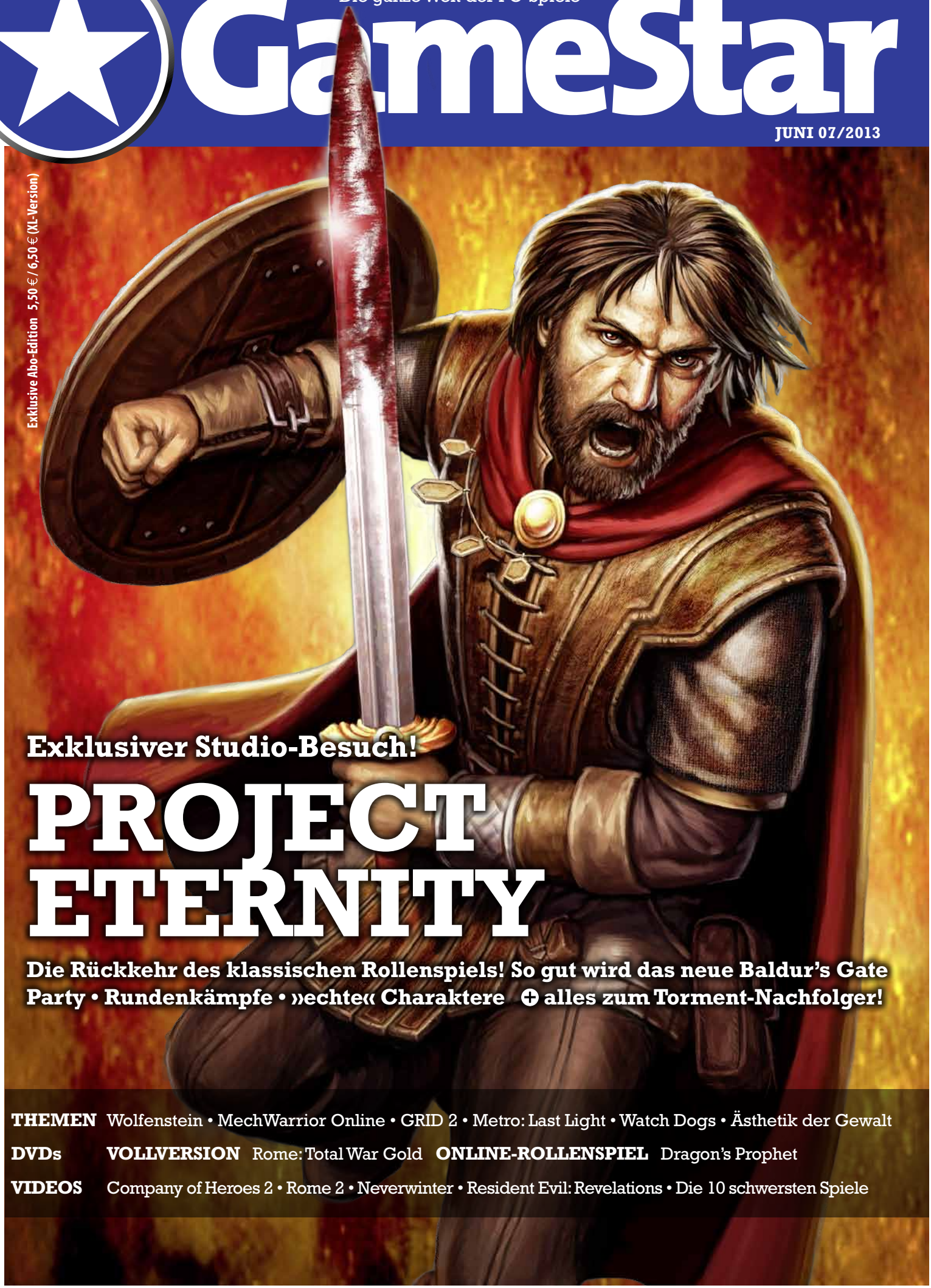
Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JUNI 07/2013

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



Exklusiver Studio-Besuch!

PROJECT ETERNITY

Die Rückkehr des klassischen Rollenspiels! So gut wird das neue Baldur's Gate
Party • Rundenkämpfe • »echte« Charaktere ⊕ alles zum Torment-Nachfolger!

THEMEN Wolfenstein • MechWarrior Online • GRID 2 • Metro: Last Light • Watch Dogs • Ästhetik der Gewalt

DVDs **VOLLVERSION** Rome: Total War Gold **ONLINE-ROLLENSPIEL** Dragon's Prophet

VIDEOS Company of Heroes 2 • Rome 2 • Neverwinter • Resident Evil: Revelations • Die 10 schwersten Spiele



Copyright ©Mail.Ru Games. Alle Rechte vorbehalten.
Veröffentlicht von ©Gala Networks Europe Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

ab_0 | ab_16 | ab_18 | XL_ab_16 | XL_ab_18

GameStar DVD

DVD GameStar 07/2013

Online-Rollenspiel Dragon's Prophet

Free2Play-MMO, dynamisches Kampfsystem, Gildenkriege – kennt man ja? Nein, die Runes of Magic-Macher haben sich einen coolen Kniff einfallen lassen: Die Fantasywelt Auratia wird von Drachen bevölkert, die Sie zähmen, trainieren, aufleveln und mit in den Kampf nehmen dürfen!



USK ab 16 freigegeben

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

07/2013 ONLINE-ROLLENSPIEL: DRAGON'S PROPHET GameStar

GameStar

DVD-Inhalt 07/2013

Vollversion

ONLINE-ROLLENSPIEL
Dragon's Prophet



PROGRAMME
GameStar Sparberater: Mit unserer kostenlosen Browsererweiterung finden Sie immer die besten Preise für Spiele und Hardware – egal, womit Sie surfen.

Videos

TOP-SPIEL
MechWarrior Online
- Das Spiel
- Die Trial-Mechs
- Die Waffen

PREVIEWS
Company of Heroes 2
Rome 2: Total War
Neverwinter
Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge HD
Project Cars

TESTS
Metro: Last Light
Star Trek
Don't Starve
The Night of the Rabbit
Shootmania: Storm

SPECIALS
Die Redaktion 88: Bioshock Infinite, Teil 2
Die Redaktion 88: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick 07/2003

Highlights



MECHWARRIOR ONLINE



COMPANY OF HEROES 2

ONLINE-ROLLENSPIEL: DRAGON'S PROPHET GameStar 07/2013

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

DVD GameStar XL 07/2013

Aktion:

METRO LAST LIGHT



+ Metro 2033 & Saints Row 2 gratis!



Sparen Sie 10 Euro und erhalten Sie zwei Vollversionen gratis dazu!

Alle Infos auf den Seiten 8 und 9.

Vollversion Rome: Total War Gold Edition



USK ab 16 freigegeben

In dem brillanten Mix aus Global- und Echtzeit-Strategie treten Sie mit Legionen von bis zu 10.000 Mann gegen Kelten, Germanen, Griechen oder Ägypter an, um das Römische Reich über die gesamte bekannte Welt auszubreiten. Mit im Paket: Das nicht minder großartige Addon Barbarian Invasion.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

VOLLVERSION: ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION GameStarXL 07/2013

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 07/2013

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION
ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION



HD-VIDEOS
Preview:
Civilization 5: Brave New World
Lost Planet 3

The Evil Within
Company of Heroes 2

Test:
Far Cry 3: Blood Dragon
Monaco
Resident Evil: Revelations

Special:
Die 10 schwersten Spiele aller Zeiten
Hall of Fame: Might & Magic
Interview Battlefield 4



ROME: TOTAL WAR: GOLD EDITION

Highlights



CIVILIZATION 5: BRAVE NEW WORLD



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON



THE EVIL WITHIN

VOLLVERSION: ROME: TOTAL WAR GOLD EDITION GameStarXL 07/2013

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, Z. ENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0711/72 52-275.

Anregungen und Kritik bitte an: **brief@gamestar.de**

GameStar DVD

Achtung: Die offene Beta ist ab dem 30. Mai zugänglich. Der Download weiterer Daten aus dem Internet kann nötig sein.



ONLINE-ROLLENSPIEL

Dragon's Prophet

Drachenzähmen leicht gemacht. In dem F2P-MMO der Runes of Magic-Macher ziehen Sie nicht allein in den Krieg um die Fantasywelt Auratia, sondern auf dem Rücken eines Drachen, den Sie zähmen und sogar ausrüsten dürfen.



Michael Graf und René Heuser haben sich den Krieg erklärt und hetzen sich in Relics kommendem Echtzeit-Strategiespiel gegenseitig die Panzer auf den Hals.

MULTIPLAYER-DUELL

Company of Heroes 2



TOPSPIEL-VIDEO

MechWarrior Online

Ein Wiedersehen. Ein ganzes Jahrzehnt nach dem letzten MechWarrior-Spiel kehren die tonnenschweren Kampfmaschinen auf den PC zurück. Wir haben das heiß erwartete MechWarrior Online getestet und überprüfen, ob die taktische Materialschlacht auch als Free2Play-Titel funktioniert.

Special Weapons And Tactics. Wie arbeiten die Waffensysteme? Welche Vor- und Nachteile haben die Mech-Klassen? In zwei Spezialvideos gehen wir diesen Fragen auf den Grund.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Rome 2: Total War

Neverwinter

Das Schwarze Auge: Schicksalsklinge HD

Project Cars

TESTS

Metro: Last Light

Star Trek

Don't Starve

The Night of the Rabbit

Shootmania: Storm

SPECIALS

Die Redaktion 88: Bioshock Infinite, Teil 2

Die Redaktion 88: Outtakes

Freispiel-Check

Rückblick 07/2003

PROGRAMME

GameStar Sparberater

GameStar XL DVD

Wie funktioniert's? Gehen Sie auf www.mcgame.com/metro, legen Sie das Spiel in den Warenkorb und geben Sie den Code im Feld »Rabattcode einlösen« ein.

Wo ist der Code? Ihren Rabatt-Key finden Sie auf der Innenseite des DVD-Covers (GameStar XL) bzw. auf der Rückseite der DVD-Hülle (GameStar DVD-Ausgabe).



RABATT-AKTION

Metro: Last Light 10 Euro günstiger!

Plus: Metro 2033 & Saints Row 2 gratis!



HD-VIDEO

Civilization 5: Brave New World

Ob das zweite Civ-Addon an die Qualität des brillanten Hauptspiels anknüpft, klären wir in unserem Video.



Echtzeit-Strategie XXL. Auf den Schlachtfeldern von Total War tummeln sich bis zu 10.000 Soldaten, eine so taktisch anspruchsvolle wie enorm motivierende Aufgabe für jeden Strategiefan.

VOLLVERSION

Rome: Total War – Gold-Version



HALL OF FAME

Might & Magic

Wir blicken zurück auf eine der wichtigsten Rollenspiel-Serien aller Zeiten.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: Lost Planet 3

Preview: The Evil Within

Test: Far Cry 3: Blood Dragon

Test: Monaco

Test: Resident Evil: Revelations

Special: Die 10 schwersten Spiele aller Zeiten

Interview: Battlefield 4


WE WANT YOU
GameStar
Exklusiver Studio-Besuch!
PROJECT ETERNITY
Die Rückkehr des klassischen Rollenspiels! So gut wird das neue Baldur's Gate
Party • Rundenkämpfe • nechter Charakter • alles zum Torment-Nachfolger!
TEST THE BEST!*
Holen Sie sich drei Ausgaben
Gamestar zum Sonderpreis von 12,90 €
UND SPAREN SIE ÜBER 30%
WWW.GAMESTAR.DE/TESTTHEBEST
*GAMESTAR-REDAKTEUR FABIAN SIEGISMUND SAGT:
»GAMESTAR IST DAS BESTE SPIELEMAGAZIN DER WELT!«

Editorial



WHO IS WHO (Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Florian Heider • Maximilian Gercke • Michael Graf • Malte Witt • Petra Schmitz
Michael Trier • Daniel Visarius • Kristin Knillmann • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge • Tom Loske

Der Reiz von Retro

Das entzückende Revival der altmodischen Rollenspiele.

Retro. Das klingt irgendwie ranzig, nach Mittdreißigern in Tweedjackets, die in abgewetzten Schalensesseln lümmeln und im Takt von Bonnie Tylers »Total Eclipse of the Heart« Eierlikör aus Schokohütchen schlürfen. Wer will schon altmodisch sein in einer Welt, die jeden Tag so viel Neues hervorbringt? Nun ja, viele Spieler zum Beispiel – insbesondere Rollenspieler. Rollenspieler, denen moderne Abenteuer von **Skyrim** bis **Mass Effect** zu sehr auf Kawumm und Radau setzen als auf Köpfchen und Ruhe. Rollenspieler, die intelligente Dialoge lesen (!) und Nebenquest-Geschichten verfolgen wollen, die schon für sich genommen weit mehr Tiefgang entfalten als die allermeisten Shooter-Plots. Rollenspieler, die Einzelkämpfer-Helden bemitleiden und gerne Gruppen in taktische Gefechte führen. Kurzum: Wahre Rollenspieler, die sich nach den glorreichen Tagen von **Baldur's Gate** zurücksehnen, von **Icewind Dale** und **Planescape: Torment**.
Project Eternity soll nun diese Tage wiederbringen. Die **Fallout: New Vegas**-Macher von Obsidian verstehen ihr Kickstarter-finanziertes Abenteuer als technisch modernisierten, aber inhaltlich originalgetreuen Thronfolger von **Baldur's Gate**, betreut vom **Icewind Dale**-Chefdesigner Josh Sawyer und dem **Fallout**-Vater Tim Cain. Wir sind zu Obsidian in die USA geflogen und haben mit den Entwicklern über ihre Pläne gesprochen, jede brauchbare Information zu dem Mammut-Projekt aus dem Studio geschleppt und in die Titelstory dieser GameStar gedruckt.

Und wo wir gerade sowieso die alten Werte hochhalten, haben wir uns gleich noch mit Colin McComb unterhalten, dem ehemaligen Co-Autor des Rollenspiel-Klassikers **Planescape: Torment**, der nun für dessen inoffiziellen Nachfolger **Torment: Tides of Numenera** verantwortlich zeichnet – und damit für das bislang erfolgreichste Kickstarter-Spieleprojekt: 4,2 Millionen Spendendollar sammelte das vom **Wasteland**-Veteran Brian Fargo geleitete Studio inXile für das neue **Torment**. Da sage noch mal einer, Retro sei ranzig. Die Zeit ist einfach reif für die Rückkehr der altmodischen, aber zeitlos genialen Rollenspiele.

Möglich wird dieses Comeback durch die Schwarmfinanzierung, also das Sammeln von Fangeldern, ob über Kickstarter oder andere Plattformen. Dass dieses Crowdfunding auch in anderen Genres großartige Blüten treibt, zeigen **MechWarrior Online** und **Project Cars** – das eine der Traum jedes Kampfroboter-Piloten, das andere der Traum jedes Rennfahrers. Auch wenn wir uns sicher sind, dass längst nicht jedes Crowdfunding-Projekt tatsächlich Hit-Potenzial entfaltet, bereichert die Fanfinanzierung unser Hobby doch um Sparten, die wir eigentlich schon tot und beerdigt glaubten. Wie eben die Retro-Rollenspiele, über deren Revival wir gar nicht entzückter sein könnten. Ganz im Gegensatz zum Bonnie-Tyler-Comeback beim Eurovision Song Contest, aber das nur am Rande.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team



GameStar MMO 02/2013

Dicker Patch, dickes Heft! Auf insgesamt 164 Seiten liefert das neue Gamestar MMO Magazin alle Infos zum **World of Warcraft**-Patch 5.2 und erklärt ausführlich die umfangreichen Änderungen an den Klassen sowie den 34 Spezialisierungen. Außerdem zeigen wir, wie man die neuen Mounts ergattert und die Bosse im neuen Schlachtzug »Thron des Donners« besiegt. Wer hingegen mit dem derzeit immens erfolgreichen **Dota 2** liebäugelt, dem präsentieren wir auf über 30 Seiten die wichtigsten Infos für einen erfolgreichen Start in die Heldenschlacht sowie zehn ausführliche Guides zu den besten **Dota 2**-Einsteigerhelden.



GameStar für Tablets

GameStar bringt die Welt der PC-Spiele auf iPads und Android-Tablets – perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Alle Videos sowie unsere Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibt's ebenfalls dazu. Mit unserer Kiosk-App holen Sie sich die aktuelle GameStar-Ausgabe für nur 4,49 Euro bequem nach Hause.

Inhalt



Project Eternity

Vier Seiten mit neuen Infos zum geistigen Planescape-Nachfolger **Torment: Tides of Numenera**.

14 Obsidian will das klassische Rollenspiel wiederbeleben: Iso-Perspektive, komplexes Charaktersystem, taktische Kämpfe mit Pausenfunktion. Wir haben uns das Kickstarter-Projekt angeschaut.



Wolfenstein: The New Order

32 Was der neue Entwickler Machine Games aus der kultigen Shooter-Reihe macht.



Watch Dogs

38 Das Actionspiel fühlt sich an wie Assassin's Creed in Chicago. Ein gutes Zeichen?

Titelstory

14 Mega-Preview: Project Eternity
15 Die Klassen
17 Ortstermin bei Obsidian
19 Interview mit Josh Sawyer
20 Die Vorbilder
21 Das Rüstungssystem
22 Interview mit Tim Cain
24 Preview: Torment: Tides of Numenera

Aktuell

10 Call of Duty: Ghosts
10 Die Sims 4
11 Final Fantasy 14: A Realm Reborn
11 The Evil Within
12 Company of Heroes 2
13 Shootmania: Storm
13 The Bureau: XCOM Declassified

Previews

30 Termin-Update
32 Wolfenstein: The New Order
38 Watch Dogs
42 Project Cars

Tests

48 Das Team
50 Hitlisten / So testen wir
52 Grid 2
56 Metro: Last Light
62 Monaco
64 Remember Me
68 Neverwinter
72 MechWarrior Online
76 Fez
78 Don't Starve
80 The Night of the Rabbit
82 Star Trek
84 Resident Evil: Revelations

Magazin

92 Leserbriefe
93 Fehler!
94 Verlosung
100 Report: Gewalt kann schön sein
106 Hall of Fame: Might & Magic

Rubriken

5 Editorial
129 Die Vorletzte
130 Impressum / Vorschau



MechWarrior Online

72 Die Stahlkolosse kehren auf den PC zurück. Mit Erfolg.



Spielen im Kinoformat

114 Wir testen acht riesige TFT-Monitore im extrabreiten 21:9-Kinoformat.



Gewalt kann schön sein

100 Gewalt in Spielen. Sie rüttelt uns auf, schockiert uns, stößt uns ab – aber darf sie uns auch gefallen? Wir gehen dieser brisanten Streitfrage auf den Grund.



Metro: Last Light

56 Ob der Ego-Shooter die Qualität seines grandiosen Vorgängers erreicht, klären wir im Test.

Freispiel

86 Dragon's Prophet
88 Civilization 5: A Mod of Ice and Fire
88 Full Moon Rising
88 Binary Boy
90 Dishonored: The Knife of Dunwall
90 Might & Magic: Duel of Champions
90 Rising Cities

Hardware

112 Hardware-News

SCHWERPUNKT

114 Spielen im Kinoformat

TEST

122 AMD Radeon HD 7990 im Test

SERVICE

126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Binary Boy ..... Freispiel 88
Call of Duty: Ghosts ..... News 10
Civilization 5:
A Mod of Ice and Fire ..... Freispiel 88
Company of Heroes 2 ..... News 12
Die Sims 4 ..... News 10
Dishonored:
The Knife of Dunwall ..... Freispiel 90
Don't Starve ..... Test 78
Dragon's Prophet ..... Freispiel 86
Fez ..... Test 76
Final Fantasy 14:
A Realm Reborn ..... News 11
Full Moon Rising ..... Freispiel 88
Grid 2 ..... Test 52
MechWarrior Online ..... Test 72
Metro: Last Light ..... Test 56
Might & Magic ..... Klassiker ... 106
Might & Magic:
Duel of Champions ..... Freispiel 90
Monaco ..... Test 62
Neverwinter ..... Test 68
Project Cars ..... Preview 42
Project Eternity ..... Titelstory 14
Remember Me ..... Test 64
Resident Evil: Revelations ..... Test 84
Rising Cities ..... Freispiel 90
Shootmania: Storm ..... News 13
Star Trek ..... Test 82
The Bureau:
XCOM Declassified ..... News 13
The Evil Within ..... News 11
The Night of the Rabbit ..... Test 80
Torment: Tides of Numenera ..... Preview 24
Watch Dogs ..... Preview 38
Wolfenstein: The New Order ..... Preview 32

GameStar

EXKLUSIV-AKTION FÜR GAMESTAR-LESER*

Erhalten Sie den Horror-Action-Hit Metro Last Light 10 Euro günstiger und spielen Sie den Vorgänger Metro 2033 komplett gratis! Zusätzlich gibt's das abgedrehte Actionspektakel Saints Row 2 kostenlos dazu.








UND SO NUTZEN SIE UNSER ANGEBOT:

1. Gehen Sie auf www.mcgame.com/metro
2. Legen Sie das Spiel in Ihren Warenkorb
3. Geben Sie den Code in das Feld „Rabattcode einlösen" ein und sparen Sie 10 € beim Kauf des Downloads!
4. Alle 3 Spiele sind sofort nach diesem Kauf verfügbar!

Ihren persönlichen Aktionscode finden Sie auf der Innenseite des DVD-Covers (GameStar XL) bzw. auf der Rückseite der DVD-Hülle (GameStar DVD).

*Nur Kunden der GameStar-DVD- und XL-Version

© Copyright 2013 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria, and Deep Silver Inc., Larkspur, CA, USA. Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro: Last Light is based on the internationally bestselling novel METRO 2033 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

© 2013 Village1 Entertainment & Licensing GmbH - McGame® is a registered trademark. McGame® is operated by Village1 Entertainment & Licensing GmbH. All rights reserved.

www.mcgame.com

BASIERT AUF DEM INTERNATIONALEN BESTSELLER METRO 2033 VON DMITRY GLUKHOVSKY

McGame.com



SPAREN SIE

10 €

MIT UNSEREM RABATT

VK ~~49,95 €~~

UND BEKOMMEN SIE METRO 2033 & SAINTS ROW 2 GESCHENKT!



~~49,95€~~







~~9,95€~~





~~9,95€~~

„ATMO-SCHOCKER MIT HIGHEND-GRAFIK“ GameStar

Der Download von Gratis Produkten ist gekoppelt an den Erwerb des beworbenen Hauptproduktes.
Die Aktion endet am 30.6.2013

Jetzt Trailer ansehen!

Spiele & Szene News

Call of Duty Ghosts

Entwickler: Infinity Ward **Publisher**: Activision **Termin**: 5.11.2013 **Quicklink**: 8321



Die **Maske** erinnert nur an den Charakter Ghost aus Modern Warfare 2, das neue Call of Duty soll eine neue Story und neue Figuren bieten.

Es ist offiziell: Der neueste Teil der **Call of Duty**-Reihe erscheint am 5. November und er heißt nicht etwa »Modern Warfare 4«, sondern **Call of Duty: Ghosts**. Die Umbenennung ist aber nicht die größte Neuerung, denn Infinity Ward hat unsere Gebete erhört und bringt endlich eine neue Grafikengine zum Einsatz. Dank neuer Technik soll **Ghosts** nicht nur hübscher aussehen als die Vorgänger, es soll darüber hinaus erstmals zerstörbare Umgebungen bieten – ob Infinity Ward es schafft, in Sachen Krach-Bumm mit der **Battlefield**-Konkurrenz gleichzuziehen?

Nicht nur in technischer Hinsicht wird »die Serie einen Sprung vorwärts machen«, so Eric Hirshberg, CEO des Publishers Activision. Auch eine »völlig neue Geschichte« und »ganz neue Charaktere« sollen die Spieler erwarten. Bis jetzt wurden zwar noch keine Details zur Story verraten, doch unbestätigten Gerüchten zufolge soll **Ghosts** in einem ähnlichen Zukunftsszenario spielen wie der Quasi-Vorgänger **Call of Duty: Black Ops 2**. Ein nicht näher bekanntes Ereignis verhindert aber den Gebrauch futuristischer High-Tech-Waffen, und so werden wir wohl auf altbekannte Schießprügel zurückgreifen müssen. Darauf deutet auch ein erstes Teaser-Video hin, in dem maskierte Kämpfer mit AK-74, Dragunov-Scharfschützengewehr und Co. zu sehen sind. Auch zum Multiplayer-Modus hält sich Activision noch bedeckt. Da die Entwicklung des Mehrspieler-Parts wie schon bei **Modern Warfare 3** an Raven Software übertragen wurde, sind wir aber zuversichtlich, dass auch **Ghosts** wieder actionreiche Gefechte mit zahlreichen Killstreak-Belohnungen bieten wird. JO

Die Sims 4

Entwickler: Maxis **Publisher**: Electronic Arts **Termin**: 2014 **Quicklink**: 8322

Das Entwicklerstudio Maxis und EA gaben am 6. Mai bekannt, dass der vierte Teil der erfolgreichen Lebenssimulation **Die Sims** im kommenden Jahr erscheinen soll. Noch ist nicht viel zu den geplanten Neuerungen gegenüber den Vorgängern bekannt, allerdings sollen diesmal »Herz und Seele der Sims selbst« im Mittelpunkt stehen und die Interaktionsmöglichkeiten des Spielers mit den Charakteren und ihrer Welt noch weiter ausgebaut werden. Wirklich überraschend hingegen ist die Ankündigung, dass **Die Sims 4** auf ein «klassisches Einzelspieler-Offline-Erlebnis« setzt – nach der massiven Kritik am schlecht funktionierenden Online-Modell von Maxis' **SimCity** in den Augen vieler Spieler ein Schritt zurück in die richtige Richtung. JR

Noch ist nichts zu den geplanten Spielinhalten und Neuerungen des vierten Serienteils bekannt, der Fokus soll allerdings wieder mehr auf der Interaktion mit den **Sims** liegen.



Verkaufs-Charts April

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	SimCity
2	(9)	Crysis 3
3	(3)	Starcraft: Heart of the Swarm
4	(2)	Bioshock Infinite
5	(5)	Guild Wars 2
6	(4)	Die Sims 3: Wildes Studentenleben
7	(13)	Diablo 3
8	(12)	Battlefield 3 (Premium Edition)
9	(11)	Starcraft 2: Wings of Liberty
10	(10)	Anno 2070 (Königsedition)
11	(18)	Fußball Manager 13
12	(8)	Die Sims 3
13	(14)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
14	(16)	Call of Duty: Black Ops 2
15	(17)	Fifa 13
16	(6)	Tomb Raider (Survival Edition)
17	(15)	Far Cry 3
18	NEU	Might & Magic: Heroes 6 (Complete E.)
19	NEU	Die Sims 3: Einfach tierisch
20	NEU	Might & Magic: Heroes 6 – Shades of Darkness

Quelle: 11. Mai 2013, nach den Verkaufszahlen von Saturn.





Final Fantasy 14: A Realm Reborn bringt nicht nur eine hübschere Grafik, sondern auch mehrere neue **Charakterklassen**.

Final Fantasy 14 A Realm Reborn

Entwickler: Square Enix **Publisher**: Square Enix **Termin**: 3. Quartal 2013 **Quicklink**: 8327

Nachdem die erste veröffentlichte Version von **Final Fantasy 14** mit einigen Problemen zu kämpfen hatte, entschied sich Publisher und Entwickler Square Enix, dem Titel eine Generalüberholung zu gönnen. Diese trägt den Namen **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** und befindet sich zurzeit in der Beta-Phase. Mit der Benutzer-Oberfläche wurde eine der größten Schwächen des Originals ausgebügelt. Da das Interface nun frei individualisierbar ist, kann sich jeder Spieler mit ein paar Klicks seine personalisierte Bedienung schaffen. Eine neue Grafikengine, die unter anderem mit Echtzeitdarstellung von Schatten besticht, macht die Neuauflage von **Final Fantasy 14** deutlich hübscher. Außerdem wurde das Klassenkontingent aufgestockt. Zu den alten Helden gesellen sich der Marodeur (Axtkämpfer), der Thaumaturg (Arkanmagier) und der Hermetiker (Hexer), die sich wie im ursprünglichen **Final Fantasy 14** im Spielverlauf weiter spezialisieren lassen. In Sachen Quests hat sich ebenfalls etwas getan: Die Spielwelt Eorzea ist inzwischen prall gefüllt mit Aufgaben, beispielsweise mit den neuen »Full Active Time Events« (kurz FATE) für Gruppen. Diese ereignen sich an zufälligen Orten in der Spielwelt und bieten Missionen wie kleinere Sammelquests bis hin zu Bosskämpfen. Durch dieses dynamische System finden wir auf unserer Reise immer wieder Beschäftigungsmöglichkeiten. Ob das alles jedoch reicht, **Final Fantasy 14: A Realm Reborn** zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für etablierte MMOs zu machen, wird sich erst im Test herausstellen. Wer allerdings schon vor offiziellem Start ins Online-Rollenspiel hineinschnuppern möchte, der kann das mit unserer Hilfe tun. Auf Seite 67 in dieser Ausgabe finden Sie Ihren persönlichen Zugangscode für die Betaphase von **Final Fantasy 14: A Realm Reborn**. Und wer nicht alleine ausprobieren möchte, kann sogar noch Freunde einladen. Ein bisschen Geduld müssen Sie allerdings mitbringen, die Beta startet erst im Juni. TB

The Evil Within



An der Irrenanstalt finden Sebastian und seine Kollegen nur die verwaisten **Einsatzwagen** vor.

Entwickler: Tango Gameworks **Publisher**: Bethesda **Termin**: 2014 **Quicklink**: 8330

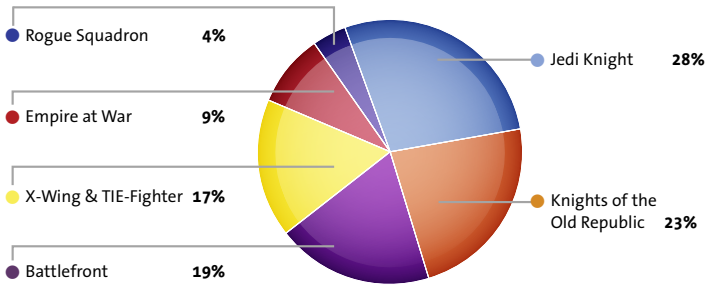
Mit **The Evil Within** arbeitet **Resident Evil**-Schöpfer Shinji Mikami an einem Horror-Titel, der unsere virtuellen Überlebensinstinkte ordentlich auf die Probe stellen könnte. Als Polizist Sebastian Castellanos eilen wir anfangs zum Tatort eines Massenmords in einer Irrenanstalt. Kaum angekommen werden wir bewusstlos geschlagen und erwachen in einer bizarren Parallelwelt-Version der Anstalt, die vor grotesken Monstern nur so strotzt. Baller-Einlagen im Rambo-Stil soll es nicht geben, stattdessen dichte Grusel-Atmosphäre, nervenzerfetzende Spannung und vor allem Munitionsknappheit. Größere Feindansammlungen schalten wir daher zum Beispiel mit geschickt platzierten Fallen aus. Damit das Hässliche auch hübsch aussieht, setzen die Entwickler auf eine stark modifizierte Version der id Tech 5-Engine, die zuletzt im Ego-Shooter **Rage** zum Einsatz kam. FH

Star Wars bei EA

Der Publisher Electronic Arts hat mit der Walt Disney Company ein exklusives und mehrjähriges Lizenzabkommen über die Marke »Star Wars« abgeschlossen. Während Disney lediglich einige Titel für Mobil-, Social- und Online-Plattformen entwickeln will, soll EA das »Core Gaming«-Publikum mit **Star Wars**-Spielen für alle Plattformen und Genres bedienen. Mit Entwicklerstudios wie Bioware, DICE und Visceral Games setzt Electronic Arts dabei einige seiner besten Teams auf die Sternenkriege an. Umsetzungen der kommenden, neuen **Star Wars**-Filme sind dabei allerdings nicht geplant. Vielmehr können sich künftige Spiele zwar bei den Filmen bedienen, Story und Gameplay sollen aber komplett eigenständig sein. Was mit **Star Wars: 1313** passieren wird, bleibt weiterhin unklar. FH

Umfrage

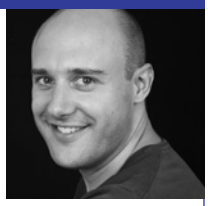
»Von welchen klassischen Star-Wars-Spielen wollen Sie Neuauflagen von EA sehen?«



Quelle: GameStar.de, Teilnehmerzahl: 34.444.

Ergebnis: Über die Hälfte unserer Leser wünscht sich Neuauflagen von Jedi Knight und Knights of the Old Republic. Weltraumspiele haben dagegen einen schweren Stand. Nicht einmal ein Viertel will in X-Wing, TIE-Fighter oder Rogue Squadron wieder ins Cockpit.

Unsozial



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Electronic Arts schaltet seine Facebook-Spiele SimCity Social und The Sims Social am 14. Juni ab, zwölf beziehungsweise 21 Monate nach deren Start. Dass Free-2Play-Titel schnell wieder eingestampft werden, ist angesichts des mittlerweile übersättigten Marktes keine allzu große Überraschung. Wohl aber, wie EA mit seinen Fans umgeht. In einer offiziellen Stellungnahme entschuldigte man sich zwar und gab eine dürftige Erklärung ab, dass sich nicht mehr genug Spieler auf den Servern getummelt hätten und man die eigenen Ressourcen lieber in andere Projekte investieren wolle. Bis zur Einstellung investierte Euro werden aber unwiederbringlich dahin sein. Sämtliche Items, die ich für echtes Geld gekauft habe, verschwinden also im Datennirwana – eine Rückerstattung gibt's nicht. Wäre das nicht schon dreist genug, empfiehlt Electronic Arts seinen Spielern sogar, verbliebene Ingame-Knete noch bis zum 14. Juni auszugeben. Für Dinge, die dann ohnehin gelöscht werden. Dieses Verhalten bringt mich auf die Palme. Denn es ist nichts Geringeres als eine schallende Backpfeife für alle Fans, die sich mit Leib und Seele um ihre Städte und Sims gekümmert haben – das belegen abertausende Foren-Einträge – und von Electronic Arts nun auf geradezu herablassende Art vor die Tür gesetzt werden. Sozial ist das nicht.

Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(2)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
3	(4)	Bioshock Infinite
4	(6)	Diablo 3
5	(3)	Far Cry 3
6	(11)	World of Tanks
7	(10)	Assassin's Creed 3
8	(8)	Starcraft 2: Heart of the Swarm
9	(12)	Guild Wars 2
10	(15)	Mass Effect 3
11	WIEDER DA	Batman: Arkham City
12	(17)	WoW: Mists of Pandaria
13	WIEDER DA	Hitman: Absolution
14	(7)	Tomb Raider
15	(19)	The Witcher 2
16	(18)	Fifa 13
17	(20)	Anno 2070: Die Tiefsee
18	(9)	League of Legends
19	(14)	Dragon Age: Origins
20	WIEDER DA	Fallout 3

EA stellt Social-Games ein



Die Party ist vorbei. **SimCity Social** ist eines der Spiele, die EA einstellt.

Wer in den Facebook-Spielen **The Sims Social** oder **SimCity Social** noch ein paar Aufgaben meistern oder seine teuer erkaufte Ingame-Währung loswerden will, der sollte sich beeilen. Wie der Publisher Electronic Arts verlauten ließ, wird der Betrieb von mehreren Social-Games am 14. Juni 2013 eingestellt. In der offiziellen Begründung heißt es, man wolle Entwicklungsressourcen bei anderen Spielen einsetzen. Außerdem gab man schwindende Nutzerzahlen an. **The Sims Social** hatte zuletzt nur noch »mickerige« fünf Millionen Nutzer pro Monat statt der beeindruckenden ursprünglichen 65 Millionen. Ein massiver Verlust! Neben den bereits erwähnten Ablegern der **Sim**-Reihe ist auch **Pet Society** betroffen. Die Reaktionen der Fans fallen derzeit relativ heftig aus. Einige Benutzer kündigten sogar an, eine Petition zum Erhalt des Spiels starten zu wollen. FH

Ein Heim für Darksiders

Nachdem im Januar bereits einige bekannte THQ-Marken unter den Hammer gekommen waren (darunter **Company of Heroes, Homefront** und **Metro**), haben in einer zweiten Versteigerung nun auch die restlichen Lizenzen des insolventen Publishers ein neues Zuhause gefunden. Den Bärenanteil der THQ-Reste sicherte sich das schwedische Unternehmen Nordic Games. Die Schweden haben für 4,9 Millionen Dollar unter anderem die Rechte an **Red Faction** und der **Darksiders**-Reihe ersteigert. Auch Gearbox hat zugeschlagen und besitzt nun die **Homeworld**-Lizenz. JO



Ziehen die apokalyptischen Reiter zum dritten Mal in die Schlacht? Nordic Games sichert sich die **Darksiders**-Lizenz.

Company of Heroes 2

Entwickler: Relic Entertainment **Publisher**: THQ **Termin**: 25.6.2013 **Quicklink**: 7920

Wir haben die Closed-Beta des Echtzeit-Strategie-Spiels **Company of Heroes 2** angespielt, in der sich Deutsche und Russen an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs hitzige Gefechte liefern. Die Deutschen setzen dabei vor allem auf eine starke Defensive und kampfstarke Panzer, während sich die Russen mit einem großen Arsenal an Spezialeinheiten und schnellen Infanterievorstößen hervortun und so flott die Kontrolle über die Karte sicherstellen können. An den eroberten Punkten können wir nun außerdem selbst bestimmen, welche der drei Ressourcen (Arbeitskraft, Munition, Treibstoff) ausgegeben werden soll. Eine weitere Neuerung sind auch die freischaltbaren Armee-Boni, mit denen wir unsere Truppen nach und nach anpassen können, um in den russischen Weiten mit ihren berüchtigten Wetterkapriolen den Sieg zu erringen. Ein ausführliches **Company of Heroes 2**-Multiplayer-Duell zwischen Michael Graf und René Heuser gibt's übrigens auf unserer Heft-DVD. FH



Der erbarmungslose russische **Winter** ist nicht nur grafische Spielerei, sondern wirkt sich auf den Verlauf der Schlachten und das Überleben der Soldaten aus.

GameStar-Mitmachkarten 06/2013. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Shootmania Storm

Entwickler: Nadeo **Publisher**: Ubisoft **Termin**: 10.4.2013 **Quicklink**: 8153

Shootmania: Storm versucht, an die Erfolge rasanter Multiplayer-Shooter-Klassiker anzuknüpfen – und gleichzeitig einen bedienungsfreundlichen Baukasten für Levels und Modi mitzuliefern. Nadeo verschob den Titel kurzfristig von Ende Januar auf Mitte April und startete stattdessen einen offenen Betatest. Während die ursprünglichen Maps für Gähnanfälle sorgten, bietet **Shootmania** nun dank der kreativen Community genügend spannende Karten und damit wesentlich mehr Freude am Fraggen. Damit bleibt der Multiplayer-Titel vor allem Beweis für eines: Dass eine engagierte Community ein Spiel tatsächlich deutlich besser machen kann. JR



Shootmania: Storm setzt auf blitzartige Reaktionen – und einen mächtigen Editor, der spannende Kreationen zulässt.

TERMIN 10.4.2013 PREIS 20 Euro USK ab 12 Jahren

Shootmania Storm

Multiplayer-Shooter

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Nadeo
Sprache	Deutsch, Englisch, 16 weitere
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Maniaplanet

75

The Bureau XCOM Declassified

Entwickler: 2K Marin **Publisher**: 2K Games **Termin**: 23.8.2013 **Quicklink**: 8329

Nach zwei Jahren Funkstille ist aus dem Ego-Shooter **XCOM** plötzlich der taktische Third-Person-Shooter **The Bureau: XCOM Declassified** geworden, der in einer von uns angespielten Vorab-Version bereits einen guten Eindruck macht. Wer sich waffenschwingend ins Feindgetümmel stürzt, sieht kein Land. In Deckung auf den richtigen Moment warten und seine zwei Kollegen in Stellung bringen – das ist die deutlich bessere Wahl. Als besonders gelungen empfinden wir die bisher gesehenen kreativen Möglichkeiten unserer Talente. Mit der Fähigkeit »Lift« heben wir beispielsweise eine Selbstschussanlage in luftige Höhen, die daraufhin verschanzte Feinde unter Beschuss nimmt. FH



Die **Grafik** fängt den Stil von Sc-Fi-Streifen der 50er gut ein, bleibt technisch aber eher mager.

News-Ticker

+++ **Battlefield**: Electronic Arts hat sich vor kurzem die Domains für Battlefield 13 bis Battlefield 20 gesichert. +++ **Bioshock: Infinite**: Wie aus dem Linkedin-Profil eines Grafikers von 2K Games hervorgeht, wird es im ersten DLC anscheinend einen neuen KI-Begleiter geben. +++ **Chaos auf Deponia**: Das Adventure hat den Deutschen Computerspielpreis 2013 als bestes deutsches Spiel gewonnen. +++ **Plants vs. Zombies 2**: Der Nachfolger des Gartenbau-Tower-Defense-Hits wurde für Juli 2013 angekündigt und trägt den Untertitel »It's About Time«.

Die 10 schwersten Spiele aller Zeiten

Unsere Kollegen von der GamePro mögen's hart. In der aktuellen Ausgabe 06/13 küren die Konsoleros die zehn schwersten Spielen aller Zeiten. Die folgenden Titel haben es dank ihres Schwierigkeitsgrades in die Liste geschafft. Das dazugehörige Video finden Sie auf der DVD der XL-Ausgabe.



Battletoads
1991·Prügelspiel·SNES, Amiga, Mega Drive und drei weitere
Besonders fies: Der höllisch schnelle Speederbike-Abschnitt.



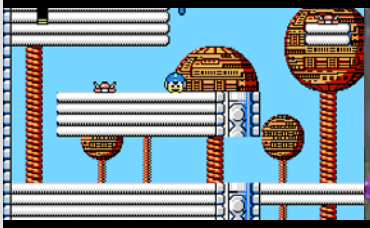
Castlevania
1986·Actionspiel·NES, GBA, C64 und drei weitere
Besonders fies: Harte Sprungpassagen, dank ständiger Gegnerangriffe.



Dark Souls
2011·Action-Rollenspiel·PC, PS3, Xbox360
Besonders fies: Die als Schatzkisten getarnten Bösewichte.



Fortress of Fear
1990·Actionspiel·Game Boy
Besonders fies: Nur drei Leben, keine Speichermöglichkeit, keine Continues und kein Passwortsystem.



Mega Man
1987·Actionspiel·NES, PS, PSP und drei weitere
Besonders fies: Bosse stets nur mit einer bestimmten Waffe bezwingbar.



Mushihimesama
2004·Top-Down-Shooter·Arcade, PS2, Xbox 360, iOS
Besonders fies: Wir schwimmen in einem Meer aus Gegnerprojektilen.



Ninja Gaiden
1988·Actionspiel·NES, SNES, PC-Engine und zwei weitere
Besonders fies: Unzählige Gegner und ultraharte Bossse.



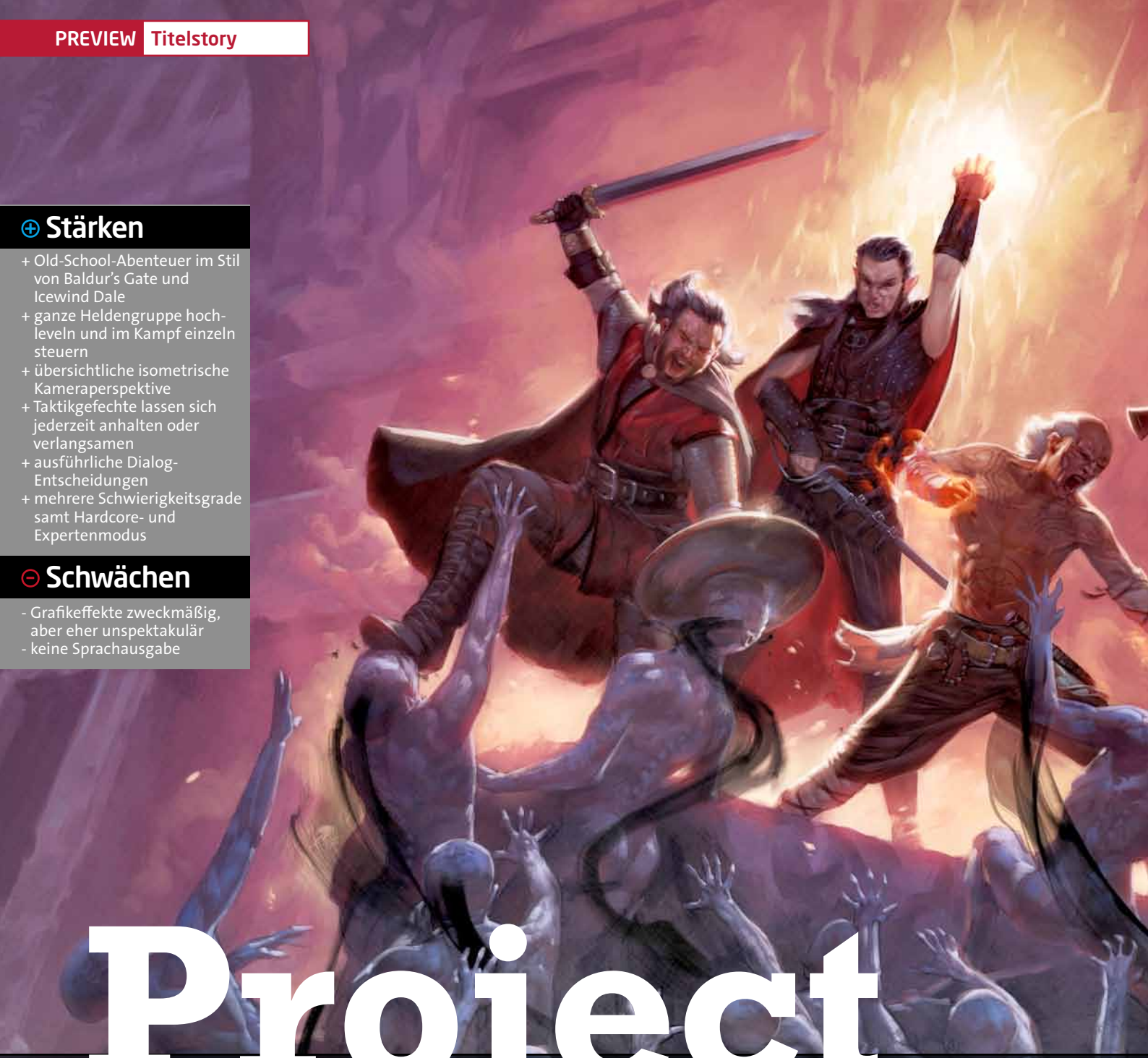
Prince of Persia
1989·Actionspiel·PC, NES, SNES und 15 weitere
Besonders fies: Das knapp bemessene Zeitlimit von nur 60 Minuten.



Probotector
1987·Actionspiel·Arcade, C64, NES und vier weitere
Besonders fies: Nach nur einem einzigen Treffer sind wir tot.



Super Ghouls 'n Ghosts
1991·Actionspiel·SNES, PS, GBA und sechs weitere
Besonders fies: Urplötzlich auftauchende Gegnerhorden.



⊕ Stärken

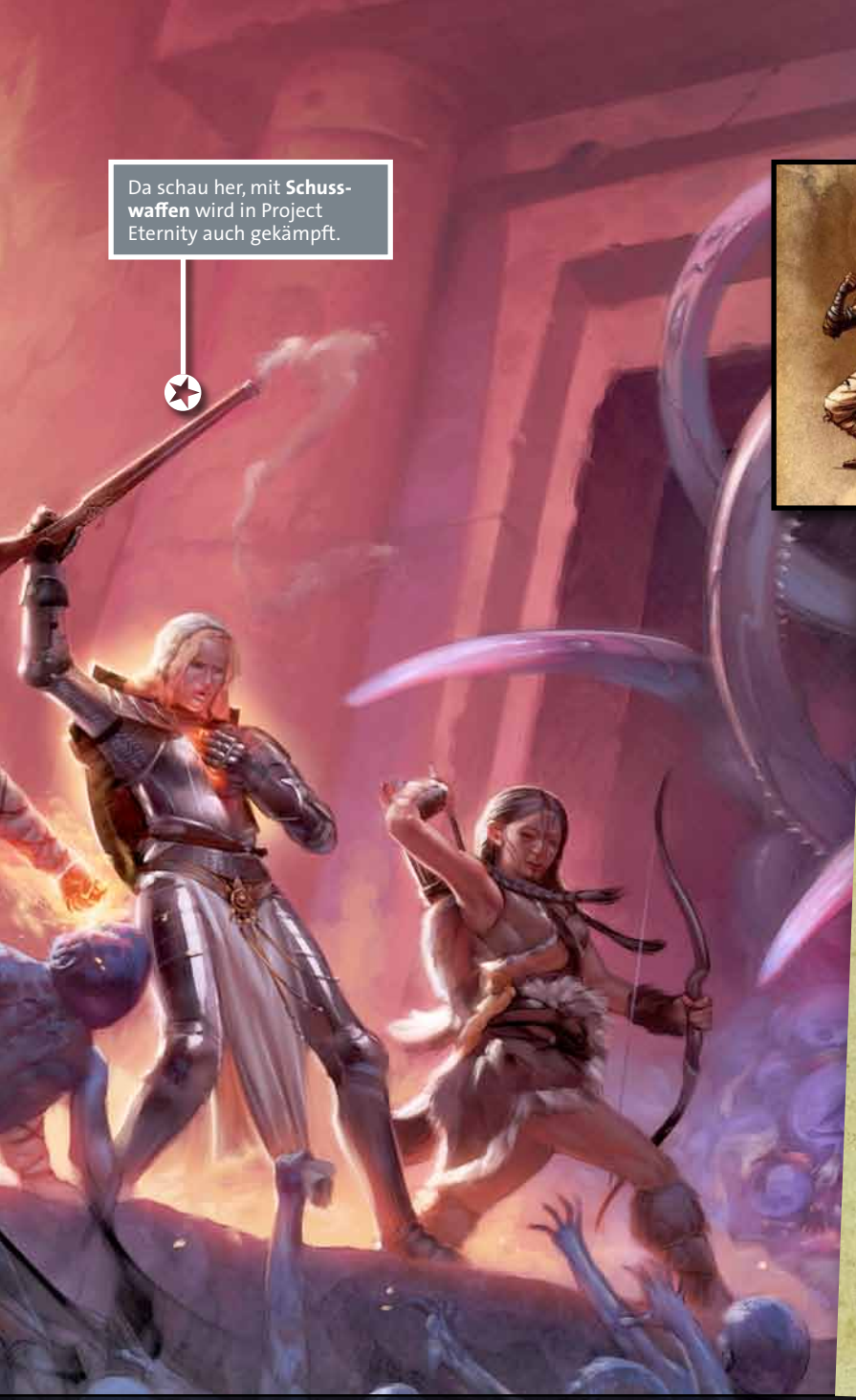
+ Old-School-Abenteuer im Stil von Baldur's Gate und Icewind Dale
+ ganze Heldengruppe hochleveln und im Kampf einzeln steuern
+ übersichtliche isometrische Kameraperspektive
+ Taktikgefechte lassen sich jederzeit anhalten oder verlangsamen
+ ausführliche Dialog-Entscheidungen
+ mehrere Schwierigkeitsgrade samt Hardcore- und Expertenmodus

⊖ Schwächen

- Grafikeffekte zweckmäßig, aber eher unspektakulär
- keine Sprachausgabe

Project Eternity

Eine gefühlte Ewigkeit ist es her, dass wir in Baldur's Gate mit einer Heldengruppe anspruchsvolle Taktikkämpfe bestritten. Project Eternity, das Kickstarter-finanzierte Rollenspiel einer Party von Black-Isle-Flüchtlingen, soll die Glanzzeiten der Infinity-Engine-Ära nun wiederbeleben, technisch modernisiert, aber mit Old-School-Seele. Wir haben die Entwickler besucht. Von Heinrich Lenhardt und Michael Graf



Da schau her, mit **Schusswaffen** wird in Project Eternity auch gekämpft.

Die Klassen



»Core Four« - Nicht sonderlich originell, aber diese Kernklassen gehören einfach in jedes Fantasy-Rollenspiel.

Kämpfer: Im Verteidiger-Modus werden die Nahkämpfer zu besonders robusten Tanks, die Gegner von Magiern fernhalten.

Priester: Spendieren jede Menge Heilung und anregende Stärkungszauber für die gesamte Heldentruppe.

Schurke: Können prima schleichen und Angriffen ausweichen. Schadensbonus, wenn man Gegnern in den Rücken fällt.

Zauberer: Klassische Hexer mit Schwerpunkt Schadenszauber, können auch ein stärkendes Totem beschwören.

»Fünf Freunde« - Etwas ausgefallenere Klassen, die allerdings an bereits bekannte Dungeons-&-Dragons-Vorbilder erinnern.

Barbar: Wilder Mittendrin-Haudrauf, der rasant übers Schlachtfeld sprintet, um sich auf den nächsten Feind zu stürzen.

Paladin: Gepanzerter Krieger mit eingeschränkten Heilfähigkeiten, aber sehr robust und Wiederbelebungs-Starthilfe leistend.

Waldläufer: Die Naturburschen teilen mit ihrem Begleitertier einen gemeinsamen Vorrat an Lebenspunkten.

Druide: Tierform durch Gestaltenwandlung annehmen und damit neue Sonderfähigkeiten erlangen.

Mönch: Eingesteckter Schaden füllt die Ressource »Wunden«, mit der Spezialangriffe ausgelöst werden.

»Zwei Spezialitäten« - Die beiden ungewöhnlichsten Klassen im Aufgebot sollen für spielerische Frische sorgen.

Chanter: Reihen einzelne Phrasen für Buff-Kombos aneinander und greifen mit Schreien direkt ins Kampfgeschehen ein.

Cipher: Zapfen die Seele von Freund oder Feind an, um verschiedene Effekte rund um das Ziel entstehen zu lassen.

Preview

Genre: Rollenspiel Publisher: Obsidian Entertainment Entwickler: Obsidian Entertainment (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 87 Punkte)
Termin: Frühjahr 2014 Status: zu 35 % fertig

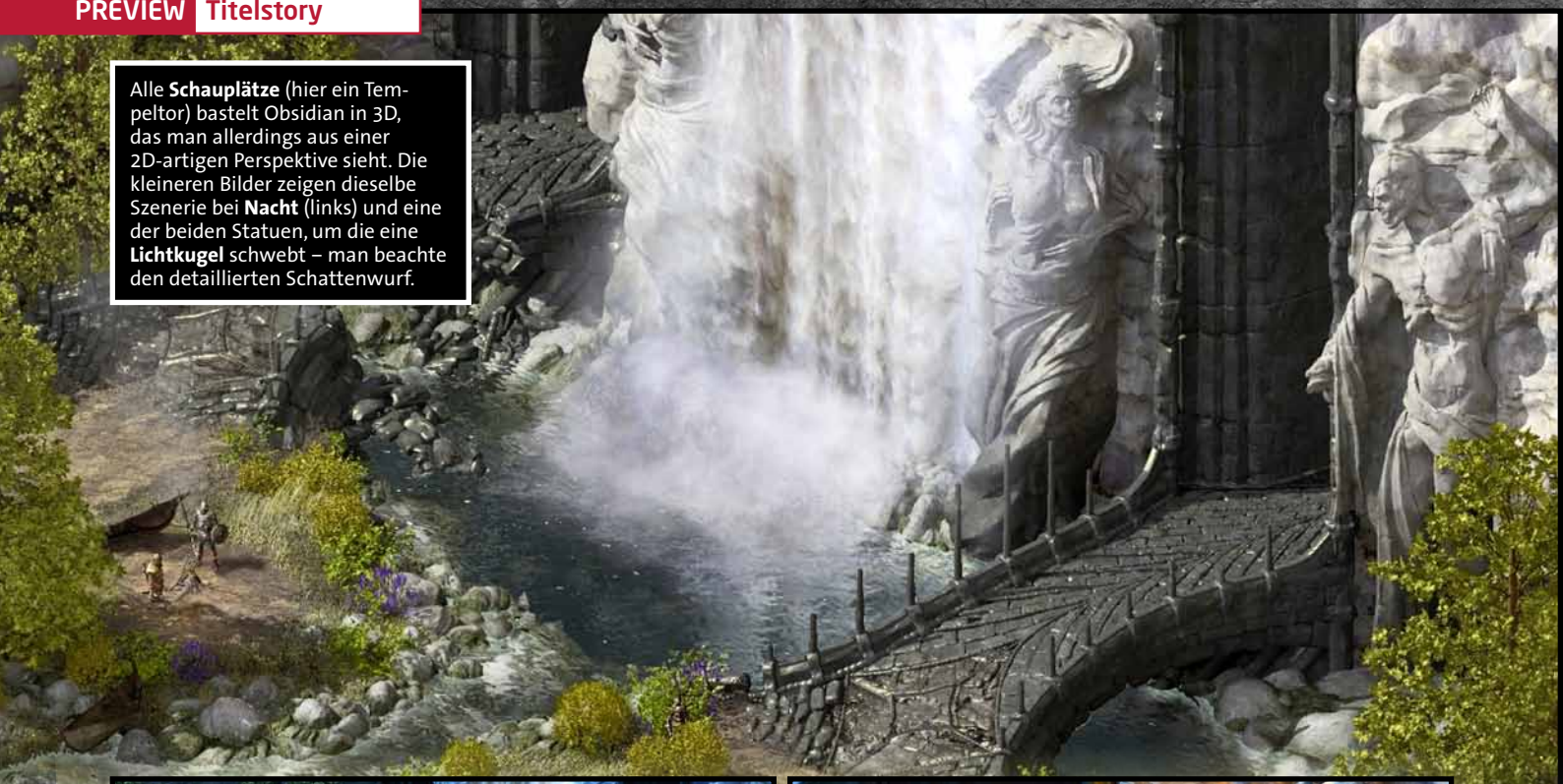
GameStar.de/Quicklink/8328

Bei Gygax' Bart, nichts kriegen diese Helden alleine hin! Auszeit, Lagebesprechung. Zwergenkrieger: Bitte mal die Stummelbeine in die Hand nehmen und den Elfenmagier retten, der gerade unter der fachgerechten Faustmassage eines Trolls in einen breiähnlichen Zustand überzugehen droht. Priesterin: Den Magier in eine Zauberrüstung hüllen und den Waldläufer heilen, der allergisch auf die Feuerbälle des Trollhexers da drüben reagiert. Waldläufer: Den Dolch wegstecken, den Bogen zücken und den Trollhexer zur Eispfeil-Zielschiebe umdeklarieren. Elfenmagier: Heiltrank exen und die drei restlichen Trolle mittels Schlafzauber kaltstellen. Alles klar? Dann weiter!

Was nach der Halbzeit-Ansprache eines geistesgestörten Fußballtrainers klingt, gehörte für Rollenspieler der Jahrtausendwende zum unterhaltsamen Alltagsgeschäft: taktische Echtzeit-Kämpfe, in denen man der eigenen Heldengruppe in selbstbestimmten Kampfpausen jeden Schritt, jeden Zauber, jeden Schwertstreich vorgab, um sofort wieder zu pausieren und neue Order zu verteilen, sobald die aktuelle Befehlskette ausgeführt war. Außerhalb der Kloppereien gab's verzweigte Dialoge und interessante Geschichten samt amüsanter oder skurriler Auseinandersetzungen mit den eigenen Gehilfen. Wer nicht schmunzelnd an den Krieger Minsk und seinen Kampfhamster Bo aus **Baldur's Gate** zurückdenkt, hat kein Herz – oder **Baldur's Gate** nie gespielt. Was ein Unding wäre, schließlich legten Biowares Rollenspiel-Klassiker und die dafür entwickelte Infinity-Engine den Grundstein für anspruchsvollkomplexe 2D-Abenteuer wie **Planescape: Torment** und **Icewind Dale**. Und heute? Ballert **Mass Effect**-Commander Shepard die Geth fast im Alleingang quer durch die Milchstraße und darf sich dennoch schon Rollenspiel-Held nennen, weil er alle drei Missionen einen neuen Granatentyp freischaltet. Wer vom »Rollenspiel Light« der Generation **Call of Duty** die Schnauze voller

Millionen für die Genre-Rettung

Der Begriff »Eternity« für »Ewigkeit« leitet sich direkt vom lateinischen »aeternitas« ab.



Alle **Schauplätze** (hier ein Tempeltor) bastelt Obsidian in 3D, das man allerdings aus einer 2D-artigen Perspektive sieht. Die kleineren Bilder zeigen dieselbe Szenerie bei **Nacht** (links) und eine der beiden Statuen, um die eine **Lichtkugel** schwebt – man beachte den detaillierten Schattenwurf.





hat als ein verschnupftes Walross, darf sich nun allerdings freuen – auf ein Spiel, das die alten Genre-Tugenden, die Taktikkämpfe und Gabeldialoge endlich wiederbeleben soll.

Wir haben Obsidian besucht, den Entwickler dieses Spiels. Die rund 100 Mitarbeiter, die dort im südkalifornischen Irvine neue Abenteuer basteln, verteilen sich auf drei Projekte: Das **South Park**-Rollenspiel **Der Stab der Wahrheit**, ein geheimnisvoller »AAA-Titel«. Und dann ist da noch das kleinste der drei Spiele, an dem ein kompaktes Team von rund 15 Leuten werkelt. Doch in vielerlei Hinsicht handelt es sich bei diesem Spiel mit dem Arbeitstitel **Project Eternity** um die interessanteste Entwicklung der gesamten Studiogeschichte. Denn es gewährt Obsidian die einmalige Chance, ein neues Fantasy-Universum zu erschaffen, über dessen Entwicklung das Team die volle kreative Kontrolle besitzt – und mit dem es einiges vorhat. Das klassische Rollenspiel im Stil von **Baldur's Gate** und **Icewind Dale**, das im Frühjahr 2014 erscheinen soll, könnte der Auftakt zu einer ganzen Trilogie sein. Danach ist es denkbar, in weiteren Spielen neue Regionen der (noch namenlosen) Welt zu besuchen. Langfristig schließt Obsidian sogar Ausflüge in andere Genres nicht aus: »Wir wollen eine Welt erschaffen, in der eine Vielzahl von Spielen stattfinden kann«, verspricht der Abenteuer-Veteran und Projektleiter Josh Sawyer. »Man bekommt selten die Gelegenheit, so etwas zu entwickeln – und auch die Rechte an dem geistigen Eigentum zu behalten.« Sawyer weiß, wovon er spricht. Er sollte einst die Entwicklung von **Baldur's Gate 3** leiten, doch das Projekt scheiterte wiederholt, Interplay ging die Lizenz an der Pen&Paper-Vorlage **Dungeons & Dragons (D&D)** und später Atari das Geld aus. Wohl auch aufgrund der erheblichen **D&D**-Rechtekosten liegt die Marke bis heute brach – von der **Baldur's Gate: Enhanced Edition** mal abgesehen.

Angedachte Trilogie mit Party-Import

Die Obsidian-Geschichte

1983

Am Anfang war Interplay. Das von Brian Fargo gegründete Studio entwickelt Adventures, bevor es sich mit The Bard's Tale (1985), Wasteland (1988) und Fallout (1997) als Rollenspielschmiede etabliert. Im Laufe der Jahre wächst Interplay zum Publisher, der unter anderem Descent vertreibt.

1996

Aus Teilen des Fallout-Teams geht eine eigene Rollenspielabteilung unter der Führung des jungen Entwicklers Feargus Urquhart hervor. 1998 nimmt sie den Namen Black Isle an, zu ihren Spielen zählen Legenden wie Fallout 2, Planescape: Torment und Icewind Dale.

1998



Der Fallout-Erfinder Tim Cain kündigt noch vor der Fertigstellung von Fallout 2 und gründet Troika Games mit. Dessen Spiele Arcanum, Temple of Elemental Evil und Vampire: Bloodlines (Bild) verkaufen sich jedoch nur schleppend, 2005 macht das Studio dicht.

2003

Back Isle wird wegen Geldproblemen des Mutterkonzerns Interplay geschlossen. Die letzten Projekte des Studios, darunter ein fast fertiges drittes Fallout-Spiel unter dem Codenamen »Van Buren« und Baldur's Gate 3 erblicken nie das Licht der Welt. Gemeinsam mit einigen Mitstreitern gründet Feargus Urquhart Obsidian.

Das FBI bezeichnet Irvine nun schon seit acht Jahren als die sicherste Stadt der USA.

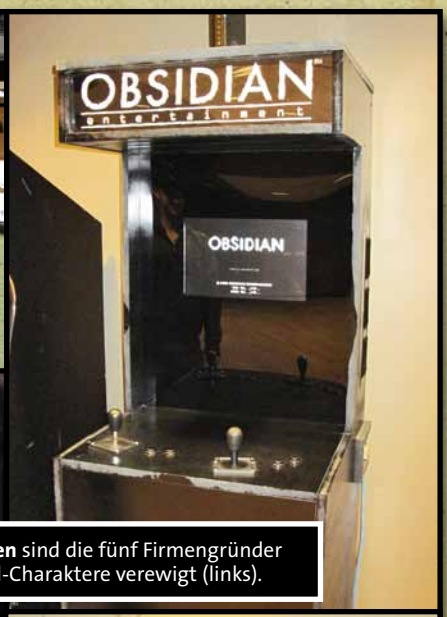
Ortstermin bei Obsidian – Im Rollenspiel-Tempel



Poster und Ausstellungsstücke früherer Studioproduktionen schmücken den **Empfangsbereich**.

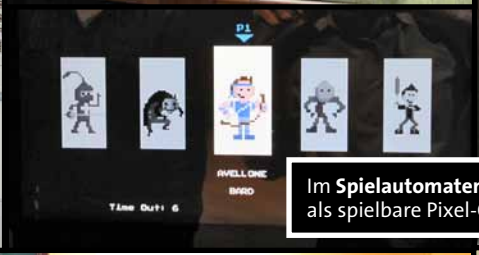


Im Obsidian-Büro gibt's ein eigenes **Tabletop-Zimmer**, um in Arbeitspausen die D&D-Würfel auszupacken.





Der Weg durchs Dialog-Dickicht: Dieses Editor-Bild zeigt Verlaufsmöglichkeiten in nur einem von mehreren hundert **Gesprächen**.



Im **Spielautomaten** sind die fünf Firmengründer als spielbare Pixel-Charaktere verewigt (links).



Der rechte Monitor zeigt die Vorlage zum **Drachen-Wyrmling**. In der Mitte entsteht das 3D-Modell, welches im Level links landet.



Adam Brennecke ist leitender Programmierer und Executive Producer im 15-köpfigen Team für Project Eternity.

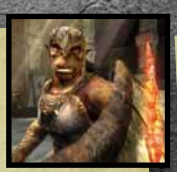
Nicht im Dungeon, sondern im zweiten Stock eines Büro-Hochhauses ist Obsidian untergebracht. Das 2003 gegründete Entwicklungsstudio hat seinen Sitz in Irvine (Kalifornien), wenige Kilometer entfernt von den früheren Interplay- und Black-Isle-Büros – und vom Blizzard-Hauptquartier.

Dass Obsidian in einer solchen Position ist, nachdem das Studio im letzten Sommer noch unter akutem Auftragsmangel und Arbeitsplatzsorgen litt, verdankt das Studio nicht etwa einem weitsichtigen Publisher, sondern 73.986 spendablen Fans. Die Schwarmfinanzierungs-Plattform Kickstarter hat die Branche verändert, seit der **Monkey Island**-Veteran Tim Schafer an die Ehre der Adventure-Spieler appellierte. Sein Studio Double Fine verpackte seinen Geldsammel-Aufruf als eine Art Genre-Rettungsaktion: »Spendet uns, oder das klassische Adventure stirbt!« Die Spieler schaufelten letztlich über 3,3 Millionen Dollar in den virtuellen Klingelbeutel. Als sich Obsidian im letzten September ebenfalls an Kickstarter wandte, übernahm man dieses Erfolgsrezept, um für die Rückkehr der taktischen Party-Rollenspiele im Stil von **Baldur's Gate** zu trommeln – und hatte damit noch mehr Erfolg als das mittlerweile **Broken Arrow** getaufte Double-Fine-Adventure: Binnen 33 Tagen sammelten sich über 3,9 Millionen Dollar für Obsidians **Project Eternity** an. Dass die Spielergemeinde den Entwicklern ein solches Unterfangen zutraut, hat historische Gründe. Obsidian entstand 2003 aus den Ruinen von Black Isle, der Rollenspiel-Abteilung des Publishers Interplay, der Ende der 90er-Jahre eine echte Marktmacht war. Die Brötchen der letzten zehn Jahre verdiente man sich mit Fortsetzungen von Serien anderer Studios. Wer einen Nachfolger



Ein **Heldentrio** rastet am Lagerfeuer.

2003



Auf der Suche nach dem ersten Projekt spricht Obsidian mit mehreren Publishern. Futureblight sollte ein Fallout-Spiel in der Engine von Neverwinter Nights für Take 2 werden, kommt aber nie zustande. Urquhart würde gerne ein Might-&-Magic-Spiel machen und ruft jährlich bei Ubisoft an – bis heute.

2004



Zu Star Wars wollte Obsidian ein gruppenbasiertes Action-Rollenspiel aus der Ego-Perspektive machen, stattdessen erhalten sie den Auftrag für Knights of the Old Republic 2. Um das Weihnachtsgeschäft zu erreichen, werden jedoch vor Release viele Inhalte gestrichen.

2005



Für Disney arbeitet Obsidian ein Jahr lang an Dwarves, einer Vorgeschichte zum Film Schneewittchen. In dem Actionspiel für Konsolen soll man die sieben Zwerge aus der Schulterperspektive steuern. Disney überlegt es sich aber anders und stampft das Projekt schließlich ein.

2006



Noch eine Bioware-Fortsetzung: Neverwinter Nights 2 lehnt sich an die klassischen Rollenspiele aus der Black Isle-Zeit an. Das kommt gut an, die zahlreichen technischen Probleme ernten allerdings auch Kritik. Später veröffentlicht Obsidian noch zwei Erweiterungen.

Obsidian ist vulkanisches Gesteinsglas, dessen Name vom Römer Obsius stammt, der das Gestein in Äthiopien entdeckt haben soll.



Project Eternity spielt im Nordwesten der **Spielwelt** in der Region Dyrwood.



Diese Konzeptzeichnung zeigt, wie sich Obsidian die Schauplätze vorstellt, inklusive Burgruine 1, zerbrochener Statue 2 Spinnenhöhle 3 – und Heldengruppe 4.

zu einem etablierten Rollenspiel benötigte, konnte sich vertrauensvoll an Obsidian wenden: Von **Knights of the Old Republic 2** bis **Fallout: New Vegas** lieferte das von Feargus Urquhart geleitete Studio eine Auftragsarbeit nach der anderen ab.

Nun möchte Obsidian also zurückkehren zur Rollenspiel-Glorie der späten 90er. Gemäß der **Baldur's Gate**-Tradition erschaffen Sie auch zu Beginn von **Project Eternity** den zentralen Helden, um den sich die Handlung rankt, und wählen dazu aus sechs Rassen (Menschen, Zwerge, Elfen, Orlans, Aumaua, Godlike) sowie elf Klassen (dazu gleich mehr). Im Spielverlauf stoßen Sie auf weitere Abenteurer, die sich Ihrer Gruppe anschließen können. Voraussichtlich acht solcher Begleiter stehen für die insgesamt sechsköpfige Party zur Wahl. Nach Entwicklerschätzungen dürfte das Heldenpersonal am Ende des Spiels bei Charakterstufe 8 oder 9 ankommen, wer besonders gründlich Nebenaufgaben erledigt, kann die vorläufig geplante Höchststufe 12 erreichen (die bei Fortsetzungen weiter steigen soll). Mit jedem Level-Aufstieg lernen die einzelnen Figuren dazu: »Jede Klasse erhält pro Stufe eine weitere einzigartige Fähigkeit«, meint Josh Sawyer. »Dazu kommen vielfältige Attributs- und Talentpunkte, die man einsetzen kann, um die Charaktere immer weiter zu spezialisieren.« Der Clou: Falls es später einen Nachfolger gibt, können Sie die komplette Veteranen-Party aus dem ersten Teil importieren, der Schwierigkeitsgrad der Fortsetzung passt sich entsprechend an die höhere Startstufe an.

Zeitlupe für taktische Kämpfe

Klingt in der Theorie überzeugend, aber in welchem Zustand ist die Neuerfindung des klassischen Taktik-Rollenspiels gerade? Der leitende Programmierer Adam Brennecke rollt einen Stuhl in sein Büro, damit wir Platz nehmen und ihm über die Schulter gucken können. Derzeit tüftelt er an den Fog-of-War-Routinen, denn abhängig von der Position der Party-Mitglieder ändert sich die Sichtweite. Es ist eine der zahlreichen Modifikationen, die Obsidian in Handarbeit für die Unity-Engine programmiert. Augenblick, Unity ist doch eine 3D-Engine, die Bilder sehen aber zweidimensional aus – wie passt das zusammen? Tatsächlich verwenden die Designer 3D-Technologie, um ein 2D-Spiel zu basteln. Wir sehen das Geschehen aus einer fixen isometrischen Perspektive, bei der sich die Betrachterkamera zoomen, aber nicht frei drehen lässt. »Unsere Charaktere leben in einer 3D-Welt. Hinter den Kulissen ist Project Eternity also ein 3D-Spiel, das man aber in 2D sieht. Wir mussten Unity für unseren eigenartigen 2D-3D-Mix anpassen«, erklärt Brennecke und grinst.

Bei der Erforschung der Welt marschieren die sechs Helden in zwei Reihen herum, auch Dreiecks- und T-Formation sollen noch integriert werden. Außerdem experimentiert Obsidian mit neuartigen Varianten, zum Beispiel einer Formation, bei der der Abstand zwischen robusten Kämpfern und fragilen Magiern größer ist – damit anrückende Nahkämpfer sich nicht gleich auf die Zauberwerfer stürzen. Obwohl die uns gezeigten Spielszenen noch ein rudimentäres Platzhalter-Interface am unteren Bildrand haben, springt der Wiedererkennungs-Funke sofort über: Die Szenerie mutet wie handgemalt an, dank der Kombination aus Kamerawinkel und Proportionen fühlen wir uns an lange Abende erinnert, in denen wir die Dungeons von **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** & Co. erkundeten. Und so hübsch die Mittendrin-Perspektive moderner Rollenspiele wie **Skyrim** oder **Mass Effect** auch aussieht, hat sie doch auch spielerische Nachteile: Sie eignet sich gut für Actionkämpfe mit einzelnen Helden, lässt aber die Übersicht vermissen, die wir für die Steuerung einer größeren Gruppe in taktischen Scharmützeln benötigen. Denn wie es sich für ein taktisches Old-School-Rollenspiel gehört, stehen die Planung und die Positionierung der einzelnen Spielfiguren im Mittelpunkt der Schlachten: Wir dürfen die Echtzeit-Kämpfe jederzeit einfrieren, um in Ruhe Kommandos zu verteilen. Neu



Durch dieses Gebirge wabert **volumetrischer Nebel**.

2006



Sega kündigt zwei Aliens-Spiele an, den Shooter Colonial Marines von Gearbox und ein Rollenspiel von Obsidian. Während Colonial Marines nach jahrelangen Problemen 2013 erscheint und brutal floppt, wird das Rollenspiel bereits 2009 eingestellt - obwohl es laut Urquhart fast fertig war.

2010



Alpha Protocol, ebenfalls mit Sega als Publisher, ist Obsidians erste selbsterdachte Marke. Es hat eine holprige Entwicklungszeit hinter sich und kann bei Veröffentlichung nur wenige Käufer überzeugen, inzwischen gilt es in manchen Kreisen aber als Geheimtipp.

2010



Das unerfahrene Studio Red Eagle Games will in Zusammenarbeit mit Obsidian ein Rollenspiel zur Fantasy-Buchserie »Das Rad der Zeit« entwickeln. Das Projekt kommt bis heute nicht über die Konzeptphase hinaus, aber laut Urquhart ist es auch noch nicht eingestampft.

2010



Mit New Vegas kehren die Black-Isle-Veteranen zu Fallout zurück und verwenden dabei einige Ideen aus dem ursprünglichen Fallout-3-Prototyp »Van Buren«. Der Metacritic-Wertungsdurchschnitt landet bei 84 – bei nur einem Punkt mehr hätte Obsidian einen Bonus bekommen.

ist der Modus »Slow Combat«, bei dem das Geschehen in Zeitlupe abläuft. So bleibt genug Muße, um die Truppe zu befehligen, ohne das Geschehen dafür ständig komplett anhalten zu müssen. Dank der flüssigen 3D-Animationen sieht der verlangsamte Kampfverlauf cool aus.

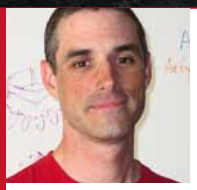
Zwar erbt **Project Eternity** die Perspektive der Rollenspiel-Klassiker, nicht aber deren Krümelgrafik: Dank der technischen Modernisierung sieht es detaillierter und einladender aus als seine Ahnen. Das liegt nicht nur an der höheren Auflösung, die Spielwelt wirkt auch durch eine Vielzahl kleiner Animationen lebendiger. Ein mit Blut gefülltes Becken in der Mitte einer Dungeon-Etage blubbert subtil, Fackeln flackern mit Partikeleffekten und spenden die dynamisches Licht. In der Mitte dieses Levels soll zudem ein animierter Wasserfall eingebaut werden. Neu sind auch Grafikeffekte wie volumetrischer Nebel, der durch eine Landschaft wabert. Die dynamischen Schatten der Charaktere werden realistisch vom Terrain deformiert, und die Spielwelt-Ausleuchtung sorgt für einen stufenlosen Tag-Nacht-Wechsel. Das 3D-Fundament der Unity-Engine macht sich zudem bei den Charakteren bemerkbar: Mit der Pixel-Technik von früher musste jede Animationsphase einzeln definiert werden, Sprites als Rollenspielfiguren sind aus Entwicklersicht daher »a big pain in the ass«, wie Brennecke betont: »Jede Veränderung am Charakter, etwa das Anlegen neuer Ausrüstung, machte einen Riesenaufwand, weil man alle Item-Kombinationen separat animieren musste. Mit einer 3D-Engine ist es hingegen einfach, die einzelnen Bestandteile zu kombinieren.«

Regelwerk ohne D&D-Beschränkungen

Nach all den Jahren mit Einzelkind-Rollenspielen entzückt die Aussicht, endlich wieder eine ganze Heldentruppe zu konfigurieren und dirigieren. Warum ist niemand früher drauf gekommen ist, dieses Prinzip erneut aufzugreifen? Adam Brennecke meint dazu, dass Obsidian von jeher überzeugt war, dass es einen Markt für diese Art von Spiel gebe. Nur erwies es sich jahrelang als unmöglich, ein mittelgroßes Budget dafür finanziert zu bekommen: »Von den Publishern hörten wir Dinge wie: ›Nein, ihr müsst ein richtiges 3D-Spiel machen – ändert die Kamera!‹«. Obsidian war also auf die fast 4 Millionen Kickstarter-Spendendollar angewiesen. Solche Zahlen lassen auch andere aufhorchen: »Angesichts der Indie-Bewegung und des Wachstums von Steam erwärmen sich inzwischen mehr Publisher für solche Projekte«, ergänzt Brennecke.

