



Cover der Abok-Auflage

GameStar 06/2010

Spiele ändern sich

Kurz, aber knackig?

Spiele sind im Wandel. Früher, also bis in die späten 90er-Jahre, beeindruckten uns vor allem die mächtigen Werke, in die man sich erst durch das Studium telefonbuchdicker Handbücher Zutritt verschaffen musste. Die spielten wir dann auch für Wochen, manchmal gar Monate. Heute ragt neben den umfangreichen Rollenspiel-Epen (**Dragon Age**) und nach wie vor zeitlosen Strategiekonzepten (**Anno**, **Civilization**) eine neue Art von Titeln heraus: die traff inszenierten, mit einer an gute Kinofilme erinnernden Dramaturgie unterlegten Action-Dramen. Spiele wie **Modern Warfare 2** oder in diesem Monat **Splinter Cell: Conviction**. Kaum ein Genre versteht es, dramatischere Geschichten zu erzählen und tiefere Emotionen auszulösen. Diese Spiele graben sich ins Gedächtnis, werden Teil unseres Lebens wie faszinierende Bücher oder Lieblingsfilme. Das ist toll.

Doch ein viel kritizierter Aspekt ist den meisten dieser Titel gemein: die kurze Spielzeit. Maximal sechs Stunden für die Haupthandlung, acht, wenn man alle Nebenmissionen erledigt, dann ist Feierabend, Abspann. Wenn wir mal zusätzliche Spielmodi wie Koop-Missionen oder Mehrspieler-Partien für einen Moment ausblenden, dann ist das im Vergleich zu früheren Titeln wirklich wenig, auch gemessen am Preis. Das macht ein gutes Spielerlebnis zwar nicht schlechter, aber mit dieser Länge ist eine Schmerzgrenze erreicht. Wenn Actionspiele sich weiter in ihrer Spielzeit an ein Kinoerlebnis annähern, dann müssten Sie das auch beim Preis tun.

DirectX 11 kommt!

In dieser Ausgabe finden Sie den ersten großen Vergleichstest zwischen Geforce- und Radeon-Modellen mit DirectX-11-Logo. Endlich hat auch Nvidia seine Karten in die Händlerregale gepackt, die ersten großartig aussehenden Spiele sind am Start, und die Entwickler tüfteln an neuen Wegen, wie die immensen Möglichkeiten der neuen Hardware-Schnittstelle nun auch an anderer Stelle als der Grafik unser Spielerlebnis verbessern können. Lesen Sie in unserem Hardware-Schwerpunkt alles über die neue Grafikkartengeneration und bei welchen Modellen es sich lohnt, jetzt zuzuschlagen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

WoW-Magazin 05/2010



Im neuen **World of Warcraft-Magazin** ver helfen wir Ihnen zu Reichtum! Wir erklären die richtige Taktik zum Goldscheffeln. Außerdem verraten wir Ihnen, welche Überraschungen Sie bis zum Erscheinen von **Cataclysm** erwarten. Falls Sie sich vor der Zerstörungswelle noch einmal von Azeroth verabschieden wollen, haben wir die wichtigsten Besuchsstationen zum Innehalten für Sie festgehalten.

Making Games 03/2010



Im neuen **Making Games Magazin** widmen wir uns der Macht der Zahlen. Denn erfolgreiche Game Designer entwickeln schon lange nicht mehr nach Bauchgefühl, sondern mit Hilfe von konkreten Formeln und Erfahrungswerten. Die wichtigsten und überraschendsten Zahlen verraten sie uns in diesem Heft. Außerdem: Bewerbungstipps der Personalchefin von Radon Labs und vieles mehr.



20 Titel Arcania: Gothic 4

DVD
Preview-Video

Na endlich: Wir haben Gothic 4 in der Redaktion angespielt und eine Fülle neuer Details über die Handlung und den Helden, die Kämpfe und Quests sowie das neue Charaktersystem auf neun Seiten für Sie zusammengetragen.



Preview

DVD
Trailer

30 The Witcher 2 Seit geraumer Zeit schon arbeitet CD Projekt an der Fortsetzung seines Überraschungshits. Wie geht Geralts Geschichte weiter?



Preview

DVD
Preview-Video

34 Alpha Protocol Weder Fantasy noch Science-Fiction, und doch ein waschechtes Rollenspiel: Wir haben das Agentenabenteuer gespielt.

Titelstory

Arcania: Gothic 4

Einleitung	20
Bislang bekannte Gegner	23
Was ist mit den Orks?	24
Die Hauptneuerungen	25

Aktuell

News	10
Termin-Update + Warteliste	14

Previews

Kurzreviews

Sniper: Ghost Warrior	16
Nail'd	16
Heroes of Newerth	16
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	17
Age of Conan: Rise of the Godslayer	17
Ghost Recon: Future Soldier	17
F.E.A.R. 3	18
Drakensang: Phileassons Geheimnis	18
Runes of Magic: The Elder Kingdoms	18

Previews

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	30
The Witcher 2	34
Alpha Protocol	38
Black Prophecy	42
Test Drive Unlimited 2	44
Patrizier 4	48
The Secret World	50
Kane & Lynch 2	52
Transformers: War for Cybertron	54

DVD-Highlights

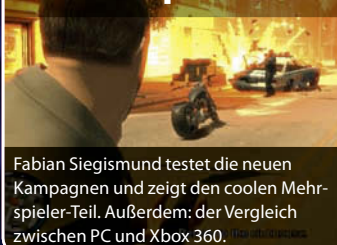


Vollversion Darkstar One



So macht Weltraum-Action Spaß! In Ascarons Science-Fiction-Hit schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Kayron Jarvis, schlagen effektgeladene Raumschlachten und erleben eine so tempo- wie wendungsreiche Geschichte um den mysteriösen Tod Ihres Vaters. GameStar-Wertung: 86 Punkte!

Top-Spiel-Video GTA 4: Episodes



Fabian Siegmund testet die neuen Kampagnen und zeigt den coolen Mehrspieler-Teil. Außerdem: der Vergleich zwischen PC und Xbox 360.

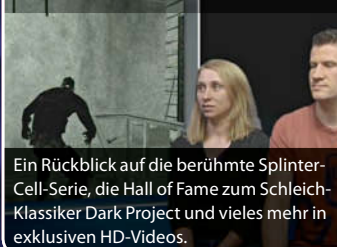
DVD-XL-Highlights



Vollversion Heroes in the Sky

In Aion kann sich der Held in die Lüfte erheben? Kein Vergleich zum Online-Flug-Actionspiel Heroes in the Sky. Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs schlagen Sie an Bord wendiger Kampfflieger historische Schlachten, bauen Ihre eigene Flugzeugflotte aus und bestreiten Dogfights gegen andere Mitspieler.

Über 30 Minuten Exklusive Videos



Ein Rückblick auf die berühmte Splinter-Cell-Serie, die Hall of Fame zum Schleich-Klassiker Dark Project und vieles mehr in exklusiven HD-Videos.



Test

DVD
Top-Spiel

62 **GTA 4: Episodes from Liberty City** Wir testen Lost and Damned und Ballad of Gay Tony. Rockstars Actionhit war noch nie so vielseitig!



Test

DVD
Test-Video

68 **Splinter Cell: Conviction** Was für ein Comeback! Conviction ist ein intensiver Actionthriller mit fesselnder Handlung und perfektem Spielfluss.

Hardware

124 **DirectX-11-Duell** Geforce GTX 400 gegen Radeon HD 5000: Wir schicken die neuen Highend-Karten durch unseren Test-Parcours.



Report

110 **Die Rechte der Spieler** Kontenbindung, Onlinezwang, Weiterverkaufsverbot: Ist das alles legal? Unser Report erklärt Ihre Kundenrechte.

Tests

Das Team	58
Der Wertungskasten	59
Aktuelle Spiele / Patches	60

Action

Action-Hitliste	61
GTA 4:	
Episodes from Liberty City	62
Splinter Cell: Conviction	68
Alice im Wunderland	74
The Scourge Project	75
Killing Floor	76
Necrovision 2	76
Lead and Gold	78
Global Agenda	80

Strategie

Strategie-Hitliste	81
Future Wars	82
Chronostorm	83

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	85
Black Sails: Das Geisterschiff	86
Mass Effect 2: DLC-Check	88
Sam & Max: The Penal Zone	90
Mount & Blade: Warband	92
Dark Fall: Lost Souls	94

Sport

Sport-Hitliste	95
Tiger Woods PGA Tour Online	96

Magazin

Leserbriefe	100
Fehler!	101
GameStar Interaktiv	
»Ubi-Elfchen«	104
GameStar Interaktiv	
»Starcraft 2«	105
Verlosung	106
Report:	
Die Rechte der Spieler	110
Report:	
Siedler 7: Das Abbruchspiel	116
Report:	
Alte Serien, neue Plattformen	118
Hall of Fame:	
Dark Project	120

Hardware

Hardware

Hardware-News	122
Hardware-Referenzklassen	123

Schwerpunkt

DirectX-11-Shootout:	
Geforce GTX 400 vs.	
Radeon HD 5000	124
Vergleichstest:	
Geforce GTX 400 vs.	
Radeon HD 5800	126
Nvidia	
Geforce GTX 470 im Test	130

Test des Monats

AMD Phenom II X6 – sechs Rechenkerne günstig!	134
---	-----

Einzeltests

TFT-Monitor:	
Dell Professional P2210	138
Notebook:	
Alienware M11x	138
5.1-Lautsprecher:	
Thrustmaster XPS 5.1	138
AM3-Mainboard:	
Gigabyte n890GPA-UD3H	140
Maus:	
Gigabyte M8000X	140
Gehäuse:	
Zalman Z7 Plus	140

Service

Einkaufsführer	142
----------------	-----

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	145
Impressum / Vorschau	146

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Conan: Rise of the Godslayer	Preview	17
Alice im Wunderland	Test	74
Alpha Protocol	Preview	38
Arcania: Gothic 4	Titelstory	20
Black Prophecy	Preview	42
Black Sails	Test	86
Bulletstorm	News	10
Chronostorm	Test	83
Dark Fall: Lost Souls	Test	94
Dark Project	Klassiker	120
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Preview	34
Die Siedler 7	Patches	60
Drakensang: Am Fluss der Zeit	Patches	60
Drakensang: Phileassons Geheimnis	Preview	18
F.E.A.R. 3	Preview	18
Future Wars	Test	82
Ghost Recon: Future Wars	Preview	17
Global Agenda	Test	80
GTA 4	Patches	60
GTA 4: Episodes from Liberty City	Test	62
Hearts of Iron 3	Patches	60
Heroes of Newerth	Preview	16
Kane & Lynch 2	Preview	52
Killing Floor	Test	76
Lead and Gold	Test	78
M.U.D. TV	Patches	60
Mass Effect 2	Test	88
Mount & Blade: Warband	Test	92
Nail'd	Preview	16
Necrovision 2	Test	76
Patrizier 4	Preview	48
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Preview	17
Runes of Magic: The Elder Kingdoms	Preview	18
Sam & Max: The Penal Zone	Test	90
Sniper: Ghost Warrior	Preview	16
Splinter Cell: Conviction	Test	68
Starcraft	News	11
Star Wars: The Force Unleashed	Patches	60
Test Drive Unlimited 2	Preview	44
The Scourge Project	Test	75
The Secret World	Preview	50
The Witcher 2	Preview	30
Tiger Woods PGA Tour Online	Test	96
Transformers: War for Cybertron	Preview	54
X-COM	News	11

Modern-Warfare-Macher gründen neues Studio

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

DVD
GameStar-
RSS-Reader



Die kürzlich gefeuerten Bosse von Infinity Ward, Jason West und Vince Zampella, gründen ein neues Studio und nehmen weitere ehemalige Arbeitskollegen mit. Blutet Infinity Ward jetzt aus?

Unter dem passenden Namen Respawn Entertainment haben Jason West und Vince Zampella ein neues Entwicklerstudio gegründet. Die beiden führenden Köpfe hinter **Call of Duty** und **Modern Warfare** waren erst vor kurzem von Activision Blizzard gefeuert worden. Der Publisher hatte seinen Angestellten vorgeworfen, insgeheim mit dem großen Konkurrenten Electronic Arts zu liebäugeln, vermutlich um mit der millionenschweren Marke **Modern Warfare** eigene Geschäfte zu betreiben – an Activision vorbei. Zufall oder nicht: Den Vertrieb der zukünftigen Respawn-Spiele wird nun tatsächlich Electronic Arts übernehmen. West und Zampella behalten dabei allerdings die Rechte an den von ihnen entwickelten Produkten, Electronic Arts dient nur als Geldgeber und Publisher. Damit erscheint die Rausschmiss-Affäre in neuem Lichte: Galt Activision zunächst als der große, böse Publisher, der seine fähigsten Männer aufgrund haltloser Vorwürfe feuert, steht nun die Frage im Raum, inwiefern West und Zampella die Ereignisse selbst in Gang gebracht haben, um letztlich das zu bekommen, was sie wollten (und nun haben): größere Unabhängigkeit, die vollständigen Rechte an ihren Entwicklungen – und damit letztlich auch mehr Geld. Activision muss nun um die Zukunft von Infinity Ward bangen: Immer mehr Mitarbeiter verlassen nach der Entlassung von West und Zampella das Studio, darunter etwa der Lead Designer Todd Alderman und der Lead Software Engineer Francesco Gigliotti. Sollten die beiden bei Respawn respawnen, also wieder auftauchen, wären wir nicht verwundert.

FAB

Bulletstorm

Epic Games (UT 3) und People can fly (Painkiller) arbeiten gemeinsam an einem Actionspiel.

Mitte April hat Electronic Arts den Science-Fiction-Shooter **Bulletstorm** angekündigt. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Soldaten Grayson Hunt, der auf einem außerirdischen Planeten nicht nur

gegen Mutanten, sondern auch seine früheren Vorgesetzten kämpft. Näheres zur Story verraten Epic Games und People can fly nicht, vielleicht gibt's ja keine. Immerhin erklären die Entwickler, dass man aufrüstbare Waffen sowie jede Menge gigantische Bossgegner plant und Ihnen einen KI-gesteuerten Cyborg namens Ishi Sato zur Seite stellt. Das schreit zwar nach einem Koop-Modus, der stehe laut EA aber derzeit nicht auf der Liste angedachter Spielelemente. Wir empfehlen hier einfach noch mal gründlich nachzudenken. **Bulletstorm** verwendet die Unreal Engine 3 und soll im ersten Quartal 2011 erscheinen.

DM

► Quicklink: 6800



iPad angetestet

Seit Anfang April gibt es das iPad in den USA. Wir haben's ausprobiert – auch mit Spielen.

Optisch sieht das iPad aus wie ein 10-Zoll-iPhone, die Bedienung ist identisch. Das scharfe Display ist eines der Highlights, obwohl es bei schnellen Bewegungen schliert – kein Wunder bei der langsamen Reaktionszeit von 40 ms. Wir haben auf iTunes viele bekannte Ableger von PC-Spielen entdeckt (**Mirror's Edge**, **Need for Speed**), dazu kommen unzählige Apps und Minispiele. Im Praxistest erweist sich das iPad vor allem als Plattform für Spiele für zwischendurch, aber auch aufwändigere Titel wie **C&C: Red Alert** oder Rennspiele wie **Real Racing** sind im Programm. PC-Spieler sollten vor einem Kauf unbedingt Probe-spielen, weil Hardware und Software wie beim iPhone ein geschlossenes System bilden. Mangels USB-Ports, Kartenleser und Kamera lassen sich Fotos und Videos nur über iTunes aufs iPad bekommen; direkten Zugriff auf die Festplatte gibt es ebenfalls nicht.

► Quicklink: 6790



Das iPad sorgt in den USA für derart viel Furore, dass Apple den Verkaufsstart für Deutschland um einen Monat auf Ende Mai verlegt hat.

HW



Online-Alterskennzeichnung

Jetzt sollen auch Webseiten und Browser Spiele mit Altersfreigaben versehen werden – zunächst nur freiwillig.

Die Ministerpräsidenten der Länder haben Ende März den Entwurf eines neuen Jugendmedienschutz-Staatsvertrages (JMStV) verabschiedet. Der JMStV trat am 1. April 2003 in Kraft und regelt den Jugendschutz im Rundfunk und bei Telemedien wie dem Internet. Die Neufassung sieht vor, dass Betreiber von Internetseiten zukünftig ihre Web-Angebote selbstständig in die gängigen Altersfreigaben kategorisieren. Dazu können die Betreiber ihre Inhalte von anerkannten Jugendschutz-Einrichtungen einstufen lassen, etwa von der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter. Alternativ sollen jugendgefährdende Internet-Inhalte nur noch nachts »gesendet« oder mit einer Alterskontrolle gesichert werden. Wie das genau zu funktionieren hat, wird aus dem ersten Entwurf der Neufassung nicht klar. Die Maßnahmen bleiben bis auf Weiteres freiwillig, Kritiker sehen darin jedoch den ersten Schritt zu einer Zwangskennzeichnung. Der Entwurf wird nun den Landtagen vorgelegt und tritt dann voraussichtlich am 10. Juni in Kraft. **FAB**

► Quicklink: 6796

Starcraft-Wettsskandal

Namhafte südkoreanische Starcraft-Profis sollen Spiele manipuliert haben, um sich durch illegale Wetten eine goldene Nase zu verdienen.



Starcraft ist ein koreanischer Volkssport.

Seit 2006 sollen zahlreiche professionelle südkoreanische Starcraft-Spieler absichtlich nationale und internationale Partien verloren haben, um bei Wetten auf die besagten Matches zu gewinnen. Andere E-Sportler sollen geheime Replays ihrer

Team-Kollegen an illegale Wettkartelle verkauft haben, um so deren Stärken und Schwächen preiszugeben. Aus rechtlichen Gründen nennen die koreanischen Behörden die Namen der Verdächtigen nicht, zu den Betrügern soll aber auch Ma Jae-Yoon alias »sAviOr« gehören, einer der besten Starcraft-Profis aller Zeiten. Der hatte in der Saison 2007/2008, dem vorläufigen Höhepunkt der Betrügereien, auffällig schlecht gespielt. Nun liegt der Verdacht vor, dass sAviOr absichtlich verloren habe. In Korea nimmt Starcraft einen ähnlichen Stellenwert ein wie hierzulande Fußball: Mehr als 10 Millionen Koreaner schauen sich regelmäßig E-Sport-Matches im Fernsehen an. Entsprechend groß ist der Wirbel um den Skandal. **FAB**

► Quicklink: 6798

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Bad Company 2
2	(1)	Dragon Age: Origins
3	(2)	Modern Warfare 2
4	(3)	Mass Effect 2
5	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(11)	Fallout 3
7	NEU	Assassin's Creed 2
8	WIEDER DA	Modern Warfare
9	(7)	Risen
10	13	Anno 1404: Venedig
11	(4)	Anno 1404
12	(8)	Battlefield 2
13	(14)	Warcraft 3: The Frozen Throne
14	(18)	Mass Effect
15	NEU	Metro 2033
16	(15)	Diablo 2
17	(17)	Crysis
18	(20)	Drakensang: Am Fluss der Zeit
19	NEU	Dragon A.: Origins – Awakening
20	WIEDER DA	Half-Life 2

Quelle: GameStar-Mitmachern 05/2010, Mitmachern: ► GameStar.de-Quicklink: 4483



Der Strategie-Klassiker mutiert zum Actiontitel.

X-COM wird fortgesetzt – Freude! Es wird ein Ego-Shooter – Schock! Verantwortlich für den Umbau zeichnet das Entwicklerstudio 2K Australia, das an Bioshock 2 mitgearbeitet hat. »Mit X-COM wird das Team die Marke wiederbeleben«, verspricht der 2K-Präsident Christoph Hartmann. Außer in typischen Werbephrasen wie etwa der »völlig neuen Perspektive« oder einer »fesselnden, actionreichen Story« äußerte sich Hartmann aber nicht weiter über das Spiel. Selbst ein Termin steht noch aus. Vor dem Sommer 2011 dürfte X-COM aber wohl nicht fertig sein. **DM**

► Quicklink: 6801



Was mit Internet

Durchdacht? Durchdacht wirkt der Entwurf für den neuen Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) nicht. Website-Betreiber sollen ihre Angebote in Zukunft in die gängigen Altersfreigaben kategorisieren, etwa durch die FSM (Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia). Nun haben Websites aber die Eigenheit, keine starren Gebilde zu sein. Von einer auf die andere Sekunde können neue Inhalte auftauchen. Die FSM müsste folglich rund um die Uhr aufpassen. Die erste Alternative: den Seiten vorgeschaltete Altersabfragen. Die dienen aber einzig dazu, dass sich der Webmaster darüber kaputt lachen kann, wie viele über 90-jährige sich für sein Angebot interessieren. Die zweite Alternative: bestimmte Inhalte nur nachts zugänglich zu machen wie Schmuddelfilmen im Fernsehen. Wer aber hindert eigentlich 16-jährige daran, nach 00:00 Uhr die Flimmerkiste einzuschalten? Die gleichen, die es jetzt und in Zukunft auch nicht interessiert, ob ihre Kinder nachts noch vor dem Rechner sitzen? Keine der Maßnahmen schützt vor nicht altersgerechten Inhalten, zumal das ohnehin erst mal nur auf freiwilliger Basis stattfinden soll und lediglich für hiesige Anbieter gilt. Das Internet kennt aber keine Staatsgrenzen. Für einen effektiven Schutz fehlt schlicht die Infrastruktur, also die Technik. Was sich die Herren Ministerpräsidenten da ausgedacht hat, ist nichts als heiße Luft. Aber immerhin haben sie mal was mit dem Internet gemacht.

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Mehr gratis

Electronic Arts scheint seine PC-Zukunft im Browser zu sehen: Battlefield Heroes, Tiger Woods Online, Fifa Online – der Hersteller verschiebt Serien ins Internet-Programm, samt kostenloser Anmeldung und Bezahlhalten. Das ist clever, denn erstens lockt das Schlagwort »Free to Play« Sparfüchse an; zweitens sind Browser Titel sehr einsteigerfreundlich, weil sich die Spieler nicht mit technischen Details herumärgern müssen.

Doch Tiger Woods Online zeigt, wo die Stolpersteine liegen. Das Online-Golf bietet zu wenige Gratis-Inhalte, in der kostenlosen Variante lässt sich der Ball nur über einen von elf Plätzen treiben. Auf allen anderen Parcours werden Startgebühren fällig – zahlbar in echtem Geld und pro Partie! Nur wer happige Monats- oder Jahresbeiträge berappt, darf überall kostenfrei einlochen. Das schreckt Neulinge ab, die Bezahl-Hürde liegt zu hoch. Daran könnte Tiger Woods Online scheitern.

Warum befreit Electronic nicht alle Plätze von Gebühren und verkauft stattdessen spielerische Vorteile? Zum Beispiel könnte der Hersteller »Doping«-Pakete anbieten, mit denen die Golfer schneller Erfahrung sammeln. Free-to-Play-Rollenspiele wie Runes of Magic funktionieren nach demselben Schema: Auch Gratis-Spieler können alles erleben; zahlen muss nur, wer Wert auf Zusatzkram wie Reittiere legt. EA könnte dieses Erfolgskonzept kopieren.

Dazu müsste der Hersteller aber erstmal weniger auf den schnellen Euro schielen. Auf lange Sicht zahlt sich Genügsamkeit einfach mehr aus.

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de



Serious Sam HD:
Das letzte Spiel aus dem Hause CDV?

CDV pleite

Der deutsche Publisher ist zahlungsunfähig.

Der Spielepublisher CDV hat Insolvenz angemeldet. CDV ist in Geldnöte geraten, weil der US-Publisher Southpeak ausstehende Forderungen von CDV nicht begleichen will. Southpeak hatte den Spieleverlag Gamecock gekauft, Gamecock wiederum schuldete CDV Geld aus nicht erfüllten Verträgen. Obwohl Southpeak bereits von einem Gericht dazu verurteilt

wurde, die Millionenforderung von CDV zu begleichen, zahlt der US-Publisher nicht. Southpeak hat nämlich zwischenzeitlich die Firma Entertainment gekauft, die noch 4,4 Millionen Dollar von CDV zu bekommen hat. Nun überprüft ein Insolvenzverwalter, ob und wie die Geschäfte des deutschen Publishers weitergeführt werden können. CDV hat hierzu lande unter anderem die **Sudden Strike**-Serie, die **Panzer**-Reihe und **Jack Keane** veröffentlicht. **FAB**

Regierung gegen Spielesucht

Neue Gesetze in Südkorea verordnen Spielpausen für Jugendliche.

Südkorea bekämpft die Computerspielsucht seiner jugendlichen Bürger. Laut Berichten aus dem Korea Herald werden zukünftig vier der populärsten koreanischen Onlinespiele mit einer Nachtsperre belegt: Die Programme sind nachts sechs Stunden lang nicht mehr für Jugendliche zugänglich. Außerdem wird die Internetgeschwindigkeit für minderjährige Nutzer nach einer gewissen Zeit rapide gedrosselt, sodass selbst normales Surfen zur Qual wird. Nach einer kurzen Versuchsphase soll das System auf 19 weitere (hierzulande unbekannte) Online-Rollenspiele ausgeweitet werden. In Korea hat die Computerspielsucht unter Minderjährigen angeblich beängstigende Ausmaße angenommen. **FAB**

► Quicklink: 6802



Lineage 2 ist in Korea sehr populär, fällt aber nicht unter die neue Nachtsperre.

Sechskern-CPU's

Eine spezielle Engine nutzt Sechskern-Prozessoren optimal aus.

Der Sechskern-Prozessor Intel Core i7 980X kann dank Hyperthreading zwölf Threads gleichzeitig bearbeiten. Spiele profitieren allerdings aktuell nicht von der enormen Rechenkraft. Auch unser Test des weit günstigeren AMD-Sechskerners Phenom II X6 1090T (sechs Threads gleichzeitig) belegt dies (siehe S. 134). Mit einer speziell angepassten Version der Vision Engine, die unter anderem in **Die Siedler 7** zum Einsatz kommt, will Intel beweisen, dass Sechskern-CPU's auch für Spiele von

Nutzen sein können. Die kurze Demo zeigt, dass alle Kerne, sowohl die sechs physikalischen als auch die sechs virtuellen Hyperthreading-Kerne, nahezu voll ausgelastet werden. Wann die DirectX-11-Engine zum Einsatz kommt, ist aber noch unklar. **HW**

► Quicklink: 6789



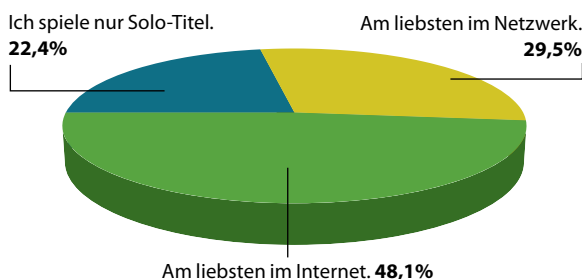
Intel demonstrierte auf dem Entwicklerforum IDF eine Engine, die selbst **Sechskern-CPU's** auslastet.

Verkaufs-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2	
2	NEU	Die Siedler 7	
3	(3)	Command & Conquer 4	
4	(2)	Assassin's Creed 2	
5	(4)	Modern Warfare 2	
6	(13)	Die Sims 3	
7	NEU	GTA 4: Episodes f. Liberty City	
8	(15)	Counterstrike: Source	
9	NEU	Dragon A.: Origins – Awakening	
10	NEU	Just Cause 2	
11	(16)	Anno 1404	
12	(12)	Metro 2033	
13	(6)	Napoleon: Total War	
14	(5)	Anno 1404: Venedig	
15	(9)	Drakensang: Am Fluss der Zeit	
16	WIEDER DA	Fußball Manager 10	
17	(17)	Dragon Age: Origins	
18	(19)	WoW: Wrath of the Lich King	
19	WIEDER DA	Fifa 10	
20	NEU	Torchlight	

Quelle: 18. April 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn

»Spielen Sie Multiplayer bevorzugt im lokalen Netzwerk oder im Internet?«



Ergebnis: Knapp ein Drittel unserer Leser spielt nach wie vor am liebsten im LAN. Der Trend der Entwickler, auf den LAN-Modus zu verzichten, geht also am Kunden vorbei. Die Absicht der Programmierer ist indes klar: Im Internet lässt sich Geld verdienen und das User-Verhalten aufzeichnen, etwa über Kontenbindung.

»Wir werden nie Geld für Battlefield-Karten verlangen«

**Patrick Bach,
Senior Producer von
Bad Company 2.**

Unigine Heaven: Vom Benchmark zum Spiel

Mit dem Heaven-Benchmark von Unigine haben ATI und Nvidia die Tessellation-Fähigkeiten ihrer Grafikkarten demonstriert – nun stehen die ersten Spiele in den Startlöchern.

Primal Carnage ist eines der ersten Spiele mit der leistungsfähigen Unigine-Engine.



Dass die Unigine-Engine mehr kann, als nur die Fähigkeiten von Grafikkarten darzustellen, beweisen zahlreiche Entwicklungsstudios weltweit. So arbeitet Lukewarm Media mit der Unigine Engine an dem optisch sehenswerten Dinosaurier-Shooter **Primal Carnage**, in Polen entsteht bei Nicolas Intoxicate das Endzeit-Rollenspiel **Afterfall**. Das italienische 3D-Cartoon-Adventure **The Dreamers** von PlaySys setzt die Engine ebenso ein wie das Cyberpunk-MMORPG **Syndicates of Arkon** von MCM Online aus der Ukraine. Die zahlreichen Möglichkeiten der Unigine Engine werden aber

auch bei 3D-Animationsfilmen (**Magus ex Machina**) und bei wissenschaftlichen Arbeiten wie der Rekonstruktion historischer Gebäude durch das US-amerikanische Institute of Digital Theology (Institut für digitale Theologie) genutzt. Bleibt zu hoffen, dass die Qualität der Spiele auf einem deutlich höheren Niveau liegt als der ebenfalls aus einem Benchmark entstandene Shooter **Shattered Horizon** (GameStar-Wertung: 67 Punkte) – der basiert auf dem 3DMark Vantage von Futuremark und enttäuschte. **HW**

News-Ticker

- **Assassin's Creed 2:** Das Actionspiel erhält einen Eintrag ins Guinness Buch der Rekorde – für die meisten Spielmagazin-Titelseiten.
- **3D-Brillen:** Samsung warnt in den Anleitungen für 3D-Fernseher, dass 3D-Brillen für Kinder, Teenager, schwangere Frauen, ältere Menschen, Schwerkranke sowie übernachtete oder betrunkenen Zuschauer nur eingeschränkt geeignet sind.
- **Dead Rising 2:** Sie werden das Zombie-Gemetzel auch im Koop-Modus durchspielen können, oder in Minispielen gegeneinander kämpfen.
- **Wassergekühlte Geforce:** Inno3D stellt erste Geforce-GTX-470- und -480-Modelle mit Wasserkühlung vor. Preise oder Taktraten der »Black Freezer« genannten Karten stehen noch nicht fest.
- **Apocalypse Now:** Das aus ehemaligen Mitarbeitern von Pandemic und Obsidian bestehende neue Studio Killspace Entertainment hat sich die Domain ApocalypseNowGame.com gesichert. Kommt bald ein Spiel zum Filmklassiker?
- **Gears of War:** Der Film zum Actionspiel lässt auf sich warten. Das erste Drehbuch erwies sich als zu teuer, jetzt werbelt New Line Cinema an einem neuen Skript.

Torchlight

Die bislang nur über Steam erhältliche Monsterhatz gibt's nun auch im Handel, komplett lokalisiert und mit hübschem Artbook.

Von wegen schnöder **Diablo**-Klon! Das Action-Rollenspiel **Torchlight** klagt zwar dreist vom großen Vorbild, erzeugt aber eine ebenso motivierende Jagd- und Sammelsucht. Zwar gibt's die gelungene Monsterhatz (GameStar-Wertung: 80 Punkte) bereits seit September 2009 in englischer Sprache über Steam, der Publisher Jowood hat **Torchlight** nun aber Anfang April komplett lokalisiert für 20 Euro in die Händlerregale gestellt. In der Schachtel steckt nicht nur ein gedrucktes Handbuch, sondern auch ein hübsch gestaltetes Artbook mit Konzeptzeichnungen und Informationen über die Entstehung des Spiels. Gemeinsam mit Jowood verlosen wir sechs Exemplare von **Torchlight**. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie einfach die aktuelle Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter ► **Quicklink: 3980**. Leser ohne Internetanschluss schicken uns eine Postkarte mit ihrem Namen, ihrer Adresse, dem Stichwort Torchlight und der Nummer dieser Ausgabe. **DM**



Torchlight gibt's jetzt komplett auf Deutsch – vom Titel einmal abgesehen.



Termin-Update

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

Das kommt im Mai

Alpha Protocol	Sega	28.05.2010
Blur	Activision	28.05.2010
Hinterland	TGC	14.05.2010
Modern Warfare 2: Stimulus-Package	Activision	04.05.2010
Pole Position	Kalypso	27.05.2010
Rig 'n' Roll: Die Truck-Simulation	Rondomedia	19.05.2010
Rise of Prussia	Paradox	14.05.2010
Runes of Magic: The Elder Kingdoms	Frogster	Mai 2010
Split/Second: Velocity	Disney	20.05.2010
Tropico 3: Absolute Power	Kalypso	12.05.2010
Wings of Prey	Iceberg	14.05.2010

Crysis 2

Vor kurzem erst angekündigt, jetzt schon mit Release-Datum: Der Ego-Shooter **Crysis 2** soll am 19. November erscheinen. Sagt die tschechische EA-Filiale.

Lost Planet 2

Die Fortsetzung des Baller-Geheimtipps erscheint im Mai auf den Konsolen, für den PC hat der Publisher Capcom **Lost Planet 2** verschoben: auf den Herbst 2010.

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.

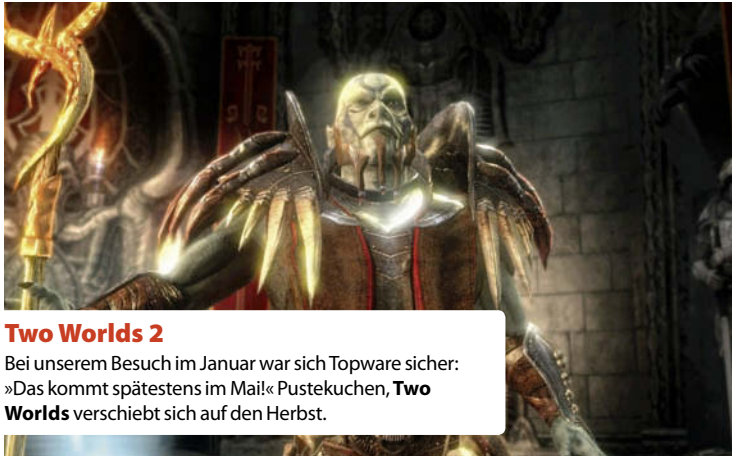
Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Age of Conan: Rise o. t. Godslayer	Online-Rollenspiel-Addon	Funcom	—	—	2. Quartal 2010
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	—	2010
	All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	—	—	3. Quartal 2010
UPDATE	Alpha Protocol	Rollenspiel	Obsidian	03/10, 06/10	Sehr gut	28. Mai 2010
	A New Beginning	Adventure	Daedalic	—	—	3. Quartal 2010
UPDATE	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Spellbound	10/08, 08/09, 05/10, 06/10	Sehr gut	3. Quartal 2010
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	2. Quartal 2010
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	—	—	4. Quartal 2010
	Blur	Rennspiel	Bizarre Creations	05/10	Sehr gut ai 2010	
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10	—	3. Quartal 2010
	Civilization 5	Rundenstrategie	Firaxis	05/10	—	4. Quartal 2010
UPDATE	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10	—	19. November 2010
UPDATE	Darksiders	Action-Adventure	Vigil Games	05/10	—	Juni 2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	—	—	1. Quartal 2011
	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10	—	2010
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	—	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08	—	2010
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08, 11/09	Sehr gut	2011
UPDATE	Die Sims 3: Traumkarrieren	Strategie-Addon	Electronic Arts	—	—	3. Juni 2010
	Disciples 3	Rundenstrategie	Akella	05/10	Gut	3. Quartal 2010
	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel-Addon	Larian Studios	05/10	—	September 2010
NEU	Drakensang: Phileassons Geheimnis	Rollenspiel-Addon	Radon Labs	—	—	August 2010
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01, 07/09	—	—
	Elemental: War of Magic	Strategiespiel	Stardock	—	—	3. Quartal 2010
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	—	Gut	2010
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	05/10	—	September 2010
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Obsidian	05/10	—	4. Quartal 2010
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	—	—	3. Quartal 2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	—	—	2010
NEU	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	—	—	4. Quartal 2010
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	—	—	2011
	Haunted	Adventure	Deck 13	09/09	—	2010
	Heroes of Newerth	Multiplayer-Strategie	ZS	—	—	2010



Singularity

Lang nichts gehört von Ravens Zeitreise-Shooter **Singularity**. Außer ständig neuen Erscheinungsterminen. Der neueste: 29. Juni. Jetzt aber wirklich.



