



GameStar 03/2010 Das geht ja gut los!

Rollenspiel-Chancen

Na, das Jahr fängt doch gut an! Zumindest für Rollenspieler. Denn mit **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** schmücken diese Ausgabe gleich zwei umfangreiche Tests von sehr guten oder sogar herausragenden Vertretern ihrer Zunft – das kann gerne so weiter gehen. Wobei besonders **Mass Effect 2** auf eindrucksvolle Weise demonstriert, was wir von PC- und Videospielen in Sachen Dramaturgie und Dialogqualität noch erwarten können. Wir hoffen, das wird ein neuer Trend. Denn hier wartet eine Chance für Spieleentwickler, auch abseits aufwändiger und teurer Grafikeffekte echte, tiefe Fortschritte zu erzielen und Stagnation zu überwinden. Zudem untermauern solche Fortschritte den immer wieder geäußerten Anspruch der Spielebranche, ihre Produkte gleichberechtigt neben Filmen und Büchern als Kulturgut zu verstehen.

Damit Sie wissen, worauf Sie sich in den nächsten zwölf Monaten im Bereich Rollenspiele noch alles freuen können, stellen wir in dieser GameStar die wichtigsten kommenden Highlights und einige interessante Geheimtipps vor.

Technik-Chancen

Auch auf technischer Seite deuten alle Anzeichen auf ein prachvolles Jahr hin. Schon meldet unser Hardware-Labor die ersten Böen des in diesem Frühjahr bevorstehenden Geforce-Sturmes auf die Radeon-Konkurrenz, die mit einigen Monaten Technik-Vorsprung zur Zeit noch ganz gemütlich und allein im DirectX-11-Lager biwakiert. Wir stellen Ihnen schon in diesem Heft ausführlich die kommende **Geforce GTX 380** mit DirectX 11 vor, analysieren die offiziellen Informationen und geben einen Ausblick auf die zu erwartende gewaltige Leistung dieser neuen Grafikkartengeneration.

Das besondere 2010: Erstmals wird die aktuelle Hardware so leistungsfähig sein, dass alle deutlich sichtbaren Vorteile von DirectX 11 auch in hohen Auflösungen und Detailstufen voll ausgekostet werden können. Und damit haben die Entwickler 2010 gleich noch eine Chance: nicht nur immer poliertere Grafik zu bringen, sondern endlich mit sinnvoll in die Spielumgebung integrierter Physik glaubwürdigere Welten zu erschaffen. Wie gesagt: Das wird ein in jeder Hinsicht spannendes Spielejahr!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

Jetzt im Handel: WoW-Magazin 02/10



Im neuen GameStar World of Warcraft-Magazin dreht sich alles ums Kämpfen: ob Mann gegen Mann oder, in den neuen Flügeln der **Eiskronenzitadelle**, Gruppe gegen Bossmobs. Mit unseren Taktiken und Skillvorschlägen sind Sie für alles gut gerüstet. Außerdem bei uns: Der MMO-Geheimtipp Requiem und

Biowares Chefentwickler **James Ohlen** im Interview zu **Star Wars: The Old Republic**.

Making Games



Spiele zu entwickeln, kostet Geld. Viel Geld. Was wenige wissen: **In Deutschland wird Spieleentwicklung staatlich gefördert** – mit Krediten, mit Know-how, mit Zuschüssen. Making Games zeigt, wo und wie sich junge Studios ihre Förderung abholen können. Dazu gibt's wie immer unsere große Praktikumsbörse sowie jede Menge Hintergrundwissen zur Spielebranche.

www.makinggames.de/shop

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

Top-Thema Mass Effect 2

Commander Shepard ist zurück! Im mitreißenden zweiten Teil des erfolgreichen Rollenspiels steht wieder eine packende Story im Mittelpunkt. In unseren Test-Videos samt Wertungskonferenz (ca. 25 Min.!) klären wir, inwiefern das höhere Tempo und die actionlastigere Spielmechanik das Erleben der Geschichte verändern und welche Bedeutung die Rollenspielelemente haben.



Vollversion Driver: Parallel Lines

Liefern Sie sich in diesem rasanten Actiontitel atmosphärische Verfolgungsjagden mit der Polizei durch das detaillierte New York der Jahre 1978 und 2006.

Die Redaktion Modern Warfare

Chaos pur: Soldat sein ist nicht einfach. Vor allem, wenn selbst die Vorgesetzten nicht erklären können, wofür man eigentlich kämpft.

03/2010



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Vollversion CSI: Mord in 3 Dimensionen

Spannende Unterhaltung für Krimi-Freunde! Wie in der erfolgreichen TV-Vorlage klären Sie in dem Adventure durch präzise Tatortanalyse und Verhören von Verdächtigen geheimnisvolle Morde auf. Für dichte Atmosphäre sorgt nicht zuletzt die gelungene englische Sprachausgabe mit den Hauptdarstellern der Serie – für Fans ein Muss. Die Untertitel sind in deutscher Sprache.



Demo Drakensang: Am Fluss der Zeit

Rückkehr nach Aventurien: Rechtzeitig zum Test in dieser Ausgabe veröffentlicht Radon Labs eine große Demo zum Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels. Machen Sie sich selbst ein Bild vom jüngsten Titel im »Das Schwarze Auge«-Universum.

Adventure Patrimonium

Dieses Adventure-Fanprojekt steht in der Tradition von Klassikern wie Monkey Island, Indiana Jones und Day of the Tentacle. Die sympathische Comic-Grafik und die an LucasArts' berühmte SCUMM-Interface angelehnte Benutzeroberfläche sorgen für Nostalgie pur. Knobeln Sie mit!

03/2010



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Die DVD-Hülle ist für alle GameStar-Ausgaben gleich. Aber nur bei der XL-Ausgabe ist auch eine DVD in der unteren Tasche!

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 03/2010

Daten, Programme	Videos
VOLLVERSION Driver: Parallel Lines EXTRAS Dragon Age: Origins V1.02a Pro Evolution Soccer 2010 V1.03 PATCHES Aktuelle Updates PROGRAMME Nützliche Tools Core Temp V0.99.5 Evil Player V1.31 SMPlayer V0.6.8 und mehr	TOPSPIEL Mass Effect 2 - Das Spiel - Die Vielfalt - Die Spielwelt - Wertungskonferenz - Fazit PREVIEWS Anno 1404: Venedig Metro 2033 Napoleon: Total War Spec Ops Star Trek Online Supreme Commander 2
Jahresrückblick 2009 <p>Wie war das Spieljahr 2009? In unserem großen Special lassen wir für Sie die wichtigsten Ereignisse Revue passieren.</p>	TESTS Atlantica Online Dark Void Drakensang: Am Fluss der Zeit King Arthur Vancouver 2010 SPECIAL Die Redaktion 52 Die Redaktion 52: Outtakes Rückblick GS 03/00 Jahresrückblick 2009 Hardware-Video: Eyefinity EXTRAS Batman: Arkham Asylum 2 (Trailer) Just Cause 2 (Trailer) Medal of Honor (Trailer) Prince of Persia: The Forgotten Sands (Trailer) Split Second (Trailer)

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 03/2010

KOMPLETTES SPIEL	VOLLVERSION	DEMOS	VIDEOS	PATCHES	TREIBER	PROGRAMME
Patrimonium	CSI: Mord in 3 Dimensionen	Divinity 2: Ego Draconis	Hall of Fame: X-Wing	Runaway: A Twist of Fate V1.11	Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7	Nützliche Tools
Regnum Online	Drakensang: Am Fluss der Zeit		R.U.S.E.	Arma 2 V1.05		

Demo Nfs: Shift

Die zweite Demo zum Rennspiel von Electronic Arts enthält die komplette erste Demo sowie einen neuen Wagen: den Falken Porsche GT3 RSR.

Online-Rollenspiel Regnum Online

In diesem Online-Rollenspiel streiten drei Reiche in spannenden PvP-Schlachten um die Vorherrschaft. Die Teilnahme an Regnum Online ist kostenlos.

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



20 Titel Mass Effect 2

Biowares zweites All-Abenteuer übertrifft unsere Erwartungen: Mass Effect 2 ist ein packend erzähltes, atmosphärisch dichtes Rollenspiel voller Action und Dramatik. Der erste Top-Hit des Jahres hat in der Redaktion aber auch für Diskussionen gesorgt.

DVD
Top-Spiel



Preview

28 Rollenspiele 2010 Das letzte Jahr brachte uns einige großartige Rollenspiele. Auf welche potenziellen Genre-Knüller können wir 2010 hoffen?



Preview

DVD
Preview-Video

38 Metro 2033 Der Ego-Shooter nähert sich mit großen Schritten seiner Fertigstellung. Wir verraten Ihnen, warum es uns nicht schnell genug gehen kann.

Titelstory

Mass Effect 2

Mega-Test	20
Ihr alter Shepard	22
Mass Effect vs. Mass Effect 2	23

Mehr Rollenspiele für 2010	28
Two Worlds 2	30
Alpha Protocol	34

Aktuell

News	10
Termin-Update + Warteliste	14

DVD-Highlights



Vollversion
Driver: Parallel Lines

New York, 2006: Nach fast 30 Jahren hinter Gittern begibt sich T.K. auf die Suche nach den Typen, die ihn einst verrieten und in den Knast brachten. Zu diesem Zweck bretern Sie in GTA-Manier durch den Big Apple und meistern über 160 Aufträge zu Fuß oder hinterm Steuer eines von 80 Fahrzeugen.

Topspiel-Video Mass Effect 2

In drei Videos werfen wir einen Blick auf die Handlung, Kämpfe, Quests und Spielwelt des Bioware-Hits. Plus: Wertungskonferenz. (Laufzeit: 25 Minuten)

Previews

Kurzreviews

Max & the Magic Marker	16
Silent Hunter 5	16
Super Street Fighter 4	16
Brink	18
Splinter Cell: Conviction	18
Dragon Age: Origins: Awakening	18

DVD-XL-Highlights



Vollversion
CSI: Mord in 3 Dimensionen

Der Name verrät es bereits: Teil 4 der Adventure-Reihe zum erfolgreichen TV-Kult schickt Sie und Ihr Ermittlerteam erstmals in 3D auf Spurensuche. Wie in den Vorgängern überführen Sie die Mörder nicht nur mit jeder Menge Hightech-Spielzeug, sondern auch mit Grips und Kombinationsgabe.

Online-Rollenspiel Regnum Online

PvP-Fans aufgepasst: Wählen Sie aus drei Fraktionen und schlagen Sie Fantasy-Schlachten gegen Hunderte andere Spieler – und das alles völlig kostenlos!

Previews

Metro 2033	38
Dead Space 2	44
Command & Conquer 4	48
Medal of Honor	50
Supreme Commander 2	52
Kane & Lynch 2: Dog Days	56
R.U.S.E.	58
Prince of Persia: Forgotten Sands	62

**Test**DVD
Test-Video

82 Drakensang: Am Fluss der Zeit

Radon Labs' Vorgeschichte zum DSA-Hit ist ein stimmungsvolles, traditionelles Abenteuer – mit einigen Mängeln..

**Report**

114 Bauer sucht Spiel

Berufssimulationen boomen. Doch wer kauft die Spiele, die offenbar jeder albern findet? Wir haben nachgefragt.



124 Hardware

Hardware-Trends 2010

Das kommende Jahr steht ganz im Zeichen der dritten Dimension, in Filmen wie auch beim Spielen. Der PC könnte durch die neue 3D-Welle seinen Technikvorsprung ausbauen. Ein Überblick.

Tests

Das Team 64

Aktuelle Spiele / Patches 66

Action

Action-Hitliste 67

Dark Void 68

Kontrollbesuch: Arma 2 72

Strategie

Strategie-Hitliste 75

King Arthur 76

Grand Ages: Rome:

Reign of Augustus 80

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste 81

Drakensang:

Am Fluss der Zeit 82

Star Trek Online 88

Atlantica Online 90

Sport

Sport-Hitliste 93

Vancouver 2010 94

German Truck Simulator 95

Magazin

Leserbriefe 98

Fehler! 99

GameStar Interaktiv:

»Monkey Island« 101

Verlosung 102

Report:

So war 2009 104

Report:

Spiel vs. Wirklichkeit 110

Report:

Bauer sucht Spiel 114

Hall of Fame:

X-Wing 118

Hardware

Hardware

Hardware-News 122

Hardware-Referenzklassen 123

Schwerpunkt

Hardware-Trends 2010 124

Grafikkarten-Trends 2010 126

CPU, Mainboard

und Speicher 2010 128

Internet, Windows & Co 130

Test des Monats

Core i3 und i5
mit integrierter Grafik 132

Preview

Geforce GTX 380 134

Einzeltests

Grafikkarte:
HIS Radeon HD 5770 138Grafikkarte:
Palit Geforce GT 240 138Mainboard:
MSI P55-CD53 1385.1-Lautsprecher:
Edifer S550 139Kabelmaus:
Razer Imperator 139Tastatur:
Arvo 139

Service

TECHtelmechtel 140

Einkaufsführer 142

Rubriken

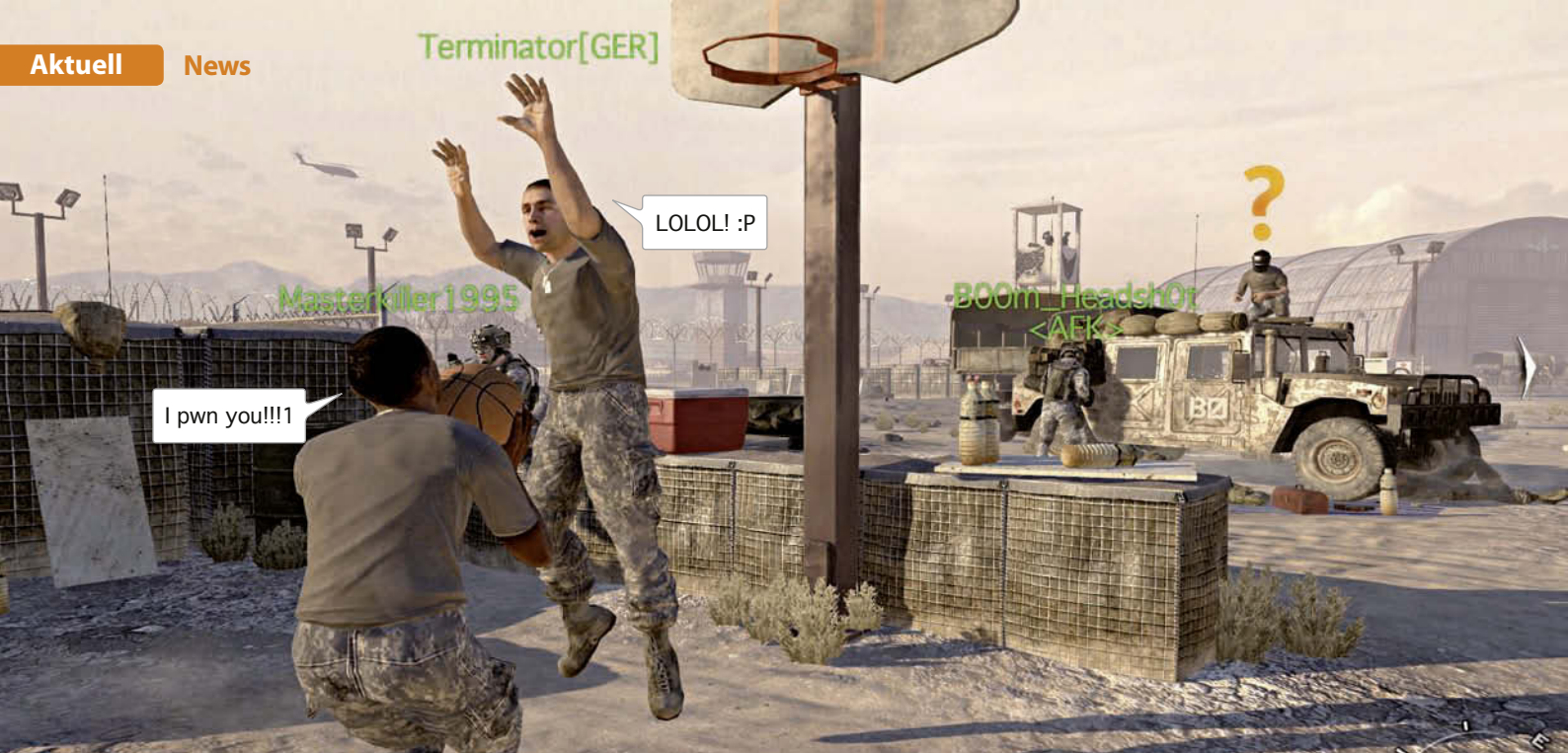
Editorial 3

Die Vorletzte 145

Impressum / Vorschau 146

Spiele in dieser Ausgabe

Alpha Protocol.....	Preview	34
Arcania: A Gothic Tale	Preview	28
Arma 2	Test	72
Assassin's Creed 2	News	13
Atlantica Online	Test	90
Borderlands	Patches	66
Brink.....	Preview	18
Command & Conquer 4	Preview	48
Dark Void	Test	68
Das Schwarze Auge: Demonicon	Preview	29
Dead Space 2	Preview	44
Deus Ex 3	Preview	28
Die Sims 3	Patches	66
Dragon Age: Origins.....	Patches	66
Dragon Age: Origins: Awakening	Preview	18
Drakensang: Am Fluss der Zeit.....	Test	82
Fallout: New Vegas	Preview	28
German Truck Simulator.....	Test	95
Grand Ages: Rome: Reign of Augustus	Test	80
I Am Alive.....	News	13
Kane & Lynch 2: Dog Days	Preview	56
King Arthur	Test	76
Mass Effect 2	Titelstory	20
Max & the Magic Marker	Preview	16
Medal of Honor.....	Preview	50
Metro 2033	Preview	38
Online Football Champions	News	12
Prince of Persia: Forgotten Sands.....	Preview	62
Pro Evolution Soccer 2010	Patches	66
R.U.S.E.....	Preview	58
Runaway: A Twist of Fate.....	Patches	66
Saboteur.....	Patches	66
Silent Hunter 5.....	Preview	16
Splinter Cell: Conviction.....	Preview	18
Star Trek Online.....	Test	88
Super Street Fighter 4.....	Preview	16
Supreme Commander 2.....	Preview	52
The Elder Scrolls 5.....	Preview	28
The Witcher: Assassin of Kings.....	Preview	29
Transformers: War for Cybertron	News	10
Two Worlds 2.....	Preview	30
Vancouver 2010.....	Test	94
X-Wing	Klassiker	118



Call-of-Duty-MMO?

GameStar.de
Aktuelle News als
RSS-Feed
► Quicklink: C2

DVD
GameStar-
RSS-Reader

Angeblich arbeiten die Modern Warfare-Macher Infinity Ward als Nächstes an einem reinen Multiplayer-Online-Spiel.

Schon im März 2008 hat der Activision-Chef Bobby Kotick eine brisante Aussage in den Raum gestellt: »Die natürliche Entwicklung einer Marke wie Call of Duty geht in den Massively-Multiplayer-Bereich.« Nun häufen sich die Anzeichen, dass Activision Infinity Ward tatsächlich mit einem Online-Spiel beauftragt hat. Angeb-

lich rekrutiert das Entwicklerstudio gerade Mitarbeiter von Sony Online Entertainment, konkret: den Chef-Designer von **Everquest 2**. Außerdem sollen die **Modern Warfare**-Macher Hilfe von Blizzard bekommen. Deren Geschäftsführer Paul Sams antwortete bereits Ende 2008 auf die Frage, was Blizzard denn als Nächstes plane: »Wir wollen etwas Cooles, Neues und Anderes machen, das in Aussehen und Spielgefühl Richtung Next Generation geht.« Damals behauptete

ein Blizzard-Insider, es handle sich dabei um einen futuristischen Online-Shooter, in dessen Lobby die Spieler MMO-typischen sozialen »Tagesgeschäften« nachgingen, um anschließend in einem gesonderten Bereich draufloszuballern. Allerdings soll es auch weiterhin klassische **Call of Duty**-Shooter geben, nur eben nicht mehr von Infinity Ward. Die hatten sich bislang mit Treyarch abgewechselt, um im Jahrestakt Fortsetzungen produzieren zu können. Der L.A. Times zufolge

hat Activision nun noch ein drittes Studio unter Vertrag genommen, um diesen Zyklus aufrechtzuerhalten, vermutlich Radical Entertainment oder das neu gegründete Team Sledgehammer Games zweier **Dead Space**-Veteranen. Noch ein hoch gehandeltes Gerücht zum Schluss: Das nächste **Call of Duty** von Treyarch könnte in Vietnam und Kuba spielen – Activision hat schon einen entsprechenden Soundtrack lizenziert: kubanische, russische und amerikanische Songs. **FAB**

Kein Herz für Kinder?

Sieht eigentlich recht kinderlieb aus: **Atlantica Online**.



Die Macher des Online-Rollenspiels Atlantica Online wollten Einnahmen an eine Kinderhilfsorganisation spenden, doch die Spieler stellten sich quer.

Die US-Kinderhilfsorganisation Child's Play sammelt Spenden für Computerspiele und Spielsachen, die sie dann an die Kinderabteilungen von Krankenhäusern verschenkt. Eine schöne Sache, an der sich wohl jeder gern beteiligt.

So auch die Macher des Online-Rollenspiels **Atlantica Online**, die bei einer Verkaufsaktion fünf Prozent der Einnahmen an Child's Play spenden wollten. Doch kurz darauf wendet sich das Entwickler-Team in einer offiziellen Bekanntgabe leicht verschuppt an die Spieler: »Child's Play hat uns leider mitgeteilt, dass sich einige unserer Kunden negativ über die Aktion geäußert haben. Die Organisation hat uns daraufhin gebeten, nicht für sie zu sammeln.« Was genau die Spieler an der Aktion auszusetzen hatten, verraten weder Child's Play noch das **Atlantica**-Team. Die Verlierer der merkwürdigen Reiberei stehen indes fest: die Kinder. **FAB**

► **GameStar.de-Quicklink:** 6680



Neues Need for Speed

Viel Wirbel um Fan-Bilder.

Electronic Arts hat bereits bestätigt, dass ein neuer Teil der Rennserie **Need for Speed** in Arbeit ist. Wie das Spiel aussehen wird, weiß aber noch niemand. Entsprechend groß war die Aufregung, als zwei Artworks im Internet auftauchten, die obendrein einen Untertitel des Spiels nannten: **Out of the Law**. Criterion Games, die das neue **Need for Speed** gemeinsam mit Slightly

Mad Studios entwickeln, stellten umgehend per Twitter klar: »100% Fälschung!« Nichtsdestotrotz könnten die dargestellten Szenen, ein Straßenrennen und eine Verfolgungsjagd mit der Polizei, in die richtige Richtung gehen: zurück zum traditionellen Spielprinzip von **Need for Speed**. Schließlich hat sich Criterion Games vor allem mit der erfolgreichen Action-Rennserie **Burnout** einen Namen gemacht. **SD**
► **GameStar.de-Quicklink:** 6676

Die Artworks aus dem Internet sind das Werk von Fans.



Rockstar San Diego arbeitet gerade am Western-GTA **Red Dead Redemption**.

Böse Rockstars?

Die Ehefrauen der Mitarbeiter von Rockstar San Diego beschwerten sich über die widrigen Arbeitsbedingungen ihrer Männer.

»Wo ist die Anerkennung und Wertschätzung für diejenigen, ohne die diese Errungenschaften nicht zustande gekommen wären?«, fragen die Ehefrauen einiger Mitarbeiter des kalifornischen Entwicklers Rockstar San Diego in einem offenen Brief. Denn die Arbeitsbedingungen im Studio, das für die **Midnight Club-** und **Red Dead-**Serien zuständig ist, hätten sich seit März 2009 drastisch verschlechtert, so der Vorwurf der Damen. Zahllose Überstunden seien die Regel, ruhigere Phasen gebe es kaum. Die daraus folgende, ununterbrochene Belastung habe bei manchen Arbeitnehmern bereits zu gesundheitlichen Problemen geführt. Auch die Gehälter seien seit vier Jahren nicht erhöht worden – nicht einmal, um die Inflation auszugleichen. Für den Fall, dass sich die Lage nicht verbessere, kündigen die Unterzeichnerinnen juristische Schritte gegen Rockstar San Diego an. Der Entwickler selbst hat sich bis zur Drucklegung nicht zu dem Schreiben geäußert. **SD**

► **GameStar.de-Quicklink:** 6677

Leser-Charts Dezember

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Modern Warfare 2
2	(1)	Dragon Age: Origins
3	(5)	Anno 1404
4	(3)	Call of Duty 4: Modern Warfare
5	(6)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(9)	Grand Theft Auto 4
7	(4)	Risen
8	(8)	Fallout 3
9	(7)	Battlefield 2
10	(10)	Warcraft 3: The Frozen Throne
11	(19)	Batman: Arkham Asylum
12	(14)	Das Schwarze Auge: Drakensang
13	(15)	Left 4 Dead 2
14	(16)	Mass Effect
15	WIEDER DA	Empire: Total War
16	(11)	Diablo 2
17	WIEDER DA	Colin McRae: Dirt 2
18	WIEDER DA	Half-Life 2
19	(12)	Crysis
20	(18)	Counterstrike: Source

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 02/2010. Mitmachen: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



Auf **Cybertron** beginnt der Krieg zwischen Autobots und Decepticons.

Transformers War for Cybertron

Activision Blizzard entwickelt neuen Action-Titel.

Zwar kommt in absehbarer Zeit keine neue **Transformers**-Verfilmung in die Kinos, dennoch hat sich Activision Blizzard dazu entschlossen, ein neues Computerspiel über die automobilen Verwandlungskünstler zu entwickeln. **Transformers: War for Cybertron** folgt einer bislang unbekannten Handlung, die auf Cybertron angesiedelt ist, dem Heimatplaneten der Transformers. Darin soll unter anderem aufgeklärt werden, weshalb sich der Konflikt zwischen Autobots und Decepticons schließlich auf die Erde verlagert hat. Für welche der beiden Fraktionen Sie kämpfen werden, ist noch nicht bekannt, einen ersten Eindruck von der Stimmung bietet allerdings der actionreiche zweiminütige Render-Trailer, den Sie auf GameStar.de/Video finden. Als anvisierten Veröffentlichungstermin nennt Activision Blizzard das zweite Quartal 2010.

► **GameStar.de-Quicklink:** 6678



Heilende Spiele

Großbritannien will ein spezielles Computerspiel einsetzen, um hyperaktive Kinder zu therapieren.



Spielen, wenn der Arzt kommt:
Universität Hertfordshire

»Computerspiele machen unkonzentriert!«, behaupten Spielegegner gern. Doch die britische Universität Hertfordshire hat eine Methode entdeckt, wie hyperaktiven Kin-

dern durch ein Spiel geholfen werden kann. Bei dem System namens »Play Attention« werden die Hirnströme der Patienten gemessen, während sie ein Computerspiel bedienen. Sobald die Konzentration des Kindes messbar nachlässt, pausiert das Spiel. Zehn Versuchspersonen haben Play Attention drei Monate lang dreimal die Woche genutzt, und zeigen seitdem gesteigerte Konzentrationsfähigkeit. Großbritannien will das System nun an mehreren Schulen einsetzen.



Horror oder Traumjob?

Überstunden en masse, extremer psychischer und physischer Druck, systematische Entlassungen von verdienten Angestellten: Rockstars Entwickler-Ehefrauen zeichnen ein erschreckendes Bild von den angeblich dort vorherrschenden Arbeitsbedingungen.

Wir wissen nicht, ob die Klagen berechtigt sind. Aber wir hören Beschwerden dieser Art öfter. Wer Spiele entwickelt, macht das in erster Linie, weil er Spiele liebt. Geld lässt sich mit seriöser Software wesentlich einfacher verdienen, die Löhne liegen hier im Schnitt um rund 20 Prozent höher. Und es gibt immer noch zu viele Studiochefs, die diesen Enthusiasmus skrupellos ausnutzen. Mir wird schlecht, wenn ich Activision-Boss Robert Kotick bei einer Investorenkonferenz sagen höre, dass es sein Ziel sei, den Spaß aus der Spieleentwicklung zu entfernen.

Also den Traum aufgeben und doch lieber (so wie ich mal) Bankkaufmann lernen? Auf keinen Fall! Denn glücklicher weise gibt es mehr als genug Studios, die sehr genau wissen, wie wichtig ein gutes Arbeitsklima für den Erfolg des Unternehmens ist. Bei Radon Labs werden geleistete Überstunden bezahlt oder ausgeglichen, Crytek stellt seinen Praktikanten bei Bedarf eine Wohnung, Bioware wird in Kanada seit Jahren zu einem der besten Arbeitgeber gewählt. Wie bei jeder Stellensuche gilt deshalb: Immer über die Arbeitsbedingungen informieren. Dann klappt's auch mit dem Traumjob. So wie bei mir, als ich von der Bank zu GameStar gewechselt bin.

Heiko Klinge,
Redakteur
heiko@gamestar.de



Dead Moorhuhn

Okay, ich sehe ja ein, dass Computerspiele ein riesiges Geschäft sind. Aber wollen die nicht auch immer ein Stück weit Kunst sein? Und Kunst, sei es Theater, Dichtung, Malerei, Musik oder sonst was, kann es nun mal nicht immer allen recht machen. Hat Picasso etwa immer nur Hündchen gemalt, weil alle gern Hündchen anschauen? Hat Shakespeare etwa nur Geschichten über Bier geschrieben, weil Briten gern saufen? Würde Slayer einen Keyboarder in die Band holen, nur weil Dieter Bohlen auch einen hat?! Eben!

EA will Dead Space 2 trotzdem nicht mehr so gruselig machen wie den Vorgänger. Weil der manchen wohl zu gruselig war. Stattdessen soll's nun auch »entspannende« Ballerpassagen geben, die gefälligst jedem gefallen sollen. »Epische Momente« nennen das die Entwickler, wenn man problemlos Horden von Mutanten umnietet. Ich nenne es »langweilig«. Dead Space war gerade deshalb so toll, weil man sich so verletzt fühlte. Ja, es machte Angst, aber Angst ist nun mal eine Emotion, und um Emotionen geht es doch bei der Kunst. Wem Dead Space zu gruselig ist, der kann ja was anderes spielen. Was mit Fußball zum Beispiel. Davon hat EA doch auch ein paar Spiele im Repertoire, da wird ihnen schon kein Kunde verloren gehen. Slayer ist auch keine Musik für jedermann. So ist das mit der Kunst. Nun gut, Michael Jackson hat Kunst produziert, die irgendwie jedem gefallen hat. Aber Michael Jackson ist ja auch tot.

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamestar.de



Fußball-MMO

Die Linie zeigt an, wohin der Spieler passen wird.

Das australische Studio Interzone entwickelt das erste Fußball-Online-Rollenspiel.

In Fußball-Computerspielen sind Sie in der Regel der Typ, der die Tore schießt, oder der Manager, der die Strippen zieht. Im kostenlosen Online-Rollenspiel **Online Football Champions** hingegen sind Sie Teil einer Mannschaft, wie im richtigen Leben also: von Bolzplatz-Matches fünf gegen fünf bis zu Profiligen mit kompletten Elfer-Teams. Damit nicht nur der Torschütze Erfahrungspunkte sammelt, sollen alle Online-Sportler ausgewogen für ihre Leistungen belohnt werden. Die Steuerung auf dem heiligen Rasen funktioniert kontextsensitiv. Das

heißt, Sie geben nur die Richtung vor, etwa indem Sie »Passen« befehlen. Auf welche Art Sie den Ball dann weiterbefördern, entscheidet das Spiel abhängig von der Situation und den Fähigkeiten des Charakters. Eine Anzeige hilft den Mitspielern dabei, vorauszuahnen, wohin der ballführende Spieler das runde Leder schießen wird. Damit die Mannschaften nicht aussehen wie Klonarmeen, bietet das Spiel MMO-typisch einen Charaktereditor. Lange müssen Sie übrigens nicht mehr warten, bis Sie sich mit Ihrem Privat-Beckenbauer ins Getümmel stürzen dürfen: **Online Football Champions** soll noch im ersten Quartal 2010 erscheinen.

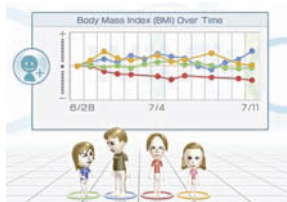
SD

►GameStar.de-Quicklink: 6683

Realistische Avatare

Mit Avataren, die wirklich so aussehen wie ihr Nutzer, will Microsoft Spieler zu mehr Sport motivieren.

Mit einem Patentantrag auf einen »durch physische Charaktereigenschaften individualisierten Avatar« möchte sich Microsoft die Rechte an einem System sichern, mit dem Spielfiguren so aussehen wie ihre Nutzer. Das könne, so Microsoft, den User dazu antreiben, an seinem womöglich unvorteilhaften Äußeren zu arbeiten. Ein dicker Spieler etwa werde dann im Spiel belohnt, wenn er abnimmt, etwa indem sein Alter Ego fortan schneller läuft.



Die Avatare von **Wii Fit** zeigen schon jetzt an, wie dick (oder dünn) Sie sind.

Microsoft denkt auch daran, das System mit Diagnosegeräten von Drittparteien, etwa denen des Hausarztes, zu koppeln, damit die Spieler bei der Erstellung ihres Avatars nicht schummeln.

FAB

Verkaufs-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Modern Warfare 2	
2	(3)	Die Sims 3	
3	(5)	Dragon Age: Origins	
4	(4)	Fußball Manager 2010	
5	(11)	Counterstrike: Source	
6	(2)	Die Sims 3: Reiseabenteuer	
7	(16)	James Cameron's Avatar	
8	(12)	WoW: Wrath of the Lich King	
9	(9)	Risen	
10	(6)	Left 4 Dead 2	
11	(17)	Aion	
12	(7)	Star Wars: The Force Unleashed	
13	(18)	Anno 1404	
14	NEU	Borderlands	
15	NEU	Landwirtschafts-Simulator Gold	
16	NEU	German Truck Simulator	
17	(13)	Anno 1404 (Weihnachts-Edition)	
18	(8)	Fifa 10	
19	(10)	Need for Speed: Shift	
20	WIEDER DA	Op. Flashpoint: Dragon Rising	

Stand: 17. Januar 2009, nach den Verkaufszahlen von Saturn

27-Zoll-LCDs von Iiyama

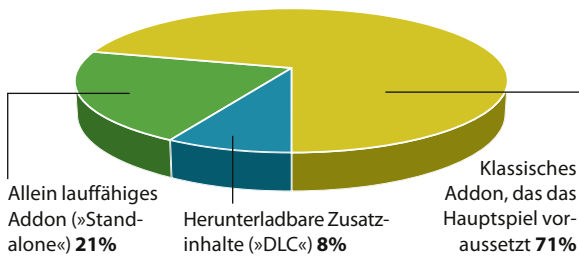


Zwei neue Riesen-TFT-Displays im 16:9-Format.

Mit den Full-HD-Monitoren **ProLite B2712HDS-1** und **ProLite E2710HDS-1** ergänzt Iiyama seine Produktpalette um zwei 360 Euro beziehungsweise 310 Euro preisgünstige 27-Zoll-TFTs. Beide Modelle haben DVI- und HDMI-Eingänge sowie integrierte Lautsprecher. Die Reaktionszeit soll bei beiden 2 Millisekunden betragen. Die zwei Monitore unterscheiden sich vor allem in Design und Anpassbarkeit. Nur das Kontrastverhältnis ist beim **ProLite B2712HDS-1** mit 50.000:1 (gegenüber 20.000:1 beim **ProLite E2710HDS-1**) klar besser angegeben. Details erfahren Sie in unserem Vergleichstest in der nächsten GameStar.

NG

»Erfolgreiche Spiele werden durch Addons erweitert. Welche Form ist Ihnen am liebsten?«



Ergebnis: Die überwiegende Mehrheit bevorzugt das gute alte Addon. Das überrascht uns nicht, denn viele DLCs bieten recht wenig Spiel fürs Geld. Gleiches gilt für die allein lauffähigen Addons, die trotz des geringeren Programmieraufwands mitunter zum Vollpreis verkauft werden, wie etwa Napoleon: Total War.

Unreal auf dem iPhone

Neue Version der Unreal Engine 3 soll auf mobilen Plattformen laufen.



Handyspiele sind aufgrund der technischen Gegebenheiten ihrer Plattform bislang meist nicht allzu hübsch anzusehen. Das Entwicklerstudio Epic Games will das ändern. Deren anspruchsvolle Unreal Engine 3 soll demnächst auch auf Smartphones laufen. Bislang kann allerdings nur das iPhone 3GS die Hardware-Voraussetzungen erfüllen, außerdem ist OpenGL ES 2.0 Pflicht. Die Grafik-Engine wird voraussichtlich nur für zahlende Lizenznehmer verfügbar sein, Hobby- und Independent-Entwickler werden also weiterhin mit einfacherer Grafik arbeiten müssen.

So sieht die **Unreal Engine 3** auf dem iPhone aus.

FAB

Microsoft Game Room

Online-Spiele-Antiquariat als neues Geschäftsmodell.

Mit dem »Game Room« will Microsoft ab Februar 2010 einen neuen virtuellen Treffpunkt für Spieler schaffen. Das System fungiert in erster Linie als Vertriebsplattform für ältere Computerspiele, auf der für 240 bis 400 Microsoft-Punkte (umgerechnet rund 2,80 bis 4,70 Euro) Klassiker wie etwa das Arcade-Spiel **Centipede** feilgeboten werden. Innerhalb der nächsten drei Jahre wollen die Redmonder das Angebot auf über 1.000 Titel erweitern. Damit Sie nicht die Katze im Sack kaufen, werden Sie die

Software anspielen können. Das kostet allerdings 40 Punkte (sprich: circa 50 Cent). Auch ohne den Game Room können Sie schon

jetzt viele alte Spiele legal und kostenlos im Internet herunterladen, etwa unter ▶ **GameStar.de-Quicklink: 6682.**

SD



Im **Game Room** können Sie virtuelle Spielautomaten aufstellen.

News-Ticker

► Urheberrechtspauschale:

Beim Kauf eines PC wird zukünftig eine Abgabe in Höhe von rund 15 Euro an die Zentralstelle für private Überspielrechte fällig. Diese Pauschale soll die Verluste der Rechteinhaber durch die legalen Privatkopien von Software abgelden.

► Ghost Recon:

Ubisoft hat einen Nachfolger der Taktik-Shooter-Serie angekündigt. Details sind noch nicht bekannt, der Publisher hat sich jedoch schon die Untertitel Predator und Future Soldier schützen lassen.

► Bulletstorm:

So wird voraussichtlich das neue Spiel der Painkiller-Macher People Can Fly heißen.

► Assassin's Creed:

In der nächsten Episode soll es laut Ubisoft einen Mehrspieler-Modus geben. Gemeint ist damit aber wohl nicht Teil 3, sondern ein kostenpflichtiger DLC für Assassin's Creed 2.

► Test Drive:

Ein Programmierer des neuen Test Drive hat auf einer Online-Plattform allem Anschein nach den Untertitel des Rennspiels verraten: High Life.

► I Am Alive:

Ubisoft hat das Katastrophen-Abenteuerspiel ins nächste Geschäftsjahr geschoben. Damit erscheint I Am Alive frühestens im April 2011.

Sie kennen mich nicht?
Ich bin doch Boxweltmeister.

Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt habe, sind Testsieger in der Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.

(Darauf bin ich besonders stolz!)



Andreas Guhde, Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrophon und Kopfhörer.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter **www.teufel.de**



Termin-Update

Die aktuellen Erscheinungstermine aller Spiele, die wir schon einmal in einer Preview vorgestellt haben.

Das kommt im Februar

Spiel	Publisher	Datum
Aliens vs. Predator (Import)	Sega	19.02.2010
Anno 1404: Venedig	Ubisoft	25.02.2010
Bioshock 2	2K Games	12.02.2010
Cursed Mountain	Deep Silver	05.02.2010
Der Planer 4	Rondomedia	17.02.2010
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Dtp	19.02.2010
Feuerwehr-Simulator 2010	Astragon	08.02.2010
Napoleon Total War	Sega	23.02.2010
Star Trek Online	Namco Bandai	05.02.2010

Assassin's Creed 2

PC-Spieler müssen noch etwas länger auf **Assassin's Creed 2** warten. Ubisoft hat das Assassinen-Actionspiel von Februar auf Ende März 2010 verschoben.

Battlefield 1943

Lebenszeichen von **Battlefield 1943**: Der Multiplayer-Shooter wird »nach Battlefield: Bad Company 2« erscheinen, sagt DICE. Also frühestens im April.

NEU

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

UPDATE

Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat.

Eine Potenzial-einschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Alan Wake	Actionspiel	Remedy	07/05, 12/06, 08/09	–	2010
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2010
	Aliens vs. Predator	Ego-Shooter	Rebellion	07/09, 12/09	Gut	19. Februar 2010
	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	–	–	März 2010
UPDATE	Alpha Protocol	Rollenspiel	Obsidian	03/10	–	2. Quartal 2010
	A New Beginning	Adventure	Daedalic	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel-Addon	Related Designs	02/10	–	25. Februar 2010
UPDATE	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	06/08, 10/08, 08/09	–	2010
UPDATE	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft Montreal	06/09, 12/09	Sehr gut	Ende März 2010
UPDATE	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2. Quartal 2010
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Digital Illusions	04/09, 01/10	–	2. März 2010
	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Marin	06/09, 07/09, 02/10	Sehr gut	12. Februar 2010
	Blur	Rennspiel	Bizarre Creations	–	–	1. Quartal 2010
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	EA Los Angeles	09/09, 12/09, 03/10	Gut	18. März 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	–	–	2010
	Cursed Mountain	Action-Adventure	Sproing	–	–	5. Februar 2010
UPDATE	Darkest of Days	Ego-Shooter	8monkey Labs	–	–	März 2010
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	1. Quartal 2011
	Dawn of War 2: Chaos Rising	Echtzeit-Strategie	Relic	–	–	12. März 2010
NEU	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10	–	2010
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	4. Quartal 2010
	Deus Ex 3	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	–	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08, 11/09	Sehr gut	2011
	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Blue Byte	12/09, 02/10	Gut	März 2010
NEU	Dragon Age: Awakening	Rollenspiel-Addon	Bioware	–	–	18. März 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01, 07/09	–	–
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
	GTA 4: Lost and Damned	Actionspiel-Addon	Rockstar	04/09	Ausgezeichnet	2010
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	–	–	2011
	Haunted	Adventure	Deck 13	09/09	–	2010



Singularity

Lang nichts gehört von Ravens Softwares Shooter **Singularity**! Was vorerst auch so bleiben dürfte: Vor dem Frühsommer ist das Spiel nicht zu erwarten.



Star Wars: The Old Republic

Inzwischen ist es offiziell: Biowares Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** kommt nicht mehr 2010. Sondern voraussichtlich im Frühjahr 2011.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Mafia 2	↑	3
3	Battlefield: Bad Company 2	↑	4
4	Assassin's Creed 2	↓	2
5	Aliens vs. Predator	↑	6
6	Bioshock 2	↑	8
7	Star Wars: The Old Republic	↑	11
8	Half-Life 2: Episode 3	↑	14
9	Arcania: A Gothic Tale	↑	10
10	Anno 1404: Venedig	↑	17
11	Crysis 2	↓	9
12	Starcraft 2	—	12
13	Battlefield 3	↑	19
14	Metro 2033	↑	21
15	World of Warcraft: Cataclysm	↑	22
16	Command & Conquer 4	↑	18
17	Guild Wars 2	↓	16
18	Alan Wake	↓	13
19	Deus Ex 3	↓	15
20	Batman: Arkham Asylum 2	↑	—
21	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	25
22	Die Siedler 7	↑	—
23	Star Trek Online	↑	—
24	The Witcher 2	↓	20
25	Napoleon Total War	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/10. Mitmachen: *GameStar.de-Quicklink: 4483

UPDATE	I'm Not Alone	Action-Adventure	Pix Rev	—	—	März 2010
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	—
	Just Cause 2	Actionspiel	Avalanche	03/08	—	26. März 2010
NEU	Kane & Lynch 2	Actionspiel	IO Interactive	03/10	—	2. Quartal 2010
	Lego Harry Potter	Action-Adventure	Traveller's Tales	—	—	März 2010
	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	—	Sehr gut	2010
	Lost Planet 2	Actionspiel	Capcom	—	—	2010
	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09, 10/09	—	2. Quartal 2010
	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2010
UPDATE	Medal of Honor	Ego-Shooter	EA Los Angeles	03/10	—	29. Oktober 2010
UPDATE	Metro 2033	Ego-Shooter	4A Games	01/09, 12/09, 02/10, 03/10	Sehr gut	30. März 2010
	M.U.D. TV	Wirtschaftssimulation	RealMForge	10/09	Passabel	März 2010
UPDATE	Napoleon Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	11/09, 02/10	Sehr gut	23. Februar 2010
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	1. Quartal 2010
NEU	Prince of Persia: F. Sands	Actionspiel	Ubisoft Montreal	03/10	—	Mai 2010
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09	—	2010
UPDATE	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09, 03/10	Gut	April 2010
	Scivation	Actionspiel	Black Wing	—	—	2010
UPDATE	Silent Hunter 5	U-Boot-Simulation	Ubisoft Bukarest	—	Sehr gut	März 2010
UPDATE	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	2. Quartal 2010
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	—	—
UPDATE	Splinter Cell: Conviction	Action-Taktik	Ubisoft Montreal	07/07, 08/09, 09/09, 12/99	Sehr gut	April 2010
	Split/Second	Rennspiel	Black Rock	10/09	Sehr gut	Mai 2010
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	09/07, 12/08, 07/09, 10/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic Studios	02/10	Sehr gut	5. Februar 2010
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10	—	2011
UPDATE	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games	03/10	—	2. März 2010
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08, 07/09	—	2010
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	—	—	2010
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2010
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10	Sehr gut	Mai 2010
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09	Sehr gut	4. Quartal 2010

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.



Silent Hunter 5

► **Angespielt** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **März 2010**
 ► Hersteller **Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6672** ► Potenzial **Sehr gut**

Tief Luft holen, Motoren aus, abtauchen und ausharren! Der fünfte Teil der U-Boot-Simulation ist demnächst zum Auslaufen bereit.

Bis zu den Knien stehen wir im eisigen kalten Wasser. Einige Druckventile sind aufgeplatzt, das kalte Nass strömt herein. Mühsam



waten wir zum Periskop und wagen einen Blick über die Wasseroberfläche. In **Silent Hunter 5** ist zwar das Meiste beim Alten geblieben, einiges – und dazu gehört das frei begehbare U-Boot – hat sich weiter zum Positiven entwickelt. Kursänderungen auf der Karte lassen sich nun deutlich geschmeidiger einzeichnen, und Torpedo-Feintuning wird dank eines

überarbeiteten und auf das Wichtigste reduzierten Interface leichter, aber nicht weniger anspruchsvoll. Atmosphärisch waren bereits die Vorgänger, **Silent Hunter 5** setzt mit einem grandiosen Mittendränggefühl aber noch eins drauf. Als deutscher Kapitän des Zweiten Weltkrieges geht's ab März 2010 ins Mittelmeer und den Atlantik in den Kampf gegen die Alliierten. **JG**

Super Street Fighter 4

► **Angeschaut** ► Genre **Prügelspiel** ► Termin **2. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Capcom** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6684** ► Potenzial –



Weder Addon noch Gratis-Download, sondern ein eigenständiges Spiel zum Vollpreis. Der Kauf könnte sich trotzdem lohnen.

Fans der **Street Fighter**-Serie kennen das: Man nehme das alte Spiel, erweitere es um ein paar Kämpfer und schreibe das Wort »Super« vor den Titel. Nach **Street Fighter 2** (1991) bekommt nun auch das im letzten Sommer veröffentlichte **Street Fighter 4**

diesen Vornamen. Der Entwickler Capcom gibt sich jedoch alle Mühe, **Super Street Fighter 4** auch Besitzern des Originals schmackhaft zu machen. So feiern unter anderem zwei alte Bekannte aus **Super Street Fighter 2** ihr Comeback: das dauergrinsende Kickboxer-Talent Dee Jay und der bullige Indianer T. Hawk. Für noch mehr Nostalgie sorgen die neuen alten »Special Stages«, in denen Sie unter Zeitdruck Autos und Holzfässer zerdeppern. Sechs weitere Haudegen sowie zusätzliche Manöver für die alte Besetzung erweitern den ohnehin schon großen Umfang, dürften aber eine besondere Herausforderung für die bislang brillante Spielbalance darstellen. Ebenfalls heikel: Der Online-Modus von **Street Fighter 4** ist laut Capcom nicht mit der Super-Variante kompatibel. **DM**

Max & the Magic Marker

► **Angespielt** ► Genre **Jump&Run** ► Termin **März 2010**
 ► Hersteller **Press Play / The Games Company** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5342** ► Potenzial **Gut**

Sie kommen an einer Stelle nicht weiter? Dann malen Sie sich die Lösung doch einfach selbst.

So etwas wünscht sich wohl jeder: Der kleine Max bekommt einen Stift geschenkt, durch dessen Magie Zeichnungen lebendig werden. Dummerweise gilt das auch für ein Monster, das Max' Fantasie sprichwörtlich entspringt und in der realen Welt nun sein Unwesen treibt. Sie sollen's in **Max & the Magic Marker** richten. Der Clou: Während Sie den jungen Helden mit der Tastatur durch 15 comicartige 2D-Landschaften loten, malen Sie mit der Maus direkt in der Spielgrafik Vorsprünge, Treppen und Rampen, um Max Felsen erklimmen oder Wassergräben überwinden zu lassen. Dabei spielt die Physik oft eine wichtige Rolle. Nur wer einen selbstgepin-

selten Klotz aus der richtigen Höhe auf eine Wippe fallen lässt, der katapultiert Max weit genug über Hindernisse. Beliebiger lang drauflosmalen dürfen Sie allerdings nicht, denn die magische Tinte ist begrenzt. Der Schwierigkeitsgrad richtet sich trotzdem eher an Kinder und Knebeleinsteiger. Die dürfen sich im März auf ein sympathisch-kreatives Jump&Run der etwas anderen Art freuen. **DM**





Ark-Sicherheit oder Widerstand? Beide Gruppen kämpfen um die Vorherrschaft in der Arche.

Brink

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Splash Damage / Bethesda** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6286** ► Potenzial –

Friedlich schwebte die Arche (The Ark), aus Hunderten unterschiedlicher Inseln bestehend, als selbstversorgender »grüner« Lebensraum dahin. Doch dann stiegen die Ozeane, und die Menschheit flüchtete sich in die Arche. Seitdem wird geschossen.

Nach 25 Jahre während der Isolation von der restlichen Menschheit und totaler Überfüllung bricht ein Bürgerkrieg zwischen der Ark-Sicherheit und dem Widerstand aus. Sie mischen sich natürlich ein, schließlich geht's um die Zukunft der Menschheit. Das ist das Szenario von **Brink**, dem neuen (Multiplayer-)Shooter von Splash Damage, die zuletzt **Quake Wars: Enemy Territory** verantworteten. Während die Wahl der Seite noch eine untergeordnete Rolle spielt, wird's bei der Charaktererstellung schon interessanter. Einen Muskelprotz, der viel wegstecken kann, oder ... na

ja, eigentlich ist's auch egal, denn in **Brink** wird es anscheinend möglich sein, an kleinen Stationen in den Levels die Befähigungen Ihres Helden spontan zu ändern. Neue Waffen und Kleinaufträge ähnlich wie in **Quake Wars** gibt's dort obendrein. Für erledigte Gegner hagelt es Erfahrungspunkte, mit denen Sie sich Rüstungsstücke kaufen können. So soll sich nach und nach ein individueller Charakter formen. Individuell sind auch Ihre Möglichkeiten, durch die Levels zu kommen. Durch Drücken der sogenannten »SMART«-Taste erkennt das Spiel automatisch die gescheiteste Aktion in Lafrichtung: ein Geländer wird übersprungen, eine Lücke genutzt. Durch dieses System will Splash Damage einen rasanten und schnellen Spielfluss aufrechterhalten. Den können Sie komplett allein, online oder im Koop-Modus mit bis zu sieben Spielern genießen. **JG**



Dank der SMART-Taste geht's in Brink deutlich rasanter und actionreicher durch die Levels.



Die **Dunkle Brut** ist zäher, als die Legenden behaupten.

Dragon Age Awakening

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **18. März 2010**
 ► Hersteller **Bioware / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6685** ► Potenzial –

Der Erzdämon ist besiegt, aber die **Dunkle Brut** dennoch nicht verschwunden. Warum, erklärt das erste Addon zu Biowares Rollenspiel-Erfolg.

Nach zwei kleineren Zusatzeinheiten zum Herunterladen werbelt Bioware derzeit an **Awakening**, dem ersten vollwertigen Addon zum Rollenspiel **Dragon Age: Origins**. Als Anführer der Grauen Wächter ist es Ihre Aufgabe, den Orden neu aufzubauen und herauszufinden, weshalb die Dunkle Brut, entgegen anders lautenden

Legenden, immer noch nicht verschwunden ist. Dabei hängt der Verlauf der Geschichte erneut von Ihren Entscheidungen ab. Die erste wartet bereits bei Spielstart, wenn Sie wählen müssen, ob Sie Ihren Charakter aus dem Originalspiel übernehmen oder im Land Orlais mit einem neuen Grauen Wächter beginnen möchten. In jedem Fall treffen Sie auf fünf neue Gruppenmitglieder sowie einen bereits bekannten Charakter. **Awakening** soll Mitte März erscheinen. Es bleibt also noch etwas Zeit, um **Dragon Age** durchzuspielen. **SD**

Splinter Cell Conviction

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **April 2010**
 ► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 95% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 5698** ► Potenzial **Sehr gut**

Spezialagent Fisher bleibt bis April im Verborgenen, um dort noch ein wenig zu trainieren.

Eigentlich sollten Sie in diesem, spätestens aber im nächsten Heft den Test zu **Splinter Cell: Conviction** finden. Doch das Actionspiel wurde jüngst vom 25. Februar auf April verschoben. Der Entwickler und Publisher Ubisoft will dem Titel mehr Feinschliff verpassen.

Wir konnten Sam erst vor kurzem wieder durch sein fünftes Abenteuer scheuchen und waren nach der bisherigen Skepsis nun deutlich optimistischer. Die KI hat seit dem letzten Probespielen einen echten Qualitätssprung gemacht. Zig Gegner lässig mit der Pistole auszuschalten, das klappt nicht mehr. Stattdessen ist Taktik angesagt. Wir mussten beispielsweise in einer Halle einen gut be-

wachten Helikopter sprengen und hatten die Wahl: die vielen Gegner nach und nach um die Ecke bringen (etwa unter einem gerade noch von der Decke baumelnden Motorblock begraben)? Oder auf volles Risiko gehen und die Bur-schen ans andere Ende des Gebäudes locken, schnell den Sprengsatz legen und verduften? Gerade in den offeneren Levels soll **Splinter Cell: Conviction** immer wieder solche Varianten bieten. Wir sind gespannt, ob's stimmt. **PET**



Geht noch immer: Gegner als **Schutzschild** einsetzen.

Mass Effect 2

Es »shepard« gewaltig! Bioware setzt seine Rollenspiel-Serie würdig fort und liefert ein actiongeladenes, rasant erzähltes Science-Fiction-Spektakel ab. Mass Effect 2 schlägt unter dem Strich sogar seinen großartigen Vorgänger.



DVD
- Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Spielwelt
- Die Vielfalt
- Fazit
- Wertungs-konferenz

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Inhalt

Mega-Test.....	20
Gut zu wissen.....	20
Ihr alter Shepard	22
Mass Effect vs. Mass Effect 2.....	23
Mass Effect: Was bisher geschah	25
Die Collector's Edition	26

Was macht eine gute Trilogie aus? Die Antwort ist einfach: Der erste Teil stellt die Regeln auf. Der zweite Teil bricht sie, auf zumeist unerwartete Weise. Und Teil 3? Nun, so weit ist der kanadische Entwickler Bioware mit **Mass Effect** zwar noch nicht, doch bereits **Mass Effect 2** hält sich vorbildlich an eben diesen, für kultverdächtige Hitserien wichtigen Grundsatz: Das Mittelstück der **Mass Effect**-Trilogie ist düsterer, erwachsener und erheblich actionreicher, entfernt sich also unerwartet und radikal von dem, was die Fans aus Teil 1 kennen. Allen Traditionsbrüchen zum Trotz erzeugt Biowares

zweites All-Abenteuer jedoch bereits wenige Sekunden nach dem Klick auf »Neues Spiel« ein altbekanntes, geradezu wohligh-nostalgisches Gefühl: **Mass Effect 2** ist trotz aller Neuerungen durch und durch ein echtes **Mass Effect** – willkommen zu Hause!

Weiter geht's

Eines vorneweg: Wir müssen in diesem Test über die Handlung sprechen, müssen über die Charaktere, ihre Beziehungen zueinander und über Quests und Aufgaben berichten, schließlich erwarten Sie zu Recht von uns tiefergehende Informationen und eine transparente Bewertung. Wir ver-

suchen aber zu vermeiden, wichtige Ereignisse, Namen oder gar Wendungen zu verraten, die Ihnen den Spaß beim Spielen verderben würden, kurz: Wir versuchen, nicht zu spoilern. Das bringt uns in eine Zwickmühle, denn einen Großteil seiner Faszination (die wir ja vermitteln wollen) zieht **Mass Effect 2** aus der enorm motivierenden Erzählweise mit ihren Überraschungen in Dialogen und Handlungssträngen. Wie schon im Vorgänger (oder in Biowares **Dragon Age: Origins**) ist es die gelungene Mischung aus durchdachter Spielwelt, bemerkenswerten Charakteren und Entscheidungsfreiheit, die den Reiz und letztlich die überdurchschnittliche Qualität des Titels ausmacht. Bereits der packend in Szene gesetzte Auftakt ist den Entwicklern hervorragend gelungen: Während die Normandy, das Schiff Ihres Helden Commander Shepard, von einem unbekannten Kreuzer angegriffen wird, hasten wir durch ein brennendes Inferno zur Brücke, können gerade noch den Piloten Jeff »Joker« Moreau davon überzeugen, das Schiff aufzugeben, als eine heftige Detonation die Hülle zerreit, Shepard ins All schleudert und wir



Praktisch: Das Talent »Adrenalin« des Soldaten verlangsamt die Zeit.

Gut zu wissen

- **Mass Effect 2** hat von der USK eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten und kommt hierzulande komplett ungeschnitten in die Läden.
- Die PC-Version enthält neben der deutschen auch die (leicht bessere) englische Sprachausgabe.
- Das Programm verzichtet auf den Securom-Kopierschutz. Eine Online-Aktivierung ist ebenfalls nicht nötig.
- **Mass Effect 2** kann beliebig oft (de)installiert werden.



Erst mal Pause machen: Im komfortablen **Taktikmenü** geben wir unseren KI-Kollegen Angriffsbefehle und wechseln Waffen oder Munition. (1680x1050, volle Details)



hilflos mit ansehen müssen, wie die Normandy auseinanderbricht. Sie merken schon: **Mass Effect 2** braucht sich – anders als der Vorgänger – nicht lange damit aufzuhalten, Figuren zu etablieren und die Geschichte einzuleiten. Gerade deshalb sollten Sie den Vorgänger von 2008 gut in Erinnerung haben. Zwar gibt's auch diesmal wieder ein umfassendes Journal über die Planeten, Rassen und sozialen wie

politischen Umstände des **Mass Effect**-Universums. Warum aber welche Figuren oder Alienrassen auftauchen und wie sie in bestimmten Situationen reagieren, versteht nur in Gänze, wer Teil 1 durchgespielt hat. Kritisieren kann und sollte man das nicht, denn angesichts des Trilogie-Konzepts ist eine solche Erzählstruktur durchaus legitim.

Neues Leben

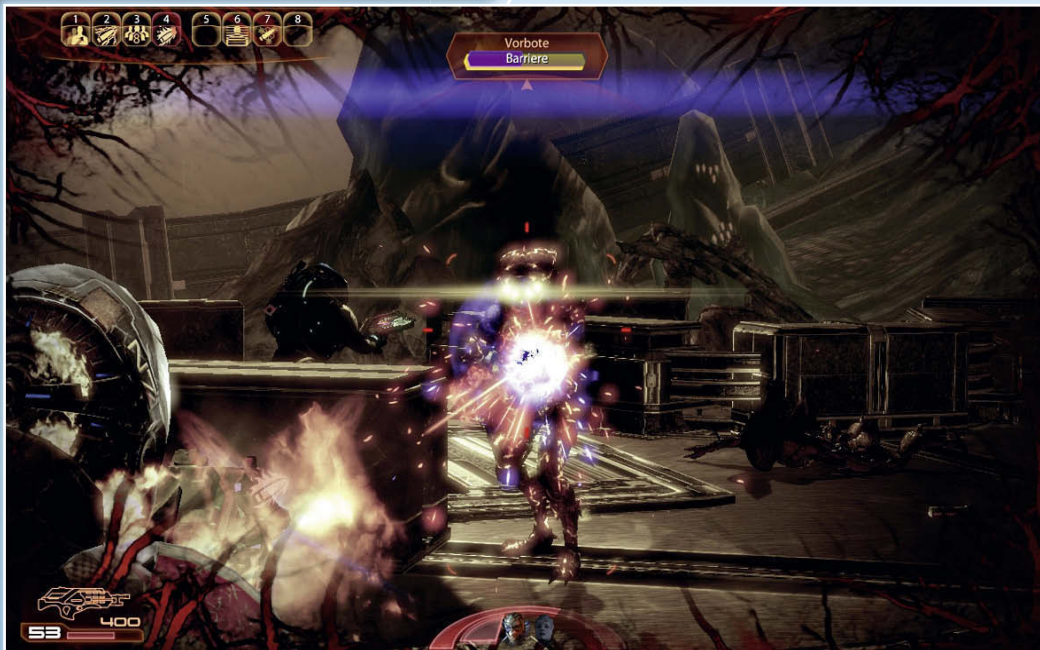
Neben der oft überraschenden Rückkehr alter Kollegen (und Kontrahenten) sind es vor allem die Neuzugänge in der **Mass Effect**-

Besetzung, die die Handlung um interessante Nuancen erweitern. Da wäre zum Beispiel Miranda, auf die Sie bereits im temporeichen Tutorial stoßen und die für die im Vorgänger beiläufig erwähnte Untergrundorganisation Cerberus arbeitet. Was die so selbstbewusste wie undurchsichtige Frau antreibt und wie sie zu Shepard steht (oder zu stehen vorgibt), sorgt vor allem in den Dialogen für eine spannende Grundstimmung. Noch ominöser ist der eigentliche Kopf von Cerberus, ein Mann, der sich nur »der Unbekannte« nennt und

von dem der Spieler nie weiß, ob er ihn rückhaltlos unterstützt oder Shepard im nächsten Moment ein Messer in den Rücken rammt. Dabei gelingt Bioware das Kunststück, komplett auf typische und deshalb oft langweilige Klischees zu verzichten. Selbstlose Idealisten gibt's in **Mass Effect 2** ebenso wenig wie den abgründig bösen Darth-Vader-Verschnitt. Und obwohl Sie an allen Ecken auf die unterschiedlichsten Charaktere stoßen, besitzt jeder einen gleichermaßen interessanten wie glaubhaften Hintergrund. Das Resultat:



Die roten Adern am Bildrand weisen auf Shepards baldiges Ableben hin.



Man hat in **Mass Effect 2** stets das Gefühl, mit lebenden Wesen statt einer bloßen Ansammlung von Polygonen und KI-Routinen zu interagieren.

So war das damals

Auch abseits der etwa 20 Spielstunden umfassenden Haupthandlung treffen Sie in **Mass Effect 2** immer wieder einprägsame Figuren, etwa eine obdachlose Quarianerin, die auf der Citadel von einem übel gelaunten Passanten des Diebstahls bezichtigt wird. Wenn Sie das Missverständnis aufklären, bekommen Sie später im Spiel eine E-Mail, in der sich die Dame für Ihre Hilfe bedankt. Details wie diese sorgen nicht nur für eine stimmige Atmosphäre, sondern verstärken auch das Gefühl, ein Held zu sein und tatsächlich etwas in der Welt zu bewe-

gen. Noch mehr Aha-Momente erleben Sie, wenn Sie Ihren Speicherstand aus dem ersten **Mass Effect** übernehmen (siehe Kasten rechts). Dann nämlich werden Sie in **Mass Effect 2** immer wieder von vergangenen Ereignissen eingeholt, inklusive der (oft folgenreichen) Konsequenzen der Entscheidungen, die Sie damals getroffen haben. Während zum Beispiel Quereinsteiger ohne »alten« Shepard auf dem Schrottplaneten Korlus durch verwaiste Labore latschen, treffen **Mass Effect 1**-Spieler dort auf die überraschte Asari-Wissenschaftlerin Rana Thanoptis – zumindest wenn Sie die Dame im ersten Teil nicht um die Ecke gebracht haben. Solche Momente sind aus Fairness den Neulingen gegenüber spielerisch zwar nicht von Belang, aber vor allem für Fans

der ersten Stunde eine innovative Möglichkeit, noch tiefer in die Welt von **Mass Effect** einzutauchen. Es ist ein bisschen so, als lüden wir mit dem Speicherstand unseren genetischen Code (ein Stück von uns steckt in jeder durch Entscheidungen formbaren Spielfigur) in das Spiel.

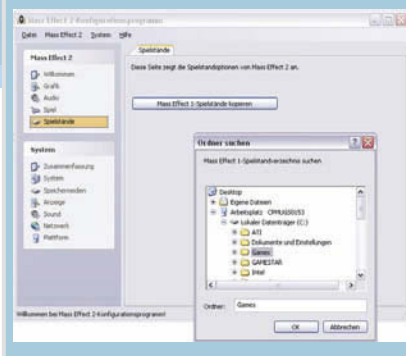
Shepard's 10

Wie schon im Vorgänger tritt Shepard auch in **Mass Effect 2** nicht allein zum Kampf an. Um der neuen Bedrohung – Menschen entführten Alien-Insekten – überhaupt die Stirn bieten zu können, muss der Commander erst mal eine waffenstarrende, diesmal zehnköpfige Truppe um sich scharen. Die jeweils 45 bis 60 Minuten dauernden Rekrutierungsaufträge könnten vielseitiger kaum sein. So untersuchen Sie auf Omega, einer

Ihr alter Shepard

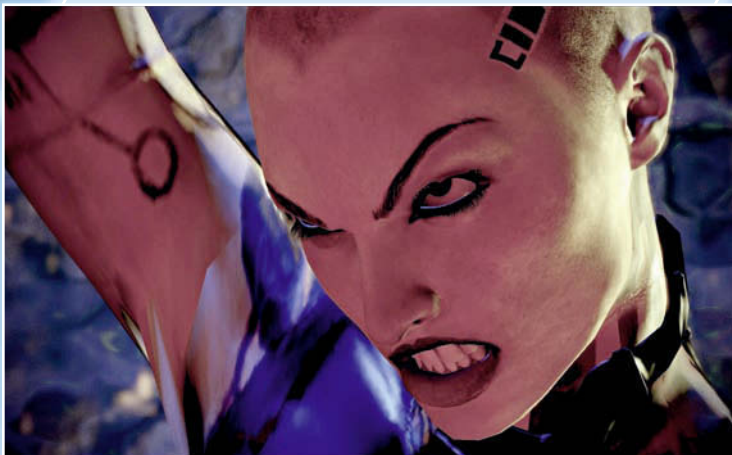
Wenn Sie das erste **Mass Effect** durchgespielt haben, können Sie Ihren Commander Shepard in **Mass Effect 2** übernehmen und mit ihm oder ihr weiterspielen. Der Clou: Das Programm übernimmt nicht nur das Aussehen Ihres Helden, sondern berücksichtigt auch sämtliche Entscheidungen, die Sie im Verlauf der Handlung getroffen haben.

Um den »alten« Shepard zu integrieren, müssen Sie das externe Konfigurationsmenü von **Mass Effect 2** starten und dort den Pfad für die Speicherstände des Originalspiels angeben. Praktisch: Sie dürfen die Charakterklasse Ihres Helden zu Beginn des Spiels weiterführen oder eine neue wählen. So oder so werden jedoch alle Talente auf null gesetzt; Sie starten also mit einem Level-1-Shepard – aber einem mit bewegter Vergangenheit, die sich an manchen Stellen im Spiel niederschlägt.

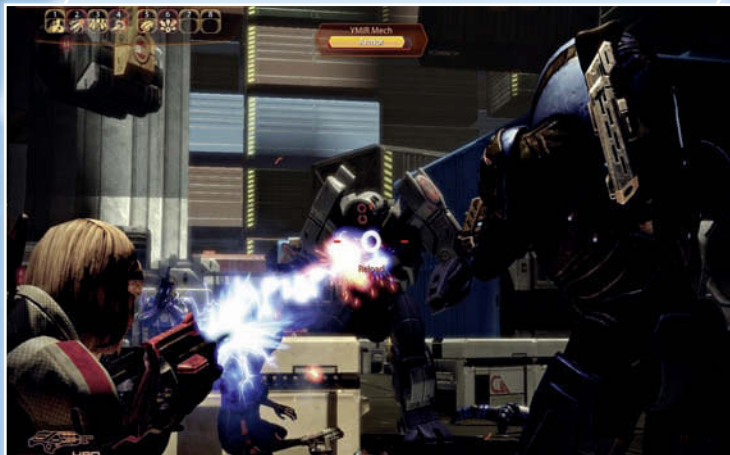


kriminellen Stadt im Innern eines Asteroids, für den ohne Punkt und Komma quasselnden Salarianer-Arzt Mordin eine mysteriöse Epidemie, ballern sich an anderer Stelle den Weg aus einem Hochsicherheitsgefängnis frei oder suchen auf Illium, dem Wirtschafts- und Handelszentrum der Galaxie, nach dem legendären Assassinen Thane. Das Ziel ist aber stets dasselbe: Laufe durch schlauchartige Levels von A nach B und ballere unterwegs alles zu Klump. Die

Die hochdetaillierten Gesichter der Charaktere machen jede Emotion sichtbar.



Die schwer bewaffneten Mechs lassen sich nur mit panzerbrechender Munition verschrotten.



stimmungsvoll und abwechslungsreich gebauten Schauplätze sowie die gut platzierten Dialoge machen diese Designschwäche aber mehr als wett, zumal Bioware mit einigen, zu keiner Zeit aufgesetzt wirkenden Wendungen überrascht. Trotzdem hätte die Geschichte noch ein wenig mehr Feinschliff vertragen können. Zum einen nimmt die Suche nach den Crew-Mitgliedern im Vergleich zum Rest der Handlung zu viel Zeit ein, das kostet Tempo. Zum anderen ist das Finale zwar angemessen dramatisch ausgefallen, muss sich allerdings am immens hohen Gänsehaut- und Kawummfaktor des grandiosen Vorgänger-Showdowns messen lassen – und verliert. Aber: Mit dem emotionalen Ende meistert Bioware den Spagat, das aktuelle **Mass Effect**-Kapitel adäquat abzuschließen und gleichzeitig Lust auf den (gerade in der Entwicklung befindlichen) dritten Teil zu machen.

Reden wir darüber

Wie man es vom ersten Teil kennt, werden Sie auch in **Mass Effect 2** viel Zeit mit Gesprächen verbringen. Das klingt unspektakulär, entfaltet aber bereits nach kurzer Zeit eine beispiellose Sogwirkung. Denn ähnlich wie in **Dragon Age: Origins** haben Sie in den durchweg hervorragend geschriebenen Dialogen stets die Wahl, entweder diplomatisch, neutral

Mass Effect vs. Mass Effect 2

Mass Effect



Mass Effect 2



Die Kämpfe

Obwohl das erste **Mass Effect** für ein Rollenspiel bereits sehr actionlastig ist, legt Teil 2 noch eine Schippe drauf. Es kommt häufiger zu Ballereien; Deckungssuche und das clevere Positionieren der KI-Mitstreiter spielen eine wichtigere Rolle. Der klassische Lebensbalken aus dem Vorgänger wich der für Actionspielen typischen Selbstheilung.



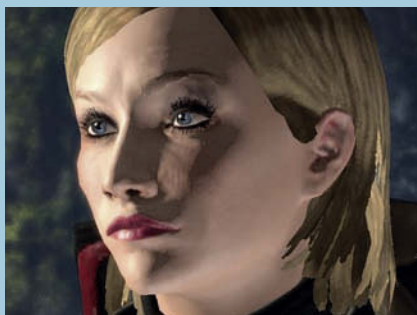
Die Talente

Bioware hat das bisherige Talentsystem stark entschlackt. Statt einem Dutzend Talente, die sich bis zu zwölfmal ausbauen lassen, besitzen die Charaktere in **Mass Effect 2** nur noch sieben Fertigkeiten à vier Levelstufen. »Allgemeine« Talente wie das Schmeicheln oder »Erste Hilfe« wurden entfernt und durch klassenspezifische Trainings ersetzt.



Die Quests

Der größte Kritikpunkt des Vorgängers, die auf Dauer öden Nebenquests, wurde in **Mass Effect 2** komplett entfernt. Die Aufträge fügen sich vorbildlich in die Haupthandlung ein und lassen sich oft nebenher lösen. Zwar gibt es auf vereinzelt Planeten nach wie vor versteckte Missionen, die fallen aber allesamt so kurzweilig wie unterhaltsam aus.



Die Technik

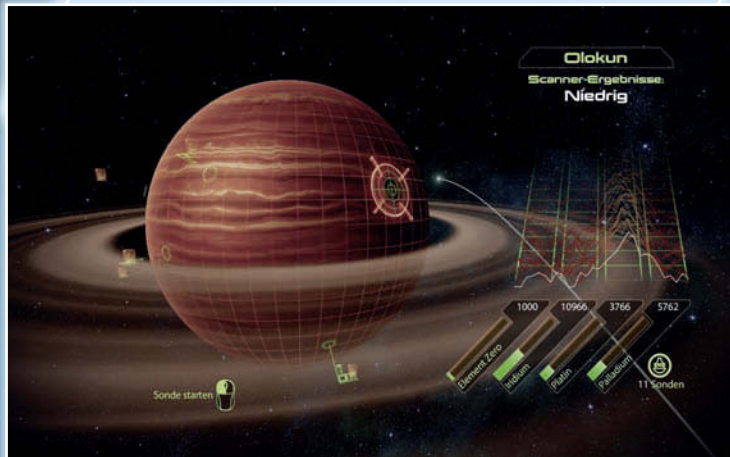
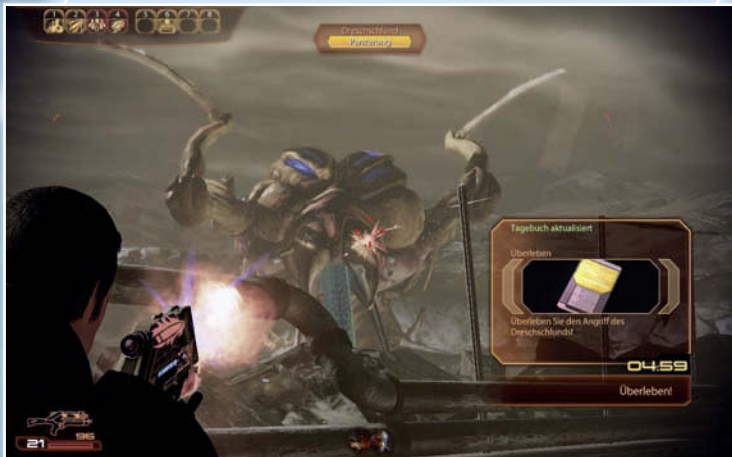
In **Mass Effect 2** arbeitet die Unreal Engine 3 aus dem Vorgänger. Bioware hat jedoch an der Technik gefeilt und vor allem die Beleuchtung und Partikeleffekte verbessert. Zudem hat das Team die Texturen aufgehübscht und den Charakteren mehr Polygone verpasst. Besonders die Gesichter wirken nun lebensechter als noch im ersten Teil.

Bugs

- In Dialogen kommt es zu ungewöhnlich häufigen Animationsfehlern, etwa plötzliche Positionssprünge der Charaktere oder falsche Blickrichtungen.
- Wenn Sie über kleine Hindernisse laufen, kann es vorkommen, dass Shepard feststeckt und er und sein Team auf einmal mehrere Meter in der Luft hängen.
- In seltenen Fällen sind die Gespräche unsauber abgemischt. Zudem stießen wir in zwei Dialogen auf durch Bugs hervorgerufene Satz wiederholungen.

Für die Fehler ziehen wir einen Punkt in der Kategorie Atmosphäre ab. Sobald sie vom Hersteller behoben werden, wird dieser Punkt nachträglich addiert.





oder aggressiv zu antworten, was dem Spiel nicht nur Tiefe verleiht, sondern Quests oft auch in andere Bahnen lenkt. Übergreifende Ereignisse oder gar das Ende lassen sich dadurch allerdings nicht beeinflussen. Je nach Vorgehensweise verändert sich mit der Zeit auch Shepards Aussehen, vergleichbar mit den Haustieren in **Black & White**. Bösen Naturen etwa klaffen mit zunehmender Schurkerei Narben im Gesicht, und die Augen beginnen rot zu leuchten. Neu: Sie können den Commander in vordefinierten Au-

sblicken – signalisiert durch eine kurze Einblendung – nun besonders wirksame (gute wie böse) Überzeugungsversuche starten lassen. Diese in kurzen Zwischensequenzen aufwändig animierten Einschübe machen die ohnehin schon packenden Wortgefechte ein gutes Stück dynamischer und verstärken das Gefühl, sich nicht nur durch lineare Unterhaltungen zu klicken. **Mass Effect 2** ist damit momentan die klare Referenz in Sachen Dialoge und filmisches Erzählen. Toll: Obwohl die Gespräche ruppiger sind

als im ersten **Mass Effect** und häufiger geflucht wird, kommt der Humor nicht zu kurz. So antwortet beispielsweise der bockige Krograner Grunt auf die Frage, was er von Shepards Team hält: »Gute Gruppe, wenn sie mir nicht in die Quere kommt. Tote Truppe, falls doch.« Auch der Spieleverkäufer auf der Citadel sorgt für Schmunzler, etwa wenn er von diesem einen neuen Hit schwärmt, der bereits über elf Millionen Abonnenten zähle. Bioware hat die Intensität der Gespräche auch technisch verbessert. Im Ver-

gleich zu **Mass Effect 1** wählt das Programm spannendere Blickwinkel, schneidet Detailaufnahmen (etwa der Hände oder Augen) dazwischen und unterstreicht die jeweilige Stimmung häufig durch passende Kamerafahrten. Auch die aufwändiger modellierten Gesichter der Charaktere tragen ihren Teil zur Glaubwürdigkeit bei. Vor allem in Momenten, die ganz ohne Worte auskommen, wird jede Gefühlsregung sichtbar. Bisweilen fließen sogar Tränen. Je nach Temperament des Spielers nicht nur auf dem Monitor.