Bis zur Veröffentlichung soll noch rund ein Jahr vergehen, doch Obsidian-intern werden frühere Prototypen von **Project Eternity** bereits gespielt. Für die nächste Testversion arbeitet das Team daran, die elf Charakterklassen samt ihrer Spezialfähigkeiten bis Level 5 zu integrieren. Tim Cain, ein Veteran des ursprünglichen **Fallout**-Teams, ist kürzlich als Vollzeitkraft dazu gestoßen, die Inhaltsproduktion läuft auf Hochtouren: Brennecke scrollt durch den hausinternen Blog, auf dem Teammitglieder ihren Kollegen zeigen, woran sie gerade arbeiten. Dann springen wir durch einige halbfertige Schauplätze wie die Gebirgslandschaft, die unsere Helden auf dem Weg zu einem Drachen-Wyrmling durchqueren. Dort, wo dessen Nest eingebaut werden soll, klafft noch eine Lücke in der Landschaft – das Schuppentier entsteht nebenan beim Kollegen, der Konzeptzeichnungen in ein 3D-Modell umsetzt. Dann besuchen wir eine Siedlung, in der sich die einzelnen Gebäude betreten lassen – auch wenn deren Interieur leer ist, weil an den entsprechenden Grafikinhalten noch gearbeitet wird. »Work in Progress«-Entwicklungsalltag eben, doch die unvollendeten Komponenten wirken schon mal stimmig und verheißungsvoll.

Obsidians neues Kampfsystem ist derweil frei von den Restriktionen der **D&D**-Regeln, die ursprünglich für gesellige Tabletop-Runden erfunden wurden. Wer wen für wie viel Schaden trifft, das soll in **Project Eternity** klarer sein, dank der Verwendung von Prozentbereichen und weniger Regelausnahmen, wie sie für **D&D** typisch sind. Tim Cain seufzt ein Beispiel: »Da wirkt ›Einschläfern‹ nicht, weil das Ziel ein Elf und dadurch immun ist, aber dieses spezielle Gas setzt sich darüber hinweg, doch der Charakter hat ein Item, dass ihm einen Rettungswurf gibt … und so weiter. Wir haben dagegen ein geradliniges System, das in Echtzeit abläuft und leicht zu verstehen ist. Es ist eine mo-



Interview Josh Sawyer

Josh Sawyer (37) begann seine Karriere 1999 bei den Black Isle Studios. Der Lead Designer von Icewind Dale 2 und Fallout: New Vegas feilt nun als Projektleiter an Project Eternity.

GameStar Was sind eure langfristigenPläne?
Josh Sawyer Wir würden gerne eine Welt entwickeln, die reichhaltig genug ist, dass man darin eine Geschichte erleben kann, die über mehrere Spiele hinweg immer weiter ausgebaut wird. Also im traditionellen D&D-Stil, bei dem man mit relativ überschaubaren Problemen beginnt und dann in immer größere Ereignisse verwickelt wird. Wir könnten erst mal eine Trilogie entwickeln, die an einem Schauplatz stattfindet, und dann über Spiele in anderen Teilen der Welt nachdenken, von denen man vorher vielleicht schon im Spiel gehört hat. Wir wollen den Leuten das Gefühl geben, dass es jenseits von Project Eternity noch mehr gibt, wir wollen eine gewisse Sehnsucht wecken. Bethesda hat in dieser Hinsicht mit der Elder-Scrolls-Serie wirklich gute Arbeit geleistet: Man bewegt sich durch ihre Welt und sammelt all diese Hinweise und Einzelheiten über andere Orte, und dann besucht man in jedem Spiel eine andere Region.

Neben Project Eternity wurden auch andere Old-School-Rollenspiele per Kickstarter finanziert. Droht irgendwann eine Übersättigung?
Ein paar Projekte haben ja schon gespürt, dass nicht jedes Kickstarter-Rollenspiel erfolgreich ist. Aber ich mache mir da keine Sorgen, denn all diese Titel füllen ein Vakuum. Ich denke auch nicht, dass deswegen die ganz großen Rollenspiele verschwinden werden. Ich hoffe, dass wir einen Mid-Core-Markt mit Spielen in der Preisklasse zwischen 20 und 40 Dollar etablieren können, um ein breiteres Entwicklungsspektrum im Genre zu ermöglichen. Klar wird Obsidian weiterhin versuchen, AAA-Spiele für die nächste Generation zu entwickeln. Aber gleichzeitig ist es toll, dass unser Studio in der Lage ist, auch kleinere Projekte anzugehen.

2011



Dungeon Siege 3 sollte Obsidians Ruf davon reinwaschen, ständig verbuggte Spiele zu veröffentlichen. Tatsächlich läuft das Action-Rollenspiel größtenteils fehlerfrei, feiert aufgrund seines vereinfachten und »konsoligeren« Spielablaufs jedoch nur mäßige Erfolge.

2011



Obsidian kündigt South Park: Der Stab der Wahrheit an, das Rollenspiel zur TV-Serie. Ursprünglich soll es bereits im März 2013 erscheinen, nach dem Bankrott des Publishers THQ und dem Erwerb der Rechte durch Ubisoft verschiebt es sich jedoch auf einen späteren Zeitpunkt.

2012

Microsoft

Ein bis dahin unangekündigtes Projekt wird bei Obsidian eingestellt, 30 Mitarbeiter verlieren ihren Job. Das Spiel entstand unter dem Namen »North Carolina« und sollte ein völlig neues Rollenspiel mit offener Welt werden. Gerüchten zufolge wurde es im Auftrag von Microsoft exklusiv für die nächste Generation der Xbox entwickelt.

2012



Nach schlechten Erfahrungen mit Publishern setzt Obsidian für Project Eternity auf Kickstarter. Obsidians erstes Fantasy-Rollenspiel mit eigener Welt soll sich an den Klassikern orientieren. Die Kampagne ist ein voller Erfolg und fährt rund vier Millionen Dollar ein.

Der Name Cain stammt aus dem Hebräischen und bedeutet »Speer«. Im Walisischen steht er hingegen für »schön«.

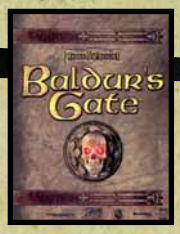
Die Vorbilder

Obsidian versteht Project Eternity als Erben der Infinity-Engine-Klassiker. 1998 versetzte Biowares **Baldur's Gate** dem siechenden Rollenspiel-Genre den dringend nötigten Erfolgsschock und löste mit seinen (vom damals populären **Command & Conquer** beeinflussten) Echtzeit-Taktikkämpfen und seiner reichhaltigen Geschichte einen Abenteuer-Boom aus. Entstanden war **Baldur's Gate** aus einem Prototyp namens **Battleground Infinity**. Laut Trent Oster, dem Bioware-Mitbegründer und heutigen Verantwortlichen für die **Baldur's Gate: Enhanced Edition**, sollte das Projekt ein »Ragnarok-Rollenspiel mit mehreren Religionen« werden.

Doch Feargus Urquhart, der Leiter der Interplay-Rollenspielsparte Black Isle, sah die Demo und riet Bioware, stattdessen Interplays **Dungeons & Dragons**-Lizenz zu verwenden – fertig war das Erfolgsrezept. Bioware benannte seine Infinity-Engine nach dem ursprünglichen Prototypen, entwickelte **Baldur's Gate 2** und verkaufte die Lizenzrechte an Black Isle, das damit die **Icewind Dale**-Serie sowie **Planescape: Torment** schuf.

Die Verwandtschaft von **Project Eternity** mit jener Glanzzeit lässt sich schon alleine am Namen ablesen – »Eternity« bedeutet »Ewigkeit«, »Infinity« heißt »Unendlichkeit«. Der **Eternity**-Projektleiter Josh Sawyer verrät zudem, von welchem Klassiker sich das Team in welcher Hinsicht inspirieren lässt (siehe rechts).





1

Baldur's Gate (1998)
Biowares Erstling läutete eine neue Hochzeit für Rollenspiele ein und fesselte Spieler mit vielschichtiger Charaktererstellung und taktischen Kämpfen, aber vor allem mit hervorragenden Dialogen und schillernden Begleitern.



2

Baldur's Gate 2 (2000)
Die Fortsetzung schaffte das Kunststück, den Vorgänger nochmal in jeder Hinsicht zu überbieten. Die packende Handlung um das Erbe des Mordgottes führte uns durch eine riesige Welt voller einprägsamer Figuren und toller Nebenquests.



3

Icewind Dale (2000)
Hier spielte nicht die Handlung die Hauptrolle, sondern die Kämpfe: Erbarmungslos warf das Spiel die Heldengruppe in eine ausweglose Situation nach der anderen. Sich da durchzubeißen, verlangte selbst D&D-Veteranen alles ab.



4

Icewind Dale 2 (2002)
Als der Nachfolger erschien, war die Infinity-Engine lange altbacken. Dafür stimmten die inneren Werte, die Schlachten glänzten erneut mit Anspruch und Tiefgang und liefen erstmals nach den Regeln der dritten Edition von D&D ab.



5

Planescape: Torment (1999)
Unsterblich und ohne Gedächtnis suchte der Held zwischen den Welten nach seiner Vergangenheit. Kämpfe ließen sich auf Wunsch umgehen, vor allem faszinierte das Spiel mit seiner hintergründigen Geschichte.

dernere Herangehensweise für ein Rollenspiel.« Josh Sawyer fügt hinzu: »Wir verwenden einen größeren Zahlenbereich mit mehr Detailgenauigkeit – D&D muss dagegen mit Würfeln funktionieren. Und deren vier bis 20 Werte kann man eben nicht beliebig oft unterteilen.«

Fragt man Team-Mitglieder nach ihren Lieblingsklassen, hört man als Antwort meist »Cipher« oder »Chanter«. Kein Wunder, denn während neun der elf Klassen auf etablierten **D&D**-Konzepten basieren – kein Fantasy-Rollenspiel ohne Krieger, Dieb, Magier, Priester & Co. – handelt es sich bei diesem Pärchen um ungewöhnliche Obsidian-Eigenkreationen. Der Chanter lässt sich am ehesten mit einem Barden vergleichen, er sorgt für Schutz- und Stärkungszauber, zum Beispiel einen Feuerbonus für die Waffen aller Party-Mitglieder. Mit seinen »Chants«, also seinen Schlachtgesängen, rezitiert er Phrasen aus historischen Balladen und erweckt damit Geister, während er nebenbei normal weiterkämpft. Die Kombination der einzelnen Chants sorgt für Kombos, denn nachdem eine Phrase aufgesagt wurde, hält ihre Wirkung noch einige Sekunden weiter an. Inzwischen können Sie das nächste Zitat wählen, dessen Wirkung sich mit dem vorigen überschneidet. Fleißiges Chanten baut außerdem Energie auf, wodurch Angehörige dieser Klasse gelegentlich einen Schrei ausstoßen können. Der ist quasi ein Zauber mit direktem Effekt, der zum Beispiel alle Gegner in einem bestimmten Wirkungskegel



Dynamische Lichtquellen erhellen **Dungeons** und Häuser. Man beachte die detailverliebte Einrichtung des **Waffenladens** rechts.

schädigt. Dann geht es mit dem Chanten weiter, bis genug Kehlkopfkraft für den nächsten Schrei beisammen ist.

Die Cipher-Klasse lässt sich am ehesten mit den Psionikern von **D&D** vergleichen, die sich mit Gedankenkraft in die Oberstübchen anderer Helden einschleichen und Objekte per Telekinese bewegen können. Doch auch hier gibt es einige Unterschiede. Cipher-Fähigkeiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie zunächst eine eher bescheidene Wirkung entfalten, die durch fortlaufende Konzentration allmählich zunimmt. So wächst zum Beispiel »Mind Jab« vom irritierenden Kopfweh zur verheerenden Schadensspitze beim gepeinigten Gegner. »Cipher sind in der Lage, die Seele anderer Leute anzuzapfen und zu manipulieren, um Energie zu erzeugen«, erklärt Josh Sawyer die Klasse. Die Auswirkungen entstehen rund um die Spielfigur, deren Seele anvisiert wird, was einige interessante taktische Möglichkeiten eröffnet. Zum Beispiel kann ein elektroschockendes Energiefeld zwischen Feind und Cipher entstehen, dessen Wirkungsbereich sich verlagert, wenn die beiden »Seelengefährten« sich übers Schlachtfeld bewegen. »Ein Cipher benötigt immer eine andere Person als Anker für seine Fähigkeiten«, betont Sawyer. »Das ist ein einschränkender Faktor, sorgt aber auch für einige einmalige Effekte.« Dabei ist die Ressource »Focus« zu beachten, die ein Cipher durch Attacken erst einmal aufbauen muss.

Das Rüstungssystem



Früher bei Dungeons & Dragons wollten wir immer nur das Eine: den Rüstungswert (Armor Class) so niedrig wie möglich halten. Je kleiner diese Zahl, desto schwieriger ist es, einen Charakter zu treffen. Doch im Regelwerk von Project Eternity gibt es weder Rüstungswert noch Rettungswurf. Stattdessen verfügt jeder Charakter über vier Verteidigungswerte, die aufgrund von Attributen, Level, Ausrüstung, Rasse und Klasse kalkuliert werden. Sie schützen vor bestimmten Angriffstypen:

Abwehr: Verteidigung gegen die meisten Nah- und Fernkampf-Attacken, die auf einzelne Ziele gerichtet sind (z.B. Schwerthieb, Pfeil- oder Gewehrschuss).

Standfestigkeit: vereitelt Angriffe auf Körperfunktionen (z.B. Gift, Krankheit) oder den Versuch, das Ziel gewaltsam zu überwältigen (wie ein Knockdown).

Reflexe: eignet sich ideal zur Abwehr von – gerne auch magischen – Flächenschaden-Attacken (z.B. Feuerball, Blitz).

Psyche: hilft gegen Angriffe auf Basis von Geist und Willenskraft (z.B. Person an einer Stelle festhalten).

Bei so vielen Old-School-Zutaten in **Project Eternity** stellt sich die Frage nach dem Schwierigkeitsgrad: Soll der ähnlich knackig ausfallen wie vor einem Jahrzehnt oder modernen Sanftheitsbedürfnissen entgegenkommen? Sowohl als auch, meint Josh Sawyer sinngemäß: »Wir wollen, dass die Kämpfe taktisch anspruchsvoll, aber nicht frustrierend sind. Der Standard-Schwierigkeitsgrad wird nicht so knallhart sein wie damals bei Icewind Dale 2, sondern eher auf dem Niveau von dessen Vorgänger liegen.

Wenn dir das immer noch zu viel ist, kannst du auch eine Stufe runter gehen und es leichter haben. Gehst du dagegen von der Standard-Einstellung aus eine Stufe rauf, dann betrittst du die Schwierigkeitsgefilde von Baldur's Gate 2 oder Icewind Dale 2.« Der höchste Härtegrad hört nicht umsonst auf den lieblichen Namen »Pfad der Verdammten«. Für die Extraportion Retro-Flair ist auch ein Experten-Modus geplant, bei dem diverse Komfortfeatures abgeschaltet werden, das Interface sparsamer ausfällt

NEUE BLIZZARD-BÜCHER VON PANINI

StarCraft II



Die Ereignisse zwischen SC II: WINGS OF LIBERTY und SC II: HEART OF THE SWARM – exklusiv als Roman!

StarCraft II
Flashpoint
320 Seiten, € 19,95
ISBN 978-3-8332-2441-6

© 2013 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

SPEKTAKULÄRE KURZGESCHICHTEN AUS DEM DIABLO-UNIVERSUM

Diablo III



TAUCHE EIN IN DEN EWIGEN KAMPF ZWISCHEN GUT UND BÖSE!

DIABLO III: Helden und Höllen
288 Seiten, € 12,95
ISBN 978-3-8332-2550-5

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Diablo, Battle.net and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

Im Buchhandel erhältlich! Weitere Titel und Infos auf www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

und es weniger Hinweise gibt. Wer es noch härter möchte, strapaziert seine Nerven im Modus »Trial of Iron«: Wie beim Hardcore-**Diablo** gibt es nur einen Spielstand – wird die Party besiegt, wird dieser gelöscht.

Mit Details zur Handlung hält sich Obsidian zurück, um den Spielern nicht den Überraschungseffekt zu verderben. Was man ohne Spoiler-Gefahr wissen darf: **Project Eternity** ist im Süden der Welt angesiedelt, in einer Küstenregion namens Dyrwood. »Dein Charakter wird in ein übernatürliches Ereignis verwickelt, und dadurch entsteht ein Riesenproblem«, deutet Sawyer an. Reinkarnation ist in der Spielwelt gang und gäbe, die Seelen von Verblichenen werden stets wiedergeboren. Wie und warum scheint die alte Zivilisation der Glanfathans gewusst zu haben, von der aber nur Ruinen übrig sind.

Besonders viel Wert legt man bei Obsidian aufs Geschichtenerzählen und die Dialogsysteme. Gespräche entwickeln in **Project Eternity** eine verschachtelte Baumstruktur ähnlich den alten Infinity-Engine-Spielen. Nach dem Multiple-Choice-Prinzip wählen Sie im Gespräch immer wieder zwischen mehreren Antworten. Welche Optionen zur Wahl stehen, hängt auch von Klasse und Rasse des Hauptcharakters ab. Zur Verdeutlichung der Komplexität ruft Adam Brennecke einen Beispiel-Dialog im Story-Editor auf: Es erscheint ein komplexes Flussdiagramm mit Dutzenden unterschiedlichen Gesprächshäppchen, zu denen verzweigt werden kann. Antworten wählen Sie ganz ohne Zeitdruck, wie man es von **Baldur's Gate** & Co. kennt. Hunderte von Gesprächen sollen für viel Lesestoff sorgen und auch den Spielverlauf beeinflussen. Als Vorbild nennt Josh Sawyer abermals **Planescape**: »In Torment konntest du durch deine Attribute Aktionen im Verlauf eines Dialogs auslösen, zum Beispiel jemandem etwas aus der Hand nehmen oder einem Typen das Genick brechen. Das war cool, und wir wollen mehr in dieser Richtung machen.«

Dialoge mit Folgen

Eine Vertonung der Dialoge ist derweil vom Tisch, um die Kosten im Rahmen zu halten und den Autoren mehr Flexibilität zu geben. Wenn die Sprachaufnahmen erst einmal im Kasten sind, ist es nämlich fast unmöglich, noch Texte zu ändern. **Project Eternity** gibt sich also stumm, aber keinesfalls wortkarg: Neben den Gesprächen mit NPCs sind auch komplexe Konversationen zwischen den Party-Mitgliedern geplant. So soll eine bessere Bindung zu den Co-Charakteren entstehen – und vielleicht schwatzen wir auch die eine oder andere Begleiter-Quest frei. In welchem Ausmaß solche personenbezogenen Nebenmissionen eingebaut werden, wird derzeit im Team diskutiert. Und wie sieht es mit weiteren zwischenmenschlichen Optionen für die Party aus? Schließlich verbringen die Helden so viel Zeit zusammen, vermöbeln gemeinsam Monster und kuscheln in Erholungspausen am Lagerfeuer – ist Liebe am Arbeitsplatz da ausgeschlossen? »Wenn es zu Charakteren und Story passt, denken wir über Romanzen nach«, meint Brennecke, aber die sollen nicht aufgesetzt wirken und »nicht so unbeholfen wie in anderen Spielen«.

Wie »gut« oder »böse« sich der Held bei seinen Abenteuern benimmt, soll weitgehend dem Spieler überlassen bleiben. Witwen bestehlen, Bauern meucheln? Klar, warum nicht! Allerdings können die Entwickler nicht ausschließen, dass es hier Einschränkungen geben wird, um Story-Sackgassen zu vermeiden. Josh Sawyer möchte ohnehin weg vom Schwarzweiß-Denken, er vergleicht die Entscheidungsschwere mit der Agonie im Sinne des klassischen griechischen Dramas: »Das ist viel interessanter als ›gut‹ oder ›böse‹. Wenn du zwischen mehreren Kompromissen abwägen musst, von denen keiner eindeutig angenehm ist, fällt die Wahl viel schwerer; du musst mit der Entscheidung ringen.« Wer **The Witcher** gespielt hat, weiß, wovon der Mann spricht. Der Blick auf den Terminplan verursacht derzeit keine Angstzustände: Das Personal ist größtenteils an Bord, ein weiterer Programmierer soll noch angeheuert werden, der sich vor allem um das Interface kümmern wird. Der angestrebte Erscheinungstermin im Frühjahr 2014 wirke realistisch, schließt Adam Brennecke. Und falls **Project Eternity** doch mehr Zeit brauchen soll, hätten die Kickstarter-Fans dafür wohl mehr Verständnis als ein auf Quartalsergebnisse schielender Publisher. Heinrich Lenhardt / GR



Interview Tim Cain

Tim Cain (47) schuf Mitte der 90er-Jahre das erste Fallout und arbeitete dann bei Troika an Rollenspielen wie Arcanum. Bei Project Eternity kümmert er sich um Design und Programmierung.

GameStar Über 15 Jahre nach Fallout arbeitest du wieder an einem isometrischen Rollenspiel.
Tim Cain Kickstarter gibt den Fans eben die Gelegenheit, zu sagen: »Das ist es, was ich spielen will!« Normalerweise versuchen die Publisher, vorherzusagen, was die Kundschaft in zwei Jahren haben will; die Branche gerät in einen Trott – und plötzlich gibt es massig Shooter. Nicht jeder will Rollenspiele aus der Ego-Perspektive spielen. Der isometrische Stil wurde vergessen, dabei können 3D-Engines diese Art von Grafik prima darstellen.
▶ Wie viel Raum für Neuerungen lässt euch diese Retro-Hommage?
◀ Auch wenn viele Elemente wiedererkennbar sind, machen wir doch ein modernes Spiel. Jenseits der vier Standardtypen lassen wir uns bei den Klassen einiges einfallen. Wir haben auch keine Waffen- oder Rüstungs-Beschränkungen für die Klassen; das war ja so eine alte D&D-Hürde, wo ein Zauberer ein Langschwert nicht mal anfassen wollte. Die Spieler werden die größere Freiheit mögen und alle möglichen Charakter-Kombinationen ausprobieren. Im Vergleich zu früher haben wir zudem mehr Speicher, sodass mehr Spielsysteme ineinander greifen können. Und wir entwickeln ein Spiel, dessen Hauptaugenmerk auf den Quests liegt: Wir pflanzen einen Handlungsstrang in Form von Missionen in diese große Welt, aber es gibt auch Nebenaufgaben zu entdecken.



Ein Krieger erkundet ein verlassenes **Haus**.



Comeback der Partygänger

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Mit einem Helden-Sechserpack handgemalte Landschaftsbilder erforschen und große Abenteuer erleben – wie konnte das nur jemals aus der Mode kommen? Wer vor gut einem Jahrzehnt PC-Rollenspieler war, der kennt die Freuden der Party-Aufpäppelung: Geduldig brütete man über Talentwahl und Ausrüstungsoptimierung seiner aus vielfältigen Klassen bestehenden Truppe, durch lange Dialoge lernten wir jede Spielfigur als Persönlichkeit kennen. Kämpfe waren keine mit Beute und Zusatzregeln getarnten Ego-Shooter, sondern pausierbare taktische Schlachten, die wir als Feldherr und nicht als Einzelkämpfer bestritten. Project Eternity scheint all diese Qualitäten gut einzufangen und schmirgelt zugleich den Genre-Rost weg: Regeln und Grafik werden behutsam genug modernisiert, damit im Kern das Old-School-Feeling erhalten bleibt, das Obsidian seinen 73.986 Kickstarter-Unterstützern versprochen hat.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON

ab **19,99** €/Monat*

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

DEUTSCHES INSTITUT FÜR SERVICE-QUALITÄT
1. PLATZ
Service
Internetanbieter
Teilkategorie im TEST Okt. 2012
14 Unternehmen
www.disq.de
Privatwirtschaftliches Institut
n-tv

DAS BESTE WLAN

- ✓ 1&1 HomeServer für 0,– €: WLAN-Modem und Telefonanlage in einem.
- ✓ 6.000 – 50.000 kBit/s zum Sparpreis!



Internet made in Germany

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

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

1&1

1und1.de
0 26 02 / 96 90

*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inklusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz oder immer kostenlos für 5,– €/Monat mehr mit der 1&1 Telefon-Flat. Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,– € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Torment Tides of Numenera

Wie aus einem kaum gespielten Meilenstein das erfolgreichste Kickstarter-Projekt der Spiele-Geschichte wurde – und warum das überhaupt kein Wunder ist.

Von Jochen Gebauer und André Peschke

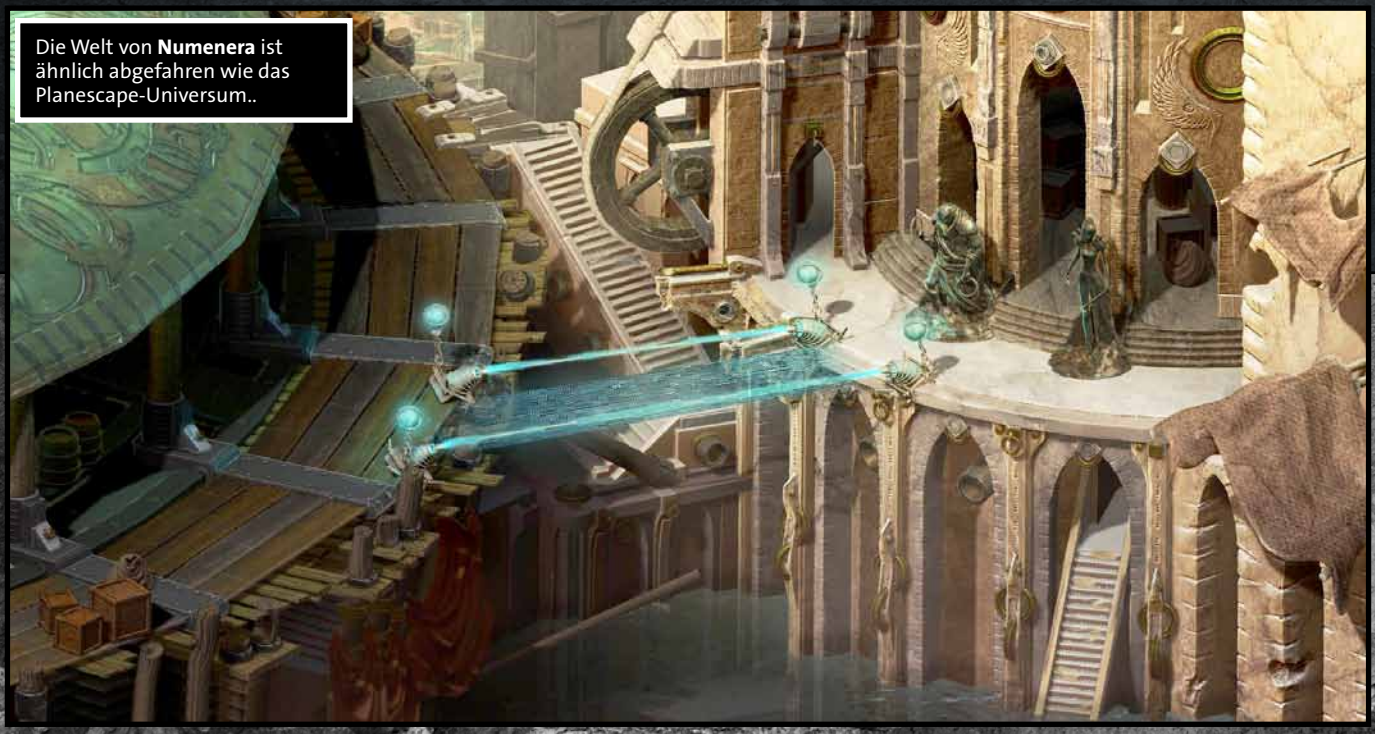
Genre: Rollenspiel Publisher: inXile Entwickler: inXile (Hunted: Die Schmiede der Finsternis, GS 08/11: 76 Punkte)
Termin: 2015 Status: zu 5 % fertig

GameStar.de/Quicklink/8324

Es ist schwer zu fassen, dieses **Planescape: Torment**. Ihm wird nachgesagt, es sei das beste Rollenspiel aller Zeiten, ein mutiges, ja verwegenes Projekt, das eine Geschichte erzähle, wie sie in diesem Medium noch nie erzählt worden sei, eine ebenso tragische wie tiefgründige Geschichte, die man unmöglich beschreiben könne, ohne sie dabei zwangsläufig zu entzaubern. Es fällt nicht leicht, sich einem Spiel zu nähern, das so bewundert wird, und vielleicht ist das auch ein Grund, warum so viele Menschen dieses **Planescape: Torment** nie gespielt haben. Man muss **Deus Ex** nicht mögen oder **System Shock 2** oder die anderen üblichen Verdächtigen, von denen immer dann die Rede ist, wenn das Gespräch gegen Mitternacht bei den besten Spielen aller Zeiten ankommt, aber **Planescape: Torment** ist heilig, und die Gegenbehauptung käme dem Versuch gleich, im Anglistik-Kolloquium zu erklären, warum Shakespeare überschätzt sei. Nein, es fällt nicht leicht, sich so einem Spiel zu nähern, aber genau das muss man tun, um zu verstehen, warum der geistige Nachfolger gerade zum bislang erfolgreichsten Kickstarter-Spieleprojekt wurde. Knapp 4,2 Millionen US-Dollar hat **Torment: Tides of Numenera** gesammelt, mehr als **Project Eternity** sowie Double Fines **Broken Age** – obwohl dem Spiel längst nicht mehr jene Mainstream-Aufmerksamkeit zuteil wurde, die beispielsweise Tim Schafer genoss.

Vollvertonung? Auf keinen Fall!

Der Erfolg von **Project Eternity** oder **Broken Age** ließ sich in gewisser Weise vorausahnen. Das eine verhieß ein neues **Baldur's Gate**, das andere ein neues **Monkey Island** – beides Spiele, die sich nicht nur hervorragend verkauften, sondern von der Klientel auch tatsächlich gespielt wurden. **Planescape: Torment** hingegen war ein Ladenhüter, der selbst in der Rollenspiel-Renaissance der später 90er nur mühsam seine Produktionskosten einspielte, und trotz seines makellosen Ansehens bleibt es bis heute ein erstaunlich ungespielter Meilenstein. Dem Autor dieser Zeilen jedenfalls haben im Laufe der Jahre bemerkenswert viele Kollegen, diverse bekannte Entwickler und zahlreiche eingefleischte Rollenspiel-Fans gestanden, dass sie **Planescape: Torment** noch nie gespielt haben. Begleitet wurde diese peinlich berührte Offenbarung übrigens nahezu immer von der Bitte, sie um Gottes willen niemandem zu erzählen – ein bisschen so, als müssten sie zugeben, dass sie gerade mit der Frau ihres besten Freundes geschlafen



Die Welt von **Numenera** ist ähnlich abgefahren wie das Planescape-Universum..



Aktuell existiert lediglich eine **Tech-Demo** der Engine. Den Iso-Look des Vorgängers will Torment aber beibehalten.

hätten. Colin McComb lacht schallend, als wir ihm diese Anekdote erzählen. McComb war Co-Autor von **Planescape: Torment** und ist nun der kreative Chef hinter **Tides of Numenera**. »Also mir hat noch keiner gestanden, dass er Planescape nicht gespielt hat«, sagt er. Und fügt kurz danach hinzu: »Aber wenn ich so drüber nachdenke, dann wäre das ja, als würde mir jemand sagen, dass er mit MEINER Frau geschlafen hat.«

Um die Relevanz von **Planescape: Torment** zu begreifen, muss man zunächst verstehen, was es nicht ist: eine klassisch-epische Fantasy-Erzählung nämlich. »Bei unserem Spiel ging es nicht um die Rettung der Welt«, sagt Colin McComb. »Es ging darum, genau ein einziges Leben zu retten: deins.« Die Suche des namenlosen Helden nach seiner Identität war nicht bloß eine philosophische Betrachtung von Schuld und Sühne; es war die uralte Suche nach der Natur des Seins. Die zentrale Frage von **Planescape: Torment** lautet: Was kann das Wesen eines Menschen ändern? Eine befriedigende Antwort auf diese Frage, so viel Entzauberung sei erlaubt, bleibt das Spiel schuldig, denn so einfach macht sich **Planescape: Torment** die Sache nicht. Es antwortet stattdessen mit einer Gegenfrage: Was, wenn dir die Antwort nicht gefällt? Das ist harter Erzählstoff, eine Meta-Ebene, die mehr vom Spieler verlangt als Entwickler das normalerweise wagen. In einer Phase, in der sich das Medium für ein breites Publikum zu öffnen beginnt, schlägt **Planescape: Torment** die Tür zum Elfenbeinturm zu. »Natürlich«, antwortet Colin McComb auf die Frage, ob das Team die Befürchtung hatte, sein Publikum zu überfordern. »Wir wussten, dass wir ein paar Sachen gemacht hatten, die den Leuten über den Kopf wachsen könnten. Aber gleichzeitig dachten wir eben auch, dass es da draußen genug Leute gibt, die verstehen, was wir sagen wollten.« Aus heutiger



Zu Beginn von Planescape: Torment erwacht der Namenlose in einer **Totenhalle** und erinnert sich an nichts.

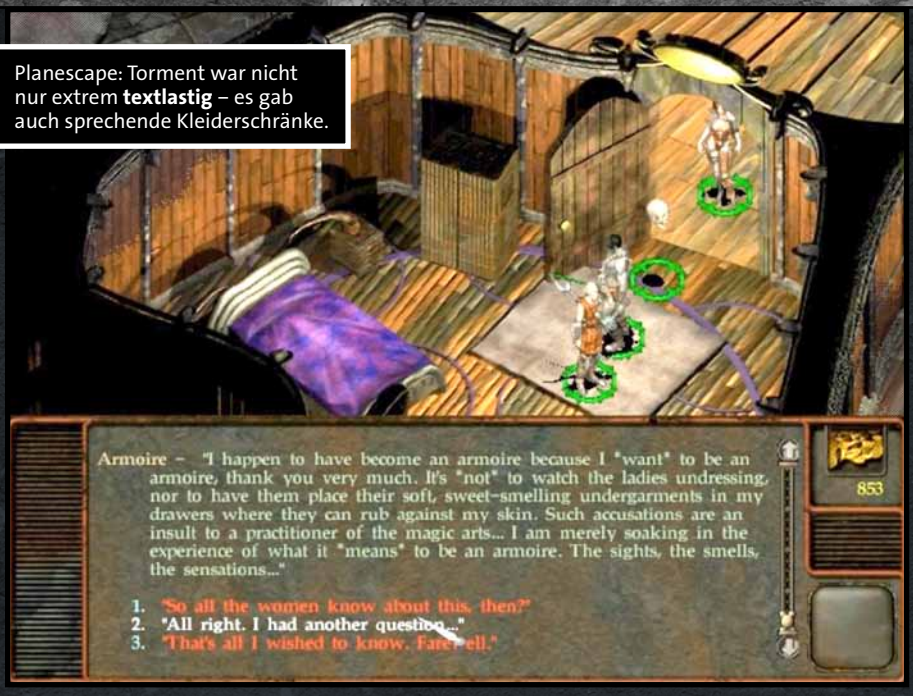


Mehr Story, tiefgründigere Charaktere, längere Spieldauer: Planescape Torment hat auf Kickstarter zahlreiche **Bonus-Ziele** (»Stretch Goals«) erreicht.

Der Name des Windes erhielt mehrere Auszeichnungen für den besten Fantasy-Roman 2007.

Sicht war die Veröffentlichung von **Planescape: Torment** ein unfassbares Risiko. Kein großer Publisher würde sich 2013 trauen, ein Spiel zu finanzieren, in dem Konzepte wie eine Konsens-Realität (Dinge existierten nur deshalb, weil genug Menschen glauben, dass sie existieren) noch zu den nebensächlichen Themen gehören. »Wir hatten von Interplay die Unterstützung, inhaltlich genau das zu machen, was wir machen wollten«, erinnert sich der Produzent Guido Henkel. »Das gab Colin und Chris [Avellone; der damalige Lead Designer, heute verantwortlich für Project Eternity] einen Freibrief für bizarrste Ideen.«

Ein solcher Freibrief existiert inzwischen nur noch als Kickstarter-Kampagne. Die Chance, einen Nachfolger von **Planescape: Torment** im traditionellen Publisher-Modell zu realisieren? »Keine«, sagt Colin McComb. Und Projektleiter Kevin Saunders ergänzt: »Wir haben jetzt ein Budget von vier Millionen Dollar. Andere Spiele haben 50 Millionen. Es gibt ein paar Sachen, die moderne Spiele einfach haben müssen und die wir mit diesem Budget nicht realisieren könnten. Aber manche dieser Sachen will unser Publikum überhaupt nicht.« Ein Beispiel dafür sind vollvertonte Dialoge. »Vollvertonung?«, fragt Colin McComb. »Auf keinen Fall! Selbst wenn wir unbegrenzte Mittel hätten, würden wir das nicht machen. Wir werden eine ganze Menge Text haben, und das ist eigentlich die Prämisse des ganzen Projekts. Mit Text kannst du Dinge machen, die mit Videos einfach nicht gehen. Nehmen wir mal an, wir reißen ein Loch in die Realität und es krabbeln Millionen von Spinnen heraus – das lässt sich mit Worten so viel beängstigender umsetzen. Als Videosequenz wäre das ein monumentaler Aufwand und das Ergebnis am Schluss trotzdem nicht so beeindruckend.«



Planescape: Torment war nicht nur extrem **textlastig** – es gab auch sprechende Kleiderschränke.

Ein wechselhafter Gott

Tides of Numenera ist ein dezentrales Projekt. Während Colin McComb in Michigan arbeitet, sitzt Entwickler inXile (**Wasteland 2**, siehe Kasten) im 2.000 Meilen entfernten Newport Beach, Kalifornien. Als McComb von Ex-Interplay-Chef und inXile-Gründer Brian Fargo gefragt wird, wen er unbedingt im neuen **Torment**-Team braucht, steht Adam Heine ganz oben auf seiner Liste. Die Sache hat lediglich einen Haken: Der ehemalige Co-Autor von **Planescape: Torment** lebt heute in Thailand, wo er mit seiner Frau ein Waisenhaus betreibt. Als McComb ihn anruft, sagt Heine trotzdem zu – obwohl er seit über zehn Jahren an keinem Spiel mehr gearbeitet hat. Für Heine und McComb ist **Tides of Numenera** eine persönliche Herausforderung, die Gelegenheit, zu beweisen, dass **Planescape: Torment** nicht bloß ein glücklicher Zufall war, dass sie den Höhepunkt ihres künstlerischen Schaffens nicht schon längst überschritten haben. Ob sie Angst vor dieser Möglichkeit hätten, wollen wir wissen, ob sie sich davor fürchten, am Ende zu scheitern und anerkennen zu müssen, dass sie nie mehr etwas so Großartiges erschaffen werden. »Oh«, sagt Colin McComb. »Oh ja.« Und Adam Heine seufzt: »Fast jeden verdammten Tag«.

Beinahe wäre die Sache schiefgegangen, bevor sie richtig angefangen hatte. »Die erste Story, über die Adam und ich nachgedacht hatten, war ein richtiges Epos«, erzählt Colin McComb. »Aber irgendwann sagten wir uns, hey, das ist ne tolle Geschichte, aber sie fühlt sich irgendwie nicht nach Torment an. Und plötzlich haben wir gemerkt, ja klar, es geht ja auch um das Schicksal einer ganzen Schöpfung und nicht bloß um das Schicksal eines einzigen Menschen, der versucht, seinen Platz in diesem Universum zu finden. Als wir das realisiert hatten, dachten wir, heilige Scheiße, wir müssen dringend zurückrudern.« Das Resultat ist eine Handlung, die den Plot von **Planescape: Torment** gewissermaßen auf den Kopf stellt. Der Spieler übernimmt die Rolle des »letzten Verstoßenen«. Diese Verstoßenen dienen einem uralten Wesen, dem »Changing God« (sinngemäß: der wechselhafte Gott), als körperliche Hüllen, in denen sein Bewusstsein immer wieder neu geboren wird. Hat ein Körper seinen Zweck erfüllt, dann wirft er ihn achtlos beiseite und flüchtet in einen neuen. Was der wechselhafte Gott aber nicht ahnt: Sobald er eine Hülle verlassen

Wasteland 2

Torment: Tides of Numenera ist nicht die einzige Fortsetzung eines Klassikers, die aktuell beim Entwickler inXile produziert wird. Das Team von Brian Fargo arbeitet parallel auch noch an **Wasteland 2**, das Ende dieses Jahres erscheinen soll. Genau wie Torment wurde auch **Wasteland 2** als Kickstarter-Projekt finanziert – allerdings sammelte das postapokalyptische Rollenspiel »nur« 2,9 Millionen US-Dollar ein. Spielerisch orientiert sich Wasteland 2 eng an der goldenen RPG-Ära der 80er-Jahre. In rundenbasierten Kämpfen steuern wir bis zu sieben Party-Mitglieder, von denen wir zu Spielbeginn vier selbst erstellen. Käufer des Spiels sollen übrigens auch eine Version des ersten **Wasteland** aus dem Jahr 1987 erhalten, der Rechte-Inhaber EA hat einem entsprechenden Bundle zugestimmt.



WERDE ZUM HERRSCHER ALLER GALAXIEN!

Ab 31. Mai als hochwertige Collector's Box für PC erhältlich!

85% „Großartig!"
thekoalition



STARDRIVE

4X Weltraum-Strategie mit modularem Schiffsdesign

81% „Das Schiffsdesign ist fantastisch!"
Spacesector

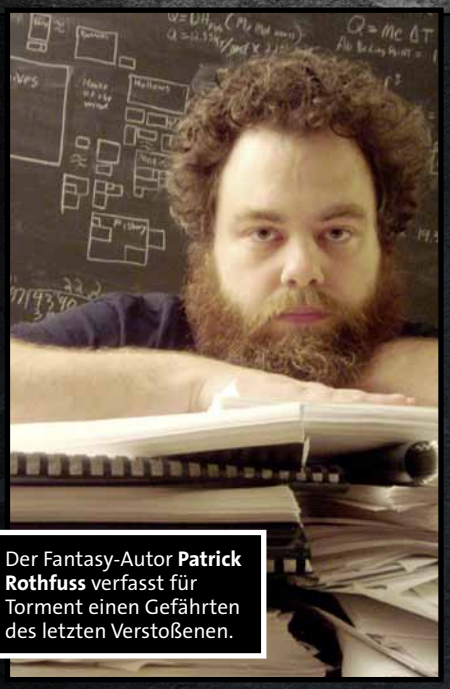


90% „StarDrive hat alles, was ich mir von einem 4X-Spiel wünsche..."
culturemass

ZERO SUM GAMES ICEBERG INTERACTIVE

StarDrive © 2013 ZerOsum games. Developed by ZerOsum games. Licensed exclusively worldwide to and published by Iceberg Interactive B.V. Iceberg Interactive design and mark are registered trademarks of Iceberg Interactive B.V. Valve Corporation. Steam, Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. Microsoft®, Windows® and DirectX® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names, and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. Made in Europe.

Änderung vorbehalten.



Der Fantasy-Autor **Patrick Rothfuss** verfasst für Torment einen Gefährten des letzten Verstoßenen.

hat, entwickelt sie ein eigenes Bewusstsein. Als letzter Verstoßener machen wir uns also auf die Suche nach diesem Wesen, denn seine Unsterblichkeit hat die Aufmerksamkeit des »Angel of Entropy« geweckt – und dieser Engel will nicht nur den Changing God vernichten, sondern auch die Verstoßenen. Parallelen zu **Planescape: Torment** sind da laut Colin McComb durchaus beabsichtigt, auch wenn **Tides of Numenera** nicht mehr im **Planescape**-Setting spielt, sondern in der von Monte Cook entworfenen Pen&Paper-Welt Numenera. Während wir im ersten **Torment** ständig mit den teils abscheulichen Taten früherer Inkarnation des namenlosen Helden in Berührung kamen, sollen wir im geistigen Nachfolger mit den Entscheidungen des wechselhaften Gottes konfrontiert werden, denn manche Figuren erinnern sich noch sehr gut an unseren Körper – und an die Dinge, die dieser Körper getan hat. Im weiteren Spielverlauf soll es außerdem möglich sein, in das Bewusstsein der anderen Verstoßenen zu wechseln. Die zentrale Frage von **Tides of Numenera** lautet: Was ist ein einziges Leben wert?

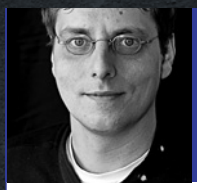
»Das ist der Bart von Rothfuss«

Bis zur Antwort müssen wir uns aber noch eine Weile gedulden. Nachdem **Tides of Numenera** bei der Finanzierung etliche Bonus-Ziele knackte, dauert die Entwicklung bis 2015. Laut Colin McComb haben die Autoren zwar schon eine genaue Vorstellung, wohin die Reise gehen soll, aber die eigentliche Arbeit hat gerade erst begonnen. Dialoge, NPCs und auch die Gefährten des Helden müssen geschrieben, ein Grafik-Gerüst im traditionellen Iso-Look auf Basis der Unity-Engine programmiert und grundlegende Design-Entscheidungen getroffen werden. Völlig offen ist beispielsweise noch, ob die Kämpfe in Echtzeit oder rundenbasiert ablaufen. Der Projektleiter Kevin Saunders will zunächst verschiedene Konzepte entwerfen und danach jene Leute fragen, die das Resultat später auch spielen sollen: die Unterstützer bei Kickstarter. Fest steht unterdessen, dass sich die Kämpfe (wie schon im Original) grundsätzlich vermeiden lassen sollen, falls der Spieler das will und die entsprechenden Gesprächsoptionen sowie Attribute wählt. »Ich kann noch nicht mit Sicherheit sagen, dass wir es schaffen«, erklärt Colin McComb, »aber wir würden gerne ein Spiel machen, bei dem man nicht ein einziges Mal kämpfen muss, wenn man das nicht möchte«. Einen der oben erwähnten Gefährten wird übrigens ein gewisser Patrick Rothfuss schreiben – geneigten Fantasy-Lesern vielleicht als Autor der Königsmörder-Chronik (**Der Name des Windes**, **Die Furcht des Weisen**) bekannt. Wie Colin McComb es geschafft hat, den aktuellen Darling der modernen Fantasy-Szene für sein Projekt zu gewinnen? »Letztes Jahr war ich auf einer Convention in Indianapolis und mein Lektor sagte plötzlich: Hey, ist das nicht der Bart von Patrick Rothfuss? Also bin ich hingegangen, um ihm zu erzählen, dass ich ein totaler Fan von Der Name des Windes bin, und er fragte mich, was ich denn so mache, und ich sagte, ach, ich entwerfe Tabletop-Spiele und ich habe an Planescape: Torment gearbeitet – und er ruft, oh mein Gott, ich liebe dieses Spiel!« Neben Patrick Rothfuss wird auch Chris Avellone, der Chef-Autor von **Planescape: Torment**, einen Gefährten beisteuern, George Ziets (**Neverwinter Nights 2**) und Brian Mitsoda (**Vampire: Bloodlines**) sind ebenfalls Teil des Design-Teams. Adam Heine erzählt: »Wir hatten Entwickler aus anderen Studios, Menschen mit Vollzeit-Jobs, die uns gefragt haben, ob sie irgendwie mitwirken dürfen«. Er klingt immer noch völlig verblüfft über die gewaltige Unterstützung für sein Projekt. Aber das müsste er eigentlich gar nicht sein. Schließlich reden wir vom geistigen Nachfolger von **Planescape: Torment**, dem besten Rollenspiel aller Zeiten. AP/JG

Unser Planescape-Test

Bei unserem Test in GameStar 02/2000 verliehen wir **Planescape: Torment** 82 Punkte – gewiss keine schlechte Wertung, aber auch keine überirdische. Unser Tester Heinrich Lenhardt bemängelt damals die hohe Komplexität, den unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad und die trockene Präsentation des Abenteuers, lobt es aber auch ausdrücklich: »Hardcore-Rollenspieler, die gerne haufenweise Informationen über völlig fremdartige Spielwelten konsumieren, werden Torment heiraten wollen. Morbides Szenario, frische Monster, irre Partymitglieder, magische Tätowierungen sowie das dialog- und rätsellastige Spielprinzip wirken gleichermaßen irritierend wie inspirierend.« Aus heutiger Sicht hätte es dennoch auch das eine oder andere Wertungspünktchen mehr sein dürfen.





Endlich!

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

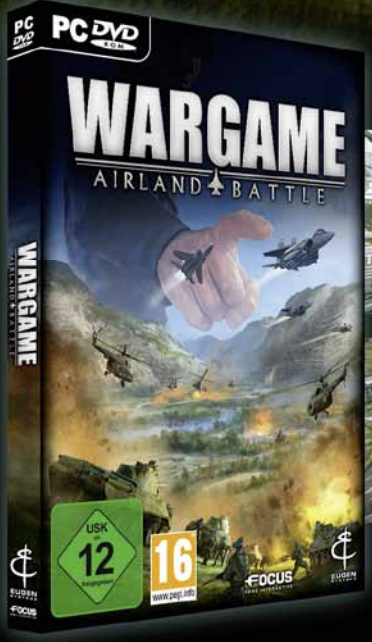
Ich unterstütze Kickstarter-Spiele normalerweise nur sehr ungern, weil ich es unfair finde, dass die Unterstützer das finanzielle Risiko tragen, aber am möglichen Erfolg nicht partizipieren. Für Torment musste ich allerdings eine Ausnahme machen, das ging gar nicht anders, denn ich bewundere das Original so vorbehaltslos, dass ich ohne falsche Übertreibung behaupten kann, mich auf kein Spiel so sehr zu freuen wie auf diesen Nachfolger. Gewiss, die Fallhöhe ist enorm und für eine seriöse Prognose ist es noch viel zu früh. Aber Colin McComb und seine Kollegen sagen nicht nur genau die richtigen Dinge, sondern versprühen dabei auch eben jene beinahe kindliche Begeisterung, die in dieser Branche viel zu selten geworden ist. Als ich Colin zum Abschluss des Gespräches bitte, Planescape: Torment mit einem Wort zu beschreiben, dann könnte die Antwort auch für den Nachfolger gelten: tollkühn.

12 NATIONEN + 2 FRAKTIONEN + EUROPA IN FLAMMEN!

WARGAME

AIRLAND BATTLE





NATO VS. WARSCHAUER PAKT: DER KALTE KRIEG ESKALIERT!

DER EXPLOSIVE NACHFOLGER DER STRATEGIE-SCHWERGEWICHTE R.U.S.E. UND WARGAME EUROPEAN ESCALATION: GRÖSSER, DETAILLIERTER UND ZUGÄNGLICHER



750+ EINHEITEN INKL. 150 FLUGZEUGTYPEN



UMFANGREICHE, DYNAMISCHE SOLO-KAMPAGNE



SPEKTAKULÄRE NEUE GRAFIK & EFFEKTE



KOMPLEXE MULTIPLAYER-KAMPAGNE

WWW.WARGAME-AB.COM

AB JETZT FÜR IHREN PC!

16 www.pegi.info

EUGEN SYSTEMS

/WARGAMERTS /FOCUSINTERACTIVE @WARGAMERTS

©2013 Eugen Systems and Focus Home Interactive, Developed by Eugen Systems and published by Focus Home Interactive. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

FOCUS HOME INTERACTIVE

PC DVD ROM

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	0x10c	Weltraumspiel	Mojang	–	–	–
	Age of Wonders 3	Rundenstrategie	Triumph Studios	06/13	–	2. Halbjahr 2013
	Anno Online	Aufbau-Strategie	Blue Byte	–	Sehr gut	3. Quartal 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	3. Quartal 2013
	Assassin's Creed 4	Actionspiel	Ubisoft Montreal	05/13	–	31. Oktober 2013
	Battle Worlds: Kronos	Rundenstrategie	King Art Games	06/13	–	2013
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Digital Illusions	–	–	3. Quartal 2013
NEU	Call of Duty: Ghosts	Ego-Shooter	Infinity Ward	–	–	5. November 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12, 04/13	Sehr gut	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	25. Juni 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
	Das Schwarze Auge: Black Guards	Rollenspiel	Daedalic	06/13	–	3. Quartal 2013
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	DayZ	Online-Spiel	Bohemia Interactive	–	–	2013
	Dark Souls 2	Action-Rollenspiel	FromSoftware	06/13	–	2013
NEU	Die Sims 4	Lebenssimulation	Maxis Software	–	–	31. Dezember 2014
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	–	–	2013
UPDATE	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Larian Studios	–	–	2. Juli 2013
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	–	–	3. Quartal 2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2013
UPDATE	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	Gut	2. Halbjahr 2013
	Goodbye Deponia	Adventure	Daedalic	04/13	–	4. Quartal 2013
	Grand Theft Auto 5	Actionspiel	Rockstar North	01/13	–	2013
	Half-Life 3	Ego-Shooter	Valve	–	–	2015
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytec Nottingham	–	–	2014
	Mass Effect 4	Action-Rollenspiel	Bioware	–	–	2014
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2013
NEU	Project Cars	Rennspiel	Slightly Mad Studios	07/13	Sehr gut	2. Quartal 2014
NEU	Project Eternity	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	07/13	–	April 2014
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	rFactor 2	Rennspiel	Image Space	–	–	2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
	Shroud of the Avatar	Rollenspiel	Portalarium	05/13	–	2014
	Splinter Cell: Blacklist	Actionspiel	Ubisoft Montreal	04/13	Sehr gut	22. August 2013
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12	–	2014
NEU	The Bureau: XCOM Declassified	Taktik-Shooter	2K Marin	–	–	23. August.2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	7/12, 12/12, 05/13	Sehr gut	2013
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	–	2014
	Thief	Schleich-Shooter	Eidos Montreal	05/13	–	2014
UPDATE	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12, 04/13	–	3. September 2013
UPDATE	Torment	Rollenspiel	inXile	07/13	–	2014
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	1. Halbjahr 2013
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	–	–	Oktober 2013
UPDATE	Watch Dogs	Action	Ubisoft Montreal	08/12, 07/13	–	22. November 2013
NEU	Wolfenstein: The New Order	Ego-Shooter	MachineGames	07/13	–	4. Quartal 2014
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	Gut	2013

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



Wolfenstein: The New Order
Mit mächtigen Kampf-Robotern zwingen die Nazis ganz Europa in die Knie. B.J. Blazkowicz rückt aus, um ordentlich Altmetall zu produzieren.

Das kommt im Juni

Marvel Heroes	Gazillion Entertainment	04.06.2013
Remember Me	Dontnod Entertainment	07.06.2013
Dark	Realmforge	14.06.2013
The Raven – Legacy of a Master Thief	King Art Games	20.06.2013
Company of Heroes 2	Relic Entertainment	25.06.2013
Die Sims 3: Inselparadies	Maxis	27.06.2013
Ride to Hell Retribution	Eutechnyx Limited	28.06.2013
Deadpool	High Moon Studios	28.06.2013
Leisure Suit Larry Reloaded	Replay Games	Juni 2013
Shadowrun Returns	Harebrained Schemes	Juni 2013
MotoGP 13	Milestone Studios	Juni 2013
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Iron Galaxy	Juni 2013

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Grand Theft Auto 5	↑	2
2	Battlefield 4	↓	1
3	The Elder Scrolls Online	–	3
4	Assassin's Creed 4: Black Flag	–	4
5	Dragon Age 3: Inquisition	–	5
6	Half Life 3	↑	11
7	Star Citizen: Squadron 42	↑	16
8	Command & Conquer	–	8
9	Thief	↑	13
10	Watch Dogs	–	10
11	The Witcher 3: Wild Hunt	↓	7
12	Mass Effect 4	↑	17
13	DayZ	↓	12
14	Total War: Rome 2	↓	6
15	Das Schwarze Auge: Blackguards	↑	–
16	Cyberpunk 2077	↓	9
17	Company of Heroes 2	↑	20
18	Batman: Arkham Origins	↑	–
19	Doom 4	↑	22
20	Starcraft 2: Legacy of the Void	↓	18
21	Call of Duty: Ghosts	–	21
22	Half Life 2: Episode 3	↑	–
23	Fifa 14	↑	–
24	Civilization 5: Brave New World	–	24
25	Far Cry 4	↑	–

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 06/13

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.

Wolfenstein The New Order

Panzerhunde, Arier-Tests und ein Toy Boy: Das neue Wolfenstein geizt nicht mit skurrilen Zutaten und schreibt ganz nebenbei die Weltgeschichte um. Von Tobias Veltin

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **MachineGames (Wolfenstein: The New Order ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



Wenn so viele **Gegner** gleichzeitig auf Blaskowicz zustürmen, wird es brenzlig. Deshalb sollte man so oft wie möglich nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau halten.

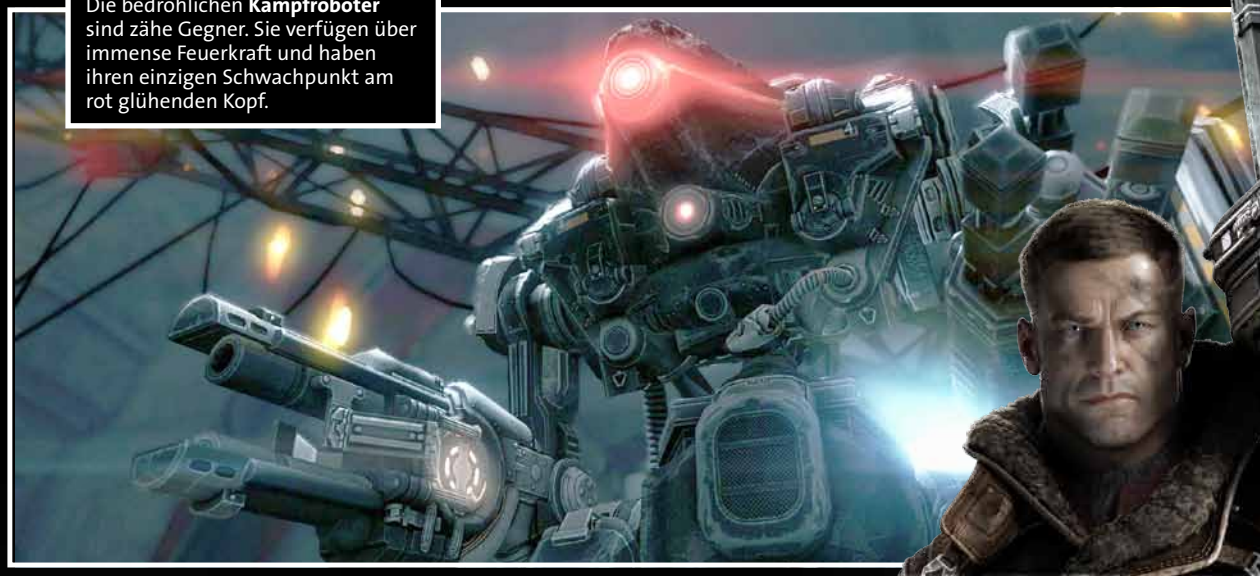
Was wäre, wenn? Diese Frage hat sich wohl jeder schon einmal gestellt. Was wäre, wenn sich das eigene Erbgut anders verknotet hätte und man als Frau geboren worden wäre statt als Mann (oder umgekehrt)? Wie sähe die Welt heute aus, wenn die Anschläge vom 11. September verhindert worden wären? Solche Gedankenspiele faszinieren auch Schriftsteller wie den Engländer Robert Harris. Der beschäftigt sich in seinem 1992 erschienenen Roman »Vaterland« mit der Frage, was denn gewesen wäre, wenn Deutschland den zweiten Weltkrieg gewonnen hätte – und lässt den Leser an der imaginären 75. Geburtstagsfeier von Adolf Hitler teilhaben. Alternativweltgeschichte (so der Fachausdruck) mit Nazis ist auch in **Wolfenstein: The New Order** angesagt. Darin wird allerdings nicht gefeiert, sondern gefeuert. Als einziges deutsches Magazin haben wir den schwedischen Entwickler MachineGames besucht und den Shooter sogar schon angespielt.

Der Executive Producer Jerk Gustaffson und sein Team begrüßen uns in ihrem Studio direkt über einem Einkaufszentrum im beschaulichen Uppsala, 70 Kilometer nördlich von Stockholm. Nicht unbedingt der Ort, an dem man die virtuelle Verwirklichung von Hitlers Allmachtsfantasien vermuten würde. »Wir wollen Wolfenstein mit The New Order einen neuen Anstrich geben«, erzählt Gustafsson. Deshalb setzen die Entwickler diesmal nicht während des zweiten Weltkriegs an, sondern danach: Der Faschismus hat triumphiert, Deutschland die Welt unterjocht. Gewaltige Kuppelbauten ragen in den Berliner Himmel, weite Teile der Erde zittern unter der deutschen Terrorherrschaft. Ermöglicht haben den Sieg des Bösen vor allem neue und fortschrittliche

Deutschland hat die Welt unterjocht

Technologien, an denen die Nazis in geheimen Forschungslaboren ausgiebig getüftelt haben – teils mit grausamen Menschenversuchen. So stapfen zum Beispiel futuristische Kampfroboter durch die Straßen und deutsche Soldaten schwingen Waffen, die man eher in einem Science-Fiction-Shooter erwarten würde. Und um das alles zu top-

Alternativweltgeschichte, die sich auf reale historische Fakten bezieht, wird als kontrafraktische Geschichte bezeichnet.



Die bedrohlichen **Kampfroboter** sind zähe Gegner. Sie verfügen über immense Feuerkraft und haben ihren einzigen Schwachpunkt am rot glühenden Kopf.

pen: Sogar der erste Mensch auf dem Mond ist ein Nazi. Moment mal, Kampfroboter? Raumfahrt? Ja, da ist er wieder, der »Over the Top-Twist« von **Wolfenstein**.

Das Szenario klingt nach Alternativwelt-Ballertrash, und mehr erwarten wir von einem **Wolfenstein** auch gar nicht. Allerdings soll der Story diesmal eine größere Bedeutung zukommen. Eine so große, dass die Entwickler gar nicht von einem Shooter sprechen, sondern von einem »Story-driven First-Person Action-Adventure«. Danke, diese Begriffe hatten uns beim Marketingphrasen-Bingo noch gefehlt! Denn natürlich bleibt **Wolfenstein** ein reinrassiger Shooter, der diesmal eben etwas mehr erzählen soll als die Vorgänger – was nach deren platten »Baller die Nazis weg«-Geschichten auch nicht sonderlich schwierig wird. **The New Order** spielt in den 1960ern, also über 15 Jahre nach dem alternativen Ende des zweiten Weltkriegs. Der Hauptcharakter? Na klar, der amerikanische Spezialagent B.J. Blaskowicz, wer sonst? Allerdings ist B.J. zunächst nicht der knallharte Held, sondern bekommt im Prolog des Spiels (der 1946 spielt und von dem wir in Schweden noch nichts zu sehen bekommen) ordentlich was auf den Deckel. Schwer verletzt wird er an die polnische Küste geschwemmt und in ein Krankenhaus gebracht. Dort liegt er 14 Jahre im Koma, während um ihn herum der gesamte Globus in den Nazi-Abgrund strudelt. Ehrensache, dass sich der wieder erwachte Blaskowicz direkt dem weltweiten Widerstand anschließt, um den Nazis endgültig das Handwerk zu legen. »Die Erkundung der bizarren Welt ist ein großes Thema in The New Order«, bekräftigt Jerk Gustafsson. Um dann lächelnd anzufügen: »Neben der ganzen Action natürlich«.

Serien-Urgestein B.J. Blaskowicz soll es mal wieder richten

Das heißt nun aber nicht, dass uns hier eine Art Nazi-**GTA** mit offener Welt erwartet. Natürlich muss B.J. in **Wolfenstein: The New Order** hauptsächlich durch lineare Levels stürmen und möglichst viele Nazi-Schergen aus den Springerstiefeln pusten. Die Schauplätze sind den Entwicklern zufolge über den ganzen Erdball verstreut, schließlich haben die Deutschen ein globales Imperium errichtet. Die an sich lineare Ballerei soll **The New Order** immer wieder durch Fahrzeugabschnitte auflockern, unter anderem muss B.J. in den polnischen Bergen auf einem Motorrad vor den Nazis flüchten oder die Katakomben von Berlin mit einem Mini-U-Boot erkunden – klingt irgendwie nach James Bond. Ähnlich wie 007 kämpft Blaskowicz zudem nicht allein. Als erste Verbündete präsentieren uns die Entwickler Anja, eine zierlich-brünette Schönheit. Die polnische Krankenschwester päppelt Blaskowicz auf und tritt später mit ihm in den Widerstand ein. Doch damit genug des Vorgeplänkels, wir wollen endlich mal etwas vom Spiel sehen! Bevor wir selbst Hand anlegen können, spielen uns die Entwickler erst mal eine Szene vor.

Ein Zug donnert durch die Nacht. An Bord: B.J. Blaskowicz und Anja. »Die beiden wollen unerkannt von Polen nach Berlin reisen«, weist uns Jerk Gustafsson ein. Wir blicken aus der Ego-Perspektive auf ein Tablett mit zwei dampfenden Tassen Kaffee und wollen im edel eingerichteten Speisewagen gerade zu Anja gehen, als plötzlich der Waggon erzittert und ein Kampfroboter hereinstapft. Er begleitet eine ältere Frau und ei-

Zieht grimmig und schwer bewaffnet in den Kampf: **B.J. Blaskowicz** schließt sich nach 14 Jahren Koma dem Widerstand an.

Kein Mehrspieler-Modus

Der Fokus von **Wolfenstein: The New Order** liegt klar auf dem Story-Modus. Daher sind auch keinerlei Mehrspieler- oder Koop-Modi geplant, wie uns die Entwickler in Schweden bestätigten. Zusätzlichen Anreiz nach dem Durchspielen wird es dennoch geben. Unter anderem sollen unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und – ganz in der Serientradition – versteckte Extras die Spieler auch nach dem Abspann bei Laune halten.

⊕ Stärken

+ cooles Szenario
+ spannende Feuergefechte
+ intensive Atmosphäre
+ clevere Ideen

⊖ Schwächen

- wirkt noch ziemlich linear
- kein Mehrspieler-Modus

Das hierzulande beschlagnahmte erste Wolfenstein-Spiel gilt als einer der Urväter des modernen 3D-Shooters.



Im luxuriösen eingerichteten **Speisewaggon** des »Eisenpfeils« kommt es zur Konfrontation mit Frau Engel. Die Obersturmbahnführerin gehört zu den Oberbösewichten im Spiel.

nen Jüngling, beide hochdekoriert in deutschen Uniformen und miteinander turtelnd wie Teenager. »Die Frau ist Obersturmbannführer Engel«, erklärt Gustafsson, »sie ist einer der Oberbösewichte im Spiel.« Und ihr Begleiter? »Das ist Bubi, ihr Geliebter und eine Art Toy Boy.« Aha. Blaskowicz will sich gerade mit dem Kaffeetablett am Tisch des ungleichen Pärchens vorbeimogeln, als ihn Frau Engel am Arm packt: »Nicht so schnell, junger Mann. Setzen Sie sich«.

Wie ein Shooter der späten 90er-Jahre

Frau Engel mustert B.J. mit eiskaltem Blick und meint dann trocken: »Ich möchte sie einem Test unterziehen. Damit lassen sich die Spuren unreinen Blutes in einem Menschen feststellen. Ich bin mir sicher, dass sie den Test mit Leichtigkeit bestehen werden. Und wenn nicht, dann werde ich sie erschießen.« Bubi neben ihr kichert wie ein Schuljunge. Und bevor wir es uns versehen, hat die Nazi-Dame zwei Karten auf den Tisch gelegt. Eine zeigt einen verführerischen Mund, die andere ein Auge. »Welches Bild erregt Sie mehr?«, fragt Engel. Der Präsentator muss per Tastendruck eine Karte auswählen. Was passiert, wenn er sich falsch entscheidet? Gleichzeitig schielt er zur Waffe, die ebenfalls auf dem Tisch liegt – und sich per Tastendruck aufheben ließe –, entscheidet sich aber trotzdem für die Karte mit dem Mund. Die nächsten beiden Karten zeigen eine Blume und einen Schmetterling. »Welches Bild lässt Sie mehr Glück empfinden?«, will Engel wissen. Blaskowicz wählt den Schmetterling. »Was erfüllt Sie am meisten mit Abscheu?«, fragt Engel und hält zwei Karten mit einer Spinne und einem Totenkopf hin. Der Held deutet auf die Spinne. »Gut«, beendet Engel den Test, »wären Sie ein Nichtarier, hätten Sie zur Waffe gegriffen.« Und entlässt uns im Anschluss hysterisch lachend mit dem Kaffee zu Anja.

So eine Szene hätten wir in einem neuen **Wolfenstein** nicht erwartet. Hier wird tatsächlich geredet statt geschossen! Noch dazu wirft die Kartenwahl Fragen auf. Vor allem die, ob die Szene anders ausgegangen wäre, wenn wir uns anders entschieden hätten. »Lasst euch überraschen«, grinst Gustafsson. Viele Möglichkeiten wird es vermutlich nicht geben, aber immerhin hätte sich B.J. ja die Waffe auf dem Tisch schnappen können. Der Produzent fügt an: »Mit solchen Szenen wollen wir die Geschichte um Blaskowicz deutlich intensiver und persönlicher erzählen.« Eine Entscheidung soll zudem den weiteren Verlauf der Handlung so stark beeinflussen, dass es ein alternatives Ende geben wird. Abgesehen davon bleibt **Wolfenstein: The New Order** aber ein Shooter. Davon können wir uns jetzt in einer zweiten Demo-Szene überzeugen – und endlich selbst spielen!

Ortswechsel. Wir befinden uns mit Blaskowicz in einem Auto. Regen prasselt auf den Asphalt, die roten Doppeldecker-Busse am Straßenrand lassen keinen Zweifel daran, dass wir in London sind. Unser Fahrer heißt Bobby, er dient ebenfalls im Widerstand. Etwas mulmig ist uns schon, als wir eine deutsche Straßensperre passieren und auf das Ziel unserer Fahrt zurollen: die »Nautica«. Das riesige Gebäude schält sich vor uns aus dem Regen wie ein duschendes Ungeheuer, hunderte Meter hoch ragt der Komplex in den wolkenverhangenen Himmel. Hier sollen wir für den Widerstand Angriffshelikopter zerstören und nach wichtigen Dokumenten Ausschau halten. Mit den Worten »Viel Glück, B.J.« drückt uns Bobby eine Knarre in die Hand, lässt uns aussteigen und rast im nächsten Moment in vollem Tempo auf den Haupteingang zu. Die Wucht der folgenden Explosion reißt uns von den Füßen, eine meterhohe Statue kracht vor uns auf den Boden. Wir rappeln uns auf und erledigen die ersten anstürmenden Nazis mit unserer Pistole.

Wir laufen weiter auf das Gebäude und die Trümmerlandschaft davor zu, als wir plötzlich von einem wütenden Roboterhund angefallen werden. Wir ziehen uns zurück und feuern wild auf das bedrohliche Vieh. »Panzerhunde sind zähe Gegner«, lacht Jerk Gustafsson neben uns, »am besten umgeht ihr sie.« Wir flüchten lieber, hören das gierige Kläffen hinter uns und sehen gerade noch, wie das Biest hinter uns von einem herabfallenden Geröllteil zerquetscht wird. Jetzt haben wir fast den zerstörten Eingang der Nautica erreicht, müssen vorher allerdings noch durch einen Zaun, der der Explosion offensichtlich standgehalten hat – warum auch immer. Für solche Hindernisse gibt's in **The New Order** einen futuristischen Schweißbrenner, der ein wenig an den Plasma-Cutter aus **Dead Space** erinnert. Entweder verschießt Blaskowicz damit kurze Lichtwellen oder mit der Zweitfunktion einen gebündelten Laserstrahl, der sich prima dazu eignet, Türen aufzuschweißen. Wir betreten durch einen Trümmer-Korridor und am brennenden Autowrack vorbei den lichtdurchfluteten Eingang der Laboranlage und werden direkt von einem großen Kampfroboter überrascht, der in der Halle patrouilliert. Das nächste Feuergefecht beginnt.



Vorsicht vor Stand-MGs! Die **stationären Geschütze** können Blaskowicz in Sekundenschnelle ausschalten. Daher sollte die Konzentration zuerst auf ihnen liegen.

Die Schießereien fühlen sich angenehm rund an, wie bei **Rage** erinnert das Waffenverhalten von **Wolfenstein: The New Order** stark an die Shooter der späten 90er-Jahre. Das gilt übrigens auch für die restliche Spielmechanik: Wenn wir zum Beispiel getroffen werden, sinkt zuerst unsere Schildenergie, danach geht es der Lebensenergie an den Kragen, die sich nur teilweise wieder regeneriert. So wandert unser Blick ebenso hektisch wie regelmäßig nach unten zur Energieanzeige, eine Augenbewegung, die man heutzutage »dank« der überpräsenten Selbstheilung schon fast verlernt hat. Darüber hinaus funktioniert das Deckungssystem ausgezeichnet. Zwar klemmt sich Blaskowicz nicht direkt hinter Vorsprünge und Hindernisse, kann aber dahinter in die Ho-



Die technisch weitentwickelten **Nazis** machten beim Anspielen schon einen guten Eindruck. Sie gehen clever in Deckung und greifen manchmal sogar von der Seite an.

cke gehen und per Steuerkreuz oder Mausbewegung hinter dem sicheren Schutz hervorlehnen, um Gegner auszuspähen. So lange darf er sich dann allerdings nicht bewegen. Das funktioniert wie schon in anderen Teilen der Serie und verleiht dem Spiel ein erfrischendes »Old-School-Gefühl«. So ballern wir dem Mech aus der Deckung mehrere Pistolensalven in den Stahlschädel, bis er letztendlich zuckend und funkensprühend seinen Dienst quittiert.

Im nächsten Raum wartet keine Erholung, sondern die nächste Gegnerhorde, die hektisch Angriffsbefehle bellt. Ein Soldat hat ein

»A nazi on the moon. Fuck you, moon!«

Stand-MG bemannt, Mündungsfeuer blitzt auf. Unsere Schildanzeige rast nach unten, wir flüchten hinter eine niedrige Mauer und klauben anschließend eine Maschinenpistole auf. Die Waffenpalette in **Wolfenstein: The New Order** soll von historischen bis futuristisch anmutenden Knarren ein buntes Potpourri bieten, viele Waffen lassen sich zudem beidhändig führen. Übertriebene Superkräfte soll es dagegen nicht mehr geben. Wir schnappen uns ein Medikit und erledigen nach und nach die Nazis, bevor wir mit einer platzierten Granate das Geschütz ausschalten. »Es lohnt sich, sich in den Gebieten genauer umzusehen«, hakt Jerk Gustafsson ein. »In diesem Raum gibt es zum Beispiel einen Lüftungsschacht, durch den ihr hinter das Geschütz gelangen könnt.« Im fertigen Spiel soll es noch mehr solcher Details geben, zum Beispiel Objekte wie Fässer oder Nachbildungen von Kampfflugzeugen, die Blaskowicz von der Decke schießen und auf Gegner krachen lassen kann.

Die nächste Station ist eine Halle mit einem gigantischen Mondmodell in der Mitte, der »Moon Dome«. Stählerne Treppen führen um den Nachbau herum nach oben, überall patrouillieren feindliche Soldaten. Blaskowicz beurteilt die Szenerie mit einem markigen Zweizeiler (»They sent a nazi to the moon. Fuck you, moon!«) und eröffnet das Feuer. Teile des Modells krachen zu Boden, Putz spritzt von der Decke, Tische und Stühle werden in ihre Einzelteile zerlegt. Teile der Umgebung sind bei **Wolfenstein: The New Order** zerstörbar, so weit wie **Battlefield 3** geht der Titel aber nicht. Nach und nach kämpfen wir uns bis zur Spitze des Modells vor, Nazis purzeln nach unseren Treffern die Treppen herab, die Kampfatmosphäre ist dicht und intensiv. Das liegt vor allem an den Gegnern, die oft clever in Deckung gehen, uns mit Sperrfeuer eindecken oder auch mal versuchen, uns in die Seite zu fallen. Oben angekommen, finden wir in einer Kiste zwei futuristische Schrotflinten. Dieser Zuwachs an Feuerkraft bleibt von Blaskowicz nicht unkommentiert: »I got some bad news for you, Fritz!« Mit den beiden Wummen in den Händen ballert sich B.J. seinen Weg durch einen Wartungsschacht. Um hier weiterzukommen, müssen wir eine Luke öffnen, diese ist allerdings mit Drähten gesichert. Da hilft nur eines: Kurzschluss! In einer Art Minispiel müssen wir die beiden Controllersticks (wir spielen mit dem Gamepad) so bewegen, dass sich die Enden der beiden Drähte berühren. Solche auflockernden Einlagen wird es im

Die deutsche Version

Wolfenstein. Ein Begriff, der deutschen Jugendschützern Schweißperlen auf die Stirn treibt. Schließlich sind die bisherigen Teile der Serie hierzulande nur in geschnittener Form oder gar nicht erschienen. Kein Wunder, drehten sich die Shooter doch immer um den zweiten Weltkrieg, Nazis sowie mysteriöse Technologien und Okkultismus, außerdem prangten an jeder Ecke Hakenkreuze und Runen. Deshalb geht auch Wolfenstein: The New Order den entschärften Weg. Der Titel soll in Deutschland erscheinen, aber natürlich ohne verfassungsfeindliche Symbole, die Gegner heißen nicht Nazis, sondern schlicht »Das Regime«. Der Rest des Spiels soll dagegen komplett unangetastet bleiben.

Gegner im Fokus



Fußsoldat

Die Standardgegner im Spiel. Treten meist in Gruppen auf und versuchen Blaskowicz mit Sperrfeuer in Deckungen zu zwingen. Dann werfen sie Granaten oder versuchen sogar, von der Seite anzugreifen.



Wachroboter

Die kleineren Mechs dienen den Nazis hauptsächlich als Wacheinheiten, um größere Anlagen oder Gebäudekomplexe zu beschützen. Ein Schwachpunkt ist ihr Kopf. Ist der zerstört, wird der komplette Roboter lahmgelegt.



Heavy Guard

Die großen Brüder der Wachroboter verfügen über deutlich mehr Feuerkraft, sind allerdings auch deutlich langsamer als ihre kleinen Gegenstücke. Hier hilft nur eine besonders dicke Wumme.



Panzerhund

Die metallenen Vierbeiner sind ausdauernde und zähe Gegner. Mit Kugeln sind die kaum zu bremsen, hin und wieder muss sich Blaskowicz auf Glück und die Umgebung verlassen – bei der Präsentation wurde ein Exemplar zum Beispiel von einem Schuttbrocken zerschmettert.

Deutsche Rufe aus den Spielen wie »Mein Leben!« haben Kultstatus im Internet.

Spiel häufiger geben. Einen kurzen Funkenflug später haben wir die Luke geöffnet und gelangen durch einen Liftschacht in die Forschungsstation. Erwähnenswert: Die gesamte Nautica scheint ein zusammenhängender Level zu sein, der zu keinem Zeitpunkt von Ladepausen unterbrochen wird.

Die gesuchten Dokumente liegen zwischen Mikroskopen und blinkenden Apparaturen auf einem Schreibtisch. Jetzt nur noch die Helikopter zerstören! Wir wollen den Raum gerade verlassen, als uns ein Glaskasten mit einer riesigen Laserwaffe ins Auge fällt. Die müssen wir haben! Also hüpfen wir auf den Kasten, schweißen zwei Schlösser auf und

Riesenlaser gegen Riesenroboter

reißen die Wumme aus ihrer Verankerung. Das bleibt nicht unbemerkt, sofort schrillen Alarmsirenen und uniformierte Deutsche stürmen schreiend in den Raum. Ein Druck auf den Abzug und der erste Angreifer zerplatzt wie eine überreife Tomate – hallo, USK! Auch der Rest des Wachtrupps wird im wahrsten Sinne des Wortes in seine Einzelteile zerlegt, die Wände wechseln die Farbe von kaltem Grau auf warmes Rot. Und just, als wir die nächste Tür passieren wollen, donnert vor uns ein meterhoher Mech durch die Wand, zerreißt das Metall wie Papierschlangen und bäumt sich brüllend vor uns auf. Und Sekundenbruchteile danach ein schwarzer Bildschirm. Unsere Anspielzeit mit **Wolfenstein: The New Order** ist zu Ende. Dass wir direkt weiterspielen wollen, zeigt, dass MachineGames auf einem guten Weg sind. **The New Order** vereint das Spielgefühl der alten Teile mit technischen Spielereien und interessanten Sequenzen wie dem Arier-Test im Zug. Die Shooter-Mechanik funktioniert sehr solide, vor allem die Lebens- und



An herausfordernden Gegnern wird es im Spiel nicht mangeln. Gott sei Dank ist auch Blaskowicz hervorragend bewaffnet, hier rückt er dem Riesenroboter mit einer monströsen **Laserkanone** auf den Leib.

