sondern werden ohne Verzögerung in einen neuen Körper transferiert – womit auch der Respawn erklärt wäre.

Das eigentliche Spiel erinnert stark an die **Call of Duty**-Serie. In flotten Gefechten auf kleinen Karten bekämpfen sich Teams zu je zehn Spielern mit dem klassischen Waffenarsenal – M4, AK-47, P90 und Konsorten. Praktisch sind auch die Spezialfähigkeiten, die wir innerhalb einer Runde nach und nach freischalten. So dürfen wir uns etwa einen kleinen Gesundheitsschub verpassen oder Artillerie-Feuer anfordern. Das Bezahlmodell bleibt dabei fair. Alle Waffen und Gegenstände, die wir gegen Echtgeld erstehen können, lassen sich mit genügend Geduld auch gratis freispielen. Wer nicht warten möchte, muss allerdings teils tief in die Tasche greifen; zwischen fünf und 18 (!) Euro will Acony für einen neuen Schießprügel haben. **MW**

Fazit: Guter Kostenlos-Shooter



SCP-087-B

Freeware

WAS **Adventure** WER **Regalis11**
WO **Quicklink 8058** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wir kommen aus dem Gruseln nicht mehr heraus! War es im letzten Monat der Indie-Hit **Slender**, der für Gänsehaut sorgte, zeigt nun **SCP-087-B**, wie man mit einfachsten Mitteln nackte Angst erzeugt. Unser einziger Begleiter durch diesen Albtraum sitzt in unserem Ohr: Per Funk wird uns mitgeteilt, dass wir uns in der SCP-087-B-Anlage befinden und äußerste Vorsicht geboten sei. Hinter uns eine verschlossene Tür, Rückweg ausgeschlossen. Vor uns ein schmaler, stockfinsterer Gang. Wir setzen uns in Bewegung; Gang um Gang, Stockwerk um Stockwerk dringen wir tiefer in den

zufallsgenerierten Komplex ein. Die vereinzelten Funksprüche weichen Geräuschen, die nichtmenschlichen Ursprungs sein könnten, Schatten lösen sich von der Wand, und schon bald macht sich das untrügliche Gefühl breit, dass es mit uns kein gutes Ende nehmen wird. **SCP-087-B** beweist eindrucksvoll, dass eine zum Schneiden dichte Atmosphäre kein großes Budget und keine Effekthascherei voraussetzt. Wer auf Schockmomente steht, der ist hier an der richtigen Adresse. **FH**

Fazit: Unbedingt spielen!



Schockmoment:
ein Grinsen in der Dunkelheit.

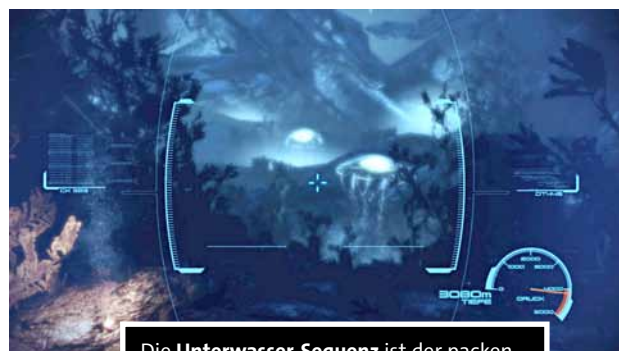
Mass Effect 3: Leviathan

DLC

WAS **DLC für Mass Effect 3** WER **Bioware**
WO **Quicklink 7230** WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Leviathan, die erste Story-Erweiterung zu **Mass Effect 3** (abgesehen vom Protheaner-DLC **Aus der Asche**) setzt an beliebiger Stelle im Spiel an und schickt Shepard & Co. auf die Suche nach einem uralten Wesen, das angeblich imstande ist, Reaper zu töten. Um herauszufinden, wohin die Reise gehen soll, ist Detektivarbeit angesagt: Shepard muss ein Labor nach Hinweisen durchsuchen. Das ist zwar nicht sonderlich fordernd, bringt aber etwas frischen Wind. Auf dem Reiseplan stehen drei Planeten, bevor es nach etwa drei Stunden und drei größeren Schießereien zum Finale kommt. Neben einer Mineralienmine besucht Shepard auch einen Wüstenplaneten sowie einen

komplett von Wasser bedeckten Himmelskörper, auf dem es sogar auf Tauchfahrt geht – das Highlight von **Leviathan**. Die Kosten von 10 Euro muten dennoch zunächst happig an. Doch man darf nicht vergessen, dass der DLC auch jede Menge Dialoge bringt, die auch in der deutschen Version sauber vertont wurden. Etwas ärgerlich für diejenigen, die **Mass Effect 3** schon beendet haben: **Leviathan** spielt vor dem Finale des Hauptspiels, sodass seine Story für Veteranen wenig Spannung entfaltet. Alles in allem dennoch eine sehr gute und abwechslungsrei-



Die **Unterwasser-Sequenz** ist der packende Höhepunkt der Download-Mission.

che Erweiterung, die angenehm an das DLC-Highlight **Versteck des Shadow Broker** für **Mass Effect 2** erinnert. **KS**

Fazit: Für Fans

Bloons Tower Defense 5

Browser-spiel

WAS **Tower Defense** WER **Ninjakiwi**
WO **Quicklink 8055** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Affen gegen Luftballons! In **Bloons Tower Defense 5** setzen wir tatsächlich Affen in die Gegend, um Schwärme von Luftballons abzuwehren. Darüber hinaus bleibt das Browserspiel aber ein klassisches Tower Defense: Aus einer Vielzahl unterschiedlicher, aufrüstbarer »Türme« bauen wir uns eine Verteidigung gegen immer stärker werdende »Gegner«-Wellen auf. Je nach Schwierigkeitsgrad besitzen wir zwischen 100 und 200 Leben. Jedes Mal, wenn ein Ballon das Ende der Strecke erreicht, verlieren wir eines. So weit, so bekannt. Doch **Bloons TD 5** bietet zusätzlich ein

Levelsystem: So schalten wir für Türme neue Fähigkeiten frei, je häufiger wir sie benutzen – das motiviert. Mehr als ein Dutzend Karten in vier unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sorgen für ausreichend Abwechslung. Wir haben in **Bloons TD 5** inzwischen einige Stunden investiert, sind auf Level 48 der Karriereleiter angelangt und denken noch lange nicht ans Aufhören. Tipp: Nutzen Sie das Facebook-Login, dann lassen sich die Cloud-Spielstände auf allen Computern abrufen. **MW**

Fazit: Unbedingt spielen!



Skyrim: Hearthfire

DLC

WAS **DLC zu Skyrim** WER **Bethesda**
WO **Quicklink 7271** WANN **noch unklar** GELD **5 Euro**

Wie die Vampir-Erweiterung **Dawnguard** ist auch der zweite **Skyrim-DLC Hearthfire** zuerst nur für die Xbox 360 erschienen, ein PC-Termin stand bis zu unserem Redaktionsschluss noch nicht fest. Wir haben **Hearthfire** bereits auf der Konsole getestet – und unser eigenes Haus errichtet. So kaufen wir zunächst ein Grundstück und pflanzen dann einen Herrensitz drauf, der eines Drachenbluts würdig ist. Unsere Heimstatt errichten wir schrittweise vom Vorzimmer über die Haupthalle bis hin zu Seitenflügeln und -gebäuden. Zudem schreiner wir Möbel, die an vorgegebenen Stellen im Haus erscheinen. Sämtliche Bauarbeiten

verschlingen Rohstoffe wie Holz und Nägel, die wir kaufen oder in mühsamer Kleinarbeit selbst sammeln und herstellen – zum Beispiel, indem wir minutenlang auf einem Eisenflöz herumhacken. In fertige Häuser ziehen dann unsere Ehegatten ein, überdies können wir obdachlose Kinder adoptieren, Haushälter anheuern und die Riesen von nebenan verprügeln. Alles, nun ja, nett, aber auch mit einschläferndem An-der-Werkbank-Herumstehen und endloser Schnellreiserei samt Ladezeiten verbunden.



Skyrim trifft »Unsere kleine Farm«: Wir bauen ein Haus.

Zum Pflicht-DLC avanciert **Hearthfire** folglich nicht, zumal's inzwischen haufenweise kostenlose Häuser-Mods gibt. **GR**

Fazit: Für Häuslebauer

Outernauts

Social Games

WAS **Rollenspiel** WER **Insomniac Games**
WO **Quicklink 8049** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was ist denn mit Insomniac Games los, dem Entwickler der Playstation-3-exklusiven Shooter-Serie **Resistance**? Da machen die Jungs ihr erstes Facebook-Spiel – und dann gibt's darin weder Sturmgewehre noch blutrünstige Bestien! Stattdessen schickt uns **Outernauts** als kessen Weltraumkunder auf quetschbunte 2D-Planeten, um dort Rundenkämpfe gegen allerhand bizarres Monstergesocks auszufechten. Das an **Pokémon** erinnernde Talentsystem fällt dabei komplexer aus, als man es von einem Social Game erwartet. Allerdings hätten ein paar mehr Komfortfunktionen ganz gut getan. Zudem entscheidet häufig eher das Glück als

der richtige Einsatz unserer Fertigkeiten über Sieg oder Niederlage. Dafür punktet **Outernauts** mit seiner charmanten Comic-Optik und der zwar dünnen, aber motivierenden Handlung. Solo-Helden kommen facebook-typisch aber auch hier nicht allzu weit. Wer tief ins **Outernauts**-All vordringen will, der braucht entweder echtes Geld oder Freunde, die er mit Pinnwand-Anfragen nerven kann. **DM**

Fazit: Für zwischendurch



Die **Rundenkämpfe** fallen vergleichsweise komplex aus.

Warsow

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Warsow Team**
WO **Quicklink 8057** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die erste Runde **Warsow** ist wie ein Schwimmkurs im Haifischbecken. Denn im an **Quake Live** erinnernden, komplett kostenlosen Multiplayer-Shooter gilt vor allem eines: Schnell muss man sein. Erfahrene Spieler reihen Sprungtricks wie Rocket- und Wall-Jumps aneinander, um bei Höchstgeschwindigkeit regelrecht durch die Arenen zu fliegen. Da mitzuhalten und in voller Bewegung Feinde aus der Luft zu pflücken, erfordert raubtierhafte Reflexe. Außerdem wollen die unterschiedlichen Stärken der acht Schießbeisen gemeistert werden. Einstiegshilfen gibt es nicht, einzig Übungsmatches ge-

gen mäßig kompetente Bots können wir bestreiten. Haben wir den Dreh aber erst mal raus, erwartet uns ein umfangreiches und vor allem ausgefeiltes Mehrspieler-Erlebnis. Unter den 13 Spielmodi finden sich neben Klassikern wie Deathmatch und Capture the Flag auch diverse Innovationen wie eine Wettrennen-Variante. Cool: Die Fan-Gemeinde baut laufend neue Modi, Karten und Mods in das Spiel ein. Rein- und Durchbeißen lohnt sich also. Und wer mit der Railgun in der Hand ge-



Die **Comicfiguren** und bunten Waffeneffekte setzen sich sichtbar von den tristen Levels ab.

boren wurde, wird sich in **Warsow** ohnehin sofort zuhause fühlen. **MA**

Fazit: Für Shooter-Veteranen

Individuelle Silent-Abstimmung (Know-How & Erfahrung von über 10 Jahren)

SpeedLine (AMD oder Intel)

- Exzellente Performance bei gleichzeitig niedrigem Geräuschniveau
- Leise Grafikkartenkühllösungen erhältlich
- Alle Systeme konfigurierbar (faire Auf- und Minderpreise!)
- Schalldämmung verfügbar
- Auch als flüsterleise SuperSilent Variante mit Silent Wings 2 Lüftern erwerbbar
- In leistungsgesteigerter "Rocket" Ausführung wählbar
- Seit 2003 erhältlich und stetig optimiert
- Vielfache Auszeichnungen durch Fachpresse
- Tausende begeisterte Kunden



Hochwertige Systeme mit ausgiebiger Qualitätskontrolle (inkl. Prüfprotokoll)

LiquidLine (AMD oder Intel) – High-End wassergekühlt

Komplett High-End wassergekühlt (Prozessor und Grafikkarte) vereinigt die LiquidLine edle Optik mit unschlagbarer Performance auf technisch allerhöchstem Niveau. Gehäuse mit bis zu zwei Radiatoren (420mm & 280mm) und sichtbarem Ausgleichsbehälter in Gehäusedeckel (CNC-Laser gefertigte Einbaublende). Schallgedämmt und superleise!



Testsieger

"Von allen drei getesteten Systemen ist das nenotec-Wasserkühlsystem am leisensten... Hier passt also einfach alles..."



...für niedrigste Geräuschbelastigung auch mit zwei Radiatoren verfügbar

Serienproduktion wassergekühlter Systeme seit 2004!

Besuchen Sie uns 24h in unserem Online-Shop mit vielen weiteren attraktiven Angeboten!

© 2012, nenotec GmbH & Co. KG. Alle hierin genannten Firmennamen, Waren und Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb von 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz.

www.nenotec.de



Weil den Verteidigern adäquate Abwehrmaßnahmen gegen die AC-130 fehlen, ist Rush in Armored Kill derzeit unspielbar.



Mit der mobilen Artillerie zu treffen, hat bislang viel mit Glück zu tun. Aber wenn man mal etwas trifft, dann richtig.

Armored Kill

Der dritte DLC soll wieder echtes Battlefield-Gefühl aufkommen lassen, mit großen Maps und vielen Fahrzeugen. Die Grundlagen stimmen auch, allerdings zeigt unser Test, dass Dice einige Details versemmt hat. Von Fabian Siegmund

DLC

WAS **DLC für Battlefield 3** WER **Dice**

WO **Origin** WANN **bereits erschienen** GELD **15 Euro** FAZIT **Größer, aber nicht besser!**

Sechs neue Fahrzeuge, ein weiterer Spielmodus und vier riesige Schlachtfelder: Das steckt drin in **Armored Kill**, dem neuen DLC für **Battlefield 3**, und genau das ist es auch, worauf Fans der Serie gewartet haben. Seit den ersten Trailern für **Armored Kill** gibt's in der Community vor allem ein Thema: die AC-130. Diese fliegende Festung, das »Gunship«, dreht gemächlich seine Runden über der Karte, lässt sich zwar nicht steuern, dient aber als Spawnpunkt und bietet Platz für zwei Kanoniere, die mit schweren Geschützen das Schlachtfeld umgraben. Zur Selbstverteidigung dürfen beide Kanoniere Leuchtkörper abfeuern und eine bordeigene Flak bedienen. Ihre Feuerkraft bezahlt die AC-130 mit zwei Nachteilen. Zum einen ist das Flugzeug auf dem rechten Auge blind: Die Hauptgeschütze können

nur aus der linken Seite des Gunships heraus feuern. Die Flak bietet zwar einen Rundumblick, dafür aber nur oberhalb der Flügel. Kampffjets, die die AC-130 von unten rechts angreifen, haben entsprechend keine Gegenwehr zu befürchten und machen mit dem Brummer kurzen Prozess, denn, und das ist der zweite Nachteil: Das Gunship »heilt« nicht und kann auch nicht repariert werden.

Die AC-130 wird im Rush-Modus zum Ärgernis. Da rücken die Angreifer nämlich sofort mit Gunship-Unterstützung an, und das Ding kann ab der ersten Sekunde in den Spawn-Bereich der Verteidiger ballern! Als wäre das für die Verteidiger nicht schon

nervig genug, bekommen die Armen kein Gunship-Gegenmittel in die Hand: Stationäre Flaks gibt's nur im Conquest-Modus, die mobile Variante wird den Spielern voren-

Höher, weiter, Panzer

halten, Stinger- und IGLA-Raketen haben regelmäßig nicht genug Reichweite, das Soflam des Aufklärers lässt sich nur

dann steil genug aufstellen, wenn man es auf eine Schräge pappt, und wenn die Verteidiger dann doch mal einen Kampfbomber bekommen, starten die Angreifer auch mit einem, wodurch das Ungleichgewicht bestehen bleibt. Um die Balance vollends zu zerstören, bekommen die Angreifer gleich auch noch den größeren Fuhrpark. Dass die neuen Schlachtfelder außerdem zu breit sind, sodass die Verteidiger regelmäßig über

AC-130 Tod von oben



Das eine **Bordgeschütz** der AC-130 ähnelt dem des Kampfhelicopiloten und verfügt über eine Zoom-Funktion.



Die **schwere Kanone** feuert langsam, dafür aber mit mächtigem Wumm. Die Thermaloptik lässt sich nicht abschalten.



Beide Kanoniere können mit der Taste 2 auf eine **Flak** wechseln, die allerdings nur den Bereich oberhalb des Flugzeugs abdeckt.



Ohne Hilfe des Teams ist die AC-130 sehr **verwundbar**. Ein, zwei Anflüge mit dem Kampffjet, und das Ding ist Geschichte.



Heli-Bordschützen haben nun keine Flares mehr. Daran muss man sich gewöhnen.



Schnee im September! Mit dem Elburs-Gebirge liefert Armored Kill ein neues Setting.

die Flanken überrannt werden, fällt dabei fast schon nicht mehr ins Gewicht. Die Balance ist im Rush-Modus derart offensichtlich kaputt, dass man kaum fassen kann, dass Dice so etwas abgeliefert hat.

Im klassischen Conquest-Modus hingegen funktioniert das Gunship. Hier spawnst das Ding auf Seiten des Teams, das einen zentralen Flaggenpunkt kontrolliert. Auch die vier neuen Karten sind voll auf Conquest ausgelegt: weitläufig, abwechslungsreich und nebenbei auch noch wunderschön. Gleichzeitig bieten die Schlachtfelder frische Settings: Hochgebirgswälder und Schnee auf »Elburs-Gebirge«, malerische Frühlingswiesen auf »Armored Shield«, Mondschein-Gemetzel im »Tal des Todes« und viel Sand auf der bislang größten **Battlefield**-Karte »Bandar-Wüste«. Die großen Maps schreien nach Fahrzeugen, und die liefert **Armored Kill** auch: Jede Armee erhält einen neuen Panzertyp, den »Tank Destroyer«, zwei Ausführungen mobiler Artillerie und Quads. Der Destroyer ist zwar weniger stark gepanzert als die Main Battle Tanks, besitzt dafür aber die leistungstärkere Kanone, deren Geschosse im Flug weniger stark abfallen - perfekt für Distanzschüsse. Distanzschüsse würde man ja auch von der neuen mobilen Artillerie erwarten, doch deren Reichweite ist enttäuschend und weit unter der eines regulären Panzers. Die Vorteile der Artillerie liegen anderswo: Sie verschießt Granaten in hohem Bogen, also ide-

alerweise aus der Deckung heraus. Außerdem lassen sich unterschiedliche Munitionsarten auswählen, darunter TOW-Raketen gegen Panzer, Airburst-Granaten gegen Infanterie oder Luftabwehrraketen. Die Geschosse sauber an den Mann zu bringen, ist allerdings eine Herausforderung: Anders als beim Mörser des Versorgers dürfen wir nicht einfach auf der Minimap ein Ziel anlicken, stattdessen müssen wir aus der Außenperspektive schießen, die Einschläge beobachten und die Rohre entsprechend nachjustieren. Uns erscheint die Bedienung der Artillerie zu hakelig und die Reichweite zu kurz. Ihren Vorteil, aus der Deckung heraus schießen zu können, verspielt sie dadurch, dass die Geschosse eine deutliche Rauchspur hinterlassen, die sich leicht zum Ursprung zurückverfolgen lässt. Im freien Spiel auf einem öffentlichen Server sollten zumindest Einsteiger das Ding vermutlich lieber in der Garage behalten.

Zu guter Letzt liefert **Armored Kill** einen exklusiven Modus namens »Panzer-Übermacht«. Hier steht eine Flagge in der Kartenmitte, und wer die erobert, kauft dem Gegner-Team kontinuierlich Tickets. Das kennt man aus anderen Multiplayer-Shootern unter der Bezeichnung »King of the Hill«, und tatsächlich spielt sich Panzer-Übermacht wie Team-Deathmatch, nur dass alle in Fahrzeugen sitzen. Oder zumindest die meisten. Der neue Panzerkiller verfügt auf Wunsch über einen Feuerlöscher (die gab's bislang nur für Flugzeuge und Hub-

schrauber), der die fahrtüchtige Mühle wieder in Schuss bringt. Die Idee dahinter ist klar: In **Armored Kill** sollen alle Soldatenklassen in der Lage sein, ihr Vehikel am Laufen zu halten. Trotzdem sind hier vornehmlich Pioniere unterwegs. Versorger dürfen wenigstens auf ein paar C4-Opfer hoffen, Aufklärer erhalten durch ihre Soflams eine gewisse Existenzberechtigung, aber Sturmsoldaten sind hier nahezu arbeitslos.

Für Fußgänger kann die Panzer-Übermacht nervig werden, denn die Spieler dürfen nicht bei ihren Squad-Kollegen spawnen. Wer ins Gefecht einsteigt und kein Fahrzeug mehr ergattern kann, muss entweder warten oder ewig weit zum Kampf latschen. Manch einer wird sich die Maps deswegen wieder kleiner wünschen. Wenigstens bieten die Schlachtfelder trotz ihrer Weitläufigkeit immer genug Deckungsmöglichkeiten für Infanteristen. Die AC-130 gibt's in diesem Modus übrigens nicht. Da hat Dice offenbar mehr nachgedacht. **FAB**

Quads sind ideal für schnelle Vorstöße, aber nicht so ideal für freie Flächen, auf denen Panzer herumrollen.



Rush? So nicht!

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Viele Spieler denken bei Battlefield an Conquest. Ich hingegen habe in Battlefield 3 bislang fast ausschließlich Rush gespielt, weil ich es mag, wenn das Team einen klaren Auftrag hat und sich eine echte Front entwickelt. Entsprechend entsetzt bin ich von Armored Kill: Wie konnte Dice den Rush-Modus so offensichtlich versemeln? Das ist ja schon fast eine Beleidigung! Also streiche Rush, setze Conquest ein. Das macht natürlich auch Spaß, obwohl ich hier die Gefechte meist recht belanglos finde, weil das gemeinschaftliche Ziel fehlt. Doch das freie Flaggenreiben passt gut zu den großen Maps. Nicht zufrieden bin ich auch hier mit der mobilen Artillerie. Die war doch eigentlich in Battlefield 1942 schon perfekt: Da hatte sie eine irre Reichweite, war aber darauf angewiesen, Ziele vom Aufklärer angezeigt zu bekommen. Warum nicht einfach dieses Prinzip übernehmen? Armored Kill ist für Conquest-Fans sein Geld wert. Aber Dice hat sich bei mir einen ordentlichen Vertrauensvorschuss verspielt, was die kommenden DLCs angeht.