Two Worlds 2

Bei unserem Besuch im Januar war sich Topware sicher: »Das kommt spätestens im Mai« Pustekuchen, **Two Worlds** verschiebt sich auf den Herbst.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Mafia 2	—	2
3	Crysis 2	—	3
4	Arcania: Gothic 4	↑	7
5	Battlefield 3	↓	4
6	Starcraft 2	—	6
7	Dragon Age 2	↑	17
8	Civilization 5	↑	9
9	Mass Effect 3	↓	8
10	Fallout: New Vegas	↑	20
11	Star Wars: The Old Republic	↑	12
12	Half-Life 2: Episode 3	↓	10
13	F1 2010	↑	23
14	Batman: Arkham Asylum 2	↑	19
15	World of Warcraft: Cataclysm	↓	11
16	Call of Duty: World at War 2	↑	—
17	Das Schwarze Auge: Demonicon	↓	15
18	The Witcher 2	↓	13
19	Assassin's Creed 3	↑	—
20	Deus Ex: Human Revolution	↓	5
21	Guild Wars 2	↓	18
22	Duke Nukem Forever	—	22
23	Battlefield 1943	↑	—
24	Doom 4	↑	—
25	Jagged Alliance 3	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/10

NEU	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10	—	2011
	Hunted: The Demon's Forge	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	—	2011
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	—
UPDATE	Kane & Lynch 2: Dog Days	Actionspiel	IO Interactive	03/10, 06/10	Gut	27. August 2010
	Lara Croft and the Guardian of Light	Actionspiel	Crystal Dynamics	—	—	3. Quartal 2010
UPDATE	Lego Harry Potter	Action-Adventure	Traveller's Tales	—	—	Juni 2010
	Lionheart: King's Crusade	Strategiespiel	Neocore	—	—	3. Quartal 2010
	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	—	Sehr gut	2010
UPDATE	Lost Planet 2	Actionspiel	Capcom	—	—	3. Quartal 2010
UPDATE	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	11/07, 06/08, 07/09, 10/09	—	27. August 2010
	Mars	Action-Rollenspiel	Spiders	—	—	4. Quartal 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	—	4. Quartal 2010
	Medal of Honor	Ego-Shooter	EA Los Angeles	03/10, 05/10	—	29. Oktober 2010
	Monkey Island 2: Special Edition	Adventure	LucasArts	—	—	3. Quartal 2010
NEU	Nail'd	Rennspiel	Techland	—	—	4. Quartal 2010
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
NEU	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds	06/10	—	September 2010
	Pirates of the Caribbean: A. d. V.	Actionspiel	Propaganda Games	—	—	3. Quartal 2010
UPDATE	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Actionspiel	Ubisoft Montreal	03/10	—	3. Juni 2010
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09	—	2010
NEU	Runes of Magic: The Elder Kingdoms	Online-Rollenspiel-Addon	Runewaker	—	—	Mitte Mai 2010
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09, 03/10	Gut	3. Juni 2010
	Scivation	Actionspiel	Black Wing	—	—	2010
UPDATE	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	—	29. Juni 2010
NEU	Sniper	Ego-Shooter	City Interactive	—	—	Juni 2010
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	—	—
	Split/Second: Velocity	Rennspiel	Black Rock	10/09	Sehr gut	20. Mai 2010
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	12/08, 07/09, 10/09, 05/10	Sehr gut	3. Quartal 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10	—	2011
NEU	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Eden Games	06/10	Sehr gut	4. Quartal 2010
	The Agency	Online-Rollenspiel	Sony Online	04/08, 07/09	—	2010
UPDATE	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	—	2011
NEU	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10	—	1. Quartal 2011
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	—	—	2010
NEU	Transformers: War for Cybertron	Actionspiel	High Moon Studios	06/10	—	25. Juni 2010
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10	Sehr gut	3. Quartal 2010
	Victoria 2	Strategiespiel	Paradox Interactive	—	—	3. Quartal 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.



Dank der neuesten **Chrome-Engine** sieht *Sniper: Ghost Warrior* richtig gut aus.

Sniper Ghost Warrior

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Juni 2010**
 ► Hersteller **City Interactive** ► Status **zu 80% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6804](#) ► Potenzial –

Endlich mal ein Ego-Shooter, in dem man nicht beschimpft wird, nur weil man als Scharfschütze im Gebüsch rumkriecht. In diesem Spiel muss man das sogar.

Irgendwer muss diese grottigen **Terrorist Takedown**-Spiele tatsächlich gekauft haben! Gut für City Interactive, die Macher der Serie, und gut für uns. Denn mittlerweile haben die Entwickler mit ihren Low-Budget-Shootern genug Geld verdient, um einen Vollpreistitel zu programmieren, der in höhere Wertungsgefülle aufsteigen dürfte als die **Terrorist Takedown**-Serie. In **Sniper: Ghost Warrior** spielen Sie einen US-Soldaten, der den Diktator eines südamerikanischen Bananensstaats umlegen soll. Als Scharfschütze rennen Sie dabei nicht wild feuernd durch den hübschen Dschungel, sondern schalten einzelne Gegner über große Distan-

zen aus. **Sniper: Ghost Warrior** simuliert die Ballistik einer Präzisionsflinte sowie Umwelteinflüsse wie Wind, Wetter oder den Herzschlag Ihres Helden, die allesamt die Flugbahn der Kugel beeinflussen. Dafür werden Sie für besonders spektakuläre Distanzschüsse mit einer kurzen Zwischensequenz belohnt: Wie in **Max Payne** beobachten Sie dann, wie sich die Kugel in Zeitlupe ihren Weg ins Ziel bahnt. Wem die simulierte Scharfschießerei zu kompliziert ist, der schaltet die Realismus-Optionen einfach aus. Alternativ gibt's eine Hilfsfunktion, die Ihnen den idealen Zielpunkt einblendet. Außerdem werden Sie gelegentlich einen zweiten Charakter steuern: einen klassischen Frontsoldaten, der sich nicht um Heimlichtuerei und präzise Schüsse schert. **Sniper: Ghost Warrior** bietet also Schleich-Ballerei und, äh, Baller-Ballerei. **FAB**



Im leichtesten Schwierigkeitsgrad werden **Gegner** rotschimmernd markiert.



Nein, Sie müssen den Kopf nicht drehen. Die **Nail'd**-Strecken sind tatsächlich so.

Nail'd

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Techland / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6799](#) ► Potenzial –

Der Entwickler **Techland (Chrome)** arbeitet an einem ardeororientierten Offroad-Raser.

Neu auf dem Gebiet der Action-Rennspiele ist das für den Ego-Shooter **Chrome** bekannte Studio **Techland** nicht; bereits 2006 hat die Firma das gelungene **Xpand Rally Xtreme** veröffentlicht. In **Nail'd** lenken Sie jedoch keine Rallye-Boliden, sondern wendige Quads und Crossbikes

über so hügelige wie kurvige Offroad-Kurse. Die 16 geplanten Strecken verteilen sich auf vier Szenarien: Südeuropa, die Wüste von Arizona, den Yosemite Nationalpark sowie die Anden. Das Herz des Spiels wird der umfassende Mehrspieler-Teil, in dem bis zu zwölf Teilnehmer antreten und der mit Achievements sowie lokalen und internationalen Ranglisten aufwartet. **Nail'd** soll bereits im Winter erscheinen. **DM**



Auf dem Weg zur Feindbasis entbrennt eine heftige **Heldenschlacht**.

Heroes of Newerth

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Strategiespiel** ► Termin **2. Qtl. 2010**
 ► Hersteller **S2 Games** ► Status **zu 90% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6805](#) ► Potenzial Gut

Wenn Heldenteams um Basen ringen, kann das nach **Dota**-Klon nur klingen. Und zwar zu Recht.

Die **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients (DotA)** ist nach wie vor beliebt – sowohl bei Spielern als auch bei Entwicklern. Nach **Demigod** und **League of Legends** erscheint nämlich bald der dritte **DotA**-Ableger **Heroes of Newerth**. Derzeit läuft die offene Beta, in der wir erneut mit Helden-

teams um Stützpunkte kämpfen. Von allen Klonen erinnert **Heroes of Newerth** dabei am meisten ans Original, viele Recken haben dieselben Talente wie ihre **Dota**-Vorbilder. Originelle Ideen wie die Generäle von **Demigod** oder die Profil-Levelaufstiege von **League of Legends** suchen wir indes vergebens. Dafür spielen Wälder eine größere Rolle, zum Beispiel dürfen die Recken Bäume »fresen«, um sich zu heilen. **GR**



Den Zukunftssoldaten stehen auch dicke **Kampfdrohnen** zur Verfügung.

Ghost Recon Future Soldier

► **Angeschaut** ► Genre **Taktik-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2010** ► Hersteller **Ubisoft Paris / Ubisoft**
 ► Status **zu 60% fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6807** ► Potenzial –

Im neuesten Ableger der Ghost-Recon-Serie geht's ums Gruppenskuehen und Verstecken.

Alle paar Monate erscheint ein Spiel, in dem irgendwelche Typen in Russland Stress machen und entweder den Kommunismus

oder gleich den Imperialismus wieder einführen wollen. Weil das allein aber mittlerweile kein Großmütterchen mehr vor den Rechner lockt, haben die Stresstypen im Taktik-Shooter **Ghost Recon: Future Soldier** gleich noch Expansionspläne in petto und planen, in

nordeuropäische Länder einzufallen. Sowas geht natürlich nicht. Deswegen muss das Ghost-Team wieder ran. Jedoch anders, als wir es aus den letzten Teilen der Reihe kennen. Die Kommandier-Arbeit, die Sie leisten mussten, entfällt. Die KI soll dafür sorgen, dass

Die **Kampfanzüge** machen das Ghost-Team unsichtbar.

sich Ihre Mitstreiter schlaue durch die Missionen bewegen.

Apropos »Zukunftssoldaten«: Der Clou in **Ghost Recon: Future Soldier** sollen die Anzüge sein, in denen die Helden stecken. Die besonderen Fummel werden die Soldaten höher springen, härter zuschlagen und bei Bedarf sogar nahezu unsichtbar werden lassen. Das klingt verdächtig nach dem Nano-Suit aus **Crysis**, den sich die Entwickler von Ubisoft Paris wohl zum Vorbild genommen haben. Zusätzlich können sich die Soldaten über die Anzüge verlinken, wenn sie sich nah genug beieinander aufhalten. So können Sie beispielsweise temporär auf die Fertigkeiten des Ingenieurs in Ihrem Team zurückgreifen. Das klingt vor allem für die Mehrspieler-Inhalte interessant. Ob's das auch wird, erfahren wir im 4. Quartal dieses Jahres. **PET**



Tiger und Wolf: In Rise of the Godslayer stecken zwei neue Reittiere für die Helden.

Age of Conan Rise of the Godslayer

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel-Addon** ► Termin **2. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Funcom / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6808** ► Potenzial –

Funcom legt nach. Bald gibt's neue Abenteuer für kleine, vor allem aber für große Conans.

Das Online-Rollenspiel **Age of Conan** bekommt bald sein erstes Addon. In **Rise of the Godslayer** steckt das Reich Khitai, das sich in fünf Regionen aufteilt, und ein neues spielbares Volk, die Khitaner. Gerade für

Spieler mit der Höchststufe 80 soll es in Khitai reichlich zu tun geben. Für das Addon verspricht Funcom außerdem ein alternatives Aufstiegssystem mit zusätzlichen Fähigkeiten für alle Klassen. Ob sich die nahtlos einfügen oder zu Balance-Problemen führen? Bald werden wir es wissen, das Addon soll bereits im 2. Quartal 2010 erscheinen. **PET**

Prince of Persia Die vergessene Zeit

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Juni 2010**
 ► Hersteller **Ubisoft** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6795** ► Potenzial –

Rückkehr zu alten Tugenden. Der neue Perserprinz erinnert optisch wie spielerisch an die Sands-of-Time-Trilogie. Gut so.

Zu leicht, zu bunt, zu eintönig. So urteilten die Fans über **Prince of Persia**, das Ubisoft im Winter 2008 veröffentlicht hat. Der Nachfolger **Die vergessene Zeit** soll's nun richten und das bieten, was die Actionserie einst berühmt gemacht hat: knackige Kletter- und Hüpfpassagen, spannende Kämpfe, anspruchsvolle Rätsel. Für die Kraxeleyen greift der Prinz zu einem neuen Trick – Er kann die Natur manipulieren und etwa kurzzeitig Wasser in Eis verwandeln. So klettert er gefrorene Wasserfälle empor oder hüpf von einer zur Säule erstarrten Fontäne zur nächsten. Auch in den Kämpfen kommen

die Elemente zum Einsatz, etwa durch einen mächtigen Windzauber, der sämtliche Feinde durch die Luft wirbelt. Das ist auch nötig, denn **Die vergessene Zeit** schickt Ihnen regelrechte Horden an Untoten vor den Säbel. Ob auch die Geschichte und die Technik überzeugen, werden wir bereits im kommenden Heft mit der finalen Version überprüfen. **DM**

DVD
Preview-Video



Der Prinz kann neuerdings **Wasser** in Eis verwandeln.



Aventurien ahoi: Auf Wunsch gehen Sie mit dem berühmten Kapitän Foggwulf auf große Fahrt.



Tie'Shianna in der Khom-Wüste bietet mit seinem orientalischen Flair eine willkommene optische Abwechslung.

Drakensang Phileassons Geheimnis

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **August 2010** ► Hersteller **Radon Labs / Dtp**
► Status **zu 70% fertig** ► **GameStar.de Quicklink 6806** ► Potenzial –

Hohe Prominenz gibt sich die Ehre: Das erste Addon zum klassischen Rollenspiel von Radon Labs dreht sich um einen der bekanntesten Charaktere des Schwarze-Auge-Universums.

Wie es sich für ein Addon gehört, bringt **Drakensang: Phileassons Geheimnis** vor allem mehr von dem, was Fans des Rollenspiels **Drakensang:**

Am Fluss der Zeit schätzen. Zu den üblichen Erweiterungen wie neue Waffen, Gegenstände und Gegner gesellt sich für Kenner der Welt des Schwarzen Auges ein besonderes Schmankerl: Sie können niemand Geringeren als **Asleif »Foggwulf« Phileasson** als vollwertigen und steuerbaren Mitstreiter in Ihre Gruppe aufnehmen (der Rest Ihres Trupps entspricht dem des Haupt-

spiels). Der berühmte Kapitän vom Volk der Thorwaler machte sich einst einen Namen, indem er im Rahmen einer Wettfahrt mit seinem Schiff in 80 Wochen ganz Aventurien umrundete. Derart verstärkt stellen Sie sich neuen Quests, die Sie durch Risse in der Welt (sogenannten Globulen) unter anderem in die Hochelfenstadt Tie'Shianna von vor 3.000 Jahren führen. Damit sich

das neue Abenteuer nahtlos in die Welt einfügt, hat Radon Labs die circa zehnstündige Geschichte in Zusammenarbeit mit dem DSA-Chefredakteur Thomas Römer entwickelt. Um Phileassons Geheimnis auf den Grund zu gehen, müssen Sie **Drakensang: Am Fluss der Zeit** nicht unbedingt durchgespielt haben, denn die beiden Programme können auf Wunsch auch parallel zueinander gespielt werden. Falls Ihnen die Sache mit den 80 Wochen übrigens bekannt vorkommen sollte, so liegen Sie richtig. Kapitän Foggwulf verdankt seinen Namen nämlich einem noch legendäreren Weltreisenden: Phileas Fogg aus Jule Vernes **In 80 Tagen um die Welt**. **SD**

Runes of Magic The Elder Kingdoms

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **Mai 2010**
► Hersteller **Runewaker / Frogster** ► Status **zu 95% fertig**
► **GameStar.de Quicklink 6803** ► Potenzial –

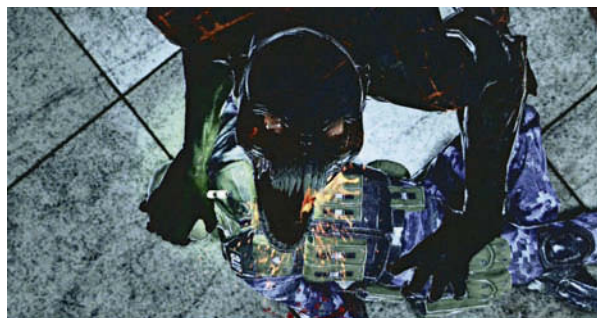


Gildenburgen lassen sich künftig weiter ausbauen.

Das dritte Kapitel bietet jede Menge Futter für Highlevel- und PvP-Spieler – gratis.

Das kostenlose Online-Rollenspiel **Runes of Magic** (GameStar-Wertung: 79 Punkte) wird ab Mai sukzessive um das dritte Kapitel namens **The Elder Kingdoms** erweitert. Der Entwickler Runewaker erhöht die aktuelle Level-

grenze auf 60 und baut den in drei Zonen unterteilten und für Helden ab Stufe 55 geeigneten Kontinent Zandorya ein. Die neun neuen Instanzen (unter anderem der Kerker von Dalanis) dürfen Sie künftig in zwei Schwierigkeitsstufen angehen, was sich ähnlich wie in **World of Warcraft** auf die Qualität der Beute auswirkt. Zudem gibt's nun große Reittiere für zwei Spieler, ein weiteres Schlachtfeld (8v8) nebst Belohnungssystem sowie zusätzliche Gildenquests, Monster-Sammelkarten und Runen. Auf die scheinbar unspektakulärste Neuerung in **The Elder Kingdoms** freuen sich die Fans laut des Frogster-Sprechers Philipp Senkbeil am meisten: **Runes of Magic**-Helden, die zueinander gefunden haben, dürfen nun heiraten. Auf das Wohl der Glücklichen! **DM**



Dieser **Scavenger** gehört zu den dämonischen Neuzugängen von F.E.A.R. 3.

F.E.A.R. 3

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Day 1 / Warner Bros.** ► Status **zu 60% fertig**
► **GameStar.de Quicklink 6810** ► Potenzial –

Der Horror-Shooter schockt mit Koop-Modus, Zufallsgrusel und einer schwangeren Alma.

Sollte Gruftie-Lady Alma tatsächlich ein drittes Kind zur Welt bringen, droht dieser ein dämonisches Problem. Und wer wüsste das besser als die anderen beiden Söhne Almas? Also schließen der zeitlupeballernde Pointman (Held des 1. Teils) und sein telepatiebegabter Bruder Paxton

Vettel (Bösewicht des 1. Teils) ein kooperatives Zweckbündnis. Interessant: Trotz des gleichen Ziels und mächtiger Team-Moves stehen die beiden auch im Wettbewerb und sollen sich sogar gegenseitig Steine in den Weg legen dürfen. Außerdem versprechen die Entwickler eine neuartige Deckungsmechanik und ein sogenanntes »Generative Scare System«, das die Feinde bei jedem Level-Neustart anders verteilt. **HK**

Arcania Gothic 4

In vier Monaten soll das wichtigste deutsche Rollenspiel des Jahres erscheinen, und doch hat es noch nie jemand gespielt. Bis jetzt: Wir sind in Arcania gewesen, um dort nach Gothic zu suchen.

Video auf DVD

Wir haben unsere Abstecker nach Argan im Video dokumentiert und zeigen Ihnen in knapp acht Minuten exklusivem, brandneuem Material die Spielwelt auf Feshyr und in der Festungsstadt Stewark, eine Beispielquest, Kämpfe und Gespräche sowie technische Impressionen, etwa den Unterschied zwischen US- und EU-Grafikversion.



Inhalt

Mega-Preview.....	20
Video auf DVD.....	20
US oder EU?	22
Bislang bekannte Gegner ...	23
Was ist mit den Orks?	24
Welcher Kopierschutz?	25
Die Hauptneuerungen – und was wir davon halten....	27

Jowood macht sich Sorgen. Ob der Artikel in GameStar denn auch »einen positiven Grundton« habe, will die Pressesprecherin am Telefon wissen. Ihr Kollege möchte den Text am liebsten vorab lesen. Im Wiener Hauptquartier des Publishers ist die Stimmung angespannt. Es geht ja auch um einiges. Es geht um **Gothic 4**.

Seit der Publisher Jowood und das **Gothic**-Entwicklerteam Piranha Bytes im Mai 2007 im Streit auseinandergegangen, liegt das Schicksal von Deutschlands wichtigster Rollenspielserie in den Händen der Österreicher. Die beauftragten ein neues Team, Spellbound aus Kehl am Rhein. Das war vor zweieinhalb Jahren. In der Zwischenzeit hat Piranha Bytes eine eigene Neuinterpretation der Reihe aus dem Boden gestampft, ein Klon unter dem neuen Namen Risen: grundsollide, aber altbacken, ein **Gothic** von gestern. Nun ruhen alle Augen auf Spellbound und deren Fortentwicklung der Serie.

Über die weiß man noch immer wenig für ein Spiel, das in gut vier Monaten erscheinen soll. Noch nicht mal der Name war bislang eine sichere Bank: Jowood hat ihn schon zweimal geändert, von **Gothic 4: Arcania** in **Arcania: A Gothic Tale** und unlängst zurück zu **Arcania: Gothic 4**. Die letzten Eindrücke aus dem Programm stammen von der



Nein, keine Sorge, die **Goblins** sind nicht riesenhaft. Auf diesem Bild spielt nur die Perspektive dem Betrachter einen Streich.

Branchenmesse Gamescom im August 2009. Seitdem herrschte Funkstille. Seit Monaten bemüht sich GameStar darum, **Arcania** zu sehen zu bekommen. Schon einmal schien der Termin fix, dann sagte Jowood kurzfristig ab: Man wolle das Spiel erst vorzeigen, wenn es rund sei.

Die Österreicher sind ein gebranntes Kind, einerseits: Das bugverseuchte **Gothic 3** und das katastrophale Addon Götterdämmerung haben den Ruf der Firma demoliert. Sie darf sich keinen dritten Patzer erlauben. Und doch hat Jowood ihr Schicksal wieder auf Gedeih und Verderb mit Gothic verknüpft. Der vorangegangene

Serienteil, **Gothic 3**, rettete die Aktiengesellschaft vor der Insolvenz. Nun steckt das Kapital im Nachfolger, finanziert von einem Partnerfonds. Der österreichische Publisher, der mal eine breite Produktpalette und mehrere eigene Entwicklungsstudios besaß, ist zur One-Product-Firma geworden. Außer Arcania hat Jowood nichts Nennenswertes im Programm: ein paar Spielchen für Nintendos DS, ein Yoga-Programm für die Wii, den deutschen Vertrieb des fünf Monate alten Action-Rollenspiels **Torchlight**. So hängt alles an **Gothic 4** und dessen Zugkraft. Das Rollenspiel ist neben **Anno**, **Die Siedler** und **Crysis** die be-

kannteste Spielemarke aus Deutschland, es besitzt eine neunjährige Tradition und eine tiefverwurzelte Fanbasis. Der Konkurrent **Risen** hat sich trotz Piranha Bytes, trotz **Gothic**-Spielprinzip in Deutschland etwa 150.000 Mal verkauft. **Gothic 3** kam im gleichen Zeitraum auf mehr als das Doppelte, international auf über eine halbe Million Exemplare. Das ist der Maßstab für **Arcania**.

Auf diesem Spiel also ruhen die Hoffnungen zweier Firmen, Dutzender Fonds-Investoren, Hunderttausender Fans. Anfang April hat es **Arcania** dann doch noch in die GameStar-Redaktion geschafft. Begleitet von zwei



Vom Plateau der Festungsstadt **Stewark** hat der neue namenlose Held einen herrlichen Ausblick auf die Insel Argaan mit ihrem Zentralmassiv.



Aufstehen, Faulpelz! Die Freundin **Ivy** weckt den schlummernden Schafhirten.

Jowood-Leuten traf die aktuelle Version in München ein, unter Aufsicht durften wir als erstes Magazin einen eng begrenzten Teil der Welt erspielen. Und darin nach Antworten suchen auf die wichtigste Frage: Ist das ein würdiges neues **Gothic**?

Der Auftakt

Für den neuen Helden beginnt das Abenteuer reichlich unspektakulär: mit einem Mittagsschlüfchen. Nach drei **Gothic**-Abenteuern wechselt Teil 4 den Protagonisten aus, der Neue ist ein Schafhirte von der Insel Feshyr. Nicht, dass es einen großen Unterschied machen würde: Held Nummer 2 mag etwas anders aussehen, bleibt aber nach wie vor namenlos, pflegt einen ähnlich kurz angebundenen Ton, hat die gleichen Qualitäten und verhält sich generell identisch wie sein Vorgänger. Zum Auftakt von **Arcania** döst er unter einem Baum inmitten seiner Herde – ein großes Wort für das halbe Dutzend Woll-

bollen, die um ihn herumblöken. Feshyr ist ein verschlafenes Inselchen weit im Meer südlich des **Gothic**-Festlands Myrtana, es umfasst ein paar Wälder, einige Höhlen und ein einzelnes Dorf. Wie passend: Einen Namen besitzt auch das nicht. Aber einen Dorfvorsteher, und der hat eine Tochter, und die wiederum hat einen Freund: unseren namenlosen Helden. So sieht sich der schläfrige Schafscheuch von seiner Flamme Ivy jäh aus der Mittagsruhe gerissen. Sie bittet ihn ins Dorf, wir folgen und stoßen dort auf Ivys Vater, der von der Liaison wenig begeistert ist und von Hochzeit nichts hören will. Zumindest nicht, bevor sich der Namenlose in mehreren Prüfungen als würdiger Schwiegersohn erweist. Zur gleichen Zeit macht einer der Einwohner des Dorfes am nahen Strand eine Beobachtung: Am Horizont sind die Segel eines Schiffes aufgetaucht, das offensichtlich Kurs auf Feshyr hält. So beginnt **Arcania** mit einer behut-

samen Heranführung an die Spielmechanik: Während wir auf dem überschaubaren Eiland den Dienstboten für Ivys Vater spielen, unseren ersten Dungeon erforschen und eine wichtige Bekanntheit machen, rückt auf dem Meer das ominöse Schiff immer näher. Was es bei seiner Ankunft schließlich mit sich bringt, so viel sei verraten, bedeutet für Feshyr keine gute Wendung. Kurz darauf findet sich der Namenlose auf einer Fischerjolle in Richtung Abenteuer wieder, die Taschen leer und das Herz voller Zorn.

Die Spielwelt

Nach diesem Auftakt erreicht der Namenlose Argaa, die Hauptinsel von **Arcania**, auf der er den Rest des Spiels verbringt. Nach Feshyr führt kein Weg mehr zurück, das Festland Myrtana ist außer Reichweite. Die beiden Zusatzinseln Korshaan und Torgaan, die auf der E3 2009 noch Teil der Weltkarte waren, befinden sich nicht mehr im Spiel. Gut möglich, dass sie in zukünftige Addons ausgegliedert wurden – im Hauptmenü von **Arcania** prangt bereits der passende Knopf »Marktplatz«, im Spielverzeichnis liegt ein Ordner »DLC«. Allerdings sollte auch Argaa genügend Raum für Abenteuer bieten, denn die Insel ist groß. In der Mitte erhebt sich ein Gebirge mit schneebedeckten Gipfeln; dorthin wird man zwar nicht gelangen, aber in die verschneiten Hangausläufer am Fuß des Massivs. Im Süden spannt sich der Sumpf Tooshoo, in dessen Mitte ein riesiger be-

wohnter Baum steht, das Hauptquartier der Magier. Am Südostzipfel von Argaa liegt ein großes Kloster. Im Osten der Insel, in Sertariff, herrscht heißes Klima, dort gehen Dschungelwälder in eine Steppenlandschaft über. In der Nordwestecke erstreckt sich eine steile Landzunge ins Meer, auf der die Hauptstadt Thorniara liegt. Dort residiert König Rhobar III, und dorthin möchte der Namenlose vorstoßen. Er strandet mit dem Fischerfloß gar nicht allzu weit davon entfernt, an der Westküste von Argaa. Von dort aus kann man die Giebel von Thorniara am Horizont erkennen. Aber natürlich ist der direkte Weg verlegt, sodass das Abenteuer einmal rund um die Insel führt, bevor der Held das erste Mal Fuß in die Hauptstadt setzt. **Arcania** ist weniger offen als die bisherigen **Gothic**-Teile, deren Spielwelt in weiten Teilen frei zugänglich blieb. Zwar wird es in der Handlung keine fest definierten Kapitel mit trennenden Zwischensequenzen geben, dafür staffelt sich die Heldenreise in einzelne Regionen. Vom Landepunkt an Argaa's Westküste aus bildet das Gasthaus »Zur gespaltenen Jungfrau« samt Umland die erste Anlaufstelle. Den Weg nach Norden versperrt ein Banditenlager. Dahinter schließt sich die erste Stadt an, die Inselfestung Steward. An deren Territorialgrenze versperrt ein Schutzwall den Weg ins Blutal; wer hindurch will, braucht einen Passierschein des Barons von Steward. So kanalisiert **Arcania** den Fortschritt des Helden in Regionalblöcke. Freigespielte Landstriche lassen sich jederzeit wieder aufsuchen, ein Netz von 14 festen Teleportpunkten erlaubt eine schnelle Hin- und Rückreise.

Die Atmosphäre

Die Landschaft, die Vielfalt und Glaubwürdigkeit der Welt ist eines der Kernelemente, das die **Gothic**-Reihe auszeichnet. Piranha Bytes hat in diesem Segment dreimal Meisterliches geleistet. Entsprechend hoch liegt die Latte für Spellbound. Kein Wunder, dass in den ersten zwei Jahren der Entwicklung von **Arcania** vor allem Landschaften gezeigt wurden. Die sind, keine Frage, hübsch in Szene gesetzt und abwechslungsreich gestaltet. Als wir unseren Weg entlang der

US oder EU?



Arcania enthält zwei Grafikfassungen, zwischen denen Sie im Optionsmenü jederzeit wechseln können. Die **US-Einstellung** (links) ist hell und strahlend, die **EU-Variante** (rechts) nimmt etwas Farbigkeit heraus, sodass das Bild grauer und düsterer wird. Die meisten bisher bekannten Screenshots zu **Arcania**, auch die in diesem Artikel, stammen aus der US-Version.



Die **Höhlen** fallen zwiespältig aus: Zum Teil stimmungsvoll gebaut wie hier, zum Teil uninspirierte Stollengänge.

Westküste von Argaan suchen, laufen wir über dichtbewachsene Felder und durch Obstpflanzungen, entlang uriger Bauernhäuser hinein in sattgrüne Wälder, über gewelltes Land hoch auf Bergausläufer, wo auf Vorsprüngen uralte Türme thronen und Stollen tief ins Erdreich führen. Die Festungsstadt Stewark quetscht sich mit eng verschachtelten Gässchen und vielen Treppen auf eine Inselklippe, rundum brandet das Meer an die Steilwände. Die wuchtigen Mauern sind in Ruinenreste einer älteren Zivilisation hineingebaut – tolle Architektur! In Stewark bringen Passanten Farbe auf die Straße, und auch wenn von einem wirklichen Tagesablauf keine Rede sein kann, fühlt sich doch alles angenehm lebendig an. Außerhalb der Stadtmauern sieht das

anders aus. Denn die offenen Regionen wirken bei unseren Abstechern weitgehend leer. Kein einziges Mal treffen wir auf einen anderen Menschen, selbst die Felder sind verwaist. Hie und dort gibt es Monstergrüppchen, die aber eher sparsam in die Welt getupft wirken. Während in **Gothic 3** oder **Risen** alle zehn Schritte Kropfzeug lauert und alle zwanzig Schritte die nächste Quest zu finden ist, kommt uns das Land von **Arcania** einsam vor – zumindest der kleine Teil, den wir gesehen haben. Zudem hinterlassen manche Abschnitte einen generischen Eindruck. In den Wäldern mit ihren Speedtree-Bäumen und -Sträuchern sieht ein Flecken aus wie der nächste. Noch weniger markant fallen die Dungeons und Höhlen aus. Abseits einiger Schlüsselpunkte ziehen sich

weitläufige, leere Stollen durchs Gestein, von denen einer dem anderen ähnelt. Womöglich haben wir bei unseren überschaubaren Abstechern in die Spielwelt bislang die falschen Stellen gesehen, vielleicht ändert sich die Gegnerdichte im Gelände noch – es wäre zu wünschen.

Alte Bekannte

Als wir mit dem Namenlosen in Stewark einmarschieren, treffen wir einen alten Bekannten: den Krieger Gorn. Er war mal Söldner, wurde dann zum vertrauten Gefährten des namenlosen Helden in den ersten drei **Gothic**-Teilen und ist inzwischen wieder Söldner. Der Baron von Stewark hat ihn als Leibwächter angeheuert. Aber Moment, hatten die Gefährten dem ersten Namenlosen nicht die Treue geschworen?

Bislang bekannte Gegner

Bei unserem Probespiel haben wir die folgenden Lebewesen in Arcania gesehen:

► Blutfliegen

Standardgegner, sind schnell und wendig, tragen einen giftigen Stachel.

► Feldräuber

Bekannt aus Gothic 2, Riesenkäfer, machen bevorzugt Felder von Bauern unsicher.

► Fleischwanzen

Bekannt aus Gothic 2, harmloses Ungeziefer, zur Not eine Nahrungsquelle.

► Goblins

Lästige kleine Räuber, einzeln kein Problem, in bewaffneten Banden gefährlich.

► Küstenläufer

Neue Kreaturen, leben an Stränden, eine Art Riesenkrebbs mit scharfen Scheren.

► Lurker

Langarmige Amphibienwesen, nicht ganz ungefährlich, leben in der Nähe von Wasser.

► Orks

Vernunftbegabt, sind nicht zwangsläufig Feinde, siehe Kasten auf Seite 24.

► Scavenger

Laufvögel, sehen in Arcania fieser aus, sind aber eher leichte Einstiegsgegner.

► Skelette

Lauern in Dungeons, gibt's in mehreren Varianten, darunter magisch begabte.

► Sumpfhaie

Bekannt aus Gothic 2, Echsenwürmer, leben im Sumpf, können sich eingraben.

► Warane

Echsen, leben in Rudeln im Sumpf Tooshoo, können Giftwolken versprühen.