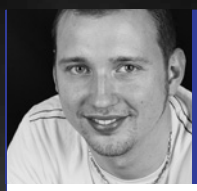


Die Retro-Hightech-Nazis erinnern mit ihren dunklen **Masken** stark an die Helghast aus der Killzone-Serie.

Schildenergie gibt dem Spiel einen gewissen Retro-Charme. Dazu kommen die riesigen Bauten, die bizarre alternative Geschichte und die futuristische Technologie. Die Welt zu entdecken ist gleichermaßen interessant wie aufregend, ähnlich wie das Gefühl, das wir hatten, als wir in **Bioshock** das erste Mal in der Tauchkugel Kurs auf Rapture nahmen.

Technisch macht **The New Order** ebenfalls schon eine sehr gute Figur. Kein Wunder, schließlich schlummert unter der **Wolfenstein**-Haube die potente id-Tech-5-Engine, die zuletzt in **Rage** zum Einsatz kam. Die gezeigten Levels sind detailliert und stimmungsvoll, bei den Schusswechseln glänzt die Engine mit tollen Partikel- und Feuereffekten. Gleiches gilt für die gedämpfte Lichtstimmung, die perfekt zum düsteren Unterton des Spiels passt. Überrascht sind wir von der guten Qualität der deutschen Sprecher. Gerade der Dialog mit Obersturmbannführer Engel ist perfekt lippensynchron und wirkt zu keinem Zeitpunkt »amerikanisiert«. Bei ihrem Liebhaber Bubi hört man dagegen sofort den österreichischen Dialekt heraus. Jerk Gustafsson merkt an, dass man bei der Vertonung bewusst auf Muttersprachler gesetzt hat, um die Stimmen so natürlich wie möglich wirken zu lassen. Das klappt auch hervorragend, lediglich manche Angriffsschreie der deutschen Soldaten wirken gekünstelt.

Der erste Eindruck von **Wolfenstein: The New Order** ist also positiv. Natürlich bleibt abzuwarten, ob die Story wirklich eine derart große Rolle spielt wie versprochen. Und: Die sehr traditionelle Shooter-Mechanik kann sowohl Fluch als auch Segen sein. Zwar gefallen die serientypische Deckungsmechanik und die »altmodischen« Energie- und Panzerungsanzeigen, allerdings muss sich erst noch herausstellen, ob die Ballerpassagen nicht zu linear-langweiligen Schießbudenabschnitten verkommen. Aufschlüsse darüber kann wohl erst eine fortgeschrittene und vor allem spielbare Version geben. Und bis zu der müssen wir uns eben noch fragen: Was wäre, wenn? TV



Bioshock mit Nazis

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Ich gestehe, das neue Wolfenstein hat mich überrascht. MachineGames gießt ein solides Shooter-Fundament, das sich toll anfühlt, und schmückt es dann mit Erzählsequenzen aus. Der Titel verabschiedet sich zwar nahezu komplett von der Okkultismus-Thematik, wartet dafür aber mit dem interessanten Alternativszenario auf – der serientypische Anflug von Wahnsinn bleibt also erhalten. Es mag komisch klingen, aber ich bin ziemlich gespannt, was die Nazis im fertigen Spiel noch so alles mit ihrer Technologie auf der Welt angestellt haben. Auch die Erzählweise scheint den ein oder anderen Überraschungsmoment bereitzuhalten – die Verhörszene im Zug fand ich jedenfalls schon klasse.

Somit könnte Wolfenstein: The New Order tatsächlich deutlich mehr werden als ein generischer 08/15-Shooter – auch wenn es in Spielmechaniken durch und durch ein Shooter ist Mal sehen, wie gut MachineGames die lineare Schießerei letztlich verpackt – oder ob's doch nur bei den guten Ansätzen bleibt.

Potenzial: Sehr gut

MachineGames

MachineGames existiert seit 2009, damals wurde das Studio von Jim Kjellin, Magnus Högdahl, Fredrik Ljungdahl, Jens Matthies, Kjell Emanuelsson, Michael Wynne und Jerk Gustafsson gegründet. Sämtliche Gründungsmitglieder waren vorher bei Starbreeze beschäftigt, das unter anderem für **The Darkness** oder **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** verantwortlich zeichnete. 2010 wurde MachineGames von ZeniMax aufgekauft, **Wolfenstein: The New Order** ist das erste Projekt des Teams. Der Sitz von MachineGames ist Uppsala in Schweden, in den Büros arbeiten knapp 60 Leute.

Die Wewelsburg bei Paderborn gilt als Vorbild für Schloss Wolfenstein.

NEUE HELDEN SIND IM LAND

BIST DU DABEI?

Mehr Informationen hier!

Jetzt Ticket sichern!



Ab 6,-







Alle Karten gelten auch als Fahrausweis im Verkehrsverbund Rhein-Sieg (VRS) sowie im Verkehrsverbund Rhein-Ruhr!

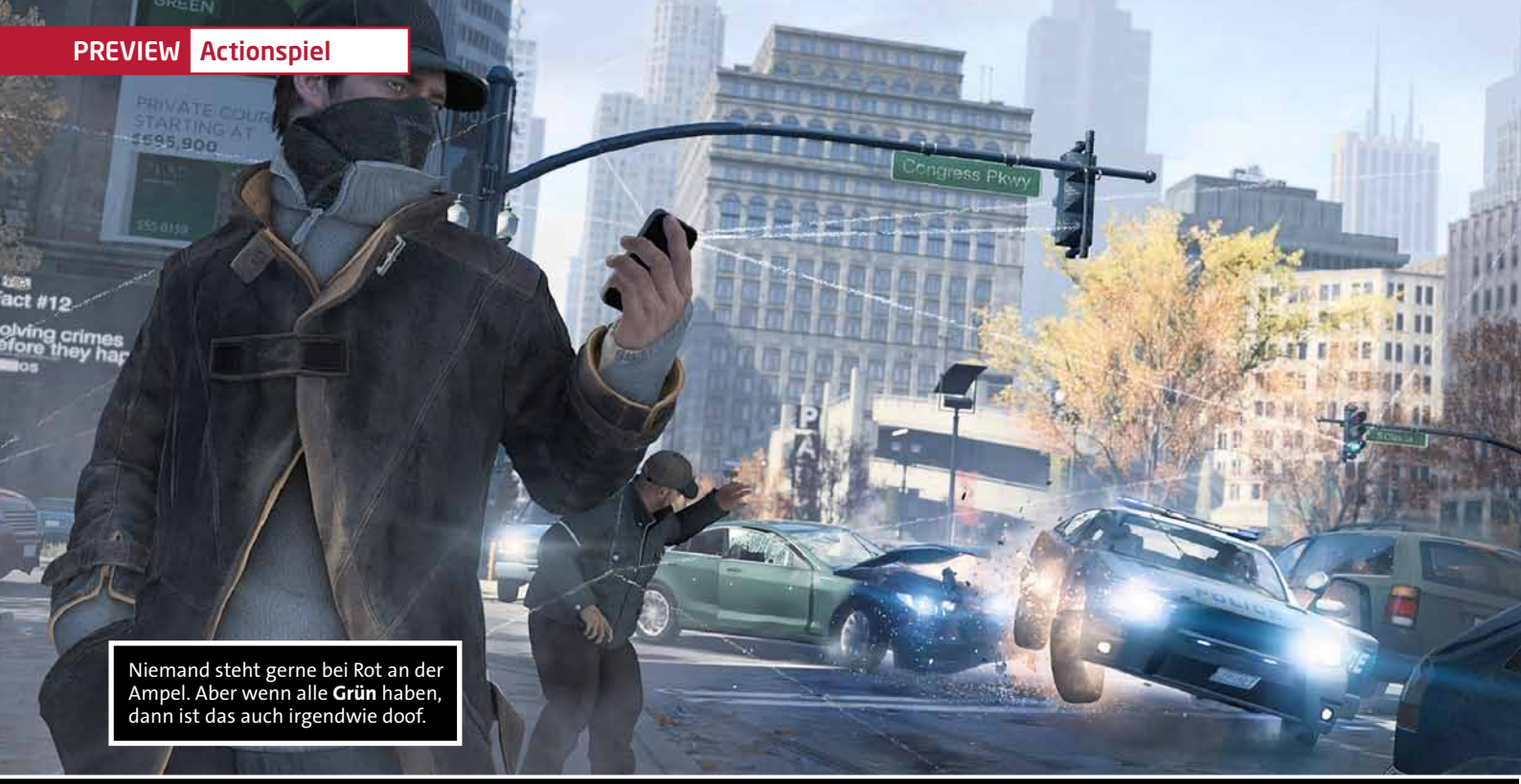
ÜBER 150x IN DEUTSCHLAND

Alle Informationen zu Identität und Anschrift Ihres Marktes finden Sie unter www.saturn.de/saturnvorort oder unter 0841-634-2000

Besuchen Sie uns auch auf: YouTube

SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Niemand steht gerne bei Rot an der Ampel. Aber wenn alle **Grün** haben, dann ist das auch irgendwie doof.

Watch Dogs

Was Watch Dogs auf keinen Fall sein will: Assassin's Creed in Chicago. Woran uns Watch Dogs trotzdem erinnert: Assassin's Creed in Chicago.

Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed 3, GS 01/13: 89 Punkte)**
Termin: **22.11.2013** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7911

Ein bisschen schmunzeln müssen wir schon: Gerade hat Aiden Pearce ein Verbrechen vereitelt, aus einem harmlosen Streit drohte handfester Baseballschläger-Ernst zu werden, da fährt er auf der anschließenden Verfolgungsjagd prompt einen unschuldigen Passanten über den Haufen. »Hoppla«, kommentiert Jonathan Morin, »das dürfte seinem Ruf jetzt nicht unbedingt zuträglich gewesen sein«. Sogleich tadelt eine Texteinblendung: »Homicide: -15«. Wo gehobelt wird, wollen wir gerade denken, als Aiden nicht nur einen beeindruckenden Auffahrunfall produziert, sondern danach auch bei dem Versuch scheitert, die Reifen des vorausfahrenden Baseballschläger-Schwingers zu zerschießen. Zivilcourage kann ganz schön gemeingefährlich sein.

Jonathan Morin ist der Creative Director von **Watch Dogs**, er führt uns beim Vor-Ort-Termin in Paris durch eine Demo-Version. Selbst Hand anlegen dürfen wir nicht; auch Story-Missionen gibt's keine zu sehen, obwohl laut Morin mehr als 100 geplant seien. Stattdessen erleben wir eine rund halbstündige Präsentation der Open-World-Aspekte, immerhin live gespielt von Chef-Designer Danny Belanger – ein Name, vor dem sich Fußgänger in Acht nehmen sollten. Ubisoft Montréal stellt diese offene Spielwelt nicht ganz zufällig in den Mittelpunkt der ersten großen Pressetour, denn Jonathan Morin ist erkennbar stolz auf seine dynamische Welt. Wo wir in anderen Open-World-Spielen von einem Hotspot zum nächsten hetzen, sollen die Spielelemente von **Watch Dogs** organisch aus dem simulierten Chicago wachsen.

Ein Beispiel: Beim Schlendern durch die Straßen hackt sich der Protagonist Aiden Pearce in die SMS-Unterhaltung eines Drogendealers – und erfährt so im Vorbeigehen, dass der Kumpel dieses Dealers einen Mord plant. Erst jetzt wird der »Missionsort« auf der Karte markiert und Aiden kann entsprechend eingreifen. Oder es kurzer-



Im Multiplayer-Modus hat ein anderer Spieler diese **Überwachungskamera** übernommen.



Um wen es sich bei dieser tätowierten **Dame** handelt? Ist noch ein Geheimnis – genau wie die eigentliche Handlung.

Homicide kann im Englischen sowohl »Mord« als auch »Totschlag« oder »fahrlässige Tötung« bedeuten.



Die Entwickler versprechen, dass sich der **Fuhrpark** so realistisch steuert wie bei »jedem Rennspiel«.



Wenn Aiden die **Pistole** zückt, dann hat das Konsequenzen: Die fliehenden Passanten rufen gleich die Polizei. Die haben schließlich auch Handys.

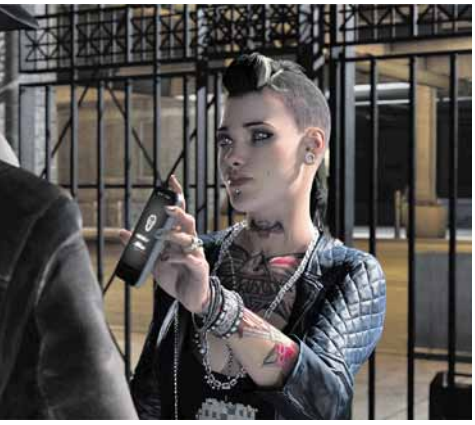
hand bleiben lassen: Im Gegensatz zur überfahrenen Passantin nimmt ihm das keiner krumm – schließlich hat Aiden ja im wahrsten Sinne des Wortes nichts getan und wurde beim Nichtstun auch von niemandem gesehen. Das Reputationssystem von **Watch Dogs** basiert also fundamental darauf, dass Verbrechen (oder gute Taten) wirklich wahrgenommen werden. Würde Aiden beispielsweise unentdeckt das Bankkonto einer alleinerziehenden Mutter plündern, dann würde ihn das Spiel für diese moralische Schweinerei nicht bestrafen; es wüsste ja keiner, dass er dahintersteckt.

Aber wer ist dieser Aiden Pearce eigentlich? Er ist besessen von den technischen Überwachungsmöglichkeiten des Chicagos der nahen Zukunft, nachdem seiner Familie ein schreckliches Unglück zustieß und er nun sicherstellen will, dass so etwas nie wieder passiert – natürlich vergeblich. Klingt schwammig? Finden wir auch, aber Ubisoft Montréal rückt nicht mit Details zur Story heraus. »Das sollen die Spieler selbst erleben«, sagt Morin. Diese andeutungsschwangere Geheimniskrämerei ist bedauerlich, denn Aiden fehlt momentan noch spürbar das Profil. Ein moderner Rächer soll er sein, bloß kommt das bislang einfach nicht rüber, weil sein Charakter und seine Motivation bestenfalls grob umrissen werden. Gerne hätten wir mehr erfahren als die ohnehin schon längst bekannten Story-Häppchen, vielleicht mal einen Dialog oder eine Zwischensequenz, aber der Wunsch blieb Vater des Gedankens. Trotz all der schon oft gelobten Highlights dieses potenziell spannenden Spiels muss die Frage erlaubt sein: Gibt's überhaupt mehr zu erfahren? Steckt in **Watch Dogs** tatsächlich eine spannende Geschichte mit glaubhaften Figuren? Oder schweigen die Entwickler, weil sie nichts zu sagen haben?

Ein Mann und sein Smartphone

Immerhin lässt sich Morin neue Details zum Multiplayer-Modus entlocken. Der nämlich soll eng mit der Singleplayer-Kampagne vernetzt sein. Sprich: Während unser Einzelspieler-Aiden seinen Einzelspieler-Aufgaben nachgeht, kann es durchaus passieren, dass ihm zwei Multiplayer-Spieler in die Suppe spucken – oder unter die Arme greifen. Laut Morin bekommen wir dabei aber nicht notwendigerweise mit, dass sie überhaupt da sind – und uns gerade in die Suppe gespuckt haben. Sie steigen einfach in unsere Partie ein, treiben ihr Unwesen und steigen wieder aus. Das klingt nach dem Konzept des eingestellten **The Crossing**; wie genau es funktioniert, will Ubisoft aber erst später bekanntgeben. Wieder schade, denn so lässt sich kaum beurteilen, ob diese spannende Idee bloß eine spannende Idee bleibt oder integraler Bestandteil des Einzelspieler-Erlebnisses wird. Sicher ist immerhin schon, dass sich **Watch Dogs** auch offline spielen lassen wird. Wer keine Störenfriede möchte, sperrt sie einfach aus. Nebulös bleibt indes die angekündigte Unterstützung von mobilen Plattformen. So sollen wir per Smartphone auch von unterwegs ins Spiel einsteigen können. Das passt gut zum Szenario, Details verrät Ubisoft allerdings noch nicht.

Die Zweifel wegen der schwammigen Story- und Multiplayer-Elemente sollen allerdings nicht bedeuten, dass **Watch Dogs** einen schlechten Eindruck hinterlassen hätte. Die Open-World-Mechaniken haben uns prima gefallen, auch wenn **Watch Dogs** immer wieder frappierend an eine gewisse Meuchelmörder-Reihe erinnert – und das nicht nur, weil **Assassin's Creed** vom selben Studio stammt und Aiden fast so behände durch Chicago klettert wie Ezio über die Dächer von Florenz. Wollen wir nämlich die in »Grids« unterteilte und schon zu Spielbeginn völlig offene Welt erkunden, dann sollten wir uns dazu in Kontrollzentren hacken. Erst dann wird die Karte des jeweiligen Grids aufgedeckt und Aidens Smartphone





Bei einer Verfolgungsjagd hackt Aiden die **Türsteuerung** und lässt den Polizeiwagen gegen das plötzlich geschlossene Garagentor krachen.

⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario
+ viele spannende Hacking-Möglichkeiten
+ offene Spielwelt
+ atemberaubende Verfolgungsjagden

⊖ Schwächen

- Steckt genug Abwechslung drin?
- Wie spannend sind Story und Figuren?

Ursprünglich wurde Watch Dogs unter dem Codenamen »Nexus« entwickelt.

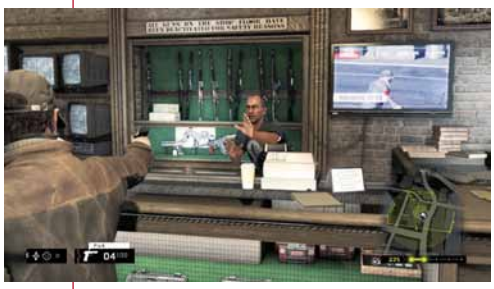
Ist der Ruf erst ruiniert



Keine Aktion ohne Konsequenzen: Beim Stürmen eines **CtOS-Kontrollzentrums** pfeift Aiden aufs heimliche Vorgehen und ballert die Wachen kurzerhand über den Haufen.



Ob das wirklich eine gute Idee war? Jetzt flimmert Aidens Foto durch die Nachrichten und der Besitzer dieses **Waffenladens** wird misstrauisch: Ist das nicht der Kerl ...



... aus dem Fernsehen ? Oh doch! Prompt alarmiert der Inhaber über seinen **Panikknopf** die Polizei. Und aus der vermeintlichen Einkaufstour wird plötzlich eine ...



... halbsbrecherische **Verfolgungsjagd** durch die Straßen Chicagos. Jedenfalls für die Polizisten, denn dank seinem Smartphone hat Aiden immer grüne Welle.



Mit seinem **Smartphone** identifiziert Aiden potenzielle Verbrechensopfer und kann entsprechend einschreiten.

mit dem Supercomputer CtOS (Central Operating System) verbunden, der die Elektronik der gesamten Stadt überwacht. Hat da jemand »Aussichtspunkt« geflüstert und an Kirchtürme gedacht? Wir jedenfalls schon – und gleich danach an die Außenposten von **Far Cry 3**, denn diese Kontrollzentren sind gut bewacht. Eine Möglichkeit: ballern. Schließlich besitzt **Watch Dogs** nicht nur ein Deckungssystem à la **Mass Effect**, sondern auch ein umfangreiches Waffenarsenal, »wie man es von jedem Shooter erwartet« (Morin). Andere Möglichkeit: Wir hacken uns mit Aidens Smartphone in die Überwachungskameras, spähen so die Position der Wachen aus, lenken einen Gegner ab, indem wir einen Gabelstapler via Handy rauf- und runterfahren lassen, und schleichen vorbei.

Überhaupt: das Smartphone! Ist Aiden einmal mit dem CtOS vernetzt, dann gefallen uns die spielerischen Möglichkeiten ausnehmend gut. Die Polizei hockt uns im Nacken? Einfach über ein paar Verkehrspoller brausen und die Dinger anschließend auf Knopfdruck hochfahren lassen. Alternativ jagen wir über eine Kreuzung und schalten danach sämtliche Ampeln gleichzeitig auf Grün. Diese Sorte Grüne Welle richtet in Rekordzeit einen famosen Blechschaden auf dem Asphalt an. Gerade diese Verfolgungsjagden hinterlassen einen tollen, weil rasanten und trotzdem glaubhaften Eindruck, zumal die KI der Polizeifahrzeuge ebenso aggressiv wie clever wirkt. Geskriptet sei das übrigens zu keinem Zeitpunkt, behauptet Morin: Die Entwickler sind von ihrem dynamischen Verfolgungssystem so überzeugt, dass es auch in den Story-Missionen zum Einsatz kommen soll.

In vielen Situationen soll uns übrigens das sogenannte Fokus-System unter die Arme greifen. Mit Vollgas um die Ecke brettern, dabei eine Ampel umprogrammieren und vielleicht noch die Überwachungskamera dort drüben blind schalten – das könnte in die Hose gehen, jedenfalls zu Beginn. Also wechselt **Watch Dogs** in solchen Szenen in eine Zeitlupe, um – wie Jonathan Morin es formuliert – dem Spieler die Sprache des Spiels beizubringen. Optional ließe sich das aber auch deaktivieren. Bleibt die Frage, wie viele Worte die Spielsprache überhaupt versteht – also wie viel Abwechslung in den ganzen Smartphone-Aktionen steckt. Entwickeln sich die spielerischen Möglichkeiten weiter? Bleibt's bei den bislang gezeigten Aktionen? Damit – und natürlich mit der Geschichte sowie der KI – dürfte **Watch Dogs** letztlich stehen und fallen.

An liebevollen Details hingegen mangelt es dem Spiel schon jetzt nicht. So hacken sich Morin und Belanger beispielsweise über einen WiFi-Hotspot in das Wohnzimmer eines »Actionfiguren-Sammlers« – wo der gerade mit einer geklauten Schaufensterpuppe ... nun ja ... flirtet. Oder sie laden einen eben im Radio gehörten Song in den Mediaplayer von Aidens Smartphone. »Songs kosten übrigens Geld«, erklärt Morin – und lacht, als wir die Augenbrauen heben. »Natürlich In-

Techtelmechtel mit einer Schaufensterpuppe

game-Währung, kein Echtgeld!« Ja, er lacht, aber wir trauen den Publishern heutzutage alles zu. Zum Abschluss der Präsentation werfen die beiden noch ein Spiel im Spiel an: »Invasion« heißt die fiktive Smartphone-App, bei der sich im Virtual-Reality-Stil eine kunterbunte Alien-Invasion über die Straßen und Passanten von Chicago ergießt. Und da sage noch einer, Minispiele seien eine abgedroschene Angelegenheit. JG



Potenzial ohne Ende

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Hätten Sie mich vor dem Termin in Paris gefragt, auf welches Spiel ich mich dieses Jahr so richtig altmodisch freue, dann hätte ich Watch Dogs gesagt. Das Szenario ist großartig, die spielerischen Möglichkeiten potenziell grenzenlos. Nach dem Besuch in Paris freue ich mich zwar immer noch auf Watch Dogs, aber ein paar nagende Zweifel haben sich inzwischen eingeschlichen. Wirklich aufregende Ankündigungen? Fehlanzeige – stattdessen gab's einen erheblichen Teil der gezeigten Features schon in diversen Trailern zu sehen. Mehr zu den Story-Missionen oder dem bislang ziemlich blassen Aiden? Auch Fehlanzeige. Verstehen Sie mich nicht falsch: Ich erwarte nun wirklich keine Spoiler. Aber ein Spiel wie Watch Dogs lebt nicht zuletzt von spannenden Missionen und interessanten Figuren. Warum Ubisoft davon überhaupt nichts zeigt? Keine Ahnung – GTA 5 schafft's doch auch.

-Anzeige-



Dragon's Prophet

Der neue Hit der Runes of Magic Entwickler

Ihr sucht nach epischen Abenteuern in einer Fantasy-Welt voller Drachen?

Die Welt der Drachen

In Auratia sind Drachen allgegenwärtig. Der Spieler schließt einen Bund mit den Wesen und macht sie zu Begleitern, Reittieren und Lehrmeistern: Jeder Drache verleiht einzigartige Skills und prägt den Kampfstil eines Helden. Nur so wird ein Kämpfer zum perfekten Krieger. Zudem trainiert Ihr Eure Drachen gezielt, stattet sie mit Ausrüstung aus und lasst sie sogar Handwerksressourcen für Euch sammeln.

Meister des Kampfes

Dragon's Prohet setzt auf ein actionlastiges sowie intuitives Kampfsystem und eine umfangreiche Charakter-Entwicklung: Die vier Basisklassen ähneln sich Anfangs, durch Meister-Talente und passende Drachen definiert man seine Rolle: Tank, Heiler, Unterstützer oder Schadensausteiler. Ein Wechsel von verschiedenen Skill-Sets und das Rufen spezialisierter Drachen ermöglicht blitzschnelles Umschalten.

Eine Herausforderung für MMO-Spieler

Erlebt packende PvP-Schlachten um Territorien zu erobern, in denen Ihr Häuser und ganze Dörfer erschafft. Die passenden Möbel fürs Eigenheim oder mächtige Ausrüstung stellen emsige Handwerker her. Stattliche Trophäen und legendäre Waffen erbeutet Ihr in den zahlreichen Dungeons, die durch verschiedene Schwierigkeitsgrade die passende Herausforderung für MMO-Spieler bieten.



Über 300 Drachen erwarten dich - zähme und trainiere Sie für die Schlacht!



Kämpfe im serverübergreifenden Frontier-System mit tausenden Spielern aus aller Welt.



Verbinde dich mit deinen Drachen dank einzigartigem Skill- & Charaktersystem.

www.DragonsProphetEurope.com/GAMESTAR

© 2012 - 2013 Runewaker Entertainment Corp., all rights reserved. © 2012 - 2013 Infernum Productions AG, all rights reserved.
Infernum is the authorized Dragon's Prophet operator and publisher.



Project Cars

Wir können alles … außer Kompromisse. Die Slighty Mad Studios wollen nicht weniger als die gesamte Bandbreite des Motorsports simulieren und dabei sowohl Sonntagsfahrer als auch Hardcore-Racer begeistern. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Slightly Mad Studios** Entwickler: **Slightly Mad Studios (Shift 2 Unleashed, GameStar 05/11: 84 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2014** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8333 | Auf DVD: Preview-Video

Es sieht schon jetzt großartig aus, soll die PC-Hardware an ihre Grenzen treiben, gleichermaßen Solisten wie Multiplayer-Fans begeistern, hat ebenso erfahrene wie ambitionierte Entwickler und wird per Crowdfunding finanziert. **Project Cars** ist quasi das **Star Citizen** der PC-Rennspieler: ein fast schon größenwahnsinniges Projekt, das ein am Boden liegendes Genre wieder auf die Reifen stellen soll, euphorisch getragen und begleitet von einer engagierten Community. Hier wie da klingt das fast zu schön, um letzten Endes wahr zu werden. Doch **Project Cars** ist schon einen ganz entscheidenden Schritt weiter als **Star Citizen**: Man kann es bereits spielen!

Eigens für **Project Cars** haben die Entwickler von Slightly Mad eine eigene Crowdfunding-Plattform namens »World of Mass Development« auf die Beine gestellt. Insgesamt sind so rund 3,8 Millionen Euro zusammengekommen – 2,3 Millionen hat die Community gesammelt, die restlichen 1,5 Millionen schießt Slightly Mad hinzu. Der wichtigste Unterschied zu Kickstarter: Unterstützer sind nicht nur Geldgeber, sondern sollen auch signifikant an den späteren Verkaufserlösen partizipieren und nehmen aktiv am Entwicklungsprozess teil. Sie dürfen sämtliche Designdokumente einsehen, beeinflussen über Umfragen Entscheidungen wie Strecken- oder Autoauswahl, liefern Recherchematerial, nehmen an Meetings teil und dürfen vor allem die jeweils aktuelle Version spielen. Für Slightly Mad liegen die Vorteile auf der Hand: Sie bekommen nicht nur einen Großteil der Entwicklung finanziert und bleiben so unabhängig von einem Publisher, sondern dazu auch noch Tausende Tester, Helfer und Ideengeber. Und die Unterstützer? Sie bekommen bislang einzigartige Einblicke in die Entwicklung eines Computerspiels, werden in alle wichtigen Entscheidungen einbezogen und dürfen eine schon jetzt faszinierende Rennsimulation erleben.

Die Faszination von **Project Cars** lässt sich in einem Wort zusammenfassen: Kompromisslosigkeit. Alles muss, nichts kann – Slightly Mad machen ihrem Namen alle Ehre und streben in fast schon größenwahnsinniger Manier in jedem noch so unwichtig erscheinenden Aspekt nach Perfektion. Exemplarisch für diese Versessenheit ist der schon jetzt beispiellose Detailgrad der Autos. Ein Codemasters verzichtet bei **Grid 2** bewusst auf eine Cockpit-Kamera, weil »nur fünf Pro-

Community-Bilder

Auch wenn man es angesichts der Hochglanzoptik kaum glauben mag: Alle Bilder auf diesen Seiten sind unbearbeitet und repräsentieren damit 1:1 die tatsächliche Grafikqualität. Sie stammen nicht vom Entwickler, sondern wurden von Mitgliedern der Community erstellt. Zum Einsatz kamen lediglich die freie Kamera sowie ein frei konfigurierbarer Tiefenunschärfe-Effekt.



Im BMW M3 über den **Nürburgring**. In Multiplayer-Rennen können bis zu 32 Fahrer an den Start gehen.



Trotz lizenzierter Autos wie dem Ford Focus protzt Project Cars mit einem detailreichen **Schadensmodell**.



Eine fantastische Aussicht aus der **Helmperspektive**, auch oder gerade weil während des Rennens unser Visier verschmutzt.

⊕ Stärken

+ fantastische Optik
+ enorme fahrerische Vielfalt
+ interessanter Karrieremodus
+ Zusammenarbeit mit der Community

⊖ Schwächen

- noch zu wenig Strecken und Autos bei manchen Rennklassen
- Übernehmen sich die Entwickler?

zent aller Spieler diese Perspektive jemals verwendet haben«. Slightly Mad liefert bei **Project Cars** nicht nur gleich drei Cockpit-Perspektiven einschließlich einer Helmkamera, sondern modelliert und animiert außerdem noch sämtliche Armaturen.

Bei **Forza Motorsport** oder **Gran Turismo** müssen die Rennspieler seit Jahren mit nicht vorhandenen oder nur sehr eingeschränkten Schadensmodellen leben, angeblich auf Druck der Autohersteller. In **Project Cars** gibt es schon jetzt über 30 Fahrzeuge von Jaguar, BMW, Ford, Mercedes oder Pagani – jedes einzelne davon dürfen wir in sämtliche Einzelteile zerlegen. Und sollte dabei einmal die Motorhaube davonfliegen, dürfen wir sogar einen Blick auf das komplett nachgebaute Innenleben unseres Autos werfen, bis hin zum zentimetergenau platzierten Herstellerlogo auf dem Motorblock. Und so ertappen wir uns immer wieder dabei, wie wir absichtlich anhalten und einfach nur die Kamera ums Fahrzeug kreisen lassen, um etwa am Lack hinabperlende Regentropfen zu bewundern.



Dank eines dynamischen Wettersystems können wir auch während des Rennens von einem **Regenschauer** überrascht werden.

Das Aussehen der Autos ist das eine, ihr Fahrverhalten das andere. Auch hier will sich **Project Cars** mit den Besten messen, also mit knallharten Simulationen wie **iRacing** oder **rFactor 2**. Zu diesem Zweck arbeiten Slightly Mad nicht nur eng mit der Community zusammen, sondern auch mit professionellen Rennfahrern wie Ben Collins (zuletzt aktiv in der Britischen Tourenwagen Meisterschaft) oder Nicolas Hamilton (der Bruder von Formel-1-Star Lewis), die ihr Feedback für alle zum Mitlesen im offiziellen Forum posten. Ob **Project Cars** tatsächlich neue Realismus-Maßstäbe setzen wird, vermögen wir noch nicht zu beurteilen. Zum einen fehlt uns dazu die Racing-Erfahrung der Profis, zum anderen sind noch nicht alle Details implementiert.

Was wir hingegen schon jetzt beurteilen können: Egal in welchem Auto wir sitzen, wir haben eine Mordsgaudi auf der Rennstrecke. Vor allem die enorm kräftigen Force-Feedback-Effekte lassen uns hautnah erleben, warum echte Rennfahrer absolut austrainiert sein müssen. Mit einem guten Lenkrad spüren wir es sogar, wenn ein einzelnes Rad blockiert. Selbst mit einem Gamepad kommt bereits jede Menge Fahrspaß rüber. Denn anders als bei der Simulationskonkurrenz dürfen bei **Project Cars** auch Rennspielneulinge einsteigen. Dank zahlreicher optionaler Fahrhilfen von ABS über Bremsassistent bis hin zur einblendbaren Ideallinie lässt sich **Project Cars** problemlos auf das Anspruchsniveau eines **Shift 2** oder **Grid 2** hinunterregeln.

Auch bei den 37 bislang fertig gestellten Strecken (mit weit über 100 Kursvarianten) zeigt **Project Cars** schon jetzt eine erfreuliche Bandbreite. Die Klassiker Hockenheim, Spa oder der Nürburgring sind ebenso am Start wie Exoten vom Schlage eines Bathurst, amerikanische Steilkurven-Ovale oder fiktive Landstraßen. Jeden Kurs dürfen wir dabei zu beliebigen Tages- und Nachtzeiten und bei jedem Wetter erkunden, was entsprechend auch 24-Stunden-Rennen mit wechselnden Bedingungen ermöglicht. Im Vergleich zu den fast schon fotorealistischen Autos fallen die Strecken ebenso wie die Regeneffekte grafisch ein wenig ab, sind aber immer noch eine ganze Klasse hübscher als bei der versammelten Simulationskonkurrenz. Vor allem die realistische Farbgebung und Beleuchtung haben es uns angetan. Als wir auf dem Nürburgring gegen die tiefstehende Sonne gefahren sind, waren wir kurz davor uns eine Sonnenbrille aufzusetzen.

Tausende Tester, Helfer und Ideengeber

Während Fuhrpark, Streckenauswahl und Fahrphysik größtenteils stehen, existiert der Karrieremodus bislang nur als erster Menüentwurf – und als 56-seitiges Designdokument, das wir komplett einsehen dürfen. Auf dem Papier klingen die Pläne hochspannend und vor allem weitaus näher am tatsächlichen Motorsport als das sonst übliche Karrierebaum-Abklappern: Wir sollen eine komplette Rennfahrerlaufbahn von den Anfängen im Go-Kart bis hin zur (nicht lizenzierten) Königsklasse Formel 1 erleben. Zentrales Element wird wie in den **Fifa**-Spielen ein Kalender, auf dem wir uns mit fortschreitender Zeit von Rennen zu Rennen und bei entsprechenden Erfolgen zur nächsthöheren Motosportliga vorarbeiten. Wer mag, kann aber freilich auch Go-Kart-Fahrer bleiben

Weil Unterstützer auch Geld zurückbekommen sollen, wird Project Cars derzeit von der englischen Finanzaufsicht FSA überprüft.

Liebe zum Detail

Innenraum und Armaturen



Regentropfen auf dem Lack



Motorblock, Ventile und Aufhängung



Reifen, Felge und Bremsscheibe



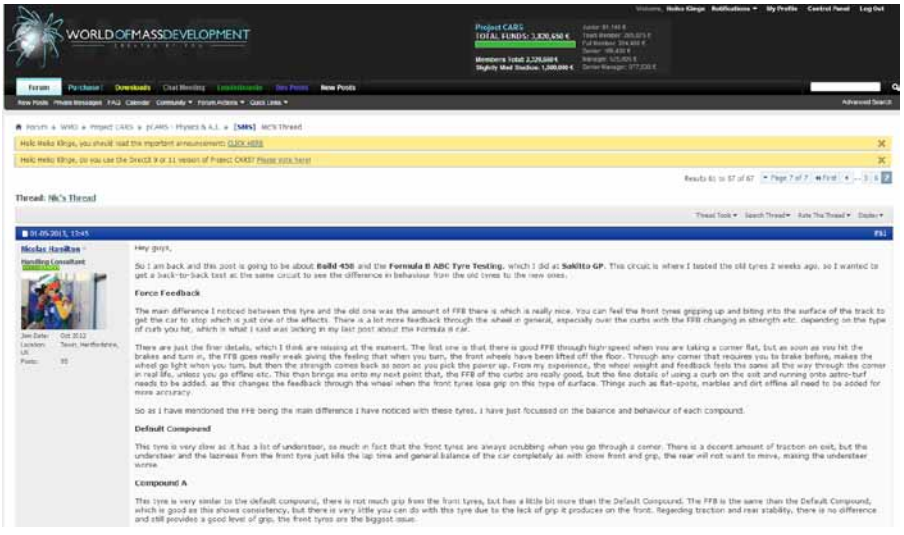
oder sich auf eine einzelne Kategorie wie Tourenwagen konzentrieren. Je erfolgreicher wir fahren, desto mehr Teams werden sich

Vorprogrammierter Muskelkater

für uns interessieren und uns Angebote machen. Für zusätzliche Motivation sollen dabei vertragliche Zielvereinbarungen und – natürlich – Dutzende freischaltbare Erfolge sorgen. Damit's auch mit der Abwechslung klappt, sollen wir während der Saison immer wieder zu Renn-Events anderer Autohersteller eingeladen werden.

Zu sehen oder gar zu spielen ist davon bislang allerdings noch nichts, vom anklickbaren Menü einmal abgesehen. Auch die bisherige Strecken- und Fahrzeugauswahl könnte zum Problem werden. So beeindruckend das Repertoire bereits ist, eine Go-Kart-Saison auf gerade mal zwei dafür ausgelegten Kursen dürfte schnell langweilig werden.

Der eigene immens hohe Anspruch ist bei aller berechtigten Begeisterung über das bereits Spielbare dann auch die größte Gefahr für **Project Cars**. Denn die Entwickler versprechen eben nicht nur ein wunderschönes Rennspiel mit toller Fahrphysik (Mission erfüllt!), sondern auch die erwähnte umfangreiche Solokarriere, einen Koop-Modus, einen dynamischen Boxenfunk, voll animierte und funktionsfähige Boxenstopps, Clan-Unterstützung sowie ein im Spiel integriertes soziales Netzwerk, das nicht nur Freundeslisten, Wettbewerbe und Screenshot-Galerien ermöglichen soll, sondern sogar den Tausch und Verkauf (!) von User Generated Content. Puh, wie wollen die das mit ihrem bisher demonstrierten Qualitätsanspruch bloß alles schaffen? Bisherige Antwort: Indem die Entwickler das Spiel massiv verschieben. Ursprünglich sollte **Project Cars** mal im März 2013 erscheinen. Daraus ist mittlerweile April 2014 geworden, was angesichts der noch anstehenden Arbeit nach wie vor sehr ambitioniert erscheint. Also immer noch zu schön, um wahr zu sein? Wir



Professionelle Rennfahrer wie Nicolas Hamilton posten ihr **Feedback** direkt im Forum.



Begeisterte Skepsis

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Selten war ich so hin- und hergerissen bei einer Einschätzung: Einerseits ist bereits die Pre-Alpha-Version mit das Beste, was ich in den letzten Jahren vor das Lenkrad bekommen habe. Grafik, Fahrverhalten, Umfang und Optionsvielfalt haben definitiv das Zeug zur neuen Rennspiel-Referenz. Andererseits befürchte ich, dass Slightly Mad an seinen eigenen Ambitionen scheitern könnte. Die Verschiebung um mehr als ein Jahr ist zumindest ein Indiz dafür, dass längst nicht alles so läuft wie ursprünglich vorgesehen. Aber selbst wenn man Project Cars ohne den ganzen geplanten Karriere- und Online-Zirkus veröffentlichen würde, wäre es immer noch ein Ausnahme-Rennspiel. Es kann also nur noch besser werden. Und das sind angesichts der schon jetzt vorhandenen Qualitäten doch wunderbare Aussichten. Ich drücke die Daumen!

Potenzial: Sehr gut

STRATEGIE IST DAS OPIUM DES ZOCKERS!

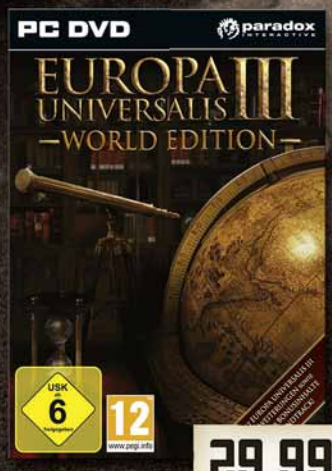
Das strategische Spielen ist in einem der Ausdruck des wirklichen Spielens und in einem die Protestation gegen die wirklichen Shooter. Die spielbare Strategie ist der Jubel der freien Kreatur, das Gemüth einer faszinierenden Welt, wie sie der Geist geistreicher Zustände ist. Sie ist das Opium des Zockers.



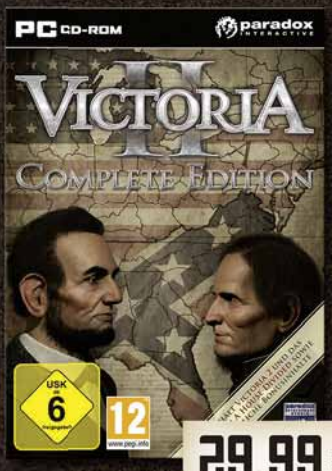
19,99 €*



29,99 €*



29,99 €*



29,99 €*



29,99 €*



19,99 €*

*Unverbindliche Preisempfehlung. Änderungen vorbehalten.

© Paradox Interactive. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.



DU HAST DIE PERFEKTE Technik. Beherrsche DIE TUNNEL.

RÜSTE DICH FÜR METRO: LAST LIGHT® MIT GEFORCE® GTX. HOL DIR DAS SPIEL GRATIS.

GEAR UP. GAME ON.

NVIDIA GEFORCE® GTX

METRO LAST LIGHT | DEEP SILVER | 4A GAMES

PERFEKTES GAMING ERFORDERT PERFEKTE GRAFIK.

Metro: Last Light ist ein echter Prüfstand für PC-Gaming. Mit verblüffendem Gameplay und außergewöhnlicher Grafik stellt das Spiel für Gamer und ihre PC-Systeme eine einzigartige Herausforderung dar.

Tauche mit der perfekten Technik – einer GeForce GTX Grafikkarte – in realistische, von Mutanten bevölkerte Katakomben ein. Erlebe exklusive, verblüffende Gaming-Technologien mit GeForce GTX Grafikkarten, darunter NVIDIA® PhysX® Effekte wie Rauch und Partikel und NVIDIA 3D Vision® Surround, die durch die NVIDIA Kepler Architektur zum Leben erweckt werden.

Rüste Dich mit einer GeForce GTX 660 Grafikkarte oder höher und hol Dir das Spiel gratis.

Own the weapon. Own the tunnels.



349,-

EVGA GeForce GTX 670 FTW

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 670
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.084 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz) • 1.344 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXZY8



279,-

ASUS GTX660TI-DC2-2GD5

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660 Ti
- 915 MHz Chiptakt (Boost: 980 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- DirectX 11 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXVY8



179,90

GIGABYTE GeForce GTX 660 OC

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 660
- 1.033 MHz Chiptakt (Boost: 1.098 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 960 Shadereinheiten
- DirectX 11 und OpenGL 4.2
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXYY9

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 12.06.2013

© 2013 NVIDIA Corporation. NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, 3D Vision, Surround, Kepler und PhysX sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation. Alle Rechte vorbehalten. © Copyright 2013 und Veröffentlichung von Koch Media GmbH. Deep Silver ist ein Geschäftsbereich der Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Österreich. Entwickelt von 4A Games. 4A Games Limited und sein Logo sind Marken von 4A Games Limited. Metro: Last Light basiert auf dem internationalen Bestseller-Roman METRO 2033 von Dmitri Gluchowski. Alle anderen Marken, Logos und Copyrights sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt. Alle anderen Marken und Copyrights sind das Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber und werden anerkannt.



279,-

Club 3D Radeon HD 7950 Royal King

- Grafikkarte AMD Radeon HD 7950 OC
- 880 MHz Chiptakt (Boost: 930 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM • 5 GHz Speichertakt
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2
- 1x DVI-D Single Link, 1x DVI-I Dual Link, 3.0x16
- High Performance Cooling Technology

JDXUXP



1.049,-

ZOTAC GeForce GTX TITAN AMP!

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX TITAN
- 902 MHz Chiptakt (Boost: 954 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (6,6 GHz)
- 2.688 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXTY1



124,90

ASRock Z77 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- CPU-abhängige Grafik • Gigabit-LAN • USB 3.0
- 2x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GRER30



184,90

MSI Z77A-GD65 GAMING

- ATX-Mainboard • Sockel 1155
- Intel® Z77 Express Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- Killer E2205 Gigabit-LAN • USB 3.0 • Sound Blaster Cinema HD-Sound • 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GREM62



999,-

Acer Aspire G5920

- PC-System • Intel® Core™ i7-3770K Prozessor (3,5 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 660 • 16 GB DDR3-RAM • 16-GB-SSD-Cache
- 2-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN • Windows 8 64-Bit (OEM)

S6IC2F



46,99

Thermaltake Berlin 630W

- Netzteil • 630 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.3

TN6T12



79,90

Antec KÜHLER H_2O 920

- inkl. Steuerungs- und Überwachungssoftware
- automatische Lüftersteuerung inklusive
- zwei 120 mm Lüfter (intelligente Steuerung)
- Kompatibilität zu nahezu allen Prozessoren
- Intel: LGA2011, LGA1155, LGA1156, LGA1366
- AMD: AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1 und FM2

HXLV6A



39,99

Scythe Ashura

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

HXLY53



144,90

Samsung 840 series 2,5" 250 GB

- Solid-State-Drive • „MZ-7TD250BW"
- 250 GB Kapazität • 540 MB/s lesen
- 250 MB/s schreiben • 96.000 IOPS
- 512 MB Cache • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIM4B



127,90

Razer Orbweaver Gaming Keypad

- Gaming-Keypad • 20 mechanische Tasten
- programmierbares 8-Wege-Navigationsfeld
- Razer Synapse 2.0-fähig
- einstellbare Module für Handgröße, Daumen- und Handballenauflage • USB

NTZR23



69,90

SteelSeries Apex RAW Gaming Keyboard

- USB Anschluss • 105 Tasten plus 17 doppelt belegbare Makrotasten
- Hintergrundbeleuchtung in brillant weiß
- Haptische Markierungen der WASD-Tasten

NTZT68



94,90

Sharkoon X-Tatic S7

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- unterstützt Xbox Live, Chat-Funktion PS 3
- 40-mm-Treiber • S/PDIF-Ausgang (SCU)
- 3,5-mm-Line-in-Buchse (SCU)

KH#S41



107,90

LG E2242T

- LED-Monitor • 54,61 cm (21,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- DVI-D, VGA

V5LK0Q

ALTERNATE
bequem online



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen Dave Eggers: »Ein Hologramm für den König«. Dieser Roman um Zukunftstechnologie, Wirtschaftsstrukturen und eine allerletzte Chance ist wieder sehr stark. Auch wenn mancher Kritiker das anders sieht.
Zuletzt gesehen »The Life of Pi«. Effektstark, unterhaltsam, überraschend.
Zuletzt gedacht Project Eternity soll mal Gas geben, ich will das JETZT spielen!
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Grandios! So mag ich meine Shooter: dunkel und mit Horror-Gen.
★★★★★
Remember Me nicht gespielt
–
Mechwarrior Online Super. Aber: Ich will eine richtig fette Solo-Kampagne!
★★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den größtmöglichen Spoiler im »Star Trek«-Review auf Spiegel Online.
Zuletzt gesehen »Star Trek: Into Darkness«, schon okay, aber da wäre mehr drin gewesen.
Zuletzt gedacht an die klassischen Rollenspiele der Baldur's-Gate-Ära, deren Schwierigkeitsgrad mich um Jahre hat altern lassen.
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Die Atmosphäre ist dichter als die Gäste in einer Wodkabar.
★★★★
Remember Me Interessantes Erinnerungs-Kammerspiel, nur die Prügeleien nerven.
★★★★
Mechwarrior Online Spannendes und akustisch beeindruckendes »World of Mechs«.
★★★★





Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gelesen Das neue Buch von Peter Scholl-Latour »Die Welt aus den Fugen«.
Zuletzt gesehen Einen spannenden Arte-Themenabend zu den Wirren des Klimwandels.
Zuletzt gedacht Endlich ist's wärmer draußen!
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Hochspannung in dichter Atmosphäre. Unbedingt empfehlenswert.
★★★★★
Remember Me Ordentliches Action-Adventure für Freunde des Genres, insgesamt aber nicht besonders originell.
★★★
Mechwarrior Online Auch wenn es bereits jetzt ein gutes Spiel ist – Mechs und Free-2Play sind einfach nicht meine Welt.
★★

Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört Frank Turner: »Tape Deck Heart«. Mein Soundtrack für den Grillabend.
Zuletzt gesehen Mit großer Begeisterung die 3. Staffel von Game of Thrones.
Zuletzt gedacht So langsam geht mir der Hang zur Dunkelheit in fast jedem neuen Actionspiel auf den Keks. Der Winter war lang genug!
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Atmosphärisch gefällt's mir sogar besser als Bioshock Infinite.
★★★★
Remember Me Cooles Szenario, interessante Kampfsystem. Ein echter Geheimtipp!
★★★★
Mechwarrior Online Ach, wenn's doch nur eine Solokampagne hätte!
★★



GameStar

Florian Heider, Trainee

flo@gamestar.de

Zuletzt gelesen Ein kleines »Wie komme ich jetzt eigentlich zur Arbeit, wenn die Bahnstrecke umgebaut wird« – Infoblättchen.
Zuletzt gesehen Mein Texas-Urlaubsvideo mit BBQs, wilden Tieren und Schusswaffen.
Zuletzt gedacht Lieber raus in die Sonne oder doch im Haus bleiben und zocken?
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Ich habe den ersten Teil nie gespielt. Das werde ich aber noch nachholen, denn Last Light ist der Hammer.
★★★★★
Remember Me Tolle Idee, tolle Umsetzung.
★★★★
Mechwarrior Online Tut mir leid, aber mich reizen Riesenroboter einfach nicht.
★★



GameStar-Leser fragen Florian Heider

Wie war es, deine ersten Artikel im Heft zu lesen und zu merken, dass du gut in der Leserschaft aufgenommen wirst? (Franz Ferng)

Ein fantastisches Gefühl! Ich bin damals am Wochenende in meine Heimatstadt gefahren und habe allen die GameStar-Ausgabe unter die Nase gehalten – bestimmt auch zwei, drei Personen, die mich überhaupt nicht kannten. Klingt zwar abgedroschen, aber ich freue mich über jeden Leser-Kommentar.

Wie warst du in der Schule? (Gregor Merkel)

Ich war einer von diesen »Du könntest viel mehr, wenn du dich nur anstrengen würdest«-Schülern. Nachdem ich das auf die harte Tour und auf mehreren Schulen lernen musste, hat's irgendwann »Klick« gemacht, und mit den ersten guten Noten kam dann tatsächlich auch Ehrgeiz und Freude auf.

Bist du wirklich so ein Macho, wie du ihn in den Redaktionsfolgen immer gibst? (Daniel Aster)

Ich hab dazu meine Freundin befragt. Sie hat behauptet, ich sei zuvorkommend, liebenswürdig, dass ich nie Geld für 'nen dicken Benz ausgeben und im echten Leben keine Frauen verachtenden Sprüche ablassen würde. Eigentlich hat sie noch mehr gesagt, aber da hatte ich die Küche schon wieder verlassen. Späße gmacht! Ich denke, sie hat größtenteils Recht.



Jochen Gebauer, Redakteur

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Caliban's War« von James S. A. Corey. Kurzweilige Science-Fiction.
Zuletzt gesehen Den letzten Bundesliga-Spieltag. Ach, Frankfurt.
Zuletzt gedacht Finde bloß ich es irgendwie seltsam, dass die Zschäpe-Anwälte Heer, Sturm und Stahl heißen?
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Ich würd's gerne spielen, aber die Arachnophobie lässt mich nicht.
–
Remember Me Ich mag die Idee und die Geschichte, aber Prügeln mag ich nicht.
★★★
Mechwarrior Online Roboter sind auch dann langweilig, wenn Leute drinsitzen.
★★

* Im nächsten Heft: Daniel Matschijewsky. Die Fragen an Daniel sammeln wir Mitte Juni auf unserer Facebook-Seite!



Fabian Siegismund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gehört Sohn 2 fängt zu reden an. Sein erstes Wort war »Papa«, das reicht ja erst mal.
Zuletzt gesehen Den Trailer zu »Man of Steel«. 80 mal. Nur wegen der Musik.
Zuletzt gedacht Star-Wars-Spiele von EA? Ich verstehe die Aufregung nicht. Wir sprechen immerhin von Dice und Bioware.
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light 2033 habe ich nicht beendet, ich kannte das Buch. Entsprechend freue ich mich über die Fortsetzung.
★★★★
Remember Me Ich spiele ungern Frauen, aber hier geht's, weil's drumherum cool ist.
★★★★
Mechwarrior Online Mechs sind doof.
★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gehört Auf Youtube nach »Efterklang« und »Sydney« suchen. Genau das!
Zuletzt gesehen »Jekyll«, die wahrscheinlich mieseste Serie, die sich Steven Moffat (»Coupling«) je ausgedacht hat. Örks!
Zuletzt gedacht Ob ich in diesen High-Heels wohl besser Quake Live spielen kann?
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Artjoms zweites Abenteuer gefällt mir noch besser als sein erstes.
★★★★★
Remember Me Spielerisch finde ich es ja eher enttäuschend, aber dieses Zukunfts-Paris ist verflixt stilsicher eingefangen.
★★★
Mechwarrior Online Siehe Jochen!
★





Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gelesen Den ersten Band von »Das Lied von Eis und Feuer«. 5.500 Seiten more to go.
Zuletzt gesehen »Fast & Furious 6«, herrlich sinnbefreites Männer-Kino.
Zuletzt gedacht Wie knüppelhart NES- und SNES-Spiele einst waren. Aber wie viel Spaß sie genau deshalb gemacht haben...
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Licht aus, Lautsprecher an – und schon hat es mich, das Spiel.
★★★★
Remember Me Für mich DIE Überraschung der letzten paar Monate.
★★★★
Mechwarrior Online Panzer auf zwei Beinen. Wie bescheuert ist das denn?!
★

Team



Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen Technische Dokumentationen der nächsten Geforce-Generation.
Zuletzt gesehen »Jack Reacher«, überraschend unterhaltsamer Film mit weit weniger Krawall, als der Trailer versprochen hat.
Zuletzt gedacht Ich ziehe meinen Hut vor Frau Jolie, die Frau hat Mut.
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Super Spiel mit Spitzen-Atmosphäre, aber die Hardware-Anforderungen sind extrem!
★★★★★
Remember Me Ich liebe das Szenario, daher verzeihe ich dem Spiel viele Schwächen.
★★★
Mechwarrior Online Mechs = Örks
★



Florian Klein, Redakteur

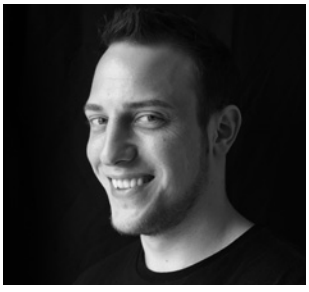
florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Die Bedeutung aus den ersten wortähnlichen Lauten meines Sohnes.
Zuletzt gesehen »The Hobbit« – nicht gerade schlecht, aber mir zu viel Klamauk.
Zuletzt gedacht Zu viel Subversives ;-)
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Den Vorgänger habe ich als einziges Spiel dank der tollen Effekte sogar in 3D durchgespielt. Mach ich beim zweiten Teil sehr gerne wieder.
★★★★★
Remember Me Besser gut geklaut, als...
★★★
Mechwarrior Online World of Tanks mit Mechs? Gerne, auch wenn es noch nicht ganz fertig ist. Für Fans vielversprechend.
★★★★

Jan Purrucker, Trainee

jan@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Drecksau« von Irvine Welsh. Jedes dritte Wort eine Beleidigung. Schottische Polizisten haben viel Wut im Bauch.
Zuletzt gedacht Battlefield 3 und Quake Live sind sich echte Stundenfresser. Für andere Spiele bleibt da kaum noch Zeit.
Meine Meinung zu:
Metro: Last Light Schicke Grafik und dichte Atmosphäre. Aber die Hardware-Optimierung lässt doch etwas zu Wünschen übrig.
★★★★
Remember Me Tolles Kampfsystem und interessantes Setting. Gedanken und Erinnerungen jagen taugt.
★★★
Mechwarrior Online Danke, nein danke.
★



GastStars



André Peschke
Sein Nachname klingt wie eine schallende Ohrfeige, er ist der Vorturner von Krawall.de. Kein Wunder also, dass André der Meinung ist, Gewalt könne schön sein (siehe Report im Magazin-Teil). Wenn Sie ihm mal begegnen, besser die Straßenseite wechseln.



Maurice Weber
Maurice begann schon während des Tests von Star Trek, in ein Bat'leth aus blankem Stahl zu beißen. Vielleicht sollten wir die Entwickler warnen?



Martin Deppe
Mechwarrior Online ist genau das richtige Spiel für Martin. Der Westfale mag's gemütlich langsam. Und haben Sie schon mal einen blitzflinken Mech gesehen?



Benjamin Schäfer
»Ein Spiel über schicke Hüte?« Bald aber merkte Benjamin, dass es in Fez darum geht, den Kopf rauchen zu lassen. Leise verabschiedete er sich von seiner Indoor-Mütze.



Johannes Rohe
Seit Johannes Night of the Rabbit getestet hat, will er, dass Ostern abgeschafft wird. Man kann's auch übertreiben, finden wir, und schenken ihm auch zu Weihnachten einen Schokohasen.



Sascha Penzhorn
Extra für Sascha sollte man Neverwinter in Neversleep umbenennen, denn der Rollenspiel-Experte aus London hat's geschafft, sich in kürzester Zeit einen Helden der Maximalstufe zu erkämpfen. Wie? Nunja, schlaflos eben.



Tobias Veltin
»Uppsala«, dachte Tobias, als man ihn in die gleichnamige schwedische Stadt einlud, um sich dort mit Nazis anzulegen. »Uppsala«, dachte er, als er sich in Grid 2 mal wieder überschlug. »Uppsala«, dachten wir, als er beides unbeschadet überstanden hatte.

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9
2	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	04/13	92	10	10	10	10	10	8	9	8	10	7
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10
4	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8
5	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2k Games/Irrational Games	05/13	90	9	10	6	10	10	9	8	8	10	10
6	Assassin's Creed 3	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	89	9	8	7	10	9	10	9	8	10	9
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10
9	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/13	88	9	9	7	9	8	10	9	7	10	10
10	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Aktivision Blizzard/Treyarch	01/13	88	7	8	9	9	10	9	10	6	10	10
11	Planetside 2	Multiplayer-Shooter	Sony Online/Sony Online	02/13	87	9	8	7	9	9	10	8	10	10	7
12	Hitman: Absolution	Actionspiel	Square Enix/IO Interactive	01/13	87	9	9	7	10	8	10	9	8	9	8
13	Metro: Last Light	Ego-Shooter	Deep Silver/4a Games	07/13	86	8	9	9	10	10	6	9	7	10	8
14	Borderlands 2	Ego-Shooter	2k Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8
15	Tomb Raider	Actionspiel	Square Enix/Crystal Dynamics	05/13	85	9	9	9	8	9	8	9	8	9	7

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktersystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	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	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
5	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	01/13	89	8	9	9	9	9	10	8	8	10	9
6	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
7	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
8	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
9	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
10	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
11	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
12	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
13	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9
14	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/12	85	6	9	10	8	10	8	9	8	8	9
15	Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear/Grinding Gear	04/13	84	7	4	8	9	8	9	7	10	9	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 / Endlosspiel
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	Starcraft 2: Heart of the Sw.	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	05/13	87	8	10	8	9	9	8	9	8	9	9
4	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2k Games/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
7	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/ The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Dota 2	Multipl.-Strategie	Valve/Valve	03/13	84	8	9	8	8	8	7	8	10	10	8
9	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
10	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10

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	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10
4	Trials Evolution: Gold Edition	Fun-Racer	Ubisoft/Redlynx	06/13	86	6	8	10	8	8	10	10	9	7	10
5	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	11/11	86	8	7	9	9	9	8	8	9	10	9

Test





So werten wir

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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



TERMIN Oktober 2012 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

1 MechWarrior Online — Action-Simulation

Publisher	Infinite Game Publishing
Entwickler	Piranha Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	nur Download (www.mwomercs.com), kein Handbuch
Kopierschutz	–

GENRE-CHECK ACTION-SIMULATION

2 SPASS — »Mit dem ersten selbstgekauften Mech steigt die Motivation noch einmal.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL	realistisch	fiktiv
CHARAKTER	lokal	global
FREIHEIT	Aufbau	Kampf
KÄMPFE	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

3 SPIELMODI (SPIELER) Assault und Conquest (je 16)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE internes Matchmaking
MULTIPLAYER-SPASS über 200 Stunden

»Angenehmer Umgangston und meistens taktisch vorgehende Mitspieler.«

4 GRAFIK	⊕ sehr gut animierte Mechs ⊕ glühende Körperteile zeigen Treffer an ⊕ sehr viele Effekte ⊕ schicke Landschaften … ⊖ … die aber bessere Texturen vertragen könnten	8/10
SOUND	⊕ exzellente Waffeneffekte ⊕ 7.1-Sound ⊖ abseits der Gefechte nichts los (Ambient-Sound, Musik)	8/10
BALANCE	⊕ wie in der Vorlage gut austarierte Klassen/Rollen ⊕ keine »Über-Mechs« ⊕ gutes Matchmaking ⊕ faires Bezahlsystem ⊕ kein Pay2Win ⊖ hohe Hürde für Einsteiger ⊖ kein Tutorial	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ brachiales Mech-Feeling ⊕ Nachtmissionen, Schneefall ⊕ sehr unterschiedliche Welten ⊕ coole Startsequenzen ⊖ etwas zu trockenes Drumherum	9/10
BEDIENUNG	⊕ Waffengruppen frei kombinierbar ⊕ Joystick-Unterstützung ⊕ Steuerung leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern ⊖ Mech-Umbau setzt viele Vorkenntnisse voraus	9/10
UMFANG	⊕ zehn Maps (davon drei »recycelt«) ⊕ umfangreicher Mech-Baukasten ⊕ laufend Nachschub an Mechs und Inhalten ⊖ keinerlei Solo- oder Koop-Inhalte	8/10
LEVELDESIGN	⊕ Spektrum von weiten Landschaften bis enger Bebauung ⊕ Temperaturen wirken sich aus ⊕ verschiedene Anmarschwege ⊖ lange Laufzeiten für langsame Mechs	9/10
WAFFEN&EXTRAS	⊕ 25 Mech-Grundmodelle ⊕ plus zahlreiche Varianten ⊕ regelmäßig neue Modelle ⊕ viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände ⊖ MechWarrior-Einsteiger werden überfordert	9/10
KAMPFSYSTEM	⊕ original Kampfsystem ⊕ Mech-Klassen mit realistischen Stärken und Schwächen ⊕ gute Mischung aus Taktik und Reaktionsschnelligkeit ⊖ keine Trainingsmöglichkeiten gegen KI	9/10
MULTIPLAYER-MODI	⊕ Mech-Klassen ergänzen sich gut ⊕ einblendbare taktische Karte mit Symbolen ⊕ spannende Matches, wenn alle taktisch spielen ⊖ nur zwei Spielmodi ⊖ nur zufällige Kartenwahl	8/10





GRID 2

Codemasters Klassiker-Fortsetzung dreht sich zwar um die weltbeste Rennserie, ist aber bei weitem nicht das weltbeste Rennspiel. Von Tobias Veltin

⊕ Stärken

+ tolles Geschwindigkeitsgefühl
+ abwechslungsreiche Rennevents
+ hervorragende Grafik
+ viele Autos und Strecken

⊖ Schwächen

- schwankende KI-Leistung
- keinerlei Fahrhilfen oder Tuning
- dröge präsentierte Karriere

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Codemasters (Race Driver: GRID, GameStar 07/08: 91 Punkte)**
Termin: **31.5.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/5130

Patrick Callahan hat einen Traum. Der ebenso fiktive wie superreiche Rennsportverrückte will in **GRID 2** die beste Rennserie der Welt gründen, völlig unabhängig von Autoklassen oder Kontinenten. Eine weltweite Vereinigung aus talentierten Bleifüßen, aus der sich nach und nach der beste Fahrer der Welt herauskristallisieren soll. Und da der

Die beste Rennserie der Welt

gute Patrick offensichtlich genügend Asche auf dem Konto hat, ruft er kurzerhand die World Series Racing, kurz WSR, ins Leben. Aber wie das anfangs meistens so ist, fehlt's der frisch aus dem Ei geschlüpften Rennserie an Bekanntheit und Zuspruch. An dieser Stelle kommen wir ins Spiel. Als aufstrebender Fahrer bittet uns Callahan, die Werbetrommel für die WSR zu rühren und die besten Rennteams der Welt ins Boot zu holen. Der Karrieremodus von **GRID 2** wirft uns zu Beginn ins kalte Wasser, nach einer kurzen Einführung samt Namens- und Nationalitätsauswahl für unseren Flitzer sowie einer lockeren Trainingsrunde geht's direkt in die ersten Rennen, in denen wir so viele Fans wie möglich auf unsere Seite bekommen sollen – die »Währung« des Spiels. Das weltbeste Rennspiel ist **GRID 2** derweil nicht geworden – wohl aber ein unterhaltsamer Bolidenritt in klassischer Codemasters-Manier.

Der Karrieremodus von **GRID 2** könnte klassischer kaum ausfallen. Unsere Garage (die wir später in der Karriere mehrfach wechseln) dient als Zentrale, hier begutachten wir unser aktuelles Auto und gewonnene Trophäen oder wählen am Computer das

! Online-Aktivierung

GRID 2 muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dann dürfen Sie das Spiel zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.

nächste Event aus. Die Karriere ist dabei auf insgesamt fünf Saisons ausgelegt, jede einzelne davon bietet mehrere Rennevents und Herausforderungen auf der ganzen Welt. Je besser wir in den Rennen abschneiden, desto mehr Fans jubeln uns zu, twittern über uns oder schreiben Foreneinträge. Das macht die WSR bekannter und öffnet unserem Raser-Neuling Tür und Tor zu weiteren Events. Die entpuppen sich als ziemlich abwechslungsreich, neben klassischen Rundkursrennen bestreiten wir unter anderem Duelle gegen lediglich einen Konkurrenten,



Drängeln erlaubt: In der ersten Runde müssen wir uns durch das **Fahrerfeld** kämpfen.



In dieser **Challenge** müssen wir möglichst schnell an den breiten Pickups vorbei kommen – natürlich ohne anzuecken.

Multiplayer-Wertung

Da **GRID 2** erst kurz vor Redaktionsschluss bei uns eintrudelte, konnten wir den Mehrspieler-Modus mit Racenet, Rivalenrennen oder globalen Herausforderungen nur auf der Konsole anspielen. Der Multiplayer-Modus machte bei unseren Proberunden aber schon eine Menge Spaß, es gibt viele Modi (insgesamt zehn, darunter Rennen, Drift-Duelle etc.), und das Spiel filtert für uns Rivalen mit ähnlichen Leistungsdaten heraus. Insgesamt eine tolle Ergänzung zum Karriere-Modus.



Die **Lichteffekte** sehen zwar klasse aus, die tiefstehende Sonne behindert aber unsere Sicht auf die Strecke.

Überhol-Herausforderungen, Eliminationsrennen, bei denen der jeweils letzte Fahrer nach einer gewissen Zeit ausscheidet, sowie Fahrten gegen den härtesten aller Gegner – die Zeit. Besonders cool sind die sogenannten »Live-Route-Rennen«. Hier setzt sich der Streckenverlauf in einer Stadt in einem Rennen zufällig neu zusammen, sodass man nie weiß, was als Nächstes passieren wird. Dennoch zieht sich **GRID 2** gerade anfangs wie alter Kaugummi, was an der Wiederholung der immer selben Strecken liegt. In einer Saison fahren wir bestimmte Kurse teilweise mehrere Male und oft auch direkt hintereinander. Das enttäuscht, zumal die Pistenauswahl alles andere als klein ausfällt – wir flitzen über knapp 80 Kurse (Variationen mitgezählt), zum Beispiel durch Paris, Barcelona, Dubai, die Côte d'Azur, über den Red Bull Ring in Österreich oder eine Küstenstraße im sonnigen Kalifornien.

Auch die Präsentation der Geschichte könnte besser sein. Nach einem Rennen wird uns lediglich die aktuelle Fan-Zahl präsentiert, nach einer Saison gibt's als Höhepunkte kleine Einspieler mit den realen Moderatoren Kevin Connors und Toby Moody, die das aktuelle WSR-Geschehen kommentieren – eine enge Zusammenarbeit mit dem Sportsender ESPN macht's möglich. Trotzdem vermissen wir zusammenhängende Zwischensequenzen oder vernünftige Einführungen der Teams, gegen die wir im Laufe der Karriere antreten. Wenigstens lockern mehrere Spezial-Events den Rennalltag immer mal wieder auf, zum Beispiel können wir bei Fahrzeug-Herausforderungen neue Karren erfahren oder in Promo-Veranstaltungen (z.B. Ausdauerrennen) zusätzliche Fans einsacken. Der besondere Kniff fehlt trotzdem, allzu oft hangeln wir uns lediglich stur von Event zu Event. Erst ab der vierten Saison legt die WSR richtig los, mehr Strecken und stärkere Autos bringen etwas mehr Abwechslung und Würze ins Spiel, die letzten beiden Rennzeiten entschädigen aber nur bedingt für den zähen Beginn.

Doch um einen alten Fußballspruch von Adi Preißler ins Rennspiel-Genre zu übersetzen: »Was zählt, is auffer Piste«. Und dort spielt **GRID 2** einige Stärken aus, die wir von den Rennspiel-Profis von Codemasters erwartet haben. Das Fahrverhalten der knapp 70 Boliden (in vier Kategorien, darunter Muscle Cars, hochgezüchtete Kleinwagen oder Supercars) haben die Entwickler sehr gut umgesetzt, das sogenannte »Truefeel«-System vermittelt vor allem das Gewicht der Karossen realistisch und lässt uns Unterschiede auf Anhieb spüren, etwa zwischen Heck- und Fronttrieblern. Von einer echten Simulation ist das Fahrverhalten trotzdem ähnlich weit entfernt wie ein Bobbycar von der Formel 1, **GRID 2** rast mit Karacho in die populäre **Need for Speed**-Mainstream-Richtung. Deshalb zirkeln wir selbst ungestüme Traumautos wie den Pagani Huayra millimetergenau um die Kurven, spielen mit Gas und Bremse und reißen die virtuelle Handbremse hoch, um möglichst stilvoll um Ecken zu driften. Das pumpt nicht nur jede Menge Adrenalin durch die Adern, sondern macht auch einfach Spaß – klasse! Dabei ist **GRID 2** jederzeit genauso gut spielbar wie intensiv, denn das Geschwindigkeitsgefühl kommt hervorragend rüber und lässt gerade die Supersportwagen-Duelle zu echten Ritten auf der Kanonenkugel werden. Und selbst wenn wir es allzu wild treiben, belohnt uns das Spiel – mit einem detaillierten Schadensmodell. Kleinere Lackkratzer bei Kollisionen gibt es ebenso zu sehen wie eingedellte Motorhauben, zerknautschte Heckpartien oder abgerissene Spoiler und Türen. Wer darüber nur staunen, aber nicht fluchen will, stellt in den Optionen »optischen Schaden« ein und rast selbst mit halb zerlegter Karre unbehelligt weiter. Realismus-Freunden sei dagegen die »Vollständig«-Einstellung ans Herz gelegt, dann haben Schäden nämlich auch Einfluss auf das Fahrverhalten, ja sogar Totalschäden – samt anschließendem Neustart – sind möglich. Und auch für alle, die überhaupt keinen Bock auf Unfälle haben, gibt es eine Möglichkeit – einfach nach dem Crash per Knopfdruck die Zeit zurückdrehen und das Steuer im letzten Moment herumreißen! Die vom Vorgänger etablierte Rückspulfunktion ist nämlich ebenfalls wieder an Bord und lässt sich fünfmal pro Rennen einsetzen.

Die Gegner-KI trägt ebenfalls zur guten Atmosphäre bei, heimtückische Aktionen wie das Blockieren in Kurven oder das leichte Touchieren von schräg hinten (was uns den einen oder anderen Abflug beschert hat) sorgten beim Test für Erstaunen. Einen »Gummiband-Effekt« konnten wir ebenfalls nicht feststellen. Andererseits rasen die KI-Kontrahenten nicht sonderlich konstant. Mal treiben sie uns mit ihrer sturen Ideallinie und verblüffend menschlich wirkenden Manövern zur Verzweiflung, mal lassen sie uns brav passieren, sodass wir nach nicht einmal einer Runde ungestört von Platz Eins grüßen und den Sieg locker nach Hause fahren. Gut zu beobachten ist zudem, dass sich die Burschen gerne immer wieder an denselben Stellen verbremsen. Überholen ist

Keine Cockpitperspektive

dann mit etwas Aufmerksamkeit ein Kinderspiel. Trotzdem sorgt die künstliche Intelligenz in der Karriere regelmäßig dafür, dass wir uns in bestimmten Events festbeißen, nur um ja den ersten Platz zu erreichen – und so soll's ja auch sein.

Den Einzug in die Ruhmeshalle der intensivsten »Mittendrin-Rennspiele« verhindert eine vermeintliche Lappalie. Und zwar eine, die schon bei **Need for Speed: Most Wanted** hinreichend diskutiert wurde und die wir



Die 5%-Hürde

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

»Nur 5% aller Spieler haben im ersten GRID die Cockpitperspektive genutzt«, behauptet Codemasters. Mag ja sein, aber dummerweise habe ich dazugehört. Und ohne Cockpit ist für mich GRID 2 bei allem Fahrspaß nur noch halb so intensiv wie der Vorgänger. Vor allem ist das Streichen der Cockpitperspektive das Symptom eines weitaus schwerwiegenderen Problems: GRID 2 entmündigt mich! Ich kann die Fahrhilfen nicht mehr deaktivieren, die Karriere verläuft streng linear, Sponsorensuche und Teammanagement wurden ersatzlos gestrichen. Was bleibt da noch übrig? Ein unterhaltsames, professionell produziertes Mainstream-Rennspiel für ein Mainstream-Publikum. 95% mögen sich darüber freuen. Ich gehöre zu den anderen 5%. Wenn sich Codemasters da mal nicht verrechnet hat ...

Huayra (das im Spiel enthaltene Modell von Pagani) bedeutet in der Sprache der Aymara »Gott des Windes«.



Ohne Vorderreifen lenkt es sich nur halb so gut. Das **Schadensmodell** wirkt sich deutlich auf das Fahrverhalten aus.

jetzt noch einmal anprangern müssen: Auch in **GRID 2** gibt es keine Cockpitperspektive! In Anbetracht dessen, dass eine wackelnde Helmkamera samt detaillierten Fahrzeugarmaturen mittlerweile eigentlich schon zum Genrestandard zählen sollte, ist das ein echter Rückschritt. Vor allem im Vergleich zum formidablen Vorgänger, dessen Cockpitperspektive bis heute als eine der

Technisch auf dem Treppchen

besten des Genres gilt und wie die damals innovative Rückspulfunktion einen neuen Trend setzte. In **GRID 2** müssen wir uns mit zwei Außen- und zwei Innenkameras begnügen, die zwar ein intensives Geschwindigkeitsgefühl vermitteln, aber eben keinen gänzlich erfüllenden Mittendrin-Rausch.

Und auch an anderer Stelle haben die Entwickler von Codemasters im Vergleich zum gefeierten Vorgänger gespart: Konnte man den Erstling noch entweder als Simulation oder Arcade-Racer spielen, ist das Erlebnis nun für jeden Spieler mehr oder weniger gleich. Anpassbare Fahrzeugparameter gibt es nämlich ebenso wenig wie Teamangebote, Fahrermanagement oder zuschaltbare Fahrhilfen – lediglich unsere Karre dürfen wir penibel lackieren und mit Mustern schmücken. Zwar lässt sich der Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen anpassen, dieser beeinflusst aber lediglich Zielvorgaben und Gegnerstärke. Rennspiel-Cracks dürfte das stark vereinfachte Fahrmodell dennoch abschrecken werden. Mit der Varianz und Tiefe des Vorgängers kann **GRID 2** schlicht und ergreifend nicht mithalten.

Technisch zählt **GRID 2** dagegen zu den Vorzeigemodellen des Genres. Sämtliche Strecken und Fahrzeuge sind hervorragend designt, atmosphärische Licht- und Raucheffekte zeigen die Muskeln der Engine, die Liebe zum Detail trieft dem Spiel aus jedem Auspuff. Auf den verwinkelten Chicago-Strecken sprühen zum Beispiel Funken von den Leitungen der Hochbahn und Zeitungen wirbeln vor den Fahrzeugen über die Piste. Über dem Red Bull Ring zieht ein großes Flugzeug ruhig seine Kreise, auf der kalifornischen Küstenstraße huschen Tiere von einer Fahrbahnseite zur anderen, und wenn an gleicher Stelle die untergehende Sonne den Asphalt streichelt, packt uns fast schon das Fernweh. **GRID 2** läuft dabei jederzeit flüssig, das Schadensmodell ist die Kirsche auf der leckeren Grafiktorte. Wenn es optisch überhaupt etwas zu bekritteln gibt, dann die langweilige Karrieremenüoptik und die genretypischen Pappzuschauer an den Strecken. Soundtechnisch sorgt **GRID 2** mit brachialen und eindeutig ortbaren Motorensounds nicht nur bei Autonarren für ein fettes Grinsen, die unspektakulären Musikstücke fallen dagegen eher in die Kategorie »ganz nett«. Dem kompletten Spiel bleibt dieses Prädikat erspart – auch wenn **GRID 2** im Vergleich zum Vorgänger deutlich den Kürzeren zieht. Patrick Callahans Traum von der besten Rennserie der Welt ist wahr geworden, zum besten Rennspiel der Welt hat es dagegen nicht gereicht. Aber bis zu einem eventuellen **GRID 3** bleibt ja noch genug Zeit zum Träumen. TV



Kein Meilenstein
Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

»Oh mein Gott, sie haben GRID getötet!« Das schoss mir durch den Kopf, als ich meine ersten Runden in GRID 2 drehte. Denn die langerwartete Fortsetzung hat nur noch sehr wenig mit dem grandiosen Erstling zu tun. Keine Fahrhilfen, keine Fahrzeugparameter, keine Cockpitperspektive, radikal vereinfachtes Arcade-Fahrverhalten ... Codemasters schlägt hier klar die Mainstream-Richtung ein. Auch die Karriere ist eher das 08/15-Modell – zumindest nach den vollmundigen Ankündigungen hätte man doch etwas mehr erwarten können. Wenn man diesen ersten Schock aber erst einmal überwunden hat, entpuppt sich GRID 2 trotz der kleinen und großen Macken als tolles Rennspiel, das Spieler, die kein Realismus-Feuerwerk erwarten, viele Stunden lang unterhält. Wer einen fordernden, arcade-orientierten Raser sucht, kann ohne zu zögern zugreifen, wer dagegen einen echten Nachfolger von Race Driver: GRID erwartet, wird bitter enttäuscht.