15 Jahre GameStar Herzlichen Glückwunsch!

► Als Leser der (fast) ersten Stunde möchte ich mich bei euch herzlich bedanken. Es war und ist jeden Monat ein Vergnügen, die GameStar im Briefkasten zu finden. Über die Jahre seid ihr eurem Stil treu geblieben und habt eure Leser kompetent und umfassend informiert, ohne dabei den Humor oder das Engagement zu verlieren. Nach wie vor finde ich nirgendwo eine derart umfassende Übersicht der aktuellen wie kommenden Spiele, gepaart mit interessanten Hintergrundgeschichten und Hardware-Infos. Das macht euch auch weiterhin einzigartig. Und für mich unentbehrlich.

Alexander Frey

Die Redaktion als Inspiration

► Ich bin zwar nicht seit dem Anfang ein treuer Leser, aber mit meinen Heften konnte ich mittlerweile einen hübschen Turm bauen. Diesen Anlass möchte ich gerne dafür nutzen, um euch ein riesengroßes Dankeschön auszusprechen. Denn ihr habt mir, um es etwas theatralischer zu sagen, meine Zukunft gezeigt. Im Dezember 2010 konnte ich mich zu den Glücklichen zählen, die die GameStar-Redaktion beim Tag der offenen Tür besichtigen durften, um einen Einblick

Leserbriefe

in eure Arbeit zu bekommen. Das hat für mich den Ausschlag gegeben, und damit begann meine journalistische Laufbahn. Ich habe es riskiert, ein mehrmonatiges Medien-Praktikum auf eigene Kosten durchzuführen, um schließlich als Volontär bei einem großen deutschen Radiosender zu landen. Es ist mein absoluter Traumjob, und das habe ich nur euch zu verdanken. Ihr habt mir den Einblick und schließlich den Anstoß gegeben. Und deshalb sage ich euch noch einmal aus vollstem Herzen: Danke!

Carlo Siebenhüner

Eine lange Zeit

► Ich habe von Heft 1 an GameStar gelesen und lese euch noch heute. Mittlerweile 44 Jahre alt freue ich mich noch wie früher auf jedes Heft. Nicht zu vergessen die Begleit-DVDs, vor allem die allmonatlichen Vollversionen. Ich erinnere mich immer wieder gerne an den Anfang der 90er-Jahre, als mir ein Freund aus dem Zeitschriftenhandel regelmäßig die Disketten der zurückgegebenen Hefte besorgte. Ich war damals ein armer Student und hatte einfach nicht genug Geld für all die spannenden Zeitschriften. Ab 1997 reichte die Knete dann immerhin für GameStar. Doch genug der Gefühlsduselei, ich bleibe euch treu. Auch wenn ich zwei Sachen sehr schmerzlich vermisste: Raumschiff GameStar und Mick Schnelle. Beides wird nicht wiederkommen. Wir müssen eben alle einmal sterben – beziehungsweise einen anderen Job machen. U. Schilling

Zukunft der Spiele Kurzweil statt Tiefe

► Für mich persönlich scheint das goldene Zeitalter der Videospiele bald vorbei zu sein. Ich finde, dass sowohl eine gute Geschichte (Half-Life, Gothic 1 & 2) als auch eine stimmige Atmosphäre ein gutes Spiel ausmachen. Leider geht der Trend immer mehr zu Multiplayer-Online-Titeln mit kuscheligen Sandkastenfiguren, wo es nur noch darum geht, sich in möglichst kurzer Zeit hoch zu leveln. Items, die mit echtem

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.

Geld bezahlt werden sollen, setzen dem Ganzen die Krone auf. Möglicherweise gehöre ich mit meinen 45 Jahren ja schon zu den aussterbenden Spielerdinos. Denn offenbar scheint es den heutigen potenziellen Kaufinteressenten an Begeisterung zu fehlen, tatsächlich in ein Spiel »eintauchen« zu wollen. Sicher gibt es in naher Zukunft noch diverse Titel, die genau das bieten könnten, etwa Dishonored, Far Cry 3 oder Assassin's Creed 3. Die beunruhigende Frage ist bloß: Wie lange noch? Jörg Buttchereit

Sterben Solo-Spiele aus?

► Über Free2Play mag man geteilter Meinung sein. Doch für mich gibt es nach wie vor eine Sache, die mich an dem Konzept ungemain stört: Ich spiele gerne Singleplayer. Doch mit der immer größer werdenden Flut an Free2Play-Titeln erscheinen kaum noch richtige Solospiele. Dass nun auch Command & Conquer: Generals 2 Free2Play werden soll und nicht mal mehr eine Singleplayer-Kampagne enthalten wird, fand ich nach der ursprünglichen Freude darüber, dass die altherwürdige Reihe endlich fortgesetzt wird, sehr



Für seine Let's-Play-Videos verwendet unser GameTube-Team (hier im Bild Michael Obermeier (links), Martin Le) semiprofessionelle Headsets von Shure.



C&C: Generals 2: »Läuft durch das Free2Play-Konzept Gefahr, vom Dauerbrenner zum Gelegenheitsspiel zu verkommen.«

schade. Es bleibt nur zu hoffen, dass es auch in Zukunft weiterhin genug klassische Spiele geben wird. Sonst fürchte ich, wird man kaum noch die Möglichkeit haben, Spiele zu spielen, bei denen man in eine atmosphärisch dichte Welt eintauchen kann, ohne gleich durch andere Spieler herausgerissen zu werden.

Fabian Hirt

◀ Anfang September hat Electronic Arts auf die unzähligen Nachfragen der Fans reagiert und in einer Stellungnahme bekannt gegeben, dass man zumindest darüber nachdenke, eine Einzelspieler-Kampagne nachzureichen. Eine finale Bestätigung ist das zwar nicht, doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Denn auch wir finden: Generals 2 braucht eine Solo-Kampagne!

Daniel Matschijewsky

Free2Play kann teuer werden

► Ich las mit Besorgnis den Bericht zu C&C: Generals 2. Generell halte ich Free2Play zwar für ein gutes Konzept, da es mir ermöglicht, Spiele zu testen und entsprechend der Intensität, mit der ich dieses Spiel spiele, auch dafür zu bezahlen. Auf der anderen Seite sorgt es aber dafür, dass ich Spiele nicht so intensiv spiele, wie ich es gerne tun würde, da sie sonst einfach zu teuer werden. World of Tanks ist ein gutes Beispiel. Wäre es ein Vollpreistitel gewesen, hätte ich wohl rund 100 Euro (Programm plus rund zwei Addons) ausgegeben und hätte im Gegenzug ein komplettes Spiel inklusive aller Panzer bekommen. Möchte man WoT aber im Free2Play-Modell komplett inklusive aller Premium-Inhalte spielen, müsste man mehrere hundert Euro oder mehr berappen, so zumindest meine Rechnung. Dadurch verkam WoT zumindest bei mir vom Dauerbrenner zum Gelegenheitsspiel, für das ich letztlich trotzdem rund 40 Euro ausgegeben habe. Ich hoffe, dass bei Generals 2 nicht ein ähnliches Model gefahren wird, bei dem sich kaum jemand das komplette Spiel leisten will. Oder kann.

Adrian Lias

GaymerCon Abgrenzung statt Integration

► Ich habe gerade die Kolumne zur GaymerCon, der kommenden Spielemesse für

GaymerCon: »Solche Events sorgen dafür, dass sich Gruppen von der Gesellschaft eher abgrenzen anstatt sich zu integrieren.«



Homosexuelle, in der Jubiläumsausgabe gelesen und kann Daniel Matschijewsky nur zustimmen. Genau solche Events sorgen doch dafür, dass sich (diskriminierte) Gruppen von der Gesellschaft eher abgrenzen anstatt sich zu integrieren. Wie kann man da auf Akzeptanz hoffen? Morgan Freeman hat mal gesagt: Wenn man aufhört, über Rassismus zu reden und jeden Menschen auch als Menschen ansieht, egal welcher ethnischer Herkunft oder sexueller Orientierung er auch sein mag, nur dann kann man von einer »utopian society« reden. Doch dazu braucht es die richtige Plattform. Die GaymerCon ist das allerding's nicht.

Fabian Wendland

Let's Plays Welches Mikrofon?

► Meine Frage bezieht sich auf die Let's-Play-Videos, die euer GameTube-Team macht. Welche Art von Mikrofon benutzt ihr? Sind das ganz normale Headsets, oder verwendet ihr professionelle Studiogeräte?

Alexander Heine

◀ Wir benutzen bei GameTube je zwei WH20-XLR und WH30-XLR von Shure. Beide Modelle sind semiprofessionelle Headset-Mikrofone. Letzteres kostet zwar happige 230 Euro, das mit 130 Euro etwas günstigere 20er-Pendant sollte aber ebenfalls den meisten Ansprüchen genügen.

Michael Obermeier

Fehler!

Geburtstagskinder sind fein raus, haben an ihrem wichtigsten Tag des Jahres Narrenfreiheit, dürfen sich alles erlauben. Selbst wenn beim Kerzen auspusten das halbe Wohnzimmer samt Großvaters Echthaar-Toupet abfackelt. Nicht so bei GameStar. Wer sich hier einen Schnitzer erlaubt, ist auch dann nicht vor Bestrafung gefeit, wenn das Heft seinen 15. Geburtstag feiert. Weshalb uns so manche Jubiläums-Post über brief@gamestar erreichte, die Glückwünsche der etwas anderen Art enthielten.

Das erste Schreiben kam von Tommy Kellas und war an Petra Schmitz gerichtet. In ihrem Jubiläums-Rückblick behauptet die Redakteurin nämlich, dass man dem Gangster-Epos GTA: San Andreas satte 90 Wertungspunkte verliehen hätte. Das stimmt zwar, allerdings will Petra den entsprechenden Test in der Ausgabe 08/1995 gefunden haben, zwei Jahre vor GameStar. Zur Strafe wurde Frau Schmitz ins Kellerarchiv geschickt, um dort nach dem ominösen Heft zu suchen. Manchmal hören wir sie rumpeln, des Nachts. Unheimlich irgendwie, aber gerecht.

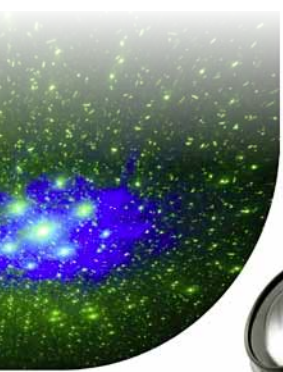
Eine in dezentes Parfüm getauchte Grußkarte ging an Maximilian Gercke. Darin weist Lars Geufke unseren Praktikanten darauf hin, dass er in seinem Video zur Arma-2-Mod DayZ einen Blitzableiter emporkraxelt, aber mehrfach behauptet, dass das eine Regenrinne sei. »Blitzableiter, Regenrinne ... ist doch egal«, reagiert Max leicht leberwurstig. Finden wir auch, drücken ihm beides in die Hand – und stupsen ihn raus ins Gewitter. Erleuchtend irgendwie, aber gerecht.

Dominik Tag schickte eine Geburtstags-torte an Michael Graf, weil der in seiner Preview zu SimCity behauptet, dass das Spiel bereits erschienen sei. Im Intro steht als Erscheinungstermin nämlich Frühling 2012 und nicht – wie es richtig wäre – Frühling 2013. Der GameStar-Vize gibt den Kuchen an Daniel Matschijewsky weiter, der Michaels Text überarbeitet und den Fehler eigentlich verbockt hat. Daniel freut sich über die sahnige Leckerei, nicht wissend, dass das Haltbarkeitsdatum im Frühling dieses Jahres abgelaufen ist. Durchschlagend irgendwie, aber gerecht.



Dirk Schubert schickt uns ein fröhliches »Ni Hao!« aus seinem China-Urlaub, wo er versucht, einer antiken Terrakotta-Armee unser Heft schmackhaft zu machen.

Mitmachen & Gewinnen



Chronicle Was würden drei Teenager tun, wenn sie plötzlich übernatürliche Kräfte hätten? Sie für das Gute einsetzen? Wären sie sich dieser großen Verantwortung überhaupt bewusst? **Chronicle: Wozu bist du fähig?** beantwortet diese Fragen und liefert damit eine Superhelden-Story der etwas anderen Art ab. Im Dokumentarstil gefilmt und mit begabten Newcomern besetzt präsentiert sich **Chronicle** als ungewöhnlicher Mix aus Coming-of-Age-Drama und Mystery-Thriller abseits üblicher Effektspektakel.

Anlässlich des DVD- und Blu-ray-Starts des Films verlosen wir sechs Exemplare des **Multi-Arcade-Sticks** von Big Ben Interactive. Der an Spielhallen-Automaten erinnernde 8-Tasten-Joystick ist ideal für Prügelspiele wie **Street Fighter 4** geeignet und kann sowohl an den PC als auch die Xbox 360 und Playstation 3 angeschlossen werden. Zwei weitere Gewinner freuen sich über einen **Laser-Stars-Projektor** von GetDigital.de, der einen grünen 360-Grad-Sternenhimmel sowie eine blau schimmernde Wolke an Ihre Zimmerwände projiziert. Außerdem verlosen wir je eine DVD und Blu-ray von **Chronicle**.

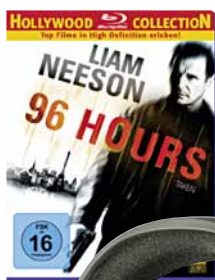
Wert: rund 1.500 Euro



bigben
interactive

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der **22. Oktober 2012**.



SENNHEISER

20th Century Fox Und jetzt zu den echten Helden. Actionhelden nämlich, die das Filmstudio 20th Century Fox in seiner umfangreichen Hollywood-Collection gebührend feiert, unter anderem mit DVDs und Blu-rays zu **96 Hours**, **Braveheart**, **Das A-Team**, **Unstoppable**, **X-Men: Erste Entscheidung** und **X-Men Origins: Wolverine**. Damit Sie die Actionfeuerwerke ordnungsgemäß genießen können, ohne gleich Ihre Nachbarn aus dem Bett zu werfen, verlosen wir sechs Exemplare des **Gaming Headsets U320** von Sennheiser (www.sennheiser.de). Das Headset ist ideal für alle Plattformen (PC, Mac, Xbox 360 oder PlayStation 3) bei gleichbleibender Klangqualität. Weich gepolstert, bequem und mit automatischer Mikrofon-Stummschaltung. Jedem **Gaming Headset U320** legen wir noch je eine Blu-ray der Hollywood-Collection bei.

Wert: rund 800 Euro

Gewinner 09/2012

R. Adam, Börde-Hakel • T. Brauer, Berlin

Gewinner der Abo-Verlosung 11/2012

D. Fidersek, Hilden • P. Knack, Troisdorf • H. Patzke, München • M. Wagner, Eltville • T. Weiber, Winnigen

GAMESLOAD

**VORTEILSAKTION
FÜR GAMESTAR-LESER:**

**JETZT
ANNO 2070 – DIE TIEFSEE
BEI GAMESLOAD KAUFEN
UND 5,- EURO SPAREN!**

**5^{EURO}
,-
RABATT**

Beim Kauf von **Anno 2070 – Die Tiefsee**.
Rabatt gilt im Aktionszeitraum vom **26.09.-04.11.2012**
auf den jeweils aktuellen Gamesload-Preis.

Ihr **Gutscheincode***:

GAMESTARANNO2070

So lösen Sie den Gutscheincode ein:

- 1 »Anno 2070 – Die Tiefsee« auf www.gamesload.de auswählen
- 2 »Kaufen« anklicken
- 3 Einfach und bequem registrieren/anmelden
- 4 Gutscheincode eingeben und Bezahlprozess abschließen
- 5 Spiel herunterladen



*Dieser Gutschein ist gültig bis zum 04.11.2012 für das Produkt „Anno 2070 – Die Tiefsee“ auf www.gamesload.de. Angebot gilt nur solange Vorrat reicht!
Andere Download-Produkte, das Games-Flatrate-Abo und die Xbox Live Microsoft Points, sowie die Spielzeitkontingente (GameCards) sind von der Gutscheinaktion
ausgenommen. Der Gutschein ist einmalig einsetzbar und darf nicht veräußert werden. Gutscheine können nicht kombiniert werden. Eine Barauszahlung ist nicht möglich.

Das Tal der Verzweiflung

Spieledesigner, das klingt nach einem Traumberuf. Doch selbst Veteranen leiden wegen der Unberechenbarkeit ihres Jobs unter Versagensängsten. Von André Peschke

A

n einem Herbstabend im Jahre 2009 sitzt Jake Solomon zuhause in seiner Wohnung und weiß nicht weiter. Seit etwa einem Jahr leitet er beim US-Studio Firaxis das Entwicklungsteam von **XCOM: Enemy Unknown**. Es ist sein erstes Projekt als Teamleiter und die Erfüllung eines lang gehegten Traums. Seit ihn durchspielte Nächte beinahe seinen College-Abschluss gekostet ha-

ben, liebt Solomon die **X-Com**-Reihe wie kein anderes Computerspiel. Schon in seinem Vorstellungsgespräch bei Firaxis im Jahr 2000 erzählt er begeistert von **X-Com**. Als ihn die Firma schließlich einstellt, programmiert er in seiner Freizeit immer neue Prototypen des Spiels. Sechs Jahre lang wirbt er dafür, ein Spiel wie **X-Com** zu machen. Dann, durch eine glückliche Fügung, erhält Firaxis tatsächlich den Auftrag eine Fortsetzung des Klassikers zu erstellen. So-

lomon ist mittlerweile acht Jahre bei Firaxis, war die rechte Hand von Sid Meier während der Entwicklung von **Civilization: Revolution**. Niemand ist besser qualifiziert als er. Das Original spielt er immer noch ein, zwei Mal pro Jahr. Er kennt es in und auswendig, weiß sogar, nach welchem exakten Algorithmus die künstliche Intelligenz der Gegner arbeitet. Aber das alles hilft ihm an jenem Abend nicht. Jake Solomon sitzt vor seinem Spiel, seiner Neuinterpretation von **X-Com** – und das Undenkbare ist eingetreten: Es macht ihm keinen Spaß. Solomon hat keine Ahnung, warum.

Blacksite: Area 51

Blacksite: Area 51 war als intelligenter Shooter geplant, der die kriegerische Außenpolitik der USA kritisieren sollte. Doch Geldmangel bei Publisher Midway sorgte dafür, dass Harvey Smith und sein Team nicht viel experimentieren konnten. Als dann noch technische Probleme auftraten, war das Projekt geliefert.



Seit einigen Tagen ist das schon so. Wieder und wieder hat er an den Stellschrauben der Spielmechanik gedreht. Von der Dauer einer Spielrunde über die Bewegungsgeschwindigkeit der Figuren bis hin zur Flugdauer bestimmter Projektile hat er alles ausprobiert. Nichts half. Er versucht, das Problem mit Arbeitszeit zu erschlagen, kommt immer früher ins Büro, geht als Letzter. Ohne Erfolg. Wenn man ihn auf der Arbeit fragt, ob er einer Lösung näher gekommen sei, lügt er das Team an: »Na klar. Macht euch keine Sorgen.«



Blacksite: Area 51 war ein Desaster. Das sah nicht nur Harvey Smith so, sondern wir auch. Wir nannten es eine »schlundrige Alien-Ballerei«.



Copyright: Tamy Jersch

Harvey Smith, Co-Creative Director für Dishonored, war schon Lead Designer von Deus Ex.



Dishonored hat das Zeug zum besten Singleplayer-Titel dieses Jahres.

Doch innerlich sieht sich Solomon als Pilot eines experimentellen Flugzeugs, das einfach keinen Auftrieb entwickeln will. Immerhin hat er Glück, die Startbahn ist noch lang, das Projekt muss frühestens 2011 fertig werden. Außerdem hat Jake einen Joker: seinen Chef Sid Meier. Der Erfinder von **Civilization** gilt als lebende Legende. Ein Mann, der noch jedes Problem in den Griff bekommen hat. Zur Not, das weiß Jake, wird ihm Sid aus der Patzche helfen.

Diesen Luxus hat Harvey Smith nicht, als er sich Anfang 2012 in einer ganz ähnlichen Situation wiederfindet. Sein Spiel **Dishonored** soll in wenigen Monaten fertig werden. Es ist eine Multi-Millionen-Dollar-Produktion, eine ganz andere Liga verglichen mit **X-Com**. Die ersten Presstertingeliefern hervorragend, alle Welt erwartet einen Top-Titel. Doch etwas stimmt nicht mit dem Spiel. Es funktioniert, es unterhält, es erfüllt die Merkmale, die er seinem Publisher Bethesda versprochen hat. Aber unterhaltsam

allein ist nicht gut genug. Nicht für ein Schwergewicht wie **Dishonored**, das im Weihnachtsgeschäft gegen die größten und teuersten Produktionen der Welt antreten soll. Aber genau wie Jake Solomon weiß Smith nur, dass etwas nicht stimmt. Er hat aber nicht die geringste Idee, was das ist.

Dieser Zustand der Ratlosigkeit quält Smith. Seit 18 Jahren macht er nun Spiele. Zu Beginn seiner Karriere schien es, als würde alles, was er anfängt, zu Gold. Nach sechs Jahren Dienst bei der Airforce heuert er beim Publisher Origin Systems in Texas an. Er arbeitet in der Qualitätskontrolle von Spielen wie **System Shock**. Als **Ultima 8** (1994) in einem aus seiner Sicht bedauernden Zustand auf den Markt kommt, schreibt er eine Beschwerde-Mail mit 100 Punkten an seine Chefs. Firmengründer Richard Garriott befördert ihn daraufhin persönlich zum Associate Producer. Kurze Zeit später arbeitet Smith mit David Bradley an **CyberMage: Darklight Awakening**, wechselt dann ge-

meinsam mit Warren Spector zum neu gegründeten Studio Ion Storm und krönt seine Karriere als Leitender Designer von **Deus Ex** – von vielen als einer der bedeutendsten Titel in der Geschichte der Computerspiele gehandelt. Doch dann fangen die Dinge an, schiefe zu laufen.