TECHNIK-CHECK

MASS EFFECT 2



OLDIE-PC

ATHLON 64 X2 / 3800+ • 1,0 GByte RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► niedrige Details

In minimalen Einstellungen wirkt die Grafik aufgrund der fehlenden Schatten **1** trist. Texturen **2** und Charakterdetails **3** lassen sich nicht regeln und wirken stets gleich.

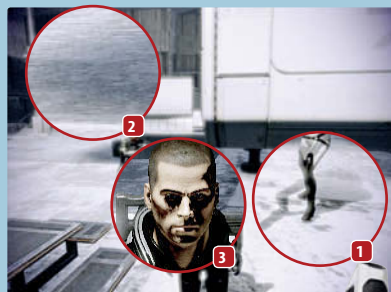


STANDARD-PC

CORE 2 DUO E4300 • 1,5 GByte RAM • RADEON X1950 XTX

► 1680x1050 ► hohe Details

Vor allem die dynamischen Schatten **1**, **3** der Spielfiguren sorgen für eine deutlich lebendigere Umgebung. Zudem können Sie die Auflösung spürbar erhöhen.



MITTELKLASSE-PC

CORE 2 DUO E6600 • 2,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1920x1200 ► maximale Details

Auf flotten PCs verbessern Sie mit achtfacher Texturfilterung die Bildqualität **2**. Ab Geforce 9800 GTX oder Radeon HD 4850 können Sie auch 1920x1200 flüssig spielen.

TECHNIK-TIPPS

- Wenn Sie den ersten Teil auf Ihrem PC flüssig spielen konnten, läuft auch Mass Effect 2 auf Ihrem PC.
- Textur- und Charakterdetails können Sie nicht selbst regeln, das Spiel bietet fast ausschließlich Optionen hinsichtlich Beleuchtung und Schatten.
- Die »dynamischen Schatten« bringen besonders viel Atmosphäre, kosten je nach Grafikkarte und Spielsituation aber zwischen zehn und zwanzig Prozent Leistung.

- Bei Performance-Problemen schalten Sie zuerst die »Umgebungslicht-Schatten« für etwa zehn Prozent mehr Frames ab.
- Wenn der Griesel-Effekt nervt, deaktivieren Sie ihn unter »Filmkörnigkeit«. Leistung bringt das aber keine.

Checkliste

- Dual-Core-CPU ab 1,8 GHz
- 1,0 GB RAM (XP), 2,0 GB RAM (Vista, Windows 7)
- 13,7 GB Festplattenspeicher
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

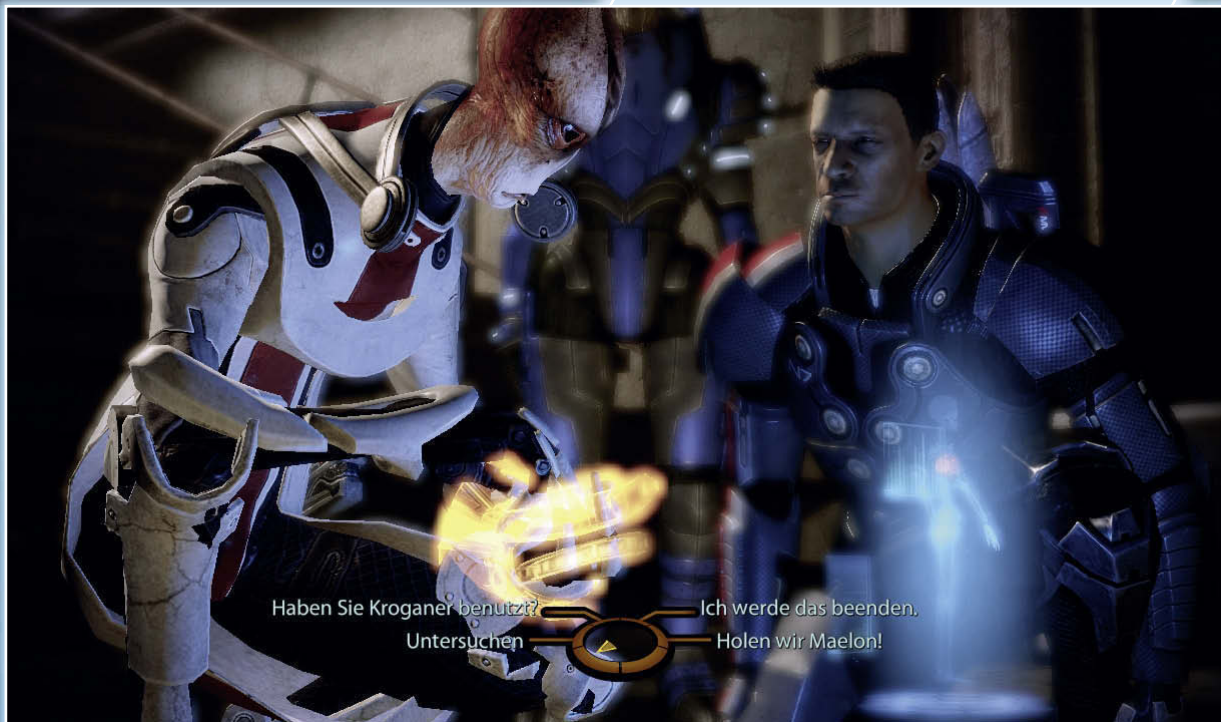
FK

SO LÄUFT MASS EFFECT 2 AUF IHREM PC

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

	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
1								
Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250
Geforce GTX				GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295
GRAFIKKARTE								
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
Radeon HD 364	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 Q2
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870
2								
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+			
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950			
Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	
PROZESSOR								
Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9770
Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE
3								
Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
								8192

	läuft so flüssig: 1280x1024 minimale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details dynamische Schatten an	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, 8x AF ab Geforce 9800 GTX/ Radeon HD 4850 mit 4x AA
4			
technisch unmöglich			
ruckelt stark			



Haben Sie Kroganer benutzt?

Untersuchen

Ich werde das beenden.

Holen wir Maelon!

Konflikte lösen

In **Mass Effect 2** wird nicht nur geredet, sondern auch geballert, und das weit häufiger und temporeicher als noch im ersten Teil. Zwar kämpfen Sie nach wie vor aus einer leicht versetzten Schulterperspektive und mit zwei KI-gesteuerten Kollegen an Ihrer Seite, die Suche nach Deckung sowie das anschließende Ausschalten der Gegner durch gezielte Feuerstöße stehen nun aber deutlicher im Vordergrund. Gleich zwei Neuerungen erhöhen den Shooter-Anteil zusätzlich: Zum einen heilt sich Shepard, wenn er gerade nicht beschossen wird, zügig selbst, zum anderen besitzen sämtliche Gegner nun Trefferzonen und lassen sich zum Beispiel durch einen Schuss ins Bein ausbremsen. Außerdem soll-

ten Sie auf die Wahl der richtigen Knarre nebst passender Munition achten. Droiden und die Roboter-soldaten der Geth etwa reagieren allergisch auf Disruptor-Geschosse, und dicke Bossgegner bekommen Sie am besten mit schwerem Gerät wie den neuen Raketen- oder Granatwerfern klein. Praktisch: Anders als im Vorgänger können Sie die KI-Kollegen nun wie in **Brothers in Arms: Hell's Highway** durch simple Tastenkürzel direkt im Kampf zur gewünschten Flankenposition schicken, bestimmte Gegner angreifen lassen oder um Shepard gruppieren. Kehrseite des auf Action ausgerichteten Spielprinzips: Man merkt es dem Level-design an. Vor Ihrer Heldentruppe platzierte Kisten, Container oder hüfthohe Absperrungen sind ein

Garant für jede Menge feindliches Gekröse, das gleich um die Ecke biegen wird. Fehlt es einem Raum an solchen Deckungsmöglichkeiten, bleibt mit Sicherheit auch die Waffe stumm. Viele Spieler kennen das aus reinen Actiontiteln wie **Doom 3**, wo man sich beim ersten Schockmoment noch zu Tode erschreckt. Ist aber das

Muster solcher Skript-Ereignisse zu durchschaubar, kehrt bald Routine ein. Ebenfalls verbesserungsfähig ist neben dem etwas fummeligen Wechseln der aktuellen Waffe auch die maue Feind-KI. Immer mal wieder leisten sich die Gegner Aussetzer bei der Wahl ihrer Deckung oder verschanzen sich direkt neben hoch-

Mass Effect: Was bisher geschah ...



SPOILER-WARNUNG



Commander Shepard und sein/ihr Team sollen auf der Erdenkolonie Eden Prime ein Artefakt untersuchen. Schnell stellt sich heraus: Der Turianer Saren will das Ding in seinen Besitz bringen, um die Galaxie ins Verderben zu stürzen. Vom Rat der Allianz daraufhin zum ersten menschlichen Spectre, einer Art Jedi im **Mass Effect**-Universum, befördert, erhält Shepard den Auftrag, Saren aufzuhalten. Nach der erfolgreichen Spurensuche im Artemis-Tau-Cluster sowie auf den Planeten Ferros und Noveria kommt es auf **Virmire** zur ersten Konfrontation. Doch Saren ist nur ein Handlanger von Sovereign, einem fiesen Reaper, der ein Portal zur Citadel öffnen will, um die Regierung der Allianz auszulöschen. Auf **Ilos** folgt Shepard Saren durch das Tor zur Citadel, wo bereits die Schlacht zwischen der Allianz und den bösen Geth tobt. Nach Shepards Sieg über Saren zerstört die eingreifende Allianzflotte den Reaper; das Universum ist (erst mal) gerettet.

Die Levels sind zwar streng linear, aber stets nachvollziehbar und stimmungsvoll gebaut.



Danke, danke!

Petra Schmitz: Ich bin so froh, dass ich Mass Effect 2 nicht als Hauptverantwortliche testen musste. Mir würde es unendlich wehtun, das Spiel in seiner Mechanik beschreiben zu müssen, weil's für mich doch vor allem Gefühl ist. Wie schon der erste Teil hat es Mass Effect 2 geschafft, mich in seinen Bann zu schlagen. Ich habe Jane Shepard nicht nur gespielt, ich war sie. Jede einzelne Pore von mir war diese grandiose Figur. Mein Schiff! Meine Crew! Meine Mission! Was dieses Spiel (zusammen mit dem Vorgänger) mit mir angestellt hat, hat kein anderes je zuvor geschafft. Dafür werde ich Bioware für immer dankbar sein.



petra@gamestar.de

Mitreißend

Christian Schmidt: Wenn man die GameStar-Redaktion als Maßstab nimmt – und das setzen wir natürlich voraus –, dann ist Mass Effect 2 das mitreißendste Spiel der letzten Monate. Kein anderer Titel ist in unseren Gängen so ausführlich besprochen worden: Mein Shepard hat dies erlebt, MEIN Shepard das, ich habe mich so entschieden, ICH so. Mit jedem weiteren Spieltag haben wir neue Geschichten aus Mass Effect 2 gezogen. Biowares Werk ist im besten Sinne Teil eines Epos, eine famose Episode in einem großartigen Universum. Warum, Herrgott nochmal, wird es nicht endlich in allen Fortsetzungen Standard, seinen Charakter zu importieren und neue Konsequenzen alter Entscheidungen zu erleben? Ein so simples Mittelchen, aber so ungeheuer motivierend! Ja, ich vermisste durch das minimale Charactersystem das Gefühl, dass mein Shepard eine echte Entwicklung durchmacht. Die findet dafür vor dem Bildschirm statt: Ich fiebere und leide mit meiner Crew. Und morgen muss ich den GameStar-Kollegen wieder davon berichten.



christian@gamestar.de

Rollenspiel?

Patrick C. Lück: Mass Effect 2 ist großartig. Das liegt vor allem an der dichten Inszenierung, den fesselnden Dialogen und den einzigartigen Charakteren. Für dieses intensive Spielerlebnis geht Bioware aber an die Grenze dessen, was ein Rollenspiel an sich ausmacht. Das dünne Charactersystem gleicht einem schlechten Witz, die Dauerballereien in monotonen Schlauchlevels ermüden, und auf dem normalen Schwierigkeitsgrad gibt es das Wort Schwierigkeit gar nicht. Auch wenn ich Mass Effect 3 kaum abwarten kann, so hoffe ich, dass sich Bioware ernsthafte Gedanken darüber macht, was für eine Art von Spiel Mass Effect sein will. Hoffentlich lautet die Antwort dann: ein Rollenspiel!



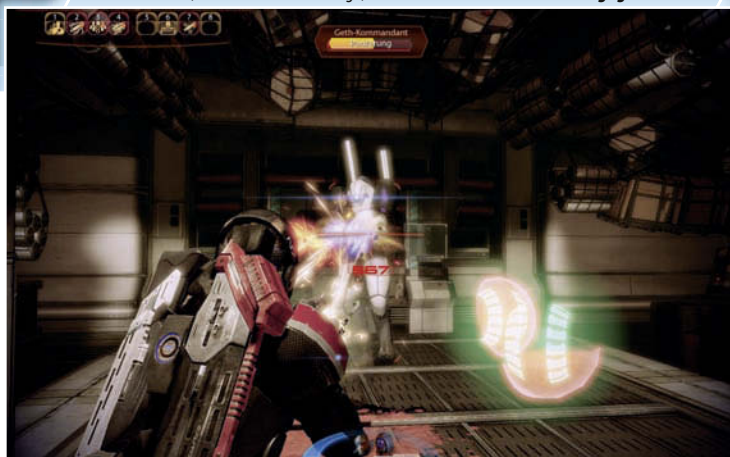
redaktion@gamestar.de

explosiven Fässern. Trotz dieser Mankos machen die effektvollen Ballerorgien jede Menge Spaß, was an der eingängigen, frei konfigurierbaren Maus- und Tastatursteuerung sowie Ihren coolen Mitstreitern liegt, die weitgehend selbstständig kämpfen, sich sinnvoll positionieren, Talente clever einsetzen und nie um einen Kommentar verlegen sind.

Ab ins Training

Fans komplexer Rollenspiele à la **Dragon Age: Origins** oder besonders **Drakensang** von Radon Labs dürfte stören, dass der aus dem Vorgänger bekannte, zum geruh-samen Kommandieren gedachte Pausenmodus in **Mass Effect 2** nicht nur um einige Taktikfunktionen und Infos (wie den aktuellen Erfahrungspunktestand) abgespeckt wurde, er kommt auch seltener zum Einsatz als noch im Vorgänger. Die Erklärung ist simpel: Spezialtalente wie die Schilde deaktivierende »Überlastung« des Biotikers oder die Techniker-Kampfdrohne sind in den verhältnismäßig seichten Ballereien nur auf den obersten beiden der fünf Schwierigkeitsgrade wirklich nötig. Auch das Charactersystem von **Mass Effect 2** wurde ausgedünnt, Bioware hat sowohl die Anzahl der Fertigkeiten als auch deren Ausbaumöglichkeiten stark zurückgefahren. Trainings für bestimmte Waffentypen fehlen ebenso wie Boni auf Rüstungswerte, Lebenspunkte oder die Ausdauer der Helden. Stattdessen verbessern Sie lediglich eine Handvoll berufseigener Talente, von denen sich die meisten (zum Beispiel die gegen humanoide Ziele effektive Brandmunition des Soldaten) in der höchsten Stufe sogar auf die ganze Kampftruppe ausweiten lassen, was das an sich coole Klassensystem ziemlich aufweicht. Auch dass Sie gegen Ende der Kampagne nahezu jede Fertigkeit voll ausgebaut haben, dürfte zu verschärften Diskussionen zwischen den Liebhabern von unkomplizierten, actionlastigen Abenteuern und den Vertretern der Rollenspiellehre führen. Während Action-Fans auf der Allmachtswelle üppig ausgebauter Kampftalente durch die Schlusskapitel surfen, vermissen Rollenspieler das Grübeln über die beste Talentkombination und die im Zwang zum Auswählen liegende Vielfalt im Charakterausbau.

Viele Missionen, auch die Nebenaufträge, konfrontieren Sie mit einem **Bossgegner**.



Geologie mal anders

Action- wie Rollenspieler wird es gleichermaßen freuen, dass Bioware vor allem die umständliche Inventarverwaltung des Vorgängers entfernt hat. Findet Shepard eine bessere Waffe, nimmt er sie nun gleich in die Hand. Zudem werden erworbene Upgrades automatisch aktiviert und müssen nicht erst über entsprechende Menüs in die eigenen Knarren, Rüstungen oder die Normandy verbaut werden. Die Erforschung solcher Verbesserungen kostet allerdings jede Menge Ressourcen, die Sie zwischen den Missionen jederzeit auf fremden, über die bekannte Galaxiekarte erreichbaren Planeten sammeln dürfen. Diesen Abbauprozess präsentiert **Mass Effect 2** in einem neuen Minispiel, in dem Sie die Planetenoberfläche vom All aus mit einem Scanner auf akustische Anomalien abklopfen und an den entsprechenden Stellen Sonden losschicken, die das wertvolle Material dann automa-

tisch fördern und auf Ihr Konto übertragen. Das ist auf Dauer zwar nicht sonderlich aufregend, aber weit weniger zermürend als die ewig gleichen Mako-Erkundungsfahrten aus dem Vorgänger.

Sonst noch was?

Apropos Erkundungsfahrten: Rollenspieltypisch warten in **Mass Effect 2** jede Menge Nebenquests auf Sie. Anders als bei den generischen Bergungsmissionen des Vorgängers hat Bioware nun jeden einzelnen Auftrag von Hand gebaut und mit spannenden Dialogen und Zwischensequenzen versehen, die Ihnen einen tieferen Einblick ins **Mass Effect**-Universum gewähren – ein Riesenfortschritt im Vergleich zum ersten Teil. Beispielsweise erfahren Sie auf dem Planeten Tuchanka, wie es um die Kroganer steht, deren überaus stolzes Volk seit einigen Jahren kurz vor der Auslöschung steht. Zudem fallen die oft nur wenige Minuten dauernden und daher kurzweiligen Aufträge recht

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsversion veröffentlicht Electronic Arts auch eine umfangreicher ausgestattete Collector's Edition. Der Inhalt des schicken Relief-Steelbooks: ein gebundenes Artwork-Buch (48 Seiten), die erste Ausgabe des Comics **Mass Effect: Redemption**, eine Making-of-DVD sowie ein exklusives Ingame-Set bestehend aus einer speziellen Rüstung sowie einer Waffe (siehe unten). Die Collector's Edition kostet zwischen 65 und 70 Euro, also satte 20 Euro mehr als die normale Version.





abwechslungsreich aus. Zum Beispiel lassen Sie sich von einem Mech den Weg frei ballern, müssen ihm dafür aber immer wieder frische Energiezellen einsetzen. An anderer Stelle richten Sie durch ein Schalterrätsel den Sonnenschild einer ungeschützten Raumstation aus, hacken sich für eine alte Bekannte in mehrere Computer, schießen aus der Vogelperspektive auf flinke Parasiten oder hasten unter Zeitdruck durch ein abstürzendes Schiff, um die Triebwerke zu reaktivieren. Selbst wenn Sie keine Nebenaufträge erfüllen, stolpern Sie in der Spielwelt immer wieder über liebevolle Details. Um zum Beispiel bei den Händlern auf der Citadel Rabatte abzustauben, kann Shepard einen Werbeslogan einsprechen, der daraufhin jedem eintretenden Kunden entgegenschallt. Und wer der Normandy-Ärztin Dr. Chakwas eine Flasche Brandy bringt, der darf einem in angeschwipster Stimmung ge-

fürten, nostalgischen Gespräch zwischen ihr und dem Commander lauschen – das sind Momente, in denen alle Liebhaber von gut erzählten Geschichten voll auf ihre Kosten kommen, egal welchen Spielstil sie bevorzugen.

Fahrstuhl außer Betrieb

Wer das erste **Mass Effect** gespielt hat und ein besonders nerviges Element nennen soll, der gibt in der Regel folgende Antwort: die Aufzug-Sequenzen. Die hatte das Programm zum Laden des nächsten Levelabschnitts genutzt, was häufig bis zu einer Minute dauerte. Gegen das Gefühl der Lähmung, das so allmählich den Spieler beschlich, kamen selbst der improvisierte Smalltalk der Helden oder die aus den Liftlautsprechern scheppernden Radiomeldungen nicht an. Zwar benutzen Sie auch in **Mass Effect 2** bisweilen Fahrstühle (vor allem auf der nun größeren Normandy), die Wartezeiten fallen nun aber erfreulich kurz aus. Auch die meisten anderen technischen Macken, etwa den stückchenweise Aufbau der Umgebung nach dem Laden eines Spielstandes, hat Bioware behoben. Auf der anderen Seite plagen **Mass Effect 2** eine Reihe auffälliger Bugs, die es im ersten Teil nicht gab (siehe Kasten auf Seite 23). Dennoch lässt die Serie in Sachen Technik positive Tendenzen erkennen. Vor allem die Beleuchtungs- und Partikeleffekte sehen nun etwas hübscher aus. Die Charaktere und Texturen bekamen ebenfalls mehr Details spendiert. Für **Mass Effect 3** wünschen wir uns dennoch ein neues Grafikgerüst, denn der Unreal Engine 3 merkt man ihr Alter mittlerweile an. Aber vielleicht beherzigt Bioware ja auch die dritte Regel für eine gelungene Trilogie: Das Finale muss knallen!

DM

Staun Effect

Daniel Matschijewsky:

Meiner Meinung nach weiß keiner besser als Bioware, wie man bemerkenswerte Figuren erfindet und packende Geschichten erzählt. Wenn ich Fingernägel kauend vor dem Monitor sitze, minutenlang über Entscheidungen nachdenke, lache, traure oder mit Gewissensbissen kämpfe, dann steht für mich fest, dass **Mass Effect 2** mehr als »nur« ein Rollenspiel ist. Schön auch, dass sich Bioware nicht auf seinen Lorbeeren ausruht, sondern die Serie konsequent weiter entwickelt, sei es bei der Bedienung, dem Questdesign oder der Technik. Und wer befürchtet, der hohe Actionanteil könnte dem Spiel schaden, den kann ich beruhigen. Die brachialen Ballereien passen perfekt ins nun etwas düstere **Mass-Effect-Universum**. Außerdem schüren sie die Vorfreude auf das, was im folgenden Abschluss der Saga auf uns zukommen wird.



danielm@gamstar.de

Im packenden Tutorial lernen Sie die neue Kampfsteuerung kennen.



MASS EFFECT 2

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Bioware (Dragon Age: Origins, GS 12/09: 92 Punkte)
 PUBLISHER Electronic Arts
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.1.2010
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

SPAC Geschichte, Charaktere, Atmosphäre, Kämpfe – **Mass Effect 2** lässt Sie nicht mehr los.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

SPIELSTIL Kampf – Rätsel
 CHARAKTERSYST. simpel – komplex
 FREIHEIT linear – offene Welt
 KAMPF Action – Taktik
 HANDLUNG einfach – komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht – schwierig
 SPIELMECHANIK einfach – komplex
 SPIELTEMPO langsam – schnell

HILFEN Spieleinstieg als Tutorial, Texteinblendungen
 SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern, Rücksetzpunkte

ERFORDERT
 Schnelle Reaktionen
 Orientierungsfähigkeit
 Logik & Überlegung
 Geduld
 Handeln unter Zeitdruck
 Vorausplanung
 Mikromanagement
 Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
 Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6300 Core 2 Duo E6600
 A64 X2 3800+ AMD A64 X2 5000+ AMD A64 X2/5600+ AMD
 1,0 GB RAM 2,0 GB RAM 2,0 GB RAM
 13,7 GB Festplatte 13,7 GB Festplatte 13,7 GB Festplatte

PROFITIERT VON Surround-Hardware, ATI Radeon Eyefinity
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ DVD-Abfrage
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
 GeForce 6600 / 6800
 GeForce 7800 / 7900
 GeForce 8800 / 9800
 GeForce 9600
 GeForce GTX 200
 Radeon X1600
 Radeon X1800 / X1900
 Radeon HD 2900
 Radeon HD 3800
 Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK fantastische Animationen + detaillierte Figuren + hübsche Effekte – oft triste Umgebungen – teils schwammige Texturen
 SOUND sehr gute Sprecher + knackige Schlachtgeräusche im Surround + stimmungsvolle Musik + gute Umgebungsgeräusche
 BALANCE fünf Schwierigkeitsgrade + gute Waffenbalance – leichter als der Vorgänger – Talente unsauber ausbalanciert
 ATMOSPHÄRE komplexe, durchdachte Welt + unverbrauchtes Szenario + interessante Heldentruppe + stimmungsvolle Levels – Bugs
 BEDIENUNG sinnvolle Schnelzugriffsleiste + intuitive Maus- und Tastatursteuerung + aufgeräumtes Interface – Waffenwechsel
 UMFANG große Galaxie, viele Schauplätze + angemessene Solo-Spielzeit + viele Nebenquests + hoher Wiederspielwert
 QUESTS/HANDLUNG wendungsreiche Storyaufträge + spannende Handlung + viele Gänsehautmomente – verhältnismäßig maues Finale
 CHARAKTERSYSTEM vielschichtige Figuren + Kulturen, Rassen, Politik – wenige, dafür nützliche Talente + cooles Einfluss-System + vielseitige Klassen
 KAMPFSYSTEM zugängliche, temporeiche Kämpfe + Pausenmodus + nützliche Kameraden – doofe Gegner-KI – häufig stupides Ballern
 ITEMS zahlreiche Waffenklassen und Upgrades + Biotik, Kampfdrone, Munitionstypen – auf Dauer ödes Ressourcensammeln und Hacken

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Actionreicher, packend erzählter Science-Fiction-Hit.

88

SPIELSPASS

Mehr Rollenspiele für 2010

Mit Mass Effect 2 hat das Jahr einen fulminanten Rollenspiel-Auftakt genommen. Biowares Science-Fiction-Epos wird hart zu schlagen sein. Wir haben weitere potenzielle Hit-Kandidaten für Sie zusammengefasst.

Arcania A Gothic Tale

► Genre Rollenspiel ► Termin 2010
 ► Hersteller Spellbound / Jowood ► Status zu 80% fertig
 ► GameStar.de Quicklink 6271 ► Potenzial –

Wird's ein echtes Gothic oder nur ein x-beliebiges Rollenspiel?

Seit mehr als zwei Jahren ist es nun in Entwicklung, und trotzdem können wir nur schwer einschätzen, ob **Arcania: A Gothic Tale** wirklich den Geist der **Gothic**-Serie heraufbeschwören wird. Denn bisher haben wir lediglich die Grafik und das Kampfsystem gesehen. Die Optik ist beeindruckend, vor allem dank moderner Effekte, wie wir sie etwa aus **Crysis** kennen. Zudem will das Publisher-Entwickler-Team Jowood und Spellbound zwei Grafik-Sets anbieten, eines in serientypisch düsteren Tönen, eines freundlich und hell. Letzteres vor allem für den internationalen Markt.

Das Interface hat kaum mehr etwas mit **Gothic** gemein. Wer will,

kann umfangreiche Hilfen aktivieren und sogar Schadenspunkt-Anzeigen wie in einem japanischen Rollenspiel hinzuschalten. Über die Qualität der Quests lässt sich noch nichts sagen, wir haben bisher keine einzige Aufgabe zu Gesicht bekommen. In Sachen Story hält sich **Arcania** jedoch sehr dicht ans **Gothic**-Universum. Wieder zieht ein Namenloser durch die Lande, wieder geht's gegen bekanntes Viehzeug wie Scavenger ins Gemetzel, und vielleicht sogar gegen den Helden der ersten drei Teile. Der ist inzwischen König Rhobar III. und ein Tyrann.

Arcania sollte nach ersten Ankündigungen bereits im Februar 2010 erscheinen, aber der Termin dürfte hinfällig sein. Wir erwarten in Kürze einen neuen, umfassenden Einblick in das Spiel.



Den Kampf um die hübschere Grafik zwischen Risen und Arcania wird die offizielle Gothic-Fortsetzung wohl gewinnen.



Auch in Arcania dürfen Sie wieder eine Mischklasse spielen, die sich sowohl auf Waffenkampf als auch Magie versteht.

Deus Ex 3

► Genre Rollenspiel ► Termin 2010
 ► Hersteller Spellbound / Jowood ► Status zu 80% fertig
 ► GameStar.de Quicklink 6271 ► Potenzial –

Eines der besten Rollenspiele bekommt einen Vorgänger.

Ja, Sie haben richtig gelesen, einen Vorgänger. **Deus Ex 3** wird zeitlich vor dem Originalspiel angesiedelt sein, nämlich im Jahr 2027. Die Nano-Technologie steht gerade frisch in den Startlöchern. Wir müssen folglich auf die Dentons verzichten, die bisherigen Protagonisten. In **Deus Ex 3** schlüpfen wir in die Haut des Sicherheitsbeamten Adam Jensen, der als Einziger einen Anschlag

auf ein Hightech-Labor überlebt. Adam sucht nach den skrupellosen Attentätern, findet sie sogar, aber auch zig neue Fragen.

Auch in **Deus Ex 3** geht es wieder um Verschwörungen im großen Stil. Man will zurück zu dem, was den ersten Teil maßgeblich ausgemacht hat: dem Ausbau der Nano-Fertigkeiten, einer düstere Atmosphäre und Entscheidungsfreiheit. Und wieder soll es mehrere mögliche Enden geben, abhängig davon, was Sie als Adam Jensen vorher angestellt haben.



Finstere Gestalten sollen die im Umbruch befindliche Welt von Deus Ex 3 bevölkern. Genau so, wie es die Tradition der Serie vorschreibt.

Was treibt eigentlich Bethesda?

The Elder Scrolls 5: Dass die Rollenspiel-Experten von Bethesda (**Fallout 3**) an einem neuen Teil der **Elder Scrolls**-Saga arbeiten, ist ein offenes Geheimnis. Der dann mittlerweile fünfte Teil soll angeblich 200 Jahre nach den Ereignissen von **Oblivion** spielen. Wir rechnen fest damit, dass die Entwickler den Titel bald offiziell ankündigen und uns mit handfesten Informationen versorgen.

Fallout: New Vegas: Nicht bei Bethesda selbst, sondern bei Obsidian entsteht derzeit als Auftragsarbeit das nächste **Fallout**-Abenteuer. **New Vegas** soll kein kleines Fittel-Addon zu **Fallout 3** werden, sondern ein eigenständiges Spiel. Wie der Name schon verrät, werden wir uns von Washington und Umgebung verabschieden und ins Spielerparadies nach Nevada reisen, wo es von seltsamen Gestalten nur so wimmeln dürfte. Dass Obsidian es bestens versteht, gute Spielkonzepte anderer Firmen erfolgreich weiterzuführen, haben die Kalifornier schon mit **Neverwinter Nights 2** und **Knights of the Old Republic 2** bewiesen.

The Witcher Assassin of Kings

► Genre Rollenspiel ► Termin Ende 2010 / Anfang 2011

► Hersteller CD Projekt / – ► Status –

► GameStar.de Quicklink 6681 ► Potenzial –

Hexer hexen Hexern hinterher: Die Geschichte um den grimmigen, weißhaarigen Potenzbolzen Geralt wird fortgesetzt.

Beim polnischen Entwickler CD Projekt arbeiten derzeit rund 80 Menschen am Nachfolger zum Rollenspiel **The Witcher** von 2007

(Wertung: 80 Punkte, Enhanced Edition: 83 Punkte). **The Witcher: Assassin of Kings** soll die Geschichte um den charismatischen Hexer Geralt weiterspinnen. Wieder mit dabei: viele zum Teil folgeschwere Entscheidungen, reichlich lüsternes Weibsvolk und dezent taktisches Schwert-



Narbengesicht, grimmiger Blick: Hexer Geralt, wie man ihn kennt, in **The Witcher: Assassin of Kings**.



»Prinzessin, ich würde ja bleiben, aber ... das ist wichtig. Nebenbei, ich bin pleite.«

geschwinde sowie Zauberei. Die Gründer des Entwicklungsstudios sind von **Assassin of Kings** schon jetzt sehr überzeugt. Gegenüber einem polnischen Magazin sprachen Michal Kicinski und Marcin Iwinski davon, dass der Titel ihrer Meinung nach das Zeug hätte, ein ähnlicher Erfolg wie **Fallout 3** zu werden und in vergleichbare Wertungssphären wie Bethesdas Endzeit-Mär vorstoßen zu können. Wir drücken dem ambitionierten Team die Daumen und hoffen, dass anfängliche heftige Bugs und Komfortmängel des

später nachgepatchten Vorgängers sich nicht wieder in **Assassin of Kings** einschleichen. Das würde uns schon glücklich machen.



Die Kämpfe werden sicher wieder dezent taktisch ablaufen.

Keine Party, nur ein einziger Held, und das in einem Das-Schwarze-Auge-Rollenspiel.



Das Schwarze Auge Demonicon

► Genre Rollenspiel ► Termin Ende 2010 / Anfang 2011 ► Hersteller Silver Style / The Games Company

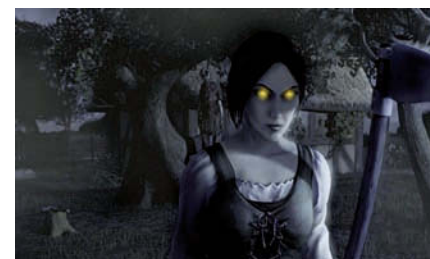
► Status – ► GameStar.de Quicklink 5899 ► Potenzial –

Allein in Aventurien? Wenn das mal gut geht im Lande, das für Heldengruppen gebaut wurde.

Wie es genau zusammengehen soll, wissen wir auch noch nicht: das komplexe Regelwerk von **Das Schwarze Auge** und

ein actionreiches Spielerlebnis um nur einen Helden statt einer ganzen Gruppe. Bisher haben wir **Das Schwarze Auge: Demonicon** lediglich auf Screenshots und in einem sehr schönen Trailer (hinter verschlossenen Türen auf der Gamescom in Köln) gesehen. Das

interessante Projekt entsteht zurzeit bei Silver Style. Das deutsche Studio (**Simon the Sorcerer 5, Everlight**) ist kein Rollenspiel-Neuling, Ende 2004 gab's von den Berlinern das atmosphärische, aber auch sehr sperrige **The Fall: Last Days of Gaia** (Wertung: 82



In den Schwarzen Landen werden selbst liebevollste Bauerntöchter zu fiesen Mordmaschinen.

Punkte). In **Demonicon** reisen Sie in die Schwarzen Lande, um hinter das Mysterium der hübschen Calandra zu kommen und letztendlich ganz Aventurien zu retten. Und zwar vor Dämonen, wie es der Titel schon verrät. Neben dem üblichen heroischen Heldenkram sollen Spieler auch eine Familie gründen können oder zumindest ein eigenes Haus besitzen dürfen, ähnlich wie im ersten **Drakensang**. Mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass schludrige Hausherrn ganz schnell einen schlechten Ruf bei den Nachbarn weghaben. Ob und wie sich das auf den Rest des Spiels auswirkt oder reine Zierde ist, erfahren wir hoffentlich bald anhand einer ersten spielbaren Version. **PET**



Weil es keine vorgefertigten **Klassen** gibt, können Sie Ihren Helden beliebig weiterentwickeln.



Eine Quest bringt uns zu einer **Sumpfhexe**, die wir eigentlich eliminieren sollen. Aber die Alte will reden.

Dirk Hassinger ist ein sehr überzeugter Mann. Seine erste Firma hat er Topware genannt, was man mit »Spitzenware« übersetzen kann, seine zweite Firma heißt Zuxxez, »Erfolg«. Mitte der 90er-Jahre war Hassinger überzeugt davon, dass man mit Telefonregistern auf CD viel Geld verdienen kann, und ließ Telefonbücher einscannen. Dagegen klagte die Telekom. Daraufhin ließ Hassinger die Nummern in China abtippen.

Als Topware in den Spielemarkt einstieg, war Hassinger bald überzeugt davon, dass Raubkopierer Firmen ruinieren. Das Topware-Spiel **Earth 2160** war 2005 das erste, das man über Internet oder Telefon freischalten musste, bevor man es spielen konnte. Hassinger ließ Tauschbörsen überwachen und

überzog ertrappte Raubkopierer mit Schadenersatzforderungen. Das brachte ihn bis ins Nachrichtenmagazin Der Spiegel.

Für das letzte große Zuxxez-Spiel, **Two Worlds**, glaubte Hassinger nicht mehr allein an den PC-Markt. Er ließ es für die Xbox 360 und Playstation 3 portieren, zu Zeiten, da außer **Oblivion** kaum ein PC-Rollenspiel den Weg auf die Konsolen fand. Die Entscheidung hat Zuxxez sehr viel Geld beschert. Weltweit, sagt die Firma, habe sich **Two Worlds** über alle Plattformen mehr als zwei Millionen Mal verkauft.

Nun, Mitte Dezember 2009, sitzt Dirk Hassinger im Zuxxez-Gebäude in Ettlingen bei Karlsruhe, kettenrauchend, zwei Bernhardiner streifen ihm um die Beine und hat eine neue Überzeugung. Sein aktuelles Projekt ist

Two Worlds 2

Two Worlds 2 soll nicht nur ein riesiges Rollenspiel werden, sondern gleich das **beste Rollenspiel überhaupt**.

Große Pläne oder großer Humbug?

die Fortsetzung **Two Worlds 2**, und Hassinger bläst Rauch aus und sagt: »Wir machen die neue Rollenspiel-Referenz.«

Risen? Winzig!

Das ist ein ambitioniertes Ziel in einem Genre, in dem **Dragon Age** die Latte gerade sehr hoch gelegt hat, **Mass Effect 2** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** brillieren. Das erste **Two Worlds** erhielt von GameStar 83 Punkte; ein respektabler Einstand, ein gutes Rollenspiel. Aber mit Luft nach oben.

Schon **Two Worlds** war ein ambitioniertes Spiel, und dieser Ehrgeiz lag in erster Linie in seiner Größe: eine riesige Spielwelt, frei zugänglich ohne Gängelei, flexible Charakterentwicklung ohne Klassenkorsett, Selbstbau-Zaubersprüche, massenhaft Ausrüstung, massenhaft Quests, Alchemie, Pferde, obendrauf einen serverbasierten Mehrspieler-Modus als Konkurrenz zu reinen Online-Rollenspielen. **Two Worlds** war ein gigantischer Freiluft-Sandkasten, oft generisch, aber vollgestopft mit Abenteuern.

Two Worlds 2 ändert an diesem Grundkonzept nichts. Zwar wird die Spielwelt nun erst Kapitel für Kapitel zugänglich. Aber ansonsten lautet die Devise: mehr, und größer. Die Startinsel

allein, sagt Dirk Hassinger, sei so groß wie **Risen**. Er besinnt sich einen Moment, womöglich hat er die Dimensionen falsch im Kopf. Doch nun ist der Vergleich in der Welt. 60 Quadratkilometer soll das Fantasy-Land Antaloor in **Two Worlds 2** umfassen. Zum Vergleich: **Grand Theft Auto 4** spielt auf 36 Quadratkilometern. Die Dialogqualität von **Dragon Age**? Dirk Hassinger zuckt mit den Schultern: »Da halten wir mit.« Ein Wirtschaftssystem steuert Angebot und Nachfrage von Waren. Ein Rufsystem bestimmt, wie jeder Einwohner der Welt auf den Helden reagiert. Rund 35.000 3D-Objekte würden für das Spiel gebaut, sagt Dirk Hassinger. Für die Vertonung hat er 80 Sprecher engagiert. Weil Miroslaw Dymek, der Chefdesigner von **Two Worlds**, ein passionierter Segler ist, kann man im Spiel nun auch mit einem eigenen Schiff kreuzen. Fünf bis sechs Minispiele stecken im Programm, unter anderen soll der Held Musikinstrumente spielen. Und im Multiplayer-Modus, so heißt es, dürfen Spieler in Zukunft eigene Siedlungen errichten und Geschäfte führen.

Story? Hm.

Man kommt kaum umhin, beeindruckt davon zu sein, was **Two**



Hübsches Detail: **Pfeile** bleiben in Holzobjekten stecken und können wieder eingesammelt werden.



Diesmal sollen Sie öfter Häuser betreten und **Innenräume** erforschen dürfen als in Teil 1.



Der **Sumpf** ist ein in sich geschlossenes Kapitel von **Two Worlds 2**. Der Morast wird von marodierenden Untoten bevölkert, die ohne große Takik auf uns zustürzen.

Worlds 2 alles erreichen will. Die Frage ist, ob das Spiel es auch erreichen kann. Dass schiere Größe allein keine Garantie für Spielspaß ist, wissen Rollenspiel-Veteranen seit **Daggerfall**, spätestens seit **Gothic 3**. **Two Worlds 2** erkaufte den schieren Umfang seiner Spielwelt wie sein Vorgänger dadurch, dass diese an vielen Stellen austauschbar wirkt. Während man in **Risen** jederzeit erkennen kann, wo man sich gerade befindet, sah in den Regionen der Außenwelt von **Two Worlds 2**, die wir bislang gesehen haben, eine Ecke oft wie die nächste aus. Und wenn Zuxez mit dem Charakterdesign und der Gesprächstiefe von **Dragon Age** mithalten will, dann waren die bisher gezeigten Beispieldialoge ungeschickt gewählt. »Starr mir nicht auf den Arsch!«, schnarrt die Halb-Orkin Dar Pha, die weibliche Begleiterin des **Two Worlds**-Helden in den ersten Spielstunden. Der ruppige Ton passt zur Spielwelt, aber an keiner Stelle ragten die Wortwechsel und Aufgabenstellungen aus dem Genre-Standard heraus. Zugegeben: Mehr als eine Handvoll Szenen haben wir noch nicht gesehen, und die Charaktertiefe von Spielfiguren erschließt sich erst über einen längeren Zeitraum. Der Beweis, dass **Two Worlds 2** ausgeklügelte Geschichten mit einer Dynamik erzählen kann, die an **Dragon Age**

und **Mass Effect 2** heranreicht, steht aber noch aus.

Basteln? Aber ja!

Dabei haben Zuxez und der polnische Entwickler Reality Pump an vielen der Scheuerstellen, die das erste **Two Worlds** plagten, bereits gearbeitet. Zu allererst betrifft das die Art und Weise, wie man Waffen verbessert. In **Two Worlds** konnten Spieler ihre Waffen aufrüsten, indem sie baugleiche Modelle kombinierten. Ein Kurzschwert wurde immer mächtiger, wenn man ein zweites Kurzschwert dazulegte, und ein drittes, und ein viertes, bis es nach einigen Dutzend Aufwertungen selbst teure Funkelschwerter austauch. Dadurch kippte die Spielbalance. Dieses »Stapel-system« ist in **Two Worlds 2** Geschichte. Stattdessen lässt sich nicht mehr benötigte Ausrüstung nun in Rohstoffe zerlegen. So gewonnene Holzstücke, Lederflicken oder Metallteile dienen dann als Grundlage, um andere Waffen und Rüstungen zu verbessern. Jede weitere Aufwertungsstufe schluckt allerdings mehr und seltenere Ressourcen. 45 davon soll es geben, bis hinunter zu Farbtöpfen, mit denen man seinem Aussehen einen individuellen Touch geben darf.

Apropos: Nach wie vor spielen Sie in **Two Worlds 2** zwangsläufig einen Menschenmann. Im-

merhin liegt dessen Look in Ihren Händen, sodass Sie Gesicht und Körperbau anpassen können. Ihr Held ist der gleiche wie im Vorgänger (eine Import-Funktion ist allerdings nicht vorgesehen). Die fünf Jahre, die seit dem Ende von **Two Worlds** vergangen sind, hat er im Kerker von Gandohar verbracht, dem Erzschorken der Serie. Dort wird auch seine Schwester Kyra gefangen gehalten. Eines Tages preschen Fremde in den Burgkeller, knipsen die Wachen aus und befreien Ihren Retter. Die Retter entpuppen sich als Orks – eine echte Überraschung, denn die Grünhäute waren bislang Ihre erbitterten Feinde. Nach der hektischen Flucht aus Gandohars Festung beginnt das Abenteuer auf der Insel der Drachenkönigin Cassa-

ra mit der Frage, warum ausgerechnet Sie gerettet wurden und Ihre Schwester nicht. Und natürlich mit dem dringenden Wunsch, die gute Kyra auch Gandohars Klauen zu entreißen.

Kämpfe? Klick-klick

Bei der Flucht aus dem Schloss haben wir Gelegenheit, zwei weitere Verbesserungen in **Two Worlds 2** kennenzulernen. Das Kampfsystem, das im Vorgänger im Grunde aus stupidem Dauerhauen bestand, ist nun etwas vielseitiger. Je nach angelegter Waffe gibt es unterschiedliche Grundschläge, die sich zu Kombo-Ketten aneinanderreihen lassen. Dazu kommen Spezialangriffe, die Ihr Held nach und nach erlernt. Was taktisch klingt, erwies sich bei unserem Probespiel



Nach jedem Kapitel erwartet Sie ein Endgegner, hier ist es ein brenzliger **Feuerdämon**.

als unnötig, weil wir die Gegner trotzdem einfach totklickten. Allerdings ist die Spielbalance längst noch nicht final.

Einer der Hauptmakel der riesigen Welt des ersten **Two Worlds** war, dass es darin abseits der Quests zu wenig zu entdecken gab. Auch das soll sich ändern. Nicht nur, dass in Antaloor deutlich mehr verborgene Kisten stehen sollen, selbst Kleinigkeiten lassen sich jetzt einsammeln, etwa wenn wir einem Skelett einen Goldzahn ausbrechen. Dazu passt das stark verbesserte Physiksystem, das **Two Worlds 2** vielseitigere Problemstellungen erlaubt. Eine lockende Schatztruhe auf einem hohen Mauervorsprung zum Beispiel lässt sich nun durch das Stapeln von Kisten erreichen, die wir dann als Treppe nutzen. Umweltobjekte wie Fässer kann man aufnehmen, herumtragen und werfen, zum Beispiel Gegnern an den Kopf. Im Wasser dümpeln Holzkisten und treiben zur Seite, wenn wir daran vorbeiwaten.

Augen? Bummi!

In seinen besten Momenten war schon das erste **Two Worlds** ein Spiel von faszinierender Flexibilität, und nichts zeigte das besser als das ungewöhnliche Magiesystem. Das basierte auf magischen Karten mit klar definierter Wirkung, die man kombinieren durfte, um damit neue Zauber zu erschaffen. Dieser Spruchbaukasten kehrt in **Two Worlds 2** wieder. Aus der Basiskarte »Feuer« und der Modifikatorkarte »Geschoss« wird so zum Beispiel ein Feuerball. Mächtige Magier hängen sukzessive weitere Effekte wie Explosionsschaden oder Kettenwirkung an. Je stärker seine arka-



Die Landschaften werden in **Two Worlds 2** vielfältiger als im Vorgänger. Hier steht unser gut gerüsteter Held vor **Dschungelruinen**.

ne Kraft, desto komplexere Reihen darf Ihr Held zusammenfügen. Allerdings müssen die Karten aus der gleichen Magieschule stammen; nur Supermagier sollen selbst unterschiedliche Schulen miteinander kreuzen können.

Dazu kommen originelle arkane Hilfsmittel für den Hausgebrauch. Das spannendste davon dürften die sogenannten Oculi sein, fliegende Augen. Die funktionieren wie eine Art ferngesteuerte Kamera. Mit dem Basismodell schwirren Sie in einem vordefinierten Umkreis durch die Luft und spähen nach Feinden. Fortgeschrittene (sündteure) Oculi fungieren parallel auch noch als Geschützturm oder Bomben, sodass sich entdeckte Gegnergruppen gleich noch bequem ins Jenseits sprengen lassen. Neben einer Vielzahl neuer Widersacher stellt sich Ihnen nun auch nach jedem der sieben

Spielkapitel ein knackiges Bossmonster in den Weg.

Zeitdruck? Autsch.

Nicht alle Neuerungen, die **Two Worlds 2** verbessern sollen, finden unsere ungeteilte Zustimmung. So planen Zuxxez und Reality Pump auch Zeitdruck-Passagen, in denen Sie kämpfen, rennen oder eine Aufgabe lösen sollen, während ein Timer heruntertickt. Sind Sie zum Beispiel bei einer Flucht zu langsam, dann holen die Wachen Sie ein – Game over. Am letzten Speicherstand geht's wieder los. Wir haben noch keine solche Passage live gesehen, zweifeln aber daran, dass solcher Zeitdruck der Spielspannung in einem Rollenspiel guttut. Ebenfalls unter Stress, aber hier wesentlich sinnvoller eingesetzt, knacken Sie Schlösser. In einem Minispiel drehen Sie mit einem Dietrich bis zu sieben Schloss-

ringe in die richtige Position, bevor die Zeit abgelaufen ist. Je schwieriger das Schloss, desto mehr Ringe; je besser Ihre Diebesfertigkeiten, desto mehr Zeit. Das erfordert eine ruhige Maus-hand, passt aber gut zum Spiel.

Was wir von der Grafik gesehen haben, macht einen guten Eindruck, ohne neue Standards zu setzen. Insbesondere die Zwischensequenzen in Spielgrafik, darunter ein hervorragend choreographierter, dramatisch-spannender Schwertkampf, sind effektiv in Szene gesetzt. Dazu kommt die gewohnt gute Lichtstimmung durch dynamische Tag/Nacht-Wechsel. Offiziell soll **Two Worlds 2** im zweiten Quartal 2010 erscheinen, also zwischen April und Juni. Dirk Hassinger jedenfalls ist überzeugt, dass sein Team das eher früher als später schafft: »Spätestens im Mai« werde das Spiel fertig sein. **CS**



Der erneuerten Physik sei Dank: Sie dürfen nun auch **treten**. Zum Beispiel gegen Kisten.

Two Worlds 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **Mai 2010**
► Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ► Status **zu 80% fertig**

Christian Schmidt: In vier Monaten ist Mai. Schaffen Zuxxez und Reality Pump es, **Two Worlds 2** bis dahin auf das ambitionierte Qualitätsniveau zu heben, das sie als Ziel ausgegeben haben? Ehrlich gesagt: Ich bin skeptisch. Was ich bisher gesehen habe, war guter Genre-Durchschnitt, nicht mehr. Aber ich lasse mich gerne eines Besseren belehren. Denn an sich böte das freiheitsbetonte **Two Worlds 2** genau das, was ich an Rollenspielen liebe. Ich drücke die Daumen.



christian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Alpha Protocol

Nach Fortsetzungen wie *Neverwinter Nights 2* und *Knights of the Old Republic 2* wagt sich der US-Spielehersteller Obsidian Entertainment an ein eigenständiges Projekt: einen knackigen Rollenspiel-Thriller in der Welt der Geheimagenten.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5729

Mit einem Schlag erreicht die weltweite politische Anspannung ihren Gipfel, als 2009 ein ziviles Flugzeug von der US-Luftwaffe über Osteuropa abgeschossen wird. Michael Thorton hat damit seine Mission verpatzt. Als Konsequenz aktiviert er das »Alpha Protocol«: Er muss alle Kontakte zur »Firma«, dem US-Geheimdienst CIA, abbrechen.

Und schleunigst untertauchen. Die Regierung leugnet seine Existenz, ehemalige Verbündete machen Jagd auf ihn. Doch für den Agenten ist die Sache noch lange nicht gegessen, der Flugzeugabschuss war nicht sein Fehler. Irgendjemand will ihm den Schwarzen Peter zuschieben. Thorton vermutet ein Komplott. Seine geheimen Nachforschungen führen ihn im Rollenspiel *Alpha Protocol* rund um die Welt.

Entwickler-Check

Obsidian Entertainment wurde 2003 von Chris Jones, Chris Parker, Feargus Urquhart, Chris Avellone und Darren Monahan gegründet, die zuvor bei den Black Isle Studios unter anderem *Fallout 2* und *Planescape: Torment* entwickelt hatten. Gegen Ende 2004 stellte das Studio in Santa Ana (Kalifornien) *Star Wars: Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords* fertig. Anfang November 2006 folgte dann der zweite große Meilenstein des Teams, *Neverwinter Nights 2*. Derzeit in Arbeit: *Alpha Protocol*, *Fallout: New Vegas*.



Die Hauptzentralen

Ob Rom, Hongkong oder New York, ob Taipeh, Riad oder Moskau, in den Hauptstädten der Erde bekommt Agent Thorton neue Aufträge per E-Mail, die er an seinem Computer abrufen kann, oder er deckt sich für die nächste Mission mit Waffen, Ausrüstung und Kleidung ein. Mit dem nötigen Kleingeld kann sich Michael sogar noch besser auf anstehende Missionen vorbereiten, indem er Informationen zum Auftrag kauft oder sich mit einem Partner per Funk verständigt. Die Wahl seines Inventars spielt eine elementare



In der **Charakterübersicht** steht alles Wichtige zum Meister-Spion.

Rolle in *Alpha Protocol*, denn mit einer schweren Rüstung lässt es sich bekanntlich wenig effektiv schleichen. Starke Panzerung ist laut und schwer, leichte Schutzkleidung hingegen schnell von Kugeln durchsiebt. Je nach Missionsanforderung und Spielweise statuen Sie Michael für den Einsatz aus. Zusätzlich können Sie sein Aussehen nach Belieben bestimmen. Neben lässigen Sonnenbrillen, etlichen Kurz- und Langhaarschnitten gibt's eine große Aus-

wahl an individuellen Erscheinungsmöglichkeiten.

Eine gute und wohldurchdachte Ausrüstung macht aus Michael aber noch lange keinen Superagenten. Neben der Kleidung gibt es in *Alpha Protocol* ein level-basierendes Talentsystem. Der Aufbau ähnelt dem des 2008 erschienenen *Mass Effect*. Die Talente spalten sich in zehn Kategorien auf, wie Erfahrung an Pistole oder Schrotgewehr, Sabotage- oder Technik-Kenntnisse. Sie kön-



Wir haben die Wachen mit Feuer abgelenkt und huschen schutzsuchend an der Veranda vorbei.



Wenn **mehrere Gegner** gleichzeitig auftauchen, reicht ducken nicht aus – ab in Deckung!

nen je zehnmal verbessert werden. Im Verlauf des Spiels verfeinert unser Held seine Fähigkeiten und wird wahlweise zum Nahkampfspezialisten, Spion, Präzisionsschützen, Techniker oder einer der zahlreichen anderen Klassen. Er ist somit prädestiniert für besonders waghalsige Manöver oder hinterhältige Angriffe.

Qual der Wahl

Passend zur Vielseitigkeit des Charaktersystems bieten auch die eigentlichen Einsätze verschiedene Lösungswege und Vorgehensweisen. Stures Vorgesprochen wird in **Alpha Protocol** meist bestraft, denn ein waschechter Spionage-Einsatz will gut durchdacht sein. Mike hat die Wahl: Riskiert er einen Frontalangriff, oder wäre das ein Selbstmordkommando? Schleicht er sich dank leichter und geräuscharmer Ausrüstung an den Wachen vorbei und sprengt in James-Bond-Manier die Hintertür? Er könnte aber auch falschen Alarm auslösen und die Wachen vom Haupttor weglocken...

Deus Ex-Liebhaber aufgepasst: In **Alpha Protocol** soll es möglich sein, den Abspann zu er-

reichen, ohne auch nur einen einzigen Toten zu hinterlassen. Auch wenn die meisten Gegner lieber schießen als quatschen, gibt es – vor allem zwischen den Missionen – rollenspieltypische Dialoge. Ähnlich wie in **Mass Effect** dürfen Sie in Gesprächen als Antwort zwischen Aktionen wie Bedrohen, Bedauern oder Untersuchen wählen. Michael formuliert dann eine passende Aussage. Dabei sind alle Dialoge voll vertont. Schnell wird klar, dass bestimmte Personen unterschiedlich auf Michaels Fragen oder Antworten reagieren. So mag es seine vermeintliche Begleiterin, »SIE« genannt, wenn Michael sie robuster und direkter anspricht. Ein anderer hingegen sieht es lieber, wenn Sie ihn mit Samthandschuhen anfassen. Dafür verkauft er Ihnen weitere Waffen, die Sie in einem der zahlreichen Unterschlupfe, den sogenannten »Clearinghouses«, am PC bestellen, aufrüsten und verbessern dürfen.

Michaels Verbündete geben Ihnen Tipps zur anstehenden Mission, zum Beispiel Ideen, wie Sie einen Abschnitt bestehen, oder Informationen über den Rundgang der Wachleute. Je nachdem,



In **Gesprächen** können Sie mit Reaktionen von aggressiv bis sanft antworten.

wie Sie mit Ihren Freunden umgehen, werden sie zu wichtigen Verbündeten oder zum Gegenspieler von morgen.

Konsequenzen

Sämtliche Aktionen, die Michael Thorton während seiner Suche nach Informationen durchführt, haben eine direkte Auswirkung auf den weiteren Spielablauf. Ihre Entscheidungen beeinflussen das Spielgeschehen, und nicht immer ist sofort klar, ob positiv oder negativ. Falls die große Explosion in einem Waffenlager der Terroristen in den Nachrichten auftaucht, schadet das Ihrer Sache oder

nutzt es ihr? Wird vielleicht ein Verbündeter nervös? Oder heftet sich jemand an Ihre Fersen? Je nachdem, wie Sie sich an wichtigen Handlungsknoten entscheiden, läuft die Geschichte um Ihren Helden auf insgesamt drei unterschiedliche Enden hinaus. Der Wiederspielwert, der nicht zuletzt von den vielen verschiedenen Aktionsmöglichkeiten profitiert, wird durch die jeweiligen Enden also noch einmal um ein gutes Stück gefördert. Gerade weil Obsidian Entertainment bei **Alpha Protocol** großen Wert auf eine durchgehende und spannend erzählte Geschichte legt. **JG**

Alpha Protocol

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2010**
► Hersteller **Obsidian / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

Jan Gerwat: Alpha Protocol sieht vielversprechend aus. Die vielen unterschiedlichen Möglichkeiten, eine Mission abzuschließen, das Talentsystem und die Wahl der richtigen Rüstung sowie die passenden Worte bei einer Unterhaltung klingen nach einem komplexen Spiel. Hoffentlich kann ich die Vielzahl an Möglichkeiten alle sinnvoll einsetzen. Elfen, Orks und Zwerge aufgepasst: Frischer Wind weht in die Rollenspiel-Szene!



redaktion@gamestar.de



Aus der Deckung heraus feilen wir am weiteren **Vorgehen**. Aber erst gucken wir noch ein bisschen.



Dank **Kampfsport-Spezialisierung** sind Nahkampfkonfrontationen kein Problem.



Metro 2033

Menschen mit Klaustrophobie blättern jetzt bitte weiter. Alle anderen nehmen wir mit auf einen ausführlichen Ausflug in die U-Bahn-Tunnel unter Moskau – wo sich Mutanten, Anomalien, Geistererscheinungen, Extremisten und geheimnisvolle Wesen die Schienenstränge in die Hand geben.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5775

Inhalt

Einkaufstour	39
Atmosphärische Skriptereignisse	40
Buch im Spiel	41
Bilder aus besseren Tagen	42
Gewinnspiel	43



Auf seiner Reise muss Artyom immer wieder anderen beistehen. Hier verteidigt er mit seinem Begleiter Khan die letzten Menschen einer von den **Mutanten** überrannten Station.

Wir sollten dringend damit beginnen, Löcher zu graben oder uns ein hübsches und geräumiges Plätzchen unter Tage zu suchen. Idealerweise eines, in dem es sich mehrere Jahrzehnte lang gut aushalten lässt. Denn wenn's nach der Handlung des Ego-Shooters **Metro 2033** geht, haben wir nur noch etwa drei Jahre, bis ein Krieg den Großteil der Menschheit vernichten wird und ein Dasein an der Erdoberfläche für die wenigen Überlebenden unmöglich macht. Weil's da im ewigen nuklearen Winter vor Radioaktivität und Kälte nur so knarzt und knistert. Außerdem streunen und fliegen Mutantenviecher durch die ansonsten leergefegte Welt, wie es sich für Mutantenviecher gehört: immer auf der Suche nach irgendwem zum Anfallen.

Pilz und Schnaps

Metro 2033 basiert auf dem gleichnamigen russischen Bestseller-Roman von Dmitry Glukhovsky und spielt, wie man sich denken kann, im Jahr 2033. Schauplatz ist hauptsächlich das ehemalige U-Bahn-System von Moskau. Unter der zerstörten Metropole haben sich die wenigen Überlebenden der 20 Jahre zurückliegenden Katastrophe in ei-

ner alles andere als heimeligen Umgebung niedergelassen. In kahlen Schächten und Tunneln wurden kleine Holzverschläge errichtet, die als Eigenheime dienen. An den Wänden hängen Fotos, abgerissene Kalenderblätter, vergilbte Plakate und alte Postkarten, um dem Ganzen einen mi-

nimalen Anstrich von Zuhause und Individualität zu verpassen. Zerstreuung finden die ungewollt Unterirdischen zuweilen im Schnaps, der aus gegorenen Pilzen gewonnen wird. Dabei hören sie alte, zerkratzte Platten auf selbstgebaute Grammophone und schwelgen in Erinnerungen

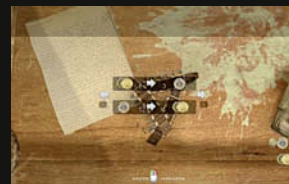
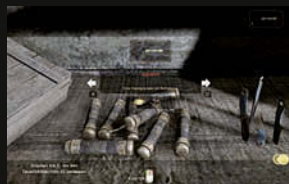
an die Tage vor der Apokalypse. Ansonsten versucht man, einfach zu leben und das Beste aus der Situation zu machen. Selbst mit den Mutanten, die auch in den U-Bahn-Tunneln hausen, hat man sich arrangiert. Soll heißen: Gut bewaffnete Wachen stehen an den Eingängen der zahlreichen



Vorbei an wild schießenden Neofaschisten geht eine atemberaubende Fahrt auf einem kleinen, rostigen **Schienenwagen** durch nur spärlich beleuchtete Tunnel. Die anfänglich schützenden Holzaufbauten gehen dabei nach und nach im Kugelhagel zu Bruch.

Einkaufstour

Bei Händlern dürfen Sie mit speziellen und deswegen sehr kostbaren Patronen neue und oft deutlich bessere **Waffen**, **Dynamit** oder **Munition** für die weitere Reise durch die Metro einkaufen.



Atmosphärische Skriptereignisse

Frisch in die Hände von Neofaschisten gefallen, sieht sich Artyom dem sicheren Tod aus einem **Pistolenlauf** gegenüber, wenige Sekunden später reichen ihm schon **helfende Hände** eine Wasserflasche. Metro 2033 geizt nicht mit atmosphärischen Skripts, in denen sich der Held ähnlich wie in Call of Duty: Modern Warfare 2 zwar minimal bewegen kann, großteilig aber zum Zuseher verdammt ist.



Unter Tage lauern nicht nur Mutanten und die Schwarzen, sondern auch andere Phänomene wie diese auf Bewegung reagierende elektrische und tödliche **Anomalie**.

Siedlungen parat. Dicke Eisentore und Gitter versperren die Wege. Und falls sich doch mal ein paar der gefräßigen Monster zu nah herantrauen, werden die rigoros umgepustet.

Eine neue Bedrohung

Der 20-jährige Artyom hat seine Eltern an den Krieg verloren, er wurde als Säugling von seinem Onkel unter Tage verfrachtet und lebt nun mit zig anderen Menschen in der U-Bahn-Station des ehemaligen Messegeländes von Moskau. Die Welt von früher kennt er nur aus Erzählungen und von den Postkarten, die die Wand über seiner Schlafstelle zieren:

sattgrüne Landschaften und berühmte Bauwerke unter einem strahlend blauen Himmel. Die Karten bekommt Artyom von seinem Freund, einem älteren Hauden namens Hunter. Der Mann erforscht die Schächte, sucht sogar an der Erdoberfläche nach nützlichem Kram. Und der kampferprobte Hunter ist einer der Ersten, die nicht weiter tatenlos zusehen wollen, als eine neue Bedrohung durch die Tunnel zu geistern beginnt.

Die Menschen nennen sie nur »die Schwarzen«, weil im besten Fall lediglich eine dunkle, fremdartige Silhouette zu erkennen ist, wenn sie auftauchen. Im schlimmsten Fall sehen die Men-

schen gar nichts oder können zumindest nach dem Zusammenreffen mit den geheimnisvollen Wesen nicht mehr davon berichten. Denn dann sind sie entweder schon tot oder zu weit ins Land des Wahnsinns abgedriftet, um Verständliches von sich zu geben. Die Schwarzen töten, ohne zu berühren – so raunt man sich zwischen den Holzverschlägen zu und schürt die Angst.

Immun gegen Schwarz

Nachdem die Schwarzen abermals dafür gesorgt haben, dass reichlich Neuzugänge auf der kleinen Krankenstation unter dem Messegelände hilflos vor sich

hinvegetieren, reicht es Hunter. Er macht sich bereits früh in **Metro 2033** auf den Weg, das Geheimnis um die gefährlichen Kreaturen zu ergründen. Vorher aber gibt er Artyom nach einer markigen Ansprache noch den Auftrag, in die größte der Siedlungen zu reisen und dort um Hilfe zu bitten, falls er von seinen Erkundungen nicht zurückkehren sollte.

Hunter kehrt nicht zurück, und Artyom mogelt sich als freiwilliger Bewacher einer Güterlieferung für eine befreundete Siedlung auf eine Draisine. Deren Fahrt findet bald ein außergewöhnlich dramatisches Ende. Der junge Mann kann dem Tod dabei nur knapp



Die sogenannten **Nosalis** sind in den Tunneln eine der größten Gefahren. Stets greifen sie in Horden an, selten rücken Ihnen weniger als zehn Exemplare auf die Pelle.



Vor der Krankenstation unter dem Messegelände warten besorgte **Menschen**, während hinter verschlossenen Türen die **Opfer** der Schwarzen notdürftig behandelt werden.

von der Schippe springen. Und erfährt nebenbei, dass er offenbar gegen die Attacken der Schwarzen zumindest bis zu einem gewissen Grad immun ist. Warum? Das verraten weder wir noch **Metro 2033** an dieser Stelle.

Mit Aufpasser

Der Kontrast könnte stärker nicht sein. Vor wenigen Minuten noch ist Artyom durch Gänge und Räume gelaufen, in denen sich die Menschen scharenweise drängen und in denen stets eine gewisse Grundlautstärke durch Gespräche und Musik herrscht; bald bewegt er sich mit nur einem (von der KI gesteuerten) Begleiter durch finstere und heruntergekommene Schächte. Der Lichtkegel seiner Stirnlampe trifft auf grotesk entstellte Leichen, die mit weit auf-

gerissenen Augen und Bäuchen entlang der Schienen liegen, oder auf vereinzelt blasse und nackte Kreaturen, Riesenratten nicht unähnlich. Artyoms Kamerad gibt Entwarnung. Diese spezielle Mutantenart greift nur an, wenn sie in der Überzahl ist. Als ob das beruhigend wäre! Wer weiß schon, ob nicht gleich hinter der nächsten Biegung eine ganze Meute auf die beiden Männer wartet?

Artyom ist bei seiner Reise zur Hauptsiedlung selten allein unterwegs. Oft stellt ihm **Metro 2033** einen Aufpasser zur Seite, der die Tunnel und ihre Eigenheiten kennt. Der philosophisch angehauchte Khan macht den Jungen mit herumstreunenden elektrischen Anomalien bekannt, die auf Bewegungen reagieren. Und er geleitet den Helden sicher

durch ein Areal, in dem die größte Gefahr in Form von Schatten auf die Männer zukommt. Gruselig! Später im Spiel heizen Sie auf einem dieselbetriebenen Gefährt über die Schienen, Ihr Mitstreiter sitzt am Steuer, und Sie ballern aus einem aufgeschraubten und schwergängigen MG auf Verfolger. Mit Bourbon wiederum, einem kaltschnäuzigen und wenig sympathischen Schmuggler, geht's von der Station Riga weiter. Zunächst nur durch dunkle und klaustrophobische Gänge, in denen der Held das erste Mal bleihaltige Bekanntschaft mit Banditen macht, schließlich treibt es die beiden Reisenden aber auch an die Erdoberfläche. Nur dort gibt es eine Passage zur »trockenen Station«, dem nächsten Punkt auf der Reiseroute.

Finales Röcheln

Über Tage kann man in **Metro 2033** nur überleben, wenn man eine Gasmaske auf der Nase und genügend Luftfilter zum Wechseln in den Taschen hat. Doch das allein verhindert noch lange keinen raschen Tod, der zum Beispiel nach einem unbedachten Hopser in einen radioaktiven Tümpel auf Artyom wartet. Oder ihn in Form von Mutanten ununterbrochen anspringen kann. Die Monster sind nicht nur gefährlich, weil sie ihre Klauen und Beißer tief in den Heldenkörper schlagen. Sie hauen auch nach und nach die Gasmaske kaputt, erkennbar an deut-

Buch im Spiel

Überall im Spiel werden Sie nicht nur **Plakate** finden, auf denen Werbung für die Erzählungen des Russen Dmitry Glukhovsky gemacht wird, Sie sehen auch alle naselang die **Taschenbuch**-Ausgabe des Romans Metro 2033 rumliegen. Die Schleichwerbung ist zunächst ganz nett, in der Häufigkeit, in der sie auftritt, aber auf Dauer eher nervig.



Ein unheimlicher **Schatten**! Vor den Geistererscheinungen soll sich Artyom in Acht nehmen. Begleiter Khan rät, still stehen zu bleiben.



Überall in den Siedlungen führen die Menschen lautstark **Gespräche**. Hier geht's um den möglichen Kauf eines Schutzhelms.



Cool: Die **Uhr** an Artyoms Handgelenk verrät nicht nur, wie lange ein Gasmaskenfilter (dünner roter Zeiger) noch vorhält, sie zeigt sogar die aktuelle Systemzeit ihres Rechners. Das Bild entstand um 20:12 Uhr.

lichen Rissen auf dem Gesichtsschutz. Ist die Atemhilfe hinüber, muss dringend Ersatz her. Der findet sich vielleicht bei einer der zahlreichen herumliegenden Leichen, die Artyom plündern kann. Doch nur vielleicht. Ist auf die Schnelle keine neue Gasmasken in Reichweite, vergehen nur wenige und sehr röchelige Sekunden bis zum qualvollen Tod.

Schnurgerade zum Ziel

Auch wenn **Metro 2033** Sie gelegentlich in die Straßen von Moskau schickt, bleibt es dabei doch wie unter Tage linear. Deutlich

erkennbare Holzstegen über die gefährlichen Tümpel weisen den Weg. Zuweilen gibt's sogar mal ein Schild, das in die Richtung der nächsten sicheren Station zeigt. Wer die Augen offen hält, findet sowohl in den U-Bahn-Schächten als auch in den Ruinen der ehemaligen russischen Hauptstadt kleine Sackgassen abseits der eigentlichen Route, wo Artyom wiederum an Leichen, gelegentlich aber auch mal in Kisten oder Schränken brauchbare Ausrüstungsgegenstände findet.

Wer genau schaut, stolpert bald auch über ein Nachtsichtgerät. Das ist vor allem bei mög-

Bilder aus besseren Tagen



Hübsches Detail: Über Artyoms altem Gammelsofa hängen **Postkarten**, die ihm eine bessere Welt zeigen. Sein Freund Hunter bringt ihm von einem Ausflug eine weitere mit, darauf die **Freiheitsstatue**. In der nächsten **Szene** hängt die Karte dann bereits zwischen den anderen.



Immer wieder tappt der Held in unangenehme Situationen. Hier gerät er zusammen mit einem anderen Mann in die Fänge von radikalen **Kommunisten**.

lichen Schleicheinlagen durch feindverseuchtes Gebiet hilfreich. Wir schreiben nicht umsonst »mögliche Schleicheinlagen«, Sie können sich nämlich entscheiden: entweder nach und nach in den entsprechenden Gebieten die Lampen ausschalten und im Dunkeln unbemerkt vorgehen oder schlicht alles, was sich Ihnen in den Weg stellt, niederschießen, um anschließend die Opfer ihrer Habseligkeiten zu berauben.

Halsabschneider

Die Plündereien lohnen sich. Denn neben direkt hilfreichem Kram wie Munition und Heilspritzen entdeckt Artyom hin und wieder auch besondere Patronen, die Währung in **Metro 2033**. Mit den speziellen Kugeln kann er in jeder Siedlung Tauschhandel betreiben. Neue und oft deutlich bessere Waffen liegen bei den Händlern auf den Tischen. Spritzen, Dynamitstangen und ganz normale Munition lassen sich ebenso erstein. Andersherum geht's übrigens auch: Gewöhnliche Projektilen dürfen Sie gegen die wirkungsvollere Variante eintauschen, natürlich nur zu einem halsabschneiderischen Wechselkurs.

Extreme unter Tage

Feindverseucht – das bedeutet im Fall von **Metro 2033** nicht nur

Mutanten und Banditen, sondern beispielsweise auch Kommunisten und Faschisten. Denn unter Tage herrscht zwischen den Siedlungen bei weitem kein Frieden. Ideologische Extreme haben auch im Untergrund ihren Platz. Und Artyom befindet sich gelegentlich genau zwischen den übelsten Feinden. Erst muss er sich mit den Erben Stalins anlegen, gleich darauf trifft er auf Huldiger der Herrenrasse. Beiden Gruppierungen kann er letztendlich nur mithilfe anderer entkommen.

Metro 2033 schafft es, dem Spieler immer wieder vor Augen zu halten, dass Artyom weit davon entfernt ist, ein Held zu sein, der alles im Griff hat. Vielmehr stolpert der Junge von einem Debakel ins nächste und wirkt trotz der oft brachialen Kämpfe gegen Mutanten, Banditen, Faschisten und Kommunisten eher hilflos. Schade, dass das nicht durch seine viel zu ruppige Stimme unterstrichen wird, die Sie allerdings nur in den Ladebildschirmen zu hören bekommen. Überhaupt dürfte die Vertonung von **Metro 2033** Geschmackssache werden, denn nahezu alle Figuren sprechen mit einem stark aufgesetzten russischen Akzent. Das klingt manchmal ungewollt komisch und stört immer wieder sekundenweise die ansonsten brillante

Stimmung des Ego-Shooters. Sollten Sie deswegen überlegen, den Titel auf Englisch zu spielen, können wir Ihnen gleich sagen, dass das auch nicht besser klingt. Aber immerhin wird Ihnen THQ aller Voraussicht nach die Wahl lassen, **Metro 2033** soll ersten

Meldungen zufolge multilingual veröffentlicht werden. Sogar die original russische Sprachausgabe könnte sich auf der DVD befinden. Zusammen mit deutschen Untertiteln dürfte die wahrscheinlich das beste und authentischste Erlebnis bieten. **PET**

Metro-Bücher zu gewinnen



Wir verlosen zusammen mit dem Heyne-Verlag und THQ zehnmal den Roman **Metro 2033** des russischen Autors Dmitry Glukhovsky. Sie nehmen automatisch an der Verlosung teil, wenn Sie unsere Online-Mitmachkarte ausfüllen. Die finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ **Quicklink: 3980**. Leser ohne Internetanschluss schicken uns eine Karte mit Namen, Adresse und Nummer der Ausgabe. Einsendeschluss ist der 9. Februar.

Metro 2033

▶ **Angespielt** ▶ Genre **Ego-Shooter** ▶ Termin **30. März 2010**
▶ Hersteller **4A Games / THQ** ▶ Status zu **90% fertig**

Petra Schmitz: Obwohl ich **Metro 2033** nun bis zu einem gewissen Punkt in- und auswendig kenne, macht es mir nach wie vor große Freude, mit Artyom durch die Tunnel zu reisen. Außerdem weiß ich immer noch nicht, was es mit den Schwarzen nun eigentlich auf sich hat. Die Lösung spare ich mir für die fertige Version auf. Wehe, das ist irgend so ein billiger Alien-Klimbim!



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Clarke in einer **Kirche**. Der Necromorph hat wohl dennoch keine Probleme damit, hier Blut zu vergießen.

Dead Space 2

Der Vorgänger gehört zu den besten Horrorspielen, die es gibt, doch der große Erfolg blieb aus. Das soll Teil 2 nun richten – mit mehr Massenkompabilität.

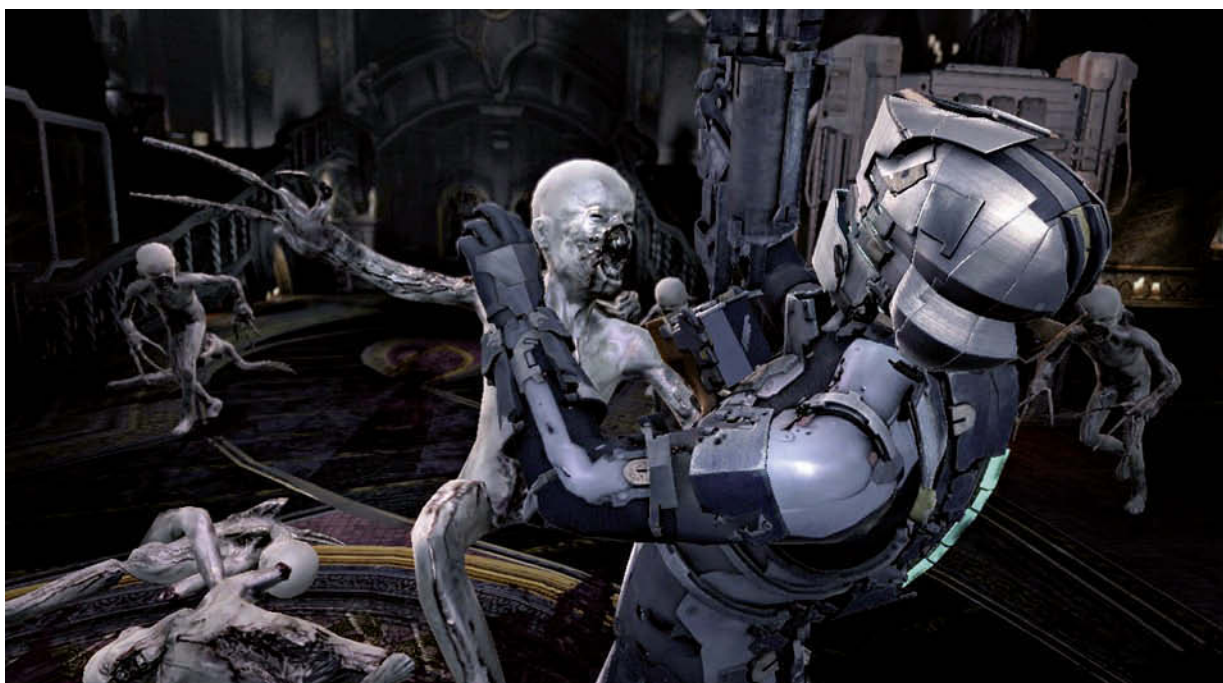
GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6644

Niemand hört Isaac Clarke schreien. Weil Isaac Clarke gar keine Stimme hat. Das ist nicht nur schade für Isaac Clarke, sondern auch für seine Fans, die Spieler des Weltraum-Horrorabenteu-

ers **Dead Space**. Damit die sich in die Hauptfigur richtig hineinversetzen können, ließen Visceral Games (ehemals EA Redwood Shores), die Macher des Spiels, ihren Helden nämlich beharrlich

schweigen. Ein nachvollziehbarer Plan, immerhin sagt Gordon Freeman aus **Half-Life** ja auch keinen Ton. Bei **Dead Space** geht die Rechnung indes nicht ganz auf: Clarke muss hier derartig Grauen-

haftes und Erschütterndes erleben, dass es ein wenig merkwürdig wirkt, nie etwas von ihm zu hören. In **Dead Space 2** soll sich das nun bessern, dazu kommen mehrere andere Änderungen.