TERMIN 31.5.2013 **PREIS** 45 Euro **USK** ab 6 Jahren

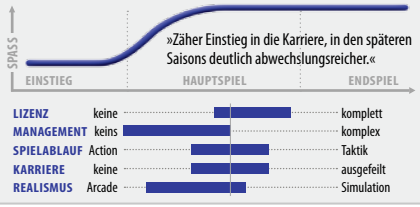
GRID 2

Rennspiel



Publisher	Bandai Namco
Entwickler	Codemasters
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK RENNSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Ausdauer (12), Überholen (12), uvm.
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 25 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Spaßig, umfangreich und dank Rivalen-Modus sehr intensiv.«

GRAFIK 9/10
⊕ schicke Automodelle ⊕ detaillierte Strecken
⊕ atmosphärische Lichteffekte
⊖ Pappaufsteller-Zuschauer

SOUND 9/10
⊕ brachiale Motorensounds ⊕ gut ortbare Effekte
⊕ Ingenieurskommentare ...
⊖ ... die aber überflüssig sind ⊖ unauffällige Musik

BALANCE 8/10
⊕ fordernde Rennen ⊕ faire Rückspulfunktion
⊕ fünf Schwierigkeitsgrade
⊖ manche Rennen extrem schwer

ATMOSPHÄRE 9/10
⊕ tolles Geschwindigkeitsgefühl ⊕ viele lizenzierte Autos
⊕ detailliertes Schadensmodell
⊖ gesichtslose Gegner

BEDIENUNG 8/10
⊕ präzise Steuerung ⊕ gut spielbar mit Tastatur
⊕ Force-Feedback-Effekte ⊖ zu kleine Streckenkarte
⊖ langweilige Menüs ⊖ keine Cockpitperspektive

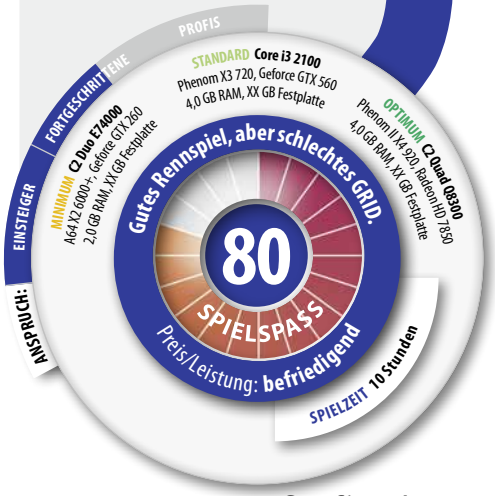
UMFANG 9/10
⊕ knapp 80 Strecken ⊕ separater Einzelrennen-Modus
⊕ abwechslungsreiche Events
⊖ viele Wiederholungen

STRECKENDESIGN 9/10
⊕ abwechslungsreiche, toll designte Strecken
⊕ unvorhersehbare Live-Route-Rennen ⊖ viele Variationen derselben Pisten ⊖ kaum echte Rennstrecken

KI 7/10
⊕ fordernde Gegner ⊕ Konkurrenten überholen geschickt
⊕ macht menschliche Fehler
⊖ insgesamt zu inkonstant ⊖ teilweise vorhersehbar

TUNING 4/10
⊕ freischaltbare Flitzer ⊕ Lackverschönerungen möglich
⊖ keinerlei Tuning (außer Upgrades im Online-Modus)
⊖ kaum Entfaltungsmöglichkeiten

FAHRVERHALTEN 8/10
⊕ simpel und eingängig ⊕ gutes Gewichts-Feedback
⊖ klar arcade-orientiert
⊖ keine Fahrhilfen zu- oder abschaltbar



GRAB YOUR GEAR
PREPARE FOR BATTLE

iBUYPOWER Recommends
Windows® 8

intel inside CORE i7



GAMER PALADIN 701

SATA3 SSD · SATA 3 · TRUE USB 3.0 + SATA3

intel inside CORE i7 Intel® Core™ i7 - 3820K Processor

€ 2.799,00

- Genuine Windows® 8 64-Bit Edition
- ASUS® P9X79 PRO
- NVIDIA® Geforce™ GTX Titan Video Card
- Pioneer BLU-RAY 12X WRITER BLACK
- 120GBx2 Kingston 3K SSD + 2TB SATA III HD
- 4x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blu Memory
- Intel ® Core ™ i7 Processor
  - 3970 X € 3.599,00
  - 3930 K € 3.099,00
  - 3820 K € 2.799,00
- CoolerMaster Seidon 120mm WC
- NZXT Phantom 820 Gunmetal Case + Corsair CX 600W PSU
- Logitech USB Keyboard & Mouse



GAMER PALADIN 702

TRUE USB 3.0 + SATA3 · SATA 3

intel inside CORE i7 Intel® Core™ i7 - 3820K Processor

€ 1.579,00

- Genuine Windows® 8 64-Bit Edition
- GIGABYTE® X79 UD3
- NVIDIA® Geforce™ GTX 670 Video Card
- LITEON BLU-RAY 12X READER BLACK
- 2TB SATA III HD
- 4x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blu Memory
- Intel ® Core ™ i7 Processor
  - 3970 X € 2.369,00
  - 3930 K € 1.889,00
  - 3820 K € 1.579,00
- CoolerMaster Seidon 120mm WC
- CoolerMaster HAF X Case + Elite 500W PSU
- Logitech USB Keyboard & Mouse



GAMER PALADIN 502

SATA 3 · TRUE USB 3.0 + SATA3

€ 869,00

- Genuine Windows® 8 64-Bit Edition
- ASUS® P8Z77-V LX2
- NVIDIA® Geforce™ GTX 660 2GB Video Card
- 24X DVD+-RW
- 2TB SATA III HD
- 2x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blu Memory
- Intel ® Core ™ i7 Processor
  - 3770 K € 1.099,00
  - 3770 € 1.059,00
- Intel ® Core ™ i5 Processor
  - 3570 K € 979,00
  - 3570 € 969,00
  - 3470 € 945,00
- Intel ® Core ™ i3 Processor
  - 3240 € 899,00
  - 3220 € 869,00
- CoolerMaster Seidon 120mm WC
- CoolerMaster HAF 912 Case + Elite 500W PSU
- Logitech USB Keyboard & Mouse



GAMER PALADIN 301

TRUE USB 3.0 + SATA3 · SATA 3

€ 735,00

- Genuine Windows® 8 64-Bit Edition
- GIGABYTE® Z77-HD3
- AMD® Radeon HD 7770 1GB Video Card
- 24X DVD+-RW
- 1TB SATA III HD
- 2x4 GB DDR3-1600 Kingston HerperX Blu Memory
- Intel ® Core ™ i7 Processor
  - 3770 K € 949,00
  - 3770 € 919,00
- Intel ® Core ™ i5 Processor
  - 3570 K € 839,00
  - 3570 € 825,00
  - 3470 € 799,00
- Intel ® Core ™ i3 Processor
  - 3240 € 759,00
  - 3220 € 735,00
- CoolerMaster Seidon 120mm WC
- Corsair 200R Case + CoolerMaster Elite 500W PSU

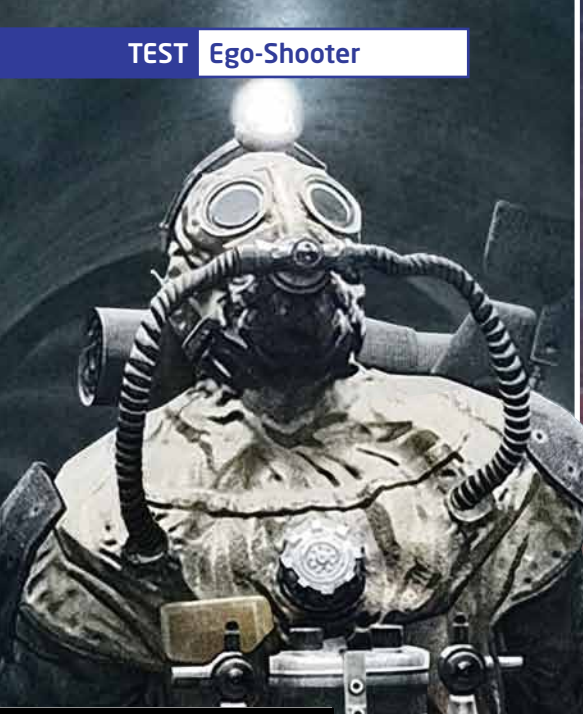
Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Join us on

Call us: +49-2151-5188951

Buy Online: ibuypower.de

iBUYPOWER





Es herrscht Krieg: Die Metro-Fraktionen liefern sich einen erbitterten **Kampf** um die Herrschaft unter Tage.

⊕ Stärken

+ fesselnde Atmosphäre
+ einige überraschende Storywendungen
+ gelungene Schreckmomente

⊖ Schwächen

- Animationen veraltet
- kleinere Storylöcher

Metro Last Light

Als hätten wir's nicht schon immer gewusst: Die wahren Monster in der Postapokalypse sind nicht die Mutanten, sondern die Menschen. Von Petra Schmitz

Genre: Ego-Shooter **Publisher:** Deep Silver **Entwickler:** 4A Games (Metro 2033, GameStar 04/10: 85 Punkte) **Termin:** 17.5.2013
Spieler: einer **Sprachen:** Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Russisch **Preis:** 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7467 | Auf DVD: Test-Video

Online-Aktivierung

Metro: Last Light muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.



Die ganze Metro für kleines Geld

GameStar-Leser sind klar im Vorteil: Wer mit dem den XL- und DVD-Ausgaben dieser GameStar beiliegenden Code **Metro: Last Light** mit 10 Euro Rabatt erwirbt, erhält den Vorgänger komplett gratis mit dazu und kann sich so gleich die komplette Metro-Spielerfahrung in Serie geben. Mehr zum exklusiven Deal gibt es auf Seite 8 und 9.

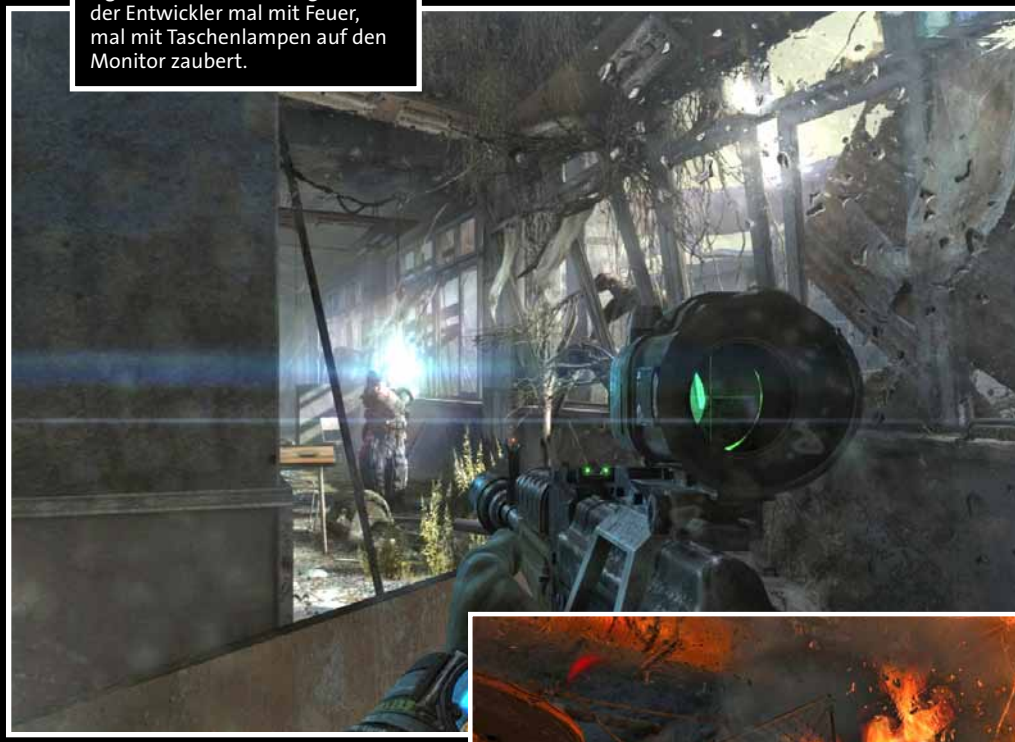
Was tun, wenn man eine große Schuld auf sich geladen hat und eigentlich in jeder Sekunde seiner Existenz daran erinnert wird? Schweigen und darauf hoffen, dass sich die belastenden Gedanken und das schlechte Gewissen eines Tages einfach in Luft auflösen? Artjom, der Held des Horror-Ego-Shooters **Metro: Last Light**, versucht schon seit seiner Kindheit ein pechschwarzes Stück Schicksal in seiner Biographie zu verdrängen. Ohne allzu großen Erfolg, wie ihn die regelmäßigen Albträume immer wieder lehren. Albträume, in denen er ... nein, das wollen wir hier nicht verraten, selbst wenn **Last Light** damit nicht lange hinterm Berg hält. Gleich im Intro nämlich erfahren wir, wieso Artjom wohl niemals seinen Seelenfrieden finden dürfte. Und das hat nur bedingt etwas mit den seltsamen Mutantenwesen zu tun, den sogenannten Schwarzen, die dem Helden im Vorgänger **Metro 2033** das Leben schwer gemacht haben.

Last Light knüpft in etwa da an, wo **Metro 2033** aufgehört hat. Beziehungsweise es knüpft da an, wo das Spiel hat aufhören können. Denn **Metro 2033** kam mit zwei möglichen Enden. Eines davon fiel eher tragisch aus, getreu der 700-seitigen gleichnamigen Romanvorlage von Dmitry Glukhovsky. Das

Der Name Artjom ist griechischen Ursprungs und geht auf Artemis, die Göttin der Jagd zurück.



Wieder sehr gelungen in Last Light: die **Lichtstimmungen**, die der Entwickler mal mit Feuer, mal mit Taschenlampen auf den Monitor zaubert.





andere schenkte uns einen versöhnlichen Abschied aus dem Moskauer Untergrund. **Metro: Last Light** nimmt sich das tragische Romanende als Vorlage, spinnt die Geschichte ab da aber unabhängig von Glukhovskys zweitem Wälzer **Metro 2034** weiter. In dem taucht unser Artjom nämlich nur als Randbemerkung auf. In **Last Light** ist er nicht nur wieder die zentrale Figur, sondern der Schlüssel zum Frieden. Und er bekommt schließlich sogar die Chance, seine Schuld zumindest in Teilen zu begleichen.

Für die, die bisher noch gar nicht mit den **Metro**-Spielen in Berührung gekommen sind, schnell eine Zusammenfassung der ungemütlichen Rahmenbedingungen: In einer (hoffentlich) fiktiven Zukunft liegt die Erde unter Radioaktivität begraben. Ein Atomkrieg hat die Planetenoberfläche unbewohnbar gemacht. Die wenigen, die die Katastrophe überlebt haben, haben sich unter Tage eine karge Existenz geschaffen. In Moskau hausen die Menschen in den Tunneln und Bahnhöfen der ehemaligen Metro, daher der Name von Romanen und Spielen.

Zusammen mit den Menschen haben sich aber auch grässliche Mutanten in den Schächten niedergelassen, schweinsnasige Pelzwesen mit langen Zähnen und Klauen, glibberige Wurmdinger, die Gift aus ihren abscheulichen Mündern speien, riesige krabbenartige Viecher, denen man nur mit Licht Respekt einflößen kann. Und an dieser Stelle gleich mal eine Warnung: Wer unter überdurchschnittlicher Angst vor Spinnen leidet, sollte vielleicht besser die Finger von **Last Light** lassen, denn achtbeinige Krabbler laufen einem immer mal wieder über den Weg, über die Hände. Wir übertreiben nicht

Das tragische Ende ist der Anfang

mit dieser Warnung, wir haben's an Halb-Arachnophobikern in der Redaktion ausprobiert. Die hatten massive Probleme, an den entsprechenden Stellen weiterzuspielen. Für alle, die diese Art von Grusel lieben, ist **Metro: Last Light** jedoch ein Fest!

Monster und Mutanten schön und gut, die wahre Bedrohung in der Moskauer Metro sind nach wie vor die Menschen. Selbst nach einem verheerenden Atomkrieg haben sie es nicht geschafft, sich zusammenzuraufen. Stattdessen liefern unterschiedliche Ideologien noch immer genug Gründe für den Hass auf Andersdenkende. Die Reichsfraktion (Neofaschisten) tötet jeden, dessen Kopfform von der Norm abweicht, die Typen von der Roten Linie trauern aktiv dem Kommunismus nach. Und dazwischen gefangen all jene, die einfach nur überleben wollen.

Das ukrainische Entwickler-Team 4A Games hat es in **Metro: Last Light** abermals fertig



Last Light zitiert an dieser Stelle den Vorgänger Metro 2033, nur dass wir uns in dem durch eine Kommunistenversammlung und nicht durch einen **Faschistenaufmarsch** wurschteln mussten.



In einer Rückblende erleben wir, wie Moskau von **Atombomben** zerstört wird.

Mutanten – so werden auch Chorknaben im Stimmbruch genannt. Kein Jux!

Ein Bosskampf

In einem arenaartigen Levelabschnitt müssen wir uns diesem **Bärenwesen** stellen. Haben wir es genug verletzt, gesellen sich kleinere **Mutanten** hinzu, die das Wesen attackieren. Dann müssen wir auf den roten Bereich auf seinem Rücken schießen, den das Spiel zusätzlich durch einen speziellen **Grafikfilter** sichtbar macht.









Wenn die **Gasmaske** durch Schießereien in Mitleidenschaft gezogen ist und große Sprünge zeigt, sollte man sich flugs nach einem Ersatz umschauen.

gebracht, allein durch die Darstellung der Menschen in ihren Siedlungen eine ungeheuer dichte und bedrückende Atmosphäre zu erschaffen. Ein Mann zeigt in der Metro geborenen Kindern in einem unbeholfenen Schattenspiel einen Vogel, die Knirpse halten das geflügelte Wesen aber für ein Monster, das ist eben ihr Erlebnishorizont. In einer Ecke spielt ein Mann auf einer Gitarre, andernorts lauschen Vereinzelte alten, spröde röchelnden Kassettenaufnahmen. Betrunkene oder Verrückte torkeln durch die engen Gänge. Und die, die es irgendwie geschafft haben, minimalen Wohlstand anzuhäufen, vergnügen sich in schummerigen Kneipen oder Varietés und Freudenhäusern, in denen die Frauen so aufdringlich wie erniedrigt nackt herumlaufen. Verzweiflung und Hoffnung auf eine bessere Zukunft reichen sich in den Siedlungen stets aufs Neue die Hand.

An Artjom ist es nun, die Verzweifelten und die Hoffnungsvollen, kurz: alle Menschen zu retten. Allerdings, wie schon angedeutet, nicht vor einer von außen kommenden Gefahr, sondern letztlich vor sich selbst. Wir wollen möglichst wenig von der Handlung verraten, die mit der einen oder anderen Überraschung aufwartet und uns die spezielle Rolle Artjoms im Mikrokosmos Metro genauer erklärt. Deswegen nur so viel an dieser Stelle: die insgesamt gut erzählte Story über Verrat, eine alte Schuld und einem drohenden Genozid weist hier und da ein paar kleine erzählerische Löchlein auf, die man allerdings ohne große Anstrengung selbst stopfen kann. Im Vorteil ist dabei, wer den Vorgänger kennt. Ohne den werden Rückbezüge nicht zu hundert Prozent klar, ohne den erfasst man die Tragik, die sich insbesondere im letzten Drittel des Spiels entfaltet, schlicht und ergreifend nicht in Gänze.



Gelungene Idee: Wenn unsere Gasmaske zu verdreckt ist, müssen wir sie mit einer **Handbewegung** (»G« antippen) sauber wischen.







Atmosphäre-monster
Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Metro: Last Light fühlt sich an, als würde ich einen alten Freund wiedertreffen – schließlich haben sich das tolle Metro 2033 und ich uns auf Anhieb super verstanden. Der Nachfolger webt geschickt Verbesserungen wie Waffen-Upgrades und das einfachere Schleichen ein, vergisst dabei aber Gott sei Dank nicht, abermals eine packende Atmosphäre aufzubauen, die mich sofort in ihren Bann gezogen und bis zum Ende gefesselt hat. Zwar nerven die strenge Linearität und die starren Gesichter, Artjoms U-Bahn-Abenteuer ist aber trotzdem ein mehr als gelungener Nachfolger.

Spielerisch unterscheidet sich **Metro: Last Light** nicht sonderlich vom sehr guten Vorgänger, es bietet die gleiche Mischung aus ruhigeren und temporeichen Passagen. Allerdings müssen wir gleich mal lobend erwähnen, dass das Schleichen, das in **Metro 2033** noch wenig erfolgversprechend war, nun deutlich besser funktioniert. Und das liegt nicht nur daran, dass Artjom nun an seiner neuen Uhr eine Anzeige hat, die uns

Leisetreter kommen auf ihre Kosten

verrät, ob wir gesehen werden können oder unsichtbar in den Schatten hocken. Das liegt vielmehr an dem besser auf Leisetreter ausgelegten Leveldesign. Finstere Ecken laden dazu ein, sich zunächst einmal eine Übersicht zu verschaffen, alternative Routen durch Kanäle entziehen einen ganz der Aufmerksamkeit der Feinde, lästige Lichter stehen so, dass man sie behände ausknipsen kann, entweder indem man Birnen aus der Fassung dreht oder indem man sie einfach (mit einer schallgedämpften) Waffe zerschießt. So laviert man sich spielend leicht selbst durch größere Räume voller schießwütiger Kerle. Hin und wieder für unseren Geschmack sogar zu leicht. Weil die KI in solchen Situationen zu passiv ist und sich locker austricksen lässt. Immerhin schießen die Burschen in offenen Auseinandersetzungen treffsicher und werfen hin und wieder auch mal mit Granaten nach uns. Allein so bleiben die Ballereien stets unterhaltsam und verkommen nicht zu Pflichtübungen. Aber bitte nun nicht meinen, Artjom würde in die Fußstapfen von Sam Fisher (**Splinter Cell**) oder Garrett (**Thief**) treten. In erster Linie ist **Metro: Last Light** dann doch brachialer Shooter-Spaß. Denn die Monster lassen sich nicht durch leise Sohlen in Schach halten. Spätestens dann, wenn man an einer Glocke bimmeln muss, um einen Fährmann zu bestellen, hat man eine ganze Meute Mutanten im Gesicht. Da hilft nur eine stark bleihaltige Argumentationslinie.

Last Light setzt wie der Vorgänger auf stark geskriptete Action und Linearität. Für Leute, die sich im eigenen Wohnzimmer verlaufen, steht ein Kompass bereit, der mit einem Pfeil die Marschroute zum nächsten Zwischenziel (»Befreie Pawel aus den Händen der Reichsfraktion!« oder »Begib dich zur Siedlung Polis!«) anweist. Und in den teilweise recht großen Außenarealen helfen hin und wieder rote Flaggen, die den sicheren Weg durch die unwirtlichen Sümpfe weisen. Wir brausen mit Katharina, einer motorisierten und stark gepanzerten Draisine, durch einen eingestürzten U-Bahntunnel und werden allenthalben von Monstern angenagt. Wir fahren mit einem Lift einen Schacht hinauf und sehen dabei riesigen Spinnentieren in die vielen verfressen dreinblickenden Augen, wir suchen an der Oberfläche nach Benzin für einen kleinen Motor und werden von einem gigantischen Pflanzenwesen attackiert. Wir purzeln in eine Grube und müssen uns in einem der etwas aufgesetzten Bosskämpfe einer bizarren Mischung aus Bulle und Schildkröte stellen. Wohl dem, der in diesem Moment nicht nur einen geübten Abzugsfinger, sondern auch einen wachen Verstand hat, um zu erkennen, wie man das Vieh schneller in die Schranken weist, als man die letzte Kugel verballert hat.

Wie schon **Metro 2033** setzt das Spiel auf einen latent spürbaren Munitionsmangel. Allerdings ist der in **Last Light** nicht mehr ganz so dramatisch wie im Vorgänger. Gerade, wenn man glaubt, dass es bald knapp werden wird, liegt irgendwo ein armer Abenteurer tot in der Ecke, der uns seine Patronen oder gar seine Waffe überlässt. Nur an einer Stelle wurde es für uns so eng, dass wir »Okay, jetzt geht nichts mehr!« gedacht haben. Aber das hatte nichts mit Patronenmangel, sondern mit fehlender Atemluft zu tun. Wer ohne ausreichend viele Filter für die lebensnotwendige Gasmaske an der Erdoberfläche unterwegs ist, dem geht flott die Puste aus. Das (künstlich geschaffene) Problem dabei: Filter kann man bei den Händlern in den Siedlungen nicht kaufen,

Der extraschwierige Ranger-Modus

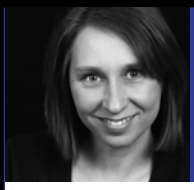
In der deutschsprachigen First Edition, also in der hiesigen Erstauflage von **Metro: Last Light** (und nur in der) steckt noch ein vierter Schwierigkeitsgrad. Im sogenannten Ranger-Modus (gab's auch schon für **Metro 2033** und kommt abermals in den Varianten »einfach« und »hardcore«) lassen erledigte Gegner weniger Kugeln fallen, fallen aber immerhin auch schneller um. Dumm daran, dass es dem Spieler ebenso ergeht, wenige Treffer reichen und er ist hinüber. Obendrein sind die Anzeigen deaktiviert, gezielt wird also ausschließlich über Kimme und Korn beziehungsweise einen Laserpointer, sofern auf die Waffe geschraubt. Wenn die First Edition vergriffen ist, kann man sich den Ranger-Modus später noch zusätzlich nachkaufen.



Auch in Last Light wird der Held wieder von **Visionen** heimgesucht und sieht, wie es in Moskau vor dem Atomkrieg zuging.



Mit einem Euro kann man sich derzeit etwa zehn Hrywni kaufen.



Mehr Moneten für Mimik

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Die Metro-Welt und ich sind Freunde seit unserer ersten Begegnung. Das ungewöhnliche Setting, die Liebe zum Detail und die daraus resultierende zum Anfassen dichte Atmosphäre haben mich schon beim ersten Serienteil fasziniert und nehmen mich auch bei Last Light wieder gefangen. Dass die Entwickler kleinere und wirksame Anpassungen im Leveldesign vorgenommen haben, erfreut obendrein meine Schleichgene. Schade ist nur, dass die starren Gesichter all der guten wie bösen Menschen, die den Moskauer Untergrund bevölkern, in so einem starken Gegensatz zu dem stehen, was sie eigentlich abbilden: Leben. Für einen weiteren Metro-Teil oder generell ein weiteres Spiel von 4A Games wünsche ich mir, dass dann eben doch die entscheidenden Hrywni (Plural von Hrywnja, ukrainische Währung) mehr zur Verfügung stehen, um nicht nur Brüste, sondern auch Mundwinkel und Augenbrauen wippen zu lassen.

Gewehre zum Aufpumpen

man muss sie finden. Die Händler hingegen bieten verschiedene Patronenarten an, sie handeln mit Granaten und Minen sowie mit unterschiedlichen Waffen und Aufsätzen.

Anders als im Vorgänger dürfen wir unsere Knarren (drei können wir tragen) in **Last Light** nun gegen Bares (besondere Militärpatronen, die wir übrigens auch verballern können, aber besser nicht sollten) bei den Verkäufern aufrüsten. Unsere AK macht zwar guten Schaden, ist aber zu laut? Schalldämpfer drauf! Die Schrotflinte würde viel mehr rocken, wenn sie nicht so verziehen würde? Stabilisierender Griff dran! Exotisch veranlagte Weltenretter greifen sowieso gleich zu flüsterleisen Luftgewehren, die man selbst aufpumpen muss. Welche Waffen man zu seinen Lieblingen erhebt, hängt von der Spielweise ab, aber was Dickes mit ordentlich Wumms sollte man allein schon wegen der aufdringlichen Mutanten im Gepäck haben. Die Kohle, beziehungsweise die Patronen für unsere Einkäufe finden wir in Kisten, Schränken oder bei erledigten Gegnern. Wer dem Abzugsfinger vertraut, darf sich auch in einem Mini-Schießspiel etwas dazu verdienen – um's dann vielleicht im nahen Freudenhaus gleich wieder zu verjucken. Auch wenn die Damen dort eine ähnlich aufreizende Mimik haben wie ein Brotkasten.

Das größte Problem von **Metro: Last Light** kennen wir schon aus dem ersten Serienteil: die veralteten Gesichtsanimationen, die der ansonsten sehr beeindruckenden Grafik gegenüberstehen. Gerade in einem Spiel, in dem wir anderen Charakteren so oft so nah kommen, fallen die rudimentären Bewegungen besonders negativ auf. Wenn sich das dann noch mit einem gewöhnungsbedürftigen, weil aufgesetzt klingenden russischen Akzent verbindet, dann führt das hin und wieder zu einer unfreiwilligen Komik, die einen eigentlich emotional bewegenden Moment wie den mit Anna in der Krankenstation ... nun ja, immerhin gibt's übertrieben wippende Brüste. Fast schon möchten wir raten, **Last Light** im russischen Original mit deutschen Untertiteln zu spielen. Das macht die starren Gesichter zwar auch nicht lebendiger, aber wirkt immerhin den vielleicht hin und wieder einsetzenden Ohrenschmerzen entgegen.

Ohrenschmerzen und starre Gesichter hin oder her: **Metro: Last Light** gelingt es trotzdem, tief in unser Spannungs- und Atmosphärezentrum vorzudringen. Vielleicht sogar, weil man dem Titel anmerkt, dass er kein Abermillionendollar-Projekt ist, sondern von einem kleinen und sehr leidenschaftlich arbeitenden Team stammt. Allein das macht ihn zwischen den ganzen Hochglanztiteln der großen Studios umso liebenswerter. Außerdem erzählt er eine Geschichte, die uns emotional mitnimmt. Manchmal in eine Richtung, die wir am Schluss eventuell bedauern könnten. Denn auch **Metro: Last Light** kommt wieder mit zwei möglichen Enden daher, abhängig von unseren kleinen und kleinsten Entscheidungen, die wir im Laufe der Handlung bewusst oder unbewusst fällen. PET



Bei den Händlern dürfen wir Waffen mit unterschiedlichen **Aufsätzen** verbessern.

TERMIN 17.5.2013 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

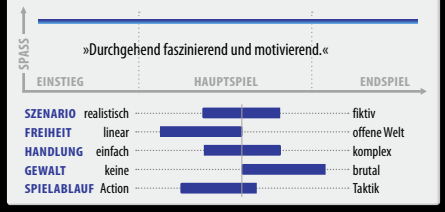
Metro: Last Light

Ego-Shooter



Publisher	Deep Silver
Entwickler	4A Games
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Russisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 8/10
⊕ beeindruckende Licht- und Schattenspiele ⊕ knackscharfe Texturen ⊕ unglaubliche Detailfülle ⊖ Animationen, insbesondere Gesichtsanimationen nicht mehr zeitgemäß

SOUND 9/10
⊕ sehr gelungene Umgebungsgeräusche ⊕ knackige Waffensounds ⊕ stimmungsvolle Musikuntermalung ⊖ russischer Akzent gewöhnungsbedürftig ⊖ kleinere Soundbugs

BALANCE 9/10
⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ vierter Schwierigkeitsgrad in der First Edition ⊕ fordernd, aber nie unfair ⊕ Schleichen einfacher als im Vorgänger ... ⊖ ... hin und wieder sogar zu einfach

ATMOSPHÄRE 10/10
⊕ stimmig-düsteres Szenario ⊕ temporeiche Skriptereignisse ⊕ gelungene Mischung aus Grusel und Action ⊖ zwei Bosskämpfe wirken arg aufgesetzt

BEDIENUNG 10/10
⊕ eingängiges Shooter-Gameplay ⊕ nützlicher Kompass ⊕ Waffenverwaltung und Itemsammeln komfortabler als im Vorgänger ⊕ faire Checkpoints ⊖ nur ein Speicherstand

UMFANG 6/10
⊕ viele Charaktere ⊕ alternatives Ende ⊕ viele versteckte Items ⊕ 30 Kapitel ... ⊖ ... trotzdem eher kurze Kampagne von ca. 8 Stunden

LEVELDESIGN 9/10
⊕ trotz Schlauchdesign abwechslungsreich ⊕ teilweise sehr schräge Ideen ⊕ besser auf Schleichen ausgelegt ⊖ hin und wieder künstlich auf eng getrimmte Routen an der Oberfläche

KI 7/10
⊕ menschliche Gegner treffen gut ... ⊕ suchen aktiv Deckung und nach dem versteckten Artjom ... ⊖ ... allerdings selten erfolgreich ⊖ lassen sich zu leicht von hinten ausschalten

WAFFEN & EXTRAS 10/10
⊕ ansehnliches und teilweise exotisches Waffenarsenal ⊕ Waffen lassen sich verbessern ⊕ Gasmaske, Nachtsicht ⊕ wirkungsvolle Nahkampfattacken

HANDLUNG 8/10
⊕ spinnt die Geschichte aus Metro 2033 gelungen weiter ⊕ erheiternde, nachdenklich stimmende, dramatische Dialoge ⊖ kleine Erzähllöcher ⊖ ohne Vorgängerwissen teils verwirrend




CALL OF DUTY®
GHOSTS
05-11-13
Jetzt bei
MediaMarkt®
JETZT ONLINE VORBESTELLEN
AUF MEDIAMARKT.DE
Einstufung ausstehend
USK
Rating pending
© 2013 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and CALL OF DUTY GHOSTS are trademarks of Activision Publishing, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
infinity ward
ACTIVISION®



Supernützlich: Wenn man den Lookout dabei hat, werden alle Feindbewegungen als **rote Symbole** angezeigt.



Diese schon fies anzuschauenden **Laserfallen** sind noch harmlos.

Monaco

Ocean's Eleven war vorgestern. Im kurzweiligen Koop-Spiel Monaco rauben wir Banken und Museen aus. Mit Spaß – trotz des einen oder anderen Designschnitzers. Von Petra Schmitz

⊕ Stärken

+ spaßig-chaotischer Vierer-Koop
+ Retro-Charme

⊖ Schwächen

- für Solisten frustrierend
- Designfehler

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Pocketwatch Games** Entwickler: **Pocketwatch Games (Monaco ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**
Termin: **24.4.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8309 | Auf DVD-XL: Koop-Video

Seneca, der alte römische Dampfplauderer, sagte einmal: »Kein Besitz macht Freude, wenn der Freund fehlt.« Klingt, als hätte Seneca schon dieses Indie-Spiel gekannt, wegen dem sich die internationale Presse derzeit in für uns nur bedingt nachvollziehbaren Lobeshymnen überschlägt. Denn das ausschließlich auf Englisch verfügbare **Monaco: What's yours is mine** funktioniert ab einem gewissen Punkt nur noch mit Heulen und Zähneknirschen – auf Solospielerseite. Mit bis zu drei Kumpanen hingegen wächst sich die Mischung aus Schleich- und Actionspiel zu gelungener Unterhaltung aus, weil Chaos, Schreierei, gegenseitige Schuldzuweisungen und viel Lachen die Schwächen des Spiels trefflich verhüllen.

Eine Gruppe von Meisterdieben macht sich daran, im kleinen Staat Monaco alles zu klauen, was nicht bei drei in Fort Knox ist: Kunstschätze, so viele Klunker wie möglich, Geld aus Banktresoren. Die insgesamt 32 Levels werden dabei in klassischer Von-Oben-Perspektive gezeigt, durch die man sich als grober Pixelklotz bewegt, groben Pixelklotz-Wachen ausweicht oder sie abmurkst und neben der Hauptbeute noch so viele eckige Goldmünzen wie möglich aufsammelt. Am besten alle, denn auf diese Weise schaltet man die Aufträge aus der zweiten Kampagne schneller frei.

Bitte die zuvor erwähnten »Meister«-Diebe schnell wieder vergessen, denn Meister sind die acht Gangster, aus denen wir für unsere Solo- beziehungsweise Koop-Raubzüge unseren Liebling auswählen, nur in jeweils einer Hinsicht. Vielmehr handelt es sich um acht Inselbegabte. Lediglich der »Cleaner« kann Wachen sowie nervige Kreisch-Zivilisten schlafen legen, nur der »Lookout« kann Feindbewegungen überall auf der Karte überschauen, und allein der Hacker kann über Steckdosen Stromkreise und somit Überwachungssysteme manipulieren (mehr dazu im Kasten). Immerhin dürfen alle schießen, wenn man sich denn eine der wenigen in den Levels verteilten Waffen unter den Nagel gerissen hat, deren Munitionsvorräte immer wieder neu durch die erwähnten Goldmünzen aufgeladen werden.

Zum Beginn sind die Talent-Einschränkungen der acht noch kein Problem, aber sobald die Levels komplexer, um nicht zu sagen unfair werden, stoßen Solisten schnell an ihre Grenzen beziehungsweise auf den Tod. Immerhin zieht man als einsamer Wolf genauso los: mit nur einem Charakter, der eben nur über eine Fähigkeit verfügt und auch nur ein Extra-Utensil mitführen kann. Trotz der drei Extra-Leben in Form weiterer frei wählbarer Charaktere, trotz Verkleidungen (die blöderweise keinerlei Schutz vor Über-

Die acht »Meister«-Diebe



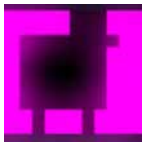
Locksmith: Kann Schlösser spürbar schneller als seine Kollegen knacken.



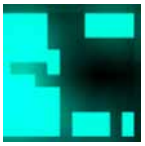
Pickpocket: Hat ein Äffchen an der Seite, das für ihn Münzen einsammelt.



Lookout: Deckt Feindbewegungen auf der Karte auf. Auch für die Mitspieler.



Cleaner: Kann Gegner von hinten schlafen legen, indem er über sie läuft.



Gentleman: Verkleidet sich immer wieder automatisch, sobald er ungesehen ist.



Hacker: Kann auch an gewöhnlichen Steckdosen Sicherheitsanlagen lahmlegen.



Redhead: Rothaarige Dame, die Gegner becircen und so ablenken kann.



Mole: Buddelt sich in Windeseile durch massive Wände und Felsen.



Wenn überall so viele **Kisten** rumstehen würden, könnte man mit den Wachen spielend leicht Spießrutenläufe veranstalten.

wachungskameras bieten), trotz Gesundheitspäckchen und trotz eventueller Knarren oder Rauchbomben steigt für Solisten schnell die Frustgefahr. Der Lookout beispielsweise kann zwar die in »Fog of War«-Manier zugedeckten Karten soweit durchschauen, dass Feindbewegungen sichtbar werden, aber an Kunstschätzen, vor denen mehrere Lichtschranken, Kameras, Sicherheitsschlösser und Aufpasser positioniert sind, beißt er sich allein die Zähne aus. Zumindest, wenn er nicht genug C4 im Rucksack hat, mit dem er auch die zuvor unsichtbaren Türfallen sprengen könnte, die zuschnappen, sobald er sich einen Schatz unter den Nagel gerissen hat. Bis unser Lookout die Türen aufgeschlossen hat, steht schon eine ganze Bande Gegner davor, die dem Dieb einen bleihaltigen Empfang bereiten. Angesichts derart unvorhersehbarer Tücken muss man die Missionen entweder in althergebrachter »Trial & Error«-Manier auswendig lernen – oder Freunde finden, mit denen sich die Aufgaben eleganter meistern lassen.

Und mit »Freunden« meinen wir nicht irgendwelche Online-Zufallsgefährten, mit denen man **Monaco** auch spielen kann. Was allerdings in etwa so koordiniert abläuft wie ein Ausflugstag mit einer Gruppe verhaltensauffälliger Erstklässler: Alle rennen durcheinander, jeder will der erste am Zielobjekt sein, auf dem Weg dorthin gehen alle drauf, und vorbei ist die Runde. Denn im Koop gibt's keine Extra-Leben, nur die Fähigkeit, die Mitspieler wiederzubeleben. Aber wenn die schon sonstwo ins Gras gebissen haben ... tja. Wie gesagt, echte Freunde müssen her. Freunde, die nicht vorpreschen und sich alle Goldmünzen unter die Nägel reißen, weil die nur dem aufsammelnden Spieler Munitions-Nachschub spendieren, nicht dem ganzen Team. Freunde, denen man es zumuten kann, sich durch die Karte zu wurschteln, um einem wieder auf die Füße zu helfen. Freunde, die die Füße auch mal stillhalten und Vorschlägen zuhören können. Und Freunde, die's einem nicht übel nehmen, wenn man trotz aller Bemühungen den Coup am Ende dann doch versaut. Und wo findet man diese Freunde? In der Steam-Freundesliste oder gleich daheim in der Nachbarschaft, denn **Monaco** lässt sich auch an einem Rechner im Koop spielen.

Vier Freunde sollt ihr sein

Aber **Monaco** ist selbst für eingeschworene Trupps, die sich absprechen und darauf achten, was die anderen treiben, kein leichtes Spiel. Viele (zu viele) Wachen, viele Kameras, unzureichend erkennbare Abgrenzungen (Ist das nun eine Wand oder nur eine hüfthohe Balustrade?) und die Faktoren Pech sowie Missgeschick sorgen stets dafür, dass die anfänglich gemeinsame Schleicherei mal mehr, mal weniger schnell zu einem wilden Durcheinander verkommt, bei dem jeder dem nächsten versecktauglichen Blumenkübel, Lüftungsschacht oder der Abschnittsgrenze entgegen sprintet – ohne Rücksicht auf Verluste, dafür mit entsprechendem Gekreische. Und dieser Hühnerhaufen-Endspurt macht tatsächlich einen nicht geringen Teil des Spaßes von **Monaco** aus. Allerdings nicht dauerhaft. **Monaco** ist ein Spiel, mit dem man sich ein paar Wochenenden lang prima beschäftigen kann. Danach ist die Luft aber erst mal raus. Naja, für einen 14-Euro-Indie-Titel ist das dennoch ein guter Wert. PET

Wo kaufen?

Monaco: What's yours is mine ist aktuell nur als Download auf Steam erhältlich. Der Preis der digitalen Einzelversion liegt bei circa 14 Euro. Man kann das Spiel aber auch gleich im Viererpack für sich selbst und drei Freunde erstehen. Das Paket kostet 42 Euro.

TERMIN 24.4.2013 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Monaco
What's yours is mine

Schleich-Action

Publisher	Pocketwatch Games
Entwickler	Pocketwatch Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	–
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Internet, an einem PC
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
WERTUNG Gut
»Diebestour, die im Gute-Freunde-Koop für Spaß sorgt.«

GRAFIK 4/10
+ gefällig-stimmige Retro-Optik
– generell detailarm – grobe Formen – Klongegner
– Versatzstücke wiederholen sich

SOUND 8/10
+ eingängige, dynamische Musik + lustige Sounds
– spärliche Effekte
– kaum Sprachausgabe

BALANCE 7/10
+ faire Checkpoints + Extra-Leben für Solisten + im Koop ausbalanciert + sanfter Einstieg ... – ... dann aber knüppelhart
– Frustmomente im Solo-Modus

ATMOSPHÄRE 8/10
+ Retro-Charme + Dauerspannung + Daueranspannung
+ skurrile Charaktere ... – ... die aber nur in Textfenstern vorgestellt werden – auf Dauer etwas steril

BEDIENUNG 9/10
+ kommt mit wenigen Tasten aus + intuitives Vorgehen
+ mit Gamepad sowie Maus und Tastatur gut spielbar
– Matchmaking mit Freunden etwas umständlich

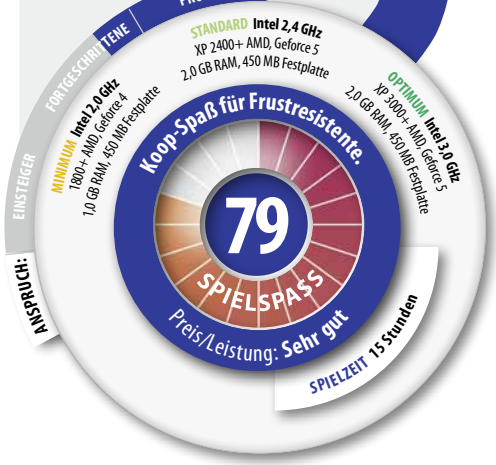
UMFANG 9/10
+ viel Spielzeit + Koop für bis zu vier Spieler übers Internet und an einem PC + zweite Kampagne für sorgfältige Spieler ...
– ... mit den gleichen Schauplätzen der Hauptkampagne

LEVELDESIGN 8/10
+ alternative Routen + zu Beginn überschaubar ...
+ ... später komplex ...
– ... bis unübersichtlich unfair

TEAMWORK 8/10
+ Fähigkeiten der Charaktere ergänzen sich + tote Mitstreiter können wiederbelebt werden – aufgesammelte Münzen und somit Extra-Kugeln oder Heilpakete gelten nur für den Sammler

WAFFEN & EXTRAS 9/10
+ in den Levels verteilte Verkleidungen, Bandagen, Waffen und andere Hilfsmittel + besondere Spezialfähigkeiten der Charaktere ... – ...die aber nicht alle sinnvoll sind

KAMPAGNE 9/10
+ fast alle Levels mit allen Charakteren spielbar + Levels im zweiten Kampagnenteil mit anderen Aufgabenstellungen
– sehr dünne Handlung





Keine Freunde, kaum Spaß
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

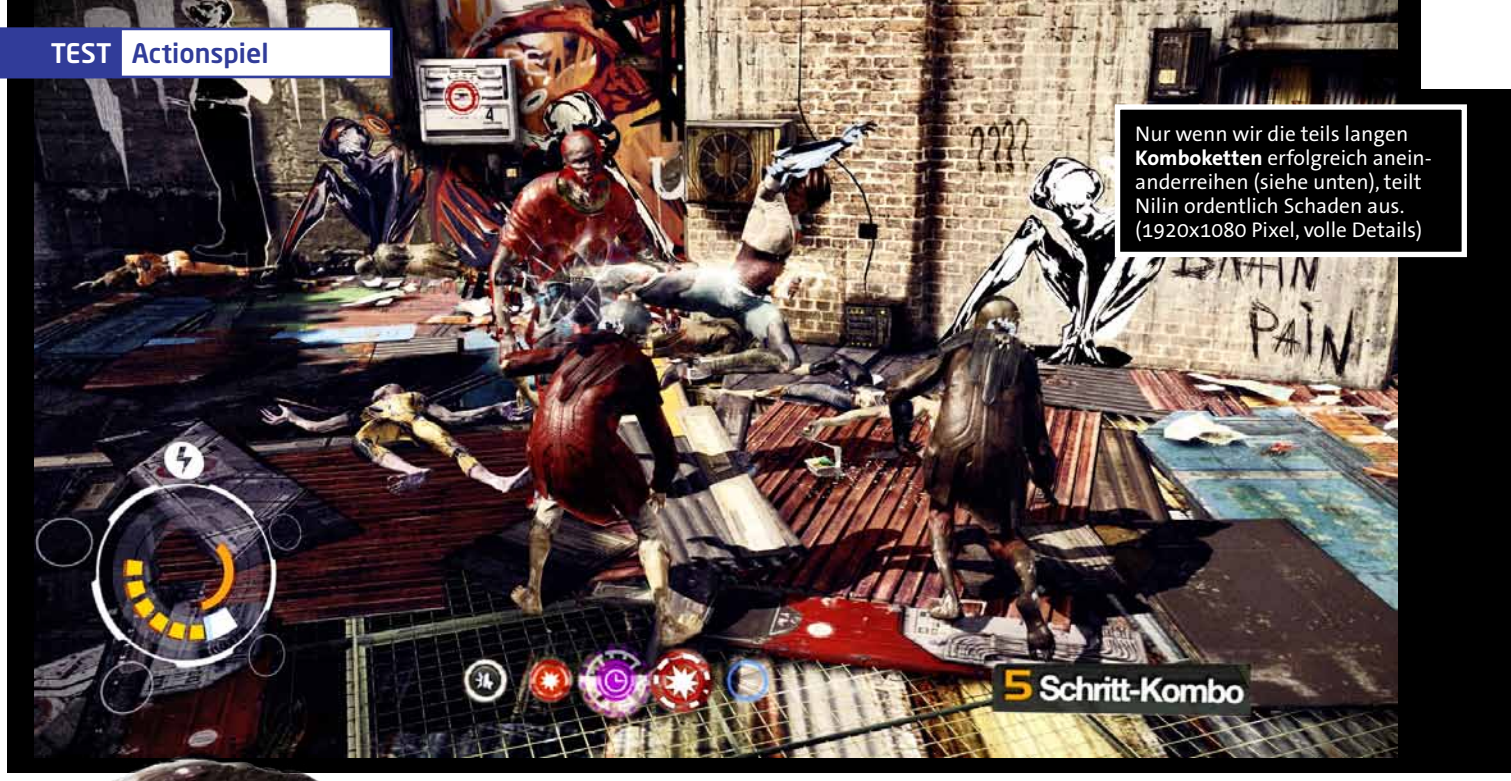
Das amerikanische Magazin PC Gamer bezeichnet Monaco als eines der besten Koop-Spiele aller Zeiten. Wenn »aller Zeiten« für »ein paar Wochenenden« steht, dann mag mir das gefallen. Insgesamt kann ich den internationalen Hype nur schwer nachvollziehen. Ja, es ist ein ideenreiches und günstiges Indie-Spiel, mit dem man echt Spaß haben kann. Spaß, der jedoch nicht ohne Frust kommt; Spaß, den man sich selbst durch brauchbare Mitspieler schaffen muss. Ich empfehle Monaco nur Menschen, die mindestens drei weitere Menschen in der Steam-Freundesliste haben.



»Halt's Maul, Jochen!«
Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Monaco ist das ideale Spiel für einen Freitagabend – sofern man drei Kumpels einlädt. Zusammen mit Freunden, so mit dummen Sprüchen (»War irgendeine Wache noch nicht hinter Paul her?«), altklugen Ratschlägen (»Versuch's doch mal mit Schleichen!«) und Tobsuchtsanfällen (»Halt's Maul, Jochen!«), beherzigt Monaco die goldene Regel eines guten Koop-Spiels: Es ist nicht nur dann lustig, wenn der Plan funktioniert, sondern auch, wenn jemand groben Unfug anstellt. Gut leiden können sollte man diesen jemand aber, sonst sind plötzlich nur noch zwei Freunde übrig.

In naher Zukunft soll für Monaco auch ein Editor veröffentlicht werden, mit dem man sich selbst Levels bauen kann.



Nur wenn wir die teils langen **Komboketten** erfolgreich aneinanderreihen (siehe unten), teilt Nilin ordentlich Schaden aus. (1920x1080 Pixel, volle Details)

Remember Me

Capcoms Actiontitel klaut schamlos Elemente aus vielen anderen Spielen, vermischt diese aber zu einem motivierenden Kletter- und Prügelabenteuer. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Dontnod (Remember Me ist das Erstlingswerk)**
Termin: **7.6.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Span., Ital., Franz.** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7442

⊕ Stärken

+ stimmiges Szenario
+ motivierende Kämpfe
+ spannende Geschichte

⊖ Schwächen

- anspruchslose Klettereinlagen
- maue Gegner-KI
- mangelnde Übersicht in den Kämpfen

Gäbe es ein Kochbuch für Computerspiele, das Rezept zu Dontnods Debüttitel **Remember Me** würde sich wohl in etwa so lesen: Man nehme die Kämpfe aus **Batman: Arkham City,** die Klettereinlagen aus **Prince of Persia**, vermenge sie mit einem Szenario-Mix aus **Mirror's Edge** und **Dishonored** und verfeinere das Ganze durch eine Prise **Total Recall**. Aber ob das Potpourri aus derart vielen Spielen und Filmen überhaupt schmeckt? Wir nahmen Maus und Tastatur in die Hand, langten ordentlich zu – und machten unseren Testteller bis auf den letzten Krümel leer.

Denn: **Remember Me** mundet vorzüglich. Auch wenn wir an der einen oder anderen Stelle gerne noch ein wenig nachgewürzt hätten.

Schon die ersten Happen des Spiels machen Lust auf mehr: Im Jahr 2084 ist es dem Konzern Memorize gelungen, eine Technologie zu entwickeln, mit der Erinnerungen wie eine Datei abgespeichert und mit anderen geteilt werden können. Während immer größere Teile der Bevölkerung davon abhängig werden und in einer Scheinwelt dämmern, reißt der Konzern immer mehr Macht an sich und kontrolliert ganze Staaten. Jeder, der sich gegen das Regime stellt, wird in die Pariser Bastille gesperrt. Zum Beginn von **Remember Me** stellen wir fest, dass auch uns dieses Schicksal ereilt hat. Auf dem Fliesenboden des Hochsicherheitstrakts krümmt sich unsere Heldin und schreit vor Schmerzen, denn die Memorize-Schergen löschen gerade ihr Gedächtnis. Als plötzlich Komplikationen auftreten, kann sie fliehen, erinnert sich aber nur an ihren Namen: Nilin. Von da an führt uns **Remember Me** durch eine packende Geschichte, die in der Mitte zwar einen Hänger hat, uns dank der glaubwürdigen Heldin und der interessanten Nebenfiguren aber durchgehend bei der Stange hält.

! Steam

Remember Me muss online über Steam aktiviert werden. Einmal mit Ihrem Konto verknüpft, dürfen Sie das Programm auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.



Die **Klettereinlagen** erinnern an Prince of Persia, sind aber weit weniger anspruchsvoll.



In **Reminisequenzen** helfen uns fremde Erinnerungen dabei, Rätsel zu lösen. Hier finden wir den richtigen Weg durch ein Minenfeld.



Nilin kann **Erinnerungen** bestimmter Personen einsehen und sogar manipulieren – spaßig.

Dass uns die an den Schwarzenegger-Klassiker **Total Recall** erinnernde, rund zehn Spielstunden umfassende Story so fesselt, liegt auch am unverbrauchten, optisch interessanten Szenario: Neo-Paris, das wir nicht frei erkunden dürfen, das uns aber dennoch sofort ins Geschehen zieht. In den belebten Gassen der französischen Hauptstadt finden wir Geschäfte, die uns ihre Werbung direkt vor die Nase projizieren, und vor Cafés sitzen Menschen, die sich unterhalten, während Roboter ihre Bestellungen aufnehmen. Das Ganze umgeben von historischen Bauten wie Notre Dame oder Sacré Coeur, die zwischen Hunderten Metern hohen Wolkenkratzern eine bekannte und zugleich befremdlich Kulisse bilden. **Remember Me** wirkt dadurch wie das schmutzige Pendant zu **Mirror's Edge**: ähnlich pessimistisch, aber weniger steril – und dadurch viel greifbarer.

Klar, dass wir in Neo-Paris nicht nur auf Sightseeing-Tour unterwegs sind, sondern auch allerhand Gegenwehr erfahren, etwa durch Memorize-Soldaten oder die sogenannten Leaper, Menschen, die durch Gedächtnis-Manipulation zu gewalttätigen Zombies mutiert sind. Denen stellen wir uns in rasant inszenierten Nahkämpfen, die stark an die Freeflow-Kloppereien aus der **Batman**-Reihe erinnern. Mit einem interessanten Kniff: Anders als beim Dunklen Ritter dürfen wir Nilins Kombos selbst zusammenstellen. Die sind in mehrere Kategorien unterteilt: Während etwa rote Attacken besonders viel Schaden anrichten, heilen uns gelbe bei jedem Schlag, und lilafarbene verkürzen die Zeit, in der wir einen von fünf Spezialangriffen starten dürfen. Das macht nicht nur Spaß, weil wir unsere Angriffsketten so auf unseren ganz persönlichen Spielstil hin ausrichten dürfen, sondern bringt auch taktische Tiefe. Denn während sich einzelne Gegner am besten mit roten Attacken aus den Stiefeln kloppen lassen, sollte man inmitten mehrerer Kontrahenten eher auf Heilung setzen. Zumal nahezu jeder Feindtyp spezielle Vorgehensweisen erfordert. Da gibt es stark gepanzerte Elitesoldaten, deren Schild wir erst mal zerbröseln müssen, Super-Leaper, die von ihren Dienern beschützt werden, oder unsichtbare Mutanten, die wir nur erwischen, wenn wir sie ins Licht locken. Zusätzliche Tiefe erfährt das Kampfsystem durch die eben erwähnten Spezialfertigkeiten, die Nilin im Verlauf der Kampagne freischaltet. So kann sie beispielsweise ganze Gegnergruppen betäuben oder feindliche Droiden kurzzeitig für sich arbeiten lassen. Anders als bei so manch anderem Actionspiel haben diese Spielereien allesamt ihre Daseinsberechtigung und peppen die Scharmützel derart gelungen auf, dass selbst das Zuschauen viel Spaß macht. Schade allerdings, dass die KI-Gegner nicht im Team arbeiten und sich ähnlich wie in **Assassin's Creed** oft der Reihe nach k. o. prügeln lassen.

Paris mal ganz pessimistisch

Trotz dieser KI-Macken fallen die Kloppereien recht anspruchsvoll aus, was man von den zahlreichen Klettereinlagen indes nicht behaupten kann. Zwar macht es enorm viel Spaß, in teils schwindelerregender Höhe an Vorsprüngen entlangzuhangeln oder unüberwindbar scheinende Abgründe zu überhüpfen. Das Programm zeigt uns aber stets an, in welche Richtung wir als nächstes kraxeln müssen. So verkommen die durch coole Kameraperspektiven eigentlich spektakulär inszenierten Einlagen zum stupiden Aktionstasten-Drücken ohne jedweden Anspruch. Warum wir die Hilfsanzeige nicht deaktivieren dürfen, nicht mal im obersten der drei Schwierigkeitsgrade, bleibt wohl ein Geheimnis der Entwickler. Gelungen finden wir hingegen das neben den Kämpfen und Klettereinlagen dritte wichtige Spielelement von **Remember Me**: die Gedächtnissequenzen. Nilin besitzt nämlich nicht nur die Fähigkeit, fremde Erinnerungen zu stibitzen (hilfreich, um etwa an Codes zu gelangen), sondern kann diese auch manipulieren. An vorgegebenen Stellen der Kampagne dürfen wir in die Erinnerung unseres Gegenübers eintauchen und sie wie einen Film abspielen, anhalten, zurückspulen oder sogar verändern. Beispielsweise sabotieren wir medizinische Geräte und bringen so einen Arzt dazu, aus Verse-

Der Junk-Bolt

Nilin bekommt im Verlauf des Spiels diese »Waffe«, mit der sie elektronische Impulse verschießen kann. Diese lassen sich vielseitig in Kämpfen und Rätseln einsetzen.



An der Wand hängende oder **fliegende Gegner** kann Nilin nur mit dem Junk-Bolt erwischen. Doch der muss sich nach jedem Schuss erst wieder aufladen.



Mit dem Junk-Bolt kann Nilin nicht nur Türen »aufschießen«, sondern auch bestimmte **Elemente bewegen**. Daraus strickt das Spiel simple Schieberätsel.

Paris ist zwar die größte Stadt Frankreichs, hat aber »nur« 2,2 Millionen Einwohner. Zum Vergleich: Berlin hat 3,5 Millionen.



Altertum trifft auf Moderne: **Neo-Paris** hat seinen ganz eigenen Charme.



Die **Bossgegner** wissen sich spektakulär zu präsentieren und fallen äußerst knifflig aus.

hen seinen Patienten umzubringen. Zwar entfalten diese Abschnitte einerseits kaum spielerischen Anspruch, da es stets nur eine Lösung gibt, die wir durch lapidares »Versuchen und Scheitern« herausfinden. Andererseits ist es interessant zu sehen, wie sich unsere Manipulationsversuche auf die Erinnerung auswirken und welches Ende es diesmal mit unserer Zielperson nimmt.

Diese Gedächtnissequenzen sind so aufwändig inszeniert wie der Rest des Spiels. Wenn wir hoch oben über den Dächern von Neo-Paris herumklettern, klappte uns angesichts des eindrucksvollen Panoramas mehr als nur einmal die Kinnlade herunter. Da fällt dann auch nicht weiter auf, dass das an sich abwechslungs- und detailreiche Leveldesign extrem linear ausfällt und unseren Erkundungsdrang oft durch so manch unlogische Begrenzung ausbremst. Stattdessen führen uns die Entwickler mit hohem Tempo von einem spannenden Ereignis zum nächsten, der Spielfluss bleibt auf stets hohem Niveau. Das liegt auch an den fair verteilten Speicherpunkten, die unseren Fortschritt sogar innerhalb eines mehrstufigen Bosskampfes sichern. Dennoch hätte **Remember Me** an diversen Stellen Feinschliff vertragen können. In Kämpfen etwa geht die Übersicht durch die störrische Kamera oft flöten. Und wenn wir bestimmte Tasten drücken müssen, zum Beispiel bei Quicktime-Events, blendet uns das Spiel nicht den entsprechenden Buchstaben ein, sondern kryptische Symbole, an die man sich erst mal gewöhnen muss.

Kampfsystem Marke Eigenbau

Technisch lässt die PC-Fassung ihre Konsolen-Brüder weit hinter sich, vor allem bei der Qualität von Texturen, Schatten und Beleuchtung. Mit diversen Abstrichen: So könnten die Gesichter der Charaktere lebendiger sein, und gelegentlich werden Oberflächen sichtbar nachgeladen. Davon abgesehen haben die Entwickler eine saubere PC-Portierung abgeliefert: Die Steuerung lässt sich frei konfigurieren, die Ladezeiten fallen erfreulich kurz aus, und der Hardware-Hunger bleibt selbst mit allen Effekten auf Anschlag moderat. Ein nicht nur schmackhaftes, sondern auch leicht verdauliches Gericht also, dieses **Remember Me**. DM



Gelungene Mischung

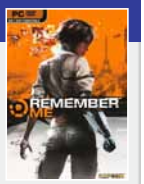
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Zugegeben, ich hatte Remember Me nicht auf dem Schirm. Umso überraschter war ich, wie gut den Entwicklern die Mischung aus Kämpfen, Klettern und spannender Geschichte gelungen ist, alles verpackt in ein so ungewöhnliches wie stimmiges Science-Fiction-Szenario. Ebenfalls hat es mir das innovative Kampfsystem angetan, das ich komplett auf meinen Spielstil hin gestalten kann und das einfach cool aussieht. Ein wenig anspruchsvoller hätte das Ganze aber ruhig sein dürfen – Stichwort Hilfsanzeigen. Sei's drum: Fans von Prince of Persia oder den Batman-Spielen sollten sich Remember Me unbedingt anschauen.

TERMIN 7.6.2012 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

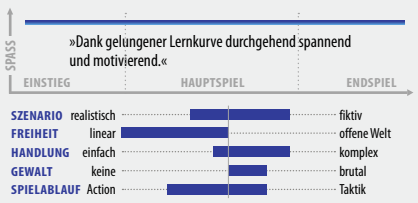
Remember Me

Actionspiel



Publisher	Capcom
Entwickler	Dontnod
Sprache	Deutsch, Engl., Span., Ital., Franz.
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK 7/10
- flüssige Animationen, scharfe Texturen
- viele Details, teils leblose Gesichter
- Texturen werden gelegentlich nachgeladen

SOUND 9/10
- dynamische, filmreif eingesetzte Musik
- gelungene Kampfgeräusche, passende deutsche Sprecher
- Dialoge nicht lippensynchron

BALANCE 8/10
- drei Schwierigkeitsgrade, Niveau der Kampagne nimmt stetig zu, knifflige Bosskämpfe
- Klettereinlagen und Rätsel generell zu leicht

ATMOSPHÄRE 9/10
- sehr stimmiges Szenario, coole Erinnerungssequenzen
- guter Mix aus Klettern, Kämpfen und Story
- manche Abschnitte wirken gestreckt

BEDIENUNG 8/10
- frei konfigurierbar, sehr gut mit Gamepad
- etwas fummelig mit Maus und Tastatur
- teils mangelnde Übersicht in den Kämpfen

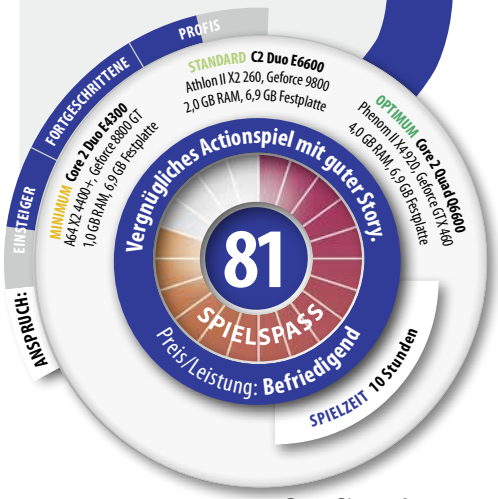
UMFANG 7/10
- rund acht bis zehn Stunden Spielzeit
- versteckte Extras
- streng linearer Aufbau, kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN 9/10
- detailliert und abwechslungsreich, eindrucksvolle Außenareale, passend platzierte Skriptereignisse
- gelegentlich unlogische Levelgrenzen

KI 7/10
- Gegnertypen mit unterschiedlichen Taktiken
- Feinde verfolgen Nilin
- KI lässt sich meist brav nacheinander verprügeln

WAFFEN & EXTRAS 9/10
- individuell gestaltbares Kombo-System
- dadurch recht komplexe Kämpfe, sinnvolle Spezialattacken
- kaum sammelbare Boni

HANDLUNG 8/10
- motivierender Auftakt, greifbare Heldin
- interessante Nebenfiguren, diverse Überraschungen
- Durchhänger im Mittelteil



 Remember Me heißt auch ein oscar-nominiertes Lied von Kenny Baker (1937) aus dem Film Mr. Dodd Takes the Air.

A REALM REBORN™

FINAL FANTASY® XIV ONLINE



DAS NEUE ABENTEUER RUFT.

FINAL FANTASY ALS ONLINE ROLLENSPIEL.

Moderne Grafik, viele Verbesserungen und ein typisches Online-Rollenspiel-Flair. Ob PvP oder im gemeinsamen Raid - zum ersten Mal können PC- und Playstation-Fans gemeinsam im Crossplay spielen.

SPIELE JETZT DIE KOSTENLOSE BETA, LADE DEINE FREUNDE EIN!

DEIN BETA-CODE:

Alle Information zum Einlösen des BETA-Codes findest Du hier: http://ff14.de/GSTFFXIV

PC PS3 PlayStation.3 SQUARE ENIX®

© 2010-2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. A REALM REBORN is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS", "Playstation","PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Neverwinter

Gebührenfreie Dungeons und Drachen im Test: Cryptics Free2Play-MMO Neverwinter schickt Abenteurer auf einen actionlastigen Trip durch Faerûn, der auch ohne Geldausgeben Spaß macht, aber noch nicht das Zeug zum Hit hat. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Perfect World Entertainment** Entwickler: **Cryptic (Star Trek Online, GS 04/10: 79 Punkte)** Termin: **3.04.2013** Spieler: **unbegrenzt**
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **kostenlos (Free2Play, Ingame-Shop, keine Monatsgebühren)**

GameStar.de/Quicklink/8335 | Auf DVD: Vorschau-Video

Auf reiche Beute hoffend machen wir uns im finstersten Winkel von Neverwinters Kanalisation an einer Schatztruhe zu schaffen. Plötzlich springt die Kiste auf, doch statt Gold und Edelsteinen blitzen uns rasiermesserscharfe Zähne entgegen, und einen Sekundenbruchteil später stürmt die ganze verdammte Truhe auf uns zu! Oder vielmehr das als Schatzkiste getarnte Monster. Mit schnellem Druck auf die Shift-Taste wehren wir den Bösewicht in letzter Sekunde ab, per rechter Maustaste folgt ein saftiger Schildhieb, den Rest erledigen wir per linker Maustaste mit unserer Hauptwaffe, will heißen: dem Schwert. Es sind solche Momente, in denen uns das Spiel so richtig fesselt. Fallen und Monster mit Dungeons & Dragons-Flair (D&D) und ein Kampfsystem, das schnelle Reflexe belohnt und ganz einfach mehr Spaß macht, als dem Avatar bei automatischen Attacken lediglich zuzuschauen und ab und zu einen Hotkey zu drücken. Mit den fordernden taktischen Kämpfen eines **Baldur's Gate** oder **Neverwinter Nights** hat dies letztlich nichts zu tun, vielmehr geht's stark in Richtung **Guild Wars 2** und **Tera**.

Wo Licht ist, ist auch in **Neverwinter** Schatten. Denn weit weniger zeitgemäß als das Kampfsystem präsentiert sich die Charakterentwicklung. Die Talentbäume gewähren uns kaum Spielraum für Individualisierung und die derzeit fünf spielbaren Charakterklassen haben jeweils fest vorgeschriebene Rollen, von denen sie kein Jota abweichen können. Ein Kleriker zum Beispiel, egal ob eher offensiv oder defensiv geskillt, bleibt letztlich immer ein Heiler, der beschützende Kämpfer ist immer ein Tank und so fort. Alleskönner, die je nach Talentverteilung auf Schaden, Heilung oder zum Tank spezialisiert werden können, gibt es in **Neverwinter** nicht. Da ist die Pen&Paper–Vorlage deutlich flexibler und wurde in **Dungeons & Dragons Online** vom Entwickler Turbine auch schon mal interessanter, weil flexibler umgesetzt. Auch der Aufbau der Spielwelt erinnert eher an »D&D Light«. Die namensgebende Stadt Neverwinter und deren direkte Umgebung ist in viele kleine, instanzierte Abenteuerzonen aufgeteilt, die Spieler linear abarbeiten. Angesichts des Settings haben wir darauf gehofft, wenigstens einen Teil der Schwertküste als frei begehbare Spielwelt zu erforschen. Stattdessen tele-



In der **Mondstein-Taverne** treffen sich erschöpfte Helden zwischen den Dungeon-Streifzügen und erzählen von ihren Abenteuern.



In den spaßigen Action-Kämpfen sorgen manche **Magieeffekte** für mangelnde Übersicht.

⊕ Stärken

+ cooles Echtzeit-Kampfsystem
+ eigene Quests und Dungeons erstellen
+ Kampfbegleiter für alle Klassen
+ Forgotten Realms-Setting
+ alle Items auch ohne Echtgeld erspielbar

⊖ Schwächen

- extrem teurer Ingame-Shop
- deutsche Sprachausgabe fehlt fast vollständig
- Bosskämpfe laufen immer gleich ab
- liebloses, konfuses PvP
- stark instanzierte Spielwelt

Farum ist ein Teil der Forgotten Realms. Sind im Dungeons & Dragons-Rollenspieluniversum Nachfolger der ersten D&D-Welt Greyhawk.



Viele der gewaltigen **Bossmonster** sehen fantastisch aus, die Kämpfe gegen sie laufen aber immer gleich ab.

portieren wir uns über eine Landkarte von einer recht überschaubaren Zone zur nächsten, das schadet der Rollenspiel-Atmosphäre ziemlich stark.

Immerhin sind die Areale selbst sehr abwechslungsreich gestaltet. In einem Stadtviertel randalieren die Orks, auf dem Friedhof steigen die Toten aus den Gräbern und vor den Toren der Stadt entführen Dunkelelfen sämtliche Bauern. Eine durchgehende Hintergrundgeschichte führt uns linear vom Tutorial bis ins Endgame und erklärt, warum in Neverwinter das Chaos regiert. Erzählt wird die Handlung überwiegend in NPC-Monologen und gelegentlichen Zwischensequenzen. Zwar absolvieren wir im Rahmen der Story in jedem Gebiet auch die obligatorischen Kill- und Sammel-Quests, aber jede Zone ist außerdem mit Dungeons gespickt, die es richtig in sich haben. Ausgelöste Fallen lassen Kreissägen aus dem Boden schnellen, beschießen unvorsichtige Abenteurer mit Pfeilen oder spießen sie mit hölzernen Pfählen auf. Wer all den Gefahren trotzt, hat eine Menge zu entdecken. Besonders aufmerksame Spieler stoßen auf Geheimgänge, Öffnungsmechanismen, die durch verborgene Hebel ausgelöst werden, oder Wände, die aus purer Illusionsmagie bestehen und ungeahnte Schätze verbergen. Zwischensequenzen treiben die Story voran und präsentieren extra heftige Bossmonster. Mit dem englischen Client gibt es außerdem stimmige Sprachausgabe, was für noch mehr Atmosphäre sorgt. In der deutschen Version indes herrscht nach dem Tutorial nur noch Grabesstille. Zwar sind die Story-Dungeons mit jeder Klasse auch solo zu schaffen, doch alle Quests lassen sich auch teilen. Und gemeinsam mit Freunden machen die Abenteuer gleich nochmal so viel Spaß. Wer es knackiger mag, meldet sich mit einer Gruppe für ein sogenanntes Gefecht an, in dem es gilt, schnell einige Gegnerwellen umzuhauen, was selten länger als 15 Minuten dauert.

Die größte Herausforderung liegt in den Gruppen-Instanzen für fünf Spieler. Etwa mit Level 16 betreten wagemutige Helden den ersten Mehrspieler-Dungeon und nutzen dafür ein komfortables Tool zur Gruppensuche, wie es sich beispielsweise auch in **World of Warcraft** schon lange etabliert hat. Das fängt ganz harmlos und auch für unerfahrene Spieler einfach genug an. Auf Maximalstufe 60 warten die bisher insgesamt zwölf Dungeons dann im bockschweren »epischen« Modus auf besonders tollkühne Recken und locken mit fetten Belohnungen und Sammelmarken für die beste Ausrüstung im Spiel.

In den Marken liegt allerdings auch die grundlegende Motivation, sich diesen Instanzen überhaupt zu stellen. Denn so abwechslungsreich die Kerker und deren Bewohner in ihrer Optik auch gestaltet sind – mal kämpfen wir in einer Festung gegen Werwölfe, dann auf morschen Hängebrücken gegen untote Piraten und sogar ein paar Drachen – so langweilig und immer gleich ist deren Ablauf. Immer wieder schlägt man sich mit viel zu großen, zähen Trashgruppen herum, um schließlich einem der jeweils drei Bosse pro Dungeon entgegenzutreten. Und die Bosskämpfe sind an Einfallslosigkeit kaum noch zu übertreffen. Nach und nach beschwört der Endgegner immer mehr Handlanger, bis die Gruppe ihn entweder vernichtet hat oder von den immer neuen Monsterhorden schließlich überrannt wird. Allein die Spezialangriffe, Lebenspunkte und Menge der beschworenen Monster variieren je nach Dungeon etwas, sonst läuft alles immer gleich ab.

Durchgehende Story vom Tutorial bis zum Schluss

Sämtlicher Ausrüstung, die ein besiegter Endgegner hinterlässt, kann übrigens im Auktionshaus an andere Spieler verhökert werden. Selbst die epischen Endgame-Set-Rüstungen, die man im Tausch für Dungeon-Marken erhält, sind nicht etwa beim Aufheben an den jeweiligen Charakter gebunden, sondern können frei weiterverkauft werden. Gelegenheitsspieler und Gruppenmuffel freut dies natürlich, weil so wirklich jeder Spieler mit dem nötigen Kleingeld an die beste Ausrüstung kommen kann. Die

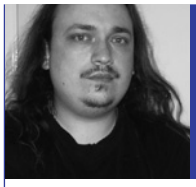
Kreative Levelschmiede: die Foundry

Nach dem Motto »Gut geklaut ist halb gewonnen« hat ein kreativer Spieler mithilfe der Foundry einen Dungeon aus World of Warcraft nachgebaut: The Stockade (Das Verlies). Wie im Original warten hier randalierende Gefangene, wilde Feuerelementare und garstige Gnolle auf eine Abreibung. Der Aufbau des Dungeons ist praktisch identisch, auch wenn hier und da einige Namen geändert wurden. So lauern Defiance-Schurken anstelle der Defias, und ganz am Schluss bekämpfen wir »Hoggar«. Wir sind gespannt, welche weiteren Dungeons die Community aus anderen MMOs portieren wird. Die Idee ist jedenfalls super – und funktioniert!









Gutes MMO mit viel Potenzial

Sascha Penzhorn
Freier Redakteur
brief@gamestar.de

Vom packenden Kampfsystem über die zahlreichen Story-Dungeons und die Kampfbegleiter bis hin zur Foundry bietet Neverwinter einige wirklich starke Spielelemente. Und wahlweise ist der ganze Spielspaß gratis. Doch es schmerzt, wenn den einst flexiblen Klassen aus dem P&P-Vorbild derart eingeschränkte, langweilige Talentbäume aufgezwungen werden. Wenn die Spielwelt in viel zu kleine Bruchstücke instanziert wird, in denen mir kaum Mitspieler begegnen. Wenn in eigentlich guten Endgame-Dungeons die Kämpfe immer gleich ablaufen und sämtliche Beute auch ganz ohne Mühe für echtes Geld zu haben ist. Und das PvP ist im Moment komplett spaßfreie Zone. Neverwinter ist beileibe kein schlechtes Spiel. Aber es ist auch nicht der Hit, auf den besonders Fans des Settings zweifellos gehofft haben.

Währung für das Auktionshaus, Astrale Diamanten, kann man ganz legal mit echtem Geld kaufen. Pay2Win? Absolut! Vor allem schmälert dies aber viele Erfolgserlebnisse. Wenn wir einen mächtigen Drachen erschlagen und uns so mühevoll ein episches Schwert erarbeiten, für das weniger talentierte aber reichere Spieler einfach 20 Euro hinblättern, kann das ganz schön bitter sein. Andererseits lassen sich durch handelbare Endgame-Ausrüstung prima Goodies aus dem ansonsten ausgesprochen teuren Echtgeld-Shop finanzieren. Astrale Diamanten können wir nämlich in Shop-Währung umtauschen und so mit etwas Geduld auch ohne echtes Geld auszugeben an ein episches Reittier (rund 35 Euro) oder Extras wie eine Talent-Neuverteilung (rund 6 Euro) gelangen. Letztere gibt es übrigens nur im Shop – wer Punkte falsch verteilt und keine Diamanten farmt oder gegen echtes Geld kauft, hat Pech gehabt. Zumindest an ein Reittier kommt auch, wer keine harten Euro ausgeben möchte. Ein Pferd gibt es ab Level 20 für gerade mal fünf Goldstücke, auch wenn so ein Gold-Klepper nicht ganz so schick aussieht wie ein gepanzerter Reitwolf. Und Gold kauft man nicht gegen Euro, sondern nimmt es erschlagenen Monstern einfach ab. Na wenigstens das! Ein besonders cooles Feature von **Neverwinter** ist die Foundry, mit deren Hilfe Spieler eigene Quests und Dungeons entwerfen. Diese reichen von simplen Schlauch-Leveln, in denen man schnell alle Monster umnietet bis zu komplexen Dungeons mit weit über einer Stunde Spielzeit, verzweigten Dialogen und packender Story. Über ein Wertungssystem benotet die Community jedes Abenteuer und kommentiert Stärken und Schwächen der Quests. So hat man die Möglichkeit, sich direkt auf die beliebtesten Kreationen der Spieler zu stürzen, ohne zum Versuchskaninchen für langweilige oder gar kaputte Abenteuer zu werden. Sämtliche Monster in der Foundry werden vom Level automatisch an den Spieler angepasst, sodass Beute und Schwierigkeitsgrad immer genau richtig sind.

Toll sind auch die Begleiter, die jeder Spieler ab Level 16 beschwören darf. Tiere wie Hunde, Katzen und Falken, sowie heilende, tankende und prügelnde NPCs warten darauf, Abenteurer auf Quests und in Dungeons zu begleiten. Jeweils ein Gefährte kann immer aktiv sein, hilft im Kampf mit oder gewährt passive Statusboni. Den ersten Weggefährten bekommt man über eine Quest geschenkt, weitere Mitstreiter gibt es für Gold, als Dungeon-Drop, Marken, im Item Shop und als PvP-Belohnung, so man denn Gefallen an den konfusen Spielerkämpfen findet.