»Na klar, macht euch keine Sorgen«, lügt er

Smith tritt für **Deus Ex 2: Invisible War** in Warren Sectors Fußstapfen und ersetzt ihn als Projektleiter. Doch Probleme mit der Basistechnologie und einige Fehler im Design machten die Fortsetzung des Welthits zur Enttäuschung. Kurze Zeit später ist die Schließung von Ion Storm absehbar und Harvey Smith arbeitet eine Weile als unabhängiger Berater. Schließlich landet er beim Publisher Midway. Dort soll er das interne Entwicklungsstudio anleiten. Midway hat

Deus Ex 2

Deus Ex, so der Untertitel, war kein schlechtes Spiel, aber eine große Enttäuschung. Bugs und eine zugunsten der Konsolenfassung reduzierte Spiel-tiefe plagten den Titel. Projektleiter Harvey Smith musste während der Entwicklung privat auch noch die Trennung von seiner Frau verkraften.



große Pläne und will im Shooter-Genre ganz oben mitspielen. Doch das Ergebnis seiner Arbeit am Flaggschiff-Titel **Blacksite: Area 51** gerät nach Smiths eigener Aussage zum »völligen Desaster«. Als er schließlich auch noch öffentlich über seine Frustration mit dem Blacksite-Projekt spricht, setzt ihn Midway auf die Straße. Es ist das erste Mal in seinem Leben, das er gefeuert wird, der absolute Tiefpunkt seiner Karriere. Der Erfolg, der ihm vorher zugeflogen war, scheint plötzlich unerreichbar.

Die Erniedrigung, vor die Tür gesetzt worden zu sein, macht Smith zu schaffen. Viel schlimmer jedoch ist, dass er am Scheitern der Projekte nicht völlig unschuldig ist. Smith weiß, **Blacksite** wäre kein solches Debakel geworden, hätte Midway nicht erst das Geld und dann die Nerven verloren. Aber er weiß auch, dass all diese Spiele das Potenzial hatten, viel besser zu sein, als sie es letztlich wurden. Die gleichen Bestandteile, die in anderen Fällen Außergewöhnliches hervorgebracht hatten, fügten sich plötzlich nicht mehr zusammen. »Vielleicht«, denkt er damals, »hat sich die Branche verändert und ich bin auf der Strecke geblieben? Vielleicht hatte ich nur Glück, dass ich **Deus Ex** hinbekommen habe. Vielleicht werde ich nie wieder so was Gutes

zustande bringen.« Und der schlimmste Gedanke: »Vielleicht war ich nie wirklich gut. Vielleicht war nur das Team so hervorragend, dass es mich mit über die Ziellinie getragen hat.« All diese Dinge gehen ihm Anfang 2012 wieder durch den Kopf, während er ratlos vor **Dishonored** sitzt, diesem immens wichtigen Spiel. Das Spiel, dessen Name auf so ironische Weise seine jüngste Karriere reflektiert. Das Smith als Designer rehabilitieren soll. Das in wenigen Monaten fertig sein muss.

Für diesen Moment der tiefen Rat- und Hoffnungslosigkeit, erfährt Jake Solomon im Jahre 2009, hat Sid Meier einen Namen. Er nennt ihn das »Tal der Verzweiflung«. Es ist der Punkt, an dem die über Jahre gewonnenen Erfahrungen des Designers keine Antworten mehr liefern. Selbst Meier, ein absoluter Experte im Bereich der Strategiespiele, gelangt in jedem Projekt mindestens ein Mal dorthin. Denn heutige Spiele sind schier unüberschaubar komplexe Systeme, deren zahllose Abhängigkeiten immer wieder unterschiedliche Ergebnisse produzieren. Zu verstehen, woher eine klar erkennbare Fehlfunktion kommt, kann hier schon zum Problem werden. Ganz zu schweigen davon, was denn nun eigentlich Spaß macht. Was Spaß überhaupt ist. Deswegen hat Sid Meier auch nur einen überaus banalen Tipp für seinen Mitarbeiter, als ihn Jake Solomon um Rat bittet: »Probier es weiter, bis es klappt.«

Sowohl Solomon als auch Harvey Smith tun genau das. Sie verändern das Spiel minimal, probieren aus, ob es sich nun besser anfühlt. Wenn nicht, verwerfen sie die Änderungen und versuchen es anders. Immer und immer wieder. Iteratives Design nennt man das in der Branche. Es ist der Grund, warum fast alle Studios inzwischen versuchen, so früh wie nur möglich eine rudimentäre, spielbare Version ihres Titels zu erschaffen, mit der alle Beteiligten immer wieder herumprobieren können. Es ist eine Behelfslösung hinter der die Einsicht steht, dass sich Spielspaß keinen festen Regeln beugt. Doch die immer größer werdende Komplexität moderner Spiele macht es zunehmend schwieriger, diesen Prozess umzusetzen. Mitunter arbeiten Hunderte von Entwicklern parallel an Dutzenden

unterschiedlicher Komponenten der Software. Erst gegen Ende der Entwicklung lassen sich alle diese Teile langsam zu einem großen Ganzen zusammenfügen.

»Über 90 Prozent der Zeit, die du mit deinem Spiel verbringst, ist es einfach nur scheiße«, sagt deswegen Robin Hunicke. Die ehemalige Produzentin bei thatgamecompany war Teil des Teams hinter dem Playstation-Superhit **Journey**. Ihr Team hatte von Sony die nötigen Gelder bewilligt bekommen, um ein Jahr mit der Entwicklung des Download-Titels zu verbringen. Tatsächlich brauchen sie drei. Prototyp um Prototyp zieht vorbei, ohne dass die Entwickler auch nur das Gefühl haben, den richtigen Ansatz für ihre Spielmechanik gefunden zu haben. Während thatgamecompany eine Deadline nach der anderen verpasst, erhöht sich der Druck auf die Designer, insbesondere Teamleiter Jenova Chen. »Je dringender wir eine Lösung brauchten, desto mehr blickte das Team zur Führung und erwartete Antworten. Aber die gab es zu diesem Zeitpunkt einfach noch nicht«, so Hunicke. An einem Punkt im Jahre 2010, berichtet Hunicke, ist die Stimmung derart schlecht, dass die Fortführung des gesamten Projekts in Gefahr gerät. Um die Lage zu entspannen, verpflichtet man daraufhin einzelne Streithähne zu Aussprachen beim Mittagessen und

Spieleentwicklung ist, zum Teil, eine Lotterie

führt wieder geregelte Arbeitszeiten ein, obwohl dies zu weiteren Verzögerungen führt. Mit der Entspannung der Situation verbessert sich die Kommunikation im Team und plötzlich, nach und nach gerät **Journey** wieder auf den richtigen Kurs. Dass der Titel überhaupt erscheint, noch dazu in solch hervorragender Qualität, hat er letztlich vor allem der Geduld und Großzügigkeit seines Publishers Sony zu verdanken.

Doch für die Geldgeber von Spieleprojekten ist das Vertrauen darauf, dass ein Spiel irgendwann die Kurve kriegt, ein kostspieliges Risiko. Sogar Erfahrung und Talent der Stu-

XCOM: Enemy Unknown:
Mit diesem Spiel tritt Jake Solomon ein großes Erbe an.



Jake Solomon, Teamleiter bei Firaxis, weiß, dass das Tal der Verzweiflung auch einen Ausgang hat.

Copyright: Tamy Jersch



SPITZENLEISTUNG IM NEUEN DESIGN:

GS-NETZTEILE

Für zuverlässige Stromversorgung in ansprechender Optik

Effiziente ununterbrochene Stromversorgung

Die Netzteile der GS-Serie sind für ihre zuverlässige ununterbrochene Stromversorgung mit einer Effizienz von bis zu 85 % für geringere Wärmeenergie und reduzierten Energieverbrauch bekannt.

Leiser und zuverlässiger Betrieb

Die neue GS-Serie ist mit einem 140-mm-Lüfter ausgestattet, der sich bei geringer Belastung vollständig ausschaltet, aber aufdreht, wenn absolute Stabilität gefragt ist.

Andere Optik gefällig?

Jedes GS-Netzteil verfügt über einen abschaltbaren blauen LED-Lüfter. Die Modelle GS700 und GS800 lassen sich durch rote und weiße LEDs zusätzlich anpassen.



Die GS-Netzteile von Corsair

Weitere Informationen finden Sie unter corsair.com/power



facebook.com/corsair



[@CorsairMemory](https://twitter.com/CorsairMemory)

CORSAIR HAT EINE KOMPLETTE PRODUKTLINIE AN HIGH-END KOMPONENTEN ENTWICKELT UM AUS DEINEM NÄCHSTEN PC DEINEN BESTEN PC ZU MACHEN



GEHÄUSE



ARBEITSSPEICHER



SOLID-STATE DRIVES



CPU-KÜHLER



AUDIO

Copyright: Tamy Jersch



Tim Willits (id Software): »Unausweichlich kommt dann der Punkt, an dem du sagen musst: Ich glaube, besser kriegen wir es nicht hin.«

dios, bieten hier keinen zuverlässigen Schutz. »Wir hatten eine Tonne solcher Momente während der Produktion von *Rage*«, räumt beispielsweise Tim Willits von id Software ein. Die Steuerung der Fahrzeuge und das Flugverhalten des so genannten Wingsticks waren nur zwei Dinge von vielen, mit denen das Team einfach nicht wirklich glücklich wurde. »Unausweichlich kommt dann der Punkt, an dem du sagen musst: Ich glaube, besser kriegen wir es nicht hin. Dann muss man es einfach lassen, wie es ist oder rausstreichen.« Um Risiken zu minimieren, schwört id Software auf so genannte Fokusgruppen-Tests, bei denen kleine Gruppen von Spielern zu ihrer Meinung über frühe Versionen der Spiele befragt werden. Aber am Ende bleibt die Ungewissheit, ob das Team auf jene Mischung stößt, die den Unterschied zwischen gut und großartig ausmachen kann. Spieleentwicklung ist, zu einem gewissen Grad, eine Lotterie. Jake Solomon und Harvey Smith haben diesmal Glück gehabt. Irgendwann, nach Dutzenden erfolglosen Änderungen, sind ihre Spiele abgehoben. Nicht urplötzlich, sondern ganz, ganz langsam. »Du probierst es anders und es ist Schrott. Nochmal anders: Schrott. Nochmal anders ... Moment, das ist ein bisschen besser! Und das verfolgst du dann weiter«, beschreibt Jake Solomon den Prozess. Woran es am Ende aber genau gelegen hat, weiß er genau so wenig wie Harvey Smith. »Es sind manchmal solch



Rage scheiterte im Weihnachtsgeschäft 2011 gegen extrem starke Konkurrenz.

unglaublich kleine Details«, sagt Smith nur kopfschüttelnd. »Du lässt den Spieler nur ein paar Sekunden länger die Zeit anhalten, gibst seiner Fähigkeit, sich zu teleportieren, ein paar Meter Reichweite dazu, und es ist ein völlig anderes Spiel.« Beiden Entwicklern ist die Erleichterung ins Gesicht ge-

nur, dass er es wieder geschafft hat. »Es war so ein großartiges Projekt«, sagt er, »egal was die Leute am Ende über *Dishonored* sagen, ich werde es immer lieben.«

Auch Jake Solomon ist bester Stimmung. Hier und da programmiert er noch ein we-

Journey

In *Journey* bereist der Spieler fantastische, fremdartige Landschaften. Es ist ein wunderschönes, heiter-melancholisches Spiel über die Reise durch das Leben und wie schwer es ist, diesen Weg gemeinsam zu gehen. Nur dank der Geduld des Publishers Sony Computer Entertainment konnte es sich vom Fehlschlag zum erfolgreichsten PS3-Downloadtitel aller Zeiten entwickeln.



schrieben, als wir sie auf der Gamescom 2012 treffen. Aber keinem mehr als Harvey Smith. Seit Mitte des Jahres lässt er Journalisten die ersten Level von *Dishonored* spielen. Ein paar Wochen vorher griffen die Rädchen seines Spiels plötzlich alle ineinander. Die Chancen stehen gut, dass *Dishonored* der beste Singleplayer-Titel des Jahres wird. Der erste große Triumph für Smith seit Jahren. Es ist ein erlösendes Gefühl. Verkaufszahlen, sagt er, sind ihm egal. Für ihn zählt

nig an *XCOM*, aber im Grunde macht er jetzt nur noch Preetouren, fängt an, über sein nächstes Projekt nachzudenken. Sein *XCOM* spielt er aber immer noch jeden Abend. »Es ist ein bisschen so, als müsste ich immer wieder sehen, dass es funktioniert, um es zu glauben«, lacht er. Am Ende, so ist es von Sid Meier überliefert, entsteht ein richtig gutes Spiel zu gleichen Teilen aus harter Arbeit, Talent – und einem mittelgroßen Wunder. André Peschke / PET

PS3-Hit Journey: Seine Entwicklung dauerte zwei Jahre länger als geplant.



Robin Hunicke, die Produzentin von *Journey*. Ihr Team drohte an internen Reibereien zu scheitern.

Copyright: Tamy Jersch



Sharkoon

unleash
the dragon in you



DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE

Entfessele den Drachen in dir – mit der
DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze
ihr gewaltiges Potenzial:

- 5000 DPI
- 11750 FPS
- 150 IPS
- Avago 9500 Laser-Sensor
- 11 programmierbare Tasten
- 4-Wege-Scrollrad
- Weight-Tuning-System
- Interner Speicher für Benutzerprofile

VIDEO



Become a Fan on
Facebook



Hall of Fame

Fallout 2

Von tölpelhaften Begleitern, einem Paradies im Koffer und hanebüchenen Zensur-Maßnahmen: Warum Fallout 2 einfach großartig ist. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special



Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Irgendwas ist faul in Den. Okay, irgendwas ist immer faul in Den, schließlich ist Den eine nuklear verwüstete Kloake voller Junkies und Sklavenhändler, aber das meine ich nicht. Irgendwas ist oberfaul. Es verschwinden nämlich dauernd Gegenstände aus meinem Inventar. Erst waren es bloß ein paar Patronen und ein Stimpack, aber jetzt ist das Radio weg. Und das Radio brauche ich, um Händler Vic aus der Sklavengilde zu befreien, damit Händler Vic mir sagt, wo ich ein G.E.C.K finde. Was aber nicht geht, weil es weg ist, das Radio, und ich keine Ahnung habe, wohin. Die zehn biblischen Plagen sollen über die zuständige Qualitätssicherung

hereinbrechen, schimpfe ich im festen Glauben an einen Bug, als das Telefon klingelt.

Es ist Paul, der auch gerade **Fallout 2** spielt – allerdings die englische Version, die er sich bei irgendeinem obskuren Versandhändler besorgt hat. Ob ich auch schon die klauen-den Kinder in Den bemerkt habe, will Paul wissen. Wovon spricht der bloß? Bei mir gibt's im ganzen Spiel keine ... oh. Die zehn biblischen Plagen sollen über den deutschen Publisher hereinbrechen, schimpfe ich, als sich mein 56k-Modem für läppische eine Mark achtunddreißig pro Minute ins Internet einwählt, wo ich meinen Verdacht bestätigt finde. Diese Schlaubi-Schlümpfe haben tatsächlich alle Kinder aus der deutschen Version entfernt; oder besser gesagt, sie haben die Modelle der Kinder entfernt, denn im Spiel drin sind sie noch und beklaun tun sie mich auch – bloß kriege ich davon rein gar nichts mit, weil die diebischen kleinen Elstern unsichtbar sind.

Ein paar Tage später habe ich mir die englische Version bei einem obskuren Versandhändler besorgt und kann endlich spielen; jedenfalls nachdem ich den klauen-den Gören kräftig vors Schienbein getreten habe, denn dann rennen die panisch weg, wenn sie mich bloß sehen, und mopsen mir keine Quest-

Deswegen legendär

- ★ unsichtbare Kinder-Diebe
- ★ versehentliche Kopfschüsse ...
- ★ ... in die Augen!
- ★ rabenschwarzer Humor
- ★ tolle Rundenkämpfe

Gegenstände mehr. Dafür habe ich jetzt ein anderes Problem: Es heißt Vic. Den habe ich inzwischen aus der Sklavengilde befreit (und lassen Sie mich hinzufügen, dass ich dazu dann doch kein Radio brauchte; nur viel Munition) und aus lauter Dankbarkeit begleitet er mich jetzt. Das wäre eine feine Sache, wenn Vic irgendwas könnte. Unglücklicherweise beschränken sich seine Talente auf drei nur leidlich hilfreiche Fähigkeiten. Er ist erstens unheimlich toll darin, an Hausecken hängen zu bleiben; er hat zweitens eine diebische Freude daran, mir im Rundenkampf »aus Versehen« in den Kopf zu schießen; und er offenbart drittens die durchaus bemerkenswerte Gabe, meine Organe über das halbe Ödland zu verteilen, als ich den Fehler begehe, ihm eine Minigun in die Hand zu drücken. Wie Vic das Kunststück fertigbrachte, mich versehentlich in der Körpermitte durchzuschießen, ist mir noch heute ein Rätsel.

Mein Entschluss steht fest: Vic muss weg. Und überhaupt können mir die ganzen Begleiter des Spiels gestohlen bleiben – ich bastel mir jetzt einen unfassbar unsympathischen Kotzbrocken mit katzenhafter Agilität

Im weiteren Spielverlauf bekomme ich sogar mein eigenes **Auto** – und habe wohl gerade einen Ghoul angefahren.



Wenn ich den klauen-den Gören vors Schienbein trete, rennen sie panisch weg und beklaun mich nicht mehr.



Unterm Plumpsklo von Modoc **Dynamit** zu zünden, hat, nun ja, weitreichende Konsequenzen.



Wichtige NPCs sind vollvertont – 1998 eine kleine Revolution.



Gezielte Schüsse gehören zum Sniper-Alltag. Am Besten in die Augen.

und dem Glück von Gustav Gans. Dass das überhaupt geht, liegt am damals wie heute genialen S.P.E.C.I.A.L.-System, das später auch in **Fallout 3** und **Fallout: New Vegas** zum Einsatz kommen sollte; dort aber nicht mehr die Tiefe und Komplexität von **Fallout 2** erreicht, weil ein wichtiges Element fehlt – die Rundenkämpfe nämlich. Meine Entscheidungen während der Charaktererstellung (und die Wahl der so genannten »Perks« beim Stufenaufstieg) haben in den rundenbasierten Schießereien einen so erheblichen Einfluss auf den Kampfverlauf, dass ich stundenlang am perfekten Solo-Sniper feile – und mich über jeden Stufenaufstieg freue wie ein kleiner Junge an Weihnachten. Habe ich meinen Sniper »richtig« gebaut, kann ich im späteren Spielverlauf einem Gegner auf gefühlte drei Kilometer Entfernung zielsicher ins Auge schießen – und zwar zweimal. Ist aber selten nötig, weil mein Gustav Gans den bemitleidenswerten Tölpel in der Regel mit einem kritischen Treffer in so von der Evolution nicht vorgesehene Bauteile zerlegt. Jetzt weiß ich auch, warum die in der deutschen Version die Kinder »entfernt« haben.

Fallout 2 inszeniert die postapokalyptische Welt konsequent dreckig: Ich kann Begleiter in die Sklaverei verkaufen, einbeinige Prostituierte aufsuchen oder Gräber aufbuddeln (Wer beerdigt seine Angehörigen bitte schön mit einer Pump-Action-Shotgun?!). Ich kann klauen, morden, Drogen dealen und das bedauernswerte Städtchen Modoc mit einer gezielten Plumpsklo-Explosion unter

Exkrementen begraben. Man könnte **Fallout 2** mit einiger Berechtigung als ein sehr zynisches Stückchen Software bezeichnen – wenn es sich selbst ernst nehmen würde. Genau das tut's aber nicht. Unter der trostlosen Fassade und der teils extrem hohen Pixel-Brutalität schwingt nämlich immer ein ironischer Unterton mit; und ein mitunter rabenschwarzer Humor so-wieso. Als »Ritter der Kokosnuss«-Auswendigkenner jedenfalls freue ich mir ein Loch ins Bein, als ich bei einer Zufallsbegegnung einem in »Power Armor« gehüllten König Artus über den Weg laufe, der verzweifelt seine heilige Handgranate sucht (Memo an den König: Die vier scheiden völlig aus). Und dann ist da natürlich noch die Sache mit dem »Bridgekeeper«. Dieser verummte Typ will mich erst dann passieren lassen, wenn ich ihm drei Fragen beantworte. Kinderspiel! Wie mein Name lautet? Sir Lancelot von Arroyo. Mein Auftrag? Die Suche nach dem heiligen G.E.C.K. Welches die Voraussetzungen für den Perk »Quick Pockets« sind? Welche Voraussetzungen meint er jetzt, die nötigen Skillpunkte oder der nötige Level? Das logische Resultat dieser Begegnung: ein explodierter »Bridgekeeper«.



Die ekligen Zentauren gehören zu den gefährlichsten Gegnern im Spiel.

Paradies, so verspricht jedenfalls der Hersteller, lässt sich radioaktiver Ödnis-Staub ruckzuck in blühende Landschaften verwandeln. Ich erzähle Ihnen an dieser Stelle nicht, ob es dieses sagenhafte G.E.C.K. wirklich gibt – oder ob ich es am Ende tatsächlich finde. Aber ich erzähle Ihnen Folgendes: Als ich nach weit über 20 Stunden endlich den Abspann sehe, bin ich glücklich. Glücklich, weil ich weiß, dass ich eines der besten Rollenspiele aller Zeiten gespielt habe. Und weil ich weiß, dass ich es nochmal spielen werde und nochmal – und dann bestimmt nochmal. Manche Leute sagen, **Baldur's Gate 2** sei der spielerische Höhepunkt der Rollenspiel-Renaissance um die Jahrtausendwende. Ich respektiere diese Meinung, aber ich teile sie nicht. Für mich führt **Fallout 2** – und nicht mal knapp. Jochen Gebauer / GR

Im Zockerparadies **New Reno** darf ich nicht nur Geld verjubeln, sondern kann auch ein Kind zeugen.



Ach, das G.E.C.K.! Jetzt hätte ich beim nostalgischen Schwelgen in Rollenspiel-Erinnerungen doch beinahe vergessen, von der Geschichte zu schwärmen. Die nämlich geht so: Mein kleines Heimatdorf darbt, das zweiköpfige Vieh geht ein, und die armen Kleinkinder kränkeln. Also schickt mich die Dorfälteste los, um das legendäre G.E.C.K. zu finden – das Garden of Eden Creation Kit. Mit diesem tragbaren

Fallout 2

PUBLISHER	Interplay
ENTWICKLER	Black Isle Studios
QUELLE	Gog.com
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	468er, 8 MB RAM
MINIMUM	Pentium mit 90 MHz und 16 MB RAM
SO LÄUFT'S	Bei der Original-Version kommt es unter Windows 7 gelegentlich zu Problemen mit der Farbdarstellung. Die von uns gespielte Version von Gog.com lief hingegen problemlos.



Fazit Spannend, komplex und rabenschwarz: Fallout 2 ist nach wie vor der Höhepunkt der Serie.