Diese mutierten **Kinder** greifen am liebsten im Rudel an. In Dead Space 2 wird es also wieder verschiedene Taktiken für die unterschiedlichen Gegnertypen geben.

Was bisher geschah

Die Vorgeschichte von **Dead Space 2** wird im Vorgänger, in der gleichnamigen Comic-Serie, dem Zeichentrickfilm **Dead Space: Downfall** und dem Wii-Spiel **Dead Space: Extraction** erzählt:



Auf dem Kolonieplaneten Aegis 7 graben Siedler ein säulenartiges Objekt aus. Dieses »Marker« genannte Ding erzeugt Paranoia und Gewaltausbrüche bei der Bevölkerung. Als der Marker an Bord des riesigen Raumschiffs Ishimura gehievt wird, das Aegis 7 umkreist, bricht auf dem Planeten Chaos aus: Menschliche Leichen mutieren zu sogenannten Necromorphs, die die Überlebenden abschlachten und ihrerseits infizieren. Als die Seuche auf die Ishimura überschwappt, ruft die Besatzung um Hilfe. Während die in Form eines Wartungsteams mit dem Techniker Isaac Clarke eintrifft, ist das Raumschiff schon längst in der Hand der Außerirdischen. Clarke muss nun um sein Überleben kämpfen, deckt dabei eine Verschwörung der Regierung und religiöser Irrer auf, und bringt den Marker schließlich zurück nach Aegis 7. Das besänftigt die Necromorph, Clarke entkommt. Doch drei weitere Überlebende schleppen derweil (in **Dead Space: Extraction**) eines der Monster unversichtlich zur Raumstation The Sprawl ...

Aus dem Regen in die Traufe

Die Handlung von **Dead Space 2** schließt an die seines Vorgängers an. Clarke leidet verständlicherweise noch immer unter seinen traumatischen Erlebnissen auf der Ishimura (siehe Kasten »Was bisher geschah« weiter oben). Doch die Bedrohung durch die Necromorph, diese ebenso mörderischen wie rätselhaften Mutan-

ten, ist noch lange nicht zu Ende: Die Monster haben die riesige Weltraumstation »The Sprawl« (Die Wucherung) infiziert. Weil Clarke aufgrund seiner Erfahrungen in **Dead Space** mittlerweile als Necromorph-Experte gehandelt wird, soll er eine Eingreiftruppe nach The Sprawl begleiten, um dem Team mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Das Szenario erinnert also an die **Alien**-Filmreihe: Deren Heldin, Lieutenant Ellen Ripley, mausert sich im ersten Teil ebenfalls vom Durchschnitts-Matrosen zum ausgebufften Überlebenstalent, und wird in der Fortsetzung gar zur Kampfmaschine. Diese Wandlung durchlebt nun auch Clarke: Der Veteran lässt sich nicht mehr herumschubsen, sondern teilt fortan gehörig aus.

Grusel raus, Moorhuhn rein?

Während Clarke in **Dead Space** noch Spielball der Ereignisse (und seiner zwielichtigen Kameraden) war, soll der Weltraum-Techniker im zweiten Teil deutlich aktiver werden. Deshalb bewegt sich Isaac nun schneller und aggressiver, und zeigt seinen Kumpanen, wo's langgeht. Zudem lässt Visceral Games unseren Helden nun immer in die Mitte des Monitors zielen, statt ihn wie zuvor innerhalb des Bildausschnittes herumballern zu lassen. **Dead Space 2** spielt sich also eher wie ein klassischer 3rd-Person-Shooter. Außerdem wird es regelmäßig geradlinige Ballerpassagen geben, in denen Sie Horden von Necromorphs pulverisieren werden. Moorhuhnjagd



Clarke kann mittlerweile zwar reden, aber bei diesem **Slasher** hilft wohl auch sein Charme nicht weiter.



Es gibt keine **Bildschirmanzeigen**, Sie lesen Gesundheit und Munition vom Anzug und der Waffe ab.

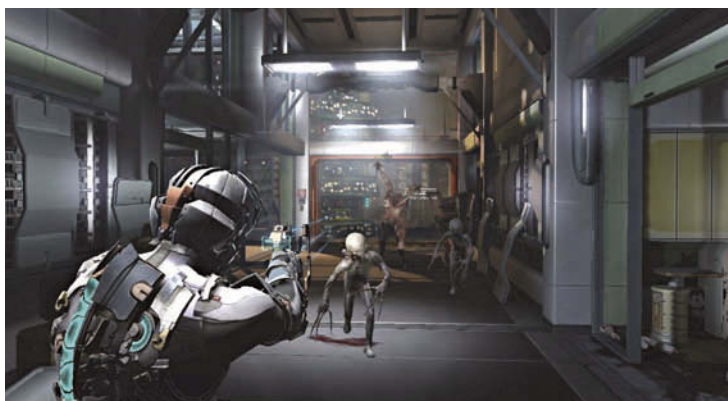
statt Geisterbahn? Ein bisschen vielleicht. Visceral Games will nämlich herausgefunden haben, dass **Dead Space** vielen Spielern mitunter zu gruselig war. Der Dauerstress an Bord der Ishimura hielt offenbar eine große Zahl von Kunden davon ab, das Horror-Abenteuer bis zum Ende durchzustehen. Um derartigen Stress bei **Dead Space 2** zu vermeiden, wollen die Entwickler die Passagen blanken Schreckens mit ruhigen Momenten abwechseln, in denen

der Spieler ein wenig verschnaufen kann. Und die gelegentlichen Ballerpassagen sollen ihm das Gefühl geben: »Hey, so gefährlich sind die Necromorph ja gar nicht!« Wir für unseren Teil fänden es mehr als schade, wenn in **Dead Space 2** fader »Wir wollen es allen recht machen«-Action-Einheitsbrei angerührt würde.

Helm ab zum Gebet

In den beschaulicheren Spielabschnitten wird Clarke Gelegenheit

Schwall ins All



Mit einem gezielten Schuss können wir die **Glasscheibe im Hintergrund** zerstören. Die heranstürmenden Monster werden dann durch das Loch ins All gesaugt, wo sie (hoffentlich) das Zeitliche segnen.



Über dem zerstörten Fenster erscheint nun ein **Notfallschalter**. Treffen wir den mit einem weiteren Schuss, wird die Öffnung wieder versiegelt und wir sind gerettet. Anderfalls flutschen wir ebenfalls ins All.



Ninja statt Ritter: Clarke's neuer **Schutzanzug** sitzt viel enger und wirkt eleganter.

haben, sich mit den Einwohnern von The Sprawl zu unterhalten. Dann spricht Isaac und nimmt sogar den Helm ab – sein Gesicht konnten wir in **Dead Space** nur in den ersten und letzten Spielsekunden sehen, seine Stimme nur bei Todesschreien hören. Der neue, menschlichere Isaac dürfte aus **Dead Space 2** ein noch filmartigeres Erlebnis machen, als es der Vorgänger schon war. In Teil 2 wird es wie gehabt keine klassischen Bildschirmanzeigen geben: Clarke's Inventar, die Karte der Umgebung, seine Gesundheit und dergleichen, das alles wird in Form von Hologrammen in die Spielwelt projiziert beziehungsweise direkt auf Clarke's Schutzanzug angezeigt.

Im Dialog mit den Bürgern von The Sprawl kommt Clarke dem Ursprung des neuesten Necromorph-Problems auf die Spur: die Regierung war's, war ja klar. Forscher haben herausgefunden,

dass winzige Parasiten hinter den Mutationen stecken, wollten die Viecher für wissenschaftliche Zwecke nutzen und haben sie dabei entwischen lassen. Auch hier lässt also **Alien** grüßen.

Das tapfere Schneiderlein

Das Aushängeschild von **Dead Space** ist nicht nur der Dauergrusel, sondern auch derbes Gesplatter: Die Necromorph lassen sich nur stoppen, indem wir sie in kleine, zuckende Fleischklumpen zerschneiden. Daran ändert sich auch in **Dead Space 2** nichts. Clarke benutzt mehrere futuristische Schneidgeräte, um sich seine Feinde vom Leib zu halten. Der Plasmacutter etwa schneidet organisches Material in einer Breite von gut zwanzig Zentimetern, auf Wunsch in der Horizontalen oder der Vertikalen. In Clarke's neuem Abenteuer erwarten ihn zusätzliche Waffen, etwa eine Art Speer-



In der **Schwerelosigkeit** können Sie dank Steuerdüsen nun auch manövrieren.

schleuder, die die Necromorph nicht nur an die Wand nagelt, sondern auch noch unter Strom setzt. Aufgepasst: Diese Werkzeuge werden Sie auch gegen reale Mitspieler einsetzen können, denn **Dead Space 2** bekommt einen Multiplayer-Modus! Wie der genau aussieht und ob hier womöglich sogar Menschen gegen Necromorph antreten, will Visceral Games aber noch nicht verraten. Nur so viel: Der Mehrspielerpart soll nicht bloß schmücken, das Beiwerk zur Singleplayer-Story werden. Aber welcher Entwickler würde das schon zugeben?

Viel Feind, viel Tod

Jede von Clarke's Behelfsknarren lässt sich im Laufe des Spiels ausbauen und verbessern, genauso wie sein Schutzanzug. Die futuristische Rüstung ist nun mit Steuerdüsen bestückt. Mit denen bewegen wir uns frei in der Schwerelosigkeit umher – im ersten **Dead Space** konnte Clarke in den gelegentlichen Abschnitten ohne Gravitation nur von Wand zu Wand hopsen. Die Telekinesefunktion des Anzugs (ähnlich der Gravity Gun aus **Half-Life 2**) wird in **Dead Space 2** schneller reagieren als zuvor, damit Sie das Gerät

häufiger als Waffe einsetzen und neue Physikrätsel lösen können.

Die Necromorph haben auch dazugelernt: Auf The Sprawl lauern neue Gegnertypen wie etwa Rudel mutierter Monsterkinder und andere Widerwärtigkeiten. Eines der Biester ist sogar so groß, dass sich Clarke durch sein Inneres metzeln wird! Die Raumstation soll generell mehr Abwechslung bieten als die Ishimura, allein schon architektonisch. Denn The Sprawl beherbergt Arbeitsareale, Wohndecks, Erhebungsgebiete, eine Bahnlinie und dergleichen. Obendrauf legen die Entwickler noch einen Packen zusätzlicher Todesanimationen, die immer dann über den Monitor flimmern, wenn Sie Clarke ins Verderben gelenkt haben. Dann wird der Arme zum Beispiel in Stücke gerissen, von Stahltüren zermalmt oder im Weltraum schockgefrostet. Diese Sequenzen wirken noch drastischer als im Vorgänger, weil Sie dabei gelegentlich auch Clarke's schmerzverzerrtes Gesicht zu sehen bekommen. Geradezu gnädig fallen da noch die Erstreckungstode im All aus: Im Weltraum hört nun wirklich niemand Isaac Clarke schreien, Stimme hin oder her. **FAB**

Die Necromorph

Winzige, widerliche Parasiten bemächtigen sich menschlicher Leichen, um sie in bizarre Mordmaschinen zu verwandeln. Manche der Wesen haben zwar eine spezielle verwundbare Stelle, doch grundsätzlich gilt: Was überhängt, wird abgeschnitten. Eine unserer Grafikerinnen (Name der Redaktion bekannt) konnte übrigens erst zu Abend essen, nachdem sie diesen Artikel fertig bearbeitet hatte: Die Necromorph hatten ihr den Appetit versaut.



Dead Space 2

► **Angeschaut** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin **unbekannt**
► Hersteller **Visceral Games / Electronic Arts** ► Status **zu 50% fertig**

Fabian Siegmund: Das Einzige, was ich an Dead Space auszusetzen hatte, war Isaacs fehlende Persönlichkeit. Ansonsten war das Spiel fantastisch. Insofern begrüße ich die Clarke-Veredelung. Was die Ballerpassagen angeht, bin ich nicht begeistert, denn die gibt's ja anderswo zuhauf. Gerade dieses Dauergruseln machte das Spezielle an Dead Space aus. Ich hoffe, das wird nicht auf dem Altar der Massenkompabilität geopfert.



fabian@gamestar.de

Command & Conquer 4 Tiberian Twilight

Nach unserer großen Solo-Preview in GameStar 12/09 ist nun der Multiplayer-Part dran. Wir haben uns für Sie in die umgekrempelten Online-Schlachten des Beta-tests geschmissen und ein Wechselbad der Gefühle erlebt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586

Offizielle Fotos von Schulklassen sehen immer sehr ordentlich aus. In der Mitte der Lehrer, umringt von adrett in die Kamera lächelnden, nach Größe sortierten Schülern. Die Kleinen kommen notfalls auf eine Kiste, damit sie niemand übersieht. Das Ganze findet natürlich draußen statt, vor der frisch geschrubbten Schulfassade, unter blauem Himmel. Schnitt!

Inoffizielle Fotos von Klassenfeiern sehen ganz anders aus. Der Lehrer ist weg vom Fenster, überall toben Schülerklumpen, Streber kloppen sich mit Hinterbänkern, Pärchen fallen übereinander her. Und der Tatort ist alles andere als geschrubbt.

Genau so ergeht es Echtzeit-Strategen, die sich in die Beta von **Command & Conquer 4** stürzen. Denn die Multiplayer-Schlachten

sehen ganz anders aus als die offiziellen Bilder von Electronic Arts.

Krabbelkaserne

Bis zu zehn Strategen kabbeln sich in der Beta auf einer Karte, mit jeweils fünf ein- und ausschaltbaren Plätzen für jede Partei. Dadurch sind jede Menge Spielerkombinationen möglich, von 1-gegen-1 über 2-gegen-4 bis 5-gegen-5. Dass Electronic Arts

das Spielprinzip entschlackt hat, haben wir mehrfach berichtet, daher nur das Wichtigste in Kürze: Statt Basisbau existiert in **Command & Conquer 4** nur noch der »Crawler«, quasi eine mobile Kaserne für sämtliche Truppentypen. Wenn der Crawler weggeschossen wird, gibt's gratis einen neuen. Die strunzdoofen Tiberiumsammler haben sich ebenfalls aus der Serie navigiert – macht aber nichts, wir brauchen eh keine Credits mehr, denn die Truppenproduktion kostet nur noch Zeit.

5 + 5 = Chaos

Das klingt supersimpel, und ist es auch. Zumindest zu Beginn einer Multiplayer-Partie: Wir wählen unseren Crawler-Typ (offensiv, defensiv, Unterstützer), klicken ins Startgebiet, der Crawler erscheint, wir schicken ihn zum ersten **Battlefield**-artigen »Flaggenpunkt«. Davon gibt's fünf Stück, und je mehr unser Team hält, desto mehr Punkte purzeln aufs Gemeinschaftskonto. Feindabschüsse bringen je nach Opferstärke Extrapunkte, die meisten bringt ein erledigter Crawler.

Doch weil jeder Spieler seinen Crawler jederzeit ersetzt bekommt, geht er entsprechend damit um. Während wir unseren guten alten Bauhof in frühen **C&C**-Tagen mit Geschütz- und Flaktürmen zugestrichelt haben, schicken wir ihn nun sozusagen direkt an die Front, er produziert unterwegs Truppen, schaufelt sie am Zielort im Dutzend ins Gefecht. Und jetzt stellen Sie sich das mit zehn Crawlern vor! Nur in gut abgestimmten Teams funktioniert die Aufteilung in Angriff, Verteidigung, Unterstützung; bei unseren öffentlichen Partien hingegen wollten zehn von zehn Spielern Mittelstürmer sein, aber niemand Torwart. Das Ergebnis: Chaos.



Die grauen Auffahrten auf Höhenzüge sind hart umkämpft. Oben links hat Nod einen Punkt erobert, der nahen Einheiten eine **Tarnkappe** überstülpt.



Das Kartendesign könnte aus dem ersten Command & Conquer stammen: immer zwei **Höhenstufen**, immer senkrecht abfallende Felswände.



Tuchfühlung: Dieses Bild ist nicht gestellt, die Truppen gehen tatsächlich extrem dicht in den **Nahkampf**. Oft auf Kosten der Übersicht.

Klein & fein: Taktiken und Details

Jenseits des hibbeligen Multiplayer-Tohuwabohus gibt es in C&C 4 auch nette Taktiken und Details. Wir stellen einige vor.



Kamikaze: Wir können uns mit Tiberium selbst sprengen.



Konjunkturpaket: Auf den Karten gibt's teils was zu entdecken.



Bunkern: Defensivspieler errichten Stellungen für Teamkollegen.



Kraftpakete: Plattformen in den Startzonen geben Power-Ups.



Mech-Blech wech: Ein Titan verliert beim Ableben die Balance.



Homerun: Jede Einheit kann Tiberium ins Startgebiet bringen.

Wo ist meine Einheit?

Hinzu kommt, dass verfeindete Truppen extrem auf Tuchfühlung gehen, selbst Raketenwerfer und großkalibrige Geschütze wollen nah ran an den Gegner. Dadurch geht gern mal die Übersicht hops. Vor allem, wenn auch noch Flieger wie die GDI-Orcas mitmischen und ballern über dem Getümmel schweben. Wer da eine einzelne Einheit reparieren, einen Power-Up-Container einsammeln oder einen bestimmten Gegner anvisieren will, braucht Chirurgenhände.

Das Gewusel hat aber auch seinen Reiz, denn aus der Nähe sehen die Gefechte viel besser aus als aus der Distanz. Das Effektgewitter kann online zwar nicht mit **Command & Conquer 3** mithalten, wo ständig irgendetwas raucht,

blitzt, explodiert oder sonst wie kaputtgeht. Aber auch in **Tiberian Twilight** plumpsen abgeschossene Orcas vom Himmel, strahlen Titan-Mechs, fliegen Crawler deftig auseinander. Schwach sind im Multiplayer-Part allerdings die eintönigen, unbelebten Landschaften mit teils richtig öden Flächen. Da helfen auch die Wolken-schatten nichts, die den Ebenen etwas Leben einhauchen sollen.

Disco, Disco!

Massive Probleme hatten wir in der Beta mit Verbindungsabbrüchen: Bei Partien 5 gegen 5 flogen wir immer wieder mal wegen eines Disconnects aus dem Gefecht, teilweise schon nach wenigen Sekunden. Je weniger Spieler, desto stabiler lief die Beta.

Wir haben das offizielle Beta-Forum durchforstet und Mitspieler befragt: Das Problem scheint am noch unfertigen Netzwerkcode zu liegen und nicht an schwachen DSL-Anbindungen. Außerdem ist bei weitem nicht jeder Spieler betroffen, es liegt also kein generelles Problem vor. Bis zum Erscheinungstag am 18. März ist noch genug Zeit für EA Los Angeles, die Beta-Erfahrungen entsprechend zu nutzen.

Zur großen Achillesferse der **C&C-Serie**, der Spielbalance, lässt sich erst langfristig Genaueres sagen. Bei unseren Testpartien haben wir allerdings keine Killertaktik ausgemacht, gegen die es kein probates Gegenmittel geben würde. Auch im Forum herrscht diesbezüglich relative Ruhe.

Lohn der Angst

Gut gefallen hat uns das motivierende Erfolge- und Levelsystem in der Online-Beta. Für Abschüsse und gewonnene Schlachten heissen wir Erfahrungspunkte ein, die uns Level-Aufstiege bringen. Die wiederum schalten nach und nach weitere Einheiten und Upgrades frei. Bei Nod etwa gibt's als ersten Neuzugang den flinken Spider-Tank, der einzeln zwar schnell zertreten ist, sich aber im Schwarm untereinander mit roten Strahlen vernetzt und so deutlich kräftiger angreift. Damit Level-1-Einsteiger nicht ständig von Veteranen auf die Mütze kriegen, wird das fertige Spiel ein Matchmaking-System enthalten, das in der Beta allerdings noch nicht funktionierte. *Martin Deppe*



Vor allem in Schlachten mit fünf gegen fünf Spielern geht's eng zu. Hier überschneiden sich sogar die **Reparaturkreise** der beiden verfeindeten, stationären Crawler.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **18. März 2010**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 80% fertig**

Martin Deppe: Ist das noch ein Strategiespiel oder schon ein Shooter mit ganz vielen Martins gleichzeitig? Tiberian Twilight spielt sich online wahnsinnig flott, aber auch sehr unverbindlich: Crawler kaputt? Egal, ich kriege ja einen neuen. Armee kaputt? Egal, der Crawler wird's schon richten, und Rohstoffe brauche ich auch nicht mehr. Fürs schnelle Gefecht zwischendurch klasse, langfristig ist mir das zu leicht.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Gut

Medal of Honor

Mit einem frischen Szenario und jeder Menge Action fordert Electronic Arts Call of Duty heraus. Wir beantworten die acht wichtigsten Fragen zum Serien-Neustart.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6257

Keine Zahl hinter dem Titel. Obwohl sich das kommende **Medal of Honor** nach seinen Vorgängern **Pacific Assault** (2004) und **Airborne** (2007) auf dem PC bereits als viertes Spiel in die langlebige Serie einreicht, schreibt Electronic Arts keine »4« hinter den Namen. Der Grund: Die be-

rühmte Shooter-Reihe soll nicht einfach nur eine Fortsetzung, sondern gleichzeitig auch einen kompletten Neustart spendiert bekommen. Was in erster Linie heißt, dass die Entwickler erstmals auf den Zweiten Weltkrieg als Szenario verzichten. Stattdessen spielt das neue **Medal of Ho-**

nor im Nahen Osten des Hier und Jetzt. Wer nun an **Modern Warfare** denkt, liegt nicht ganz falsch, denn EA lehnt sich neben dem Schauplatz noch weitere Spielelemente vom großen Vorbild. Das ambitionierte Ziel: alles besser zu machen. Was genau, haben wir für Sie zusammengefasst. **DM**

Medal of Honor: Was bisher geschah



Allied Assault (2002): Als Lieutenant Mike Powell von den US Army Rangers ballern Sie sich 1942 durch Nordafrika und Norwegen und nehmen an der Operation Overlord in Frankreich teil. In den beiden gelungenen Erweiterungen **Spearhead** (2002) und **Breakthrough** (2003) erleben Sie unter anderem den D-Day sowie die Eroberung Siziliens durch die Allianz.



Pacific Assault (2004): Nicht nur in Europa, auch am anderen Ende der Welt tobt der Krieg. Als Private Tommy Conlin erleben Sie hautnah mit, wie die Japaner am 7. Dezember 1941 Pearl Harbor bombardieren, kämpfen anschließend um das Butaritari-Atoll und sind Teil der geschichtsträchtigen Schlacht um Guadalcanal (August 1942 bis Februar 1943).



Airborne (2007): Im Italien des Jahres 1943 nehmen Sie als Private Boyd Travers an der Operation Avalanche teil und springen mit dem Fallschirm hinter den feindlichen Linien ab. Erstmals in der **Medal of Honor**-Serie sind die Levels nicht linear aufgebaut. Stattdessen haben Sie die Wahl, wo Sie landen und wie Sie den Auftrag anschließend angehen.



Die Medal of Honor-Spiele behandelten bislang immer den **Zweiten Weltkrieg**.

Wie spielt sich Medal of Honor?

Wie seine Vorgänger wird **Medal of Honor** ein reinrassiger Ego-Shooter, Sie bewegen sich also stets aus der Ich-Perspektive durch die Missionen. Ob das Spiel wie bei **Rainbow Six: Vegas** zur Schulteransicht wechselt, wenn Sie in Deckung gehen, ist zwar bisher nicht bekannt, aber wahrscheinlich. Denn laut eines Forumsbeitrages von Greeg Goodrich, dem ausführenden Produzenten des Spiels, soll **Medal of Honor** realistischer ausfallen als seine Vorgänger (und als **Modern Warfare 2**), spricht: Die Wahl einer cleveren Deckung spielt eine wichtige Rolle, insbesondere weil sich labile Schutzvorrichtungen wie etwa Holzzäune nun zerstören lassen. Ebenfalls neu: Immer mal wieder dürfen Sie sich hinter Steuer diverser Fahr- und Flugzeuge klemmen. Laut des ersten Trailers wird es Quads, Humvees und sogar schwer bewaffnete Kampfhubschrauber geben. Positiver Nebeneffekt: Die in der Serie bislang enorm schlauchigen Levels »öffnen« sich zugunsten der fahrbaren Untersätze.



Deckungen wie etwa Zäune lassen sich zerballern. Gelegentlich steuern Sie einen **Kampfhelikopter**.

Der Mehrspieler-Modus

Für die Online-Scharmützel von **Medal of Honor** lehnt sich der Entwickler EA Los Angeles die Expertise von Dice, den Erfindern der **Battlefield**-Serie. Das Team, das momentan an **Battlefield: Bad Company 2** arbeitet, entwirft die Technik, Levels und Spielmodi für **Medal of Honor**. Zwar ist über deren Inhalt noch nichts bekannt, angesichts der Historie von Dice vermuten wir aber, dass Sie auch in **Medal of Honor** auf großen Karten mit einer hohen Anzahl menschlicher Spieler um den Sieg ballern dürfen. Fahrzeuge, Ranglisten und freischaltbares Equipment sind

beim Kampf gegen **Modern Warfare 2** um die Multiplayer-Krone ebenso Pflicht wie die Unterstützung von heimischen Netzwerk-Gefechten und Dedicated Servern. Eine Bestätigung hierfür steht aber noch aus.



Ein bisschen **Bad Company 2** dürfte auch in Medal of Honor stecken.

DICE

DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT
AN EA COMPANY

Worum geht es in Medal of Honor?

Der Schauplatz von **Medal of Honor** ist das heutige Afghanistan. Sie schlüpfen in die Haut eines sogenannten Tier-1-Soldaten, eines Mitglieds der elitärsten Eingreiftruppe, die das US-Militär zu bieten hat. Sie und Ihr Team werden in den Nahen Osten geschickt, um eine nicht näher genannte Terrorzelle zu bekämpfen. Laut Electronic Arts sollen dabei keine realen Einsätze nacherzählt, sondern lediglich der Nahost-Konflikt als Szenario verwendet werden. Um die Einsätze trotzdem möglichst wirklichkeitsgetreu umzusetzen, stehen EA Los Angeles einige echte Tier-1-Soldaten als Berater zur Seite.



In Deckung! **Afghanistan** ist ein heißes Pflaster. Ob es weitere Schauplätze gibt, ist noch unklar.

Welche Missionstypen stehen zur Auswahl?

In der laut Electronic Arts zusammenhängend erzählten Kampagne werden Sie grundsätzlich zwei Arten von Missionen absolvieren. Die vom Entwickler passend »Vorschlaghammer« getauften Aufträge sind groß angelegte Operationen mit hohem Materialeinsatz, bei denen Sie nicht nur an der Seite zahlreicher KI-Kameraden in die Schlacht ziehen, sondern mitunter auch Fahrzeuge wie Hubschrauber oder Buggys selbst steuern dürfen. Der erste Trailer zeigt zudem ein Bombardement aus der Luft, das frapierend an das erste **Modern Warfare** erinnert. »Skalpell« steht indes für leise Aufträge kleiner und mit allerhand technischem Spielzeug ausgerüsteter Spezialkommandos. Hier schleichen Sie meist bei Nacht hinter die feindlichen Linien, markieren Ziele für Luftangriffe oder befreien Geiseln.



Aus der Luft bombardieren wir feindliche Fahrzeuge.



Ideal für Einsätze bei Nacht: Schalldämpfer und Nachtsichtgerät.

Wer sind die Entwickler?



Wie die bisherigen PC-Episoden wird auch das neue **Medal of Honor** von EA Los Angeles entwickelt. Der ausführende Produzent ist Greg Goodrich, der unter anderem an **World in Conflict**, **No One Lives Forever 2** sowie einigen in Deutschland indizierten Ego-Shootern beteiligt war. Viel Erfahrung mit dem direkten Konkurrenten und Vorbild **Modern Warfare** bringt der Creative Director Richard Farrelly mit. Er arbeitete unter anderem an den **Call of Duty**-Spielen **United Offensive** und **World at War**.

Welche Schauplätze wird es geben?

Momentan hat EA Los Angeles nur Afghanistan als Schauplatz bestätigt, weitere im Nahen Osten angesiedelte Orte sind allerdings wahrscheinlich. So oder so soll es an Abwechslung nicht mangeln. Erste Bilder und Trailer-Szenen (GameStar.de/Video) zeigen Quad-Verfolgungsjagden durch verwinkelte Täler, Einsätze in einer von Sandstürmen gepeitschten Wüste und turbulente Straßenkämpfe in staubigen Dörfern.



Vorsicht ist geboten: In der afghanischen **Wüste** können überall Scharfschützen lauern.

Die Frage nach der Gewalt ...

Laut Greg Goodrich könnte **Medal of Honor** erstmals das Schicksal des »nur für Erwachsene«-Stempels ereilen. Zumindest international bekamen die bisherigen Serienteile stets milde Freigaben, waren folglich auch für Jugendliche geeignet. EA Los Angeles schraubt also im neuen **Medal of Honor** nicht nur den Realitätsgrad und damit die Intensität nach oben, sondern greift auch auf für den Nahen Osten besonders heikle Themen wie Selbstmordattentäter und mit Sprengfallen versehene Leichen zurück. Spritzende Blutfontänen konnten wir in dem bisher veröffentlichten Material zwar nicht ausmachen, wegen der realistischen Animationen dürfte der Gewaltgrad aber dennoch ähnlich hoch ausfallen wie in **Modern Warfare 2**, das von der USK eine Altersfreigabe ab 18 Jahren erhalten hat.

Medal of Honor

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **29.10.2010**
► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 50% fertig**

Daniel Matschijewsky: Erster Jubelschrei: Kein Weltkrieg! Zweiter Jubelschrei: Dieses Spiel sieht zum Anbeißen gut aus! Nachdem ich persönlich von **Modern Warfare 2** (auf hohem Niveau) eher enttäuscht wurde, bin ich nun ganz besonders auf **Medal of Honor** gespannt. Vor allem der realistische Ansatz verspricht, dass die Ballerei mehr als spektakulär in Szene gesetzt, aber letztlich anspruchslose Kawumm-Action bietet.



danielm@gamestar.de

Derartig riesige Schlachten sind auch das Markenzeichen des zweiten Supreme Commander.

Supreme Commander 2

Groß, größer, Supreme Commander? Für Teil zwei des Echtzeit-Stratgiespiels will Gas Powered Games Schwächen ausbessern und die Zugänglichkeit erhöhen.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6658

Gerade einmal drei Jahre ist es her, dass Gas Powered Games mit dem inoffiziellen Nachfolger zu **Total Annihilation** die Größenordnungen im Genre neu definierte. Die gewaltigen Ausmaße von Einheiten, Armeen und Spielumfang waren dabei keine bloße Effekthascherei, sondern eröffneten gewieften Strategen neue taktische Möglichkeiten. Zum ersten Mal bot ein Echtzeit-Strategiespiel schon fast die Dimensionen eines Rundenitels. Die hohe Komplexität hatte aber auch ihre Nachteile. Zum einen gestaltete sich der Einstieg angesichts der gro-

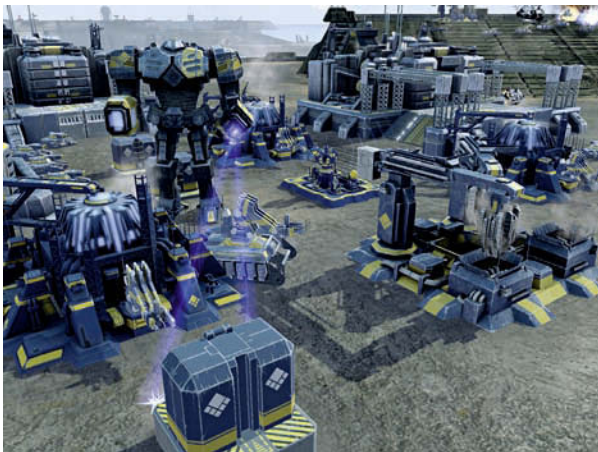
ßen Einheitenvielfalt etwas holprig, zum anderen verlangte **Supreme Commander** mit seinen hohen Polygonzahlen auch stärkeren Rechnern alles ab. Vielen Spielern blieb der Eintritt in den »Ewigen Krieg« so verwehrt.

Große Neuigkeiten

Mit **Supreme Commander 2** wollen Entwicklerlegende Chris Taylor und sein Team nicht zuletzt diese Schwächen ausmerzen. Der eindrucksvollste Beleg für den Versuch, den neuen Konflikt zwischen der Vereinigten Erdföderation, den Illuminierten und der Cybran-

Nation möglichst vielen Spielern schmackhaft zu machen, dürfte die parallele Entwicklung für PC und die im Vergleich schwachbrüstige Xbox 360 sein. Beim Vorgänger erschien diese Version fast eineinhalb Jahre später. Das bedeutet eher niedrige Hardware-Anforderungen, eine gelungene Optimierung vorausgesetzt. Das heißt allerdings nicht, dass der Größenwahn nun ein Ende hätte. Nein, auch Teil 2 bietet wieder die beeindruckenden experimentellen Einheiten, wobei sich die 25 Exemplare nach Größe in zwei Klassen unterteilen. Neu ist

das Kanonenboot AC 1000, das wie sein reales Vorbild AC 130 aus allen Rohren feuernd um sein Ziel kreist. Beim Universal Colossus, dem Nachfolger des Galactic Colossus, handelt es sich um einen turmhohen Roboter mit stilechtem Laserstrahl, der feindliche Einheiten einsaugen und als Geschosse verwenden kann sowie die Panzerung Verbündeter verstärkt. Neben diesen eher klassischen »Hau drauf«-Einheiten ist mit der Nova-Kanone auch eine taktisch interessante Neuigkeit im Anmarsch. Sie produziert Einheiten, die sie anschließend quer



Ihre **Kommando-einheit** lässt sich zum Kampfroboter ausbauen.



Die Gefechte finden oft über **gewaltige Distanzen** statt.



Über die **Marineeinheiten** ist bislang noch nichts bekannt.



Experimentelle Einheiten sind oft kriegsentscheidend.



Beeindruckend, aber spielerisch kaum zu gebrauchen. Für gute **Übersicht** sorgt auch im zweiten Teil die weit herauszoombare Kamera.

über das Schlachtfeld verschießen kann, und ermöglicht dadurch Überraschungsangriffe aus der eigenen, sicheren Basis heraus. Die Kapseln sind im Flug allerdings sichtbar, sodass der Gegner Zeit hat, zu reagieren.

Sollten Sie in einer Schlacht richtig unter Druck geraten, können Sie noch unfertige experimentelle Einheiten in die Schlacht werfen, sofern der Baufortschritt bei mindestens 50 Prozent liegt. Bei diesem Vorgang besteht jedoch das Risiko, das Stahlmonster zu verlieren. Dementsprechend sollten Sie diese Möglichkeit nur in Betracht ziehen, wenn Sie mit dem Rücken zur Wand stehen. Bei diesem umfassenden Aufrüstungsreigen darf die Kommandoeinheit (ACU) als wichtigste Einheit im Spiel natürlich nicht zurückstehen. Mit angeschraubtem Torpedowerfer, lässigem Artilleriegeschütz auf der Schulter und Sprungdüsen erinnert sie fast schon an einen BattleMech. Sollten Sie die Kampfkraft der

überlebenswichtigen ACU einmal überschätzen, kommt das Rettungskapsel-Upgrade gelegen, mit dem sich der Kopf zurück in die eigene Basis katapultiert, um der Zerstörung zu entgehen. Dort können Sie ihn dann auf einen neuen Körper setzen.

Forscherdrang

Im ersten **Supreme Commander** herrscht eine gewisse Wegwerfmentalität. Die Qualität Ihrer Mannen ist an eine von drei Technologiestufen gebunden, und da die beiden niedrigeren im fortgeschrittenen Spiel nicht mehr mit halten können, bietet es sich an, Einheiten dieser Stufen wieder einzustampfen. Das Forschungssystem in **Supreme Commander 2** ist deutlich simpler. Jetzt lassen sich die Einheiten mit Upgrades aufrüsten und wachsen dadurch mit der Schwierigkeit der Aufgaben. So können Sie aus einem einfachen Panzer ein schwer bewaffnetes Ungetüm mit Luftabwehrketen machen. Vorausgesetzt, Sie

verfügen über genügend Forschungspunkte, die sie aus den Ressourcen Masse und Energie sowie dem Schaden erhalten, den Sie im Gefecht beim Gegner verursacht haben. Das ist ökologisch verträglicher und erspart nicht nur viel Klickerei, sondern erhöht auch das allgemeine Spieltempo.

Damit Sie trotz aller Euphorie beim Truppenbau den Überblick über die Kosten behalten, wird, sobald Sie den Bauauftrag geben, der komplette Betrag für eine Einheit direkt abgebucht, anstatt wie im Vorgänger während der Konstruktion langsam aus dem Staatssäckel zu sickern.

Gefechtsstand

Die Gefechte, in die Sie Ihre Recken anschließend schicken, werden im Gegensatz zu etwa **Starcraft** oder **Warcraft** wieder vollständig in Echtzeit berechnet. Jeder Laserstrahl und jedes Projektil muss also tatsächlich sein Ziel erreichen, um als Treffer zu zählen. Das soll in **Supreme Commander 2**

wie im Vorgänger für besonders dynamische Kämpfe sorgen.

Diese werden auf Schlachtfeldern ausgetragen, die sich deutlich an **Demigod** orientieren, das ebenfalls von Gas Powered Games stammt. Das bedeutet mitunter, dass die Karten auf Plateaus in den Himmel ragen, was sich allerdings eher auf die Optik als das Spielgeschehen selbst auswirkt.

Damit Sie die interessante Umgebung in den dramatischen Gefechten mit ihren verbesserten Effekten überhaupt wahrnehmen können, verschafft Ihnen ein neues Formationssystem mehr Ruhe und Übersicht, das auf der an der Universität Washington entwickelten »Flowfield«-Technik basiert.

Die Kampagne, ein Schwachpunkt des ersten Teils, will Gas Powered Games mithilfe runderer Charaktere und einer zusammenhängenden Geschichte dramatischer gestalten. Nach eigenen Aussagen lassen sich die Entwickler hierbei unter anderem von Blizzard-Titeln inspirieren. **SD**



Nicht nur Ihre Stützpunkte, auch solche riesigen Läufer, verfügen über **Schilde**.

Supreme Commander 2

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategiespiel** ► Termin **März 2010**
► Hersteller **Gas Powered Games / Square Enix** ► Status **zu 90% fertig**

Stefan Dworschak: Supreme Commander für alle! War der erste Teil eher für den harten Kern der Echtzeit-Strategen gemacht, bewegt sich Gas Powered Games nun stärker auf den Massenmarkt zu, aber anscheinend ohne dabei alte Tugenden leichtfertig über Bord zu werfen. Inwiefern sich die Entwicklung für die Xbox 360 auf die PC-Version auswirkt, lässt sich noch nicht sagen, bleibt es aber bei den konsequenten Verbesserungen, sollte das Vorhaben gelingen. Für das Genre wäre das nur zu hoffen, auch wenn Fans des ersten Teils das vereinfachte Forschungssystem sauer aufstoßen mag.



stefan@gamestar.de

Kane & Lynch 2 Dog Days

Neues aus der Anstalt: Kane & Lynch geraten wieder in Schwierigkeiten. Der zweite Teil wird noch düsterer und soll mit verbesserter Spielmechanik punkten.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6667

Behutsam stellt er seine beiden Taschen neben sich ab, greift in die rechte und entnimmt ihr eine Bowling-Kugel. Deren Masse und ein kräftiger Schlag zertrümmern spielend die Appartement-Tür, die wie billiger Pressspan zersplittert. Ein Tritt erledigt den Rest. Kaum ist der Langhaarige mit der Halbglatze in das Zimmer gestürmt, sind Schreie zu hören. Das Band der Sicherheitskamera spult nach vorn und erspart dem Zuschauer gnädig weitere Details. Zwei Minuten später ist alles vorbei. Lynch tritt aus der Tür, fährt fast zärtlich mit einem Lappen über das Bowling-Gerät und feuert den Stofffetzen achtlos in Richtung seiner Opfer.

Das zweite Kurzvideo zum Actiontitel **Kane & Lynch 2: Dog Days** (GameStar.de/Video) zeigt die Richtung, die das Spiel und seine Protagonisten nehmen, drastisch und überdeutlich: Dieser Titel wird, wie schon sein Vorgänger, kein Programm für Kinder, sondern folgt dem allgemeinen Trend hin zu erwachsener, brutaler und düsterer Unterhaltung an Computer und Konsole.

Grau in Grau

Dabei hätte alles so schön, ja fast normal werden können: Nach den Ereignissen des Vorgängers ist

Lynch, in dessen Haut der Spieler erstmals schlüpft, untergetaucht, hat sich in Schanghai niedergelassen und in der netten Xiu sogar eine Freundin gefunden. Zugegeben, seine Arbeit könnte spannender sein: Für eine kleine Nummer wie den mickrigen Ganoven Glazer die Zeche einzutreiben, ist nicht gerade ein Traumjob. Immerhin kann er so seine Miete bezahlen und sich etwas von seinen Albträumen ablenken. Dass um ihn herum alles so merkwürdig grau verwaschen wirkt und irgendwie an die Amateurversion eines Thrillers erinnert, liegt ausnahmsweise mal nicht an den Halluzinationen, mit denen er schon zu kämpfen hatte, als er in Teil eins auf Kane traf. Vielmehr haben ihn die Entwickler in diese Umgebung gesteckt, damit er realistischer, dreckiger rüberkommt – Hochglanz ist nicht die Sache von **Kane & Lynch 2: Dog Days**. Als ob er keine anderen Sorgen hätte. Leben in der Optik eines Youtube-Videos, und dazu noch die Halluzinationen, die zeitweise die Wahrnehmung lahm legen.

Auch für die Entwickler ist dieser Kniff nicht ganz unproblematisch, denn grafische Extravaganz stellt bei der Vermarktung von Spielen ein nicht zu unterschätzendes Risiko dar. Io Interactive ist sich jedoch sicher, den zu **Dog**



Die Schießereien werden **gewohnt brachial** dargestellt, die Einrichtung geht dabei hops.



Kane liegt verletzt am Boden. In solchen Situationen erhalten Sie nun eine **zweite Chance**.

Days passenden optischen Stil gefunden zu haben.

Zweite Chance

Auch wenn seine psychischen Attacken schlimm sind, hat Lynch bislang viel Glück gehabt. Denn eigentlich sollte er schon lange tot sein. Zumindest, wenn es nach dem Richter ginge, der ihn auf den elektrischen Stuhl setzen wollte. Da wirkt es fast schon wie eine Ironie des Schicksals, dass er in Teil zwei ein noch zäherer Hund ist. Wenn er nun zu Boden geht, stirbt er nicht sofort, sondern bekommt eine zweite Chance. Dann heißt es: verletzt weiterkämpfen oder in Deckung kriechen. Angesichts des knackigen und teilweise sogar frustrierenden Schwierigkeitsgrades des Vorgängers scheint dieser neue Ansatz durchaus angebracht. Zumal Lynch sich in **Dog Days** nach einem verpatzten Deal gleich der gesamten Unterwelt Schanghais gegenübersteht. Um ihm aus der Patsche zu helfen, tritt sein alter Freund Kane auf den Plan, der Schwerverbrecher, der Profi. Aber immerhin kein Psychopath, der Unbewaffneten, die um Gnade flehen, ins Gesicht schießt, weil er seine Pillen nicht genommen hat. So wie Lynch.

Wie im Vorgänger ist die Umgebung zerstörbar, weshalb die Schauplätze nach den Feuergefechten teilweise kaum wieder zu erkennen sind. Die beiden

Schwerverbrecher gehen noch brutaler und rücksichtsloser vor, als man es aus dem ersten Teil gewohnt ist. Zwar passt die drastische Darstellung zum Szenario; ob der hohe Gewaltgrad allerdings eine weitere Steigerung gebraucht hätte, wird sich noch zeigen. In Kombination mit der knapp hinter den Figuren schwebenden Schulterperspektive dürften die brachialen Actionsszenen ihre Wirkung aber in jedem Fall nicht verfehlen.



Kane & Lynch – Der Film

Mit seinem cineastischen Erzählstil drängt sich **Kane & Lynch** für eine Verfilmung geradezu auf. Die Planungen hierfür laufen bereits seit einiger Zeit. Bislang sind allerdings nur wenige Details bekannt. Fest steht, dass Bruce Willis die Rolle des Kane übernehmen wird. Regie führt voraussichtlich Simon Crane, der als Stunt Coordinator und Second Unit Director an Actionfilmen wie »Hancock« und »X-Men: Der letzte Widerstand« mitgewirkt hat. Die Produktion übernimmt Adrian Askari, der auch schon am Hitman-Film beteiligt war. Wer in die Rolle von Kanes Freund Lynch schlüpfen wird, ist noch nicht bekannt.



Hauptfigur Lynch mit seinem Freund Kane, den Sie im Vorgänger steuerten.

Gemeinsam einsam

Wie schon **Kane & Lynch: Dead Men** bietet auch **Dog Days** einen Koopmodus für zwei Spieler, die in die Rollen von Kane und Lynch schlüpfen – diesmal auch online. Der reguläre Mehrspieler-Modus erlaubt eine größere, noch unbekannte Anzahl an Teilnehmern und bietet zum Beispiel die Möglichkeit, gemeinsam eine Bank zu überfallen. Ihnen und Ihren Mitstreitern bleiben dann vier Minuten Zeit, um so viel Beute einzu-

sacken, wie Sie tragen können, bevor die Polizei aufkreuzt. Ganz skrupellose Zeitgenossen schießen ihren Komplizen in den Rücken und behalten das Geld für sich. Vorausgesetzt, Sie können mit dem daraus folgenden verräterischen Ruf bei Ihren Mitspielern, mit dem das Spiel Sie dann brandmarkt, leben. Das können Sie voraussichtlich Mitte 2010 herausfinden, wenn **Kane & Lynch 2** erscheinen soll. Wir halten Sie auf dem Laufenden. **SD**



Diskussionswürdig: Auch **Zivilisten** geraten in den Kämpfen bisweilen in die Schusslinie.



Neben der **Mafia** haben es auch schwer bewaffnete Spezialeinheiten der Polizei auf Lynch abgesehen.

Kane & Lynch 2: Dog Day

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2. Quartal 2010**
► Hersteller **Io Interactive / Eidos Interactive** ► Status **zu 70% fertig**

Stefan Dworschak: Antihelden sind im Vergleich zum klischeehaften edlen Ritter mit makelloser Vorgeschichte grundsätzlich die interessanteren Hauptfiguren, vorausgesetzt, ihre Beweggründe sind nachvollziehbar. Schafft es Io Interactive, die Spielmechanik zu verbessern und den Charakteren Tiefe zu verleihen, können wir uns auf ein gelungenes, düsteres Actionspiel freuen. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler den Schwerpunkt nicht nur auf übertriebene Brutalität legen. Wenn die nämlich nur Selbstzweck ist, verlieren die Figuren an Glaubwürdigkeit.



stefan@gamestar.de



Der Grafikfilter soll für eine realistische, schmutzige Optik in der Art von **Amateurfilmaufnahmen** sorgen.



R.U.S.E.

Wir haben im Betatest launige Mehrspieler-Schlachten geschlagen und unseren Spaß gehabt, aber an **Balance und Tempo** müssen die Entwickler noch feilen.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6686

Man kann Ubisoft nicht vorwerfen, dass der Hersteller seine Spiele ungeschickt bewirbt. Zum Echtzeit-Strategiespiel **R.U.S.E.** gibt's (pseudo-)coole Trailer, die zeigen sollen, wie gut sich die Zweiter-Weltkrieg-Schlachten mit einem Touchscreen bedienen lassen. Das sieht fraglos originell aus, aber mal Hand aufs Herz – wer hat denn biteschön einen Touchscreen?! Nette Idee hin oder her, die Berührungs-Steuerung ist für die Masse

in der Praxis bedeutungslos. Umso wichtiger ist die Frage, ob **R.U.S.E.** spielerisch überzeugen kann. Um das herauszufinden, haben wir uns in den Multiplayer-Betatest gestürzt und Weltkriegs-Schlachten geschlagen.

Bauen und zoomen

Zum Partiebeginn ziehen wir in **R.U.S.E.** unsere Basis hoch und erobern Depots. Aus Letzteren rumpeln LKW-Konvois, die Rohstoffe zu unserem Hauptquartier

transportieren. Daher müssen wir nicht nur unseren Stützpunkt beschützen, sondern auch unsere Nachschublinien. Bauwerke wie Panzerfabriken und Flugplätze dürfen wir überall errichten, so lange sie an einer Straße liegen.

Einheiten bestellen wir komfortabel über ein Ausklapp-Menü am oberen Bildrand. Danach wählen wir einen Zielort auf der Karte, damit die Verstärkungen aus der Fabrik direkt dorthin rumpeln. So beordern wir Truppen an die

Front, ohne ständig zurück zur Basis zu zoomen.

Apropos: In **R.U.S.E.** zoomen wir stufenlos von einer Planungskarten-Ansicht bis hinunter zu einzelnen Panzern. Letzteres ist hübsch, aber spielerisch sinnlos, in der Nahansicht geht der Überblick total flöten. Weil wir meist nur kleine Armeen kommandieren, sind die Zoom-Gefechte zudem weniger eindrucksvoll als die Massenschlachten von **Supreme Commander**. Außerdem bewegen



Die **Touchscreen-Funktion** des Spiels: schick, aber in der Praxis für den Großteil der Spieler überflüssig.



Anzeige der **Erfolgchancen** im Kampf: Dieser Kübelwagen hat gegen unsere Panzer keine Chance.

sich Bodentruppen sehr langsam über die riesigen Karten, wodurch sich die Schlachten träge anfühlen.

08/15-Arsenal

Die Einheiten von **R.U.S.E.** passen ins übliche Weltkriegs-Schema: Wir jagen Infanterie mit leichten Panzern, sprengen leichte Panzer mit schweren Panzern und zerbröseln schwere Panzer mit Bombern, die wir wiederum mit Jagdfliegern oder mit Flakgeschützen vom Himmel holen. Weil alle Waffengattungen sinnvoll sind, müssen wir unsere Heere gut mischen. Wenn wir etwa die Flak vergessen, haben gegnerische Bomber leichtes Spiel. Leichte Einheiten wie Schützenpanzer und Fußsoldaten können wir zudem in Wäldern verstecken, um Hinterhalte zu legen. All das gab's allerdings auch schon in anderen Spielen. Nett allerdings: Wenn wir Feinde anvisieren, zeigt eine Fadenkreuz-Lupe unsere Erfolgchancen im Kampf, von »very easy« bis »very hard«.

Listen und Tücken

Die größte Besonderheit von **R.U.S.E.** sind die titelgebenden »Ruses«, zu Deutsch Kriegslisten. Mit diesen Spezialfähigkeiten können wir das Schlachtenglück maßgeblich beeinflussen. Allerdings nicht beliebig oft. Alle 105 Sekunden schenkt uns das Spiel die Möglichkeit, ein Talent einzusetzen. Das müssen wir dann nicht gleich tun, wir können die Optionen auch auf Vorrat sammeln.

Eine Kriegslist wirkt sich immer auf einen kompletten Sektor der Karte aus. Zum Beispiel verhindern wir mit »Fanatismus«, dass unsere Einheiten fliehen, wenn sie schwer beschädigt sind. Oder wir verwenden »Tarnnetze« beziehungsweise die »Funkstille«, um



In der Nahansicht bietet R.U.S.E. eine sehr **hübsche Grafik**, dafür geht in dieser Perspektive der Überblick verloren.

unsere Gebäude oder Einheiten vor dem Feind zu verbergen.

Oder wir beauftragen einen »Spion«, der kurzfristig alle Feinde in einem Sektor enthüllt. Sonst sehen wir gegnerische Truppen und Stellungen nämlich nur als Symbole. Dadurch wissen wir allerdings trotzdem immer, wo der Feind gerade vorrückt, was Überraschungsangriffe erschwert. Zumindest, solange unser Gegner keine »Funkstille« anordnet. Oder Dummy-Einheiten einsetzt, um uns abzulenken.

Lieber einigeln

Dank der gut abgestimmten Schere-Stein-Papier-Einheiten und der Kriegslisten könnte **R.U.S.E.** viel taktischen Tiefgang entfalten. Und manchmal tut's das auch, etwa wenn wir den Feind an der Front mit unserer Hauptarmee ablenken, um gleichzeitig unter einem »Funkstille«-Deckmantel mit einem kleinen Raketenwerfertrupp seine Linien zu umschlei-

chen und direkt seine Basis zu bombardieren.

Doch das ist eher die Ausnahme, im Betatest laufen viele Partien nach dem gleichen Muster ab: Eine frühe Offensive (»Rush«) führt zu einem schnellen Sieg – oder schwächt den Angreifer so sehr, dass er wehrlos ist. Defensiv Spieler haben so Vorteile. Wer sich darauf konzentriert, seinen Stützpunkt und die Nachschublinien zu verteidigen, reibt den Angreifer rasch auf. Um zu gewinnen, muss man nämlich durch zerstörte feindliche Einheiten Siegpunkte sammeln – und die gibt's genauso, wenn man nur abwehrt, ohne selbst zu attackieren.

Um Missverständnisse zu vermeiden: **R.U.S.E.** ist kein klassisches »Wargame«, keine hochrealistische Kriegssimulation, sondern auf Zugänglichkeit getrimmt. Zum Beispiel ist es egal, aus welcher Richtung man einen Panzer beschießt. Hauptsache, man beschießt ihn überhaupt. **GR**



Größere Schlachten wirken im Vergleich mit Supreme Commander eher unspektakulär.



Die **Kriegslisten** wirken nicht nur auf einzelne Einheiten, sondern auf ganze Sektoren auf der Spielkarte.

R.U.S.E.

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **März 2010**
► Hersteller **Eugen Systems / Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: R.U.S.E. hat seine Schwächen, ein schlechtes Spiel ist's aber nicht. Denn die Zoom-Gefechte machen Spaß, vor allem dank der originellen Listen. Hoffentlich nutzt Eugen Systems das Feedback aus dem Betatest und feilt noch am Tempo und der Balance. Mehrspieler-Schwergewichte wie World in Conflict spielen sich nämlich insgesamt flotter und flüssiger, da hilft R.U.S.E. auch der Touchscreen-Gag nichts.



micha@gamestar.de

Potenzial Gut

Prince of Persia The Forgotten Sands

Vom Spiel zum Film und wieder zurück zum Spiel – der persische Prinz tanzt auf allen Hochzeiten. Wir waren bei Ubisoft in Montreal und haben uns *The Forgotten Sands* angesehen.

gewachsen zu sein und trotz der Angreifer mit Schwerthieben und athletischen Ausweichmanövern: Der Prinz ist zur Stelle, um die Angreifer abzuwehren und den König zu beschützen.

Mit *Prince of Persia: The Forgotten Sands* nimmt Ubisoft schon wieder Abschied vom Ende 2008 erfolgten Neuanfang der Serie: weg vom ungewöhnlichen Grafikstil, weg von der liebevollen Begleiterin Elika. Stattdessen bekommen wir den »alten« Prinzen der *Sands of Time*-Trilogie wieder vors Gamepad.

Keine Überschneidungen

Obwohl *The Forgotten Sands* zeitlich knapp vor *Warrior Within* angesiedelt ist, wird's nicht so düster wie der zweite Teil der *Sands of Time*-Spiele. Der Producer Graeme Jennings beschreibt den Actiontitel uns gegenüber als

»wunderschön, exotisch und hell« und wirft auch noch eine Formel hinterher, nach der eine Summe aus *Sands of Time* und *Assassin's Creed* das neue *The Forgotten Sands* ergibt. Die Assassinen-Mär steuert allerdings nur den technischen Part bei, eine offene Welt wie bei Altair oder Ezio suchen Sie auch dieses Mal vergeblich in Persien.

Wonach Sie noch vergeblich suchen: eine Überschneidung der Handlungen von *The Forgotten Sands* und dem im Frühling erscheinenden *Prince of Persia*-Film. Im Gespräch sagt Jennings, dass das Universum zwar dasselbe, die Geschichten des Films allerdings eine ganz andere sei.

Die Kampf-Prinzenrolle

Die eingangs beschriebene Schlacht eignet sich perfekt, um das Kampfsystem von *The For-*

gotten Sands zu demonstrieren. Erste Überraschung: Der Prinz kämpft wieder gegen zig Widersacher auf einmal. Immerhin kann die Anvil-Engine bis zu 50 Gegner gleichzeitig darstellen. Mit einfachen Schwerthieben schnetzelt sich der Pluderhosen-Held mehr schlecht als recht durch die Gegnerhorden, die Sache wird einigermaßen zäh. Weitaus effektiver sind da schon die zahlreichen Kombos, die er gegen die Monstermassen einsetzen darf. Von pompöser Orchestermusik begleitet, schwingt sich der Prinz in die Lüfte und stürzt sich auf eine Gegnertraube. Ist die komplett geplättet, erdolcht er in einer atemberaubend animierten Sequenz einen weiteren Angreifer, der es gewagt hat, sich von hinten anzuschleichen.

Ein kleiner Sprung durchs Spiel führt den Helden in eine Arena, in der er sich einen bul-

Mit großem Getöse schlagen Feuerpeile und Kanonenkugeln in die Mauern des persischen Königreichs ein. Ein aufziehender Sandsturm und die tief stehende Sonne tauchen die Szenerie in einen orange-goldenen Schein – bedrohlich, aber irgendwie auch märchenhaft schön. Der Schutzwall bröckelt und reißt zahlreiche Wachen in den Tod. Nur ein Mann scheint der Armee



Diese **furchteinflößende Bestie** gab sich in der Präsentation schneller geschlagen als vermutet.



Wie aus der Sands of Time-Trilogie gewohnt: ein **Dornen-Stangen-Gegner-Parcours**.



Gegen **Skelette** helfen ja bekanntlich Streitkolben am besten, aber ein Schwert tut's für den Prinzen auch.



Mit der **Macht über die Natur** können Sie Wasser stoppen und als Wandersatz nutzen.



Statt lange mit dem Schwert rumzufucheln, tritt der Prinz einen **Gegner** einfach in die Tiefe.

ligen, muskelbepackten Endboss vornehmen muss. Die Taktik, mit der Herr Morgenland den Koloss erledigt (erst durch Ausweichen das Monstrum gegen die Wand laufen lassen, dann auf den ori-

entierungslosen Gegner eindreschen), ist so alt wie das Action-Adventure-Genre selbst. Die Entwickler versprechen, dass es aber auch herausforderndere Bosskämpfe geben wird.

schränkt sich jedoch nicht nur aufs Wasser, auch mit dem Wind und anderen (noch nicht bekannt gegebenen) Elementen soll er einiges anstellen können. Besonders gespannt sind wir auf die sich so eröffnenden, spektakulären neuen Kampfoptionen. Man kann sich Fernangriffe mit Wirbelstürmen oder vom Wind getragene Sandattacken vorstellen, hoffentlich nutzen die Entwickler die denkbare Vielfalt – die Serie um den Prinzen braucht dringenden Innovationen.

Ein letzter Einblick entführt uns an den »Platz zwischen den Zeiten«. Eine weiße Treppe über

malerischen Wolken führt hinauf zu einem kleinen Tempel. Der riesige Mond erhellt die blau schimmernde Umgebung. Was es mit der kitschigen Umgebung auf sich hat, will uns Ubisoft derzeit noch nicht verraten, doch wir fühlen uns sehr an die Verstecke aus dem ersten Prinz-Spiel erinnert, in denen der Held seine maximalen Gesundheitspunkte dauerhaft steigern konnte. Ob etwas Vergleichbares am »Platz zwischen den Zeiten« in **The Forgotten Sands** auf uns wartet, erfahren wir spätestens im kommenden Mai, wenn das Actionspiel erscheint. **Thomas Wittulski** **PET**

Der Prinz im Kino



Zum Release des Spiels kommt mit **Prince of Persia: Der Sand der Zeit** auch eine aufwändige Hollywood-Production ins Kino. Die Regie des Disney-Streifens übernimmt Mike Newell (**Harry Potter und der Feuerkelch**), auch Erfolgsprodu-

zent Jerry Bruckheimer (**Der Fluch der Karibik**) trägt seinen Teil bei. Mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle und Gemma Arterton, Ben Kingsley und Alfred Molina in den Nebenrollen ist der Abenteuerfilm erstklassig besetzt.

Im Persien des sechsten Jahrhunderts verbündet sich der junge Prinz Dastan (Jake Gyllenhaal) mit der hübschen Prinzessin Tamina (Gemma Arterton), um ein machtbesehesenes Hofmitglied daran zu hindern, in den Besitz des sagenumwobenen Sands der Zeit zu gelangen. Kinostart ist am 20. Mai 2010.

Macht über die Natur

Neben den Action-Sequenzen gibt es einen weiteren großen Schwerpunkt in **Prince of Persia: The Forgotten Sands**: die Rätsel. Vor allem die typischen »Gehe von A nach B«-Aufgaben sollen häufiger vorkommen. Ubisoft zeigt uns als Beispiel einen prunkvollen Palastsaal mit wunderschönen Wasserspielereien. Genau wie in den Vorgängern soll der Prinz nun über Säulen, Wände und Stangen einen Ausgang am oberen Ende des Saales erreichen. Das scheint zunächst unmöglich. Doch dann bedient sich der Prinz einer ganz neuen Fähigkeit: der Macht über die Natur. Im Prunksaal muss er das Wasser kontrollieren. Er hält die Zeit im Umkreis eines Wasserfalls an, um aus dem Nass eine stabile Wand zu machen. Oder er stoppt einen einzelnen Wasserstrahl und benutzt ihn als Kletterstange. Das neue Talent des Prinzen be-

Prince of Persia: The Forgotten Sands

► **Angeschaut** ► **Genre Actionspiel** ► **Termin Mai 2010**
► **Hersteller Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► **Status zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Wenn The Forgotten Sands auch nur halb so charmant wird wie der erste und der dritte Teil der Serie, wird mir das Spiel sicherlich gefallen. Aber aus den Schuhen haut mich das bisher Gezeigte nicht. Mal sehen, welchen Stellenwert die Macht über die Natur im Spiel hat. Wenn das Element clever und abwechslungsreich eingesetzt wird, kann das den Prinzen aus der »Nichts Neues im Morgenland«-Falle retten.



petra@gamestar.de

Das GameStar-Team

Die Redaktion stellt sich vor
und sagt ihre Meinung zu den wichtigsten Spielen dieser Ausgabe.

Christian Schmidt

Stellv. Chefredakteur christian@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Drakensang: AFDZ, Mass Effect 2
Zuletzt gesehen: »Dinner for One«
Zuletzt gelesen: Bill Bryson: »Mother Tongue«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Jetpack: cool. Aliens: na ja. Doofes Rumballern: aua. ★★
Mass Effect 2: Die Dialoge! Die Charaktere! Tolles Spiel. ★★★★★
Drakensang 2: Aventurien, wie ich es liebe. Nur viel zu kurz. ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Drakensang: AFDZ, Dragon Age
Zuletzt gehört: Can: »Anthology«
Zuletzt gelesen: Sibylle Berg: »Der Mann schläft«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Spannend-abgedrehtes Actionspiel – auf Dauer öde. ★★★
Mass Effect 2: Toll. Mit mehr Rollenspiel wär's noch toller. ★★★★★
Drakensang 2: Da geht mir das Herz auf! Mies: die Dungeons. ★★★★★



Gunnar Lott

Director Online gunnar@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Venetica, Mass Effect 2
Zuletzt gesehen: »State of Play« (Serie)
Zuletzt gelesen: Texte auf Elterngeheimnisse.de
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Ich mag's einfach, mit 'nem Jetpack zu fliegen. ★★★
Mass Effect 2: Bisschen wenig Rollenspiel, aber trotzdem toll. ★★★★★
Drakensang 2: Nicht schlecht, aber ich brauch's nicht. ★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Assassin's Creed 2, Forza 3
Zuletzt gesehen: den Rückrundenstart
Zuletzt gehört: Mumford & Sons: »Sigh No More«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Eine gute Idee allein reicht eben nicht. Enttäuschend! ★
Mass Effect 2: Bin mehr Rollen- als Actionspieler. Deshalb nur: ★★★★★
Drakensang 2: Ich vermisse etwas die Epik des Vorgängers. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Mass Effect 2
Zuletzt gesehen: Family Guy
Zuletzt gelesen: Dan Simmons: »Hyperion«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Eigentlich vielversprechend. Aber wenig haltend. ★★
Mass Effect 2: Ein Wort, das alles sagt: Liebe. ★★★★★
Drakensang 2: Leider noch keine Zeit dafür gehabt. –



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Star Trek Online (Beta)
Zuletzt gesehen: »Avatar« (grausam)
Zuletzt gelesen: »Metro 2033« (ja, das Buch!)
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Die 50er haben angerufen. Sie wollen ihr Jetpack zurück! ★★
Mass Effect 2: Könnte schon jetzt mein Spiel des Jahres sein. ★★★★★
Drakensang 2: Hach, schön! Aber Mass Effect 2 ist schöner. ★★★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Modern Warfare 2, Mass Effect
Zuletzt gesehen: »G.I. Joe«. So ein Käse.
Zuletzt gelesen: Stephen King: »Under the Dome«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Fängt spaßig an, wird dann aber eintönig. ★★
Mass Effect 2: Ich bin noch bei Teil 1. –
Drakensang 2: Lasst mich halt erst mal Mass Effect spielen! –



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de
Zuletzt gespielt: System Shock 2 (mal wieder)
Zuletzt gesehen: »Inglourious Basterds« (Blu-ray)
Zuletzt gelesen: Dan Brown: »The Lost Symbol«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Ballerei ohne besondere Höhepunkte. Gäh! ★
Mass Effect 2: Warum darf ich nur fünf Sterne verteilen?! ★★★★★
Drakensang 2: Toll, aber mir gefällt Dragon Age besser. ★★★★★



Stefan Dworschak

Trainee stefan@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Defense Grid: The Awakening
Zuletzt gesehen: »The Colbert Report«
Zuletzt gelesen: »Fünf Deutschland und ein Leben«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Altbekannte Ballerei. Aber mit Jetpack! ★★★★★
Mass Effect 2: Ein interaktiver Film, im besten Sinn. ★★★★★
Drakensang 2: Nicht gespielt. –



Jan Gerwat

Praktikant redaktion@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Mass Effect 2, Silent Hunter 5
Zuletzt gehört: Staumeldung auf dem Heimweg
Zuletzt gelesen: Dmitry Glukhovskiy: »Metro 2033«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Hätte so viel mehr werden können ... sollen. ★★★★★
Mass Effect 2: Wahnsinnig packend. Commander on board! ★★★★★
Drakensang 2: Nicht gespielt. –



Florian Klein

Redakteur florian@gamestar.de
Zuletzt gespielt: Dragon Age, Eve Online
Zuletzt gesehen: »Zombieland«
Zuletzt gelesen: Alastair Reynolds: »Chasm City«
Meine Meinung zu ...
Dark Void: Verblasst vor der Konkurrenz (siehe unten). ★
Mass Effect 2: Petra hat mich infiziert! ★★★★★
Drakensang 2: Nach Mass Effect 2 sehr gern. ★★★★★



Überblick Aktuelle Spiele

powered by



Die neuesten Patches, Mods, Demos zu allen Spielen

Schnelle, sichere Downloads mit neuer Technik und mehr Bandbreite. Gratis auf GameStar.de!

GameStar-Charts

Die 25 besten aktuellen PC-Spiele, nach den GameStar-Wertungen in 01/2010, 02/2010 und 03/2010

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
UPDATE	1 Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision Blizzard / Infinity Ward	01/10	89	18	v1.0.175	54,45 €	www.amazon.de
NEU	2 Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	03/10	88	16	v1.0	43,95 €	www.amazon.de
UPDATE	3 Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Valve	02/10	88	18	#12.01.2009	41,95 €	www.amazon.de
	4 Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters / Codemasters	01/10	87	6	v1.0	37,45 €	www.amazon.de
UPDATE	5 Die Sims 3: Reiseabenteuer	Lebenssimulation	Electronic Arts / EA Black Box	01/10	86	6	v2.3.33	31,95 €	www.amazon.de
UPDATE	6 Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow / Pendulo	01/10	86	12	v1.11	38,45 €	www.amazon.de
NEU	7 Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Dtp / Radon Labs	03/10	85	12	v1.0	41,95 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts / Pandemic	02/10	85	18	v1.03 Beta	45,95 €	www.amazon.de
	9 King's Bounty: Armored Princess	Rundenstrategie	Katauri	01/10	83	–	v1.0	24,95 €	www.gamergate.com
NEU	10 King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft / Neocore	03/10	82	12	v1.0	49,95 €	www.amazon.de
	11 HdRO: Die Belagerung des D.	Online-Rollenspiel-Addon	Codemasters / Turbine	02/10	82	–	v3.0	19,99 €	www.lotro-europe.com/mirkwood
UPDATE	12 Torchlight	Action-Rollenspiel	Perfect World / Runic	01/10	80	–	v1.12b	ca. 14 €	www.torchlightgame.com
UPDATE	13 Football Manager 2010	Manager	Sega / Sports Interactive	02/10	79	12	v10.2.0	36,45 €	www.amazon.de
	14 Ghost Pirates of Voojoo Island	Adventure	Dtp / Autumn Moon	01/10	79	6	v1.0	34,45 €	www.amazon.de
	15 15 Days	Adventure	Dtp / House of Tales	02/10	78	12	v1.0	36,45 €	www.amazon.de
	16 Star Wars: The Force Unleashed	Actionspiel	Activision Blizzard / LucasArts	01/10	78	12	v1.1	36,95 €	www.amazon.de
NEU	17 Atlantica Online	Online-Rollenspiel	Ndoors	03/10	77	12	v21405	–	de.atlantica.ndoorsgames.com
	18 Lego Indiana Jones 2	Actionspiel	LucasArts / Traveller's Tales	02/10	77	12	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
	19 Rise of Flight	Action-Simulation	Aerosoft / Neogb	01/10	77	12	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
UPDATE	20 Arma 2	Taktik-Shooter	Bohemia	03/10	76	16	v1.05	29,95 €	www.amazon.de
UPDATE	21 League of Legends	Echtzeit-Strategie	GOA / Riot Games	02/10	75	12	v1.0.0.70	–	www.lol-europe.com
	22 Alarm f. Cobra 11: Highway Nights	Rennspiel	Playtainment / Syntetic	01/10	75	12	v1.11	29,45 €	www.amazon.de
	23 James Cameron's Avatar: The Game	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montreal	02/10	73	16	v1.01	43,45 €	www.amazon.de
	24 Elven Legacy Trilogie	Rundentaktik-Addons	Paradox / 1C: Ino-Co	02/10	72	–	v1.0.9.2	je 10 €	www.amazon.de
	25 Saw: The Game	Adventure	Konami / Zombie Studios	02/10	71	18	v1.0	38,45 €	www.amazon.de

Saboteur v1.03 Beta

Highlights: Verbessert die Lauf-fähigkeit auf ATI-Grafikkarten, verursacht nun allerdings Probleme mit Vierkern-Prozessoren.

Wie eine Handvoll anderer Titel auch (zum Beispiel **Grand Theft Auto 4**) läuft das Actionspiel Saboteur auf vielen Systemen mit ATI-Grafikkarten schlecht oder gleich gar nicht. Um diesen Fehler zu beheben, hat Electronic Arts den Patch auf Version 1.03 veröffentlicht. Das bislang nur als Beta erschienene Update verbessert das Zusammenspiel mit den Beschleunigern zwar, schafft dafür aber eine neue Baustelle: Nun hat **Saboteur** Schwierigkeiten mit Vierkern-Prozessoren. Das Problem lässt sich laut Electronic Arts jedoch umgehen, indem Sie zwei der vier Kerne für die Anwendung deaktivieren. Gehen Sie hierzu wie folgt vor:

- Starten Sie das Spiel und drücken Sie dann im Hauptmenü **[Strg] + [Alt] + [Entf]**.
- Klicken Sie auf »Task Manager« und anschließend auf den Reiter



Sean Devlin hetzt jetzt auch mit ATI-Grafikkarten durch explodierende Zeppeline.

»Prozesse«. Hier wird das Spiel als »Saboteur.exe« angezeigt.

- Ein Klick mit der rechten Maustaste auf diesen Eintrag öffnet ein Menü, in dem Sie »Zugehörigkeit festlegen« wählen.
- Entfernen Sie die Haken bei »CPU 2« und »CPU 3« und bestätigen Sie mit »OK«.

Electronic Arts gibt keine Garantie dafür, dass diese Einstellungen das Spiel auf allen Rechnern zum

Laufen bringen, hat aber die baldige Veröffentlichung eines weiteren Patches angekündigt. Wenn Sie sichergehen möchten, dass **Saboteur** auf Ihrem PC problemlos läuft, sollten Sie daher mit dem Kauf noch warten. **SD**

SABOTEUR V1.03 BETA

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Pandemic / Electronic Arts
PATCHGRÖSSE 15 MByte
TEST IN GS 02/10

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **Borderlands:** Schöner Schießen auf Pandora: Der Patch 1.20 behebt eine Reihe an Fehlern, die vor allem im Mehrspieler-Modus auftreten, etwa dass das Spiel in manchen Fällen den Fortschritt nicht speichert.
- **Pro Evolution Soccer 2010:** Mit dem Patch 1.03 macht Konami die Bedienung seines Fußball-Simulators komfortabler. Sie können jetzt außer den Deckungsarten alle strategischen Einstellungen abspeichern.
- **Dragon Age: Origins:** Für die Version 1.02a des Kampfes um Ferelden behebt Bioware kleinere Fehler, wie etwa die Möglichkeit, tote Gegner, die keine Beute bei sich tragen, dennoch anzuklicken. Auch einige Werte werden angepasst.
- **Die Sims 3:** Der Patch von Version 1.79 auf 1.825 enthält eine Vielzahl an Fehlerkorrekturen. Einige Spieler berichten jedoch von Problemen, die unter anderem die Kompatibilität mit Downloadinhalten betreffen. Auf manchen Systemen mit Windows XP und Nvidia-Grafikkarte führt das Update offenbar zur völligen Unspielbarkeit.
- **Runaway: A Twist of Fate:** Der dritte Teil der Runaway-Serie arbeitet auf manchen Konfigurationen schlecht mit ATI-Grafikkarte zusammen. Hier schafft der Patch 1.11 Abhilfe. Spieler ohne Schwierigkeiten sollten auf eine Installation verzichten.

**Petra Schmitz**

konnte Aliens vs. Predator von 1999 nur bei Tag spielen. Mit beruhigender Dudelmusik unterlegt.

**Fabian Siegmund**

hat seinerzeit Aliens vs. Predator 2 der BPjM vorgeführt. Ergebnis: nicht indiziert.

Action

Buuuuh, Sega! Buuuuh!

Suchen Sie sich schon mal einen Importhändler Ihres Vertrauens.

Das Actionspiel **Aliens vs. Predator** steht seit geraumer Zeit sicher in den Top 10 unserer Warteliste, was bedeutet: Sehr viele Spieler freuen sich darauf. Das scheint beim Publisher Sega niemanden zu kümmern. **Aliens vs. Predator** wird hierzulande nicht erscheinen, weil man mit einem Indizierungsbescheid von der BPjM rechnet. Einerseits nachvollziehbar. Dass Sega deshalb Zigtausende Fans vor den Kopf stößt, ist aber unverständlich. Soll der Titel eben indiziert werden! Das bedeutet doch nicht, dass man ihn nicht mehr erstehen darf. Jeder Erwachsene kann in einem Spiel laden danach fragen. Gering dürften

die Verkäufe sicherlich nicht sein. Stückzahlen kann man im Vorfeld halbwegs genau kalkulieren. So aber bleibt im Zweifel nur ein Einkauf im Ausland, meist verbunden mit nerviger Warterei. Kundenfreundlichkeit und Respekt vor den Fans sehen anders aus. **PET**



Hatten wir schon »Buuuuh, Sega!« gesagt?