Auf den PvP-Schlachtfeldern kämpfen fünf gegen fünf Spieler darum, drei Punkte einzunehmen und möglichst lange zu halten. Mehr Spielmodi gibt es derzeit nicht. Doch weder **Dungeons & Dragons**, noch **Neverwinter** sind wirklich auf PvP ausgelegt, was sich in der fehlenden Klassenbalance widerspiegelt. Und Fähigkeiten wie der Ansturm eines Kämpfers, der beliebig oft und ohne Abklingzeit eingesetzt werden kann, machen in Dungeons zwar Spaß, haben auf dem Schlachtfeld aber nichts verloren. Auch mit der automatischen Teambildung will es nicht so recht klappen: Mal startet eine Seite mit zwei Heilern, während die andere überhaupt keinen hat und demonstrativ geschlossen die Partie verlässt, weil das Gefecht von vornherein gelaufen ist. Das killt den letzten Rest Spaß. Demnächst sollen Gefechte für Mannschaften mit je 20 Spielern folgen, mal sehen ob dann auch das Matchmaking besser wird. Im jetzigen Zustand ist der PVP-Modus niemandem zu empfehlen. Sascha Penzhorn / MT

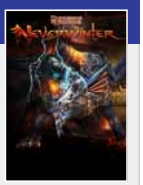


Auf unserer gepanzerten Riesenspinne machen wir auf Stufe 55 **Mt. Hotenow** unsicher, der nach seinem Ausbruch halb Neverwinter zerstört hat.

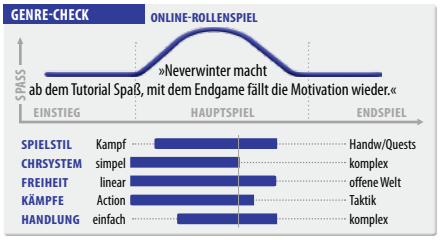
TERMIN 30.4.2013 PREIS kostenlos USK keine Angabe

Neverwinter

Online-Rollenspiel



Publisher	Perfect World Entertainment
Entwickler	Cryptic
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung	Client-Download, Online-Anleitung
Kopierschutz	Online-Anmeldung



GRAFIK — 8/10
- ⊕ abwechslungsreiche Zonen und Dungeons
- ⊕ gut designte Charaktere und Monster ⊕ tolle Animationen
- ⊖ lahme Zaubereffekte ⊖ viele Matsch-Texturen

SOUND — 7/10
- ⊕ tolle Musik
- ⊕ tolle englische Sprecher
- ⊖ fast keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE — 7/10
- ⊕ alle Klassen solo spielbar ⊕ Schwierigkeitsgrad anspruchsvoll, aber nie unfair ⊖ Bosskämpfe laufen immer gleich ab
- ⊖ kein PvP-Balancing und insgesamt kein PvP-Spaß

ATMOSPHÄRE — 8/10
- ⊕ aus D&D bekannte Monster und Völker
- ⊕ Cutscenes in Dungeons
- ⊖ stark instanzierte Spielwelt mit vielen Ladebildschirmen

BEDIENUNG — 7/10
- ⊕ sehr gute Kampfsteuerung ⊖ ständiges Umschalten zwischen Kampf- und Menüsteuerung ⊖ unzählige Währungen, Tokens, Sammelmarken ⊖ zu viele separate Shops und Händler

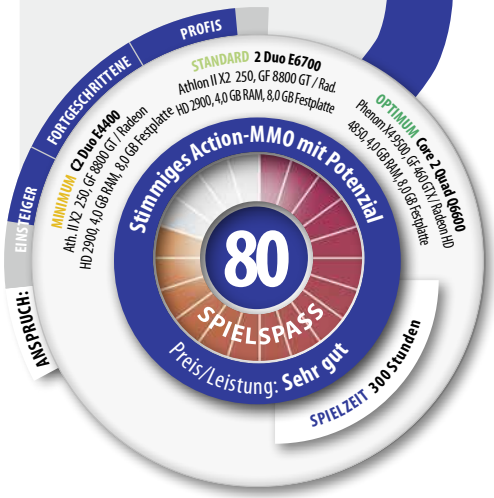
UMFANG — 10/10
- ⊕ Story vom Tutorial bis Maximalstufe ⊕ user-generierte Quests ⊕ 12 Endgame-Dungeons, PvE-Gefechte und PvP
- ⊖ lineare Story, keine alternativen Start- oder Levelgebiete

QUESTS/HANDLUNG — 9/10
- ⊕ Story knüpft an D&D-Romane an ⊕ viele tolle Dungeons statt nur Töten & Sammeln ⊕ alle Quests und Dungeons auch im Koop spielbar ⊖ deutsche Version »Wall of Text«

CHARAKTERSYSTEM/TEAMWORK — 6/10
- ⊕ Tool zur Gruppensuche ⊖ Talentbäume zwingen zum Aufleveln vieler nutzloser Fähigkeiten ⊖ kaum Freiheiten bei der Charakterentwicklung ⊖ derzeit nur fünf Klassen

KAMPFSYSTEM — 10/10
- ⊕ actionlastige Echtzeit-Kämpfe ⊕ aktives Ausweichen und Blocken ⊖ keine Hotkeys, um Gruppenmitglieder für Heilzauber anzuvisieren

ITEMS — 8/10
- ⊕ Items per Sockel aufrüstbar ⊕ Endgame-Ausrüstung relativ leicht erspielbar ⊕ beste Items auch im Auktionshaus ...
- ⊖ ... was die Motivation killt ⊖ Modelle wiederholen sich



 In den Forgotten Realms spielen unter anderem Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Icewind Dale und Pool of Radiance.

kiebel.de empfiehlt Windows 8

kcsgaming by kiebel.de

[TURBOWOCHEN bei kiebel.de]

KCSGAMING ELITE BOOST



- AMD FX-6100 6x3.3 GHz
- 8 GB DDR3-1333 2x4GB, PC3-10600
- 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- GeForce GTX 650Ti BOOST 2048 MB DDR5
- ASUS M5A78L-M/USB3 AMD 760G
- 500 Watt LC500H-12 v2.2 Silent, 12cm
- Windows 8 64-Bit oder Windows 7 64-Bit
- WN52-Hydra Case

VERSAND KOSTEN FREI AB 500€

KONFIGURIERBAR IM SHOP

Windows 8 Microsoft

Art.Nr. 104231

€ 599,-

KCSGAMING ELITE TURBO

- Intel Core i5 3570 4x3.4 GHz
- 8 GB DDR3-1600 2x4GB, PC3-12800
- 1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- Radeon HD 7870 2048 MB DDR5
- ASUS P8B75-M Sockel 1155, mATX
- Thermaltake Hamburg 530W 80+
- Windows 8 64-Bit oder Windows 7 64-Bit
- NZXT Lexa S Case



Inklusive Steam-Downloadcode für die Vollversionen von Tomb Raider 2013 und Bioshock Infinite!

VERSAND KOSTEN FREI AB 500€

KONFIGURIERBAR IM SHOP

Windows 8 Microsoft

Art.Nr. 104247

€ 799,-

KCSGAMING ELITE X-EDITION



- AMD FX-8350 8x4.0 GHz
- 8 GB DDR3-1600 2x4GB, PC3-12800
- 2000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
- GeForce GTX 660Ti 2048 MB DDR5
- ASUS M5A97 2.0 AMD 970, AM3, ATX
- Thermaltake Hamburg 530W 80+
- Windows 8 64-Bit oder Windows 7 64-Bit
- Zallman Z11 Plus Case

VERSAND KOSTEN FREI AB 500€

KONFIGURIERBAR IM SHOP

Windows 8 Microsoft

Art.Nr. 100063

€ 899,-

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

VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de/turbowochen

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

MechWarrior Online

⊕ Stärken

+ MechWarrior-Spielgefühl wie damals
+ abwechslungsreiche Gefechte
+ zahlreiche original Mech-Modelle
+ faires Bezahlsystem ohne »Pay2Win«

⊖ Schwächen

- momentan nur zwei Multiplayer-Modi
- null Solo-Inhalte

Der Aufschrei war groß, als aus MechWarrior 5 ein Free2Play-Spiel wurde. Zu Unrecht: Die neuen Multiplayer-Gefechte setzen die Serie würdig fort. Von Martin Deppe

85 GameStar Gold-Award

GameStar für Multiplayer-Güte

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **Infinite Game Publishing** Entwickler: **Piranha Games (Die Hard: Nakatomi Plaza, GameStar 06/02: 67 Punkte)**
Termin: **Oktober 2012** Spieler: **16** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos (Free2Play)**

GameStar.de/Quicklink/8127 | Auf DVD: Top-Spiel-Videos

Fast vier Jahre ist es her, dass Piranha Games ein neues **MechWarrior**-Spiel angekündigt hat. Der erste Kommentar dazu, am 9. Juli 2009 in unserem Forum auf GameStar.de gepostet, spricht Bände: »PORNO!!!! Ein schöner Tag, die Welt steht still... *pfeif* Ankündigung des Jahres!!!!!«

Weitere zwei Jahre später, am 1. November 2011, melden sich die Entwickler nach langer Funkstille endlich mit Details zurück – und im Forum kippt die Stimmung. Denn aus **MechWarrior 5** wird **MechWarrior Online**, mit teambasierten Multiplayer-Gefechten und Free2Play-Modell. Viele sind skeptisch, manche winken genervt ab, denn schließlich gibt es genug Titel, in denen sich gut betuchte Spieler Vorteile erkaufen können. Über-Mechs für harte Euros also? Der Entwickler wiegelt ab – es werde keine Premium-Gegenstände geben, die im Kampf Vorteile bieten.

Und nun, weitere anderthalb Jahre später, starren wir in der Open Beta auf ein Hula-Hula-Mädel, das mit dem Hintern wackelt, während wir an die Front stapfen. Das Mädel ist allerdings nicht echt, sondern sozusagen ein Wackeldackel-Pendant, das man sich für sein Mech-Cockpit kaufen kann, für 500 MechWarrior Credits, kurz MC, umgerechnet rund zwei Euro. Pay2Win sieht anders aus! Denn die Entwickler haben Wort gehalten: Für echte Euro gibt's optisch aufgebrezelte Mechs mit Tarnfarben, Panzerung in Pink oder den Heavymetal-Mech, der bei einem Abschuss Heavymetal-Mucke aus den Boxen bläst. Premium-Boosts steigern für eine bestimmte Zeit die in Gefechten kassierten Erfahrungspunkte und C-Bills (das ist die erspielbare Ingame-Währung).

Entwarnung also: Per Echtgeldzahlung gibt es (bisher) tatsächlich keine exklusiven, spielerisch besseren Mechs, Waffen oder Ausrüstungsgegenstände, wir können alle



Blick in den **Commando**-Mech eines Teamkollegen: Unten wackelt eine Tänzerin, darüber verlassen zweimal zwei Streak-Raketen ihre Werfer.

Zum Vergleich: Ein Leopard-2-Panzer wiegt 62 Tonnen, wäre also knapp ein Schwerer Mech.



Qual der Wahl: In den linken Arm unseres Stalkers passen zwei Energiewaffen und ein Raketenwerfer – aber was genau sollen wir **einbauen**?



Im kleinen Tal unter uns liegt die umkämpfte Ressourcenstellung Theta. Wir helfen mit Raketen, unser Ziel ist bald hinüber (siehe **Display** oben rechts).

Modelle, Ausbaustufen und Items selbst erspielen, umbauen, ausrüsten. Das Erkämpfen der benötigten C-Bills kann aber sehr lange dauern: Für einen ordentlichen Assault Mech (die höchste Klasse) sind Dutzende gut abgeschlossener Teamgefechte nötig, da lockt dann und wann schon die Abkürzung per Kreditkarte. Für einen Leichten Mech reicht es hingegen, wenn wir das Startkapital mit dem Erlös aus ein paar wenigen Schlachten aufbessern.

Um gleich ins Spiel zu finden und die vier Klassen auszuprobieren (Leicht, Mittel, Schwer und Assault, abhängig vom Kampfgewicht), kriegen wir zu Beginn vier sogenannte Trial-Mechs spendiert, einen für jede Klasse. Zum Beispiel einen Jenner, Hunchback, Jagermech und Highlander (von dem es nicht nur einen geben kann, sondern gleich vier Modelle). Wem die Namen nix sagen, wird es in **MechWarrior Online** anfangs verflixt schwer haben, denn das Spiel setzt solide Kenntnisse des **Battletech**-Universums voraus, vor allem beim Umbau einer Maschine – dazu später mehr.

Ganz wichtig: Wer mit den Trial-Mechs spielt, kassiert KEINE Erfahrungspunkte, sondern lediglich die C-Bills. Daher sollte man sich zügig einen eigenen Mech kaufen, entweder mit den erspielten C-Bills oder gegen echtes Geld (je nach MC-Paket zwischen rund zwei und 20 Euro). Diese Maschinen erspielen dann nicht nur Erfahrungspunkte (auch dazu später mehr), sondern lassen sich auch umbauen. Und wer jetzt denkt, dass die Leichten Mechs sowieso nur als Autocannon-Futter taugen und die dicken Assault-Jungs die Schlachtfelder regieren, der wird sich ganz schnell wundern – schon so mancher leichter Raven hat eine ganze Schlacht entschieden, während die dicken Atlanten armlos auf den Hintern fielen.

Üben, üben üben!

MechWarrior Online schafft es nämlich, die vier Klassen wie in der **Battletech**-Vorlage taktisch umzusetzen. Leichte Mechs sind gute Aufklärer, stöbern Feindmaschinen auf und markieren sie auf dem Radar ihrer Teamkumpels, die dann schon mal mit Langstreckenraketen draufhalten können. Mittlere Mechs sind prima für die Jagd auf Leichte Mechs einzusetzen, zum Feind-Flankieren oder Ressourcenpunkte-Erobern (einer der momentan nur zwei Spielmodi). Schwere Mechs können gut austeilen, einstecken und sind flott genug, um einen Assault auszumanövrieren. Die wiederum bestimmen sozusagen, wo die Front gerade verläuft – allein durch ihre Anwesenheit.

Aber (und hier bitte viele Ausrufezeichen vorstellen): Ein guter Leichter-Mech-Pilot kann einen Assault durchaus zu Fall bringen – denn alle Maschinen sind hinten schwächer gepanzert als vorne, ein Assault dreht den Oberkörper träge, ganz zu schweigen von der ganzen Maschine. Wenn der leichte also nah genug herankommt und sein Opfer umkreist, am besten noch unterhalb dessen Cockpit-Kippwinkels bleibt, dann erleben wir David gegen Goliath im Jahr 3050.

Das Beispiel zeigt aber auch, wie wichtig geschicktes Zusammenspiel als Team ist. Mechs sollten sich gegenseitig decken, den Assaults Flankenschutz geben, Ziele melden (per Chat oder, wenn man nah genug herankommt, per Radar-Marker). Damit steht und fällt auch der Spaß an einer Partie; für Einzelgänger ist **MechWarrior Online** eher ungeeignet – man kann es zwar prima spielen, ohne mit anderen ein Wort zu wechseln, sollte dann aber zumindest auf die Kollegen hören und mitziehen, statt Solo-Nummern durchzuziehen.



Extrem-Nahkampf gegen den schweren Mech **Ilya Muromets**. Wir haben den rechten Arm verloren – siehe Display unten links.

Comics & Taktiken

Auf der Webseite nogutsnogalaxy.net finden Sie unter der Rubrik »Comics« regelmäßig neue, witzig gezeichnete Bildergeschichten rund um die Battlemechs. Und ganz nebenbei erklären die Strips Taktiken und neue Mechs, ganz ohne spießig erhobenen Zeigefinger.



Der Schwere Mech »Cataphract« hat seinen Namen von den dick gepanzerten parthischen Reitern um 200 vor Christus.

Apropos Solo-Nummer: **MechWarrior Online** fährt null Solo-Inhalte auf – keine Kampagne, keine Einzelmission, kein Koop, nix. Sogar die Multiplayer-Modi gibt's nur in zwei Varianten, und die sind auch noch die Uropas der Online-Generationen. »Assault« ist klassisches Basis-Erobern, und »Conquest« nennen sich die Matches, in denen wir bis zu fünf Ressourcenstellungen halten müssen. Jede davon schickt Punkte auf unser Mannschaftskonto, und wer zuerst 750 hat, ist Sieger. Alternativ ballern wir in beiden Modi alle Gegner weg, um zu gewinnen. Dass **MechWarrior Online** trotz der bisher dürftigen Spielvarianten-Vielfalt so viel taktische Tiefe bietet, liegt zum einen an den fairen, sehr gemischt zusammengestellten Achter-Teams, die das Matchmaking-System zusammenwürfelt.

Zum anderen sind die zehn Maps »schuld«, dass wir uns wieder und wieder gern in die beiden Modi werfen. Denn die Karten reichen von eng bebauten Schlachtfeldern, deren Häuserschluchten Nahkämpfe provozieren, bis hin zu weitläufigen Schneelandschaften. Und weitläufig heißt wirklich weitläufig, denn die Mechs starten auch mal in rund drei Kilometern Entfernung voneinander – ein Fest für Langstreckenraketen-Duellanten, die auf gut einen Kilometer Distanz feuern können.

Aber nicht nur das Terrain bestimmt unser Vorgehen, sondern auch die herrschende Außentemperatur. Denn eine der großen Schwäche der Mechs ist Überhitzung. Jeder Schritt und jeder Schuss erzeugt Hitze – Energiewaffen mehr, ballistische weniger, Raketen am wenigsten. Wenn die Außentemperatur schon bei 85 Grad liegt, kriegt ein lasergespickter Mech schneller einen Herzkasper als einer, der mit Autocannons und Kurzstreckenraketen kämpft. Gerade dieses Prinzip macht die gesamten **Battletech**-Spiele seit den Achtzigerjahren so »realistisch« spannend: Mechs sind eben keine unbesiegbaren Über-Maschinen, sondern an die Physik gefesselt. Wer seine Maschine mit Energiewaffen vollstopft, aber kaum Wärmetauscher mitnimmt, riskiert dauernde Notabschaltungen – dann lässt der Mech das Cockpit hängen und ist so wehrlos wie eine Tutorial-Schießscheibe.

Die Balance aus Feuerkraft, Panzerung, Hitze-Management, Gewicht und Geschwindigkeit ist das A und O bei der Mech-Wahl – und vor allem beim Umbau. Denn sämtliche (egal wie) gekauften Mechs können wir umrüsten, und das wird schnell zur Wissenschaft für sich. **MechWarrior Online** nutzt dabei das bekannte Hardpoint-System, das die wichtigsten Bedingungen festlegt: In den linken Arm unseres Stalker STK-3F dürfen zum Beispiel maximal zwei Energiewaffen und ein Raketenwerfer. Ob wir da eine Partikelprojektorkanone (PPC), einen kleinen, mittleren oder großen Laser, einen Pulslaser oder Flammenwerfer dran hängen: Kombinieren ist grundsätzlich erlaubt. Und den Raketenwerfer-Hardpoint können

MechWarrior Online vs. Hawken

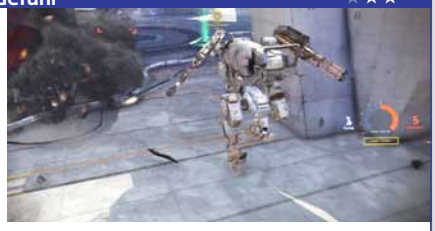
In beiden Spielen treten wir in schwerbewaffneten Kampfmaschinen gegeneinander an – trotzdem liegen Welten zwischen beiden Titeln. Wer hat wo die Stahlnase vorn?

Mech-Gefühl

★★★ | ★★★



Hier haben wir wirklich das Gefühl, bis zu 100 Tonnen unterm Hintern zu bewegen. Das Spiel mischt langsame Phasen mit heftigen Gefechten auf kurze Distanz. Das gemächlichere Tempo muss man mögen.



Die Mechs wirken zusammengestöpselter. Hawken spielt sich schneller, wir können strafen, spurten und mit jedem Mech schweben – als ob wir einen Soldaten-Tank steuern, keinen tonnenschweren Mech.

Spielmodi

★★☆ | ★★★



Nur zwei Multiplayer-Modi, aber mit »integriertem« Team-Deathmatch, weil abgeschossene Mechs im Match nicht mehr mitmachen dürfen. Dadurch spielt man vorsichtiger und mehr als Team.



Auch hier gibt's neben (Team-)Deathmatch nur zwei Modi, die aber dramatischer inszeniert werden. Abgeschossene Spieler kommen gleich wieder in die Partie, deshalb spielt man hier risikofreudiger.

Matchmaking

★★★ | ★★★



Minimale Wartezeiten, fair verteilte Teams: Hier gab's früher immer mal wieder Probleme mit dem Matchmaking, jetzt läuft's rund. Das anfangs gemächlichere Tempo erlaubt auch mehr Chat-Absprachen.



Teils lange Wartezeiten für einzelne Modi und eine extrem unfaire Spielermischung verbreiten Frust: Wer will schon mit seinem Stufe-2-Toaster gegen Level-20-Spieler antreten? Genau, wir auch nicht.

Mechs & Ausrüstung

★★★ | ★★★



Aktuell 25 Basis-Modelle aus dem original Battletech-Universum, dazu die klassischen Waffen und Ausrüstungsmodule, Hitze-Management und Panzerungsverteilung: Hier schwärmt der Bastler!



Derzeit nur zwölf Mechs, die jeweils eine Haupt- und Nebenwaffe mitnehmen, etwa MP und Granatwerfer. Bessere Ausrüstung muss erst durch Mech-Leveln freigespielt werden. Interessante Zusatzmodule.

Grafik

★★★ | ★★★



Nutzt die Cryengine 3. Schicke, abwechslungsreiche Landschaften, Sichtweiten über ein, zwei, drei Kilometer. Die Mechs sind gut animiert, vor allem das Aufglühen getroffener Partien sieht klasse aus.



Unreal Engine als Basis. Sehr enge Kampfgebiete: Fabriken, Häuserschluchten etc. lassen die Levels zu ähnlich aussehen. Die Gefechte selbst sind effektreich, die Animationen der Mechs gehen in Ordnung.

Endstand

★★★★★★★★★★★★★ | ★★★★★★★★★



Macht mechtig Laune

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich habe heute noch ein kleines Loch im Bauch – das habe ich mir im Juli 2009 da reingefreut. Bei der Umstellung auf das jetzige Free2Play-Modell war ich entsprechend skeptisch, denn die alten MechWarrior-Spiele hatten die Messlatte schon extrem hoch angesetzt. Doch Piranha Games haben es tatsächlich geschafft, das alte Mech-Feeling zu modernisieren und mit einem fairen Bezahlmodell zu kombinieren (bei einem Pay2Win-Konzept wäre ich auch persönlich nach Vancouver geflogen, um den Entwicklern in gewisse Körperteile zu treten – von vorne).

Hier spielt sich kein Gefecht wie das andere, und je nach Mech-Klasse sind auch die taktischen Rollen gut umgesetzt. Auch das Matchmaking-System ist mittlerweile fair, und das Spiel erhält regelmäßig Updates und neue Mechs. Nur ein, zwei Solomodi fehlen mir schmerzlich – am besten wäre natürlich eine komplette Kampagne!

wir mit Langstrecken-Missiles (LRM) bestücken, die's wiederum im Fünfer-, Zehner-, 15er- und 20er-Paket gibt. Oder mit einem Kurzstreckenwerfer mit zwei, vier oder sechs Raketen. Oder doch lieber Streak-Missiles, die (fast) immer ihr Ziel treffen? Oder alternativ einen NARC-Werfer, dessen Geschosse am Feindmech hängen bleiben und unseren Teamkollegen das Zielaufschalten erleichtern? Wohlgemerkt – wir sprechen hier über einen einzigen Mech-Arm!

Einsteiger ins Mech-Universum stehen hier erst einmal vor einem Wust an Möglichkeiten – mit denen sie das Spiel alleine lässt. Denn es zeigt zwar immer übersichtlich, wo man Wärmetauscher, Waffen, Munition, Panzerung, ECM-Störsysteme und so weiter hinpacken kann. Doch welche Kombinationen sinnvoll sind und welche nicht, das muss man schon selber rausfinden. Klar ist es keine gute Idee, die MG-Munition ins rechte Bein zu stecken und die komplette Panzerung rauszurupfen. Und natürlich sollte man seinen Raketenwerfern auch Raketen spendieren. Aber ob der dickere Motor jetzt sinnvoller ist als der Einbau einer »Beagle Active Probe«, die unsere Sensorenreichweite erhöht und schneller Zieldaten liefert, das verrät uns im Spiel niemand. Bevor man also Credits in unsinnige Ausrüstung pumpt, lieber mal im Forum fragen oder die zahlreichen Guides konsultieren. Das gilt auch für die Module, die wir mit Erfahrungspunkten nach langem Spielen freischalten, etwa eine vierte Zoomstufe, Luftschläge oder bessere Sensoren, die auch nach hinten spähen. **MechWarrior Online** ist kein spielerisches Leichtgewicht – man kann zwar gut mitspielen und schon mit Trial-Mechs Abschüsse erzielen, aber wer richtig gut werden will, muss üben, üben, üben – und die Maschinen richtig kennenlernen.

Dafür belohnt uns das Spiel dann mit brachialen Gefechten, in denen wir immer das Gefühl haben, wirklich in einer extrem mächtigen Maschine zu sitzen. Selbst die flotten Leichten Mechs, die auch mal über 100 km/h Spitze schaffen, fühlen sich immer noch wie Ungetüme mit rund 40 Tonnen Gewicht an – ganz zu schweigen von den behäbigen Assaults. Die Waffeneffekte sind erstklassig: Wenn ein Bündel Langstreckenraketen im hohen Bogen über hundert Meter auf uns zu zuhält, ziehen wir unwillkürlich den Kopf ein (und sind froh, ein Raketenabwehrsystem eingebaut zu haben, das einige der Geschosse vom Himmel schießt). Bei kassierten Treffern wackelt das Cockpit, das HUD flimmert, im Gegenzug glühen getroffene Panzerplatten beim Feind auf. Abgerissene Arme fliegen umher, Drähte lugen aus der Schulter, es qualmt. Kleiner Wermutstropfen: Die Landschaften sehen zwar klasse aus, sind aber unkaputtbar. Nicht einmal Bäume knicken um, wenn wir durchmarschieren, und auch das dickste Geschoss hinterlässt keinen dauerhaften Krater. Aber wer guckt schon in die Botanik, wenn ein 15 Meter hoher Mech direkt auf einen zustampft? Martin Deppe

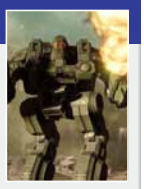


In den Testing Grounds können wir unsere Mechs gegen **unbemannte**, also wehrlos rumstehende Feindmaschinen testen. Mehr Solo-Inhalte gibt's nicht.

TERMIN Oktober 2012 PREIS Free2Play USK nicht geprüft

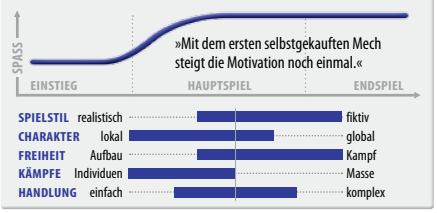
MechWarrior Online

Action-Simulation



Publisher	Infinite Game Publishing
Entwickler	Piranha Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	nur Download (www.mwomercs.com), kein Handbuch
Kopierschutz	–

GENRE-CHECK ACTION-SIMULATION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Assault und Conquest (je 16)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE internes Matchmaking
MULTIPLAYER-SPASS über 200 Stunden

»Angenehmer Umgangston und meistens taktisch vorgehende Mitspieler.«

GRAFIK 8/10

+ sehr gut animierte Mechs + glühende Körperteile zeigen Treffer an + sehr viele Effekte + schicke Landschaften ...
– ... die aber bessere Texturen vertragen könnten

SOUND 8/10

+ exzellente Waffeneffekte
+ 7.1-Sound
– abseits der Gefechte nichts los (Ambient-Sound, Musik)

BALANCE 8/10

+ wie in der Vorlage gut austarierte Klassen/Rollen + keine »Über-Mechs« + gutes Matchmaking + faires Bezahlsystem + kein Pay2Win – hohe Hürde für Einsteiger – kein Tutorial

ATMOSPHÄRE 9/10

+ brachiales Mech-Feeling + Nachtmissionen, Schneefall + sehr unterschiedliche Welten + coole Startsequenzen
– etwas zu trockenes Drumherum

BEDIENUNG 9/10

+ Waffengruppen frei kombinierbar + Joystick-Unterstützung + Steuerung leicht zu erlernen, aber schwer zu meistern
– Mech-Umbau setzt viele Vorkenntnisse voraus

UMFANG 8/10

+ zehn Maps (davon drei »recycelt«) + umfangreicher Mech-Baukasten + laufend Nachschub an Mechs und Inhalten
– keinerlei Solo- oder Koop-Inhalte

LEVELDESIGN 9/10

+ Spektrum von weiten Landschaften bis enger Bebauung + Temperaturen wirken sich aus + verschiedene Marschwege
– lange Laufzeiten für langsame Mechs

WAFFEN&EXTRAS 9/10

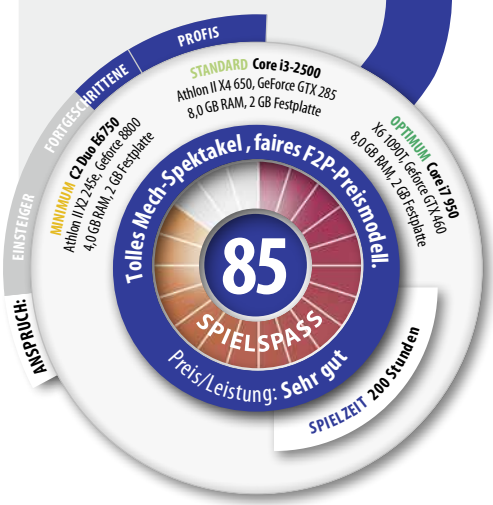
+ 25 Mech-Grundmodelle + plus zahlreiche Varianten + regelmäßig neue Modelle + viele Waffen und Ausrüstungsgegenstände – MechWarrior-Einsteiger werden überfordert

KAMPFSYSTEM 9/10

+ original Kampfsystem + Mech-Klassen mit realistischen Stärken und Schwächen + gute Mischung aus Taktik und Reaktionsschnelligkeit – keine Trainingsmöglichkeiten gegen KI

MULTIPLAYER-MODI 8/10

+ Mech-Klassen ergänzen sich gut + einblendbare taktische Karte mit Symbolen + spannende Matches, wenn alle taktisch spielen – nur zwei Spielmodi – nur zufällige Kartenwahl



»Jump Jet« ist die informelle Bezeichnung des Senkrechtsstarters Hawker Harrier. Von Microprose gab's 1992 sogar ein Spiel dazu.



In der gesamten Spielwelt sind die **Bruchstücke** des Hexaeders verteilt. Wenn wir eines davon finden, freut sich Gomez und wir kommen unserem Ziel einen Schritt näher.



Die komplexe **Karte** zeigt uns, wie die Levels zusammenhängen und was wir in den einzelnen Abschnitten finden können.

Fez

Mit Filzhut springen, rätseln und drehen wir uns durch 2D-Level in einer 3D-Welt. Das ist nicht nur komplex, sondern auch überaus unterhaltsam. Von Benjamin Schäfer

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Trapdoor** Entwickler: **Polytron (Fez ist das Erstlingswerk)**
Termin: **1.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8311

Nachdem es zahlreiche Indie-Preise abgeräumt und bereits vor gut einem Jahr für die Konsolen erschienen ist, schafft **Fez** nun endlich den Sprung auf den PC – und auf Platz 1 der Vorbesteller-Charts auf Steam, obwohl der Entwickler Phil Fish seine Käufer als »undankbar« bezeichnet und zum Raubkopieren des Spiels auffordert. Den Erfolg hat er aber trotzdem verdient, denn das Jump&Run um den kleinen Helden Gomez überzeugt uns im Test nicht nur mit seiner originellen Spielmechanik und cleveren Rätseln. Gomez übrigens hat sich seinen Heldenstatus nicht selbst ausgesucht, sein Vorgänger Geezer bürdet ihm die Rolle des Abenteurers einfach auf. Als solcher bekommt Gomez nicht nur das namensgebende Filzhütchen aufgesetzt, sondern wird auch noch in ein gut gehütetes Geheimnis eingeweiht – die dritte Dimension.

Genau die macht **Fez** erst zu dem, was es ist. Zwar laufen und springen wir in Gomez' Gestalt durch zweidimensionale Level, die aber lediglich flache Abbilder der eigentlich dreidimensionalen Areale sind. Der Vorteil der Dreidimensionalität zeigt sich, wenn wir per Tasten- oder besser noch Gamepad-Knopfdruck (auf der Tastatur ist die Steuerung arg überladen) die Umgebung drehen und so das begehbare Terrain verändern. Dabei kann es passieren, dass unser befilzhuteter Held hinter Gegenständen oder Gebäuden verschwindet, was uns mitunter kurzzeitig verwirrt. Die Dreherei sieht nicht nur super aus, sondern entfaltet auch spielerischen Nutzen. Durch die gezielte Level-Rotation erreichen wir zum einen zuvor verdeckte Orte und Würfelteile, zum anderen können schier unüberwindbare Abgründe plötzlich zu Katzensprüngen schrumpfen oder wir finden uns unverhofft am anderen Ende einer Plattform wieder. Nebenbei überrascht uns das Herumwirbeln der Levels immer wieder mit vereinzelt gehirnzermürbenden Aha-Erlebnissen.

Wo kaufen?

Fez ist über Steam, Gog.com oder die Entwickler-Homepage erhältlich. Während die Versionen von Gog.com und der Entwickler-Homepage DRM-frei sind, verknüpft sich die Steam-Version dauerhaft mit Ihrem Konto. Preislich liegen alle Versionen bei 10 Euro.

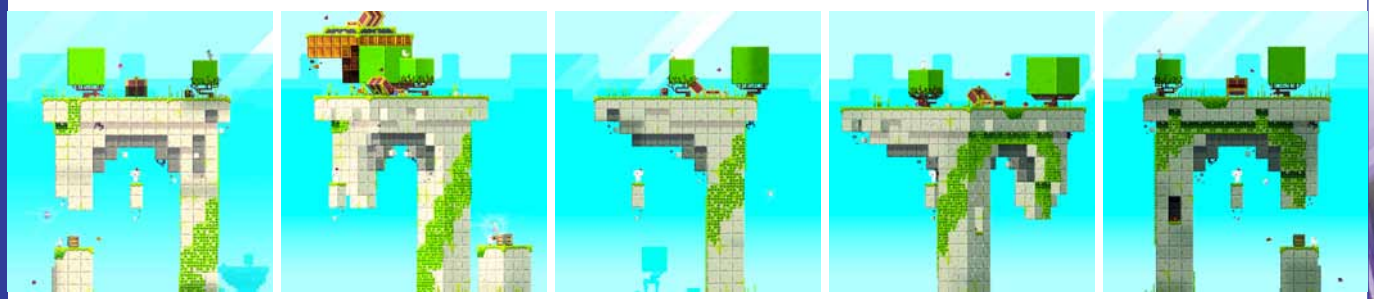
⊕ Stärken

+ durchdachtes Leveldesign
+ detailreiche Spielwelt
+ stimmige Klangkulisse

⊖ Schwächen

- teils unfair schwere Rätsel
- überladene Tastatursteuerung

Der Level-Dreh



Links ist unsere Ausgangsansicht. Wir stehen auf einer schwebenden Plattform unter einem Steinbogen. Nach einer kleinen Drehanimation stehen wir zwar immer noch auf der Plattform, sind aber nicht mehr unter dem Steinbogen. Eine Linksdrehung weiter befinden wir uns wieder unter dem Bogen, sehen diesen aber jetzt von seiner Rückseite.



In **Friedhof-Levels** sprechen wir nicht nur mit Gespenstern, sondern müssen auch ein gutes Auge für nahezu unsichtbare Plattformen haben.

Der Grund dafür, dass wir Gomez durch die durchweg quadratische Welt jagen, ist ein Würfel beziehungsweise – mathematisch korrekt ausgedrückt – ein regelmäßiges Hexaeder. Ein solches hält die Welt von **Fez** im Innersten zusammen, zerbricht aber zum Beginn des Spiels in seine Einzelteile. Unsere Aufgabe lautet, jeden Level auf den Kopf zu stellen, um die Bruchstücke zu finden und das Hexaeder wieder zusammenzusetzen. Auf der Suche nach den 32 Würfeln merken wir schnell, dass es auch noch 32 Antiwürfel zu finden gibt, dazu noch neun kryptische Schatzkarten und vier Artefakte, deren Nutzen sich uns noch nicht erschlossen hat. Darüber hinaus konfrontiert uns **Fez** von Anfang an mit einer mysteriösen Zeichensprache, mit der wir beim besten Willen nichts anfangen können.

Komplexität³

Um nicht verloren zu gehen, gibt uns **Fez** eine Weltkarte an die Hand, die sich etwas unübersichtlich, aber stilsicher und informativ präsentiert. Auf der Karte sehen wir zum Beispiel, ob sich in einem Level noch ein Würfelfragment befindet oder ob es verschlossene Türen oder Kisten gibt. Ebenfalls praktisch: die Zeitreise-Tore. Mit deren Hilfe können wir zwischen bestimmten Knotenpunkten hin und her springen, ohne die dazwischenliegenden Levels besuchen zu müssen. Das spart uns zwar etwas Zeit, lässt aber dennoch so viel Weg- und Türengesuche übrig, dass wir spätestens beim zweiten Durchlauf eine Direktreisefunktion in alle Levels vermissen.

Moment, zweiter Durchlauf? Richtig, wenn wir **Fez** einmal beendet haben, steht uns die Möglichkeit offen, ein »Neues Spiel+« zu starten. Dann fängt die Story wieder von vorne an, aber die Spielwelt bleibt auf dem Stand unseres ersten Durchlaufs. Denn beim ersten Durchspielen sind wir noch nicht in der Lage, alles herauszufinden. Da wir beim zweiten Anlauf unseren leveldrehenden Filzhut schon besitzen, wäre es unlogisch, einen zweiten Fez aufs Haupt zu bekommen. Daher wird uns ein neues Accessoire und somit eine neue Fähigkeit spendiert, die es uns erlaubt, weitere Rätsel zu lösen und alle 64 Würfel zu finden. Worum es sich bei unserem neuen Hilfsmittel handelt, verraten wir hier aber nicht. Es fügt sich aber nahtlos in die Welt von **Fez** ein und motiviert uns – den entsprechenden Ehrgeiz vorausgesetzt – schon besuchte Level weiter zu erforschen.

Im stimmigen und durchdachten **Fez** lassen sich alle Rätsel innerhalb der Spielwelt lösen. Theoretisch zumindest. In der Praxis gestaltet sich so manche Aufgabe jedoch schwieriger als nötig. Während wir die Bedeutung des Tetris-Codes, also die Kombinationen aus den Tetris-Klötzen, die wir an vielen Orten sehen, noch einfach herausfinden, erfordert das Entziffern der Geheimsprache neben einer überdurchschnittlichen Auffassungsgabe auch noch unser Oberstübchen. Wie in alten DOS-Zeiten müssen wir sogar Zettel und Stift bemühen, um während eines Spiels Notizen zu machen! Aber auch das hilft nicht immer weiter, auf die Lösung eines Rätsels um einen schwarzen Monolithen kam selbst die Community nur durch erbarmungs- und zielloses Herumprobieren. Um **Fez** durchzuspielen, müssen wir uns zwar nicht zwingend auf diese komplexere Ebene begeben, allerdings macht uns das skurrile Universum so neugierig, dass es beinahe an eine Unmöglichkeit grenzt, sich nicht darauf einzulassen.

Technisch braucht sich **Fez** in seiner Klasse nicht zu verstecken. Die detaillierte Retro-Welt präsentiert sich wie aus einem Guss, und auch die Soundkulisse gefällt uns. Die Synthie-Hintergrundmusik passt sich an die Stimmung der einzelnen Levels an, und die Umgebungsgeräusche lassen uns wunderbar in die Welt von **Fez** eintauchen. BS



2D mit Tiefe

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Sehnsüchtig habe ich den Tag erwartet, an dem Fez auf dem PC erscheint – und jetzt ist es endlich soweit. Die liebevoll gestaltete Welt hat mich sofort in ihren Bann gezogen und nicht mehr losgelassen. Es ist durchweg logisch aufgebaut, viele der Rätsel lassen sich mit etwas Gehirnschmalz lösen, und bis zum Ende überraschen mich neue Szenerien und abgedrehte Ideen. Nach meinem ersten, rund sieben Stunden langen Durchlauf habe ich noch längst nicht alle Würfel, Antiwürfel, Artefakte, Schatzkarten, Kisten und Geheimnisse entdeckt – die nächsten sieben Stunden machen daher gleich noch mal so viel Spaß. Das Lesen des Fez-Alphabets muss ich zwar noch lernen, aber immerhin kenne ich schon den Tetris-Code und die Ziffern.

TERMIN 1.5.2013 **PREIS** 10 Euro **USK** ohne Altersbeschränkung

Fez

Jump&Run



Publisher	Trapdoor
Entwickler	Polytron
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	-

GRAFIK 6/10
- ⊕ detailreiche Spielwelt ⊕ weiche Animationen
- ⊕ nahtloser Mix von 2D und 3D
- ⊖ wenige Polygone ⊖ sparsame Effekte

SOUND 9/10
- ⊕ atmosphärischer Soundtrack
- ⊕ reichhaltige Soundeffekte
- ⊕ passt sich der Spielsituation an

BALANCE 7/10
- ⊕ Schwierigkeitsgrad steigt angenehm
- ⊕ komplexe Rätsel-Ebene nicht essentiell
- ⊖ manche Rätsel erfordern einen zu großen Gedankensprung

ATMOSPHÄRE 10/10
- ⊕ unterschiedliche Areale haben unterschiedliche Stimmungen
- ⊕ stets dichte Atmosphäre ⊕ putziger, sympathischer Held
- ⊕ eigenes Alphabet samt Ziffern

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ perfekt mit dem Gamepad ⊕ hilfreiche Karte ...
- ⊖ ... die aber unübersichtlich ist
- ⊖ Tastatur-Steuerung überladen

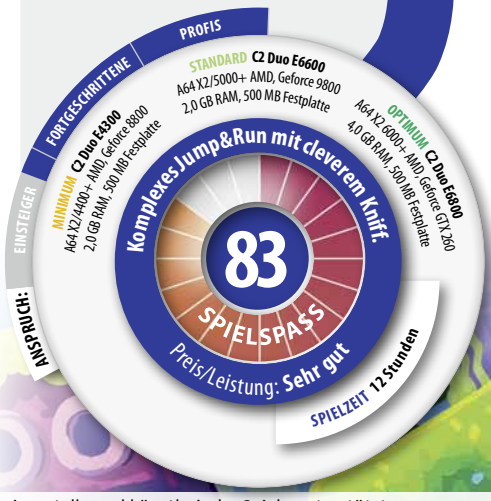
UMFANG 9/10
- ⊕ große, zusammenhängende Spielwelt
- ⊕ viele Geheimnisse
- ⊕ hohe Wiederspielbarkeit dank neuer Möglichkeiten

LEVELDESIGN 9/10
- ⊕ stets logisch ⊕ fünf Warp-Tore
- ⊕ viel zu entdecken
- ⊖ keine Schnellreisefunktion

RÄTSEL 10/10
- ⊕ Tetris-Code ⊕ jedes Level ist ein Rätsel
- ⊕ meist mit etwas Grips lösbar
- ⊕ abwechslungsreiche Aufgaben

WAFFEN & EXTRAS 7/10
- ⊕ leveldrehender Fez ⊕ Zusatz-Item für zweiten Durchlauf
- ⊕ nützliche Schatzkarten ⊕ Artefakte als zusätzliche Beute ...
- ⊖ ... aber ohne Nutzen ⊖ Schlüsselsystem wirkt unnötig

HANDLUNG 8/10
- ⊕ zwei Enden
- ⊕ neugierig machendes, schräges Universum
- ⊖ simple Rahmenhandlung



Don't Starve



Ein Adventure mit Minecraft-Anleihen und Tim Burton-Optik. Klingt seltsam? Stimmt! In unserem Test-Tagebuch beweist Don't Starve allerdings, dass die Mischung einwandfrei funktioniert. Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Klei Entertainment (Mark of the Ninja, GS 01/13: 82 Punkte)**
Termin: **23.4.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8252 | Auf DVD: Test-Video

Wäre Wilson doch lieber im Bett geblieben! Der Wissenschaftler und Hauptdarsteller des Action-Adventures **Don't Starve** wird vom finsteren Bösewicht Maxwell in der Wildnis ausgesetzt. Das war's dann im Großen und Ganzen auch schon mit der Story, in dem Indie-Titel geht's nämlich nur um eins: überleben. Wir haben Tagebuch geführt und schnell festgestellt: Der ständige Hunger ist nur eine von vielen Gefahren.

Tag 1: Da sind wir also. In einer zufallsgenerierten Welt, völlig auf uns allein gestellt. Vor uns landet ein Vogel, ein paar Meter weiter hoppelt ein Häschen. Einfangen lassen sich beide nicht, also konzentrieren wir uns zunächst auf die Flora. Die nächsten Spielminuten verbringen wir damit, uns mit Gräsern und Zweigen die Taschen vollzustopfen. Für den kleinen Hunger zwischendurch werfen wir ein paar Beeren und Karotten ein. Bereits nach kurzer Zeit haben wir genügend Rohstoffe beisammen, um uns im etwas unübersichtlich gestalteten Baumenü eine Axt zu basteln. Mit unserem Werkzeug fällen wir einen Baum nach dem anderen und sammeln Holz. Mittlerweile ist es Abend geworden. Uns kümmert das herzlich wenig, schließlich hacken wir gerade wie die Weltmeister. Plötzlich allerdings wird's zappenduster, und bevor wir uns versehen, werden wir von etwas gebissen. Da wir uns in der kompletten Finsternis nicht wehren können, entfachen wir wild klickend ein Lagerfeuer, das dieses Etwas vertreibt. Puh, das war knapp. Von dem Ding im Dunkeln ist nichts mehr zu sehen. Im flackernden Licht scheinen wir jedenfalls sicher zu sein. Aber das wird eine lange Nacht.

Tag 2: An Schlaf war natürlich nicht zu denken. Dafür haben wir uns mit den drei Gesundheitsanzeigen auseinandergesetzt. Der Magen symbolisiert … naja unseren Magen eben. Das Herz wiederum steht für unsere Lebensenergie, und das Gehirn spiegelt unseren geistigen Zustand wider. Der verschlechtert sich zum Beispiel, wenn wir uns abends zu weit ins Dunkel wagen. Werden wir wahnsinnig, erscheinen plötzlich imaginäre Feinde und wir hören Stimmen. Außerdem haben wir uns zwei Gegenstände gebastelt: einen Rucksack, der unser Inventar erweitert und eine Falle. Nie mehr olle Karotten und Beeren! Fürchtet uns, leckere Häschen!

Nacht 2: Verflucht sollt ihr sein, leckere Häschen! Beim Versuch, das gewonnene Fleisch zu grillen, haben wir unser Lagerfeuer di-



Endlich wieder was zu essen! Gleich tappt dieses Häschen in unsere **Falle**.

⊕ Stärken

+ schön schräge Optik und Geräuschkulisse
+ sieben freispielbare Charaktere
+ stimmige Spielwelt
+ Anzahl an Gegenständen

⊖ Schwächen

- dünne Story
- fummeliges Baumenü

 Mit ausreichend Wasser können gesunde Menschen zwischen 30 und 200 Tagen ohne Nahrung überleben.



Uns ist da ein kleiner Fauxpas mit dem Lagerfeuer in Baumnähe unterlaufen. Resultat: **Waldbrand**.



Don't Starve setzt auf **Perma-Death**. Wenn wir sterben, müssen wir (meist) nochmal von vorne anfangen.



Der Hunger ist nicht unsere einzige Sorge: Diese **Bestien** greifen während eines abendlichen Streifzugs an.

Wo kaufen?

Don't Starve kann über Steam und Google Chrome für rund 14 Euro erworben werden. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

rekt unter einem Baum entfacht. Die Folge: Waldbrand. Das müssen wir nochmal üben.

Tag 3: Neuer Tag, neue Entdeckungen. Wir haben herausgefunden, dass sich viele Gegenstände wie eine verstärkte Axt und neue Kleidungsstücke erst durch den Bau von ominösen Maschinen freischalten lassen, die aus Steinen, Goldnuggets und Holz hergestellt werden. Seitdem hacken wir alle Felsen, die wir finden können, kurz und klein. Merkwürdig aber praktisch: Wir besitzen von Anfang an eine Karte, die nicht nur die Gebiete zeigt, die wir bereits erkundet haben, sondern auch die dortigen Rohstoffe.

Tag 15: Was haben wir in den letzten Tagen nicht alles erlebt. Wir haben die seltsame Maschine gebaut, uns Waffen und Rüstungen gebastelt, eine Truhe gezimmert, in der wir Gegenstände aufbewahren können, und seltsame Wurmlöcher entdeckt. Haben gegen gefährliche Spinnen gekämpft und unser eigenes Gemüse angebaut. Vor allem jedoch hatten wir jede Menge Spaß.

Tag 16: Wir sind gestorben! Eine Spinne hat uns erwischt. Viel schlimmer: Es gibt keine Möglichkeit, unser Spiel fortzusetzen, denn wer in **Don't Starve** stirbt, der bleibt im Regelfall auch tot. Wir können dem Sensenmann zwar durch drei besondere Gegenstände ein Schnippchen schlagen, die wollen jedoch erst mal gefunden werden. Die Endgültigkeit des virtuellen Ablebens kann einerseits frustrieren, erzeugt andererseits aber auch wahnsinnig viel Spannung, denn jede Entscheidung will wohlüberlegt sein. Als kleine Entschädigung bekommen wir eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten, je nachdem, wie lange wir überlebt haben. Damit schalten wir neue Charaktere frei, die jeweils über besondere Fähigkeiten verfügen. Die pyromanisch veranlagte Willow beispielsweise entzündet nachts automatisch ein Feuer und ist immun gegen Flammenschaden. Wer keine Lust auf das Endlosspiel hat, kann mit den nötigen Bauteilen eine mysteriöse Maschine zusammensetzen und so den Adventure-Modus starten. Der läuft grundsätzlich genauso ab, nur haben wir diesmal die Möglichkeit, der Spielwelt zu entfliehen, woraufhin wir prompt in einer anderen Welt landen, deren Schwierigkeitsgrad spürbar deutlich höher liegt. Wer tapfer durchhält, kann im Adventure-Modus zwei Charaktere freischalten, darunter den Pantomimen Wes, der so gut wie überhaupt nichts aushält und somit den Hardcore-Modus von **Don't Starve** bildet.

Für immer tot!

Technisch schlägt sich das Spiel ganz wacker: Trotz trister Umgebungsgrafik wirkt die Spielwelt (die an Tim Burton-Filme wie **Nightmare Before Christmas** erinnert) sehr stimmig und punktet mit witzigen Animationen. Herrlich skurril: die Soundkulisse. Spielfiguren sprechen nicht mit normalen Stimmen, sondern in den Tönen verschiedener Instrumente. Passt perfekt zum restlichen Stil. Die Steuerung über Maus und Tastatur geht übrigens angenehm flott von der Hand. Um Gegenstände herzustellen und zu benutzen, reichen wenige Klicks. Gleiches gilt auch für die Kämpfe: Ein einfacher Klick auf den Gegner lässt uns zuschlagen. Ein komplexeres Kampfsystem darf man natürlich nicht erwarten, schließlich geht's in **Don't Starve** ja vor allem ums Entdecken und Sammeln. FH



Her mit der Axt!

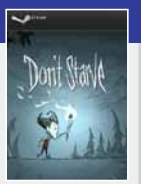
Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Wie oft habe ich mir jetzt schon vorgenommen, Don't Starve nicht mehr zu spielen, weil ich mal wieder hopps gegangen bin. Und jedes Mal habe ich danach doch wieder angefangen. Sammeln, entdecken, bauen, ausprobieren. Die Minecraft-Suchtspirale funktioniert auch hier. Besonders angetan haben es mir die freispielbaren Charaktere, die mindestens ebenso schräg sind wie Protagonist Wilson. Das Baumenü dürfte Klei Entertainment gerne nochmal überarbeiten, aber das ist Meckern auf hohem Niveau, denn das Ding macht einfach richtig Spaß. Und jetzt: kaufen!

TERMIN 23.4.2013 **PREIS** 14 Euro **USK** –

Don't Starve

Action-Adventure



Publisher	–
Entwickler	Klei Entertainment
Sprache	Englisch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 7/10
+ witzige Animationen + schräger Grafikstil
+ stimmiges Charakterdesign – triste Umgebungsgrafik
– Effektarmut

SOUND 7/10
+ Instrumententöne statt Sprachausgabe + herrlich schräge Geräuschkulisse + passende Musikuntermalung ...
– ... die sich aber zu oft wiederholt

BALANCE 8/10
+ hilfreiche Karte + stets fair
+ gute Lernkurve
– kein Tutorial

ATMOSPHÄRE 9/10
+ sehr stimmige Spielwelt + guter Spielfluss + fängt Isolationsstimmung gut ein + Perma-Death-Modus sorgt für Spannung – spärlich inszenierte Handlung

BEDIENUNG 8/10
+ gute Maus- und Tastatursteuerung + stufenlos zoombar
+ angenehm flotte Kämpfe
– unübersichtliches Baumenü

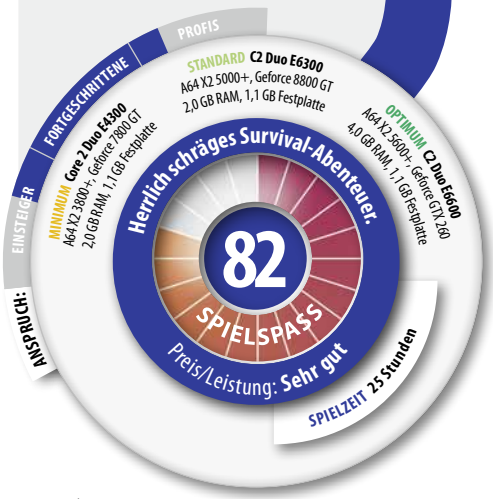
UMFANG 9/10
+ wird ständig erweitert + enormer Wiederspielwert
+ unterschiedliche Jahreszeiten + Adventure-Modus
– kein Multiplayer-Modus

LEVELDESIGN 7/10
+ zufallsgenerierte Welt + viel zu entdecken
+ unterschiedliche Schauplätze mit Wiedererkennungswert ...
– ... die man alle schnell gesehen hat

CHARAKTERE 8/10
+ sieben freispielbare Protagonisten + unterschiedliche Fähigkeiten + verschiedene Charaktere repräsentieren unterschiedliche Schwierigkeitsgrade

ENDLOSSPIEL 9/10
+ motivierendes Sammeln und Erkunden
+ ständig neue Überraschungen
+ umfangreiches Handwerkssystem

WAFFEN / ITEMS 10/10
+ zahlreiche Gegenstände und Waffen
+ verschiedene Kleidungsstücke + dank Updates stetiger Nachschub + spezielle Gegenstände für jede Jahreszeit



Wilsons Kampfschrei »Go for the eyes!« (siehe Bild) spielt auf Minsk aus Baldur's Gate an.

The Night of the Rabbit

Adventure-Spezialist Deadalic versucht, uns mit einer Geschichte voller Magie und Abenteuer zu verzaubern. Wir werden von der lahmen Handlung aber genau so wenig gefesselt wie David Copperfield von einer Zwangsjacke. Von Johannes Rohe und Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher:**Daedalic** Entwickler: **Daedalic (Chaos auf Deponia, GS 12/12: 90 Punkte)**
Termin: **29.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8301 | Auf DVD: Video und Trailer

⊕ Stärken

+ hübsche Optik
+ toller Soundtrack
+ gutes Rätseldesign

⊖ Schwächen

- nervtötender Held
- konfuse Handlung
- lahme Dialoge
- kaum Witz

Ich will Zauberer werden! Ein Berufswunsch, der für viele Erwachsene angesichts steigender Kaninchenfutterpreise und horrender Entschädigungsforderungen entzweigesägter Assistentinnen deutlich an Attraktivität verloren hat. Bei Kindern allerdings ist die Faszination der Magie auch heute noch ungebrochen. Und ein solcher Nachwuchsmöchtegern-Magier ist der zwölfjährige Jeremias Haselnuss, seines Zeichens Held in Daedalics neustem Adventure **The Night of the Rabbit.**

Mancher würde sich wundern über das Auftauchen eines sprechenden weißen Hasen. Zumal der Jerry auch gleich noch anbietet, ihn zu seinem Zauberlehrling zu machen. Doch für den magiebegeisterten Jungen kommt diese Einladung wie gerufen und so folgt er dem redseligen Langohr durch ein Portal nach Mauswald, einer fremden Welt voller sprechender Tiere.

Ene mene meck, die Handlung, die ist weg

Nach dem ordentlichen Auftakt beginnt die Handlung dann aber schneller zu versiegen als Freibier auf dem Oktoberfest. Wir erfahren noch, dass der Hase eigentlich Marquis de Hoto heißt und ein sogenannter Baumläufer ist. Diese magischen Wesen können mit Hilfe von Portalbäumen zwischen verschiedenen Parallelwelten hin und her springen. Danach beschränkt sich die Geschichte darauf, schemenhafte Gestalten auftauchen zu lassen oder den Figuren kryptische Andeutungen über Jeremias' Schicksal in den Mund zu legen. Irgendwann scheint Daedalic dann aufgefallen zu sein, dass es unmöglich ist, die begonnenen Story-Fäden in der verbleibenden Spielzeit zu einem Ganzen zu verweben, und so muss ein dreizehnminütiger Abspann herhalten, um den Schaden zu begrenzen.

Doch auch wenn Jeremias' Geschichte spannender wäre als die von Harry Potter, fiele es uns reichlich schwer mit dem jungen Zauberer mitzufühlen, weil er uns mit seiner künstlich-kindlichen Art furchtbar auf die Nerven geht. Egal ob sich Jerry über die Sommerferien freut (»Noch zwei Tage Abenteuer!«) oder einen Bach betrachtet (»Ich würde gern eine Quietscheente reinwerfen«), seine überschwänglichen Kommentare hören sich an, als hätte er von den fal-

Der Tag-Nacht-Wechsel



Mithilfe eines Zauberbuchs kann Jerry die Tageszeit wechseln. Bei **Tag** ist das Stadtzentrum noch ziemlich verwaist.



In der **Nacht** versammeln sich viele Bewohner, um eine Zaubershow anzuschauen – perfekt für unseren Nachwuchs-Magier.



Obwohl wir die meiste Zeit in Mauswald rumrätseln, gibt es auch kurze Ausflüge an andere Orte. Hier sind wir einem Kobold nach **Irland** gefolgt.



Gute Nacht, Hase!

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Lars, Werner und Rolf, so heißen die drei Staubmäuse, die unter meinem Tisch heimisch sind. Wir haben uns beim Test zu The Night of the Rabbit kennengelernt, weil die drei Flusenviecher mich des Öfteren laut schnarchend in ihrem Vorgarten gefunden haben. Die verworrene Story und die lahmen Dialoge des Adventures haben eine nahezu hypnotische Wirkung auf mich. Das liegt vor allem daran, dass The Night of the Rabbit mir einfach viel zu wenige Story-Brocken zuwirft, um mich bei der Stange zu halten. Nachdem der gelungene Beginn verklungen ist, verliert sich die Handlung in geheimnisvollen Andeutungen, was darin endet, dass Daedalic den Löwenanteil der Story im Abspann nachliefern muss. So erzählt man einfach keine Geschichte!



(K)ein Kinderspiel

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

The Night of the Rabbit hat ein fundamentales Problem: Es trifft nie den richtigen Ton. Das fängt schon beim Protagonisten an: Jerry Haselnuss klingt nicht wie ein Zwölfjähriger – er klingt wie ein Vierzigjähriger, der versucht, wie ein Zwölfjähriger zu klingen. Damit meine ich nicht den hörbar zu alten Sprecher, sondern die banal-dümmlichen Dialoge, denen jedes Gespür für Humor, Charme oder kindliche Naivität so gründlich abgeht, dass aus dem ach so abenteuerlustigen Jerry eine unerträgliche Nervensäge wird. Auch als Kinder- oder Familienspiel funktioniert Night of the Rabbit nicht – dazu sind die Rätsel zu anspruchsvoll und die Rahmenhandlung zu konfus. Was bleibt, ist ein seelenloses, aber handwerklich solides Adventure. Objektiv muss ich die guten Rätsel und die wunderschöne Inszenierung anerkennen. Subjektiv darf ich sagen, dass ich schon lange kein Adventure mehr gespielt habe, das sich so sehr bemühte, nicht gemocht zu werden.

schen Pilzen am Wegesrand genascht. Auch in den typischen Multiple-Choice-Dialogen verfolgen uns Jerrys Bemerkungen. Zudem sind viele der langatmigen Gespräche inhaltlich fast wertlos. Besonders schmerzlich vermissen wir den sonst so grandiosen Humor der Daedalic-Adventures (**Harveys neue Augen**, GS 10/11: 86 Punkte, **Chaos auf Deponia**, GS 12/12: 90 Punkte). Viele Witze sind Rohrkrepierer und ringen uns maximal ein gequältes Lächeln ab. Nach einiger Zeit haben wir das Gesagte nur noch nach Infos gescannt und die unwichtigen Abschnitte einfach weggeklickt. So machen Adventure-Dialoge keinen Spaß, die Entwickler von Daedelic als bisherige Großmeister dieser Disziplin müssten das eigentlich wissen.

Spielerisch macht **The Night of the Rabbit** einen deutlich besseren Eindruck. Um den Bewohnern Mauswalds zu helfen, scheuchen wir unseren Helden per Mausklick durch die Gegend und suchen die Schauplätze nach kombinierbaren Gegenständen ab. Das Spiel gibt uns unsere Aufgaben dabei klar vor: Mal gilt es Vorbereitungen für eine Party zu treffen, ein andermal jagen wir einen diebischen Kobold. Der Anspruch der Rätsel variiert zwischen mehrstufigen Aufgaben und einfachen Problemen, die sich auf ein oder zwei Bildschirmen lösen lassen. Die Rätsel werden nie übermäßig kompliziert und bleiben bis auf wenige Ausnahmen logisch nachvollziehbar. Wer trotzdem festhängt, sollte einen Blick in Jeremias' Tagebuch werfen, denn dort werden wichtige Hinweise sinnvoll aufgelistet. Die »Ratersuch« genannte Hilfefunktion erfüllt ihre Rolle hingegen nur unzureichend, da sie uns statt konkreter Hinweise nur unsere aktuelle Aufgabe nennt. Als echter Magierlehrling lernt Jerry natürlich auch das Zaubern und kann so jederzeit mit einem magischen Buch die Tageszeit wechseln. Außerdem lernt er mit Steinen zu sprechen, Pflanzen erblühen zu lassen und einen Täuschungs- sowie einen Hoffnungszauber zu wirken. Einsetzen lassen sich diese Fähigkeiten aber nur in dafür vorgesehenen Situationen. Während wir etwa eine Reihe Pilze durch Magie sprießen lassen, zeigen sich die Blümchen nebenan gänzlich unbeeindruckt von Jerrys Gewedel mit dem Zauberstab.

Über jeden Zweifel erhaben ist die technische Kulisse des Adventures. Die Hintergründe und Figuren hinterlassen einen hervorragenden Eindruck. Auch die deutschen Sprecher haben ausgezeichnete Arbeit geleistet und ihren Figuren charakteristische Stimmen verliehen. Lediglich Jerrys Sprecher hört man an, dass er die Schrecken des Stimmbruchs schon hinter sich gelassen hat. Besondere Erwähnung verdient außerdem der stimmungsvolle Soundtrack mit seinem grandiosen Hauptthema. JO



TERMIN 29.5.2013 PREIS 30 Euro USK ab 0 Jahren

The Night of the Rabbit

Actionspiel



Publisher	Daedalic
Entwickler	Daedalic
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Soundtrack-CD, Poster
Kopierschutz	Code-Abfrage

GRAFIK — 9/10
- ⊕ liebevoll gestaltete Hintergründe
- ⊕ putzige Charaktere ⊕ gelungene Zwischensequenzen
- ⊖ wenige Effekte

SOUND — 8/10
- ⊕ tolle Hintergrundmusik ⊕ sehr gute Sprecher
- ⊕ gute Soundeffekte ⊖ Jerrys Sprecher unpassend
- ⊖ Hauptthema wiederholt sich häufig

BALANCE — 8/10
- ⊕ Tutorial ⊕ Hotspots einblendbar
- ⊕ Tagebuch ⊕ Minispiele lassen sich überspringen
- ⊖ unnützer Hilfezauber

ATMOSPHÄRE — 8/10
- ⊕ stimmige Fantasiewelt ⊕ viele Figuren
- ⊕ interessanter letzter Akt
- ⊖ aufgesetzter Tag- und Nachtwechsel

BEDIENUNG — 8/10
- ⊕ Inventar per Mausrad einblendbar ⊕ Schnellreisefunktion
- ⊕ Hotspot-Anzeige mit mittlerer Maustaste ⊖ nervige Interaktion mit wichtiger Nebenfigur ⊖ viel Herumgelaufe

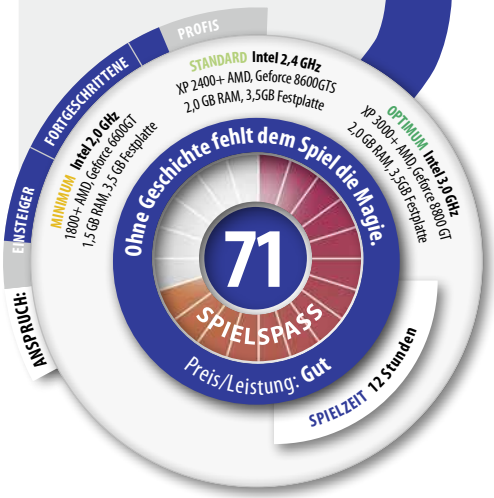
UMFANG — 8/10
- ⊕ gute Spieldauer ⊕ viele Extras und Achievements ⊖ Rätsel bieten nur einen Lösungsweg ⊖ die meiste Spielzeit pendeln wir zwischen wenigen Schauplätzen

HANDLUNG — 5/10
- ⊕ akzeptabler Auftakt und ordentliches Finale ⊖ Totalausfall im Mittelteil ⊖ bis kurz vor Schluss auf Andeutungen beschränkt
- ⊖ wird zum Großteil erst im Abspann nachgereicht

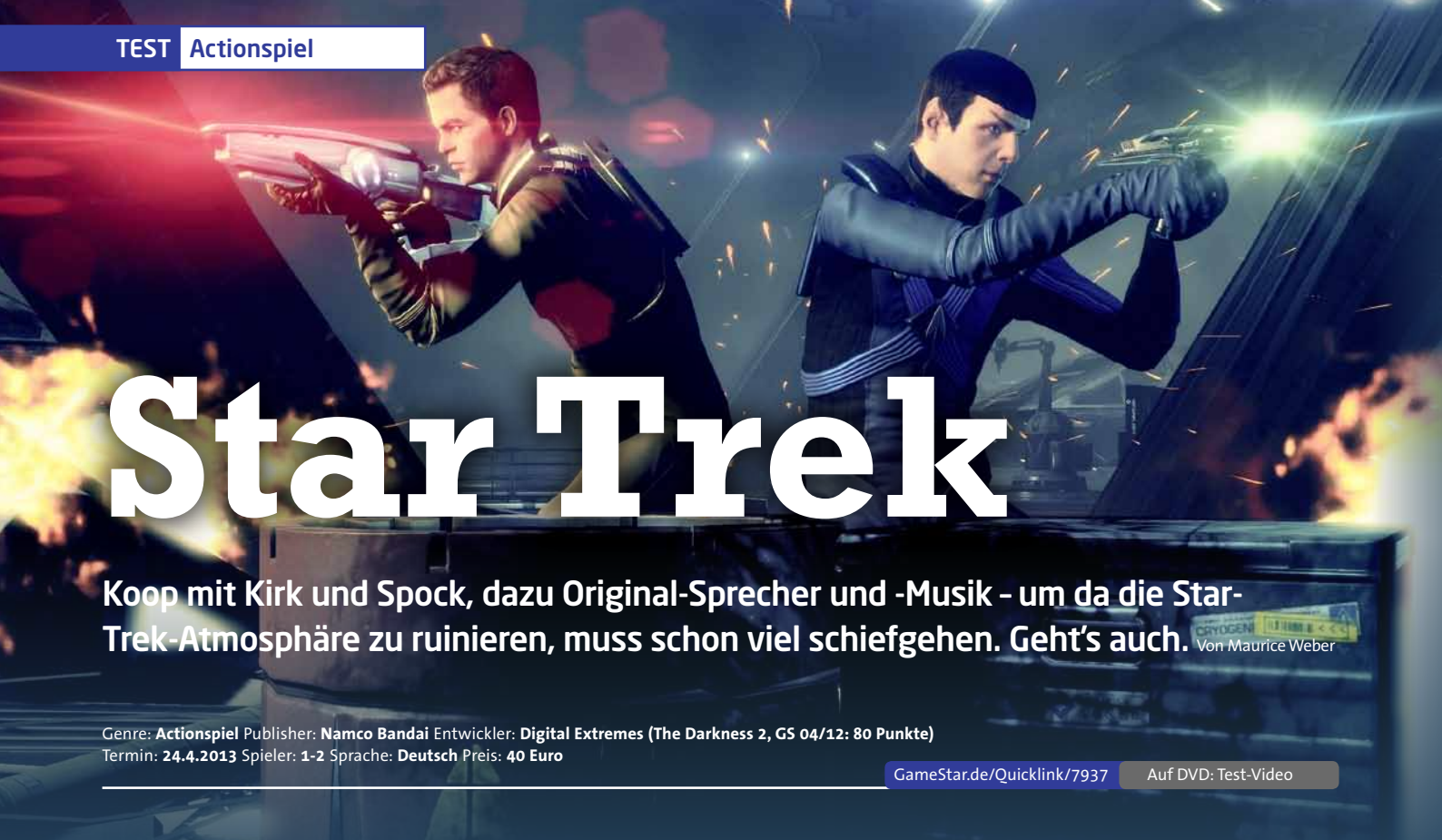
CHARAKTERE — 5/10
- ⊖ nerviger Held
- ⊖ flache Charaktere
- ⊖ kein vernünftiger Antagonist

DIALOGE — 4/10
- ⊖ häufig inhaltsleeres Geblubber
- ⊖ nicht lustig
- ⊖ langatmig

RÄTSEL — 8/10
- ⊕ fast immer logisch ⊕ ausreichend Hinweise
- ⊕ kein nerviges Absuchen des Bildschirms
- ⊖ inkonsequentes Magie-Feature



Der Magier Harry Houdini starb, nachdem er sich zum Beweis seiner Körperbeherrschung in den Unterleib schlagen ließ.



Star Trek

Koop mit Kirk und Spock, dazu Original-Sprecher und -Musik – um da die Star-Trek-Atmosphäre zu ruinieren, muss schon viel schiefgehen. Geht's auch. Von Maurice Weber

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **Digital Extremes (The Darkness 2, GS 04/12: 80 Punkte)**
Termin: **24.4.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7937 | Auf DVD: Test-Video

Kennen Sie eigentlich die effektivste Taktik der Sternenflotte? Wir nennen sie liebevoll den »Phaser-Lemming«. Und sie geht so: Kirk und Spock wollen an einem Geschützturm vorbei. Also rennt Kirk auf das Ding zu und lässt sich über den Haufen ballern. Das ist raffiniert, denn das Geschütz denkt jetzt: Kirk ist tot. Dabei ist Kirk bloß halbtot, hat im Liegen freie Schussbahn und sprengt den Turm mit ein paar Phasersalven. Bevor der Enterprise-Kapitän anschließend ausblutet, muss Kollege Spock nur noch aus seinem Versteck kommen und Kirk verarzten, und schon springt der geschmeidig wieder auf die Beine. Der Phaser-Lemming hat zugeschlagen.

⊕ Stärken

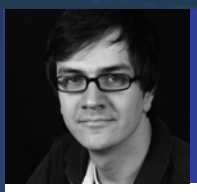
+ stellenweise Filmatmosphäre

⊖ Schwächen

- lahme Schießereien
- ermüdendes Leveldesign
- miserable Technik

Ob wir uns durch **Star Trek**, den Third-Person-Shooter zu den jüngsten Filmen, nun als Kirk oder Spock ballern, dürfen wir zu Missionsbeginn entscheiden. Der andere wird – jedenfalls im Solo-Modus – vom Computer übernommen und folgt uns durch eine Geschichte wie aus dem Lehrbuch. Aus dem »Star Trek-Story für Dummies«-Lehrbuch. Da steht zum Beispiel drin, dass man bei der Einleitung mit dem Hilferuf einer Raumstation eigentlich nie was verkehrt macht. Auf der Rettungsmission könnte der Kapitän dann eine reizende Alien-Lady treffen, eine Vulkanierin möglicherweise. Die braucht natürlich keine Persönlichkeit, aber irgendwer muss Kirk ja erzählen, dass es da dieses unheilvolle Artefakt (nennen wir es mal die Helios-Maschine) gibt, um das sich der ganze Klischeebrei drehen soll. Jetzt fehlen bloß noch Schurken, die sich Alien-Lady und Artefakt unter die Nägel reißen. Amateure könnten jetzt an interessante Gegenspieler wie die Borg oder die Klingonen denken, ein echter Profi aber greift natürlich auf die Gorn zurück, jene dezent lächerlichen Plastik-Echsenwesen aus der Originalserie. Die wollen schließlich die Galaxis beherrschen – reicht völlig!

Gut, auch ohne neue Einfälle kann ein klassisches Science Fiction-Abenteuer unterhaltsam sein. Und **Star Trek** gibt sich immerhin Mühe, so etwas wie Atmosphäre zu erzeugen. Die Kabbeleien zwischen Kirk und Spock sind nett geschrieben und obendrein von ihren (englischen) Film-Darstellern vertont. Blöd nur, dass die hässlichen Charaktermodelle, die Matsch-Texturen und die teils lächerlichen Effekte jeden Hauch von



Star Dreck

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Gene Roddenberry kann froh sein, dass sie seine Asche in den Weltraum geschossen haben. Sonst nämlich müsste der selige Star-Trek-Erfinder angesichts derartiger Lizenzgrütze im Grab rotieren wie eine Flugzeugturbine. Digital Extremes, eigentlich ein erfahrenes Studio, hetzt Kirk & Co. durch eine seelenlose und technisch indiskutable Echsenballerei, die nicht mal der Koop-Modus rettet. Nach diesem Schock muss ich dringend was Besseres spielen. Zum Beispiel Aliens: Colonial Marines.



Die Raumschlacht mit der **Enterprise** entpuppt sich als simpler Rail-Shooter.



Die Vulkanierin **T'Mar** erzählt Kirk von der Helios-Maschine.

Vor J.J. Abrams Kinofilm hat Paramount mehrere Reboot-Vorschläge abgelehnt, darunter einer von William »Captain Kirk« Shatner.



Auf **Neu-Vulkan** nehmen Kirk und Spock die Gorn ins Visier.

Steam-Zwang

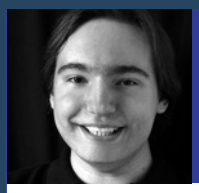
Star Trek muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Universum anschließend auch offline retten, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Stimmung im Keim ersticken. Noch dazu laufen die Feuergefechte nahezu immer nach Schema F ab: in Deckung gehen, Gegner mit altbekanntem Kriegsgerät wie Pistolen und Gewehren zerlegen, danach Schilde aufladen lassen. Auch hier suchen wir neue Einfälle vergeblich, aber okay, Spaß könnte das ja trotzdem machen. Tut's aber nicht.

Das liegt unter anderem am miserablen Trefferfeedback. Walzt ein Gorn-Koloss auf uns zu, dann haben wir schlicht keine Ahnung, ob wir den überhaupt treffen – oder ob ihm diese Treffer etwas ausmachen. Ebenso gut könnten wir mit Wattebällchen auf ein Faultier werfen. Wie Faultiere steuern sich auch Kirk und Spock, die auf alle Befehle einen Sekundenbruchteil zu spät reagieren. Und dann auch gerne mal mit der falschen Aktion: Dank der brillanten Entwickleridee »Deckung nehmen« und »wegrollen« auf dieselbe Taste zu legen, schmiegen wir uns immer wieder liebevoll an eine Wand, statt einer Granate zu entgehen. Immerhin sind die Schießereien nicht unsere einzige Beschäftigung. Es dauert sogar eine ganze Weile, bis wir unser erstes Gefecht schlagen – und dann auch noch mit dem Bonusziel, niemanden zu töten. Schöne Idee eigentlich, der gewaltlose Ansatz passt zu **Star Trek**. Ins Spiel allerdings passt er nicht, denn Schleichen ohne clevere Gegner ist in etwa so spannend wie ein Elfmeter ohne Torwart. Über lange Spielstrecken arbeiten wir uns zudem ganz ohne Feindkontakt durch die stets langweiligen Korridor-Levels. Dann schlagen wir uns mit geisttötenden Hacking-Minispielchen herum oder hüpfen durch schwammige Jump&Run-Passagen. In einem kurzen Abschnitt brausen wir wenigstens mal mit der Enterprise durchs All. Mister Sulu scheint aber am Steuer eingeschlafen zu sein, das Schiff bewegt sich wie auf Schienen, Kirk darf nur die Geschütze abfeuern – öde.

Im Koop-Modus ersetzt der Mitspieler den KI-Partner. Dabei ist es jedoch gleichgültig, ob wir nun als Kirk oder Spock unterwegs sind. Ähnlich ideenarm fallen auch jene Stellen aus, an denen wir mit unserem Partner zusammenarbeiten müssen. Etwa, wenn wir gemeinsam auf die gleiche Taste hämmern, um eine Tür aufzustemmen. Oder wenn der eine in einem Minispiel einen Computer knackt, während der andere ... ja, was macht der eigentlich? Seinem Kollegen den Rücken freihalten jedenfalls nicht. Es kommen ja keine Feinde. So also steht Kirk herum wie bestellt und nicht abgeholt, während Spock am Computer eine blinkende Linie ins Ziel lenkt. Wer von beiden dabei weniger Spaß hat, lässt sich schwer sagen. MA

Scotty, hol uns hier raus!



Unendliche Pleiten

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Am meisten amüsiert habe ich mich in Star Trek, als ich mit Michael versucht habe, eine Leiter hinabzusteigen – und dank eines Kollisionsfehlers stattdessen an ihm vorbei in den Tod gestürzt bin. Darin erschöpft sich der Gute-Laune-Faktor aber auch schon wieder. Es ist kaum zu glauben, welche Koop-Chance hier vertan wurde. Wenn neben den Lizenzkosten auch etwas mehr ins eigentliche Spiel geflossen wäre, hätte dies ein Fest für Trekkies werden können. So kann ich nur sagen: Finger weg!



Zum Vergleich: Die **Gorn** in der alten Serie (links) und heute (rechts). Viel schöner sind sie nicht geworden.