► Wildschweine

Dürfen natürlich nicht fehlen, aber wie hart sind sie diesmal? Endgegner?

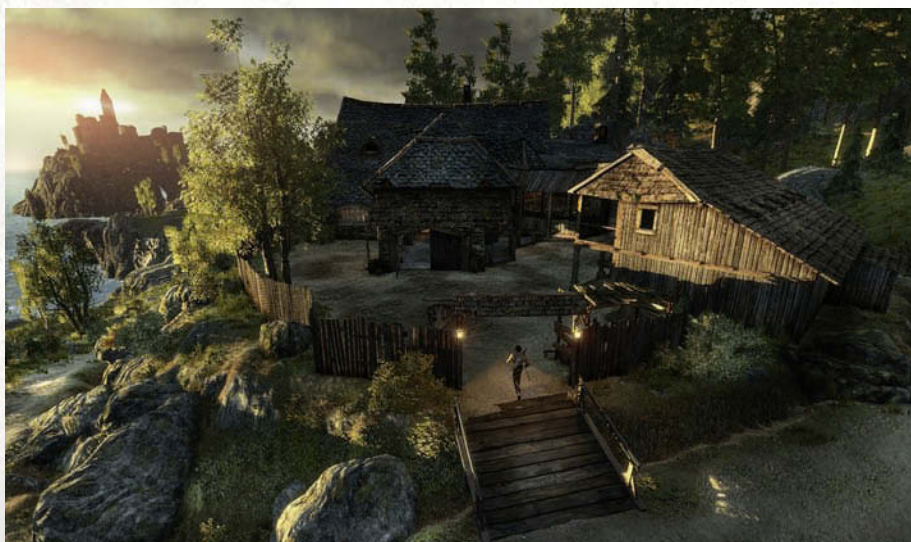
► Wölfe

Sehen in Arcania sehr struppig aus. Leben in Rudeln im Wald. Es gibt mehrere Unterarten.

► Haus- und Wildtiere

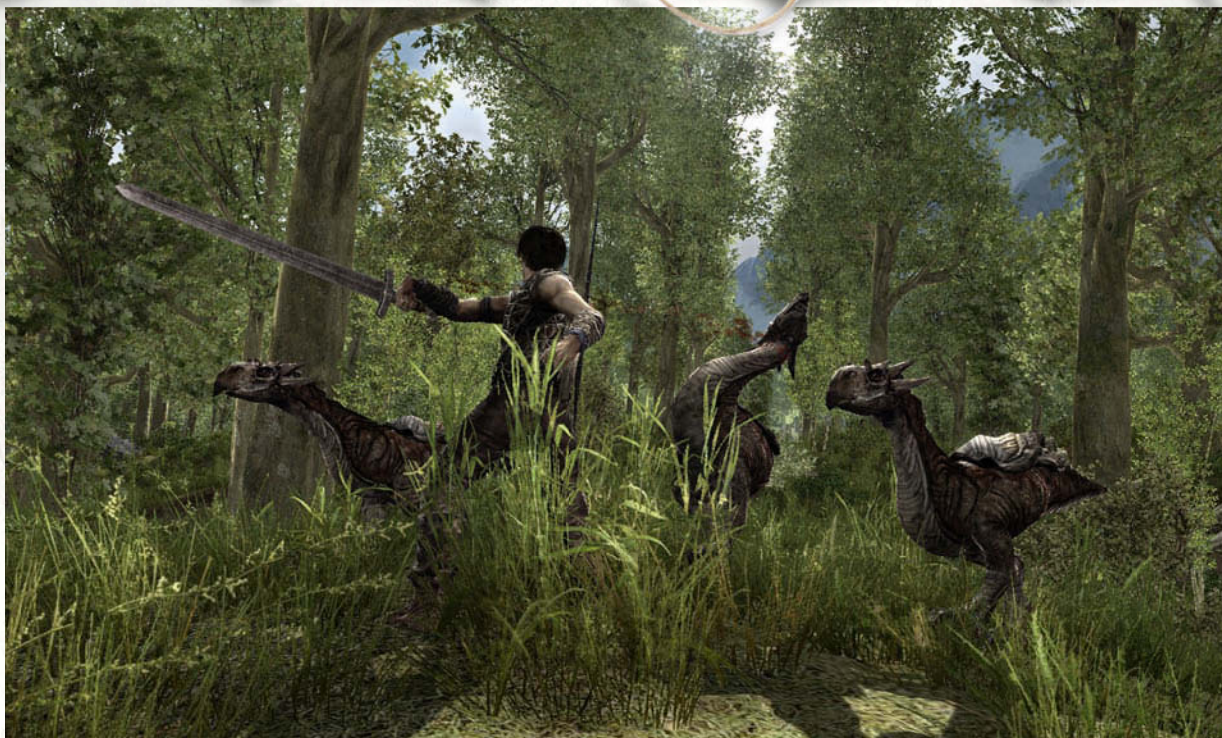
Sicher im Spiel sind Hühner, Schafe, Rehe und Schildkröten, allesamt harmlos.

Außerdem bestätigt, aber von uns nicht gesichtet: **Minercrawler**, **Molerats**, **Golems**, **Schattenläufer**, dazu mit Sicherheit noch zahlreiche weitere Gegnertypen, vor allem von fortgeschrittener Schwierigkeit.



Das Gasthaus **Zur gespaltenen Jungfrau** ist die erste Anlaufstelle auf Argaan, im Hintergrund ragt Stewark hervor.





Im Kampf gegen **Scavenger**. Das Gefechtssystem soll taktischer werden. Ausholende Schläge treffen gleich mehrere Gegner auf einmal.

Stimmt, aber irgendwas ist da wohl schiefgelaufen. Denn der frühere Held hat inzwischen einen Namen: Rhobar III, König von Myrtana. Die Bevölkerung freilich schimpft ihn »den verfluchten König«. Denn der neue Herrscher überzieht das Land mit Krieg, er gilt als großensinnig und brutal. Weil Myrtana seit dem Orkkrieg verbrannte Erde ist, residiert er in der Hauptstadt Thorniara auf Argaan. Ist der ehemalige Held böse geworden? Nicht alles ist, wie es scheint, der Monarch, er hat seine Motive. Seine Gefährten jedenfalls haben sich über Argaan verstreut, und dort lernt der neue Namenlose sie nach und nach kennen. Der Feuermagier Milten zum Beispiel befindet

sich im Sumpf Tooshoo bei seinen Kollegen. Den Meisterdieb Diego trifft man bereits auf der Startinsel Feshyr, später entdeckt man ihn in Stewark wieder: im Gefängnis. Klar, dass wir ihn dort herausholen.

Die Quests

Aus dieser Aufgabe entspinnt sich die Hauptquest in und um Stewark, denn um Diegos Unschuld zu beweisen, müssen wir letztendlich die Machtverhältnisse in der Festung bestimmen. Entweder finden wir für den amtierenden Baron Renwick (der mit Rhobar III sympathisiert) dessen entführten Statthalter Marmund, oder wir halten uns zu den Rebellen um Renwicks Bruder Herten, der seinen Blutsverwandten

aus dem Thron stemmen möchte. Solche Entscheidungen können den Handlungsverlauf in **Arcania** zeitweilig aufspalten, und das wiederum verändert die mehrteiligen Aufgabenstellungen. Auf der Seite von Baron Renwick etwa geht's handfest zu: Erst prügeln wir den Standort des Rebellenlagers aus einer Stadtwache heraus, brechen dann dort mit gezogenem Schwert hinein und schlagen den entführten Marmund heraus. Bei den Rebellen dagegen startet erst einmal eine Schnitzeljagd nach einer Informantin in Stewark, wir befragen Einwohner und finden ihren Aufenthaltsort. Dann suchen wir nach belastenden Dokumenten gegen den amtierenden Baron, stöbern ein Geheimversteck der Rebellen auf und fahnden in einem Höhlen- und Verbündeten. Hier wird

weniger gekämpft, dafür mehr nachgedacht. Am Ende führen beide Handlungsstränge zusammen, und Diego ist frei. Je nach Ihren Entscheidungen regiert dann in Stewark möglicherweise ein neuer Baron – nur macht das keinen Unterschied. In unserem Probespiel hatte sich in Stewark nicht das Geringste verändert, keine Zwischensequenz, kein Tumult in der Stadt zeugt vom Machtwechsel. Sogar Gorn steht am selben Ort und dient nun eben dem neuen Baron. Das ist atmosphärisch schwach, vor allem im Vergleich zum aktuellen Genrestandard in perfekt inszenierten Rollenspielen wie **Dragon Age**.

Die Gespräche

Dass sich **Arcania** in Sachen Inszenierung weitgehend am angegrauten **Gothic**-Standard orientiert, zeigt sich auch in den Dialogen.

Was ist eigentlich mit den Orks?

Orks waren in den bisherigen Gothic-Teilen die Hauptfeinde. Das ändert sich in Arcania. Auch auf Argaan gibt es Orks, aber sie haben mit ihren kriegerischen Verwandten auf dem Festland wenig gemein. Die Orks auf Argaan sind überwiegend ärmlicher, primitiver, oft nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Einige werden als Sklaven gehalten. Die freien Orks leben in eigenen Siedlungen und sollen eine stärker ausdefinierte Kultur besitzen. Seinen ersten Ork trifft der Namenlose schon im Startdorf auf Feshyr – wer unser Video auf der DVD ansieht, erhascht einen Blick auf ihn. Orks sollen in Arcania laut Jowood eine »essenzielle Rolle« spielen, allerdings nicht mehr als Feindbild.



Auf Feshyr treffen wir **Diego**, der ein Boot besitzt. Damit kommen wir nach Argaan.

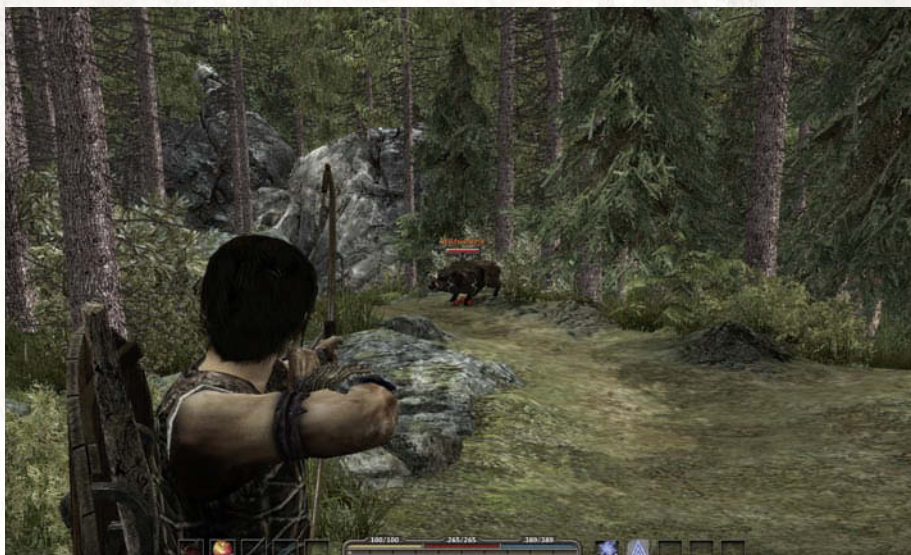
Welcher Kopierschutz?

Die Entscheidung darüber, welchen Kopierschutz Arcania verwenden wird, ist noch nicht gefallen. Jowood schließt eine dauerhafte Online-Verbindung (wie sie beim Ubisoft Game Launcher nötig ist) aus. Möglich ist aber, dass eine einmalige Internet-Aktivierung vorausgesetzt wird. Eine Kontenbindung, etwa an Steam oder Games for Windows Live, sei laut Jowood »nicht geplant«.

gen. In denen stehen sich die Gesprächspartner steif gegenüber, die Kamera blendet hin und her. Das ist meilenweit entfernt von der Dynamik eines **Mass Effect 2**. Wichtiger als die Gestaltung dürfte den Fans aber der Inhalt der Unterhaltungen sein. Hier gibt's gute Nachrichten: Den knackig-knappen Schlagabtausch mit seinen oft derben Breitseiten, losen Sprüchen und rauem Ton bekommt Spellbound klasse hin. Wie sein Plan zur Befreiung Diegos aussieht, wollen wir von Gorn wissen. Der kontert unwirsch: »Plan? Ich brauche keinen Plan, ich habe meine Axt!« Dem Gefängniswärter Aldrich teilen wir mit: »Gorn sagt, wenn du mich nicht reinlässt, haut er dir aufs Maul.« – »Ja, das klingt nach Gorn«, antwortet Aldrich kleinlaut. Und ja, das klingt nach **Gothic**! Weil zudem alle alten Seriencharaktere mit ihren bekannten Stimmen reden und auch die neuen Sprecher (vor allem der neue Namenlose) passend gewählt wurden, sorgen solche Szenen für authentische Stimmung. Serienkenner entdecken zudem überall Altbekanntes, was zum Charme der **Gothic**-Reihe gehört. Die Lesepulte zum Beispiel. Die Schmieden mit Esse, Amboss, Schleifstein, natürlich alles benutzbar. Die Fleischwanzen, die aus dunklen Ecken krabbeln. Dass die Passanten auf der Straße sinnlose Versatzstück-Dialoge miteinander führen würden – einer der sympathischsten Ticks der Serie –, haben wir allerdings bislang nicht gehört.

Komfortfunktionen

Die Gratwanderung für Spellbound besteht darin, dass sie einerseits das alte Flair der **Gothic**-Serie einfangen, andererseits nach tragfähigen Neuerungen suchen müssen, um die zuweilen sperrige Traditionskost neuen Zielgruppen zu öffnen – vor allem



Beim **Fernkampf** gilt es, das schwankende Fadenkreuz auszurichten. Kopftreffer richten extra viel Schaden an.

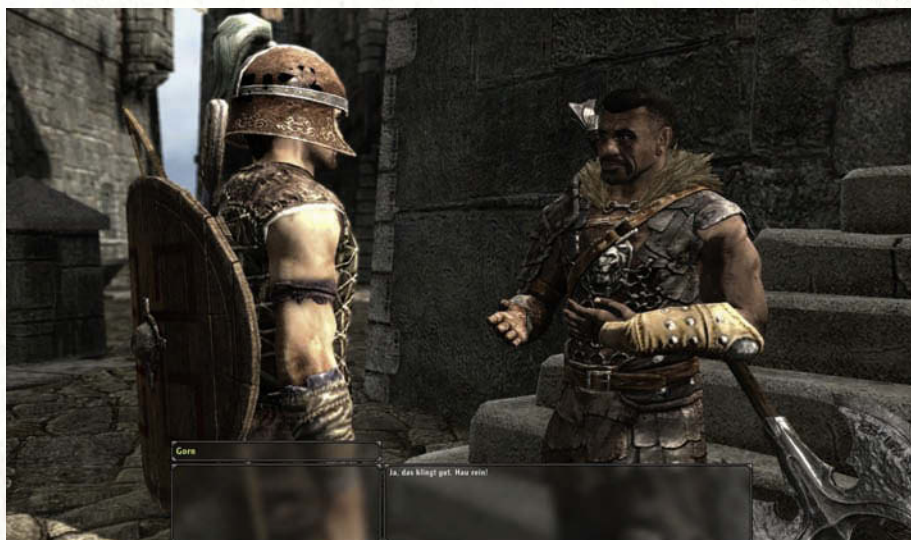
im Ausland und vor allem auf den Konsolen, für die Arcania parallel entwickelt wird. Dabei fällt der Änderungsmut der Kehler vergleichsweise zaghaft aus. Um die meinungsstarken und bestens vernetzten **Gothic**-Veteranen nicht zu vergrätzen, kommen alle Komfortänderungen von Vornherein mit Ausknipsschalter: Zwar halten auch in Gothic endlich Genrestandards wie eine Minikarte oder Schadenseinblendungen Einzug, aber die lassen sich ebenso deaktivieren wie eher aufdringliche Einsteigerhilfen, darunter Ausrufezeichen über den Köpfen von Auftraggebern oder markierte Questziele auf der Karte. Wer will, darf sogar der Grafik etwas Farbe auswringen, um eine düsterere Stimmung zu schaffen (siehe Kasten auf Seite 22). Insgesamt lassen sich acht Hilfen zu-

oder abschalten. Seltsamerweise nur eine nicht, die Freunden einer störungsfreien Spielwelt sauer aufstoßen dürfte: Ansprechbare Personen und benutzbare Objekte werden aus der Nähe immer durch eine grüne Aura hervorgehoben. Dieser Lichtrahmen ließ sich bei uns nicht abstellen. Ebenfalls verbesserungswürdig: Ohne Minimap fehlte uns ein Kompass, was die Orientierung erschwerte, zumal die Questgeber meist auf »die Höhle im Nordosten« und Ähnliches verweisen.

Das Charaktersystem

Die grundlegende Neuerung in **Arcania** betrifft aber die Charakterentwicklung. Spellbound öffnet das Charaktersystem und baut es in Teilen um. Das bedeutet in erster Linie, dass bisherige Begrenzungen wegfallen. In **Gothic 1** **3**

musste sich der Held zwischen drei Fraktionen entscheiden und bestimmte damit seine Spezialisierung zum Krieger oder Magier. Dieser Fraktionszwang entfällt. In **Arcania** kann sich der Namenlose frei entwickeln. Dazu gehört die Fähigkeit, jede beliebige Rüstung zu tragen – die waren bislang Angehörigen von Fraktionen vorbehalten. Zwar gibt es nach wie vor Parteien auf Argaa, sogar mehr als bisher, mindestens fünf. Für die kann der Namenlose aber jederzeit Aufträge erfüllen, ohne sich fest an eine binden zu müssen. Das bedeutet mehr Flexibilität und Freiheit, dafür möglicherweise auch mehr Beliebigkeit. Das hängt allerdings auch davon ab, wie Spellbound die Fraktionen und ihre Beziehungen zueinander gestaltet. Auch die Charakterwerte ändern sich, zumin-



Im Gespräch mit einem alten Bekannten, dem Krieger **Gorn**. Die Dialogboxen am unteren Bildrand sind noch nicht finalisiert.



Meister der Feuermagie können ihren Feuerball aufladen, um damit einen verheerenden **Flächenbrand** zu entfachen.

dest zum Teil. In **Gothic 3** gab es zehn Grundattribute: Lebensenergie, Mana und Ausdauer – die bleiben identisch. Stärke, Jagdgeschick und Altes Wissen – die heißen nun Nahkampfkraft, Fernkampfkraft und Zauberkraft, bewirken aber dasselbe. Auch der Rüstungswert bleibt erhalten. Die Sekundärfähigkeiten Alchemie, Schmieden und Diebeskunst hat Spellbound dafür entsorgt. An ihre Stelle treten drei recht banale Grundwerte: die Regenerationsraten für Lebensenergie, Ausdauer und Mana. Je höher die Stufe, desto schneller füllen sich die Pegel wieder auf.

Der Talentbaum

Ihre Fertigkeiten verbessern Sie in **Arcania** nicht mehr über Lernpunkte. Das System ist Geschichte, Lehrer gibt es nicht mehr. Stattdessen erhalten Sie bei Levelaufstiegen Talentpunkte, die Sie sofort in einen Talentbaum investieren dürfen. Nur über den erhöhen Sie Ihre Grundwerte. Zauberkraft oder Mana lassen sich zum Beispiel nicht direkt aufwerten, sondern steigen automatisch, wenn Sie im Talentbaum Punkte in magische Fertigkeiten investieren. Der besteht derzeit aus acht Ästen: Kraft (für den Nahkampf), Disziplin (für neue Angriffe), Technik (für das Schlagtempo), Jäger (für den Fernkampf), Schurke (für Diebesfähigkeiten) sowie die drei Magieschulen Innos, Adanos und Beliar, den drei Hauptgöttern Myrtanas gewidmet. Mit Ihren Talentpunkten füllen Sie sozusagen im Tripelschritt diese Leisten auf, was

hauptsächlich die zugehörigen Grundwerte verbessert. Wenn Sie Schlüsselpunkte im Talentbaum erreichen, lernen Sie aber auch neue Fertigkeiten. Nahkämpfer schalten zusätzliche Schlagarten frei, etwa einen Schildhieb, der Gegner betäubt. Technisch versierte Recken dürfen längere Attackeketten ausführen. Fortgebildete Fernkämpfer erlernen einen Zoom, was kritische Kopftreffer erleichtert. Schurken eignen sich die Schleichfähigkeit an. Magier verbessern Ihre Zauber. Insgesamt haben wir 25 Talente gezählt – wesentlich weniger als in **Gothic 3**, da waren es 70. Der Talentbaum sei aber noch nicht finalisiert, ließ uns Jowood wissen.

Die Ausrüstung

Nun fragen sich **Gothic**-Veteranen: Was ist mit den Sekundärfertigkeiten passiert? Sind Alchemie, Schmieden, Diebstahl verschwunden? Nein, es gibt sie noch. Allerdings hängen sie nicht mehr von Grundwerten ab. Wer etwa ein Schwert herstellen will, braucht nur das passende Rezept, die richtigen Rohstoffe und natürlich eine Schmiede. Wie gewohnt sprießen überall in der Welt sammelbare Pflanzen, aus denen sich Tränke brauen lassen. Auch Kochrezepte sollen im Spiel sein. Ausprobieren konnten wir all das aber nicht. Generell scheinen die Sekundärfertigkeiten an Bedeutung verloren zu haben. Zwar gibt es wieder Erzadern, die aber offenbar ohne besondere Vorkenntnisse abgebaut werden können. Taschendiebstahl hat Spellbound gestrichen. Um Schlösser zu kna-

cken, gibt es nun ein neues, kurzwelliges Minispiel: Sie müssen im rechten Moment klicken, um rotierende Schlüssellocher an der richtigen Stelle zu fixieren. Das geht gut von der Hand. Die generelle Ausrüstung hat Spellbound ordentlich bestückt, wir haben allein 60 verschiedene Waffen gezählt, vom Knüppel bis zum Flammenschwert. Schlagwaffen unterteilen sich in Einhänder und Zweihänder, Fernkampfwaffen in Bögen und Armbrüste. Unklar bleibt, ob und wie sich verschiedene Schlagwaffen wie Schwerter, Äxte und Co unterscheiden. Fernkämpfer bekommen dafür mehr taktischen Spielraum, denn **Arcania** führt unterschiedliche Pfeilarten ein, darunter Feuerpfeile, magische Pfeile oder vergiftete Moorwespenpfeile. Rüstungen unterteilen sich in Gewänder und Helme.

Das Kampfsystem

Wer auf Feshyr und Argaan auf Gegner stößt, haut denen auf ganz ähnliche Weise den Knüppel über die Rübe wie in den bisherigen **Gothic**-Teilen oder in **Ri-**

sen. Das Kampfsystem ist actionbasiert, Sie hauen mit Linksklicks zu und blocken mit rechts. Dazu kommen Ausweichrollen, denn besonders harte Schläge mancher Gegner durchbrechen Ihre Abwehr. Wer im rechten Moment klickt, kann seine Hiebe außerdem zu Kombo-Ketten aneinanderreihen, die mit jedem Schlag mehr Schaden anrichten. Durch Talentaufstiege kommen weitere Angriffsarten hinzu, unter anderem lernen Sie, durch einen langen Knopfdruck besonders stark auszuholen. Weil jeder Schlag und jeder Block an der Ausdauer nagt, leert simples Dauerklicken im Nu Ihr Energiekonto, was Sie für Gegner zu leichter Beute macht. Stattdessen soll **Arcania** taktische Kämpfe auffahren, in denen Sie den Gegner beobachten, seine Angriffe parieren und im rechten Moment selbst zuschlagen. Mit der Betonung auf »soll«, denn in unserer Version funktionierte das noch nicht. Unsere Probegefechte waren noch sichtlich unausgereift: die Bedienung mitunter hakelig, was zu ungewollten Ausweichsprüngen führte, der Schlagabtausch wenig elegant, und die Gegner wehrten sich nicht effektiv genug. Das sind allerdings Kritikpunkte, die sich noch ausbalancieren lassen sollten.


Die Magie

Wenn der Namenlose auf Argaan Magie einsetzen will, hat er die Wahl zwischen drei Varianten. Die mächtigsten Sprüche stammen aus den drei Talentbaumschulen um Innos, Adanos und Beliar. Jowood zeigt bislang nur Innos, die Magie des Feuers. Das ist im Wesentlichen ein einziger Spruch – nämlich der Feuerball. Der wird in den weiteren vier Talentstufen lediglich zu einer im-

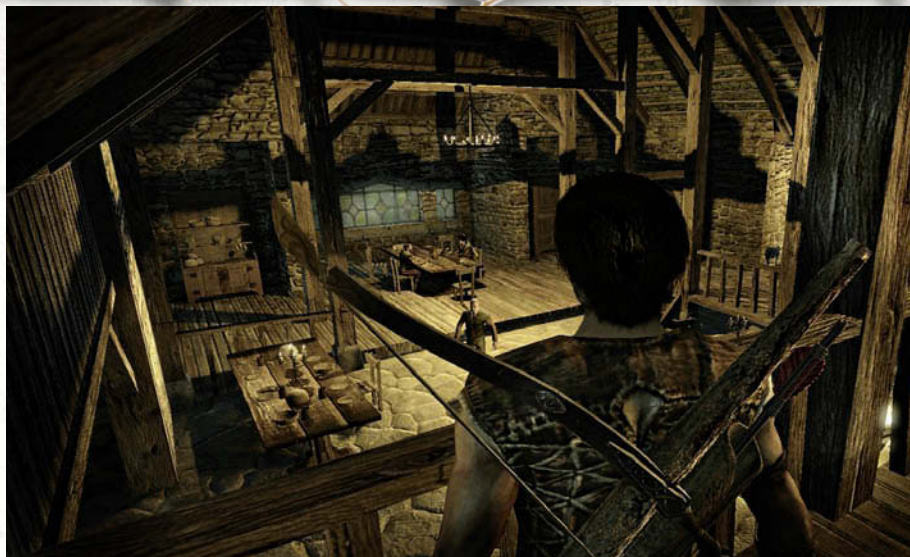


Der Held in der Robe eines **Wassermagiers**, mit passendem Zauber in der Hand.

Die Hauptneuerungen – und was wir davon halten

	 Christian meint:	 Michael meint:	 Daniel meint:
Neuer Held, neues Land			
Aus dem namenlosen Held wird ein neuer, anders aussehender namenloser Held. Schauplatz ist statt Myrtana das Inselreich Argaa. Eine nicht ganz so offene Welt.	»Okay, jetzt heißt alles anders, ist aber im Kern genau das Gleiche wie immer. Dass man in einem neuen Spiel neue Landschaften erkundet, versteht sich von selbst.«	»Neue Welt erforschen: super. Aber so offen wie möglich, bitte! Neuer namenloser Held: Mir egal, Hauptsache, der Knabe hat Charakter und kernige Sprüche drauf.«	»Find ich gut, denn so war es in der Gothic-Serie schon immer. Wenn ich vordefinierte Helden und Laufwege haben will, spiele ich Dragon Age.«
Kein Fraktionszwang mehr			
Der Namenlose muss sich keiner Fraktion mehr anschließen, sondern kann nach Belieben Aufgaben für jede Partei erledigen.	»Oha, Spellbound entfernt mal eben ein Kernelement der Gothic-Reihe. Klingt nach mehr Freiheit, aber Gothic steht für Entscheidungen und Konsequenzen!«	»Das finde ich schade. Eine der Stärken der Gothic-Reihe war immer die emotionale Bindung, das Zugehörigkeitsgefühl des Spielers zu seiner Fraktion. Da droht die Beliebigkeit, Vorsicht!«	»Bin ich skeptisch. Mir hat es gefallen, lange darüber nachzudenken, welcher Fraktion ich mich anschließe und welche Konsequenzen das für mich haben könnte.«
Freie Charakterentwicklung			
Die Fertigkeiten des Namenlosen sind nicht mehr an eine Fraktion gebunden, sondern frei wählbar. Er kann jede beliebige Rüstung tragen.	»Die Klassen waren in Gothic ja seit jeher eher Makulatur. Mehr Eigenverantwortung bei der Spezialisierung finde ich nicht schlimm.«	»Ebenfalls schade. Gerade in der Beschränkung als Konsequenz einer Entscheidung liegt doch der Reiz, diese gründlich zu durchdenken. Wiederum droht Beliebigkeit.«	»Nur zu. Schließlich gehört es zu einem guten Rollenspiel, wenn es mir alle Freiheiten lässt, meinen Helden zu entwickeln und zu spezialisieren.«
Keine Lehrer mehr			
Der Namenlose muss nicht mehr zu Lehrern zurückkehren, um Fertigkeiten zu verbessern. Er kann seine Talentpunkte direkt einsetzen.	»Schlechte Entscheidung. Das Lehrer-System mag veraltet aussehen, aber es führt zum spannenden Aufsparen von Punkten und beeinflusst Reiseentscheidungen.«	»Juchu! Ich habe es immer gehasst, nach dem Aufstieg ewig durch die Gegend pilgern zu müssen. Die Lehrer sind vom Atmosphäre-Element zum Nervfaktor geworden.«	»Gott sei Dank! Mitten in der Pampa zu stehen und nichts mit dem eben erreichten Levelaufstieg anfangen zu können, hat mich in Gothic schon immer genervt.«
Vereinfachte Sekundärfertigkeiten			
Alchemie, Schmieden und Diebeskunst gibt es noch, aber sie sind keine steigerbaren Talente mehr. Taschendiebstahl wurde gestrichen.	»Taschendiebstahl habe ich eh nie benutzt, weg damit. Aber dass die Sekundärtalente an Stellenwert verlieren, kostet Gothic-Atmosphäre!«	»Atmosphäre-Rollenspiele wie Gothic leben immer auch von der Illusion, der Glaubwürdigkeit der Welt. Hier haben die Zweit-Talente einen guten Teil beigetragen, schade.«	»Ein ausgedünntes Talent-System? Gefährlich, immerhin schmälert das die Möglichkeiten (und damit auch den Spaß), seinen eigenen Helden zu individualisieren.«
Taktischeres Kampfsystem			
Schläge lassen sich zu Kombos aneinanderreihen. Zauber und Hiebe lassen sich aufladen. Jede Kampffraktion verbraucht Ausdauer.	»Kombos haben in The Witcher schon gut funktioniert. Klingt für mich sinnvoll. Und hey: Alles ist besser als das Kampfsystem aus Gothic 3!«	»Gute Nachricht. Ich erinnere mich an das fiese Gefühl der Hilflosigkeit, wenn ich wegen einer Steuerungsmacke in Gothic 3 einen eigentlich einfachen Kampf verloren hatte.«	»Meine Maushand wird's den Entwicklern danken. Das stupide Draufloshauen früherer Gothic-Spiele ist definitiv nicht mehr zeitgemäß.«
Zuschaltbare Komfortfunktionen			
Minimap, Questmarkierungen, Schadenswerte im Kampf, Autozielen für Bogenschützen – alles drin, aber flexibel an- und abschaltbar.	»Stört mich überhaupt nicht, im Gegenteil, das sind überfällige Modernisierungen. Gothic ist nicht Gothic, weil es unbequem war.«	»So wird's was! Komfort für Weicheier, Wenig-Zeit-haber-aber-Vielspieler wie mich und die pure Lehre für die Hardcore-Fans der ersten Stunde. Überfällige Modernisierung.«	»Klasse! Serienveteranen und Rollenspiel-Fetischisten müssen die Hilfen ja nicht nutzen. Einsteiger hingegen finden leichter ins Spiel – das kann nie schaden.«

mer stärkeren Variante und richtet schließlich im »Inferno«-Modus verheerenden Flächenschauden an. Man darf davon ausgehen, dass es bei Adanos und Beliar ähnlich ist. Welche Zauber in den beiden Schulen warten, will Jowood zwar offiziell noch nicht verraten. Wir lehnen uns aber sicher nicht zu weit aus dem Fenster, wenn wir vermuten, dass der Wassergott Adanos wohl Eis-magie verleiht, zumal ein entsprechender Zauber schon auf der E3 2009 zu sehen war. Da bisher noch jede **Gothic**-Episode die Fähigkeit enthielt, Skellette zu beschwören, dürfte das wohl die Macht sein, die der dunkle Beliar verleiht. Wer nicht in Magietalente investieren möchte, greift alternativ zu Schriftrollen oder Runensteinen. Während die Rollen nach Gebrauch zerfallen, müssen sich die Runen eine Zeit lang aufladen. Sie verleihen vor allem nützliche Zusatzfähigkeiten, etwa doppelte Laufgeschwindigkeit im magischen Sprint, der am Mana zehrt. Eines ist aber definitiv nicht im Spiel: Die Fähigkeit, das Wetter zu beeinflussen. Mit diesem Spielelement hatten Spellbound und Jowood zu Beginn der **Arcania**-Entwicklung geworben; magisch versierte Helden sollten sich die Nacht herbeidrehen oder Nebel aufsteigen lassen, um unbemerkt an Gegnern vorbeizuschleichen, sie sollten Wachen mit Regenschauern in Häuser treiben. Nichts davon ist mehr vorgesehen. Womöglich auch deshalb, weil Spellbound die damit verbundenen Herausforderungen an die künstliche Intelligenz der Feinde zu hoch waren.



Das Innere des Gasthofs **Zur gespaltenen Jungfrau**: gemütlich eingerichtet und schummrig. Häuser sind ohne Ladezeit betretbar.

Wir hatten bislang nicht den Eindruck, dass die Einwohner Argans besonders helle sind. Und wir zweifeln daran, dass man im Spiel jemals allzu heimlich vorgehen muss, trotz erlernbarer Schleichfertigkeit.

Die Technik

Wie sieht das Spiel aus? Gut, wenn auch nicht hochglanzmodern. **Gothic 4** basiert ausschließlich auf DirectX 9, was nicht den aktuellen technischen Möglichkeiten entspricht, dafür aber sicherstellt, dass **Arcania** überall problemlos läuft. Die serientypische Fernsicht beeindruckt auch in Spellbounds Grafik-Engine, und natürlich gelangen Sie ohne Ladepause in jeden Winkel Argans und in jedes Gebäude. Optische Glanzlichter sind die wirklich hübsche Regensimulation mit Pfützen und fließenden Rinnsalen sowie die Tageszeitsimulation, dank der

nicht nur die Schatten realistisch wandern, sondern Sonnenuntergänge die ganze Landschaft in einen Rotton tauchen. Aus der Nähe wirken einige Texturen aber verwaschen, vor allem wenn die Kamera in den Dialogen dicht an Personen heranfährt.

Und wie läuft's?

Fast noch wichtiger aber ist die Frage: In welchem Zustand ist das Spiel? Droht ein neues Bug-Debakel wie beim Vorgänger und dessen Addon? Wir haben eine Alpha-Version gespielt, was in der Regel bedeutet, dass der Spielinhalt vollständig ist und in den kommenden Monaten nur noch poliert wird. Dafür spricht auch, dass **Arcania** im 3. Quartal 2010 erscheinen soll – drei bis vier Monate Feinschliff und Bugfixing sind für ein Projekt dieser Größenordnung Standard. Das noch ungeeichte Kampfsystem sollte sich in dieser Zeit einrenken, die

Talentbäume ausbalancieren lassen. Skeptischer stimmt uns die Frage, ob Spellbound die Welt überzeugend mit Leben füllen kann. Bugs gab es in unserer Alpha-Version noch en masse – verschwindende Personen, nicht lippen-synchrone Gespräche, Darstellungsfehler, Leistungseinbrüche –, allerdings nichts, was den Spielfortschritt unmöglich gemacht hätte. Auch die gesamte Benutzeroberfläche befand sich noch im Rohzustand. Andererseits hatten wir während unseres mehrstündigen Probespiels keinen einzigen Absturz, **Arcania** lief stabil und überwiegend flüssig. Das ist weit mehr, als man im gleichen Stadium von **Gothic 3** sagen konnte. Insofern scheint es zumindest realistisch, dass Jowood und Spellbound im Herbst ein weitgehend fehlerfreies Arcania abliefern werden. Ob es auch ein gutes **Gothic** wird, muss sich noch herausstellen. **CS**



Schlösser knacken: Die rotierenden Schlüssellocher müssen ausgerichtet werden.