Hardware News



Cloudgaming wie etwa über OnLive bietet für die Spieler fast nur Nachteile. Für die Branche bleibt das Geschäftsmodell wegen der totalen Kontrolle über die eigene Software aber weiter interessant.

Streaming-Dienst OnLive in Schwierigkeiten



GameStar.de/Quicklink/8064

Beim Cloudgaming wird die Grafik nicht mehr auf dem eigenen PC oder der eigenen Konsole, sondern auf dem Server des Anbieters berechnet und anschließend als (stark komprimiertes) Video nach Hause gestreamt. Der Vorreiter OnLive, bislang vorrangig in den USA aktiv, steckt nun aber offenbar in Schwierigkeiten. Sämtliche Unternehmenswerte wie das Logo oder die Software wurden an eine Investmentfirma verkauft, der ehemalige OnLive-Geschäftsführer Steve Perlman wurde geschasst. Die Hintergründe für die offenbar finanziellen Schwierigkeiten sind noch unklar. Entweder kostet der Betrieb der Spiele-Server mehr als ein einzelner Abonnent bezahlt oder aber OnLive hat schlicht nicht genug Kunden für sich gewinnen können. Angeblich soll der Betrieb erst einmal wie gewohnt weiter laufen. Microsoft allerdings wirbt scheinbar verstärkt OnLive-Mitarbeiter ab. Und Sony hatte vor einiger Zeit schon den OnLive-Gegenspieler Gaikai geschluckt. **DV**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT	Geforce GTX 460	Radeon HD 7870

Spiele-Details

Anno 2070	1680x1050, niedrige Details	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
CoD: Modern Warfare 3	1680x1050, hoch, kein SSAO	1920x1080, sehr hoch, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 4x AA
Crysis 2	1920x1080, hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 9	1920x1080, sehr hohe Details, DirectX 11
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1680x1050, ultra, 2x AA ohne Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1680x1050, mittlere Details, FXAA	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTX 260 150 € GTX 275 k.A. GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4/5	HD 5770 110 € HD 4850 60 € HD 4870 110 €	HD 5850 170 € HD 5870 250 €	
Radeon HD 6/7	HD 7750 100 € HD 7770 130 € HD 6850 140 €	HD 6870 150 € HD 6950 200 € HD 6970 280 € HD 7870 230 €	HD 7950 290 € HD 7970 400 € HD 6990 650 €
Geforce 4/5/600	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 150 €	GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 570 250 € GTX 660 Ti 300 €	GTX 580 370 € GTX 670 370 € GTX 680 550 € GTX 690 1.000 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 60 € II X4 645 80 €		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €	X4 965 90 € X4 980 160 € X6 1100T 200 €	
FX		4100 100 €	4170 130 € 6100 110 € 6200 170 € 8120 160 € 8150 180 €
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 € i5 650 160 €	i5 760 190 € i7 870 260 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 220 € i7 2600K 280 € i7 3770K 320 € i7 3960X 920 €

! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten 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.

News-Ticker

Microsoft: Im nächsten Monat soll zusammen mit Windows 8 Microsofts erstes Surface-Tablet mit ARM-Prozessor erscheinen. Angeblich kostet der iPad-Konkurrent lediglich 200 Euro und könnte damit direkt das Asus Google Nexus 7 angreifen.

Mozilla: Das neu entwickelte Smartphone-Betriebssystem Firefox OS soll 2013 auf Handys des chinesischen Herstellers ZTE vorinstalliert werden. Apps für Firefox OS werden ausschließlich in den Internetsprachen HTML5 und Javascript programmiert.

Valve: Die Gerüchte über eine mögliche Steam-Konsole erhärten sich. Nachdem Valve vor einiger Zeit angekündigt hatte, seine Benutzeroberfläche zusätzlich auf Fernseher zu optimieren, sucht der Steam-Betreiber derzeit nach Hardware-Designern.

Ivy-Bridge-CPUs mit zwei Kernen vorgestellt

GameStar.de/Quicklink/8065

Monate nach den Vierkernvarianten Core i5 und i7 sind jetzt auch Intels günstige i3-Zweikerner auf Basis der energieeffizienten Ivy-Bridge-Architektur erhältlich. Das Angebot umfasst zunächst vier Modelle: Der **Core i3 3220** kostet 120 Euro und läuft mit einem Basistakt von 3,3 GHz, der **i3 3220T** für 125 Euro nur mit 2,8 GHz, verbraucht dafür aber maximal nur 35 statt 55 Watt. 135 Euro werden für den **i3 3225** fällig, der mit 3,3 GHz zwar nicht höher taktet als der **3220**, aber über die schnelle HD-4000- anstelle der alten HD-2500-Grafik verfügt. 140 Euro verlangt Intel schließlich für das neue Zweikernspitzenmodell **Core i3 3240** mit 3,4 GHz, aber nur HD-2500-Grafik. Schon die alten Zweikerner, die ebenfalls Hyperthreading unterstützen, konnten AMDs Sechskerner alles in allem schlagen. Der Test im nächsten Heft wird klären, wie die neuen Intel-Dual-Cores gegen die preisreduzierten Bulldozer dastehen. **DV**



Mit Preisen ab 120 Euro sind Intels neue **Dual Cores** viel günstiger als die mindestens 180 Euro teuren Vierkerner.

»Wie groß ist die SSD in Ihrem Spiele-PC?«

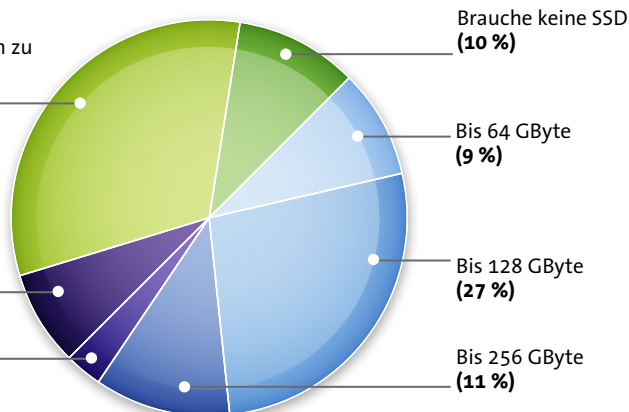
Eine Solid State Disk bringt nach Grafikkarte und Prozessor den größten Geschwindigkeitsschub. In diesem Jahr kostet ein Gigabyte SSD-Speicherkapazität erstmals weniger als einen Euro. Jeder zweite GameStar.de-Leser hat bereits eine SSD, die große Mehrheit von 27 Prozent greift dabei zu einem Modell mit 128 GByte. Acht Prozent wollen noch in diesem Jahr zuschlagen, einem Drittel sind die Preise allerdings noch immer zu hoch. Weitere zehn Prozent haben bislang noch gar kein Interesse an einer schnellen SSD.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.628 Teilnehmer

SSDs sind mir noch zu teuer (32 %)

Kaufe dieses Jahr meine erste SSD (8 %)

Bis 512 GByte (3 %)



AMD senkt seine Preise kräftig und bringt FX-4130



Mit einem Schlag hat AMD das Preis-Leistungs-Verhältnis vieler seiner Prozessoren und Grafikkarten verbessert.

GameStar.de/Quicklink/8062

Dem sinkenden Marktanteil im Prozessorgebiet will AMD mit teils kräftigen Preissenkungen entgegen wirken. Beispielsweise der **FX 8150** kostet nun fast elf Prozent weniger und ist jetzt für 180 statt wie bisher mindestens 200 Euro zu haben. Ein Niveau, dass erstmals der Leistungsfähigkeit im Vergleich zu Intels Core-i5-Vierkernern entspricht. Auch alle anderen, aktuell erhältlichen AMD-Prozessoren sind nun zwischen einem und 20 Prozent günstiger (**A6-3670K** mit integrierter HD-6000-Grafik). Zusätzlich gibt es mit dem **FX-4130** einen neuen Vierkern-Bulldozer, der mit 110 Euro zwischen dem **FX 4100** (100 Euro) und dem **FX 4170** (150) Euro angesiedelt ist. Darüber hinaus hat AMD auch einige Grafikkarten deutlich attraktiver gemacht: Vermutlich wegen der GeForce GTX 660 Ti kostet die **Radeon HD 7950** nun nur noch 290 statt zuvor 350 Euro. Die **HD 7870** fällt von 280 auf 250 Euro, und die **Radeon HD 7850** gibt es selbst als 2,0-GByte-Version mittlerweile für unter 200 Euro. **DV**

Preiswerte 24-Zoll-Monitore für Spieler



Gute Flachbildschirme begleiten uns jahrelang durch Lieblingsspiele und Internet. Wie günstig Spieler an einen neuen Monitor kommen, ohne Kompromisse einzugehen, untersuchen wir im großen Vergleichstest bis 200 Euro. Von Daniel Visarius

TFT-Kaufberatung in allen Preisbereichen: GameStar.de/Quicklink/8060

In dieser Ausgabe testen wir insgesamt neun preiswerte TFT-Monitore zwischen 23,6 und 24 Zoll von Acer, Asus, Benq, Hannspree, LG, Iiyama, Philips, Samsung und Viewsonic. Dell hingegen sah sich wie in den zurückliegenden Tests leider abermals nicht im Stande, einen passenden Monitor zur Verfügung zu stellen. Außer Dell verzichtete auch AOC auf eine Teilnahme an unserem Vergleichstest mit dem Hinweis, beim nächsten Mal sei man wieder dabei.

Obwohl die 23,6- und 24-Zoll-Diagonalen auf unterschiedliche Seitenverhältnisse und Auflösungen hindeuten – 23,6 Zöller waren traditionell 16:9-Monitore mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 und 24 Zöller stets 16:10-Monitore mit 1920x1200 Pixeln – arbeiten alle Testgeräte mit 1920x1080 im Heimkino-Format 16:9. Bei Filmen erlaubt das die Wiedergabe ohne schwarze Balken oben und unten, wie sie bei 16:10 die Regel sind. Die meisten Spieleentwickler richten den Bildausschnitt auf dieses Format aus, bei anderen Seitenverhältnissen wird bei gleichbleibender vertikaler Darstellung das Bild seitlich beschnitten, sodass Sie weniger vom Spiel sehen als auf einem 16:9-Monitor beziehungsweise einer 16:9-Auflösung, die auf einem 16:10-Monitor nur mit Balken oben und unten oder alternativ interpoliert angezeigt werden kann. Für 16:10-Monitore spricht die etwas höhere Auflösung in der Höhe, die sich vor allem beim Arbeiten stark bemerkbar macht, da sie spürbar mehr Platz für Programme und Fenster bietet.

Im Preisbereich bis 200 Euro kommen durchweg preiswerte TN-Panels zum Einsatz, die im Vergleich zu den teuren IPS- oder M/PVA-Varianten deutlich kürzere Reaktionszeiten haben, aber bei der Bildqualität etwas schlechter abschneiden. Das macht sich in der Regel allerdings nur dann bemerkbar, wenn farbgenaue Darstellung, etwa bei der Bildbearbeitung, erforderlich ist oder es auf weite Blickwinkel

ankommt. Beim normalen Spielen allein oder zu zweit genügt ein günstiges TN-Panel vollkommen. Weil fast alle TFTs im Test sehr schnell sind, entscheidet am Ende die Ausstattung und die Bildqualität. Welche Monitore hier vorne liegen, bestimmen neben der subjektiven Spielerfahrung vor allem die Ergebnisse unserer Messungen im Testlabor. Dazu gehören die maximale Helligkeit und der Schwarzwert, woraus sich der Kontrast ergibt, sowie die Helligkeitsverteilung. Erstmals prüfen wir auch die Präzision der Farbwiedergabe und den Farbraum, also den Umfang der Farbdarstellung.

Größere Bildschirmdiagonalen als 24 Zoll, hochwertigere Panels mit eventuell höherer Auflösung oder gar 120 Hertz Bildwiederholrate beziehungsweise 3D-Unterstützung sind unterhalb von 200 Euro nicht zu bekommen. Ob sich die zusätzliche Investition gegenüber den grundsätzlichen TFTs aus diesem Schwerpunkt lohnt, hängt vom Einsatzgebiet und vielen weiteren Faktoren ab. Die nächstgrößeren, interessanten Monitore sind beispielsweise 27-Zöller, die günstigeren Ausführungen arbeiten aber mit der gleichen Full-HD-Auflösung wie die hier getesteten Modelle, was zu einer besonders auf dem Desktop spürbar größeren Darstellung führt. Die seltener anzutreffende HiRes-Auflösung 2560x1440 einiger 27-Zoll-Monitore aber stellt in 3D-Spielen deutlich höhere Anforderungen an

die Grafikkarte. Das Gleiche gilt für 120 Hertz Bildwiederholrate, die sich in Spielen nur dann wirklich nutzen lässt, wenn die Grafikkarte statt 60 auch wirklich 120 Bilder pro Sekunde liefern kann. Beim Spielen in stereoskopischem 3D muss die Grafikkarte ebenfalls praktisch das Doppelte leisten, wenn bei Details, Auflösung und Kantenglättung keine Abstriche gemacht werden sollen. Bei teuren Panels auf IPS-, MVA- oder PVA-Basis mit besserer Farbdarstellung und breiteren Blickwinkeln müssen Sie dagegen etwas längere Reaktionszeiten in Kauf nehmen. 120 Hertz oder stereoskopisches 3D bieten diese Monitore darüber hinaus bislang gar nicht. **DV**

Bildqualität wichtiger als Reaktionszeit

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 735.000 Kunden &
9 Jahre Erfahrung!

Offizieller Co-Sponsor von Hannover 96



Gewinnen Sie regelmäßig 2x2 Karten
für die Hannover 96 Heimspiele
www.facebook.com/one.de



Headset Tt eSPORTS Shock



Stereoheadset mit Klinkenanschluß und zwei 40mm Lautsprecher für hochklassige Soundwiedergabe

Mit vergoldeten Anschlüssen, einem robust ummantelten Kabel und einem integrierten Regler für die Lautstärke

29.⁹⁹ €³⁾

Art-Nr. 12107



Keyboard Tt eSPORTS Challenger Pro Gaming

Auf 64 KB Onboard-Memory und 10 zusätzlichen Funktionstasten können bis 40 Makros in 4 verschiedenen Profilen gespeichert werden.

Als unverwechselbares Merkmal der Challenger-Serie liegt der Tastatur ein 40x40mm Lüfter bei.

49.⁹⁹ €³⁾

Art-Nr. 12101

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. Oktober 2012 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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





Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

4096 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

NEU

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21918

579.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 500 W / Vort-X Gehäuse

GEWINNE mit ONE.de
Eine USA-Reise für
zwei Personen inklusive
Flug, Mietwagen und zwei
Übernachtungen gestellt
von Flugladen.de **

2. bis 10. Preis: Ein Actionfilm-Paket mit jeweils drei Blu-rays.
11. bis 20. Preis: Merchandise Paket, mit z.B. T-Shirt, Goodies, etc.

Flugladen.de

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

NEU

Intel® Core™ i3-3220 Prozessor
mit 2 x 3.3 GHz

4096 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

1638 MB Intel® HD Graphics 2000

500 GB Festplatte

319.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 14,77 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-H61M, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, edles Designgehäuse

**+GRATIS
SPIEL**
**DiRT
SHOWDOWN**



439.- €

419.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 15,91 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

AMD FX-6100 Prozessor
mit 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB Festplatte

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, Sharkoon Vaya Gehäuse

**+GRATIS
SPIEL**
**TORCH
LIGHT**



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

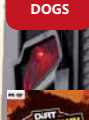
500 GB SATA III, 7200 U/Min.

479.- €

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

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, edles Designgehäuse

**+GRATIS
SPIELE**
**DiRT
SHOWDOWN
+ SLEEPING
DOGS**



779.- €

oder Finanzkauf²⁾ ab 16,70 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11, 630 W Thermaltake / Deluxe SH891 Tower

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

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 **NEU**

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21920

849.-*

oder Finanzkauf ab 15,89 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11.1, 530W Thermaltake / Silverstone RL01 Gehäuse



Abraham Lincoln VAMPIRJÄGER

PRÄSIDENT BEI TAG, JÄGER BEI NACHT.

AB MITTWOCH, 3. OKTOBER 2012 IM KINO. IN 3D.

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



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 670

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

999.-*

oder Finanzkauf ab 18,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 630 W Thermaltake / Xigmatek Midgard II Tower



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti

1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1049.-*

oder Finanzkauf ab 19,64 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Thermaltake Overseer Bigtower



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

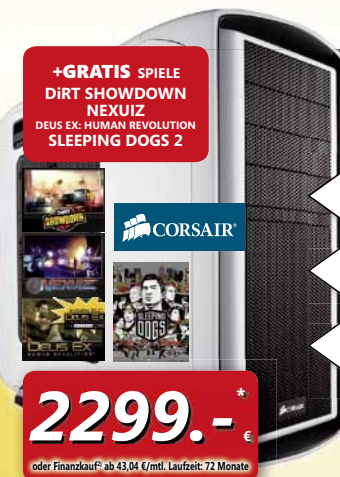
2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.-*

oder Finanzkauf ab 26,19 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Coolermaster HAF 912 Gehäuse



+GRATIS SPIELE
DIRT SHOWDOWN
NEXUIZ
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
SLEEPING DOGS 2

2299.-*

oder Finanzkauf ab 43,04 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Intel® Core™ i7-3960X Prozessor
mit bis zu 6 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 PC1333MHz Speicher

3072 MB AMD Radeon™ HD 7970

2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Blu-ray Rom, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, HDMI, DVI, Miniport, DirectX 11.1, 1000W Silverstone Strider / Corsair Graphite 600T

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. © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. **Teilnahme und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de

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

www.one.de

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



Im Vergleichstest

Günstige

24-Zoll-TFTs

Wir testen neun aktuelle Monitore im besonders attraktiven Preissegment bis 200 Euro und verraten, welche besonders viel Bildqualität, Komfort und Ausstattung fürs Geld bieten und sich am besten für Spieler eignen. Von Florian Klein und Tom Loske

Im Preissegment bis 200 Euro sollten Sie bevorzugt zu einem 23,6-beziehungsweise 24-Zoll-TFT greifen. Die 24-Zoll-TFTs bieten dabei mit etwa 61,0 Zentimetern Diagonale minimal mehr Bildschirmfläche als die 23,6-Zoll-Vertreter mit etwa 59,9 Zentimetern. In der Praxis ist der Größenunterschied allerdings kaum wahrnehmbar. Alle TFTs bis 200 Euro verwenden günstige TN-Panels, die den Vorteil schneller Schaltzeiten besitzen, dafür aber nur einen komprimierten Farbraum im Vergleich zu teuren Panel-Techniken beherrschen, also nicht so viele Farbnuancen darstellen können. Wenn Sie nicht gerade (semi-)professionelle Bildbearbeitung betreiben, stört das aber nicht, Spiele und Filme wirken auch auf den TN-TFTs farbenfroh.

Ein aus unserer Sicht positiver Trend im Testfeld sind die durchweg entspiegelten Displays. In den vergangenen Jahren hatten

viele günstige TFTs eine spiegelnde Oberfläche, die Farben brillanter wirken lässt, bei Lichtquellen im Rücken aber unangenehm reflektiert und die Augen beim Arbeiten oder Spielen über Gebühr belastet. Ebenso lobenswert ist die Tatsache, dass immerhin zwei TFTs im Testfeld trotz des günstigen Preises eine Höhenverstellung bieten – ein aus ergonomischer Sicht nicht zu unterschätzender Vorteil, der je nach Körpergröße für merklich entspannteres Sitzen vor dem Monitor sorgt. Weniger erfreulich ist

dagegen, dass eine ganze Reihe TFTs kein DVI- oder HDMI-Kabel mitbringen, sondern nur eine analoge VGA-Strippe.

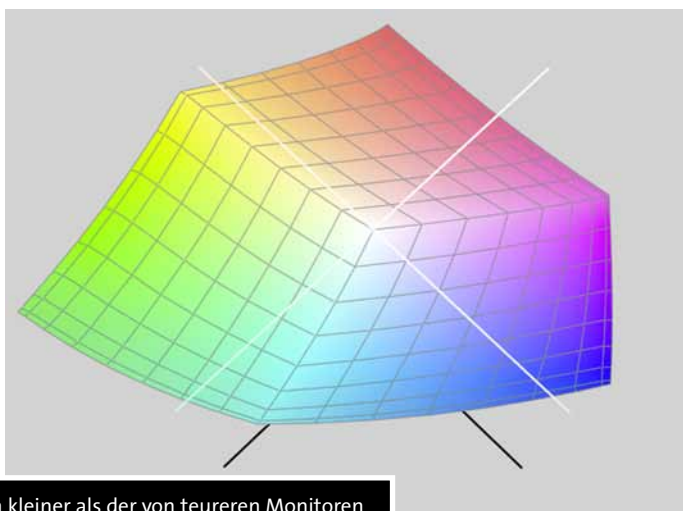
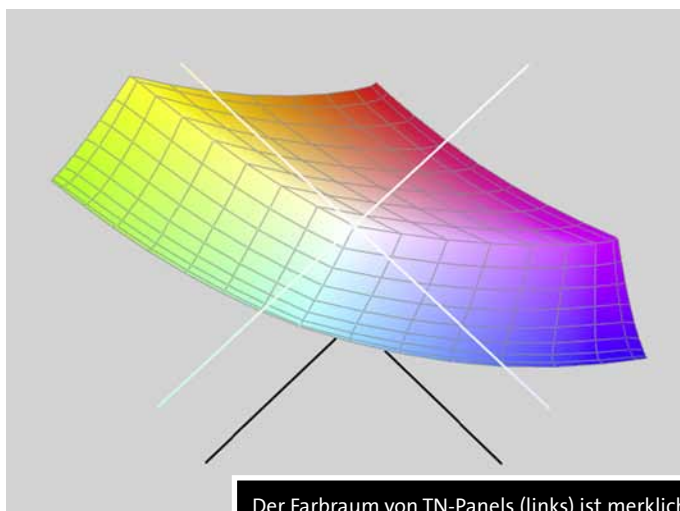
Das ist unserer Meinung nach absolut nicht mehr zeitgemäß, da Kanten und Schriften durch die Übertragung mittels VGA an Schärfe und Stabilität einbüßen. Hersteller, die ihre Kosten durch das Weglassen einer entsprechenden Digitalstrippe um ein paar Euro senken, bestrafen wir entsprechend mit Punktabzug.

VGA ist out

1. Platz BenQ RL2450HT

Die gute Bildqualität, der höhenverstellbare Standfuß sowie die vielen Einstellmöglichkeiten machen den RL2450HT zum besten 24-Zoll-TFT bis 200 Euro.