TERMIN 24.4.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Star Trek

Actionspiel



Publisher	Namco Bandai
Entwickler	Digital Extremes
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 1 Stunde

WERTUNG Ausreichend
»Im Koop kaum unterhaltsamer. Die Teamwork-Aktionen bleiben durchweg anspruchslos, und ein Spieler hat häufig Leerlauf.«

GRAFIK 5/10
+ Art-Design der Filme − matschige Texturen
− hakelige Animationen − lächerliche Explosionen
− teilweise fehlende Schatten

SOUND 7/10
+ atmosphärische Filmmusik + Originalsprecher ...
− ... aber nur auf Englisch
− sonst miserable Waffen- und Umgebungsgeräusche

BALANCE 4/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + Schwierigkeitsgrad jederzeit wechselbar − teils frustrierende Speicherpunkte
− anspruchslose Minispiele und Kletterpassagen

ATMOSPHÄRE 5/10
+ stellenweise Filmatmosphäre ... − ... die wegen der schwachen Technik aber kaum wirkt − stupide Ballereien
− Faszination fremder Welten fehlt komplett

BEDIENUNG 4/10
+ brauchbare Shooter-Steuerung + behäbige Reaktion auf Befehle − schwaches Trefferfeedback − umständliches Hacking − Deckung und Hechtrolle auf gleicher Taste

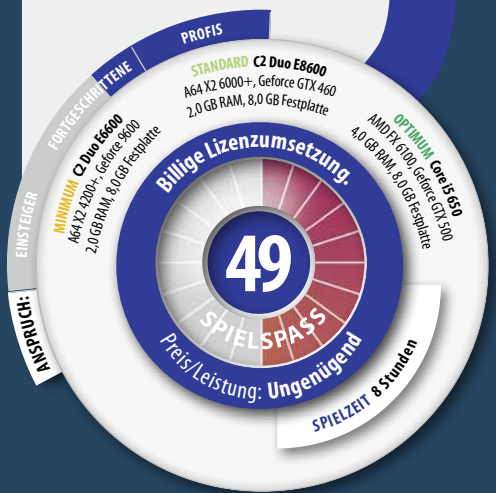
UMFANG 7/10
+ solide Singleplayer-Spielzeit + Koop-Modus ...
+ ... der zum Start kaputt ist − wenig zu entdecken
− kaum Wiederspielwert mit anderem Protagonisten

LEVELDESIGN 3/10
+ gelegentliche Abwechslung dank Raumflügen − nicht steuerbare Enterprise − zu viele gleichartige Korridore − nerviges Backtracking − uninspirierte Klettereinlagen

KI 4/10
+ sucht Deckung + versucht gelegentlich, uns zu flankieren
− reagiert manchmal gar nicht − Freund und Feind bleiben an Wänden hängen

WAFFEN & EXTRAS 4/10
+ solides Arsenal + Erfahrungspunkte und Upgrades ...
− ... die größtenteils auf Shooter-Standards herauslaufen
− generell langweilige Schießprügel − kaum nützliche Upgrades

KAMPAGNE 6/10
+ nette Dialoge zwischen Spock und Kirk + klassische Science Fiction-Geschichte ... − ... ohne jede Überraschung oder neue Idee − Großteil der Figuren bleibt platt



Gene Roddenberry starb 1991, ein Teil seiner Asche wurde ins All geschossen und verglühte 2004 in der Atmosphäre.

Resident Evil Revelations

Die PC-Umsetzung des 3DS-Spiels ist das erste echte Resident Evil seit langer Zeit. Mit all seinen Stärken. Und Schwächen. Von Daniel Matschijewsky

⊕ Stärken

+ stimmige Horror-Atmosphäre
+ spannende Geschichte
+ zusätzliche Inhalte

⊖ Schwächen

- veraltete Grafik
- altbackenes Missions-Design

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom (Resident Evil 6, GS 06/13: 69 Punkte)**
Termin: **24.5.2013** Spieler: **1 - 2** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8308 | Auf DVD: Test-Video

Als **Resident Evil: Revelations** bei uns in der Redaktion aufschlug, rollten wir unwillkürlich mit den Augen. Kein Wunder, schließlich bekleckerte sich der Entwickler Capcom mit **Resident Evil 6** und dem Action-Ableger **Operation Raccoon City** zuletzt nicht gerade mit Ruhm. Fans sprachen gar schon vom Ende der einst glorreichen Horrorreihe. Doch im Februar 2012 erregte ausgerechnet ein Spiel für Nintendos Handheld-Konsole 3DS die Aufmerksamkeit der **Resi**-Anhänger: **Resident Evil: Revelations**. Weil sich der Survival-Shooter auf die Wurzeln der Serie besann und subtilen Horror der brachialen Action vorzog. Nun reicht Capcom die PC-Umsetzung des 3DS-Spiels nach. Und wir fragen uns: Kann **Revelations** den angekratzten Ruf der Serie tatsächlich auch auf unserer Lieblingsplattform reparieren? Und wie sieht's mit der technischen Umsetzung aus?



Ruhe bewahren und gut zielen. Nur wenn wir Schwachstellen treffen, zwingen wir die **Monster** in die Knie, ohne allzu viel Munition zu vergeuden.

Im Jahr 2004 ist die auf dem Mittelmeer errichtete Stadt Terragrigia ein Vorzeigemodell für die Metropole der Zukunft. Doch damit ist es vorbei, als die Terrororganisation Veltro das gesamte Gebiet einem heimtückischen Virus aussetzt. Die Stadt wird daraufhin dem Erdboden gleichgemacht. Ein Jahr später sollen die B.S.A.A.-Agenten Jill Valentine und Parker Luciani an der Küste merkwürdige Kadaver untersuchen, die von einem bösartigen Erreger befallen sind – ein Relikt aus Terragrigia? Doch das ist nicht das einzige Problem, denn schon kurz darauf müssen wir uns auf die Suche nach Jills Ex-Partner Chris Redfield machen, der auf dem mysteriösen Kreuzfahrtschiff Queen Zenobia verschwunden ist. Ein Schelm, wer da einen Zusammenhang vermutet.

Was der Auftakt verspricht, wird von der rund zehn Stunden umfassenden Kampagne gehalten. **Revelations** erzählt eine spannende Geschichte, die durch aufwändig animierte Zwischensequenzen vorangetrieben wird und so manche Überraschung parat hält. Dass **Revelations** ursprünglich ein Handheld-Spiel war und die zwölf Episoden daher auf rund 20- bis 40-minütige, für die U-Bahn bestens geeignete Story-Häppchen aufteilt, tut der PC-Fassung gut. Dadurch präsentiert sich das neue **Resident Evil** nämlich wie eine straff erzählte Horror-Serie, die am Ende jeder Folge mit einem motivierenden Cliffhanger aufwartet. Den enormen Umfang eines **Resident Evil 6** besitzt **Revelations** dadurch allerdings nicht.

Spielerisch orientiert sich **Revelations** an den frühen Serienteilen, allen voran an **Resident Evil 4**: Wir steuern Jill (später auch andere Charaktere wie Chris oder Parker) aus der

Gute Inhalte, schlechte Technik



Für die PC-Fassung hat Capcom den alleine oder mit einem Freund spielbaren **Raubzug-Modus** um zusätzliche Waffen und Charaktere erweitert – das finden wir gut.



Aber: Bis auf höhere Auflösungen hat sich im Vergleich zur 3DS-Version **grafisch** kaum etwas getan. Texturen, Schatten, Beleuchtung und Effekte stagnieren nahezu auf dem Niveau der Urspungsversion.

In ihrem Ursprungsland Japan kennt man die Resident-Evil-Reihe unter dem Namen Biohazard (jap. »Baiohazādo«).



Oldschool-Resi

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Revelations ist wie eine Reise in die Vergangenheit. Wie ich mich mit der Waffe im Anschlag durch finstere Räume grusele, wie ein Kind über jedes noch so kleine Munitionspäckchen freue und beinahe vom Stuhl falle, wenn ein Zombie vor mir auftaucht, erinnert an die gute alte Resi-Zeit. Das gilt aber auch für die antike Grafik und das maue Missionsdesign. Gut, Fans der ersten Stunde wird das kaum stören. Serien-Neulinge hingegen sollten sich darüber im Klaren sein, dass Revelations durch die Bank ein Horror-Abenteuer der ganz alten Schule ist – sowohl beim Spieldesign als auch bei der Technik.

Schulterperspektive durch meist dunkle Räume und Korridore, grasen die Umgebung nach Gegenständen und Hinweisen ab und legen uns mit infiziertem Gesocks an.

Anders als in **Resident Evil 5** und **6** setzt Capcom die Gegner aber nicht als billiges Kanonenfutter ein. Stattdessen wurden die Zombies behutsam-sporadisch in den Levels verteilt. Das sorgt in Verbindung mit der stets akuten Munitionsknappheit für wohligen Nervenkitzel und erinnert angenehm an die gute alte **Resi**-Zeit. Ärgerlich hingegen, dass **Revelations** trotzdem nicht ohne die eine oder andere Actioneinlage auskommt, in der wir minutenlang auf anstürmende Gegner ballern. Das kommt zwar selten vor, reißt uns aber dennoch jedes Mal aus der ansonsten grandiosen Horror-Stimmung.
Wie früher suchen wir jeden Winkel penibel nach Munitionspäckchen und Heilkräutern ab, was viel Spaß macht und durch den neuen Genesis-Scanner einfacher von der Hand geht. Schade hingegen, dass Capcom das umfangreiche und daher sehr motivierende Upgrade-System für Waffen und Talente im Vergleich zu den Vorgängern drastisch ausgedünnt hat. Das serientypische Kombinieren grüner, gelber und roter Heilkräuter haben die Entwickler gar komplett gestrichen.

Resident Evil: Revelations orientiert sich aber nicht nur in Sachen Atmosphäre und Spielgefühl an den Serienwurzeln, sondern auch beim Quest-Design. Und das ist zur Abwechslung mal negativ gemeint, denn mehr als »Finde den passenden Schlüssel für diese Tür« hat das Spiel nur selten zu bieten. Da stört es doppelt, dass uns das Programm immer wieder durch bereits erkundete Gebiete schickt, nur um den richtigen Schlossöffner aufzuklauben. Ein Streitpunkt: Einerseits sind die grauen Zellen fortgeschrittener Spieler in **Revelations** nur selten gefordert, andererseits kennen wir das von **Resident Evil** auch gar nicht anders. Fans der ersten Stunde dürften das maue Missionsdesign, das häufige Backtracking und die Simpelrätsel daher kaum stören. Serien-Neulinge hingegen werden sich zu Recht fragen, ob Capcom die letzten zehn Jahre unter einem Stein verbracht hat.

Die PC-Umsetzung ist ebenfalls ein zweischneidiges Schwert. Einerseits überzeugt **Revelations** durch eine präzise, frei konfigurierbare Maus- und Tastatur-Steuerung. Andererseits haben es die Entwickler versäumt, das Spiel grafisch an leistungsfähigere Rechner anzupassen. Zwar wurden hie und da Texturen aufgehübscht, in Sachen Detaildichte, Polygonzahl, Spezialeffekte, Beleuchtung und Schatten hinkt das Spiel aktuellen Kontrahenten wie **Dead Space 3** aber Äonen hinterher. Ärgerlich auch, dass Capcom die 15 Monate zusätzliche Entwicklungszeit nicht genutzt hat, um etwa die unpraktische 3D-Umgebungskarte zu überarbeiten oder an der in engen Räumen oft sperrigen Kamera zu feilen. Gut hingegen, dass der schon in der Ursprungsversion enthaltene, sehr motivierende Raubzug-Modus, in dem wir allein oder mit einem Freund immer kniffligere Mini-Missionen meistern, für die PC-Fassung um zusätzliche Charaktere, Talente und Waffen erweitert wurde. Zudem hat Capcom der Solo-Kampagne den neuen Schwierigkeitsgrad »Höllisch« spendiert, der Profis zumindest bei den Kämpfen mit den Zombies ausreichend fordert. Und die gehören ja ohnehin zu den Highlights eines echten **Resident Evil**. DM

Online-Aktivierung

Resident Evil: Revelations muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Dann dürfen Sie das Spiel zwar auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber nicht mehr möglich.



Solche brachialen **Actioneinlagen** kommen zwar selten vor, wollen aber trotzdem nicht so recht ins Spiel passen.

TERMIN 24.5.2013 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Resident Evil: Revelations

Actionspiel

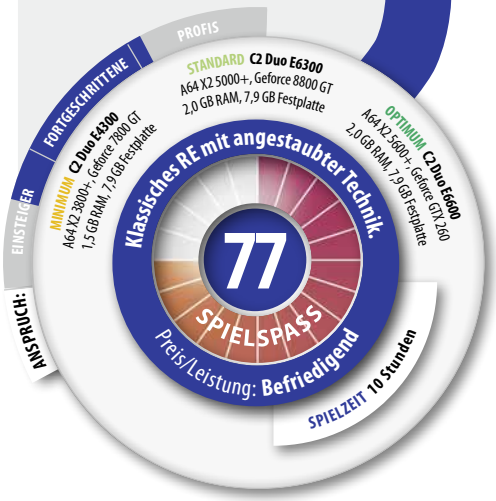


Publisher	Capcom
Entwickler	Capcom
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Raubzug (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Launige Koop-Ballerei für Zwischendurch, mehr aber auch nicht.«

GRAFIK	6/10
+ aufwändige Animationen − oft schwammige Texturen − generelle Polygon- und Detailarmut − maue Effekte und Schatten	
SOUND	9/10
+ dynamische Musikuntermalung + passende Soundeffekte und Umgebungsgeräusche − unmotivierte deutsche Sprecher	
BALANCE	8/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + knackige Bossgegner − Rätsel generell zu leicht − teils schlecht platzierte Speicherpunkte	
ATMOSPHÄRE	8/10
+ guter Mix aus Grusel und Schockmomenten + Spannung durch Munitionsknappheit + gut platzierte Skriptereignisse − zwar seltene, aber öde Ballereinlagen	
BEDIENUNG	8/10
+ präzise Maus- und Tastatursteuerung + frei konfigurierbar − verschachtelte Menüs − sperrige Kamera in engen Räumen	
UMFANG	7/10
+ zehn Stunden Solo-Kampagne + erweiterter Raubzugmodus + zusätzlicher Schwierigkeitsgrad + versteckte Extras − kaum Wiederspielwert	
LEVELDESIGN	8/10
+ abwechslungsreiche Schauplätze + stimmig gebaut + es gibt viel zu entdecken − teils detailarm − nerviges Backtracking	
KI	7/10
+ Zombie- und Bossmonster-KI leistet ordentliche Arbeit + mitkämpfende Kameraden … − … die gelegentlich nicht reagieren	
WAFFEN & EXTRAS	8/10
+ durchdachtes Waffenarsenal + nützlicher Scanner + Upgrade-System … − … das aber recht mager ausfällt − kein Heilkraut-Kombinieren möglich	
HANDLUNG	8/10
+ gelungener Auftakt + durchgehend spannend und wendungsreich + viele alte Resi-Bekannte − gesichtsloser Bösewicht	



Mit einem Einspielergebnis von 300 Mio. Dollar ist der vierte von bisher fünf Resident-Evil-Filmen der kommerziell erfolgreichste.

Freispiel

Dragon's Prophet

Nach dem Überraschungs-Hit Runes of Magic will Runewalker nun ein weiteres Free2Play-MMO etablieren. Wir haben in der Beta-Phase Probe gespielt.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Runewalker Entertainment**
WO **Quicklink 8297** WANN **3. Quartal 2013** GELD **kostenlos**

Online-Rollenspiel auf DVD

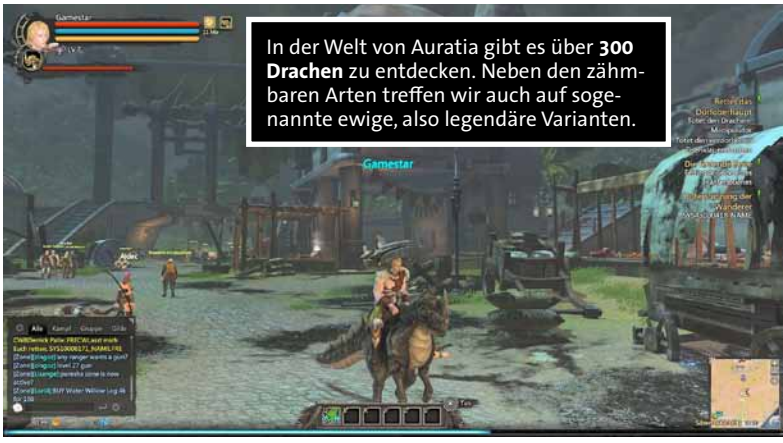
Was **Dragon's Prophet** von anderen Free-2Play-MMOs abhebt, verrät bereits der Name. Während wir die schuppigen Biester in anderen Online-Rollenspielen bevorzugt zu Gürteln verarbeiten, zähmen wir sie in **Dragon's Prophet** kurzerhand und nutzen sie fortan als Begleiter. Über 300 verschiedene Drachen stehen zur Auswahl, die wir in einem kleinen Minispiel bändigen, um sie schließlich als Fortbewegungsmittel oder gar als Mitstreiter zu nutzen. Unseren ganz persönlichen Feuerspeier dürfen wir sogar mit Ausrüstung und Fähigkeiten aufpeppen. Bei der Klassenauswahl unseres Alter Egos greift der Entwickler hingegen auf bekannten Rollenspiel-Standard zurück. Während der Waffenmeister eine dicke Panzerung trägt und mit seinem Schwert bevorzugt im Nahkampf austeilt, beharken wir unsere Gegner als Windläufer lieber aus sicherer Entfernung. Das Orakel hingegen erinnert an den Paragon aus **Guild Wars: Nightfall**, da es ebenfalls eine Sense schwingt. Die letzte Klasse im Bunde ist der Zauberer, der auf Magie zurückgreift.

Weniger konservativ ist das Kampfsystem. Anders als statische Auto-Hit-Orgien vieler anderer Online-Rollenspiele kommt es in den Scharmützeln von **Dragon's Prophet** vor allem auf die richtigen Bewegungsabläufe an. Zudem müssen wir stets darauf achten, unseren Feind in der Bildmitte zu halten, um ihn zu treffen. Bei Gegnergruppen verkommt das aber oft zum hektischen Geklicke und benötigt dringend noch Feinschliff. Den könnten auch die Quests gebrauchen, denn meist sind wir damit beschäftigt, eine bestimmte Anzahl Monster umzuhauen oder spezielle Gegenstände zu sammeln. Immerhin bietet **Dragon's Prophet** Instanzen, in denen sich Spielergruppen zusammentun, um mächtige Beute abzustauben. Sehr gute Ansätze also. Und motivierend. Und mit Drachen. TB

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Im Gegensatz zu den meisten anderen MMOs ist das **Kampfsystem** von Dragon's Prophet sehr dynamisch.



In der Welt von Auratia gibt es über **300 Drachen** zu entdecken. Neben den zähmbaren Arten treffen wir auch auf sogenannte ewige, also legendäre Varianten.

Der Begriff »Drache« stammt aus dem Altgriechischen und bedeutet »der starr Blickende«.

10 JAHRE CASEKING.de

präsentiert:

NZXT.™ H630 | Silent Ultra Chassis



für Silent-Fans mit Power- und Wakü-Ambitionen!



7 mm starke, schallabsorbierende Dämmmatten mit hoher Dichte



unterstützt zwei 200 mm Frontlüfter (ein 200 mm Lüfter mit hohem Fördervolumen und niedriger Drehzahl inklusive)



drei modulare Festplattenkäfige (max. acht Laufwerke)



für Wasserkühlung geeignet: unterstützt 240 mm, 280 mm und 360 mm Radiatoren

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin **eMail: info@caseking.de** **tel. bestellen: 030 52 68 473 00** **online bestellen: www.caseking.de**

A Mod of Ice and Fire

Mods

WAS **Mod für Civilization 5** WER **VirtuaBoza**
WO **Steam-Workshop** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Winter naht! Wer die Bücher von George R. R. Martin verschlungen hat und sehnsüchtig auf die neuen Folgen der preisgekrönten HBO-Serie **Game of Thrones** wartet, der kann sich die Zeit mit der **Mod of Ice and Fire** für **Civilization 5** verkürzen. Anstelle von Japanern, Griechen und Mongolen übernehmen wir die Kontrolle über eines der großen Häuser von Westeros und versuchen, die Hofintrigen und Kriege der Buchvorlage möglichst unversehrt und am besten siegreich zu überstehen. Wenn Sie neben der gut eingefangenen Stimmung der Vorlage jedoch größere Änderungen erwarten, könnten Sie enttäuscht werden. Bis auf diverse Spezialeinheiten, passend umbenannte Religionen und eine Zeitlinie, die vorlagenbedingt bereits in der Renaissance endet, ändert sich nichts. Nötig ist das bei dem nach wie vor enorm motivierenden Spielprinzip aber ohnehin nicht. JR

Fazit: Für Fans



Auch wenn die **Geografie von Westeros** nicht ganz stimmt, fesselt uns der Streit um den Eisernen Thron.

Full Moon Rising

Freeware

WAS **Jump&Run** WER **Drunk Devs**
WO **Quicklink 8304**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Victoria mag Ernie. Ernie ist seinerseits sehr von Victoria angetan. Obendrein hat unsere holde Maid heute Nacht den Plan, Ernie zum Mann zu machen. Allerdings mag sie es etwas wilder und, naja... haariger. Offensichtliche Lösung: Ernie soll zum Werwolf mutieren. Da gerade kein Vollmond herrscht, müssen wir auf Plan B zurückgreifen und einen magischen Mondstein klauen. Der befindet sich jedoch im Besitz eines Irren, der am anderen Ende der Stadt wohnt. Also laufen und springen wir über Häuser und durch stark bewaldete Naherholungsgebiete. Dabei kommen uns reihenweise aalige Aale, zutrauliche Fledermäuse und torkelnde Rabauken in die Quere. Aber nur auf dem Hinweg, denn haben wir uns erst mal in einen Werwolf verwandelt, reißen wir die Gegner gierig in Stücke. Wie es sich für ein motivierendes Jump&Run gehört, gibt es auch einen spannenden Bosskampf. Und danach sogar noch eine Überraschung, die wir hier aber nicht verraten. BS

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Spärlich behaart und wenig wehrhaft müssen wir zu Beginn erst mal um die **Gegner** herum springen.



Wir gehen der Mauer kurzerhand auf der **Unterseite des Stegs** aus dem Weg.

Binary Boy

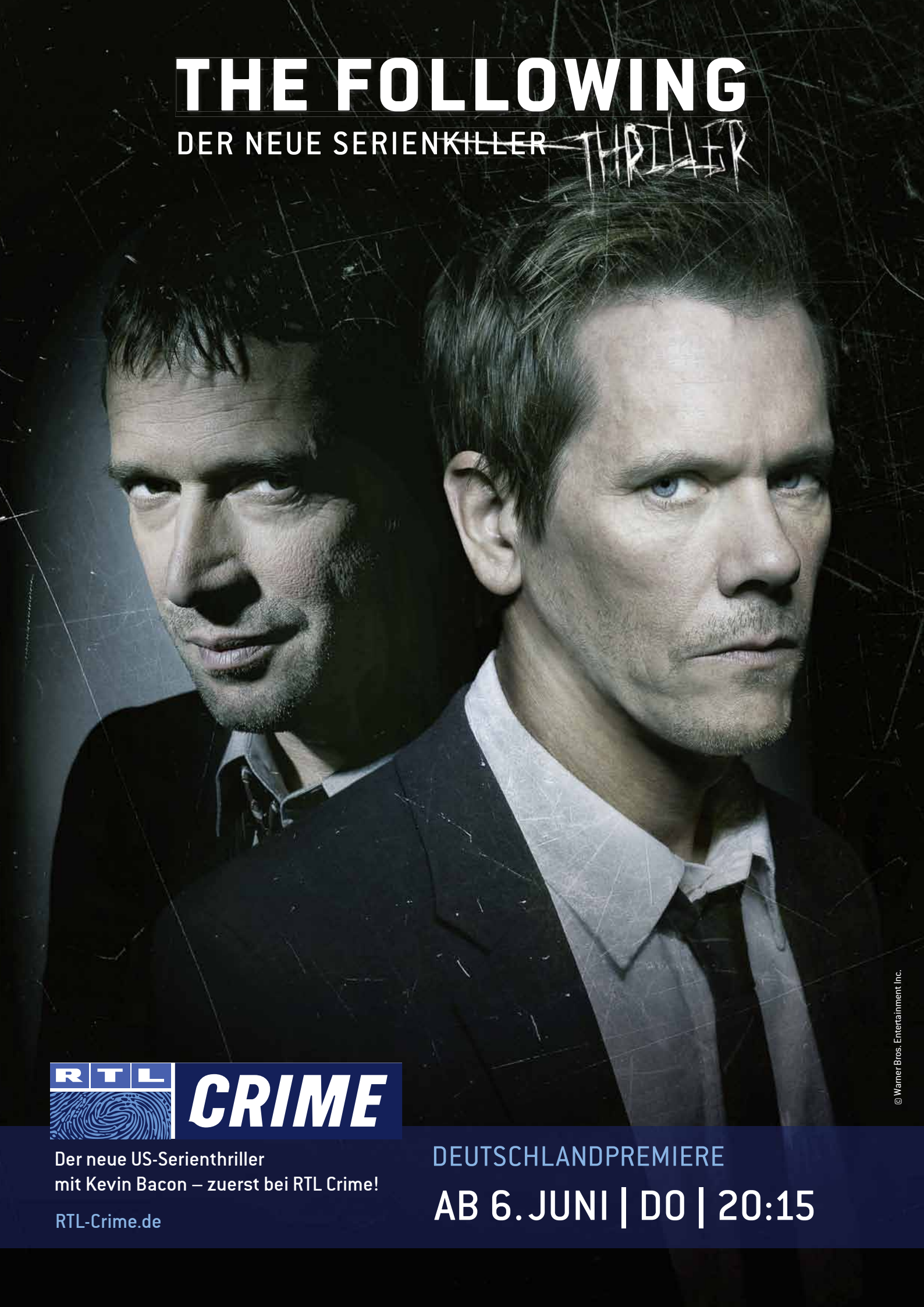
Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel**
WER **Data-Fidelity** WO **Quicklink 8303**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der arme **Binary Boy** hat keine Arme. Dafür kann er auf der Ober- wie Unterseite eines Stegs laufen. So weichen wir Hindernissen, tropfenden Kerzen oder schwingenden Abrisskugeln aus. Die vier Levels des kostenlosen Geschicklichkeitsspiels fallen zwar enorm kurz aus, punkten aber jeweils mit einem speziellen Merkmal. In einem Abschnitt beispielsweise steigt und sinkt der Wasserspiegel ständig – und unser Steg gleich mit. Keine leichte Aufgabe, da uns die wechselnde Flut zwingt, möglichst schnell den richtigen Weg zu finden. Die grundlegende Spielmechanik macht Spaß und wird stellenweise sinnvoll ausgebaut. Aber: Scheitern wir an einer Stelle, kommen wir nur schwer wieder in einen guten Spielfluss rein. Das nervt, ist aber verschmerzbar, da uns **Binary Boy** trotzdem für kurze Zeit sehr gut unterhält. BS

Fazit: Für zwischendurch

In den Büchern von »Das Lied von Eis und Feuer« werden über 300 Adelshäuser namentlich erwähnt.


THE FOLLOWING
DER NEUE SERIENKILLER THRILLER
RTL CRIME
Der neue US-Serienthriller
mit Kevin Bacon – zuerst bei RTL Crime!
RTL-Crime.de
DEUTSCHLANDPREMIERE
AB 6. JUNI | DO | 20:15
© Warner Bros. Entertainment Inc.

The Knife of Dunwall

DLC

WAS **DLC für Dishonored**
WER **Arkane Studios** WO **Steam/DLC**
WANN **bereits erschienen** GELD **9,99 Euro**

Die Kaiserin wurde ermordet! Mit diesem Schockerlebnis beginnt der Schleich-Shooter **Dishonored**. Und auch im ersten Story-DLC **The Knife of Dunwall** haben wir gleich zu Beginn herrschaftliches Blut an den Händen, diesmal in der Rolle des Attentäters Daud. Weil den hartgesottenen Auftragsmörder nach der Tat Zweifel plagen, verfolgen wir eine geheimnisvolle Spur durch die korrupte und seuchengeplagte Stadt Dunwall und kommen dabei einer neuen Bedrohung auf die Spur. Spielerisch unterscheiden sich Daud und Corvo nicht stark voneinander, allerdings bringen einige ausgebaute Zaubersprüche (Attentäter rufen und verbessern) sowie ein größeres Waffenarsenal (Blitz- und Betäubungsminen) frischen Wind in die Assassinengeschichte. Davon abgesehen bleibt in **The Knife of Dunwall** alles beim Alten. Ein wenig mehr Kreativität hatten wir uns von dem Story-DLC dann doch erhofft. JR

Fazit: Für Fans



Als erfahrener Assassinenanführer kann sich Daud stets auf die **Hilfe seiner Untergebenen** verlassen.

Might & Magic
Duel of Champions

Browser-spiel

WAS **Kartenspiel**
WER **Ubisoft** WO **Quicklink 8307**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Ein Held beschwört Kreaturen und Zauber, um seinem Gegenspieler rundenweise auf die Nase zu geben – das klingt nach **Heroes 6**. Aber mit **Duel of Champions** gibt es die **Might & Magic**-Gefechte nun auch als Kartenspiel. Jedes Deck bauen wir um einen gewählten Helden: Ariana etwa gehört der Fraktion Nekropolis an und beherrscht Finsternis, Erde und urtümliche Magie, das bedeutet jede Menge Gift und Ghule. Im Duell müssen wir dank des komplexen Regelwerks ständig die beste Vorgehensweise abwägen. So kann unser Held in jeder Runde mit einer Fähigkeit eingreifen. Erhöhen wir unser Machtlevel für stärkere Kreaturen oder lieber unseren Magie-Rang? Oder ziehen wir doch eher eine Extrakarte? Das Spiel lebt vor allem von seiner taktischen Tiefe, die Freischaltung neuer Karten geht nämlich recht zäh voran. Nachdem die kurze (und unvollständige) Kampagne uns noch großzügig belohnt, fällt die Ausbeute bei Multiplayer-Partien arg mager aus. Sammelfreude kommt da nur schleppend auf, es sei denn wir kaufen Kartenpakete für echtes Geld. Wer damit leben kann, der kriegt spannende und kurzweilige Kartenduelle geboten. MA

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Jeder Held kontrolliert mit acht Feldern die Hälfte des Spielbretts und muss die **feindlichen Linien** durchbrechen.

Rising Cities

Social Game

WAS **Aufbauspiel** WER **Bigpoint**
WO **Quicklink 8306**
WANN **bereits erschienen** GELD **Free2Play**

Wenn **SimCity Social** am 14. Juni abgeschaltet wird, müssen sich heimatlose Bürgermeister nach einem neuen Zuhause umsehen. **Rising Cities** lässt uns ebenfalls Städte im Browser bauen, aber mit einer deutlich vereinfachten Spielmechanik. Zu Beginn ziehen wir eine Handvoll Vorstadthäuser in einem winzigen Landstrich hoch. Bis wir mal eine imposante Wolkenkratzer-Metropole besitzen, vergeht eine Menge Zeit. Schwer ist der Weg dahin aber nicht, denn allzu viel gibt es nicht zu beachten. Gerade mal fünf Produktionsgebäude und zehn Gewerbebauten erfüllen die Bedürfnisse unserer Bürger, die dann zusätzliche Steuern abwerfen. Je mehr wir bauen, desto mehr Energie wird benötigt und desto unzufriedener werden die Bewohner. Dem lässt sich aber leicht Abhilfe schaffen, indem wir das Stadtbild mit immer üppigeren Parkanlagen bepflanzen. Dass wir die meisten Bauvorgänge mit Echtgeld beschleunigen können, ist im Genre nichts Ungewöhnliches. Umso mehr stört aber, dass Gratisspieler jedes Gebäude nur in begrenzter Zahl errichten dürfen. MA

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



Unter der schicken **Comicgrafik** verbirgt sich ein recht anspruchsloses Spiel.


WECKT DAS TIER IN DIR.
COFFEIN-DRINK
COFFEIN-DRINK
Pure
COFAIN
Cola Coffee Taste
699
Achtung! Stark koffeinhaltig
SOFORT VOLL DA.
ERHÖHT BLITZSCHNELL WACHHEIT UND AUFMERKSAMKEIT.
STEIGERT LANG ANHALTEND DIE REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT UND KONZENTRATIONSFÄHIGKEIT.
KOHLENSÄUREHALTIGER HOCH DOSIERTER KOFFEIN-ERFISCHUNGSDRINK MIT COLA-COFFEE-TASTE.
ALERT IN A BLINK!
MOTORRAD testsieger
Mehr Infos auf www.cofain.at



Leserbriefe

Hall of Fame
Wie läuft Rollercoaster Tycoon?

▶ Ein neues Heft wandert ins Haus und wird prompt zerrissen, um an die begehrten Heft-DVDs heranzukommen und die direkt abspielen zu können. Freudige Erwartungen durchzucken einen bei Themen wie Battlefield 4, The Elder Scrolls Online oder Starcraft 2: Heart of the Swarm. In geradezu manischem Verhalten werden alle Videos in Rekordzeit und ohne Pause abgespielt, um dann endlich zur zweiten DVD übergehen zu können. Das absolute Highlight: Das Hall of Fame-Video zu Rollercoaster Tycoon. Es juckt in den Fingern, das Spiel wird aus einer alten, verstaubten Ecke wieder zutage gefördert. Doch hier liegt nun die Krux, denn es lässt sich nicht mehr auf neuen Betriebssystemen wie Windows 7 zum Laufen bringen. Das Höchste der Gefühle sind knappe zwei Minuten, bevor es sich ohne Fehlermeldung einfach verabschiedet. Selbst nach langer Internetsuche konnte ich keine Lösung finden, und nun kommt ihr ins Spiel. Wie habt ihr es hinbekommen, dass das Spiel stabil funktioniert? Ich finde, ihr seid da in gewisser Weise verantwortlich, da ihr mir schließlich diesen Floh wieder ins Ohr gesetzt habt. Tobias Bartosch

◀ Wir geben zu, dass wir bequem waren. Wir haben uns einfach die Version von Good Old Games (gog.com) gekauft, und die läuft einwandfrei unter Windows 7. Ansonsten könntest du es noch so probieren: Nach der Installation die ausführende Datei (*.exe) von Rollercoaster Tycoon suchen, Rechtsklick darauf, unter Eigenschaften die Kompatibilität ansteuern. Da dann Win95 oder Win98 auswählen. Im gleichen Fenster »Visuelle Designs deaktivieren«, »Desktopgestaltung deaktivieren« und »Programm als Administrator ausführen« jeweils mit Häkchen versehen. »Ok« klicken, anschließend den Patch V1.08.187 installieren (Quicklink: 8323) – und dann viel Glück haben. Wir drücken jedenfalls fest die Daumen. Petra Schmitz

Gearbox kauft Homeworld-Homeworld: Colonial Borderlands 3 Forever

▶ Ich meine ... GEARBOX?! WZG? (Was zum Graf?) Benny D.

◀ Ja, Gearbox hat sich die Lizenzrechte an Homeworld gesichert, einem der – zumindest meiner Meinung nach – besten Spiele aller Zeiten. Und ich kann nur zustimmen: Was wollen die damit?! Mit Strategiespielen haben die Borderlands-Entwickler in etwa so viel Erfahrung wie ich mit Herzchirurgie. Wenn da ein halbgarer Action-Aufguss à la Homeworld: Colonial Marines rauskommt, werde ich persönlich rüberfliegen, um Randy Pitchford das Gipsmodell eines Schweren Kreuzers ... okay, keine voreiligen Schlüsse. Gearbox selbst sagt, man wolle die »reinste Form von Homeworld sowie Homeworld 2 bewahren und auf den heute wichtigen Plattformen zugänglich machen«. Heißt also: Strategiespiel-Remakes für Konsole? Oder gar Smartphones? Mutig! Ich bin ja mal gespannt. Michael Graf

SSD-Tests
Wo ist das Klon-Tool?

▶ Im SSD-Test schreiben Sie zu den Festplatten Samsung SSD 840/+Pro, dass ein »umfangreiches Software-Tool mit Klonfunktion« beiliegt. Das ist so nicht richtig. Es liegt kein Softwaretool mit Klonfunktion bei. Stattdessen aber ein Link, unter dem man sich die 30-Tage-Version von Norton Ghost 15 herunterladen kann. Bei dieser Testversion wiederum ist lediglich das Backup-Tool für Dateien nutzbar, aber kein Klon-Tool. Die Option »ganze Partition kopieren« ist nur für die Vollversion gültig. Ein echtes Klon-Tool ist das aber auch nicht. Ich frage mich, welches Klon-Tool Sie als Beilage gefunden haben? Ich habe mir diese Festplatte aufgrund der Angabe in der Gamestar (bei ARLT) gekauft. Das ist für mich sehr ärgerlich, weil ich den zusätzlichen Kauf eines Klon-Tools gerade mit dieser Anschaffung umgehen wollte. Michael Deinert

◀ Das Problem ist, dass Sie eine alte Version der Wartungs-Software »Samsung SSD Magician« verwenden, bei der noch der Link zu Norton Ghost integriert ist. Mittlerweile hat Samsung die Klon-Funktion aber in ein eigenes Tool namens »Samsung Data Migration« ausgelagert, das Sie kostenlos herunterladen können. Damit klappt auch das Klonen Ihrer alten Festplatte auf die SSD 840 Pro. Wer keine Samsung-SSD hat, kann

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275, Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



»Wie habt ihr es hinbekommen, dass **Rollercoaster Tycoon** stabil läuft?«



Gearbox hat sich zur allgemeinen Überraschung die Rechte an der legendären Weltall-Strategieserie **Homeworld** gesichert.

Sehr geehrte Damen und Herren,

als ich eine Ausstellung zur Zeitgeschichte in der Zeche Zollern in Dortmund besuchte, machte ich folgende interessante Entdeckung. Allem Anschein nach hat es die Zeitschrift GameStar zu einem Leitmedium der Jugendkultur gebracht. Zu Recht, wie ich finde!

Mit freundlichen Grüßen,
Benjamin Bach



als kostenlose Alternative auch einfach das Klon-Tool »Reflect« von Macrium nutzen, das unserer Erfahrung nach zuverlässig funktioniert. Florian Klein

Komplett-Rechner
Reicht der Ultra?

▶ **Zunächst danke und ein Kompliment für die Zusammenstellung von Rechnern verschiedener Preiskategorien inklusive deren Einschätzung beziehungsweise Bewertung. Ich denke, dass ihr vielen Lesern damit helft, sich zu orientieren. Auch ich spiele mit dem Gedanken mir einen (Spiele-)Rechner zu kaufen. Jedoch bin ich noch unsicher, ob der richtige Zeitpunkt gekommen ist. Gerne möchte ich die kommenden Highlights wie GTA 5 oder Battlefield 4 in möglichst bestechender Grafik spielen. Ist der Gamestar-Ultra-PC da die richtige Wahl oder lohnt es sich zu warten, bis ihr die nächste Serie vermarket? Ich freue mich von euch zu hören und bedanke mich vorab für die Antwort.** Dominique Dorn

◀ Vielen Dank für das Lob. Unser Ziel sind stets möglichst schnelle Konfigurationen mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis. Die Systemanforderungen noch nicht erschienener Spiele können wir aber nicht seriös vollständig einschätzen. Tendenziell sollten beide Titel problemlos in 1920x1080 mit maximalen Details auf dem jetzigen GameStar-PC Ultra laufen. Denn wir halten es für unwahrscheinlich, dass Dice noch ein Technik-Gimmick einbaut, das selbst noch teurere High-End-Rechner in die Knie zwingt, eine Garantie können wir dafür jedoch nicht übernehmen. Daniel Visarius

Support gesucht
Wer kümmert sich um Krieg und Tod?

▶ **Könnt ihr mir bitte sagen, wer den Support für Darksiders übernimmt, da es THQ nicht mehr gibt? THQ hat mir nur geschrieben »Sehr geehrter Kunde, wie Sie vielleicht durch die Presse erfahren haben wurde die THQ Inc. aufgelöst. Deshalb sind wir nicht mehr in der Lage, diesen Service aufrecht zu erhalten. Viele unserer Lizenzen sind an andere Publisher übergegangen. Bitte informieren Sie sich im Internet, wer diesen Support zukünftig übernimmt. Ihr THQ Team.«** Matthias Wenzel

◀ Darksiders ist inzwischen an den schwedischen Publisher Nordic Games verkauft worden. Und dieser wird in absehbarer Zeit nach eigenen Angaben auch einen Support für die Spiele der Reihe einrichten. Daniel Matschijewsky

Die Spielzeit
Wie lange dauert's denn?

▶ **Ich finde eure Tests wirklich super und hilfreich zur Spielkaufentscheidung. Allerdings fehlt mir immer ein wichtiger Aspekt, der höchstens manchmal im Nebensatz Erwähnung findet. Und zwar die Spielzeit, also wie lange man das Spiel spielen kann. Das ist für mich zumeist einer der Hauptfaktoren für meine Kaufentscheidung. Könnt ihr das nicht mit reinnehmen? Die Tester spielen die Spiele doch eh durch, dann müsste das doch drin sein?** Georg R.

◀ Das müsste nicht nur drin sein, das ist sogar drin. Und zwar schon seit Ewigkeiten. In jedem Test findest du im Wertungskasten (unten im Kreis) die Angabe zur Spielzeit. Und wir setzen sogar noch einen drauf: Aus Spielzeit und Preis errechnen wir das Preis-Leistungsverhältnis. Auch diese Angabe steht im Wertungskasten, gleich über der Spielzeit. Sind wir gut oder was?! Michael Trier

Das Schwarze Auge
Bitte mehr Oldschool

▶ **In den letzten Monaten hattet ihr die drei Teile der DSA-Nordlandtrilogie auf der Heft-DVD. Dafür ein großes Danke! Ich finde, diese alten Spiele haben einen ganz besonderen Charme, der neueren Spielen einfach abgeht. Liebevoll gezeichnete Grafikfenster, passende Musikuntermalung (Taverne, Tempel ...), bis hin zu Zufallsbegegnungen, die einfach nur der Atmosphäre dienen (»Wollt ihr Käsetoast kaufen?«). Darüber hinaus ist es super, dass sie ohne Probleme auf neueren Systemen laufen. Was haltet ihr davon, öfter mal Klassiker und Oldschool-Spiele wie beispielsweise Might & Magic, Monkey Island oder andere als Vollversion auf die DVD zu packen?** Daniel Baß

◀ Danke für deine positive Rückmeldung, auch wir lieben diese alten Software-Schätze und da vor allem die Oldschool-Rollenspiele und -Adventures. Oft gibt es allerdings technische Probleme mit neueren PCs und den entsprechenden Betriebssystemen. Bei manchen Titeln ist unklar, bei wem grade die Rechte für den deutschsprachigen Raum liegen (viele Publisher von damals gibt es heute nicht mehr) und manche Spieleverlage verkaufen grundsätzlich ihre Titel nicht für den Einsatz auf Heft-DVDs (zum Beispiel Electronic Arts). Wir versuchen trotzdem grade mit Hochdruck mehr solcher Oldies für die Verwertung auf unseren DVDs für euch zu kaufen. Michael Trier

Fehler!

Mathematik, eine der ältesten Wissenschaften der Welt, beschäftigt sich mit der Untersuchung von Figuren und dem Rechnen mit Zahlen mittels Logik. Wenn man sich all die Zuschriften durchliest, die von unseren Lesern an brief@gamestar.de gesendet worden sind, scheint den GameStar-Autoren die Logik aber abhandengekommen zu sein. Chefredakteur Trier zog daraufhin die Notbremse und schickte seine Schreiberlinge zurück auf die Schulbank.

Der erste Nachsitzer heißt Jochen Gebauer, der von gleich einem ganzen Dutzend (Mengeneinheit mit der Basis 12) Lesern ertappt wurde. In seiner LucasArts-Historie behauptet der lebende GameStar-Rechenschieber nämlich, dass das Adventure Grim Fandango anno 1194 wie Blei in den Regalen liegen blieb. Kein Wunder, sagen wir, schließlich gab's im 12. Jahrhundert noch keine PCs. »Eigentlich war ja 1998 gemeint«, hören wir Jochen noch murmeln, als wir ihn die Zahl Pi auf 804 Stellen hinter dem Komma berechnen lassen – eine für jedes Jahr, das er beim Erscheinungsjahr von Grim Fandango unter die Schulbank hat fallen lassen.

Beim zweiten Fauxpas sind wir hingegen unsicher, wer dafür verantwortlich ist. Im Vergleichskasten von Cities in Motion 2 und SimCity wurden nämlich sämtliche Bilder vertauscht. Oder sämtliche Texte. Das könnte unser freier Autor Martin Deppe gewesen sein oder Michael Graf, der den Artikel gegenlas. Vielleicht ist der Fehler aber auch bei Sigrun Rüb im Layout passiert, und Schlussredakteur Daniel Matschijewsky hat ihn übersehen. Trier macht kurzen Prozess, nimmt sich die Gehaltsabrechnungen aller Verdächtiger zur Brust und vertauscht kurzerhand Plus und Minus. Mathematik kann so simpel sein und so viel Spaß machen!

Mitmachen & gewinnen

Best of Family Guy

Ein Muss nicht nur für Fans. Die **Best of Family Guy**-Box enthält die zehn besten Episoden der erfolgreichen Zeichentrick-Serie, persönlich ausgewählt vom **Family Guy**-Erfinder Seth MacFarlane. Obendrauf gibt's die beliebte Doppelfolge »Reise zum Nordpol«, exklusive Extras sowie – erstmals auf DVD – die Episode »Seahorse Seashell Party«. Anlässlich der Veröffentlichung von **Best of Family Guy** verlosen wir **vier Gamer-Pakete von Roccat** (www.roccat.org). Darin enthalten sind das hochwertig verarbeitete und mit individuell beleuchtbaren Tasten ausgestattete **Isku FX Keyboard**, die für Rechts- wie Linkshänder geeignete **Savu Maus**, deren Laser-Genauigkeit Sie selbst festlegen dürfen (400 bis 4.000 dpi) sowie das dazu passende **Hiro-Mousepad**. Jedem Roccat-Paket legen wir noch eine **Best of Family Guy**-DVD bei.

Wert: rund 800 Euro



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 17. Juni 2013.

Gewinner 05/2013

J. Schultz, Lübeck • E. Stuchly, Hamburg

Gewinner der Abo-Verlosung 07/2013

A. Lux, Solingen • R. Preier, Lützelbach • V. Ramich, Kaufbeuren
J. Sparthling, Nürnberg • M. Vollmer, Göppingen

20th Century Fox

Lust auf einen zünftigen Männerabend? 20th Century Fox liefert mit seiner DVD- und Blu-ray-Reihe »Harte Kerle« die passenden Filme und Serien dazu. Und damit die testosteron-geladenen Hits ordnungsgemäß durch Ihr Wohnzimmer wummern, verlosen wir die **Cinebar 51 THX** vom Sound-Profi Teufel (www.teufel.de). Das leistungsstarke Lautsprecher-Duo liefert THX-zertifizierten Kinoklang für alle Cineasten, die keine Mehrkanal-Sets aufbauen wollen oder können. Dank Dolby-Virtual-Speaker-Technologie erleben Sie verblüffende Räumlichkeit ganz ohne 5.1-Setup, und der 150 Watt starke Subwoofer sorgt selbst in großen Räumen für druckvollen und natürlichen Bass. Ein weiterer Gewinner freut sich über eine Auswahl aus der »Harte Kerle«-Serie, bestehend aus dem Überlebensdrama **127 Hours**, Ridley Scotts **Prometheus**, dem Kultfilm **Fight Club** sowie der ersten Staffel von **Sons of Anarchy**.

Wert: rund 900 Euro



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

über 790.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

WINDOWS XP
läuft die Zeit davon.

Am 08. April 2014 wird der komplette Support für Windows XP eingestellt.



Jetzt auf WINDOWS 8 umsteigen!



Mehr erfahren Sie unter: www.one.de/win8wechsel



A4Tech XL-747H Gaming Maus

- Umfangreiche Software für Makroerstellung und Einstellung
- Anpassbare Gewichtsmodule
- Reaktionszeit: 1 ms

22.-99 3) €

Art-Nr. 9543



A4Tech bloody V7A Holeless Gaming Maus

- Umfangreiche Software für Makroerstellung und Einstellung
- Verhindert den Waffenrückstoß in Spielen
- Reaktionszeit: 1 ms

39.-99 3) €

Art-Nr. 12991

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. Juni 2013 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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



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



Intel® Core i5-3330 Prozessor mit bis zu 4 x 3.20 GHz

- 4096 MB DDR3 Speicher
- 1.6 GB Intel® HD Grafik 2000
- 500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

DVD±Brenner, H61 Mainboard, USB 2.0, 6.0 HD Audio, edles Designgehäuse

369.-* €
oder Finanzkauf² ab 17,09 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate

Art-Nr. 21529



AMD FX-6100 Prozessor mit bis zu 6 x 3.60 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 6570
- 1000 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, Sharkoon Vaya Tower

399.-* €
oder Finanzkauf² ab 15,15 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

Art-Nr. 21459



39,62cm/15,6" ONE® Gaming Notebook K56-2N SE KILLER

- > Intel® i7-3630QM Prozessor (4 x 2.40 - 4 x 3.40 GHz im Turbo Modus)
- > 39,62 cm/15,6" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 8192 MB DDR3 Speicher
- > 500 GB Festplatte
- > 4096 MB NVIDIA GeForce GTX 675M
- > Blu-ray Rom / DVD Brenner Laufwerk
- > Killer Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummern block, Webcam, 9-in-1 Cardreader, beleuchtete Tastatur

1099.-* €
oder Finanzkauf² ab 20,57€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD 1080

Art-Nr. 22564



43,94cm/17,3" ONE® Gaming Notebook K73-2S SE

SLI

- > Intel® i7-3740QM Prozessor (4 x 2.70 - 4 x 3.60 GHz im Turbo Modus)
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > 16 GB DDR3 Speicher
- 1000 GB Festplatte
- > 2x 3072 MB NVIDIA GeForce GTX 670MX
- > Blu-Ray Brenner / DVD Brenner Laufwerk
- > Killer Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, VGA, USB 3.0, Nummern block, Webcam, 9-in-1 Cardreader, beleuchtete Tastatur

1599.-* €
oder Finanzkauf² ab 29,93€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Full HD 1080

Art-Nr. 21934

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



your system.
your choice.

AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.0 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB AMD Radeon™ HD 7970
- 60 GB SATA III Kingston SSDNow V300 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21583

1299.- * €
oder Finanzkauf[2] ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

„Noch nie war Individualität einfacher. Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC."

Blu-Ray/DVD±Brenner, Gigabyte GA-990FXA-UD3, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 730W Thermaltake / Coolermaster Storm Trooper Tower (HDD-Dockingstation), inkl. Crysis 3, Bioshock Infinite + Farcry 3 Blood Dragon

Wir verbauen nur hochwertige Komponenten bekannter Marken!



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650
- 500 GB Festplatte, 7.200 U/Min.

499.- * €
oder Finanzkauf[2] ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 500W / IN WIN Mana 136 Tower, inkl. Ingame-Bonus für World of Tanks, Hawken und Planet Side 2

Art-Nr. 21706



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB AMD Radeon™ HD 7870
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

729.- * €
oder Finanzkauf[2] ab 16,95 €/mtl. Laufzeit: 54 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, SATA III, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 630W Thermaltake / Delux SH891 Tower, inkl. Tomb Raider, Bioshock Infinite, FarCry3 Blood Dragon

Art-Nr. 21772



Intel® Core i7-3770 Prozessor mit bis zu 4 x 3.90 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

769.- * €
oder Finanzkauf[2] ab 16,84 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 530W / Silverstone Redline RL01B Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Art-Nr. 21920



AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 Ghz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 3072 MB AMD Radeon™ HD 7950
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

899.- * €
oder Finanzkauf[2] ab 17,93 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 530W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower, inkl. Crysis 3, Bioshock Infinite + Farcry 3 Blood Dragon

Art-Nr. 21624

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung.

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

www.one.de

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



Intel® Core™ i5-3570 Prozessor mit bis zu 4 x 3.80 GHz

- 8192 MB DDR3 Speicher
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22584

1599.- €*

oder Finanzkauf[2] ab 29,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77P, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 650W Corsair V650 / Bitfenix Shinobi Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Metro: Last Light erscheint am 17.Mai 2013 - http://enterthemetro.com/de/



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor mit bis zu 4 x 3.90 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher Corsair XMS3
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- 1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.- €*

oder Finanzkauf[2] ab 24,32 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 630W Thermaltake / Raidmax Blackstorm Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Art-Nr. 21753



Intel® Core™ i7-3930K Prozessor mit bis zu 6 x 3.8 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 Mhz
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680
- 1500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1799.- €*

oder Finanzkauf[2] ab 33,68 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray/DVD±Brenner, Gigabyte GA-X79, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 730W Thermaltake / Xilence Interceptor Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Art-Nr. 21686



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor mit bis zu 4 x 3.90 GHz

- 16 GB DDR3 Speicher 1600 MHz
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN
- 120 GB SATA III Samsung 840 Pro SSD 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1999.- €*

oder Finanzkauf[2] ab 37,42 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X-D3H, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, 730W Thermaltake / Delux SH891 Tower

Art-Nr. 22531



Intel® Core™ i7-3970X Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 32 GB DDR3 Speicher Corsair XMS3
- 2x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690 SLI
- 2x 256 GB SATA III Samsung 840 Pro SSD 2x 2000 GB Festplatte SATA III, RAID 0

4999.- €*

oder Finanzkauf[2] ab 93,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray Brenner, Gigabyte GA-X79-UD3, USB 3.0, SATA 3, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, 1050W Thermaltake / Cooler Master Cosmos II Tower, inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Light

Art-Nr. 21927

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

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

XMX
HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

Schneller Leiser Besser

+ GRATIS ZYKON GAMING MOUSEPAD ZU JEDEM XMX PC-SYSTEM!

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei![1)]



DVI | HDMI | USB 3.0 | SATA 3 | 2x Mini-DisplayPort | DirectX®11

Artikel-Nr.: 50103

AMD FX-Series FX-8320 Prozessor
@ 8 x 3.9 GHz übertaktet!

>> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
>> 2 GB AMD Radeon™ HD 7850 HIS IceQ X Turbo
>> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
>> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
>> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU-Kühler
>> 530 W / Raidmax Blackstorm Midi-Tower
>> Gigabyte GA-970A-UD3
>> inkl. Gratis-Spiele Tomb Raider, Bioshock Infinite, Farcry 3 Blood Dragon



779.-* €
ab 16,70 € mtl., Laufzeit: 60 Monate [2)]



AMD FX-Series FX-8320 Prozessor
@ 8 x 3.9 GHz übertaktet!

>> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
>> 3072 MB AMD Radeon™ HD 7950 HIS IceQ Boost Clock (übertaktet und leise)
>> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
>> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
>> Alpenföhn Matterhorn Pure CPU-Kühler
>> 730 W Thermaltake 80+ / NZXT Phantom 410 Tower
>> Gigabyte GA-970A-UD3
>> inkl. Gratis-Spiele Crysis 3, Bioshock Infinite, Farcry 3 Blood Dragon

DVI | 2x Mini-DisplayPort | SATA 3 | HDMI | USB 3.0 | DirectX®11

1049.-* €
Artikel-Nr.: 50185
ab 19,64 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2)]



Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
@ 4 x 4.1 GHz übertaktet!

>> 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
>> 2 GB NVIDIA GeForce® GTX670 Gainward Phantom
>> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
>> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
>> Interne Hochleistungswasserkühlung
>> 600 W be quiet! 80+ / NZXT Phantom Tower 410
>> MSI Z77A-G43
>> inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Night

2x DVI | DisplayPort | SATA 3 | HDMI | USB 3.0 | DirectX®11

1199.-* €
Artikel-Nr.: 50148
ab 20,57 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2)]



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

>> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
>> 4 GB NVIDIA GeForce® GTX680 Gainward Phantom
>> 60 GB SATA II Kingston SSDNow V300
>> 1500 GB SATA 3, 7200 U/Min.
>> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
>> Alpenföhn Matterhorn Puret CPU-Kühler
>> 730 W Smart Series 80+ / Coolermaster Storm Trooper
>> Gigabyte GA-Z77X-D3H
>> inkl. Gratis-Spiel Metro: Last Night

2x DVI | DisplayPort | SATA 3 | HDMI | USB 3.0 | DirectX®11

1599.-* €
Artikel-Nr.: 50130
ab 29,93 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2)]



Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
@ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

>> 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
>> 6144 MB NVIDIA GeForce® GTX TiTan
>> 60 GB SATA II Kingston SSDNow V300
>> 1000 GB SATA 3, 7200 U/Min.
>> 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
>> Alpenföhn Matterhorn Puret CPU-Kühler
>> 730 W Smart Series 80+ / Corsair Graphite 600T
>> MSI Z77A-G43

2x DVI | DisplayPort | SATA 3 | HDMI | USB 3.0 | DirectX®11

2099.-* €
Artikel-Nr.: 50196
ab 39,30 € mtl., Laufzeit: 72 Monate [2)]

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

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de

0180 1 994041
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

Gewalt kann schön sein



Virtuelle Gewalt darf uns aufrütteln, abstoßen – aber gefallen darf sie uns nicht? Wir lehnen dieses Denkverbot ab – und ergründen die Ästhetik von Blut und Brutalität. Von André Peschke

Gewalt ist manchmal schön. Mehr noch, im interaktiven Medium ist sie sogar kreativ. Aber das sagt keiner. Seit Jahrzehnten wird in Deutschland über die Faszination von Gewaltdarstellungen, insbesondere in Spielen, diskutiert, aber diese Aussage hört man nicht. Weil es im ersten Moment natürlich auch völlig irre klingt. Weil man gerade im Klima der »Killerspiel«-Debatte nicht als der bekloppte Gamer dastehen will, der abgetrennte Arme und spritzendes Blut allen Ernstes »schön« findet. Selbst im Filmbereich wäre das eine Aussage, die Augenbrauen nach oben und Mundwinkel nach unten zucken ließe. Aber wenn Millionen von Menschen im Kino staunend mitverfolgen, wie im Film **300** der Tod in Zeitlupe zelebriert wird, stellt sich zwangsläufig die Frage: Sind die wirklich alle nicht ganz dicht? Oder wohnt der künstlichen Inszenierung von Gewalt tatsächlich auch eine künstlerische Note inne?



Ninja Gaiden 3 erbt seine Gewaltästhetik von den japanischen Samurai-Traditionsfilmen des »Chanbara«-Genres.

»Gewalt hat einen Bildcharakter«, sagt Dr. Jörg von Brincken. Der Kunst- und Medienwissenschaftler von der Münchner Ludwig-Maximilians-Universität ist ein Experte für Filmästhetik, forscht aber nun auch schon seit Jahren im Bereich der Videospiele. Mit »Bildcharakter« meint er, dass wir Gewaltdarstellung nicht einfach nur als eine neutrale Handlung wahrnehmen à la »Aha, der Zombie beißt dem Mädchen in den Arm, mir egal.« Stattdessen reagieren wir auf Gewalt immer emotional. Denn unser Gehirn ist durch Jahrtausende des Überlebenstrainings geschult, auf Zeichen von Gewalt zu reagieren. Und das betrifft selbst uns als verwöhnte Nachkriegs-Generation, die reale Konflikte meist nur noch aus dem Sommer-Schlussverkauf bei C&A kennt. »Gewalt liefert immer ein frappierendes, exzentrisches Motiv. Sie hat immer eine starke Wirkung auf uns, sie setzt einen starken visuellen und akustischen Impuls, der aus der Geschichte heraussspringt, der ins Auge fällt«, erklärt von Brincken.

Damit ist die Grundlage geschaffen für die Rolle, die Gewaltdarstellungen seit jeher in der Kunstgeschichte aller Medien gespielt haben. Egal ob Luke Skywalker im Lichtschwert-Duell seine Hand verliert, eine Shakespeare-Aufführung die blutige Ermordung Caesars inszeniert oder der Vater von Marty McFly in **Zurück in die Zukunft** endlich den Mumm aufbringt, Biff eine zu

Der Ausdruck »Gewalt« entstammt dem altdeutschen »waltan« für »stark sein« oder »beherrschen«.





Der Film **300** begeisterte das Kinopublikum mit blutigen Schwertkämpfen in Zeitlupe.

scheuern: Die Darstellung von Gewalt reißt den Betrachter mit, sie ist dynamisch und aufregend. »Natürlich bietet es sich an, die natürliche bildästhetische Kraft von Gewalt noch mal zu überhöhen, ihr einen ästhetischen, vielleicht sogar schönen Anstrich zu geben«, führt von Brincken aus. »Und das bedeutet dann eben nicht ›langweilig schön‹, wie ein Sonnenuntergang, sondern frappierend, dynamisch.«

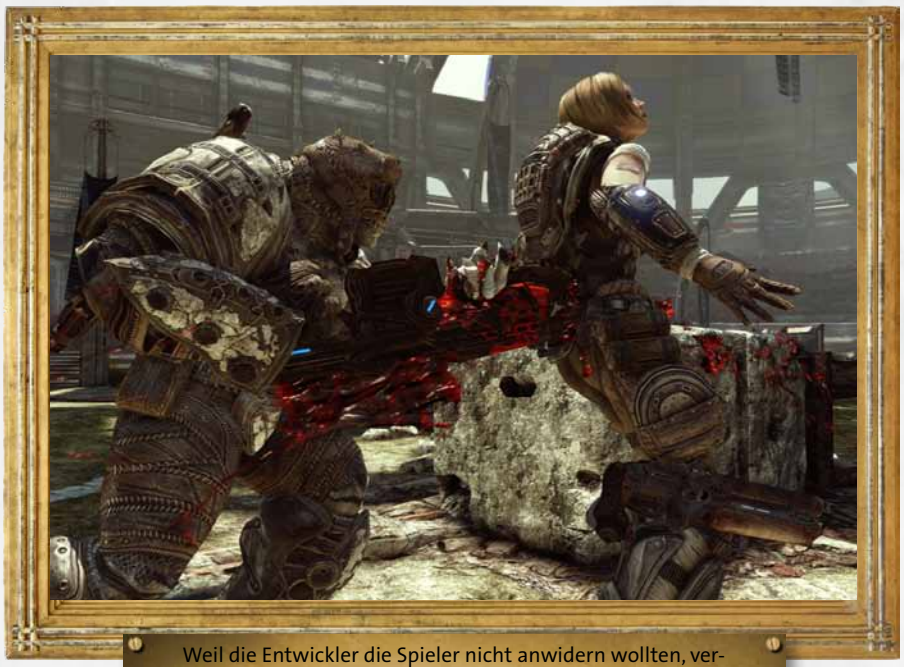
Ein Entwickler, der sich mit diesem Thema sehr genau auseinandergesetzt hat, ist Yosuke Hayashi, der Produzent des Spiels **Ninja Gaiden 3**. Er erzählt: »Es gibt einen japanischen Ausdruck, der heißt ›Chanbara‹. Er bezeichnet ein klassisches Genre im japanischen Film, in dem es um Samurai und Schwertkämpfer geht. In diesen Filmen waren der künstlerische Umgang mit Gewalt und ihre Darstellung traditionell sehr wichtig. Wie und wohin spritzt das Blut, wie reagiert ein Körper auf die Gewalt? Ninja Gaiden 3 steht in der Tradition dieser Filme. Nicht nur, weil es um einen Schwertkämpfer geht, sondern vor allem wegen der Art und Weise, wie wir Gewalt präsentieren.« Um ihren Vorbildern gerecht zu werden, haben er und sein Team sehr viel Zeit investiert. Wochenlang tüftelten und recherchierten sie, wie es aussehen sollte, wenn das Schwert des Helden einen Gegner trifft. Genau wie die akkurate Simulation des Fahrverhaltens in einem Rennspiel, dient die Gewaltdarstellung eines Actionspiels wie **Ninja Gaiden** auch dazu, eine glaubwürdigere virtuelle Welt zu erschaffen. »Wir wollten diesmal nicht die zerbrechlichen Körper der vorherigen Spiele, die mit jedem Hieb zerteilt wurden. Stattdessen wollten wir einen stärkeren physikalischen Eindruck vermitteln«, berichtet der Produzent. »Das Schwert sollte in den Körper eindringen, der ihm einen spürbaren Widerstand entgegensetzt, bis es dann im Gegner ›stecken bleibt‹. Wir haben auch die Timings genau abgewogen, sodass es einen kurzen Moment dauert, bevor das Blut explosionsartig aus dem Gegner herausspritzt.«

»Gewalt hat einen Bildcharakter«

Eine solch unbefangene Beschreibung von exzessiver Gewalt liest sich selbst für Spielekenner oft schockierend. Doch das liegt daran, dass hier der Kopf des Lesers die »passenden« Bilder zur Beschreibung liefert. Das Erlebnis im Spiel ist jedoch ein völlig anderes. Was vom Marketing gern als »realistische Gewaltdarstellung« verkauft wird, ist meist weit davon entfernt, diesem Begriff gerecht zu werden. »Was wir für ›real‹ halten in diesen Spielen, basiert auf dem, was wir bereits aus anderen Medien kennen«, erläutert Jörg von Brincken. »Wenn also jemand von einem Schuss getroffen wird und meterweit zurück fliegt, wenn das Blut bis zur Decke spritzt – das nehmen wir als realistisch wahr. Wenn man hingegen mit einer realen Gewaltszene konfrontiert wird, also etwa, wenn man im Internet ein Video von einer Erschießung sieht, dann ist das geradezu erschreckend banal. Da spritzt nichts, da klappt der Körper einfach zusammen und das war's. Der Begriff des Realismus ist in diesem Zusammenhang also am Film geschult.«

Genau deswegen sind die Debatten darüber übertrieben, ob virtuelle Gewalt die Spieler denn nun für reale Gewalt desensibilisiere oder nicht. Die Spielgewalt ist eine völlig überzeichnete Darstellung, die mit der Realität wenig bis nichts gemein hat. Und das nicht zufällig: Entwickler in aller Welt sind extrem bedacht darauf, dass ihre Spiele eben gerade nicht zu realistisch werden. Selbst Spiele, die für ihre brutalen Gewaltszenen berüchtigt sind, etwa die **Gears of War**-Reihe, haben kein Interesse an wahrem Realismus. »Es gibt Aspekte der Darstellung, manche physikalische Simulationen zum Beispiel, die sich um ein Abbild der Realität bemühen. Aber wir machen ein Unterhaltungsprodukt«, verrät uns Michael Capps, dessen Firma Epic die **Gears of War**-Reihe entwickelt.

Quelle: Istock / Ersteller: loonger



Weil die Entwickler die Spieler nicht anwidern wollten, verfremdeten sie die Bluteffekte von **Gears of War 3**.

»Das Letzte, was wir wollen, ist, die Leute anzuwidern. Es ist daher wichtig, bestimmte Grenzen nicht zu überschreiten.« Um diese Grenzen einzuhalten, sichern sich Capps und auch Yosuke Hayashi mit Fokusgruppen-Tests ab, bei denen sie die Reaktionen der Spieler auf die Gewaltszenen auswerten. »Die Soundeffekte darf man in diesem Zusammenhang nicht unterschätzen«, meint etwa Hayashi. »Wenn ein Gegner stirbt, dann schreit er auch. Aber sobald dieser Schrei zu überzeugend nach echtem Schmerz, echtem Leid klingt, ist das dem Spieler extrem unangenehm, obwohl er ja weiß, dass er ›nicht echt‹ ist.« Ein weiterer wichtiger Punkt ist laut Michael Capps der genaue Farbton der Blutdarstellung. Aus den Tests bei Epic hat er folgende Lehre gezogen: »Sobald der Farbton und die Reflexionseigenschaften des Blutes im Spiel zu sehr denen von echtem Blut ähneln, wirkt eine Szene, bei der die Leute eben noch Spaß hatten, plötzlich abstoßend. Es ist daher sehr wichtig, die Farben und Eigenschaften entsprechend zu ›verfremden‹.«

In diesem Zusammenhang sollte man auch erwähnen, dass Bluteffekte in Spielen nicht nur aus ästhetischen Erwägungen eingesetzt werden. Als wir Jay Wilson, den Ex-Chefentwickler von **Diablo 3**, zu den heftigen roten Spritzern in seinem Spiel befragen, schüttelt er nur gleichmütig den Kopf. »Der Grad der Gewaltdarstellung ist uns erst mal völlig egal. Wir setzen diese Effekte nicht ein, weil wir Gewalt mögen, sondern in erster Linie aus praktischen Erwägungen«, sagt er. »Bei uns sind oft sehr viele Kreaturen gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen, und es ist wichtig, dass der Spieler auch im dichtesten Schlachtgetümmel genau weiß, welchen Gegner er trifft.« Bei unseren Gesprächen mit zahllosen Entwicklern zu diesem Thema wurde sehr deutlich: Die Funktion von Blut als »Treffer-Feedback« ist einer der wichtigsten Gründe für die scheinbare Omnipräsenz von Gewaltdarstellung in Spielen. Dass viele Entwickler aus Scheu vor einer Moraldebatte diese spielmechanische Funktion als Feigenblatt vorhalten, versteht sich von selbst. Das macht das Argument jedoch nicht falsch.

Ob nun gewollt oder nicht: Blut spielt eine große Rolle dabei, warum wir eine eigentlich grausame Gewaltszene als visuell ansprechend empfinden können. Diese Attraktivität von Bluteffekten rührt in erster Linie von ihrer Farbe her. Jörg von Brincken erläutert: »Rot ist eine Signalfarbe. Wir assoziieren sie mit Blut, selbst wenn es ein ganz heller Rot-Ton ist, der mit der Farbe von echtem Blut nichts zu tun hat. Wir assoziieren es auch mit Gefahr, aber genauso mit einer gewissen Wärme. Es gibt einen Grund, warum Rot die Farbe ist, die wir einsetzen, wenn wir am dringendsten Aufmerksamkeit erwecken wollen – beispielsweise bei Verkehrsschildern. All diese Dimensionen von Rot wirken höchst anziehend auf uns.« So wird auch verständlich, warum es viele Spieler inakzeptabel finden, wenn Bluteffekte in der deutschen Version grün eingefärbt werden. Die vermeintlich kleine Zensur ist ein tiefgreifender Einschnitt in die ästhetische Präsentation des Spiels.

Der Anblick von Blut fasziniert uns

Zur grellen Farbe stößt noch ein zweiter Aspekt. Blut als Flüssigkeit hat für uns etwas Faszinierendes. Seine Formlosigkeit, das Fließende, das in jeder Sekunde eine neue, makellos runde Form ohne jede Ecke oder Kante annehmen kann, ist für den menschlichen Betrachter grundsätzlich ein faszinierendes Motiv. Umso mehr, wenn stilistische Mittel wie die Zeitlupe zum Einsatz kommen. Erst in der Verlangsamung wird der Blutfluss nachvollziehbar als ein Akt der endlosen Umformung. Angesichts der starken Anziehungskraft der Signalfarbe Rot und der intensiven Bildsprache von Gewalt, ist es kein Wunder, dass diese Verlangsamung im Kontext einer Gewaltszene nur noch stärker wirkt. Der bereits genannte Film **300** exerziert dies daher über seine gesamte Lauflänge immer wieder durch. Den chinesischen Action-Regisseur John Woo machten seine ballettartig durchchoreographierten Gewaltszenen sogar weltbekannt. In ihnen setzte Woo gezielt auf die malerische Kraft von Bluteffekten. Im Finale seines Films **The Killer** trägt ein Teil der Darsteller extra weiße Kleidung, um einen extremen Kontrast zu den hervorschießenden Blutfontänen zu erzeugen. Neben seiner ästhetischen Qualität ist Blut außerdem ein starkes Symbol: für Lebenskraft, aber auch für Gewalt und Sünde. Quentin Tarantino lässt



Die Zeitlupenfunktion der **Max Payne**-Serie setzen die Spieler auch als künstlerisches Mittel ein.

daher in **Django Unchained** nicht zufällig große Mengen Blut auf die weißen Pflanzen in einem Baumwollfeld spritzen.

Spiele, die sich visuell seit jeher stark am Film orientieren, greifen dessen Stilmittel auf, darunter natürlich auch die Zeitlupe. Titel wie **Max Payne** und **F.E.A.R.** gehen sogar noch einen Schritt weiter und integrieren die Verlangsamung in ihre Spielmechanik: Dem Spieler wird nicht nur die Kontrolle über die Gewalt gegeben, sondern auch über die Zeitlupe. So kann man nicht nur die eigentliche Spielhandlung beeinflussen (also die Schusswechsel), sondern auch ihre Inszenierung. Auch wenn in beiden Fällen die Zeitlupenfunktion einen spielerischen Nutzen hat und das Zielen erleichtert, wird sie von den Spielern mindestens genau so oft als ästhetisches Gestaltungsmittel eingesetzt. Etwa, indem man bei **F.E.A.R.** direkt vor der Explosion einer Granate die Zeitlupe aktiviert, um mitzuerleben, wie der Raum und die Gegner von einer unmöglich langsamen Druckwelle zerfetzt werden.

Bei den zerstörbaren Umgebungen von **F.E.A.R.** tritt zudem ein erstaunlicher Effekt zutage: Je mehr Zerstörung und Gewalt das Spiel zulässt, desto mehr erlaubt es dem Spieler, selbst als Gestalter in Erscheinung zu treten. Was uns zur gewagten These verleitet: »Frei« simulierte Gewalt und Zerstörung, die nicht in immer gleichen Bahnen ablaufen, machen ein Spiel abwechslungsreicher und geben dem Spieler Raum für Kreativität. »Gewaltakte als Ausdruck von Kreativität« – das hört sich schon wieder sehr fragwürdig an. Doch bei nüchterner Betrachtung stellt man fest: Wenn wir uns in einem Spiel ohne jede Gewaltdarstellung durch einen statischen Raum mit fest positionierten Gegnern schießen, dann fühlt sich das im Grunde wie ein Hindernisparcours an. Oder wie eine Schießbude auf dem Jahrmarkt. Am Ende sind alle Feinde



Zeitlupen-Schusswechsel und zerstörbare Umgebungen machen den **F.E.A.R.**-Spieler selbst zum Gestalter.

beseitigt und der nächste Abschnitt beginnt. Doch wenn das Terrain zerstör- und die Gegnermodelle zerlegbar sind, dann sind der Raum und die Gegner vor uns plötzlich keine unveränderlichen Gegebenheiten mehr, die wir nach Schießbuden-Manier einfach hinnehmen müssen.

Jetzt können wir Löcher in die Wände sprengen, Töpfe vom Herd reißen und uns frei entscheiden, ob wir dem Gegner mit unserer Schrotflinte den Arm oder das Bein abschießen. In Worten klingt dies furchtbar grausam, weil unsere Sprache nicht zwischen der virtuellen und der realen Welt unterscheidet. Im Spiel jedoch haben die Entscheidungen des Spielers in erster Linie nicht Mord und Totschlag zur Folge, sondern einen visuellen Impuls. Ob wir mit Waffen auf Menschen schießen oder mit Feuerbällen Monster flambieren – das sind nur Spielarten des mehr oder weniger abstrakten Geschehens auf dem Bildschirm. In jedem Fall aber benutzen wir die Werkzeuge, sprich: die Waffen, die uns die Entwickler in die Hand gegeben haben, um unsere Spielumgebung umzugestalten, um auf sie Einfluss zu nehmen. Das ist der Kerngedanke eines interaktiven Mediums und der Grund, warum die Spieleforschung das »Selbstwirksamkeitserleben« als einen der wichtigsten Aspekte von »Spielspaß« identifiziert hat. Unter Selbstwirksamkeit versteht man das Gefühl, die Welt beeinflussen und selbstständig darin bestehen zu können. Wenn wir also in **Dead Space 3** Necromorphs »strategisch zerstückeln« und in **Battlefield 3** Häuser zu Klump sprengen, dann fühlen wir uns eigenständiger, wir drücken der Welt unseren Stempel auf. Und haben auch mehr Spaß.

Die Waffe als Pinsel



Das zerstörbare Terrain von **Battlefield 3** erlaubt den Spielern, der Welt ihren Stempel aufzudrücken.

Das zu verstehen, ist je nach eigener Biografie nicht leicht. Der Mensch ist nicht geschult darin, zwischen der wirklichen Welt und ihrem künstlichen Gegenstück auf dem Bildschirm zu unterscheiden, wo Spielfiguren mitunter Schreckliches angetan wird. Vielen Menschen fällt es daher noch schwer zu akzeptieren, dass der virtuelle Mensch nicht mehr oder weniger künstlich ist als das Gemälde eines Monsters. Überwindet man jedoch diese Hürde, erkennt man rasch, dass die Gewalt dem Spieler eine Staffelei bietet, auf der er selbst malen darf, anstatt nur eine statische, vorgefertigte Welt zu betrachten. So mancher Shooter-Spieler wird sich schon mal dabei ertappt haben, dass er einen Gegner, den er schon im Fadenkreuz hatte, eben nicht sofort abgeknallt hat. Warum? Weil er erst vor der Wand stehen sollte, auf die dann das Blut spritzt. Zu glauben, der Spieler treffe eine solche Entscheidung aus Mordlust, ist weltfremd. Es geht ihm um den krassen Effekt beim Treffen und darum, die Spielwelt mit seiner Entscheidung zu verändern. Dem stimmt auch Dr. von Brincken zu: »Schon Adorno hat gesagt, dass Kunst immer mit Gewalt zu tun hat. Man nimmt etwas, man reißt es heraus und bringt es in einen neuen Zusammenhang. Man gestaltet um. Etwas,

Der häufigste Todesgrund weltweit ist laut der WHO nicht Gewalt, sondern Bluthochdruck, gefolgt vom Tabakrauchen.



Gerade weil **GTA** (hier Teil 5) die Illusion einer echten Stadt vermittelt, wirken die Grenzüberschreitungen so intensiv.

das vielleicht auch gar nicht umgestaltet werden will.« Für von Brincken geht es in Spielen nicht nur um das visuelle Erleben, sondern auch um eine »Art von kreativer, ästhetischer Mitarbeit«. Der Spieler malt, im weitesten Sinne, mit der Schusswaffe als Pinsel. Ein Motiv übrigens, das nicht so fremd und absurd ist, wie es sich anhört.

Tatsächlich ist die Idee des Mörders als Künstler im heutigen Horrorfilm so präsent wie selten zuvor. Man denke insbesondere an Hannibal Lecter aus **Das Schweigen der Lämmer**. Lecter mag ein kannibalischer Psychopath sein, aber er ist auch ein Genie, ein kultivierter Gentleman und brillanter Psychologe. Als er im Rahmen seiner Flucht einen Wachmann tötet, arrangiert er ihn als verstörendes Kunstwerk direkt an dem Käfig, der ihn zuvor gefangen hielt. Auch Jigsaw, der Killer aus der **Saw**-Reihe, wird als Ingenieur von übermenschlicher Begabung inszeniert, der seine Opfer zum Zwecke der Läuterung in ein Labyrinth voll mechanischer und psychologischer Fallstricke steckt, die sie selbst nicht überblicken. Und wenn doch, dann ist es bereits zu spät und das Böse triumphiert. Der bloße Akt des Tötens ist hier nicht mehr ausschlaggebend für die Handlung, vielmehr stehen symbolische und ästhetische Aspekte mindestens gleichwertig im Vordergrund. »Ästhetik wird hier in der Gestalt des Mörders ausgespielt gegen moralische und religiöse Normvorstellungen. Das ist die Verkörperung der ›Kunst um der Kunst willen‹, die sich nicht um die von der Gesellschaft aufgestellten Schranken schert«, so Jörg von Brincken. Gewalt als Kunstform. Ein grausiger Gedanke, aber auch ein faszinierender.

Genau dieses Zusammenspiel von Normverletzung und interaktiver Gestaltung lässt Spieler vermutlich Stunden damit zubringen, in virtuellen Welten wie der von **Grand Theft Auto 4** alles Mögliche in die Luft zu sprengen oder wahllos auf Passanten zu schießen. Das bedeutet natürlich nicht, dass der Rahmen, den die visuelle Gestaltung und die Hintergrundgeschichte diesen Aktionen gibt, bedeutungslos wäre. Gerade weil **GTA 4** die Illusion einer echten, einer lebendigen Stadt vermittelt, wirken die virtuellen Grenzüberschreitungen noch intensiver. Wäre **Liberty City** keine Kopie von New York samt kreischender Passanten, sondern eine sterile Science-Fiction-Kulisse mit piepsenden Robotern – dann wäre auch die Gewalt nur halb so eindringlich. Wenn sich ein spielefremder Betrachter über den scheinbar sadistischen Amoklauf des Spielers aufregt, verkennt er jedoch, dass eben im wahrsten Sinne gespielt wird: erprobt, variiert, bestaunt. Es werden Erwartungen mit dem Spektakel auf dem Bildschirm verglichen und immer dann, wenn die überhöhte Realität des Spiels diese Erwartungen übertrifft, wenn die geworfene Granate nicht nur das Auto sprengt, sondern es mit völlig absurder Sprengkraft samt Fahrer über unseren Kopf katapultiert, dann sitzt der Spieler lachend und verblüfft vor dem Monitor.