Action-Inhalt

Tests

Dark Void.....	68
Arma 2 (Kontrollbesuch).....	72

Action-Charts 03/2010

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

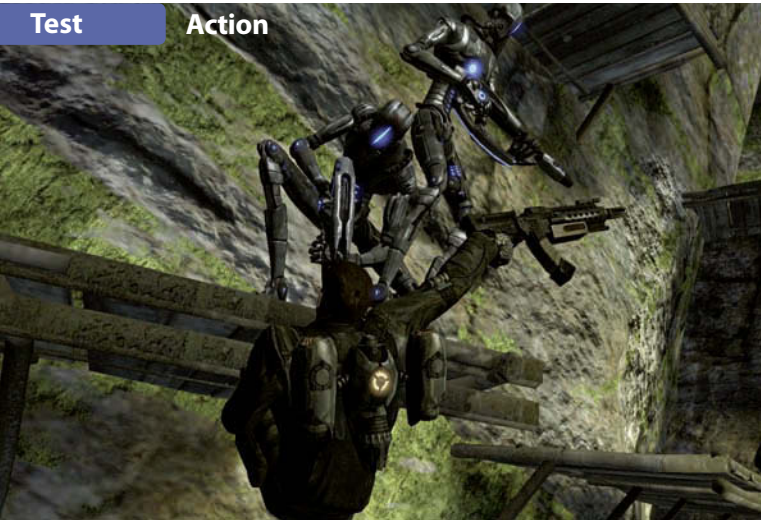
Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	12/07	94	10	10	8	10	10	9	10	8	10	9
2	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10
3	Call of Duty: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	12/07	91	9	10	10	10	10	7	9	8	10	8
4	Portal	Actionspiel	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10
5	Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8
6	Unreal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Midway/Epic	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10
7	Stalker	Ego-Shooter	THQ/GSC	04/07	90	9	8	8	10	9	9	10	9	9	9
8	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom/Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/10	89	9	10	10	10	10	7	10	7	10	6
10	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
11	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
12	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
13	Dead Space	Actionspiel	Electronic Arts	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
14	Bioshock	Ego-Shooter	2K/Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8
15	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Ubisoft/Gearbox	10/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10
16	Silent Hunter 4	Simulation	Ubisoft/Ubisoft	05/07	87	9	10	9	9	7	9	8	8	9	9
17	Overlord 2	Action-Adventure	Codemasters/Triumph	08/09	86	8	9	8	10	9	7	10	8	9	8
18	Prince of Persia	Action-Adventure	Ubisoft/Ubisoft	02/09	85	8	9	9	9	10	6	10	7	8	9
19	Tomb Raider: Underworld	Action-Adventure	Eidos/Crystal Dynamics	01/09	85	10	9	9	9	8	7	10	6	10	7
20	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	02/10	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10

Action-Klassiker

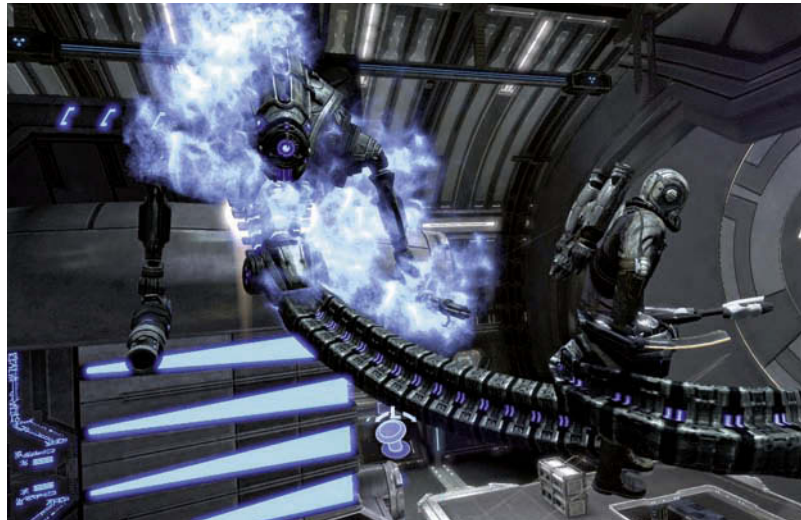
In dieser Liste finden Sie besondere Action-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA/Valve	01/05	93
2	Mafia	Actionspiel	Take 2/Illusion Softworks	10/02	91
3	Unreal	Ego-Shooter	GT Interactive/Epic	07/98	91
4	Splinter Cell	Schleich-Action	Ubisoft/Ubisoft	03/03	91
5	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft/Crytek	05/04	90
6	Counterstrike	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	02/01	89
7	Deus Ex	Ego-Shooter	Eidos/Ion Storm	08/00	88
8	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	EA/Dice	10/02	88
9	Operation Flashpoint	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive/Codemasters	07/01	88
10	Dark Project	Schleich-Action	Eidos/Looking Glass	02/99	86

Zur **Action-Rubrik** gehören Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen. Untergenres sind **Ego-Shooter**, **3D-Action**, **Taktik-Shooter** und **militärische (Flug-)Simulationen**.



An den **Steilwänden** können Sie Gegner auch einfach in die Tiefe zerren.



Wenn Sie ein sogenannter **Ritter** mit seinem Schwanz erwischt hat, müssen Sie sich wieder herauswinden.

Dark Void

Trotz seines Namens ist es weder leer noch übermäßig dunkel, aber das Actionspiel Dark Void läuft auch nicht unbedingt über vor Spielspaß.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5644

Das Bermudadreieck: eine Legende, ein Mythos unserer Zeit. In dem Gebiet, das sich zwischen dem südlichsten Zipfel Floridas und den Inseln Puerto Rico sowie Bermuda erstreckt, sollen schon ganze Flugzeuge und Schiffe spurlos verschwunden sein. Oder sie tauchten wieder auf, aber Passagiere und Crew berichteten anschließend von Zeitverschiebungen und anderen unerklärlichen Phänomenen. Im Zusammenhang mit dem mysteriösen Dreieck fällt immer wieder ein Begriff: Außerirdische.

Der Entwickler Airtight Games hat den Mythos für sein Erstlingswerk als Vorlage genommen. Im

Actionspiel **Dark Void** kacheln Sie als Frachtpilot Will in Ihrer Propellermaschine über den Atlantik, als sie kurz nach einer Fastkollision mit einem seltsamen Flugobjekt irgendwo im Dreieck in unbekannte Landschaften abstürzt. Dort entdecken Sie nicht nur angriffslustige Aliens, sondern auch eine Bedrohung für die gesamte Menschheit. Weil Will ein sympathisches und ansehnliches Kerlchen ist, ein lockeres Mundwerk hat und zudem die obligatorische speckige Heldenlederjacke trägt, bleibt ihm gar keine andere Wahl: Er muss die Mischungen aus Robotern und Schleimviechern stoppen und die Welt retten.

Die volle Leere

Will und seine hübsche Begleiterin, die ebenfalls mit an Bord war, merken recht bald, dass sie nicht die einzigen Menschen im sogenannten »Void« sind, der Leere zwischen den Welten. Vor ihnen hat es schon viele andere dorthin verschlagen. Unter anderem einen Wissenschaftler, der im Piloten Will den idealen Kandidaten sieht, sich mit einem von ihm entwickelten Jetpack der Alienbedrohung entgegenzustellen. Zu Anfang können Sie mit dem Raketenrucksack nur größere Hüpfert machen, um sich etwa über deutlich sichtbare Vorsprünge an steilen Wänden hinaufzuarbeiten. Dabei klemmt sich der Held stets an die Unterseite von Felsen oder Holzstegen, um vor den von oben angreifenden Außerirdischen geschützt zu sein und seinerseits aus der Deckung heraus zu ballern. Schick: Wenn sich direkt über Will ein Gegner befindet, reicht ein simpler Tastendruck und der Handedgen krallt sich den Feind, um ihn in die Tiefe zu werfen. Das alles geschieht in einer durchgehend hübschen Animation.

Will will fliegen

Recht bald aber wird das Jetpack flugtauglich aufgerüstet und sogar mit zwei MGs ausgestattet, für die das Wort »Munitionsmangel« keinerlei Bedeutung hat. Mit dem Jetpack sausen Sie durch Bergschluchten und zwischen Felsen umher, zumeist auf der Jagd nach feindlichen Ufos, gelegentlich aber auch schon mal, um auf dem Boden wandelnde Kampfmaschinen (in Skorpionform) zu zerbröseln oder riesige Void-Monster zu Klump zu schießen.

Die Ufos können Sie wahlweise auch kapern. Letzteres passiert in einem Minispiel, in dem es darum geht, im richtigen Moment die richtigen Tasten zu drücken. Wenn Sie alles korrekt gemacht haben, verpasst Will dem Alien-Piloten schließlich einen Fangschuss und darf sich anschließend selbst ans Ruder des extraterrestrischen Fluggeräts klemmen. Das ist zwar nicht so wendig wie das Jetpack, dafür aber um einiges sicherer. Falls das Ufo unter den Attacken zu zerbröseln beginnt, können Sie ohne Probleme hoch in der Luft aussteigen.

Wie man ein Ufo kapert



Der Held Will darf den Aliens auch die Untertassen stehlen. Dazu muss er den Piloten durchs Schrotten einer **Elektronikeinheit** aus der Kanzel locken und ihn dann in einem **Handgemenge** besiegen.



Es geht abwärts

Jan Gerwat: Dark Void beginnt so packend, dass ich selbst schnell im Bermudadreieck gefangen war. Nach den ersten Spielstunden allerdings geht's bergab. Und das nicht etwa, weil dem Jetpack der Saft ausgeht, sondern weil sich die Kämpfe und Flugeinlagen schnell wiederholen. Für Abwechslung sorgt eine gelungene und mit überraschenden Wendungen gespickte Geschichte – die dann am Ende umso mehr enttäuscht. Aus Dark Void hätte weit mehr werden können. Einen guten Ansatz bietet das Vertical Combat System, das sich rasant und actionreich spielt. Auf Dauer schafft aber auch das kein echtes Gegengewicht zur kargen Gegnervielfalt und drögen Eintönigkeit der Levels. Schade.



redaktion@gamstar.de



Die **Jetpack-Einsätze** sind zu Beginn noch spannend, später werden sie zur langweiligen Routine.

Bald Routine

Lässige Manöver und das spürbare Tempo des Jetpacks machen die Flugeinlagen launig. Doch coole Manöver hin, große Geschwindigkeit her: Recht bald schleicht sich Routine ein. Vor allem, weil die Gegnervielfalt, der Missionsaufbau und das Flugterrain nach einer Weile öde werden. **Dark Void** fehlt es an inhaltlicher und optischer Vielfalt. Ganz arg wird die Langeweile, wenn Sie gefühlte hundert Stunden lang (tatsächlich etwa 15 bis 20 Minuten) die fliegende Menschenbasis durch einen nicht enden wollenen Canyon eskortieren müssen. Welle um Welle Ufos und stationäre Geschütze sollen dabei aus dem Weg geräumt werden. Klingt anstrengend, ist es aber nicht, wenn Sie sich dabei an eine der mächtigen Kanonen des Menschenmutterstiffs setzen.

An der wachsenden Monotonie ändern auch die Bodeneinsätze mit Gewehren (teils außerirdisch, teils terrestrisch) nicht viel,

bleiben die Gegner doch stets die, die Ihnen schon recht früh im Spiel begegnen. Immerhin lassen sich die Waffen durch von Feinden hinterlassene sogenannte Techpoints jeweils dreistufig aufrüsten, was die Ballerei im Verlauf immer flüssiger, aber auch weniger fordernd gestaltet. Generell bleiben die Ansprüche an den Abzugsfinger gering; selbst dann, wenn Sie es mal mit größeren Gegnertypen wie den Ritter-Aliens oder sehr vielen Feinden gleichzeitig zu tun haben. Die KI lässt die Außerirdischen zwar Deckungen nutzen und Positionen wechseln, aber das in überschaubaren Bahnen. Oft können Sie den Angreifern auch einfach weglaufen oder -fliegen, und schon nach ein paar Metern geben die Aliens die Verfolgung auf.

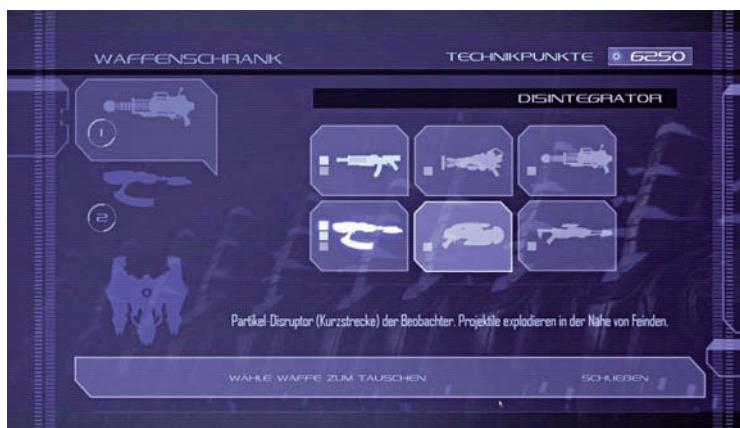
Steuerfrage

Die einzige wirkliche Herausforderung, die **Dark Void** stellt, ist die Frage: Maus und Tastatur oder Gamepad? Oder gleich beides?

Während die Schießereien auf dem Boden mit dem PC-typischen Eingabegeräten logischerweise deutlich einfacher von der Hand gehen, lässt sich Will in der Luft damit nur vergleichsweise mühsam lenken. Die Flugeinlagen steuern sich zäh, schwammig und verhältnismäßig ungenau. Ein Gamepad schafft da Abhilfe, damit reagiert der Schwebeheld wesentlich flotter und präziser auf Ihre Kommandos. Dafür hakt's dann am Boden. Wir haben für den Test tatsächlich die meiste Zeit beide Eingabevarianten abwechselnd benutzt.

English only

Dark Void basiert auf der dritten Version der Unreal Engine. Das sieht man dem Titel aber nur selten an. Matschige Texturen, wenige Shader-Effekte und spärlich ausgestattete Levels lassen einen Abschnitt wie den nächsten und den übernächsten aussehen. Viele ältere Spiele mit der gleichen Technologie kommen deutlich hübscher daher, beispielsweise das schon über zwei Jahre alte **Bioshock**, das sogar hauptsächlich noch auf der Unreal Engine 2.5 steht. Noch ein Grund zum Ärgern: Der Publisher Capcom hat



An **Waffenschränken** können Sie Ihre Knarren tauschen und mit gesammelten Techpoints aufrüsten.

TECHNIK-CHECK

DARK VOID

Technik-Tipps

- Zum Verkaufsstart von Dark Void veröffentlicht der Entwickler einen PhysX-Patch. Der sorgt für aufwändigere Flug- und Waffeneffekte.
- Auf Radeon-X1000-Karten stürzt das Spiel beim Start ab.
- Auf ATI-Karten können Sie nur

niedrige PhysX-Effekte aktivieren, allerdings bricht die Leistung dann dramatisch ein.

Checkliste

- 6,1 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT DARK VOID AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1									
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2		
	Geforce 8/9	8300 GS	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GTX	GTS 250		
	Geforce GTX				GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
PROZESSOR	2									
	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+				
	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950				
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965		
SPEICHER	3									
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX			
	Radeon HD 384		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870Z
	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870	
LEGENDE	4									
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024			läuft so flüssig: 1680x1050			läuft so flüssig: 1920x1200		
	ruckelt stark	Niedrige Details			Dynamische Schatten: Aus			maximale Details		
		PhysX: Aus			Nvidia: PhysX: Mittel / ATI: PhysX: Niedrig			Nvidia: PhysX: Hoch / ATI: PhysX: Niedrig		



Selbst gegen viele **Gegner** kann Will problemlos bestehen. Die Aliens wechseln zwar die Positionen, stellen sich aber sonst recht dumm an.



Scheinbar endlos: der Flug mit der Menschenbasis durch einen **Canyon** voller Feinde.

es sich gespart, den Titel lokalisieren zu lassen. Die Menüs sind auf Deutsch, aber als Sprachausgabe gibt's nur Englisch. Zwar dürfen Sie Untertitel hinzuschalten, aber die fehlen in einigen Zwischensequenzen.

2,5 Millionen Lichtjahre

In Sachen Spielmechanik hat **Dark Void** keine wirkliche Stärke. Die flotten und unkomplizierten Luftkämpfe machen Spaß, nutzen sich jedoch viel zu schnell ab. Was bis zum Ende bei der Stange hält, ist die im Kern gelungene und teilweise sogar überraschende Story, die aber vergleichsweise lustlos in Szene gesetzt wurde. Die Qualität der Zwi-

schensequenzen ist von der eines **Mass Effect 2** so weit entfernt wie wir vom Andromeda-Nebel (2,5 Millionen Lichtjahre). Trotzdem will man wissen, wie die Geschichte um den Weltretter-Typen in der speckigen Lederjacke und seine Herzdame endet. Wenn man's dann aber weiß, ist man umso enttäuschter. **Dark Void** bleibt also nicht nur in der Mechanik und in der Grafik, sondern letztendlich auch in Sachen Handlung weit hinter seinen Möglichkeiten zurück. Was schade ist, hätte sich aus dem spannenden Mythos Bermudadreieck doch deutlich Gehaltvolleres gestalten lassen. Andererseits bedeutet der Titel des Spiels vielleicht nicht umsonst »Dunkle Leere«. **PET**

Mittelmäßiges Ergebnis

Petra Schmitz: Ich hatte **Dark Void** schon vor dem Test ein paar mal kurz anspielen können und freute mich auf launige Luftkämpfe und coole Ballereien an endlos hohen (oder tiefen) Steilwänden. Und das macht auch Spaß, keine Frage. Aber ständig? Gegen immer die gleichen Gegner mit immer den gleichen Waffen in sehr ähnlichen Levels? Airtight Games hatten einige gute Ideen, und mit mehr Zeit und mehr Budget hätte **Dark Void** ein packendes Actionspiel mit einem unverbrauchten Szenario werden können. So ist das Gesamtergebnis jedoch nur mittelmäßig geworden.



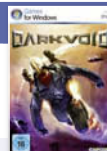
petra@gamestar.de

DARK VOID

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Airtight Games (Dark Void ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Capcom
SPRACHE Englisch, deutsche Untertitel
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.1.2010
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden



GENRE ACTION

realistisch — fiktiv
linear — offene Welt
einfach — komplex
keine — brutal
Spielablauf Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell
HILFEN drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Rücksetzpunkte

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 1,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte	Core 2 Quad E8400 AMD Phenom 9650 2,0 GB RAM 6,1 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Animationen + einige gelungene Charaktermodelle - matschige Texturen - kaum Effekte - generell detailarm	7 / 10
SOUND	+ gute englische Sprecher + passende Musik + teils dünne Waffensounds - kaum Umgebungsgeräusche	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Flug-Tutorial + Hilfetexte - kein freies Speichern	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sympathischer Hauptcharakter + angedeutete Liebesgeschichte + lockere Sprüche - wenig Gefühl der Bedrohung	8 / 10
BEDIENUNG	+ Ballereien funktionieren gut mit Maus und Tastatur + Flugeinlagen nur mit Gamepad gut steuerbar	7 / 10
UMFANG	+ in den Levels versteckte Techpoints - kurze Spielzeit - allgemein zu wenig Abwechslung	6 / 10
LEVELDESIGN	+ teils riesige Höhen bzw. Tiefen + oft Wahl, ob man fliegend oder laufend kämpfen will - zu oft gleicher, langweiliger Aufbau	7 / 10
KI	+ Gegner nehmen Deckung, wechseln Positionen + setzen Nahkampfgriffe ein - nicht mal in Massen eine Bedrohung	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Knarren dreistufig aufrüstbar + selten Munitionsmangel - viel zu wenig Waffenauswahl	6 / 10
HANDLUNG	+ einige gelungene Überraschungen + an sich spannende Haupt-handlung ... - ... aber lasch und uninspiriert erzählt	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Actionspiel mit Jetpack und Leerlauf.

70

SPIELSPASS



Arma 2

Die ambitionierte Militärsimulation erwies sich im Juni 2009 als Bug-Debakel. Inzwischen enthält Version 1.05 viele Verbesserungen und eine tolle Bonus-Kampagne. Doch grobe Schnitzer verhindern auch im Nachtest eine Spitzenwertung.

flugzeuge ab. Danach geht's auf die Jagd nach einem hochrangigen General, und im Anschluss bricht die Apokalypse aus. Aber wir wollen nicht zu viel verraten, den bei der gebotenen Qualität sollte kein **Arma 2**-Spieler diese Einsätze auslassen.

Gute KI, schlechte KI

Trotz aller Patches: Die KI sorgt nach wie vor für ein Wechselbad der Gefühle. Totalausfälle sind uns im Nachtest zwar nur noch sehr selten untergekommen, doch viele Situationen überfordern die Computer-Kämpfer noch immer. Als Testeinsatz dient uns hierzu die Einzelmision »Feuertaufe«. Gleich zu Beginn sollen wir im Team ein kleines Dorf sichern. Sofort fällt auf, dass sich die KI-Recken nun spürbar geschickter durch den Ort bewegen als noch in der Ladenversion. Dabei bilden die Soldaten Zweier-teams und geben sich beim Vor-rücken gegenseitig Deckung. Die ersten Feinde haben denn auch kaum eine Chance, unser Vor-marsch läuft wie am Schnürchen. Selbst die größtenteils nutzlosen,



Der neu hinzugekommene **Apache-Hubschrauber** macht Sie bei großen Panzerschlachten zum perfekten Jäger.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6131

Seit mehr als einem halben Jahr steht die Militärsimulation **Arma 2** bereits in den Händlerregalen. In unserem Test mit der Version 1.01 verdiente sich das heiß erwartete Spiel der **Operation Flashpoint**-Macher im letzten Sommer allerdings nur 66 Punkte. Wie schon beim direkten Vorgänger **Armed Assault** sorgten massive Bugs, Fehler in den Missionen und die überforderte KI für Frust. Hinzu kamen die unzugängliche Bedienung, der unausgeglichene Schwierigkeitsgrad und ein Multiplayer-Modus, der besonders Einsteiger vor den Kopf stieß.

Inzwischen sind mehrere Patches erschienen, der jüngste auf Version 1.05 am 22. Dezember 2009. Damit packt der tschechische Entwickler Bohemia Interaktive viele der größten Probleme an und liefert auch gleich ein kostenloses Kampagnen-

häppchen inklusive des amerikanischen Kampfhubschraubers Apache Longbow mit.

Exzellente Extras

Die neue Mini-Kampagne von **Arma 2**, die mit dem Dezember-Update eingespielt wird, liefert zwei Missionen. Ähnlich wie beim Konkurrenten Codemasters, der ebenfalls mit einem Patch gleich zwei neue Bonus-Missionen für den Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Dragon Rising** reicherte, bekommen Sie mit den »Eagle Wing«-Einsätzen nun endlich einen vollwertigen Hubschrauber-Einsatz. Anders als die lieblos zusammengeklappten Zusatzaufträge von **Dragon Rising** besticht die kleine **Arma 2**-Erweiterung jedoch durch nervenzerreißende Spannung, erzählt eine wendungsreiche Geschichte und enthält neue Sprachaufnahmen.

Zum Inhalt: Als amerikanischer Apache-Pilot schnurren Sie zunächst im Tiefflug an einen Feindflughafen heran, bringen Ihren Hubschrauber in Feuerposition und schießen startende Kampf-



In der Theorie verbessert, in der Praxis überfordert: die **Fahrkünste** der KI.

weil ungenauen Funkansagen unseres Vorgesetzten sind kein Problem. Doch dann bringt ein Schützenpanzer unseren Trupp in Bedrängnis. Statt sich zurückzuziehen, auszuweichen und verlässliche Deckung zu suchen, lässt sich das Team einer nach dem anderen abballern. Die angeforderte Luftunterstützung kommt zu spät. Die Einsätze mit KI-Begleitern arten also trotz Verbesserungen noch deutlich zu oft zum reinen Glücksspiel aus.

Flickenteppich Arma 2

Ansonsten sorgen die Optimierungen des Patches 1.05 und der vorher erschienenen Updates für viele Detailverbesserungen. Ein Auszug: Die Missionen der Kampagne lassen sich inzwischen fast problemlos durchspielen, die Schadensberechnung arbeitet genauer und lässt Flugzeuge bei Boden- oder Baumkontakt ordnungsgemäß explodieren, und selbst die allgemeine Performance sowie die Verbindungen bei Multiplayer-Partien wurden halbwegs stabilisiert. Ein neuer Mehrspieler-Modus erlaubt drei Fraktionen und einige Diplomatieeinstellungen. Flugzeug-HUDs wurden überarbeitet, die Windows-Vista- und Windows-7-Kompatibilität verbessert und viele der Grafikfehler behoben. Gras verdeckt Gegner nun auf große



Als Apache-Pilot gehen Sie im **Nachteinsatz** auf Flugzeugjagd.

Entfernungen, wenn auch noch nicht perfekt. Der Missionseditor wurde erweitert, die Fahr- und Flugkünste der KI (leidlich) erhöht. Es gibt jetzt mehrere Speicherplätze, zwei Benchmark-Missionen und Unterstützung für 8 oder mehr GByte Arbeitsspeicher.

Baustelle Arma 2

Arma 2 arbeitet sich also langsam zu einem Zustand vor, den es schon bei seinem Erscheinen hätte haben sollen. Uneingeschränkt empfehlen können wir es trotzdem noch nicht. Problematisch bleiben weiterhin die miserable Team-Kommunikation und die allgemeine Informationsvermittlung, ob nun bei Feind- oder Positionsangaben oder in den komplexeren Multi-

player-Modi. Auch die roboter gleichen Bewegungsabläufe der KI-Soldaten wirken sich nach wie vor spürbar negativ auf die Atmosphäre aus. Die Physik-Engine erlaubt Unstimmigkeiten, die dem Anspruch der vermeintlich »ultimativen Militärsimulation«

nicht gerecht werden. Einstiegn kommt **Arma 2** zudem besonders im Mehrspielerabschnitt kaum entgegen, weshalb wir dort bei der Bewertung »Gut« bleiben, auch wenn der Titel unbestritten ein einzigartiges Spielgefühl vermittelt. **CHS**



Die neue **Grastextur** soll entfernte Gegner verbergen, der Effekt ist allerdings minimal.

Ziel in Sicht

Christian Schneider: Die neuen Bonusmissionen gehören zum Spannendsten, was ein Spiel dieser Art je geboten hat. Bleibt nur die Frage: Warum nicht gleich so? Auch bei den Bugs, der KI und sonstigen Problemen sind die Verbesserungen deutlich spürbar. Allerdings werden nun tieferliegende Designmängel offensichtlicher. Einen weiteren großen Wertungssprung wird es daher nicht so leicht geben, denn jetzt muss Bohemia an Steuerung und Team-Kommunikation ran.



chs@gamestar.de

ARMA 2 V1.05

TAKTIK-SHOOTER

ENTWICKLER Bohemia Interactive (Arma 2, GS 08/09: 66 Punkte)
PUBLISHER Peter Games
SPRACHE Deutsch, Russisch mit deutschen Texten
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.5.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel P4	Core 2 Duo E6300	Core 2 Quad Q9300	GeForce 6600 / 6800
A64 3200+ AMD	A64 X2/4400+ AMD	Phenom X4 9950	GeForce 7800 / 7900
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	GeForce 8800 / 9800
8,3 GB Festplatte	8,3 GB Festplatte	8,3 GB Festplatte	GeForce 9600
			GeForce GTX 200
			Radeon X1600
			Radeon X1800 / X1900
			Radeon HD 2900
			Radeon HD 3800
			Radeon HD 4800

PROFITIEREN VON TrackIR, Joystick, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ DVD-Key

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Capture the Flag, Koop, Warfare (bis 64)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
FAZIT Vielseitig und spannend, aber auch unzugänglich und optionsarm.

BEWERTUNG

GRAFIK	grandiose Landschaften tolles Tageslicht wenige Fahrzeuganimationen mäßige Nachtbeleuchtung	9 / 10
SOUND	detaillierte Geräuschkulisse knackige Waffen- und Fahrzeugsounds grottige Fetzen-Sprachausgabe	8 / 10
BALANCE	viele Optionen teils nützliche Hilfen miese Teamkommunikation KI meldet Feinde durch Wände	5 / 10
ATMOSPHÄRE	einzigartiges Schlachtfeldgefühl detaillierte Spielwelt antiquierte Physik roboterhafte KI-Bewegungen	9 / 10
BEDIENUNG	gut anpassbar mangelhafte Rückmeldungen teils unnötig kompliziert unzureichende Einführung	5 / 10
UMFANG	dynamische Kampagne Zusatz-Szenarien leistungstarker Editor riesige Welt »Eagle Wing«-Kampagne	10 / 10
MISSIONSDSIGN	meist gut aufgebaut Entscheidungen treffen grandiose Bonusmissionen lieblose Szenarien	8 / 10
KI	in Standardsituationen gut ... aber sonst oft überfordert schwache Fahrkünste sieht und trifft übermenschlich gut	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	viele detaillierte Waffen und Fahrzeuge technische Fehler teils unglaubliche Darstellung	8 / 10
HANDLUNG	wendungsreich verschiedene Enden schwache Hintergrundklärung kaum Zwischensequenzen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT Ambitionierte, aber unausgereifte Simulation.

76

SPIELSPASS

**Michael Graf**

kann sich über die Echtzeit-Flaute ganz gut mit furchtbar komplexer Rundenstrategie wie King's Bounty und Co hinwegtrösten.

**Gunnar Lott**

macht sich um das Genre keine allzu großen Sorgen, solange genügend Zerg für einen großen Krieg übrig bleiben.

Strategie

Krisenmanagement

Schafft die gebeutelte Echtzeit-Strategie 2010 endlich die Wende?

Wie unser Jahresrückblick zeigt, waren auch die vergangenen zwölf Monate nicht gerade eine Blütezeit der Echtzeit-Strategie. Das einst dominante Untergenre steckt bereits seit längerem in der Krise, die Entwickler suchen ihr Heil in den unterschiedlichsten Lösungen: **Supreme Commander 2** wird spielmechanisch vereinfacht und gleichzeitig für die Xbox 360 entwickelt, **Starcraft 2** konzentriert sich voll auf den Mehrspieler-Modus bzw. E-Sports, und **Command & Conquer 4** folgt **Dawn of War 2** leicht panisch in Richtung schneller, actionreicher Gefechte. Ob einer dieser Ansätze

für die erhoffte Belebung sorgt, bleibt ungewiss, denn die Probleme betreffen anscheinend nicht nur die Qualität der Titel, sondern es stellt sich die grundsätzliche Frage, wie viele Spieler sich überhaupt noch für die Echtzeit-Strategie interessieren. **SD**



Der **GameStar-Schrein** für Echtzeit-Strategie.

Strategie-Inhalt

Tests

King Arthur.....	76
Grand Ages Rome: Reign of Augustus.....	80

Strategie-Charts 03/2010

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze 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	Kampagne / Endlosziel
1	Anno 1404	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	08/09	91	10	9	8	10	10	9	9	7	9	10
2	Empire: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly/Sega	04/09	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10
3	Die Sims 3	Aufbauspiel	EA/EA Redwood Shores	07/09	90	8	9	7	10	7	10	10	9	10	10
4	World in Conflict CE	Echtzeit-Taktik	Ubisoft/Massive	05/09	90	9	10	9	9	10	8	9	7	9	10
5	C&C 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	05/07	89	9	10	8	10	9	10	9	6	9	9
6	Battleforge	Multiplayer-Strategie	EA/EA Phenomic	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8
7	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	12/08	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9
8	Universe at War	Echtzeit-Strategie	Sega/Petroglyph	02/08	84	7	8	9	8	9	9	8	9	9	8
9	World of Goo	Strategiespiel	RTL Interactive/2D Boy	12/08	84	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6
10	King's Bounty: AP	Strategiespiel	Katauri Interactive	01/10	83	8	6	9	8	9	10	8	8 ³	8	9
11	Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts/Maxis	04/08	83	6	8	8	9	8	8	8	9	10	9
12	Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9
13	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore Games	NEU	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
14	Helldorado	Echtzeit-Taktik	Dtp/Spellbound	07/07	82	7	9	8	10	9	7	8	5	10	9
15	Majesty 2	Echtzeit-Strategie	Paradox/Ino Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
16	Dawn of War 2	Echtzeit-Taktik	THQ/Relic	04/09	80	10	10	7	9	7	9	5	8	8	7
17	Demigod	Multiplayer-Strategie	Atari/Gas Powered Games	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8
18	Die Siedler 6	Aufbauspiel	Blue Byte/Ubisoft	11/07	80	9	10	7	10	7	9	8	6	5	9
19	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Koch Media/Paradox	10/09	80	3	4	9	7	9	10	9	9	10	10
20	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Atari/Innoglow	04/09	80	8	8	8	6	9	8	10	7	8	8

Strategie-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Strategie-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	08/02	93
2	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Ensemble Studios	11/99	93
3	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Phenomic	05/06	91
4	Civilization 4	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	12/05	90
5	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts/EA Los Angeles	03/03	89
6	Rise of Legends	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Big Huge Games	07/06	89
7	Stronghold	Aufbauspiel	2K Games/Firefly	11/01	87
8	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ/Relic	11/06	87
9	Heroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft/Nival	07/06	86
10	Fritz 9	Schachspiel	Chessbase	01/06	86

Bei **Strategiespielen** führen Taktik, Rohstoff-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören **Echtzeit- und Aufbauspiele, Runden-taktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.**

King Arthur

Camelot statt Washington, Excalibur statt Muskete, Tafelrunde statt Gründerväter: **King Arthur** mopst viel bei **Total War**, hat aber auch prima eigene Ideen.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6598

Wenn junge Leute heutzutage einen Job wollen, müssen sie sich durch Vorstellungsgespräche, Intelligenztests und Assessment-Center kämpfen, als angehende GameStar-Trainees gar Probeartikel schreiben und Spieleschachteln um die Wette stapeln. Früher, im England des 5. Jahrhunderts, war alles noch viel lockerer. Da musste man nur ein Schwert aus einem Felsbrocken zerren, und schwups, war man König Artus, Geschäftsführer der British Company.

Das Strategiespiel **King Arthur** versetzt Sie in die Rolle des legendären Herrschers. Apropos Rolle: Der Untertitel **The Role-playing Wargame** ist kein Marketing-Manöver, um das Spiel aus dem momentan eher schwächelnden Strategiespielgenre in die beliebte Rollenspiel-Ecke zu schubsen. Tatsächlich stehen zwei starke Rollenspiel-Elemente im Vordergrund. Zum einen kommandieren wir die Ritter der Tafelrunde, die

stufenweise im Level aufsteigen, neue Fähigkeiten erlernen und Artefakte ausrüsten können. Zum anderen knacken wir viele Quests, etwa die Eroberung Camelots oder die Suche nach Merlin.

Total War im Empire

King Arthur spielt sich grundsätzlich wie **Empire: Total War**. Auf einer 3D-Karte Englands, die in Provinzen unterteilt ist, ziehen wir rundenweise unsere Armeen, erobern Ortschaften und besetzen strategische Punkte wie Bergwerke oder Steinkreise im Stonehenge-Look. Sobald wir alle Schlüsselpositionen einer Provinz eingesackt haben, gehört sie uns. Wenn wir auf eine unfreundlich gesinnte Armee stoßen, haben wir die Wahl: Die Schlacht in Echtzeit selbst schlagen oder auswürfeln lassen? Auch das Interface erinnert frappierend an die **Total War**-Serie, allen voran die unten eingeblendeten Truppen-Icons in Skatkarten-Optik.



Manche **Quests** ähneln Psychotests in Frauenzeitschriften, haben aber dramatischere Auswirkungen.

Trotzdem bringt **King Arthur** genug eigene Ideen, Truppentypen und Spielelemente mit, um den Abklatsch-Stempel loszuwerden.

Psychokrieg

So gibt's in **King Arthur** zum Beispiel jede Menge Quests, unterteilt in Haupt- und Nebenaufgaben. Viele können wir auf verschiedene Arten lösen. Da sollen wir etwa den verschleppten Neffen eines Provinzfürsten befreien. Auf der Landkarte erscheint dann ein rotierendes Pergamentsymbol, zu dem wir marschieren und so die Aufgabe beginnen. In einer Art Psychotest mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten hangeln wir uns durch die Fragen: Wollen wir die Entführer unauffällig verfolgen? Zur Rede stellen? Überholen und einen Hinterhalt legen? Je nachdem, welchen unserer Ritter samt Armee wir mit dem Job betrauen, sollten wir sorgfältig abwägen, wie wir vorgehen. Wenn der Kämpfer ein geschickter Red-

ner ist, sollten wir mit dem Kidnapperboss plaudern – und tatsächlich, er lässt sich zu einem Duell bequatschen, der Sieger darf mit seiner Armee unbehelligt davonziehen. Doof nur, dass unser gewiefter Redner schwache Kampfwerte hat und den ausgewürfelten Zweikampf verliert. Doch der Psychotest geht weiter: Sollen wir trotz der Niederlage mit unserer Armee angreifen? So können wir zwar doch noch gewinnen, verlieren aber Ehre.

Guter King, böser King

Diese Quests laufen zwar unspektakulär in Textfenstern ab, sind aber trotzdem richtig spannend. Denn neben Belohnungen, zu uns stoßenden Tafelrundenrittern oder Kampfvorteilen (weil wir zum Beispiel Feindtruppen zum Überlaufen bewegen oder in einem Hinterhalt vor der Schlacht dezimieren) wirken sich unsere Taten auf unsere Gesinnung aus. Wenn wir hungrigen Bauern mit Nahrung helfen



Echtzeitschlacht: Unser Trupp Riesen tritt gegen barbusige Barbaren und Schwere Infanterie an. Talwärts unten links feuern Bogenschützen auf uns.



London ist das Zentrum der englischen Christenheit.



Die **Forschung** ist zwar vielfältig, aber trocken dargestellt.

Die Echtzeit-Schlachten spielen sich wie eine Mischung aus **Total**

4 LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
	ruckelt	1280x800 minimale Details	1680x1050 mittlere Details	1920x1200 maximale Details



Im **Winter** haben die Armeen Zwangspause. Zeit zum Truppen-Auffrischen und Levelaufstiegboni-Verteilen.



Die vier **Gesinnungsrichtungen** Rechtschaffen / Tyrann und Alter Weg / Christentum wirken sich stark aus.

War und **Battlefield**. Strategische Flaggenpunkte auf den 3D-Karten bringen ihren Besitzern Moralboni; je mehr Punkte wir halten, desto schneller sinkt die gegnerische Stimmung. Auch die Gefangenahme eines feindlichen Anführers macht die Gegenseite hasenfüßig. Dadurch können wir auch mit etwas unterlegenen Kräften Kämpfe gewinnen, doch gegen eine deftige Übermacht nutzt selbst die beste Moral wenig.

Durch die Flaggenpunkte spielen sich die Schlachten recht dynamisch, der KI-Gegner setzt zum Beispiel gern leichte Kavallerie ein, um Punkte schnell zu besetzen. Etwas übermächtig fanden wir die Pfeilschützen, die sich zudem weiter zu Langbogenschützen verbessern lassen. Dadurch entwickeln sich gerade Gefechte ohne oder mit nur wenigen Flaggenpunkten zu Fernduellen, bei denen die Einheit mit der größeren Reichweite oder besseren Höhenposition schnell die Überhand gewinnt. Das ist wohl auch den Entwicklern aufgefallen: Im Optionsme-

nü kann man die Bogenschützen schwächer machen.

Rasten und Hasten

Die vier Jahreszeiten haben einen starken Einfluss auf den Spielverlauf. Im Winter sind unsere Armeen unbeweglich, kassieren dafür aber die übers Jahr verdienten Erfahrungspunkte. Dadurch steigen Tafelritter und Truppen oft im Level auf, wir können den einfachen Einheiten Boni wie mehr Angriffskraft oder Ausdauer spendieren, den Rittern bessere Führungsqualitäten oder mehr Tempo auf der strategischen Karte. Der Frühling bringt frische Quests und neue Charaktere (potenzielle Tafelritter, Gegner, Questgeber), im Sommer ist die Reichweite der Armeen am höchsten, im Herbst Ernte- und Steuerzeit. Die unterschiedlichen Zeiten erfordern kniffliges Taktieren: Schnell noch im Herbst angreifen und die Provinz schnappen, weil der Gegner in der Folgerunde ja bewegungsunfähig ist? Oder lieber im Winter aufrüsten und im Frühling dann zuschlagen?

Prinz Arthur

Martin Deppe: Es klingt komisch, aber ich mag Spiele, die mir erst nach und nach neue Möglichkeiten geben, anstatt mir gleich alles vor die Füße zu legen. King Arthur macht das goldrichtig. So habe ich das Gefühl, anfangs wirklich ein König ohne Reich zu sein, der mit der Zeit immer mehr Macht gewinnt und sich zum legendären Herrscher aufschwingt. Schön auch, dass ich nicht jede Schlacht selbst schlagen muss, denn die ausgewürfelten Gefechte sind zwar unspektakulär, aber fair berechnet. Etwas Fantasie sollten Sie für King Arthur aber mitbringen: Die dröge dargestellten Textmeldungen und Questgeschichten erinnern eher an die gedruckte Artussage als an kunterbunte Hollywood-Filme wie Der Erste Ritter. Kurzum: Für die Königsklasse reicht's nicht ganz, aber für eine Prinzenrolle allemal.



redaktion@gamstar.de

Ritterspiele

Unsere Ritter der Tafelrunde sind uns nicht alle gleich gut gewogen. Manche müssen wir bestechen, indem wir ihnen eine eroberte Provinz zuschustern oder eine Dame, die wir zum Beispiel als »Lösegeld« für einen gefangenen Gegner ergattert haben. Blöd nur, wenn sowohl der Ritter als auch die Lady die Charaktereigenschaft »gierig« hat, denn dann sind Ertrag und Moral der versenkten Provinz schnell im Keller.

Schön: Viele Elemente von **King Arthur** werden erst nach und nach freigeschaltet. Das motiviert zum Weiterspielen. So dürfen wir zum Beispiel erst dann bessere Truppentypen erforschen oder Provinzgesetze erlassen, wenn wir Camelot oder London erobert haben. *Martin Deppe*



Zauber wie diesen **Feuerschlag** können wir durch Levelaufstiege mehrfach verbessern.

KING ARTHUR

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Neocore Games (Crusaders: Thy Kingdom Come, GS 11/08: 51 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 62 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.1.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 60 Stunden



GENRE STRATEGIE

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

ANSPRUCH

EINSTIEGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
EINSTIEG											
SPIELMECHANIK											
SPIELTEMPO											
HILFEN											
SPEICHERSYSTEM											

ERFORDERT
 ■ Schnelle Reaktionen
 ■ Orientierungsfähigkeit
 ■ Logik & Überlegung
 ■ Geduld
 ■ Handeln unter Zeitdruck
 ■ Vorausplanung
 ■ Mikromanagement
 ■ Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM												
4,0 GHz Intel												
XP 3800+ AMD												
1,5 GB RAM												
7,5 GB Festplatte												
STANDARD												
Core 2 Duo E4600												
A64 X2/5000+ AMD												
2,0 GB RAM												
7,5 GB Festplatte												
OPTIMUM												
Core 2 Quad Q9300												
Phenom 2 X4 9950												
4,0 GB RAM												
7,5 GB Festplatte												

3D-GRAFIKKARTEN
 ■ Geforce 6600 / 6800
 ■ Geforce 7800 / 7900
 ■ Geforce 8800 / 9800
 ■ Geforce 9600
 ■ Geforce GTX 200
 ■ Radeon X1600
 ■ Radeon X1800 / X1900
 ■ Radeon HD 2900
 ■ Radeon HD 3800
 ■ Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Schlacht (2)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Der Multiplayer-Part beschränkt sich auf Echtzeit-Schlachten mit erstellten Armeen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Landkarte + gute Schlachtenanimationen ... - ... aber mäßig auf der Landkarte - hässliche Menüs - schwache Zaubereffekte	7 / 10
SOUND	+ wuchtige Schlachtgeräusche (Marschieren!) + sehr stimmiger Soundtrack, auch im Hintergrund - müder Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ gut ansteigender Schwierigkeitsgrad + nach und nach mehr Optionen + faire KI-Armeestärken	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viel mystisches Ritter-Flair + spannende Ereignisse - trockene Textmeldungen und Filmen	7 / 10
BEDIENUNG	+ Wahl zwischen Echtzeit- und ausgewürfelter Schlacht + sehr übersichtliches Interface - Truppenklumpen im Nahkampf	8 / 10
UMFANG	+ vier lange Kapitel + hoher Wiederspielwert dank Fraktionen - kleine Landkarte ohne Gebäudebau	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ unterschiedliche Missionstypen + motivierende Belohnungen + teils unterschiedliche Herangehensweisen	9 / 10
KI	+ solide KI ohne Aussetzer + Gegner-KI nutzt Schwächen des Spielers - in Schlachten arg vorhersehbar	8 / 10
EINHEITEN	+ Ritter mit Levels, Fähigkeiten, Artefakten + auch einfache Truppen lassen sich verbessern + Fantasy-Einheiten fügen sich gut ein	9 / 10
KAMPAGNE	+ gute und böse Entscheidungen wirken sich aus + strategische Gebäude + Forschung, Gesetze	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Spaßige Mythen-Strategie à la Empire: Total War.

82

SPIELSPASS



Unser neues Krankenhaus (vorn) schützt die ganze Siedlung vor Seuchen.



Das Odeum ist eines der vier neuen Gebäude im Addon. Es sorgt für Unterhaltung.

Grand Ages: Rome Reign of Augustus

Haemimont widmet dem großen Kaiser Augustus ein kleines Download-Addon.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6673

Julius Caesar hingemordet! Wer führt nun das große Römische Reich? Aus dem Machtkampf nach Caesars Tod ging Gaius Octavius als Kaiser hervor, sein Amtsname: Augustus, »der Erhabene«. Unter seiner Herrschaft erlebt das Reich »Pax Augusta«, eine Zeit des Friedens. Allerdings nur im Inneren, an den Grenzen führt Rom weiterhin Krieg. Und damit auch Sie in **Reign of Augustus**, dem ersten Addon zum Aufbauspiel **Grand Ages: Rome**. Das kommt nicht in die Läden, sondern wird ausschließlich als Download angeboten ► Quicklink: 6674.

Alt: Aufgaben

Reign of Augustus ergänzt das Hauptspiel um eine zweite Kampagne, die in zwölf Missionen Konflikte während Augustus' Herrschaft behandelt. So sind Sie überwiegend in Hispania und Gallia im Einsatz, um die Einheimischen zu unterwerfen. Wie gehabt erzählen die Missionen keine Geschichten, sondern machen lediglich Zielvorgaben: Besetze alle

Goldminen, zerstöre alle Barbarendörfer, errichte einen Senat. Dabei zieht der Schwierigkeitsgrad straff an. Zumindest gibt es hier und da interessante Herausforderungen, etwa wenn Sie nur maximal 25 Gebäude errichten dürfen (also klug planen müssen) oder Ihre Truppen auf einer Karte ständig auf Hinterhalte stoßen. Insgesamt bleibt die Kampagne aber fleischlos und variiert die Spielmechanik von **Grand Ages: Rome** nicht, sodass erfahrene Städtebauer einfach ihre erprobten Strategien herunterspulen.

Neu: Machtpunkte

Vier Gebäude erweitern das Baurepertoire. Odeum (bringt Unterhaltung) und Finanzamt (bringt Geld) sind kaum mehr als nette Beigaben, dafür haben Senat und Krankenhaus echten Mehrwert. Im Hospital dürfen Sie für einen Berg Denarii Ihre ranghöchste gefallene Militäreinheit wiederbeleben. Durch den Senat sammeln Sie mit der Zeit »Machtpunkte«, mit denen Sie neun Notfallmaß-

nahmen wie »Feuer sofort löschen!« oder »Schnell ein zusätzliches Katapult aufs Schlachtfeld!« befehlen dürfen, sofern Sie noch einen Batzen Denarii drauf-

legen. Der Rest der Addon-Neuerungen hat Patch-Charakter: eine Handvoll Deko-Objekte, ein paar weitere Anwesen und Fertigkeiten für Ihren Spielcharakter. **CS**

Sesterzen statt Denarii

Christian Schmidt: Für 20 Euro bekomme ich zwei Budget-Spiele. Warum also sollte ich das Geld in ein Addon für Grand Ages: Rome investieren? Diese Frage beantwortet Reign of Augustus nicht befriedigend. Die Kampagne macht Spaß, aber bietet keine neue Erfahrung. Die paar Extrakarten und -gebäude werten die Spielmechanik nicht auf. Reign of Augustus macht durchaus Lust, noch mal ein paar Tage im Römerspiel zu verbringen. Das wäre mir 8 oder 10 Euro wert, aber keine 20.



christian@gamestar.de

REIGN OF AUGUSTUS

AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Haemimont (Grand Ages: Rome, GS 04/09: 76 Punkte)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 28.1.2010
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 6 Jahren

ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Key-Eingabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + detaillierte Gebäude + Stadtleben - keine Echtzeit-Schatten - leicht gealtert	7 / 10
SOUND	+ neue Sprechertexte in der Kampagne + stimmungsvolle Musik + Soundkulisse teilweise dünn - kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ anspruchsvolle Aufgaben für erfahrene Spieler - kaum neue Taktiken notwendig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gewohnt detaillierte, hübsche Städte - Kampagne hat nur oberflächlich mit Augustus zu tun	7 / 10
BEDIENUNG	+ praktische neue Abriss-Funktion + gutes Kreismenü - nach wie vor keine Zeitbeschleunigung - teils unübersichtlich	8 / 10
UMFANG	+ neue Karten + vier neue Gebäude + neues Machtsystem ... - ... bleibt unbedeutend - keine Erweiterung der Spielmechanik	5 / 10
MISSIONSDSIGN	+ teils herausfordernde Zielvorgaben + Feind-Hinterhalte - nur Variation des Bekannten - überraschungsarm	6 / 10
KI	+ nachvollziehbares Bedürfnissystem - keine Verbesserungen bei schwacher Kampf-KI - keine Konkurrenz-Siedlungen	6 / 10
EINHEITEN	+ ordentliche Vielfalt aus dem Hauptprogramm - keine neuen Einheiten im Addon	5 / 10
KAMPAGNE	+ neue Anwesen und Fähigkeiten + Missionen wählbar - Rahmenhandlung dürr - nur 12 Einsätze (Hauptspiel: 40)	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Mäßiges »Mehr vom Gleichen«-Addon.

63

SPIELSPASS

**Michael Trier**

hat gerade Dragon Age durchgespielt und ist mit viel Dynamiküberschuss Am Fluss der Zeit gelandet – eine meditative Erfahrung.

**Christian Schmidt**

traut Mass Effect 3 den Bruch durch die 90er-Schranke zu, wenn BioWare noch ein bisschen mehr auf die Tube drückt.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Drakensang: Am Fluss der Zeit.....	82
Star Trek Online (Vorabtest).....	88
Atlantica Online.....	90

Abenteuer

Zauber der Worte

Warum gute Dialoge wichtiger als 3D-Grafik sind.

Die Dialoge in **Mass Effect 2** sind gut, aber warum die Euphorie? Es gibt einige Spiele, bei denen gute Autoren am Werk waren. Zum Beispiel sind die Dialoge von **Dragon Age** (für ein PC-Spiel) teils brillant, und auch die Gespräche in **Am Fluss der Zeit** unterhalten uns blendend. Aber dass ein Titel in der Substanz spielerisch gewinnt, dass die Dialoge nicht nur Transportmittel für Informationen an den Spieler sind und noch ein bisschen schmückendes Beiwerk, um die Charaktere aufzupolstern, das ist neu. In **Mass Effect 2** deutet sich an, welches erzählerische Potenzial in Spielen brachliegt.

Wenn wir uns gute TV-Serien wie **Lost** oder **Six Feet Under** anschauen, dann sehen wir, welche Magie sich über brillante Texte entwickeln kann. Dagegen sind 3D-Effekte ein feuchter Schmutz. **Mass Effect 2** ist ein guter Anfang, wir hoffen auf baldige Fortsetzungen. **MT**



Neue Referenz für **erzählerische Klasse**: Mass Effect 2.

Abenteuer-Charts 03/2010

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze 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	Charakterensystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	01/09	93	8	9	9	10	8	10	10	10	9	10
2	Dragon Age	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/09	92	7	9	9	9	9	10	10	10	10	9
3	Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NCsoft/Arenanet	11/07	91	9	8	8	9	10	10	9	9	10	9
4	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	02/09	89	7	9	9	10	9	10	9	8	8	10
5	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	NEU	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
6	Jack Keane	Adventure	10tacle/Deck 13	09/07	88	7	8	9	9	8	8	10	9	10	10
7	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
8	Jade Empire	Rollenspiel	2K Games/Bioware	04/07	87	8	9	9	10	9	8	10	9	8	7
9	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
10	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
11	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
12	Ceville	Adventure	Kalypso/Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
13	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver/Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10
14	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters/Turbine	07/07	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8
15	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs/Dtp	NEU	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
16	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
17	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos/Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
18	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMH/King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
19	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8
20	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint/Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10

Abenteuer-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Abenteuer-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	Activision/Bioware	12/03	93
2	The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	01/98	92
3	Baldur's Gate 2	Rollenspiel	Bioware	11/00	91
4	Elder Scrolls 4: Oblivion	Rollenspiel	2K Games/Bethesda	05/06	90
5	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Sierra/Blizzard	08/00	90
6	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	Activision/Troika	01/05	87
7	Titan Quest	Action-Rollenspiel	THQ/Iron Lore	08/06	85
8	Everquest 2	Online-Rollenspiel	Ubisoft/SOE	03/05	84
9	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft/Gas Powered Games	10/05	84
10	Fahrenheit	Adventure	Atari/Quantic Dream	10/05	82

Zu den **Abenteuerspielen** gehören Spiele, die Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung betonen, etwa **Grafik-Adventures**, **Online-** sowie **Solo-Rollenspiele**, **Action-Rollenspiele** oder **Detektivspiele**.



In den pausierbaren Kämpfen entscheidet der richtige Einsatz von Kräften über Sieg oder Niederlage. Hier wirkt Cuano gerade ein **Mirakel**.

Drakensang Am Fluss der Zeit



Radon Labs hat Wort gehalten: Das zweite Drakensang ist komfortabler, vielseitiger und atmosphärischer als sein Vorgänger. Und sehr viel kürzer.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6029

Die Welt von **Das Schwarze Auge** funktioniert so: Piraten plagen die Boote auf dem Großen Fluss, plündern und verbreiten Angst und Schrecken. Dem muss ein Ende gesetzt werden! Wir ziehen los, treffen bald darauf die erste Gruppe der Schiffswegelagerer, und es stellt sich heraus: Die sind eigentlich ganz okay. Raue Gesellen, klar, aber man

kann nett mit ihnen plaudern und ihnen ein paar Streiche spielen. Später besucht man ihr Dorf und hebt in der Taverne zwei, drei Bierchen, wird Trinkkönig, verkuppelt eine Zigeunerin und einen Kapitän, flirtet mit der örtlichen Dirne. Gut, später bringt man 40 oder 50 Einwohner um. Aber das waren die Bösen, dem guten Verhältnis zum Rest der Bande tut das kei-

nen Abbruch. Als sich die Wege schließlich wieder trennen, ist das Verhältnis zu den Freibeutern bestenfalls, die ganze Schiffplündererei war nur ein großes Missverständnis, und hinter allem steckt ein ganz anderer Bösewicht, diesmal ein richtig fieser. Möglicherweise.

Sie merken schon: **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ist Mittelalter-Fantasy mit einem Zucker-

häubchen. Der freundliche, oft augenzwinkernde Grundton zeichnet die deutsche Rollenspiel-Serie **Das Schwarze Auge** aus. Wer gerade aus finsternsten Alle-sind-böse-traue-niemandem-Spielen wie **Dragon Age** oder **Mass Effect 2** kommt, der wird irritiert feststellen, dass in der gemütlichen Welt Aventurien Frieden herrscht, nirgendwo ge-



Gut in Szene gesetzte und sauber animierte **Zwischensequenzen** begleiten die wichtigsten Quests.



Das Spiel lebt zum großen Teil von seinen sympathischen Charakteren, hier die Elfe **Sanraya Lockenglanz**.

häutete Leichen auf Pfählen stecken und die Leute zwar freimütig über Zwerge (»Stumpen«), Elfen (»Baumküsser«) oder Ratten (»Ratten«) schimpfen, sich deshalb aber noch lange nicht an die Gurgel gehen. Brauchen die hier überhaupt eine Heldengruppe?

Erst mal langsam

Klar, brauchen sie natürlich. Aber bis das deutlich wird, vergeht geraume Zeit. Die ersten paar Stunden von **Am Fluss der Zeit** plätschern arg geruhsam dahin. Bevor die Story an Fahrt aufnimmt und die »Jetzt will ich wissen, wie's weitergeht«-Nadel überhaupt das erste Mal leise vibriert, durchlaufen angehende **Drakensang**-Helden ihre Grundausbildung. Die ist zwar in ordentliche Quest-Häppchen unterteilt, aber nächtliche Stadtpatrouillen oder Wolfsjagden schäumen nicht gerade über vor Dramatik. Weil Sie zunächst allein unterwegs sind, fehlt auch der bereichernde Austausch mit den Begleitern. Selbst auf Erkundungstour in Nadoret und Umgebung, der hübsch verwinkelten Hauptsiedlung von **Am Fluss der Zeit**, will der Atmosphäre-Funke anfangs nicht recht überspringen, denn erst einmal gibt es viel, viel zu lernen: Wie funktioniert das komplexe Charaktersystem? Welcher Händler steht wo? Wie heißen all die Questgeber der Stadt? Wo bin ich gerade? Selbst die kleinen Aufgaben, die man Ihnen an jeder Ecke anträgt, sind zunächst eher anspruchslose Botengänge und Hilfsarbeiten; und in den Fässern, die Sie in Nadoret (wie auch an jedem anderen Ort der Spielwelt) auf Schritt und Tritt zerkloppen, liegt stets der gleiche Krusch. So fließt während der Einarbeitungszeit einiges Wasser den Großen Fluss hinunter.



Die **Außenlandschaften** sind ausgesprochen hübsch gestaltet. Hier betritt die Heldengruppe das Dorf Hammerberg.

Der Brunnentrick

Das Blatt wendet sich erst, wenn nach ein paar Stunden die ersten Mitglieder Ihrer vierköpfigen Truppe beitreten und die Hauptquest ins Rollen kommt. Dann öffnet sich das bis dahin lineare **Am Fluss der Zeit**, und langsam versinkt man in der Atmosphäre von Aventurien. Die lebt, mehr noch als im ersten **Drakensang**, von ihrer Detailfülle, von der Vielfalt liebenswert-kauziger Charaktere und von einem steten Grundrauschen des Humors. Da erzählen sich in der Taverne »Zum Springenden Hirsch« in Nadoret zwei Scherzbolde minutenlang Zwergenwitze, weiter hinten im Schankraum debattieren drei Hobbyphilosophen über Doppelbödigkeiten des Daseins. Auf dem Marktplatz schreit ein Zeitungsjunge die Neuigkeiten des Tages heraus, Budenbesitzer preisen ihre Waren. Eine Frau jagt ihren Mann mit dem Nudelholz durch die Stadt, auf dem nahen

Bauernhof windet sich eine junge Frau in Vergiftungsschmerz, weil sie eine Kröte geküsst hat. Dabei wollte sie doch nur einen Prinzen finden! In der Diebesgilde planen »Efferdians elf Spießgesellen« den Coup des Jahrhunderts – hat da jemand »Ocean's Eleven« gesagt? Es sind die Beiläufigkeiten, die das Aventurien aus **Drakensang** mit Charme aufladen. Am Marktbrunnen empfiehlt ein kleiner Junge strahlend, einen Heller in den Schacht zu werfen, dann ginge ein Wunsch in Erfüllung. Später entdeckt man, dass in der Kaverne unter dem Marktplatz die Mutter des Buben steht und die Münzen auffängt. Am Anlegesteg des Dörfchens Hammerberg kommentiert ein Matrosenpaar jedes Mal, wenn man vorbeiläuft, die jüngsten Aktionen der Heldengruppe.

Kobold der Herzen

Die Kreativität der **Drakensang**-Autoren strahlt vor allem in den

Nebenaufgaben, von denen es in **Am Fluss der Zeit** in bester Rollenspiel-Tradition unzählige gibt. Ein Ochsentreiber schickt uns zum Beispiel auf eine Vermissten-suche, die eine unerwartete Wendung nimmt und eine ebenso originelle wie, nun ja ... nackte Lösung erfordert. In Hammerberg treffen wir einen fieses Schwabbelkapitän Marke »Bierbauch-Prolet«, der so erlesen höflich spricht wie ein Edelmann (und unsere Heldin galant angräbt). Was ist da faul? In den besten Momenten erschafft **Am Fluss der Zeit** erinnerungswürdige Charaktere wie den tranigen Landvogt Enno von Vardock, der mit leidender Stimme erzählt, was in seinem Leben alles schiefgeht; oder den kecken Bosnickel, einen Kobold, den man eigentlich aus einer Zwergenmine vertreiben soll, der einem aber nach kurzer Zeit gar nicht so böse vorkommt, sondern hinreißend schelmisch. Sein ständiges Trie-



Auf der **Reisekarte** bewegen Sie sich auf Ihrem Schiff frei zwischen allen bereits entdeckten Orten.

Bugs

Unsere Testversion von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** entsprach der Verkaufsfassung. **Drakensang** lief bei uns durchweg ohne Abstürze. Dennoch sind uns Bugs aufgefallen, die das Spielerlebnis aber nicht nachhaltig beeinträchtigen.

- In seltenen Fällen kann man Gesprächspartnern Fragen über Dinge stellen, **die man noch nicht wissen dürfte**.
- In seltenen Fällen ist der **Inhalt mancher Fässer nicht anwählbar**.
- In der Werwolf-Quest in Nadoret blieb der Werwolf nach dem ersten Kampf stehen, statt zu fliehen, und war nicht mehr angreifbar. **Dadurch wurde die Quest unlösbar**. Bei mehreren weiteren Versuchen trat das Problem nicht mehr auf.
- Die Nebenquest »Hirschkäferjagd« auf dem Jagdgut war bei uns unlösbar. **Der letzte Gegner tauchte nie auf**.



Immer mal wieder treffen Sie auf besonders knackige **Bossgegner** wie diesen Dämon. Manche der Kämpfe sind optional, lohnen sich aber.



Klopperei in der Sauna? Nein, wir brechen aus einem **Gefängnis** aus.



Stumpfsinnig: Wir sollen ein **Verschiebepuzzle** lösen.

zen, Singen und Rätselstellen macht eine an sich öd-lineare Quest zu einem wahren Glanzlicht. Die erste Aufgabe nach Spielbeginn ist es, mit der jungen Ma-

trosin Janah Zunderschwamm suchen zu gehen; das kurze Intermezzo mit der sympathischen Quasselstrippe dauert fünf Minuten und ist schnell vergessen.

Wenn man Janah viel später im Spiel zufällig wiedertrifft, ist das ein Moment echter Freude.

Angst? Echt?

Die vielen Unter- und Nebenaufgaben kaschieren gekonnt, dass die Haupthandlung von **Am Fluss der Zeit** banal bleibt und etwa so viel Dramatik entfaltet wie das Abzählen von elf Elfen. Das Kernteam um den Krieger Ardo von Eberstamm, den Zwerg Forgrimm und den Dieb Cuano, die **Drakensang**-Veteranen aus dem Vorgänger kennen, ist auf der Suche nach etwas. Dazu schippern Sie von Ort zu Ort, forschen nach der vermissten Sache, aber die ist natürlich immer schon fort. Spannend geht anders. Wenn Sie nach 15 bis 20 Spielstunden endlich den Punkt erreichen, wo sich die erste interessante Zuspitzung ankündigt, entpuppt sich diese als echte Überraschung: nämlich als das Ende des Spiels. Da hatte das erste **Drakensang** gerade erst angefangen. **Am Fluss der Zeit** ist in puncto Levels und Handlung nicht einmal halb so umfangreich wie sein Vorläufer.

Die Diskrepanz zwischen den fein erzählten Randgeschichtchen und der dahinkrückenden Hauptstory ist nur ein Beispiel für seltsame Gegensätze, die den Glanz des zweiten **Drakensang** dämpfen. Ähnliches spiegelt sich in den Schauplätzen: Während die Siedlungen glaubwürdig gebaut sind und voller Ideen stecken, entpuppen sich ausnahmslos alle Kerker, Höhlen und Innenräume als erschreckend uninspirierte Gangreihen, in denen das Spiel Sie scham-

los durch endlose Ketten identischer Räume hetzt. Klar, dass in jedem eine Schar identischer Gegner wartet. So verschenkt **Am Fluss der Zeit** reizvolle Ausgangssituationen. Der zwielichtige Supermagier Archon Megalon schickt Sie zum Beispiel in uralte bosparanische Ruinen, um an Ihnen als Versuchskaninchen »die Natur der Angst« zu erforschen, und das auch noch im Wettstreit mit einem mysteriösen »zweiten Team«. Cool! Nur: Sobald man drin ist, merkt man davon nichts mehr. Am Schluss taucht Megalon auf, dankt einem für die Teilnahme am Experiment, und man erinnert sich: Ah, stimmt, da war doch was mit Angst! Nur was? Es muss wohl damit zu tun gehabt haben, sich eine Stunde lang durch Gargoyles zu hauen.

Rattendungeon v2.0

Ebenso janusköpfig zeigt sich **Am Fluss der Zeit** bei der Spielbalance. Im Vergleich zum ersten **Drakensang** fällt es deutlich offener aus. An Bord der Thalaria – Ihres Schiffs, das das Spielerhaus aus dem ersten Teil ersetzt – dürfen Sie beliebig zwischen insgesamt sieben nach und nach zugänglichen Orten hin und her schippern, und tatsächlich gibt's dort im Spielverlauf immer neue Dinge zu tun. Die größere Freiheit bedeutet auf der Kehrseite aber auch, dass Sie nun in Situationen gelangen können, denen Ihre Gruppe noch nicht gewachsen ist. Das allein wäre kein Problem, im Gegenteil, dann geht man halt wieder weg. Allerdings gibt es in seltenen

Mini-FAQ

Muss ich den Vorgänger gespielt haben?

Es ist sehr zu empfehlen. Um der Handlung folgen zu können, muss man das erste **Drakensang** zwar nicht unbedingt kennen, da **Am Fluss der Zeit** dessen Vorgeschichte erzählt. Aber Sie treffen entlang des Großen Flusses auf Schritt und Tritt bekannte Personen. Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, verliert ein gutes Stück Wiedersehensfreude und versteht manche Anspielungen nicht.

Kann ich meine Gruppe aus dem ersten Teil übernehmen?

Nein. **Am Fluss der Zeit** setzt die Handlung aus dem ersten **Drakensang** nicht fort, sondern spielt im Gegenteil viele Jahre davor. Außer Forgrimm ist kein einziger der Begleiter aus **Drakensang** auch in **Am Fluss der Zeit** dabei. Zumindest nicht als rekrutierbarer Charakter.

Welchen Kopierschutz hat das Spiel?

Am Fluss der Zeit wird durch Securom geschützt. Es ist keine Online-Aktivierung notwendig, und es gibt keine Limitierung der Installationen. Beim Spielstart muss die Original-DVD im Laufwerk liegen.

Ich bin auf der Suche nach Olbert, werde aber im dunklen Wald von einer unendlichen Schar von Tieren überrannt!

Sie können gegen die Tiere nicht gewinnen. Im Hohlweg, der zum Wald führt, befindet sich an der Felswand eine kleine Ruine, die man im Vorbeigehen leicht übersieht. Darin steht eine Kiste mit einer Rauchfackel. Legen Sie die an, bevor Sie den Wald betreten.

Ich schaffe den Werwolf / Flussdrachen / Krabbenboss nicht!

Sie sind wahrscheinlich noch nicht stark genug. Kehren Sie später zurück, wenn Ihre Gruppe fortgeschritten ist. Wir empfehlen (auf dem normalen Schwierigkeitsgrad) den Kampf gegen den Werwolf ab Level 9, den Flussdrachen ab Level 10 und das Krabbenmonster ab Level 11. Decken Sie sich jeweils gut mit Hilfstränken ein!

Huch, das Spiel ist auf einmal zu Ende?

Ja, der Schluss kommt sehr abrupt. Klicken Sie nach dem Abspann aber unbedingt auf »Weiter«. Zum einen können Sie noch einmal mit Ihren Begleitern reden und so einige weitere Hintergründe erfahren, zum anderen dürfen Sie das Abenteuer fortsetzen und alle noch offenen Nebenquests zum Abschluss bringen.

Fallen Stellen, an denen keine Umkehr möglich ist. Wer zum Beispiel in Nadoret zu früh auf Werwolfjagd geht und am knackig schweren Endkampf scheitert, muss zwangsläufig hoffen, vor dem Hurra-Sturz in die Quest einen Speicherstand angelegt zu haben. Abbrechen lässt sie sich nämlich nicht. Auch der berühmte Rattendungeon im Brauereikeller aus dem ersten **Drakensang** bekommt in **Am Fluss der Zeit** ein Geschwisterchen; diesmal ist es ein alter Tempel des Flussgottes Efferd, in dem Sie sich Stockwerk für Stockwerk mit immer stärkeren Schwärmen von Riesenkrabben anlegen. Das ist unglaublich öde, aber kein Einzelfall. Tatsächlich greift der Entwickler Radon Labs gleich mehrmals in die Klamottenkiste des Spieldesigns: Mal wirft Ihnen das Spiel endlose Horden aus dem Nichts auftauchender Waldtiere entgegen, mal sollen Sie allen Ernstes ein quälend langsam animiertes Verschiebepuzzle lösen, schließlich müssen Sie sich ohne Pause durch mehrere aufeinanderfolgende Bosskämpfe schlagen. Man wird das Gefühl nicht los, als woll-

te **Am Fluss der Zeit** seinen Spielern in regelmäßigen Abständen Gelegenheiten anbieten, das Handtuch zu werfen.

Komm, ich mach das

Dabei gibt sich das Spiel an vielen anderen Stellen auf angenehme Weise Mühe, Frustration zu vermeiden. Da kommentieren die Begleiter den Fortschritt bei Rätseln, um deutlich zu machen, wenn eine Teillösung richtig war. Scheitert man zu oft, bietet eine Spielfigur an, die Aufgabe zu übernehmen. Kurz vor dem Finale rekapituliert die Gruppe die Ereignisse, um die Erinnerung aufzufrischen. Im Zweifel ist alles Geschehene aber auch im vorbildlichen Quest-Tagebuch nachzulesen, das (fast) nie Zweifel daran lässt, was als Nächstes zu tun ist. Ihre Mitstreiter sind generell einen ganzen Zacken besser gestaltet als im ersten **Drakensang**. Sie sprechen nun häufig untereinander, kommentieren die Situation, freuen sich über bestandene Kämpfe oder beschweren sich über Wasser in den Stiefeln, wenn man durch Bachläufe latscht. Al-

lerdings machen sie keinerlei persönliche Entwicklung durch, und sie bringen auch keine spezifischen Nebenaufgaben mit. Da haben **Dragon Age** oder **Mass Effect** nach wie vor die Nase weit vorn. Trotzdem sind Forgrimm, Ardo & Co eine Klassemannschaft, die einem schnell ans Herz wächst. Fünf mögliche Begleiter gibt es, aber einer davon fällt früh im Spiel aus (welcher, liegt dabei in Ihrer Hand). So ziehen Sie effektiv mit drei aktiven Kollegen los, während einer auf der Thalaria zurückbleibt. Da alle nützlich und sympathisch sind, haben wir für die Einsätze regelmäßig durchgewechselt.

Tor 1, 2 oder 3

Was hat sich im Vergleich zum ersten Mal noch geändert? Vor allem eines: Alle Dialoge sind nun vollständig vertont. Bis auf Ihren Helden, er oder sie bleibt nach wie vor stumm. Gerade im Vergleich zu **Mass Effect 2** wird deutlich, wie sehr das der Identifikation schadet. Während sich die Begleiter im Nu ins Spielerherz quasseln, bleibt ausgerechnet der

Hauptcharakter unpersönlich. Auch die langen Laufwege aus **Drakensang** wurden entschärft. Auf der Übersichtskarte jeder Region dürfen Sie nun mit einem Mausklick von Wegpunkt zu Wegpunkt springen, was sich als enorm praktisch erweist – wenn auch etwas unlogisch, denn dazwischen vergeht keine Zeit, sodass zum Beispiel alle aktiven Zauber mit begrenzter Wirkungslänge am Ende der Reise unverändert andauern. Zwischen den Wegpunkten und in den meisten Dungeons gibt's allerdings immer noch genügend ermüdende Lauferei. Einen merkwürdigen Schritt nach vorn macht **Am Fluss der Zeit** bei den Entscheidungsmöglichkeiten. Schon die Grundausbildung (samt einiger Folgequests) verläuft je nach Ihrer Charakterwahl auf vollkommen unterschiedliche Weise; Krieger treten der Stadtwache bei, Magier helfen einem skrupellosen Zauberer, Schützen gehen bei einem Elfen ins Training. Auch später gibt es immer mal wieder Handlungsalternativen, etwa wenn Sie entweder mit Forgrimm kämpfend den Burghof einer Zoll-

TECHNIK-CHECK

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT



OLDIE-PC
PENTIUM 4 / 3,0 GHZ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

In niedrigen Details wirkt das Spiel wegen fehlender Lichteffekte **1** trist. Fehlende dynamische Schatten **2** und Zierobjekte **3** verstärken diesen Eindruck.



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/6000+ - 1,5 GBYTE RAM - RADEON X1950 XTX

► 1680x1050 ► mittlere Details

Die hübschen Licht- und Glanzeffekte **1** und dynamischen Schattenwürfe **2** sorgen in mittleren Details für einen stark verbesserten, räumlichen Eindruck.



MITTELKLASSE-PC
CORE 2 DUO E6600 - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1920x1200 ► maximale Details

Die höchste Detailstufe verbessert mit hoch aufgelösten Texturen **1** und Schatten **2** sowie aktivierter Kanten-glättung die Bildqualität spürbar.

TECHNIK-TIPPS

- **Drakensang: Am Fluss der Zeit** läuft selbst auf mehrere Jahre alten Rechnern flüssig.
- Im Gegensatz zum Vorgänger profitiert **Am Fluss der Zeit** von mehreren Rechenkernen.
- Gespeicherte Spielstände werden im Benutzerverzeichnis unter »Dokumente« abgelegt und belegen etwa 30 MByte pro Spielstand. Stellen Sie also sicher, dass genug Speicherplatz frei ist.
- In Nadoret bricht die Bildwiederholrate um bis zu 50

Prozent ein. Das Spiel ruckelt dann selbst auf Systemen, die **Am Fluss der Zeit** normalerweise flüssig darstellen. Schalten Sie bei Ihren Aufenthalten in der Stadt am besten die Option »Belebung« ab und reduzieren Sie den allgemeinen Detailgrad.

Checkliste

- Prozessor ab 3,0 GHz oder Mehrkern-CPU ab 2,3 GHz
- 1,5 GByte RAM
- 6,0 GByte Festplattenplatz
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2				
		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GT	9800 GTX	GTX 250			
					GTX 260 (256)	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295			
PROZESSOR	2	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+					
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950					
		Phenom II		X2 550	X3 720	X4 940	X4 955	X4 965				
		Core 2 Duo	E6300	E6400	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
SPEICHER	3	Core 2 Quad										
		Core i5/i7										
LEGENDE	4	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	
LEGENDE	4	technisch unmöglich										
		läuft so flüssig: 1280x800 minimale Details, Belebung: aus										
		läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, Belebung: aus, Schatten: niedrig										
		läuft so flüssig: 1920x1200, 4xAA hohe Details, alles an, hoch aufgelöste Texturen										



Die Dungeons und Höhlen sind eintönig gestaltet. Und in diesem Fall voll von Riesenkrabben.

festen stürmen oder sich mit Cuano vorsichtig durch den Kerker bis auf die Zinnen schleichen. Generell haben Sie oft die Wahl, ob Sie langwieriges Palaver dadurch abkürzen wollen, dass Sie einfach ein paar Köpfe einschlagen. Die Folgen sind nicht immer vorhersehbar. Wer zum Beispiel ein Heereslager getarnt infiltriert und jede Auffälligkeit vermeidet, hat dort im Endeffekt schwierigere Kämpfe zu meistern als jemand, der gleich mit blanken Schwertern in die Menge rauscht.

Mirakel mit Soße

Wer das erste **Drakensang** kennt, erlebt bei den Kämpfen und beim Charaktersystem keine Überraschungen. Beides ist unverändert. Noch immer drücken Sie in den Gefechten die Pausetaste, legen für Ihre Helden Spezialangriffe und Zauber fest und schauen dann zu, wie sie die Befehle ausführen. Das funktioniert gewohnt gut, erlaubt genügend taktische Flexibilität

und setzt meist voraus, dass man sich auf die Stärken und Schwächen der Gegner einstellt. Deren Auswahl ist angewachsen; ins Repertoire dieser Gegner krabbeln zum Beispiel alte **Das Schwarze Auge**-Favoriten wie Riesenhirschkäfer oder Sumpfranzen. Das immens umfangreiche Charaktersystem hat sich nicht erweitert, mit dem Geoden (Zwergenmagier) und dem Stammeskrieger (Barbar) kommen lediglich zwei neue Klassenvarianten dazu. Beide passen sich gut ein, ohne die Bandbreite merklich zu bereichern. Ihr Begleiter Cuano ist nicht nur Dieb, sondern auch Phex-Geweihter und kann Mirakel einsetzen. Diese Gotteszauber stellen eine sehr simple Magievariante dar. Mirakel verbrauchen keine Astralenergie, sondern laden sich nach Benutzung langsam wieder auf. Weil es nur wenige und noch weniger sinnvolle gibt, taugen sie nur als nette Beigabe. Für Diebe wie Cuano gibt es in Aventurien übrigens nicht all-



Neu unter den Gegnern im zweiten Drakensang: die Riesenhirschkäfer.

zu viel zu tun – aber wenn, dann lagern die Einwohner ihre Wertsachen in Truhen neben ihren Häusern statt darin. Es stört sie auch nicht besonders, wenn man die

knackt; wahrscheinlich haben sie schon damit gerechnet. Womöglich gönnen sie uns die Diebeszüge sogar. So ist sie halt, die Welt des Schwarzen Auges. **CS**

DRAKENSANG: AFDZ

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Radon Labs (Drakensang, GS 09/08: 86 Punkte)
PUBLISHER Dtp
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Klappbox, 1 DVD, 80 S. Handb., A3-Poster

TERMIN (D) 19.2.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden
EINSTIEG: leicht
HAUPTSPIEL: Zäher Einstieg, danach versinkt man in der Spielwelt. Das Ende enttäuscht.
ENDSPIEL: einfach

GENRE ROLLENSPIEL
SPIELSTIL Kampf
CHARAKTERST. simpel
FREIHEIT linear
KAMPF Action
HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

EINSTIEGER FORTGESCHRITTENER PROFI
EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam
HILFEN Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial-Texte, Begleiter lösen Rätsel
SPEICHERSYSTEM Automatisches und freies Speichern

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM STANDARD OPTIMUM
4,0 GHz Intel Core 2 Duo E4600 Core 2 Quad Q6600
XP4000+ AMD A64 X2/6000+ Phenom X4/9550
1,0 GB RAM 2,0 GB RAM 4,0 GB RAM
5,0 GB Festplatte 5,0 GB Festplatte 5,0 GB Festplatte
PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1
KOPISCHUTZ Securom

3D-GRAFIKKARTEN
GeForce 6600 / 6800
GeForce 7800 / 7900
GeForce 8800 / 9800
GeForce 9600
GeForce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK + schöne Schauplätze + detailreiche Figuren + hübsche Effekte
+ gute Animationen + Versatzstück-Dungeons + Nadoret ruckelt
SOUND + durch die Bank exzellente Sprecher + alle Dialoge vertont + stimmungsvolle, unaufdringliche Musik + angemessene Effektkulisse
BALANCE + viele Hilfestellungen + ausgewogene Klassen + alle Talente sinnvoll + lange Kampffreien + stellenweise frustrierend
ATMOSPHÄRE + sympathische Spielwelt + viele interessante Charaktere + häufige Zwischensequenzen + teils lange Ladezeiten + unpersönlicher Held
BEDIENUNG + aufgeräumte, übersichtliche Charakterbögen + flexible Schnellzugriffsleiste + viel Kameraarbeit nötig + Inventar umständlich
UMFANG + große Fülle an Quests + neue Aufgaben an schon besuchten Orten + Handlungsalternativen + kürzer als der Vorgänger + abruptes Ende
QUESTS/HANDLUNG + sehr hübsch erzählte Aufgaben + viele Kommentare der Begleiter + banale, spannungslose Hauptquest + eintönige Dungeons
CHARAKTERSYSTEM + umfangreiches Talentsystem + flexible Levelaufstiege
+ erlaubt vielseitige Lösungswege + nützliche Mitstreiter
KAMPFSYSTEM + pausierbare Gefechte + richtige Taktik macht großen Unterschied
+ Stärken der Gegner wirken sich aus + knackige Bosskämpfe
ITEMS + motivierendes Handwerksystem + gut gestaffelte Verbesserungen
+ sammelbare Kräuter + massenhaft Ausrüstung + vieles unnütz

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Stimmungsvolles Traditions-Rollenspiel.