Arcania: Gothic 4

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
► Hersteller **Spellbound / Jowood** ► Status **zu 90% fertig**

Christian Schmidt: Spellbound fängt die Stimmung der Serie sauber ein, baut eine detailreiche Welt, und uns droht wahrscheinlich kein Bug-Debakel. Das sind gute Nachrichten. Noch bleibt aber offen, wie motivierend der Spielfluss sein wird, wie groß die Abwechslung, wie stark der Entdeckungsdrang. Denn das sind die Kernelemente, die Gothic ausgezeichnet haben. Ich habe die leise Befürchtung, dass sich Spellbound mit der Größe der Spielwelt überhoben hat. Dafür sprechen die Kürzungen und die minimalistische Inszenierung. Ein Genre-Meilenstein steht uns hier nicht bevor. Aber wohl durchaus ein solides Gothic – und das ist ja das Wichtigste.



christian@gamestar.de

Der Herr der Ringe

Der Krieg im Norden

Mittelerde rettet man nicht im Alleingang. Gut, dass Sie sich bald mit zwei Freunden durch Saurons Horden kämpfen dürfen. Der Herr der Ringe? Koop? Das klingt nach einem Hit.



Die Kampagne von Der Krieg im Norden ist durchgehend auf **Koop-Gefechte** für bis zu drei Spieler ausgerichtet.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6794

Der Hobbit Sam steht mit wackligen Knien vor dem Höhlentroll, seine Schwerthiebe prallen wirkungslos von der gummiartigen Haut des Riesenviehs ab. Erst als Gimli dazustößt, mit seiner Axt draufdrischt und auch Legolas gerade zur rechten Zeit einen Pfeil zielsicher im Hals des Monsters versenkt, kippt der Koloss um. Diese Szene stammt aus **Die Gefährten**, dem ersten der drei **Herr der Ringe**-Filme. Sie könnte aber genauso auch in **Der Krieg im Norden** vorkommen. Denn das Action-Rollenspiel, das derzeit beim Entwickler Snowblind entsteht, setzt nicht nur auf

Tolkiens berühmtes Fantasy-Epos als Grundlage, sondern auch konsequent auf die Zusammenarbeit der Spieler. Das erinnert stark an den Koop-Hit **Die Rückkehr des Königs** von 2003 und dürfte ähnlich viel Spaß machen.

Überall Krieg

Wie es der Name bereits vermuten lässt, ziehen Sie in den nördlichen Gefilden Mittelerdes gegen Sauron in den Kampf. Allerdings dürften selbst Kenner der Filme oder der Bücher erst mal mit den Schultern zucken, denn in den Vorlagen wird dieser Konflikt nur am Rande erwähnt. »Wir sehen

das als Chance«, sagt uns Ryan Geithman, der Gründer und Chef von Snowblind. »So können wir Gebiete und Abenteuer erschaffen, die die Fans bisher noch nicht gesehen und erlebt haben.« Das klingt einerseits natürlich gut, wenn wir nicht zum gefühlt hundertsten Mal einer Belagerung von Helms Klamm standhalten sollen. Andererseits läuft der Entwickler aber Gefahr, sich zu sehr vom bekannten Ringe-Universum zu entfernen oder die beinhalten Fans gar mit unpassenden, weil zu frei interpretierten Ideen zu vergraulen. »Ich kann euch beruhigen«, schiebt Ryan vorsorg-

lich nach. »Wir arbeiten sowohl mit der Community als auch mit Middle-earth Enterprises zusammen, um ein möglichst homogenes Mittelerde zu bauen.« Da Warner Bros. Interactive, der Publisher des Spiels, nicht nur die Rechte an den Büchern, sondern mittlerweile auch die an den Filmen hält, dürfte sichergestellt sein, dass **Der Krieg im Norden** zumindest optisch einen hohen Wiedererkennungswert hat.

B-Prominenz

In Sachen Handlung hält sich Snowblind noch sehr bedeckt. Der Entwickler hat uns zumindest



Die dreiköpfige Heldentruppe lässt sich auf Wunsch auch mit KI-gesteuerten **Kameraden** besetzen.



Jede der drei Heldenklassen hat spezielle Fertigkeiten. **Magier** etwa schwächen Gegner durch Feuerzauber.





Bossgegner wie diesen haushohen **Höhlentroll** besiegen Sie nur durch taktisch kluge Zusammenarbeit und indem sie ihm nicht allzu nahe kommen. Gut zu sehen: Das Spiel orientiert sich optisch stark an Peter Jacksons preisgekrönter Filmtrilogie.

verraten, dass **Der Krieg im Norden** parallel zu **Die Rückkehr des Königs** verläuft, genauer gesagt zu dem Zeitpunkt, an dem sich Frodo und Sam bereits in Mordor befinden, um den Einen Ring zu zerstören. Somit dürfte klar sein, dass Sie im Spiel auf keine der bekannten Figuren wie etwa Gandalf oder Aragorn treffen werden. Schließlich kämpfen die Gefährten gerade sehr viel südlicher und sehr viel östlicher am Schwarzen Tor gegen Saurons Ork-Armee. Doch auch fernab der eigentlichen Ringe-Prominenz tummeln sich jede Menge bekannte Figuren, etwa der Adlerfürst Belegorn, der Gandalf (Buch- und Film-

kenner erinnern sich vielleicht) einst aus Isengard befreit hat und der im Spiel als Auftraggeber fungiert. So schickt uns der stattliche Vogel zum Beispiel in den Dürstwald, um einen von Wargs verschleppten Magier zu finden. Wir sollen aber auf keinen Fall ohne Begleitung in den Wald gehen. Gut, schließlich ist **Der Krieg im Norden** ohnehin auf kooperatives Abenteuern ausgelegt.

Drei gegen alle

Drei Rassen stehen zur Auswahl: Mensch, Zwerg und Elb. Zudem dürfen Sie sich für eine von drei Klassen entscheiden (Krieger, Jäger oder Zauberer) und sowohl das Erscheinungsbild als auch das Geschlecht Ihres Recken festlegen. Wir sind gespannt, wie ein weiblicher Zwerg à la Tolkien wohl aussehen wird. Rollenspieltypisch hat jede Klasse spezielle Vorzüge und Talente. Während zum Beispiel der nahkampfstärke Krieger mit Zweihandwaffen mitten im Getümmel auf die Gegner eindrischt, greift der Jäger entweder zu Pfeil und Bogen oder macht sich unsichtbar, um dem Feind mit vergifteten Dolchen in den Rücken zu fallen. Der Magier wiederum agiert aus dem Hintergrund und unterstützt seine Kollegen durch Schutzschilde, Heilspprüche und mächtige Flächenzauber. Das kluge Zusammenspiel aller Helden soll dabei eine elementare Rolle spielen. Nur wer seine Gegner clever attackiert und gemeinsam Schwächen ausnützt, trägt laut Ryan Geithman den Sieg davon. Als Beispiel nennt er den Kampf gegen einen

Uruk-hai. Dessen Panzerung ist besonders stark und nur am Rücken zu knacken. Also verwickelt der ebenfalls sehr robuste Krieger das Monster in eine Prügelei, während der Jäger sich im Verborgenen anschleicht und die Schwachstelle des Uruk-hai gezielt mit seinen Dolchen bearbeitet. Bei Bossgegnern, etwa einem ausgewachsenen Höhlentroll, wird's noch kniffliger. Kommen Sie dem Burschen zu nahe, kann es nämlich passieren, dass er Ihren Helden schnappt, in die Luft reißt und kurzerhand verspeist. Wildes Tastenhämmern hilft zwar, um den unfreiwilligen Tod hinauszuzögern; ohne das rechtzeitige Eingreifen Ihrer Freunde sind Sie jedoch alsbald einen Kopf kürzer. Cool: Wer gerade keine Kumpels zur Hand hat, der füllt das Dreiergespann mit KI-gesteuerten Recken auf. Kommt später doch noch ein Mitspieler dazu, kann der jederzeit einsteigen und mitkämpfen, ob übers Internet, das heimische Netzwerk oder den geteilten Bildschirm.

Reden wir darüber

Besiegte Gegner bringen Erfahrungspunkte, die Sie in neue, mehrstufig ausbaubare Fertigkeiten investieren. Konkrete Beispiele hierfür will uns Ryan noch nicht verraten. Zumindest ließ der Snowblind-Chef fallen, dass jede Heldenklasse mehrere Talentbäume spendiert bekommt. Möglicherweise werden Sie also darüber grübeln dürfen, ob Sie etwa Ihren Magier auf Heilung oder Flächenschaden spezialisieren. Für noch mehr Rollenspiel-Flair sollen die Dialoge sorgen, die ähnlich wie in **Mass Effect 2** mehrere Gesprächsoptionen bieten. Anders als im Bioware-Hit haben die Antworten aber keine Auswirkungen auf Quests – **Der Krieg im Norden** verläuft streng linear – oder gar die Gesinnung Ihres Helden. Das klingt logisch, schließlich waren Gut und Böse in **Der Herr der Ringe** schon immer klar von einander getrennt. Da wäre es fehl am Platz, wenn Sie plötzlich brandschatzend durch Mittel-erde latschen könnten. **DM**

Entwickler-Check



Die Snowblind Studios wurden 1999 gegründet und gehören seit 2009 zu Warner Bros. Interactive. Das Team hat sich auf Koop-Actionspiele spezialisiert und unter anderem **Justice League Heroes** sowie **Champions of Norrath** veröffentlicht. Snowblind hat bislang nur für Konsolen entwickelt, **Der Krieg im Norden** ist der erste Titel, der auch für den PC erscheint. Die Firma sitzt in Bothell, USA.

Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **2011**
► Hersteller **Snowblind / Warner Interactive** ► Status **zu 50% fertig**

Daniel Matschijewsky: Meiner Meinung nach ist **Die Rückkehr des Königs** noch immer eines der besten Koop-Spiele überhaupt. **Der Krieg im Norden** könnte dieses Erbe antreten, denn sowohl die unkomplizierte Action als auch die von den Entwicklern angestrebte Zusammenarbeit der Helden gehen in diese Richtung. Als Fan bin ich allerdings ein wenig skeptisch, ob Snowblind das Ringe-Szenario auch abseits der bekannten Gebiete und Charaktere angemessen in Szene setzt.



danielm@gamstar.de

The Witcher 2

Assassins of Kings

Neue Grafik, überarbeitetes Kampf- und Charaktersystem, mehr Handlungsfreiheit: Für die Rückkehr des Hexers haben sich die Entwickler viel vorgenommen. Das riecht nach Hit.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6681

Falsche Bescheidenheit kann man CD Projekt nicht gerade vorwerfen. Denn die Entwickler von **The Witcher 2** schmeißen bereits im allerersten Making-of-Video mit Superlativen um sich. »Wir haben das Kampfsystem auf ein Niveau gehoben, das alles bisher in Rollenspielen Dagewesene übertrifft«, verspricht der Produzent Thomas Gop. »The Witcher 2 wird eines der bestaussehenden Rollenspiele aller Zeiten werden«, ergänzt der Projektleiter Adam Badowski. Jungs, macht mal halblang! Noch wissen wir ja relativ wenig über die Fortset-

zung des Abenteuers, das die GameStar-Leser 2007 zum »Rollenspiel des Jahres« gekürt haben. Wohlgermerkt »relativ wenig«, nicht »gar nichts«. Wir haben alle Fakten über **The Witcher 2: Assassins of Kings** gesammelt und berichten über das vielversprechende Comeback des Hexers.

Monarchenmord

Die Handlung von **The Witcher 2** beginnt einige Monate nach dem Ende des ersten Teils. Der Hexer Geralt hat gerade erst den Orden der Flammenrose besiegt und König Foltest gerettet, da droht

schon die nächste Gefahr. Eine bereits veröffentlichte Spielgrafik-Zwischensequenz zeigt den Elfen-Spion Iorveth, der in einer Waldhöhle auf den grobschlächtigen Narbenkrieger Kingslayer stößt. Der kocht ein Süsschen, was eher langweilig wäre, läge auf dem Schemel neben seinem Lagerfeuer nicht ein abgehackter Kopf. »Verbeuge dich, du stehst vor einem gekrönten Haupt«, knurrt Kingslayer, der seinen Namen (»Königsschlächter«) offensichtlich zu Recht trägt.

Dann unterbreitet der Killer seinem Elfen-Besucher ein Ange-

Wer ist Geralt?

Als Hexer gehört der Mann mit der weißen Mähne zu einem Klan elitärer Bestienjäger und ist ein begnadeter Schwertkämpfer und Magier. Wie alle Hexer mutierte Geralt in seiner Kindheit und entwickelte übermenschliche Kräfte. Das macht ihn bei seinen rassistischen Mitmenschen nicht gerade sehr beliebt.



bot: Er braucht die Hilfe der Spitzohren-Rebellen – die im düsteren **Witcher**-Univerum einen erbitterten Guerilla-Krieg gegen ihre menschlichen Unterdrücker führen –, um noch mehr Blaublüter um die Ecke zu bringen. Und just Geralts Freund Foltest soll als Nächster den Kopf verlieren. Damit wäre zwar geklärt, warum **The Witcher 2** den Untertitel **Assassins of Kings** (»Königsmörder«) trägt, über seine Motive schweigt

Schlagkräftige Begleitung



In **The Witcher 2** kann der Ex-Einzelgänger Geralt auch gemeinsam mit Gefährten kämpfen, etwa der Magierin **Triss** (links), die ihn mit einem Schild vor Pfeilen schützt (unten) oder Angreifer flambiert (rechts).





Im Kampf gegen den gigantischen **Tentadrake** muss sich Geralt ganz schön anstrengen. In solchen kniffligen Bosskämpfen erwarten Sie auch Quick-Time-Events, in denen Sie reaktionsschnell bestimmte Tasten drücken müssen. Nur wenn das klappt, stehen Sie irgendwann vor dem Kadaver des Monsters (rechts).

sich Kingslayer aber aus. Es strebe weder nach Gold noch Ruhm, raunt der Monarchenmörder, der Rest sei eine lange Geschichte.

Zweiggeschichte

Wir freuen uns schon darauf, Kingslayers Erzählung zu lauschen. Schließlich soll **The Witcher 2: Assassins of Kings** auch offene Fragen aus dem ersten Teil klären – etwa die, was vor dessen Beginn geschehen ist. Und wieso der Hexer ursprünglich sein Gedächtnis verloren hat. Die Haupthandlung fällt etwas kürzer aus als im Vorgänger, samt Nebenquests dauert **The Witcher 2** rund 50 Stunden. Müde Hol- und Bring-Aufträge will CD Projekt vermeiden, dafür soll die Erzählung intensiver und Geralts Vor-

gehen noch wichtiger werden. So treffen Sie wie gehabt moralische Entscheidungen, deren Folgen Sie nun allerdings noch später zu spüren bekommen. Außerdem versprechen die Designer drei unabhängige Erzählstränge, die sich je nach Ihren Aktionen anders verzweigen und in mehreren Endsequenzen gipfeln können.

Was genau geschieht, verrät CD Projekt aber nicht. Fest steht bislang nur, dass Geralt die Grenzgebiete der Reiche Temeria, Kaedwen und Aedirn bereist. Besonders Aedirn dürfte interessant werden, denn der oben erwähnte Langerfeuer-Kopf gehört(e) dessen Monarchen Demawend. Außerdem wird ein Drache eine zentrale Rolle spielen, aber das kennen wir ja aus anderen Titeln.



Ex-Einzelkämpfer

Im Handlungsverlauf trifft Geralt auf alte Bekannte, darunter der Zwerg Zoltan oder die Magierin Triss. Wer mag, kann die Kame-raden nun sogar mitnehmen, denn Geralt muss seinen menschlichen und monströsen Feinden nicht mehr allein gegenüber-treten. Triss etwa unterstützt ihn im Kampf, indem sie Feuerbälle schleudert und heransausende Pfeile mit einer Schutzkuppel abwehrt. Wie der Hexer mit seinen Mitstreitern umgeht, wirkt sich außerdem auf das Spielende aus.

Und nicht nur das, CD Projekt überarbeitet auch das Kampfsystem selbst. So schnetzelt sich

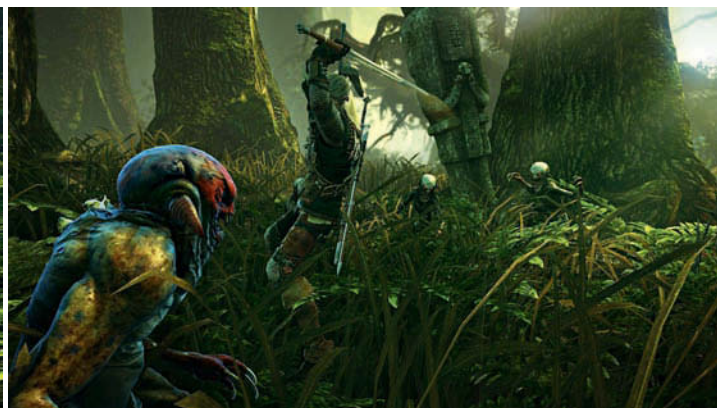
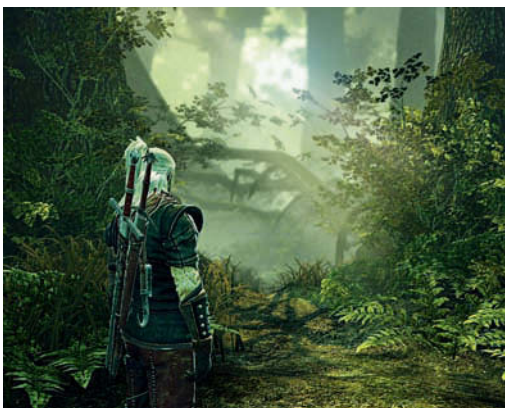
Geralt zwar erneut mit einem silbernen (gegen Monster) und einem stählernen Schwert (gegen Menschen) durch die Feindes-schar. Den Kampfstil wählen Sie nun allerdings nicht mehr über vorgefertigte Optionen wie »gegen Gruppen« oder »schnell zu-stechen«. Stattdessen bauen die Entwickler mehrere Schlagvarian-ten ein, sodass Sie die Angriffsart schneller wechseln können. Zum Beispiel landen Sie in rascher Folge einen kräftigen Hieb, einen flinken Stich und einen Rundum-Wirbler. Das dürfte die Kämpfe dynamischer machen, zumal zu-gleich die Animationen verbes-sert werden. Geralt soll diesmal



Hier sehen Sie die Magierin **Triss**, den Hexer **Geralt** sowie **Vernon Roche**, einen Abgesandten von König Foltest. Daneben warten ihre Gegenspieler, der Elfen-Agent **Iorveth** und der Königsmörder **Kingslayer**. (von links)



Im **Menschendorf** muss Geralt zwei alte Bekannte vor dem Galgen retten, was dem fetten **Ortsvorsteher** sichtlich missfällt. Gut zu erkennen: die detaillierten Gesichtsanimationen.



Der **Wald** lädt zum Spaziergang ein – wenn nur nicht ständig **Monster** stören würden. Bei Kämpfen gegen Gruppen muss Geralt nun nicht mehr seinen Schwertstil wechseln.

eben noch flüssiger durch die Gegnerhorden wirbeln. Außerdem darf er zaubern, Fallen legen sowie – endlich! – auch springen und klettern. Vorbei also die Zeiten, in denen eine kniehocher Heck den Hexer zum Umweg zwang. Hin und wieder erwarten Sie überdies Quick-Time-Events, in denen Sie reaktionsschnell die eingeblendeten Tasten drücken müssen. Zum Beispiel wenn Geralt in einem Bosskampf auf den Tentadrake kraxelt, ein gigantisches Tentakelmonster.

Dreifach-Spezialist

Auch das Charaktersystem wird umgebaut, in **The Witcher 2** darf sich Geralt auf den Schwertkampf, die Runenmagie oder die

Alchemie spezialisieren. Als Schnetzelprofi schlägt er logischerweise härter zu und weicht geschickter aus. Als Zaubermeister richtet er mit Hexereien mehr Schaden an, außerdem kann er sich selbst heilen. Und dank des Alchemie-Studiums werden die selbst gebrauten Tränke mächtiger, mit denen sich der Monsterjäger zwischen oder während Kämpfen stärkt. Wenn Geralt neue Fähigkeiten freischaltet, steigert er keine passiven Werte à la »plus zehn Intelligenz« mehr, sondern lernt immer neue Schläge, Zauber (hier »Zeichen« genannt), Fallen oder Tränke.

Aus erbeuteten Einzelteilen darf der Held zudem eigene Schwerter schmieden, rund 300

Kombinationen sollen möglich sein. Auch Rüstungsteile kann er selbst basteln und danach weiter aufwerten. Das gilt sogar für die Zauber: Mit den aus dem ersten Teil bekannten Mutagenen (speziellen Upgrades) wertet Geralt seine Hexereien auf. Zum Beispiel kann er sich entscheiden, ob er lieber den Schaden eines Spruchs steigert oder mehrere Gegner gleichzeitig damit trifft. Die Ausrüstung und die Talente sind insgesamt noch vielfältiger als im ersten **The Witcher**, was den Wiederpielwert erhöhen dürfte.

Schmutzig-schöne Welt

Die Kämpfe sind natürlich nur ein Teil von **The Witcher 2**. So führt Geralt auch wieder Dialoge, die wie im Vorgänger recht erwachsen und teils derbe ausfallen. Auch der Rest des Szenarios bleibt gewohnt düster: Die machtgeringeren Menschen unterdrücken

Elfen und Zwerge; Rassismus und Korruption, Hass und Gewalt sind an der Tagesordnung.

Trotzdem soll die **Witcher**-Welt schöner werden, rein optisch natürlich. Für die Fortsetzung hat CD Projekt eine neue Grafik-Engine entwickelt, die in den ersten Videos und auf den ersten Bildern bereits einen ausgesprochen stimmungsvollen Eindruck macht. Zum Beispiel streift Geralt durch einen dichten Wald, in dem sich das einfallende Sonnenlicht in den Baumkronen bricht und exakte Schatten auf den Laubboden zeichnet. Ob's wirklich zum »bestaussehenden Rollenspiel aller Zeiten« reicht, bleibt aber abzuwarten, auch das »Kampfsystem, das alles bisher Dagewesene übertrifft« muss sich erst noch beweisen. Wir freuen uns schon auf eine spielbare Version – Näheres dazu demnächst an dieser Stelle. **GR**

Geralt und die Liebe

Wie im Vorgänger darf der Hexer wieder Frauen erobern, etwa die Magierin Triss, mit der er sich gleich zu Spielbeginn in einem alten Elfenbrunnen vergnügt (siehe Bild unten). **The Witcher 2** soll die Schäferstündchen allerdings erwachsener und glaubwürdiger präsentieren. Also Schluss mit den kindischen Nackedei-Spielkarten?



The Witcher 2: Assassins of Kings

► **Angesaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **1. Quartal 2011**
► Hersteller **CD Projekt / Namco Bandai** ► Status **zu 60% fertig**

Michael Graf: Dank der düsteren Welt und der Quest-Entscheidungen fesselte mich schon das erste Hexer-Abenteuer, das zweite dürfte ähnlich packend ausfallen. Oder sogar noch packender, wenn die Entwickler wirklich mehr Storyzweige einbauen. Gemeinsam mit der vielfältigeren Ausrüstung dürfte der Wiederpielwert so hoch steigen wie ein katapultierter Königskopf. Nur weniger Bugs dürfen's diesmal gern sein.



micha@gamstar.de

Auf einem Flug trifft Michael Thorton auf die verführerische Journalistin **Scarlet Lake**. Mit der rothaarigen Dame kann unser Agent einen Flirt anfangen, der vielleicht später in einer Kissenschlacht endet – wenn Sie verstehen, was wir meinen.



Alpha Protocol

Ein Mann, reizvolle Frauen und ein gefährlicher Verrat: Im spannenden Agenten-Rollenspiel geht's rund um den Globus, um einen Weltkrieg zu verhindern.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5729

Die hübsche Asiatin Mina ist nicht nur eine brillante Informantin, sondern auch ziemlich niedlich. Mit der muss doch was gehen! Und diese rothaarige Journalistin Scarlet – sehr verführerisch. Als Michael Thorton, Agent eines supergeheimen Geheimdiensts, sollen Sie nicht nur die Welt vor einem Krieg retten, sondern dürfen auch die Herzen (oder zumindest die Körper) von einem

ganzen Schwung bemerkenswerter Frauen erobern. Wie Ihnen beides gelingt, haben wir mit einer weit fortgeschrittenen Version des Action-Rollenspiels **Alpha Protocol** von Obsidian Entertainment (**Neverwinter Nights 2**, **Knights of the Old Republic 2**) ausprobiert.

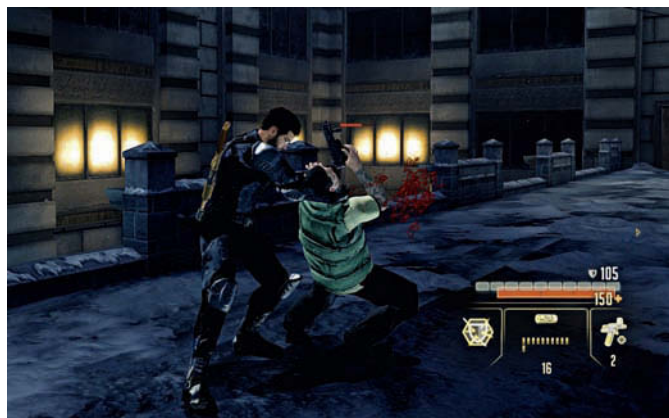
So oder so?

Alpha Protocol lässt sich aktuell am besten mit **Mass Effect 2** ver-

gleichen. Neben actiongeladenen Missionen, in denen Sie zig bösen Buben den Garaus machen, stehen haufenweise prima vertonte Dialoge (auf Englisch mit deutschen Untertiteln) mit den unterschiedlichsten und teils sehr schrägen Gestalten an. Je nachdem, wie Sie sich in diesen Gesprächen verhalten, je nachdem, welche Entscheidungen Sie treffen, entwickelt sich die Handlung.

Wenn Sie sich in Moskau in einem verschneiten Park mit Albatross treffen, dem Boss der mysteriösen G22-Organisation, und sich auf einen Deal einlassen, dann hilft Ihnen G22 später im Spiel, in die gut bewachte und nicht sehr stilsicher eingerichtete Behausung eines russischen Mafioso einzudringen. Ob und unter welchen Voraussetzungen das Treffen mit Albatross allerdings zu-

Schlafenlegen oder töten?



Wenn Sie sich einem Gegner unbemerkt genähert haben, können Sie ihn entweder mit einem **Würgegriff** schlafen legen (links) oder mit einer **Messerattacke** töten (rechts).



Spezialfähigkeiten wie temporäre Immunität gegen Kugeln (blaue Aura) benötigen Sie kaum.

stande kommt, hängt davon ab, ob Sie zuvor bei einem Überfall auf eine Yacht eine zwar stumme, aber schießfreudige junge Punk-lady leben lassen.

Alpha Protocol steckt voll von größeren wie kleineren Entscheidungen, die allesamt in entsprechendem Rahmen Einfluss aufs Spielgeschehen haben und letztlich in einem von angeblich 15 Enden gipfeln sollen. Wenn Sie Mina gegenüber den falschen Ton anschlagen, rutschen Sie im Ansehen der Dame nach unten. Das verhindert nicht nur eine Romanze, sondern macht Sie auch schwächer, denn die sogenannten Handler (also Ihre Informanten und Kontaktpersonen) verleihen Ihnen Boni wie beispielsweise eine schnellere Regeneration, wenn Sie gut mit ihnen stehen. Doch ob Mina am Ende eine der Guten ist, können wir sowieso noch nicht mit Bestimmtheit sagen. Die ist schon zu nett.

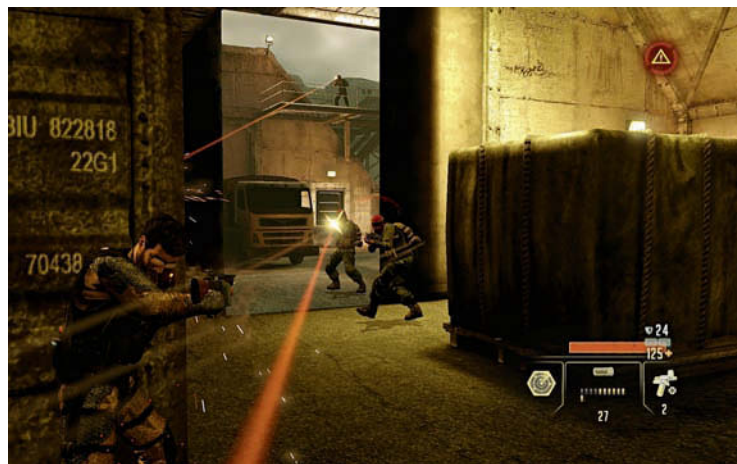
Unter Zeitdruck

Auch das Dialogsystem von **Alpha Protocol** erinnert an **Mass Effect 2**, jedoch gibt's einige auffällige Unterschiede zwischen den Spielen. Genau wie in Bio-ware's Rollenspiel präsentiert man Ihnen stets mehrere Antwortmöglichkeiten, allerdings sind die Vorschläge nicht die Kurzversionen des anschließend Gesagten, sondern Angaben wie »zurückhaltend«, »professionell« oder »aggressiv«. Oft gibt's auch Stichworte wie »Handel« oder »Raketen«, wenn der Held nach konkreten Informationen forscht. Dass die Vorschläge so knapp und schnell erfassbar gehalten sind, hat einen Grund: Sie müssen aus den Optionen unter Zeit-

druck (dargestellt durch einen schrumpfenden Balken) wählen. Das führt zuweilen dazu, dass sie eher eine Bauch- als eine Kopfentscheidung treffen. So macht es Ihnen **Alpha Protocol** deutlich schwerer, eine strikte Gut- beziehungsweise Böse-Route zu gehen und bleibt stets spannend und überraschend.

Zweifacher Ausbau

Weil **Alpha Protocol** trotz eines deutlich erkennbaren Action-Unterbaus noch immer ein Rollenspiel ist, gibt's auch mehrere Klassen. Michael kann zunächst Soldat, Agent im Einsatz, Technikspezialist oder Söldner werden. Nach Abschluss des ersten großen Missionsblocks in Saudi Arabien müssen Sie sich für eine weitere Spezialisierung entscheiden. Im Folgenden können Sie dann ei-



Wenn zu viele Angreifer anrücken, lassen Sie Mike einfach blindlings aus der **Deckung** heraus feuern.

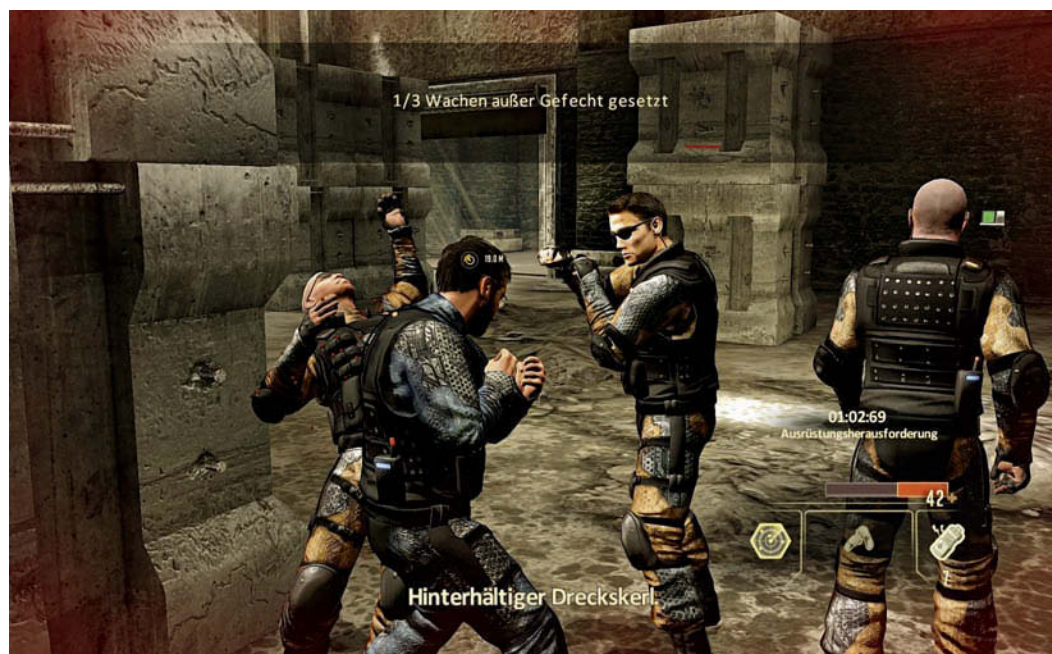
nige der Fähigkeiten nur noch bis zu einem bestimmten Punkt ausbauen, andere aber deutlich weiter steigern. Entscheiden Sie sich beispielsweise für die Spezialisierung »Kommando«, liegt der Schwerpunkt auf den Waffen und nicht auf elektronischem Gerät. Auf was auch immer Ihre Wahl fällt – in **Alpha Protocol** wird reichlich geschossen. In dieser Hinsicht gleicht das Spiel abermals Bio-ware's **Mass Effect 2**, in dem Sie ebenfalls nicht ohne Waffengewalt auskommen.

In Deckung!

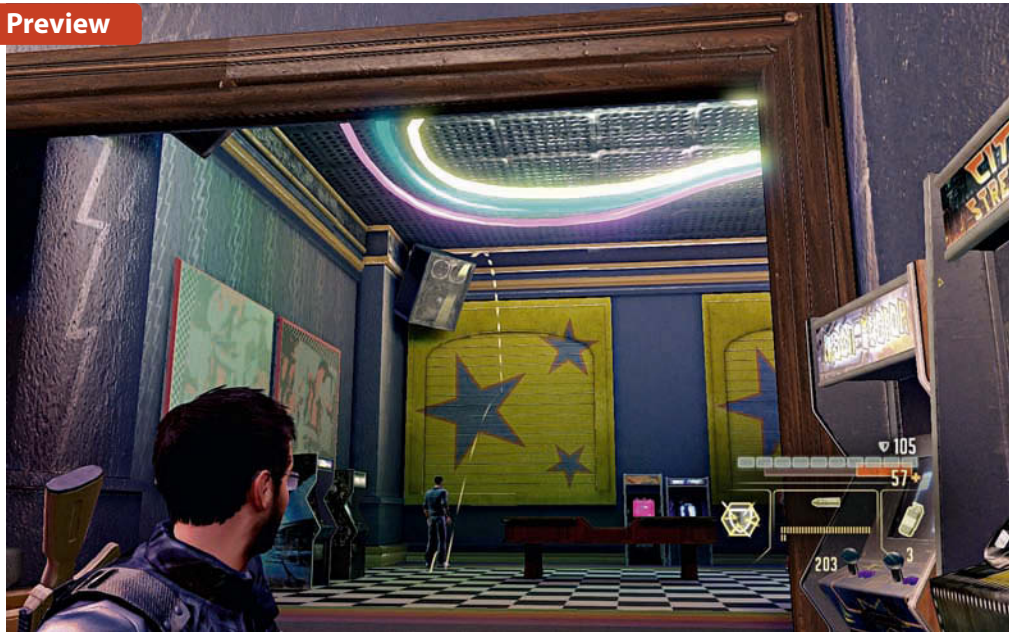
Obwohl Michael Thorton ständig mit irgendwelchen Leuten über Funk in Kontakt steht, ist er in den Missionen allein unterwegs. In denen geht's die meiste Zeit ziemlich rund: Mal soll er eine gut bewachte Waffenlieferung ir-

gendwo auf einem Bahnhofsabschnitt umleiten, mal einen vermeintliche Terroristen ausschalten, mal in der Villa eines russischen Kriminellen Informationen über das Versteck von Raketen aufspüren. Wer dabei das auch aus **Mass Effect 2** bekannte Deckungssystem nicht beachtet, ist flott tot, weil die Gegner ihrerseits nicht nur prima schießen, sondern auch Granaten werfen, als gäb's kein Morgen mehr.