Mit dem **RL2450HT** schnürt BenQ das insgesamt stimmigste Gesamtpaket unter den TFTs im Vergleichstest. Das verwendete 24-Zoll-Display mit Full-HD-Auflösung erreicht bei der Bildqualität zwar nicht immer den ersten Platz. Die maximale Helligkeit ist mit 231,1 cd/m² aber gut, das Kontrastverhältnis geht mit 876:1 voll in Ordnung, und die Ausleuchtung bleibt mit 84 Prozent Homogenität weitgehend gleichmäßig. In der Praxis ist die Darstellung knackscharf mit kräftigen Farben, ohne übertrieben zu wirken. In Kombination mit der sehr schnellen Reaktionszeit von nur 8,4 Millisekunden beim Wechsel von Weiß zu Schwarz und zurück stellt der **RL2450HT** so auch rasante Shooter ohne störende Kantenunschärfe



Der Farbraum von TN-Panels (links) ist merklich kleiner als der von teureren Monitoren mit PVA-Technik (rechts). Das heißt, **TN-Panels stellen weniger Farbnuancen dar.**

dar und eignet sich vorbehaltlos selbst für anspruchsvolle Spieler.

Was den BenQ **RL2450HT** vom Testfeld abhebt, ist zum einen der variable und dabei stabile Standfuß. So wählen Sie bequem die Display-Höhe, die Ihnen am angenehmsten ist, drehen das Display, ohne dabei den ganzen Fuß mitbewegen zu müssen oder stellen das Display sogar senkrecht (Pivot-Funktion), was allerdings nur für lange Dokumente sinnvoll ist. Zum anderen beherrscht der **RL2450HT** auch das Darstellen von kleineren Auflösungen als der nativen in allen erdenklichen Formaten. Das Regeln der entsprechenden Einstellungen geht dank der neben der jeweiligen Taste eingeblendeten Funktion auch im Dunklen problemlos und intuitiv von der Hand. Zu guter Letzt legt BenQ dem **RL2450HT** auch ein DVI-Kabel bei, was in dem günstigen Preisbereich keine Selbstverständlichkeit ist – alles in allem verdienter Testsieg für faire 180 Euro. Wem das weiße Gehäuse unseres Testgerätes nicht zusagt, kann auch zur gleich teuren, schwarzen Variante greifen.

2. Platz **Acer G246HL Bbid**

Gute Bildqualität und rasend schnelle Reaktionszeit zeichnen den Acer-TFT aus. Trotz der Minimalausstattung für günstige 160 Euro verdienter Preis-Leistungs-Sieger!



BenQs RL2450HT kann geringere Auflösungen nicht nur formatgetreu wiedergeben, sondern auch in der **Größe eines 17-, 19-, 210-Zoll-TFTs**. Das Bildgrößen-Feature ist aber **höchstens für Profi-Spieler interessant**, die sich auf bestimmte, bei Turnieren gestellte TFTs einstellen wollen.

Beim **G246HL Bbid** konzentriert sich Acer auf die Kernwerte eines TFT, will heißen: das Display. In unseren Messungen gefällt uns das 24-Zoll-Display mit der üblichen Full-HD-Auflösung 1920x1080 ausnehmend gut. Das TN-Panel schaltet mit nur 6,5 Millisekunden am schnellsten im Testfeld, und auch das Kontrastverhältnis übertrifft mit 1.095:1 das aller Mitbewerber. Dazu kommt

die gleichmäßige Ausleuchtung mit 85 Prozent Homogenität und die für ein TN-Panel gute Farbtreue, die nur stellenweise ein wenig verfälschte Farben liefert. Im Spieltest gefällt uns der **G246HL Bbid** dann auch in der Praxis: Die Farben leuchten und selbst hektische Schlenker und Drehungen stellt der Monitor scharf und ohne Unschärfen dar. Dank der hohen maximalen Helligkeit

COOLER MASTER

CM Storm SCOUT 2

Erhältlich bei:
www.alternate.de | www.arlt.com | www.atelco.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.hardwareversand.de
www.jacob-computer.de | www.kmelektronik.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.ditech.at | www.e-tec.at
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.steg-electronics.ch

und der entspiegelten Oberfläche spielen Sie auch bei Tageslicht problemlos.

Die Bedienung geht dank eingebledeter Funktion über den jeweiligen Tasten intuitiv von der Hand, auch im Dunklen. Niedrigere Auflösungen interpoliert der Monitor gut und das Format lässt sich einstellen. Der Standfuß sowie die Verarbeitung sind insgesamt solide, eine Höhenverstellung gibt es aber nicht. Auch wenn Sie das Display drehen wollen, müssen Sie stets den ganzen Monitor drehen. Ein digitales DVI- oder HDMI-Kabel für die entsprechenden Anschlüsse findet sich nicht im Lieferumfang. Was beiliegt, ist ein analoges VGA-Kabel. Darauf sollten Sie aber besser verzichten, da die Bildqualität unter der analogen Übertragung im Vergleich zu DVI oder HDMI sichtbar leidet. Wer aber noch ein DVI- (15 Euro) oder HDMI-Kabel (10 Euro) übrig hat, darf für günstige 160 Euro zuschlagen.

3. Platz **Iiyama Prolite E2480HS**

Mit Höhenverstellung und gutem Display könnte der Iiyama-TFT eigentlich dem Testsieger Konkurrenz machen – die lahme Reaktionszeit verhindert das aber.

Mit der höchsten maximalen Helligkeit im Test, einem guten Kontrastverhältnis von 903:1 und größtenteils gleichmäßiger Ausleuchtung übertrifft der 180 Euro teure Iiyama **E2480HS** bei der Bildqualität sogar den gleich teuren Testsieger von BenQ. Dazu hat der **E2480HS** einen ebenso variablen Standfuß, der eine Höhenverstellung sowie eine Pivot-Funktion bietet. Die Verarbeitung ist stabil und solide, nichts wackelt oder knarrt. Niedrigere Auflösungen als die nativen 1920x1080 Pixel lassen sich gestreckt oder 1:1 wiedergeben, die Interpolation bis 1280x720 Pixel funktioniert gut. Das Menü ist übersichtlich, die Bedienung allerdings deutlich fummeliger als beim BenQ **RL2450HT**. Weiteren Punktabzug muss der Iiyama-TFT zudem bei den Reaktionszeiten hinnehmen. Mit gemessenen 17,8 Millisekunden beim Schwarz-Weiß-Wechsel benötigt der **E2480HS** deutlich länger als die meisten anderen Kandidaten, die unter 10 Millisekunden bleiben. Verwunderlich, denn das TN-Panel könnte eigentlich mehr – wir vermuten eine schlampig eingestellte Steuerelektronik. In der Praxis ist der **E2480HS** aber immer noch schnell genug für die allermeisten Spiele und selbst in sehr rasanten Titeln nehmen wir nur bei extremen Schwenks eine leichte Kantenunschärfe wahr. Nichtsdestotrotz verwehren die schlechten Messergebnisse und die umständliche Bedienung dem **E2480HS** eine wesentlich bessere Platzierung.

4. Platz **LG E2442V**

LG stattet den E2442V zwar sehr mager aus und auch der Standfuß wackelt etwas, die Bildqualität ist aber überraschend gut.



Die LED-Technik erlaubt sehr flache Bildschirme, die meist ausladenden Standfüße sowie teils horizontal angebrachte Anschlüsse **machen den Platzvorteil allerdings wieder zunichte.**

Der 155 Euro günstige **E2442V** von LG überzeugt vor allem mit der unterm Strich besten Bildqualität im Testfeld. Dazu tragen die hohe maximale Helligkeit von 256,5 cd/m² sowie der sehr hohe Kontrast von 1.093:1 ebenso wie die mit 85 Prozent Homogenität gleichmäßige Ausleuchtung bei. Auch die Reaktionszeit kann sich mit 7,5 Millisekunden mehr als sehen lassen, das Display stellt auch extrem schnelle Szenen ohne jede Unschärfe und knackscharf dar. Einzige bei niedrigeren Auflösungen als den nativen 1920x1080 vermaschten Details schnell.

Das Herunterregeln der Auflösung aus Performance-Gründen bringt bei modernen Grafikkarten aber immer weniger, daher ist die mittelmäßige Interpolation des LG **E2442V** heute nur noch ein geringer Kritikpunkt. Schwerer wiegt dagegen, dass Sie niedrigere Auflösungen und Bildformate stets nur gestreckt auf dem **E2442V** anzeigen können. Auch der relativ wackelige Standfuß, der den Monitor bei Stößen gegen den Schreibtisch eine ganze Weile nachwippen lässt, verringert die Wertung, zumal der nur fünf Euro teurere Acer **G246HL Bbid** spürbar stabiler dasteht. Der Kostendruck zeigt sich auch am fehlenden DVI- oder HDMI-Kabel, nur wer ein solches bereits besitzt, sollte den LG **E2442V** in die engere Wahl ziehen. Denn eine entsprechende Strippe kostet um die 15 Euro – für den Aufpreis bekommen Sie aber schon fast den Testsieger von BenQ inklusive Kabel und Höhenverstellung.

5. Platz **Viewsonic VX2451mh**

Mit hoher Bildqualität, solider Verarbeitung und ordentlicher Ausstattung erkämpft sich der Viewsonic VX2451mh einen respektablen Platz im Mittelfeld.

Sowohl bei der Farbtreue als auch beim Kontrast und der maximalen Helligkeit punktet der Viewsonic-Monitor. Das Kontrastverhältnis von 946:1 ist eines der besten im Test, und auch die Helligkeit von 237,2 cd/m² liegt im vorderen Bereich. Bei der Homogenität der Ausleuchtung zeigen sich je-

doch leichte Schwächen, anders als in den Messungen fiel uns das im Praxistest aber nicht störend auf, Lichthöfe konnten wir keine feststellen. Die Reaktionszeit beträgt 8,8 Millisekunden und ist damit auch für sehr rasante Spiele kurz genug, sodass Sie auch in schnellen Titeln stets ein stabiles und scharfes Bild bekommen.

Mit 24,3 Watt verbraucht der Viewsonic **VX2451mh** zudem erfreulich wenig Energie,

was vor allem der mittlerweile bei allen Monitoren im Test genutzten LED-Hintergrundbeleuchtung zu verdanken ist – über

30 Watt benötigt kein TFT im Testfeld. Am meisten stört uns am **VX2451mh**, dass nur 16:9-Bildformate verzerrungsfrei wiedergegeben werden, 4:3- oder 16:10-Signale streckt der Monitor stets. Die Verarbeitung geht in Ordnung, allerdings steht der Monitor auf etwas wackligem Fuß. Bildsignale nimmt das Display sowohl per VGA als auch per DVI und HDMI entgegen. Im Gegensatz zu einigen anderen Modellen im Test liegt dem Gerät sogar ein DVI-Kabel bei.

6. Platz **Asus VK248H**

Mit einem Preis von 190 Euro ist der Asus-TFT das teuerste Modell im Test, bietet dafür aber auch eine etwas umfangreichere Ausstattung in Form einer Webcam.

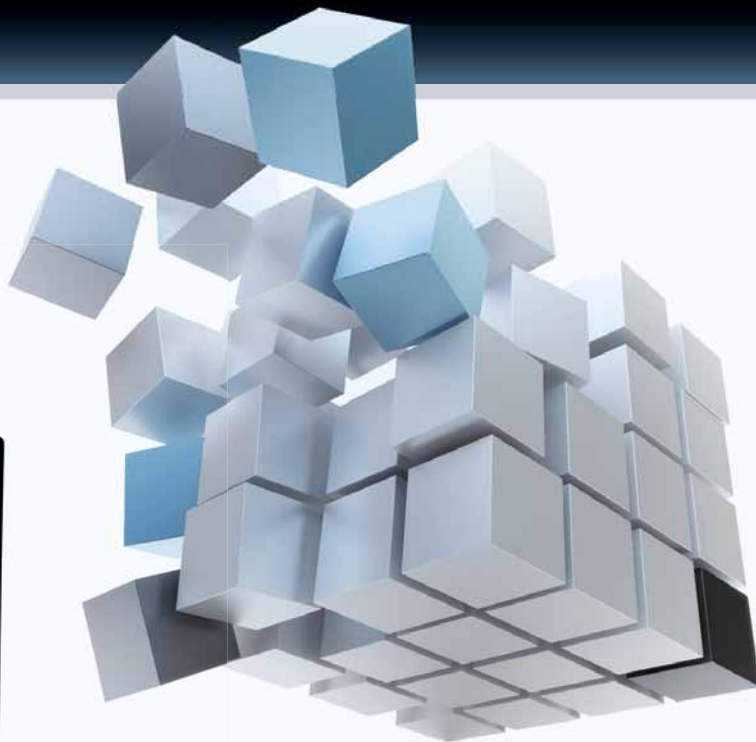
Bei der Bildqualität leistet sich der Asus **VK248H** keine Schwächen. Sowohl die Farbtreue als auch der gemessene Kontrast von 846:1 überzeugt uns im Test. Die maximale Helligkeit von 237,5 cd/m² liegt im Mittelfeld und ist mehr als ausreichend, allerdings ergaben die Messungen auch, dass der Monitor nicht völlig gleichmäßig ausgeleuchtet wird. Beim Spielen hat der Asus **VK248H** dagegen in keinem Genre Probleme, mit einer Reaktionszeit von 7,8 Millisekunden ziehen selbst schnelle Ego-Shooter wie **Quake Live** keine Schlieren. Alle Inhalte, die nicht dem 16:9-Format entsprechen, stellt der **VK248H** allerdings nur gestreckt dar, regulieren können wir das Format nicht. Die Ver-

Höhenverstellung sollte jeder haben

ASUS®



499,-



ASUS VG278H

- 3D-LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD) • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 50.000.000:1 (dynamisch) • 120 Hz
- NVIDIA® 3D Vision 2, 3D Lightboost-Technologie
- inkl. NVIDIA 3D Vision-Brille
- HDMI 1.4, DVI-D, VGA, Audio

V6LO19



279,⁹⁰

ASUS VG23AH

- LED-Monitor • 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit GtG • Kontrast: 80.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m² • IPS Panel • 3D FPR
- 2x HDMI 1.4, DVI-D, VGA, Audio

V5LO2M



Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 10.10.2012



259,-

ASUS VE278H

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 50.000.000:1 • 75 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • 2x HDMI, VGA, Audio

V6LO22



Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

20 JAHRE **ALTERNATE** seit 1992

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

arbeitung ist gut und der Standfuß stabil. Drehen oder schwenken lässt sich das Display nicht, lediglich Neigen erlaubt der Fuß. Asus spendiert dem **VK248H** neben einem DVI-Kabel zudem eine Webcam, die sogar im Zwielflicht noch gute Ergebnisse liefert und sich so auch für den Video-Chat am Abend eignet. Angesichts des Preises von 190 Euro sollten Sie den **VK248H** aber nur kaufen, wenn Sie wirklich eine integrierte Webcam wollen, ansonsten bekommen Sie sowohl beim Test- als auch beim Preis-Leistungs-Sieger mehr für Ihr Geld.

7. Platz **Samsung S24B350H**

Schneller und solide verarbeiteter, aber schwach ausgestatteter Monitor ohne herausragende Stärken oder Schwächen.

Mit dem Samsung **S24B350H** machen Sie nichts falsch. Der Monitor bietet neben der für dieses Format üblichen Full-HD-Auflösung ein TN-Panel mit sehr guter Reaktionszeit von gemessenen 7,1 Millisekunden und ordentlicher Farbtreue. Auch die Ausleuch-

tung des Displays ist angenehm gleichmäßig. Dank des schnell schaltenden Panels zeigt der Monitor auch in sehr schnellen Spielen wie **Counter-Strike: Global Offensive** keine auffällige Kantenunschärfe, störenden Schlieren treten sowieso nicht auf. Beim Wechsel in andere Auflösungen als der angestammten zeigt sich allerdings die nur mäßige Interpolation des Bildschirms, vor allem Schriften und feine Details wirken schnell verschwommen und unscharf. Ebenso stört uns, dass andere Bildformate als 16:9 stets verzerrt dargestellt werden – eine variable Bildformatoption fehlt dem Samsung-Monitor.

Wie bei einigen Konkurrenten im Test erweist sich auch der Standfuß des Samsung **S24B350H** als ziemlich wackelige und unflexible Angelegenheit.

Dreh- oder schwenkbar ist das Display nicht, nur neigen lässt sich der Monitor. Bildsignale nimmt der Samsung per HDMI oder VGA entgegen, es liegt aber wieder nur ein analoges VGA-Ka-

bel bei, was angesichts des Preises von 170 Euro zu wenig Ausstattung ist.

8. Platz **Philips 247E3LH**

Gute Bildqualität und für ein TN-Panel hohe Farbtreue sprechen für den Philips 247E3LH. Größter Mangel ist die im Vergleich langsame Reaktionszeit des 23,6-Zöllers.

Mit einem Preis von 185 Euro gehört der Philips-Monitor zu den teureren Geräten in unserem Testfeld. Auch im **247E3LH** kommt ein entspiegeltes TN-Panel mit der Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln zum Einsatz. Die maximale Helligkeit des Displays stimmt, 276,8 cd/m² stellen einen der besten Messwerte im Test dar und genügen, um bei hel-

lem Tageslicht noch alle Details auf dem Monitor zu erkennen, auch der Kontrast von 940:1 kann sich sehen lassen. Einen Patzer

leistet sich Philips bei der Reaktionszeit, in den Messungen beim Wechsel von Schwarz

Fummelige Bedienung nervt

Test-Ergebnisse

	1 BenQ RL2450HT GameStar Testsieger	2 Acer G246HL Bbid GameStar Preis-Leistungs-Sieger	3 Iiyama E2480HS	4 LG E2442V	5 Viewsonic VX2451mh
Hersteller / Preis	BenQ / 180 Euro	Acer / 160 Euro	Iiyama / 180 Euro	LG / 155 Euro	Viewsonic / 155 Euro
Technische Angaben					
Größe / Auflösung / Panel	24 Zoll / 1920x1080 / TN	24 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN	24 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen)	2 ms / 8,4 ms	2 ms / 6,5 ms	2 ms / 17,8 ms	5 ms / 7,5 ms	2 ms / 8,8 ms
Entspiegelt	ja	ja	ja	ja	ja
Variable Höhe / Neigbar / Drehbar / Pivot	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Helligkeitsverteilung	231,1 cd/m ² / 84 %	221,3 cd/m ² / 85 %	294,3 cd/m ² / 82 %	256,5 cd/m ² / 85 %	237,2 cd/m ² / 83 %
Kontrast	876:1	1.095:1	903:1	1.093:1	946:1
Stromverbrauch / Gewicht	26,5 Watt / 6,1 kg	27,0 Watt / 3,8 kg	23,5 Watt / 6,1 kg	27,0 Watt / 3,6 kg	24,5 Watt / 4,2 kg
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, HDMI, VGA / ja / -	DVI, VGA / ja / -	DVI, HDMI, VGA / ja / Lautsprecher	DVI, HDMI, VGA / ja / Kopfhörerausgang	HDMI, VGA / ja / -
Bewertung					
Bildqualität (40%)	31/40	32/40	32/40	33/40	30/40
Pro & Kontra	- ordentliche Farbtreue - guter Kontrast - gleichmäßige Ausleuchtung - Helligkeit könnte noch höher sein	- gute Farbtreue - sehr hoher Kontrast - gleichmäßige Ausleuchtung - Helligkeit könnte noch höher sein	- gute Farbtreue - hoher Kontrast - sehr hohe maximale Helligkeit - leicht ungleichmäßige Helligkeitsverteilung	- gute Farbtreue - sehr hoher Kontrast - hohe maximale Helligkeit - gleichmäßige Ausleuchtung	- gute Farbtreue - hoher Kontrast - gute maximale Helligkeit - minimal ungleichmäßige Helligkeitsverteilung
Spielleistung (20%)	18/20	18/20	15/20	17/20	18/20
Pro & Kontra	- voll spieleauglich - sehr schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - gute Interpolation	- voll spieleauglich - extrem schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - gute Interpolation	- spieleauglich - gute Interpolation - mäßige Reaktionszeit - in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	- voll spieleauglich - sehr schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - nur befriedigende Interpolation	- voll spieleauglich - sehr schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - gute Interpolation
Technik (20%)	17/20	16/20	17/20	14/20	14/20
Pro & Kontra	- entspiegelt - solide Verarbeitung - Bildformate umfangreich einstellbar - stabiler Standfuß - niedriger Verbrauch	- entspiegelt - solide Verarbeitung - Bildformate einstellbar - stabiler Standfuß - niedriger Verbrauch	- entspiegelt - solide Verarbeitung - Bildformate einstellbar - stabiler Standfuß - sehr niedriger Verbrauch	- entspiegelt - solide Verarbeitung - niedriger Verbrauch - Standfuß etwas wackelig - Bildformate stets gestreckt	- entspiegelt - solide Verarbeitung - sehr niedriger Verbrauch - Standfuß etwas wackelig - Bildformate stets gestreckt
Ausstattung (10%)	9/10	6/10	9/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	- DVI - HDMI - Höhenverstellung - Pivot-Funktion	- DVI - HDMI - kein DVI- oder HDMI-Kabel dabei - nur neigbar	- DVI - HDMI - Höhenverstellung - Pivot-Funktion	- DVI - HDMI - kein DVI- oder HDMI-Kabel dabei - nur neigbar	- DVI - HDMI - nur neigbar
Bedienung (10%)	8/10	8/10	6/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - einfache Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - einfache Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - fummelige Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - fummelige Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - solide Bedienung
Fazit					
Preis/Leistung	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Gut
	83	80	79	76	76

zu Weiß und zurück sind es lahme 21,1 Millisekunden. Bei sehr raschen Bewegungen tritt daher leicht wahrnehmbare Kantenunschärfe auf. Besonders Übergänge mit hohem Kontrast, etwa Türöffnungen, die in helle Bereiche führen, verschwimmen so bei hektischen Schlenkern sichtbar. Beim Großteil aller Spiele bemerken Sie davon aber nichts, da die Bewegungsgeschwindigkeit der Spielfigur in der Regel zu gering ist, als dass die Reaktionszeit des Philips-Monitors zum Problem wird.

Anschluss findet der Philips **247E3LH** entweder über die veraltete VGA-Buchse oder über einen der beiden HDMI-Ports, ein passendes Kabel liegt dem Monitor aber nicht bei – angesichts des Preises von 185 Euro ein gravierender Ausstattungsmangel, der kräftig Punkte kostet. Die Verarbeitung geht in Ordnung, der schmale Standfuß ist jedoch arg wackelig und lässt den Monitor bei Stößen relativ lange nachwippen. Der Rahmen in schwarzer Klavierlackoptik zieht Fingerabdrücke zudem magisch an.