85

SPIELPASS

Für mich ein Fest!

Michael Trier: Am Fluss der Zeit ist ein altdmisch, langsames Rollenspiel. Für Spieler, die vor allem auf Tempo wert legen, ist das sorgsame Austarieren der Charaktere, die Analyse der Kampfsituation nach jeder Aktion bestimmt die Hölle – mir gefällt's. Die kauzigen Charaktere, die liebevolle Spielwelt, die Rundenkämpfe mit Grips machen dieses Spiel zum Fest für Rollenspieler. Trotz Schwächen in der Haupthandlung.



michael@gamestar.de

Kommt Zeit, kommt Fluss

Christian Schmidt: Am Fluss der Zeit ist wie der gutmütige dicke Onkel, der bei Familienbesuchen Anekdoten erzählt: Eigentlich dreht sich's ständig nur darum, dass er Zigaretten holen geht oder den Müll rausbringt, aber das verpackt er in so launige Geschichten, dass man trotzdem gern zuhört. Das neue Drakensang ist kein Meisterwerk des Spieldesigns. Aber wo die Designer schlampfen, reißen's die Autoren raus. Sie machen Aventurien zu einer stimmigen Welt. Durch das vielseitige Charaktersystem, die fordernden Kämpfe und die Begleitergruppe bekommen erfahrene Rollenspieler gut zu tun. Haben Sie Geduld mit dem Onkel, wenn er Sie manchmal aus heiterem Himmel beschimpft. Es lohnt sich, denn er unterhält sie alles in allem blendend.



christian@gamestar.de

Star Trek Online

Auf Seiten der Föderation und der Klingonen haben wir uns Tage und Nächte durch den Betatest des Online-Rollenspiels gekämpft, um in diesem Artikel zu klären: Was ist gut? Was ist schlecht? Und was sollte sich noch ändern?

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5479

Ein Lob müssen wir **Star Trek Online** schon jetzt aussprechen. Nach der lieblosen Action-Krücke **Legacy** war unsere Hoffnung auf Ferengi-Größe geschrumpft, dass sich jemals wieder ein brauchbares Lizenzspiel aus dem Enterprise-Universum auf unsere Festplatte beamen könnte. Doch Überraschung: Das Internet-Abenteuer ist ein gutes **Star Trek**-Spiel. Wenn auch kein perfektes, **Star Trek Online** hat seine Schwächen. Wir sind im Beta-Test mit unserem Raumschiff ausgiebig durch die Galaxis gekreuzt, haben im All sowie am Boden gekämpft und berichten live von allen Fronten dieses Raumkrieges.

Zweit-Klingonen

Augenblick mal, welcher Krieg?! **Star Trek Online** spielt 30 Jahre nach dem Kinofilm **Nemesis** im Jahr 2409, in dem die Föderation gegen das klingonische Reich ringt. Beide Fraktionen sind spielbar und haben unterschiedliche Schwerpunkte: Sternflotten-Kapitäne erledigen hauptsächlich Aufträge und kämpfen gegen KI-Gegner, Klingonen bestreiten PvP-Gefechte gegen andere Spieler, sowohl gegen ihresgleichen als auch gegen die Föderation. Allerdings ist das Kriegervolk schlechter ins Spielgeschehen integriert als seine Rivalen, Klingonen bekommen nur müde Reiß-

brett-Aufträge à la »Besiege 50 Feinde« und fliegen gerade mal eine Handvoll Schiffstypen. Daher eignen sie sich eher als Zweitcharaktere (»Twinks«) fürs PvP-Vergnügen. Und selbst »Vergnügen« ist relativ: Während die Kämpfe im All gut unterhalten werden, werden sie am Boden rasch öde.

All gegen Boden 1:0

Dieser Gegensatz zieht sich durchs ganze Spiel: Weltraum hui, Boden pfui. Okay, nicht völlig »pfui«, aber doch weniger »hui«. Denn die Raumschlachten glänzen mit schicken Effekten und spielen sich zwar etwas träge, aber taktisch, weil wir Gegner ausmanövrieren müssen, um unser Feuer auf eine ihrer Schutzschild-Seiten zu konzentrieren. Am Boden erkunden wir hingegen oft öde Umgebungen, zudem sind die Animationen hakelig.

Immerhin kämpfen wir auf Planeten und in Innenräumen selten allein, sondern in bis zu fünfköpfigen Außenteams. Begleitet werden wir von menschlichen Helfern oder unseren KI-gesteuerten Brückenoffizieren. Letztere leiden zwar oft unter Wegfindungs-Aussetzern, kämpfen aber selbstständig mit. Außerdem können wir sie herumkommandieren, zum Beispiel lassen wir sie Feinde von der Flanke her attackieren, denn Schüsse in den Rücken richten mehr Schaden an. In früheren Ver-

! Warum keine Wertung?

Unser Vorabtest basiert auf der Betaversion von **Star Trek Online**, die wir noch nicht abschließend bewerten möchten. Wir geben deshalb jetzt lediglich Wertungen für drei Kategorien ab, die sich vermutlich nicht mehr ändern werden: Grafik, Sound und Atmosphäre. Ein Test der fertigen Version folgt.

sionen war das überflüssig, zuletzt hat der Entwickler Cryptic den Schwierigkeitsgrad aber erhöht. Seitdem ergeben nicht nur Flankenangriffe Sinn, sondern auch Nahkampfschläge und Hechtsprünge, um Attacken am Boden auszuweichen – weiter so!

Keine Todesstrafe

Auch die Raumschlachten sind kniffliger geworden, wir müssen unsere Talente überlegter einsetzen. Spezialwaffen wie »Mehrere Torpedos gleichzeitig abfeuern« bekommen wir ebenfalls über unsere Brückenoffiziere, die wir den Kampfstationen unseres Schiffs zuteilen. Sowohl am Boden als auch im All spielen die Begleiter also eine zentrale Rolle, zumal wir sie befördern und ihnen frische Fähigkeiten beibringen dürfen. Unsere Rolle im Weltraum-Gruppenspiel hängt von unserer Charakter- und unserer Schiffsklassenwahl ab. Als Wissenschaftsoffizier etwa fliegen wir bevorzugt



Die Kämpfe auf Planeten werden auch durch die häufig **triste Optik** schnell öde.



Die **Quests** sind nicht vertont, auch Funksprüche gibt's bisher nur in Textform.

Erfüllter Trekkie-Traum!

Michael Graf: Verzeihen Sie, dass ich im Video auf unserer DVD noch behauptete, **Star Trek Online** sei zu leicht. Seitdem Cryptic den Schwierigkeitsgrad angezogen hat, stimmt das nicht mehr uneingeschränkt – auch wenn ich mir wünschte, dass Bildschirmode bestraft würden. Unterm Strich beamt mich **Star Trek Online** zwar nicht in den siebten Spielspaß-Himmel, zumal die Gefechte meist ähnlich ablaufen. Trotzdem spiele ich's gern. Denn erstens möchte ich stets noch bessere Schiffe freischalten (Prometheus, ich komme!). Und zweitens fühle ich mich als Fan der Vorlage pudelwohl in diesem Online-Universum.



micha@gamestar.de

– Überraschung! – Forschungsschiffe, mit denen wir unsere Verbündeten stärken und unsere Feinde schwächen.

In den ersten 20 Spielstunden schließen wir uns allerdings keiner Spielergruppe an, auch nicht in den unterhaltsamen Flottenschlachten, in denen Dutzende von menschlichen Kapitänen gegen KI-Horden ringen. Teamwork ist also zumindest anfangs unnötig. Das dürfte daran liegen, dass Tode nicht bestraft werden: Wer stirbt, aufersteht kurz darauf ohne Nachteile wieder; erledigte KI-Gegner bleiben erledigt. So arbeiten wir die Feinde nacheinander ab – ein Problem, das **Star Trek Online** von Cryptics letztem Werk **Champions Online** erbt.

Hoch und Tief

Dass **Star Trek Online** trotzdem motiviert, liegt auch am Missionsdesign. Für die Föderation bestreiten wir mehrstufige Auftragsketten, die Raum- und Bodenschlachten umfassen und interessante Geschichten erzählen. Viele davon sind in größere Handlungsstränge eingebettet, manche Erzfeinde treffen wir öfter. Schade nur, dass wir auch simple Patrouillenflüge absolvieren. Oder müde Forschungs- und Diplomatie-Quests, in denen wir uns über feindfreie Planeten schleppen.

Dafür stimmt der Umfang, die Spielwelt umfasst mehrere Sektoren der **Star Trek**-Galaxie. Von Sonnensystem zu Sonnensystem fliegen wir auf einer 3D-Karte, Schlachten finden aber nur in separaten Instanz-Arealen statt. Die meisten Systeme sind instanziiert, unsere Gruppe bleibt dort ungestört. Für PvP-Gefechte reihen wir uns wie bei den Schlachtfeldern von **World of Warcraft** in (unkomfortable) Warteschlangen ein. Sobald in einer Arena ein Platz frei wird, werden wir dorthin versetzt.



Sinnvoll platziert attackieren unsere **Gruppenmitglieder** Feinde aus der Flanke.



Mit zahlreichen anderen **menschlichen Kapitänen** zerlegen wir in instanziierten Sternensystemen feindliche KI-Horden.

So schlagen wir neben lahmten Boden-Deathmatches auch unterhaltsame Raumschlachten, in denen wir in **Battlefield**-Manier Kontrollpunkte erobern.

Immer weiter?

Eine weitere Motivation ist die Hatz nach Belohnungen. Erledigte Aufträge und Gegner bringen Ausrüstung für unser Schiff (Waffen, Schilde etc.) und unser Team (Gewehre, Heilpäckchen u.a.). Auch Flotten- und PvP-Schlachten werfen Gegenstände ab, die wir jedoch aus einer Kiste irgendwo im Level bergen müssen – umständlich. Wer zufallsgenerierte Sonnensysteme erforscht, soll zudem besonders wertvolle Beute machen. Ebenfalls motivierend: In jeder zehnten Charakterstufe dürfen wir neue Schiffsklassen freischalten.

Nun sind wir gespannt, ob Cryptic den Schwierigkeitsgrad weiter austariert und was uns in hochstufigen Gebieten erwartet.

Für eine voraussichtliche Monatsgebühr von 13 Euro darf man schließlich eine Menge mehr erwarten als nur ein besseres **Legacy**. Denn mal Hand auf den Kom-

munikator: Das letzte **Star Trek**-Desaster zu übertreffen, ist ungefähr so schwer, wie einen Nausikaaner wütend zu machen. Also nicht sonderlich. **GR**

STAR TREK ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Cryptic (Champions Online, GS 12/09: 71 Punkte)
PUBLISHER Atari / Namco Bandai
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 5.2.2010
CA. PREIS 45 € + 13 €/Monat
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
Core 2 Duo E4300 Athlon 64 X2/4000+ 1,0 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	Core 2 Quad Q8400 Phenom II X4 920 3,0 GB RAM 5,0 GByte Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Anmeldung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ effektvolle Raumschlachten + detaillierte Schiffe und Charaktere - hakelige Animationen - teils unspektakuläre Landschaften	7 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + dynamische Musik + neuer und alter Spock als (englische) Sprecher ... - ... sonst wenig Sprachausgabe + nützliches Tutorial ... - ... ohne bekannte Charaktere + Heldentod wird nicht bestraft - Wie tarirt Cryptic den Schwierigkeitsgrad aus?	8 / 10
BALANCE	+ einzigartiger Mix aus Boden- und Raumschlachten + anpassbare Helden und Schiffe - gute Handlungsstränge ... - ... aber wenige	- / 10
ATMOSPHÄRE	+ übersichtliches Interface + Vergleichsfenster für Ausrüstung - einige Funktionen versteckt - Felt Cryptic noch am Komfort?	8 / 10
BEDIENUNG	+ großes Universum + zwei Fraktionen + Klingonen blasser als Föderation - Gibt es auch auf hohen Stufen unterhaltsame Inhalte?	- / 10
QUESTS	+ gute Episoden-Aufträge + Flottenschlachten + PvP im All spaßig - PvP am Boden dröge - Wie spielen sich hochstufige Quests?	- / 10
TEAMWORK	+ grundverschiedene Klassen und Schiffstypen - anfangs kein Teamwork nötig - Muss man auf hohen Stufen zusammenarbeiten?	- / 10
KAMPFSYSTEM	+ wichtige Brückensoffiziere + spaßige Raumschlachten - lahme Bodengefechte + Begleiter-KI - Peppt Cryptic die Bodenkämpfe auf?	- / 10
ITEMS	+ reichhaltige Ausrüstungsbeute - simples Handwerk - Handeln die Spieler miteinander? - Auf hohen Stufen einzigartige Items?	- / 10

PREIS/LEISTUNG Noch nicht bewertbar SOLOSPIELZEIT –

FAZIT Einzigartiges Online-Spiel im All und auf Planeten.

SPIELPASS

Atlantica Online

Auf den ersten Blick bedient das kostenlose Online-Rollenspiel Atlantica Online alle Klischees eines stupiden WoW-Klons. Doch bei genauerer Betrachtung bietet die Kombination aus Rollenspiel und Rundenstrategie einige gelungene Überraschungen.

Atlantis, der ewige Mythos. Eine recht frei interpretierte Version der Sage um die versunkene Stadt diente Entwickler Ndoors als Story-Grundlage für **Atlantica Online**. Alles dreht sich um eine mächtige Substanz namens Oreichalkos. Sie hat den Atlantis-Bewohnern zu großer Macht und Reichtum verholfen. Als die Vorräte zur Neige gehen, zetteln die Atlantiden Kriege mit vier großen Zivilisationen an, ehe sie an ihrer eigenen Gier zugrunde gehen. Das war das vorläufige Ende von Atlantis, und auch das Oreichalkos verschwand von der Erde – bis auf wenige Überreste. Einige Zeitalter später kommen Sie ins Spiel und schlüpfen in die Haut eines Nachfahren der Atlantis. Zunächst in Asien, im wei-

teren Spielverlauf bereisen Sie den ganzen Erdball. Ihr Ziel: Finden Sie Atlantis und retten Sie die Menschheit vor dem zerstörerischen Einfluss des wieder aufgetauchten Oreichalkos.

Elitäre Einheit

Atlantica Online macht einiges anders als der Konkurrenz-Einheitsbrei der Online-Rollenspiele ohne Monatsgebühren. Doch bevor wir uns den Innovationen widmen können, wartet die grundlegendste aller Rollenspielaufgaben: die Charaktererstellung. Die Individualisierungsmöglichkeiten, also vor allem das Aussehen unseres Charakters, sind eher minimalistisch. Möglichkeiten gibt es hier nicht. Wichtiger ist schon die Waffenwahl für

Ihren Helden. Dabei stehen genretypische Kampfgeräte wie Bogen, Schwert und Stab zur Auswahl. Auch eine Gitarre gibt's im Waffenangebot, mit der Sie luftgitarrenähnlich Posen und damit verbundene Angriffszauber auslösen können. Die sieben Klassen unterscheiden sich nur in den vier Grundwerten (Kraft, Intelligenz, Geschicklichkeit, Vitalität, Verteidigung), gestaffelt nach dem üblichen Raster für Nah- und Fernkämpfer beziehungsweise Magier. Ab Level 100 gibt es als Zugabe noch eine Motorsäge, die oberste Levelgrenze liegt derzeit bei stolzen 130 – es gibt also viel zu tun.

Nach der Charaktererstellung geht es ohne Umwege zum Tutorial. Die einführenden Schritte sind gut verständlich, und selbst

nach über 40 Stunden Spielzeit erhalten Sie noch wertvolle Spielhinweise, die zudem gelingen in die Hauptquestreihe eingebunden sind. Das zeigt die ungewöhnliche spielerische Vielfalt des Titels, denn selbst wenn sich naturgemäß viele Abläufe wiederholen und zur Routine werden, gibt es in den späteren Phasen des Spiels noch Dinge zu entdecken und Neues zu lernen.

Eines der wichtigsten Merkmale von **Atlantica Online** sind die Söldner, von denen Sie gleich zu Beginn eine Handvoll rekrutieren. Während Sie die Welt erkunden, steuern Sie nur Ihren Hauptcharakter, kommt es aber zu einem Kampf, befehlen Sie zusätzlich Ihre Söldner. Dieses Prinzip kennen **Final Fantasy**- und



Gegen die **fliegenden Mönche** haben unsere Nahkämpfer mit Standardangriffen keine Chance.

Heroes of Might and Magic-Spiele übrigens schon: In der normalen Spielansicht erscheint nur der Held; sobald es zu einem Kampf kommt, wird ein spezieller Schlachtfeldbildschirm geladen, auf dem dann die ganze Party gegen eine entsprechende Anzahl von Gegnern antritt. Mit zunehmender Stufe des Hauptcharakters können Sie weitere Rekruten anheuern, bis das Team mit maximal neun Kämpfern vollzählig ist. Dabei existiert eine Vielzahl verschiedener Standard- und Spezialsoldaten, die entweder durch aufwändige Nebenquestreihen zu Ihnen stoßen, oder die Sie im weiteren Spielverlauf gegen Gold anheuern können.

Taktische Tüftelei

Atlantica Online hebt sich vor allem durch ein Merkmal von den meisten anderen Online-Rollenspielen ab: das rundenbasierte Kampfsystem. Sobald Sie auf einen Gegner treffen, wird in den speziellen Kampfbildschirm gewechselt. Hier stehen sich Ihre Söldnermannschaft und die gegnerische Gruppe gegenüber und greifen abwechselnd an. Jetzt ist der Strategie in Ihnen gefragt. In einem bestimmten Zeitlimit versorgen Sie Ihre Kämpfer mit verschiedenen Befehlen, die sogleich ausgeführt werden. Pro Runde kann so jeder Söldner, inklusive des Hauptcharakters, den Standardangriff oder eine Spezialfähigkeit ausführen. Schamanen heilen (Segnung des Lebens), Schwertkämpfer führen feurige Attacken (Flammenschwert) gegen den Feind. Außerdem können

Sie Ihre Verteidigung optimieren, indem Sie durch Platztausch Ihre Truppen zum Beispiel nach Nahkampfwerten ordnen. Eine wesentliche Rolle spielt dabei die 3x3-Formation, also die Aufstellung Ihres Kampftrupps. Ein kleines Beispiel: Schwertkämpfer können nur einen Feind in der vordersten Reihe angreifen, sind aber wahre Bollwerke bei gegnerischen Angriffen und schützen so die hinteren Reihen. Söldner mit Speeren durchbohren gleich zwei hintereinanderstehende Gegner, können allerdings mit ihrem Standardangriff nichts gegen fliegende Feinde ausrichten. In diesem Fall benötigen Sie Magier und Fernkämpfer, die mit Stab bzw. Bogen zusätzlich jede Frontlinie überwinden, also über die erste Feindreihe hinweg tiefer stehende Gegner beharken können. Kurz gesagt: ein Paradies für Taktik-Liebhaber. Alle anderen sollten jetzt jedoch nicht erschreckt weiterblättern, denn der Einstieg in das komplexe Kampfsystem ist auch für Neulinge gut zu bewältigen. Außerdem gibt es die Möglichkeit, mit bis zu zwei weiteren Spielern eine sogenannte »LDP« (Long Distance Party) zu bilden. Das verschafft Ihnen nicht nur einen Vorteil gegenüber den kampflustigen Widersachern, sondern bringt auch zusätzliche Erfahrungspunkte. Wenn dadurch allerdings 27 Söldner (drei Spieler mit jeweils vollzähliger Einheit) bis zu 27 Kontrahenten gegenüberstehen, geht die Übersicht verloren und der Kampfbildschirm erinnert durch die farbenfrohen animierten Gefechte an ei-



Wichtiger als die Optik ist bei der **Charaktererstellung** die Wahl der Waffe.

nen explodierten Regenbogen. Wer sich bei den PvE-Kämpfen gegen Wasserdrachen und andere Monster langweilt, kann sich PvP-Herausforderungen in der »Freien Liga« stellen. Hier treten Sie in einer Art Turnier gegen andere Spieler auf Ihrem Level an. Während Sie im Verlauf der Hauptquestreihe prinzipiell mit jeder Strategie und Formation irgendwie überleben können, haben Sie in diesen Duellen ohne gute Taktik gar keine Chance.

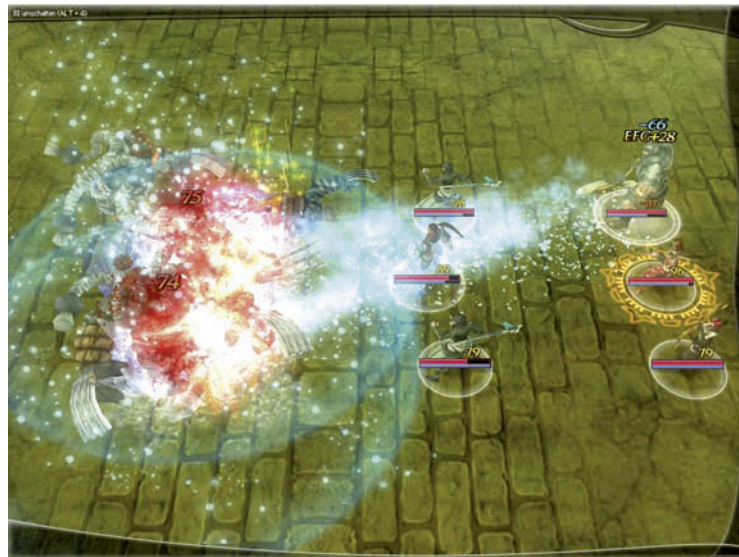
Wirtschaftliche Wege

Sollten Sie einmal eine Pause vom Gruppen-Getümmel benötigen, warten zahlreiche Handwerks-Jobs auf ihre Ausübung. Die Möglichkeiten sind hier so vielfältig wie zeitraubend. Von der Kanonenkugel über Tränke bis zur Axt können Sie alles selbst herstellen. Damit lassen sich sogar Ihre virtuellen Brötchen verdienen, denn alles, was Sie herstellen oder unterwegs finden, darf in jeder Stadt auf dem Markt

an andere Spieler gegen Spielwährung (Gold) verkauft werden. In der komplett spielerbetriebenen Wirtschaft bestimmen Sie den Preis für Ihre Ware und hinterlegen diese in einer Art Depot. Anschließend gehen Sie wieder auf die Jagd, teilen an Ihren Fertigkeiten oder gönnen sich eine heldenhafte Pause. Sobald Ihre Gegenstände verkauft wurden, werden Sie benachrichtigt, und das erhaltene Spielgeld landet auf Ihrem Ingame-Bankkonto. Man kann sich gut und gern zwei Stunden allein mit der Angebots- und Nachfrageentwicklung beschäftigen, ohne sich zu langweilen. Zusätzlich werden von Spielern auch Gegenstände aus dem sogenannten Item Shop – also der »echten« Verkaufsplattform, auf der Sie hauptsächlich Komfortfunktionen gegen harte Euro erwerben können – auf dem virtuellen Markt, sprich gegen Spielgeld angeboten. Grundsätzlich gilt: Im Item Shop können Sie für mehr oder weniger viele Euro



Die Reise beginnt in **Nordostasien** und führt uns um den ganzen Erdball.



Die **Spezialfähigkeit** »Eis-Axt« des Wikingers lähmt eine komplette gegnerische Reihe.



Alle **Questgeber** teilen uns ihre Aufträge über den Text und eine Sprachausgabe mit.

diverse Gegenstände erwerben, die Ihnen das Spielerleben vereinfachen, für den Spielfortschritt aber nicht notwendig sind. Um zum Beispiel lange Laufwege zu vermeiden, können Sie eine Teleport-Lizenz kaufen. Die kostet für 30 Tage circa 7 Euro und für 60 Tage 13,60 Euro. Ein teurer Spaß, der nur für Spieler, die mehr Geld als Zeit haben, in Frage kommt.

Kollegiales Klima

Noch etwas fällt ganz besonders auf in **Atlantica Online**: das freundliche Miteinander unter den Spielern. Und das kommt nicht von ungefähr, denn Entwickler Ndoors fördert auf vielerlei Wege die Community. So können sich beispielsweise erfahrene Spieler als Mentoren für Spieler unter Level 30 anbieten und den »Frischlingen« mit Rat und Tat zur Seite stehen. Als Belohnung gibt es einen ordentlichen Goldbetrag und Erfahrungspunkte für den Betreuer, sobald der Lehrling Level 30 erreicht. Darüber hinaus erhalten Sie Erfahrungspunkte für jedes Gold-Geschenk, das Sie einem Anfänger schicken. Ergo, als Neuling werden Sie reich beschenkt! Der-

artige Nettigkeiten machen Freude und steigern den Spielspaß. Das Friede-Freude-Eierkuchen-Klima täuscht aber nicht über die Schwächen von **Atlantica Online** hinweg. Ein großes Manko ist die Grafik, denn die reißt definitiv niemanden vom Hocker. Die meisten Städte und Dungeons wirken wie Papierkulissen. Langweilige Papierkulissen. Die Dudelmusik fügt sich da passend ein, zumal sie sich schnell wiederholt, auch die ewig gleichen Rückmeldungen der Söldner nerven. Die Hauptquestreihe bringt inhaltlich nichts Neues und besteht, leidlich zusammengehalten von der müden Atlantis-Story, aus dem üblichen Sammel- und Töte-Mix. Und trotzdem ist dieses Spiel keine Gurke. Warum? Weil **Atlantica Online** ein stimmiges Gesamtkonzept, ein taktisch forderndes, komplexes Kampfsystem und viel Abwechslung drumherum bietet. Auch Komfortfunktionen wie der Autopilot zum nächsten Questgeber machen Spaß. Außerdem entstehen nur optionale Kosten bei der Nutzung des Item Shops, und damit gilt: Ausprobieren kostet nichts! Evelyn Miksch / MT

Taktisches Vergnügen

Michael Trier: Mir geht die Dudelmusik auf die Nerven, aber das ist Geschmackssache, und außerdem kann ich die abschalten. Die Grafik ist altbacken, die Quests beschränken sich auf »sammle dies« und »töte das«. Trotzdem hat mir Atlantica Online Spaß gemacht. Weil es taktische Rundenkämpfe bietet, weil das Wirtschafts- und Handwerkssystem vielfältig ist und weil die Spielergemeinschaft (bisher) sehr fair und hilfsbereit ist. Atlantica Online ist sicher kein Spiel für jeden, aber wer mit dem üblichen Monsterkloppen nichts anfangen kann und gern Heroes of Might & Magic spielt, sollte unbedingt mal reinspielen – kostet ja nichts.



michael@gamestar.de



Der Herr rechts im Bild hat sich im **Item Shop** modisch eingekleidet.

ATLANTICA ONLINE

ONLINE-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Ndoors (Wonderking Online, nicht getestet)	TERMIN (D)	1.12.2009
PUBLISHER	Ndoors	CA. PREIS	gratis
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	– (Download)		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	50 Stunden	GENRE	ROLLENSPIEL
SPASS	Leveln, Rundenkämpfe und Gruppenspiel motivieren anhaltend.	SPIELSTIL	Kampf – Dialoge/Rätsel
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	CHARAKTER	simpel – komplex
	ENDSPIEL	FREIHEIT	linear – offene Welt
		KÄMPFE	Action – Taktik
		HANDLUNG	einfach – komplex

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht – schwierig		
SPIELMECHANIK	einfach – komplex		
SPIELTEMPO	langsam – schnell		
HILFEN	gutes, ausführliches Tutorial, Texthilfen		
SPEICHERSYSTEM	speichert Charakterfortschritt automatisch		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ / AMD 1,0 MB RAM 9,0 GB Festplatte DSL 1000	2,6 GHz Intel XP 2400+ / AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 A64 4000+ / AMD 4,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte DSL 6000	
PROFITIERT VON	Headset, Teamspeak		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHSCHUTZ –		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Kampfanimationen + immer gleiche Architektur + langweilige Texturen	5 / 10
SOUND	+ deutsche Sprachausgabe + zum asiatischen Stil passende Musik ... + ... die auf Dauer nerven kann + nervige Ansagen der Söldner	6 / 10
BALANCE	+ alle Söldner sehr gut ausbalanciert + angemessene Zeitlimits + Schwierigkeit der Endbosse unausgewogen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Spielwelt als Abbild des Erdballs + tolles Miteinander + dünne NPC-Bevölkerung + austauschbares Fantasy-Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive Steuerung + umfangreiche Erklärungen + Auto-Pilot-Funktion + unübersichtliche Kämpfe mit vielen Einheiten	9 / 10
UMFANG	+ sehr umfangreiche Hauptquestreihe + viele Söldnerkombinationen + viele Gilden-Features + spielergetriebene Wirtschaft	10 / 10
QUESTS	+ viele Questgeber + nützliche Belohnungen + lange Laufwege + abwechslungsarm	7 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ Upgrades für Söldner + komplexes Berufssystem + Ausbau der Gruppe + keine Individualisierung + Hauptthema bleibt blass	6 / 10
KAMPFSYSTEM	+ innovativer Echtzeit-Rundenstrategie-Mix + unzählige taktische Möglichkeiten + Zusatzfähigkeiten durch Spruchrollen	10 / 10
ITEMS	+ Gegner hinterlassen massenhaft Items + hohe Vielfalt + fast alles selbst herstellbar + hübsche Rüstungen nur im Item Shop gegen Euro	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Guter Mix für Strategie- und Rollenspielfans.




Daniel Matschijewsky

hat mal ein Artwork zu System Shock 3 gebastelt. In der Hoffnung, Irrational Games würde die Idee irgendwann aufgreifen.


Heiko Klinge

glaubt nach der Wolfsburger Meisterschaft, dass jeder noch so absurde Wunsch Wirklichkeit werden kann. Also: Bitte Forza 3 für den PC!

Sport

Wunsch und Wirklichkeit

Das Verlangen der Fans, gehört zu werden, trägt oft seltsame Früchte.

Mitte Januar sind die ersten Bilder zum kommenden **Need for Speed**-Teil aufgetaucht. Die Motive zeigen die Skyline von San Francisco, Polizeiverfolgungsjagen und sogar Motorräder. Allerdings stammte das Material nicht vom Entwickler Criterion, sondern von Fans, die die im Internet kursierenden Gerüchte über das Spiel kurzerhand künstlerisch umgesetzt haben. »Die Bilder und Infos sind zu 100 Prozent erstunken und erlogen«, polterte es aus den Büros von Criterion. Doch anstatt sich über die Schummelei aufzuregen, sollte der Entwickler dankbar dafür sein. Zum einen ist

das kostenlose Werbung für seine Marke. Zum anderen geben solche Aktionen den besten Hinweis darauf, was die Fans erwarten, worauf sie sich am meisten freuen. Gegen die Wünsche der Zielgruppe sollte ein Studio ja ohnehin nicht arbeiten. **DM**



Daniel wünscht sich ein Remake von **Need for Speed 4**.

Sport-Inhalt

Tests

Vancouver 2010	94
German Truck Simulator	95

Sport-Charts 03/2010

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten drei Jahre. Sobald ein Titel die Dreijahresgrenze 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	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10
2	Trackmania United Forever	Rennspiel	Deep Silver/Nadeo	06/08	88	6	7	10	9	9	10	9	8	10	10
3	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/10	87	10	10	8	9	8	7	8	9	8	10
4	Fußball Manager 10	Manager	EA Sports/Bright Future	12/09	87	8	8	9	8	9	10	8	9	10	8
5	NBA 2K10	Sportspiel	2K Games/Visual Concepts	12/09	87	9	9	10	9	9	8	9	8	7	9
6	Pro Evolution Soccer 2010	Sportspiel	Konami	11/09	87	9	8	9	8	8	9	9	9	8	10
7	Burnout Paradise	Rennspiel	Electronic Arts/Criterion	03/09	86	9	9	8	9	8	10	9	8	6	10
8	Flatout Ultimate Carnage	Rennspiel	Bugbear/Empire	08/08	86	9	10	8	8	9	8	9	8	8	9
9	Pure	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9
10	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts/Slightly Mad	11/09	84	8	10	6	9	8	9	9	9	7	9
11	Fifa 10	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/09	84	6	7	9	9	8	10	8	9	9	9
12	WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver/Blade	10/09	84	6	7	8	8	8	10	10	9	8	10
13	Madden NFL 08	Sportspiel	EA Sports/EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10
14	Juiced 2	Rennspiel	THQ/Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10
15	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
16	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
17	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
18	Football Manager 2010	Manager	Sega/Sports Interactive	02/10	79	4	2	8	9	7	10	10	10	10	9
19	Race On	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	12/09	78	5	7	7	5	9	9	10	8	9	9
20	Football Manager Live	Manager	Sega/Sports Interactive	04/09	77	2	1	8	8	9	10	10	10	10	9

Sport-Klassiker

In dieser Liste finden Sie besondere Sport-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	NHL 2002	Sportspiel	Electronic Arts/EA Canada	11/01	93
2	GTR 2	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	10/06	91
3	F1 2002	Rennspiel	Electronic Arts/Image Space	07/02	89
4	Nice 2	Rennspiel	THQ/Synetic	11/98	88
5	Anstoss 3	Manager	Ascaron	04/00	87
6	Tony Hawk's Pro Skater 2	Funsport	Activision/Treyarch	01/01	87
7	Flight Simulation X	Flugsimulation	Microsoft/ACES	10/06	86
8	Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts/EA Canada	08/99	85
9	Virtua Tennis 3	Sportspiel	Sega/Sumo Digital	05/07	85
10	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra/Papyrus Design	11/98	84

Das Sport-Genre reicht vom **Fußballspiel** über **Golf-** und **Tennis-Simulationen** bis zum **Formel-1-Rennen**. Dazu gehören auch **Mannschaftssportarten, Rennspiele, zivile (Flug-)Simulatoren und Manager**.



Unrealistisch, aber launig: Bei Ski- und Snowboard-Abfahrten treten Sie gegen KI-Kontrahenten an.



Vor allem beim Skispringen sorgt die wackelige Ego-Perspektive für Spannung und Atmosphäre.

Vancouver 2010

Das offizielle Spiel zu den 21. Olympischen Winterspielen lässt Sie knallhart spüren, was echte Athleten bisweilen ertragen müssen: **jede Menge Niederlagen.**

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6659

Im Jahr 1985 dürften sich Joystick-Hersteller über einen sprunghaften Anstieg ihrer Umsätze gefreut haben. Das legendäre **Winter Games** vom Entwickler Epyx verschliss die Plastikgeräte schneller, als so manchem Wintersportfan lieb war. **Vancouver 2010**, Segas offizielles Spiel zu dem sportlichen Großereignis, könnte dasselbe bei Gamepads erreichen. Nicht jedoch, weil Sie wie in Epyx' Genreklassiker pausenlos auf Tasten hämmern, sondern weil die Controller Opfer häufiger Nervenzusammenbrüche werden dürften.

Harter Sieg

Die 14 Disziplinen in **Vancouver 2010** decken die üblichen Wintersport-Standards ab: Abfahrt, Slalom, Skisprung, Eislauflauf, Bob,

Rodeln. Statt die Turniere angemessen in einem Karrieremodus nebst Siegerehrungen zu präsentieren, wirft Ihnen Sega die Sportarten lediglich einzeln in einem schmucklosen Menü hin. Originalathleten und -teams fehlen ebenso wie Management- oder Trainingsfunktionen. Einen Strich durch die Motivationsrechnung macht neben dem schwachen Umfang (es gibt pro Sportart nur eine Strecke!) auch die verkorkste Balance, da nahezu jede Disziplin durch knallharte bis unfaire Siegbedingungen nervt. Das stört doppelt, weil es vor allem beim Eislauflauf sowie den Bob- und Rodeldisziplinen an vernünftigen Rückmeldungen fehlt, Sie also nie genau wissen, wo eben der Fehler lag. Immerhin sorgen die Abfahrtsrennen und der Skisprung dank hoher Geschwindigkeiten und der wackeligen Ego-Perspektive für ein packendes Mittendringefühl. Allerdings raten wir dringend zu einem Gamepad, denn die Steuerung mit der Tastatur ist fummelig und wegen der fehlenden Analogsticks zu ungenau. Nervenstärke brauchen Sie auch bei den 30 abwechslungsreichen, aber meist knüppelhaften Herausforderungen, in denen Sie etwa auf Skiern Schneemänner umfahren oder eine bestimmte Mindestgeschwindigkeit halten müssen. Die hübsche Grafik und die gelungene Soundkulisse entschädigen auf Dauer nicht für die Strapazen. **DM**

Blechmedaille

Daniel Matschijewsky:

Mir ist schon klar, dass man Vollblut-Athlet sein muss, um an den Olympischen Spielen teilnehmen zu können. Gerade deshalb möchte ich in einem Sportspiel auch als Einsteiger Erfolge feiern. Vancouver 2010 gibt mir jedoch laufend das Gefühl, ein Totalversager zu sein, weil die miese Steuerung und noch miesere Balance jedwede Chance auf Podiumsplätze zunichtemachen. Da auch der Umfang und die taktische Vielfalt zu wünschen übrig lassen, sollten nur beinhardt Wintersportfans zu diesem Spiel greifen.



danielm@gamstar.de

VANCOUVER 2010

SPORTSPIEL

ENTWICKLER Eurocom (Ice Age 3, GS 09/09: 63 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 15.1.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 3,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ DVD-Abfrage
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 / 6800
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8800 / 9800
Geforce 9600
Geforce GTX 200
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Disziplinen (4)
SPELTYPEN Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige Optionen, und nur ein Teil der Disziplinen macht Laune.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + stimmige Beleuchtung + gelungene Wettereffekte - teils hakelige Animationen - nur eine Auflösung	8 / 10
SOUND	+ fetziger Punk-Soundtrack + passende Wind- und Fahrgeräusche + tosendes Publikum - kein Kommentator	8 / 10
BALANCE	- Herausforderungen bockschwer bis unfair - Anspruch der Disziplinen schwankt stark - nur ein Schwierigkeitsgrad	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Wettkampfstimmung - sterile Menüs - keine Originalsportler oder -teams - viele Disziplinen ähneln sich	5 / 10
BEDIENUNG	+ nur wenige Tasten nötig + gut mit dem Gamepad - Tastatur unbrauchbar - Kameraprobleme - übertriebene Rüttel-effekte	4 / 10
UMFANG	+ 14 Disziplinen, 30 Herausforderungen - kein Karrieremodus - keinerlei (Regel-)Optionen - pro Disziplin nur eine Strecke	5 / 10
REALISMUS	+ Ski- und Snowboard-Abfahrten actionlastig, aber nachvollziehbar - null Fehlertoleranz - Eislauflauf und Freestyle ödes Knüppelchendrecken	5 / 10
KI	- reagiert nicht aufeinander - kennt keine besonderen Manöver - fährt stur der Ideallinie nach - schwankende Ergebnisse	4 / 10
MANAGEMENT	- bis auf die Länderwahl keine Optionen - Tuning, Talente oder Manageraktionen fehlen	1 / 10
SPIELZÜGE	+ spannende Skisprünge + bei Abfahrten gutes Timing bei Kurven nötig - die anderen Disziplinen lassen keine taktischen Feinheiten zu	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Verkorkste, weil bockschwere Winterspiele.

50
SPIELSPASS



Deutscher Brummi-Alltag: rechte Spur, mieses Wetter, dichter Verkehr. Jetzt nur nicht die **Abfahrt** verpassen.



Schwach: Die **Frankfurter Banken-Skyline** ist lediglich eine unerreichbare Kulisse.

German Truck Simulator

Lästert da noch wer? Der Euro Truck Simulator verkaufte sich in Deutschland über 150.000 Mal. Jetzt zittern Need for Speed, Dirt & Co vor dem Nachfolger.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6668

Rennspiel oder Schleichspiel? An den gemütlichen LKW-Simulationen der tschechischen Entwickler SCS Software (**18 Wheels of Steel, Euro Truck Simulator**) scheiden sich seit nunmehr acht Jahren die Geister. Mit dem **German Truck Simulator** widmen sich die Brummi-Spezialisten erstmals ausschließlich den deutschen Autobahnen. Und machen dabei vieles besser als in den Vorgängern.

Viel Truck-Simulator

Wichtigste Neuerung: Erstmals gibt es eine durchgehend motivierende Karriere. Sie beginnen Ihre Laufbahn als Angestellter einer Spedition und bekommen zufällig generierte Lieferaufträge zugewiesen, die Sie über Hunderte Autobahnkilometer sowie nach

und nach in 18 deutsche Städte führen. Die Entfernungen sind dabei deutlich länger als im **Euro Truck Simulator**, eine Tour von München nach Kiel kann je nach (aufrüstbarer) LKW-Leistung bis zu 60 Echtzeit-Minuten dauern.

Mit erfolgreichen Lieferungen füllen Sie nicht nur Ihren Geldbeutel, sondern verbessern auch je nach Pünktlichkeit und Unfallfreiheit Ihren Ruf. Das motiviert ordentlich, zumal die Selbstständigkeit winkt. Je nach Spielweise leisten Sie sich nach fünf bis zehn Spielstunden Ihren ersten eigenen LKW und wählen frei Ihren nächsten Auftrag. Später dürfen Sie sogar eine eigene Spedition gründen und (selbstständig agierende) Fahrer anheuern. Grundsätzlich gilt: Je besser der Ruf, desto anspruchsvoller, aber auch lukrativer werden die Aufträge. Wer unter extremem Zeitdruck explosive Chemikalien durch die Gegend kutschiert, benötigt dank der guten Fahrphysik nicht nur viel Feingefühl am Lenkrad, sondern wegen des dichten Verkehrs durchaus auch starke Nerven.

Wenig German

Der Truck-Simulator funktioniert also prima, das »German« allerdings weniger. Zwar orientiert sich die generelle Streckenführung grob am deutschen Autobahnnetz, der Umgebung nach könnten Sie aber genauso gut durch Holland oder Frankreich gondeln. Mit der Realität haben endlose Waldränder, vereinzelte

Sonnenblumenfelder und winzige Tankstellen jedenfalls nur wenig zu tun. Ebenfalls enttäuschend: Die lächerlich kleinen Städte bestehen lediglich aus einer Hand-

voll Straßen, typische Sehenswürdigkeiten wie der Berliner Fernsehturm oder die Frankfurter Banken-Skyline bleiben in unerreichbarer Kulissen-Ferne. **HK**

GERMAN TRUCK SIMULATOR

RENNSPIEL

ENTWICKLER	SCS (Euro Truck Simulator, GS 10/08: 64 Punkte)	TERMIN (D)	12.1.2010
PUBLISHER	Rondomedia	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	Klapp-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 350 GByte Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ / AMD 2,0 GB RAM 350 MByte Festplatte Analog-Gamepad	Core 2 Duo E4300 X2 3800+ / AMD 64 2,0 GB RAM 350 MByte Festplatte 900-Grad-Lenkrad	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Force Feedback, 900-Grad-Lenkrad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	—
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ riesige, frei befahrbare Spielwelt + detaillierte LKWs und Anhänger - hässliche Gebäudetexturen - mäßige Wettereffekte	6 / 10
SOUND	+ kerniger Motorenklang - kaum Umgebungsgeräusche - kein Funkverkehr - Musik-Importfunktion erkennt nur OGG-Format	5 / 10
BALANCE	+ sinnvoll integriertes Tutorial + schnellere Erfolge als in Vorgängern - fordernde Spezialtransporte - nur ein Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ dichter Verkehr + dynamische Tageszeiten- und Wetterwechsel - unlogische Verkehrsregeln - weder Maut noch Blitzer	7 / 10
BEDIENUNG	+ präzise Lenkradsteuerung + einblendbare Minikarte - umständliches Navigationssystem - mäßiges Force Feedback	7 / 10
UMFANG	+ Hunderte Autobahnkilometer + motivierende Karriere + 60 Ladungen - kaum Landstraßen - nur 18 Städte	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ glaubwürdiges Brummi-Feeling + kniffliges Rangieren - Regen wirkt sich kaum aus - merkwürdiges Kollisionsverhalten	7 / 10
KI	+ ordentlich simulierter Autobahn-Verkehr - kein direkter Konkurrenzkampf - angestellte Fahrer existieren nur in den Menüs	5 / 10
TUNING	+ motivierendes Aufrüstsystem + simulierter Treibstoffverbrauch - freie Lackwahl - keine Gestaltungsmöglichkeiten für Fahrerkabine	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ ähnlicher Autobahnverlauf wie in der Realität - viel zu wenig Sehenswürdigkeiten - lächerlich kleine Städte	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 50 Stunden

FAZIT Geruhige, aber motivierende LKW-Simulation.

67 SPIELSPASS

Ver-truckt

Heiko Klinge: Wer sich eine ernsthafte Simulation des deutschen Brummifahrer-Alltags erhofft hat, dürfte enttäuscht sein: Die Autobahnen und Städte haben mit der Realität nur wenig zu tun, Landstraßen fehlen fast völlig, es gibt weder Maut noch Polizeikontrollen. Mir hat der German Truck Simulator dennoch mehr Spaß gemacht als die Vorgänger, einfach weil er als Spiel deutlich besser funktioniert. Ich feiere schneller Erfolge, die Karriere motiviert auch nach Wochen noch mit Rangaufstiegen und kniffligen Aufträgen. LKW-Fans werden definitiv ihren Spaß haben.



heiko@gamestar.de

Leserbriefe

Star Wars The Old Republic

Nur ein neues KotOR

❖ Star Wars: The Old Republic gegen Star Trek Online? Die richtige Gegenüberstellung wäre The Old Republic gegen Knights of the Old Republic gewesen! Nachdem ich eure Preview der beiden Spiele gelesen hatte, muss ich sagen, dass ich statt The Old Republic auch einfach noch mal KotOR und KotOR 2 spielen kann. Da habe ich keine Monatsgebühr und wahrscheinlich die besser umgesetzten Kameraden. Soll heißen: Ich sehe in The Old Republic »nur« ein Knights of the Old Republic 3. Was natürlich an sich ein gutes Spiel wäre, aber keines, für das ich bereit bin, eine Monatsgebühr zu bezahlen. Vor allem, da es keinen Raumkampf gibt, der das Spiel von der Masse der anderen Online-Rollenspiele abheben würde. *Tim Sängler*

❖ Das ist ja das erklärte Ziel von Bioware: The Old Republic soll in der Tat eine Art riesiges neues Knights of the Old Republic werden, nur dass es eben zusätzlich noch all die Elemente eines Online-Rollenspiels enthält, wie Gruppenkämpfe, PvP und Gilden. Darüber hinaus ist noch nicht sicher, ob The Old Republic über-

haupt Monatsgebühren kosten wird. Bioware und Electronic Arts hüllen sich zu diesem Thema in Schweigen. *Michael Graf*

Modern Warfare 2 Multiplayer-Frust pur!

❖ Ich habe mit einigen Leserbriefen gerechnet, die das IWnet von Modern Warfare 2 kritisieren, aber stattdessen finde ich bei euch einen Lobbrief. Wäre ich Gelegenheitszocker, befände mich nicht in einem Clan und hätte keine Lust darauf, zusammen mit Freunden zu spielen, dann würde ich mich sogar öfter fürs IWnet entscheiden, wenn – wenn es denn stabil lief! In meinem Freundes- und Bekanntenkreis gibt es nicht einen, der von einem normalen Spielbetrieb reden kann. Jeder zweite Versuch, zu einem Freund in der Spielelobby beizutreten, geht schief, danach scheitert jeder zweite bis dritte Versuch, einem Spiel beizutreten, und nur 50 Prozent aller Partien haben einen einigermaßen spielbaren Ping (ca. 120). Modern Warfare 2 im Multiplayer zu spielen ist Frust pur! *Andreas Simon*

Ein Tag mit dem IWnet

❖ 18:00 – Endlich daheim und Ruhe, Lust auf eine Runde Mo-

dern Warfare 2, Spiel starten
18:03 – Lobby geöffnet, Freund mit dabei, Teamspeak läuft, jetzt nur noch einen tollen Server suchen ... halt, geht ja nicht, also Spiel gesucht

18:04 – »Es konnte keine Verbindung zum Host erstellt werden« ... okay, probier ich's halt noch mal
18:04 – »Es konnte keine Verbindung zum Host erstellt werden« ... geh mir halt auf die Nerven!

18:05 – »Hostmigration nicht möglich« ... die IW-Seite sagt, man solle UPNP aktivieren – ja bin ich denn wahnsinnig?

18:12 – Ports rausgesucht, Kumpel geholfen, 20 Regeln erstellt, mein NAT steht auf »open«, endlich

18:19 – Ich bin im Spiel, leider nicht auf meiner Lieblingskarte, wäre ja auch zu schön gewesen

18:30 – Runde vorbei ... die Spielelobby ist geschlossen ... ja, wie jetzt? Hab ich gesagt, ich mag nicht mehr???

18:50 – Nach einigen Verbindungsversuchen mal eine Runde schießen. Ich würde ja gern normal spielen, nur ohne Killcam – leider bin ich kein mündiger Gamer, deswegen erlaubt das IWnet sowas nicht

19:10 – Mein erster Aimbottor heute, hat erstaunlich lange gedauert. Mein Kumpel will gehen, ich inzwischen auch



19:11 – Ich bin runter vom »Server«. Schade nur, dass ich der Host war, deshalb muss mein Kumpel noch ein paar Minuten warten, bis er wieder Einfluss auf das Spiel hat

20:12 – Ich werde kurzzeitig religiös und bete zu Gott, er möge Friendly Fire anschalten, vielleicht überlegen sich die Leute dann, ob sie auf alles ballern, was sich bewegt

21:00 – Mein Kumpel und ich gehen Call of Duty 4 spielen, auf unserem Lieblingsserver. Da gibt's Admins, Regeln und deutlich weniger Kinder. *Robert Skok*

❖ Tatsächlich ist das IWnet von Modern Warfare auf Sand gebaut, präziser: auf die Spieler. Denn von denen muss jeweils einer als Server herhalten. Insofern lassen sich keine verlässlichen Aussagen über die Qualität der Verbindung treffen, denn die ist genauso schwankend wie die Hardware- und Internetausstattung der jeweiligen Teilnehmer. Auf den Konsolen funktioniert das Matchmaking mit diesem System besser, denn dort ziehen zumindest alle mit der gleichen Hardware in die Schlacht. Auf dem PC lässt es offensichtlich zu wünschen übrig. Infinity Ward sollte also nachbessern: Entweder das System perfektionieren, oder (bitte!) Dedicated Server einführen. *Fabian Siegmund*

Zunehmende Verrohung

❖ Die Leserbriefe zum Thema Modern Warfare 2 haben mich zum Nachdenken gebracht. Sollten Computerspiele (wegen ihrer Interaktivität) nicht mehr tun, als nur Gräueltaten zu zeigen? Sollten sie nicht vielleicht, wenn es denn schon sein muss, im Moment der Erschießung einer hilflosen Person deren Leben in einer Art interaktivem Zeitraffer



Star Wars: The Old Republic: »Da kann ich auch einfach noch mal Knights of the Old Republic spielen.«



Modern Warfare 2: »Von einem normalen Spielbetrieb kann keine Rede sein.«

darstellen? Die letzten Gedanken visualisieren? Den Schmerz, eine geliebte Person in wenigen Augenblicken nie wieder zu sehen? Auf diese Weise erleb- und nachfühlbar für den Henker? Wenn sie dies nicht tun, dann sind sie nur bloße Aneinanderkettungen gewaltverherrlichender Szenen.

Viele Spieler machen sich aber über solche Themen gar keine Gedanken, da es ihnen lediglich darum geht, die Spielmechanik zu meistern (mir auch!). Dafür schießen wir auf Menschen, rasen mit Autos durch Innenstädte oder schmeißen Atombomben auf gegnerische Basen. Es handelt sich lediglich um abstrakte Handlungen, die in Form von Zahlen Sieg oder Niederlage widerspiegeln. Da der Trend jedoch dahin geht, den Weg dorthin immer effektvoller zu gestalten, führt dies meiner Meinung nach zu einer zunehmenden Verrohung.

Unsere Welt funktioniert nach dem Motto »Produziert wird, was nachgefragt wird«. Deshalb liegt es in unserer Hand, die künftige Entwicklung positiv zu beeinflussen.

Jan Wondrak

Deutsche Spiele

Stillstand statt Fortschritt

❖ Glückwunsch zu eurem gelungenen Artikel »So spielt die Welt« und der sensationellen Folge von »Die Redaktion«. Beides zeigt meiner Meinung vor allem eines: wie unprofessionell die deutsche Spieleindustrie ist. Während andere deutsche Industriezweige Qualitätsprodukte herstellen, die in der ganzen Welt begehrt sind, schafft es kaum ein deutsches Spiel, zum Millioneneller zu werden. Während kanadische Entwickler wie Bioware sich spürbar weiterentwickeln (z.B. von Baldur's Gate 2 zu Dra-

gon Age), verharren deutsche Entwickler wie Piranha Bytes auf einem Stand. Dabei bedeutet Stillstand Rückschritt. Ich hoffe, dass ein Umdenken einsetzt.

Sven Piper

Download-Addons

Angst vor Kürzungen

❖ In den letzten Wochen häuften sich die Berichte über Download Content (DLC). Zu meinem Leidwesen stand in den Online-Artikeln oftmals, dass der bald erscheinende DLC bereits im fertigen Spiel vorgesehen war, jedoch aufgrund von irgendwelchen Problemen (meist Zeitmangel) herausgenommen wurde und nun als kostenpflichtiger Download nachgeliefert wird. Ich finde dieses Vorgehen inakzeptabel. Wieso sollte ich fast 8 Euro für eine zusätzliche Mission bezahlen, die vorher eigentlich im Hauptspiel enthalten war?

Meine Sorge ist, dass die Entwickler und Publisher dazu neigen könnten, Spiele zukünftig immer weiter zu kürzen, nur um dann das Hauptspiel stückweise zu erweitern und damit die Spielergemeinde auszunehmen. Andererseits könnten auf diese Weise die Spielepreise extrem sinken, denn bei geringerem Um-

fang wären auch die Kosten der Entwicklungszeit niedriger.

Ich würde gern, wie eure Meinung zu diesem Thema ist.

Chris Pacholik

❖ Ein paar Worte zu DLCs stehen im Jahresrückblick 2009 in dieser Ausgabe. Wir arbeiten aber bereits an einem umfassenden Report zum Thema, in dem wir das Phänomen, seine Hintergründe und die Zukunft von Spiele-Addons analysieren.

Christian Schmidt

Empire Total War

Ich fühle mich veräppelt

❖ Jedes Mal, wenn mein PC startet und Steam mich über die neuesten Upgrades informiert, komme ich mir mehr und mehr veräppelt vor: Besitzern von Empire: Total War werden immer neue (stets kostenpflichtige) Einheiten oder Kampagnen angeboten, gepaart mit neuen Hintergründen für das Startmenü. Es handelt sich ja größtenteils um Kleinigkeiten, aber trotzdem werde ich bei dem Gedanken wütend, dass die Entwickler Zeit für unwichtigen Schnickschnack haben, statt das zu tun, was sie eigentlich schon vor einem halben Jahr hätten tun sollen: endlich das Hauptspiel fertig stellen! Wo ist die versprochene Multiplayer-Kampagne?! Ich empfinde es mittlerweile als Frechheit, dass man monatelang auf etwas warten muss, das schon in der Verkaufsfassung hätte sein sollen! Ich weiß, ich hätte es besser wissen müssen, da ihr ja darüber berichtet habt. Aber wer kann denn ahnen, dass die sich damit bis 2010 Zeit lassen? Vincent Zeller

❖ Es gibt inzwischen eine Möglichkeit, Empire im Multiplayer-Modus zu spielen. Auf unsere Nachfrage hin führt Creative As-



Borderlands-DLC: »Meine Sorge ist, dass die Publisher Spiele immer weiter kürzen.«

Fehler!

Initialisiere maschinelle Bearbeitung der Fehlerbrik ... OK
Lese Einsendungen / brief@gamestar.de ... OK
Beginne Ausgabe des Fehlerprotokolls ...

Artikel: Mass Effect 2, Preview

Art des Fehlers: Buchstabendreher
Gemeldet von: Forenbenutzer auf GameStar.de
Verursacher: Daniel Matschijewsky
Analyse: Verursacher nennt »ominöse Splittergruppe« namens »Cerebrus«. Ominöse Splittergruppe heißt im Spiel korrekt »Cerberus«.
Torheitsfaktor: mittel
Herleitung: Subjekt »Matschijewsky« hat beim Zuchtverfahren im Klontank zerebrale Schäden davongetragen.
Empfehlung: Durch einen Roboter ersetzen.

Artikel: News, Umfrage des Monats

Art des Fehlers: Layoutpatzer
Gemeldet von: Mario Beth
Verursacher: Evi Zechmeister
Analyse: Einzelwerte im Tortendiagramm addieren sich auf 113 Prozent. Antwort »Nein« wird mit 43 Prozent angegeben. Korrekter Wert entspricht 30 Prozent.
Torheitsfaktor: heftig
Herleitung: Redakteur hatte im Ursprungstext korrekte Werte abgegeben. Kurzschluss im Layout-Implantat legte Rechenzentrum von Subjekt »Zechmeister« lahm.
Empfehlung: Durch eine Roboterin ersetzen.

Artikel: Cursed Mountain, Kurzpreview

Art des Fehlers: Verwechslung
Gemeldet von: David Nieß
Verursacher: Jan Gerwat
Analyse: Verursacher nennt Sproing im Artikel zu Cursed Mountain einen »australischen Entwickler«. Sproing sitzt in Österreich.
Torheitsfaktor: beachtlich
Herleitung: Kritische Abstoßungsreaktionen gegen injizierte Chefredakteurs-DNA hindert Subjekt »Gerwat« daran, Austria und Australia voneinander zu unterscheiden.
Empfehlung: Durch einen Roboter-Praktikanten ersetzen.

Artikel: Microsofts PC-Strategie, Report

Art des Fehlers: Rechenschwäche
Gemeldet von: Christian Bald
Verursacher: Christian Schmidt
Analyse: Rechenbeispiel zu Microsoft-Points spricht von 500 Punkten, von denen 160 für einen Song ausgegeben werden, sodass 320 Punkte übrig bleiben. Korrekt wären 340 Punkte. Rechnung stimmte bei Originalautor Hendrik Weins noch, Zahlen wurden von Lektor Christian Schmidt geändert.
Torheitsfaktor: unfassbar
Herleitung: Hochdosierte Elektroschock-Lerntherapie an Subjekt »Schmidt« scheint unerwartete Nebenwirkungen zu zeigen.
Empfehlung: Schmidt wurde bereits im März 2007 durch einen Trottelroboter ersetzt. Durch einen besseren Roboter ersetzen.

sembly aus: »Der kostenlose Beta-Client der Multiplayer-Kampagne von Empire: Total War ist seit Anfang Dezember 2009 verfügbar und allen Empire-Besitzern nach Registrierung unter <http://www.totalwar.com/empire/beta> frei zugänglich. Dieser Modus ermöglicht es, die große Empire-Kampagne auf allen drei Schauplätzen Mann gegen Mann oder zu zweit im Koop zu spielen.«

Die Erfahrungen aus der Beta-Kampagne sollen laut Creative Assembly in kommende Total-War-Titel einfließen. Das heißt aber auch: Diese Beta ist das letzte Wort in Sachen Mehrspieler-Modus für Empire. Einen Multiplayer-Patch wird es nicht geben.

Christian Schmidt

Abschiedsbrief

Es ist aus!

❖ Geliebtes PC-Spiel, ich weiß nicht wie ich's dir sagen soll. Die Zeit mit dir war wundervoll, aber: Es ist aus! Ich mach Schluss!

Ja, es kommt überraschend nach all den Jahren. Wir waren über 15 Jahre zusammen, und ich kann es mir ohne dich nur schwer vorstellen. Aber in letzter Zeit hatten wir uns einfach nichts mehr zu sagen. Du wolltest ständig Action oder Adventures oder schlimmstenfalls beides zusammen. Ich wollte doch nur etwas Rundenstrategie, ruhig und geruhsam. So wie damals,innerst du dich noch? Einmal verbrachten wir die ganze Nacht mit Civilization 2. Oder wie ich die Schule schwänzte, um Diablo zu spielen – das waren Zeiten! Alles war voller Spielspaß, und ich liebte es. Aber zuletzt war da nichts mehr. Der Funke ist erloschen. Geseht habe ich mich, nach einem fein gezeichneten Baldur's Gate 3 etwa oder einen würdigen Nachfolger zu X-Com oder einer Neuinterpretation von Panzer General. Aber alles, was ich sah, waren Dutzende mieser Online-Spiele oder das hundertste Tuning-Rennspiel. Nein, das ist nicht mehr meine Welt. Mein Entschluss steht fest, es ist aus mit uns. Leb wohl!

PS: Ich hoffe wir können Freunde bleiben ...? *Marc Lanzendorf*

Intel vs. AMD

Einseitige PC-Tests

❖ Ich lese euer Heft mit Begeisterung, allerdings empfinde ich

eure Berichterstattung zurzeit doch stark Intel-lastig. Dieser Verdacht wurde erhärtet, als im letzten Heft unter den getesteten Spiele-PCs kein einziger mit AMD-Prozessor zu finden war, mit der Begründung: »Im Konkurrenzvergleich zu langsam.« Meines Wissens nach ist ein Phenom 2 965 BE nur unwesentlich langsamer als ein i5 750. Das zeigt ihr ja auch jeden Monat in eurem Prozessoren-Index. Ich sehe ein, dass Intel zurzeit einen sehr guten Kompromiss aus Leistung und Leistungsaufnahme bietet. Allerdings sehe ich die Intel-CPU nicht so weit vorn, dass der Phenom 2 keine Alternative darstellt. Ihr hättet zumindest zeigen können, dass die AMD-Prozessoren schwächer sind, indem ihr einen solchen ins Testfeld aufnehmt. So entsteht der Eindruck, dass sämtliche AMD-Rechner im Bereich von 1.000 bis 1.500 Euro schlechter sind als die von Intel. *Jan-Martin Heidrich*

❖ Es ist nicht so, dass wir AMD ausgeschlossen hätten. Nur hat keiner der von uns getesteten Hersteller einen Rechner mit AMD-Prozessor ins Rennen schicken wollen. Derzeit kommen AMD-CPU's fast ausschließlich im Preissegment deutlich unter 1.000 Euro zum Einsatz. In unserem Test ging es aber um die Klasse zwischen 1.000 und 1.500 Euro, und die wird aktuell von Intel dominiert. *Daniel Visarius*

Blu-ray

Stellt ihr um?

❖ Ich bin seit Jahren GameStar-Leser und habe auch den Wechsel von der Heft-CD auf die DVD miterlebt. Nun stellt sich mir die Frage, ob ihr auch den nächsten Entwicklungsschritt von der DVD auf Blu-ray wagen werdet.

Michael Müller

❖ Wir denken natürlich darüber nach, ob sich Blu-ray lohnt, aber die Entscheidung hängt unter anderem davon ab, was unsere Leserschaft von so einem Schritt halten würde. Sie können uns helfen: Unsere Frage des Monats auf der Online-Mitmachkarte dreht sich um das Thema Blu-ray. Sie finden die Karte unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter dem **Quicklink: 3980** *Michael Trier*

Ich verstehe mich – als 39-jähriger, angestellter, gutverdienender, ein Heidengeld für Literatur, Hardware und Spiele Ausgebender – durchaus als Zielgruppe für die Spielebranche. Nun ist es inzwischen aber schwierig, Zeit fürs Spielen abzuwickeln (schließlich ist man Vater etc.). Dennoch sehne ich mich nach schönen Multiplayer-Erfahrungen. Nicht mit anonymen Spielern aus Übersee, sondern mit guten Freunden, mit denen man sich gern mal auf zwei, drei Stündchen verabredet.

Alles ist gut, denkt man. Skype ermöglicht die direkte Kommunikation beim Spielen (nicht wie früher: »In fünf Minuten ruft mein Modem an, schließ deins an und geh nicht ans Telefon, damit das mit dem Koppeln klappt!«), und in der heutigen Zeit gibt es ja viele Spiele, die einen Koop-Modus anbieten, denn gemeinsam zu spielen macht mehr Spaß als gegeneinander.

Mit meinem besten Freund habe ich das oft versucht, die Liste ist lang: Call of Duty, Star Wars: Battlegrounds, Battlefield, Command & Conquer ... nichts lief richtig oder musste stundenlang konfiguriert werden (Dedicated Server, Gamespy, EA-Account anlegen etc.). Zuletzt ärgerte ich mich über Alarmstufe Rot 3 (wo der Koop-Modus bei uns aus unerfindlichen Gründen nur zeitweise funktioniert und das Spiel trotz mannigfaltiger Updates und stundenlangem Einstellungs-Gefrickel ständig abschmiert) und über Borderlands, wo wir den Koop-Modus überhaupt nicht zum Laufen gebracht haben. Es würde mich nicht wundern, wenn dazu Lötarbeiten am Motherboard notwendig wären.

Langer Rede kurzer Sinn: Wann bekommen wir endlich das für unser Geld, was so vollmundig angepriesen wird? Wahnsinnig könnte man dabei werden, wenn man so viel Lebenszeit dafür verbrennt, festzustellen, dass es nicht ansatzweise hinhaut. Und zudem noch gewahrt wird, für diese Erfahrung Kohle rausgefeuert zu haben!

Liebe Entwickler, Programmierer, Software-Studios: Bitte, bitte entwickelt vernünftige Möglichkeiten, sich innerhalb eines Spiels problemlos zu verabreden, zu treffen und Spaß zu haben! Versprochen: Solange ihr das nicht in den Griff bekommt, lade ich meinen Kumpel zu mir auf ne Hopfenkaltschale ein und schmeiß meinen C64 an, um ihn bei Winter Games im Biathlon zu schlagen. Geld für weitere unausgereifte Koop-Spiele gebe ich nicht mehr aus!

Stephan A. Müller

League of Legends

Vergleiche fehlen!

❖ Ich habe mich beim Lesen eures Tests zu League of Legends sehr geärgert. Es ist wohl allgemein bekannt, dass League of Legends ein Abklatsch von Defense of the Ancients ist. Und ihr verliert kein Wort darüber! Kein Wort, dass das Spielprinzip übernommen wurde. Kein Wort darüber, dass es einen zweiten Dota-Ableger gibt, Heroes of

Newerth, und auch keinen Vergleich mit ihm. *Patrick Zinner*

❖ Der Artikel zu League of Legends war die Fortsetzung unseres Vorabtests aus der Ausgabe 01/2009, in dem wir auf das kopierte Spielprinzip eingegangen sind. Heroes of Newerth ist in der Tat ein vielversprechender Konkurrent. Sobald es erscheint, werden wir es mit League of Legends vergleichen. *Michael Graf*

So erreichen Sie GameStar

► Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

► Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

► Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

► Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de

► Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711 / 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 0711 / 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.



Hochaufgelöste Texturen: »Für mich ist das ein Unterschied wie vom Analogfernsehen zu Full HD.«

Texturen

Warum nicht gleich?

Ich freue mich mit jedem Jahr, dass die Grafik immer besser wird und die Spiele immer toller aussehen. Nur ich bin leider in letzter Zeit immer wieder enttäuscht von den Texturen. Das jüngste Beispiel war Dragon Age (ein absolutes Hammerspiel!), bei dem die unscharfen Texturen stören. Nun ist mir aufgefallen, dass es für viele Spiele im Internet sogenannte »High Textures Patches« gibt, und das zu 90 Prozent von Fans! Damit sehen die Spiele wie Dragon Age, Drakensang, Tomb Raider: Underworld oder The Witcher so aus, wie man sich das vorstellt. Für mich ist das ein Unterschied wie vom Analogfernsehen zu Full HD. Warum sind die Firmen nicht in der Lage, das gleich richtig zu machen?

Markus Winkler

Viele Publisher fürchten, dass sie mit zu hohen Hardware-Anforderungen potenzielle Käufer verschrecken könnten, besonders bei Massentiteln wie Tomb Raider oder Fifa. Hier gilt oft die Faustregel: Bei maximalen Detaileinstellungen sollte das Spiel auch auf zwei Jahre alter Hardware noch flüssig laufen. Deshalb wird beim Optimieren kurz vor der Veröffentlichung häufig die Texturschärfe künstlich gedeckelt. Weil das ein recht simpler Trick ist, können ihn Fans meist problemlos umgehen und einen »High Texture Patch« erstellen. Manchmal kümmern sich die Entwickler aber auch selbst darum, etwa bei Drakensang, Divinity 2 oder zuletzt Venetica. Es ist also keine Frage des Könnens, sondern eine des Willens. Wir halten die künstliche Reduzierung der Texturschärfe für Unsinn; wer einen Highend-

Rechner besitzt, sollte jeden Titel sofort und ohne Patches in der bestmöglichen Qualität spielen können.

Heiko Klinge

Vorgänger-Spiele

Muss man das kennen?

Ich hätte in den Previews und Tests gern folgende Frage beantwortet: Muss ich den Vorgänger gespielt haben? Soll ich mir lieber den ersten Teil kaufen, wenn ich den noch nicht habe? Bei jährlich erscheinenden Sportspielen à la Fußball Manager oder Fifa wird diese Frage von euch eigentlich immer aufgegriffen, jedoch in den Previews zu Bioshock 2 oder Mass Effect 2 nicht. Nun frage ich mich oft, ob ich nicht gleich auf den zweiten Teil warten soll oder ob ich dann die Story nicht ganz verstehe oder ob Teil 1 vielleicht einfach besser ist. Die gleichen Fragen kann man sich bei Spielen wie Dirt 2 oder den Stalker-Teilen stellen.

Stefan Tauscher

Guter Hinweis! Wir werden darauf achten, in Zukunft klarer

darauf einzugehen, ob man die Vorgänger kennen und gespielt haben sollte. Allerdings betrifft das unserer Ansicht nach vor allem Tests, da sich erst dann alle Aspekte eines Spiels beurteilen lassen.

Michael Trier

Die Redaktion

Endlich zurück!

Ich kann es kaum glauben! »Die Redaktion« ist zurückgekehrt! Bin ich froh, dass die Serie nicht eingestellt wurde. Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben. Eure 51. Folge ist, wie immer, wieder ein Knüller geworden!

Andreas Schwab

Michael ist sensationell

Lob und Anerkennung für die neue Redaktionsfolge! Ich kam aus dem Lachen nicht mehr heraus, vor allem aufgrund der großartigen Anspielungen und der tollen Charaktere. Michael Graf spielt seine Rolle einfach nur sensationell. Das macht Hoffnung, und ich kann die nächste Folge kaum erwarten.

Philip Schnaars



Die Redaktion: »Eure 51. Folge ist, wieder mal ein Knüller!«

GAMESTAR INTERAKTIV »Monkey Island«



The Secret of Monkey Island: Was wirklich hinter der Wand geschah (Stephanie Sigel)

Liebe Leser, was ist denn mit Ihnen los? Sind Sie alle in Winterschlaf gefallen? Warum schicken Sie uns so zaghaft Einsendungen? Gut, vielleicht ist auch der Postbote im Schnee stecken geblieben, oder Sie haben vor dem mächtigen Piraten Guybrush Threepwood einfach viel zu viel Respekt. Nur Stephanie Sigel hat uns mit ihrem gelungenen Blick hinter die Kulissen überzeugt. Diese und alle weiteren Einsendungen können Sie wie immer unter **Quicklink: 5299** bestaunen. Nun aber ran an den Zeichengriffel! Die nächste Aufgabe ist Ihre Chance – ja, wir meinen Sie da, Sie vor dem Heft! –, in GameStar verewigt zu werden.

Die nächste Aufgabe

Was wäre ohne Gordon Freeman in Black Mesa (Half-Life) passiert? Was wäre, wenn statt Commander Shepard Sam & Max auf der Normandy das Sagen hätten (Mass Effect)? Oder in den Ausgrabungen von Tomb Raider der Duke statt Lara Croft umginge? Ihre Aufgabe für die nächste Ausgabe ist es, Spielhelden in ein fremdes Szenario zu versetzen und das Ganze in einem Foto, einem Bild oder einer Zeichnung festzuhalten. Wir haben rechts schon mal pappnasig vorgelegt, aber Sie können das besser!

Einsendeschluss ist der 9. Februar.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feininger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Tapetenwechsel«



Mitmachen und Gewinnen

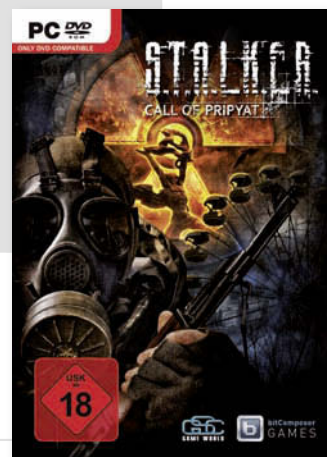
One For All DVD-Player, Fernseher, Verstärker, HiFi-Anlage, Lautsprecher. Wer gern Filme schaut, Computerspiele spielt und Musik hört, bei dem stapeln sich schnell jede Menge Fernbedienungen. Schluss mit dem Gerätechaos! Gemeinsam mit dem Hersteller One For All verlosen wir **acht** Exemplare der **Xsight Touch**. Die edel verarbeitete Universalfernbedienung besitzt ein 2,2 Zoll (ca. 5,6 Zentimeter) großes Farbdisplay mit Touch-Funktion und kann bis zu 18 unterschiedliche Geräte ansteuern. Entsprechend der Länderwahl filtert die Xsight für jede Geräteart die 24 lokal bedeutendsten Marken heraus und vereinfacht somit die Einrichtung. Darüber hinaus lassen sich über das intuitive Menü bis zu 72 Favoriten (etwa für Ihre Lieblingssender inklusive Logo) und sechs Profile anlegen, in denen Sie z.B. TV-Stationen nach Genres wie Sport, Spielfilm oder Musik sortieren. Eine Ladestation für den leistungsstarken Lithium-Ion-Akku rundet das umfassende Xsight-Paket ab. Gesamtwert der Preise: etwa **1.400 Euro**.



So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ► Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 8. Februar 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Namco Bandai Machen Sie den Nachbarn durch das Mauerwerk Ihrer Wohnung hindurch eine Freude, und zwar mit **einem Motiv 5** vom Berliner Lautsprecher-Hersteller Teufel. Das 5.1-Surround-System besteht aus den fünf Satelliten MO 5 FCR sowie Teufels nagelneuem Subwoofer A 500/6 SW. Dank der integrierten Endstufe mit einer Leistung von 450 Watt hat der A 500/6 SW genug Power, Räume mit einer Fläche von bis zu 30 Quadratmetern druckvoll zu beschallen. Zudem benötigt das vollaktive und mit einer Fernbedienung ausgestattete System keinen Verstärker. Sie können die Lautsprecher also direkt an mit Dolby-Digital-Decoder ausgestattete DVD-Player oder Ihren PC anschließen. Gemeinsam mit dem Spielehersteller Namco Bandai legen wir diesem wohlklingenden Hauptpreis noch **eine** Verkaufsversion des hervorragenden Ego-Shooters **Stalker: Call of Pripjat** bei. **Zehn** weitere Gewinner freuen sich über den dazugehörigen Roman **Stalker: Tödliche Sümpfe**. Gesamtwert der Preise: etwa **600 Euro**.



Gewinner 01/2010

► M. Bock, Bad Honnef D. Bomme, Carolinensiel C. Brauer, Berlin C. Ceylan, Albstadt F. Crivelli, Rothenburg S. Dubina, Mannheim S. Eder, Bochum O. Faß, Ludwigshafen P. Hegendörfer, Bondorf A. Hilscher, Hoyerswerda H. Insam, Mieders A. Karabeg, Freiburg J. Kliemann, Heeslingen G. Lehmann, Freiburg I. Link, Kinzenbach E. Loy, Maulbronn G. Lumb, München E. Mundt, Bad Doberan J. Niklas, Regensburg D. Osmanovic, Zorneding Z. Sabljic, Stockstadt B. Selcuk, Köln V. Shahriyari, Winsen S. Steuding, Wiesbaden R. Strasser, Innernzell T. Stummibillig, Schwalbach N. Tänzer, Vahldorf K. van Loh, Gronau-Epe L. von der Lüh, Frielendorf

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2010

► A Riediger, Bedburg M. Schneimann, Kaltenkirchen B. Shepp, Rüdesheim am Rhein K. Thiel, Rossbach M. Thomas, Norderstedt



So war 2009

Gut möglich, dass man später auf 2009 zurückblicken und sagen wird: Das war ein Jahr des Übergangs. Auf dem Spielmarkt stehen alle Zeichen auf Veränderung.

Verkaufshits 2009

1.	Die Sims 3	Lebenssimulation	Electronic Arts
2.	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision Blizzard
3.	Anno 1404	Aufbauspiel	Ubisoft
4.	WoW: Wrath of the Lich King	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard
5.	Fußball Manager 10	Manager	Electronic Arts
6.	Counterstrike: Source	Ego-Shooter	Electronic Arts
7.	Empire: Total War	Strategiespiel	Sega
8.	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard
9.	Landwirtschafts-Simulator 2009	Simulation	Astragon
10.	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar

DVD
Rückblick 2009

GameStar.de

Trends 2009
► Quicklink: 6660
Ärgernisse 2009
► Quicklink: 6661
Zahlen 2009
► Quicklink: 6662
Pleiten 2009
► Quicklink: 6663

John Riccitiello hat 2009 viel geredet. »Wir wurden zu fett«, sagte der Chef von Electronic Arts im Februar. Da hatte seine Firma gerade 1.100 Mitarbeiter rausgeworfen. »Wir werden in Zukunft eher Dienstleistungen verkaufen als verpackte Ware«, prophezeite er im Juni. Da hatte EA gerade **Die Sims 3** veröffentlicht, das an einen Online-Shop gekoppelt ist. »Alles, was keinen hohen Profit abwirft, wird ab jetzt fallen gelassen«, erklärte er im November. Da hatte er gerade weitere 1.500 Stellen gestrichen. »Digitale Spiele, Abos und Mikrotransaktionen werden 2010 die Konsolenspiele überholen«, legte er im gleichen Monat nach. Da hatte Electronic Arts gerade für 275 Millionen Dollar den Facebook-Spielmacher Playfish geschluckt. Die zukünftige Ausrichtung von EA liege im digitalen Sektor, sagte Riccitiello im Dezember. Da hatte er gerade das kalifornische Studio Pandemic (letztes Spiel: **Saboteur**) schließen lassen.