Am Ende einer Mission steht oft ein Bosskampf an, der aber nicht direkt zum Tod des Widersachers führt, sondern in einem Dialog gipfelt. In dem erfahren Sie – je nach Vorgehensweise – oft überraschende Hintergründe. Ein Sachverhalt, der gerade noch sonnenklar erschien, entpuppt sich plötzlich als verwirrendes Puzzleteil eines undurchsichtigen



Als Agent im Einsatz starten Sie mit einem Bonus auf den Nahkampfwert. Im **Faustkampf** hauen Sie dann fast jeden Gegner locker aus den Schuhen.



Das Spiel zeigt Ihnen die **Flugroute** einer Granate genau an, inklusive des Abbrallers von der Wand. So geht kaum ein Sprengkörper nutzlos hoch.



Im **Charakterbildschirm** können Sie Ihre Fähigkeiten verbessern.



G22-Kämpfer stehen Ihnen zu Seite, wenn Sie's richtig anstellen.

Genzen. Haben Sie die Infos eingesackt, können Sie das Gegenüber entweder über den Jordan schicken oder unter Ihren Bedingungen laufen lassen. Letzteres hat sich für uns bisher als nützlich erwiesen, aber wir mussten auch schon erleben, wie uns vermeintliche Verbündete einen ganz schönen Bären aufgebunden ha-

ben. In **Alpha Protocol** spielt niemand mit offenen Karten.

Die eigenen vier Wände Startpunkt für die Missionen ist immer ein recht mondäner Unterschlupf. In Saudi-Arabien wohnen Sie in einem weitläufigen, orientalisches eingerichteten Apartment mit einem kleinen Innenhof, darin

ein plätschernder Springbrunnen. In Moskau bringt man Sie in einer modernen Maisonnette-Wohnung unter. Weitere Stationen sind Rom und Taipeh.

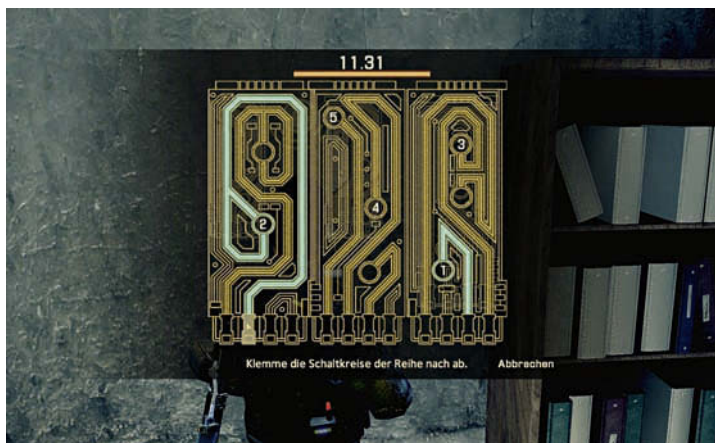
Küche, Bad, Schlafzimmer, das alles ist jedoch unwichtig. Wichtig in den Unterkünften sind der Fernseher, über den Sie Videokonferenzen mit Ihren Kontaktpersonen abhalten, und der Waffenschrank. Dort lagert Ihre Ausrüstung. Das wichtigste Utensil allerdings ist der Computer, mit dem Sie E-Mails empfangen und sogar zuweilen verschicken können. Dabei dürfen Sie wie in den Dialogen zumeist aus drei recht unterschiedlichen Antworten wählen. Am Computer ersehen Sie auch neue Waffen und Klamotten mit zuvor gefundenem Geld. Wenn Sie nicht allzu sehr mit den Scheinen um sich werfen und überflüssigen Kram verkaufen, bleibt genug übrig, um via PC an nützliche Informationen zu kommen oder um Leute zu bestechen, die Ihnen dann den anstehenden Einsatz erleichtern und

beispielsweise dafür sorgen, dass nur Wachen zweiter Klasse vor Ort auf Sie warten.

Noch zu leicht

Obwohl **Alpha Protocol** also **Mass Effect 2** in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich ist, dürfen Sie keinen Klon erwarten. Das Agentenabenteuer ist – allein was die Möglichkeiten des Heldenbaus angeht – viel mehr Rollenspiel als Biowares Science-Fiction-Epos. Jedoch befürchten wir, dass viele der interessanten Spezialfähigkeiten wie »lautloses Laufen« kaum zum Einsatz kommen werden, denn **Alpha Protocol** ist in unserer Version auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad viel zu leicht. Geübte PC-Schützen müssen nicht mal zwingend bessere Waffen kaufen oder die entsprechenden Fähigkeiten bis zum Anschlag steigern, um ohne Probleme zu bestehen. Wichtig ist nur, die Deckungen effektiv zu nutzen. Aber vielleicht schraubt Obsidian noch an der Balance. Ein bisschen Zeit ist noch. **PET**

Die Minispielchen



Alarmanlagen ausschalten? Tresore knacken? Alpha Protocol hält dafür Minispielchen parat, in denen Sie unter Zeitdruck **Stromkreise** abklemmen oder **Stifte** einrasten lassen müssen.

Alpha Protocol

► **Angespielt** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **28. Mai 2010**
► Hersteller **Obsidian / Sega** ► Status **zu 95% fertig**

Petra Schmitz: Abgesehen vom geringen Anspruch an meinen Abzugsfinger hat mir das, was ich bisher von Alpha Protocol erleben durfte, schon sehr gut gefallen. Die Figuren sind interessant, die Dialoge ebenso. Und nicht selten gibt's eine gelungene Überraschung, die ganze Teile der Handlung im Handumdrehen auf den Kopf stellt. Ich bin sehr gespannt, ob Mina mir am Ende die Treue hält oder sich zum Kreis der Bösewichte addiert!



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Black Prophecy

Geradlinige Weltraum-Action, Bombastgrafik und eine tiefe Hintergrundstory – **Black Prophecy** will das **Wing Commander** der **Free-to-play-Spielegeneration** werden.

DVD
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6745

Das Angebot an Weltraumspielen, vor allem denen mit hohem Ballerfaktor, ist heutzutage dünn. Seit Jahren ist das sehr komplexe und eher betuliche **Eve Online** der Platzhirsch im Segment der Weltraum-MMOs. Viele Veteranen unter den Action-Fans fiebern hingegen einem neuen **Wing Commander** oder dem nächsten **X-Wing** vs. **Tie Fighter** entgegen. In dieses Machtvakuum will **Black Prophecy** stoßen, mit einer durchdachten Story, Massenschlachten und erstklassiger Optik – und das auch noch kostenlos!

Genesis

Wie es sich für ein MMO gehört, steht Individualisierung ganz oben auf dem Plan. In **Black Prophecy** dürfen Sie den Piloten Ihres Raumschiffs haarklein anpassen, von der Dicke der Nase und unzähligen Frisurtypen bis hin zu Uniformen und Tätowierungen. Im späteren Spielverlauf kommen

noch Accessoires hinzu, die Ihre gewählte Fraktion widerspiegeln.

Das Spiel lässt Ihnen die Wahl, ob Sie lieber auf Seiten der genetisch mutierten Geniden oder der kybernetisch verbesserten Tyi (sprich: Thai) die Laser sprechen lassen möchten. Beide Fraktionen sind im Laufe der Geschichte aus den Menschen hervorgegangen, mittlerweile bitterböse verfeindet und nehmen ihre Urahnen nur noch als minderwertig wahr. Zwischen den Fronten führen die menschenlinden Jadd Baran eine Art Untergrundkrieg, schleusen ihre Schläfer hinter die Reihen ihrer Feinde und sabotieren, wo sie nur können. Zwar dürfen Sie nicht selbst in die Haut eines der Terroristen schlüpfen, im Laufe der rund acht Stunden dauernden Solo-Kampagne werden Sie aber mehr als einmal die Waffen mit den Jadd Baran kreuzen dürfen. Doch Moment, Solo-Kampagne? Richtig, die stark ge-



Sie dürfen in **Black Prophecy** jederzeit von der Außen- in die hübsche **Cockpit-Ansicht** wechseln.

scriptete Rahmenhandlung bestreiten Sie im Alleingang. Auf diese Weise will Entwickler Reaktor die Erfahrung für Solisten wesentlich besser steuern.

Exodus

Im Kern ist **Black Prophecy** aber ein waschechtes MMO, der Fokus liegt also auf actionreichen Gefechten im Team, sowohl im Kampf Spieler gegen KI-Raumschiffe (PvE) als auch gegen andere Spieler (PvP). Jede Fraktion besitzt mehrere riesige Raumstationen, die als Spielerstädte dienen. An Bord dürfen Sie Ihr Schiff ausrüsten, Handel treiben und auf das Missionsterminal zugreifen. Dort entscheiden Sie sich für eine Reihe von Gefechtstypen, neben Klassikern wie Eskortmissionen oder Patrouillen sind darunter auch ausgefallene Varianten. So müssen Sie zum Beispiel in einer Mission ein Großkampfschiff gegen das gegnerische Team verteidigen, während Sie selbst den Dickpott des Gegners zum Ziel haben. Die Kämpfe selbst steuern sich flott – wer **Freelancer** kennt, wird sich sofort zurechtfinden. Interessante Idee: Sie dürfen mithilfe von Tastenkombinationen Loopings und andere Ausweichmanöver vollführen. Dazu benötigen Sie aller-

dings Adrenalin, das sich im Laufe eines Kampfes langsam aufbaut. So verwirren Sie Ihre Kontrahenten und gelangen im besten Fall sogar in deren Rücken.

Drei in einem

Wie gut Sie Gegner ausmanövrieren können, hängt von der Masse Ihres Raumschiffs ab. Diese wird durch die Stärke aller Ausrüstungsgegenstände und die Kraft der Triebwerke bestimmt. Findige Piloten basteln sich so vollkommen unterschiedliche Schiffstypen zusammen – darunter etwa blitzschnelle Gleiter mit schwachen Lasern oder dicke Brummer, die als »Sniper« am Gefechtsrand festsitzen und Feinden mit einem Schuss die Hülle zerbröseln. Oder eben etwas dazwischen.

Damit Neulinge nicht ständig von erfahrenen Piloten zerlegt werden, hat sich Reaktor ein intelligentes Matchmaking-System ausgedacht. Level und Ausrüstung aller Teammitglieder werden zu einem Wert verrechnet, der wiederum bestmöglich dem gegnerischen Teamwert gleichen soll. Die Zusammensetzung der Gruppe ist damit vollkommen offen. Einfach ausgedrückt: Drei Spieler mit einem Wert von 4 können es mit einem Spieler mit Wert 12 aufnehmen.

YCH



Die einzelnen Sektoren bestechen vor allem durch ihre fantastische **Lichtgestaltung**.



Jede Änderung an der **Ausrüstung** Ihres Schiffes macht sich auch optisch bemerkbar.

Black Prophecy

► **Angeschaut** ► Genre **Weltraum-MMO** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Reaktor Media / Gamigo** ► Status **zu 70% fertig**

Yassin Chakhchoukh: Reaktor hat sich mit der Story-Kampagne, dem Matchmaking-System und den Gildenkämpfen eine Menge vorgenommen. Doch bin ich zuversichtlich. Grafik und Sound spielen in der ersten Liga, die Kämpfe sehen schon jetzt spannend aus. Und die Individualisierung des eigenen Schiffes wird sicherlich auch dazu beitragen, Freunde zünftiger Weltraum-Opern langfristig zu fesseln. Im Auge behalten!



yassin@gamestar.de



Test Drive Unlimited 2

Mehr als 2.000 befahrbare Straßenkilometer, über die Hunderte Spieler in 150 unterschiedlichen Traumwagen brettern: Die französischen Eden Studios basteln am größtenwahnsinnigsten Rennspiel aller Zeiten.

Die Sonne knallt auf die glühend heiße Küstenstraße. Exotische Palmen wiegen sich sanft im leichten Sommerwind, und das Rauschen der Wellen gibt der Postkarten-Idylle den letzten Schliff. Wir nähern uns zwei

Schönheiten – üppig, teuer, atemberaubend sexy ... und viel zu langsam für uns. Denn beim Rennen gegen unseren Mustang Fastback sehen der Lamborghini und die Corvette trotz des schönen Wetters keine Sonne.

Unser Rennspiel-Urlaub mit **Test Drive Unlimited 2** beginnt wirklich äußerst viel versprechend. Wir haben den Entwickler Eden Games in Lyon besucht, durften exklusiv einen ausgiebigen Blick auf das kommende Multiplayer-

Rennspektakel werfen und probefahren – und sind begeistert.

Erst Ibiza, dann Hawaii

Test Drive Unlimited war groß. **Test Drive Unlimited 2** wird grö-



Rennspiel-Idylle: Im Supersportwagen **Gumpert Apollo** brettern wir an blühenden Wiesen vorbei, im Hintergrund drehen sich die Flügel einer ibizianischen Mühle.



Ihre erstandenen Autos dürfen Sie in der **Garage** bewundern.



Die **Innenräume** wurden mit viel Liebe zum Detail nachmodelliert.



Rennen bei **Dunkelheit** stehen dank des dynamischen Tag- und Nachtwechsels nun ebenfalls auf dem Testfahrer-Programm.

ßer. Zweieinhalb mal so groß, um genau zu sein. Schauplatz des Titels ist die malerische Mittelmeerrinsel Ibiza. In Deutschland hauptsächlich als Partyinsel verschrien, eignet sich Ibiza in den Augen der Entwickler hervorragend als Austragungsort für spannende Rennen. Das hängt vor allem mit der Landschaftsvielfalt der Insel zusammen, wie uns die Produzentin Nour Polloni erklärt: »Auf der Hawaii-Insel Oahu im ersten Teil gab's im Prinzip nur Städte und tropische Landschaften. Auf Ibiza gibt es jetzt wesentlich mehr zu entdecken.« Tatsächlich: Wir rasen durch verwinkelte mediterrane Küstenstädtchen, über geschwungene

Bergstraßen und sogar durch wüstenartige Gebiete. Insgesamt dürfen wir auf Ibiza knapp 900 Straßenkilometer erfahren. Dank des neuen dynamischen Tag- und Nachtwechsels cruisen wir dabei sowohl am helllichten Tag wie auch im Mondschein. Das Party-Eiland ist aber nicht die einzige Örtlichkeit im Spiel. Nach einer bestimmten Spielzeit schaltet sich automatisch der Flughafen der Insel frei. Dort angekommen, können Sie direkt ein Ticket lösen. Und zwar nach Hawaii! Denn die Entwickler haben zusätzlich die komplette Insel Oahu aus dem ersten **Test Drive Unlimited** eingebaut, natürlich überarbeitet. Eine großartige Idee!

Erst Asphalt, dann Offroad

Die Stars des Spiels sind eindeutig die Autos, denn bei **Test Drive Unlimited 2** geht es immer noch hauptsächlich ums Fahren. Wie im ersten Teil steigen wir dabei nicht in irgendwelche Rostlauben, sondern schmiegen uns schon zu Spielbeginn in die Ledersitze hochwertiger Luxuskarossen. Später dürfen wir dann auch seltene Exoten wie den Gumpert Apollo Sport oder den Pagani Zonda Cinque kaufen. Zusätzlich können wir überall auf der Insel schicke Villen oder sogar Yachten erstehen, um unsere Boliden in den dazugehörigen Garagen effektiv präsentieren

zu können. Die Anwesen lassen sich teilweise modifizieren (zum Beispiel mit neuen Möbeln) und in einer Ego-Perspektive völlig frei erkunden – schick! Neu bei **Test Drive Unlimited 2** sind die Geländewagen. Mit den SUVs machen wir dann nicht nur asphaltierte Straßen unsicher, sondern bezwingen auch staubige Offroad-Pisten abseits der ausgebauten Strecken. So rumpeln wir im Audi Q7 einen schmalen Gebirgspfad hinauf. Der Boden ist übersät mit Geröll und eine tolle fahrerische Abwechslung zu den vielen hunderten Kilometern Asphaltpiste. Sehr cooler Effekt: Als die Wassertropfen eines einsetzenden Schauers auf den ver-

Rennfahrer-Domizile



In der Spielwelt stehen zahlreiche **Wohnungen** zum Verkauf, die Sie individuell möblieren und frei begehen dürfen. Wir zeigen Ihnen vier höchst unterschiedliche Beispiele.

dreckten SUV prasseln, wäscht der Regen allmählich die Staub- und Schlammspuren herunter. Das neue dynamische Wettersystem soll jedoch nicht nur leichten Regen, sondern auch ausgewachsene Stürme beherrschen.

Erst einsam, dann kooperativ

Der Schwerpunkt von **Test Drive Unlimited 2** liegt eindeutig auf dem umfangreichen Mehrspieler-Teil. Schon der Vorgänger war von Eden als erstes MMORG (Massively Multiplayer Online Racing Game) der Welt bezeichnet worden. Diesen Weg gehen die Entwickler nun konsequent weiter. Der Übergang von Einzelspieler- und Mehrspielere Erfahrung ist dabei fließend. Sobald Sie sich einloggen, sehen Sie direkt, welche Fahrer gerade gemeinsam mit Ihnen über Ibiza flitzen. Sie können jederzeit Renneinladungen verschicken, sich mit Freunden an bestimmten Orten der Insel treffen, sie in Ihr eigenes Domizil einladen oder einfach gepflegt ein wenig über die Insel cruisen. Ganz im Stile von »Mein Haus, mein Auto, mein Boot« soll der Protzfaktor dabei eine ebenso wichtige wie



Diese **Stadtszene** zeigt: Die Autos und Effekte sehen bereits prima aus, an den Umgebungsdetails sollten die Entwickler noch arbeiten.

motivierende Rolle spielen. Logisch: Je seltener die Supercars und je prunkvoller die Villen, desto neidischer die Blicke von Fremden – und besonders von Freunden. Der Community-Aspekt des Spiels geht aber noch wesentlich weiter. Sie können eigene Racing Clubs gründen und damit gegen andere Vereine antreten, selbst geschossene Fotos austauschen oder sogar zusammen in den zahlreichen Klamotten- und Autosshops auf der Insel einkaufen gehen. Das Ziel für Nour Polloni: »Facebook und andere soziale

Netzwerke zeigen, wie wichtig es Menschen ist, sich über ihre Leidenschaften auszutauschen. Wir wollen dieses Prinzip in unsere Online-Rennspielwelt übertragen.« Zu diesem Zweck wird es sogar einen Beifahrer-Modus geben. Dabei setzt sich ein zweiter Spieler mit seiner Avatarfigur zu Ihnen ins Fahrzeug und kann Sie dann durch Richtungsangaben oder über Voice-Chat zu besonders lauschigen Plätzen auf der Insel lotsen. Eine witzige Idee, die sich in der Praxis aber erst noch beweisen muss. Schließlich gehören neunmalklugen Beifahrerkommentare so ziemlich zum Letzten, was man im Auto hören möchte.

Erst Papierflieger, dann Schwergewicht

Trotz Ibiza, Wettersystem und Beifahrer-Modus: Die wichtigste Neuerung von **Test Drive Unlimited 2** ist für uns die verbesserte Fahrphysik. Im Erstling hatten wir noch das Gefühl, einen Papierflieger unter dem Hintern zu haben – zu leicht fühlten sich die Autos an, und zu schnell flogen die Boliden von der Straße in die Pampa. Schon bei unseren ersten Pro-

berunden merken wir, dass sich hier deutlich etwas getan hat. Unser Audi TT legt sich satt in die Kurven, weicht geschickt dem Gegenverkehr aus und bleibt selbst bei waghalsigen Manövern stabil. Kein Wunder, schließlich geben wir hier auch einem Allrad-Fahrzeug die Sporen. Doch bereits beim zweiten spielbaren Auto sieht das ganz anders aus. Der bullige Mustang Fastback wehrt sich wie sein Wildpferd-Namensgeber gegen unseren Gasfuß – als wir auf einer Landstraße zu stark die Handbremse benutzen, tänzelt der Hintern der Karre nervös nach links und rechts. Nur mit viel Mühe und Not bekommen wir den amerikanischen Power-Boliden wieder unter unsere Kontrolle. Ein echter Hecktriebler eben! Der Audi und der Mustang sind bezeichnend für die optimierte Fahrphysik von **Test Drive Unlimited 2**. Antriebsarten sind nun deutlich zu unterscheiden. Und was uns besonders gut gefällt: Die Autos fühlen sich endlich schwer an – schließlich wiegen unsere sexy Schönheiten auch mehr als tausend Kilo.

Tobias Veltin / HK



Die **Regeneffekte** sind schon jetzt beeindruckend. Das Wasser spült sogar den Dreck von den Karosserien.



Die brünette **Lady im Abendkleid** beweist: Ihren Rennfahrer können Sie sehr flexibel gestalten.

Test Drive Unlimited 2

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Eden Studios / Namco Bandai** ► Status **zu 70% fertig**

Heiko Klinge: Ibiza könnte das neue Traumziel für alle Rennspiel-Fans werden. Der Umfang ist schlichtweg gigantisch, die Community-Funktionen klingen durchdacht, und die Fahrphysik funktioniert erheblich besser als im Vorgänger. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler genauso viel Sorgfalt in die Online-Technologie investieren. Denn die Server-Probleme waren im ersten Test Drive Unlimited das größte Ärgernis.

Potenzial Sehr gut



heiko@gamestar.de

Patrizier 4

Mehr Handel mit Meerhandel: Als mit allen Wassern gewaschener Hansehändler geht's mit Patrizier 4 wieder auf Nord- und Ostsee. Wird die Wirtschaftssimulation eine steife Brise oder doch nur eine laue Butterfahrt?

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6797

Ascaron ist tot, **Patrizier** lebt! So kurz und knackig kann man nach der Insolvenz der Traditions-Spieleschmiede die Zukunft von Deutschlands dienstältester Wirtschaftssimulation beschreiben. Denn das Team um den Chefentwickler Daniel Dumont ist beim Publisher Kalypso untergeschlüpft und lässt als Gaming Minds Studios Ende des Jahres **Patrizier 4** vom Stapel laufen. Dabei setzt das Team auf Evolution statt Revolution, sprich: Auch in Teil 4 schippern Sie als Händler in der mittelalterlichen Hanse Waren über Nord- und Ostsee, kämpfen um den Posten als Bürgermeister und versuchen sogar, eine eigene Stadt zu gründen. Wieder mit an Bord: Die wohl tiefstgreifende Simulation eines Wirtschaftssystems, die je in einem Spiel verwendet wurde.

Kein Schummeln

»Es macht viel mehr Spaß, eine authentische Welt zu steuern als eine, bei der an allen Ecken und Enden geschummelt wird«, erklärt uns Daniel Dumont auf unsere Frage nach dem Kern von **Patrizier 4**. Was er mit der authen-

tischen Welt meint? »Wenn beispielsweise in Lübeck die Salzproduktion einbricht, wird in Oslo der Fisch teurer, weil Salz für die Konservierung von Fisch benötigt wird.« Ein weiteres Beispiel: »Wenn Piraten Händler plündern, wird man später woanders auf der Welt einen Freibeuter treffen, der in einer dunklen Taverne exakt diese Waren feilbietet.« Ohne Frage – Dreh- und Angelpunkt von **Patrizier 4** ist wie bei den Vorgängern auch die präzise Simulation eines Warenkreislaufs. Um diesen Kern wird das gesamte restliche Spiel gestrickt. Wer erfolgreich Handel treiben will, sein Winzschiffchen vom Anfang zu einer richtigen Flotte ausbaut und dadurch zu immer mehr Macht und Einfluss gelangt, muss sich vor allem mit dem dynamischen Warenkreislauf beschäftigen. Alles wird irgendwo hergestellt, alles wird woanders verbraucht, alles beeinflusst sich gegenseitig. Das Schöne dabei: Wie schon in den Vorgängern ist man nicht nur auf den Schiffshandel angewiesen. Wer den Markt richtig beeinflussen und letztlich beherrschen will,



Das Zentrum einer schmucken 3D-Hansestadt von ein wenig weiter oben betrachtet. Die **Gebäudepreise** werden zur Ortsmitte hin immer höher.

errichtet eigene Betriebe und erzeugt damit künstlich Über- oder Unterproduktion, um eventuelle Konkurrenten zu schädigen.

Mehr Pfeffer im Kampf

»Bei Teil 2 gab es viele Spieler, die ganz auf die Seeschlachten verzichtet haben, andere haben sich von einem Gefecht zum nächsten begeben. Aber ich gebe zu, die Bedienung war eigenwillig.« Selbstkritisch bringt Daniel Dumont einen Schwachpunkt von **Patrizier 2** auf den Punkt: Die Gefechte auf See waren oft langweilige Pflichtübungen. »Wir haben deshalb die Steuerung verbessert und die Schlachten flotter gemacht. Es wird keine flüchtenden Schiffe mehr geben, die einen halben Knoten langsamer sind als die eigenen und die man daher ewig lang verfolgen muss.« Apropos verbesserte Steuerung: In **Patrizier 4** muss niemand mehr um-

ständig Mannschaften für jedes Schiff anheuern. Die sind beim Schiffskauf automatisch an Bord. Und auch das Kaufen verschiedener Munitionsarten entfällt.

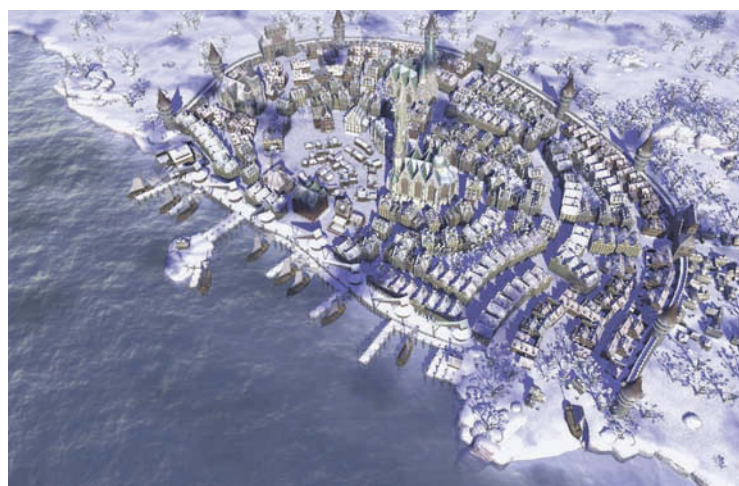
Selbst an Land wird gekämpft, wenn auch erheblich seltener als auf dem Meer. Und zwar für gewöhnlich dann, wenn der Landesfürst nicht seine geforderten Waren bekommt. Diese Gefechte werden aber nicht mit Armeen ausgetragen. Stattdessen haben sich Dumont und sein Team ein Minispiel im Tower-Defense-Stil ausgedacht. Sprich: Sie errichten Verteidigungsanlagen, und der Feind versucht eine Zeit lang, bis zum Stadtzentrum vorzudringen und die Lager zu plündern.

Weniger klein-klein

Ein weiteres Versprechen für **Patrizier 4** sind weniger »kleinteilige Aktionen«. Damit sind aber nicht die nach wie vor recht iconlas-



Das Interface wirkt immer noch recht kleinteilig. Hier planen wir **automatische Handelsrouten**.



Frost und Eis überziehen die Stadt. Zum Glück können die Häfen aber niemals zufrieren.



tigen Menüs im Spiel gemeint, denn die werden wohl kaum weniger komplex als beim Vorgänger ausfallen. »Wir wollen ja die Spieliefe erhalten und den Profis sogar bessere Optimierungsmöglichkeiten liefern«, so Dumont. Stattdessen entschlackt er das Spiel an anderer Stelle. »Um Probleme im Unternehmen aufzuspüren, muss man nicht mehr alle Bereiche des Interfaces abklappen, sondern ruft einfach den Berater auf. Der sagt mir zwar nicht, was ich tun soll, aber er teilt mir mit, wo irgendwas wahrscheinlich nicht so läuft, wie es sollte.« Ein weiteres Beispiel ist die Suche nach Kapitän für eigene Konvois, was in **Patrizier 2** eine recht fummelige Angelegenheit war. Die heuert man jetzt mit einem Knopfdruck an und kann den Schiffsführer im späteren Spielverlauf diesmal auch von Ausbildern verbessern lassen. Die allerdings muss man, da bleibt sich **Patrizier 4** treu, doch suchen.

Hilfe beim Handeln

Neben diesen Verfeinerungen sollen zusätzliche Komfortfunktionen auch Einsteigern einen leichteren Zugang in die Welt der Hanse bahnen. »Eine einfache Handelsroute ist mit sehr wenigen Klicks zusammengestellt«, verspricht Daniel Dumont. »Um den Überblick bei den vielen Routen nicht zu verlieren, kann ich mir schnell und einfach die Rentabilität anschauen und sofort zu jedem Konvoi springen.« Zudem wird es einen Kontorverwalter geben, der sich um leidige Detailarbeiten kümmert, sowie eine spezielle Übersicht der Expeditions-konvois. Expeditionen? Ja, in **Patrizier 4** kann man nach einem Weg in den Mittelmeerraum suchen. Wer dieses gewagte Unternehmen meistert, darf fortan besonders begehrte und damit auch lukrative Güter importieren. Angezeigt wird der Mittelmeerraum aber nicht, er existiert nur virtuell.

Schön schief

Außer in zahlreichen spielerischen Feinheiten fällt der Unterschied zu **Patrizier 2** am meisten bei der Grafik auf. Alles ist in 3D gestaltet, die Städte wirken nicht mehr wie aus Rechenkästchen zusammengesetzt. Das Team legt Wert auf verwinkelte, mittelalterliche Städte. Deshalb kann man zwar Häuser und Betriebe im späteren Spielverlauf recht frei positionieren. Die Straßen baut aber nach wie vor die KI, damit es nicht zu rechtwinklig wird. Über diese Gässchen wuseln jede Menge Bürger, wobei deren Zahl Rückschlüsse auf die jeweilige Wirtschaftslage zulässt. »Wir können viele hundert Bewohner

Daniel Dumont

(41) ist Geschäftsführer der Gaming Mind Studios und Creative Director für Patrizier 4.



Fünf Fragen

an Daniel Dumont

Wir fragten den Entwicklungsleiter von Patrizier 4 nach der Entstehung von Patrizier 4 und die Zukunft des Genres.

GameStar ❖ Warum machst du nach deiner Ascaron-Zeit als erstes Projekt ausgerechnet ein Remake eines alten Ascaron-Spiels?

❖ **Daniel Dumont** Nach der Ascaron-Insolvenz fragte Kalypso, ob ich Interesse an einer Fortsetzung von Patrizier 2 hätte. Da ich nach langer Zeit wieder richtig Lust darauf hatte, waren mein Team und ich über das Angebot sehr erfreut. Eine neue Firma und ein neuer Partner bedeuten schon eine gewisse Umstellung, weshalb es nicht schadet, sich auf gewohntem Terrain zu bewegen. Zu gegebener Zeit werden wir auch etwas Neues angehen.

❖ Warum sollte jemand, der Teil 2 samt Addon immer noch begeistert spielt, Teil 4 kaufen?

❖ Für Patrizier 4 werden wir die Tiefe der Simulation noch erhöhen. Wenn sich etwa eine Sturmfront auf der Karte einer Stadt nähert, so wird deren Produktivität beeinträchtigt. Außerdem geben wir dem Spieler mehr Möglichkeiten an die Hand und verschlanken die Bedienung. Das Schöne daran ist, dass es dadurch auch für Einsteiger einfacher wird. So lässt sich etwa die Komplexität der Handelsrouten in mehreren Stufen variieren.

❖ Gibt es etwas, von dem du jetzt schon weißt, dass es den Weg ins Spiel nicht finden wird, obwohl du es gern reinbringen würdest?

❖ Ich hätte gern Landhandel eingebaut. Da haben wir im Fan-Forum auch eine gute Möglichkeit gefunden. Das holen wir bestimmt nach.

❖ Wäre das Patrizier-Spielkonzept in einem anderen Gebiet oder einer anderen Epoche vorstellbar?

❖ Auf jeden Fall. Man könnte noch viel weitergehen und es in einer Fantasywelt ansiedeln. Wichtig ist es, ein Thema zu finden, das viele Spieler anspricht.

❖ Wie sieht für dich die Zukunft der Wirtschaftssimulationen aus?

❖ Ich glaube, sie werden nach wie vor rar bleiben. Schließlich sind sie nichts für die schnelle Unterhaltung. Dafür kann man sich damit länger beschäftigen als mit einem Sieben-Stunden-Shooter. Aber Wirtschaftssimulationen werden auch nie aussterben. Es wird immer Spieler geben, die die Befriedigung schätzen, durch den eigenen Hirnschmalz eine ganze Welt hochzuentwickeln. Außerdem sind Wirtschaftssimulationen vom Spielprinzip her wesentlich konstruktiver als Shooter.

auf einmal darstellen, in Städten auch mal weit über tausend«, erklärt uns Daniel Dumont. »Wie viele Bürger man sieht, hängt im Übrigen auch von der Situation ab. In einer Wirtschaftskrise sind weniger unterwegs, und der Marktplatz ist fast leer.« Aktuell

hat **Patrizier 4** Alphastatus erreicht, das Team werkelt an der Balance der Handelssimulation und dem Verhalten der KI-Konkurrenz. Wie authentisch die Wirtschaftssimulation tatsächlich wird, können Sie ab September herausfinden. *Mick Schnelle*



Jede Menge **Handels Güter** stehen zur Auswahl. Angebot und Nachfrage sind in jeder Stadt anders.

Patrizier 4

► **Angeschaut** ► Genre **Wirtschaftssimulation** ► Termin **Sept. 2010**
► Hersteller **Gaming Mind Studios** ► Status **zu 70% fertig**

Mick Schnelle: Patrizier 4 wird wohl eher eine aufgehübschte und aufgebohrte Neuaufgabe von Teil 2 statt ein echter Nachfolger. Schlimm ist das nicht, denn der Vorgänger macht großen Spaß, wirkt heute aber reichlich betagt. Trotzdem wären ein paar neue Gebiete oder echter Landhandel schön gewesen, auch wenn beides nicht entscheidend für die Spieltiefe ist. Wenn die Komplexität der Serie erhalten bleibt, werde ich im September sicherlich wieder den Pfeffersack in mir entdecken.



redaktion@gamestar.de



Sieht aus wie ein Sandmensch aus Star Wars IV, ist aber ein **Charakter** in *The Secret World*.



Glibberviecher warten auf Spieler, die sich ins Wasser wagen.



Ein gigantischer Gegner, der offenbar aus **Stahlbeton** besteht.

The Secret World

Die Age of Conan-Macher wollen offenbar das Online-Rollenspiel revolutionieren. Das wird auch mal Zeit, Zweifel am Erfolg des Projekts sind aber angebracht.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6138

Ein Online-Rollenspiel ohne Levelaufstiege? Also ohne die wahrscheinlich größte Schwungmasse im Motivationsmotor des Genres? Kann das gut gehen? Will das jemand? Der norwegische Entwickler Funcom nimmt es zumindest an: In *The Secret World* wird es keine Rangstufen geben. Doch das ist bei weitem nicht alles, was das neue Online-Rollenspiel der **Age of Conan**-Macher von anderen MMOs unterscheiden soll.