Ein sündiges Vergnügen

Dass er so reagiert, hat nichts mit einem mangelhaften Wertesystem und moralischer Abstumpfung zu tun. Im Gegenteil, viele Spieler schütteln im Nachhinein über sich selbst den Kopf. Gerade wegen des Stigmas »Killerspiele« tun sich viele schwer damit, zuzugeben, dass sie manche Gewaltdarstellungen in Spielen attraktiv finden. Solche Titel werden dann zur perfekten Verkörperung des »sündigen Vergnügens«, der Sorte Unterhaltung, die man quietschvergnügt mit Freuden konsumiert, um sich hinterher zu schämen und niemandem davon zu erzählen. »In Gewaltspiel geraten Ethik und Ästhetik in einen direkten Konflikt miteinander, und im ersten Moment gewinnt nun mal meistens die Ästhetik«, bringt Jörg von Brincken das Problem auf den Punkt. Erst hinterher macht man sich Gedanken, ob es denn auch »richtig« war, was man da auf dem Bildschirm angerichtet hat.

Genau hieraus erwächst dann auch der »Killerspiele«-Konflikt. Weil sich kein Mensch dem ästhetischen Eindruck von Gewalt entziehen kann, ist ihre Faszination auch für Spielekritiker deutlich spürbar. Wer nicht spielt, kann sich laut Jörg von Brincken »durch diese ästhetische Wirkung extrem stark bedroht fühlen in seinem Selbstverständnis als moralisch handelnder Mensch.« Anders ausgedrückt: Der Außenstehende sieht den Spieler einen Gewaltakt nach dem anderen begehen. Solange er nicht selbst spielt, ist er aber nicht in der Lage, dies als Spielhandlung zu begreifen. Die verführerische Wirkung des »Bösen« verstärkt dabei nur die Angst jener Menschen davor, was Spiele vermeintlich mit dem Spieler anstellen. Von Brincken führt aus: »Diejenigen, die einen Sinn für die in Spielen gebotene Ästhetik haben, sind in der Lage, ihr moralisches Denken für die Dauer des Spielens außen vor zu lassen, um sich auf den virtuellen Raum einzulassen. Genau das wurde schon immer als bedrohlich empfunden: Dass ein Medium in der Lage ist, einen Menschen dazu zu bringen, für die Dauer des Konsums auf bestimmte moralische Regeln zu verzichten. Das gilt manchen Menschen als gefährlich.« Obwohl Hunderte von Jahren der Mediennutzung bewiesen haben, dass die erdrückende Mehrheit der Menschen in der Lage ist, dieses »Kunststück« zu vollbringen, schüren gerade neue Medien immer wieder diese Ängste. Vor allem bei jenen, die das betreffende Medium noch nie angefasst haben und aufgrund eben jenes moralischen Dilemmas eine Auseinandersetzung damit kategorisch scheuen. AP / GR

Artikel und Autor

Dieser Beitrag erschien ursprünglich auf unserer Schwesterseite Krawall.de, der Autor André ist deren Chefredakteur. Wer mehr von ihm und seinen Mitstreitern lesen möchte, sollte dort mal vorbeisurfen.





Standen uns Rede und Anwort: **Dr. Jörg von Brincken**, **Yosuke Hayashi** und **Michael Capps**.

Neue Top-Spiele & Film-Hits gratis!

Filme und Spiele einfach ausleihen!

12 EURO STARTGUTHABEN

für den GameStar-Verleihshop!*

Holen Sie sich die neuesten Spiele, große Hollywood-Filme und vollständige TV-Serien aus Deutschlands größter Online-Videothek direkt nach Hause!











Wir spendieren allen Lesern 12 Euro Startguthaben in der neuen GameStar-Onlinevideothek. Wählen Sie Ihren Wunschfilm aus über 78.000 Titeln und erhalten Sie diesen sofort per Post. Ohne Abo, Vertragsbindung oder Wartezeiten. Unser Koop-Partner Verleihshop.de ist Testsieger der Stiftung Warentest und hat mit SEHR GUT im Test der Zeitschrift Digital Fernsehen abgeschnitten. Verleihshop.de ist mit seinem riesigen Angebot an DVDs, Blu-rays, PC- und Konsolenspielen sowie Beamern, Hörbüchern und gedruckten Titeln die Online-Videothek mit der größten Auswahl Deutschlands.

Jetzt Verleihshop ausprobieren und alle Vorteile nutzen

- **DVDs, Blu-rays, Spiele und Hörbücher bequem per Post leihen**
- **Aus über 78.000 Titeln ab 2,50 Euro pro Woche auswählen**
- **Kein Abo, keine Vertragsbindung, keine Wartezeit durch Wunschliste**
- **Versandgarantie für alle Bestellungen vor 18 Uhr**

Als Kunde der GameStar-Onlinevideothek müssen Sie sich nicht mit Wartelisten herumschlagen: Bestellen Sie einfach den Titel, der Sie interessiert, und Ihr Lieblingsfilm oder das neue Spiel Ihrer Wahl liegen schon am nächsten Werktag im Briefkasten. Wir verzichten darüber hinaus auf Abo-Gebühren und unnötige Vertragsbindungen. Kosten entstehen für Sie nur dann, wenn Sie tatsächlich etwas ausleihen.

Unser Angebot auf www.gamestar.de/leihen

- GameStar-Leser, die noch keine Kunden bei verleihshop.de sind, erhalten nach ihrer Anmeldung unter **www.gamestar.de/leihen** ein Startguthaben in Höhe von **12 Euro**.
- Geben Sie dazu bei **Zahlungsweise** **Ich habe einen Gutschein** an. Nachdem Sie auf **Formular absenden** geklickt haben, geben Sie bitte den Gutscheincode **GA52013ME** ein.
- Das Guthaben wird mit Ihrer Anmeldung **automatisch gutgeschrieben**.

* gültig bis 10.7.2013 • nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar • nur für Neukunden nur einmal pro Person und Haushalt einlösbar

VERLEIHSHOP.DE
DVD · Blu-ray · Hörbücher · Games · Software · Bücher · Technik



Hall of Fame
Might and Magic

Wie Might and Magic zu einer der besten Rollenspielserien aller Zeiten wurde – und innerhalb weniger Jahren in der Versenkung verschwand. Von Jochen Gebauer

Auf XL-DVD: Video-Special

Als Jon Van Canegham zur Party kommt, sind die anderen Gäste schon ziemlich beschwipst. Richard Garriott mixt gerade sein fünftes **Ultima**, Andrew Greenberg und Robert Woodhead schlürfen an ihrem vierten **Wizardry** und Michael Cranford ist auch schon beim zweiten **Bard's Tale**. Wir schreiben das Jahr 1986 und Computer-Rollenspiele sind so hipp wie VHS-Kassetten und Modern Talking. 25 Jahre später wird man diese Zeit als »goldene Rollenspiel-Ära« bezeichnen, aber ihre Protagonisten sind längst zu Fußnoten der Geschichte geworden. Michael Cranford leitet inzwischen eine Webdesign-Agentur, Robert Woodhead vertreibt japanische Anime-Serien und Andrew Greenberg arbeitet als Rechtsanwalt. Nur Richard Garriott schillert immer noch durch die Branche, ein liebenswürdiger Exzentriker, der sich ein Schloss mit Geheimgängen bauen lässt, als sechster Weltraumtourist überhaupt ins Weltall fliegt und allenthalben prächtig kaschiert, dass sein letztes relevantes Spiel (**Ultima Online**) mittlerweile auch schon 16 Jahre auf dem Buckel hat. Die goldene Rollenspiel-Ära hat ihre Kinder gefressen – keiner von ihnen, nicht einmal Garriott, dessen aktuelles Kickstarter-Projekt **Shroud of the Avatar** frappierend an längst vergangene Tage erinnert, spielt in der Spiele-Industrie des Jahres 2013 eine tragende Rolle. Nur Jon Van Canegham, der Mann, der 1986 beinahe zu spät zur Party gekommen wäre. Heu-

Wo kaufen?

Falls Sie keine Lust haben, auf dem Dachboden oder bei Ebay zu stöbern, dann legen wir Ihnen das **Might and Magic 6**-Pack von gog.com ans Herz. Darin enthalten sind – der Titel sagt es ja schon – die ersten sechs Serienteile. Das **Might and Magic 6**-Pack kostet 10 US-Dollar und läuft unter Windows 7 und Windows 8 problemlos.



Journalistin **»Scorpia«** genoss im dritten Serienteil einen unvorteilhaften Gastauftritt.

te verantwortet er für EA die Marke **Command & Conquer**. Damals programmiert er das erste **Might and Magic**.

Dies ist keine Cinderella-Story. Jon Van Canegham wird sich nie ein Schloss mit Geheimgängen bauen oder ins Weltall fliegen. Seine Spiele verkaufen sich ordentlich, aber selten ausgezeichnet. **Might and Magic: The Secret of the Inner Sanctum** entwickelt und vertreibt er in Eigenregie – kein Publisher will den Titel kaufen, der Markt scheint gesättigt, es gibt ja schon **Ultima** und **Wizardry** und **Bard's Tale**, und das Rollenspiel des jungen Kaliforniers wirkt auf den ersten Blick wie ein uninspirierter Aufguss von hinreichend bekannten Konzepten. Mit seinem rundenbasierten Kampfsystem, den archetypischen Rassen und Klassen sowie der klassischen Kachel-Struktur (die sechsköpfige Party bewegt sich quadratweise durch die Spielwelt) ist das erste **Might and Magic** unverkennbar ein Kind seiner Zeit. Wenn überhaupt, dann muss man die Originalität in der Geschichte suchen: Was beginnt wie eine 08/15-Fantasy-Quest, sechs Helden ergründen das Geheimnis eines mysteriösen Heiligtums, nimmt plötzlich eine überraschende Science-Fiction-Wendung, die prompt zum Markenzeichen der gesamten Serie wird. In der gleichen Liga wie die **Ultima**-Reihe spielt **Might and Magic** trotzdem nie; Jon Van Caneghem ist kein Richard Garriot, kein begnadeter Geschichtenerzähler, der seine Welt bis ins kleinste Detail zu Ende konzipiert. Er ist Programmierer, ein Sid Meier, wenn man so möchte, und die große (und oft sträflich unterschätzte) Leistung seiner Spiele besteht darin, dass man auch dann unverschämt viel Spaß damit haben kann, wenn man jeden Dialog und jedes Textfenster ungelesen beiseite klickt.

Als **Magic and Magic 2: Gates to Another World** 1988 erscheint, ist es nicht nur ein Komplexitätsmonster (es gibt so viel zu entdecken und zu tun, dass die Party im Spielverlauf buchstäblich an Altersschwäche sterben kann) und revolutioniert nebenbei das Automapping, sondern löst auch einen bemerkenswerten Konflikt zwischen Van Canegham und einer damals populären Spielekritikerin aus. Nachdem »Scorpia« (ein Pseudonym; ihr richtiger Name wurde nie bekannt) im inzwischen eingestellten US-Magazin »Computer Gaming World« einen kritischen, aber sachlich nicht falschen Test zu **Might and Magic 2** veröffentlicht, fühlt Jon Van Caneghem sein Werk böswillig missverstanden und revanchiert sich drei Jahre später auf eine Weise, die man mit viel gutem Willen als »kindisch« bezeichnen könnte. In **Might and Magic 3: The Isles of Terra** verpasst er Scorpia einen unfreiwilligen Gastauftritt: als aufgedunsene, grotesk übergewichtige Karrikatur einer affektierten Frau – das Ganze in 256 unvorteilhaften Farben, denn mit dem dritten Teil führen Jon Van Caneghem und sein Studio New World Computing den VGA-Look ein; 1991 keine Selbstverständlichkeit. **The Isles of Terra** räumt zwar durchgehend hohe Wertungen ab (vielleicht möchten die Tester zukünftige Gastauftritte vermeiden), verkauft sich aber nur schleppend. Van Canegham wird die mageren Absatzzahlen später an den veränderten Marktbedingungen festmachen: Zum Releasezeitpunkt etabliert sich der PC gerade als Spiele-Plattform, während der Amiga unter zahllosen Raubkopien buchstäblich zusammenbricht. Einen nicht ganz unerheblichen Teil dürfte allerdings auch die Umsetzung für das Super Nintendo beitragen. Die nämlich geht so gründlich in die Hose, dass New World Computing jahrelang einen weiten Bogen um sämtliche Heimkonsolen machen wird. Neben zahlreichen technischen Problemen (unter anderem ist die SNES-Version geradezu unspielbar träge) hauen insbesondere die Nintendo-Zensoren ordentlich auf den Putz. Blutbeschmierte Waffen? Das geht so nicht, das Blut muss weg, notfalls auch die ganze Axt. Ein Barkeeper, der das Bier vom Tresen wischt? Soll halt Limonade wischen! Die harmlose Statue einer angedeutet nackten Göttin? Schnell, jemand muss ihr einen pinken Bikini anziehen!

Kindische Retourkutsche

Mehr als Might and Magic

In seinen Anfangsjahren entwickelte New World Computing nicht nur **Might and Magic**. Wir stellen vier bemerkenswerte Klassiker des Studios vor, die heute (beinahe) in Vergessenheit geraten sind.

Nuclear War (1989)



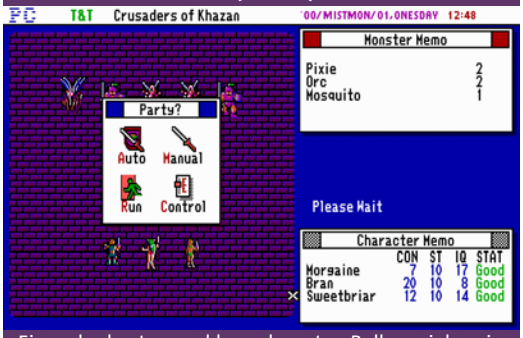
Im bitterbösen Rundenstrategiespiel übernehmen wir Ronnie Raygun, Infidel Castro oder Mao the Pun und erklären anderen Ländern den Atomkrieg.

King's Bounty (1990)



Der geistige Vater von **Heroes of Might and Magic** vereinte schon zu Beginn zu der 90er-Jahre klassische Rundenstrategie mit Rollenspiel-Elementen.

Tunnels & Trolls (1990)



Eines der besten und komplexesten Rollenspiele seiner Zeit, das nie jemand gespielt hat. Vielleicht lags am zeigefingerzerstörenden Icon-Interface.

Planet's Edge (1991)



Im Sci-Fi-Rollenspiel **Planet's Edge** verschwindet nach einem missglückten Experiment der ganze Planet Erde – und wir müssen ihn zurückholen.

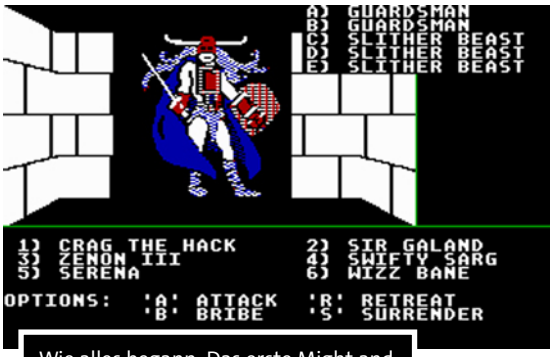
Might and Magic 3 war der erste Serienteil mit Mausunterstützung.

Das Remake





Mit **Might and Magic 10 Legacy** hat Ubisoft vor einigen Wochen die Wiedergeburt der klassischen Rollenspiel-Serie angekündigt. Entsprechend klassisch geht's dann auch beim Remake zur Sache: Die vierköpfige Party bewegt sich kachelweise durch die Spielwelt, gekämpft wird in altmodischen Runden, spielerisch orientiert sich der deutsche Entwickler Limbic Entertainment an Might and Magic 4 und Might and Magic 5. Erscheinen soll das Erbe (so die deutsche Übersetzung von »Legacy«) Ende dieses Jahres übrigens ausschließlich als Download-Titel.



Wie alles begann: Das erste Might and Magic war ein Kind seiner **Pixel-Zeit**.

Schon ein Jahr später geht's mit **Might and Magic 4: Clouds of Xeen** weiter. Die ungewöhnlich kurze Entwicklungsdauer ist schnell erklärt: Engine, Interface und Gameplay bleiben nahezu identisch. Erst 1993 folgt mit **Might and Magic 5: Darkside of Xeen** der eigentliche Clou. Wer beide Titel besitzt, kann sie zu einem einzigen Spiel kombinieren: **World of Xeen**. Dabei werden nicht nur neue Quests, Gebiete sowie ein zusätzliches Ende freigeschaltet – es entsteht auch ein geradezu absurd gewaltiges Rollenspiel, in dem man sich monatelang verlieren kann. Inzwischen allerdings hat sich der PC fest als Spiele-Plattform etabliert und tritt eine so noch nie dagewesene Technologiewelle los. Nach rund zwei Jahren ist die Engine von **Might and Magic 3** schon hoffnungslos veraltet. Während **Might and Magic 5** notgedrungen auf die überholten Kacheln zurückgreifen muss, um die Kompatibilität mit dem Vorgänger zu gewährleisten, geht's bei **Ultima Underworld** oder einem gewissen Shooter von ID Software längst fließend und in Echtzeit-3D zur Sache. Außerdem ist die Rollenspiel-Konkurrenz in diesen Jahren erdrückend. Zwischen 1992 und 1993 erscheinen neben **Ultima Underworld** und **Ultima Underworld 2** auch noch **Ultima 7: The Serpent Isle**, **Lands of Lore**, **Wizardry 7**, **Betrayal at Krondor**, **Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge** oder **Eye of the Beholder 3**, um lediglich eine kleine Auswahl zu nennen. Für PC-Rollenspieler sind es fette Jahre, aber New World Computing gerät langsam in die finanzielle Schieflage, auch weil **World of Xeen** in der CD-ROM-Version nicht zum erhofften Erfolg wird.

Das Skyrim vor Skyrim

Das Resultat: Jon Van Caneghem mottet die überholte Engine endgültig ein und entwickelt stattdessen das von zeitgenössischen Beobachtern vielleicht meistunterschätzte PC-Spiel der Neuzeit. Es verkauft sich leidlich gut, erhält wohlwollende Wertungen im 60er- und 70er-Bereich und soll an dieser Stelle nur kurz angerissen werden, weil es seinen eigenen Artikel verdient. Sein Name ist **Heroes of Might and Magic**.

Erst 1996 beginnen Jon Van Canegham und New World Computing mit der Arbeit an **Might and Magic 6: The Mandate of Heaven**. Im Juli des gleichen Jahres übernimmt Publisher 3DO das Studio und beendet damit die finanzielle Schieflage – jedenfalls vorerst. Denn obwohl der Deal genug Geld in die Kasse spült, um ein sechstes **Might and Magic** zu produzieren (es halten sich hartnäckige Gerüchte, dass New World Computing vor der Übernahme schlicht nicht genug Reserven hatte, um ein modernes 3D-Rollenspiel selbst zu finanzieren), ist der neue Inhaber auch nicht auf Rosen gebettet. Zu Beginn der 90er-Jahre hatte sich 3DO mit der gleichnamigen Heimkonsole einen sündhaften teuren Flop geleistet. Das Unternehmen von EA-Gründer Trip Hawkins überlebt sein Konsolen-Waterloo zwar, hat aber einen Großteil seines Kapitals verbrannt und richtet sich nun als klassischer Publisher neu aus. Rund 18 Millionen US-Dollar lässt 3DO für New World Computing springen, und zunächst sieht alles nach einer perfekten Beziehung aus. Als **Might and Magic 6** im Frühjahr 1998 erscheint, hinkt es dem technischen Standard zwar um ein paar Monate hinterher, gehört inhaltlich aber zu den besten Rollenspielen seiner Generation – auch wenn es im GameStar-Test mit 73 Punkten deutlich zu schlecht wegkommt, diesen Schuh müssen wir uns im Nachhinein anziehen. In gewisser Hinsicht ist **Might and Magic 6** das **Skyrim**, bevor es **Skyrim** gibt: Der Autor dieser Zeilen jedenfalls wird nie vergessen, wie er nach etlichen Stunden endlich seinen ersten Flug-Zauberspruch wirken durfte und staunend feststellte, dass es in dieser 3D-Welt fast keine künstlichen Grenzen gab; das Fliegen war nicht bloß ein Gimmick, eröffnete nicht bloß neue Gebiete – es war eine der süßesten Belohnungen, die je ein Spiel vergeben hatte. Zugegeben: **Might and Magic 6** erzählt nun wirklich keine großartige Geschichte, und es ist verflixt schwierig, die eigene Heldengruppe ins Herz zu schließen, wenn die verfügbaren Portraits aussehen, als habe sich jemand am Faschingsdienstag mit einer Polaroid-Kamera durch den Swingerclub geknipst, aber nicht zuletzt deshalb ist es so wunderbar sinnbildlich für eine Reihe, deren Schöpfer im vergangenen Jahr sagte: »Der Trend hin zu Spielfilmen beunruhigt mich. Ich will Spiele spielen und sie mir nicht anschauen.«



Was bei **Might and Magic 3** noch als tolle VGA-Optik gefeiert wurde ...



... war bei **Might and Magic 4** schon beinahe hoffnungslos veraltet.

Notebooks im Sommerschlussverkauf!

one | GameStar PCs & NOTEBOOKs

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion



- AMD FX-6300-Prozessor **NEU**
- AMD Radeon HD 7870 2,0 GB
- 8,0 GB Arbeitsspeicher
- 60 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner



Optional zu allen GameStar-PCs:
Plus+Paket mit Soundblaster Z, Frontpanel, Blu-ray-Brenner und W-LAN!

Aufpreis nur **€ 179,-**

SPAR TIPP

GameStar PC

Besonders viel Leistung pro Euro liefert der One GameStar PC mit dem 3,5 GHz schnellen AMD FX-6300, 8,0 GByte RAM und schneller Radeon HD 7870 2,0 GByte. Windows 8 ist auf einer SSD installiert, zusätzlich gibt's eine SATA3-Festplatte mit 1.000 GByte und einen DVD-Brenner. Nur für kurze Zeit liegt dem GameStar-PC ein Steam-Gutschein für die Vollversion von Shogun 2 bei.

für nur **€ 799,-**

GameStar NOTEBOOK 15

Mit 15,6-Zoll-Display (39,6 cm) und einem Gewicht von nur 2,7 Kilo ist das One GameStar-Notebook 15 besonders mobil, aber mit 2,6 GHz schnellem Core i5 3230M, 8,0 GByte und NVIDIA GeForce GTX 660M trotzdem voll spieletauglich. Bei der Ausstattung gehen wir ebenfalls keine Kompromisse ein: WLAN, USB 3.0, eSATA, Kartenleser, Blu-ray und HDMI sind mit an Bord, das rasend schnelle Windows 8 bereits vorinstalliert.



- Intel Core i5 3230M-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 660M 2,0 GB
- 8,0 GB Arbeitsspeicher
- 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 899,-** **

RABATT 50 EURO
Gutschein-Code: GS15-0613

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

Spieleleistung auf höchstem Desktop-PC-Niveau liefert das One GameStar-Notebook Ultra 17 mit Intel Core i7 3630QM, 8,0 GByte RAM und NVIDIA GeForce GTX 680M mit üppigen 4,0 GByte Videospeicher. Das 17,3 Zoll große und entspiegelte LED-Display löst mit 1920x1080 Pixeln auf. Windows 8 haben wir auf einer 120-GByte-SSD installiert, außerdem hat das One GameStar-Notebook Ultra 17 eine 500-GByte-HDD, ein Blu-ray-Laufwerk, Kartenleser, WLAN und HDMI.



- Intel Core i7 3630QM-Prozessor
- NVIDIA GeForce GTX 680M 4,0 GB
- 8,0 GB RAM & 120-GB-SSD
- 500 GB HDD & Blu-ray-Combo

für nur **€ 1.799,-** **

RABATT 100 EURO
Gutschein-Code: GS17-0613

Mehr GameStar-PCs und -Notebooks versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Solange Vorrat reicht.

**Gutschein muss beim Kauf angegeben werden und ist nicht auf andere Angebote übertragbar, Barauszahlung oder rückwirkende Einlösung nicht möglich. Solange Vorrat reicht.



Im zweiten Teil konnten Helden durchaus auch an Altersschwäche sterben.

Wer den vierten und fünften Teil besaß, durfte beide zu **World of Xeen** zusammenfügen.



Es folgt der tiefe Fall: 3DO braucht Geld – und **Might and Magic** ist nicht nur die naheliegende Melkkuh, sondern auch die einzige. Schon ein Jahr später erscheint der siebte Teil. Unter Fans gilt **For Blood and Honor** als letzter spielenswerter Ableger; ein Urteil, das eigentlich den Vorgänger adelt, denn New World Computing muss aus Zeitgründen die ohnehin angestaubte Engine recyclen und viele Gameplay-Mechaniken unverändert übernehmen. Trotzdem gelingt den Entwicklern ein kleines Kunststück: Sie führen mit dem siebten Teil nicht nur unterschiedliche Lösungswege für die Hauptstory ein, sondern bereichern ihn auch um eines der vergnüglichsten Minispiele der PC-Geschichte: **Arcomage**. Das ebenso simple wie spannende Kartenspiel im Stil von **Magic: The Gathering** kommt so gut an, dass 3DO umgehend einen eigenständigen, aber erfolglosen Ableger produzieren lässt. Heute verkaufen sich **Arcomage**-Klone auf den mobilen Plattformen übrigens wie warme Semmeln.

Mit **Might and Magic 8: Day of the Destroyer** erreicht die Reihe dann ihren vorläufigen Tiefpunkt. Diesmal können die dezenten Neuerungen (so kommen Drachen als neue, aber schlecht ausbalancierte Rasse hinzu, und zu Spielbeginn kann nur noch ein Charakter eigenhändig erschaffen werden) nicht kaschieren, dass 3DO das gleiche Spiel zum dritten Mal unters Volk jubeln will. Die Engine riecht inzwischen schimmelig, und wer die beiden Vorgänger kennt, kommt sich vor, als würde ihm jemand eine Stadtführung durchs eigene Wohnzimmer geben. Immerhin: Erst ein Jahr zuvor haben Jon Van Canegham und New World Computing mit **Heroes of Might Magic 3** einen beeindruckenden Erfolg hingelegt. Auch wenn es 3DO zu Beginn des neuen Jahrtausends nicht unbedingt blendend geht und das Zugpferd **Might and Magic** innerhalb von drei Jahren in einen komatösen Zustand geprügelt wurde – noch ist genug Zeit und Substanz vorhanden, um den Kurs zu korrigieren.

Riecht inzwischen schimmelig

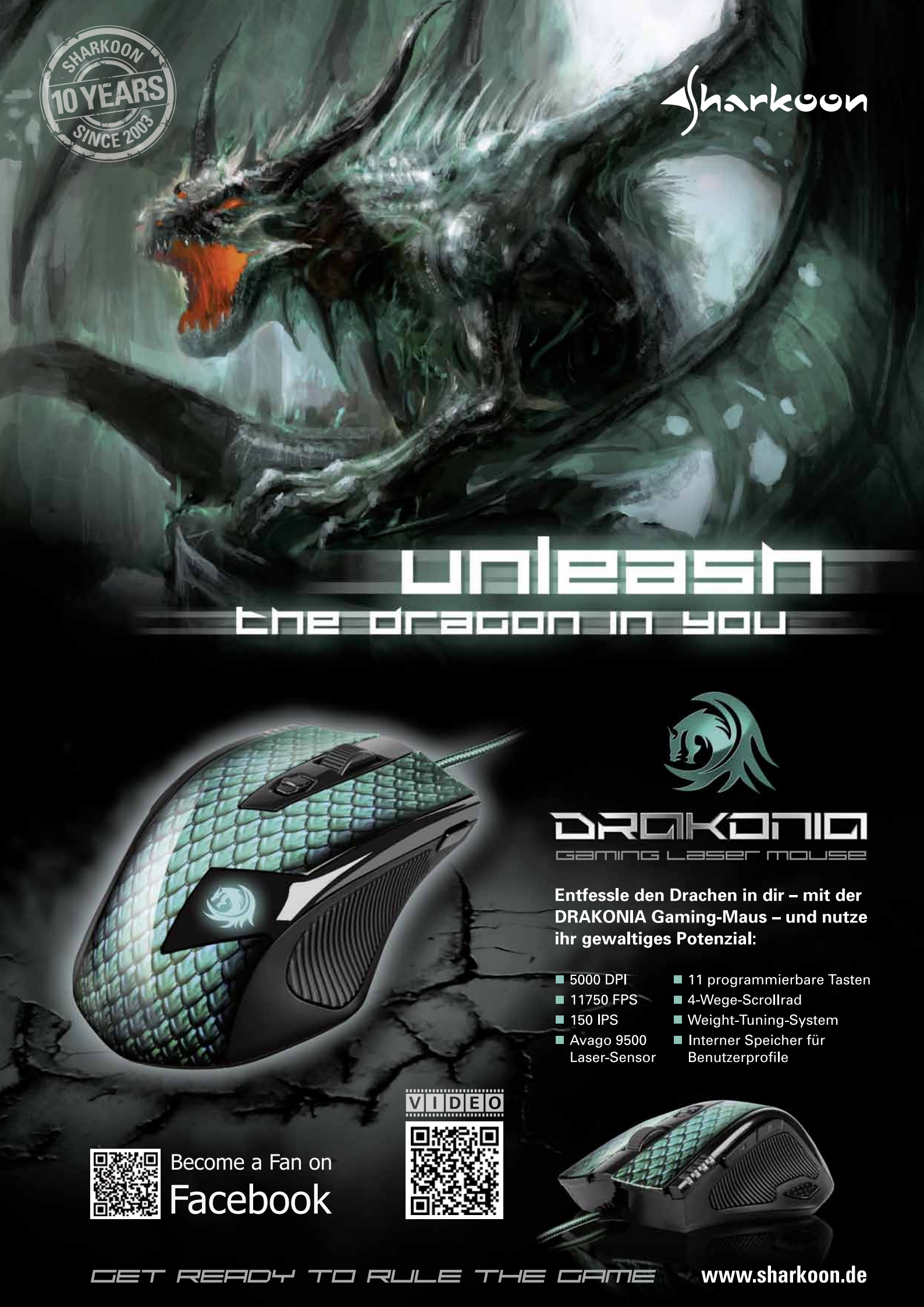
Zwei Jahre später ist New World Computing tot. In den vergangenen 24 Monaten hat sich 3DO eine so atemberaubende Reihe von strategischen Fehlentscheidungen geleistet, dass man beinahe Vorsatz wittern könnte. Während Jon Van Canegham an den **Heroes Chronicles** (selbstständig lauffähige **Heroes 3**-Kampagnen für ein Casual-Publikum, die wie Blei in den Regalen liegen bleiben) oder dem Geldgrab **Legends of Might and Magic** arbeitet, ein **Counter Strike**-Klon im Fantasy-Setting, den niemand haben will, werden die Brot-und-Butter-Serien an neue Designer übergeben. **Heroes of Might and Magic 4** floppt zuerst; dem eigentlich gar nicht schlechten Nachfolger gelingt das zweifelhafte Kunststück, so viel zu ändern, dass viele Fans dankend abwinken – aber nicht genug, um neue zu gewinnen. Vor einem ähnlichen Problem steht auch **Might and Magic 9**: Es ist zu hässlich und zu sperrig, um im Jahr 2002 ernsthaft gegen **Gothic 2** oder **Morrowind** zu konkurrieren – aber zu wenig **Might and Magic**, um diese Nachteile mit Oldschool-Charme wieder wettzumachen. New World Computing und 3DO haben so konsequent am Publikum vorbeientwickelt, dass Ende 2002 die Pleite besiegelt ist. Der Ausverkauf geht schnell: Ubisoft erwirbt die Rechte an **Might and Magic** für ein Butterbot und wird in Zukunft zwei **Heroes**-Ableger veröffentlichen, die trotz ordentlicher Kritiken nie mehr an die alte Popularität anknüpfen können. Jetzt also soll ein neues **Might and Magic** folgen, entwickelt in Deutschland (siehe Extrakasten).

Blöde Gesichter, großartiges Spiel: **Might and Magic 6** ist ein oft unterschätzter Genre-Meilenstein.



Und Jon Van Canegham? Der Mann, der 1986 beinahe zu spät zur Party gekommen wäre, macht es wie Richard Garriott und heuert zunächst bei NCSoft an. Danach sammelt er Investment-Kapital in Höhe von 100 Millionen Dollar, um den MMO-Publisher Trion (**Rift**) zu gründen, bevor er schließlich zu EA wechselt, wo er das neue **Command & Conquer** verantwortet. Man kann Jon van Canegham manches nachsagen, einen Hang zur gemeinen Retourkutsche, das Fehlen jenes einen unvergesslichen Spiels, das Garriott in den Weltraum beförderte, aber seine Standhaftigkeit muss man bewundern. Unter den Tisch getrunken hat ihn niemand. JG

 Für die Namensrechte an Might and Magic zahlte Ubisoft rund 1,3 Millionen US-Dollar.


SHARKOON
10 YEARS
SINCE 2003
Sharkoon
unleash
the dragon in you
DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE
Entfessle 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
GET READY TO RULE THE GAME
www.sharkoon.de

Hardware News

Telekom schafft DSL-Flatrates ab

GameStar.de/Quicklink/8315



Die Telekom will **weg von der Flatrate** und auch für über ihr Netz abgewickelte Dienste kassieren.

Zwar nicht sofort, aber in allen Neuverträgen behält sich die Telekom das Recht vor, ab einem bestimmten Transfervolumen die Datenrate auf lächerliche 384 Kbit/s zu drosseln, was praktisch einer Internetsperre gleichkommt. Schon heute lassen sich die 75 GByte einer ADSL2+Leitung mit dem Download großer Spiele bei Steam und dem Streaming von HD-Videos problemlos erreichen, 2016 dürfte das noch deutlich schneller von statten gehen. Bei 16-MBit-Leitungen sind dann nur 75 GByte inklusive, bei VDSL50 200 GByte, bei VDSL100 300 GByte und bei 200-MBit-Glaserfaser 400 GByte. Mit einer Flatrate, die alle Kosten beinhaltet, hat das dann nichts mehr zu tun. Stattdessen sollen Intensivnutzer weitere Datenpakete hinzukaufen, und Anbieter von Internetdiensten sich von der Bremse freikaufen können. Bleibt zu hoffen, dass die Bundesnetzagentur dieser offensichtlichen Verletzung der Netzneutralität, also dem Gebot, alle Datenpakete gleich zu behandeln, einen Riegel vorschiebt – Behördenpräsident Jochen Homann hat bereits eine Stellungnahme der Telekom verlangt. Die begründet den Schritt mit dem stetig steigenden Transfervolumen, obwohl die Hauptdatenautobahnen mehr als genug Reserven haben. DV

Referenzklassen Spiele-PCs







Hardware-Details	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	Geforce GTX 560	Geforce GTX 660 Ti
Spiele-Details			
Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra Details, 4x AA	1920x1080, ultra Details, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 200	GTX 260 k.A. · GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 k.A. · HD 6850 150 € · HD 5850 k.A.	HD 6870 150 € · HD 5870 k.A. · HD 6950 200 € · HD 6970 300 €	HD 6990 k.A.
Geforce 400/500	GTS 450 80 € · GTX 550 Ti 110 € · GTX 460 180 €	GTX 560 170 € · GTX 560 Ti 200 € · GTX 570 250 €	GTX 580 350 € · GTX 590 k.A.
Radeon HD 7000	HD 7750 90 € · HD 7770 110 €	HD 7790 140 € · HD 7850 160 € · HD 7870 200 €	HD 7950 270 € · HD 7970 380 € · HD 7970 GHz 380 €
Geforce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 130 € · GTX 650 Ti Boost 160 € · GTX 660 200 € · GTX 660 Ti 250 €	GTX 670 360 € · GTX 680 430 € · GTX 690 900 €
Prozessoren	**Einsteiger**	**Mittelklasse**	**High-End**
Athlon	II X3 440 k.A. · II X4 645 k.A.		
Phenom II	X2 555 70 € · X3 720 k.A. · X4 925 k.A.	X4 965 90 € · X4 980 k.A. · X6 1100T k.A.	
FX	4100 100 €	4170 120 € · 6100 110 € · 6200 130 € · 8120 150 € · 8150 180 €	8350 190 €
Core 2	E6600 150 € · E8500 170 € · Q6600 150 €	Q9400 170 € · Q9650 270 €	
Core i	i3 540 k.A. · i5 650 k.A.	i5 760 k.A. · i7 870 300 € · i5 3450 180 € · i5 2500 200 €	i5 3570K 210 € · i7 2600K 280 € · i7 3770K 300 € · i7 3960X 920 €

Spiele-PCs

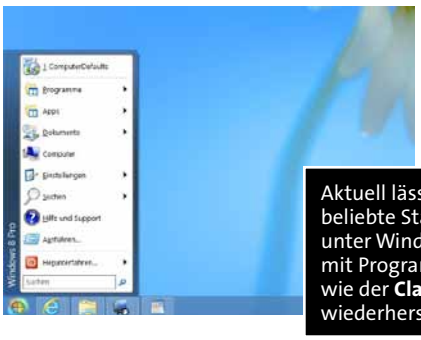
Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Windows 8.1 wieder mit Startbutton?

GameStar.de/Quicklink/7884 PC-Hersteller haben bereits eine Vorabversion des ersten großen Windows-8-Updates erhalten, eine öffentliche Beta hat Microsoft für Ende Juni angekündigt. Neben den bereits bekannten Verbesserungen wie einer flexibleren Kacheloberfläche verdichten sich zuletzt die Gerüchte, dass Microsoft auf die Kritik reagiert und mit **Windows 8.1** den Startbutton zurückholt, der wahrscheinlich aber die Kacheloberfläche öffnet, da das alte Startmenü nicht wieder zurückkehren soll. Julie Larson-Green, Chefin der Windows-Abteilung bei Microsoft, bezeichnete den Startbutton zuletzt jedenfalls als »durchaus hilfreich«. Angeblich soll **Windows 8.1** zudem eine Option enthalten, mit der man ohne Zusatzprogramme wieder direkt in den Desktop starten kann. Erscheinen soll das überarbeitete Windows noch in diesem Jahr. DV



Aktuell lässt sich der beliebte Startbutton unter Windows 8 nur mit Programmen wie der **Classic Shell** wiederherstellen.

Geforce GTX 780 & GTX 770 vorm Start



Die Geforce GTX 780 nutzt wahrscheinlich den **Kühler der 1.000-Euro-Karte GTX Titan**.

GameStar.de/Quicklink/8316 Im Gleichschritt mit Intels neuen Core-i-Prozessoren (siehe Meldung unten) will Nvidia zwei neue High-End-Grafikkarten auf den Markt bringen. Sofern unsere Informationen aus dem Umfeld von Grafikkartenherstellern sich als richtig herausstellen, handelt es sich bei der **Geforce GTX 770** um eine höher getaktete **Geforce GTX 680** mit einem weiterentwickelten GK104-Chip. Die **Geforce GTX 780** dagegen soll auf dem GK110-Chip der **Geforce GTX Titan** basieren, aber weniger Shader-Prozessoren und eine langsamere Speicheranbindung sowie 3,0 statt 6,0 GByte haben. Mit der Veröffentlichung der vermutlich 500 und 600 Euro teuren Platinen steht mit Sicherheit auch eine Preissenkung für **GTX 680** und **GTX 670** an. AMD dagegen wird vor Ende des Jahres wahrscheinlich keine neuen Desktop-PC-Grafikkarten mehr bringen. DV

Intels »Haswell« kommt am 4. Juni zum Preis von Ivy Bridge

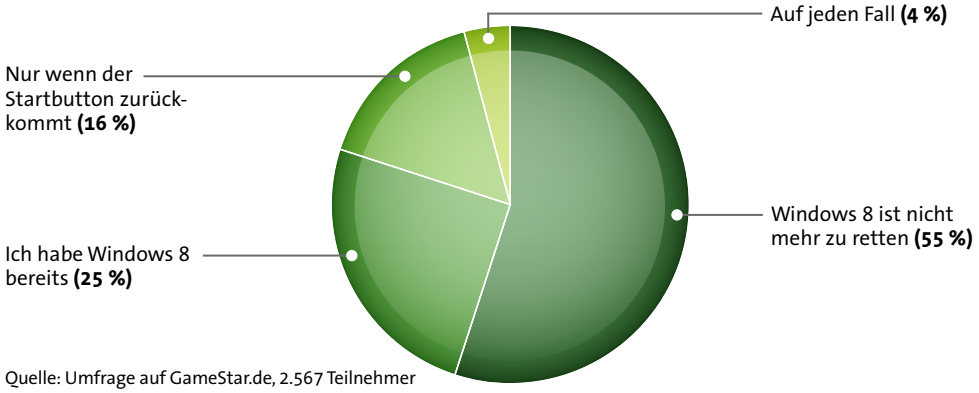


Die größten Verbesserungen verspricht Intel für den integrierten **Iris-Grafikchip** – die schnellste Variante mit Grafikspeicher landet aber nur in den Notebook-Baureihen.

GameStar.de/Quicklink/8313 Am 4. Juni wird Intel seine neuen Core-i7- und -i5-Prozessoren für Desktop-PCs vorstellen, ab dem 10. Juni sollen sie dann auch erhältlich sein. Die Chips mit dem Codenamen »Haswell« brauchen neue Mainboards mit dem Sockel 1150, entstehen wie die aktuellen Ivy-Bridge-Vorgänger im 22-nm-Prozess und werden nur unwesentlich schneller rechnen, aber auch nicht viel mehr kosten. Spitzenmodell wird der **Core i7 4770K** mit vier Kernen, Hyperthreading und 3,5 GHz für knapp über 300 Euro. Die für Spieler interessanteren Varianten sind **Core i5 4670** und **i5 4670K** mit vier Kernen und 3,4 GHz für 200 beziehungsweise 220 Euro (mit freiem Multiplikator) sowie der **i5 4570** mit 3,2 GHz für 190 und der **i5 4430** mit 3,0 GHz für 175 Euro. DV

»Werden Sie mit Windows 8.1 auf Windows 8 umsteigen?«

Windows 8 polarisiert auch ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung. Während je nach Auswertung (Steam, GameStar.de-Serverstatistik, diese Umfrage) zwischen 10 und 25 Prozent Windows 8 benutzen, lehnt eine Mehrheit von 55 Prozent das System ab – selbst wenn Microsoft den Startbutton wieder zurückholen sollte. Für rund 16 Prozent wäre ein entsprechend gepatchtes Windows 8.1 aber Grund genug, dem aktuellen Windows-Betriebssystem noch eine Chance zu geben.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.567 Teilnehmer

News-Ticker

Arbeitsspeicher: Wegen der zuletzt vergleichsweise schwachen Nachfrage nach PC-Arbeitsspeicher haben die Hersteller die Fertigungskapazitäten zugunsten von RAMs für Smartphone und Tablets verschoben. Im Lauf des Jahres könnte PC-Speicher daher deutlich teurer werden als bisher, so Acers Vorstandschef Wang.

Unreal Engine 3: Unter GameStar.de/Quicklink/8314 hat Epic die Browser-Version seiner Technikdemo Citadel zum Ausprobieren bereitgestellt. Technisch basiert sie auf HTML5, läuft derzeit aber nur im Firefox ab Version 20.



Neue High-End-Monitore Bitte nicht von der Stange!

Zwar werden PC-Monitore seit Jahren größer und günstiger, die meisten Modelle bieten aber nur die immer gleiche Standardkost. Wir testen acht ungewöhnliche TFTs, die sich vom Einheitsbrei abheben. Von Florian Klein und Hendrik Weins

Am weitesten verbreitet sind heute Flachbildschirme mit einem TN-Panel. Im Vergleich zu (teuren) TFTs mit IPS- oder M/PVA-Panels haben diese zwar deutlich kürzere Reaktionszeiten, schneiden aber bei der Bildqualität schlechter ab, weil sie den aus 16.777.216 Millionen Farben bestehenden RGB-Farbraum nur eingeschränkt abdecken und deutlich engere Blickwinkel bieten. In den letzten Jahren sanken die Preise für TFTs enorm, gute 24-Zöller mit TN-Panel wandern schon für deutlich unter 200 Euro über die Ladentheke, selbst große 27-Zoll-Monitore kosten mit weniger als 300 Euro nicht mehr die Welt. Und nicht nur die Modelle mit TN-Panel sinken stetig im Preis, auch Monitore mit hochwertigeren Displays oder ungewöhnlichen Auflösungen und Formaten werden immer günstiger und sprechen so immer mehr potenzielle Käufer an. Zwar kosten sie in der Regel noch deutlich mehr als die TN-Vertreter, dafür bieten sie oft aber auch handfeste Vorteile – in diesem Artikel testen wir acht besonders interessante PC-Monitore aus Spielersicht.

Schnell, schneller, 144 Hertz

Neben TFTs im Kinoformat 21:9 oder mit Auflösungen jenseits von Full HD finden sich auch innovative Monitore auf dem Markt, die die gängige TN-Technik an ihre Grenzen treiben und speziell für Spieler eine interessante Option fernab der möglichst preiswerten Standardkost darstellen. Die Rede ist von 120-Hertz-TFTs, die pro Sekunde bis zu 120 Bilder statt der üblichen 60 wiedergeben können. Ursprünglich kamen entsprechende Monitore mit der Einführung von Nvidias stereoskopischer 3D-Technik **3D Vision** auf den Markt, um der durch die Shutter-Technik im 3D-Modus halbierten Bildwiederholrate pro Auge entgegenzuwirken. Heute spielt zwar kaum jemand regelmäßig in stereoskopischem 3D, die 120-Hertz-TFTs haben aber eine (stetig wachsende) Fan-Gemeinde gefunden. Denn beim herkömmlichen Spielen ohne 3D-Brille lassen sich die vollen 120 Hertz für beide Augen nutzen. Mit 120 fps wirken schnelle Bewegungen und Drehungen um die eigene Achse sichtbar stabiler und ruhiger als mit 60 fps – allerdings muss der PC auch entsprechend leistungsfähig sein, damit sich ein 120-Hz-Display wirklich lohnt. Wir testen mit dem BenQ **XL2720T** und dem Asus **VG248QE** (der sogar 144 Hertz schafft) die zwei neuen TFTs dieser Bauart. Durch den nachlassenden 3D-Hype gibt es heute zwar weniger 120-Hertz-TFTs als noch vor zwei Jahren, unserer Meinung nach verkennen die Hersteller (mit wenigen Ausnahmen wie Asus oder BenQ) aber die Bedeutung einer Bildwiederholrate jenseits der 60 Hertz, die weit mehr für Spieler bringt als nur die stereoskopische 3D-Darstellung.

3D immer unwichtiger

Der 500 Euro teure 27-Zöller BenQ **XL2720T** schlägt genau in diese Kerbe: Das 120-Hertz-TN-Panel ist mit einer gemessenen Reaktionszeit von nur 5,9 Millisekunden beim Wechsel von Schwarz zu Weiß und zurück der schnellste TFT, den wir jemals im Test hatten. Dazu kommt die dank 120-Hertz-Modus extrem stabile Darstellung rasanter Drehungen und Schlenker, sodass sich in der Praxis ein absolut flüssiges und verzögerungsfreies Spielerlebnis einstellt. Eine ebenso präzise Darstellung selbst hektischster Szenen haben wir bislang nur bei der etwas älteren 24-Zoll-Variante **XL2420T** (350 Euro) erlebt, die sich bis auf die Display-Größe praktisch nicht vom

XL2720T unterscheidet. Wer mag, kann den Monitor auch zum Spielen in 3D nutzen, da er Nvidias **3D Vision (2)** unterstützt, die Shutter-Brille und der Infrarot-Sender liegen allerdings nicht bei und schlagen mit etwa 130 Euro zusätzlich zu Buche – ein weiteres Indiz dafür, dass auch BenQ die 3D-Technik nicht (mehr) als wichtigen Verkaufsgrund für den **XL2720T** sieht.

Neben der Reaktionszeit macht das TN-Panel auch bei den Bildqualitätsmessungen eine gute Figur. Zwar sind Farbtreue und Blickwinkelstabilität im Vergleich zu den IPS-Panels der anderen TFTs im Test spürbar eingeschränkt und der **XL2720T** eignet sich auch nach einer Kalibrierung nicht zur Bildbearbeitung. Die mit 90 Prozent sehr gleichmäßige Ausleuchtung und der hohe Kontrast von 935:1 lassen das TN-Panel aber auch im IPS-Vergleich sehr gut aussehen. Im Werkszustand ist die Helligkeit (wie bei fast allen TFTs) zwar viel zu hoch eingestellt und die Farben wirken überstrahlt und ausgewaschen. Durch das Anpassen der Einstellungen lässt sich das aber beheben und die Darstellung wird wesentlich ausgewogener. Vor allem wenn die Funktion »Black Equalizer« aktiviert ist, sollten Sie sich nicht über hellgrau wirkendes Schwarz wundern – der »Black Equalizer« hellt dunkle Stellen in Spielen auf, um im Schatten lauernde Gegner aufzudecken. Das funktioniert in der Praxis auch, geht allerdings sehr zu Lasten einer ausgewogenen Darstellung.

Die Bedienung des **XL2720T** ist vorbildlich. Nach dem Berühren der am rechten Bildschirmrand untergebrachten Sensortasten werden diese zum einen beleuchtet, zum anderen erscheint direkt neben der entsprechenden Taste deren jeweilige Funktion. Alle Einstellungen lassen sich zudem in Profilen speichern und auch tauschen oder aus dem Internet herunterladen. Um schnell zwischen drei Voreinstellungen zu wechseln, liegt eine Kabelfernbedienung bei.

Das Display des **XL2720T** lässt sich nicht nur neigen, sondern auch drehen und in der Höhe verstellen, selbst eine Pivot-Funktion beherrscht der stabile Standfuß. Außerdem ist nicht nur das Display selbst entspiegelt, sondern auch der Rahmen und der schmale Rand direkt um das Display herum, was störende Reflexionen auch in sehr hellen Umgebungen verhindert. Der einzige Kritikpunkt bleibt damit die für ein 27-Zoll-Display geringe Full-HD-Auflösung (1920x1080), die zu einer relativ geringen Pixeldichte führt (siehe Kasten rechts), sodass Sie bei genauem Hinsehen in Dokumenten und auf Internetseiten die einzelnen Pixel erkennen können – hier bieten die höher auflösenden TFTs mit 2560x1440 Pixel im 27-Zoll-Format eindeutig mehr Komfort. Deren höhere Auflösung verlangt CPU und Grafikkarte aber auch wesentlich mehr ab – insofern ist die Full-HD-Auflösung des **XL2720T** für Spieler eindeutig die bessere Wahl, insbesondere mit 120 fps.

Schnellster TFT der Welt?

Unterm Strich ist der BenQ **XL2720T** einer der besten Spieler-TFTs. Die Reaktionszeit ist Spitze, die Bildqualität für ein TN-Panel erstaunlich gut und die Flexibilität hinsichtlich Dar- und Einstellung vorbildlich. Dazu kommt noch die optionale Unterstützung von Nvidias **3D Vision 2**. Der Preis bewegt sich mit 500 Euro für ein TN-Panel mit 27 Zoll aber ebenfalls auf Spitzenniveau.

Schärfere Bilder

Die höhere Auflösung und Pixeldichte von Monitoren mit mehr als 1920x1080 Bildpunkten macht sich in Spielen durch deutlich schärfere Konturen und feiner aufgelöste Texturen bemerkbar. 27-Zoll-Monitore mit einer Auflösung von 2560x1440 Bildpunkten packen 108,8 Pixel auf einen Zoll (ppi, points per inch). Die gleichgroßen Full-HD-Kollegen schaffen lediglich 82 ppi. Die höhere Pixeldichte zeigt sich besonders deutlich in der Nahaufnahme. Von der enormen Pixeldichte heutiger Smartphones sind PC-Monitore jedoch noch ein gutes Stück entfernt, hier sind mittlerweile PPI-Werte von über 400 möglich.







Asus bietet mit dem 300 Euro teuren **VG248QE** ebenfalls einen Monitor mit einer Bildwiederholrate jenseits von 60 Hertz an. Der **VG248QE** schafft sogar 144 statt 120 Hertz, allerdings ist sein TN-Panel nur 24 statt 27 Zoll groß. Bei der Reaktionszeit steht der Asus **VG248QE** dem **XL2720T** dagegen nicht nach: Mit 6,1 Millisekunden schaltet er in der Praxis genauso rasend schnell (**XL2720T**: 5,9 ms) und zeigt selbst in extrem rasanten Spielen keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfe. Zwischen 144 und 120 Hertz bemerken wir aber keinen Unterschied, beide Modi wirken stabil und verzögerungsfrei, für Geschwindigkeitsfetischisten ist der Asus-TFT also eine gute Wahl. Zudem unterstützt auch er Nvidias **3D Vision 2**, Shutter-Brille und IR-Sender liegen aber wie beim BenQ-Monitor nicht bei.

Bei der Bildqualität patzt der **VG248QE** ebenfalls nicht, die Ausleuchtung ist mit 84 Prozent gleichmäßig, die maximale Helligkeit



Die Bedienung des XL2720T ist dank beleuchteter Tasten samt **daneben eingeblendeter Funktion** sehr intuitiv.

Autostereoskopische Displays, die einen 3D-Effekt ohne Brille erzeugen, sind 2013 kein großes Thema mehr.

Spielekompatibilität bei 21:9

Bislang gibt es nur wenige 21:9-Monitore. Dementsprechend selten finden sich Geräte mit diesem Seitenverhältnis auf den Schreibtischen von Spielern. Die meisten Spiele unterstützen das Format jedoch bereits. Die untenstehende Tabelle liefert Ihnen einen Überblick zu den 20 beliebtesten Spielen der Gamestar-Leser und ihre 21:9-Kompatibilität.

	21:9 kompatibel	Probleme
Battlefield 3	★★★	-
Bioshock Infinite	★★★	-
Borderlands 2	★★	HUD-Elemente nicht ganz am Rand
Crysis 3	★★★	-
Diablo 3	★★	geht nur im Fenster-Vollbildmodus, nicht im Vollbild; das kostet etwas Leistung
Dirt 3	★★★	-
Far Cry 3	★	Bild wird gestreckt
Fifa 12	★★	Bild oben und unten abgeschnitten Spielelemente teilweise nicht sichtbar, z.B. Schussstärkenbalken
Guild Wars 2	★★★	-
Herr der Ringe Online	★★★	-
Hitman Absolution	★★★	-
League of Legends	★★★	-
Need for Speed Most Wanted	★★★	-
Project Cars	★★★	-
Skyrim	★★	nicht im Launcher auswählbar, manuell in ini-Datei zu editieren, dann aber problemlos
Sleeping Dogs	★★	Zwischensequenzen nur in 16:9, HUD-Elemente nicht ganz am Rand
Starcraft 2	–	stürzt ab
The Witcher 2	★	Bildverhältnis bleibt bei 16:9
Tomb Raider	★★	Bildformat muss auf Automatik stehen
Torchlight 2	★★★	-

mit 356,9 cd/m² enorm. Die Farbraumabdeckung gelingt TN-typisch nur eingeschränkt, in Spielen und Filmen stört das aber nicht. Die Pixeldichte geht angesichts der 24-Zoll-Diagonale und Full-HD-Auflösung in Ordnung. Verzichten müssen Sie im Vergleich zum BenQ **XL2720T** auf die detaillierten Bildskalierungsoptionen.

Der sehr flexible Standfuß bietet eine Höhenverstellung und lässt Sie das Display neigen sowie drehen, Pivot unterstützt er ebenfalls. Die Oberflächen von Monitorrahmen und Standfuß reflektieren zwar, der schmale Rand direkt um das Display ist aber mattiert. Die Verarbeitungsqualität geht in Ordnung, der Standfuß funktioniert zuverlässig, knarrt aber etwas. Der **VG248QE** setzt auf traditionelle Taster am unteren Bildschirmrahmen mit aufgedruckter Beschriftung. Eine spezielle Funktion für Spieler bringt der Asus **VG248QE** auch mit: Auf Wunsch blendet der Monitor exakt in der Bildschirmmitte ein Fadenkreuz ein, was das Zielen aus der Hüfte vereinfachen soll. Für 300 Euro ist der Asus **VG248QE** eine vergleichsweise günstige 120-Hz-Alternative zur gängigen TN-Standardkost mit extrem kurzer Reaktionszeit, flexiblem Standfuß sowie für ein TN-Panel guter Bildqualität – ein gelungenes 144-Hz-Angebot!

Flexibilität ist wichtig

Breit, breiter, 21:9

Laut der letzten Steam-Hardwareumfrage nutzen knapp 31 Prozent aller Teilnehmer einen Monitor mit 1920x1080 Bildpunkten im 16:9-Format, einer aktuellen Umfrage auf GameStar.de zufolge haben sogar 60 Prozent einen Full-HD-Monitor. Verglichen mit 16:10-Modellen bieten die 16:9-Varianten zwar etwas weniger Bildinformationen in der Höhe, Filme und Spiele nutzen die vorhandene Bildfläche aber besser aus. So verzerren einige Spiele wie **Call of Duty: Modern Warfare 2** oder **Battlefield: Bad Company 2** das Bild in 16:10 leicht, sodass Kreise wie Eier wirken oder aber die Spiele zoomen leicht in das Bild hinein und verschenken so wertvollen Bildschirmplatz.

Neuester Trend in Sachen Breitbild sind Monitore im Kinoformat 21:9. Vor allem in Filmen zahlt sich ein derart breiter Monitor aus, da es keine schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand mehr gibt. Allerdings bietet die neue Breite auch handfeste Nachteile, denn zum einen nimmt ein 21:9-TFT annähernd den Platz eines 30-Zöllers auf dem Schreibtisch ein, besitzt aber nur die Höhe von 22-Zoll-Modellen. In Spielen kann die immense Breite Vorteile beim Sichtfeld bringen, aber auch die Nachteile wiegen schwer. Zum einen kostet die Auflösung von 2560x1080 rund 30 Prozent mehr Leistung als Full HD, zudem können nicht alle Spiele etwas mit dem überbreiten Bildformat anfangen. Von 20 getesteten Spielen funktionierten die meisten zwar problemlos und erweiterten das Blickfeld, einige Titel machen aber Probleme (siehe Tabelle links auf dieser Seite).

So stürzt **Starcraft 2** in 2560x1080 bei jedem Spielstart ab, **Far Cry 3** verzerrt das Bild sichtbar und in **Skyrim** können wir erst nach manueller Anpassung der ini-Datei unter »Dokumente\My Games\Skyrim« in der nativen Auflösung spielen. Überhaupt verlangen einige Spiele nach kleinen Tricks, um sie zum 21:9-Format zu überreden. In **Tomb Raider** müssen wir zum Beispiel erst manuell das Bildformat auf »automatisch« einstellen, sonst wird das Bild unschön gestreckt. **Diablo 3** hingegen kann mit der Auflösung im Vollbild gar nichts anfangen, sodass kein Weg über die Einstellung »Vollbild im Fenster« vorbeiführt, was etwas Leistung kostet. In **Borderlands 2** bleiben die Anzeigen an der gleichen Stelle wie bei einer 16:9-Auflösung, bei 21:9 also störend zentral. An dem gleichen Problem krankt auch **Sleeping Dogs**. Und in **Fifa 12** schneidet das Spiel in 21:9 das Bild einfach oben und unten ab, was unter anderem dazu führt, dass wir unseren Schussstärkebalken nicht mehr sehen. Wenn 21:9 aber von Spielen korrekt umgesetzt wird, sehen wir deutlich mehr vom Geschehen. So erspähen wir in **Battlefield 3** zum Beispiel freundliche und feindliche Spieler wesentlich früher – ein echter Vorteil. Auch in **Crysis 3**, **Bioshock Infinite** oder etwa **Guild Wars 2** profitieren wir von dem breiteren Sichtfeld.

Mit dem LG Flatron **29EA93**, dem Philips **298P4QJEB** und dem AOC **Q2963P** haben wir drei 21:9-Monitore mit Preisen von 450 bis 550 Euro im Test. Günstigster Testkandidat ist der 450 Euro teure AOC **Q2963P**, der sich in Sachen Bildqualität aber nicht hinter den teureren Kandidaten verstecken braucht. Im Labor ermitteln wir eine Reaktionszeit von 17,8 ms, was für mäßig schnelle Spiele ausreicht, von der Herstellerangabe 6 ms aber weit



So sinnvoll 21:9 für Kinofilme auch ist, die meisten Youtube-Kanäle strahlen 16:9 aus. Auf 21:9-TFTs haben diese Videos im Vollbild **schwarze Balken links und rechts**.

 »Hertz« gibt die Anzahl sich wiederholender Vorgänge pro Sekunde an. Im Fall von TFTs also die Bildaufbaurate pro Sekunde.

entfernt ist. In flotten Shootern wie **Battlefield 3** oder gar **Quake Live** kommt es trotz aktivierter Overdrive-Funktion häufiger zu Schlierenbildung, Spielern schneller Titel raten wir daher vom Kauf ab.

In Sachen Bildqualität überzeugt das IPS-Panel nicht ganz, die maximale Helligkeit von 191,8 cd/m² hinkt der Konkurrenz ein ganzes Stück hinterher, der Kontrast von 814:1 geht hingegen in Ordnung. Abstriche müssen Sie ebenfalls bei der Helligkeitsverteilung machen, denn die fällt nicht besonders gleichmäßig aus und offenbart vor allem an den Seitenrändern helle Lichthöfe. Das Bedienmenü erweist sich als komfortabel, denn neben den Tasten blendet der Monitor die zugehörige Funktion auf dem Monitor ein, die entsprechenden Symbole sind allerdings niedrig aufgelöst. Bis auf die Neigung des Monitors können Sie den AOC-TFT nicht verstellen, Höhenverstellung und Pivot-Funktion bietet von den drei getesteten 21:9-Modellen nur der Philips **298P4QJEB**.

Wie so oft verunstalten die eingebauten Voreinstellungen das Bild mehr, als dass sie es bereichern – wir empfehlen die sRGB-Einstellung oder selber Hand anzulegen. Als Besonderheit verfügt der AOC über einen MHL-Anschluss. Per MHL können wir Audio- und Videoformate von mobilen Geräten wie Smartphones oder Tablets auf dem Monitor abspielen und gleichzeitig den Akku laden lassen.

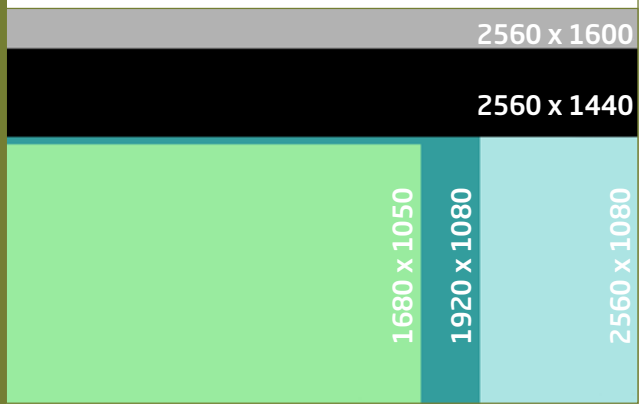
21:9 funktioniert nicht immer problemlos

Mit 500 Euro liegt der LG Flatron **29EA93** im Mittelfeld der drei 21:9-Monitore und kostet so viel wie ein 27-Zöller mit der höheren Auflösung von 2540x1440 Bildpunkten. Im Test machte das IPS-Panel einen tollen Eindruck, vor allem die Farbtreue und Blickwinkelstabilität können sich sehen lassen. Filigrane Farbverläufe löst das Display fein auf, ohne dass Farben ineinander fließen oder absaufen – der AOC schneidet hier etwas schlechter ab. Selbst in synthetischen Testprogrammen konnten wir dem **Flatron 29EA93** bei der Bildqualität keine Schwächen entlocken. So strahlt der Monitor mit maximal 228 cd/² auch für sonnige Plätze noch hell genug. Die Reaktionszeiten des LG-Displays von 15,1 ms sind für anspruchsvolle Spieler aber wieder deutlich zu lang.

Wem die Darstellung des Flatron **29EA93** nicht passt, der kann die Bildqualität entweder manuell an die eigenen Vorlieben anpassen oder eines der vier voreingestellten Profile benutzen. Die taugen in unseren Augen aber wenig, da vor allem die Schriftdarstellung sichtbar leidet. Reduzieren wir die Auflösung von 2560x1080 auf 1920x1080, dann liefert der LG **Flatron 29EA93** noch immer ein solides Bild ab, allerdings wird es stark gestreckt. Wer das nicht möchte,

Auflösungen im Vergleich

Je größer die Auflösung, desto größer die Bildfläche. Dabei zeigen höhere Auflösungen nicht zwangsweise mehr vom Bild, das Gezeigte ist aber größer. Die schematische Darstellung verdeutlicht Ihnen, wie viel digitale Arbeitsfläche Sie durch höhere Auflösungen zusätzlich erhalten.



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

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



Gamestar 02/2013

»Vor allem bei der Verarbeitung sowie der Lautstärke hat der 1500 Euro-PC die Nase vorn.«

CT 18/2012

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

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GEFORCE GTX 680 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- 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)]



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 GEFORCE GTX 670 @ Ultra - silent
- 120GB Samsung SSD 840 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W 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)]

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 %.



kann entweder über den Grafiktreiber oder im Monitor-Menü unter »Ratio« eine native Darstellung erzwingen, dann aber blendet der 29-Zöller links und rechts dicke schwarze Balken ein.

Anschluss an den PC findet der LG **Flatron 29EA93** per DVI, HDMI oder Displayport. Wollen Sie den Monitor per DVI mit Ihrem PC verbinden, sind Sie zwingend auf das mitgelieferte Dual-Link-DVI-Kabel angewiesen, da herkömmliche DVI-Kabel mit der hohen Auflösung überfordert sind. Wie das AOC-Pendant besitzt auch der Philips eine MHL-Schnittstelle für mobile Geräte. Nettes Extra: An der glänzend weißen Rückseite des edel aussehenden LG-TFTs findet sich noch ein USB-3.0-Hub mit drei Anschlüssen.

Für den Philips **298P4QJEB** müssen Sie am tiefsten in die Tasche greifen, im Gegenzug bietet der 550 Euro teure 29-Zöller Höhenverstellung, Pivot-Funktion und vier USB-3.0-Anschlüsse an der linken Gehäuseseite. Auf der rechten Seite befinden sich die Videoanschlüsse DVI, HDMI und Displayport. Wie bei den anderen 21:9-Monitoren sorgt auch im **298P4QJEB** ein IPS-Panel für schöne Bilder, das mit einer Homogenität von 91 Prozent gleichmäßig ausgeleuchtet wird und in dieser Kategorie den besten Wert aller im Test befindlichen Monitore erreicht.

Bildqualität ist Trumpf

Über die Menüoption »Smart Response« beeinflussen wir die Intensität des Overdrive und somit die Reaktionsgeschwindigkeit des Displays. Wie der AOC **Q2963P** schaltet auch Philips **298P4QJEB** mit deaktiviertem Overdrive gemächlich, halbwegs spieletauglich wird der Philips-Monitor erst auf der höchsten Stufe mit 15,4 ms. Allerdings wird die Darstellung kontrastreicher Kanten bei sehr schnellen Drehungen sichtlich unscharf, sodass wir Shooter-Freunden auch bei diesem Display empfehlen, zuerst einmal probezuspielen.



Die meisten **Kinofilme werden im extremen Breitbildformat von 2,35:1 produziert**, Bildschirme mit einem Bildformat von 16:9 zeigen diese mit schwarzen Balken am oberen und unteren Rand an. Neue 21:9-Monitore kommen ohne die schwarzen Flächen aus.

Alles in allem beeindrucken die 21:9-Monitore mit ihrer extremen Breite und viele Spiele nutzen den zusätzlichen Platz, um das Sichtfeld horizontal zu erweitern. Vor allem in Shootern wie **Battlefield 3** sehen wir seitlich mehr und haben dadurch minimale Vorteile in Gefechten, da wir den Gegner früher entdecken. Allerdings haben auch einige Titel Probleme mit der Überbreite und stürzen (wie **Starcraft 2**) einfach ab oder zeigen (wie **Fifa 12**) spielrelevante Inhalte nicht an. Größter Kritikpunkt an den Mega-Monitoren ist die vergleichsweise langsame Reaktionszeit, keines der drei getesteten Modelle erreicht auch nur annähernd die Werte schneller TFTs mit TN-Panels. Am besten gefallen hat uns der Philips **298P4QJEB**, der von allen 21:9-Monitoren das beste Bild bietet und mit umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten aufwartet.

Spiele-Vergleich: 21:9 vs. 16:9

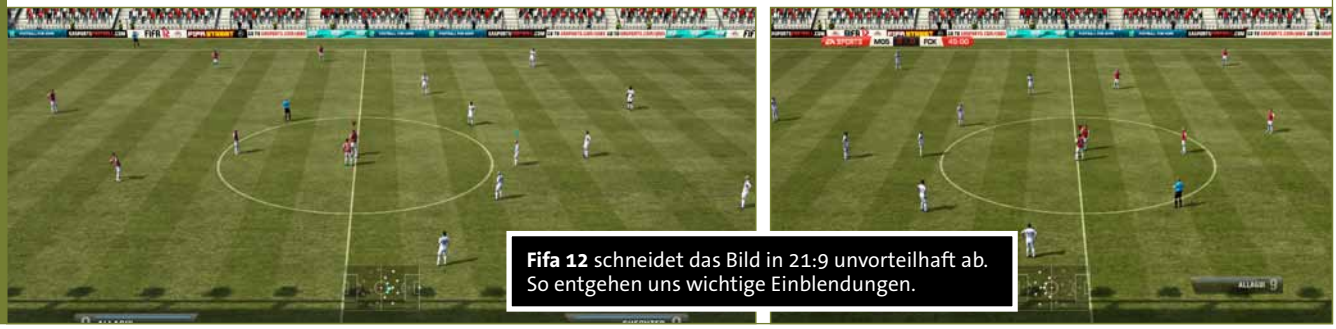
Im Test zeigten die meisten Spielen keine Probleme im Umgang mit der extremen Breitbild-Auflösung von 21:9, einige Titel leiden aber unter Darstellungsfehlern. Wir zeigen drei Spiele, die exemplarisch für die 20 meist gespielten Titel der GameStar-Leser stehen.



Battlefield 3 profitiert in 21:9 von der höheren Bildbreite und zeigt sichtbar mehr der Umgebung.



Auch das Rollenspiel **Skyrim** nutzt die zusätzliche Bildbreite für mehr Rundumsicht.

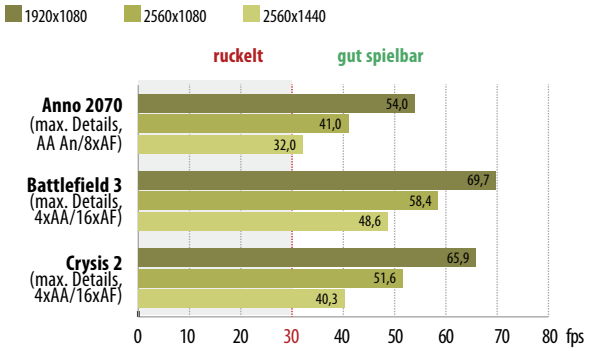


Fifa 12 schneidet das Bild in 21:9 unvorteilhaft ab. So entgehen uns wichtige Einblendungen.



Auflösungen im FPS-Vergleich

Höhere Auflösungen stellen immer auch höhere Anforderungen an die Grafikkarte. Im Vergleich zur weit verbreiteten Full-HD-Einstellung mit 1920x1080 Pixeln laufen Spiele auf 21:9-Monitoren mit 2560x1080 Bildpunkten rund 20 Prozent langsamer. In der 21-Zoll-Auflösung 2560x1440 sacken die Bilder pro Sekunde nochmals um 20 Prozent ab.



Testsystem: Core i7 2600K, Geforce GTX 680, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Full HD ist nicht genug

Zwar bieten hochauflösende Monitore mit 2560x1440 Pixeln gegenüber den 21:9-Vertretern mit 2560x1080 nochmals rund ein Drittel mehr Bildpunkte, das 16:9-Format bleibt aber identisch zu den gängigen Full-HD-TFTs. Gegenüber TFTs mit 1920x1080 Bildpunkten erhöht sich bei den 1440er-Modellen die Anzahl der Pixel um fast 80 Prozent, das Bild wirkt sichtbar schärfer. Allerdings verlangen die hochauflösenden Monitore auch nach einer extrem leistungsfähigen Grafikkarte, denn die Ansprüche an den Pixelbeschleuniger steigen ebenfalls entsprehend. In unseren Benchmarks mit **Anno 2070**, **Battlefield 3** und **Crysis 2** sinken die Bilder pro Sekunde mit einer **Geforce GTX 680** im Schnitt um 36 Prozent, wenn wir in 2560x1440 statt in Full HD spielen. Im Gegenzug erhöht sich aber die Bildqualität immens, da ein 27-Zoll-TFT mit 2560x1440 Bildpunkten eine Pixeldichte von 109 ppi erreicht, ein Full-HD-TFT mit 27 Zoll jedoch nur 82 ppi. Zum Vergleich: Moderne Smartphones wie das HTC **One** quetschen 469 Bildpunkte auf ein Quadratzoll. Für PC-Verhältnisse ist aber schon der Sprung auf knapp über 100 ppi eine gewaltige Verbesserung bei Diagonalen ab 24 Zoll.

Pixel sind teuer

Im Test haben wir zwei dieser WQHD-Monitore von Asus und Iiyama. Während der Asus **PB278Q** rund 500 Euro kostet, gibt es den Iiyama **Prolite XB2776QS** für 30 Euro weniger. Asus packt in den **PB278Q** mit 16:9-Format ein PLS-Panel mit einer Auflösung von 2560x1440 Pixeln und LED-Hintergrundbeleuchtung. Im subjektiven Bildvergleich schneidet der Asus-TFT gut ab, die maximale Helligkeit reicht auch für das Spielen und Arbeiten untertags aus – zumal das Display wirksam entspiegelt wurde und kaum Reflektionen zeigt. Der Kontrast ist mit 936:1 vergleichsweise hoch, die Bildausleuchtung gerät mit 80 Prozent aber etwas ungleichmäßig. In sehr dunklen Szenen macht sich zudem die Hintergrundbeleuchtung mit leicht wahrnehmbaren Lichthöfen am linken und rechten Bildschirmrand bemerkbar.

Die von Samsung entwickelte PLS-Technik sorgt für breite Blickwinkel und eine gute Farbdarstellung. Asus gibt für den **PB278Q** eine Reaktionszeit von 5 ms (Grau zu Grau) an. Im Labor messen wir 14,3 ms beim anspruchsvolleren Wechsel von Schwarz zu Weiß und wieder zurück. Zwar hören sich 14,3 ms vergleichsweise lang an, zumal wir mit dem Asus **VG248QE** und dem BenQ **XL2720T** auch (TN-)-Monitore mit gemessenen 6 ms im Test haben, beim Spielen fiel uns die vermeintliche Trägheit des **PB278Q** aber nicht auf – Schlieren oder Kantenunschärfe trat weder in **Battlefield 3** noch in **Tomb Raider** oder **Fifa 13** auf.

In Sachen Ausstattung lässt der Asus **PB278Q** kaum Wünsche offen. Der 27-Zöller verfügt über einen drehbaren Standfuß mit Höhenverstellung und Pivot-Funktion und bietet neben dem analogen VGA- und einem digitalen DVI-Anschluss auch einen HDMI- sowie Displayport-Eingang. Vorbildlich: Neben einem DVI-Kabel liegen auch die passenden Strippen für HDMI und Displayport im Karton.

Iiyama zeigt sich da beim **Prolite XB2776QS** knausriger und packt dem 470 Euro teuren 27-Zöller nur ein VGA- sowie ein DVI-Kabel bei. Abgesehen vom leicht abgespeckten Zubehör macht aber auch der Iiyama-Monitor einen richtig guten Eindruck – sowohl beim Spielen als auch bei den Messungen im Labor. Mit 1.095:1 erreicht der **Prolite XB2776QS** den höchsten gemessenen Kontrast in unserem Testfeld und auch die maximale Helligkeit von 354,7 cd/m² liegt teils deutlich vor der Konkurrenz. Damit strahlt der hochauflösende **XB2776QS** selbst für sehr helle Arbeitsumgebungen stark genug, die matte Oberfläche unterbindet störende Reflektionen zuverlässig.

In Spielen reagiert der Iiyama mit gemessenen 15,8 ms minimal langsamer als der Asus **PB278Q** (14,3 ms), sichtbare Schlieren produziert aber auch der **Prolite XB-2776QS** nicht. Das IPS-Panel sorgt für kräftige Farben und verfälscht diese auch bei größeren Positionsveränderungen nicht. Wie die meisten im Test befindlichen Monitore besitzt auch der Iiyama ein entspiegeltes, mattes Display, das auch für helle Räume geeignet ist. Durch die Höhenverstellung sowie das vollständig dreh- und neigbare Display lässt sich der Iiyama perfekt an die eigene Sitzposition anpassen. Ebenso umfangreich fällt die Anschlussvielfalt aus, denn mit VGA, DVI, HDMI und Displayport bietet der 27-Zöller alle aktuellen Schnittstellen, auch wenn wohl nur die wenigsten den analogen VGA-Anschluss nutzen werden, da sich die Bildqualität damit sichtbar verschlechtert. Einen integrierten USB-Hub, wie ihn zum Beispiel der LG **Flatron 29EA93** bietet, vermissen wir aber – der Komfortgewinn ist nicht zu unterschätzen.

Große Unterschiede gibt es letztendlich nicht zwischen dem Asus **PB278Q** und dem Iiyama **XB2776QS**. Zwar liefert der Iiyama extrem gute Werte im Labor, doch in der Praxis machen die hohen Helligkeits- und Kontrastwerte keinen relevanten Unterschied – es sei denn der Monitor steht auf der Veranda oder dem Balkon. In Sachen Spieletauglichkeit liegen beide TFTs gleichauf, ebenso bei der Bedienung und den umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten. Uns gefällt der Asus optisch etwas besser, aber das ist nun wirklich Geschmackssache.



27 Zoll > 29 Zoll

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

21:9 finde ich ein extrem spannendes Format, die zusätzliche Bildbreite macht in vielen Spielen wirklich etwas aus. Allerdings sind mir die überbreiten 29-Zöller zu flach, denn in der Höhe entsprechen sie einem 22-Zoll-TFT. Daher würde ich derzeit zu einem 27-Zoll-Monitor mit 2560x1440 Pixeln greifen, preislich liegen die mit den 21:9ern auf einem Niveau, haben aber wesentlich mehr Platz in der Höhe.

Einige wenige Spieler schwören noch immer auf Röhrenmonitore, da der Bildaufbau bei diesen komplett verzögerungsfrei erfolgt.





Die »**Ambi Glow«-LEDs** des Philips Gioco 278G4DHSD beleuchten die Wand hinter dem TFT entweder farblich passend zum jeweiligen Bildschirminhalt, was die Atmosphäre in Spielen und Filmen steigert. Oder Sie leuchten in Tageslichtweiß, was die Augen durch den verringerten Kontrast zwischen Bildschirm und Hintergrund entlastet.