Keine andere Firma rang im Jahr 2009 so öffentlich mit den Herausforderungen eines Spielmarkts in der Phase des Umbruchs. Und die Fakten machen deutlich, warum: Das Ende

der Ära der verpackten, in sich geschlossenen Vollpreisspiele zeichnet sich langsam ab. Daneben dämmert das Zeitalter eines neuen, bunt zersplitterten und auf Handys und soziale Netzwerke ausgedehnten rein digitalen Marktes, in dem viel mehr Leute viel kleinere Spielehäppchen zur Zerstreuung konsumieren. Die Wirtschaftskrise, die 2009 die Weltökonomie lähmte, hat diesen Paradigmenwechsel beschleunigt. Dabei war das Jahr ein erstaunlich solides, vor allem für PC-Spiele. Aber das sind die Früchte, die vor zwei Jahren gesät wurden. 2009 ging es inmitten eines Reigens hervorragender Spiele um eine Zukunft jenseits solcher Blockbuster wie **Modern Warfare 2**. Und um erste Experimente, wie diese Zukunft aussehen könnte.

Jahr der Pleiten

Anfang 2008 hatte Electronic Arts mehr als 10.000 Mitarbeiter. Anfang 2010 sind davon etwa 7.500 übrig. Dass die Wirtschaftskrise, die das beherrschende Thema des Jahres 2009 ist, auch durch die Spielebranche fegt, wird an vielen Stellen sichtbar. Es trifft vor allem traditio-

nelle Wackelkandidaten. Eine Serie von Firmenpleiten rafft den notorisch klammen deutschen Entwickler Ascaron (**Sacred 2**), die schwedischen Actionspezialisten Grin (**Ghost Recon: Advanced Warfighter**) oder das verspätungsgeplagte Hamburger Team Replay (**Velvet Assassin**) dahin. Die Krise zwingt sogar das Stehaufmännchen 3D Realms in die Knie: Nach mehr als zehn Jahren platzt die absurde Hype-Blase um das Phantomspiel **Duke Nukem Forever**, als 3D Realms Konkurs anmelden muss. Kurz darauf taucht Material aus dem Spiel auf und bestätigt, was jeder schon ahnte: **Duke Nukem Forever** war von der Fertigstellung weit entfernt. Aber es taumeln auch größere Kaliber. Der traditionsreiche US-Publisher Midway hatte mit erfolglosen Prestigeprojekten wie **Unreal Tournament 3**, **Stranglehold** oder **Wheelman** so viel Geld verbrannt, dass die Firma am Schluss nicht mehr zu retten war. Die seit Jahren trudelnden Konzerne Atari und Eidos mussten sich 2009 endgültig unter die Fittiche starker Neueigentümer flüchten. Atari ist nun der Europa-Arm des mächtigen japanischen Konzerns Namco Bandai, Eidos ging in Square Enix (**Final Fantasy**) auf. Es ist bezeichnend, dass ausgerechnet zwei japanische Firmen im Westen auf Einkaufstour gehen. Japan ist die wichtigste Spielnation der Welt, Nintendo und Sony besitzen mit Wii, DS und Playstation die Kontrolle über zwei Drittel des gesamten Konsolenmarkts. Mit ihren Zukäufen schafften sich Namco Bandai und Square Enix nicht nur Basislager für eine weitere Expansion in den Westen, sondern entscheiden nun auch über das Schicksal von starken PC-Marken wie **Tomb Raider**, **Deus Ex**, **Thief**, **Hitman**, **Supreme Commander**, **Alone in the Dark** oder **Neverwinter Nights**.

Jahr der Kostenlosen

Die Pleiten und Umstrukturierungen bei den Herstellern traditioneller Vollpreisspiele sind

Die besten Spiele ...

Dragon Age: Origins	92
Anno 1404	91
Empire: Total War	90
Die Sims 3	90
Street Fighter 4	90

... und die Nieten

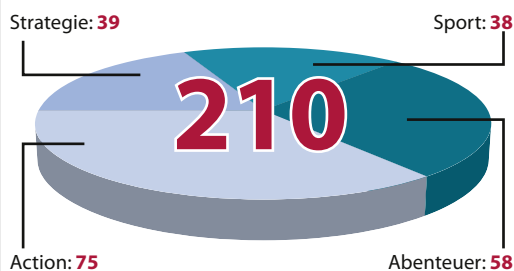
A-Train 8	26
Stalin vs. Martians	25
State Shift	21
Vertigo	21
World War 2 Battlefield	16

Durchschnittswertung 2009

67

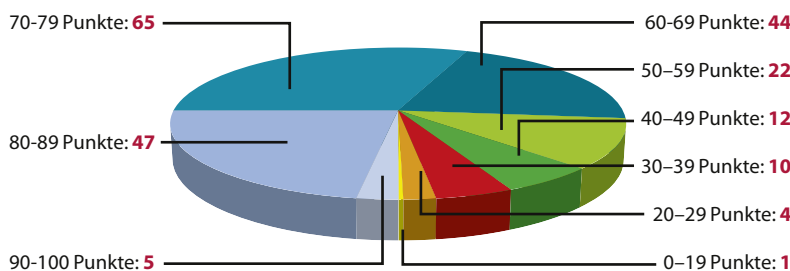
Den höchsten Schnitt hat die Abenteuer-Rubrik (71), den niedrigsten der Sport (64).

Getestete Spiele 2009



Wertungsverteilung 2009

Aufwertungen durch Patches sind in den Wertungen berücksichtigt.



nur eine Seite der Medaille. Ihr Markt bröckelt. Im ersten Halbjahr 2009 wuchs der Umsatz mit Spielen in Deutschland nur um ein Prozent, in den USA schrumpfte er gar um fünf Prozent. Die Verkaufszahlen bei Spielen für tragbare Konsolen wie Nintendos DS sind stark rückläufig. Aber: Diese Zahlen gelten ausschließlich für die Verkäufe im Laden. Daneben gibt es die Welt des digitalen Vertriebs, des Internets, der sozialen Netzwerke und Handys; die Welt von Browser-Spielen, Flash, Indie, Facebook, iPod und iPhone. Diese Welt boomt, in ihr sprießen Tausende von Kleinfirmen wie Blumen auf einer Frühlingswiese. Die etablierten Hersteller möchten gern eine Scheibe vom Kuchen abhaben. Sie versuchen, die neue und die alte Sphäre zu verknüpfen.

Die wichtigste Strategie heißt: Service statt Vollspiel. In letzter Konsequenz bedeutet das, dass die Hersteller ihre Produkte in Zukunft verschenken. Dann verkaufen sie den Spielern, die an der Leimrute kleben bleiben, attraktive Zusatzleistungen: Spielvorteile, neue

Inhalte, individuelles Aussehen. Auf dieser Basis funktioniert bereits ein ganzer Sektor, die sogenannten »Free to Play«-Titel. Kostenlose Online-Rollenspiele wie **Rappelz** oder **Maple Story** dominieren den asiatischen Spielmarkt, seit einigen Jahren wächst ihre Nutzerschaft auch im Westen rapide. Noch ist ihr Anteil am Gesamtmarkt marginal. Aber 2009 zeigten erste Experimente, dass die Hersteller dem Geschäftsmodell das Potenzial zutrauen, auch traditionell geprägte Spieler anzulocken. Und das nicht nur bei Online-Rollenspielen wie den kostenlosen **Runes of Magic** oder **Atlantica Online**, die in Sachen Produktqualität zu Vollpreistiteln aufgeschlossen haben. Electronic Arts startete 2009 den Online-Shooter **Battlefield Heroes**, um mit dieser starken Marke auszuloten, ob sich ein Teil der millionenfachen Fangemeinde in einen eher simpel gestrickten, aber durchaus spaßigen Gratis-Ableger umleiten ließe. Das Ergebnis war bislang wohl eher ernüchternd; Ende November erhöhte EA die Preise im angeflanschten **Heroes**-Shop, weil

das Projekt nicht genügend Umsatz abwirft. EAs zweiter Testballon, das Multiplayer-Strategiespiel **Battleforge**, landete eher unfreiwillig in der kostenlosen Ecke. Trotz hervorragender Qualität (GS-Wertung: 87) versauerte der originale Titel in den Regalen. Zwei Monate nach dem Verkaufsstart machte Electronic Arts das Basisspiel zum frei verfügbaren Download.

Jahr der Downloads

Ein Spiel zu verschenken und dem Spieler danach beständig Geld abzuknöpfen ist nur der konsequenteste der Versuche, die digitale Verbindung zwischen Hersteller und Käufer finanziell auszuschlachten. In der Praxis erproben die Firmen überwiegend eine andere Variante: vom Spieler den Vollpreis zu verlangen und ihm danach zusätzlich beständig Geld abzuknöpfen. Das Zauberwort des Jahres heißt DLC.

DLC, kurz für »Download Content«, steht in etwa für das, was man bislang »Addon« nannte: ein Paket, das ein Spiel um zusätzliche Levels, Einheiten oder ganze Kampagnen erwei-

Spiele

**Mirror's Edge** (80)Überraschung im Januar:
Football Manager Live (77)Enttäuschung im Januar:
DHdR: Die Eroberung (58)**Burnout: Paradise** (86)Überraschung im Februar:
Ceville (86)Enttäuschung im Februar:
Tom Clancy's Endwar (72)**Empire: Total War** (90)Überraschung im März:
Battleforge (87)Enttäuschung im März:
Wheelman (56)**The Book of Unwritten Tales** (85)Überraschung im April:
Braid (82)Enttäuschung im April:
Der Pate 2 (71)

Januar

Februar

März

April

News

Als erstes einzelnes Spiel erreicht die Plastikgitarren-Schrammelei **Guitar Hero 3**, was vorher nur ganzen Serien gelang: ein weltweiter Umsatz von einer Milliarde Dollar. Außerdem: Zum Jahresauftakt purzeln die Preise für Prozessoren um bis zu 40%.

Electronic Arts verliert die Lizenz für Spiele im »Herr der Ringe«-Universum an den Konkurrenten Warner Interactive. Außerdem: Der deutsche Spiele-Fernsehsender Giga stellt den Sendebetrieb ein.

In Winnenden läuft der 17-jährige Tim Kretschmer Amok und tötet 15 Menschen. Im Anschluss flammt die Debatte um ein Verbot von »Killerspielen« in Deutschland neu auf. Außerdem: Die GameStar-Leser wählen **Fallout 3** zum Spiel des Jahres 2008.

Der Gütersloher Entwickler Ascaron meldet Insolvenz an. Damit schließt das bis dahin dienstälteste noch existierende deutsche Studio seine Pforten. Das **Sacred-2**-Addon **Ice & Blood** erscheint noch. Außerdem: Im Zuge der Winnenden-Debatte nehmen einige Kaufhausketten Ab-18-Spiele aus dem Sortiment.



Der Ego-Shooter **Modern Warfare 2** war das wichtigste Spiel des Jahres 2009, wenn auch nicht das beste.

tert. Was traditionell ein dickes Bündel war, wird in der Welt des DLC in viele handliche Häppchen zerschnippelt. Der Trend kommt von den Konsolen; dort kannte man das klassische Addon lange Zeit nicht, weil jedes Spiel für sich laufen muss. Die Internet-Anbindung von Xbox & Co brachte den Wendepunkt, nun versuchen auch Microsoft und Sony, die Lebensdauer ihrer Spiele zu erhöhen, indem man sie mit zusätzlichen (in der Regel kostenpflichtigen) Päckchen aufpeppt. Für die Spielehersteller funktioniert die Rechnung so: Große Top-Projekte kosten zweistellige Millionensummen; wenn man die technische Basis und die Käuferschaft aber erst mal hat, lassen sich kleine Addons mit minimalem Aufwand nachschieben. Da ist Musik drin. Inzwischen erscheinen zu jedem großen Spiel DLCs, oft zahlreiche. Für **Fallout 3** sind es bis dato bereits fünf Stück.

Was die Hersteller als Service verstehen, kommt bei den Spielern derzeit vor allem als Abzocke an. Denn bei vielen DLCs liegt das Preis-Leistungs-Verhältnis schief. Die rund zwei bis drei Stunden langen und weit unter der Qualität des Hauptprogramms liegenden **Fallout 3**-Erweiterungen ließ sich Bethesda zum Beispiel mit je zehn Euro bezahlen. Wer alle fünf kauft, zahlt so viel wie für ein neues Spiel.

Ähnlich verständnislos schauen die Spieler auf die digitale Distribution. Dabei besteht kein Zweifel, dass Spiele in ein paar Jahren überwiegend direkt aus dem Internet geladen werden, statt noch eine Packung im Laden zu kaufen. Die Publisher sparen so Herstellungskosten, Vertriebsgebühren, Händlermargen. Nur: Bislang geben sie nichts davon an die Käufer weiter. Digitale Versionen neuer Top-Titel kosten dasselbe wie im Laden, manchmal

sogar mehr. Zusatzeffekt: Die Hersteller legen den Gebrauchtmärkte trocken, da so erworbene Programme in der Regel an ein Benutzerkonto gebunden sind und nicht wiederverkauft werden können. Weitere Zusatzgeschäfte winken mit den bei der Registrierung gesammelten Daten der Nutzer. Die Werbewirtschaft hat großen Bedarf an E-Mail-Adressen und persönlichen Profilen von jungen, dem digitalen Einkauf gegenüber nachweislich positiv eingestellten Konsumenten. So verfestigt sich bei Spielern 2009 das Gefühl, dass die schöne neue Internet-Welt für viele Hersteller momentan vor allem ein willkommener Weg ist, um ihre Kunden so richtig auszunehmen.

Jahr der Versöhnung

Dabei hat die digitale Herausforderung durchaus positive Effekte. Angesichts des Ansturms von Browser-, Handy- und Zwischendurch-Spielen rücken die etablierten Plattformen näher zusammen. Der Graben zwischen Konsolen und PC ist 2009 längst nicht mehr so groß, wie er mal war. Nicht nur, dass es inzwischen auch für alteingesessene Konsolen-Hersteller wie Capcom oder Sega eine Selbstverständlichkeit ist, parallel für den PC zu entwickeln. Nicht nur, dass 2009 die Ankündigungen brachte, dass große Marken wie **Metal Gear Solid** und **Final Fantasy** (als Online-Rollenspiel) auf den PC zurückkehren werden. Vor allem sind die Konsolenumsetzungen inzwischen fast durch die Bank hervorragend. **Street Fighter 4** zum Beispiel läuft auf dem PC perfekt. **Burnout: Paradise** übertrumpft sein Konsolenvorbild sogar. Und nach dem Desaster **Resident Evil 4** hat Capcom den fünften Teil tadellos portiert. Für die **Street Fighter**-Serie markiert Teil 4 das En-

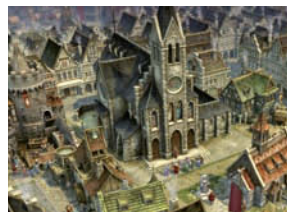
Spiele



Demigod (80)

Überraschung im Mai:
Velvet Assassin (73)

Enttäuschung im Mai:
Arma 2 (66)



Anno 1404 (91)

Überraschung im Juni:
Overlord 2 (86)

Enttäuschung im Juni:
Fuel (74)



Street Fighter 4 (90)

Überraschung im Juli:
Divinity 2 (83)

Enttäuschung im Juli:
Virtua Tennis 2009 (76)



Hearts of Iron 3 (80)

Überraschung im August:
The Whispered World 2 (86)

Enttäuschung im August:
Wolfenstein (69)

News

Mai

3D Realms, den Machern von Duke Nukem Forever, geht das Geld aus. Nach der Pleite beginnen Streitigkeiten um die Duke-Lizenz. Außerdem: Namco Bandai übernimmt das Europageschäft von Atari, der neue Name der Firma lautet »Namco Bandai Partners«.

Juni

Die E3 in Los Angeles meldet sich als amerikanische Leitmesse zurück. Für Furore sorgt Microsofts Enthüllung einer Bewegungssteuerung ohne Controller (»Project Natal«), für Ärger Valves Ankündigung von Left 4 Dead 2, während der erste Teil erst sieben Monate alt ist. Außerdem: Ab dem 1. Juni gelten in Deutschland neue USK-Siegel.

Juli

In Berlin diskutieren Politiker und Experten über die mögliche Suchtgefahr durch Computerspiele. Außerdem: Die 20.000 Tickets für Blizzards Hausmesse Blizzcon sind innerhalb von 8 Minuten vollständig ausverkauft.

August

Die erste Gamescom lockt 245.000 Besucher nach Köln und ersetzt damit die Games Convention als wichtigste deutsche Spielemesse. Die neue Games Convention Online in Leipzig erreicht 43.000 Menschen. Außerdem: Steven Spielberg will Halo verfilmen.

Genre-Check 2009



Adventure

Ein herrliches Jahr für Adventure-Fans! Nicht nur, dass die Qualität überzeugt, auch die Bandbreite beeindruckt: Von Comedy über Krimi und Thriller bis hin zu stilvollen Experimenten ist alles dabei.

Secret of Monkey Island SE (86), **The Whispered World** (86), **Ceville** (86), **Runaway: A Twist of Fate** (86)



Ego-Shooter

Es gab 2009 nicht viele Ego-Shooter, aber genügend sehr gute, allen voran der Mega-Hit **Modern Warfare 2**. Trotzdem hat das Genre seine Leichen, darunter **Operation Flashpoint 2** und **Arma 2**.

Modern Warfare 2 (89), **Left 4 Dead 2** (88), **Call of Juarez: Bound in Blood** (87), **Stalker: Call of Pripyat** (85)



Actionspiele

An sich ein buntes Jahr für die Actionspiele mit vielen Überraschungen, aber dem entgegen stehen viele Enttäuschungen (**Der Pate 2**, **Saints Row 2**) und großer Mist (**Damnation**, **Wheelman**).

Street Fighter 4 (90), **Batman: Arkham Asylum** (87), **Saboteur** (85), **Resident Evil 5** (84), **Braid** (82)



Rollenspiele

Ja, **Dragon Age** und **Risen** sind echte Spieleperlen. Aber dann wird das Eis schon dünn. Wären da nicht die Geheimtipps **Divinity 2** und **Venetica**, Rollenspieler kröchen 2009 auf dem Zahnfleisch.

Dragon Age: Origins (92), **Risen** (87), **Divinity 2** (83), **Venetica** (83)



Aufbauspiele

Kein anderes Genre hat 2009 mehr 90er-Wertungen von GameStar eingesammelt, nämlich: zwei. Wow. Gut, **Die Sims 3** und **Anno 1404** sind wirkliche Aushängeschilder. Aber danach kommt dann leider auch nicht mehr viel.

Anno 1404 (91), **Die Sims 3** (90), **Tropico 3** (79)



Rennspiele

Wrumm, wrumm? Nee, nee! Da mochten die Fans noch so traurig am Lenkrad nagen, Rennspiele waren 2009 dünn gesät. Die wenigen, die dann doch kamen, hatten immerhin hohes Niveau.

Colin McRae: Dirt 2 (87), **Burnout: Paradise** (86), **Need for Speed: Shift** (85)



Echtzeit-Strategie

Man muss schon den Strategie-Mix **Empire** zur Echtzeit-Strategie packen, um dem Genre überhaupt einen Hauch von Glanz zu verleihen. **Battleforge** floppte, der Rest enttäuscht. Talsohle!

Empire: Total War (90), **Battleforge** (87), **Dawn of War 2** (80), **Demigod** (80), **Panzers: Cold War** (80)



Online-Rollenspiele

Die Echtzeit-Strategie steckt in der Krise, außer **C&C-Ablegern** ist nur **Universe at War** der Rede wert. Kleine Perlen wie **World of Goo** und **King's Bounty** retten die Genre-Ehre.

Aion (83), **HdRO: Die Belagerung des Dürerwalds** (82), **Runes of Magic** (79), **Chronicles of Spellborn** (74)



Sportspiele

Ja, die üblichen Verdächtigen sammeln wieder 80er-Wertungen, aber mal ehrlich: Macht das jährliche Wiederkäuen von drei bis vier Stammserien ein Genre lebendig? Wir sagen: Nein.

Fußball Manager 10 (87), **Pro Evolution Soccer 2010** (87), **NBA 2K10** (87), **Fifa 10** (84)

de einer elfjährigen PC-Pause, **Burnout** feierte gar das PC-Debut. In Sachen Umsetzungsqualität waren es 2009 eher Konsolenspieler, die fluchten und seufzten: die Mega-Rollenspiele **Risen** und **Dragon Age** wurden beide so schlampig auf Xbox 360 und Playstation 3 angepasst, dass sich PC-Spieler ins Fäustchen lachten. Dafür müssen sie nach wie vor Verspätungen wegstecken, wenn auch nicht mehr so viele. **Assassin's Creed 2** ist das einzige Top-Spiel des Herbstes 2009, dessen angekündigte PC-Fassung erst später erscheint. Einen

dicken Wermutstropfen mussten die PC-Spieler trotzdem runterwürgen: Microsoft bestätigte, dass der mit großer Spannung erwartete Psychothriller **Alan Wake** definitiv nur für die Xbox 360 entwickelt wird. Spätestens damit war 2009 auch das Jahr, in dem sich Microsofts Versprechungen zu **Games for Windows** als Lippenbekenntnisse erwiesen haben.

Jahr der Messen

So durften sich nur Besitzer der Microsoft-Konsole vorfreuen, als auf der E3 in Los Angeles

zum ersten Mal seit über zwei Jahren neue Ausschnitte aus **Alan Wake** gezeigt wurden. Die amerikanische Spielemesse feierte 2009 ein grandioses Comeback, wie überhaupt 2009 ein Jahr der Messen war. Nicht nur, dass sich die E3, die nach zwei traurigen Kürzungsjahren am Rande der Bedeutungslosigkeit herumkrebste war, wieder den alten Platz zurückeroberte und vor Neuankündigungen strotzte. Zwei Monate später fand in Deutschland die erste Gamescom statt, der nach Köln verpflanzte Nachfolger der Games Convention in Leipzig.



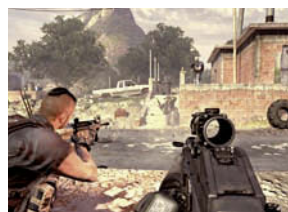
Resident Evil 5 (84)

Überraschung im September:
Batman: Arkham Asylum (87)
Enttäuschung im September:
Champions Online (71)



Risen (87)

Überraschung im Oktober:
Torchlight (80)
Enttäuschung im Oktober:
Cities XL (62)



CoD: Modern Warfare 2 (89)

Überraschung im November:
Runaway: A Twist of Fate (86)
Enttäuschung im November:
The Force Unleashed (78)



Colin McRae: Dirt 2 (87)

Überraschung im Dezember:
Saboteur (85)
Enttäuschung im Dezember:
James Cameron's Avatar (73)

September

Blizzard kündigt an, **Starcraft 2** und **Diablo 3** für den deutschen Markt zu entschärfen. Außerdem: PC-Spielehersteller dürfen sich ab sofort selbst mit dem »Games for Windows«-Logo zertifizieren.

Oktober

Das Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden, eine Elternvereinigung, ruft zur freiwilligen Entsorgung von »Killer-spielen« auf. Im in Stuttgart medienwirksam aufgestellten Container landen drei Spiele. Außerdem: Microsoft veröffentlicht Windows 7.

November

Nach der Fertigstellung des Actionspiels **Saboteur** schließt Electronic Arts das kalifornische Studio Pandemic, das EA erst zwei Jahre zuvor übernommen hatte. Außerdem: **World of Warcraft** feiert sein fünfjähriges Jubiläum.

Dezember

Die Evangelische Kirche Deutschlands ruft kurz vor Weihnachten Eltern und Großeltern dazu auf, mit ihren Kindern über die Feiertage auch mal Computerspiele zu spielen. Außerdem: In Deutschland kamen im Jahr 2009 3.252 Spiele auf den Markt.

Was wurde eigentlich aus ...?



Dungeon Hero:

Das freche Action-Rollenspiel von Firefly (Stronghold-Serie) ist der Pleite des US-Publishers Gamecock zum Opfer gefallen und wird nicht weiter entwickelt. Firefly arbeitet derzeit an Stronghold Kingdoms, einem Online-Burgenbauspiel.



The Crossing:

Die Franzosen von Arkane (Dark Messiah of Might & Magic) hatten vor zwei Jahren einen ambitionierten Shooter angekündigt. Das Projekt wurde klammheimlich stillgelegt, Arkane ist mit einem bisher unangekündigten Rollenspiel beschäftigt.



Jagged Alliance 3:

Jahrelang war der Nachfolger zum fulminanten Taktikspiel beim russischen Hersteller Akella in Produktion. Doch der amerikanische Rechteinhaber Strategy First und Akella haben sich getrennt, die Russen mussten Jagged Alliance 3 aufgeben.



Aliens: Colonial Marines:

Seit mehr als einem Jahr ist es still um den Ego-Shooter von Gearbox, an dem laut Sega aber noch gearbeitet wird. Man wolle sich vorerst auf das Spiel Aliens vs. Predator konzentrieren, das im Februar erscheint (allerdings nicht in Deutschland).



Stargate Worlds:

Der Entwickler des Online-Rollenspiels, Cheyenne Mountain, schrammte 2009 knapp an der Pleite vorbei. Demnächst soll erst einmal der Shooter Stargate: Resistance frisches Geld in die Kasse bringen. Bis dahin ist Stargate Worlds auf Eis gelegt.



Disciples 3:

Das Rundenstrategiespiel ist dem Vernehmen nach seit geraumer Zeit fertig, findet aber keinen Publisher: Für sein Genre sei es viel zu teuer, die Produktionskosten kaum einzuspielen. Ob es jemals erscheint, steht demnach in den Sternen.

Der Umzug gelang: 245.000 Besucher pilgerten in die Kölner Messehallen, 41.000 mehr, als im Vorjahr nach Leipzig gekommen waren. Befürchtungen, dass die Gamescom als wichtigste Spielemesse Europas scheitern würde, erfüllten sich damit glücklicherweise nicht.

Dabei zeigten sowohl die Gamescom als auch der Deutsche Computerspielepreis, der am 31. März 2009 mit offizieller Unterstützung des Bundeskulturministeriums erstmals verliehen wurde, wie sehr Deutschland noch immer um das Thema Computerspiele herumdruckt. Kein Zweifel, dass Bund und Länder den Wirtschaftsfaktor begrüßen, den der milliardenschwere Markt bedeutet. Aber kulturell anerkannt werden, wenn überhaupt, nur »pädagogisch wertvolle« Spiele; so bleiben Shooter wie das hochgelobte und weltweit erfolgreiche **Crysis** beim Computerspielepreis denn auch ausgeklammert. Der bayerische Ministerpräsident Horst Seehofer, in dessen Hauptstadt München die bedeutsame Premiere stattfand, blieb der Veranstaltung fern. Dafür sorgte der tragische Amoklauf im baden-württembergischen Winnenden vorhersehbar für

eine neue Debatte um ein Verbot von »Killer-Spielen«, die deutschen Innenminister sprachen sich auf ihrer jährlichen Konferenz zum dritten Mal geschlossen für ein entsprechendes Gesetz aus. Zum dritten Mal fand die Forderung kein Gehör, wie auch die meisten Medien die abgedroschene Reflexdebatte inzwischen glücklicherweise kritisch begleiten.

Jahr der Adventures

Und die Spiele? Nun, wenn man 2009 ein Etikett aufpappen wollte, dann müsste es wohl jenes sein: Das Jahr der Adventures. Zwar spielen die nischigen Rätselabenteuer wirtschaftlich nur eine kleine Rolle. Aber in keinem anderen Genre sind in den vergangenen zwölf Monaten so viele so hochwertige Titel erschienen, insbesondere aus deutschen Studios. Ob **The Book of Unwritten Tales** oder **Black Mirror 2**, ob **Ceville** oder **Runaway: A Twist of Fate**, das Jahr versammelt von vorn bis hinten Hochkaräter. 34 Adventures hat GameStar 2009 getestet, mehr als in jedem anderen Untergenre. Mit **The Secret of Monkey Island: Special Edition** und **Tales of Monkey Island** kehrte die Adventure-Serie schlechthin nach neun Jahren gleich doppelt zurück. Und es sind die Adventures, die stilistische Experimente wagen: Das charmante **The Whispered World** lässt die selten gewordene Zeichentrick-Grafik neu aufleben, das originell-sympathische **Machinarium** erzählt ohne Worte eine hinreißende Geschichte. Überhaupt kommen aus der Ecke der Independent-Spiele einmal mehr spannende Kleinode, sei es das unbeschreiblich clevere Knobelabenteuer **Braid**, das erfrischende Jump&Run **Trine** oder das knifflige Abwehrturm-Schach **Defense Grid**.

Jahr der Innovation

Wenn man sich 2009 über eines nicht beklagen kann, dann ist es mangelnder Mut. Der Vorwurf der Innovationsunlust sticht 2009 ins Leere, auch bei großen Publishern. Ubisoft zum Beispiel experimentiert beim Echtzeit-

Strategiespiel **EndWar** (erfolglos) mit Sprachsteuerung, schickt mit **H.A.W.X.** eine Flugsimulation in die Luft und bereichert mit **Call of Juarez: Bound in Blood** das selten gesehene Western-Genre um eine herausragende Geschichte. Electronic Arts veröffentlicht das ebenso ausgefallene wie ausgezeichnete **Mirror's Edge**; ein riskantes Spiel, das vor ein paar Jahren nie und nimmer den Weg ins Portfolio des Publishers gefunden hätte. Statt die **Need for Speed**-Serie weiter auszunudeln, traut sich EA mit **Shift** eine gelungene Neuausrichtung. Von Eidos kommt das großartig-dunkle Actionspiel **Batman: Arkham Asylum**, ein echter Überraschungshit. Atari hebt mit **Demigod** das ursprüngliche Spielprinzip einer **Starcraft**-Mod mit Erfolg in den Status eines Vollpreis-Spiels. Take 2 wagt mit **Borderlands** eine schnittige Mischung aus Action- und Rollenspiel im Cartoon-Look. Nur Activision Blizzard bleibt weiter bei dem Rezept, das die Firma zum größten Publisher der Welt gemacht hat: Fleißig mehr vom (meist guten) Gleichen und bloß keine Experimente! In Abwesenheit eines neuen **World of Warcraft**-Addons fetzt nach diesem Rezept der Straßenfeger **Modern Warfare 2** in die Charts, trotz einer satten Preiserhöhung um 10 Euro und großem Ärger wegen einer umstrittenen Massaker-Szene an Zivilisten und technischer Gängelei im Multiplayer-Modus.

Die Verkaufs-Hitliste der besten PC-Spiele des Jahres führt **Modern Warfare 2** trotzdem nicht an. Der Spitzenplatz gehört – nicht zuletzt dank fünf Monaten Verkaufsvorsprung – **Die Sims 3**. Das ist wenig verwunderlich, und trotzdem eine gute Nachricht. Denn während 2008 noch die Plätze 1 bis 3 von **World of Warcraft** und seinen Addons belegt waren, herrscht 2009 wieder so etwas wie Vielfalt in den PC-Verkaufsranglisten. Selbst wenn es nur die Vielfalt bewährter Serien wie **Anno**, **Total War** oder **Call of Duty** ist. Denn, und auch das ist eine Lektion aus 2009: Selbst wenn eine ganze Parade von innovativen Spielen den Kunden zeigt, wie vielfältig die PC-Spielewelt sein kann – gut verkauft hat sich davon kaum eines. **CS**



Seit 1. Juni 2009 gelten auf den Spielepackungen neue **USK-Logos** in auffälligerem Design.

Spiel vs. Wirklichkeit

Fährt man nach Rennspielen rücksichtsloser? Wird man durch Shooter aggressiver? Die promovierte Psychologin Monica Mayer hat Spieler befragt, was sie aus der virtuellen Welt ins echte Leben übernehmen.



Die Autorin

Dr. Monica Mayer

ist Psychologin und erforschte in ihrer Promotion die Motivation zum digitalen Spielen. Die Ergebnisse ihrer Doktorarbeit, auf der dieser Essay basiert, wurden als Buch veröffentlicht: »Warum leben, wenn man stattdessen spielen kann?«, Verlag WH, 2009 ▶ Quicklink: 6656.



Stanley rast mit über 200 Stundenkilometern durch die kleine Ortschaft. Er nimmt scharfe Kurven und hetzt über schmale Gässchen, die Verfolger knapp hinter ihm.

Er muss es unbedingt schaffen, nur Hundertstel von Sekunden trennen ihn noch von den nächsten Nachfolgern. Stanley ist höchst konzentriert, sein Adrenalinspiegel steigt, sein Herz rast. Wird er es schaffen?

Im Grunde genommen ist es gar nicht so wichtig, ob Stanley wirklich als Erster das Ziel durchfährt. Wenn nicht, kann er das Spiel einfach neu starten und einen weiteren Anlauf unternehmen. Doch was passiert, wenn Stanley den Rechner ausschaltet, ins Auto steigt und im realen Leben fährt? Wird er sich auf der Straße genauso rücksichtslos verhalten, sein eigenes und das Leben von Passanten und anderen Fahrern gefährden?

Dem zugrunde liegt eine lange und passionierte Diskussion: Findet eine Übertragung von Spielinhalten ins echte Leben statt oder nicht?

These 1: Rahmung

Die Debatte beschäftigt die Wissenschaft, insbesondere in Deutschland, seit vielen Jahren. Einige Forscher (zum Beispiel Manuel Ladas und Tanja Witting) argumentieren, dass das Spiel stark »gerahmt« ist, d.h. dass die Spieler sich ständig bewusst sind, dass sie sich in einem Spiel befinden und unterscheiden können, wann sie ins wirkliche Leben zurückwechseln. Rahmung kann man sich erklären als die Antwort auf die Frage: »Was geht hier eigentlich vor?« Spieler beantworten diese Frage häufig anders als etwa ihre Eltern. Erste-

re sehen die Herausforderung der Spieldynamik: »Ich bin besser als der andere«, letztere sehen die realistische Gewaltdarstellung und denken: »Mein Kind tötet andere.« Die Interpretation des eigentlichen Geschehens fällt grundsätzlich verschieden aus. Die Theorie der Rahmung basiert auf der Beobachtung, dass Spieler allgemein eine Spielsituation von einer realen gut unterscheiden können.

These 2: Durchlässigkeit

Andere Autoren (zum Beispiel Manfred Spitzer, Dave Grossmann und Gloria DeGaetano) weisen darauf hin, dass beide Situationen, die virtuelle wie die reale, von demselben



Die Regeln der sozialen Interaktion in Spielen wie **World of Warcraft** stimmen zum Teil mit der Wirklichkeit überein, zum Teil aber auch nicht.



Serious Games wie **Global Conflicts: Latin America** setzen auf den bewussten Lerneffekt durchs Spielen.



Das Geschwindigkeitsempfinden aus Spielen wie **Need for Speed: Shift** ist nah am realen Erleben in der wirklichen Welt.

Gehirn wahrgenommen werden. Das Gehirn lernt unentwegt, wenn man es ihm erlaubt. Es lernt auch von Computerspielen und kann im Spiel gelernte Strategien im wirklichen Leben anwenden, also virtuelle und reale Ereignisse ineinanderfließen lassen. Neuronale Bahnen verhalten sich wie Spuren im Schnee: Je mehr ein Weg benutzt wird, desto besser tritt er sich ein, und desto öfter wird er wiederholt verwendet werden. So verselbständigen sich eingetübte Verhaltensmuster und werden zunehmend automatisiert. Manfred Spitzer geht davon aus, dass Gewalt in gewalthaltigen Spielen »nicht nur passiv konsumiert, sondern aktiv trainiert« wird, was, wie die Lernforschung seit langem weiß, zu einem deutlich besseren Lernerfolg führt.

Die Relevanz

Die Beantwortung der Frage nach der Rahmung oder Durchlässigkeit von Spielinhalten auf das wirkliche Leben ist deshalb so wichtig, weil sie unter anderem darüber Auskunft geben soll, was junge Gehirne ertragen können, ohne dass zum Beispiel eine Aggressivitätssteigerung verursacht wird. Im Zentrum steht der Jugendschutz, es geht aber durchaus auch um die Frage, inwiefern erwachsene Menschen von Medieninhalten beeinflusst werden. Wenn man davon ausgeht, dass Spielinhalte eins zu eins auf das wirkliche Leben übertragen werden können, müsste man konsequenterweise alles verbieten, wo »Menschen« getötet oder verletzt werden. Dies ist in etwa der Stand der aktuellen »Killerspiel«-Diskussion.

Was sagen Spieler?

Die Vertreter von Rahmungs- und Übertragungstheorien arbeiten mit einem komplexen Arsenal wissenschaftlicher Untersuchungsmethoden, die von ausgeklügelten Fragebogen über mehrjährige Langzeitstudien bis hin zu neuronalen Scans in Kernspintomographen reichen. Zur Ergänzung dieser oft abstrakten Versuchsanordnungen kann es nützlich sein, in direkten, individuellen

Austausch mit denen zu treten, die da analysiert werden: den Spielern.

Um herauszufinden, warum Menschen spielen und welche Auswirkungen das Spielen auf ihr reales Leben hat, interviewte ich im Rahmen meiner Doktorarbeit 27 Personen intensiv zu ihrem Computerspielverhalten. Einige Spielerinnen und Spieler gingen von allein auf das Thema »Verwechslung von Spiel und Realität« oder auch »Folgen des Spiels im wirklichen Leben« ein, andere fragte ich gezielt danach. Die Interviews waren nicht fest strukturiert, sondern unterlagen nur einem groben Raster, um die wichtigsten Bereiche abzudecken. Somit kamen oft Themen auf, die nicht vorgesehen waren.

Ich selbst spiele hauptsächlich Aufbau- und Strategiespiele, wo ein Transfer in das wirkliche Leben nur bedingt bemerkbar ist. Doch viele meiner Freunde verbringen Zeit in Ego-Shootern. Keiner davon hat je die Gewalt auf sichtbare Weise in das wirkliche Leben übertragen. So hatte ich nicht damit gerechnet, dass meine Interviewpartner von direkten Übertragungen von Spielinhalten in das wirkliche Leben berichten würden. Ich war überrascht, dass das Thema in verschiedenen Gesprächen auftauchte.

Stanley

Stanley selbst (der nur in meiner Arbeit so heißt, aber eine reale Person darstellt, wie auch die übrigen Interviewpartner) berichtet, wie er schon mal den Eindruck hatte, dass sein Auto (in der Realität) »gar nicht zieht«, um erst an der Kurve festzustellen, dass er bereits 100 km/h schnell fuhr. Er war im Anschluss an ein Computerspiel losgefahren und noch so vom Erlebnis eingenommen, dass es die Realität

überlagerte. Seitdem ihm dies widerfahren ist, legt er grundsätzlich eine Pause ein, bevor er nach dem Spielen einer Rennsimulation wieder ins Auto steigt und selbst fährt. Ein Einzelfall? Auch andere Interviewpartner berichteten von Problemen nach Rennspielen. Einer zog den Vergleich mit dem realen Fahren auf der Autobahn: Wenn man einige Zeit sehr schnell über die Autobahn fährt, dann kommt einem das Fahren in der geschlossenen Ortschaft sehr viel langsamer vor. Es dauert eine gewisse Zeit, bis sich das Gehirn an die neue Realität angepasst hat.

Bei Rennspielen – insbesondere bei solchen, die mit realitätsnahen Controllern gelenkt werden (Lenkrad, Fußpedale) – kann man sich das noch leicht vorstellen. Doch wie ist es bei anderen Spielen oder Verhaltensweisen?

Erik

Erik (ein anderer meiner Interviewpartner) hat beispielsweise schon einmal versucht, eine Fliege, die auf dem Bildschirm gelandet war, mit einem Mausklick zu verschrecken. Er hat auch schon versucht, wirkliche Gegenstände mit der Maus anzuklicken, da sie in der Nähe des Bildschirms lagen.

Ich kenne allerdings auch einen Nicht-Spieler, der in einer Powerpoint-Vorlesung versuchte, eine Formel an der Tafel neben der Leinwand anzuklicken. Mehrere Personen berichte-



Microsofts Bewegungssteuerung **Project Natal** will den Controller als Bediengerät ersetzen und das Spielerlebnis dadurch unmittelbarer machen.



Lernen durch Spielen: Wer **Sim City Societies** meistert, bekommt simple wirtschaftliche Zusammenhänge vermittelt.

ten, dass sie gelegentlich dazu neigen, Gegenstände der wirklichen Welt als »anklickbar« zu behandeln, was nach einem kurzen Moment der Verwirrung immer für Belustigung sorgt.

Solche Impulse oder Wünsche werden auch von 19 Interviewpartnern in einer Studie von Tanja Witting geschildert. Dabei soll in Abläufe der realen Welt durch Anklicken, Tastendrücken oder ähnliche Handlungsschemata eingegriffen werden.

Werner

Werner dachte, als ein Glas herunterfiel und zerbrach, zuerst an »Steuerung + Z«, die Tastenkombination, um in vielen Anwendungen die letzte Aktion rückgängig zu machen. Allerdings bleibt der Transfer auf den Impuls oder auf den Wunsch beschränkt, weil ja das Handeln in der realen Welt nicht über Tastatur und Maus möglich ist. In manchen Situationen wünschen sich Spieler, dass sie so handeln könnten wie im Spiel, selbst wenn ihnen bewusst ist, dass dies nicht möglich ist. Oder sie stellen sich vor, dass das wirkliche Leben ein Spiel ist: Wenn Werner in der Dämmerung in der Stadt läuft, stellt er sich vor, er sei in einem Shooter, und hinter jeder Ecke könne ein Feind lauern. Er überlegt sich, wie er vorgehen würde: wo er sich hinstellen könnte, um größtmögliche Deckung zu haben und trotzdem noch gute Sicht zu genießen.

Vicky

Vicky stellt sich vor, dass sie morgens beim Joggen »als Paladin mit Plattenrüstung rumrennen würde, und es käme ein Monster aus dem Wald heraus«. Damit macht sie sich das Laufen spannender. Für sie ist dies nur ein Spaß, da sie weiß, dass es in der Realität keine Monster gibt. Sie kann also durchaus – wie alle Spielerinnen und Spieler, die ich interviewte – Spiel und reales Leben auf einer reflektierten Ebene

auseinanderhalten. Dass Verwechslung zwischen Spiel und Realität (wie alle anderen Verwechslungen auch!) für Belustigung sorgt, ist eben ein Zeichen dafür, dass einem bewusst ist, dass man gerade einen Fehler gemacht hat. So wie wenn man sich verspricht (»Kamera mit Selbstauflöser«) oder Sprichwörter vermischt (»Nägel mit Füßen«).

Hagen

Allerdings berichten andere Personen von Verwechslungen auf einer komplexeren Ebene.

Hagen zum Beispiel erinnert sich daran, dass er sich bei einer Gelegenheit, nachdem er viele Stunden gespielt hatte, dazu zwingen musste, auf den Verkehr Rücksicht zu nehmen, als er anschließend mit dem Fahrrad fuhr. »Für Verkehrsunfälle hat man einfach keine Reset-Taste, man kann nichts rückgängig machen und dann wieder neu starten, sondern es zieht Konsequenzen nach sich.« Nach dem Spielen musste er sich diese Gedanken, die sonst selbstverständlich da sind, aktiv ins

Gedächtnis rufen. Als er einmal zwölf Stunden am Stück spielte, hatte er beim Schlafengehen immer noch das Gefühl, dass die Zeit in Runden abläuft. Als er im Bett lag, dachte er, er müsste auf »Runde beenden« drücken.

Yasmin

Yasmin entsann sich ebenfalls eines Ereignisses: »Bei World of Warcraft läuft man einfach durch die Leute durch, da kann man niemanden anderen anrempeln. Einmal bin ich mit dem Fahrrad um die Ecke gefahren und es kamen mir zwei Fußgänger entgegen. Erst im letzten Moment ist mir wieder eingefallen, dass ich nicht einfach durch die Leute durchfahren kann, sondern ihnen ausweichen muss.« Manchmal empfand sie sich im wirklichen Leben als langsam, da ihr Avatar und die anderen Charaktere im Spiel ständig rennen.

Wann wirken Spiele?

Obwohl die Rahmung der Spiele in diesen Beispielen durchlässig geworden ist, beweisen sie natürlich nicht, dass das Gehirn alles assimiliert und unabhängig von den Umständen gleich reagiert. Aber sie geben Indizien darauf, dass das Erleben und Lernen im virtuellen Raum im realen Leben auf unterschwellige Weise wirken kann, vor allem wenn die Übertragung nicht bewusst reflektiert wird. Wenn man die Situationen meiner Stichproben genauer betrachtet, stellt sich heraus:

1. Verwechslungen passieren in Situationen, die automatisiert ablaufen. Weder beim Auto- noch beim Radfahren denkt man groß drüber nach, was man gerade tut. Dazu ist das Automatisieren im Grund genommen auch da: Man muss nicht darüber nachdenken und hat dementsprechend Kapazitäten für andere Dinge frei. In dem Moment, wo das Gehirn wieder »eingeschaltet



Überall können Feinde lauern: Dienen Erlebnisse wie in **Grand Theft Auto 4** als Vorbild für die Realität?



Monster gibt es in Spielen wie **Dragon Age**, in der Realität nicht – wer das weiß, hat eine grundlegende Rahmungsleistung vollbracht.

wird«, man also von einem automatisierten zu einem bewussten Handeln wechselt, ist die Verwechslungsgefahr gebannt.

2. Am Computer bewegt man seine Charaktere meist mit Maus und Tastatur, an der Konsole durch das Gamepad. Diese Aktionen sind physisch anders als konkretes Herumlaufen, Springen oder Schießen im echten Leben. Einige Konsolen wie Nintendos Wii greifen körperliche Bewegung selbst auf, doch auch dort ist die Gestik stark stilisiert. Allerdings geht der Trend zu Kontrollmethoden, die der realen Welt nachempfunden sind, etwa bei Musikspielen wie **Guitar Hero** oder bei Microsofts angekündigter Bewegungssteuerung Project Natal, die einen zwischengeschalteten Controller überflüssig machen soll. Dabei wird sich die Frage neu stellen, inwieweit diese unmittelbare Interaktion unbewusste Übertragungen wahrscheinlicher macht.

Aus beiden Beobachtungen schließt sich, dass unbewusste Transferleistungen dann eintreten können, wenn automatisierte Handlungen auch physisch durchgeführt werden können, wie das der Fall beim Radfahren ist. Selbst dann treten sie nur mit einer sehr geringen Häufigkeit ein und sorgen im Allgemeinen eher für Erheiterung als für Unheil.

Fünf Ebenen

Tanja Witting nennt fünf Abstraktionsebenen:

- die Faktzebene (mit einem geringen Abstraktions- und Transformationsgrad),
- die Skriptebene (in der es um verallgemeinertes Wissen geht),
- die Printebene (in der Schemata vom inhaltlichen und sozialen Bezug gelöst werden),
- die metaphorische Ebene (in der Inhalte nach den strukturellen Gemeinsamkeiten gefasst werden),
- die dynamische Ebene (mit dem höchsten Abstraktionsniveau).

In meinen Interviews wurde von ungewollten Verwechslungen lediglich bei automatisiertem Verhalten auf der Faktzebene berichtet. Komplexere Transfers passierten bei meinen

Interviewpartnern nur gewollt, zum Beispiel, indem sie im Spiel angewandte Verhaltensweise abstrahierten und sie im wirklichen Leben anzuwenden versuchten (etwa marktwirtschaftliche Zusammenhänge aus der virtuellen Welt von **Sim City**).

Was Jugendliche empfehlen

Um zu erfahren, was Jugendliche bewusst aus Spielen mitnehmen, kann man sie fragen, wovor sie jüngere Geschwister oder andere Kinder beim Spielen beschützen würden. Zwei amerikanische Autoren haben genau dies getan (Kutner und Olson) und eine interessante Antwort erhalten: Jugendliche Spieler würden kleinere Kinder vor dem Fluchen im Spiel beschützen. Denn dies könnte ihrer Ansicht nach unmittelbar ins wirkliche Leben übernommen werden – anders als das Anzünden von Autos, das Schießen mit einer Maschinenpistole oder das Bekämpfen von Zombies. Beim Fluchen sahen sie also die geringste Rahmung und somit die größte Wahrscheinlichkeit, dass unangebrachtes Verhalten transferiert würde.

Was die Spieler in meiner Untersuchung am häufigsten ins wirkliche Leben mitnahmen, war die Stimmung, in die das Spiel sie versetzte. Viele nutzten Spiele gezielt, um ihre Stimmung positiv zu verändern (z.B. um Erfolgserlebnisse zu sammeln oder Aggression abzubauen). Wurden sie aber beim Spielen von negativen Gefühlen übermannt oder häuften sich Misserfolge, dann artete der Zeitvertrieb in Stress aus. Ähnliches wurde von Spielsituationen berichtet, in denen das Programm dem Spielenden unbekannte Handlungs- und Denkmuster abverlangt. Die Frustration wirkt auch nach Spielende einige Zeit nach.

Denken und Fühlen

In meiner Untersuchung ist eine Rahmung klar erkennbar: Die interviewten Spieler wissen, wann sie im Spiel sind, wann in der Wirklichkeit. In den seltenen Fällen, in denen die (Aktions-)Rahmung versagte (weil Spieler Handlungsmuster aus dem Spiel in die Wirklichkeit mitnahmen), geschah dies nur für wenige Sekunden und nur bei vollautomatisierten Hand-

lungen. Ausnahme war die motorisch realitätsnahe Rennsimulation, bei der eine Anpassung des Gehirns an die Spielgeschwindigkeit in die Realität übertragen wurde.

Größer ist vermutlich die Durchlässigkeit auf der mentalen Ebene: Man denkt beim Spielen über Dinge nach, die einen im wirklichen Leben beschäftigen, oder im wirklichen Leben über Episoden aus dem Spiel. Auf der emotionalen Ebene ist eine Rahmung kaum vorhanden, weshalb Spieler das Spiel aktiv dazu nutzen, um eine Veränderung auf der emotionalen Ebene zu bewirken. Weil sie auch im Spiel für ihre Handlungen verantwortlich sind, spüren sie Erfolg und Misserfolg eher unmittelbar: ärgern sich, wenn sie versagen, freuen sich, wenn sie erfolgreich sind.

Fazit

In der Faktzebene würden Aktionen aus dem Spiel ins wirkliche Leben nur dann übernommen, wenn sie vollkommen automatisiert und physisch durchführbar wären. Dies ist – bis zu einem gewissen Punkt – bei geübten Autofahrern nach Rennsimulationen der Fall, weswegen ich eine Pause vor dem Autofahren unbedingt empfehlen würde. Oder aber der Spieler lenkt seine Aufmerksamkeit auf seine möglicherweise veränderte Wahrnehmung und fährt deshalb bewusst (also nicht mehr automatisiert). Wenn jeder Shooter-Spieler im wirklichen Leben ein hervorragender Schütze wäre, der vollkommen automatisiert schießt und ständig bewaffnet rumläuft, dann hätte ich Bedenken, mein Haus zu verlassen. In Wirklichkeit aber scheitert die unbewusste Übertragung solcher Spielinhalte an beiden Voraussetzungen. In diesen Fällen funktioniert die Rahmungskompetenz einwandfrei – und sorgt in den Ausnahmefällen weiterhin nur für Belustigung.

Monica Mayer

Literatur

- Manuel Ladas: »Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen« (Verlag Peter Lang, 2002)
- Tanja Witting: »Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User« (kopaed, 2007)
- Manfred Spitzer: »Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Transfer ins Leben, Band 1« (Ernst-Klett-Verlag, 2005)
- Dave Grossmann, Gloria DeGaetano: »Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen« (Verlag Freies Geistesleben, 2002)
- Lawrence Kutner, Cheryl K. Olson: »Grand Theft Childhood« (Simon & Schuster, 2008)

Dieser **John-Deere-8530-Traktor** mit Doppelbereifung und JD Aircart Seeder gehört zu den Ferraris unter den Landmaschinen. Preis: etwa 200.000 Euro, Gewicht ca. 12,8 Tonnen, 320 PS.



Bauer sucht Spiel

In Deutschland boomt ein obskures PC-Genre: die Berufssimulation. Simpelspiele vom Landwirtschafts- bis zum Holzfäller-Simulator sind dürftig gestrickt, gehen aber trotzdem weg wie warme Semmeln. Warum? Und wer kauft die Spiele, die angeblich jeder doof findet?



Der als Mod für den Landwirtschafts-Simulator erhältliche **GTA-380-Gerägeträger** mit Knerveland CTC Grubber lässt Bauernherzen höher schlagen.



Landwirtschafts-Simulator: Zu Beginn dürfen Sie nur ältere Fahrzeuge steuern, wie etwa diesen klapprigen Mähdrescher.



Der **Euro Truck Simulator** ist eine der spielerisch besten Simulationen. Hier sind wir gerade im Brummi auf dem Weg nach München.

Unter erfahrenen Spielern rangiert der **Landwirtschafts-Simulator** in der Liste der persönlichen Abneigungen gemeinhin weit oben, gleich hinter »Schwerer Ausnahmefehler« und wahrscheinlich noch vor »CDU-Alleinregierung«. Manche begegnen ihm schulterzuckend oder höhnisch, andere gar missgünstig, beinahe hasserfüllt. Und gerade sie müssen nun stark sein: Der **Landwirtschafts-Simulator 2009** rangierte im vergangenen Jahr auf Platz 9 der meistverkauften PC-Spiele in Deutschland.

Die Bauern-Simulation ging nach Angaben des Herstellers Astragon hierzulande 250.000 mal über den Ladentisch. Das ist gut die doppelte Stückzahl eines **Need for Speed: Shift**, dreimal häufiger als **Arma 2**, das Vierfache von **Mirror's Edge** und zehnmals mehr als **Borderlands**. Im Jahr 2009 haben ähnlich viele Deutsche den **Landwirtschafts-Simulator** gekauft wie **GTA 4**. Natürlich hinken derlei Vergleiche, weil sich unter anderem die Frage stellt, seit wann ein Titel auf dem Markt ist. Trotzdem sind es beeindruckende Zahlen, die beweisen: Irgendeine Art der Faszination muss dieses Agrarökonomien-Spiel trotz einer GameStar-Wertung von mageren 50 Punkten ausüben. Nur welche? Und auf wen?

Spielzeug für große Jungs

»Ich erfülle mir einen Kindheitstraum«, gesteht Michael Busch aus dem unterfränkischen Münnerstadt, einer der Käufer des **Landwirtschafts-Simulators**. Busch wollte als Dreikäsehoch eben nicht Feuerwehrmann, Lokführer oder Polizist werden, sondern Bauer. So wie dem heute 25-jährigen Gärtner geht es vielen Anhängern des **Landwirtschafts-Simulators**. Auch Manuel Adams (29), der auf halbem Weg zwischen Trier und Köln lebt, nennt den »Toys for Boys«-Faktor: Spielzeug für große Jungs. Ein nicht zu vernachlässigender Teil der Simulator-Käufer sind tatsächlich zudem reale Landwirte oder Menschen, deren Eltern einen bäuerlichen Betrieb führen. Auch diese Spieler leben oft etwas aus, was sie in der Realität nicht können: zum Beispiel stets modernste Maschinen zu nutzen und auf flächenmäßig deutlich umfangreicheren Feldern zu ackern.

»Wer träumt nicht davon, mal wirklich große Traktoren zu fahren?«, stellt Henning Schwane-

de aus Heilshorn bei Bremen eine für **Landwirtschafts-Simulator**-Jünger bedeutsame rhetorische Frage. Uns würden zwar sofort zwei, drei Leute einfallen, aber wichtig an der Aussage des 16-jährigen Bauernsohnes ist vor allem das Stichwort »groß«. Wir haben viele Fans des Spiels befragt, und wie Marius Maute aus der Nähe von Sigmaringen schwärmte beinahe jeder davon, unter anderem »die größten Maschinen der Welt steuern zu dürfen«. Größe ist eben doch entscheidend.

Riesige Internet-Szene

Eine dritte Gruppe, die dem **Landwirtschafts-Simulator** frönt, ist die der Tüftler. Denn der Astragon-Titel ist enorm Mod-freundlich und entwickelt sich stetig weiter. Die Zielgruppe schätzt das sehr. Das Angebot reicht nicht nur vom Misthaufen im Besonderen bis zum Kalkmisthaufen im Speziellen, auf Internetseiten wie der LS-Mod-Schmiede (<http://landwirtschaftssimulator-mods.de>) finden sich etliche aufwändige, von Hobbyspielmachern kreierte Zusatzinhalte. Klaus Figge aus Twistetal in Nordhessen offenbart, dass er sich bei rund 60 Foren angemeldet hat, um stets informiert zu sein. Thomas Gieß und Michael Koch, die in Lübbenau bei Cottbus beziehungsweise Jettingen im Landkreis Böblingen wohnen, gefällt es besonders, dank der »Texas«-Mod auch mal einen US-Großbauern mimen zu dürfen, der Baumwolle erntet und presst oder Reis drischt. Andere geraten wegen des »Kaweco Tridem Güllefassens«, eines »Air Cart Seeder« von John Deere mit Zwölf-Meter-Sähmaschine oder eines »Big Bud«-Monstertraktors aus dem Häuschen. Gerüchten zufolge würden einige für einen »Fendt GTA 380 Turbo«-Gerädeträger sogar den Hamster ihrer kleinen Schwester verkaufen.

Selbst innerhalb der verschworenen Internetgemeinschaft sieht man den **Landwirtschafts-Simulator** in seiner nackten Verkaufsfassung kritisch. Das Rohprogramm sei inhaltlich dürr, so der Tenor, erst die Vielfalt an verfügbaren Mods mache ihn unverwechselbar. »Der Reiz ist, dass man aktiv ins Spiel eingreifen und sich seine eigene kleine Welt bauen kann«, erklärt der Wahl-Berliner Rincwind H. Stuart, der ursprünglich aus den Vereinigten Staaten stammt.



Spreng- und Abriss-Simulator: Die Optik mancher Genrevertreter geht heutzutage eigentlich nur noch als Grafikfehler durch.

Rund 80 Trittbrettspiele

Der erste **Landwirtschafts-Simulator** erschien im April 2008 und löste einen ungewöhnlichen Boom aus: eine Welle von Spielen, die angeblich keiner mag, die sich aber trotzdem verkaufen wie geschnittenes Brot. Die vergleichsweise aufwändig produzierten, traditionsreichen **Flight** und **Train Simulators** dieser Welt und deren Ableger nicht mitgerechnet, finden sich in den Läden momentan rund 80 aktuelle Trittbrettspiele, die das Wort »Simulator« im Titel tragen. Meist geht's um Berufe: Beim **Kran-Simulator** ebenso wie im Fall von **Taxi**-, **Kurierservice**-, **Notarzt**-, **Straßenbau**-, **Pistenraupen**-, **Gabelstapler**-, **Polizei**-, **Feuerwehr**-, **Schwertransport**-, **Straßenbahn**- und **Baumaschinen-Simulator**.

Teilweise ist es knifflig, die Titel auseinanderzuhalten. Verwechseln Sie bitte keinesfalls den **Abschlepp-Simulator** und den **Abschleppwagen-Simulator** sowie den **Sprengmeister-Simulator** mit dem **Spreng- und Abriss-Simulator**. Ähnliches gilt für **Train Simulator**, **Trainz Simulator**, **Rail Simulator** und **Rangier-Simulator**. Sämtliche dieser Perlen zu erwähnen ist platzbedingt unmöglich, denn simuliert wird mittlerweile fast alles. Weitere Beispiele: **Mein Aquarium**, **XXL-Maschinen: Die Simulation** oder der **Stellwerk-Simulator**. Fehlen nur noch der Simulator-Simulator, der einen Simulator simuliert, und der Simulator-Simulator-Simulator, welcher dann Simulator spielende Simulatorfans simuliert.

Wertungen sind egal

Dabei ist das Aufkommen einer Simulator-Schwemme nicht unbedingt ein neues Phänomen. Ende der 80er- bis Anfang der 90er-Jahre war **Sim City** (1989) so populär, dass es einen Rattenschwanz von Folgespielen wie **Sim Earth** (1990), **Sim Life** (1992) oder **Sim Farm** (1993) nach sich zog. Etwa zur gleichen Zeit startete die Tycoon-Ära mit **Railroad Tycoon** (1990), unter den Dutzenden von Ablegern waren auch exotische Varianten wie der **Pizza Tycoon** (1994) oder der **Bier Tycoon** (2006). Mitte der 2000er-Jahre lieferten sich die Katastrophenhelfer-Reihen **Emergency** und **Fire Department** ein Wettrennen um die Gunst der Käufer, vor allem der Gelegenheitsspieler, ganz ähnlich wie die heutigen Alltagssimula-

toren. Doch in diesen Fällen waren die Spiele meist zumindest ordentlich produziert, nur ein kleiner Anteil fiel spielerisch dürrig aus. Heute ist es eher umgekehrt.

Dass Simulator-Spiele von der deutschen Fachpresse zerrissen werden, ist für die Verkaufszahlen kaum von Belang. »Eine Simulation für 15 bis 20 Euro kann und will gar nicht mit einem Vollpreistitel konkurrieren«, gibt Felix Buschbaum zu, der Pressesprecher des Mönchengladbacher Unternehmens Astragon. Entscheidender seien Käufer-Rezensionen im Internet oder in Publikationen, die von der Zielgruppe gelesen werden. »Davon gibt es mehr, als man erwartet, Trucker-Hefte, klassische Männermagazine und Angler-Zeitschriften etwa.« Die meisten Anhänger kratzen niedrige Wertungen in Fachpublikationen wie GameStar sowieso wenig, viele brechen für ihr Programm sogar eine Lanze. »Mich stört, dass das Spiel manchmal einfach nur als Dreck dargestellt wird, weil die meisten zu faul sind, sich bis zu den großen Maschinen vorzuarbeiten«, ärgert sich Markus Fischer, der im Raum Schweinfurt lebt. »Der Landwirtschafts-Simulator ist definitiv kein Außenseiter-Spiel«, betont Till Stieffermann aus der Nähe von Düsseldorf, »unter den Fans gibt es auch Ballerspielfreunde.«

Baggern, abschleppen, spielen

In Deutschland schätzt man nicht nur Furchenziehen und Kornmähen, auch andere Simulationen finden fulminanten Absatz. Der

Hitparade 2009

Unsere um Flug- und Zug-Simulationen bereinigte Verkaufs-Top-10 zeigt, dass die Deutschen heimliche Bauern sind: Unter den sechs erfolgreichsten Genre-Vertretern fanden sich im vergangenen Jahr gleich vier, bei denen man in die Rolle eines Landwirts schlüpft.

1		Landwirtschafts-Simulator 2009	2		Bus-Simulator 2008
3		Landwirtschafts-Simulator 2008	4		Bagger-Simulator 2008
5		John Deere: Landmaschinen-simulator	6		Der Bauernhof
7		Euro-Truck-Simulator	8		Baumaschinen-Simulator
9		Bus-Simulator 2009	10		Schiff-Simulator

Bus-Simulator 2008 etwa geriet mit 200.000 verkauften Einheiten zum großen Erfolg, mit dem **Euro Truck Simulator** schaffte es Rondo-media, der Mehrheitsgesellschafter von Astragon, zeitweise sogar auf Platz 2 der deutschen Vollpreis-Charts. Letztlich wurden 180.000 Exemplare der Brummi-Sim an den Mann gebracht. Von GameStar erhielt das Spiel eine Wertung von 64 Punkten.



Bungee Jumping Simulator: Was bitte kann es Aufregenderes geben als einen Bungee-Sprung am PC? Na ja, so einiges.

Selbst die weniger erfolgreichen Simulatoren von Astragon und Rondomedia erreichen noch zwischen 50.000 und 60.000 Stück, was auch nicht gerade ein Grund ist, sich Antidepressiva verschreiben zu lassen.

Der Entertainment-Verkaufsleiter Wolfgang Herzig von der Nürnberger Saturn-Filiale an der Vorderen Ledergasse macht vor allem Gelegenheitsspieler als Käufer aus, »Jungs bis 14 und mehr Teenies, als man denkt«. Aktuell stehen Lkw-Spiele und der **Bagger-Simulator** hoch im Kurs, wobei der (genau wie auch der **Ab-schlepp-Simulator**) leider nichts mit jungen, hübschen Frauen und Diskotheken zu tun hat.

Explosiver Kundenkreis

Ein Stück vom Simulator-Kuchen holen sich indes auch andere Anbieter. Für UIG Entertain-

ment erwies sich der **Sprengmeister-Simulator** als Knaller. Auch dieses Spiel wird erstaunlich häufig von Menschen aus der entsprechenden Branche gekauft, wie Produktmanager Robin Gibbels durch seine Kontakte zu einschlägigen Berufsverbänden weiß. Felix Buschbaum sagt dem **Bus-Simulator** das Gleiche nach. Warum jemand spielt, was er ohnehin tagesin, tagaus tut, erklärt er sich mit einer Art virtueller Entspannungstherapie: »Man darf auch mal eine Haltestelle verpassen, die Leitplanke rammen oder einfach Unsinn anstellen.«

Der Kölner Medienpädagoge Professor Dr. Jürgen Fritz spricht von »struktureller Kopplung«: Ein Busfahrer finde sich im **Bus-Simulator** schlichtweg leicht wieder. Die Handlungsschemata seien ihm vertraut, eine große Gewöhnung sei nicht erforderlich. Deshalb gleite er förmlich in das Spiel hinein. »Auf diese Weise in einer bekannten Tätigkeit aufzugehen, vermittelt ein ausgesprochen gutes Gefühl«, führt Fritz aus: »Im Grunde stellt es eine Art Selbst-



Neben dem bäuerlichen Vertreter ist der **Bus-Simulator** verantwortlich für den aktuellen Simulations-Boom.

medikation dar, um von Problemen, Belastungen und Anforderungen der realen Welt etwas Abstand zu gewinnen.« Doch Achtung: Das bedeutet natürlich keinesfalls, dass alle spielenden Busfahrer, Landwirte und Sprengmeister nicht ganz dicht sind. Wir haben die Simulator-Sympathisanten als offene und engagierte Spieler kennengelernt, die wissen, was sie wollen – und eben nur über einen etwas anderen Geschmack verfügen. *Harald Fränkel*

Kuriositätenkabinett

Manchen mögen schon Spiele wie der Müllabfuhr-, der U-Bahn- und der Wolkenkratzer-Simulator skurril erscheinen, doch unserer Ansicht nach schießen erst die fünf Titel in dieser Liste den Vogel ab. Der Berg-&-Tunnelbau-Simulator wird allerdings erst am 28. Februar 2010 veröffentlicht. Wir können es kaum erwarten.



Moped-Simulator

Mit Verlaub, schon das Titelbild mit dem Kindermoped ist ein Brüller.



Klomanager

Hier kümmern Sie sich um die großen und kleinen Geschäfte des Alltags.



Bungee Jumping Simulator

Wir sind (fast) sicher: Dieses Spiel ist nicht ernst gemeint. Bitte lass es Satire sein!



Holzfäller-Simulator

Kein Witz: Der Hersteller wirbt unter anderem mit »Unvorhergesehenen Hindernissen«.



Berg & Tunnelbau Simulator

Ein Witz: Der Hersteller wirbt auch hier mit »Unvorhergesehenen Hindernissen«.

»Berufssimulationen bauen Stress ab«

Professor Dr. Jo Groebel



Was macht Berufssimulationen so faszinierend? Wir fragten einen Fachmann: Professor Dr. Jo Groebel leitet das Deutsche Digital-Institut in Berlin und gilt als Mitbegründer der modernen empirischen Medienpsychologie.

GameStar ❖ Herr Groebel, warum spielt jemand Berufssimulationen?

❖ **Professor Dr. Jo Groebel** Zum einen geht es um ein spielerisches Vorwegnehmen von Realität. So wie das bei Kindern nicht unüblich ist, wenn man sie fragt, was sie später gern werden wollen, und sie das bei der Antwort gedanklich durchgehen. Außerdem ist eine massiv physiologische Komponente beteiligt: Spielen hat eine enorm entspannende Funktion, damit können wir so ziemlich jeden Stress verarbeiten. Die dritte zentrale Funktion ist die soziale, man baut Kommunikation zu anderen auf.

❖ Die meisten Simulatoren spielt man allein.

❖ Selbst dann findet eine simulierte Kommunikation statt. Aber eine große Rolle spielt auch der indirekte Kommunikationseffekt: dass man mitreden, sich mit anderen darüber unterhalten kann. Man ist auf der Höhe der Zeit und kann so durchaus auch Prestige erwerben. Viele Spiele haben eine weitere Funktion, nämlich dass sie eine Vorstellung von Realität vermitteln. Das passt zu den Simulatorspielen: Menschen spielen sie, um sich mit Informationen zu versorgen, in diesem Fall eben über ein Berufsbild.

❖ Berufssimulationen sind für manche Menschen virtuelle Berufsberater?

❖ Man kann Spielen als ein Vorbereiten auf ein späteres, reales und dann auch ernsthaftes Han-

deln begreifen. Bei Tieren ist das eindeutig so: Wenn sie sich spielerisch balgen, sind das Vorbereitungen auf Kämpfe. Das ist lose auf Menschen übertragbar, es passt besonders zu Berufssimulationen. Für manche stellen sie eine Auseinandersetzung mit dem dar, was sie eines Tages auch ernsthaft betreiben wollen.

❖ Warum spielen Landwirte in ihrer Freizeit ausgerechnet den Landwirtschafts-Simulator, wo sie doch dieser Betätigung schon im realen Leben Tag für Tag nachgehen?

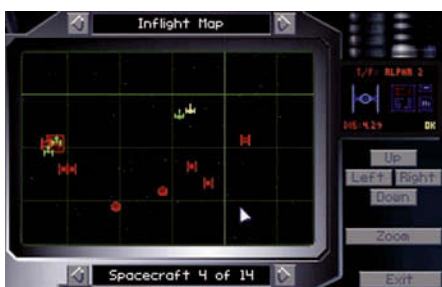
❖ Ein Musiker, der in seiner Freizeit gern Musik hört – da wird jeder sofort sagen: klar, logisch! Das erwartet man. Beim Sprengmeister oder Landwirt scheint es nicht so selbstverständlich. Doch auch hier steht dahinter, mit welcher Begeisterung und mit welchem Enthusiasmus jemand seinen Beruf ausübt, sodass er ihn im Spiel fortsetzt. Es kommt allerdings etwas hinzu, das nicht zu unterschätzen ist: Spiele verfügen über eine Verdichtung, eine größere Dramatik, es wird also mehr Spannung aufgebaut. Insofern peppt es die eigene Tätigkeit und Beschäftigung noch mal auf. Und jemand, der sich in einem Metier auskennt, ist schneller und besser in seinen Entscheidungen. Mit anderen Worten, er verschafft sich schnell Erfolgserlebnisse. Wenn Leute nach Feierabend spielerisch weitermachen, wo sie im Job aufgehört haben, ist das also nicht absurd.



HALL OF FAME

Star Wars X-Wing

Das All hat Tiefe: Mit dem Raumkampf-Simulator X-Wing führte LucasArts 1993 die 3D-Grafik ins Genre ein.



Die Karte sorgt für **Überblick** im hektischen Geschehen.



So nahe sollte man nie an einen **Sternszerstörer** heran.



Im **Tech-Raum** erfahren Sie alles technisch Wissenswertes.

Gleißende Lasersalven, bombastische Explosionen und fein texturierte Modelle: All das bietet **Star Wars: X-Wing** 1993 natürlich eben sowenig wie seine Zeitgenossen. Dennoch setzt das Spiel einen technischen Meilenstein, denn LucasArts verwendet dreidimensionale Polygonmodelle im Weltraum. Das erlaubt es den Entwicklern erstmals, Großkampfschiffe spielerisch sinnvoll in die Missionen einzubauen. Die bis dahin üblichen platten Sprites lassen die Abmessungen der Pötte nicht erkennen, weswegen ständig Rammgefahr besteht.

Vollbeschäftigung

Spielerisch unterscheidet sich **X-Wing** von den eher auf Action getrimmten Konkurrenten **Wing Commander** und **Privateer** durch unübersehbare Simulationsanleihen.

Neben der reinen Fliegerei muss der geneigte Rebellenpilot unter anderem noch die Energie des Hauptreaktors auf Schilde und Waffen verteilen, nach Treffern die Energie auf Vorder- und Hinterschild ausgleichen sowie Flügelmannern kommandieren. Das überrascht nicht, hatte sich das Entwicklerteam um Larry Holland doch zuvor mit Flugsimulationen wie **Secret Weapons of the Luftwaffe** einen Namen gemacht. Auch bei den **Star Wars**-Filmen spielten die Luftschlachten des Zweiten Weltkrieges als dramaturgische Vorlage eine wichtige Rolle. Dementsprechend liegt der Schwerpunkt in **X-Wing** auf Dogfights, also Nahkampfduellen, in denen Laser- und nicht Projektilwaffen im Mittelpunkt stehen. Dass die Geschwindigkeit der Raumjäger ebenfalls an gemächliche Propel-

lermaschinen erinnert, mag das zwar passen, ein bisschen mehr Schwung hätte sich der eine oder andere X-Wing-Jockey allerdings schon gewünscht.

Schau genau

Der Simulationseinfluss in **X-Wing** zeigt sich auch in der Missionsstruktur: Überlegtes Vorgehen und ein guter Überblick über das Geschehen sind die wichtigsten Aspekte, um dem Imperium erfolgreich gegenüberzutreten. Die Missionen gestalten sich dabei oft knifflig, nicht selten unfair und manchmal haarsträubend. Vor allem bei Geleitschutzaufgaben kann ein einziger übersehener TIE-Bomber leicht das Aus bedeuten. Auch die Trümmer abgeschossener Jäger bergen eine gewisse Gefahr, schlagen sie doch nicht selten mit verdächtiger Präzision im Cockpit des Spielers ein. Da empfiehlt es sich dann, in einem gut gepanzerten Y-Wing zu sitzen. Der leichte, da-

Deswegen legendär

- ▶ erstmals Polygonmodelle
- ▶ gewaltige Weltraumschlachten
- ▶ sehr große Raumschiffe
- ▶ tolle Atmosphäre, knackige Missionen

für schnelle A-Wing sowie der X-Wing haben hier schlechtere Chancen. B-Wings werden erst im zweiten Addon nachgeliefert. Für den Fall eines Abschusses sollten Sie übrigens die Pilotendatei sichern, da Sie ansonsten alle Punkte und Ränge einbüßen können. Den Umgang mit den Allianz-Jägern erlernen Sie auf einem Trainingsgelände, Informationen zu allen Schiffen im Spiel erhalten Sie im Tech-Raum. Ein Filmraum, in dem sich abgeschlossene Missionen aus beliebigen Perspektiven noch einmal erleben lassen, gehört ebenfalls zur Grundausstattung. Auch in Sachen Umfang ist **X-Wing** also vorbildlich. **SD**



Die **Belohnung** für Abschüsse sind zum Teil krachende Bitmap-Explosionen.

STAR WARS: X-WING

WELTRAUMSPIEL

PUBLISHER LucasArts
ENTWICKLER LucasArts
QUELLE Ebay
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1993
CA. PREIS 15 Euro
USK ab 12 Jahren

HARDWARE MINIMUM
SO LÄUFT'S

386er mit MHz, 1,0 MB RAM
Mithilfe des kostenlosen Emulators DOSBox läuft X-Wing ohne Probleme unter den Betriebssystemen Windows XP, Vista und Windows 7.



FAZIT Technisch wie spielerisch ein Klassiker des Genres.



Daniel Visarius
freut sich auf den Vergleich zwischen der DirectX-11-Geforce und der Radeon HD 5870.



Hendrik Weins
will wieder nach Las Vegas zurück, weil er sein Geld dort vergessen hat.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Hardware-Trends 2010	124
Grafikkarten	126
CPU, Mainboards, RAM	128
Internet, Windows & Co	130

Test des Monats

Neue Intel-Prozessoren: Core i3 und Core i5 mit integrierter Grafik	132
---	-----

Preview

Geforce GTX 380 mit DirectX 11	134
---	-----

Tests

Grafikkarte: HIS Radeon HD 5770	138
--	-----

Grafikkarte:

Palit Geforce GT 240	138
----------------------------	-----

Core-i-Mainboard:

MSI P55-CD53	138
--------------------	-----

5.1-Lautsprecher:

Edifier 5.1	139
-------------------	-----

Maus:

Razer Imperator	139
-----------------------	-----

Tastatur:

Roccat Arvo	139
-------------------	-----

Service

Techtelmechtel	140
----------------------	-----

Einkaufsführer	142
----------------------	-----

Hardware & News

Das GameStar-Trendbarometer

Neue Geforce, neue Prozessoren und weitere Technik-Trends 2010.

Was lange währt, wird endlich gut? Zumindest behauptet das Nvidia von seiner neuen Grafikkarten-Generation – bleibt Testmuster bislang aber schuldig. Welche Fakten sicher sind und wo weiter nur spekuliert werden kann, klärt Daniel in seiner Preview.

Florian widmet sich derweil den neuen Intel-Prozessoren im kleinen 32-nm-Fertigungsprozess und gibt einen Ausblick auf zu er-

wartende Leistungssteigerungen im Test des Monats.

Im Schwerpunkt dieser Ausgabe analysiert die Hardware-Redaktion gemeinsam die Trends des Technik-Jahres 2010 und verrät, welche Geräte Sinn machen und was Sie besser im Regal liegen lassen. Um sich persönlich ein Bild der Neuheiten zu machen, flog Hendrik nach Las Vegas zur Consumer Electronics Show.



Las Vegas, Stadt der Superlative und Nachbildungen, aber wie jedes Jahr auch Standort einer der wichtigsten IT-Messen: der **Consumer Electronics Show**, kurz CES.

Neue Radeon-Grafikkarten

AMD bringt mit der Radeon HD 5830 und HD 5670 zwei neue DirectX-11-Karten.

Noch immer sind Radeon HD 5870 und HD 5850 nur schwer zu bekommen. Trotzdem stellt AMD neue Abkömmlinge vor: **Radeon HD 5830** und **HD 5670**. Die Radeon HD 5830 soll sich vom großen Bruder HD 5850 nur durch niedrigere Taktraten und weniger Shader unterscheiden, Speicher und Layout der Karte sollen identisch sein. Leistungsdaten gibt's bislang ebenso wenig wie einen konkreten Preis. Er dürfte aber deutlich unter dem einer HD 5850 (250 Euro) liegen.

Günstiger ist auf jeden Fall die **Radeon HD 5670** für knapp 100 Euro. Während der Chip mit 775 MHz taktet, soll der Speicher mit 4.000 MHz laufen. Das Speicher-Interface ist 128 Bit breit, der GDDR5-Videospeicher 512 oder 1024 MByte groß. Für genügend Spieleleistung sorgen 400 Shader. Erste Benchmarks zeigen, dass die HD 5670 etwa 40 Prozent langsamer ist als eine Radeon HD 5770 und einer Geforce 9800 GT etwa 10 Prozent hinterherrennt. Im Vergleich zur Geforce verbraucht die neue Radeon dafür deutlich weniger Strom. Gegenüber der Radeon HD 5770 schneidet die HD 5670 40% langsamer ab. Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, könnten beide Karten bereits im Laden stehen. Einen Test lesen Sie zeitnah auf GameStar.de.