In dunklen Gassen

Schon das Szenario von *The Secret World* unterscheidet sich von den üblichen Hintergründen, auf die Entwickler sonst ihre Online-Abenteuer so malen. Statt in eine Fantasy- oder eine Science-Ficti-

on-Welt will man uns auf die gute alte Erde verfrachten. Eine Erde, auf der es vor Geheimbünden und Mythen nur so wimmelt. Illuminaten, Templer, Stonehenge, Atlantis – das sind Stichworte, mit denen Funcom das Drumherum von *The Secret World* beschreibt. Man will uns nicht in eine Parallelwelt entführen, sondern in »dunkle Gassen, in die sich bisher niemand getraut hat«, so Ragnar Tørnquist, Boss von Funcom.

Startorte für die Ausflüge in die »dunklen Gassen« sollen uns bekannte Metropolen New York, London und Seoul werden, womit übrigens ganz gut die für den Online-Rollenspielmarkt interessanten Territorien (USA, Europa und Asien) abgedeckt wären. Aus

den Städten geht's dann nach Ägypten oder in die Wälder Neuenglands, um dort gegen fantastische Monster oder Zombies anzutreten. Wie genau gereist wird (wahrscheinlich einfach per Ladebildschirm) und ob man aus den Hauptorten gleich in die Abenteuerzonen springt oder zunächst in anderen, kleineren Orten landet, ist noch nicht bekannt. *The Secret World* soll allerdings ähnlich funktionieren wie *Guild Wars*; wenn Monsterverdreschen ansteht, dann in Instanzen. Eine offene Welt, durch die Abenteuerer nach Lust und Laune stromern können und an jeder Ecke neue Quests finden, wird's offenbar nicht oder nur eingeschränkt geben.

Die Balancefrage

Wenn Funcom bei *The Secret World* tatsächlich ganz auf ein Levelsystem verzichten will, entfällt schon mal der Jubel über das Erreichen einer höheren Charakterstufe. Wonach Sie ebenfalls vergeben suchen werden, sind definierte Klassen. Jeder Spieler soll seinen Helden ganz nach Lust und Laune erstellen und wild zum Beispiel Magiekönnen mit Waffengewalt mixen dürfen. Damit wir dabei effektive Ergebnisse erzielen, verspricht Funcom ausreichend Erklärungen, welche Kombinationen sinnvoll sind.

Ihr Können an Pistole, Schwert oder Zauberdings steigern Sie dann nicht über das Verteilen von Punkten, sondern wie beispielsweise im Rollenspiel *Oblivion* über simples Trainieren. Je mehr Sie also mit dem Schwert rumfuchteln, desto effektiver wird Ihre Schnetzerei. Und zwar gleich auf zwei Ebenen, auf und vor dem Monitor. Kämpfe in *The Secret World* werden laut Funcom nicht wie in Online-Rollenspielen üblich übers indirekte Auslösen von Fertigkeiten funktionieren, sondern eher wie in einem Shooter. Wenn Sie Ihre Pistole abfeuern, dann fliegt die Kugel sofort. Wenn Sie mit dem Schwert zuhauen, dann saust die Klinge ohne Verzögerung auf den Gegner. Wir kennen das so ähnlich schon aus *Age of Conan*, wo es für Nahkampfklassen vergleichbar funktioniert.

Das Schwierige am Verzicht auf ein Levelsystem und einfach zu durchschauende Fähigkeitswerte ist, die Balance sicherzustellen. Wie will Funcom bei all der Schwammigkeit definieren, welche Gegner dem Können der Helden angemessen sind? Wie sollen sich ausgeglichene Gruppen für eine große Monsterhatz bilden? Oder wird am Ende einfach alles so leicht gemacht, dass jeder jede Herausforderung sofort besteht? In diesem Zusammenhang



In aufwändigen **Sequenzen** sollen Sie die Geschichten rund um die instanziierten Abenteuer erleben.



Wie lässt es sich am besten gegen ein Schrottmonster kämpfen? Na klar, in **bunten Kleidchen** und Socken. In *The Secret World* dürfen Sie Ihren Helden in fürs Genre ungewöhnlich normale Klamotten hüllen.

warten wir besonders gespannt auf erste konkrete Informationen zum Spieler-gegen-Spieler-Kampf. Denn PvP wird auch in **The Secret World** stattfinden.

Tabellenführer

Spielergemeinschaften, also Gilden, sollen in **The Secret World** eine Hauptrolle spielen. Zunächst wird's drei große Fraktionen geben: die Templer, die Illuminaten

und die Drachen. Für eine der drei Gruppierungen müssen Sie sich entscheiden und können dann entweder als einsamer Recke, der sich nur bei Bedarf mit anderen zusammenschließt, gegen das Böse antreten. Oder Sie binden sich an eine Gilde, in **The Secret World** Kabale genannt. Ähnlich wie in **Guild Wars** werden die Kabale miteinander konkurrieren, über PvP-Erfolge und sonstige Er-

rungenschaften. Gleiches gilt für den einzelnen Spieler. Welcher Held und welche Kabale weltweit die Nase vorn hat, soll in Tabellen festgehalten werden. Immerhin! Das könnte die Motivationskurve, die wir wegen des fehlenden Stufensystems schon am Boden sahen, wieder anheben. Zumindest für den Spielertyp, der sich gern mit anderen misst.

Prognosen

Abgesehen von der ungewöhnlichen Spielmechanik **The Secret World** könnte die Technik eine weitere Hürde für viele Spieler sein. Denn Funcom will das Online-Rollenspiel grafisch besonders aufwändig gestalten. Dass so der Kreis der potenziellen Kunden eingeschränkt wird, haben die Entwickler wohl abermals vergessen. Schon **Age of Conan** sah bei Erscheinen nur auf High-End-Rechnern wirklich atemberau-

bend gut aus. Dabei hat **World of Warcraft** doch auch in Sachen Grafik längst vorgemacht, wie's geht. Eine schicke und gefällige Präsentation, die auch auf älteren Rechnern noch hübsch anzuschauen ist, garantiert nämlich eine größere Spieleranzahl, damit auch eine belebtere Welt und so grundsätzlich mehr Motivation, sich ins Abenteuer zu stürzen.

Und wo wir gerade von **World of Warcraft** sprechen: Funcom muss auch beim Erscheinungstermin aufpassen. Sollte **The Secret World** tatsächlich noch wie angekündigt 2010 fertig werden, dann wird es mit **World of Warcraft: Cataclysm** konkurrieren, das wieder viele ehemalige Spieler zurück nach Azeroth locken dürfte. Wird's erst 2011 (wie wir eher vermuten), kommen mit **Guild Wars 2** und **Star Wars: The Old Republic** gleich noch zwei weitere Mitbewerber dazu. **PET**



Nanu? Das sieht doch verblüffend aus wie *Left 4 Dead*. Ist aber eine **Zombie- und Monsterhatz** im kleinen Städtchen Kingsmouth im herbstlichen Neuengland.

The Secret World

► **Angeschaut** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **2011**
► Hersteller **Funcom** / – ► Status **zu 60% fertig**

Petra Schmitz: Grundsätzlich finde ich erst mal alles spannend, was sich von ausgelatschten Wegen entfernt. Gerade in einem meiner Lieblingsgenres. Aber das, was Funcom vorhat, läuft in vielen Aspekten so völlig gegen die erprobten Mechanismen, dass mir doch arge Zweifel kommen. Keine Levelaufstiege? Ganz gefährlich! Ich hoffe sehr, die Entwickler bieten genug Motivationsgründe, um das auszugleichen.



petra@gamestar.de

Kane (rechts) und **Lynch** (links) schießen sich gemeinsam durch Shanghai. In der Solo-Kampagne steuern wir ausschließlich Lynch.

Kane & Lynch 2 Dog Days

Gleiche Ganoven, neue Optik: Wir haben den »Youtube«-Actiontitel angespielt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6667

Mister Glazer – Brite, Anzugträger, Krimineller – thront auf dem Beifahrersitz, lässt seinen Blick über den tristen Stadtmoloch schweifen und fragt: »Nun, Mister Lynch, wie gefällt Ihnen Schanghai?« James Seth Lynch – Amerikaner, ausnahmsweise ebenfalls Anzugträger, Psychopath – knurrt: »Es ist beschissen.« Und damit stehen auch schon die drei Atmosphäre-Säulen von **Kane & Lynch 2**: schmutzige Verbrecher, schmutzige Dialoge und eine schmutzige Metropole. In einer etwas saubereren, ähm, Metropole (München) haben wir den Art Director Rasmus Poulsen getroffen und erstmals die Xbox-360-Version der Action-Fortsetzung angespielt.

Sprechen und schießen

Der eingangs geschilderte Autofahrt-Zwischenfilm zeigt das erste

Treffen von Lynch und Glazer. Der Brite führt in Schanghai ein Verbrechenersyndikat aus Exil-Europäern. Das können Sie nun aber erst mal vier Absätze lang vergessen, wichtig ist nur: Glazer hat Geld, Lynch braucht Geld. Also muss der langhaarige Psychopath für den Gangsterboss arbeiten. Dazu kommt's schneller, als er denkt: Noch während des Bewerbungsgesprächs wird Glazers Auto von einem anderen gerammt und schlittert in eine Massenkarambolage. Das wäre kein großes Problem, wenn nicht hinter jedem Wagen bewaffnete Chinesen lauern würden. Ergo muss Lynch aussteigen und Feuerschutz geben, während sich Glazers Luxuskarre durch den Stau schlängelt.

Leben und sterben

Weil die Gegner wie im ersten **Kane & Lynch** stets in der Überzahl anrücken, muss sich der Held hinter Wagen ducken und ganz fix aus der Deckung feuern. So eskortieren wir Glazers Limousine zur nächsten Ausfahrt, wo sie erneut gerammt wird – diesmal von einem Lastwagen und mit drastischeren Folgen: Der Wagen kippt aufs Dach; auf Tastendruck zieht Lynch den verletzten Glazer heraus, der ihm fortan nachhumpelt. Zu allem Überfluss rückt nun auch noch die Polizei an, im behördlichen Kugelhagel sinkt Lynch zu Boden. Erledigt ist er aber noch lange nicht.

Das Schadenssystem von **Kane & Lynch 2** ähnelt dem von

Modern Warfare 2: Wenn Lynch verletzt wird, heilt er nach wenigen Sekunden automatisch. Falls er weitere Treffer kassiert, sinkt er zwar nieder, darf aber im Liegen weiterfeuern und nach wenigen Herzschrägen hinter die nächste Deckung hechten. Die Entwickler nennen diese oft lebensrettende Liegendschießfunktion »Down but not Dead«. Nur wenn er auch am Boden von Kugeln durchsiebt wird, haucht Lynch sein Leben endgültig aus.

So übersteht der Psychopath die nächsten Schusswechsel und flieht mit Glazer in ein Parkhaus. Dort steigt der Level-Showdown: Lynch wehrt bissige Polizeihunde ab und sprengt Gesetzeshütergruppen mit Dynamitstangen. Insgesamt hinterlässt dieser Auftakt-Level zwar keinen übermäßig spektakulären, aber einen sehr guten Eindruck, vor allem dank der vielen Skriptsequenzen.

Zum Beispiel rast ein Chineser auf der Autobahn mit dem Motorrad heran, springt ab und feuert bereits, während seine Maschine noch über den Asphalt schlittert.

Gemeinsam rauschen

Die Autobahn-Schießerei führt uns zwei unterschiedliche Aspekte von **Kane & Lynch 2** vor Augen. Das erste Element ist untypisch für die Serie: Lynch ballert sich ganz allein durch die Gegnerhorden. Für gewöhnlich kämpft er wie im Vorgänger gemeinsam mit seinem Gangsterkumpel Kane. Das typische Element ist die Präsentation: Das Bild ist stets etwas unscharf, das Licht wirkt überzeichnet, die Kamera wackelt leicht, und bei Explosionen verzerren Pixelfehler die Umgebung. Die Entwickler vergleichen diese unsaubere Optik mit einem Youtube-Video. »Uns ist klar, dass das gewöhnungsbedürftig ist«,

Entwickler-Check

Das Kopenhagener Studio **IO Interactive** wurde im September 1998 gegründet. Das erste – und bis heute bekannteste – Werk der Dänen war im November 2000 die Auftragsmörder-Simulation **Hitman**, die bislang dreimal fortgesetzt und ins Kino gebracht wurde. Außerdem zeichneten die Dänen für die Actionspiele **Freedom Fighters** (2003), **Kane & Lynch** (2007) und **Mini Ninjas** (2009) verantwortlich. 2004 übernahm Eidos das Studio. Als Square Enix letztes Jahr den Publisher aufkaufte, erwarb der japanische Hersteller damit automatisch auch IO.



Bis hin zu den hängenden Stromkabeln haben die Entwickler die Gassen detailliert gestaltet.



Auf der **Autobahn** beschützt Lynch Glazers Limousine vor chinesischen Angreifern.



Wenn ein Held getroffen wird, geht er erst mal nur zu Boden und übt sich im **Liegendschießen**.

gesteht Poulsen. »Aber es passt zur dreckigen Stadtkulisse.« Wir geben ihm Recht: Zwar wirkt die Grafik aufgrund des ungewöhnlichen Filters oft recht trist und farbarm, zugleich unterstützt diese verwaschene und instabile Darstellung aber die schmutzige Atmosphäre. **Kane & Lynch 2** soll eben keine Hochglanz-Ballerei à la **Crysis** bieten, sondern düstere, derbe Erwachsenen-Action.

Einfach

Der folgende Level spielt einige Stunden nach dem Autobahn-Auftakt: In einem Restaurant werden Kane und Lynch von Elitepolizisten überrascht. So kämpfen wir nun erstmals gemeinsam mit unserem computergesteuerten Kumpel. Die Spielfigur wechseln dürfen wir nicht, im Solo-Modus lenken wir immer nur Lynch. Kane

nimmt auch keine Befehle entgegen, sondern kämpft selbstständig. Immerhin stellt er sich dabei nicht ganz doof an und greift zum Beispiel in Deckung hockende Polizisten von der Seite an.

Die Gegner-KI hinterlässt einen eher zweckmäßigen Eindruck. Zwar suchen unsere Widersacher Deckung, ausgefeiltere Manöver haben sie aber bisher nicht drauf. Dafür können wir den Feinden dank der teilweise zerstörbaren Umgebungen munter die Deckung unter den Hintern wegballern. So durchlöchern wir die Holzwände des Restaurants mit der Schrotflinte. Bei der anschließenden Flucht durch die Gassen Schanghais werfen wir Benzinkanister, denen wir noch im Flug eine Kugel verpassen, um sie über den Gegnerköpfen detonieren zu lassen.



Dass **Kane** eigentlich der ruhigere der beiden Ganoven ist, lässt sich hier nur erahnen.



Zwischenfilme in Spielgrafik erzählen die Story. Hier hat Kane gerade eine Geisel genommen.



Lynch sucht Deckung hinter einem **Filmregal**, das bei Beschuss in Einzelteile zerfällt.

Komfortabel: Wenn wir unsere Knarre leer geschossen haben, können wir uns anzeigen lassen, wo Schießprügel herumliegen. Ebenfalls sehr angenehm ist, dass sich der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen einstellen lässt. So beeinflussen wir unter anderem, ob Lynch beim Zu-Boden-Gehen automatisch den am nächsten stehenden Gegner anvisiert. Verglichen mit dem teils frustigen Vorgänger wird **Kane & Lynch 2** dadurch einsteigerfreundlicher.

Mehrfach

Wo wir gerade beim Vorgänger sind: Wie das erste **Kane & Lynch** bietet auch das zweite einen Koop-Modus für die Kampagne. Ein Spieler steuert Lynch, der andere Kane; die Partien laufen über Netzwerk oder Internet. Letzteres gilt auch für den Mehrspieler-

Modus »Fragile Alliance«, der in der Fortsetzung ebenfalls sein Comeback feiert. Bis zu acht Spieler erfüllen darin Missionen, zum Beispiel überfallen sie eine Bank. Wer mag, kann auch die eigenen Kameraden verbleien, um mehr Beute abzustauben. Dann brandmarkt sie das Spiel allerdings als Verräter. In »Fragile Alliance« spielen Sie übrigens keine namenlosen Reißbrett-Ganoven, sondern Handlanger des Gangsterbosses Glazer. Der Brite arbeitet mit Exil-Europäern zusammen, darunter ein Schotte und ein Deutscher, die Sie auch in der Kampagne treffen. Diese schmutzigen Verbrecher dürfen sich gern ebenfalls amüsant-schmutzige Dialoge liefern. Das würde passen, zumal auch die Stadt im Mehrspieler-Modus nicht gerade sauberer wird.

GR

Kane & Lynch 2: Dog Days

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. August 2010**
► Hersteller **IO Interactive / Square Enix** ► Status **zu 80% fertig**

Michael Graf: Was ich bislang von Kane & Lynch 2 gespielt habe, gefällt mir. Klar, die Youtube-Grafik ist Geschmackssache, die Schießereien spielen sich nicht allzu originell. Doch der Nachfolger dürfte die Stärken des Vorgängers erben, die düstere Atmosphäre und die packenden Missionen. Nur bei der Handlung sollte sich IO mehr Mühe geben, denn die war letztes Mal löchriger als ein Fluchtwagen nach einem Bankraub.



micha@gamstar.de

Potenzial Gut

Mittelalter trifft Moderne: Hightech-Roboter Optimus Prime ist kurz davor, einen Decepticon mit seiner Axt zu vermöbeln.

Transformers War for Cybertron

Roboter, Autos, Ambitionen: Nach einigen halbgaren Umsetzungen soll das Transformers-Universum jetzt auch als Spiel den Sprung in die erste Liga schaffen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6678

Ursprünglich diente die Fernsehserie **Transformers** vor allem dazu, die gleichnamigen Actionfiguren der Firma Hasbro besser zu verkaufen.

Und auch zu den Kinofilmen von Michael Bay brach eine Flut von Transformers-Produkten über die Fans herein, darunter auch zwei Spieleumsetzungen, von denen allerdings weder **Transformers: The Game** (GameStar-Wertung: 44 Punkte) noch **Transformers 2: Die Rache** (GameStar-Wertung: 60 Punkte) uns im Test überzeugen konnte. Der bislang

vor allem Konsolenspielern bekannte Entwickler High Moon Studios (**The Bourne Conspiracy**) will mit **Transformers: War for Cybertron** nun den ersten Titel zur Roboter-Thematik abliefern, der sich mit den Großen des Action-Genres messen kann.

Diesmal richtig!

Dass Publisher Activision Blizzard sein Projekt ernst nimmt, legt nicht zuletzt die lizenzierte Technik nahe: Mit der Unreal Engine 3 steht High Moon Studios ein solides Grafikgerüst zur Verfügung,

das zum einen für gute Ergebnisse bekannt ist, und sich zum anderen gut für Multi-Plattform-Titel eignet. **War for Cybertron** wird sowohl für Xbox und PlayStation 3 als auch den PC erscheinen. Das oft kritisierte metallische Glänzen der Grafik-Engine sollte bei einem Spiel, das sich ausschließlich um verwandelbare Roboter dreht, kein Problem sein. Auf Menschen werden Sie ohnehin nicht treffen, denn der Titel erzählt die Geschichte um den Bürgerkrieg auf der Heimatwelt der Transformers.

Dabei interessieren die Entwickler nicht zuletzt die Motive der einzelnen Charaktere, etwa, weshalb Megatron so böse ist. Denn eigentlich glaubt der Anführer der Decepticons das Richtige zu tun, indem er versucht, Cybertron zu alter Größe zu führen.

Ob Sie Megatrons Auffassung teilen oder es doch mit Optimus Prime und seinen Autobots halten, können Sie in den beiden weitgehend linearen Kampagnen herausfinden. Diese bauen zwar inhaltlich aufeinander auf, die Entscheidung, in welcher Reihenfolge Sie die Handlung erleben, bleibt jedoch Ihnen überlassen.

Trotz des großen kommerziellen Erfolges der Kinofilme orientiert sich **War for Cybertron** stark an der Originallizenz des Spielzeugherstellers Hasbro. Damit darf sich der Titel rühmen, die offizielle Hintergrundgeschichte zum Transformers-Universum beizusteuern. Ihren kreativen Spielraum wollen die Entwickler dazu nutzen, ein erwachsenes, düsteres Spiel zu schaffen. Für die Besetzung bedient sich High Moon Studios vor allem bei der ersten Zeichentrickstaffel aus dem Jahre 1984. So werden die Verwandlungs-Bots Ratchet, Ironhide, Starscream, Soundwave



Das **Design** der Figuren ist gelungen und verleiht auch dem furchteinflößendsten Gegner menschliche Züge.



Die Entwickler gestalten die **Areale** weitläufig, schließlich brauchen die Transformers eine Menge Platz.

und Bumblebee mit von der Partie sein. Die verwendeten Modelle sind eigens erstellte Überarbeitungen mit Anleihen an die Zeichentrick- und Filmvorlage.

Bleischaden

Wie man es von übergroßen Metallkameraden erwarten würde, wird in den Schlachten mit harten Bandagen gekämpft. Ihr Krieger kann mit zwei Waffen und drei Granatentypen austeilen, das Arsenal erstreckt sich von präzisen Scharfschützengewehren bis hin zur mächtigen Axt für den Nahkampf. Was bisher an Gefechten zu sehen war, macht einen sehr schnellen, actionlastigen Eindruck. Dazu passt, dass es – im Gegensatz zu vielen reinen Konsolentiteln – kein automatisches Deckungssystem geben wird. Das Schadenssystem funktioniert ähnlich wie in **Chronicles of Riddick**. Ihr Lebensbalken besteht aus einzelnen Feldern, die sich leeren, wenn Ihr Charakter Schaden nimmt. Schaffen Sie es, sich

rechtzeitig in Deckung zu bringen, regeneriert sich das aktive Feld, zumindest solange es nicht ganz geleert wurde. Andernfalls verlieren Sie es. Lebenspunkte erhalten Sie allerdings auch von Energon-Würfeln und »Heilern«.

Damit es erst gar nicht zu Treffen durch Ihre Gegner kommt, bietet sich die Transformation in ein Fahrzeug an. Im Vergleich mit den Zweibeinern sind die Autos deutlich schneller und erlauben Drifts und Sprünge. So können Sie sich mit hohem Tempo über die Karte bewegen und in einem günstigen Moment verwandeln. Der Wechsel zwischen den Formen soll – ähnlich wie in den Filmen – nahtlos vonstattengehen. Sie können zum Beispiel in Richtung eines Gegners fliegen, sich im Flug verwandeln und ihn dann als Roboter attackieren.

Ob ein Transformer zu den Guten oder den Bösen gehört, lässt sich am Fahrzeugtyp erkennen: Die edel gesinnten Autobots sind eher mit flinken Wagen unter-



Das Arsenal umfasst **Schuss- und Hieb**waffen. Hinzu kommen noch die Angriffs-Modi der Fahrzeuge.

wegs, während die Decepticons Muscle Cars bevorzugen.

Massenkarambolage

Nach Ende der Kampagne geht es in Online-Schlachten weiter, in denen Sie als eine von vier Klassen um die Vorherrschaft auf der Metallwelt kämpfen. Als Soldat stehen Sie an vorderster Front, kassieren Schaden, teilen aus und verwandeln sich bei Bedarf in einen Panzer. Damit Sie sich nicht

allzu schnell in Altmittel verwandeln, sollten Sie einen Wissenschaftler dabei haben, der Sie reparieren kann. Die Koordination der Truppe obliegt dem Anführer. Er stattet seine Mitstreiter mit verschiedenen Boni aus. Für die Aufklärung ist der Aufklärer mit seiner Tarnvorrichtung zuständig. Die Klasseneinteilung verspricht, ein starkes taktisches Element in die Kämpfe zu bringen – trotz deren hoher Geschwindigkeit. **SD**



Für die einen trostlos, für die anderen einen Krieg wert: **Cybertron**, die Heimatwelt der Transformers.

Transformers: War for Cybertron

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **25. Juni 2010**
► Hersteller **High Moon / Activision Blizzard** ► Status **zu 85% fertig**

Stefan Dworschak: Noch ein Transformers-Spiel? Nein, DAS Transformers-Spiel – möglicherweise zumindest. Schließlich spielt War for Cybertron in einer ganz anderen Produktionsliga als bisherige Titel zu diesem Universum, und das merkt man dem Projekt auch an. Ich hoffe, dass die Spielmechanik hält, was die Entwickler versprechen. Dann werden die riesigen blechernen Verwandlungskünstler für ein gelungenes sommerliches Actionspektakel sorgen. Nicht nur für Fans.



stefan@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: Battle for Wesnoth

Zuletzt gesehen: »Coco Chanel«

Zuletzt gelesen: Shakespeare-Komödien

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Vielleicht sollte ich die Serie doch mal spielen. ★★★

GTA Episodes: Rockstar erzählt Geschichten wie niemand sonst. ★★★★★

Tiger Woods Online: Noch experimental, aber vielversprechend. ★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Splinter Cell, GTA 4: Episodes

Zuletzt gehört: Helmet: »Betty«

Zuletzt gelesen: H. Hegemann: Axolotl Roadkill

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Der erste Teil, der mich richtig begeistert. ★★★★★

GTA Episodes: Unglaublich – cooler als das Hauptspiel. ★★★★★

Tiger Woods Online: Bei Golfspielen lege ich wert auf Optik. ★★★



Gunnar Lott

Director Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Divinity 2, Starcraft 2 (Beta)

Zuletzt gesehen: den aktuellen »Tatort«

Zuletzt gelesen: Elterngeheimnisse.de

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Nicht gespielt. –

GTA Episodes: An GTA habe ich mich überspielt. Lässt mich kalt. ★★★

Tiger Woods Online: Ich hasse Golf. Macht aber doch Spaß. ★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dawn of War 2: Chaos Rising

Zuletzt gesehen: den Bundesliga-Endspurt

Zuletzt gehört: »Story of the Year: The Constant«

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Die Inszenierung ist wegweisend. ★★★

GTA Episodes: Rockt alles weg, musikalisch wie spielerisch. ★★★★★

Tiger Woods Online: Geniale Idee, aber Abzug fürs Preismodell. ★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Alpha Protocol

Zuletzt gesehen: »Big Fish«

Zuletzt gelesen: »Mass Effect: Revelation«

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Juhu! Jippie! ★★★★★

GTA Episodes: Bestimmt super, interessiert mich nur nicht. –

Tiger Woods Online: Zu teuer, ansonsten ziemlich gut. ★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Global Agenda, Starcraft 2 (Beta)

Zuletzt gesehen: »Zombieland«

Zuletzt gelesen: »The Fall of Hyperion«

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Schönes Spiel mit dem Umfang eines Addons. ★★★

GTA Episodes: Noch besser als das Hauptprogramm. ★★★★★

Tiger Woods Online: Interessante Technik, absurder Preis. ★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: GTA Episodes

Zuletzt gesehen: »Appleseed« (DVD)

Zuletzt gelesen: Meine BC2-Statistiken

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Alter Sam in neuer Form. ★★★★★

GTA Episodes: So ein fantastisches Programm! ★★★★★

Tiger Woods Online: Golf kann ich jetzt auch bei GTA spielen. ★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Splinter Cell: Conviction

Zuletzt gesehen: »Kampf der Titanen« in 3D (naja!)

Zuletzt gelesen: die Nebenkosten-Abrechnung

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Ich bin hin und weg! Wann kommt Teil 6? ★★★★★

GTA Episodes: Geniale Erweiterung zu einem genialen Spiel. ★★★★★

Tiger Woods Online: Golf? Für das Hobby bin ich noch zu jung. ★



Stefan Dworschak

Trainee stefan@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Mount & Blade: Warband

Zuletzt gesehen: youtube.com/hdstarcraft

Zuletzt gelesen: Vokabeltabellen

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Ubisoft kann einfach toll inszenieren. ★★★★★

GTA Episodes: Gut als Spiel, noch besser als Film. ★★★★★

Tiger Woods Online: Bezahlmodell als Handicap. ★★★



Hendrik Weins

Redakteur hendrik@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Angry Birds (iPhone)

Zuletzt gesehen: »Spartacus«

Zuletzt gelesen: die (horrende) Handyrechnung

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: (Noch) nicht gespielt. –

GTA Episodes: Ich liebe es, wenn ein Plan explodiert! ★★★★★

Tiger Woods Online: Golf? Online? Für viel Geld? Nö! ★



Florian Klein

Redakteur florian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Eve Online

Zuletzt gesehen: »The Pacific«

Zuletzt gelesen: Dan Simmons: »Hyperion«

Meine Meinung zu ...

Splinter Cell: Könnte mich nach dem ersten Teil wieder reizen. ★★★

GTA Episodes: Tierisch witzig, ohne blöd zu sein. ★★★★★

Tiger Woods Online: Lieber offline auf der Couch. ★★



Der Spiele-Wertungskasten

Unsere Tester beurteilen jeden Titel in zehn Kategorien, die das Spielerlebnis bestimmen. Viele Detailinformationen helfen Ihnen bei der Antwort auf die wichtigste Frage: Ist dieses Spiel etwas für mich?

Die GameStar-Awards



ANSPRUCH UND SPIELHILFEN

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist. Zusätzlich geben wir an, wie Ihnen das Spiel unter die Arme greift. Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

PC-KONFIGURATION

Welche Systemanforderungen stellt das Spiel? Der blaue Balken gibt einen Schnellüberblick über den Hardware-Hunger, im Kasten darunter geben wir getestete Empfehlungen. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft auf dieser Konfiguration flüssig mit allen Details.

SYSTEMDETAILS

Moderne Spiele unterstützen oft aktuelle Technologien, etwa Mehrkern-Prozessoren. Solche optionalen Vorteile listen wir unter Profitiert von auf. Bildformate beschreibt, ob das Spiel Breitbild-Monitore unterstützt; Ton gibt Auskunft darüber, wie viele Lautsprecher angesteuert werden.

MULTIPLAYER-MODUS

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

EINZELWERTUNGEN

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

PREIS/LEISTUNG

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

Preis in Euro

Solo-Spielzeit + (Multiplayer-Spielzeit : 2)

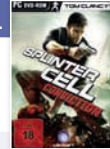
Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen müssen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in die Note um:

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

SPLINTER CELL: CONVICTION

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 2, GS 04/10: 88 Punkte)
PUBLISHER Ubisoft
SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 29.4.2010
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 18 Jahren

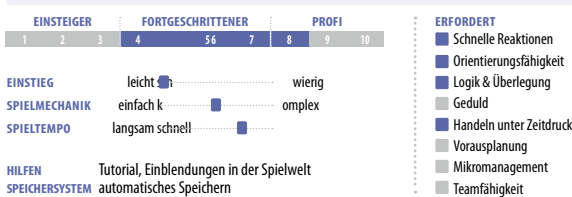


GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden



ANSPRUCH



TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+AMD 1,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+AMD 2,0 GB RAM 7,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E7400 Phenom II X2 550 2,0 GB RAM 7,0 GB 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	Surround-Sound, Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		
KOPIERSCHUTZ	Ubi-Launcher		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Jäger (2), Letztes Gefecht (2), Duell (2)
SPIELTYPEN Internet, LAN
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Coole Modi, viele Optionen, solide Technik. Die Online-Pflicht nervt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte, fein animierte Figuren + hübscher Schwarzweiß-Effekt + scharfe Texturen + Beleuchtungseffekte oft unzeitgemäß	8 / 10
SOUND	+ furiose Surround-Kulisse + klasse Waffen- und Explosionseffekte + dynamische, treibende Musik + sehr gute deutsche Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ drei gut ausgewogene Schwierigkeitsgrade + klasse Tutorial + wird stetig kniffliger + nie unfair + Finale etwas zu leicht geraten	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packend und temporeich in Szene gesetzt + Agenten-Flair pur + Sam Fisher so cool wie nie + furios gefilmte Zwischensequenzen	10 / 10
BEDIENUNG	+ frei konfigurierbar + nützliche Infos direkt in der Spielwelt eingeblendet + stets gute Übersichts + Gefechte etwas hektisch	9 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + zusätzliche Neben- und Koop-Missionen + sehr kurze Kampagne + geringer Wiederholwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ realistisch gebaut + Innen- und Außenareale wechseln sich ab + lässt oft taktische Finessen zu + manchmal zu linear	9 / 10
KI	+ Gegner suchen bei Verdacht hartnäckig nach Sam + agieren im Team und schießen treffsicher + Aussetzer bei der Deckungssuche	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ durchdachtes Waffenarsenal + nützliche Gimmicks + coole Markieren&Ausschalten-Funktion + Nahkampf taktisch einsetzbar	10 / 10
HANDLUNG	+ packender Auftakt + wendungsreich und hochspannend + Rückkehr bekannter Figuren + zahlreiche emotionale Momente	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

FAZIT Fantastisch in Szene gesetzter Agententhriller.

ALLGEMEINES

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Zum Entwickler teilen wir Ihnen mit, welches Spiel das Team zuletzt produziert hat – als Hilfe, um die Qualität des Studios einzuschätzen.

SPIELVERLAUF UND GENRE-CHECK

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

ERFORDERTE FERTIGKEITEN

In der Checkliste haben wir die wichtigsten Fähigkeiten zusammengefasst, die Spiele erfordern. Wenn ein Feld markiert ist, dann setzt das Spiel diese Eigenschaft voraus. Ego-Shooter benötigen zum Beispiel stets schnelle Reaktionen, Adventures fast immer Geduld, Strategiespiele meist Vorausplanung. Die Liste hilft Ihnen, zu entscheiden, ob das Spiel Ihren Fertigkeiten entspricht oder Sie potenziell langweilt oder überfordert.

3D-KARTEN

Die Liste enthält die gängigsten 3D-Kartentypen. Ist Ihre Karte in der Liste dunkelgrün markiert, läuft das Spiel darauf tadellos und mit allen Effekten. Hellgrün läuft ebenfalls flüssig, jedoch nicht mit allen Details. Gelb macht noch Spaß, wenn auch mit Einschränkungen. Rot bedeutet starkes Ruckeln. Ist das Feld grau, wird Ihre Karte nicht unterstützt.

DIE SPIELSPASS-WERTUNG

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der zehn Einzelwertungen.

über 90 Absoluter Ausnahmespiel, ein Muss für jeden Spieler!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial. Titel mit kleineren Fehlern.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Schwaches bis mieses Spiel, nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv eines der grausamsten Spiele der PC-Geschichte.

Den hier abgebildeten großen Wertungskasten setzen wir nur bei Spieltests ab einem Umfang von drei Seiten ein. Bei Tests mit weniger Seiten benutzen wir verkleinerte Versionen.