TFT mit Pfiff

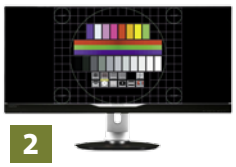
Neben all den rasend schnellen, hochauflösenden oder extrem breiten Displays in diesem Test wirkt der Philips **Gioco 278G4DHSD** auf den ersten Blick etwas fehl am Platz: Mit Full-HD-Auflösung und 27 Zoll Diagonale sowie einer Bildwiederholfrequenz von 60 Hertz bietet er anscheinend keinerlei Besonderheiten. Unserer Meinung nach ist der Philips-TFT aber eine interessante Alternative für Spieler, die auf 120-Hertz-Modus oder extreme Auflösungen verzichten können, allerdings auch kein TN-Panel von der Stange wollen. Zum einen nutzt der **278G4DHSD** ein IPS-Panel, das in Kombination mit der spiegelnden Oberfläche vor allem abends und in abgedunkelten Räumen zu einer erfreulich brillanten und satten Farbwiedergabe fähig ist. Zum anderen sind die Reaktionszeiten des IPS-Panels zwar länger als bei gängigen TN-Panels, mit 12,1 Millisekunden beim Wechsel von Schwarz zu Weiß (und zurück) schaltet es aber schneller als die IPS-Konkurrenz, die meist bei 15 Millisekunden und mehr liegt. Im Praxistest nehmen wir nur bei sehr schnellen Titeln eine leichte Kantenunschärfe wahr, für den Großteil aller Spiele schaltet das Panel aber schnell genug.

Auch die Messwerte hinsichtlich der Bildqualität überzeugen: Die Farbtreue ist besser als bei der TN-Konkurrenz, der Kontrast mit 1.020:1 durchweg extrem hoch, was das Panel vor allem der guten Schwarzdarstellung zu verdanken hat. Einzig die Ausleuchtung ist unseren Messungen nach mit 82 Prozent etwas ungleichmäßig, subjektiv nehmen wir davon aber nichts wahr. Auch in dunkler Umgebung wirken schwarze Flächen auf dem Monitor gleichmäßig ohne sichtbar hellere Bereiche. Alleinstellungsmerkmal des Philips

Test-Ergebnisse



1 XL2720T



2 298P4QJEB



3 VG248QE



4 Prolite XB2776QS

	BenQ / 500 Euro	Philips / 550 Euro	Asus / 310 Euro	Iiyama / 470 Euro
Technische Angaben				
Größe / Auflösung / Panel	27 Zoll / 1920x1080 (120 Hz) / TN	29 Zoll / 2560x1080 (60 Hz) / IPS	24 Zoll / 1920x1080 (144 Hz) / TN	27 Zoll / 2560x1440 (60 Hz) / IPS
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt	1 ms / 5,9 ms / ja	5 ms / 15,4 ms / ja	1 ms / 6,1 ms / ja	5 ms / 15,8 ms / ja
Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot	ja / ja / ja / ja	ja / ja / ja / ja	ja / ja / ja / ja	ja / ja / ja / ja
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	232,7 cd/m² / 90 % / 935:1	228,0 cd/m² / 91 % / 902:1	356,9 cd/m² / 84 % / 950:1	354,7 cd/m² / 86 % / 1095:1
Stromverbrauch / Gewicht	32,9 Watt / 7,5 kg	44,2 Watt / 8,6 kg	34,1 Watt / 5,5 kg	46,1 Watt / 8,8 kg
Anschlüsse / Extras	DVI, HDMI, DP, VGA / 3D Vision, USB, Fernbed.	DVI, 2x HDMI, DP / USB 3.0, MHL, Lautsprecher	DVI, HDMI, DP / 3D Vision, Lautsprecher	DVI, HDMI, DP, VGA / Lautsprecher
Bewertung				
Bildqualität (40%)	36/40	38/40	35/40	39/40
Pro & Kontra	⊕ gute Farbtreue ⊕ sehr hoher Kontrast ⊕ hohe maximale Helligkeit ⊕ sehr gleichmäßige Ausleuchtung	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ sehr hoher Kontrast ⊕ hohe maximale Helligkeit ⊕ sehr gleichmäßige Ausleuchtung	⊕ gute Farbtreue ⊕ sehr hoher Kontrast ⊕ extrem hohe maximale Helligkeit ⊕ gleichmäßige Ausleuchtung	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ hohe Auflösung ⊕ extremer Kontrast ⊕ extreme maximale Helligkeit ⊕ gleichmäßige Ausleuchtung
Spieleleistung (20%)	20/20	16/20	20/20	16/20
Pro & Kontra	⊕ voll spieletauglich ⊕ 120 Hertz ⊕ sehr gute Interpolation ⊕ extreme Reaktionszeit ⊕ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel ⊖ in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ 144 Hertz ⊕ extrem schnelle Reaktionszeit ⊕ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel ⊖ in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe
Technik (20%)	19/20	17/20	17/20	16/20
Pro & Kontra	⊕ sehr stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ 3D Vision 2 ⊕ Profile ⊕ entspiegelt ⊕ niedriger Verbrauch	⊕ gute Verarbeitung ⊕ stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ entspiegelt ⊖ hoher Verbrauch	⊕ solide Verarbeitung ⊕ Bildformat teilweise einstellbar ⊕ 3D Vision 2 ⊕ entspiegelt ⊕ niedriger Verbrauch	⊕ gute Verarbeitung ⊕ stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ entspiegelt ⊖ sehr hoher Verbrauch
Ausstattung (10%)	10/10	10/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ DP ⊕ Höhenverstellung ⊕ Pivot ⊕ Kabelfernbedienung ⊕ USB	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ DP ⊕ Höhenverstellung ⊕ Pivot-Funktion ⊕ MHL ⊕ USB 3.0	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ DP ⊕ Höhenverstellung ⊕ Pivot-Funktion	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ DP ⊕ Höhenverstellung ⊕ Pivot-Funktion
Bedienung (10%)	10/10	9/10	8/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Menüstruktur ⊕ sehr einfache Bedienung	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Menüstruktur ⊕ einfache Bedienung	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Struktur ⊕ solide Bedienung	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Struktur ⊕ einfache Bedienung
Fazit	Dank extrem kurzer Reaktionszeit, 120-Hertz-Modus sowie überraschend guter Bildqualität und flexiblem Standfuß der momentan wahrscheinlich beste Spiele-TFT.	Ergonomisch bleiben beim 298P4QJEB keine Wünsche offen, er lässt sich beliebig verstellen. Das Bild des IPS-Panels ist sehr gut, die Reaktionszeiten nur befriedigend.	Extrem schneller und flexibler 24-Zoll-TN-TFT mit guter Bildqualität. Wem rasante Reaktionszeiten und 144 Hertz wichtiger sind als ein paar Zoll Diagonale, kauft hier richtig.	Der Iiyama XB2776QS überzeugt mit der besten Bildqualität und hoher Auflösung, die Reaktionszeit ist aber für Freunde extrem schneller Shooter zu lahm.
Preis/Leistung	Befriedigend	Ausreichend	Gut	Ausreichend
	95	90	89	88

Gioco 278G4DHSD sind die an der Hinterseite integrierten LEDs (Philips nennt die Technik »Ambi Glow«). Je fünf LEDs befinden sich links und rechts auf der Rückseite des **Gioco**-TFTs und dienen dazu, die Wand hinter dem Monitor zu beleuchten (ohne Wand im Rücken verpufft der Lichteffekt). Entweder geschieht das farblich passend zum jeweiligen Bildschirminhalt oder in Tageslichtweiß. Die farblich variable Einstellung soll die Atmosphäre steigern, während die weiße Beleuchtung die Ergonomie erhöht, indem sie den Kontrast zwischen Bildschirm und Hintergrund mindert und so die Augen auf Dauer spürbar entlastet.

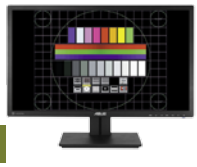
Vor allem abends schafft die rückwärtige Beleuchtung (der ideale Abstand zur Wand liegt bei etwa 20 bis 30 Zentimetern) ein deutliche angenehmeres Betrachtungserlebnis. Bei schnellen Spielen mit häufigen Sichtfeldwechseln stört zwar das teils abrupte Ändern der Beleuchtung, in diesem Fall hilft aber das Herunterregeln der Intensität oder das Umschalten auf den nicht dynamischen Modus. In langsameren Spielen und vor allem in Filmen erzeugt die farblich passende Hintergrundbeleuchtung dagegen ein unaufdringliches Atmosphärenplus und schont zudem die Augen. Auch wer viel abends im Internet liest, profitiert von der rückwärtigen Beleuchtung in sanftem Tageslichtweiß. Für Film-Fans bietet der Philips-TFT einen 24-Hz-Modus zur direkten Blu-ray-Wiedergabe sowie eine beiliegende 3D-Brille, die das Polfilter-Verfahren verwendet. Das macht die (passive) Brille leicht sowie angenehm zu tragen und auch der bei der Shutter-Technik immanente Lichtverlust wird so umgangen, allerdings halbiert sich die horizontale Auflösung. Bei Filmen gefällt uns der 3D-Eindruck gut, um das Spielen in 3D machen Sie beim **278G4DHSD** aber lieber einen Bogen, da die TriDef-Software um Längen schlechter funktioniert als Nvidias **3D Vision (2)**. Ergonomisch hat der Philips-TFT nicht allzu viel zu bieten, einzig neigen lässt sich das Display. Die Bedienung per Taster am unteren Bildschirmrand klappt einigermaßen flott, komfortabler ist aber die »Smart Control«-Software, mit der Sie den TFT direkt vom PC aus steuern und sogar hinsichtlich Helligkeit, Kontrast und Farbe kalibrieren. Für 340 Euro bekommen Sie mit dem **Gioco 278G4DHSD** einen 27-Zoll-TFT, der mit seinen brillanten Farben sowie der Kombination aus unaufdringlicher Wandbeleuchtung und sehr dünnem Rahmen das Bild quasi im Raum schweben lässt, was vor allem abends richtig Spaß macht – solange Sie mit der im TN-Vergleich spürbar langsameren Reaktionszeit leben können. Wer kein 3D und auch keinen (unpraktisch an der Rückseite angebrachten) USB-3.0-Hub braucht, bekommt den Philips-TFT unter der Bezeichnung **278C4QHSN** auch ohne genannte Funktionen für faire 300 Euro. FK / HW



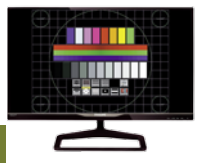
Das richtige Ambiente

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Vor dem Test stand für mich der Sieger eigentlich schon fest: BenQs XL2720T erbt alle Vorzüge der exzellenten 24-Zoll-Variante, jetzt sogar mit 27 Zoll Diagonale. Überraschenderweise ist mein persönlicher Sieger aber nicht BenQs Monster-TFT, sondern der (wesentlich günstigere) Philips 278G4DHSD – dank des nicht entspiegelten IPS-Displays mit seinen satten Farben und dem extrem dünnen Rahmen sowie der atmosphärischen Wandbeleuchtung zocke ich (abends) damit einfach am liebsten.



5 PB278Q



6 Gioco 278G4DHSD



7 Flatron 29EA93



8 Q2963PM

	5 PB278Q	6 Gioco 278G4DHSD	7 Flatron 29EA93	8 Q2963PM
Hersteller / Preis	Asus / 500 Euro	Philips / 340 Euro	LG / 500 Euro	AOC / 450 Euro
Technische Angaben				
Größe / Auflösung / Panel	27 Zoll / 2560x1440 (60 Hz) / PLS	27 Zoll / 1920x1080 (60 Hz) / IPS	29 Zoll / 2560x1080 (60 Hz) / IPS	29 Zoll / 2560x1080 (60 Hz) / IPS
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt	5 ms / 14,3 ms / ja	7 ms / 12,1 ms / nein	5 ms / 15,1 ms / ja	6 ms / 17,8 ms / ja
Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot	ja / ja / ja / ja	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	248,1 cd/m² / 80 % / 936:1	236,1 cd/m² / 82 % / 1020:1	232,8 cd/m² / 89 % / 805:1	191,8 cd/m² / 85 % / 814:1
Stromverbrauch / Gewicht	42,1 Watt / 8,8 kg	32,5 Watt / 5,4 kg	45,8 Watt / 5,7 kg	40,4 Watt / 6,9 kg
Anschlüsse / Extras	DVI, HDMI, DP, VGA / Lautsprecher	3x HDMI, VGA / 3D, USB 3.0, Ambi Glow	DVI, 2x HDMI, DP / USB 3.0, Lautsprecher	DVI, HDMI, DP, VGA / MHL, Lautsprecher
Bewertung				
Bildqualität (40%)	37/40	36/40	37/40	35/40
Pro & Kontra	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ hohe Auflösung ⊕ sehr hoher Kontrast und maximale Helligkeit ⊖ etwas ungleichmäßige Ausleuchtung	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ extrem hoher Kontrast ⊕ hohe maximale Helligkeit ⊖ leicht ungleichmäßige Ausleuchtung	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ hoher Kontrast ⊕ hohe maximale Helligkeit ⊕ sehr gleichmäßige Ausleuchtung	⊕ sehr gute Farbtreue ⊕ hoher Kontrast ⊕ gleichmäßige Ausleuchtung ⊖ mäßige maximale Helligkeit
Spieleleistung (20%)	16/20	17/20	16/20	15/20
Pro & Kontra	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ gute Reaktionszeit für ein PLS-Panel ⊖ in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ sehr gute Reaktionszeit für IPS ⊖ in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	⊕ voll spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel ⊖ in sehr schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe	⊕ spieletauglich ⊕ gute Interpolation ⊕ gute Reaktionszeit für ein IPS-Panel ⊖ in schnellen Titeln leichte Kantenunschärfe
Technik (20%)	17/20	16/20	16/20	17/20
Pro & Kontra	⊕ gute Verarbeitung ⊕ stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ entspiegelt ⊖ hoher Verbrauch	⊕ gute Verarbeitung ⊕ Ambi Glow ⊕ 24-fps-Modus ⊕ niedriger Verbrauch ⊖ Bildformate nur gestreckt ⊖ spiegelt leicht	⊕ gute Verarbeitung ⊕ stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ entspiegelt ⊖ sehr hoher Verbrauch	⊕ gute Verarbeitung ⊕ stabiler Standfuß ⊕ Bildformate umfangreich einstellbar ⊕ entspiegelt ⊖ hoher Verbrauch
Ausstattung (10%)	9/10	8/10	8/10	7/10
Pro & Kontra	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ DP ⊕ DVI-, HDMI-, DP-Kabel dabei ⊕ Höhenverstellung ⊕ Pivot	⊕ 3x HDMI ⊕ USB-3.0-Hub ⊕ Steuer-Software ⊕ 3D-Brille dabei ⊖ nur neigbar	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ Displayport ⊕ MHL ⊕ 3x USB 3.0 ⊖ nur neigbar	⊕ DVI ⊕ HDMI ⊕ Displayport ⊕ MHL ⊖ nur neigbar
Bedienung (10%)	8/10	9/10	9/10	9/10
Pro & Kontra	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Struktur ⊕ solide Bedienung	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Struktur ⊕ ok per Taster, einfach per Software	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Struktur ⊕ einfache Bedienung	⊕ deutschsprachig ⊕ übersichtliche Menüstruktur ⊕ solide Bedienung
Fazit	Der Asus PB278Q überzeugt mit hoher Auflösung, toller Bildqualität und umfassenden Verstellmöglichkeiten, für sehr schnelle Spiele reicht die Reaktionszeit aber nur gerade so.	Das IPS-Panel bietet brillante Farben, und die innovative Rückbeleuchtung steigert Ergonomie und Atmosphäre. Wem das wichtiger ist als rasante Reaktionszeit, liegt hier richtig.	Schicker 21:9-Monitor mit tollem Bild, aber wieder nur mäßigen Reaktionszeiten. Die Ausstattung ist dafür umfangreich und die Bedienung vorbildlich einfach.	Der günstigste 21:9-Monitor liefert zwar ein richtig gutes Bild, die Reaktionszeiten sind aber subjektiv schlechter als es die Messergebnisse verraten, und nur eingeschränkt spieletauglich.
Preis/Leistung	Ausreichend	Befriedigend	Ausreichend	Mangelhaft
	87	86	86	83

»Ambi Glow« leitet sich vom »Ambi Light« der Philips-TVs ab, darf sich aber aufgrund zu weniger LEDs nicht so nennen.

AMD Radeon HD 7990 im Test



Auf der Radeon HD 7990 kombiniert AMD zwei HD 7970 auf einer Platine. Ob das 1.000-Euro-Gespann damit die Geforce GTX 690 überholt, zeigt unser Test. Von Jan Purrucker

GameStar.de/Quicklink/8312

⊕ Stärken

+ extrem schnell
+ effiziente Kühlung
+ technisch auf dem neuesten Stand

⊖ Schwächen

- extrem teuer
- lauter Lüfter
- nicht besonders energieeffizient

Selbst Mittelklasse-Grafikkarten stellen aktuelle Titel in maximalen Details und Full-HD-Auflösung ruckelfrei dar. Schnellere und teurere Modelle wie **Radeon HD 7970** oder **Geforce GTX 680** lohnen sich erst bei exzessivem Gebrauch von Kantenglättung oder extremen Auflösungen weit jenseits von Full HD. Wahren Enthusiasten reichen aber auch 2540x1440 Bildpunkte nicht aus, sie spielen auf mehreren Monitoren, nutzen stereoskopisches 3D oder glätten selbst kleinste Polygonkanten per Super Sampling Antialiasing und treiben so die Anforderungen an die Grafikkarte in die Höhe. Verglichen mit normaler 2D-Darstellung kostet 3D die doppelte Leistung, der Multi-Monitor-Betrieb mit drei Full-HD-TFTs belastet die Karte um den Faktor 3. In diesen Extremfällen sind selbst die 500-Euro-Grafikkarten von AMD und Nvidia überfordert, hier hilft nur die gebündelte Kraft mehrerer Grafikchips – oder eine sündteure **Geforce GTX Titan**.

Nachdem Nvidia bereits vor einem Jahr ihre Doppelchip-Grafikkarte Geforce GTX 690 präsentierte, zieht AMD erst jetzt mit der **Radeon HD 7990** nach. Zwar gab es mit der Asus **Ares 2** oder der Powercolor **Devil 13** schon zwei Grafikkarten mit zwei HD-7970-Chips auf einer Platine, ein Referenzmodell von AMD als Vorlage für alle Hersteller aber erst seit der offiziellen Vorstellung der **Radeon HD 7990** am 24. April dieses Jahres. Wie **GTX 690** und **GTX Titan** ist auch die **HD 7990** nicht unter 900 Euro zu haben.

AMD bezeichnet die **Radeon HD 7990** intern mit dem Codenamen »Malta« und packt zwei Tahiti-XT2-Grafikchips, die auch schon auf der **Radeon HD 7970 GHz Edition** zum Einsatz kommen, auf die über 30 cm lange Platine. Dementsprechend verdoppelt sich die Anzahl der Transistoren im Vergleich zu einer einzelnen **HD 7970 GHz Edition** von 4,3 auf 8,6 Milliarden. Wie alle Chips der HD-7000-Generation fertigt AMD auch die Tahiti-XT2-Chips im platz- und stromsparenden 28-Nanometer-Verfahren. Die Taktfrequenz liegt bei jeweils 950 MHz und steigt durch die automatische Übertaktung »Powertune with Boost« unter Last auf bis zu 1,0 GHz. Damit liegt sie nur geringfügig hinter den 1.050 MHz der **Radeon HD 7970 GHz Edition**. Der Speichertakt beläuft sich auf nominell 1.500 MHz, effektiv arbeitet der Videospeicher also mit 6.000 MHz. Auch die 4.096 Shader-Einheiten sowie 6,0 GByte Videospeicher entsprechen einer Verdoppelung der **Radeon HD 7970**. Jeder Grafikchip greift über eine 384 Bit breite Anbindung auf 3,0 GByte Video-RAM zu, die maximale Speicherbandbreite beträgt theoretisch immense 576,0 GByte pro Sekunde. Da aber jeder Grafikchip nur über sein Speicherinterface auf den ihm zugeordneten Speicher zugreifen kann, erreicht die Karte mit 288 GByte/s die identischen Werte einer Radeon **HD 7970** (288 GByte/s). Im Vergleich zur **Geforce GTX 690** mit ihren zweimal 192 GByte/s lesen sich die Spezifikationen dennoch eindrucksvoll. Nominell liegt die **HD 7990** also sowohl beim Videospeicher, der Bandbreite, der Anzahl der Shader-Einheiten als auch dem Interface vor der **GTX 690**. Eine **GTX Titan** kommt der **HD 7990** deutlich näher, da auch sie über 6,0 GByte VRAM, ein 384-Bit-Speicherinterface und eine Speicherbandbreite von 288 GB/s verfügt.

2x Tahiti = Malta

Neben der **Radeon HD 7950 Boost**, **Radeon HD 7870 Boost**, **Radeon HD 7970 GHz Edition** sowie der **Radeon HD 7790** ist die **HD**

Technische Daten im Vergleich

	Radeon HD 7990	Radeon HD 7970 GHz	Geforce GTX 690	Geforce GTX Titan
Grafikchip	2x Tahiti XT2	Tahiti XT2	2x GK104	GK110
Fertigung	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm
Chiptakt	950 MHz	1.000 MHz	915 MHz	837 MHz
Shader-Einheiten	2x 2.048	2.048	2x 1.536	2.688
Textur-Einheiten	2x 128	128	2x 128	224
GDDR5-Speicher	2x 3.072 MByte	3.072 MByte	2x 2.048 MByte	6.144 MByte
Speichertakt (effektiv)	6.000 MHz	6.000 MHz	6.000 MHz	6.008 MHz
Speicheranbindung	2x 384 Bit	384 Bit	2x 256 Bit	384 Bit
Speicherbandbreite	2x 288 GB/s	288 GB/s	2x 192 GB/s	288 GB/s
Stromverbrauch Volllast (TDP)	375 Watt	250 Watt	300 Watt	250 Watt
Stromverbrauch Leerlauf (TDP)	15 Watt	15 Watt	15 Watt	15 Watt
Preis	950 Euro	390 Euro	890 Euro	910 Euro

7990 erst die fünfte Karte im AMD-Portfolio, die die Turbo-Technik »Powertune with Boost« zur automatischen Übertaktung besitzt. Je nach Auslastung der Grafikchips erhöht die Grafikkarte die Taktfrequenz des Grafikchips von 950 auf 1.000 MHz. Damit nicht beide Grafikchips unnötig Strom verbraten, schaltet AMDs Zerocore-Power-Technologie eine der beiden GPUs im Leerlauf vollständig ab. Alle Radeon-Modelle der aktuellen Generation beherrschen diese Stromspartechniken, im Crossfire-Betrieb arbeitet unter Windows immer nur eine Grafikkarte, die anderen bleiben deaktiviert. Nvidia kann in diesem Punkt noch nicht mithalten: Zwar arbeiten auch bei den Geforce-Karten die nicht genutzten Modelle nur mit Standgas, ganz deaktiviert werden diese aber nicht. Wie alle aktuellen Grafikkarten unterstützt auch die **Radeon HD 7990** PCI Express 3.0, die Karte passt aber auch problemlos in Mainboards mit PCIe-2.0-Steckplätzen – die Leistungseinbußen sind minimal und auf keinen Fall im Spiel spürbar. Per »Eyefinity« können Sie vier Monitore per Mini-Displayport und einen über DVI anschließen, HDMI bietet die **HD 7990** nicht.

Unsere Testplattform besteht aus einem 3,4 GHz schnellen Intel **Core i7 2600K** mit 8,0 GByte DDR3-RAM und dem P67-Mainboard **Maximus IV Extreme** von Asus. Im Rahmen des Tests haben wir die Taktfrequenz der CPU versuchsweise auf 4,5 GHz erhöht, der Leistungszuwachs war aber marginal, weil in solch hohen Grafikeinstellungen wie etwa bei drei Monitoren in erster Linie die Grafikkarte über die Performance entscheidet. Um eine optimale Vergleichbarkeit mit den anderen Karten in unserem Testfeld zu gewährleisten, haben wir die **Radeon HD 7990** deshalb mit dem Standardtakt des Prozessors getestet. Für kurze Ladezeiten sorgt die 512 GByte große Samsung **SSD 830**. Unser Benchmark-Parcours setzt sich zusammen 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 sowohl mit als auch ohne Kantenglättung. Bei **Crysis 2** haben wir zudem die per Patch nachgereichten, hochauflösenden Texturen und den DirectX-11-Modus installiert. Als Treiber nutzen wir die zum Testzeitpunkt aktuellsten Versionen Geforce 314.21 und Catalyst 13.5 Beta 2.

Übertakten leicht gemacht

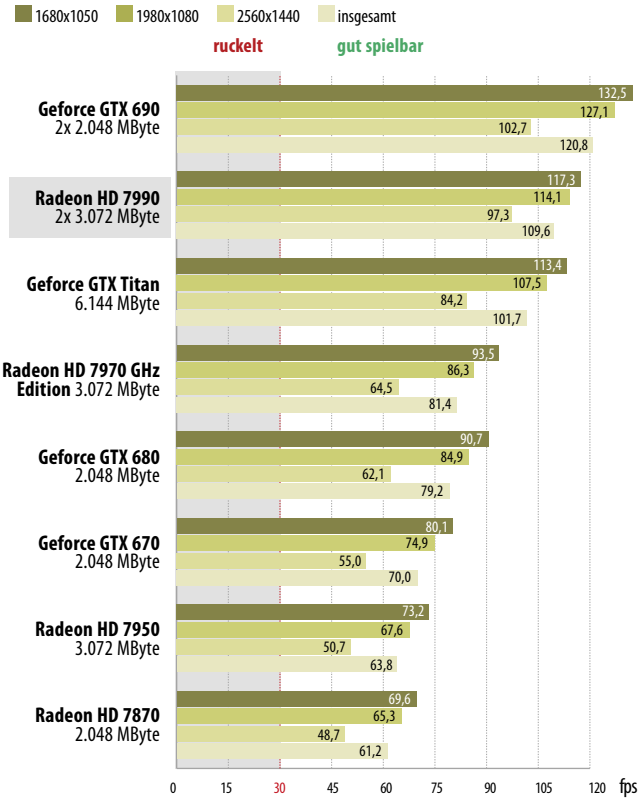
Da AMD mit der **Radeon HD 7970 GHz Edition** bereits die Benchmarks der Karten mit einem Grafikchip dominiert (die fast doppelt so teure **GTX Titan** einmal außen vor gelassen), sollte die **HD 7990** Gleiches bei den Karten mit mehreren Grafikchips erreichen. Umso überraschter waren wir, als die **HD 7990** in unseren Benchmarks nicht immer an die Leistung der **Geforce GTX 690** herankam, vor allem in den Tests ohne Kantenglättung arbeitete die Doppel-Radeon trotz des Vorsprungs bei Videospeicher, Bandbreite und Interface teils deutlich langsamer. Erst in hohen Auflösungen wie 2560x1440 und mit aktivierter Kantenglättung kann die **Radeon HD 7990** zeigen, was in ihr steckt. So schlägt die neue Radeon in **Battlefield 3** (2560x1440, maximale Details, 4xMSAA, 8xAF) eine **Geforce GTX 690** mit 80,6 zu 73,6 fps deutlich (+10 Prozent), in **Skyrim** steigt der Vorsprung auf 173,3 zu 141,3 fps (+23 Prozent). In **Crysis 2** hingegen hinkt die **Radeon HD 7990** mit 62,9 fps einer **Geforce GTX 690** mit 72,3 Bildern pro Sekunde hinterher (-13 Prozent).

Nach Rücksprache mit AMD könnte das teils schlechte Abschneiden in Spielen ohne Kantenglättung und mit Auflösungen bis maximal 1920x1080 an den gestiegenen Anforderungen an den Prozessor liegen. Die Koordination von zwei Grafikchips fordert dem Prozessor mehr Leistung ab, als nur einen Chip zu unterstützen. Anscheinend belastet das Zusammenspiel von zwei Nvidia-Chips wie bei der **Ge-**

Spiele-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 & Skyrim mit und ohne Kantenglättung



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit



Drei Lüfter kühlen die beiden Tahiti-XT-2-Chips und haben keine Probleme, die Temperaturen auch in fordernden Titeln niedrig zu halten – allerdings arbeiten sie dabei alles andere als leise.



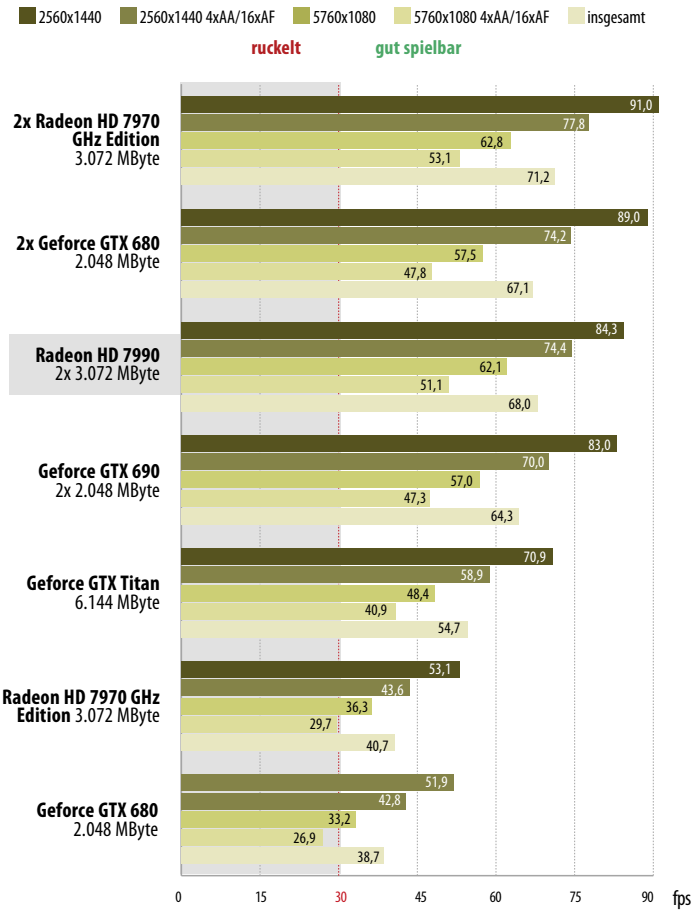
AMD legt im Rahmen des Never-Settle-Reloaded-Programms der Radeon HD 7990 vorübergehend **Gutscheine für acht Spiele** bei: Bioshock Infinite, Crysis 3, Deus Ex: Human Revolution, Far Cry 3, Far Cry 3: Blood Dragon, Hitman: Absolution, Tomb Raider und Sleeping Dogs.

force GTX 690 den Prozessor weniger als mit zwei AMD-Chips, denn die **HD 7990** verliert in CPU-limitierten Titeln spürbar mehr Bilder pro Sekunde als eine **GTX 690**. Besonders bei Spielen wie **Dirt 3** und **Skyrim**, in denen wir ans CPU-Limit stoßen, zeigt sich eine augenscheinlich geringere CPU-Last des Nvidia-Treibers bei der Ansteuerung zweier Grafikchips. So erreicht eine **Geforce GTX 680** bei einer Auflösung von 1680x1050 in **Dirt 3** 148,9 Bilder pro Sekunde, die stärkere **Geforce GTX 690** mit zwei GTX-680-Chips liefert ebenfalls 149 Bilder pro Sekunde. Ein eindeutiger Hinweis darauf, dass hier der Prozessor die maximale Leistungsfähigkeit der Grafikkarte limitiert. Vergleichen wir nun die **Radeon HD 7970 GHz Edition** mit der stärkeren **Radeon HD 7990**, so zeigt sich, dass die Single-GPU-Karte auf 149,7 fps kommt, während die **HD 7990** lediglich 138,9 Bilder pro Sekunde erreicht. Neben dem höheren Rechenaufwand mag auch die Optimierung der Treiber Einfluss auf die Ergebnisse haben. Die **Geforce GTX 690** ist seit knapp einem Jahr erhältlich, Nvidia hatte also genügend Zeit, um die SLI-Profile zu optimieren.

Multi-Monitor-Benchmarks

Performance Rating

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Max Payne 3, Metro 2033 & Skyrim



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Auflösungen unterhalb von 2560x1440 Bildpunkten unterfordern die **Radeon HD 7990**. Selbst mit mehrfacher Kantenglättung kommt die Karte mühelos zurecht. Daher lassen wir die **HD 7990** neben den üblichen Benchmarks auch auf einer Multi-Monitor-Teststrecke antreten. Bei drei Full-HD-Monitoren erhöht sich die Auflösung auf 5760x1080 Bildpunkte (dreimal 1920x1080). Diese Testumgebung liegt der **Radeon HD 7990**, und am Ende liefert die Karte von allen Grafikkarten am meisten Leistung, auch die **Geforce GTX 690** muss sich hier knapp geschlagen geben. In den meisten Benchmark-Spielen zieht die **Radeon HD 7990** der **GTX 690** davon, in **Metro 2033** gar mit einem Vorsprung von knapp 50 Prozent. Sowohl mit als auch ohne Kantenglättung liefert die AMD-Karte im Schnitt zehn Bilder mehr pro Sekunde. Wie bei allen getesteten SLI- beziehungsweise Crossfire-Systemen stürzt **Max Payne 3** in 5760x1080 und mit achtfacher Kantenglättung auch auf der **Radeon HD 7990** reproduzierbar ab.

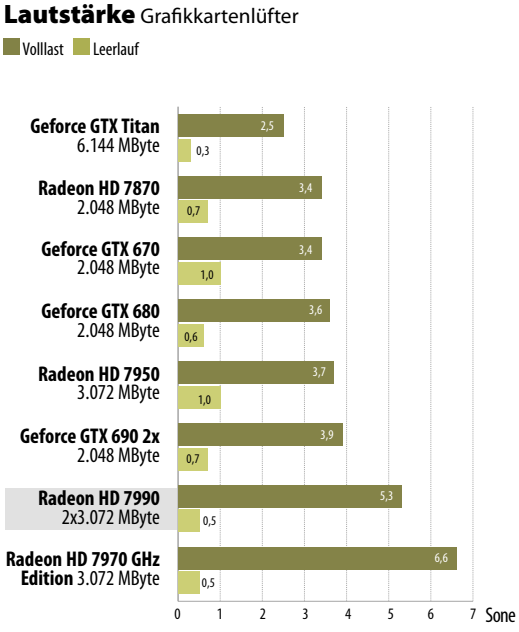
Je höher die Auflösung, desto besser

Insgesamt muss sich die **Radeon HD 7990** der **Geforce GTX 690** dennoch knapp geschlagen geben – trotz der höheren theoretischen Leistung kann die **Radeon HD 7990** diese in unserem Test nicht in mehr Bilder pro Sekunde umsetzen. Gegenüber der **Radeon HD 7970 GHz Edition** kann sich die Doppel-Radeon um knapp 26 Prozent absetzen, wobei der Leistungsvorsprung wächst, je höher wir die Auflösungen oder Kantenglättungseinstellungen schrauben. Verglichen mit der derzeit schnellsten Grafikkarte mit einem Grafikchip, der **Geforce GTX Titan,** schneidet die gleichteure **Radeon HD 7990** nur leicht besser ab. In den normalen Auflösungen bis 1920x1080 liegt die **HD 7990** im Schnitt knapp in Front, erst in 5760x1080 kann sie davonziehen. Im Schnitt lässt sich die Karte jedoch mit keiner Einstellung wirklich ausreizen und stößt oft ans CPU-Limit. Sollte nur ein Monitor auf dem Tisch stehen, können Sie somit getrost zu einer einzelnen **Radeon HD 7970 GHz Edition** oder **Geforce GTX 680** greifen. Erst ab drei Monitoren schöpft die Radeon HD 7990 ihr volles Potenzial aus. Es bleibt also abzuwarten, was AMD per Treiber in Zukunft aus dem HD-7970-Gespann herauskitzelt. Im Rennen um den Titel »Schnellste Grafikkarte der Welt« muss sich die **Radeon HD 7990** in unserem Test jedoch der **Geforce GTX 690** vorerst geschlagen geben.

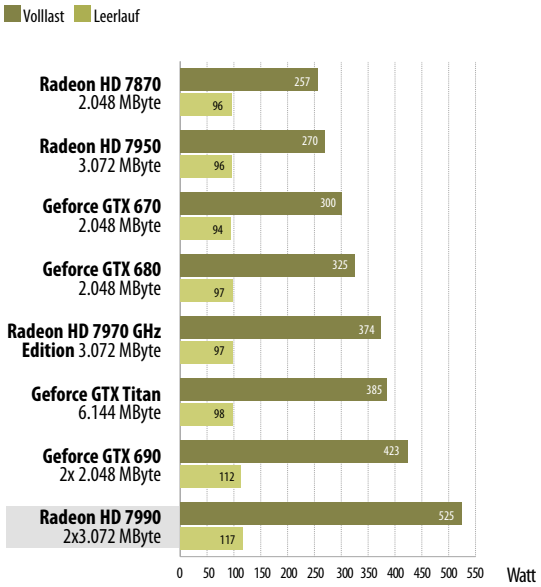
In der Vergangenheit hatten SLI- und Crossfire-Systeme sowie Multi-GPU-Karten zudem oft mit Mikrorucklern zu kämpfen. Diese Mini-Stotterer traten auf, da beide GPUs abwechselnd ein Bild berechnen und dieses an den Monitor ausgeben. Weil diese Berechnung aber nicht immer synchron abläuft, die Bilder also unterschiedlich schnell ausgegeben werden, kann der Spielfluss ins Stocken kommen. Das Spielen mit dem Radeon-Gespann der **Devil 13** von Powercolor wurde so zur Ruckelpartie, vor allem im FPS-Bereich zwischen 40 und 60 fps fielen die unregelmäßigen Mini-Pausen störend auf. Auch für die **Radeon HD 7990** gilt diese Einschränkung, allerdings hatten wir das Gefühl, dass die Ruckler deutlich seltener auftraten und je nach Spiel an Intensität variieren. AMD will die Treiber noch mit entsprechenden Profilen anpassen, um die Mikroruckler ganz zu unterbinden, im Test war unser erster Eindruck vielversprechend; technisch dürfte das ähnlich funktionieren wie bei Nividia: Der Treiber sorgt einfach für eine gleichmäßige Auslieferung der Einzelbilder, indem er manche einen Augenblick zurückhält. In **Battlefield 3** arbeiteten die beiden Chips der

Benchmarks

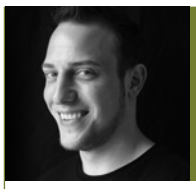
Lautstärke Grafikkartenlüfter



Stromverbrauch Testsystem



Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit



Schnell, aber...

Jan Purrucker
Trainee Hardware
jan@gamestar.de

AMD präsentiert mit der Radeon HD 7990 seine derzeit schnellste Grafikkarte, allerdings bremsen derzeit der Treiber und der zusätzliche CPU-Rechenaufwand die Doppel-Radeon noch stark aus. In Auflösungen oberhalb der 2560x1400 kann die 950-Euro-Radeon ihre Leistung aber voll ausspielen und auch die Geforce GTX 690 locker abschütteln. Für anspruchsvolle Spieler mit nur einem Monitor reichen aber auch gut halb so teure Grafikkarten mehr als aus.

Radeon HD 7990 spürbar besser zusammen, auch **Crysis 3** lief flüssiger als mit den Standard-Treibern. Wann AMD den bisher nur als Alpha-Version vorhandenen Treiber in den Beta-Status übergehen lässt oder ihn gar als getestete WHQL-Version veröffentlicht, stand bis zur Drucklegung noch nicht fest, wir rechnen aber mit einer baldigen Veröffentlichung.

Um die **Radeon HD 7990** zuverlässig und leise zu kühlen, verbaut AMD gleich drei Axiallüfter. In Verbindung mit einem großen Kühlkörper, der fast die gesamte Platine bedeckt, soll so die Abwärme der beiden Tahiti-GPUs gebändigt werden. Im Test gelingt AMD dies auch sehr gut, die Temperatur unter Last steigt auf gerade einmal 72 Grad, der Unterschied zwischen den beiden GPUs beträgt dabei etwa drei Grad. Im Vergleich zur **Geforce GTX 690** bleiben die Grafikchips damit gut 10 °C kühler. Laut AMDs Produktpräsentation liegt der Lärmpegel der **HD 7990** in Spielen unter 40 Dezibel, was einer leisen Bibliothek entspräche. Wie der Hersteller auf diesen Wert kommt, ist uns jedoch schleierhaft. In anspruchsvollen Spielen wie **Metro 2033** drehen die Lüfter deutlich hörbar auf und gelegentlich kommt es zu nervigem, hochfrequenten Spulenfiepen. Die von uns gemessenen 5,3 Sone sind für eine derart leistungsfähige Grafikkarte kein überraschender Wert, aber wir hören die Karte auch aus einem geschlossenen Gehäuse deutlich heraus. Allerdings gelingt es AMD mit Hilfe des Lüfterdesigns das Geräusch so zu steuern, dass es nicht übermäßig stört. Wo andere Kühllösungen penetrant surren, rauscht die **Radeon HD 7990** wesentlich unaufdringlicher, wenn eben auch alles andere als leise. Im normalen Windows-Betrieb säuselt die Karte mit 0,4 Sone praktisch lautlos vor sich hin. Ähnlich leise surrt auch eine **Geforce GTX 690** unter Windows, in Spielen arbeitet das Nvidia-Modell mit maximal 3,9 Sone aber wesentlich leiser als die Doppel-Radeon. Eindeutig am Besten schneidet im Vergleich der 900-Euro-Karten die **GTX Titan** ab, die unter Last lediglich 2,5 Sone laut wird und damit schon fast als leise durchgeht.

Um die **Radeon HD 7990** mit Strom zu versorgen, sind genau wie bei der **Geforce GTX 690** zwei 8-Pol-Stecker notwendig. Damit benötigt das offizielle AMD-Flaggschiff einen Anschluss weniger als die bisherigen Dual-GPU-Lösungen Powercolor **Devil 13** und Asus **Ares II**. Dennoch fällt der Stromverbrauch mit 117 Watt im Leerlauf und 525 Watt unter Last sehr hoch aus – eine **GTX 690** bleibt unter Last weitaus genügsamer (423 Watt), die **Geforce GTX Titan** benötigt gar weniger als 400 Watt. Sofern Sie mit dem Gedanken spielen, sich eine Grafikkarte dieser Liga zuzulegen, sollte daher auch ein leistungsstarkes Netzteil mit mindestens 800 Watt im Rechner stecken und die Stromrechnung nicht die allerhöchste Priorität besitzen.

Trotz der im Vergleich zur **Geforce GTX 690** theoretisch schnelleren Grafikchips verpasst die **Radeon HD 7990** knapp den Spitzenplatz. Dennoch bietet die Karte mehr als genug Leistung für praktisch alle Szenarien. Für empfindliche Ohren arbeitet die Doppel-Radeon aber entschieden zu laut, auch wenn das Lüftergeräusch durch das tiefe Rauschen nicht aufdringlich wirkt. Im Rahmen des Never-Settle-Programmes packt AMD der Karte Gutscheine für insgesamt acht Spiele bei (**Far Cry 3**, **Far Cry 3: Blood Dragon**, **Crysis 3**, **Bioshock Infinite**, **Tomb Raider**, **Hitman: Absolution**, **Sleeping Dogs** und **Deus Ex: Human Revolution**) – ein kleiner Trost bei einem stolzen Kaufpreis von etwa 950 Euro. Trotzdem ist die **Geforce GTX 690** durch den optimierten Treiber und den hörbar leiseren Lärmpegel die derzeit ausgereiftere Karte, aber wenn wir überhaupt ein 900- Euro-Modell empfehlen müssten, dann die **Geforce GTX Titan**. Diese Edel-Grafikkarte arbeitet fast so schnell wie die Doppel-Gespanne, aber ohne die Nachteile wie Mikroruckler, unangepaste Treiber oder nervig laute Lüfter. JP

PREIS 950 Euro **HERSTELLER** AMD

Grafikkarte
Radeon HD 7990

Grafikchip	Radeon HD 7990 (2x Tahitit XT2)
GPU- / Speicher-Takt	950 / 6.000 MHz
Videospeicher	2x 3,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	2x 384 Bit
Stromanschlüsse	2x 8-Pol

SPIELELEISTUNG 60/60
- ⊕ extrem schnell ⊕ 4xAA in 2560x1600 jederzeit ruckelfrei
- ⊕ 8xAA in 2560x1600 ebenfalls jederzeit flüssig
- ⊖ spürbare Mikroruckler

BILDQUALITÄT 10/10
- ⊕ sehr gute Kantenglättung
- ⊕ sehr guter anisotroper Texturfilter
- ⊕ Supersampling auch in DirectX 10 & 11

ENERGIEEFFIZIENZ 6/10
- ⊕ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- ⊖ immens hoher Stromverbrauch in Spielen
- ⊖ sehr starkes Netzteil nötig

KÜHLSYSTEM 4/10
- ⊕ sehr leise im Leerlauf
- ⊕ niedrige Temperaturen
- ⊖ sehr laut unter Last

AUSSTATTUNG 4/10
- ⊕ Eyefinity ⊕ Crossfire ⊕ 1x DVI ⊕ 4x Mini-Displayport
- ⊕ Backup-Bios ⊖ keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte
- ⊖ Displayport nur per Adapter

FAZIT

Erst in immens hohen Auflösungen kann die Radeon HD 7990 ihren irrwitzigen Preis rechtfertigen, dann hängt sie die GTX 690 ab. Gefühlt stören dabei aber oft hässliche Mikro- ruckler, der zu laute Lüfter sowie der hohe Stromverbrauch. Bei einem Monitor überdimensioniert.



 Die vorherige Generation »Northern Islands« bestand unter anderem aus Cayman (HD 6990, HD 6970) und Barts (HD 6870, HD 6850).

Einkaufsführer

Diesen Monat ändert sich nur wenig im Einkaufführer. Wie immer haben wir die Preise auf den aktuellen Stand gebracht. Neuzugänge finden sich bei den Grafikkarten bis 250 Euro, den 120-Hz-TFTs sowie den Mäusen ab 50 Euro.

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.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3 UPDATE Phenom II X4 965 BE Boxed	80 €
Prozessorkühler Xigmatek Loki	20 €
Mainboard Sockel AM3 UPDATE MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher Kingston HyperX Blu 4,0 GB DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte MSI Radeon HD 7850 OC 1,0 GByte	160 €
Soundkarte auf dem Mainboard	0 €
Festplatte UPDATE Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD keine	0 €
DVD-Brenner Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse Bitfenix Shinobi	55 €
Netzteil UPDATE Cougar A400/R 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**560 €**
Schnellere Grafikkarte Sapphire Radeon HD 7870 OC	+40 € 200 €
Bessere Soundkarte Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	+55 € 55 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1155 Core i5 3470 Boxed	170 €
Prozessorkühler Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155 Asrock Z77 Pro3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte Sapphire Radeon HD 7870 OC	200 €
Soundkarte auf dem Mainboard	0 €
Festplatte UPDATE Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD keine	0 €
DVD-Brenner Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil UPDATE Cougar A400/R 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**755 €**
Bessere Soundkarte Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	+55 € 55 €
Blu-ray-Combo LG CH10LS20	+40 € 65 €

Fazit Schneller Spielerechner 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	200 €
Prozessorkühler Enermax T40-TB	35 €
Mainboard Sockel 1155 Asrock Z77 Pro3	80 €
Arbeitsspeicher UPDATE Kingston HyperX Blu 8,0 GB DDR3 Kit	60 €
Grafikkarte UPDATE Palit Geforce GTX 660 Ti Jetstream	265 €
Soundkarte Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	55 €
Festplatte UPDATE Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	60 €
SSD NEU Samsung SSD 840 250 GByte	150 €
DVD-Brenner Sony Optiarc AD-7280S	25 €
Gehäuse Xigmatek Midgard 2	70 €
Netzteil beQuiet StraightPower E9 450 Watt	75 €
GESAMTPREIS	**1.075 €**
Schnellere Grafikkarte Asus GTX 670 Direct CU II Top	+135 € 400 €
Blu-ray-Combo LG CH10LS20	+40 € 65 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten



GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 7870 OC
▸ 89 ▸ 200 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8111
extrem schnell, teils hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

2 Club 3D Radeon HD 7870 Joker
▸ 86 ▸ 210 € ▸ online ▸ Quicklink: 8184
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

3 Sapphire Radeon 7790 Dual-X OC PREISTIPP
▸ 85 ▼ 135 € ▸ online ▸ Quicklink: 8272
schnell, relativ leise / Radeon HD 7790 / 1,0 GByte

4 XFX R7870 BE Double Dissipation UPDATE
▸ 85 ▼ 190 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8186
sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 Powercolor HD 7870 PCS+
▸ 85 ▸ 200 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7973
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 MSI Geforce GTX 660 Twin Frozr III UPDATE
▸ 84 ▼ 180 € ▸ 05/13 ▸ Quicklink: 8291
schnell, sehr leise / Geforce GTX 660 / 2,0 GByte

7 HIS Radeon HD 7870 IceQ X Turbo
▸ 84 ▸ 205 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8112
schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

8 Powercolor HD 7850 PCS+ UPDATE
▸ 83 ▼ 160 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8160
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

9 MSI Radeon HD 7870 Twin Frozr OC NEU
▸ 83 ▸ 220 € ▸ 01/13 ▸ Quicklink: 8188
schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

10 Zotac Gefroce GTX 660 NEU
▸ 82 ▸ 180 € ▸ 12/12 ▸ Quicklink: 8187
schnell, leise / Geforce GTX 660 / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN AB 250 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Palit Geforce GTX 680 Jetstream UPDATE
▸ 90 ▼ 420 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 7968
extrem schnell, laut / Geforce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Asus GTX 670 Direct CU II TOP UPDATE
▸ 89 ▼ 415 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 7969
extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

3 Powercolor R HD 7950 PCS+ PREISTIPP
▸ 88 ▼ 270 € ▸ online ▸ Quicklink: 7970
extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

4 Palit Geforce GTX 660 Ti Jet UPDATE
▸ 86 ▲ 265 € ▸ 10/12 ▸ Quicklink: 8115
extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

5 Gainward Geforce GTX 670 Phant. UPDATE
▸ 86 ▸ 335 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 7972
extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

6 Gigabyte R7950 Windforce 3x
▸ 85 ▸ 270 € ▸ online ▸ Quicklink: 7974
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7950 / 2,0 GByte

7 XFX R7970 Double Dissipation UPDATE
▸ 85 ▼ 320 € ▸ online ▸ Quicklink: 8042
extrem schnell, hörbar / Radeon HD 7970/ 2,0 GByte

8 Zotac Geforce GTX 660 Ti AMP! UPDATE
▸ 84 ▼ 270 € ▸ 10/12 ▸ Quicklink: 8116
extrem schnell, leise / Geforce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

9 Zotac Geforce GTX 670 Ti AMP! UPDATE
▸ 84 ▼ 360 € ▸ 10/12 ▸ Quicklink: 8041
extrem schnell, leise / Geforce GTX 670 / 2,0 GByte

10 MSI Radeon HD 7970 Lightning
▸ 84 ▸ 425 € ▸ 09/12 ▸ Quicklink: 8116
extrem schnell, leise / Radeon HD 7970 / 2,0 GByte

COOLER MASTER | CMSTORM

CM Storm Gaming
brandneu in stylishem Weiss



CMSTORM SCOUT 2 ADVANCED

Ghost White



Quick Fire TK White



Recon White



Ceres-400 White

www.coolermaster.de

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431
▸ 89 ▸ 1.560 € ▸ online ▸ Quicklink: 8090
spieletauglich, Auflösung 1920x1080, S-PVA-Panel, HDMI, 24 Zoll

2 BenQ RL2450HT PREISTIPP
▸ 82 ▸ 180 € ▸ 11/12 ▸ Quicklink: 8120
voll spieletauglich, 1920x1080, höhenverstellbar, Pivot-Funktion, 24 Zoll

3 Acer G246HLBbid
▸ 80 ▸ 170 € ▸ 11/12 ▸ Quicklink: 8121
voll spieletauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast, 24 Zoll

4 LG Flatron E2442V UPDATE
▸ 77 ▲ 140 € ▸ online ▸ Quicklink: 8229
voll spieletauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080, 24 Zoll

5 Asus VK248H
▸ 76 ▸ 185 € ▸ online ▸ Quicklink: 8279
voll spieletauglich, sehr hohe Helligkeit, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll



120-Hz-TFTs

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP
▸ 95 ▼ 340 € ▸ online ▸ Quicklink: 7980
voll spieletauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 BenQ XL2720T NEU
▸ 95 ▸ 500 € ▸ 07/13 ▸ Quicklink: 8331
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 Asus VG248QE NEU
▸ 89 ▸ 310 € ▸ 07/13 ▸ Quicklink: 8332
voll spieletauglich, 144 Hz, schnelle Reaktionszeit, 24 Zoll

4 Asus VG278H UPDATE
▸ 89 ▲ 580 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 7981
voll spieletauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

5 Iiyama ProLite G2773HS UPDATE
▸ 84 ▼ 330 € ▸ online ▸ Quicklink: 8230
voll spieletauglich, 1920x1080, schnelle Reaktionszeit, 27 Zoll

SSDs



2,5 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Samsung SSD 840 Pro 256 GB
▸ 93 ▸ 205 € ▸ 06/13 ▸ Quicklink: 8280
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

2 OCZ Vector 256 GB
▸ 89 ▸ 210 € ▸ 06/13 ▸ Quicklink: 8281
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Indilinx Barefoot 3

3 Corsair Neutron GTX 240 GByte
▸ 88 ▸ 205 € ▸ 06/13 ▸ Quicklink: 8282
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, LAMD LM8700-Controller

4 Adata XPG SX910 256 GByte
▸ 86 ▸ 220 € ▸ 06/13 ▸ Quicklink: 8283
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Klon-Software, Sandforce 2281

5 Samsung SSD 840 250 GByte PREISTIPP
▸ 83 ▼ 150 € ▸ online ▸ Quicklink: 8284
SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Wartungs-, Klon-Tool, Samsung MDX

Notebooks



BIS 17 ZOLL

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Asus G75 UPDATE
▸ 90 ▲ 1.800 € ▸ online ▸ Quicklink: 7988
sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C UPDATE
▸ 88 ▲ 1.750 € ▸ online ▸ Quicklink: 8093
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Asus G74SX PREISTIPP
▸ 86 ▼ 1.250 € ▸ online ▸ Quicklink: 7625
schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

4 MSI GT70 UPDATE
▸ 86 ▼ 1.450 € ▸ online ▸ Quicklink: 8039
schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Alienware M17x R3 NEU
▸ 86 ▸ 1.850 € ▸ online ▸ Quicklink: 8320
schnelle Hardware, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

Sound



SURROUND-SETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Teufel Motiv 5
▸ 94 ▸ 380 € ▸ 05/10 ▸ Quicklink: 8024
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550
▸ 93 ▸ 360 € ▸ 03/10 ▸ Quicklink: 7990
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400
▸ 90 ▸ 360 € ▸ online ▸ Quicklink: 8089
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300 PREISTIPP
▸ 88 ▸ 250 € ▸ 08/09 ▸ Quicklink: 8025
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z906 UPDATE
▸ 86 ▲ 270 € ▸ online ▸ Quicklink: 7991
toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive



HEADSETS

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Sennheiser PC 360 UPDATE
▸ 92 ▲ 170 € ▸ online ▸ Quicklink: 7993
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP
▸ 91 ▲ 145 € ▸ online ▸ Quicklink: 7994
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300
▸ 91 ▸ 300 € ▸ online ▸ Quicklink: 7995
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Logitech G930 UPDATE
▸ 90 ▼ 125 € ▸ 10/11 ▸ Quicklink: 7997
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

5 Razer Megalodon
▸ 90 ▸ 145 € ▸ online ▸ Quicklink 7996
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

Eingabegeräte



MÄUSE BIS 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Logitech G500
▸ 95 ▸ 45 € ▸ 11/09 ▸ Quicklink: 7998
extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400 PREISTIPP
▸ 92 ▸ 35 € ▸ online ▸ Quicklink: 7999
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+
▸ 92 ▸ 45 € ▸ online ▸ Quicklink: 8000
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Roccat Savu
▸ 92 ▸ 45 € ▸ 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 ▲ 65 € ▸ 03/09 ▸ Quicklink: 7630
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700
▸ 96 ▲ 70 € ▸ 11/10 ▸ Quicklink: 7631
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei
▸ 96 ▸ 85 € ▸ online ▸ Quicklink: 8003
extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone XTD
▸ 95 ▸ 90 € ▸ online ▸ Quicklink: 8231
extrem präzise, gute Ausstattung, nur für rechte Hände

5 Mad Catz Rat 7 NEU
▸ 94 ▸ 60 € ▸ online ▸ Quicklink: 8317
extrem präzise, sehr gut anpassbar, gut verarbeitet



TASTATUREN BIS 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4
▸ 83 ▸ 35 € ▸ 04/10 ▸ Quicklink: 8006
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Logitech G105
▸ 83 ▸ 50 € ▸ online ▸ Quicklink: 8063
Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo UPDATE
▸ 80 ▸ 50 € ▸ 03/10 ▸ Quicklink: 8008
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2 UPDATE
▸ 68 ▸ 50 € ▸ online ▸ Quicklink: 8009
günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller PREISTIPP
▸ 66 ▸ 20 € ▸ online ▸ Quicklink: 8021
solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung



TASTATUREN AB 50 EURO

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

1 Logitech G710+ UPDATE
▸ 92 ▸ 125 € ▸ online ▸ Quicklink: 8173
Top-Verarbeitung, mechanisch, gute Ausstattung, Makros

2 Black Widow Ultimate
▸ 89 ▸ 130 € ▸ 03/12 ▸ Quicklink: 8014
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Coolermaster CM Storm Trigger
▸ 88 ▸ 100 € ▸ online ▸ Quicklink: 8011
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

4 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE
▸ 88 ▸ 140 € ▸ online ▸ Quicklink: 8012
sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

5 Logitech G510 PREISTIPP
▸ 87 ▸ 85 € ▸ 11/10 ▸ Quicklink: 8013
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflage



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 ▸ 25 € ▸ 02/07 ▸ Quicklink: 7127
präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel



LENKRÄDER

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in

KAUFTIPP **Fanatec Porsche 911 GT3 Elite** NEU
▸ 91 ▸ 260 € ▸ 01/09 ▸ Quicklink: 8325
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP **Logitech Driving Force GT** UPDATE
▸ 84 ▼ 110 € ▸ 08/10 ▸ Quicklink: 8018
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN

▸ Note ▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

KAUFTIPP **Creative Soundblaster Z**
▸ 89 ▸ 75 € ▸ online ▸ Quicklink: 8191
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

PREISTIPP **Creative SB Recon 3D Bulk**
▸ 84 ▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ Quicklink: 8022
toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



JOYSTICKS

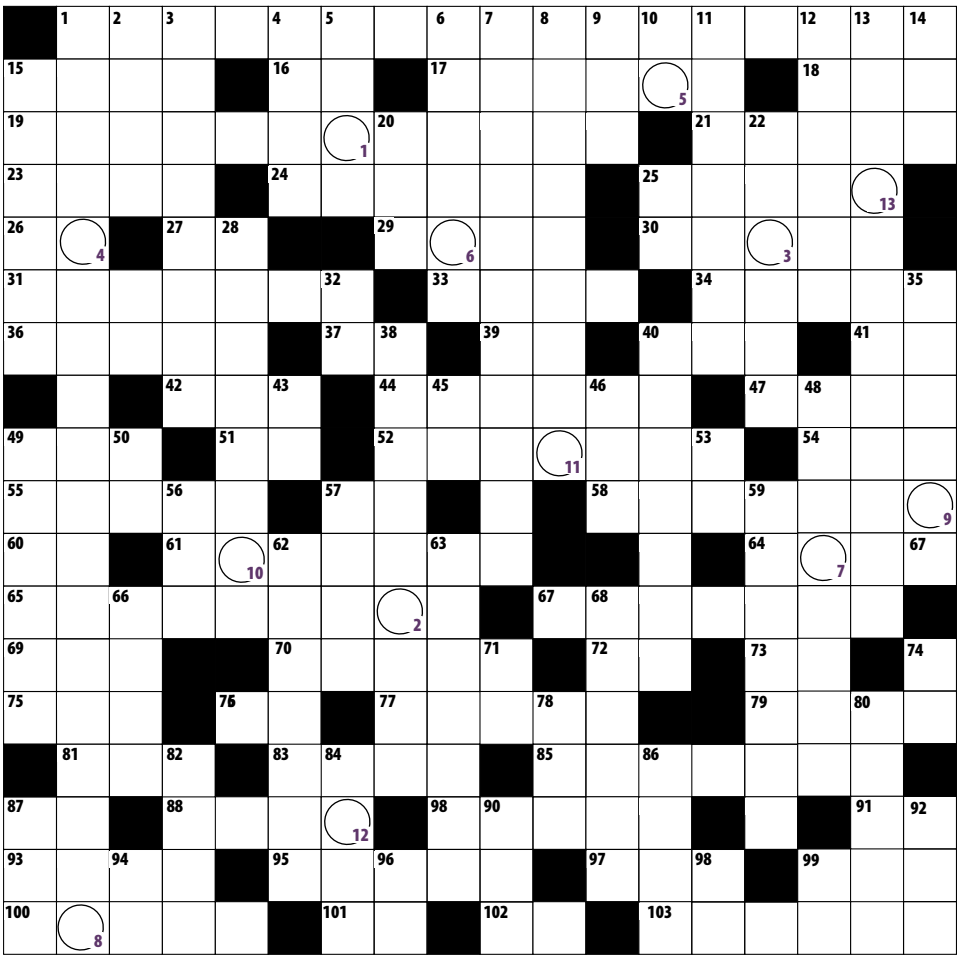
▸ Note ▸ Preis ▸ Test in

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**
▸ 86 ▸ 105 € ▸ 02/07 ▸ Quicklink: 8020
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP **Thrustmaster Flightstick X**
▸ 73 ▸ 25 € ▸ 02/08 ▸ Quicklink: -
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

Rätselstunde

Gemäß der uralten Traditionen gibt's auch dieses Jahr ein Kreuzworträtsel. Viel Spaß! Von Michael Graf



Lösung

1	2	3		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Senkrecht

1 ▸ Wie **Fifa**, nur aus Japan. Und realistischer.
2 ▸ Klingt ähnlich wie **Doom**, ist aber ein musikalisches LucasArts-Adventure von 1990.
3 ▸ In einer an **Breakout**-Klonen wahrlich nicht armen Zeit veröffentlichte Taito 1987 diesen wohl bekanntesten **Breakout**-Klon. Tipp: Der Titel beginnt genauso wie der Name des **Dishonored**-Entwicklers.
4 ▸ In dieser Formel wird nicht gerechnet, sondern gerast.
5 ▸ Hat 89 waagerecht als Maskottchen.
6 ▸ Wer den ... einer Mission nicht auswendig kannte, gewann in **X-Wing** (1993) keinen Blumentopf.
7 ▸ Die **Commandos**-Macher versuchten sich anno 2003 an diesem knallharten Römer-Strategiespiel.
8 ▸ Soldaten, die in **Company of Heroes 2** einen zugefrorenen Fluss überqueren, üben sich gewissermaßen in diesem Sport.
9 ▸ Die abgekürzte Mutterserie von **Arena**, **Daggerfall**, **Morrowind**, **Oblivion** und **Skyrim**.
10 ▸ **Parth of Exile**. Was fehlt zum kostenlosen Action-Rollenspiel?
11 ▸ Ein 1994 erschienenes Survival-Rollenspiel, in dem man sich nach einer Infektion schon mal das eigene Bein absägen musste, hieß **Robinson's** ...
12 ▸ Die Angebetete von Gybrush Threepwood (Vorname).
13 ▸ Anno 1994 erschien der erste Teil dieser beliebten Immer-im-Kreis-herum-Rennserie.
14 ▸ Das abgekürzte Tiny Graphics Interface, das vermutlich irgendwas mit sehr kleinen Grafiken zu tun hat.
15 ▸ Klingt wie ein mexikanischer Bandit oder der spanische Ausdruck für »die Katze«, ist aber ein Hersteller von TV- und Video-Hardware, etwa der Game-Capture-Box für Spieleaufnahmen.
20 ▸ Entnehmen Sie dem Massively Multiplayer Online Game die Internet-Komponente und kürzen Sie den Rest rückwärts ab.
22 ▸ Kurzform der United Nations Anti-Terrorist Coalition, der Antiterror-Organisation aus dem ersten 79 waagerecht.
24 ▸ Erst hilft er Krieg, dann bekämpft er Tod – dieser **Darksiders**-Dämon weiß wohl nicht, was er will.
25 ▸ Das rückwärtige Redakteurskürzel unseres Kreuzworträtsel-Onkels.
28 ▸ Actionhelden sprechen gerne mal in solchen Einzeilen-Sprüchen. Zum Beispiel in **Far Cry 3: Blood Dragon**.
32 ▸ Erhitzte bei **SimCity** die Gemüter: die permanente Internet-Pflicht, neudeutsch auch genannt Always ...
35 ▸ Das **Fifa**-Studio in Vancouver heißt EA ...
38 ▸ Ein ekstatisches (!) Actionspiel von 1994 – mit viel Horror und seltsam knubbeligen Figuren.
40 ▸ Dieses lateinische Wort bedeutet »die Sterne betreffend« und ergänzt Impact zum Online-Strategiespiel von 2011.
45 ▸ Ein sehr kurzes Let's Play.
46 ▸ Geben Sie hier rückwärts Ihre Geheimzahl ein, zum Beispiel fürs Handy oder für den Geldautomaten.
48 ▸ Das Königreich, in dem große Teile von **The Witcher** und **The Witcher 2** spielen.
49 ▸ **At Sorinor** ist ein ziemlich lahmer Titel für ein Fantasy-Strategiespiel von 1993 – klar, hier fehlt ja auch ein englischer Überfall.
50 ▸ Ergänzen Sie **Cities Motion 2** zur gerade erschienenen Verkehrssimulation.
53 ▸ In einem Adventure von 2008 bricht nicht Ed aus, sondern eine weibliche Hauptfigur, die ihm diese beiden Buchstaben voraushat.
56 ▸ Tragen Sie hier entweder den Namen eines eher unbekannten Anti-Cheat-Tools ein oder die Abkürzung der Erfurt School of Economics.
57 ▸ Die **Assassin's Creed**-Firma, allerdings ohne »oft«.
59 ▸ Das Freeware-Spiel mit dem erschreckend schlanken Mann.
62 ▸ Dieser 2010 aufgelöste US-Publisher zählte in den 90ern zu den Branchengrößen und bescherte uns unter anderem die Saurier-Hatz **Turok** (1996).
63 ▸ Silicon und dies bildeten bis 1994 den Firmennamen von Blizzard.
66 ▸ Diese altertümliche Echse ergänzt **Crisis** zur **Resident Evil**-Schwesterserie, die sich um Survival-Horror mit altertümlichen Echsen dreht.
68 ▸ Dieser englische Begriff umschreibt für gewöhnlich Koop-Modi, in denen ein zweiter Spieler einfach in die Partie des ersten reinspringen kann.
71 ▸ Die ersten beiden Buchstaben DER Renderadventure-Serie, rückwärts eingetragen.
74 ▸ Blick über den Konsolen-Tellerrand: Das neue Werk der **Uncharted**-Macher heißt **Last of** ...
78 ▸ Klingt wie ein deutscher Energiekonzern, war aber ein kurzlebiger britischer Publisher, der unter anderem **Z** vertrieb. Überdies sollte er in Europa **Morrowind** und **Star Trek: Elite Force** in den Handel bringen, wurde aber kurz vorher geschlossen – dumm gelaufen.
80 ▸ So heißt nicht nur ein Vulkan in Kamtschatka, sondern auch der Citadel-Botschafter der Menschen in **Mass Effect**. (Nachname)
82 ▸ Im Computerspiel ist es wie im Leben: Mal hat man Glück, mal das hier. (bitte rückwärts eintragen)
84 ▸ Massenbegriff für unerwünschte E-Mails.
86 ▸ Die Baumschmuser-Fraktion aus **Anno 2070**.
87 ▸ Sony Playstation-Sparte nennt sich Sony Computer Entertainment und kürzt sich so ab. Manchmal noch mit »i« am Ende, das lassen wir aber weg.
90 ▸ Weltraum-Strategiespiel von 2003, kurz für **Off-World Ressource Base.**
92 ▸ Das zweite LucasArts-Adventure mit Tentakeln, gebräuchlich abgekürzt, ergibt einen englischen Punkt.
93 ▸ Ergänzt **Ta** zur beliebten Online-Heldenhatz.
96 ▸ Müsste in sehr vielen Spielen eigentlich in »KD« umbenannt werden. Das »D« steht für »Dummheit«.
98 ▸ Das Windows vor Windows Vista.
99 ▸ Noch kürzere Kurzform von 99 waagerecht.

Waagrecht

1 ▸ **Tides of Numenera** lautet der Untertitel eines Spiels, für das die Kickstarter-Community kürzlich fast 4,2 Millionen Dollar spendete. Und warum? Weil es der inoffizielle Nachfolger dieses Rollenspiel-Klassikers aus dem Jahr 2000 werden soll.
15 ▸ Begehen Sie den Fehler, dem englischen Wort für »Fehler« einen Buchstaben zu mopsen. Macht in diesem Fall aber wenig, der ist eh doppelt.
16 ▸ Der kurze Internet-Explorer.
17 ▸ Diese Schriftstücke kennt im Zeitalter von SMS und E-Mail kein Mensch mehr, in Spielen (z.B. **Dishonored**) verraten sie aber immer mal wieder Details über die Hintergrundgeschichte.
18 ▸ Wenn man in **Counter-Strike** mal wieder kilometerweit vorbeischießt, lag (!) es bestimmt daran.
19 ▸ Hat keine Ferngläser entwickelt, sondern **System Shock** und **Dark Project**.
21 ▸ Sozusagen, gewissermaßen, etwa. Oder: Glöckner ohne »Modo«.
23 ▸ Diese deutsche Verwertungsgesellschaft für Musikrechte liegt gewissermaßen im Dauerstreit mit Youtube.
25 ▸ Der **Torchlight**-Entwickler heißt ... Games.
26 ▸ Ein sehr kurzes Audio/Video-Kabel ohne Kabel.
27 ▸ **Take Prisoners** – ein seltsamer Titel für ein Top-Down-Actionspiel von 1997. Kein Wunder, schließlich fehlt dies hier zum rücksichtslosen Soldatenbefehl.
29 ▸ »Mutalisken«, wir bitten Sie, das sagen doch nur Noobs, die grade mal wissen, wie man sich beim Mausklicken nicht den Finger bricht. Im **Starcraft 2**-Profisprech werden die Zerg-Flattermänner so abgekürzt.
30 ▸ Jump&Run-Schwester von 1987, gewissermaßen der deutsche und weibliche Mario.
31 ▸ Jade Raymond und die **Splinter Cell: Blacklist**-Entwickler sitzen in dieser kanadischen Stadt, die übrigens mit dem deutschen Frankfurt am Main verpartnert ist.
33 ▸ **Fantastic** sind sie ja schon mal, diese Superhelden. Ergänzen Sie den Comic- und Spieletitel noch um ihre englische Anzahl (als Wort).
34 ▸ Dieser englische Name einer griechischen Insel fehlt **Labyrinth of** zum C64-Puzzlespiel von 1982. (bitte rückwärts eintragen)
36 ▸ So nennt man nicht nur ein altes Lied, sondern auch ein altes Spiel.
37 ▸ Ein gewaltloser Shooter von 1999, in dem sich die Spieler Schaumstoffpfeile um die Ohren schossen, hieß ... **Arena Blast**. Tragen Sie hier den Anfang des fehlenden Wortes ein ...
39 ▸ ... und hier den Schluss.
40 ▸ Setzen Sie hier die Abkürzung für Smart Media Card ein, ein Speichermedium. Oder den IATA-Code des Flughafens von Santa Maria, Kolumbien.
41 ▸ Dieser altägyptische Strahlemann befördert **Curse of** zum Rätselspiel von 1990.
43 ▸ Steht wahlweise für Cobalt, Colorado oder Company.
42 ▸ Für Online-Spiele, die nicht im Browser laufen, muss man dies hier installieren.
47 ▸ Diese rückwärtige Abkürzung eines auch aus Spielen (**Operation Flashpoint**) bekannten nordatlantischen Militärbündnisses entspricht der korrekten französischen Abkürzung.
49 ▸ So hieß der Radeon-Hersteller, bevor er von AMD übernommen wurde.
51 ▸ Die **Hitman**-Entwickler.
52 ▸ Das Heimatland der **Commandos**-Entwickler.
54 ▸ So kürzt sich die Entertainment Consumers Association ab, die Verbraucherorganisation der amerikanischen Computer- und Videospieler.
55 ▸ Entweder im Boden vergrabene Sprengsätze oder Bergwerke.
57 ▸ Abgekürzte und inzwischen beendete Multiplayer-Shooter-Serie von Epic.
58 ▸ Entweder ein kleines, ringförmiges DNA-Molekül oder eine Spezialfähigkeit im ersten **Bioshock**.
60 ▸ Die **CoD**-Unterserie, die nicht **MW** ist.
61 ▸ Der fischige Spitzname des japanischen Ex-Chefentwicklers von 1 senkrecht, der inzwischen an einem Geheimprojekt arbeitet.
64 ▸ Gewinnerin des Eurovision Song Contest von 2010, die der neuen Synchronsprecherin von Lara Croft zum Verwechseln ähnlich sieht. (Vorname)
65 ▸ Kein Kreuzworträtsel ohne **World of Warcraft**-Frage, hier nach der Hauptstadt der Untoten im englischen Original.
67 ▸ Werfen Sie eine englische Granate rückwärts.
69 ▸ Legendäres und längst ausgestorbenes US-Studio, dem unter anderem der Strategieklassiker **Panzer General** (1994) und das Rollenspiel Pool of Radiance (1988) entstammten. (Abkürzung)
70 ▸ Kürzen Sie bei dieser Krimi-Serienumsetzung nicht nur den Namen der Hauptserie ab (drei Buchstaben), sondern auch den Schauplatz (zwei Buchstaben).
72 ▸ Erinnern Sie sich hier gleich zweimal an den Buchstaben, den sie bei 15 waagerecht vergessen haben.
73 ▸ Ergänzen Sie Biru zum Planeten der summerischen Mythologie und zum Mystery-Adventure von 2005.
75 ▸ Neben **LoL** und **Dota 2** einer der bekannteren **Dota**-Ableger, natürlich ebenfalls abgekürzt.
76 ▸ Diese kurze und englische Grafikbibliothek ergänzt »Open« zum wichtigen Grafikstandard.
77 ▸ In Filmen – und Spielen – der Gastauftritt einer bekannten Persönlichkeit. Beispiel: der britische Komiker Ricky Gervais in **GTA 4**.
79 ▸ Ein **Ex** alleine macht noch keinen Shooter – welcher lateinische Gott fehlt zur Cyberpunk-Serie?
81 ▸ Abgekürztes Weltkriegs-Strategiespiel von 2006, entwickelt von den **Dawn of War**- und **Homeworld**-Machern.
83 ▸ Tragen Sie so schnell wie möglich das Kürzel für »As Soon As Possible« ein.
85 ▸ Wenn eine Spielpartie, etwa in Minecraft, niemals endet, nennt man das im englischen ...
87 ▸ Die Kurzform von **Starcraft**. Oder **SimCity**.
88 ▸ Entweder ein frittiertes englisches Kartoffelstäbchen oder ein (meist) schwarzes Plättchen, das ganz viel ganz schnell rechnen kann.
89 ▸ Blauer Igel. Müssen wir noch mehr sagen?
91 ▸ Haben **Doom** gemacht und zuletzt **Rage**. Arbeiten jetzt an **Doom 4**.
93 ▸ Der Datenträger-Vorgänger der DVD – und zwar so, wie man ihn spricht.
95 ▸ Rollenspiele in charmanter 8-Bit-Grafik kann man basteln mit dem RPG ...
97 ▸ **Diablo**-Ableger mit wandernden Schatten, veröffentlicht von Westwood im Jahr 2000.
99 ▸ Die Weltorganisation in Kurzform. Alternativ ein Kartenspiel.
100 ▸ Will Wrights Evolutionssimulator, von hinten betrachtet.
101 ▸ Stardock, der Entwickler von **Galactic Civilizations** und Publisher von **Sins of a Solar Empire**, sitzt im US-Bundesstaat Michigan. Wir suchen dessen Kürzel.
102 ▸ Ein sehr, sehr kurzes **Battlefield**.
103 ▸ Im Jump&Run **Popeye** von 1982 suchte der Seeman selbstverständlich nach Dosen mit diesem gemüsigen Inhalt.

Wer den Lösungsbegriff an micha@gamestar.de schickt, gewinnt nix, hat aber einen frommen Wunsch frei.

Die GameStar-Ausgabe 08/2013 erscheint am 26.06.2013











1 E3 2013 Highlights & Trends

Assassin's Creed 4, Watch Dogs, The Witcher 3 ... in LA schauen wir uns die kommenden Spiele-Highlights an.

2 Battlefield 4 gegen CoD: Ghosts Previews

Was sieht besser aus? Wo geht mehr zu Bruch? Welcher Multiplayer überzeugt? Unser Eindruck von der E3.

3 Company of Heroes 2 Test

Angetreten zum Testappell: Während die Sonne durchs Fenster lacht, stürzen wir uns in heiße Winterschlachten.

4 Intel Core i7 4770K Hardware

Im Schwerpunkt testen wir ausführlich Intels neue Sockel-1150-Prozessoren der 4000er-Baureihe.

 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

IDG ENTERTAINMENT MEDIA GMBH

GameStar

IMPRESSUM

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de
Chefredakteur	Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Gesamtanzeigenleiter	Ralf Sattelberger (verantwortlich) Tel.: 089 / 360 86 -730 E-Mail: rsattelberger@idg.de
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse	Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Telefon: 089 / 360 86-660, 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
Redaktion	Jochen Gebauer, Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, Daniel Matschijewsky, Kai Schmidt, Petra Schmitz, Fabian Siegismund, Tobias Veltin, Hendrik Weins, Thomas Wittulski, Stefanie Klapetek, Florian Heider, Mark Geiger, Jan Purrucker, Antonia Seitz, Maurice Weber, Johannes Rohe, Benjamin Schäfer, André Peschke
Online	René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Christian Weigel, Philipp Elsner
Director Mobile Content & Applications	Markus Schwerdtel
Medien-Produktion	David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Marco Giesel, Henrik Schmitz-Sieg
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Martin Deppe, Heinrich Lenhardt, Sascha Penzhorn, Uwe Miethe, Paul Davis
Leitung CRM und Marketing	Matthias Weber (-154)
Fotos	Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise	XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	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	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöldering (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Eike-Bodo Benkert (-607), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
IDG Global Solutions	für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München
Online-Reichweite (IVW 04/2013)	86.429.258 Page Impressions, 16.766.732 Visits Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 4,49 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem:

GAMEPRO www.gamepro.de
GameStar MMO www.speedydragon.de
SIMS www.sims-magazin.de
making games www.makinggames.de
PC WELT www.pcwelt.de
ANDROID WELT www.androidwelt.de
Macwelt www.macwelt.de
iPhoneWelt www.iphonewelt.de
iPad WELT www.ipadwelt.de
TECCHANNEL www.tecchannel.de
COMPUTERWOCHE www.computerwoche.de

10 JAHRE CASEKING.de

präsentiert:

NVIDIA GEFORCE GTX

GEFORCE® GTX 780

PURE PERFORMANCE



NVIDIA GPU-Boost 2.0
mit bis zu 889 MHz
3 GB GDDR5 Speicher
(6008 MHz Takt)

BRANDNEU!
caseking.de/geforce780

Microsoft® DirectX11 PhysX™ by NVIDIA PCI EXPRESS®

ASUS® EVGA® GIGABYTE™ inno3D® KFA²

Caseking Outlet: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 online bestellen: www.caseking.de

TOTAL WAR™

ROME II

AB 3. SEPTEMBER ERHÄLTLICH



Jetzt vorbestellen und das Kultur-Pack
Griechische Staaten gratis erhalten
Enthält die Fraktionen Athen, Sparta und Epirus

MEHR INFORMATIONEN AUF WWW.TOTALWAR.COM

/TOTALWAR @TOTALWAR PC DVD ROM intel TOTAL WAR CREATIVE ASSEMBLY SEGA
www.sega.com

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: ROME and the Total War logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. *Offer available at participating retailers.