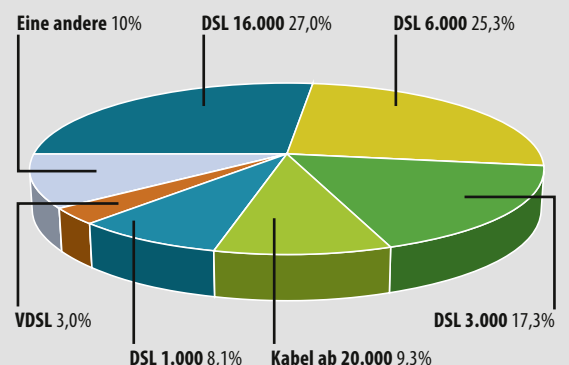


Mit der **Radeon HD 5670** bringt AMD eine weitere DirectX-11-Karte im Mittelklasse-Segment unter 100 Euro auf den Markt.

»Welche Internetverbindung haben Sie?«

Weit über die Hälfte der GameStar-Leser nutzt eine Internetleitung mit Geschwindigkeiten jenseits von DSL 6.000.

GameStar-Leser sind schnell unterwegs. Weit über die Hälfte nutzt Internetzugänge mit mehr als 6.000 KBit pro Sekunde – 9,3 Prozent haben bereits einen Kabelanschluss mit 20.000 KBit/s und mehr. VDSL kann sich bislang allerdings noch nicht durchsetzen, nur 3,0 Prozent nutzen die bis zu 50 MBit/s schnellen Leitungen. Das liegt aber wohl nicht nur an drastischen Aufpreisen gegenüber normalen DSL-Anschlüssen, sondern auch an der bislang eher mauen Verfügbarkeit. Einige Anbieter verkaufen zudem keine echten Flatrates.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.132 Teilnehmer

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Standard-PC

Prozessor Athlon 64/3500+

Arbeitsspeicher 1,0 GByte

Grafikkarte GeForce 7800 GT



Mittelklasse-PC

Athlon 64 X2/5000+

2,0 GByte

GeForce 8800 GT



High-End-PC

Core 2 Quad Q9300

4,0 GByte

Radeon HD 4870



Spiele-Details

Anno 1404	1280x1024, mittlere Details, Wasser: hoch, Kaustik	1680x1050, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Colin McRae: Dirt 2	ruckelt unspielbar	1920x1200, sehr hohe Details	1920x1200, sehr hohe Details, 4x AA, 8x AF
Crysis Warhead	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details	1024x768, mittlere Details
Drakensang: AFDZ	1280x800, minimale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA, 8x AF	1920x1200, maximale Details, 4x AA, 8x AF
GTA 4	ruckelt unspielbar	1024x768, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittel, Sicht: 25

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 7	7800 GT k.A. 7900 GTX k.A. 7950 GX2 k.A.		
GeForce 8/9	8600 GTS 60 € 9600 GT 100 € 8800 / 9800 GT 100 €	8800 / 9800 GTX / GTS 250 130 €	
GeForce GTX		GTX 260 160 € GTX 260+ 160 €	GTX 275 220 € GTX 280 / 285 300 € GTX 295 400 €
Radeon X1000	X1950 Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Radeon HD 3/4	3850 70 € 4670 70 € 4830 100 €	4770 100 € HD 4850 100 € HD 4870 130 € HD 4890 160 €	HD 4850 X2 220 € HD 4870 X2 350 €
Radeon HD 5		HD 5750 140 € HD 5770 160 €	HD 5850 280 € HD 5870 380 € HD 5970 650 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon 64 X2	6000+ 80 € 6400+ 100 €		
Phenom	X3 8450 85 € X3 8750 110 € X4 9550 120 € X4 9850 130 €	X4 9950 120 €	
Phenom II		II X4 920 100 € II X4 940 120 € II X4 955 130 €	II X4 965 150 €
Core 2 Duo	E4300 95 € E4600 100 € E6600 k.A. E7400 100 €	E8200 130 € E8500 150 € E8600 250 €	
Core 2 Quad		Q6600 165 € Q9300 180 €	Q9550 200 € QX9770 1.350 €
Core i5/i7		i3 540 130 € i5 661 180 € i5 750 170 €	i7 860 240 € i7 920 230 € i7 870 520 € i7 965 XE 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.

Leistungindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Spiele-Flunder

Spiele-Notebooks sind schwer, riesig und teuer? Alienware beweist das Gegenteil.

Im Netbook-Format von 11,6 Zoll soll das Alienware **M11x** Erstaunliches leisten. Im Inneren werkelt ein Core 2 Duo mit integrierter Grafik, damit das Gerät unter Windows 6,5 Stunden durchhält. Im Spielbetrieb nutzt das **M11x** dann die ebenfalls verbaute GeForce GT 335M mit bis zu 1,0 GByte. Trotz der 300 im Namen ist sie aber keine DirectX-11-GeForce, sondern lediglich eine abgewandelte GeForce GTS 250M. Damit läuft **Modern Warfare 2** in der nativen Auflösung von 1366x768 ebenso flüssig wie **Crysis**. Die Installation von Spielen wird allerdings schwierig, denn ein optisches Laufwerk fehlt. Mit einem Gewicht von 2,2 Kilo soll das **M11x** zu einem Preis unter 1.000 Euro Ende des Jahres auf den Markt kommen.

Nur 11,6 Zoll groß und knapp 2,0 kg schwer – das spieletaugliche **M11x** von Alienware.



Bewegungssteuerung von Razer

Was Nintendo auf der Wii-Konsole erreicht hat, will Razer nun auch auf dem Windows-PC etablieren: eine bewegungsempfindliche Steuerung.

Auf der CES kündigte Razer nicht nur Eingabegeräte für die Xbox 360 an, sondern auch eine Bewegungssteuerung für den PC – ganz nach dem Vorbild von Nintendos Wii. Vor allem die Positionsbestimmung im Raum soll deutlich präziser sein als vom Nintendo-Vorbild gewohnt. Bereits Abweichungen von einigen Millimetern oder einem Grad soll die Steuerung problemlos erkennen. Erste Testdurchläufe mit dem Zombie-Shooter **Left 4 Dead 2** verliefen problemlos. In Zusammenarbeit mit Valve und dem Hardware-Spezialisten Sixense soll die neuartige Steuerung noch dieses Jahr auf den

Markt kommen und nahezu von jedem Spiel mit Source-Engine unterstützt werden. Über den Preis schweigt sich Razer bislang aber noch aus.

Der Controller von Razers **PC-Bewegungssteuerung**.



► **GameStar.de Quicklink: 6665**

MSI-Platine mit Radeon- und GeForce-Unterstützung

GeForce und Radeon zusammen in einem PC? Kein Problem mit dem High-End-Mainboard MSI Big Bang Fuzion.

Eine friedliche Koexistenz von Radeon und GeForce-Karten in einem Rechner war bislang nicht möglich – bislang. Denn das MSI-Board **Big Bang Fuzion** soll

einen Mischbetrieb der beiden Grafikkarten ermöglichen. Warum Spieler neben einer GeForce auch eine Radeon im PC haben wollen, ist uns jedoch schleierhaft. Denn zum einen unterstützt die Chip-Mischung bisher nur wenige Spiele, zum anderen sind Systeme mit zwei GeForce- oder Radeon-Karten wesentlich günstiger zu bekommen. Allein das **Big Bang Fuzion** kostet 300 Euro!



Auf MSIs Board **Big Bang Fuzion** für aktuelle Core-Prozessoren (Sockel 1156) können **Radeon und GeForce gemeinsam** rechnen.

► **GameStar.de Quicklink: 6666**

Schwerpunkt-Inhalt

Grafikkarten.....	126
CPU, Mainboards, RAM.....	128
Internet, Windows & Co.....	130

Hardware-Trends 2010

In diesem Jahr blühen Windows 7 und DirectX 11 in voller Pracht. Spiele und Kinofilme sehen Sie in 3D. Das Internet steht zwischen Wildnis und Monokultur.

Traditionsgemäß beginnt auch das Hardware-Jahr 2010 direkt Anfang Januar mit der Consumer Electronics Show (CES) in der Zockerstadt Las Vegas. Seit Unterhaltungselektronik wie TV, Video und HiFi mit Computertechnik zusammenwächst, stellen die meisten Hersteller ihre Neuheiten für das laufende Jahr nicht mehr im März auf der immer noch weltgrößten IT-Messe Cebit in Hannover vor, sondern auf der CES in der Wüste von Nevada. Der Cebit bleibt das Profi-Segment vorbehalten. GameStar war auch dieses Mal vor Ort in Las Vegas, um die neuesten Hardware- und Technik-Trends aufzuspüren.

Einige neuere Entwicklungen wie Windows 7 und DirectX 11 sind bereits auf dem Markt, aber erst in diesem Jahr setzen sie sich auf breiter Basis durch. Neben vielen eher behutsamen Weiterentwicklungen, also Evolutionen

wie schnelleren Grafikkarten und Prozessoren, stand die CES 2010 vor allem im Zeichen der (geplanten) 3D-Revolution. Mit Rückenwind des 1.500-Millionen-Dollar-Einspielergebnis von **Avatar** beziehungsweise seiner herausragenden 3D-Version zeigten viele Hersteller 3D-Fernseher und einen Ausblick auf die 3D-fähige Blu-ray. Der PC ist hier ganz vorn mit dabei. Überhaupt scheint unser liebstes Spielgerät 2010 stärker als je zuvor.

Vollgas mit DirectX 11

Ende September 2009 erscheint von AMD die erste DirectX-11-Grafikkarte Radeon HD 5870, Ende Oktober 2009 kommt Windows 7 und damit DirectX 11. Wider Erwarten nehmen die Spieleentwickler die neue Programmierschnittstelle schnell an, anstatt sich auf technisch angestaubte Konsolenumsetzungen zu be-

schränken. Wir erinnern uns: Nachdem DirectX 10 mit Windows Vista Ende 2007 erschien, dauerte es fast ein Jahr, bevor die neue Technik eingesetzt wurde. Mit **Colin McRae: Dirt 2** stand nun bereits im Dezember 2009 das erste DirectX-11-Spiel im Handel, das von der besseren Beleuchtung und den höher aufgelösten Post-Processing-Effekten sichtbar profitiert. Der noch zuvor erschienene DirectX-11-Patch für **Battleforge** erhöht im Wesentlichen die auf den meisten Spiele-PCs ohnehin schon flüssigen Bildwiederholraten. Prompt werden die neuen Radeon-Karten AMD aus der Hand gerissen, Nachschub trudelt nur sporadisch in die Händlerregale. Erst jetzt verbessert sich die Situation allmählich.

Nvidia wollte ursprünglich seine DirectX-11-Geforce spätestens im Dezember 2010 gegen die Radeon HD-5000-Serie stellen, musste sie dann aber wegen einer schlechten Chipausbeute verschieben. Auf der CES konnte GameStar-Hardware-Redakteur Hendrik Weins die neue Grafikkarte nun erstmals live in Aktion sehen. Eigene Benchmarks ließ Nvidia nicht zu, gab aber neue Informationen preis, die wir im Arti-

kel »Geforce GTX 380 mit DirectX 11« gesammelt haben.

Wenn die Geforce GTX 300 im Handel steht, sollten auch die Hochkaräter **Alien vs. Predator** und **Battlefield: Bad Company 2** fertig sein. Beide Grafik-Engines wurden auf die Unterstützung von DirectX 11 ausgelegt. Bis Ende 2010 folgen **Crysis 2**, **F1 2010** und ein Patch für **Herr der Ringe: Online**. Mit diesen Spielen und der neuen Hardware kann der PC die Muskeln spielen lassen. So wird sich DirectX 11 in 2010 durchsetzen. Schon jetzt haben über zwei Drittel der GameStar.de-Leser Windows 7 installiert. Und auch auf dem Notebook beginnt 2010 das DirectX-11-Zeitalter.

Ab in die 3. Dimension

Filme und Computerspiele spielen schon heute in der dritten Dimension, zumindest in unserer Vorstellung. Allerdings verschlucken die Abbildungen auf TV, Leinwand oder Monitor die Tiefendimension. Menschen versuchen daher seit über 100 Jahren, aus einfachen zweidimensionalen Bildern ein echtes dreimensionales Erlebnis zu machen. Bereits 1895 machten die Brüder Lumière mit einem Kurzfilm die ersten

TREND-BAROMETER



Das GameStar-Trendbarometer fasst die Bedeutung einer technischen Neuentwicklung zusammen. Vier oder fünf Sterne: unbedingt im Auge behalten! Drei Sterne: erst mal abwarten! Ein oder zwei Sterne: nicht der Rede wert.



Gehversuche in 3D. Das Prinzip der Stereoskopie, das bis heute zum Einsatz kommt, ist sogar noch älter: Die jeweilige Szene wird aus zwei leicht versetzten Kamerawinkeln aufgezeichnet und beim Betrachten im Gehirn wieder zusammengefügt. Je nach Konzept funktioniert dies im Bildschirm oder mit einer 3D-Brille.

Schon 1927 kommt der erste 3D-Langfilm auf die Leinwand, 1937 ist 3D-Premiere in Farbe. 1953 und 1954 erlebt das 3D-Kino eine Blüte – die Betreiber suchten nach Möglichkeiten, die Zuschauer vom neuen heimischen Fernseher weg ins Kino zu locken. In den folgenden Jahrzehnten schließt die Technik wieder ein. 1971 eröffnete das erste IMAX-Kino, 3D-Bilder gibt es auf der Riesenleinwand seit 1986, aber nur in speziell dafür gedrehten Filmen wie Natur-Dokumentationen. 1999 brachte

unter anderem Elsa mit der Revelator eine 3D-Brille für den PC auf den Markt, aber auch dieser Vorstoß scheiterte schließlich – nicht zuletzt an der Übelkeit vieler 3D-begehrter **Descent**-Spieler.

Seit Ende 2008 überschlagen sich die Ereignisse. Nvidia verkauft mit der GeForce 3D Vision eine zwar teure, aber hochwertige und zudem flimmerfreie 3D-Brille für den PC, die Hunderte von Spielen unterstützt. Die ersten 3D-Fernseher werden gezeigt. Die Anzahl der in 3D produzierten Filme nähert sich 2009 wieder den Spitzenwerten der 50er-Jahre. Vorreiter sind dabei Render-Produktionen wie **Ice Age 3**, **G-Force** und **Oben**. Zum Jahreswechsel kommt mit **Avatar** ein aufwändig in 3D produzierter Kassenschlager in die Kinos.

Auf der CES verkündet die Branche unisono: 3D ist das nächste große Ding. Die 3D-Blu-ray ist fertig, die ersten Abspielgeräte für das Wohnzimmer sollen Ende 2010 in den Handel kommen. Auf dem PC öffnet sich voraussichtlich schon ein paar Monate früher die dritte Filmdimension – wenn die Inhalte bis dahin bereitstehen. Laut Disney sollen die ersten 3D-Blu-rays zum Weihnachtsgeschäft 2010 in den Handel kommen. Ein Problem birgt 3D dann aber doch: Auch gerade erst gekaufte Blu-ray-Player und HD-Fernseher können mit den 3D-Informationen nicht umgehen.

6-Kern-Prozessoren

Bei den CPUs wird es in diesem Jahr relativ ruhig zugehen. Die

Taktraten bleiben weiter unter 4,0 GHz (jedenfalls ohne Übertaktung). AMD und Intel lassen im Wesentlichen ihre aktuellen Prozessorlinien weiterlaufen. Am oberen Ende der Preisskala wollen aber beide ihre neuen High-End-Chips mit sechs Kernen platzieren. Doch nur wenige Titel wie **Anno 1404** nutzen überhaupt vier Kerne effizient aus, und aktuelle CPUs arbeiten ohnehin schnell genug. Wer einen Dual Core mit mindestens 3,0 GHz oder einen Quad Core mit 2,4 oder mehr Gigahertz hat, muss sich frühestens 2011 mit dem Aufrüsten des Prozessors beschäftigen.

Spiele kaufen im Netz

Es ist schon bemerkenswert, wie die sonst so dem Zeitgeist zugewandte Unterhaltungsindustrie jeden Trend im Internet verpennt. 1998 schauten die Plattenlabels zu, wie ihre Songs über Napster und Kazaa millionenfach raubkopiert wurden. Anstatt einen preislich attraktiven, kundenfreundlichen Online-Vertrieb aufzubauen, verklagten sie die entsprechenden Software-Firmen. Mit Apple musste schließlich ein Computerhersteller der Musikindustrie zeigen, wie man online Geschäfte macht: Bis Anfang 2009 wurden über sechs Milliarden Lieder über iTunes gekauft.

Seit dem Aufkommen von schnellen Breitbandverbindungen sind auch Filme und Computerspiele im Visier der Raubkopierer. Geschichten wiederholen sich bekanntlich. So haben weder EA noch Ubisoft einen funktionierenden Direktvertrieb für Spiele aufgebaut, sondern der ver-

gleichsweise kleine Spieleentwickler Valve mit seinem Goldesel Steam: Einfach, zuverlässig und preiswert sind die Attribute, die selbst ehemalige Skeptiker nennen. Den eingebauten, stringenten Kopierschutz nutzen die Spiele-Hersteller allerdings auch dazu, den Spielern Daumenschrauben anzulegen, die ihrerseits illegal sind: Sie legen den Gebrauchtmärkte trocken, obwohl in Deutschland der Weiterverkauf von Software explizit erlaubt ist.

Noch bequemer, aber auch noch rigider als Steam soll der Online-Dienst OnLive werden. Statt eines potenten Rechners brauchen Sie hierfür nur einen einfachen Büro-PC. Die Spiele installieren Sie nicht lokal auf Ihrem Rechner, sie laufen vielmehr auf dem Server des Betreibers und werden per Videostream zu Ihnen nach Hause übertragen. Das macht Raubkopieren unmöglich – Gebrauchtverkäufe, Mods und andere Einflussnahme auf das Programm allerdings auch.

2010 wird sich zeigen, ob es im Internet einen Mittelweg zwischen Verbraucher- und Industrieinteressen geben kann. Der Trend zum Direktvertrieb jedenfalls wird im nächsten Jahr weiter an Geschwindigkeit gewinnen.

2010

Unsere Trends des Jahres sind DirectX 11, 3D in Spiel und Film und der Spiele-Vertrieb übers Internet. Eher nebenbei werden TFTs immer dünner, SSD-Laufwerke schneller und Notebooks leichter. Sie sehen schon – 2010 wird ein spannendes Technik-Jahr. Auch und speziell auf dem PC. **DV**

Die Absteiger 2010

Windows XP



Noch ist Windows XP auf vielen Rechnern installiert. Ambitionierte Spieler sollten 2010 aber auf Windows 7 wechseln, **zu deutlich ist mittlerweile der Unterschied** zwischen DirectX-9- und DirectX-11-Grafik. Zudem ist Windows XP im Vergleich zu Vista und 7 unsicher.

DirectX-9-Grafikkarten



GeForce 7 und Radeon X1000 oder noch ältere Grafikkarten haben **einfach nicht mehr genug Leistung** für aktuelle Spiele in

TFT-Auflösungen wie 1680x1050. Schon für 100 Euro bekommen Sie weit schnellere DirectX-11-Hardware wie die Radeon HD 5750.

Langsames Internet



Viele Einwohner Deutschlands haben noch immer keinen Zugang zu schnellem Internet. In Zeiten von Youtube, iTunes, Steam und demnächst OnLive **ein zunehmend untragbarer Zustand**. Hier ist die Politik gefragt, Druck auf die Telekommunikationsunternehmen auszuüben.

Grafikkarten-Trends 2010

Dieses Jahr steht ganz im Zeichen von DirectX 11: AMD macht seine gesamte Produktpalette inklusive der Notebook-Chips kompatibel, Nvidia stellt wahrscheinlich im März seine neue GeForce-Generation in die Läden, und zunehmend mehr Spiele unterstützen den neuen Windows-Grafikstandard.

DirectX 11 im Notebook

Seit September verkauft AMD seine DirectX-11-Grafikkarten für PCs. Auf der CES wurden nun die Notebook-Pendants Mobility Radeon HD 5000 präsentiert.

2010 beginnt die DirectX-11-Ära auch unterwegs. Allein AMD will acht mobile DirectX-11-Grafikchips auf den Markt bringen. Von denen sind allerdings nur die Spitzenmodelle Mobility Radeon HD 5870 und HD 5850 für Spieler interessant. Die Notebook-Varianten haben zwar alle Funktionen wie DirectX 11 und sogar die Mehrschirm-Technik Eyefinity, müssen aber mit wesentlich weniger Shader-Einheiten auskommen. Mobility HD 5870 und HD 5850 haben lediglich 800 statt 1.600 Shader; auch die Speicher-Anbindung

wurde von 256 auf 128 Bit halbiert. Damit entsprechen die Mobility-5800-Chips ziemlich exakt der preisgünstigen Radeon-HD-5700-Serie. Laut AMD sollen sie aber Nvidias Konkurrenzprodukt GeForce GTX 280M durch den bis zu 700 MHz schnellen Chiptakt und den flotten GDDR5-Videospeicher schlagen. Mobility Radeon HD 5770, HD 5750 und HD 5650 haben lediglich 400 statt wie sonst üblich 800 Rechenwerke. Anspruchsvollere Spiele dürften deshalb von den relativ hohen Notebook-Auflösungen überfordert sein – die noch langsameren Versionen HD 5470, HD 5450 und HD 5430 sowieso. Nvidia bringt seine DirectX-11-GeForce ebenfalls noch in diesem

Jahr in Notebooks unter. Wie gehabt lassen sich vorhandene Geräte aber nicht mit der neuen Technik aufrüsten.

Ab Februar will AMD (wie zuvor schon Nvidia) regelmäßig neue Treiber für seine Notebook-Grafikchips veröffentlichen.

FAZIT



In diesem Jahr können wir Dirt 2 & Co endlich auch unterwegs im DirectX-11-Modus spielen. Erste entsprechend ausgerüstete Notebooks erwarten wir allerdings nicht vor dem Sommer. Im Vergleich zu ausgewachsenen Desktop-PCs rechnen die Notebook-Grafikchips weiter eine Klasse langsamer – bei immer noch höheren Anschaffungskosten.

DirectX-11-Spiele

2010 kommt DirectX 11 in Fahrt. Mit Crysis 2, Bad Company 2 und Alien vs. Predator erscheinen mindestens drei Hochkaräter.

DirectX 11 wird sich schneller etablieren als DirectX 10. Zum einen sind beide Versionen (anders als beim Wechsel von DirectX 9 auf 10) eng verwandt, sodass die Entwickler auf ihren Erfahrungen aufbauen können. Zum anderen dürfte die installierte Basis durch den Erfolg von Windows 7 und die demnächst kommende DirectX-11-GeForce zügig anwachsen. Die

DirectX-11-Blockbuster dieses Jahres heißen **Alien vs. Predator** (erscheint nicht in Deutschland), **Bad Company 2** und **Crysis 2**, weitere spannende Titel wie das neue Formel-1-Rennspiel **F1 2010** sind in der Pipeline. Besonders

durch Tessellation und die höher aufgelösten Post-Processing-Effekte dürften sich die DX11-Versionen erkennbar von den DX9- und DX10-Modi absetzen. **Dirt 2** demonstriert eindrucksvoll, was DirectX 11 in der Praxis bringt.

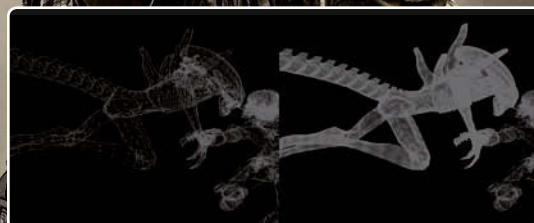


In den Genuss der sehenswerten DirectX-11-Grafik von **Alien vs. Predator** kommen deutsche Spieler nur per Import.

FAZIT



DirectX 11 gehört die Zukunft. Im Gegensatz zur DirectX-10-Generation haben die aktuellen Grafikkarten auch genug Power für die neue High-End-Optik.



Trend-Flash

► Intel Larrabee:

Ende 2009 wollte Intel mit dem Larrabee-Chip AMD und Nvidia angreifen. Mangels konkurrenzfähiger Leistung hat Intel das vorerst verworfen.

► SLI & Crossfire:

Systeme mit mehreren GeForce- oder Radeon-Karten stecken auch 2010 in der High-End-Nische fest. Zu hoch sind Strombedarf, Lautstärke und Kosten, zu unausgereift die Technik (Mikroruckler, Treiberunterstützung).

► 2,0 GByte Speicher:

Je aufwändiger die Grafik, desto höher der Speicherbedarf. Wahrscheinlich wird die zweite Generation von DirectX-11-Karten deshalb standardmäßig mit satten 2,0 GByte ausgerüstet sein.

► Günstige Grafikkarten:

Die bezahlbaren 100-Euro-Grafikkarten werden für weniger anspruchsvolle Spieler immer attraktiver. Wer maximal in 1680x1050 spielt und auf das ein oder andere Grafikdetail verzichten kann, ist hier bestens aufgehoben.

3.000.000.000

Aus drei Milliarden Schaltwerken besteht Nvidias neuer Fermi-Grafikprozessor mit DirectX-11-Unterstützung. Er ist damit viermal so komplex wie ein aktueller Core-i7-Vierkerner für den Sockel 1366.

Physik-Spielereien

Auf der Basis von DirectX 11 könnte sich ein Standard herausbilden, mit dem Geforce- und Radeon-Karten gleichermaßen Physik-Effekte übernehmen könnten.

In den letzten Jahren hat sich die Qualität von 3D-Grafik wesentlich weiterentwickelt. Künftig werden die Unterschiede zwischen den einzelnen Technikgenerationen allerdings nicht mehr ganz so groß ausfallen. Dass die Spielewelt nicht nur gut aussieht, sondern sich auch echt anfühlt, dafür soll eine Physik-Engine sorgen. Bisher tauchen Physikeffekte aber hauptsächlich als optische Leckerbissen in Spielen auf. Und wenn Sie besonders spektakulär ausfallen und deshalb auf der Grafikkarte beschleunigt werden, dann wie bei **Batman: Arkham Asylum**, **Sacred 2** und **Mirror's Edge** nur auf Geforce-Platinen. Alle drei Titel nutzen Nvidias PhysX-Engine, die entweder auf der CPU oder einer Geforce laufen kann, aber nie auf einer Radeon. AMD unterstützt zwar den Havok-Physik-Motor, der gehört aber Intel und läuft darum lediglich auf CPUs.

Aber nur wenn Physik auf Geforce- und Radeon-Karten funktionieren würde, würden sich Spieleentwickler endlich die Mühe machen, »echte« Physik jenseits reiner optischer Spielereien einzubauen. Also zum Beispiel spezielle Waffen, deren Projektile physikalisch korrekt von Wänden abprallen, um um Ecken feuern zu können.

Auf DirectX-11-Hardware können die Spieleentwickler unabhängig von der eingesetzten Physik-Engine die Berechnungen an die Grafikkarte übergeben. Dazu muss die jeweilige Physik-Engine aber einen der übergreifenden Standards (DirectX11Compute oder OpenCL) nutzen. Havok und PhysX, die beiden wichtigsten, machen das nicht.

FAZIT



Solange sich AMD und Nvidia gegenseitig bekriegen, kommt Physik in Spielen nicht über den Status eines Grafikeffekts heraus. Wie wollen endlich Physikeffekte, die den Spielablauf beeinflussen!



Tausende von sich physikalisch korrekt verhaltenden Partikeln machen in Sacred 2 ganz schön Stimmung.

Videos schnell umwandeln

Moderne Grafikkarten haben so viel Leistung, dass sie auch Berechnungen abseits von Spielen schneller durchführen können als die CPU. Höchste Zeit, das Potenzial zu heben!

Die Shader-Einheiten von aktuellen Geforce- und Radeon-Grafikkarten lassen sich flexibel programmieren. Das macht sich auch so manche Software zunutze, um zum Beispiel Videos schneller in ein anderes Format umzuwandeln als dies mit einem High-End-Prozessor möglich wäre. Dazu gibt es mit **Media Show Espresso** von Cyberlink und Elementals **Badaboom** bereits zwei empfehlenswerte, allerdings kostenpflichtige Programme. Mit einer DirectX-11-Grafikkarte und Windows 7 funktioniert das sogenannte Transkodieren von Videos sogar ganz ohne zusätzliche Kosten per Drag&Drop. Bei der Bildqualität muss vor allem AMD aber noch nachbessern.



Mittels **DirectX 11** wandeln Sie Videos unter Windows 7 ganz einfach in ein für mobile Geräte passendes Dateiformat.

FAZIT



Wer regelmäßig mit Videos auf verschiedenen Endgeräten hantiert, sollte seine Dateien unbedingt auf der Grafikkarte umwandeln. Das spart im Vergleich zur Berechnung auf der CPU mehr als die Hälfte der Zeit.

Ab in die 3. Dimension

Mit der 3D-Brille Geforce 3D Vision hat Nvidia schon 2009 den Trend der nächsten zwei Jahre vorweggenommen. 2010 werden zunehmend mehr Lichtspielhäuser 3D unterstützen, das Heimkino folgt Ende des Jahres.

Auf der CES in Las Vegas verkündete die Unterhaltungselektronikbranche stolz: Der Standard für die 3D-Blu-ray ist fertig. Im Frühjahr sollen die ersten kompatiblen Fernseher und Blu-ray-Player in den Handel kommen. AMD und Nvidia wollen die Wiedergabe am PC der Grafikkarte übergeben, um den Prozessor zu entlasten. Die passende Software von Drittherstellern steht bereits in den Startlöchern. Wie Nvidia am PC setzen auch die Hersteller von 3D-Fernsehern auf Shutter-Brillen, wobei es hierfür allerdings bisher keinen einheitlichen Standard gibt. Nvidia-Brillen funktionieren nur an Geforce-Karten, Samsung-Brillen nur an Samsung-Fernsehern und Sony-Brillen nur an der Playstation 3 und Sony-TVs.

Die Playstation 3 ist neben PC-Laufwerken das einzige bereits erhältliche Lesegerät, das die 3D-Informationen verarbeiten können wird. Aber: Kein TFT oder Fernseher (mit Ausnahme der wenigen 120-Hz-TFTs) oder Blu-ray-Player kann mit 3D etwas anfangen. Diese Laufwerke lassen die Multiview-Video-Codec genannte Erweiterung (MPEG4 MVC) links liegen und lesen nur den für normalen MPEG4-AVC-Datenpfad aus (als H.264 bekannt).



Die **Fußball-Weltmeisterschaft** wird in 3D aufgezeichnet. Deutsche Zuschauer werden davon aber aller Voraussicht nach nichts sehen.

Wer 3D will, muss seine Unterhaltungselektronikkette komplett austauschen.

Am PC rüstet Nvidia Geforce 3D Vision auf. Mit der DirectX-11-Geforce können Sie wie mit AMDs Eyefinity auf bis zu drei TFTs spielen, allerdings auch in 3D. Ob AMD für seine Radeon-Grafikkarten demnächst eine eigene 3D-Lösung für PC-Spiele präsentiert, konnten wir trotz hartnäckiger Bemühungen leider nicht in Erfahrung bringen.

FAZIT



3D ist der Trend 2010! Am PC ist die derzeit noch kostspielige Technik mit Geforce 3D Vision bereits Realität, aber wo bleibt AMD? Mit der 3D-Blu-ray wird auch das Heimkino dreidimensional. Alle bisher verkauften Geräte außer der Playstation 3 sind damit allerdings schon wieder veraltet.

CPU, Mainboard und Speicher 2010

2010 steht der Kampf von AMDs günstigem Phenom II gegen Intels moderne Core-i-Serie im Vordergrund. Beide Seiten rüsten dabei zunächst zusätzliche Rechenkerne nach und warten bis Ende des Jahres auf Verstärkung durch die Nachfolger.

Intel: 6 Kerne und Nehalem-Nachfolger

Anfang 2010 hat Intel seine auf der Nehalem-Mikroarchitektur basierenden Core-i-CPU von 45 auf 32 Nanometer geschrumpft, Ende 2010 steht ein echter Nachfolger an.

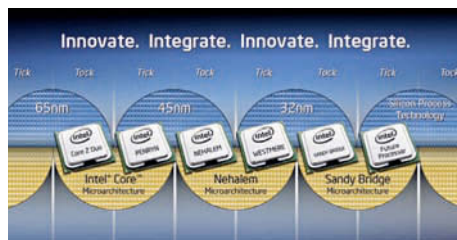
Anfang Januar stellte Intel mit den neuen Core-i3- und -i5-CPU die ersten Prozessoren mit 32 statt 45 Nano-

meter feinen Strukturen sowie integriertem Grafikchip vor (siehe Test in diesem Heft), die auf der etwas über einem Jahr alten Nehalem-Mikroarchitektur basieren. Danach bleibt es zunächst ruhig, einzig ein High-End-Modell für den Sockel 1366 soll mit dem Core i7 980X noch im ersten Halbjahr folgen. Der im 32-Nanometer-Prozess gefertigte 1.000-Euro-Bolid trumps mit sechs Rechenkernen, 3,33 GHz Takt plus Turbo-Modus sowie 12,0 MByte Cache-Speicher auf.

Vermutlich gegen Ende des Jahres rücken dann aber die ebenfalls mit 32 nm feinen Strukturen ausgestatteten Nehalem-Nachfolger mit runderneuerter »Sandy Bridge«-Mikroarchitektur nach. Je nach Modell sollen die entweder zwei, vier oder gar acht Rechen-

kerne besitzen, ein integrierter Grafikchip sowie ein DDR3-1600-Speicher-Controller sind ebenfalls an Bord. Anders als bei den gerade vorgestellten CPUs mit integrierter Grafik packt Intel bei »Sandy Bridge« aber nicht mehr eine 32-nm-CPU und einen 45-nm-Grafikchip unter ein Prozessorgehäuse, sondern vereint beide in einem Stück Silizium. Die Taktraten bei aktiviertem Turbo sollen zwischen

3,0 und 3,8 GHz liegen, auch Hyperthreading wird unterstützt. Dazu kommen viele weitere Verbesserungen, vor allem im Bereich der für Spiele und Multimedia-Anwendungen wichtigen SSE-Befehle. Platz nehmen die Sandy-Bridge-CPU voraussichtlich in den bekannten Sockeln 1156 und 1366, ein neuer Chipsatz und damit ein neues Mainboard werden aber ziemlich sicher trotzdem fällig.



Intels Tick-Tock-Modell: Nach Einführung einer neuen Mikroarchitektur wird diese im folgenden Jahr auf kleinere Strukturen geschrumpft, dann folgt wieder eine neue Mikroarchitektur.

FAZIT



Bis auf den teuren Core i7 980X tut sich bei Intel in den nächsten Monaten nicht viel. Erst Ende des Jahres wird es mit einer neuen Mikroarchitektur richtig interessant, soll sie doch einen ähnlichen Leistungssprung bringen wie einst der Core 2 gegenüber dem Pentium.

AMD: 6 Kerne und Bulldozer

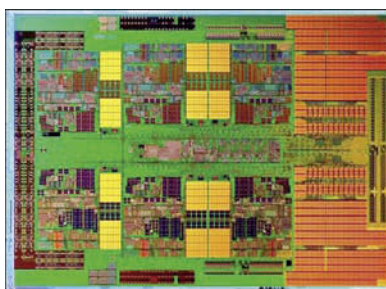
AMD will mit einem verbesserten Phenom II Intels 32-Nanometer-Offensive Paroli bieten. Die kommende Mikroarchitektur »Bulldozer« soll die Verhältnisse weiter ausgleichen.

Nachdem Intel in Kürze den Core i7 890X mit sechs Rechenkernen bringt, kontert AMD bald mit zwei eigenen 6-Core-Modellen. Allerdings hinkt AMD beim Fertigungsprozess hinterher und verwendet noch 45 statt 32 nm breite Strukturen. Das wird sich frühestens Ende 2010 ändern, wenn AMD mit der »Llano APU« die erste

auseigene 32-nm-Kombination aus auf dem Phenom II basierender CPU und Grafikchip bringt.

Frühestens Ende 2010 erscheinen mit der Bulldozer-Mikroarchitektur dann erste Phenom-II-Nachfolger in 32 Nanometer. Die auf den Codenamen »Zambezi« getauften Prozessoren sollen bis zu acht Rechenkerne besitzen und eine Intels Turbo-Modus entsprechende Taktautomatik beherrschen. Das Besondere am Bulldozer-Design: Jeweils zwei Cores teilen sich eine Gleitkomma-Einheit, die vor allem für Multimedia- oder 3D-Berechnungen wichtig ist. In aktuellen Prozessoren besitzt jeder Kern noch eine eigene entsprechende Einheit. Die Idee dahinter ist, dass sich Grafikchips für Gleitkomma-Berechnungen grundsätzlich besser eignen, ähnlich

wie es Nvidia mit PhysX propagiert. Da auch die Bulldozer-Varianten eine integrierte DirectX-11-Grafik bekommen (allerdings nicht die erste »Zambezi«-CPU), sollen langfristig die Gleitkomma-Berechnungen möglichst auf den Grafikchip ausgelagert werden, der mithilfe des Compute Shader von DirectX 11 oder OpenCL in entsprechend programmierten Titeln jeder traditionellen CPU überlegen ist.



Detailaufnahme von AMDs noch im ersten Halbjahr 2010 erwartetem Phenom II X6 mit sechs Rechenkernen.

FAZIT



Bis auf zwei Sechskern-Prozessoren hat AMD dieses Jahr voraussichtlich nicht viel für Spieler zu bieten. Die wirklich interessanten Neuerungen erscheinen nur mit viel Glück noch 2010.

1 Nanometer

Entspricht 10^{-9} Metern und ist etwa **70.000** mal dünner als ein menschliches Haar.

Trend-Flash

► DDR3-RAM:

DDR3-Speicher hat sich mittlerweile auf breiter Front gegenüber DDR2 durchgesetzt. Auch die nächsten CPU-Generationen von AMD und Intel setzen voll auf DDR3.

► Dual-Core-Netbooks:

Auch 2010 will Intel keine Atom-CPU mit zwei Rechenkernen in den beliebten Netbooks sehen. Wahrscheinlich würde die erhöhte Leistung den Notebook-Markt bedrohen.

Schnittstellenoffensive: SATA 3.0 und USB 3.0

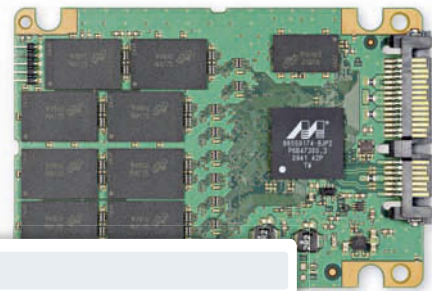
Mit SATA 3.0 und USB 3.0 stehen zwei neue Standards in den Startlöchern, die modernen Massenspeichern die nötige Bandbreite liefern.

Nachdem die USB-3.0-Spezifikation seit Ende 2008 feststeht, gibt es mittlerweile erste Geräte, die den Standard beherrschen. Die Vorteile: USB 3.0 ist fast zehnmal schneller als USB 2.0 und schafft je nach Gerät an die 300 MByte statt 30 MByte pro Sekunde (USB 2.0). Außerdem können angeschlossene Geräte nun in verschiedene Stromspar-Modi ge-

schaltet werden. Durch eine höhere Stromstärke sollten etwa Festplatten auch ohne separates Netzteil funktionieren.

Ebenfalls aufgebohrt wird die SATA-Schnittstelle. Zwar bremsst auch die aktuelle Version 2.0 regelmäßige Festplatten nicht aus, allerdings stoßen die Flashspeicher-Modelle (SSDs) an die SATA-2.0-Grenze von maximal 375 MByte pro Sekunde. SATA 3.0 verdoppelt die theoretische Bandbreite auf 750 MByte/s und beseitigt diesen Flaschenhals. Für beide Standards gibt es be-

reits erste Geräte, allerdings beherrschen selbst aktuelle Mainboard-Chipsätze keinen der beiden. Abhilfe schaffen aber Erweiterungskarten oder spezielle Zusatzchips, die einige Hersteller auf ihren Platinen verlöteten.



FAZIT



Gigabyte aufweisen und die SSD-Festplatten immer erschwinglicher werden, liegen schnelle Schnittstellen dieses Jahr im Trend.

Crucial hat die erste SSD-Festplatte mit SATA-3.0-Anschluss vorgestellt (ab Februar erhältlich).

Energieeffizienz

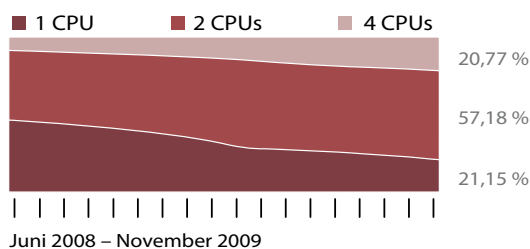
Trotz immer mehr Funktionen wie internem Grafikchip und Speicher-Controller sowie Taktraten von 3,0 GHz und mehr verbrauchen moderne CPUs eher weniger Strom als die Vorgänger.

Intels frische 32-nm-CPU's machen es vor: Trotz der vom Mainboard in die CPU gewanderten Onboard-Grafik sowie des vormals ebenfalls externen Speicher-Controllers verbrauchen moderne CPUs teils deutlich weniger Energie als die leistungsschwächeren Vorgänger. So spezifiziert Intel einen aktuellen Core i5 660 mit 3,33 GHz Takt trotz integrierter 45-nm-Grafik mit maximal 78 Watt Verbrauch. Die 45-nm-Varianten mit vier Kernen halten sich bei noch respektablem 95 Watt. Selbst ein High-End-Monster wie der kommende Core i7 980X mit sechs Kernen schluckt aller Voraussicht nach maximal 130 Watt – ein Wert, der bereits mit einigen Pentium-4-Modellen erreicht wurde. Auch AMD hält sich an diese Grenze: Zwar tauchen kurzfristig High-End-Modelle mit 140 Watt auf, diese werden aber bald durch optimierte 125-Watt-Versionen ersetzt. Betrachtet man Intels gute Ergebnisse mit der 32-Nanometer-Fertigung, sollten auch AMDs künftige 32-nm-Varianten erfreulich genügsam arbeiten.

Anzahl der Rechenkerne im PC

Quelle: Valve-Hardware-Umfrage über Steam

Quad-Core-Verbreitung



Laut der aktuellen Hardware-Umfrage von Valve sank die Anzahl der Rechner mit einem oder zwei Rechenkernen während der letzten achtzehn Monate langsam, aber beständig. **Quad-Core-CPU's holen derweil entsprechend auf.**

FAZIT



Mehr Leistung bei weniger Verbrauch ist auch 2010 voll angesagt. Selbst mit vielen vormals auf dem Mainboard untergebrachten Funktionen und hohem Takt sinkt der Verbrauch moderner CPU's eher – bravo!

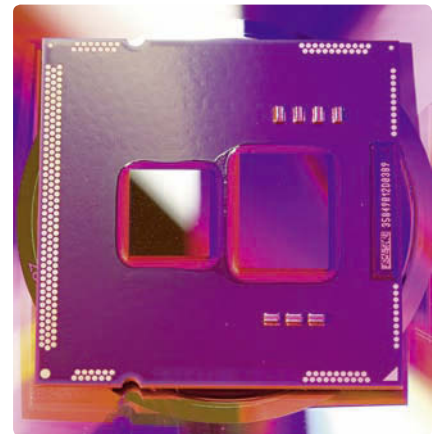
Grafik im Prozessor

Intel hat es bereits vorgemacht, AMD folgt Ende des Jahres – CPUs mit integriertem Grafikchip sind die Zukunft.

Die neuen Core-i-CPU's haben bereits einen integrierten DirectX-10.0-Grafikchip, der allerdings noch separat neben der CPU unter der Metallhaube sitzt. AMDs frühestens Ende 2010 erwartete »Llano«-Chips vereinen dagegen CPU und Grafik in einem Stück Silizium, so wie es Intel auch beim Nehalem-Nachfolger »Sandy Bridge« vorhat. Außerdem basiert der Grafikchip von Llano auf der Radeon HD 5000 und beherrscht somit DirectX 11. Die Leistung könnte dabei in etwa der einer Radeon HD 5750 entsprechen – für Onboard-Grafik wäre das absolute Spitzenklasse!

Allerdings sollen die integrierten Chips nicht primär eine Grafikkarte für Spieler ersetzen. Sie sind zum einen günstiger zu fertigen als separate Chips auf dem Mainboard, zum anderen verbrauchen Sie weniger Strom.

Außerdem arbeiten Grafikchips deutlich schneller bei stark parallelisierbaren Rechenaufgaben, wie sie etwa bei 3D- und Physikberechnungen in Spielen oder



Bei Intels erster Core-i-Generation mit integrierter Grafik sind CPU (links) und Grafikeinheit (rechts) getrennt.

beim Wiedergeben von HD-Filmen vorkommen. Ein Beispiel sind Nvidias PhysX-Effekte in einigen Titeln. Aber auch Viren-Scanner oder Flash-Videos lassen sich, sofern sie entsprechend angepasst wurden, vom Grafikchip deutlich effizienter beschleunigen als von einer traditionellen CPU. Die integrierte Grafik wird für Spieler voraussichtlich also hauptsächlich als hochspezialisierter Co-Prozessor interessant. Bis sich die Technik auf breiter Front durchsetzt, vergehen allerdings noch ein paar Jahre.

FAZIT



Prozessoren mit integrierter Grafik sind abseits Strom sparender und leicht zu kühlender Multimedia- oder Büro-PC's für Spieler derzeit noch uninteressant. Als leistungsstarker Co-Prozessor etwa für aufwändige Physikberechnungen in Spielen sieht die Zukunft aber vielversprechend aus.

Internet, Windows & Co

Der Spielmarkt verschiebt sich stark in Richtung digitaler Download-Verkäufe, **Windows 7 ersetzt XP als beliebtestes Betriebssystem** unter Spielern, und SSDs erreichen die Kapazitäten herkömmlicher Festplatten. Auf neuartige Eingabegeräte müssen PC-Spieler aber noch warten.

Große SSD-Festplatten

2010 erreichen Solid State Disks die Kapazität von konventionellen Festplatten – bei weiterhin fallenden Preisen.

Im Grunde sind auf Flash-Speicher basierende SSD-Laufwerke den normalen Magnet-Festplatten in allen Belangen überlegen: schnellere Zugriffszeiten, geringerer Stromverbrauch, Stoßunempfindlichkeit. Einzig der hohe Preis und die im Vergleich geringen Kapazitäten schreckten bislang viele Käufer ab. Hier machen SSDs dieses Jahr große Schritte: Zahlt man derzeit je nach Hersteller und Modell zwischen 2,50 Euro

und 4,00 Euro pro GByte Speicher (zum Vergleich: bei konventionellen Festplatten kostet ein Gigabyte etwa 10 Cent), sinkt der Preis 2010 voraussichtlich erstmals unter die 2-Euro-Grenze.

Aufgrund des verhältnismäßig kleinen Fassungsvermögens von selten mehr als 256 GByte kommen die leichten SSDs überwiegend in mobilen Geräten zum Einsatz. Für dieses Jahr hat Intel jedoch ein 600-GByte-Modell, Toshiba sogar eine 1,0-TByte-SSD angekündigt. Der endgültige Triumph der lautlosen SSD-Festplatten wird wegen der immer noch

hohen Preise aber noch einige Zeit auf sich warten lassen.

Für die Installation des Betriebssystems und wichtiger Programme stellen die kleineren Modelle jedoch schon 2010 eine echte Alternative dar.



Klein, schnell, robust – SSDs sind herkömmlichen Festplatten technisch weit überlegen.

FAZIT



Fallende Preise könnten 2010 dafür sorgen, dass SSDs als Windows-Installationslaufwerke den Vorzug vor Festplatten erhalten – diese bleiben aber noch erste Wahl als Speicher für große Datenmengen.

Windows 7 setzt sich durch

Spieler setzen 2010 voll auf Microsofts neuesten Windows-Ableger. Windows XP gerät zunehmend ins Abseits.

Schon wenige Monate nach der Veröffentlichung im Oktober hat Windows 7 großen Anklang gefunden und nimmt weltweit über 5 Prozent Marktanteil für sich in

Anspruch. Das klingt zunächst nicht nach besonders viel, beachtet man aber, dass in die Statistik auch Firmen- und Arbeitsrechner einfließen, die nur selten mit einem neuen Betriebssystem ausgestattet werden, ist der Wert durchaus beeindruckend. Besonders beliebt ist Windows 7

anscheinend bei Spielern: Laut der Steam-Hardwareumfrage setzte im Dezember bereits fast ein Viertel der Nutzer auf das neue Betriebssystem, beinahe drei Viertel der GameStar.de-Besucher halten es für das beste Windows, das es bislang gab (Umfrage auf GameStar.de, 34.604 Teilnehmer).

Entsprechend rosig dürfte die Zukunft für Windows 7 aussehen. Mit zunehmender Verbreitung von DirectX-11-Hardware und -Spielen greifen noch mehr zur neuen Version. Wir erwarten, dass Windows 7 noch dieses Jahr XP als meist genutztes Betriebssystem bei Spielern ablöst.

FAZIT



Nach dem insgesamt enttäuschenden Vista überzeugt Windows 7 auf ganzer Linie. 2010 setzt sich Microsofts neues Betriebssystem endgültig durch.



Dirt 2 setzt als eines der ersten Spiele auf DirectX 11. Die neue Schnittstelle ist aber nur ein Grund für den Erfolg von Windows 7.

News-Flash

► TFTs groß und günstig

Auch dieses Jahr setzt sich der Trend zu immer größeren und immer günstigeren TFTs fort. 24 Zoll für unter 200 Euro sind 2010 keine Seltenheit mehr. Noch größere Bildschirme bis 27 Zoll fallen ebenfalls weiter im Preis. Gegen Aufpreis gibt es immer mehr Displays mit LED-Hintergrundbeleuchtung.

► Mobiles Internet

Ob iPhone, Smartphone oder Netbook – das Internet ist tragbar geworden. Für 2010 erwarten wir weitere Endgeräte und ein stellenweise über die Ballungsräume hinaus erweitertes UMTS-Netz mit dem bis zu 7,2 MBit/s schnellen HSDPA-Übertragungsstandard.

► Blu-ray-Laufwerke

Blu-ray-Laufwerke im PC brauchen auch in diesem Jahr nur Film-Fans. Spiele bleiben bis auf Weiteres den großen Datenscheiben fern, weil die meisten Spiele noch auf die deutlich billigeren DVDs passen und der Direktvertrieb über Downloads an Bedeutung gewinnt.

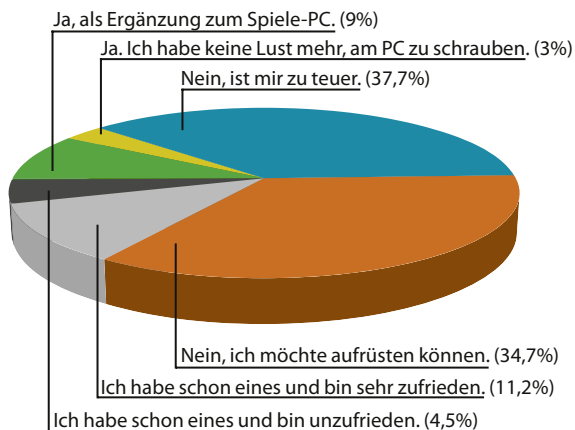
Spiele-Notebooks

Der Trend geht klar in Richtung tragbarer Computer – Spieler bleiben in den nächsten Jahren dennoch beim Desktop-PC.

Schon seit 2008 werden mehr Net- und Notebooks als Desktop-PCs verkauft. Kein Wunder: Die Geräte bieten mittlerweile mehr als genug Leistung für Alltags- und die meisten Arbeitsanwendungen, sehen schick aus und sind wunderbar handlich. Für Spieler bleiben Sie trotzdem nur zweite Wahl. Notebooks lassen sich nicht aufrüsten, und die Spieleleistung hinkt der von Desktop-PCs noch deutlich hinterher. Auch die Mobilität ist eingeschränkt: Leistungsstarke Spiele-Notebooks wiegen selten weniger als drei Kilo, und die Akkulaufzeiten sind wegen des hohen Stromverbrauchs kurz.

»Erwägen Sie den Kauf eines Spiele-Notebooks?«

Für den Großteil unserer Leser kommt ein Spiele-Notebook nicht in Frage.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.036 Teilnehmer

FAZIT



Auch wenn mobile Rechner im Trend liegen: Engagierte Spieler sind mit der Kombination aus leistungsstarkem, aufrüstbarem Desktop-PC und günstigem Netbook zum mobilen Surfen und Arbeiten besser bedient.

Bewegungssteuerung

Das bewährte Duo Maus und Tastatur könnte bald ausgedient haben, denn neue, weit intuitivere Eingabegeräte sollen künftig den Markt erobern.

Allen voran erregt Microsofts »Project Natal« Aufsehen. Die Kombination aus Bewegungs-, Mimik- und Spracherkennung mutet bei bisherigen Vorführungen futuristisch an und erinnert an den Film »Minority Report«. Die Veröffentlichung des Xbox-360-Zubehörs ist für Ende 2010 geplant. Bill Gates sprach bereits von einer möglichen Umsetzung für den PC, eine konkrete Ankündigung fehlt bislang jedoch. Microsoft beantragte Ende vergangenen Jahres außerdem Patente für eine Technologie zur Erkennung von Muskelaktivität. Ein erstes Video zeigt beispielsweise, wie ein MP3-Player durch einfache Gesten gesteuert wird, ohne ihn aus der Tasche zu nehmen. Ob, wann und in welcher Form die Technologie Marktreife erreicht, wird sich zeigen. Gegen

diese futuristischen Beispiele wirken die angekündigten Touchscreens geradezu konservativ. Bisherige Modelle konnten wegen fehlender Präzision und der schnellen Ermüdung der Arme nicht überzeugen. Bis eine echte Alternative zu Maus und Tastatur den PC erreicht, wird also noch einige Zeit vergehen.

»Project Natal« soll die Bedienung revolutionieren – zunächst aber nur die der Xbox 360.



FAZIT



PC-Touchscreens sind nicht ausgereift, Natal wird höchstens nach der Xbox-Veröffentlichung portiert, andere Alternativen liegen noch in weiter Ferne. 2010 bleibt's bei der altbewährten Tastatur-Maus-Kombi.

Digitaler Software-Vertrieb

Immer mehr Entwickler und Publisher treiben den digitalen Vertrieb von Spielen und kostenpflichtigen Zusatzinhalten voran. 2010 setzt sich dieser Trend weiter fort und nimmt noch an Fahrt auf.

Die stetig wachsende Internetbandbreite eröffnet der Spielebranche viele neue Möglichkeiten, die 2010 deutlich stärker als bisher genutzt werden. Der Verkauf von Spielen über Download-Plattformen wie Steam, Direct to Drive oder Games for Windows Live spart Kosten (Datenträger, Verpackung) und ermöglicht durch Kontenbindung einen besseren Schutz vor Raubkopien und eine (nicht ganz kohärente) Kontrolle des Gebrauchtmärkte. Das größte Umsatzwachstum werden im neuen Jahr herunterladbare Zusatzinhalte (DLCs) verzeichnen. Schon jetzt sind sol-

che Mini-Addons für Top-Titel wie **Dragon Age**, **Modern Warfare 2** und **Assassin's Creed 2** angekündigt.

Einen Schritt weiter geht der Dienst OnLive in den USA. OnLive soll Spielen per Stream möglich machen. Die Berechnungen werden also von einem zentralen Server durchgeführt und die Bilder an den Spieler geschickt – eine Entfernung zum Server von maximal 1.600 Kilometern vorausgesetzt. Ein leistungsstarker Rechner wird so überflüssig. Sogar schwache Netbooks sollen für flüssiges Spielen grafisch anspruchsvoller Titel ausreichen. Dafür verlangt der Anbieter eine monatliche Grundgebühr sowie Miet- oder Kaufpreise pro Spiel. Abhängig vom Erfolg dieses neuen Ansatzes wäre das später, wohl nicht mehr 2010, auch in Europa denkbar. **NG**



Vorbild und Vorreiter: Steam verhalf Online-Vertriebsplattformen zum Durchbruch.

FAZIT



2010 wird das Jahr der digitalen Software-Verbreitung. Download-Titel und DLCs steigern ihren Marktanteil beträchtlich, in den USA startet OnLive – hoher Bandbreite beim Kunden sei Dank.

Core i3 und i5 mit integrierter Grafik

Zum Jahresanfang veröffentlicht Intel neue Dual-Core-Prozessoren und integriert erstmals eine Grafikeinheit in den Chips. Was Core i3 und Core i5 bringen, verrät unser Test.



Zum Jahresanfang erweitert Intel seine Core-i-Serie um günstige Dual-Core-Einsteigermodelle. So erscheint nun die Core-i3-Reihe, und die Core-i5-Riege wird erweitert. Erstmals beherbergen die neuen Modelle dabei neben der eigentlichen CPU auch einen Grafikchip, der eine Weiterentwicklung zur bekannten Intel-Onboard-Grafik der G45-Chipsätze darstellt. Außerdem verkleinert Intel die Strukturbreiten der Prozessoren von 45 auf 32 Nanometer und erhält so genügend Kühlungsspielraum, um die durch den integrierten Grafikchip gestiegene Wärmeabgabe abzufangen.

Allerdings besitzen alle neuen Prozessoren mit integrierter Grafik nur zwei Rechenkerne. Zum Test stellte uns Intel den **Core i5 661** mit 3,33 GHz und 900 MHz schnellem Grafikchip zur Verfügung, der ab sofort für 180 Euro erhältlich ist. Zudem haben wir durch Abschalten des Turbo-Modus und Heruntertakten der CPU

auf 3,06 GHz den 125 Euro preiswerten **Core i3 540** simuliert.

CPU-GPU-Paket

Die bereits erhältlichen Core-i-Prozessoren fertigt Intel im 45-Nanometer-Verfahren, bei den Neulingen misst die Strukturbreite erstmals nur 32 Nanometer. Bei gleichem Takt verbrauchen die CPUs dadurch in der Regel weniger Strom (und produzieren auch weniger Hitze) oder sie erreichen bei gleicher Leistungsaufnahme höhere Taktraten. Durch die schmalere Strukturen schrumpft auch die für einen Prozessor benötigte Chipfläche, sodass sich die 32-nm-Varianten kostengünstiger herstellen lassen als die 45-nm-Vorgänger.

Zudem nutzt Intel den 32-nm-Prozess, um einen Grafikchip im Prozessor zu integrieren. Bisher war die Onboard-Grafik immer auf dem Mainboard-Chipsatz untergebracht. Passende Platinen besitzen einen oder mehrere Monitorausgänge (DVI, HDMI, VGA).

Anders als der 32-nm-CPU-Kern besteht die Grafikeinheit aber aus 45 Nanometer breiten Strukturen und ist deshalb größer als der eigentliche CPU-Kern (siehe Foto). Im Gegensatz zur Onboard-Grafik der G45-Chipsätze für die Core-2-Generation hat Intel die Fähigkeiten des Grafikchips etwas aufgeböhrt, vor allem bei der Wiedergabe von HD-Filmen. So kann die integrierte DirectX-10.0-Grafik jetzt zwei HD-Streams gleichzeitig wiedergeben und unterstützt die Raumklangformate Dolby TrueHD und DTS HD Master Audio. Die 3D-Leistung wurde ebenfalls verbessert, allerdings dürfen Sie keine Wunder erwarten. Obwohl wir im **Core i5 661** den schnelleren Grafikchip mit 900 statt 733 MHz Takt getestet haben, was sich deutlich auf den Stromverbrauch auswirkt (siehe Modellübersicht), stellt die Leistung selbst Gelegenheitsspieler kaum zufrieden. So können Sie das anspruchslose **Call of Duty 4** lediglich in stark reduzierten Grafikdetails einigermaßen flüssig spielen. **Anno 1404** läuft zwar ebenfalls, ruckelt aber auch in der Minimaleinstellung unangenehm vor sich hin.

Neue Modelle – verwirrende Namen

Sorgte Intel bereits mit den Core-i7-CPU, die es sowohl für den teuren High-End-Sockel 1366 (Core i7 9xx) als auch für den

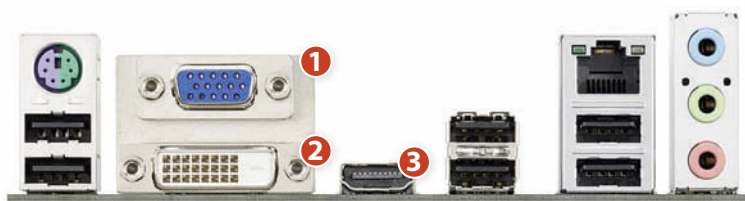
Lieber Quad-Core

Florian Klein: Mit den im 32-nm-Verfahren gefertigten Core-i3- und i5-Modellen weitet Intel sein Produktportfolio konsequent in die günstigen Einstiegsregionen aus und beendet damit endgültig die Core-2-Ära. Der günstigste Core 2 Duo E7400 kostet momentan knapp 100 Euro, für 10 Euro mehr gibt es bereits den kleinsten Core i3 530, der dank Hyperthreading und höherem Takt spürbar mehr Leistung bietet. Da ich bereits eine für Spiele deutlich zukunftssichere Quad-Core-CPU besitze, lohnt sich für mich aber keine der neuen Dual-Core-CPU. Eine 32-nm-Variante der aktuellen Quad-Core-Modelle wäre da schon interessanter. Ob die noch dieses Jahr erscheint, ist aber fraglich.



florian@gamestar.de

günstigeren Mainstream-Sockel 1156 (Core i7 8xx) gibt, für Verwirrung, steigern die neuen Modelle das Wirrwarr noch. Zunächst erscheinen sechs neue 32-nm-Prozessoren für den Sockel 1156, die als Core i5 und Core i3 auftreten. Beachten Sie aber, dass es mit dem Core i5 750 bereits seit einigen Monaten eine Core-i5-CPU gibt, die vier Rechenkerne, aber 45 nm breite Strukturen besitzt (siehe Modellübersicht). Der Unterschied zwischen den neuen Dual-Core-Versionen von Core i5 und Core i3 liegt dabei im Turbo-Modus, den der Core i3 nicht beherrscht. Bei aktiviertem Turbo



Um die integrierte Grafik nutzen zu können, benötigen Sie ein neues **Mainboard mit Videoausgängen**. Unser Testmuster von Intel etwa bietet VGA **1**, DVI **2** und HDMI **3**, aber keinen Displayport-Ausgang.

Core-i-Serie im Vergleich

Modell	Takt	Kerne	Turbo	Hyperthreading	Grafik-Takt	Fertigung	TDP	Sockel	Preis
Core i7 960	3,20 GHz	4	ja	ja	-	45 nm	130 Watt	1366	520 Euro
Core i7 870	2,93 GHz	4	ja	ja	-	45 nm	95 Watt	1156	500 Euro
Core i7 750	2,66 GHz	4	ja	ja	-	45 nm	95 Watt	1156	160 Euro
Core i5 670	3,46 GHz	2	ja	ja	733 MHz	32 nm	73 Watt	1156	260 Euro
Core i5 661	3,33 GHz	2	ja	ja	900 MHz	32 nm	87 Watt	1156	180 Euro
Core i5 660	3,33 GHz	2	ja	ja	733 MHz	32 nm	73 Watt	1156	180 Euro
Core i5 650	3,20 GHz	2	ja	ja	733 MHz	32 nm	73 Watt	1156	170 Euro
Core i3 540	3,06 GHz	2	-	ja	733 MHz	32 nm	73 Watt	1156	125 Euro
Core i3 530	2,93 GHz	2	-	ja	733 MHz	32 nm	73 Watt	1156	110 Euro

taktet sich einer der neuen Core i5s unter Last automatisch um bis zu zwei 133-MHz-Stufen hoch, solange es die Hitzeentwicklung der CPU-Kerne erlaubt – unseren Erfahrungen nach ist die Technik selbst mit Intels Referenzkühler praktisch durchgängig aktiv und verschafft Ihnen kosten- und aufwandslose Mehrleistung. Allerdings spüren wir den maximal 266 MHz schnellen Turbo im Test kaum, da die Steigerung gegenüber dem Standardtakt prozentual zu gering ausfällt.

Ansonsten unterscheiden sich die neuen Core-i3- und i5-Modelle nicht. Beide Serien haben zwei Rechenkerne und beherrschen Hyperthreading, eine Technik, die dem Betriebssystem pro Rechenkern einen weiteren virtuellen vorgaukelt. Das kann die Leistung bei optimierten beziehungsweise vielen gleichzeitig geöffneten Anwendungen verbessern.

Spieleleistung

In den Spiele-Benchmarks schlagen sich die 32-nm-Prozessoren gut. Zwar überholen die Dual-Core-CPUs Core i3 540 (3,06 GHz) und i5 661 (3,33 GHz + Turbo) die teureren Quad-Core-Vertreter in **Call of Duty 4** meist sogar, das Spiel profitiert aber kaum von vier Rechenkernen und der höheren Takt der Dual-Core-CPUs bringt hier den Vorteil. Immerhin rechnet der Core i5 661 bei aktiviertem Turbo mit 3,6 GHz unter Last. So schlägt er etwa den deutlich teureren Core i7 870 mit 142,9 zu 142,1 fps in 1680x1050 knapp. Interessanter sind da schon die Tests mit **Anno 1404**, das als erster Titel nicht nur spürbar von vier Kernen, sondern auch von Hyperthreading profitiert. So können die Vierkerner ihre Vorteile ausspielen und überholen die Dual-

Core-Vetreter teils deutlich. Vor allem CPUs wie der Core i7 870, der dank vier Cores und Hyperthreading auf acht virtuelle Kerne zurückgreifen kann, setzt sich mit 56,0 fps (1680x1050) deutlich vor den Core i5 661 mit 41,0 und den Core i3 540 mit 31,0 fps. Auch der Core i5 750 mit vier Rechenkernen ohne Hyperthreading überholt mit 49,0 fps in derselben Einstellung die beiden Neulinge.

Neue Mainboards

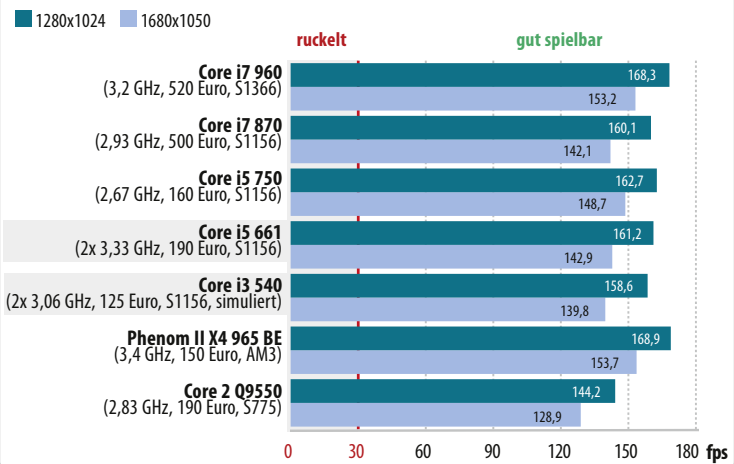
Um die integrierte Grafik zu nutzen, benötigen Sie ein neues Mainboard mit entsprechenden Video-Ausgängen. Passend zum Start der 32-nm-CPUs liefert Intel dazu drei neue Chipsätze aus: Der H55-Chipsatz entspricht weitgehend dem momentan aktuellen P55, verzichtet aber auf Software RAID und bringt dafür die Videoausgänge für die integrierte Grafik mit. Der etwas teurere H57-Chipsatz unterstützt Software RAID und bietet im Vergleich zum H55 zwei zusätzliche USB- sowie PCIe-1x-Schnittstellen. Der Q57 schließlich richtet sich mit zusätzlichen Fernwartungsfunktionen hauptsächlich an Firmen.

Fazit und Ausblick

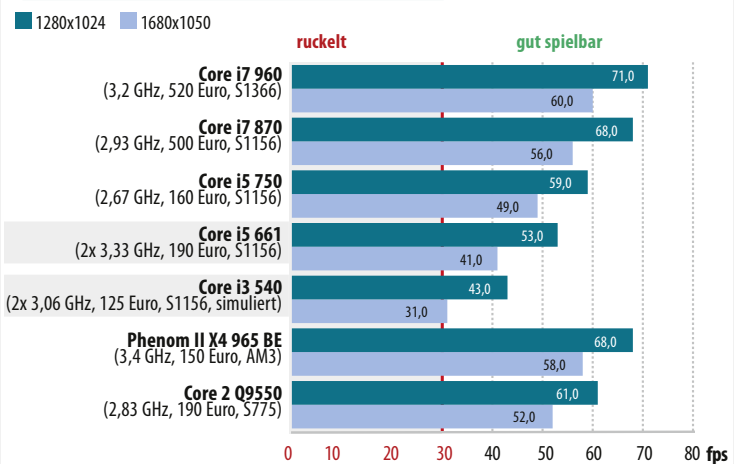
Wer bereits eine schnelle Dual- oder Quad-Core-CPU besitzt, kann auf die 32-nm-Modelle verzichten, denn sie müssen sich den zu ähnlichen Preisen erhältlichen Quad-Cores teils deutlich geschlagen geben und die integrierte Grafik taugt nicht zum Spielen. Daher sollten Spieler aufgrund der höheren Zukunftssicherheit lieber zu einer Quad-Core-CPU wie dem Core i5 750 für 160 Euro oder AMDs Phenom II X4 965 BE für 150 Euro greifen.

Interessanter wird die 32-Nanometer-Technik daher erst mit

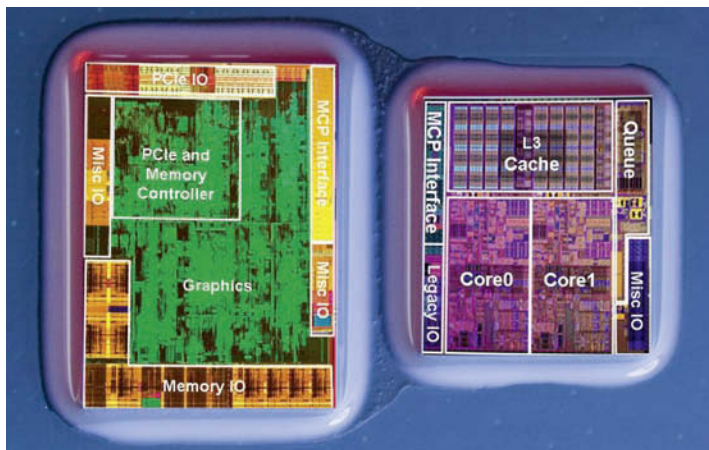
Call of Duty 4, DX 9, hohe Details



Anno 1404, DX 10, maximale Details



der Aktualisierung der aktuellen Quad-Core-CPUs. Zwar verrät Intel noch nichts Genaues, im Laufe des Jahres sollen aber eine erste Sechskern-CPU für den Sockel 1366 sowie eventuell Core-i5- und -i7-Quad-Cores für den Sockel 1156 mit 32 Nanometer feinen Strukturen folgen.



Die eigentliche CPU (rechts) ist aufgrund der 32 Nanometer feinen Strukturen kleiner als der integrierte Grafikchip mit 45-nm-Bauweise (links). Anders als bei den älteren Core-i5/i7-CPUs ohne integrierte Grafik sitzt der DDR3-Speichercontroller nicht in der CPU sondern im Grafikchip.

Core i5 661

Ca. Preis 180 Euro Hersteller Intel

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Clarkdale	Caches (L2/L3)	4x 512 KB / 4,0 MB
Fertigung	32 nm	DMI	4,26 GT/s
Taktfrequenz	3,33 GHz	Steckplatz	Sockel 1156

BEWERTUNG

Spielleistung	hohe Spieleleistung in Anno 1404 deutlich langsamer als Quad-Core-CPUs	33/40
Arbeitsleistung	hohe Arbeitsleistung kompriert schnell langsamer als Quad-Core-CPUs	14/20
Multimedialeistung	gute Multimedialeistung encodiert Videos sehr flott langsamer als Quad-Core-CPUs	14/20
Technik	integrierte Grafik Hyperthreading Turbo-Modus nur zwei Rechenkerne Grafik lahm	7/10
Energieeffizienz	spart viel Strom in Ruhephasen Verbrauch auf dem Niveau der 45-Nanometer-Vorgänger	9/10
Fazit	Innovativer Dual-Core-Prozessor mit Hyperthreading, Turbo-Modus sowie integrierter Grafik. Spieler greifen aber besser zu einer zukunftssicheren Quad-Core-CPU.	
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend	

77



So oder so ähnlich
sie die **Fermi-
GeForce** aus
(Fotomontage).

Geforce GTX 380 mit DirectX 11

Anfang Januar stellte Nvidia seine neue GeForce-Generation vor. Wir beleuchten Technik, voraussichtliche Leistung und die Verspätung des potenziellen Radeon-HD-5000-Killers.

GameStar.de
DirectX 11 im Detail
► Quicklink: 6472
DirectX-11-Spiele
im Überblick
► Quicklink: 6632

Kurz nach dem Jahreswechsel in der Stadt des Spiels und der Sünde: Zwischen lebendigen Löwen, einarmigen Banditen und einer David-Copperfield-Inszenierung zeigt Nvidia im MGM Grand Hotel einer Handvoll gespannter Journalisten seine neue GeForce-Grafikkarte mit DirectX-11-Unterstützung. Eines vorweg: Der neue Nvidia-Chip ist von den Eckdaten her ein beeindruckendes technisches Monument. In der Praxis muss er sich allerdings erst beweisen – und das wird noch dauern. Im Vergleich zur Vorgängergeneration steigt die Zahl der für die Spieleleistung wichtigen Shader-Prozessoren gleich von 240 auf 512 um mehr als das Doppelte! Der alte GDDR3-Speicher geht endlich in Rente und wird durch den zweimal schnelleren GDDR5 ersetzt, den AMD für seine Radeons schon seit geraumer Zeit verwendet. Nvidia verspricht nicht weniger als die bei weitem schnellste Grafikkarte mit lediglich einem Prozessor – und damit die neue Leistungsreferenz.

Leider können wir das bisher nicht mit eigenen Benchmarks überprüfen, Nvidia wollte noch keine Testgeräte rausrücken. Das

sei zu früh, so die Firmenvertreter vor Ort. Und weiter: Weder stünden die Taktraten fest, noch sei der Kühler endgültig. Erst im März soll Nvidias DirectX-11-Chip den Weg in unsere Spiele-PCs finden – über sechs Monate später als ursprünglich angekündigt. Zunächst sind mit der voraussichtlich rund 500 Euro teuren GeForce GTX 380 und der GeForce GTX 360 (400 Euro) zwei High-End-Varianten geplant. Ab Sommer dürften günstige Mittelklasse-Karten (GeForce GTS 300) folgen.

Auf den folgenden vier Seiten beantworten wir die dringlichsten Fragen zur neuen GeForce im Detail. Was wird die Karte in Spielen leisten? Wie unterscheidet sie sich von AMDs starker DirectX-11-Konkurrenz Radeon HD 5000? Warum hat sich Nvidias DirectX-11-Debüt so verzögert?

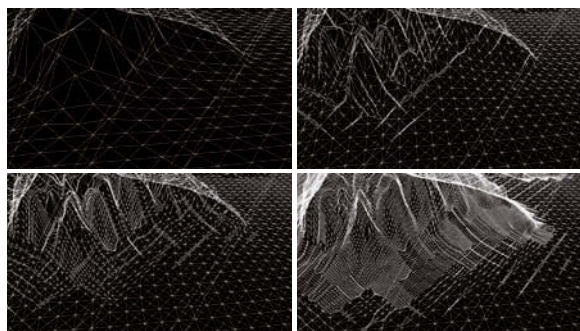
Unendliche Geschichte

Auf der Cebit 2009 werfen Windows 7 und DirectX 11 ihre Schatten voraus. Neugierige Journalisten, darunter die Redakteure von GameStar, recherchieren auf allen Kanälen (Grafikkarten-Hersteller, Gerüchteküche, allabendliche Messe-Partys, befreundete

Techniker, Entwicklungsleiter Spielstudios) nach der kommenden 3D-Generation. Nach und nach stellt sich heraus, dass AMD pünktlich zum Windows-7-Start am 23. Oktober 2009 seine DirectX-11-Radeons verkaufen können wird. Letztlich kommen die Karten sogar einen Monat früher, allerdings in anfangs winzigen Stückzahlen. Nvidia posaunt auf der Cebit: Bis zum Erscheinungstermin von Windows 7 ist auch die DirectX-11-GeForce fertig. Die besser Informierten haben Zweifel, besonders die Techniker der Grafikkarten-Hersteller signalisieren Skepsis. Stand der Akte DirectX 11 Ende März 2009: AMD ist zuerst dran, aber Nvidia kontert bis Weihnachten.

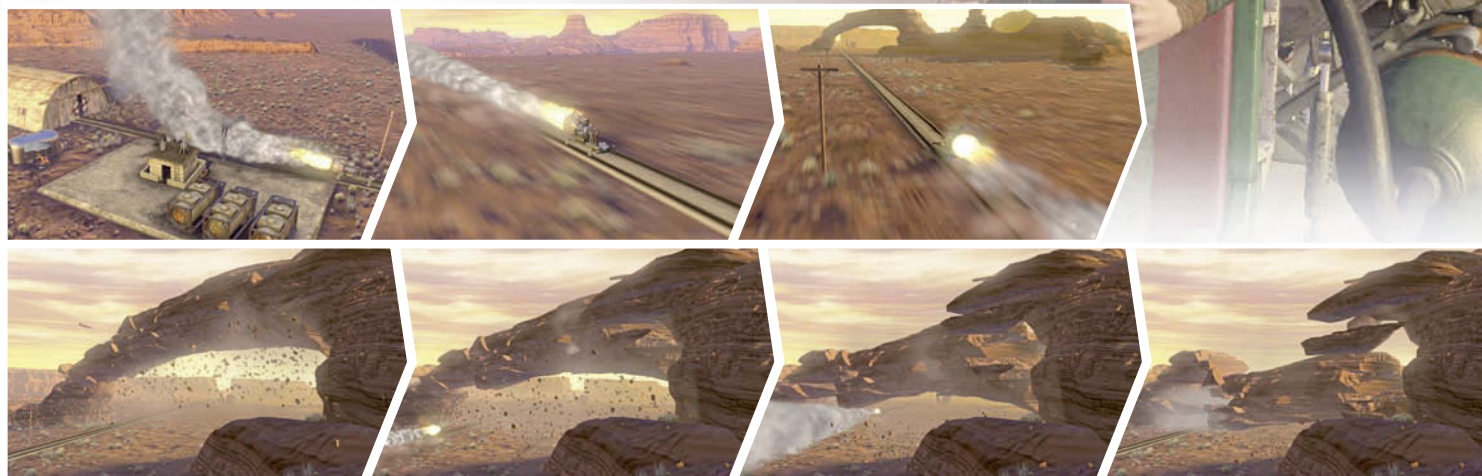
Anfang Juni 2009 zeigt AMD auf der Computex-Messe in Taiwan stolz einen Wafer – eine große Siliziumscheibe, aus der Computerchips gefertigt werden. In diesem Fall nicht irgendeinen, sondern einen mit den mit Spannung erwarteten DirectX-11-Chips. Die ersten Prozessoren sind also gefertigt, der sogenannte Tape-Out passiert. Auf Basis dieser Chips wird die Radeon HD 5000 zur Marktreife weiterentwi-

ckelt und schließlich am 23. September offiziell vorgestellt. Von Nvidia gibt es auf der Computex keine neue Wasserstandsmeldung. Fast zwei Monate später, am 29. Juli 2009, berichtet die oft richtig, aber auch manchmal falsch liegende Internet-Gerüchteküche SemiAccurate.com als Erste über einen Tape-Out von Nvidias kommendem Fermi-Grafikprozessor mit DirectX-11-Unterstützung. SemiAccurate-Redakteur Charlie Demerjian rechnet vor, wie lange es von der Fertigung der ersten Charge bis zum verkaufsfertigem Produkt normalerweise dauert und prophezeit: Frühestens Anfang 2010, eventuell erst Mitte 2010 wird Nvidia zurückschlagen können, mit dem auf der Cebit angekündigten Angriff zu Weihnachten sei es Essig. Am 15. September, kurz vor der Markteinführung der ersten DirectX-11-Karten durch AMD, legt SemiAccurate neue Informationen nach: Der Anteil der funktionierenden Fermi-Chips auf einem Wafer läge unterhalb von 2 Prozent. Üblich für so einen komplexen Baustein, der in einem neuen Fertigungsprozess entsteht, seien wenigstens 30 Prozent. Davon unbe-



Im Drahtgittermodus wird ersichtlich, wie die Supersled-Demo **Tessellation** von DirectX 11 einsetzt, um die Polygonzahl der Gebirge dynamisch anzupassen.