9. Platz**Hanns.G
HL249DBP**

Wer selten sehr schnelle Ego-Shooter spielt, und mit relativ geringer Helligkeit leben kann, bekommt mit dem Hanns.G ein äußerst günstiges 23,6-Zoll-Display.

Lediglich 135 kostet der Hanns.G **HL249DBP** zum Testzeitpunkt, günstiger kommen Sie aktuell kaum an einen spieleauglichen

23,6-Zoll-Monitor. Wie die Konkurrenz nutzt der **HL249DBP** ein entspiegeltes TN-Panel mit der Full-HD-Auflösung von 1920x1080

Pixeln. Trotz der lahmen Reaktionszeit von 20,4 Millisekunden kommt der Hanns.G **HL249DBP** auch mit schnelleren Titeln gut zu recht, nur bei sehr schnellen Ego-Shootern wie **Quake Live** wirken die Kanten in Bewegung stellenweise unscharf und verwaschen. Wer nicht genau hinsieht, bemerkt davon in der Regel aber nichts. Die maximale Leuchtkraft hinkt mit 180 cd/m² der Konkurrenz allerdings weiter hinterher. Hell ge-

nug zum Spielen und Arbeiten in Räumen, die nicht direkt von der Sonne geflutet werden, ist der Monitor aber allemal, nur in sehr hellen Räumen wirkt die Darstellung im Konkurrenzvergleich schnell etwas blass und ausgewaschen. Auch das geringe Kontrastverhältnis von 633:1 wird durch die niedrige maximale Helligkeit bedingt. Mit 86 Prozent Homogenität ist die Ausleuchtung dafür sehr gleichmäßig und ausgewogen.

Angeschlossen wird der Hanns.G **HL249DBP** per HDMI- oder DVI-Kabel, die aber nicht beiliegen, angesichts des günstigen Preises von 135 Euro ist das aber noch verschmerzbar. Die Verarbeitung ist solide, der Standfuß fällt jedoch wieder etwas wackelig aus. Eine Pivot-Funktion oder auch die Möglichkeit, den Monitor zu schwenken, gibt es nicht, das Display lässt sich nur neigen. Positiv finden wir hingegen die übersichtliche Menüstruktur und die relativ komfortable Bedienung. Alles in allem bekommen Sie mit dem Hanns.G **HL249DBP** einen sehr günstigen 23,6-Zoll-Monitor mit passabler Verarbeitung und Bildqualität, aber im Panel-Vergleich lahmen Reaktionszeiten. **FK / TL**

**Viel Monitor
pro Euro****Test-
Ergebnisse**

	6 VK248H Asus / 190 Euro	7 S24B350H Samsung / 170 Euro	8 247E3LH Philips / 185 Euro	9 HL249DBP Hanns.G / 135 Euro
Technische Angaben				
Größe / Auflösung / Panel	24 Zoll / 1920x1080 / TN	24 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen)	2 ms / 7,8 ms	2 ms / 7,1 ms	2 ms / 21,1 ms	5 ms / 20,4 ms
Entspiegelt	ja	ja	ja	ja
Variable Höhe / Neigbar / Drehbar / Pivot	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Helligkeitsverteilung	237,5 cd/m² / 82 %	200,3 cd/m² / 88 %	276,8 cd/m² / 81 %	180,5 cd/m² / 86 %
Kontrast	864:1	726:1	940:1	633:1
Stromverbrauch / Gewicht	26,5 Watt / 5,0 kg	27,4 Watt / 3,3 kg	23,3 Watt / 4,5 kg	22,4 Watt / 3,8 kg
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, HDMI, VGA / ja / Webcam	HDMI, VGA / ja / –	2x HDMI, VGA / ja / Lautsprecher	DVI, VGA / ja / –
Bewertung				
Bildqualität (40%)	29/40	29/40	31/40	25/40
Pro & Kontra	- gute Farbtreue - hoher Kontrast - gute maximale Helligkeit - etwas ungleichmäßige Helligkeitsverteilung	- ordentliche Farbtreue - sehr gleichmäßige Ausleuchtung - mäßige maximale Helligkeit - mittelmäßiger Kontrast	- hohe Farbtreue - hoher Kontrast - sehr hohe maximale Helligkeit - etwas ungleichmäßige Ausleuchtung	- ordentliche Farbtreue - sehr gleichmäßige Ausleuchtung - unzureichende maximale Helligkeit - schlechter Kontrast
Spieleleistung (20%)	17/20	17/20	14/20	14/20
Pro & Kontra	- voll spieleauglich - sehr schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - nur befriedigende Interpolation	- voll spieleauglich - sehr schnelle Reaktionszeit - keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen - nur befriedigende Interpolation	- spieleauglich - gute Interpolation - lahme Reaktionszeit - in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	- spieleauglich - gute Interpolation - lahme Reaktionszeit - in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe
Technik (20%)	15/20	14/20	15/20	15/20
Pro & Kontra	- entspiegelt - solide Verarbeitung - stabiler Standfuß - niedriger Verbrauch - Bildformate stets gestreckt	- entspiegelt - solide Verarbeitung - niedriger Verbrauch - Standfuß etwas wackelig - Bildformate stets gestreckt	- entspiegelt - solide Verarbeitung - sehr niedriger Verbrauch - Bildformat teilweise einstellbar - Standfuß etwas wackelig	- entspiegelt - solide Verarbeitung - sehr niedriger Verbrauch - Bildformate einstellbar - Standfuß etwas wackelig
Ausstattung (10%)	8/10	5/10	6/10	6/10
Pro & Kontra	- DVI & HDMI - Webcam - nur neigbar	- HDMI - kein HDMI-Kabel dabei - kein DVI - nur neigbar	2x HDMI - kein HDMI-Kabel dabei - nur neigbar	- DVI & HDMI - kein DVI- oder HDMI-Kabel dabei - nur neigbar
Bedienung (10%)	7/10	8/10	6/10	7/10
Pro & Kontra	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - solide Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - einfache Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - fummelige Bedienung	- deutschsprachig - gute Menüstruktur - solide Bedienung
Fazit	Wer eine im TFT integrierte Webcam möchte, die auch bei Schummerlicht überzeugende Ergebnisse liefert, darf beim VK248H zuschlagen. Sonst ist der Asus-TFT im Konkurrenzvergleich aber zu teuer.	Solider, aber in keiner Hinsicht herausragender 24-Zoll-Monitor, der sich dank sehr schneller Reaktionszeit und solider Bildqualität zum Spielen eignet, unterm Strich aber zu wenig für den Preis bietet.	Die Bildqualität des Philips-TFT gefällt uns gut, die für rasante Spiele etwas zu lahme Reaktionszeit von über 20 Millisekunden beim Schwarz-Weiß-Wechsel und die magere Ausstattung dagegen nicht.	Sehr günstiger TFT mit solider Bildqualität und Verarbeitung, aber vergleichsweise hoher Reaktionszeit. Dass kein DVI- oder HDMI-Kabel beiliegt ist angesichts des günstigen Preises ausnahmsweise ok.
Preis/Leistung	Ausreichend	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend
	76	73	72	67

Im Test

Geforce GTX 660 und GTX 650

Mit der Geforce GTX 660 und der GTX 650 rundet Nvidia das eigene Angebot aktueller Grafikkarten nach unten hin ab. Wir testen die mit 110 und 225 Euro für Spieler bislang interessantesten Modelle. Von Hendrik Weins

In der offiziellen Pressemappe zur Vorstellung der beiden neuesten Mitglieder der Geforce-Familie findet sich ein denkwürdiges Statement von Nvidia: Über 90 Prozent aller Spieler kaufen keine Geforce mit Kepler-Chip! Der Grund ist so einfach wie einleuchtend – bislang kostete das günstigste Modell, die **Geforce GTX 660 Ti**, knapp 300 Euro. Da überrascht es umso mehr, dass Nvidia so lange gebraucht hat, um endlich erschwinglichere Karten seiner

neuesten Generation auf den Markt zu bringen. AMD hingegen bietet bereits seit Anfang des Jahres

Einmal Top, einmal Flop

aktuelle Radeons für deutlich unter 300 Euro an. Erst jetzt zieht Nvidia mit der **Geforce GTX 660** für unter 250 Euro und der **Geforce GTX 650** für unter 150 Euro nach.

Dabei stellt Nvidia die **Geforce GTX 660** in direkte Konkurrenz zur **Radeon HD 7850**, die mittlerweile ab 160 Euro erhältlich ist. Deutlich näher am empfohlenen Verkaufs-



preis der **Geforce GTX 660** von 225 Euro liegt da die **Radeon HD 7870** für ebenfalls 230 Euro. Der preisliche Abstand zur **Geforce GTX 660 Ti** für 270 Euro fällt knapp aus. Die **Geforce GTX 650** liegt mit einem Preis von 110 Euro auf einem Niveau mit der **Radeon HD 7770** (110 Euro), Nvidia vergleicht sie aber mit der 95 Euro günstigen **Radeon HD 7750**. Die Vorgänger-Karte **Geforce GTX 550 Ti** kostet mit 100 Euro etwas weniger als die neue Einsteigerkarte.

Wie schon bei der **Geforce GTX 660 Ti** schickte uns Nvidia auch diesmal keine Referenzkarten zum Test, stattdessen greifen wir auf verkaufsfertige Karten von Palit und Zotac zurück. Von Letzterem stammt unsere **Geforce GTX 660**, die der Hersteller mit 993 MHz Chip- und 6.008 MHz effektivem Speichertakt minimal übertaktet hat; Nvidia gibt für die **Geforce GTX 660** einen Referenztakt von 980/6.008 MHz vor. Auch Palit genügen die Standardeinstellungen nicht, und so läuft die **Geforce GTX 650 OC** mit 1.071 und 5.200 MHz statt 1.058/5.000 MHz – wie bei der Zotac-Karte ein minimales Leistungsplus. Für all unsere Tests haben wir die Taktraten der Karten aber auf die von Nvidia angegebenen Werte reduziert. Bei Energieeffizienz sowie Lautstärke können wir unser Urteil nicht so einfach verallgemeinern, weshalb die entsprechenden Messungen nicht zwangsweise für alle Modelle mit gleichem Chip Gültigkeit besitzen.

Guild Wars 2 läuft auf der **Geforce GTX 660** problemlos in maximalen Details mit Kanten-glättung, die GTX 650 packt das nicht.



Technisch ähnelt die **Geforce GTX 660** den größeren Modellen stark, auch wenn die Karte auf einem neuen Chip basiert. Der GK106-Grafikprozessor der **Geforce GTX 660** wurde im Vergleich zum GK104 von **Geforce GTX 680, GTX 670** und **GTX 660 Ti** deutlich abgespeckt. Während auf dem Top-Modell **Geforce GTX 680** noch 1.536 Shader-Einheiten im Verbund von acht SMX-Blöcken arbeiten (jedes SMX-Modul besitzt 192 Shader), sind es bei der **Geforce GTX 660** nur noch 960 Recheneinheiten in fünf SMX-Modulen. Im Vergleich zum nächst-schnelleren Modell **Geforce GTX 660 Ti** fällt der Unterschied ebenfalls deutlich aus. Mit 1.344 Shadern besitzt die Ti-Version 40 Prozent mehr Rechenwerke – vor allem in modernen Spielen mit einem hohen Tessellation-Anteil oder vielen Shader-Effekten ein theoretisch immenser Vorteil.

Um die abgespeckte Shader-Anzahl der neuen Karten zumindest etwas wett zu machen, verfügt die **Geforce GTX 660** mit 980 MHz über den etwas höheren Takt als das Ti-Modell (915 MHz). Speicheranbindung (192 Bit), Speichergröße (2,0 GByte GDDR5-VRAM) sowie der Speichertakt (effektiv 6.008 MHz) und die maximale Speicherbandbreite von 144 GByte pro Sekunde sind bei beiden Modellen hingegen identisch. Wie bereits im Test der **Geforce GTX 660 Ti** beschrieben werden die 2,0 GByte Videospeicher von unterschiedlichen Speichercontrollern angesprochen. So kümmern sich zwei um je 512 MByte und einer um 1,0 GByte: ein theoretischer Nachteil, der bislang in der Praxis aber keine nennenswerten negativen Folgen nach sich zieht.

Bei der **Geforce GTX 650** packt Nvidia schließlich die richtig große Schere aus und stutzt die Karte brutal zusammen. Das be-



Im direkten Vergleich zur High-End-Karte **Geforce GTX 680** fällt die **kompakte Bauweise** von **Geforce GTX 660** (Mitte) und **GTX 650** am deutlichsten ins Auge.

ginnt schon mit dem eingesetzten Chip. Der GK107 besitzt nur knapp 40 Prozent der Grundfläche und 37 Prozent der Transistoren des GK104 von **Geforce GTX 670** und **GTX 680** und kommt auch auf der Einstiegskarte **Geforce GT 640** (ab 90 Euro) zum Einsatz. Von den fünf SMX-Modulen der **Geforce GTX 660** bleiben nur noch zwei übrig, die Anzahl der wichtigen Shader-Einheiten sinkt somit auf 384. Zudem verfügt die **Geforce GTX 650** lediglich über 1,0 GByte Speicher, der über ein 128 Bit schmales Interface angesprochen wird. Vor allem der wenige Videospeicher und das stark beschnittene Speicherinterface bremsen bei

Spielen mit hochauflösenden Texturen oder zugeschalteter Kantenglättung die Leistung der Karte immens aus. Zudem fehlt ihr als einzige Geforce-GTX-600-Karte auch noch die automatische Übertaktung per GPU Boost. Um die Leistung dennoch auf ein

akzeptables Niveau zu hieven, spendiert Nvidia der kleinen Karte die höchsten Taktraten einer Grafikkarte überhaupt! Mit 1.058 MHz übertrifft die **Geforce GTX 650**

selbst **Geforce GTX 680** (1.006 MHz) oder **Radeon HD 7970 GHz Edition** (1.000 MHz) locker. Auch die Taktraten des 1,0 GByte großen Videospeichers sind mit effektiv 5.000 MHz absolut konkurrenzfähig.

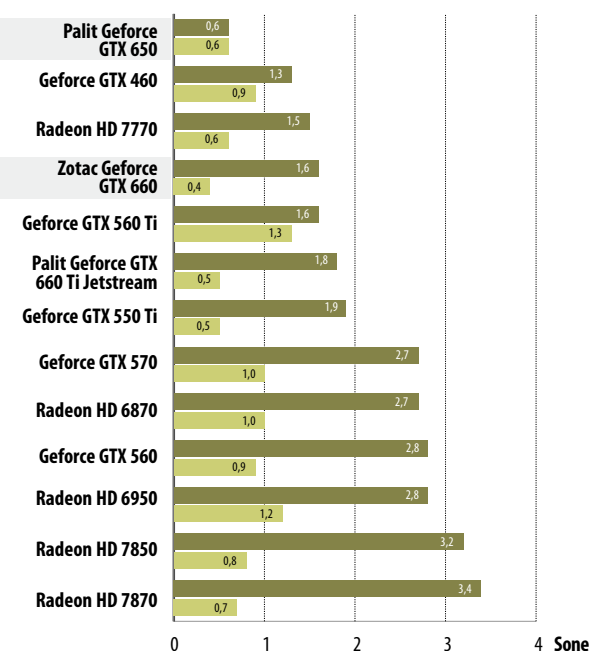
Neue Geforce endlich günstig

Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

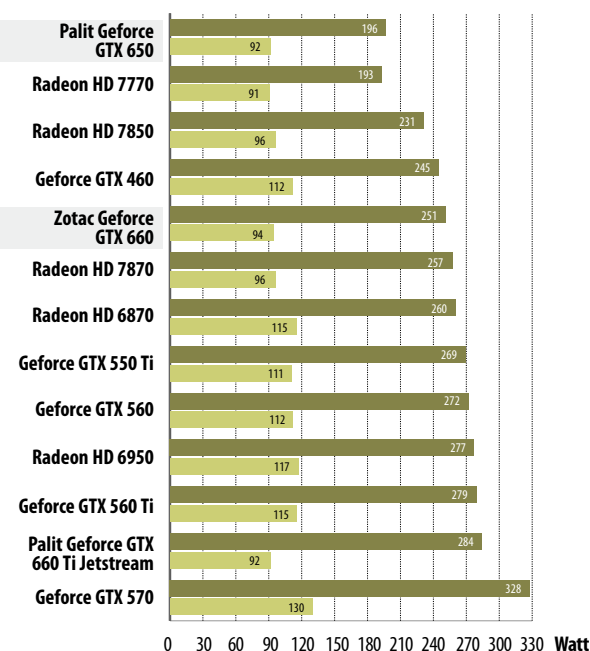
Lautstärke Grafikkarten-Lüfter

■ Volllast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Volllast ■ Leerlauf



Wir testen sowohl die **Geforce GTX 660** als auch die **Geforce GTX 650** auf unserem erprobten Testsystem mit einem 3,4 GHz schnellen Vierkern-Prozessor **Core i7 2600K** und 8,0 GByte Arbeitsspeicher auf dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus, für kurze Ladezeiten sorgt die 512 GByte große Samsung **SSD 830**. Unser Benchmark-Parcours besteht aus den DirectX-11-Titeln **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** sowie dem DirectX-9-Spiel **The Elder Scrolls 5: Skyrim**. Alle Spiele testen wir mit maximalen Details mit und ohne Kantenglättung, im Fall von **Crysis 2** haben wir auch den DirectX-11-Patch sowie die hochauflösenden Texturen installiert. Auf Fan-Modifikationen mit besseren Texturen

Kepler gewohnt energieeffizient

oder Effekten verzichten wir aus Gründen der Vergleichbarkeit, denn nicht jeder Spieler installiert oder nutzt die gleichen Erweiterungen. Vor allem in **Crysis 2** scheitert die **Geforce GTX 650** kläglich. Weder in Cryteks Edel-Shooter noch im düsteren Endzeit-Spiel **Metro 2033** oder der Aufbau-Simulation **Anno 2070** erreicht die Karte in maximalen Details ruckelfreie Bildwiederholraten. In **Max Payne 3** oder **Battlefield 3** kratzt sie ebenfalls nur an der 30-fps-Grenze – selbst in 1680x1050, in 1920x1080 sieht es noch düsterer aus. Optische Verbesserungen wie Kantenglättung oder anisotrope Filterung kommen nur dann in Frage, wenn die Spiele vergleichsweise geringe Anforderungen an die Grafikkarte stellen, zum Beispiel **Dirt 3** oder **The Elder Scrolls 5:**



Auch die **Geforce GTX 650** braucht einen eigenen Stromstecker – selbst wenn die magere Leistung das alles andere als nahelegt.

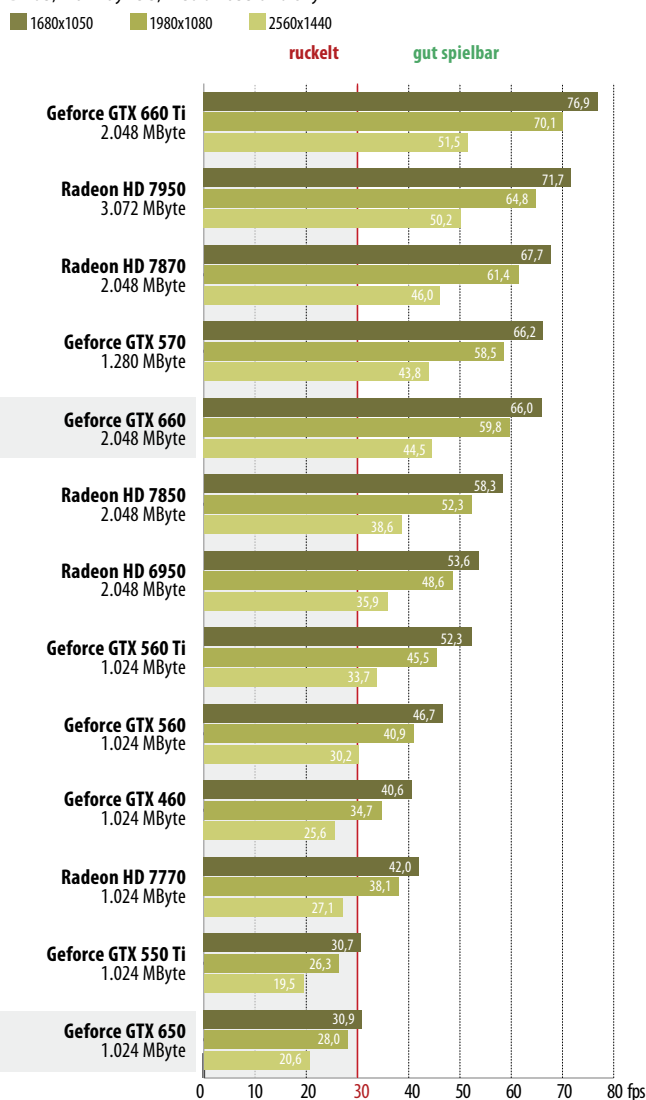
Skyrim. In beiden Titeln erreichte unser Testsystem mit der **GTX 650** in Full HD mit vierfacher Kantenglättung knapp über 30 fps. Den Vergleich mit der **Radeon HD 7750** gewinnt die **Geforce GTX 650** knapp mit minimalen drei Prozent. Aufgrund des Preises von 110 Euro steht die **GTX 650** aber vor allem in Konkurrenz zur **Radeon HD 7770** für ebenfalls 110 Euro, gegen die sie mit durchschnittlich 20 Prozent Rückstand den Kürzeren zieht. Für Aufrüster ist die **Geforce GTX 650** nur dann empfehlenswert, wenn kaum Geld in der Kasse ist, die aktuelle Karte mindestens vier Jahre auf dem Buckel hat und schon damals maximal der Mittelklasse angehörte. Denn selbst die zwei Jahre alte **Geforce GTX 460** überholt die **GTX 650** locker mit einem Vorsprung von fast 30 Prozent! Verglichen mit der letzten Generation liegt die **GTX 650** gleichauf mit der **Geforce GTX 550 Ti**.

Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

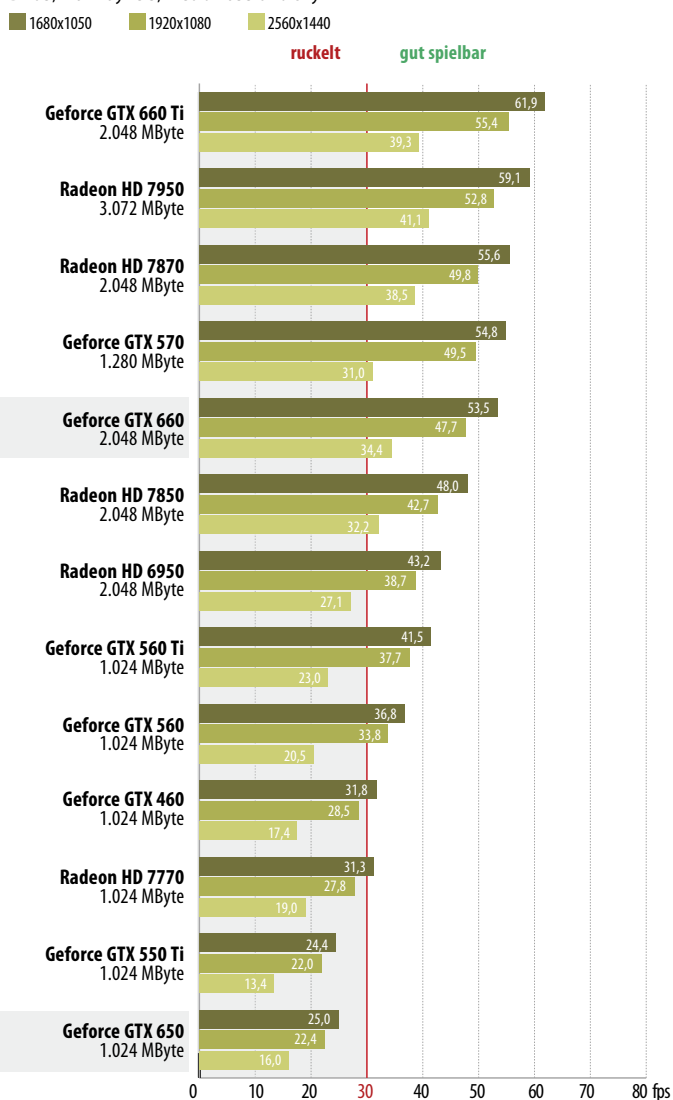
Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim





Erweitere Deinen Horizont!

Erlebe eine neue Dimension des Gamings mit den ZOTAC GeForce® GTX 660 und den ZOTAC GeForce® GTX 650 AMP! Edition Grafikkarten. Die neuen übertakteten AMP! Grafikkarten bieten ambitionierten Gamern in neuesten Microsoft® DX11-basierten Spielen zum einen eine beeindruckende Grafikperformance für ein einzigartiges Gaming-Erlebnis in High-Definition-Auflösungen von 1080p auf bis zu 3 Bildschirmen sowie zum anderen herausragende Multimedia-Features und eine blitzschnelle Videokonvertierung.



OVERCLOCKED
PERFORMANCE

ZOTAC
NVIDIA **GEFORCE GTX 650 AMP!**
EDITION

- Beeindruckende Gaming-Performance
- Herausragende Multimedia-Fähigkeiten
- Blitzschnelle Videokonvertierung



OVERCLOCKED
PERFORMANCE

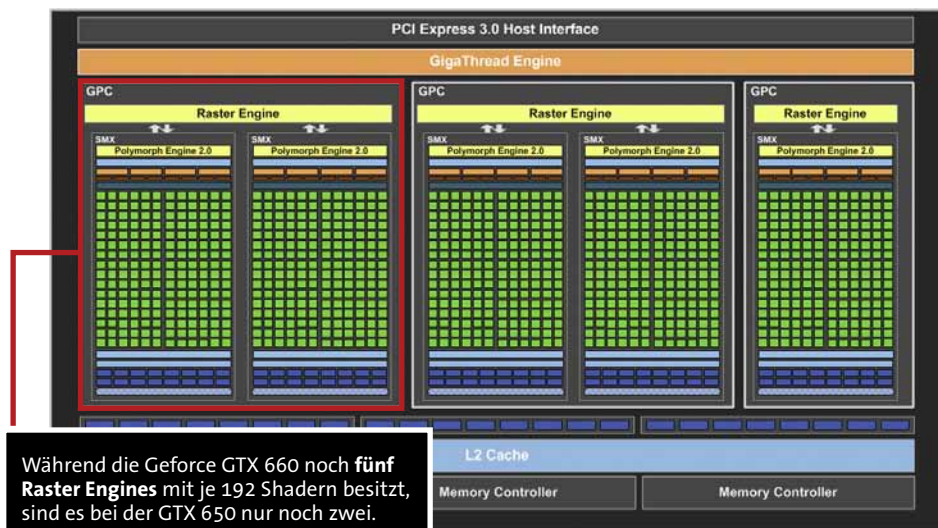
ZOTAC
NVIDIA **GEFORCE GTX 660 AMP!**
EDITION

- Erstklassiges Gaming-Erlebnis
- Fotorealistische Details
- Exklusiver ZOTAC Dual Silencer Kühler



WWW.ZOTAC.COM

ZOTAC
It's Time to Play.



Wesentlich besser schlägt sich die **GeForce GTX 660**. Im direkten Vergleich zu den Vorgängern **GeForce GTX 560** und **GTX 460** legt sie eine große Schippe Leistung drauf. Im Schnitt absolviert die neue GeForce unseren Benchmark-Parcours 40 Prozent schneller als

die **GTX 560** und 65 Prozent fixer als die **GTX 460**! Eine Dimension, bei der sich Aufrüsten bereits lohnt. Umsteiger von noch älteren Modellen können mit gut dem Doppelten der Leistung rechnen. Auch die von Nvidia als Hauptkonkurrent auserkorene **Radeon HD**

7850 hat keine Chance und fällt gut zehn Prozent zurück. Allerdings kostet die **HD 7850** mit 160 Euro auch deutlich weniger als die **GTX 660** (230 Euro). Folglich legt sich Nvidia in diesem Preissegment eher mit der **Radeon HD 7870** an, die in unseren Tests mit 53,6 zu 51,5 fps minimal mehr leistet. Weil die Preise für die teurere **GeForce GTX 660 Ti** mittlerweile auf etwa 270 Euro gesunken sind, stellt sich die Frage nach dem Preis-Leistungs-Verhältnis: Im Schnitt liefert die **GTX 660** zwar 14 Prozent weniger Spieleleistung als das Ti-Modell, kostet mit 230 Euro aber ebenfalls 14 Prozent weniger als die **GTX 660 Ti**. In der Praxis fällt der Leistungsvorsprung nur selten spürbar auf, denn ob **Battlefield 3** in Full-HD-Auflösung mit vierfacher Kantenglättung nun mit 50,2 oder 43,2 fps läuft, ist fast vernachlässigbar. In einigen Spielen wie **Max Payne 3** (35,4 zu 30,5 fps in 1920x1080, 4xAA/8xAF) kann die Leistungsdifferenz aber durchaus den Unterschied zwischen ruckelig und problemlos spielbar machen.

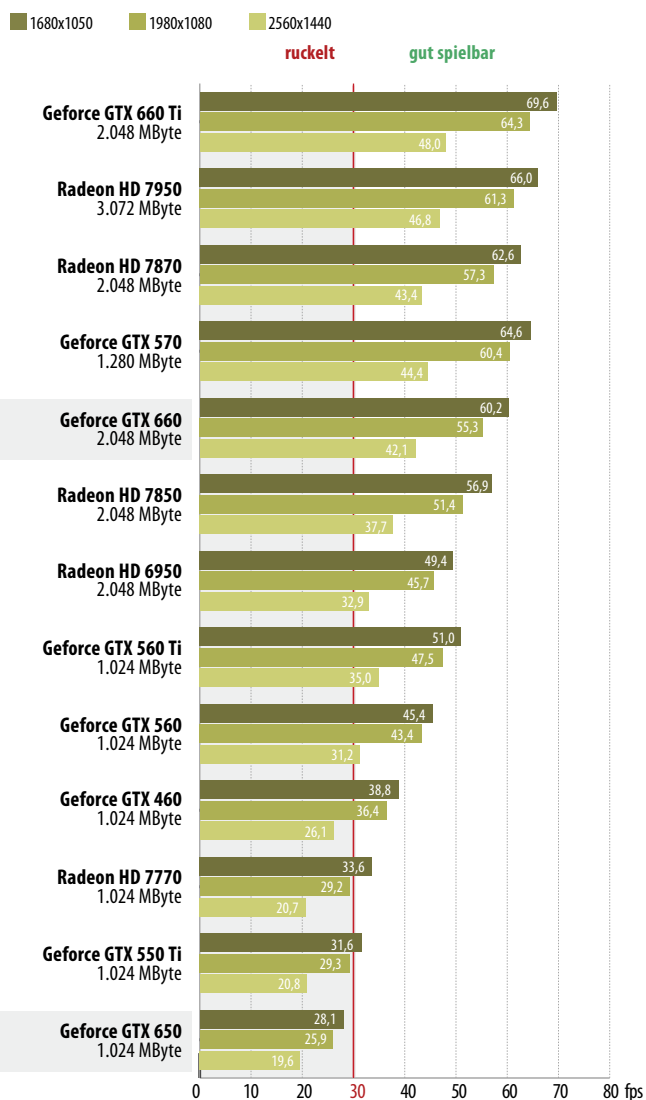
Wie die **GeForce GTX 660 Ti** steckt auch das Modell ohne Ti auf einer 17,3 cm kurzen

Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

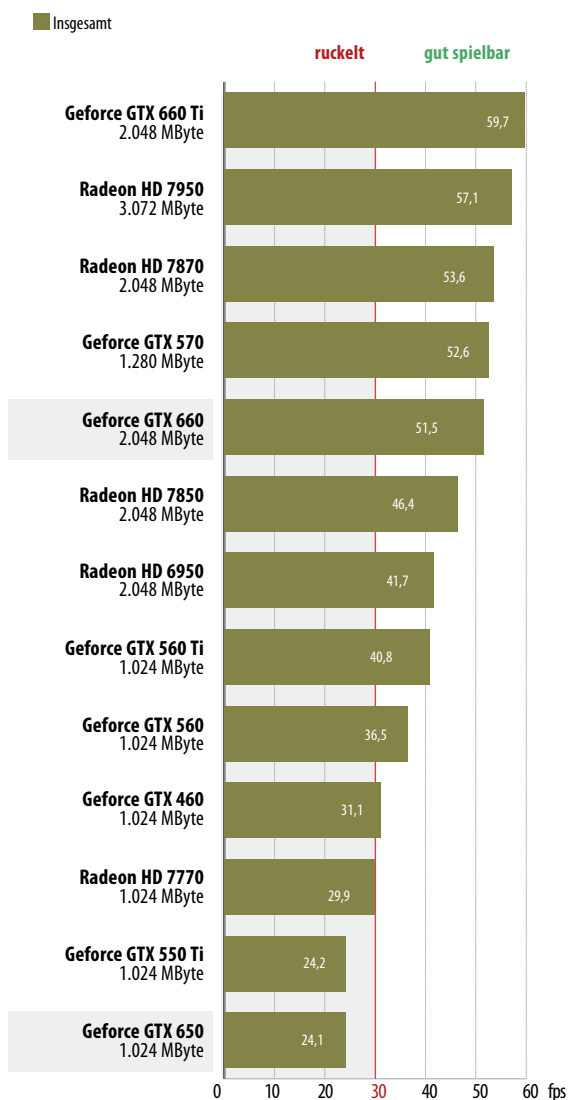
Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim



Performance Rating

Durchschnitt aller Spiele-Benchmarks



IRRE PREISE!


K&M
COMPUTER

günstig. gut beraten.

Eine Marke der K&M Elektronik AG!

UNSERE 33 FILIALEN

- 04105 Leipzig - Ehrensteinstr. 49
10178 Berlin-Mitte - Alexanderstr. 3
10625 Berlin-Charlottenb. - Bismarkstr. 8
12161 Berlin-Steglitz - Rheinstr. 44
20097 Hamburg - Beim Strohhause 20
22307 Hamburg-City - Fuhsbütteler Str. 324
28195 Bremen - Faulenstr. 38
30177 Hannover - Podbielskistr. 96
34117 Kassel - Kurt-Schumacher-Str. 13
40211 Düsseldorf - Scheurenstraße 59
44137 Dortmund - Kampstr. 80
44787 Bochum - Südring. 32
45127 Essen - Vereinstraße 14
47798 Krefeld - Ostwall 50
50674 Köln - Hohenstaufenring 12
53111 Bonn - Oxfordstr. 10
55122 Mainz - Binger Str. 22
60329 Frankfurt - Gutleutstraße 92a
67655 Kaiserslautern - Eisenbahnstr. 50
68161 Mannheim - Kaiserring 36
70173 Stuttgart-City - Eberhardtstr. 65
70469 Stuttgart - Heilbronnerstr. 326
71034 Böblingen - Bahnhofstr. 7
71063 Sindelfingen - Gartenstr. 13
71106 Magstadt - Blumenstr. 21
72764 Reutlingen - Albtorplatz 3
74072 Heilbronn - Urbanstr. 7
75172 Pforzheim - Zerrennerstr. 7
76133 Karlsruhe - Kaiserallee 7a
79098 Freiburg - Friedrichring 1
80801 München - Nordendstr. 23
86152 Augsburg - Bei der Jakobskirche 3
90402 Nürnberg - Willy-Brandt-Platz 20

 8GB CORSAIR CL9
DDR3-1600+ KIT
ART-NR: 30211

39,99*

ARBEITSSPEICHER DDR3

4GB G.SKILL CL9 1600+ KIT	23750	22,99*
4GB Corsair CL9 1600+ KIT	31907	26,99*
8GB G.SKILL CL9 1600+ KIT	30441	42,99*
8GB G.SKILL CL9 1866 KIT	32316	50,99*
16GB Corsair CL10 1600+ KIT	35919	87,99*
16GB G.SKILL CL9 2133 KIT	35208	129,99*

 GIGABYTE GTX670 OC 2GB
DVI/HDMI/DISPLAY-PORT
ART-NR: 36018

376,99*

GRAFIKKARTEN

MSI GeForce G210 1GB	32897	23,99*
ASUS HD6450 Silent 1GB	32808	34,99*
PowerColor HD6670 1GB	32202	57,99*
Sapphire HD7770 1GB	35112	118,99*
Sapphire HD7850 2GB	36567	213,99*
Gainward GF GTX660 Ti 2GB	36864	287,99*

 2TB SEAGATE BARRACUDA
3.5" 7200U/MIN
ART-NR: 34720

95,99*

FESTPLATTEN INTERN

1TB Seagate 7200U/min	34719	72,99*
1TB WD Red 5400U/min	36516	89,99*
2TB Seagate 5400U/min	35670	91,99*
2TB WD Green 5400U/min	31068	95,99*
3TB WD Green 5400U/min	31067	136,99*
3TB Seagate 7200U/min	34717	136,99*

 INTEL CORE I5-3570K
MIT 4X 3.40GHZ

210,99*

CPU's

Intel Pent. G620 2x2.60GHz	31459	53,99*
AMD Athlon II 2x3.40GHz	35561	53,99*
AMD Phenom II 4x3.40GHz	24760	86,99*
AMD Bulldozer FX 6x3.30GHz	33227	113,99*
Intel Core i5 4x3.30GHz	35773	187,99*
Intel Core i7 4x3.50GHz	35788	306,99*

 60GB OCZ AGILITY 3
2.5" SATA III (6GB/S)
ART-NR: 31442

49,99*

SSDs

64GB Crucial M4 6Gb/s	31535	67,99*
120GB Corsair Force3 6Gb/s	31442	90,99*
128GB Samsung 830 6Gb/s	35663	95,99*
128GB OCZ Vertex 4 6Gb/s	35713	102,99*
256GB Samsung 830 6Gb/s	36212	188,99*
512GB Crucial M4 6Gb/s	31584	361,99*

 HP ESSENTIAL 635
E-450/4GB/320GB/WIN7

279,99*

NOTEBOOKS MIT WINDOWS 7

Toshiba C660 i3/4GB/500GB	36659	369,99*
HP 630 B960/4GB/500GB	36579	374,99*
ASUS K73E i3/4GB/500GB	36946	459,99*
Acer 5755G i5/8GB/500GB	36942	549,99*
HP Pav. G6 i5/6GB/500GB	36944	558,99*
HP Pav. DV6 i7/4GB/500GB	36945	577,99*

GRATISVERSAND!

 BEI VORKASSE!
AB 50 EURO
BESTELLWERT!

WAHNSINN!
NOCH GÜNSTIGERE PREISE FÜR
GESCHÄFTS- UND HÄNDLERKUNDEN

 HIER REGISTRIEREN UND SPAREN : WWW.KMCOMPUTER.DE/FIRMENKUNDEN
BESTELL-HOTLINE

07159 / 943-111

WWW.KMCOMPUTER.DE

K&M ELEKTRONIK AG - BLUMENSTR. 21 - 71106 MAGSTADT - INFO@KMCOMPUTER.DE

* Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich. Nur solange der Vorrat reicht!



Himmel und Hölle

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamstar.de

Knauserige Spieler wie ich freuen sich über die GeForce GTX 660. Mehr Leistung braucht kein Mensch und die Energieeffizienz der Karte geht auch in Ordnung. Wenn der Preis jetzt noch ein Stück weit unter den der Radeon HD 7870 fällt, passt alles. Denn egal ob Battlefield 3, Guild Wars 2 oder Borderlands 2, jedes Spiel läuft in maximalen Details mit vierfacher Kantenglättung ruckelfrei – was will ich mehr? Von der GeForce GTX 650 rate ich hingegen dringend ab, sie ist zu lahm.

Im Gegensatz zu vielen 660-Ti-Karten wird bei der GTX 660 **keine Vollversion von Borderlands 2** mitgeliefert.



Platine und ist damit deutlich kürzer als die ähnlich schnellen, aber 24 cm langen **Radeon HD 7850** und **HD 7870**. Dass es noch kürzer geht, zeigt die **GeForce GTX 650** mit ihren 14,5 Zentimetern. Zum Vergleich: Eine **GeForce GTX 460** oder **GeForce GTX 550 Ti** bringen es auf etwa 21 Zentimeter. Neben der Größe der Leiterplatte haben die Hersteller aber vor allem bei der Gestaltung des Kühlers freie Hand, und naturgemäß ist es vor allem der Kühlapparat, der die Karten einzelner Hersteller maßgeblich unterscheidet. So setzt Zotac bei der **GeForce GTX 660** auf die bewährten Doppellüfter seines Ti-Modells. Die beiden 75-mm-Rotoren

GTX 650 zu lahm für (fast) alles

drehten in unserem Test mit maximal 44 Prozent ihrer Leistung und kühlten die Karte auf sehr gute 65°C herunter. Im Gegensatz zur 3,0 Sone lauten **GeForce GTX 660 Ti AMP!-Edition** arbeitet die neue Zotac-Karte aber unter Last mit maximal 1,6 Sone und ist damit zwar nicht unhörbar, aber zumindest angenehm leise. Unter Windows säuselt die **GTX 660** dann mit 0,4 Sone vor sich hin und ist aus dem geschlossenen Gehäuse nicht mehr wahrnehmbar. Dass es noch leiser geht, zeigt Palit mit seiner **GeForce GTX 650 OC**. Auf der kleinen Karte sitzt ein 65-mm-Lüfter, aufwändige Heatpipes oder Kühlkonstruktionen fehlen ganz. Trotz der minimalistischen Lösung bleibt die Karte mit 0,6 Sone sowohl mit als auch ohne Last ausgesprochen leise und mit 62°C sogar sehr kühl.

Neben Leistung und Lautstärke steht auch die Energieeffizienz im Fokus unserer Tests. Im Vergleich zu den Vorgängergenerationen haben sowohl Radeon HD 7000 als auch GeForce GTX 600 durch die aktuelle 28-nm-Fertigung und umfangreiche Detailverbesserungen riesige Fortschritte gemacht, beide Modellreihen verbrauchen bei teils deutlich höherer Spieleleistung signifikant weniger Strom. Naturgemäß gehen vor allem die günstigeren Modelle sparsam mit Energie um, so auch dieses Mal. Verglichen mit der nahezu gleichschnellen **GeForce GTX 570** begnügt sich das Testsystem zusammen mit der **GTX 660** mit 25 Prozent weniger Energie (251 statt 328 Watt). Damit arbeitet die neue GeForce sparsamer als die alte **GTX 560** bei gleichzeitig 40 Prozent höherer Leistung – eine immense Steigerung! Stellen wir der **GTX 660** die Radeon-Konkurrenten **HD 7870** und **HD 7850** gegenüber, fällt die Energiebilanz ebenfalls gut aus. Mit 257 (**HD 7870**) beziehungsweise 231 Watt (**HD 7850**) verbraucht unser Testsystem mit der **GTX 660** genauso wenig wie mit den AMD-Karten. Mit der 14 Prozent schnelleren **GTX 660 Ti** schluckt unser Testsystem 284 Watt oder knapp 13 Prozent mehr. Stromspar-Weltmeister bleibt aber weiterhin die **Radeon HD 7750** mit 174 Watt Gesamtsystemverbrauch, wobei **HD 7770** (193 Watt) und **GeForce GTX 650** mit 196 Watt ebenfalls unter der Marke von 200 Watt für das Gesamtsystem bleiben. **GeForce GTX 660** und **GTX 650** benötigen beide nur einen sechspoligen Stromanschluss.