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 04/2010, 05/2010 und 06/2010

Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
1 Anno 1404: Vendig	Aufbauspiel-Addon	Ubisoft / Related Design	04/10 93			v1.0	26,90 €	www.amazon.de
NEU 2 GT A 4: Episodes from Liberty City	Actionspiel	Rockstar Games / Rockstar North	06/10	91	18	v1.0	ca. 29 €	www.amazon.de
NEU 3 Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montreal 06/10		90	18	v1.0	45,50 €	www.amazon.de
UPDATE 4 Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / DICE	04/10	90	18	#523648	ca. 26 €	www.amazon.de
UPDATE 5 Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft / Blue Byte	05/10	88	6	v1.02	43,40 €	www.amazon.de
6 Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal	04/10	88	16 v	.01	ca. 38 €	www.amazon.de
7 Dragon Age: Awakening	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	05/10 86		18	v1.03	ca. 33 €	www.amazon.de
8 Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Games / 2K Marin	04/10	85	18	v1.002 c	a. 31 €	www.amazon.de
9 Metro 2033	Ego-Shooter	THQ / 4A Games	04/10	85	18	v1.0	39,40 €	www.amazon.de
10 Napoleon: Total War	Echtzeit-Strategie	Sega / Creative Assembly 04/10		84	12	Patch #1	32,40 €	www.amazon.de
NEU 11 Sam & Max: The Penal Zone	Adventure	Telltale Games	06/10	80	- v	0	39,95 €	www.telltalegamers.com
12 Just Cause 2	Actionspiel	Square Enix / Avalanche	05/10	80	18 v	.0	45,90 €	www.amazon.de
13 Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix / Gas Powered Games	04/10	80	12	Patch #2	39,70 €	www.amazon.de
NEU 14 Tiger Woods PGA Tour Online	Sportspiel	Electronic Arts / EA Tiburon 06/10		77	-	v1.0	-	www.tigerwoodsonline.ea.com
UPDATE 15 Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / EA Los Angeles	05/10	76	12	v1.02	34,56 €	www.amazon.de
UPDATE 16 Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Cryptic / Atari	04/10	76 12		13.04.2010	49,00 €	www.amazon.de
UPDATE 17 Wings of Prey	Action-Flugsimulation	Gaijin Entertainment	04/10	75	-	v1.0.3.2	ca. 35 €	www.airwargame.com
18 Sonic & SEGA All-Stars Racing	Rennspiel	Sega / Sumo Digital	05/10 73			v1.0	29,99 €	www.redcoon.de
19 Ninja Blade	Actionspiel	Bitcomposer / From Software	04/10	73 16		v1.0	19,99 €	www.amazon.de
NEU 20 Alice im Wunderland	Action-Adventure	Disney Interactive	06/10 70		16	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
NEU 21 Global Agenda	Online-Actionspiel	Hi Rez Studios	06/10	70	-	v1.2 29,9	€	www.steam.com
22 Lead and Gold	Multiplayer-Shooter	Paradox / Fatshark	06/10	70 -		v1.0	14,99 €	www.steam.com
23 Alter Ego	Adventure	Bitcomposer / Future Games	05/10	70	12	v1.0 c	a. 34 €	www.amazon.de
24 Superstars V8: Next Challenge	Rennspiel	Black Bean / Milestone 04/10		70	0	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
NEU 25 Killing Floor	Multiplayer-Shooter	Iceberg / Tripwire	06/10	69 18		v1.0	17,99 €	www.steam.com

Grand Theft Auto 4 v1.0.6.0

Highlights: Behebt Fehler, verbessert die Darstellungsgeschwindigkeit, entfernt den Rockstar Games Social Club.

Zwar sind die ganz großen Schwierigkeiten, mit denen sich Spieler bei Erscheinen des Titels herumschlagen mussten, längst Geschichte, dennoch birgt **Grand Theft Auto 4** in technischer Hinsicht noch Potenzial für Verbesserungen. Vor allem in Sachen Darstellungsgeschwindigkeit kann der Open-World-Hit von Rockstar auch heute noch nicht überzeugen und überfordert in den höchsten Grafikeinstellungen selbst High-End-Rechner. Dieses Problems nimmt sich nun der Patch 1.0.6.0 an. Zwar bleiben die Anforderungen insgesamt hoch, der Geschwindigkeitsschub ist jedoch deutlich spürbar. Dank einer effizienteren Schattenberechnung reduzierte sich zudem die Speicherauslastung der Grafikkarte in unserem Test um über 100 MByte – bei gleichzeitig schönerer Optik.



»Nanu, alles so flüssig?« Niko Bellic muss sich erst an die höhere Bildrate gewöhnen.

Auch einige Programmierfehler gehören mit dem neuesten Update der Vergangenheit an, etwa schwebende Straßentexturen oder gänzlich fehlende Schatten zwischen 20 und 6 Uhr.

Zwar ist die technische Verbesserung erfreulich, für so manchen **GTA**-Spieler dürfte die wichtigste Eigenschaft der Version 1.0.6.0 allerdings die Abschaltung des mitunter lästigen Rock-

star Games Social Club sein. Bislang gestaltete sich der Ausflugh nach Liberty City dadurch etwas umständlich, musste die Anwendung bei Spielstart doch immer aktiv sein. Windows Live bleibt allerdings weiterhin Pflicht. **SD**

GRAND THEFT AUTO 4 V1.0.6.0

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Rockstar Games
PATCHGRÖSSE 104 MByte
TEST IN GS 01/09

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **Drakensang: Am Fluss der Zeit:** Der erste Patch 1.1 für das Rollenspiel beschränkt sich auf Feinschliff wie größere optische Abwechslung bei den Figuren sowie die Möglichkeit, das Interface abzuschalten. Achtung: Spielstände aus der Verkaufsfassung können nicht weiterverwendet werden.
- **GTA 4: Episodes from Liberty City:** Der erste Patch 1.1.1.0 zum gelungenen Add-on-Paket sorgt für ein flüssigeres Spiel und behebt ein Absturzproblem, das auf manchen Konfigurationen auftrat.
- **Hearts of Iron 3:** Der Patch 1.4 ist zwar gerade mal 68 MByte groß, dafür aber inhaltlich umso gewichtiger. Denn mit Verbesserungen an der künstlichen Intelligenz und der Spielbalance modifiziert Paradox Interactive die entscheidenden Größen des Strategietitels und behebt endlich viele Kritikpunkte der Spieler.
- **M.U.D. TV:** Gerade einmal zwei Monate alt, hat Kalypsos Strategiespiel bereits die Versionsnummer 1.0.7.1 erreicht. Das jüngste Update behebt einige Fehler und nimmt diverse Veränderungen an der Spielbalance vor.
- **Star Wars: The Force Unleashed:** Für die US-Version war der Patch 1.2 bereits seit Mitte März verfügbar, jetzt bringt er verbesserte Grafikgeschwindigkeit auch nach Europa. Die Darstellung einiger Kostüme – z.B. der Jedi-Robe – wurde ebenfalls verbessert.



Petra Schmitz
freut sich, weil Sam wie
Sean Connery im Alter
immer besser wird.



Fabian Siegmund
freut sich, weil die Musik in
Episodes from Liberty City
besser ist als die im Radio.

Action

Sam Frischer

Ubisoft macht aus dem betagten Agenten einen frischen und flotten Spielehelden.

Echte Helden altern nicht, die werden höchstens besser. Wegen dieser unumstößlichen Regel hatten wir Sam Fisher nach dem guten, aber alles andere als übertragenden **Splinter Cell: Double Agent** schon fast von der Liste der echten Helden gestrichen. Wie gut, dass wir's nicht getan haben. Denn Ubisoft hat's geschafft, den ergrauten Spion in **Splinter Cell: Conviction** einer Frischzellenkur zu unterziehen. So flink und so effizient haben wir den Mann noch nie gesehen. Fans der ersten und vergleichsweise gemütlichen Teile mag das abschrecken. Wir sagen: ausprobieren! Denn es ist noch immer Sam da auf dem Monitor.

Noch immer sind Schatten seine Freunde, noch immer kraxelt er ungesehen an Rohren, noch immer schießt er aus schalldämpften Waffen. Nur eben schneller als früher. Wenn Sie sich auf die Tempoänderung einlassen, dann werden Sie mit einem großartigen Spiel belohnt. **PET**



Action-Inhalt

Tests

GTA 4: Episodes from Liberty City	62
Splinter Cell: Conviction	68
Lead and Gold	78
The Scourge Project	75
Alice im Wunderland	74
Global Agenda	80
Killing Floor	76
Necrovision 2: Lost Company	76

Action-Charts 06/2010

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 GT	GTA 4: Episodes from Liberty City	Actionspiel	Rockstar	NEU	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	NEU	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10
6 P	Portal	Actionspiel	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10
7	Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8
8	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8
9 Unr	Real Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Midway/Epic	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10
10	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom/Capcom	08/09	90	9	10	8	1	0	9	10	9	10	6
11 Call	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/10	89	9	10	10	10	10	7	10	7	10	6
12	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft	04/10	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9
13	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
14	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
15	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
16	Dead Space	Actionspiel	Electronic Arts	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
17	Bioshock	Ego-Shooter	2K/Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8
18 Br	Borderlands in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Ubisoft/Gearbox	10/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10
19	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9
20 S	Abotour	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	Half-Life 2	Ego-Shooter	EA/Valve	01/05	93
2	Mafia	Actionspiel	Take 2/Illusion Softworks	10/02	91
3 Unr	Real	Ego-Shooter	GT Interactive/Epic	07/98	91
4 S	Splinter Cell	Schleich-Action	Ubisoft/Ubisoft	03/03	91
5 F	Far Cry	Ego-Shooter	Ubisoft/Crytek	05/04	90
6 C	Counterstrike	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	02/01	89
7	Deus Ex	Ego-Shooter	Eidos/Ion Storm	08/00	88
8 Ba	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**.

GTA 4 Episodes from Liberty City

Die Warterei auf die ehemals Xbox-exklusiven GTA-Addons hat sich gelohnt: Jetzt bekommen Sie zwei tolle Spiele zum Preis von einem!



DVD
Top-Spiel-Videos

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: S130

Eine derart glaubwürdige, lebendige Spielwelt wie die von **Grand Theft Auto 4** gibt es derzeit nirgendwo sonst. Hier können Sie auch ohne der Story zu folgen stundenlang Zeit mit Bowling, Dart oder Billard verbringen,

Comedy-Shows besuchen, Radio hören, fernsehen oder einfach nur die Stadt erkunden und sich dabei an der allgegenwärtigen Satire erfreuen. Da wären Rockstar Games, die Entwickler, schön blöd, all den Aufwand nur für ein einziges Spiel betrieben zu haben. Folgerichtig schieben die Jungs jetzt mit **Episodes from Li-**

berty City ein großes, allein lauffähiges Addon zum Action-Hit nach. Und wir wären schön blöd, das nicht zu kaufen, denn **Episodes from Liberty City** ist das bislang stimmigste und abwechslungsreichste **GTA**-Erlebnis.

Dreierpack

Episodes from Liberty City erzählt zwei neue Gangster-Geschichten: das Rocker-Drama **The Lost and Damned** und das Nachtclub-Spektakel **The Ballad of Gay Tony**. Die beiden Episoden hat Rockstar bereits letztes Jahr als »Downloadable Content« (DLC) für die Xbox 360 veröffentlicht, für den PC gibt es sie nun wahlweise als einzelne Download-Addons für je 19 Euro oder als allein lauffähigen (und mit 30 Euro günstigeren) Doppelpack aus dem Laden. Beide Storys sind in sich geschlossen und funktionieren unabhängig voneinander und von den Ereignissen aus **GTA 4**. Immer wieder kreuzen sich jedoch die Schicksale der drei Hauptdarsteller; wer also alle drei Episoden spielt, wird gelegentlich bekannte Passagen aus neuen Perspektiven erleben. Es ist diese durchdachte, aber

Deutsche Version

Episodes from Liberty City kommt hierzulande ungeschnitten in die Läden. Englisch-kundige Spieler freuen sich über die ausgezeichnete Originalvertonung, eine deutsche Sprachausgabe gibt es aber nicht. Sie müssen mit Untertiteln vorliebnehmen.

unaufdringliche Verflechtung dreier Schicksale, die uns bei **Episodes from Liberty City** von der ersten Minute an gefesselt hat.

Entfernte Bekannte

Als der erste Dialog von **The Ballad of Gay Tony** ertönt, denken wir gleich: »Moment, den kennen wir doch!« Da wird gerade eine Bank von ein paar Maskierten überfallen, und eine der Geiseln will den Helden spielen. Immerhin sei er im Schützenverein und habe seine Knarre dabei. Der neben ihm am Boden liegende Bankkunde, der sich als Luis vorstellt, hält das für keine gute Idee. Und tatsächlich: Als sich wenig später der Pulvernebel wieder senkt, ist zwar einer der Iren tot, der Möchtegern-Held aber auch, und der ganze Bankraub endet in einem Blutbad.

Facts

- zwei unabhängige Stories
- 35 neue Fahrzeuge
- 14 neue Waffen
- 5 neue Multiplayer-Modi
- mehr Minispiele
- mehr Radio und TV



Beispielmission



Mitten auf Star Junction landet Yusuf mit seinem **Hubschrauber**. Wir sollen einsteigen und das Steuer übernehmen.



Yusuf dirigiert uns zu einem großen Transport-Helikopter, der einen **Panzerwagen** der Polizei unter sich herumschleppt.



Mit der neuen, zoombaren **Scharfschützenflinte** zerschießen wir reihum die vier Trageseile des Panzers – gar nicht so leicht.



Luis fliegt im vergoldeten **Hubschrauber** des irren Arabers Yusuf. Sieht toll aus, lässt sich mit Maus und Tastatur aber nur schwer steuern.

Kommt Ihnen die Szene bekannt vor? Sie ist Teil der wohl spannendsten Mission aus **GTA 4**. Da überfällt Niko Bellic mit ein paar irischen Kumpels eine Bank, und während Niko den Tresor im Keller knackt, geht oben im Schaltierraum der Überfall in die Hose, mit anschließender Verfolgungsjagd und Pipapo. Was hat das nun mit **The Ballad of Gay Tony** zu tun? Ganz einfach: Der Hauptdarsteller dieser Episode ist der am Boden liegende Luis! Was für **GTA 4**-Spieler eine aufregende Mission ist, ist für Luis also nur ein schlechter Start in den Tag.

Irre Action garantiert

Hendrik Weins: Der Schimpfwort-Zähler dürfte in *The Lost and Damned* so ziemlich jede Skala sprengen – härter und kompromissloser war *Grand Theft Auto* noch nie. Was das Rocker-Addon an Brutalität und Finsternis liefert, wird vom Glam-Rocker Gay Tony und seinem Kumpel Luis mühelos mit abgedrehten Charakteren und irrwitzigen Stunts wettgemacht. Alles in allem zwei unglaublich unterhaltsame Zusatzprogramme, die *Liberty City* noch verrückter machen.



hendrik@gamestar.de

Gay Tony

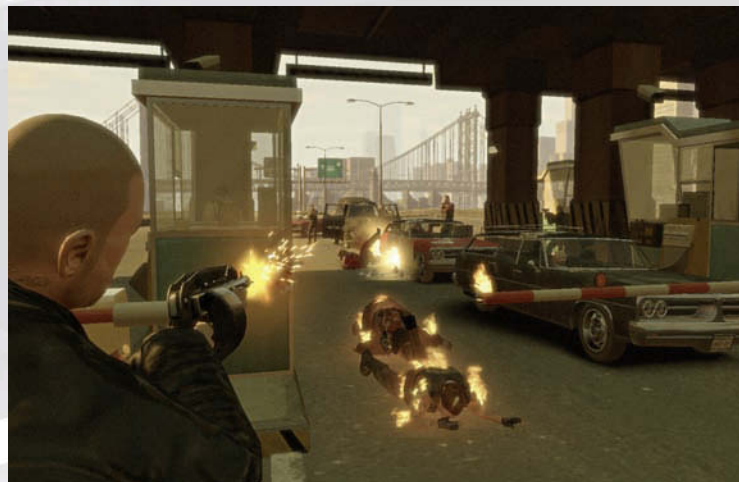
Luis Lopez ist Geschäftsführer von zwei Clubs in *Liberty City*, der Schwulendisco Hercules und der Bar Maisonette 9. Die waren bereits Teil von **GTA 4**, nur konnte man sie da noch nicht betreten. **Episodes from Liberty City** liefert keine komplett neuen Stadtteile, sondern eröffnet stattdessen Bereiche, die bislang verschlossen waren. So entdecken wir viele neue Ecken in einer Stadt, in der wir uns schon halbwegs auskennen und zu Hause fühlen – eine tolle Mischung aus Vertrautheit und Überraschung.



Action

Test

The Lost greifen ein paar **Mafiosi** an. Mit solchen Gang-Kriegen verdient Johnny ein Zubrot.



Zu den neuen Waffen der Rocker gehört diese automatische **Schrotflinte**.

Als Geschäftsführer müsste Luis eigentlich keine Drecksarbeit erledigen, wäre da nicht sein Chef, der namensgebende Gay Tony. Der Kerl macht ständig windige Deals mit noch viel windigeren Unterweltgestalten, die ihn und Luis immer wieder in prekäre Situationen bringen. Dann ist es regelmäßig Luis' Aufgabe, die Kohlen aus dem Feuer zu holen – für gewöhnlich mit Gewalt. **Episodes from Liberty City** bietet **GTA**-typische Einsätze für wechselnde Auftraggeber, die meist auf Mordanschläge und/oder Verfolgungsjagden hinauslaufen. Allerdings hat sich Rockstar beim Addon mehr Mühe in Sachen Missionsdesign gegeben als beim Hauptspiel. So müssen wir zum Beispiel einen kooperationsunwilligen Gewerkschaftler mit Golfbällen

beschießen. Das läuft dann als Golf-Minispiel ab. Oder wir liefern uns als Motorradbeifahrer eine großartig geskriptete und mit wechselnden Kameraeinstellungen gefilmte Verfolgungsjagd, in der wir aus allen Rohren ballern. Langeweile kommt in **Episodes from Liberty City** nicht auf.

Tough Johnny

Der zweite Hauptcharakter der **Episodes from Liberty City** ist Johnny Klebitz, der Held von **The Lost and Damned**. Der ist Vizepräsident der Motorradgang »The Lost« und lebt damit tendenziell ohnehin gefährlicher als Luis. Regelmäßig ist er in Drogendeals verwickelt oder liefert sich Gefechte mit seinen Rivalen, den »Angels of Death«. Als Billy, der Chef der Lost, zusehends auf ei-



Als der Wagen zu Boden fällt, springen wir hinterher, denn Luis trägt in Hubschraubern automatisch einen **Fallschirm**.



Nun dürfen wir mit dem **Panzer** ein paar Polizisten in die Mittagspause ballern, bis die Lust am Job verlieren.



An Yusufs Baustelle nimmt der irre Araber uns das **Spielzeug** wieder weg. Aber vielleicht kriegen wir das Ding ja wieder ...

! Eingeschränkte Online-Pflicht

Für Episodes from Liberty City brauchen Sie nicht zwangsläufig ein Online-Konto bei Rockstars kostenlosem Social Club. Das benötigen Sie nur, um dem Mehrspieler-Modus beitreten zu dürfen. Um Ihren Fortschritt im Singleplayer-Part speichern zu können, müssen Sie aber einen Account beim kostenlosen Service Games for Windows Live anlegen. Auch hier genügt ein Offline-Konto. Beim erstmaligen Spielstart müssen Sie Episodes jedoch auf jeden Fall online aktivieren.

gene Rechnung und gegen die Interessen der Gang arbeitet, beginnt Johnny, an der Integrität seiner »Brüder« zu zweifeln. **The Lost and Damned** erzählt eine recht düstere Geschichte, deshalb setzt Rockstar hier auch einen speziellen Grafikfilter ein, der dem Spiel einen schmutzigen, etwas tristen Look verpasst. Eigentlich eine nette Idee, nur überträgt sich diese Stimmung schnell auf den Spieler. Da ist es mitunter erfrischend, in das thematisch und farblich fröhlichere **The Ballad of Gay Tony** zu wechseln.

Rocker-Club

Beide Geschichten aus **Episodes from Liberty City** liefern allherhand spielerische Neuerungen. Johnny lebt zum Beispiel im (ordentlich heruntergekommenen) Clubhaus seiner Motorradgang. Hier kann er mit den Jungs Billard spielen, beim Armdrücken und Kartenspiel Geld gewinnen oder einfach nur die hauseigene Stripperin begaffen. Weil The Lost zusammenhalten, darf Johnny jederzeit seine Rockerkumpels mit dem Handy um Hilfe bitten. Die bringen ihm dann einen rollenden Waffenladen oder kostenlose Motorräder vorbei, zwei Jungs aus der Gang geben sogar Schützenhilfe bei den Missionen. Je öfter die zusammen mit Johnny in die Schlacht ziehen, desto erfahrener werden sie. Dann schalten die Burschen neue Waffen und mehr Gesundheitspunkte frei. Um seine Mannen zu trainieren, kann Johnny im Rahmen von Nebenmissionen jederzeit kleine Gang-Kriege in der Stadt anzetteln. Das alles sorgt für coole Rocker-Stimmung und liefert außerdem einen kleinen Hauch von Rollenspiel.

Popper-Club

Luis kann als Nebenmission jede Nacht im Club Maisonette 9 arbeiten. Dann stromert er in der Disco umher, nimmt an Sauf-Minispielchen im VIP-Bereich teil, tanzt mit den Schönheiten des Abends (und legt sie anschließend auf der Damentoilette flach) oder setzt Rüpel vor die Tür, die sich danebenbenehmen. Ab und zu springen dabei kleine Spontanaufträge für ihn heraus. So muss Luis etwa schnell rüber in die Schwulendisco rennen, um dort einen Rap-Star vor einem Rudel Paparazzi zu retten, bevor die Fotos für die Boulevard-Presse schießen. Fernab dieses legalen Jobs können Sie mit Luis und zwei seiner Kumpels in zahlreichen Nebenmissionen Drogendealer ausrauben und so schnelles Geld verdienen. Damit kaufen Sie sich dann Waffen oder Klamotten. Rocker Johnny läuft indes immer nur in seiner Lederkluft rum. Luis tritt außerdem gegen Geld bei Hinterhof-Boxkämpfen an und stürzt sich in seiner Freizeit mit dem Fallschirm von Hochhäusern – der Typ ist ein echter Lebemann.



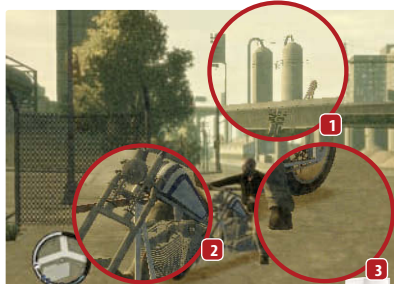
Luis bekommt eine andere Schrotflinte als Johnny. Die verschießt sogar **Minigranaten**.

Charakterstark

Eins darf in **Episodes from Liberty City** natürlich nicht fehlen: abgefahrene Charaktere. Sei es der charismatische Rocker-Chef Billy, der liebenswert-tuntige Gay Tony, der taffe Johnny oder der coole Luis: Die Figuren sind wieder einmal herrlich. Allen voran der superreiche (und superdämliche) Yusuf Amir aus **The Ballad of Gay Tony** – bislang unser absoluter **GTA**-Lieblingsdepp! Und natürlich treffen Sie auch alte Bekannte wieder, etwa Brucie, Roman und selbstverständlich Niko. Die kennen Sie nicht? Macht nichts! Alle drei Episoden funktionieren auch ohne je-

TECHNIK-CHECK

GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY

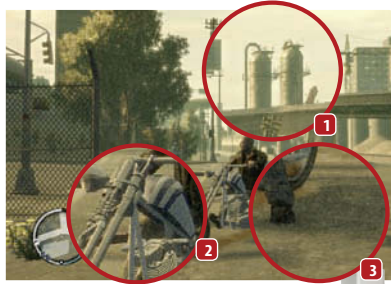


STANDARD-PC

ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

Die kurze Sichtweite 1 verringert den Detailgrad in der Ferne. Reflexionen 2 und Schatten 3 fehlen. Die niedrig aufgelösten Texturen verschlechtern das Bild deutlich.

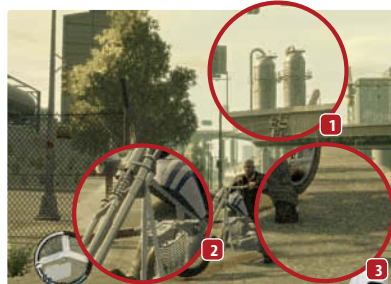


MITTELKLASSE-PC

CORE 2 DUO E8500 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► mittlere Details

Mittlere Details sorgen für mehr Weitsicht 1 und fügen Reflexionen 2 ein. Die grob vorhandenen Schatten 3 und besseren Texturen bedeuten ein Stimmungs-Plus.



HIGH-END-PC

CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte RAM • RADEON HD 5850

► 1920x1200 ► hohe Details

In hohen Details werden die Sichtweite 1 und der Detailgrad entfernter Objekte weiter erhöht. Reflexionen 2, Schatten 3 und Texturen sind deutlich feiner aufgelöst.

TECHNIK-TIPPS

- Die GTA-4-Addons sind echte Hardware-Fresser. Lost and Damned und Gay Tony laufen ungefähr so schnell wie GTA 4 mit aktuellem Patch.
- Die im Hauptspiel auftretenden Absturz- und Leistungsprobleme mit Radeon-Grafikkarten sind behoben.
- Die Episodes from Liberty City erlauben wie das Hauptspiel kein Anti-Aliasing. Treppchenbildung an schrägen Kanten ist die Folge.
- GTA 4 braucht viel Grafikspei-

cher. Unsere Tabelle bezieht sich auf die Standardmodelle von Grafikkarten – wenn Sie eines mit mehr Speicher haben, erzielen Sie meistens bessere Resultate.

- Am meisten Leistung gewinnen Sie, wenn Sie die Sichtweite senken.

Checkliste

- Zweikern-CPU mit 2,4 GHz
- 1,5 GByte RAM
- 16,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT GTA 4: EPISODES FROM LIBERTY CITY AUF IHREM PC

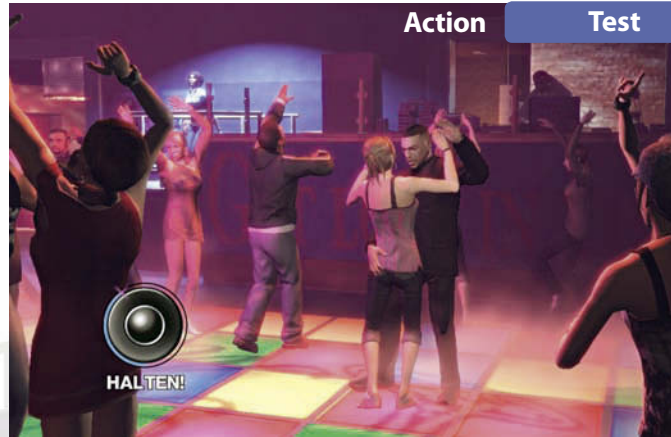
Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

	7300 GS	7600 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT	7900 GT
1	GeForce 7	GeForce 8/9	GeForce GTX	Radeon X1000	Radeon HD 364	Radeon HD 5	GeForce 7	GeForce 8/9	GeForce GTX	Radeon X1000	Radeon HD 364	Radeon HD 5
2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	6800+	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+	6800+
3	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024	1024
4	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024	1.024

	1280x800	1680x1050	1920x1200	2x AF
1	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
2	minimale Details, alles aus	minimale Details, alles aus	minimale Details, alles aus	minimale Details, alles aus
3	mittlere Details, Sichtweite: 20	mittlere Details, Sichtweite: 20	mittlere Details, Sichtweite: 20	mittlere Details, Sichtweite: 20
4	hohe Details, Sichtweite: 40	hohe Details, Sichtweite: 40	hohe Details, Sichtweite: 40	hohe Details, Sichtweite: 40



Gruppenbild mit AK: Die drei **Spielhelden** Luis, Johnny und Niko in einer gemeinsamen Szene. In



einem **Minispiel** kann Luis Mädels antanzen und anschließend abschleppen.

Muss man haben

Fabian Siegmund: Das Rocker-Szenario aus *The Lost and Damned* ist mir in der GTA-Reihe bislang am sympathischsten – das Hip-Hop-Getue aus *San Andreas* war zum Beispiel gar nichts für mich. Die Gay-Tony-Story ist hingegen herrlich überdreht, präsentiert mit Luis aber trotzdem einen der glaubwürdigsten Helden der Serie: Der hat sogar einen legalen Job und eine Mutter. Obendrauf kommt Action allererster Güte. Mein Fazit: Kauf strengstens empfohlen!



fabian@gamestar.de

des Hintergrundwissen. Für Johnny ist Niko zum Beispiel nur irgend so ein Typ, den er während einer Mission trifft, Luis sieht in Johnny nur einen von diesen Rockern, der ihm seine Diamanten klauen will.

Steuerschwach

Episodes from Liberty City bietet mehr **GTA 4**: mehr Waffen, mehr Fahrzeuge, mehr Charaktere, mehr Fernsehen, mehr Radio und auch mehr Multiplayer-Modi. Die sind wie schon im Hauptspiel nur umständlich über den Singleplayer-Modus anwählbar, die neuen Spielarten lassen sich außerdem nur bei **The Lost and Damned** starten. Denn darin geht's in erster Linie um Motorräder. In »Motor gegen Rotor« etwa jagt ein Spieler im Hubschrauber einen anderen auf dem Feuerstuhl. Ein cooles Konzept, das allerdings an der Steuerung zu scheitern droht: Während Rockstar das Fahrver-

halten vieler Autos und insbesondere der Motorräder überarbeitet hat, steuern sich die Hubschrauber immer noch genauso hakelig wie in **GTA 4**. Geradeaus fliegen ist da schon Herausforderung genug. Obendrein noch ein kleines, bewegliches Ziel zu treffen, grenzt da an Unmöglichkeit. Bei **The Ballad of Gay Tony** kommen auch im Singleplayer-Modus immer wieder Hubschrauber-Missionen vor, die für Verzweiflung sorgen können. Ein Gamepad erleichtert mitunter das Pilotenleben. Doch von der Helikopter-Steuerung mal abgesehen gibt es wenig an **Episodes from Liberty City** auszusetzen. Unserer Meinung nach darf Rockstar gern noch ein paar solcher Addons nachreichen, Liberty City ist ja groß genug. Und vielleicht gibt's dann sogar einen Rechner, auf dem das Spiel mit vollen Details und hoher Auflösung läuft. **FAB**



Johnny mischt die **Angels of Death** auf. Sind die nur Sündenböcke für Billys Pläne?

GTA 4: E. F. LIBERTY CITY

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Rockstar Games (GTA 4, GameStar 01/09: 93 Punkte)	TERMIN (D)	16.4.2010
PUBLISHER	Rockstar Games	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln	USK	ab 18 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 DVDs, 26 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	30 Stunden	GENRE	ACTION
SPASS	Dauerspaß von Anfang bis Ende.	SCENARIO	realistisch fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	FREIHEIT	linear offene
	ENDSPIEL	HANDLUNG	einfach komplex
		GEWALT	keine brutal
		SPIELABLAUF	Action aktiv

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
EINSTIEG	leicht sch. —————> wierig		Schnelle Reaktionen
SPIELMECHANIK	einfach k. —————> komplex		Orientierungsfähigkeit
SPIELTEMPO	langsam schnell		Logik & Überlegung
HILFEN	Tutorial-Missionen, Texthilfen		Geduld
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Speichern im Unterschlupf		Handeln unter Zeitdruck
			Vorausplanung
			Mikromanagement
			Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650	Geforce 6600 / 6800
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	Geforce 7800 / 7900
16 GB Festplatte	16 GB Festplatte	16 GB Festplatte	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, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securum
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	acht sehr unterschiedliche Varianten (2 bis 32)
SPIELTYPEN	Internet, LAN SERVERSUCHE intern (Social Club)
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
FAZIT	Abwechslungsreiche Modi, irrer Mehrspieler-Spaß garantiert.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Ragdoll-System + Wettereffekte + Weitsicht - teils ungelenke Animationen - gelegentliche Bildfehler	8 / 10
SOUND	+ toller Soundtrack + irrwitzige Radio- und Fernsehsendungen + hervorragende englische Sprecher	10 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg + Wiederholungsoption nach einem vermasselten Einsatz - mitunter zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zwei coole Hauptdarsteller + glaubwürdige Spielwelt + großartige Popkultur-Satire + unzählige Details	10 / 10
BEDIENUNG	+ neue Kameraperspektiven - hakelige Hubschrauber-Bedienung fällt mehr ins Gewicht - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + zwei unabhängige Geschichten + massig Minispiele und Nebenaufträge + Video-Editor	10 / 10
LEVELDESIGN	+ kompakter Nachbau von New York + Kopien der New Yorker Wahrzeichen + Innenlevels + zahlreiche Geschäfte und Kneipen	10 / 10
KI	+ gute Stadtverwaltung + geschickte Auto-KI - Cops lassen sich auf Stufe 1 zu leicht abhängen - KI im Feuergefecht dumm	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ noch mehr Waffen, Autos, Motorräder und Hubschrauber + Kumpels mit Spezialfähigkeiten + Deckungssystem	10 / 10
HANDLUNG	+ Figuren wie aus einem Tarantino-Streifen + tolle Story um The Lost - Ende von Gay Tony unbefriedigend	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Tolle Action, tolle Storys, tolles GTA.





Splinter Cell Conviction

Der gealterte Superspion Sam Fisher meldet sich mit einem Paukenschlag zurück. **Conviction** ist schneller, brachialer und actionlastiger als seine Vorgänger, im Kern aber noch immer ein waschechtes **Splinter Cell**. Und ein grandioses obendrein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5698

Daddy, Daddy, ich hab Angst im Dunkeln. Mach das Licht wieder an.« Der Vater versucht, seine Tochter zu beruhigen: »Du brauchst dich nicht vor der Dunkelheit zu fürchten, mein Schatz. Manchmal ist sie sogar sehr nützlich.« Wie, möchte das Mädchen

wissen. Der Papa erklärt: »Wenn es hell ist, erkennst du nicht, was sich in finsternen Winkeln verbirgt. Ist es jedoch dunkel, siehst du alles um dich herum viel besser. Auch böse Monster.« Die klugen Worte stammen von Sam Fisher, dem Helden aus der Actionspiel-Reihe **Splinter Cell**. Der Versuch, seiner sechsjährigen Tochter Sarah die Angst zu nehmen, stammt aus der Tutorialmission des aktuellen

Splinter Cell: Conviction und zeigt eindrucksvoll, wie Ubisoft dem Spieler nicht nur das altbewährte Schleichprinzip schmackhaft macht, sondern gleichzeitig den Hauptcharakter als fürsorglichen Vater in Szene setzt. Denn Sam Fisher ist besonders in diesem Serienteil weit mehr als eine bloße Anhäufung von Texturen und Polygonen. Zumal Serienkenner genau wissen, was mit Sams Tochter im vorherigen **Splinter Cell** passiert ist: Als junge Erwachsene kommt Sarah bei einem Autounfall ums Leben, Sam droht an dem schmerzlichen Verlust zu zerbrechen. Wo **Double Agent** versagte, diese extremen

Gefühle angemessen und nachvollziehbar greifbar zu machen, zieht **Conviction** alle emotionalen Register, nicht nur im Tutorial. Das ist auch nötig, denn Mr. Fisher geht in seinem neuesten Abenteuer weit erbarmungsloser und brutaler vor, als man es von ihm gewohnt ist. Dennoch versteht man Sam, fühlt mit ihm und hofft, dass sein düsterer Rachezug ein gutes Ende nimmt. Schon allein wegen dieses gelungenen Spagats ist **Splinter Cell: Conviction** ein besonderes Spiel.

Mit viel Gefühl

Bereits zu Beginn überschlagen sich die Ereignisse. Sam, gerade auf Malta in einem Café, wird von seiner alten Kollegin Anna »Grim« Grimsdóttir angerufen und vor unbekannten Angreifern gewarnt. Kaum hat sie ausgedet, fallen Schüsse, und nach einer spektakulären, aber letztlich erfolglosen Flucht findet sich Sam gefesselt in einer ranzigen Lagerhalle wieder. Vor ihm steht Thomas Reed, der neue Chef von Third Echolon, jener Geheimorganisation, für die

! Online-Pflicht

Wie jedes aktuelle Spiel von Ubisoft wurde **Splinter Cell: Conviction** mit einem haus-eigenen Kopierschutz-System versehen, dem sogenannten Ubisoft Game Launcher. Anders als bei der von anderen Programmen bekannten einmaligen Online-Aktivierung (etwa über Steam) muss **Conviction** durchgehend mit dem Internet verbunden sein, sonst verweigert es seinen Dienst. Zudem müssen Sie sich nach der Installation persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.