Traditionell fertigt Nvidia mindestens zu jeder neuen DirectX-Generation einen entsprechende Technik-Demo an. Die spektakuläre **Supersled**-Demo nutzt viele Funktionen von DirectX 11 und soll später kostenlos zum Download bereit stehen. Die Idee des Raketenschlittens orientiert sich an NASA-Versuchen aus den 1950er-Jahren.



Der Felsüberhang hält dem Druck des Fahrtwindes der Rakete nicht stand und fällt in sich zusammen. Die physikalischen Berechnungen laufen über **PhysX** auf der Fermi-Geforce.

eindrückt dementiert Nvidia Probleme mit der DirectX-11-Geforce.

Jetzt wartet die Technikwelt gespannt auf die Nvidia-Hausmesse, die GPU Technology Conference Ende September. In seiner Eröffnungsrede am 30. September 2009 präsentiert Nvidia-Boss Jen-Hsen Huang die neue Fermi-Architektur der Weltöffentlichkeit. Der Schwerpunkt seiner Präsentation widmet sich allerdings nicht den Spielefähigkeiten des neuen Chips, sondern dessen professionellem Einsatz in Großrechnern, zum Beispiel zur Klimaforschung. Nur vage führt Huang aus, dass Fermi auch als Geforce neue Leistungsrekorde aufstellen und besondere Funktionen für Spieler bieten werde. Zwei Tage später geht ein Lauffeuer um den Globus: Die von Jen-Hsen Huang vor der versammelten Presse als funktionstüchtig bezeichnete Karte ist ein Fake! Eine der beiden Strombuchsen hat gar keine Verbindung zur Platine, Teile der Luftauslässe sind verdeckt und ein Bauteil blockiert die SLI-Verbindungsstücke. Funktionstüchtige Karten scheint Nvidia aber zu haben, denn eine vorgeführte Technik-Demo läuft offensichtlich

auf Fermi-Hardware (wobei sich die Performance auch durch ein SLI-System der Vorgängergeneration hätte simulieren lassen).

In der Folge versuchen wir herauszufinden, wann denn nun die neue DirectX-11-Geforce endlich erscheint. Wir stoßen auf Bestätigungen von Demerjians These: nicht vor der Cebit 2010.

Was Nvidia jetzt sät, nennen Werbestrategen »FUD«, die englische Abkürzung für Furcht, Ungewissheit und Zweifel: Mit gezielt gestreuten Aussagen soll der (in diesem Fall) technologische Vorteil der Konkurrenz kleingeredet, potenzielle Kunden verunsichert werden. Am 8. Dezember spricht Michael W. Hara, Nvidias Vize-Präsident für Investor Relations, auf einer Konferenz für Finanzanalysten DirectX 11 die Bedeutung ab: »Nur wegen DirectX 11, ein paar zusätzlichen Effekten und mehr Spieleleistung kauft sich keiner eine neue Grafikkarte«. Auch Nvidias PR-Abteilung wird offenbar angewiesen, in den Redaktionen für Ruhe zu sorgen. Bei GameStar gehen erboste Anrufe bezüglich unserer Berichterstattung ein, in denen Aussagen fallen, wie PhysX sei viel wich-

tiger als DirectX 11. Wie ist der Stand heute, im Januar 2010? AMD kämpft weiter mit Liefer-schwierigkeiten, will nach eigener Aussage aber bereits 800.000 DirectX-11-Grafikchips verkauft und bis Februar seine komplette Grafikkarten-Serie auf DirectX 11 umgestellt haben. Irgendwann ab März gibt es dann auch die neue Geforce im Handel. Eins ist klar: Nvidia steht unter Druck, diese Karte muss ein Knaller werden.

Generalüberholte Chip-Architektur

Zu Beginn der Präsentation des GF100-Grafikprozessors in Las Vegas am 10.01.2010 entschuldigt sich Nvidia bei den Fans für die lange Wartezeit auf eine DirectX-11-Geforce. Vier Jahre habe man an der dem Chip zugrunde liegenden Fermi-Architektur gearbeitet, um die Seele eines Supercomputers im Körper eines Grafikchips unterzubringen, so blumig drückt sich Nvidias Drew Henry an diesem besonderen Tag aus. Herausgekommen ist der mit Abstand komplexeste PC-Baustein – der GF100 besteht aus über 3 Milliarden Schaltwerken! Zum Vergleich: AMDs DirectX-11-Chip RV870 hat

2,15 Milliarden Transistoren, der GT200b auf der Geforce GTX 285 rund 1,4 Milliarden und ein Core i7-Vierkerner lediglich 731 Millionen. Am meisten Platz belegen die von 240 auf 512 mehr als verdoppelten Shader-Prozessoren, von Nvidia in Anlehnung an die gleichnamige Programmierschnittstelle für Anwendungen abseits reiner Grafikberechnungen (Physik, Video-Konvertierung) nun CUDA-Cores genannt. Problem: Je nach Zählweise kommt eine Radeon HD 5870 auf 1.600 beziehungsweise 320 Shader-Einheiten. Endgültig vergleichen lassen sich AMDs und Nvidias Angaben also bisher nicht.

Die 512 Shader sind in 16 Blöcken mit je 32 Recheneinheiten organisiert, so dass Nvidia die Leistung der einzelnen Geforce-Modelle in diesen Schritten anpassen kann. Generell sind bei der Prozessorherstellung oft auch einzelne Teile des Chips defekt. Dann erfüllt der jeweilige Chip zwar nicht die Anforderungen des Spitzenmodells, lässt sich aber noch als preis- und leistungsreduzierte Variante verkaufen. Das künftige Flaggschiff, wahrscheinlich Geforce GTX 380 genannt,



Nur mit **Raytracing** lassen sich derart realitätsnahe Spiegelungen umsetzen – prinzipiell funktioniert diese Art der 3D-Darstellung physikalisch korrekt. Um die Luxusautos in Echtzeit zu berechnen, genügt aber auch die Performance der kommenden Geforce nicht.



wird vermutlich auf alle 512 Shader zurückgreifen, obwohl die für den Profi-Bereich gedachten Tesla-Fermis nur 448 aktive Shader haben (14 von 16 Blöcken). Wenn es bei 512 Shadern für die GTX 380 bleibt, dann erwarten wir bei der GTX 360 zwei deaktivierte Blöcke, also 448 Shader. Jeder Block hat vier Textureinheiten, der gesamte Chip also 64 und damit 16 weniger als der GT200-Vorgänger und AMDs RV870. Weil aber längst nicht mehr die Textureinheiten, sondern in erster Linie die Shader die Spieleleistung beeinflussen, dürfte dies in der Praxis keine Nachteile bedeuten.

Ein Problem von aktueller Spielegrafik allgemein identifiziert Nvidia in der Darstellung von geometrischen Formen, die uns im Alltag und in Computerspielen überall begegnen. Heutzutage wird jeder Pixel fast genauso penibel bearbeitet wie im Kino, die eigentliche Struktur von Objekten aber nur grob geschnitzt. Es

macht in der Nahansicht eben einen Unterschied, ob zum Beispiel eine Tastatur über eine noch so trickreiche Textur angedeutet oder mit Hunderten von Polygonen in 3D ausmodelliert wurde. Von der Geforce FX 5800 (2003) bis zur GTX 285 hat sich die Pixel-Shader-Performance laut Nvidia um das 150fache erhöht, die Geometrieleistung allerdings nur um das Dreifache. Allein durch die Anforderungen von DirectX 11 ergebe sich eine um das Achtfache gesteigerte Geometrieleistung. Die wichtigste Neuerung von DirectX 11 sieht Nvidia in der Tessellation-Funktion, mit der die Polygonzahl von Objekten dynamisch angepasst werden kann, wie die beeindruckende Raketenschlitten-Demo zeigt (in den Bildunterschriften gehen wir näher auf die Technik-Tricks der Demo ein). Ein Widerspruch zur FUD-Kampagne im Vorfeld – oder die tatsächliche Meinung von Nvidia?

Natürlich unterstützt der GF100-Chip auch alle anderen Bestandteile von DirectX 11, die wir in der Vergangenheit bereits ausführlich erläutert haben. Darunter: höhere Performance durch Optimierung auf Mehrkernprozessoren, saubere Berechnung von sich überlappenden, transparenten Objekten, bessere Texturkompression und Schattendarstellung (mehr dazu lesen Sie auf www.GameStar.de).

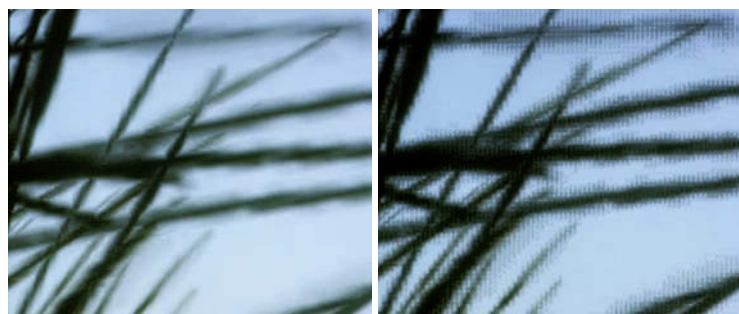
Wie bereits erwähnt, kommt die Fermi-Architektur nicht nur auf Geforce-Grafikkarten zum Einsatz. Gerade im umsatzträchtigen Profi-Segment will Nvidia seine Position mit dem neuen Chip stark ausbauen. Deshalb arbeiten auf dem GF100 einige Schaltkreise, die es in dieser Form vielleicht gar nicht gäbe, wenn er ausschließlich als Geforce, also rein für Spieler, konzipiert worden wäre. Spiele können dennoch davon profitieren. Dazu gehören vor allem die für einen Grafikprozessor einmalig groß ausgelegten L1- und L2-Caches – kleine, rasend schnelle Zwischenspeicher, in den die einzelnen Shader ihre Rechenergebnisse ablegen und Informationen miteinander austauschen können. Ferner kann der GF100 viel schneller zwischen seinen beiden Betriebsarten Grafik und CUDA hin- und herwechseln als der GT200. Wenn die Grafikkarte in Spielen außer der Grafik noch Physikberechnungen oder die Wegfindung der KI übernehmen soll, summieren

sich diese Wartezeiten schnell – je kürzer, desto besser also. Zusätzlich beherrscht Fermi wie Intels aktuelle Hauptprozessoren eine Art Hyperthreading, die jedoch nur in bestimmten Situationen anspringt.

Moderne Speicher-Konfiguration

Mit seiner DirectX-11-Generation wechselt Nvidia endlich auf den energieeffizienten und zugleich äußerst schnellen GDDR5-Videospeicher. Pro Taktzyklus überträgt er mit vier Datenpaketen doppelt so viele wie die auf GTX-200-Karten eingesetzten GDDR3-Module. Um Kosten zu sparen, schrumpft die Speicher-Anbindung von den monströsen 512 Bit bei der Geforce GTX 285 auf 384 Bit. Bei gleichem Speichertakt wie die GTX 285 hätte die neue Geforce trotzdem mehr Bandbreite zur Verfügung, was sich vor allem in hohen Auflösungen und mit aktivierter Kantenglättung positiv auf die Leistung auswirkt.

Das 384-Bit-Interface setzt sich aus sechs 64-Bit-Controllern zusammen und bestimmt so die Stufen des Speicherausbaus. Auf der Geforce GTX 380 erwarten wir 1.536 MByte, für die Geforce GTX 360 gehen wir von 1.280 MByte aus. Die Profi-Varianten Tesla unterstützen sogar bis zu 6,0 GByte und die ECC-Korrektur, mit der Speicherfehler im laufenden Betrieb erkannt und behoben werden können (auch in den chipinternen Cache-Speichern).



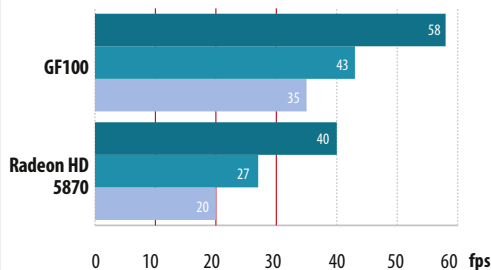
Nvidia hat neben Leistung und Technik auch die **Bildqualität** überarbeitet. Unter anderem soll die 32fache Kantenglättung (links) nur noch wenig langsamer arbeiten als der gröbere 8x-Modus.

Nvidias-Benchmarks

Unigine DirectX 11

Der Benchmark Unigine nutzt die erweiterten Geometrie-Fähigkeiten (Tessellation) von DirectX 11 besonders intensiv.

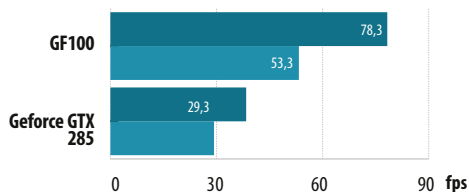
Maximum Durchschnitt Minimum



Dark Void

Auch in Dark Void verspricht Nvidia mehr als die doppelte Leistung einer GTX 285. Wir halten das weitgehend für realistisch.

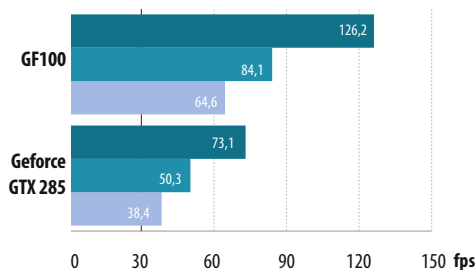
Durchschnitt Minimum



Far Cry 2 DirectX 10, Ranch Small

Den Benchmark konnten wir mit eigenen Augen verfolgen. Die gewaltige Leistungssteigerung muss der Test aber noch bestätigen.

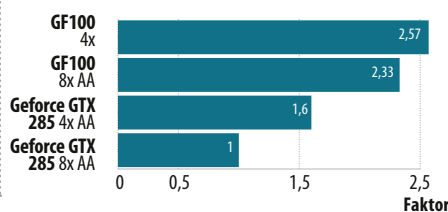
Maximum Durchschnitt Minimum



H.A.W.X. Kantenglättung

Im Vergleich zur GeForce GTX 285 soll die neue GeForce bei hohen Bildqualitätseinstellungen wesentlich schneller arbeiten.

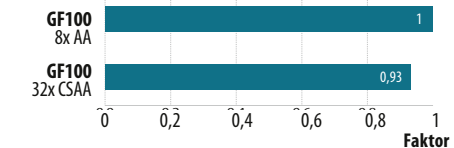
Vielfaches



CSAA-Kantenglättung Durchschnitt

Laut Nvidia kostet 32x Kantenglättung kaum mehr Leistung als 8x.

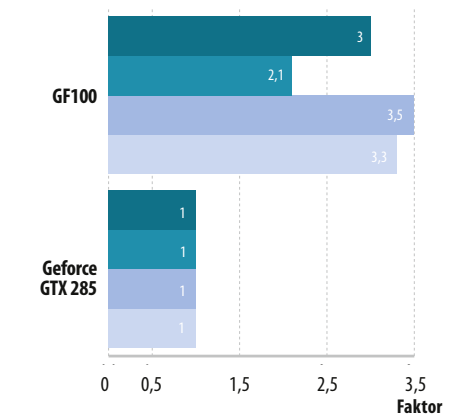
Vielfaches



GPU Compute

In diesen theoretischen Tests zur Performance abseits von Spiele-Grafik liegt die GF100 um ein Vielfaches vor der GeForce GTX 285.

PhysX Fluid Dark Void Raytracing KI



Potenzielle Leistungsreferenz

Von den Herstellern selbst angefertigte Benchmarks genießen wir naturgemäß mit Vorsicht. Allerdings haben sowohl AMD als auch Nvidia aus den Benchmark-Skandalen der letzten Jahre gelernt und legen meist einigermaßen realistische Performance-Vorhersagen vor. In Kombination mit den technischen Informationen trauen wir uns eine eigene Prognose zu: Nvidia wird sein Versprechen einlösen und mit dem kommenden Spitzenmodell GeForce GTX 380 die Radeon HD 5870 in Spielen deutlich hinter sich lassen – aber auch einen entsprechenden Aufpreis verlangen. Allerdings plant AMD bereits eine höher getaktete Radeon HD 5890 als Antwort auf Fermi. Im Vergleich zur GeForce GTX 285 erwarten wir abhängig von Auflösung und Bildqualität einen Vorsprung der GTX 380 von 50 bis 100 Prozent – also einen fetten Leistungssprung. Faustformel: Je höher die Qualitätseinstellung, desto größer fällt der Vorsprung aus. Ob

die neue GeForce auch AMDs Zwei-Chip-Grafikkarte Radeon HD 5970 schlagen kann, lässt sich noch nicht beurteilen. Die GeForce GTX 360 könnte ungefähr das Leistungsniveau einer Radeon HD 5870 erreichen.

Im Dunkeln liegen für uns neben den Taktfrequenzen der endgültigen Shader-Zahl und der Speicherkonfiguration auch Stromverbrauch und Lautstärke. Für die Tesla-Karte mit 448 Shadern gibt Nvidia eine Leistungsaufnahme von 225 Watt an. Mit 512 Shadern und den von uns erwarteten höheren Taktraten dürften es also wenigstens 250 Watt sein – fast so viel wie bei einer GeForce GTX 295 und rund ein Drittel mehr als bei der Radeon HD 5870. Wegen des außerordentlich hohen Stromverbrauchs können wir uns nicht vorstellen, dass die GeForce GTX 380 so leise arbeitet wie AMDs aktuelle Ein-Chip-Grafikkarten. Allerdings fiel die Karte in Nvidias Präsentationsrechner nicht durch eine besonders hohe Geräuschkulisse auf. Aufschluss kann aber nur ei-

ne Messung in unserer Schallschutzkammer liefern.

Gespannte Erwartung

Selten hat ein Grafikprozessor im Vorfeld seiner Markteinführung so hohe Welle geschlagen wie der GF100. In praktisch allen Punkten wird die neue GeForce mindestens auf Augenhöhe mit AMDs Radeon HD 5000 liegen. Abseits der bereits erwähnten Neuerungen unterstützt nun auch Nvidia das Spielen auf mehr als zwei Monitoren. Das Pendant zu AMDs Eyefinity tauft Nvidia GeForce 3D Vision Surround – ja, das Ganze

soll auch in 3D funktionieren. Ob die Leistung dafür reicht, wird sich zeigen. Jetzt sind wir aber gespannt auf den Test, auf den Vergleich mit der Radeon HD 5000. Sie werden den Bericht allerdings erst im übernächsten Heft lesen können, vorher gibt es keine Testsamples. Selbstverständlich halten wir Sie auf GameStar.de und in der nächsten GameStar-Ausgabe weiter auf dem Laufenden. Wenn Sie bestimmte Fragen zur neuen GeForce haben oder spezielle Benchmarks sehen wollen, dann schreiben Sie an daniel@gamestar.de. **DV**

GeForce GF100

► **Angeschaut** ► **Hardware** **Grafikkarte** ► **Termin 1. Quartal 2010**
► **Hersteller Nvidia** ► **Status zu 90% fertig**

Daniel Visarius: Mit der GeForce GTX 380 wird Nvidia wieder an AMD vorbeiziehen. DirectX 11 und komfortablen Mehrschirmbetrieb beherrschen dann beide, aber Nvidia hat noch seine proprietären Extras GeForce 3D Vision und GPU-PhysX in der Hinterhand. Bei Lautstärke und Stromverbrauch wird sich zeigen, wer den Vorschlaghammer in der Hand hält und wer das Florett.



daniel@gamestar.de

Grafikkarte HIS



Unterhalb von 200 Euro ist die **Radeon HD 5770** die momentan einzige für Spieler empfehlenswerte Grafikkarte. Wegen der zurzeit knappen Bestände kostet die Karte je nach Händler aber bis zu 20 Euro mehr als von AMD ursprünglich veranschlagt (160 Euro). Konkurrenz bekommt die **Radeon HD 5770** erst mit der neuen GeForce-Generation. Die startet im ersten Quartal 2010 aber vorerst nur mit einer High-End-Karte. Wann auch die GeForce-Mittelklasse auf DirectX 11 aufgerüstet wird, steht derzeit noch nicht fest.

In Spielen arbeitet die **Radeon HD 5770** mit im Schnitt 58,2 fps fast so schnell wie die Radeon HD 4890 (64,5 fps) und die GeForce GTX 260-216 (60,5 fps), unterstützt aber bereits DirectX 11 und bleibt im Test selbst unter Vollast leise. Am besten eignet sich die **Radeon HD 5770** für 22-Zoll-Monitore mit 1680x1050 Pixeln, aber auch 1920x1200 Pixel stellt die Platine in vielen Spielen mit maximalen Details flüssig dar. Bei kommenden Titeln müssen Sie dann aber unter Umständen die Grafikeinstellungen etwas herabsetzen. Die beige-packten Extras der **HIS Radeon HD 5770** entsprechen dem Standard der DirectX-11-Radeon: einige Adapter und ein Steam-Gutschein für das Rennspiel **Colin McRae: Dirt 2**. DV

► GameStar.de-Quicklink: 6653

Grafikkarte Palit



Technisch basiert die **GeForce GT 240** zwar auf dem GT200-Kern der aktuellen GTX-Modelle, unterscheidet sich davon aber dennoch deutlich. Zum einen besitzt die GT 240 nur 96 Shader-Einheiten (GTX 285: 240 Shader), zum anderen unterstützt sie als erste GeForce DirectX 10.1 und verwendet schnellen GDDR5-Speicher. Palit setzt bei seiner 90 Euro teuren **GeForce GT 240** nicht auf das Referenzdesign von Nvidia, sondern verdoppelt den Speicher auf 1,0 GByte und verbaut einen wesentlich größeren Kühlkörper. Dadurch ist die **GT 240** deutlich leiser und selbst in Spielen kaum noch zu hören, verdeckt aber im Gegenzug den Steckplatz neben der Grafikkarte.

Bei der Leistung ordnet sich die **GT 240** in etwa auf Höhe einer GeForce 9600 GT ein, für Spieler mit TFTs größer als 19 Zoll scheidet die Karte dadurch aus. Zwar läuft **Call of Duty 4** auch noch in 1680x1050 und maximalen Details mit knapp 50 fps, aber **Crysis** oder **Dirt 2** können Sie nur mit stark verminderten Details genießen. Die gleich teuren GeForce 9800 GT oder Radeon HD 4770 hängen die **GT 240** in jeder Disziplin locker ab. Die Ausstattung ist spartanisch: Neben der Karte liegt noch die Treiber-CD mit im Karton, aber keine Vollversionen und auch keine Adapter. HW

► GameStar.de-Quicklink: 6664

Mainboard MSI



Für 90 Euro bietet MSI mit dem **P55-CD53** eines der günstigsten Mainboards für Intels Sockel-1156-CPU's inklusive der neuen 32-Nanometer-Prozessoren mit integrierter Grafik an. Allerdings können Sie die Onchip-Grafik mit dem **P55-CD53** nicht nutzen, da entsprechende Video-Ausgänge fehlen und sich dafür eine Platine mit dem H55-Chipsatz besser eignet. Für Spieler sind die Quad-Core-CPU's wie der **Core i5 750** (160 Euro) oder der **Core i7 860** (230 Euro) aber sowieso empfehlenswerter als die 32-nm-Dual-Cores. An Ausstattung bringt das **P55-CD53** alles mit, was Sie für einen Spiele-PC mit einer Grafikkarte benötigen: Einen PCI-Express-16x-Slot, zwei PCIe-1x- sowie drei PCI-Steckplätze. Dazu gibt's GBit-LAN, zehn USB-2.0-Ports sowie HD-Audio. Firewire und eine externe SATA-Schnittstelle fehlen allerdings.

Das **P55-CD53** bietet ungewöhnlich viele Übertaktungsoptionen inklusive einer Automatikfunktion, eines auf dem Board angebrachten Ein/Aus-Schalters sowie sechs Profile zum Speichern der Übertaktungseinstellungen. Für preisbewusste Übertakter bekommt das Board daher eine Empfehlung. Wer mehr Wert auf Schnittstellenausstattung legt, sollte sich eine Platine wie das Elitegroup **P55H-A** zum selben Preis zulegen. FK

► GameStar.de-Quicklink: 6670

Radeon HD 5770

Ca. Preis 170 Euro Hersteller HIS

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip RV870 Juniper RAM-Anbindung 128 Bit
GPU-/DDR-Takt 850 / 4.800 Mhz DirectX-Version 11.0
Video-RAM 1.024 MB Steckplatz PCIe 16x

BEWERTUNG

Spiele-leistung + schnell bis 1920x1200 - in hohen Auflösungen mit AA / AF überfordert **33/40**

Bild-qualität + beste Kantenglättung + bestes AF - AF flimmert gelegentlich minimal **19/20**

Technik + DirectX 11 + Crossfire + bis zu 3 TFTs + Strombedarf + kein PhysX **19/20**

Kühl-system + leise in 2D und unter Last + bleibt kühl - belegt zwei Slots **9/10**

Aus-stattung + 1024 MByte + HDMI + Displayport + 2x DVI + Dirt-2-Gutschein **7/10**

Fazit Schnelle, zukunftsichere und leise Grafikkarte. Der Dirt-2-Gutschein verbessert das Angebot nochmals. Bis 200 Euro ist die HD 5770 unsere aktuelle Kaufempfehlung!

PREIS/LEISTUNG Gut

87

GeForce GT 240

Ca. Preis 90 Euro Hersteller Palit

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip GeForce GT 240 RAM-Anbindung 128 Bit
GPU-/DDR-Takt 585/1.890 Mhz DirectX-Version 10.1
Video-RAM 1,0 GByte Steckplatz PCIe

BEWERTUNG

Spiele-leistung + schnell bis 1680x1050 - überfordert von anspruchsvollen Spielen **20/40**

Bild-qualität + sehr gutes AA + perfektes AF - AA schlechter als Radeon **18/20**

Technik + SLI + PhysX + sehr sparsam in 2D und 3D - nur DirectX 10.1 **15/20**

Kühl-system + stets sehr leise - belegt zwei Slots **8/10**

Aus-stattung + 1,0 GByte + HDMI - keine Extra-Software oder Adapter **4/10**

Fazit DirectX-10.1-Grafikkarte mit geringem Stromverbrauch und stets leisem Lüfter – für ambitionierte Spieler rechnet die GeForce GT 240 aber einfach zu langsam.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

65

P55-CD53

Ca. Preis 90 Euro Hersteller MSI

TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz Intel P55 Grafik 1x PCIe 16x
CPU's alle Sockel 1156 RAM 16,0 GB DDR3-2133(O/C)
FSB – BIOS-Version 1.5

BEWERTUNG

Technik + stabil + gutes Layout - kein SLI oder Crossfire **33/40**

Spiele-leistung + sehr schnell **19/20**

Aus-stattung + Ein/Aus-Schalter + zehn USB-Ports - kein eSATA, Firewire **15/20**

Kühl-system + Lüftersteuerung für CPU und 2x Gehäuse - Gehäuse: nicht dynamisch **8/10**

Bios + umfangreiche Übertaktungsfunktionen - Profile - nur in Englisch **8/10**

Fazit Schnelle und günstige Sockel-1156-Platine mit ungewöhnlich vielen Übertaktungseinstellungen, aber wenig Schnittstellen für den Preis von 90 Euro.

PREIS/LEISTUNG Gut

83

5.1-Lautsprecher Edifier



Für 310 Euro erhalten Sie mit dem **S550** von Edifier ein optisch wie akustisch imposantes 5.1-Lautsprecher-Set, das neben dem massiven Subwoofer auch vier Zwei-Wege-Satelliten und einen vergrößerten Center-Lautsprecher mit zwei 80-mm-Mitteltönern mitbringt. Dazu gibt's eine Kabelfernbedienung mit Kopfhörerausgang, die gleichzeitig als Empfänger für die ebenfalls mitgelieferte Infrarot-Fernbedienung dient. Vorbildlich: Ausreichend lange Lautsprecher- sowie Cinch-Kabel inklusive Adaptern von Klinke auf Cinch für die Soundkarte sind mit dabei.

Im Test präsentiert sich das **S550** mit stets sehr ausgewogenem und wohldifferenziertem Sound, auch wenn Sie eine mittelgroße Wohnungsparty beschallen. So hören Sie bei nuancierten Balladen jede Variation der Instrumentalisten oder der Stimme, aber auch krachende Metal-Gewitter vermischen selbst kräftig aufgedreht nicht. Der voluminöse Subwoofer legt dafür das passende Tieftönen-Fundament, klingt selbst mit angehobenem Pegel im Vergleich allerdings nicht ganz so lebendig und massiv wie der von Teufels 40 Euro günstigeren **Concept E 300**, das dafür Musik und Sprache etwas weniger klar auflöst sowie weniger Ausstattung besitzt. **FK**

► GameStar.de-Quicklink: 6669

Maus Razer



Mit der 70 Euro teuren **Imperator** schickt Razer eine neue Spielermouse ins Rennen. Ausstattung und Funktionen ähneln der **Mamba**: sieben Tasten, Makros, DPI-Umschaltung und Profile auf dem internen Speicher sowie ein mit bis zu 5.600 Punkten pro Zoll auflösender Laser. Der erbt die Schwächen des 120-Euro-Modells: Probleme auf transparenten Unterlagen wie Glas oder milchigem Hartplastik. Der Laser verarbeitet Bewegungen dort meist falsch, oder reagiert überhaupt nicht. Auf anderen Oberflächen zeigt sich die bekannte, extrem hohe Präzision.

Die wichtigsten Unterschiede zur **Mamba** liegen in der Form. Diese hebt sich besonders durch die Fingerablagen auf den Seiten von der **Mamba** ab. Die DPI-Schalter finden Sie hinter dem Mousrad. Die Seitentasten können Sie fünfstufig nach vorn und hinten schieben, um die Maus Ihrer Handhabung anzupassen. Dieser Schalter macht im Gegensatz zur übrigen, hochwertigen Verarbeitung allerdings einen etwas billigen Eindruck. Dieser kleine Mangel und der auf manchen Oberflächen störrische Laser verhindern letztendlich, dass die insgesamt doch sehr gute **Imperator** zu den Top-Modellen Logitech **G9x**, Roccat **Kone** und Razer **Mamba** aufschließen kann. **NG**

► GameStar.de-Quicklink: 6654

Tastatur Roccat



Die meisten Spielertastaturen fallen aufgrund von Sondertasten und -funktionen größer aus als einfache Arbeitsmodelle. Ganz anders Roccas kompakte **Arvo** (50 Euro), die Nummernblock und Pfeiltasten samt den neun Tasten darüber vereint. Per Knopfdruck schalten Sie zwischen den Funktionen um. In Spielen funktioniert das, zum Arbeiten ist die Tastatur damit eher ungeeignet, da Sie nicht gleichzeitig navigieren und Zahlen schnell eintippen können. Überaus gut gefällt uns die Platzierung der Makrotasten unter der Leertaste. Diese erreichen Sie so, ohne die Finger von den Bewegungstasten **W**, **A**, **S** und **D** zu nehmen. Mit Funktionen versehen Sie die Tasten im übersichtlichen Treiber-Menü. Neben Makros stehen ein Countdown und diverse Desktop-Funktionen zur Verfügung. Hier schalten Sie zudem bestimmte Tasten ab und halten Firmware und Treiber aktuell. Das größte Manko der **Arvo** stellt die Verarbeitung dar. Die der Tasten geht in Ordnung, aber der Rahmen verbiegt sich leicht um mehrere Millimeter.

Alles in allem vereint die **Arvo** die wichtigsten Funktionen einer Spielertastatur auf engem Raum, hat aber Schwächen – vor allem, wenn sie nicht nur zum Spielen genutzt wird. **NG**

► GameStar.de-Quicklink: 6655

S550

Ca. Preis 310 Euro

Hersteller Edifier

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang 20 – 20.000 Hz Endstufen 6
Sinus-Leistung 300 Watt RMS Decoder –
Fernbedienung Kabel, IR Extras Line-In, Adapter

BEWERTUNG

Klang	sehr gute Räumlichkeit + sehr hohe Präzision + kräftiger Bass	39/40
Klang	sehr gute Dynamik	
Musik	differenzierter Subwoofer	20/20
Pegel-festigkeit	sehr gute Pegelfestigkeit + Lautstärke reicht für Räume bis 25 m²	19/20
Technik	gute Verarbeitung + 300 Watt RMS	7/10
Aus-stattung	IR- und Kabel-Fernbedienung + Stereoeingang + alle Kabel dabei	8/10

Fazit Dick ausgestattetes und leistungsstarkes 5.1-System mit toller Auflösung und kräftigem Bass. Wer Spiele, Musik und Filme perfekt genießen will, darf zuschlagen.

PREIS/LEISTUNG Gut

93

Imperator

Ca. Preis 70 Euro

Hersteller Razer

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Anschluss USB (1.000 Hz)
Abtastung Laser (5.600 dpi) Tasten 7
Pixel keine Angabe Mousrad 2-Wege

BEWERTUNG

Präzision	maximale Präzision + nicht auf transparenten Unterlagen	37/40
Technik	5 Profile + DPI-Umschaltung + USB-Takt einstellbar	19/20
Aus-stattung	Tasten belegbar + viele Treiberoptionen + Makros + festes Gewicht	18/20
Ergonomie	sehr gut + Daumentasten verstellbar + nur für Rechtshänder	9/10
Verar-beitung	Razer-typisch gut + Daumentasten billig	8/10

Fazit Hochpräzise Maus mit umfangreicher Ausstattung. Wer keine transparente Unterlage benutzt, kann zugreifen – Schwächen zeigt die Maus sonst so gut wie keine.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

91

Arvo

Ca. Preis 50 Euro

Hersteller Roccat

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten 92 Anschluss USB, Kabel
Sondertasten 3 Kabellänge 2,0 m
Format Tastatur Besonderheiten klein, Makros

BEWERTUNG

Präzision	guter Druckpunkt + angenehmer Anschlag	36/40
Technik	übersichtlicher Treiber + Profile + Makros	18/20
Aus-stattung	Pfeiltasten beleuchtet + abschaltbare Windows-Tasten + kein USB-Hub	14/20
Ergonomie	Makrotasten + kompakt + Nummernblock-/Pfeiltasten-Umschaltung	7/10
Verar-beitung	Tasten gut + Rahmen wackelig	5/10

Fazit Kompakte Tastatur im aggressiven Design, die zum Spielen gut geeignet ist. Beim Arbeiten stören die mit dem Nummernblock zusammengelegten Pfeiltasten jedoch.

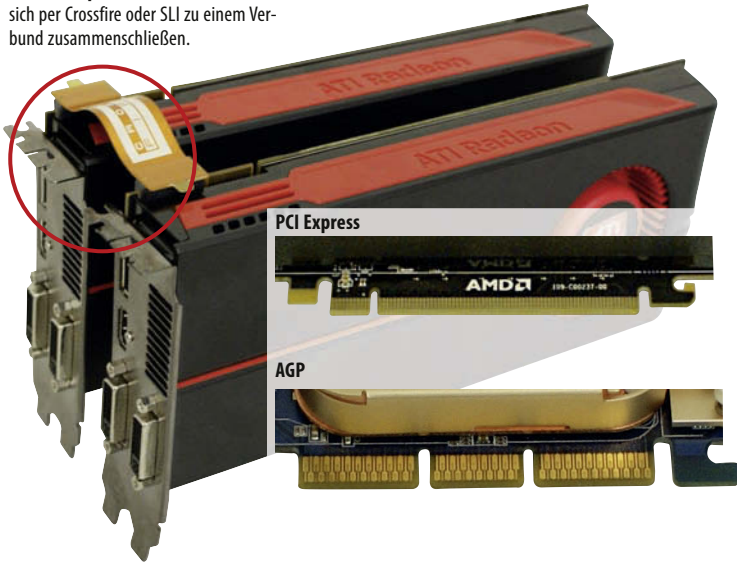
PREIS/LEISTUNG Befriedigend

80

TECHtelmechtel

Crossfire auf AGP-Mainboard / Headset mit USB oder Klinke? / Blu-ray am PC / Notebook übertakten

Nur PCI-Express-Grafikkarten lassen sich per Crossfire oder SLI zu einem Verbund zusammenschließen.



Crossfire auf AGP-Mainboard

❖ In meinem PC rechnet eine Sapphire Radeon HD 3850 AGP und ich habe jetzt eine weitere HD 3850 AGP von Powercolor bekommen. Kann ich beide Karten über das Mainboard in einen Verbund schließen oder benötige ich dafür zwingend Grafikkarten mit Crossfire-Anschlüssen? Und was muss ich beachten, wenn ich die Karten über das Board zusammenschalte? *Günter Urbas*

❖ Crossfire wie auch Nvidias SLI-Pendant funktionieren ausschließlich auf PCI-Express-Boards. Abgesehen davon ist uns keine AGP-Platine bekannt, die zwei Grafikkarten-Steckplätze bietet. Um eine schnellere Grafikkarte einbauen zu können, müssen Sie also auf eine PCI-Express-Platine umrüsten – Ihre Radeon HD 3850 ist die schnellste noch verfügbare AGP-Grafikkarte. Lassen sich dabei nicht von den moderner klingenden Radeon HD 4650 und HD 4670 verwirren. Zwar läuft der Grafikchip dieser Karten mit einem etwas höheren Takt, die Verbindung zum Speicher ist aber nur 128 statt 256 Bit breit, was letztlich schwerer wiegt als ein paar Megahertz mehr oder weniger. Nvidia hat gar keine attraktiven AGP-Angebote mehr.

Headset mit USB oder Klinke?

❖ Ich plane den Kauf eines PC-Headsets. Nun habe ich dabei die Wahl zwischen Klinkenstecker und USB-Anschluss. Was empfiehlt ihr für welchen Bereich und wo liegen Stärken und Schwächen der Anschlussvarianten? *Stefan Gmeiner*

❖ Ein USB-Headset deaktiviert stets eine andere vorhandene Soundkarte und nutzt seine eigene. Wenn Sie eine X-Fi-Soundkarte haben, dann sollten Sie also unbedingt ein Headset mit Klinkenanschluss kaufen, um weiter den bestmöglichen Spiele-Sound genießen zu können. Falls Sie aber mit einem Onboard-Soundchip spielen und normale Lautsprecher angeschlossen sind, ist der USB-Anschluss oft praktischer, weil der Wechsel zwischen den Ausgabegeräten leichter vonstattengeht. Für die Kombination eines Klinken-Headsets und beispielsweise 5.1-Lautsprechern empfehlen wir einen Umschalter, den Sie für rund 15 Euro im Fachhandel bekommen.

Blu-ray am PC

❖ Während die Blu-ray-Wiedergabe an meinem Laptop und dem proprietären Player kein Problem

darstellt, war es bei meinem letzten PC trotz durchgängiger HDCP-Unterstützung nicht möglich, Blu-rays an meinem HD-Ready-Fernseher anzuschauen. Kann man mit euren Selbstbau-PC-Vorschlägen Blu-ray-Filme auf meinem Fernseher schauen, falls das Blu-ray-Laufwerk aus dem 1.500-Euro-PC eingebaut wäre? *Alex Weyerich*

❖ Unsere Selbstbau-PC-Vorschläge haben genug Leistung und alle technischen Voraussetzungen für die Wiedergabe von Blu-ray-Filmen. Einzig eine passende Abspiel-Software wie PowerDVD oder WinDVD brauchen Sie noch. Für die Verbindung zwischen Grafikkarte und Fernseher empfehlen wir ein HDMI-Kabel – ein DVI-HDMI-Adapter liegt den meisten Karten bei. Bei vielen GeForce-Platinen müssen Sie zudem den zweipoligen SPDIF-Anschluss mit der Soundkarte beziehungsweise dem Onboard-Sound koppeln. Im Grafikkarten-Treiber konfigurieren Sie den LCD-TV dann als zweiten Monitor und lassen das Video dort laufen.

Notebook übertakten

❖ Vor kurzem habe ich mir ein günstiges Notebook mit 2,2 GHz schneller Celeron-M900-CPU, 2,0 GByte RAM und SIS Mirage-3+-Grafik bestellt. Spiele wie World of Warcraft und Counterstrike: Source sollten ja problemlos laufen. Aber für anspruchsvollere Spiele würde ich die CPU gerne übertakten. Können Sie mir ein Programm dafür empfehlen? Wie viel Gigahertz lassen sich maximal herausholen? Und kann ich später den Prozessor aufrüsten? *Thomas Keller*

❖ Rein von der Prozessorleistung und dem Arbeitsspeicher her sollte das Notebook für weniger anspruchsvolle Spiele wie die von Ihnen genannten genügen.

Allerdings trifft das nicht auf die Grafikkarte zu, die noch langsamer ist als Intels aktuelle Onboard-Grafik. Nutzen Sie Ihr 14-tägiges-Rückgaberecht und schicken Sie den Rechner wieder zurück zum Händler. Zum Übertakten: Wir raten davon ab, Notebooks zu übertakten. Die Kühllösungen sind nur für den Normalbetrieb ausgelegt. Einzige Möglichkeit sind manchmal externe Notebook-Kühler. In jedem Fall verlieren Sie Ihre Garantie. Bei Ihrer Hardware würden 100 oder 200 MHz mehr zudem keine spürbare Leistungssteigerung herbeiführen. Wenn Sie mit einem PC oder einem Notebook spielen wollen, brauchen Sie entweder eine Geforce oder eine Radeon, eine Alternative gibt es nicht. **DV**



Notebooks wie dieses ohne dedizierte Geforce- oder Radeon-Grafikkarte sind **nur für den Office-Einsatz** geeignet.

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Verlag, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brieft@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de

Bitte geben Sie stets Ihre Systemkonfiguration an – das hilft uns bei der Fehlerdiagnose. Besonders wichtig sind Hardware, Grafikkarten-Treiber, DirectX-Version und Betriebssystem. Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, dass dies wegen der hohen Zahl an Zuschriften nicht immer gelingt. Fragen, die für die Mehrheit unserer Leser interessant sind, werden im TECHtelmechtel besprochen.

Einkaufsführer

03/2010

Schwierigkeiten mit dem Chip-Zulieferer sorgen diesen Monat bei ATI für Preiserhöhungen um bis zu zehn Prozent. Der Engpass macht sich besonders bei den High-End-Karten Radeon HD 5850 und HD 5870 bemerkbar, die kaum lieferbar sind. ATI kann den Vorsprung bei DirectX 11 deshalb nicht voll ausspielen.

GameStar.de
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

GameStar.de
Direkter Zugriff auf alle aktuellen Hardware-Tests!
► Quicklink: S102

Immer aktuell

Auch PC-Hardware hat ein Verfallsdatum. Oft sind heutige Top-Geräte schon morgen Mittelklasse und übermorgen Auslaufmodelle. Aber nicht alle altern gleich schnell. Deshalb werten wir sämtliche Geräte analog zur Lebenserwartung der jeweiligen Produktkategorie konsequent ab.

5 Punkte Abzug jährlich:

Grafikkarten, Notebooks, Mainboards

1 Punkt Abzug jährlich:

Mäuse, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder, Joysticks, Grafikkarten- und Prozessor-Kühler, Flachbildschirme, Soundkarten, Headsets, Lautsprecher, Laufwerke

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X3 720 BE Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M4A785TD-V	75 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
G.Skill 4,0 GByte Kit DDR3-1333	75 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
HIS Radeon HD 4870 / 1,0 GByte	120 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
WD Caviar Blue 500 GByte	40 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K2	30 €
Netzteil	UPDATE
Sharkoon SHA550	55 €
Gesamtpreis	515 €
Schnellere Grafikkarte	+30 €
Gigabyte Radeon HD 5770	150 €
Bessere Soundkarte	+70 €
Creative X-Fi Titanium	70 €

Fazit Flotter Spiele-PC mit schneller DirectX-10.1-Grafikkarte Radeon HD 4870. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1156	
Core i5 750 Boxed	160 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus P7P55D	120 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
G.Skill 4,0 GByte Kit DDR3-1333	75 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire Radeon HD 5850 / 1,0 GByte	250 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	UPDATE
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	945 €
Schnellere Grafikkarte	+100 €
HIS Radeon HD 5870	350 €
Besserer Kühler	+35 €
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis dank Core i5 750 und DirectX-11-Unterstützung durch AMDs Radeon HD 5850.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1366	
Core i7 920	230 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express	UPDATE
Asus P6T SE	160 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 6,0 GB Kit DDR3-1600	160 €
Grafikkarte PCI Express	
HIS Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	350 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	UPDATE
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner / BR-Laufwerk	
Samsung SH-S223BC / Sony BR-S100S	85 €
Gehäuse	
Antec P183	130 €
Netzteil	
Antec True Power 750 Watt	110 €
Gesamtpreis	1.460 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
Sapphire Radeon HD 5850	250 €
Kleinere Festplatte	-40 €
Seagate Barracuda 1.500 GByte	100 €

Fazit Extrem schneller DirectX-11-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus EAH4770 Formula **PREISTIPP**
► 77 ► 100 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

2 Xpertvision 9600 GT Sonic **UPDATE**
► 69 ► 85 € ► 05/09 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GByte

3 Sparkle SF-PX98GT512D3
► 65 ► 80 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

4 Palit GT240 **NEU**
► 65 ► 90 € ► 03/10 ► —
sehr leise, HDMI-Ausgang, DirectX 10.1 / GeForce GT240 / 1,0 GByte

5 Xpertvision GF 9600 GT Sonic **UPDATE**
► 64 ► 80 € ► 10/08 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 512 MByte

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 XFX Radeon HD 5770 **PREISTIPP**
► 88 ► 150 € ► 12/09 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

2 Asus EAH 5770
► 87 ► 150 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

3 HIS Radeon HD 5770 **NEU**
► 87 ► 150 € ► 03/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

4 Sapphire HD 4890 VaporX **UPDATE**
► 86 ► 170 € ► 10/09 ► —
sehr schnell, überaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB

5 Palit HD 4870 Sonic Dual Ed. **UPDATE**
► 86 ► 180 € ► 05/09 ► —
sehr schnell, stets leise, Displayport, DX 10.1 / Rad. HD 4870 / 1,0 GByte

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 HIS Radeon HD 5850 **PREISTIPP**
► 90 ► 260 € ► 12/09 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

2 Sapphire Radeon HD 5850 **UPDATE**
► 90 ► 270 € ► 12/09 ► —
sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 Zotac GeForce GTX 275 **UPDATE**
► 87 ► 240 € ► 12/09 ► (01805) 727 744 73
schnell, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 1.792 MByte

4 Zotac GeForce GTX 285 **UPDATE**
► 87 ► 310 € ► 05/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leicht hörbar, DX 10.0 / GF GTX 285 / 1,0 GByte

5 Zotac GeForce GTX 275 AMP! **UPDATE**
► 86 ► 230 € ► 06/09 ► (01805) 727 744 73
schnell, leise, überaktet, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 896 MByte

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sapphire Radeon HD 5870 **PREISTIPP**
► 92 ► 360 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2 HIS Radeon HD 5870 **UPDATE**
► 92 ► 380 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

3 XFX Radeon HD 5870 **UPDATE**
► 92 ► 390 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

4 Sapphire Radeon HD 5970 OC **UPDATE**
► 92 ► 600 € ► 02/10 ► —
schnellste Grafikkarte, hörbar, DX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 1,0 GByte

5 HIS Radeon HD 5970
► 92 ► 630 € ► 02/10 ► —
schnellste Grafikkarte, hörbar, DX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 1,0 GByte

Monitore

TFTs 22 – 23 ZOLL
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster 2243BW **PREISTIPP**
► 87 ► 180 € ► 04/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, viele Einstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

2 Viewsonic VX2260WM
► 84 ► 170 € ► 04/09 ► (02154) 91 80
voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 Samsung Syncmaster T220 **UPDATE**
► 84 ► 180 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, satte Farben, schickes Design, Breitbild / 22 Zoll

4 AOC V22+
► 82 ► 190 € ► 02/10 ► –
voll spielefähig, kräftige Farben, LED, 1680x1050 / 22 Zoll

5 LG W2253TQ
► 81 ► 160 € ► 10/09 ► –
voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080 / 21,5 Zoll

TFTs 22 – 23 ZOLL
AB 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Eizo S2231W **UPDATE**
► 93 ► 560 € ► 07/08 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, Breitbild / 22 Zoll

2 HP W2228H **PREISTIPP**
► 89 ► 190 € ► 03/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, brillante Farben, Breitbild, HDCP / 22 Zoll

3 Samsung Syncmaster 2263DX
► 89 ► 310 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, umfangreiche Ausstattung, 1680x1050 / 22 Zoll

4 NEC EA221WM
► 88 ► 220 € ► 06/09 ► (089) 996 990
voll spielefähig, hoher Kontrast, 1680x1050 / 22 Zoll

5 Acer T230H **UPDATE**
► 87 ► 320 € ► 02/10 ► –
Multitouch, voll spielefähig, 1920x1080 / 23 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung T240 **PREISTIPP**
► 87 ► 260 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

2 Benq V2400W
► 84 ► 310 € ► 09/08 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig, viele Anschlüsse, 1920x1200 / 24 Zoll

3 Fujitsu Amilo SL 3260W
► 82 ► 290 € ► 06/09 ► –
voll spielefähig, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200 / 24 Zoll

4 Iiyama B2409HDS
► 81 ► 220 € ► 06/09 ► –
voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080 / 24 Zoll

5 Benq M2400HD
► 81 ► 240 € ► 06/09 ► (0800) 114 65 88
voll spielefähig mit aufsteckbarer Webcam, 1920x1050 / 24 Zoll

TFTs AB 24 ZOLL
AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 NEC 2470WVX **PREISTIPP**
► 91 ► 350 € ► 07/08 ► (089) 996 990
voll spielefähig, sehr hell, hoher Kontrast, 1920x1200 / 24 Zoll

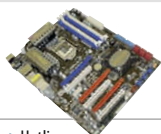
2 NEC 24WMGX3
► 90 ► 450 € ► 06/09 ► (089) 996 990
voll spielefähig, brillantes Bild, kräftige Farben, 1920x1200 / 24 Zoll

3 Eizo HD2442W **UPDATE**
► 89 ► 1.300 € ► 06/09 ► (02153) 733 400
voll spielefähig, brillante Farben, sehr scharf, 1920x1200 / 24 Zoll

4 Samsung 245T
► 88 ► 670 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, beeindruckende Schwarz-Werte, 1920x1200 / 24 Zoll

5 NEC 2490WUXi
► 88 ► 690 € ► 06/09 ► (089) 996 990
voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200 / 24 Zoll

Mainboards

SOCKEL 1156
CORE i5 / CORE i7

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asrock P55 Deluxe
► 92 ► 140 € ► 12/09 ► –
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

2 MSI P55-GD80 **UPDATE**
► 92 ► 180 € ► 12/09 ► (01805) 251 512
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55

3 Gigabyte P55-UD6 **UPDATE**
► 90 ► 160 € ► 12/09 ► (01803) 428 468
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

4 Asus P7P55D **PREISTIPP**
► 88 ► 120 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

5 Elitegroup P55H-A
► 85 ► 100 € ► 12/09 ► –
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKEL 775
BIS 100 €
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI P45 Platinum **UPDATE**
► 90 ► 110 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / Crossfire / Intel P45

2 Gigabyte P43-ES3G **PREISTIPP**
► 80 ► 60 € ► 09/09 ► (01803) 428 468
schnell, lautlos / DDR2-1200 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

3 Gigabyte EP41 UD3L
► 78 ► 55 € ► 09/09 ► (01803) 428 468
schnell, lautlos / DDR2-800 / kein Crossfire oder SLI / Intel G41

4 Gigabyte EP45 UD3L
► 77 ► 80 € ► 07/09 ► (01803) 428 468
sehr schnell, lautlos / DDR2-1366 / kein Crossfire oder SLI / Intel P45

5 MSI P45 Neo-F **UPDATE**
► 73 ► 70 € ► 05/09 ► (01805) 251 512
schnell, lautlos / DDR2-1066 / Crossfire / Intel P45

SOCKEL 775
AB 100 €
CORE 2 / PENTIUM / CELERON

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

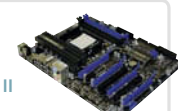
1 Asus Maximus II Gene
► 92 ► 130 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
Micro-ATX-Board / DDR2-1300 / Crossfire / Intel P45

2 EVGA Nforce 780i SLI FTW **UPDATE**
► 90 ► 150 € ► 09/09 ► –
Übertakter-Mainboard / DDR2-1200 / SLI / Nvidia Nforce 780i

3 Asus P5Q Deluxe **PREISTIPP**
► 85 ► 120 € ► 08/08 ► (02102) 959 90
Übertakter-Board / Mini-Linux / Crossfire / Intel P45

4 MSI P45D3 Platinum
► 84 ► 120 € ► 08/08 ► (01805) 251 512
Übertakter-Board / Crossfire / Intel P45

5 MSI P35 Platinum
► 79 ► 110 € ► 08/07 ► (01805) 251 512
sehr schnell / lautlos / Intel P35

SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI 790FX-GD70
► 93 ► 140 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

2 Asus M4A78T-E
► 90 ► 110 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX

3 Gigabyte MA790XT-UD4P
► 89 ► 100 € ► 09/09 ► (01803) 428 468
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X

4 MSI 770-C45 **PREISTIPP**
► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

5 Gigabyte MA770T-UD3P
► 83 ► 70 € ► 09/09 ► (01803) 428 468
ordentliche Ausstattung / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

Sound

SOUNDKARTEN



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Auzentech X-Fi Forte 7.1
► 90 ► 140 € ► 04/09 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, PCI Express

2 Auzentech X-Fi Prelude 7.1
► 89 ► 160 € ► 06/08 ► (04392) 916 10
perfekter Klang, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MByte RAM

3 Soundblaster X-Fi Elite Pro **UPDATE**
► 89 ► 250 € ► 10/05 ► (0035) 143 800 00
perfekter Klang, dicke Ausstattung, EAX 5.0, 64 MByte RAM

4 Soundbl. X-Fi Titanium Fatal. Pro **PREISTIPP**
► 86 ► 120 € ► 08/08 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, PCI Express 1x, EAX 5.0, Dolby Digital Live, 64 MB

5 Soundblaster X-Fi Xtreme Fatal1ty **UPDATE**
► 84 ► 150 € ► 11/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX 5.0, 64 MByte RAM

SURROUND-SETS



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Edifier S550 **NEU**
► 93 ► 310 € ► 03/10 ► –
Perfekter Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

2 Teufel Concept E 300
► 92 ► 270 € ► 08/09 ► (030) 300 93 00
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

3 Teufel Concept F **PREISTIPP**
► 91 ► 180 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bestes 5.1-System mit perfektem Raumklang, 6 Endstufen

4 Teufel CEM Power Edition
► 89 ► 200 € ► 02/07 ► (030) 300 93 00
exzellenter Klang, extrem pegelfest, 6 Endstufen

5 Creative Gigaworks S750
► 87 ► 450 € ► 5H01/04 ► (0035) 143 800 00
Spitzenklang bei Spielen, Filmen und Musik

STEREO-BOXEN



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 2
► 94 ► 300 € ► 11/07 ► (030) 300 93 00
bester 2.1-Klang, saubere Verarbeitung, druckvoller Bass, Fernbedienung

2 Edifier S2000
► 90 ► 340 € ► 09/09 ► (0043) 3135 544330
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

3 Teufel Concept C
► 87 ► 150 € ► 09/06 ► (030) 300 93 00
sehr sauberer 2.1-Klang, einwandfreie Verarbeitung, fetter Bass

4 Razer Mako **UPDATE**
► 86 ► 270 € ► 04/08 ► (01805) 125 133
sehr guter Klang, druckvoller Bass, pegelfest

5 Logitech Z-3 **PREISTIPP**
► 77 ► 60 € ► – ► (069) 920 321 65
sehr guter Klang, gute Verarbeitung

HEADSETS



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Razer Megalodon
► 90 ► 150 € ► 10/09 ► (01805) 125 133
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

2 Beyerdynamic MMX 300
► 90 ► 300 € ► 01/08 ► –
extrem druckvoller Bass, kristallklarer Klang / USB-Soundkarte

3 Logitech G35 **PREISTIPP**
► 89 ► 90 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

4 Sennheiser PC 350
► 89 ► 120 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

5 Razer Carcharias **UPDATE**
► 87 ► 80 € ► 03/09 ► (01805) 125 133
druckvoller und sauberer Klang, komfortabel, leicht

Eingabegeräte

MÄUSE BIS 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G5, zweite Edition

►89 ►40 € ►06/07 ►(069) 920 321 65
sehr präzise, 2.000 dpi, Probleme mit Glas-Pads, keine Makros

2 Sharkoon Fireglider

►86 ►25 € ►07/09 ►—
viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Steelseries Ikari Optical

►82 ►40 € ►Online 04/08 ►—
präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

4 Razer Salmosa

►80 ►30 € ►10/08 ►(01805) 125 133
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

5 Microsoft Sidewinder X5

►78 ►35 € ►Online 10/08 ►—
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände

TASTATUREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G19

►87 ►140 € ►06/09 ►(069) 920 321 65
Luxus-Tastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

2 Logitech G110

►85 ►70 € ►02/10 ►(069) 920 321 65
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

3 Roccat Valo

►84 ►90 € ►11/09 ►—
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

4 Microsoft Sidewinder X6

►82 ►50 € ►12/08 ►(0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

5 Roccat Arvo

►80 ►50 € ►03/10 ►—
kleines Layout, Makro-Funktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

MÄUSE AB 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G500

►95 ►50 € ►11/09 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten

2 Logitech G9x

►95 ►65 € ►03/09 ►(069) 920 321 65
perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände

3 Razer Mamba

►95 ►110 € ►06/09 ►(01805) 125 133
extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

4 Razer Lachesis

►94 ►55 € ►12/07 ►(01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

5 Roccat Kone

►94 ►60 € ►11/08 ►—
extrem präzise, tolle Ausstattung, nur für rechte Hände

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft Xbox 360 Wireless

►78 ►40 € ►04/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

2 Microsoft Xbox 360 Controller

►77 ►30 € ►02/07 ►(0800) 181 29 68
präzise, auch für Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht

3 Thrustmaster Wireless Dual Tr.

►75 ►25 € ►03/06 ►(09123) 965 80
präzise, Force Feedback, Funkübertragung

4 Logitech Cordless Rumblepad 2

►75 ►35 € ►03/06 ►(069) 920 321 65
präzise, Vibrations-Feedback, gummierte Griffe

5 Logitech Chillstream

►74 ►30 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
präzise, Ventilator zum Kühlen der Hände, keine Rumble-Funktion

JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G940

►94 ►250 € ►12/09 ►(069) 920 321 65
tolle Ausstattung, Schubkontrolle, Pedale, Force Feedback

2 Saitek X52 Pro

►89 ►135 € ►02/07 ►(089) 546 757 0
sehr präzise, viele Knöpfe, Display, nur für Rechtshänder

3 Logitech Freedom 2.4

►83 ►55 € ►02/07 ►(069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

4 Thrustmaster Flightstick X

►73 ►25 € ►02/08 ►(09123) 965 80
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

5 Hama Outlandish

►69 ►25 € ►02/07 ►(09091) 50 20
präzise, viele Knöpfe, mäßige Verarbeitung

Spiele-Notebooks

BIS 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus G60VX

►88 ►1.300 € ►10/09 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo P9400 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 16 Zoll

2 MSI GT627

►83 ►1.200 € ►04/09 ►(01805) 251 521
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9800M GS / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Samsung R560 Aura P8700 Diego

►82 ►1.400 € ►Online 07/09 ►Quicklink: 6365
Core 2 Duo P8700 / GeForce 9600M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

4 MSI GT735

►78 ►1.000 € ►12/08 ►(01805) 251 521
Turion X2 Ultra ZM82 / Radeon HD 3850 / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

5 Asus G50V

►76 ►1.000 € ►12/08 ►(02101) 959 90
Core 2 Duo P8600 / GeForce 9700M GT / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

AB 1.500 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Toshiba Qosmio X300-140

►91 ►2.700 € ►06/09 ►—
Core 2 Extreme QX9300 / 2x GeForce 9800M GTS / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

2 Cybersystem SX15T5

►90 ►1.600 € ►07/09 ►(08231) 968 760
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,4 Zoll

3 Alienware M17X

►87 ►2.000 € ►10/09 ►(0800) 100 20 79
Core 2 Duo T9600 / GeForce GTX260M / 4,0 GB RAM / 17 Zoll

4 Cybersystem SI15 THD

►86 ►1.900 € ►12/09 ►—
Core i7 820 QM / GeForce GTX 260M / 4,0 GB RAM / 15,6 Zoll

5 mySN XMG8

►85 ►1.500 € ►10/09 ►—
Core 2 Duo P9700 / GeForce GTX280M / 4,0 GB RAM / 18,4 Zoll

Kühler

PROZESSOREN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 EKL Groß Clock'ner

►90 ►30 € ►02/09 ►—
flüsterleise, starke Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775 / 720 g

2 Scythe Mugen 2

►90 ►35 € ►Online 05/09 ►—
sehr leise, sehr gute Kühlleistung / Sockel 939, AM2, 775, 1366 / 840 g

3 Corsair Hydro Series H50

►90 ►65 € ►11/09 ►—
leistungsstarker Wasserkühler / Sockel 939, AM2/3, 775, 1366 / 1,2 kg

4 Zalman CNPS 9700 LED

►88 ►35 € ►06/07 ►(01805) 905 071
leise und leistungsstark / Sockel 939, AM2, 775 / 764 g

5 Asus Triton 81

►86 ►40 € ►08/09 ►(02102) 959 90
gute Kühlleistung, einfache Montage / Sockel 1366, AM2, 775 / 695 g

GRAFIKKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Scythe Musashi

►91 ►30 € ►05/09 ►—
sehr leise, sehr gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

2 Arctic Cooling Twin Turbo

►90 ►20 € ►01/09 ►—
sehr leise, gute Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

3 Zalman VF900-Cu LED

►88 ►30 € ►10/06 ►(01805) 905 071
sehr hohe Kühlleistung, passt auf viele Grafikkarten

4 Zalman VF950 LED

►88 ►30 € ►08/09 ►(01805) 905 071
hohe Kühlleistung, Lüftersteuerung, passt auf alle Mainstream-Karten

5 EKL Alpenföhn Heidi

►87 ►35 € ►08/09 ►—
hohe Kühlleistung, sehr leise, passt auch auf High-End-Karten

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Fanatec Porsche 911 Turbo

►92 ►330 € ►05/08 ►—
extrem präzise, umfangreiche Ausstattung, kabellose Pedalerie

2 Fanatec Porsche 911 GT3 RS

►91 ►300 € ►12/09 ►—
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung, tolle Pedale

3 Logitech G27

►89 ►300 € ►01/10 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, kräftiges Force Feedback, LED-Drehzahlmesser

4 Logitech G25

►87 ►200 € ►12/06 ►(069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback und Schaltung

5 Thrustmaster Ferrari F430

►83 ►90 € ►03/09 ►(09123) 965 80
präzise, starkes Force Feedback, teils Metall

Laufwerke

DVD-BRENNER

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung SH-S202

►87 ►20 € ►Online ►Quicklink: 5985
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/16/20 / SATA / 36 Monate Garantie

2 LG GSA-H55N

►87 ►20 € ►Online ►Quicklink: 5533
Brennen DVD±R / ±R DL 20/20/10/10 / IDE / 24 Monate Garantie

3 Samsung SH-S183

►84 ►20 € ►Online ►Quicklink: 5743
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / SATA / 36 Monate Garantie

4 LG GSA-H62N

►79 ►30 € ►Online ►Quicklink: 5531
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/10 / SATA / 24 Monate Garantie

5 LG GSA-H12N

►76 ►35 € ►Online ►Quicklink: 545
Brennen DVD±R / ±R DL 18/18/10/8 / IDE / 24 Monate Garantie

Alle Laufwerkstests in Zusammenarbeit mit
PCWELT
FESTPLATTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Western Digital Velociraptor

►67 ►180 € ►Online ►Quicklink: 5386
300 GByte / 10.000 U/min / 16 MByte Cache / SATA

2 Samsung Ecogreen F2 HD502HI

►64 ►40 € ►Online ►Quicklink: 6368
500 GByte / 5.400 U/min / 16 MByte Cache / SATA

3 Samsung Ecogreen F2 HD154UI

►64 ►85 € ►Online ►Quicklink: 6367
1.500 GByte / 5.400 U/min / 32 MByte Cache / SATA

4 Samsung Spinp. F1 RAID HD103UJ

►57 ►100 € ►Online ►Quicklink: 5984
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

5 Samsung Spinpoint F1 HD103UJ

►53 ►70 € ►Online ►Quicklink: 5742
1.000 GByte / 7.200 U/min / 32 MByte Cache / SATA

(Vor)Letzte Meldungen, Teil 2

Nach dem bahnbrechenden Erfolg unseres mittelmäßig erfolgreichen News-Tickers in der Ausgabe 06/2009 gibt's nun noch einen! Also News-Ticker, nicht Erfolg. Beziehungsweise hoffentlich auch Erfolg ... ach egal. Toll, oder? Oder??

News-Ticker

+++ **Wien:** Bald gibt es Spiele nur noch als Download. Verbandskommentar der BitTorrent-Liga Österreich/Deutschland (B.L.Ö.D.): »Wie, bald?!«

+++ **Gütersloh:** Sacred 2 trifft Ascaron kritisch. Ascaron stirbt +++ **Los Angeles:** Electronic Arts hat angekündigt, bis Ende März 1.500 Mitarbeiter zu entlassen, darunter auch jene, die fürs Firmenschild am Hauptgebäude zuständig sind. Seitdem leuchten dort nachts nur noch die Buchstaben »LEC ARS«

+++ **London:** Der Multiplayer-Shooter Brink steht am Abgrund +++ **Irvine:** Getreu dem Trend zum »Free to Play« wird World of Warcraft kostenlos. Dafür erhebt Blizzard fortan 15 Euro Monatsgebühr für das Battlenet. Dass man das Battlenet braucht, um World of Warcraft zu spielen, hat laut Blizzard-Vize Rob Pardo »damit nix zu tun, ihr Pappfratzen!«

+++ **Kiew:** Nach Metro 2033 plant der ukrainische Entwickler 4A Games schon die Fortsetzung: Wuppertaler Schwebebahn 2034 +++ **Seoul:** Zum Online-Rollenspiel Atlantica Online soll bald das Addon Nordsee Online erscheinen. Mit drin: der Handwerksberuf Fischsemmelsalatblattzupfer und die Klasse Friesenjung' +++ **Paris:** Ubisoft hat den Hauptcharakter Ezio aus Assassin's Creed 2 entfernt. Ein Sprecher: »Den gibt's nur als Bonusinhalt in der Collector's Edition.«

+++ **Wimbledon:** Nach der Übernahme durch den japanischen Publisher Square Enix hat Eidos das nächste Tomb-Raider-Spiel angekündigt: In Naruto Shippuden Legends: Lara Rising stampfen Sie mit einer radioaktiv mutierten Riesen-Lara in Schulmädchen-Uniform durch Tokio

+++ **Irvine:** Das World-of-Warcraft-Addon Cataclysm wird in Katalysator umbenannt, damit es auch in deutschen Innenstädten gespielt werden kann

+++ **Mönchengladbach:** Werden all die Simulatoren (Landwirtschaft, Bus etc.) von einem Entwickler-Simulator programmiert? Die Wahrheit ist irgendwo da draußen, Scully

+++ **Köln:** Electronic Arts zeigt sich vom europäischen Spielmarkt enttäuscht. Der europäische Spielmarkt schmolzt und deutet auf einen Berg ideenloser Sportspiel-Fortsetzungen

+++ **Raleigh:** Nach dem mäßigen Erfolg von Unreal Tournament 3 hat sich Epic Games in So Lala Games umbenannt

+++ **Edmonton:** Bioware hat die nächste Download-Erweiterung zu Dragon Age angekündigt, Arbeitstitel: »Oh toll, noch ne Quest«

+++ **Redwood City:** Laut Electronic Arts soll Dead Space 2 weniger gruselig werden als der erste Teil. Grund: Die Entwickler, die für die Gruselstimmung verantwortlich waren, wurden entlassen

+++ **Santa Monica:** Der Activision-Chef Bobby Kotick will »den Spaß aus der Videospiel-Entwicklung vertreiben«. Wer auf dem Firmengelände lacht, muss so lange Guitar Hero auf dem PC spielen, bis ihm vor lauter Ruckeln die Augen ausfallen

+++ **Osaka:** Entschuldigung bitte, aber Lost Planet 2??? Wie kann man denn zwei Planeten verlieren?! +++ **Frankfurt:** Cevat Yerli, der Chefdesigner von Crysis 2, verspricht: »Wir haben die KI dem aktuellen Standard angepasst.« In Crysis 2 gibt es keine KI

+++ **Irvine:** Aufgrund eines Werbevertrages mit einer namhaften Fast-Food-Kette wird die erste Starcraft-Episode Wings of Liberty umbenannt in Chicken Wings of Liberty

+++ **Seoul:** Wer nachweist, dass er arbeitslos ist, darf drei Monate lang kostenlos Ragnarok Online spielen. Für die Mitarbeiter von Electronic Arts wurde ein eigener Server eingerichtet

+++ **Horsham:** Creative Assembly hat für den nächsten Total-War-Teil Napoleon als Hauptfigur gewählt, um Polygone zu sparen

+++ **Hannover:** Professor Christian Pfeiffer hält nichts von Mülltrennung. »Das ist doch alles Ego-Shooter, äh, Öko-Schotter«, wettet der Spielekritiker

+++ **Austin:** Der Ultima-Schöpfer und Multimillionär Richard Garriott will als erster Mensch ein Spiel im Weltraum programmieren. Wenn das mal nicht luftleer und abgehoben wird

+++ **Redmond:** Microsoft hat Computer patentiert, die man über die Muskeln steuern kann. Erst jetzt? Wir haben schon immer auf den Rechner gehauen, wenn Windows mal wieder hing

+++ **Paris:** Heuer kommt in gleich zwei Ubisoft-Spielen Venedig vor (Anno und Assassin's Creed). Da fällt uns ein Witz ein: »Venedig seh, muss ich Brescia«

+++ **Garland:** 3D Realms plant neue Duke-Nukem-Spiele. Erste ... haha! ... erste ... hahaha ... hahahaha ...

+++ **Köln:** Die Autoren des »Kölner Aufrufs gegen Computergewalt« feilen an einem Rezeptbuch. Titel: »Kölner Aufruf gegen Koriander und Alt«

+++ **Billund:** Demnächst erscheinen Lego-Baukästen zu Prince of Persia, weitere Ubisoft-Spiele sollen folgen. Arbeitstitel: Assassin's Klotz, Lego 1404, Steinchen Cell, Silent Bastler

+++ **Santa Ana:** Das Rollenspiel Alpha Protocol verzögert sich. Begründung des Entwicklers Obsidian: »Wir werten noch das Beta-Protokoll aus.«

+++ **London (Kanada):** Darauf angesprochen, dass er seit Unreal Tournament nix Gescheites mehr gemacht habe, grollte einmal der Designer James Schmalz: »Das müssen Sie mir nicht ständig aufs Brot schmieren!« Wir haben ihn heute noch im Ohr

+++ **Redmond:** Weil man in Supreme Commander 2 weniger weit herauszoomen kann, heißt das Spiel jetzt Mid-Level Commander

+++ **Garland:** ... erste ... hihi ... erste ... 'tschulligung, jetzt geht's wieder ... ähem, erste ... ahaha ...

+++ **Berlin:** Zum Wüstensand-Shooter Spec Ops ist ein Addon geplant, in dem Sie die Rolle eines Vieh- und Ackerbauern übernehmen. Titel: Speck Obst

+++ **Teheran:** Aus Kostengründen lässt Electronic Arts seine Spiele nun im Iran entwickeln. Wir haben die dortige Zweigstelle angerufen und gefragt: »Wie heißt denn Ayatollah Shooter?« Antwort: »Bitte? Achmed El Offonner!«

+++ **Paris:** Eugen Systems, der Entwickler des Strategiespiels R.U.S.E., feilt an einem Addon namens F.I.L.T.E.R., der Umwelt zuliebe

+++ **Garland:** ... haha ... puh ... okay, jetzt: 3D Realms plant neue Duke-Nukem-Spiele. Erste Infos erwarten wir pünktlich zum Studiobankrott in zwölf Jahren. Ha! +++ **GR**

GameStar-Fotoroman Folge 127: Fahrstuhl-Junkie



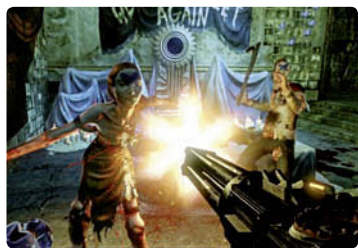


**Am Kiosk erscheint
GameStar 04/2010
am 24. Februar.**
Vorab-Infos: www.gamestar.de

**Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!**
www.gamestar.de/abo

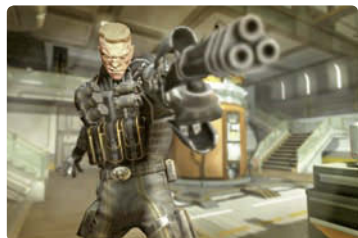
Test: Assassin's Creed 2

Andiamo in Italia! In der nächsten Ausgabe hüpft endlich der Florentiner Assassin Ezio in der Redaktion vorbei, um sich einem gründlichen Test zu unterziehen. Wir folgen Ezio in **Assassin's Creed 2** durch seine Vaterstadt, nach Venedig und an zahlreiche weitere Schauplätze. Dort erfahren wir, wie er zum Assassinen wurde, hören die spannende Geschichte seiner Familie und überprüfen, ob sich seine Aufträge etwas abwechslungsreicher gestalten als die seines Kollegen Altair im tolen, aber auf Dauer etwas eintönigen Vorgänger.



Test: Bioshock 2

Bioshock war einer der Überraschungserfolge des Jahres 2007 und ein ungewöhnlich tiefsinniger Vertreter des Ego-Shooter-Genres. Im zweiten Teil kehren Sie nach Rapture zurück, diesmal allerdings in Gestalt eines Big Daddy, jenes Ungetüms, das es im Vorgänger zu bekämpfen galt. Ob **Bioshock 2** ebenfalls eine kleine Revolution wird, erfahren Sie im Test.



Preview: Deus Ex 3

Deus Ex ist mit seiner bei Erscheinen beispiellosen Handlungsfreiheit bis heute einer der großen Namen im Bereich Action-Rollenspiel. Sieben Jahre nach dem kommerziell erfolgreichen zweiten Teil befindet sich nun eine weitere Fortsetzung in der Entwicklung. Wir fliegen für Sie nach Kanada, um frische Informationen zum aktuellen Stand der Arbeiten zu erhalten.



Test: Napoleon: Total War

Im eigenständigen Addon zum Strategie-Hit **Empire** schlüpfen Sie in die Rolle Napoleons bzw. seiner Gegenspieler und ringen um die Vorherrschaft in Europa. Creative Assembly verspricht eine behutsame Weiterentwicklung und Verbesserung des Spielprinzips. Unser Test zeigt, ob sich der Kauf lohnt – falls uns keine Kontinentalsperre dazwischenkommt.

Große TFTs für Spieler

Die Preise von TFT-Monitoren mit einer Diagonale von 24 Zoll und aufwärts sind im Sinkflug. 24-Zöller gibt es bereits für deutlich unter 200 Euro, riesige 27-Zöller für um 300 Euro. Was die Billigheimer in Spielen leisten, testen wir im nächsten Heft.



Report: Vergessene Trendsetter

Little Computer People, Marathon, Trespasser: Titel wie diese gehören zu einer heute zumeist vergessenen Avantgarde, die wichtige Entwicklungen vorwegnahm, jedoch kein Massenpublikum fand. Im großen Report erinnern wir an zwölf Spiele, die ihrer Zeit voraus waren, aber von der Geschichte überrollt wurden.

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan
Mitglieder der Geschäftsleitung
Aufsichtsratsvorsitzender
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine)
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Redaktion
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Nico Gutmann (Praktikant), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Stefan Dworschak (Trainee), Jan Gerwat (Praktikant)

Director of Online and New Business
Online
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider (Trainee), Daniel Raumer (Trainee)

Medien-Produktion
David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Björn Heinemann (Praktikum)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl, Julia Klose (Trainee)

Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl
Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukh (Trainee)
Isa Stamp, Anita Thiel

Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Fabian Lein, Marion Schneider, Christian Burtchen, Dr. Monica Mayer, Harald Fränkel, Patrick C. Lück, Evelyn Miksch

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711 / 7252-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
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
ISSN Nummern
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland
Assistentin
Vertriebsmarketing
Manuela Eue (-156)

Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 12/2009)
(IVW Q IV/2009): 133.210 verkaufte Hefte
31.520.015 Page Impressions
5.901.009 Visits

ACTA AWA 2009
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen
Stellv. Anzeigenleiter (verantwortlich)
Senior Sales Manager
Junior Account Manager
Sales Service Manager Online
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Jutta Eckebrecht
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright
Layout-Entwurf
Titel
Fotos
Einsendungen
IDG Entertainment Media GmbH
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefes keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich zur Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.