Für Spieler lohnt sich nur der Griff zur 230 Euro teuren **GeForce GTX 660**, deren Leistung für aktuelle Spiele in maximalen Details locker ausreicht. Selbst vierfache Kantenglättung bewältigt die neue Karte in vielen Spielen problemlos, das schafft aber auch die mit 160

Euro wesentlich günstigere **Radeon HD 7850**. Der Abstand zur schnelleren, aber auch teureren **GeForce GTX 660 Ti** fällt mit knapp 15 Prozent klein aus. Das teurere Modell lohnt sich daher nur, wenn Sie die Leistung unbedingt brauchen oder die etwa 40 Euro Mehrpreis kein Hindernis sind. Keinesfalls positiv fällt unser Fazit zum günstigsten GeForce-GTX-600-Vertreter aus. Die **GeForce GTX 650** kostet zwar nur 110 Euro, kann aber bei der Leistung selbst bei einer **GTX 460** nicht mithalten. Nahezu jedes technisch anspruchsvolle Spiel ruckelt in 1680x1050 mit maximalen Details, Reserven für zukünftige Spiele gibt es keine, weshalb wir Gelegenheitsspielern die spürbar stärkere **Radeon HD 7770** empfehlen. **HW**

Test-Ergebnisse

1

GeForce GTX 660



2

GeForce GTX 650



Hersteller / Preis

Nvidia / 225 Euro

Nvidia / 110 Euro

Technische Angaben

Grafikchip

GeForce GTX 660 (GK106)

GeForce GTX 650 (GK107)

GPU- / Shader- / Speicher-Takt

980 / 980 / 6.008 MHz

1.058 / 1.058 / 5.000 MHz

Videospeicher

2.048 MByte GDDR5

1.024 MByte GDDR5

Speicheranbindung

192 Bit

128 Bit

Stromanschlüsse

1x 6-Pol

1x 6-Pol

Bewertung

Spieleleistung (60%)

49/60

35/60

Pro & Kontra

↗ schnell
↗ vierfache Kantenglättung bis 1920x1080 meist ruckelfrei
↗ achtfache Kantenglättung bis 1920x1080 teils flüssig

↘ bis 1680x1050 meist maximale Details flüssig ↘ zu langsam für 1920x1080 in fordernden Spielen
↘ Kantenglättung nur in älteren oder weniger aufwändigen Spielen

Bildqualität (10%)

10/10

10/10

Pro & Kontra

↗ sehr gute Kantenglättung
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter
↗ beste Shader-Kantenglättung

↗ sehr gute Kantenglättung
↗ sehr guter anisotroper Texturfilter
↗ beste Shader-Kantenglättung

Energieeffizienz (10%)

8/10

9/10

Pro & Kontra

↗ gute Energieeffizienz
↗ niedrige Leistungsaufnahme unter Windows ohne Last
↗ vergleichsweise sparsam in Spielen

↗ sehr gute Energieeffizienz
↗ sehr niedrige Leistungsaufnahme unter Windows ohne Last
↗ niedrige Energieaufnahme in Spielen

Kühlsystem (10%)

6/10

6/10

Pro & Kontra

↗ alle getesteten Kühlsysteme leise im Leerlauf ↘ je nach Kühlung leise bis hörbar in Spielen

↗ alle getesteten Kühlsysteme leise im Leerlauf ↘ je nach Kühlung leise bis hörbar in Spielen

Ausstattung (10%)

6/10

6/10

Pro & Kontra

↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ SLI ↗ 2x DVI
↗ HDMI ↗ Displayport
↘ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

↗ 3D Vision ↗ PhysX ↗ DVI
↗ HDMI ↗ VGA ↗ kein SLI ↗ kein Displayport ↗ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

Fazit

Die GeForce GTX 660 arbeitet schnell genug für alle Spiele in Full HD und maximalen Details. Zudem beherrscht sie alle Techniken der aktuellen Generation – die für Spieler bisher interessanteste GeForce.

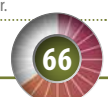
Nvidia hat die GeForce GTX 650 so stark abgespeckt, dass die Leistung kaum für anspruchsvolle Titel in Full-HD-Auflösung reicht. Da hilft auch der günstige Preis sowie der sehr niedrige Verbrauch unter Last nicht weiter.

Preis/Leistung

Befriedigend



Ausreichend



WORLD OF WARCRAFT

MISTS OF PANDARIA



BEWAFFNE DICH FÜR DEN KAMPF.

JETZT VERFÜGBAR

amazon.de  CASEKING.de



© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Mists of Pandaria is a trademark, and World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries

steelseries

Unser 750-Euro-PC bekommt durch die fallenden Grafikkartenpreise nun eine AMD Radeon HD 7870. Auch im 1.000-Euro-PC findet sich jetzt ein schnellerer 3D-Beschleuniger. Bei den Grafikkarten bis 200 Euro gibt es ebenfalls Zuwachs samt neuer Referenz.

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.

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink: 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 965 BE Boxed	85 €
Prozessorkühler	
Zalman CNPS7X LED	25 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G45	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
XFX Radeon HD 6870 Dual-Fan	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFx Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	540 €
Schnellere Grafikkarte	+70 €
Sapphire Radeon HD 7850	220 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3450 Boxed	175 €
Prozessorkühler	
Scythe Katana 3	20 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
PowerColor Radeon HD 7870 GHz Ed.	235 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	50 €
Netzteil	
beQuiet PurePower L7 530 Watt	60 €
GESAMTPREIS	730 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	210 €
Prozessorkühler	
Enermax T40-TB	30 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream	290 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
Samsung SSD 830 Series 64 GByte	65 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	60 €
Netzteil	
beQuiet PurePower L7 630 Watt	70 €
GESAMTPREIS	990 €
Schnellere Grafikkarte	+120 €
Asus GTX 670 Direct CU II Top	420 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis.
Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Club 3D Radeon HD 7850 royalKing **NEU**
 ►79 ►190 € ►10/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

2 Gigabyte Radeon HD 7850 OC **NEU**
 ►79 ►200 € ►10/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

3 MSI N560GT-X Twin Frozr II
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7957
 sehr schnell, leicht hörbar / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Palit Geforce GTX 560 Ti Sonic
 ►76 ►190 € ►04/11 ►Quicklink: 7959
 sehr schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 Gigabyte N560OC-1GI
 ►76 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7958
 schnell, hörbar unter Last / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Club 3D Geforce GTX 560 Ti
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7960
 schnell, stets leise / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

7 MSI N560GT-X Twin Frozr II OC
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7961
 schnell, leise bis hörbar / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

8 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo
 ►74 ►190 € ►online ►Quicklink: 7963
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 Asus Radeon HD 7770 Direct CU **PREISTIPP**
 ►73 ►130 € ►online ►Quicklink: 7964
 schnell, stets leise / Radeon HD 7770 / 1,0 GByte

10 Sapphire Radeon HD 6850
 ►72 ►100 € ►online ►Quicklink: 7965
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte



GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Point of View Geforce GTX 680 Ult.
 ►92 ►530 € ►08/12 ►Quicklink: 8040
 schnellste Karte im Segment, leise / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Palit Geforce GTX 680 Jetstream **UPDATE**
 ►90 ▼470 € ►08/12 ►Quicklink: 7968
 extrem schnell, laut / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

3 Asus GTX 670 Direct CU II TOP
 ►89 ►420 € ►08/12 ►Quicklink: 7969
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 Sapphire Radeon HD 7870 OC **PREISTIPP**
 ►87 ►320 € ►10/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream **UPDATE**
 ►86 ▼290 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ **UPDATE**
 ►86 ▼300 € ►online ►Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

7 Sapphire Radeon HD 7950 OC
 ►86 ►330 € ►08/12 ►Quicklink: 7971
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

8 Gainward Geforce GTX 670 Phant.
 ►86 ►380 € ►08/12 ►Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

9 Gigabyte GTX 660 Ti Windforce
 ►84 ►320 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

10 Zotac Geforce GTX 660 Ti AMP!
 ►84 ►320 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte



Monitore**27-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster S27A850D UPDATE

► 87 ▼ 630 € ► 04/12 ► Quicklink: 7975

spieletauglich, Auflösung 2560x1440, kein HDMI, HDCP

2 Asus VK278Q UPDATE

► 84 ▼ 260 € ► 04/12 ► Quicklink: 7976

voll spieletauglich, 1920x1080, HDMI, HDCP, Webcam

3 Iiyama ProLite B2776HDS

► 83 ► 280 € ► 04/12 ► Quicklink: 7977

voll spieletauglich, hohe Helligkeit, 1920x1080, HDCP

4 Acer S273HLAbmii UPDATE

► 77 ▲ 280 € ► 04/12 ► Quicklink: 7979

voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

5 AOC 2795Vh PREISTIPP

► 76 ▲ 220 € ► 04/12 ► Quicklink: 8038

voll spieletauglich, gutes Bild, DVI, HDMI, VGA, 1920x1080

120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T

► 95 ► 360 € ► online ► Quicklink: 7980

voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H

► 89 ► 500 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981

voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T PREISTIPP

► 86 ▲ 290 € ► online ► Quicklink: 7982

voll spieletauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid UPDATE

► 86 ▼ 440 € ► online ► Quicklink: 7983

voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D UPDATE

► 83 ▲ 510 € ► 03/12 ► Quicklink: 7984

voll spieletauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27 Zoll

**SSDs****2,5 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB PREISTIPP

► 96 ► 200 € ► online ► Quicklink: 7985

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Kingston HyperX SSD 240 GByte

► 94 ► 310 € ► online ► Quicklink: 7620

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

3 OCZ Vertex 4 256 GByte

► 92 ► 260 € ► 07/12 ► Quicklink: 7986

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

4 OCZ Vertex 3 240 GByte

► 91 ► 210 € ► online ► Quicklink: 7621

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte

► 91 ► 300 € ► online ► Quicklink: 7987

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

Notebooks**BIS 17 ZOLL**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75

► 90 ► 1.800 € ► online ► Quicklink: 7988

sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Alienware M17x R4

► 89 ► 2.400 € ► online ► Quicklink: 8023

schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A PREISTIPP

► 87 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7989

schnelle Hardware, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 Asus G745X

► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625

schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

5 MSI G770

► 86 ► 2.200 € ► online ► Quicklink: 8039

sehr schnell, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500

► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7998

extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400 PREISTIPP

► 92 ► 30 € ► online ► Quicklink: 7999

sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+ UPDATE

► 92 ▲ 40 € ► online ► Quicklink: 8000

sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Roccat Savu UPDATE

► 92 ▼ 40 € ► online ► Quicklink: 8037

viele Funktionen, interner Speicher, 4.000 dpi, nur für rechte Hände

5 Gigabyte M8000X

► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8001

sehr präzise, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x PREISTIPP

► 96 ► 55 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630

extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700

► 96 ► 60 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631

extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei UPDATE

► 96 ▲ 70 € ► online ► Quicklink: 8003

extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profil

4 SteelSeries Xai

► 95 ► 65 € ► 04/10 ► Quicklink: 8004

extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

5 Roccat Kone+

► 95 ► 70 € ► 10/10 ► Quicklink: 8005

extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

**TASTATUREN BIS 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

► 83 ► 35 € ► 04/10 ► Quicklink: 8006

präziser Tastenschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Logitech G105 NEU

► 83 ► 40 € ► online ► Quicklink: 8063

Makrofunktion, präziser Tastenschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo UPDATE

► 80 ▼ 30 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008

kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8009

günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ▼ 15 € ► online ► Quicklink: 8021

solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

TASTATUREN AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 CoolerMaster CM Storm Trigger UPDATE

► 88 ▼ 100 € ► online ► Quicklink: 8011

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Qpad MK-85 Pro Gaming

► 88 ► 130 € ► online ► Quicklink: 8012

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Logitech G510 PREISTIPP

► 87 ▲ 90 € ► 11/10 ► Quicklink: 8013

Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflage

4 Razer Black Widow Ultimate

► 87 ► 110 € ► online ► Quicklink: 8014

maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

5 Logitech G19 UPDATE

► 87 ▲ 130 € ► 06/09 ► Quicklink: 8015

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

Sound**SURROUND-SETS**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 8024

perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550 UPDATE

► 93 ▼ 335 € ► 03/10 ► Quicklink: 7990

toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300

► 92 ► 300 € ► 08/09 ► Quicklink: 8025

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

4 Logitech Z-906 PREISTIPP

► 86 ▼ 240 € ► online ► Quicklink: 7991

toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Logitech Z-5500

► 86 ► 450 € ► 05/10 ► Quicklink: 7992

toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 140 € ► online ► Quicklink: 7993

sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

► 91 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7994

komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300 UPDATE

► 91 ▲ 300 € ► online ► Quicklink: 7995

extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

► 90 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7996

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930

► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: 7997

sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 30 € ► 04/07 ► Quicklink: 8016

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative SB Recon 3D Retail

► 85 ► 85 € ► 08/12 ► 8022

toller Raumklang, EAX Advanced HD 5.0, komfortable Handhabung

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 84 ► 60 € ► - ► Quicklink: 8022

toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27

► 89 ► 210 € ► 01/10 ► Quicklink: 8017

extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 95 € ► 08/10 ► Quicklink: 8018

präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 90 € ► 02/07 ► Quicklink: 8020

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -

solider Joystick für unkomplizierten Flugpaß, viele Knöpfe

XMX

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



Watercooled

CORSAIR



DVI

Mini-HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
 @ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 1024 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650
- » 1000 GB SATA 3 16 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 500 W IN WIN Mana 136 Tower
- » MSI Z77A-G43

779,- €

Artikel-Nr.: 50173

ab 15,54€ mtl., Laufzeit: 66 Monate²⁾

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC12800
- » 2048 MB AMD Radeon® HD 7850
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 530 W Thermaltake / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3
- » inkl. GRATIS Spiele Dirt Showdown + Sleeping Dogs

779,- €

ab 15,54€ mtl., Laufzeit: 66 Monate²⁾

DVI

HDMI

2x Mini-Displayport

USB 3.0

SATA 3

Artikel-Nr.: 50103



Hochleistungs-
 Luftkühlung:
 Alpenföhn Matterhorn Pure

Alpenföhn

Hochleistungs-
 Luftkühlung:
 Alpenföhn Matterhorn Pure

CORSAIR



2 x DVI

HDMI

USB 3.0

SATA 3

DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50169

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
 @ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC12800
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 530 W Thermaltake / Xigmatek Midgard II Midi-Tower
- » MSI Z77A-G43

999,- €

ab 18,70€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. ²⁾ Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
 Festnetz der T-COM;
 max. 42 Cent/Min. aus
 dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser



DVI
HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50076

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor @ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC12800
- » 3072 MB GDDR5 AMD Radeon™ HD 7950
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 630 W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3
- » inkl. AMD Game Bundle „Three for Free“
(DiRT Showdown, Nexuiz, Deus Ex: Human Revolution)
- » inkl. Sleeping Dogs

1049,-*

ab 19,64 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

Intel® Core™ i7-3570K Prozessor @ 4 x 4.2 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 670
- » 1000 GB SATA 3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 550 W BeQuiet! / Delux SH891 Tower
- » MSI Z77A-G43

2 x DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50174



1099,-*

ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



2 x DVI
2 x HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50130

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor @ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3 PC1600
- » 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- » 1500 GB SATA 3 64 MB Cache
- » 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungs-Luftkühlung: Alpenföhn Shamrock
- » 730 W Thermaltake / CoolerMaster Storm Trooper
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

1599,-*

ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

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.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

GameStar Premium Vollversion im Oktober: **Zeit²**

Zeit² ist ein traditionelles, seitlich scrollendes 2D Shoot'em-Up-Spiel mit einigen Überraschungen. Das einzigartige Zeitreise-Feature von Zeit² ist ein absolutes Novum in diesem Genre. Kombinieren Sie Ihre Angriffe und Kräfte aus verschiedenen Zeitebenen miteinander und lassen Sie sich von Ihrer eigenen Kopie unterstützen. Ausgezeichnet mit "Best Game Design" beim Deutschen Entwicklerpreis 2011.



Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User!



GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

- ★ Die **aktuelle GameStar-Ausgabe** als PDF **noch vor Erscheinen im Handel!**
- ★ Jeden Monat eine **exklusive Vollversion**
- ★ Werbefreies Surfen
- ★ Archiv: **Alle Hefte & Videos**
- ★ **GameStar TV exklusiv**
- ★ Kultserie »**Die Redaktion**«
- ★ Exklusive Rabatte bei Kooperationspartnern
- ★ **Beta-Keys** für Premium-User

* Kosten: 3 Monate: je 3,99 € / 12 Monate: je 2,99 € (Abonnenten: je 1,99 €)

Jetzt einsteigen und die **Vorteile im Oktober** sichern!

Schon ab

1,99
pro Monat*

Infos & Anmeldung:

www.gamestar.de/premium

What is Kickstarter? We're the world's largest funding platform for creative projects. [Learn more!](#)**KICKSTARTER**Discover
great projectsStart
your project

Search projects

BLOG HELP SIGN UP LOGIN

Discover / Games

Staff Picks

**Irgendwas mit ZombieZ**
von Brainz Inc.

Dies wird mehr als nur ein Spiel. Es wird ein Spiel – mit Zombies! Mehr muss ich gar nicht erzählen, ihr gebt mir ja sowieso all eure Kohle, weil ein rotes »Z« am Ende steht!

Raccoon City, MT

893% €2.907.612 11
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**War Warriors – The Soviet War**
von Hardsoft.da.ru

Man kämpft mit der Sowjetunion gegen Amerika. Was wir mögen: Hellbraun, Dunkelbraun und natürlich Grau. Was wir nicht mögen: Bunt, scharfe Texturen, Amerika.

Sonstwow, Russland

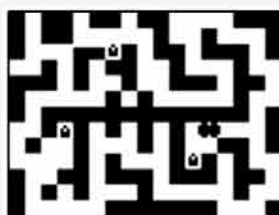
14% €5 4
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Retro ist doch in!**
von Vergessener Entwickler

Hallo, ich bin ein Entwickler, den niemand mehr kennt, und habe ein Spiel gemacht, an das sich keiner mehr erinnert. Also gebt mir Geld für Remake oder Fortsetzung!

Walla Walla, WA

3.890% €3.821.462 30
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Martin Deppes Rennspiel**
von Redaktion GameStar

GameStar-Veteranen erinnern sich gewiss an dieses Urwerk unseres Lieblings-Westfalen. Daraus muss endlich ein Vollpreis-Spiel werden! Mit 3D und Lizenzkarren und so!

München, Deutschland

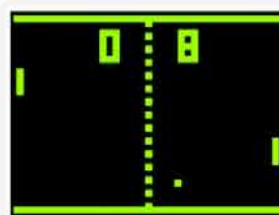
19% €4.367.478 16
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Neue Enden für Mass Effect 3**
von Bioware

Wir nehmen den Protest der Community ernst und entwickeln für jeden unzufriedenen Spieler ein eigenes Ende nach seinen Wünschen! Gerne auch mit Ponyhof!

Edmonton, Kanada

42% €376.000 22
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Das gab's noch nie!**
von Nachwuchs-Designer

Hey Leute, geniale Idee: Ich mache so ein Spiel mit zwei Schlägern, mit denen man einen Ball hin und her schlägt! Und ich nenne es ... Ultra Superball Terror Showdown 3000!

Paris, Frankreich

0% €0 3
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Kickstarter-Simulator 2013**
von Astragon

Mithilfe von Kickstarter entwickeln wir einen Kickstarter-Simulator, in dem wir dann ein simuliertes Kickstarter-Projekt für einen Kickstarter-Simulator starten ... BUMM!

Mönchengladbach, Deutschland

72% €60.156 27
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Duke Nukem Forever 2**
von George Broussard

Ich hab ein paar unnormal geile Ideen für das nächste Duke-Spiel! Gebt mir zehn Jahre und ein paar Milliönchen, dann entwickle ich euch das Tutorial. Mit Brüsten!

Garland, TX

6% €430.478 16
FINANZIERT GESPENDET TAGE ÜBRIG

**Gothic 5**
von Jowood-Insolvenzverwalter

Wir haben aus Gothic 4 gelernt! Quests, Story, Charaktersystem – all dieser Quatsch fliegt raus, dafür wird's Free2Play: Das Spiel kommt gratis, jeder Patch kostet extra.

Wien, Österreich

-165% €8.000.000 5
FINANZIERT SCHULDEN TAGE ÜBRIG

★ FEATURED

[Staff Picks](#)[Popular](#)[Recently Launched](#)[Ending Soon](#)[Small Projects](#)[Most Funded](#)[Curated Pages](#)

📌 CATEGORIES

[Art](#)[Comics](#)[Dance](#)[Design](#)[Fashion](#)[Film & Video](#)[Food](#)[Games](#)[Board & Card Games](#)[Video Games](#)[Music](#)[Photography](#)[Publishing](#)[Technology](#)[Theater](#)

Die GameStar-Ausgabe 12/2012 erscheint am 31.10.2012



1 Dishonored **Test** Dishonored weckt hohe Erwartungen. Ob das neue Werk der Dark-Messiah-Macher überzeugen kann, finden wir im großen Test heraus.

2 Test-Marathon **Test** Medal of Honor 2, XCOM: Enemy Unknown und die Doom 3: BFG Edition stehen an. Wir prüfen, ob die Titel ihren Vorgängern gerecht werden.

3 Planetside 2 **Preview** Wir haben uns stundenlang durch die Beta des Multiplayer-Shooters geschossen. Funktionieren die riesigen Schlachten?

4 Windows 8 **Hardware** Pünktlich zum Release testen wir das neue Windows-Betriebssystem: Wie funktioniert die neue Oberfläche, wie spielt es sich mit Windows 8?

IMPRESSUM

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar
Anschrift des Verlags
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung
André Horn

Chefredakteur
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)

Chefredaktion
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Florian Kaindl, Tom Loske, Kristin Knillmann, Florian Heider, Maurice Weber

Online
René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Maximilian Walter, Tony Strobach

Director Mobile Content & Applications
Markus Schwerdtel

Medien-Produktion
David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Giesel, Christina Käsmayr

Layout und Design
Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Redaktionsassistentin
Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen), Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Jochen Gebauer, Patrick C. Lück, Martin Deppe

Leitung CRM und Marketing
Matthias Weber (-154)

Fotos
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlags 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 Verlags unzulässig.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement
Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jahresbezugspreise
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

ISSN-Nummern
DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

Erscheinungsweise:
GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar
Ansprechpartner
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-607), Stefanie Kussler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Nino Kerl (Conceptioner), Manfred Aumaier (digitale Anzeigennahme, -602)

IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Online-Reichweite (IVW 07/2012)

für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)
Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
82.993.420 Page Impressions, 15.354.411 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 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:



SPEICHER AKROBATEN



FÜR DATENSAMMLER: DIE ENERMAX HOPLITE-SERIE!

Du jonglierst mit mehreren externen und internen Festplatten für die Datensicherung, Fotos, Video usw.? Ohne USB-Stick gehst du nicht aus dem Haus? Mit Hoplite hat Enermax die passende Gehäuseserie für dich. Sie ist auf die Bedürfnisse eines modernen Datenträgermanagements zugeschnitten: Hot-Swap-Steckplätze auf der Oberseite für externe 2,5\"/>



Limitierte ALTERNATE-Aktion!
Kauf ein Hoplite ST und du bekommst
ein Briskie Tastatur-Maus-Set gratis dazu!
Begrenzt auf die ersten 100 Käufer eines Hoplite ST.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/HOPLITE

amazon.de

ALTERNATE

ATELCO
Computer

DiTech
COMPUTER AND MOBILE ACCESSORIES

HOH.de

K&M Elektronik AG
www.knelektronik.de

Mindfactory
Aktionspreis! 1

SNOGARD
Computer-World

NEED FOR SPEED™

MOST WANTED

a CRITERION GAME



PS3
PlayStation 3



PlayStation
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE



Origin
powered by EA

© 2012 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo Need for Speed, the "N" icon and the Need for Speed logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "X", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners.

Criteriongames



AB 31. OKTOBER IM HANDEL
needforspeed.de