Nichts für Zartbesaitete: Die aufwändig animierten **Verhöre** sind außerordentlich brutal.



Die **Wachen** haben uns eingekreist. Was tun: drauflosballern oder oben über die Deckenverkleidung abhauen? Die **Silhouette** links zeigt an, wo uns die Gegner vermuten.

Sam einst die Kohlen aus dem Feuer geholt hat. Reed ist jedoch alles andere als ein rechtschaffener Mann, denn er plant einen verheerenden Schlag gegen die Vereinigten Staaten. Warum Reed die Präsidentin stürzen will und was er mit geschmuggelten EMP-Raketen anzustellen beabsichtigt, ist nur einer der Handlungsstränge, mit denen **Conviction** aufwartet. So lässt Sie das Programm zum Beispiel lange im Unklaren darüber, auf welcher Seite Anna steht und welche Ziele sie verfolgt. Die zahlreichen und furios im Stil der TV-Serie **24** gefilmten Zwischensequenzen gewähren Ihnen zwar immer mal wieder einen Blick auf kommende Ereignisse, verraten aber trotz-

dem nur gerade so viel, um Sie bis zum packenden Finale bei der Stange zu halten. Eine persönliche Note in dem globalen Antiterror-Kampf erhält **Conviction** bereits zu Beginn durch eine grausame Wahrheit: Sarahs Tod war kein Unfall, sondern Teil eines Komplotts, das Sam aus der Reserve locken sollte. Das mag nun aufgesetzt oder wenig kreativ klingen, wird von Ubisoft aber so dramatisch, wendungsreich und vor allem nachvollziehbar erzählt, dass Hochspannung bis zum Schluss garantiert ist.

Gnadenlos gut

Auf den ersten Blick spielt sich **Conviction** wie ein typisches **Splinter Cell**: Sie steuern Sam

aus der Schulterperspektive, huschen von Deckung zu Deckung, klettern an Rohren oder Fenstersprünge entlang und schalten Feinde entweder mit gezielten Schüssen aus der schallgedämpften Waffe oder durch einen lautlosen Genickbruch aus. Das alles wirkt nun aber weit dynamischer, temporeicher und direkter als in den Vorgängern, was vor allem an Sams neuer Fertigkeit »Markieren und Ausschalten« liegt. Wenn der Superspion einem Gegner im Nahkampf den Garaus macht, dürfen Sie anschließend eine bestimmte Anzahl feindlicher Wachen markieren und mit einem Druck auf die E-Taste automatisch ins virtuelle Nirwana schicken. Das sorgt für

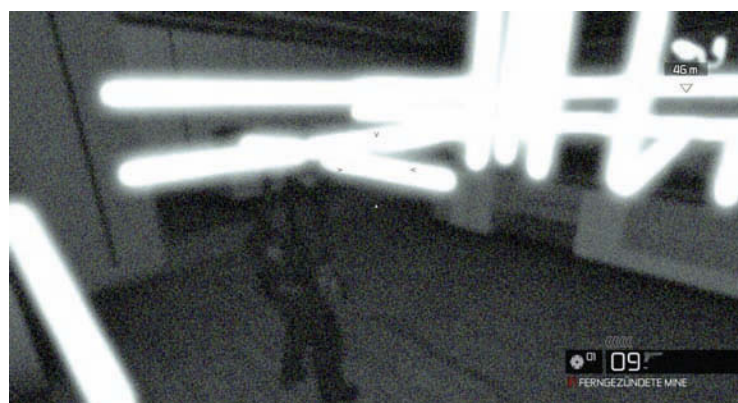
einen exzellenten Spielfluss. Da stehen drei Gegner direkt unter einem Balkon? Kein Problem: Wir markieren zwei von ihnen, hängen die Balustrade entlang, machen direkt über den Köpfen unserer Opfer Halt, lassen uns auf eine Wache fallen, aktivieren so das Talent, drücken »E« – und schon liegen auch die beiden anderen Gegner tot auf dem Boden. Alternativ hätten wir eine Lampe markieren und ausknipsen können, um anschließend einem Raubtier gleich eine verdutzte Wache nach der anderen unschädlich zu machen – cool!

Feindfeuer

Glücklicherweise ist **Conviction** trotzdem nicht zu leicht geraten.



Daniel und Petra schleichen durch eine der vier packenden, aber anspruchlosen **Koop-Missionen**.



Griesel-Optik: Sams **Sonarbrille** macht Laserbarrieren und Feinde schemenhaft durch Wände sichtbar.

Was ist neu?

- »Markieren und Ausschalten«
- »Letzte bekannte Position«
- Verhöre
- Waffen-Upgrades
- Sonarbrille
- Schwarzweiß-Filter als Licht-O-Meter
- EMP-Granaten
- Ferngesteuerte Kamera

Zum einen müssen Sie immer erst einen Gegner von der Gruppe trennen und möglichst unauffällig im Nahkampf ausschalten, um das »Markieren und Ausschalten« überhaupt einsetzen zu können. Zum anderen gehen die Feinde ausgesprochen clever vor. Bereits beim geringsten Verdacht knipsen die Burschen ihre Taschenlampen an und durchforsten jeden Winkel. Werden Sie erappt, suchen die Wachen aktiv Deckung und geben gezielte Feuerstöße ab. Allzu lang verschanzen sollten Sie sich dann aber nicht, denn die Kontrahenten umkreisen Sam clever oder versuchen, ihn mit Granaten aus der Deckung zu sprengen. Im Vergleich zu früheren **Splinter Cell**-Spielen hätten wir uns allerdings etwas mehr Hartnäckigkeit gewünscht. Vor allem auf mysteriöse Weise deaktivierte Lichtquellen quittieren die Gegner oft nur mit einem Schulterzucken. Profis sollten ohnehin gleich den höchsten der drei gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrade wählen. Denn im offenen Gefecht hält Sam sonst ungewöhnlich vielen Treffern stand.

Viel zu tun

Die temporeiche Mischung aus Infiltrieren, Schleichen und Bal-



Ohne Deckung zieht Sam im **offenen Gefecht** schnell den Kürzeren. Vor allem im obersten Schwierigkeitsgrad bedeuten wenige Treffer das vorzeitige Aus.

lern weiß **Conviction** beispielhaft in abwechslungsreich und spannend erzählten Missionen zu verpacken. Sam stiehlt sich in einen schwer bewachten Stützpunkt, um feindliche Helikopter zu sabotieren, sucht in einer als stillgelegte Fabrik getarnten Forschungseinrichtung nach sensiblen Daten, verhört verdächtige Personen oder hetzt einen flüchtenden Attentäter durch den belebten Park des Lincoln Memorials in Washington. Dabei überrascht das Spiel immer wieder mit packenden Wendungen. So bekommt es Sam beim eben erwähnten Wettrennen plötzlich mit Polizisten zu tun, die ihm den Weg abschneiden wollen, denen Sam aber kein Haar krümmen darf. Gleichzeitig müssen wir jedoch den Abstand zum Attentäter verringern. Also hechten wir über Kisten und rutschen unter parkenden LKWs durch, während um uns herum Beamte brüllen und

Kugeln pfeifen. Die treibende, sich dynamisch der Situation anpassende Musik sowie der fließende Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen tun ihr Übriges, um aus **Conviction** einen intensiven, geradezu filmreifen Actionthriller zu machen. Mit dem hochgeschraubten Actionanteil und der brachialen Inszenierung geht aber auch eine Geschmacksfrage einher: Der Gewaltgrad von **Splinter Cell: Conviction** ist aus-

gesprochen hoch. Schusswunden quittiert das Spiel mit spritzendem Blut, das »Markieren und Ausschalten« wird in heranzoomten Zeitlupenaufnahmen von Kopfschüssen regelrecht zelebriert, und wenn Sam eine Zielperson verhört, geht er dabei äußerst brutal vor, etwa indem er den Kopf seines Opfers gegen Waschbecken oder Spiegel schmettert. Wer sich an solchen Szenen stört oder generell eher

Faust aufs Auge

Nico Gutmann: Im Gegensatz zu den ersten Serienteilen finden bei mir diesmal wirklich alle Gadgets und Manöver sinnvolle Verwendung. Sams brachiale Vorgehensweise wirkt dabei nie aufgesetzt oder unpassend, sondern ist auf seinem emotionalen Rachefeldzug jederzeit nachvollziehbar. Dieser tiefe Blick in Sams Seele und die großartig renovierte Spielmechanik passen perfekt zu Splinter Cell und machen Conviction für mich zum neuen Serien-Höhepunkt!



nico@gamestar.de



An sporadisch verteilten **Waffenlagern** investieren wir gesammelte Punkte in Upgrades – das motiviert.



Prominente Schauplätze: Hier stromern wir vor dem **Washington Monument** über einen Rummelplatz.

! Testversion

Ubisoft konnte uns bis zum Redaktionschluss keine finale Version von **Splinter Cell: Conviction** zuschicken. Das zum Test freigegebene Vorab-Muster hatte im Technik-Check jedoch erhebliche Probleme mit ATI-Grafikkarten, von teils derben Leistungseinbrüchen bis hin zu kompletten Abstürzen. Allerdings wusste Ubisoft von dem Problem und hat uns vorab davor gewarnt. Laut Angaben des Publishers werden die technischen Macken in der Verkaufsversion beseitigt sein. Rechtzeitig zum Erscheinen des Spiels reichen wir einen aktualisierten Technik-Check zur finalen Verkaufsversion auf GameStar.de nach.

zartbesaitet ist, der sollte also einen Bogen um das Spiel machen.

So oder anders?

Dass sich **Splinter Cell: Conviction** wie ein großer, teurer Hollywoodfilm anfühlt, hat das Programm auch seinem aufwändigen Leveldesign zu verdanken. Während Sie zum Beispiel auf einem Rummelplatz direkt vor dem Washington Monument eigentlich drei Zielpersonen finden und zu einem Gespräch überreden

sollen, ertappen Sie sich immer wieder dabei, an den bunt beleuchteten Ständen anzuhalten und die Besucher beobachten oder den Schaustellern zuhören zu wollen. Die Areale sehen nicht nur schick aus, sondern erlauben auch eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Im Hauptquartier von Third Echolon zum Beispiel soll Sam irgendwie in Grims Büro eindringen und kann sich dafür nun entweder mit Granaten und MG bewaffnet durch das Wachpersonal ballern oder heimlich über die Zwischendecke zum Ziel huschen. Der Clou: beides funktioniert. Während fingerflinke Actionspieler von Deckung zu Deckung hechten, Lichter ausbaldern und die irritierten Wachen ausschalten, machen sich subtilere Naturen gleich zwei neue Spielelemente zunutze: Wenn Sam für Feinde unsichtbar ist, färbt sich die Umgebung schwarz-weiß, nur besonders helle Stellen und Gegner werden bunt dargestellt. Zudem zeigt das Spiel durch eine weiße Silhouette an, wo Wachen Sam zuletzt gesehen haben – perfekt, um die aufge-



Eine der actionreichsten Missionen führt Sie in den Irak. Hier ist Ballern statt Schleichen angesagt.

Endlich greifbar

Petra Schmitz: In den früheren Splinter Cells haben wir kaum was über Sam erfahren. Er war eben immer der coole Agent, mehr aber auch nicht. Als Ubisoft in Double Agent die Chance hatte, uns den Mann im schwarzen Tarndress näher zu bringen, hat das Team versagt – zumindest in der PC-Version, in der große Teile des Spiels einfach weggelassen worden waren. In Conviction aber bekommen wir genau das, was die ganze Zeit irgendwie gefehlt hat: einen greifbaren Charakter, der neben dem ganzen Agentengetue sehr menschlich daherkommt. Mir hätte es in diesem Zusammenhang übrigens dicke gereicht, wenn Ubisoft es bei der Rachegeschichte belassen hätte. Die allein könnte Splinter Cell: Conviction tragen.



petra@gamestar.de

TECHNIK-CHECK

SPLINTER CELL: CONVICTION



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 8800 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

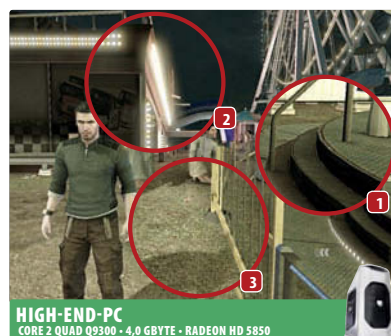
In niedrigen Details fallen hässliche Texturen auf 1. Zudem fehlen viele Zierobjekte und HDR-Beleuchtung 2. Dynamische Schatten 3 sind blass und verwaschen.



MITTELKLASSE-PC
CORE 2 DUO E8500 • 4,0 GByte • RADEON HD 5750

► 1680x1050 ► mittlere Details

Anisotrope Filterung verbessert die Texturen 1. Zierobjekte sind vorhanden und HDR-Beleuchtung sorgt für Atmosphäre 2. Schatten sind kräftiger und schärfer 3.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • RADEON HD 5850

► 1920x1200 ► hohe Details

In hohen Details wirkt die Spielwelt dank Ambient Occlusion 1 echter. Das Überstrahlen 2 bleibt unverändert, im Gegensatz zu nochmals schöneren Schatten 3.

TECHNIK-TIPPS

- Splinter Cell: Conviction läuft auf Mittelklasse-PCs schon ordentlich, lässt aber nach unten hin zu wenige Einstellungen zu, um flüssiges Spielen auf älteren Rechnern zu ermöglichen.
- Unsere Testversion war noch nicht final: Ubisoft will bis zum Erscheinen die Abstürze mit älteren Radeon-Grafikkarten beheben und die Leistung verbessern.
- Vierfache Kantenglättung verringerte die Bildwieder-

holrate in unseren Tests um unverhältnismäßige 50 bis 60 Prozent. Verzichteten Sie daher bei Performanceproblemen auf Anti-Aliasing.

- Verzichteten Sie falls nötig zugunsten der atmosphärischen HDR-Effekte auf Texturqualität oder Detailgrad.

Checkliste

- Zweikern-CPU mit 2,0 GHz
- 1,5 GByte RAM
- 7,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT SPLINTER CELL: CONVICTION 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.

1	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2	
	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	GTX 470	GTX 480
2	Athlon 64 X2		X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX	
	Radeon X1000		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890
	Radeon HD 364								HD 4870 X2
	Radeon HD 5						HD 5750	HD 5770	HD 5850
									HD 5870
3	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
4	Speicher in MB								
		512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
									8.192

4 technisch unmöglich
rukt stark

läuft so flüssig:
1280x800, minimale Details, nur unter Win XP

läuft so flüssig:
1680x1050, 2xAF mittlere Details

läuft so flüssig:
1920x1200, 4xAF maximale Details

Alice im Wunderland

Das Action-Adventure zum Film überrascht mit abwechslungsreichen Rätseln und einer schrägen Spielwelt.

DVD
Test-Check

Pünktlich zum Kinostart des Films veröffentlichte Disney das gleichnamige Action-Adventure **Alice im Wunderland** rund um die Rückkehr ins Unterland. Das Spiel folgt lose der Handlung des Films. Sie begleiten das Mädchen Alice auf ihrer Reise mit fünf nach und nach freispielbaren Charakteren, die Sie auf Tastendruck wechseln. Namensgeberin Alice selbst ist nicht spielbar.

Kluge Rätsel und doofe Ritter

Jede der fünf Hauptfiguren besitzt eigene Fähigkeiten, mit denen Sie Rätsel lösen und neue Wege öffnen. Das Kaninchen McTwisp kann beispielsweise die Zeit steuern, die telekinetischen Fähigkeiten des Märzhäsen dagegen nutzen Sie, um schwere Gegenstände zu bewegen. Anfangs

fällt das noch leicht, wenn Sie aber erst mal Fähigkeiten clever kombinieren müssen, wird es ganz schön knifflig. Besonders interessant sind solche Kombos in Kämpfen. Dann frieren Sie einen Kartenritter erst mit McTwisps Zeitstopp ein und nehmen ihm anschließend mit dem Märzhäsen seinen Schild ab. Kommt er heran, gibt ihm die Nahkampf-Maus Mallymkun den Rest. Der Knackpunkt: Das müssen Sie gar nicht. Die wenigen Gegnertypen stellen keine ernst zu nehmende Gefahr mehr dar, wenn Sie deren Taktik einmal durchschaut haben.

Glücklicherweise machen die Kämpfe nur den kleineren Teil des Spiels aus. Die meiste Zeit hüpfen und rätseln Sie durch die skurrilen, völlig abgedrehten, kunterbunten Levels. Ständig sammeln Sie dabei Leuchtkugeln, mit de-



Nach Durchqueren eines Magiestrudsels findet sich McTwisp an der Decke wieder.

Wundervoll!

Nico Gutmann: Wenn ich »Spiel zum Film« höre, winke ich meistens ab. Zu viele miese Umsetzungen gab es schon. Alice im Wunderland schafft es aber, mich mit der verrückten Spielwelt zu begeistern, die mit sinnvollen Spielideen befüllt ist und das abgedrehte Szenario perfekt einfängt. Zwar hat das Spiel Schwächen, die sind aber schnell vergessen, wenn die Helden in einem niedlich-witzigen Dialog zanken, ob sie die echte Alice ins Wunderland geholt haben.



nico@gamestar.de



Die Heldentruppe um Alice berät über das weitere Vorgehen im Kampf gegen die Rote Königin.

nen Sie neue Fähigkeiten freischalten. Denen hinterherzujagen nervt auf Dauer. Bei der vermurksten Tastatursteuerung merkt man die Konsolenherkunft, greifen Sie daher lieber zum Gamepad. Trotzdem macht der etwa zehn Stunden lange Ausflug jede Menge Spaß, weil die Cha-

raktere ihren Charme haben, das Unterland mit vielen schrägen Ideen aufwartet und die Knobelereien prima funktionieren. Obwohl **Alice im Wunderland** eher das jüngere Publikum anspricht, können auch Junggebliebene zugreifen, die sich für das skurrile Szenario begeistern. **NG**

ALICE IM WUNDERLAND

ACTION-ADVENTURE

ENTWICKLER Disney Interactive (G-Force: Agenten mit Biss, GS 12/09: 67 Punkte)
PUBLISHER Disney Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 2 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.3.2010
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel A64 2400+ AMD 1,0 GB RAM 7,1 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ 1,5 GB RAM 7,1 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,1 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON 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 Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Modus (2)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Story-Modus, störrische Kamera, nerviges Teleportieren zum anderen Spieler.

BEWERTUNG

GRAFIK	stilsichere Filmoptik + schicke Charaktermodelle knallige Effekte + detailarme Umgebungsmodelle	7 / 10
SOUND	deutsche Sprecher aus dem Film + stimmige Musikedierung teils schwache Soundeffekte, besonders in Kämpfen	6 / 10
BALANCE	logische Rätsel + alle Charaktere nützlich Kämpfe oft anspruchslos + tendenziell zu einfach	7 / 10
ATMOSPHÄRE	kunterbuntes Unterland + bekannte Filmcharaktere fiese Gegenspieler + nervige Leuchtkugel-Sammelerei	9 / 10
BEDIENUNG	gute Gamepad-Steuerung + Tastaturbedienung katastrophal gelegentlich störrische Kamera + kein freies Speichern	4 / 10
UMFANG	sehr verschiedene Gebiete + Boni abseits der Hauptwege freischaltbare Upgrades + Koop-Modus + kaum Wiederspielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	abgedrehte Levelarchitektur + abwechslungsreich unübersichtliche Welt + weitgehend linear	8 / 10
KI	zweckmäßige KI + versucht Alice zu entführen keine Spezialmanöver + leicht zu durchschauen	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	fünf Charaktere mit eigenen Fähigkeiten + freischaltbare Upgrades Fähigkeits-Kombos + Wahl der Fähigkeiten vorgegeben	9 / 10
HANDLUNG	fantasievolle Filmhandlung + witzige Dialoge ohne Vorkenntnis lange Zeit dünn und undurchschaubar	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Märchenhafter Ausflug ins Wunderland.

70

SPIELSPASS

The Scourge Project

Ob in KI-Begleitung oder mit echten Mitstreitern: Dieses Actionspiel ist über weite Strecken eine echte Plage.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6792

Der böse Großkonzern experimentiert mit Alien-Kram, vier Kämpfer werden losgeschickt, um dem Treiben Einhalt zu gebieten. Das wenig originelle Grundkonzept hält, was es verspricht: uninspirierte Ballereien in öden Gebäudekomplexen, deren Sinn und Zweck nicht mal die Entwickler von **The Scourge Project** kennen dürften.

The Scourge Project ist das erste PC-Actionspiel des kleinen mallorquinischen Entwicklers Tragnarion und kann bisher nur über Valves Vertriebsplattform Steam bezogen werden.

Künstliche Dummheit

Zu Beginn von **The Scourge Project** dürfen Sie aus vier Helden wählen, letztlich macht es aber keinen Unterschied, mit wem Sie losziehen. Zwar verfügen alle vier über unterschiedliche Spezialangriffe, die durch das Wundermittelchen Ambrosia gespeist werden, doch die sind sich in ihrer Wirkungsweise recht ähnlich: Entweder werden die Gegner von Energiewellen aus den Schuhen gehoben, oder die Charaktere schützen sich mit einem Schild.

Genau wie das Vorbild lässt sich **The Scourge Project** im Koop-Modus spielen, sogar zu viert – was wir Ihnen auch empfehlen. Denn sollten Sie alleine loszie-

hen, werden die anderen drei Gestalten von einer oft saudämlichen KI übernommen. Ihre Begleiter neigen dazu, Deckungen zu ignorieren, und rennen alle naseelang in den Tod. Immerhin können Sie die Kameraden dann in einem gewissen Zeitrahmen wiederbeleben. Und sollte es Sie mal erwischen, reagieren die KI-Begleiter recht flott, um Sie auf die Füße zu stellen. Jedoch ohne Vorsicht, was nicht selten das Ableben des Retters zur Folge hat.

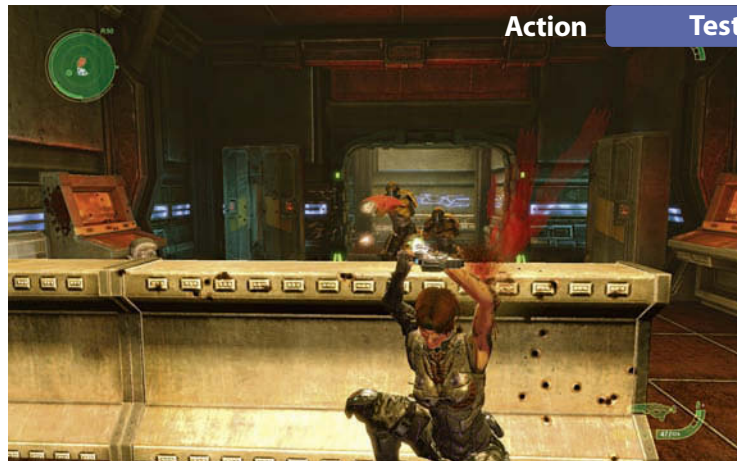
Das Schleich-Projekt

Das Tempo von **The Scourge Project** lässt sich mit »lahm« prima zusammenfassen. Ihre Figur reagiert nur träge auf Befehle. Zuweilen müssen Sie mehrfach auf die Tasten hämmern, damit sich der Charakter hinter einer Kiste duckt. Und sobald sich eine Kontaktperson über Funk meldet, dürfen Sie nicht mal mehr rennen.

Die Levelaufstiege in den Disziplinen wie Waffenkönnen (wird nach Abschüssen berechnet) und Koop (wird nach Rettungsaktionen berechnet) wirken wie aufgepöppelte Kosmetik. Apropos: Immerhin ist **The Scourge Project** dank der scharfen Texturen und gelungenen Charaktermodelle ganz hübsch anzusehen. Das rettet das Spiel aber auch nicht vor dem Prädikat »Mittelmaß«. **PET**



Mit aktiviertem Energieschild sind Sie sicher vor Kugeln, können allerdings Ihrerseits auch niemanden umpusten.



Ihre Figur kann auch blind aus **Deckungen** heraus feuern. Das ist oft besser, als übers Fadenkreuz zu zielen.

Bedingt vertretbar

Petra Schmitz: Ich weiß, **The Scourge Project** ist ein vergleichsweise kleines Spiel zu einem kleinen Preis. Aber das macht's auch nicht besser. Zumindest, wenn man's alleine spielt. Über die Begleiter-KI hab ich mich zu Beginn geärgert, später nur noch geseufzt. Im Koop-Modus ist der Titel noch vertretbar, allerdings gibt's da deutlich bessere Alternativen wie beispielsweise die beiden Left 4 Dead-Spiele.



petra@gamestar.de

THE SCOURGE PROJECT

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Tragnarion Studios (The Scourge Project ist das PC-Erstlingswerk)
PUBLISHER Bitbox Games (Steam)
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 9.4.2010
CA. PREIS 14 Euro
USK nicht geprüft



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	
3,0 GHz Intel AMD XP 2800+ 1,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+ 2,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 5,4 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 4,0 GB RAM Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Capture the Flag (16), Herrschaft (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern, Gamespy
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 2 Stunden
FAZIT Lahmes Geballere auf gerade mal drei Karten.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche Modelle + scharfe Texturen - wenig Animationen - fiese Clipping-Fehler - Texturen lieblos aneinandergeliebt	7 / 10
SOUND	+ gute englische Sprachausgabe - immer gleiche Waffensounds - vergessenswerte Musik	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Tutorial-Anzeigen - Gegner schlucken zu viele Kugeln - Levelaufstiege kaum spürbar	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einige gelungene Zwischensequenzen - generische Feindbilder - keine Spannung	4 / 10
BEDIENUNG	+ Deckungssystem ... - das nur bedingt funktioniert - kein freies Speichern - Zwischensequenzen nicht abbrechbar	5 / 10
UMFANG	+ Kampagne für Einzelspieler und Koop - nur drei Multiplayer-Karten - Helden unterscheiden sich kaum	6 / 10
LEVELDESIGN	+ stets Deckungsmöglichkeiten + ein paar optische Höhepunkte - tristes Schlauchdesign - dauernd gleiche Elemente	5 / 10
KI	+ KI kämpft mit + schnelle Rettung durch Begleiter - Begleiter reagieren zuweilen nicht - nutzen Spezialkönnen nicht	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ neun Waffen ... - die sich viel zu ähnlich anfühlen - Spezialfähigkeiten kaum nötig	5 / 10
HANDLUNG	+ gelungene Auftaktsequenz + Helden mit eigenen Geschichten ... - öde umgesetztes Grundkonzept um bösen Konzern und Rebellen	4 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT **Minimaler Actionspaß zum kleinen Preis.**

54

SPIELSPAß



Es gibt kein Fadenkreuz – da bleibt nur das Zielen über **Kimme und Korn**.



Regelmäßig treten Sie gegen harte Bossgegner an, darunter dieser höllische **Riesengolem**.

Killing Floor

Neben **Kettensägen und Schrotflinten** ist bei der **Zombiehatz** Taktik gefragt.

Bereits am 14. Mai 2009 veröffentlichte Tripwire die ehemalige **UT 2004**-Mod **Killing Floor** als eigenständiges Spiel, allerdings nur über Steam und auf Englisch. Die USK verweigerte der blutigen Multiplayer-Zombiejagd seinerzeit ein Altersiegel, weshalb wir auf den Test verzichtet hatten. Nun ist die geschnittene (und ab 18 Jahren freigegebene) deutsche Version erschienen, die erledigte Gegner verpuffen lässt und das Abtrennen von Gliedmaßen verhindert. Die deutsche Synchronisation passt allerdings oft nicht zum Geschehen und zerstört hin und wieder die Gruselstimmung. Zombies, Gruseln, Multiplayer? Klar: **Killing Floor** erinnert an **Left 4 Dead**, allerdings gehen hier bis zu sechs Spieler auf Zombiejagd. Die Untoten sind nicht spielbar; auch die detailarmen und optisch tristen Levels enttäuschen. Vor dem Parteebeginn stellen Sie unter

anderem ein, wie viele Hirnfresser pro Welle anrücken. Die Zombies sind zwar wenig vielfältig, in Massen aber durchaus tödlich. Um zu überleben, müssen Sie das taktische Vorgehen mit Ihren Mitstreitern absprechen. Erledigte Untote bringen Geld, das Sie in Ruhepausen in Waffen investieren, etwa in Schrotflinten oder Flammenwerfer. Was Sie einkaufen, sollten Sie vom »Perk« abhängig machen, den Sie vor dem Parteebeginn auswählen. Denn dieser Bonus verbessert bestimmte Talente, zum Beispiel den Umgang mit Nahkampfaffen. Am Levelende wartet ein Bossgegner mit MG und Raketenwerfer – je nach Schwierigkeitsgrad ein harter Brocken. **JG**

KILLING FLOOR

GENRE Multiplayer-Shooter **USK** ab 18 Jahren
HERSTELLER Iceberg / Tripwire Interactive
CA. PREIS 18 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene bis Profis
MINIMUM 1,2 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 / Radeon X1600
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Koop-Kurzweil

Jan Gerwat: In **Killing Floor** ist neben den Untoten auch die Grafik wiederauferstanden. Gegen die tristen Umgebungen wirkt jeder Friedhof wie ein Rummelplatz. Trotzdem hat mir die Zombiehatz dank der taktischen Absprachen Spaß gemacht, auf dem mittleren und höchsten Schwierigkeitsgrad überlebe ich ohne koordiniertes Vorgehen keine Zombie-Welle. Doch wenn schon sterben, dann lieber in **Left 4 Dead**. Mit Valves Horror-Hit kann **Killing Floor** nicht mithalten.



redaktion@gamestar.de

Necrovision 2 Lost Company

In **Painkiller**-Manier metzeln Sie sich so **stumpf wie flott** durch **Zombiehorden**.

Finden Sie, dass sich hirnlose Zombies und hirnlose Story wunderbar ergänzen? Dann sind Sie hier goldrichtig: **Lost Company** erzählt die Vorgeschichte des Zombie-Shooters **Necrovision** von 2009, wobei Sie den Begriff »Geschichte« abermals nicht allzu genau nehmen dürfen. Letztlich läuft nämlich alles aufs sinnfrei-flotte Niedermetzeln untoter Soldaten und Unterwelt-Kreaturen hinaus, und zwar mit Nahkampf- und Schusswaffen. Kombotreffer bringen Adrenalin-Punkte; wenn Sie genügend davon gesammelt haben, können Sie die Zeit verlangsamen. Zwar gibt's hin und wieder spielerische Abwechslung (zum Beispiel schwingen Sie sich hinter das MG eines Doppeldeckers), meist folgt **Lost Company** aber demselben Schematismus: Wenn Sie einen Raum betreten,

fällt hinter Ihnen eine Tür ins Schloss, und Sie wehren so lange Gegner ab, bis sich die Pforte wieder öffnet. Das erinnert nicht von ungefähr an **Painkiller**, schließlich wurde das **Necrovision**-Studio The Farm 51 von Ex-Entwicklern des Dauerfeuer-Shooters gegründet. Wie das Vorbild gewinnt auch **Lost Company** keine Grafikpreise mehr, die polygonarmen Objekte und verwaschenen Texturen wirken noch modriger als die allgegenwärtigen Zombies. In der entschärfte deutschen Version dürfen Sie die Wiedergänger weder köpfen noch anzünden, zudem hat der Publisher TGC die Ragdoll-Effekte entfernt. **JG**

NECROVISION: LOST COMPANY

GENRE Ego-Shooter **USK** ab 18 Jahren
HERSTELLER The Farm 51 / TGC
CA. PREIS 18 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 3,0 GHz, 1,0 GB RAM, GeForce 7800 / Radeon X1800
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Brachial-Shooter

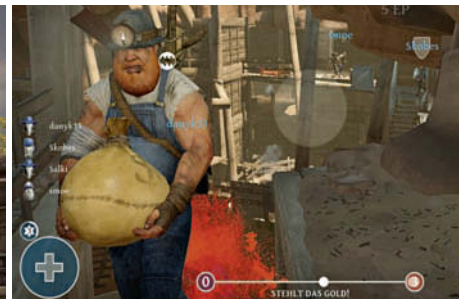
Jan Gerwat: Auch wenn **Necrovision: Lost Company** etwas angestaubt aussieht und die Story so viel Tiefgang entwickelt wie ein Gartenteich, habe ich es gern durchgespielt. Denn nach den eher trägen Anfangslevels zieht das Tempo deutlich an. Lange am Stück hat mich die verlorene Kompanie nicht an den PC gefesselt, dafür wird die Dauerballerei einfach zu schnell langweilig. Zum unkomplizierten Abreagieren ist der **Brachial-Shooter** aber eine ordentliche Wahl.



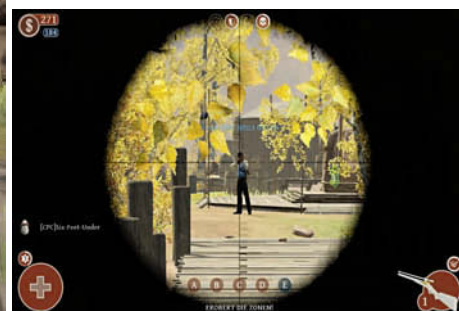
redaktion@gamestar.de



Jede Spielerklasse erzeugt eine **Bonus-Aura**. Welche der vier bei uns aktiv sind, wird in der oberen Bildmitte eingeblendet.



Wir klaben **Gold**, unser Team hält uns den Rücken frei. Hoffentlich.



Beim **Scharfschützengewehr** wechseln wir zur Ego-Perspektive.

Lead and Gold

Dieser Western-Shooter bietet einerseits nicht viel, kostet andererseits aber auch nur 15 Euro. Für ein paar schnelle Schießereien zwischendurch lohnen die sich allemal.

! Steam-Pflicht!

Die Download-Version von Lead and Gold ist seit dem 8. April 2010 erhältlich, kostet 15 Euro und setzt ein Steam-Konto voraus. Die Laden-version (ab dem 30. April für 20 Euro erhältlich) müssen Sie ebenfalls über Steam aktivieren.

DVD-16/18
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6540

Multiplayer-Shooter sind mittlerweile einfach viel zu kompliziert! Das stimmt natürlich nicht, aber da kann man ja mal drüber diskutieren. Tatsache ist, dass die meisten Mehrspieler-Actiontitel heutzutage jeweils ein

halbes Dutzend Kämpferklassen, unzählige Waffen und viele taktische Aufgaben bieten. Was meist darauf hinaus läuft, dass doch nur alle als Sniper im Gebüsch hocken, weil das am einfachsten ist. **Lead and Gold** von

Paradox hält hingegen den Ball flach: Wenig Klassen, wenig Waffen, wenig Aufgaben. Obendrein für wenig Geld. Und ob Multiplayer-Shooter mittlerweile nicht auch noch zu teuer sind, darüber kann man ja auch mal diskutieren.

Sparprogramm

Bei **Lead and Gold** treten zwei Cowboy-Gangs gegeneinander an, die eine blau, die andere rot. Das erinnert zwangsläufig an **Team Fortress 2**. Allerdings bietet **Lead and Gold** weit weniger Tief-



Unser Revolverheld trägt auf seinem Rücken die **Respawn-Flagge**: Mitspieler können nun bei uns einsteigen.



Der **Sprengmeister** im Einsatz: Wir werfen mit Dynamitstangen um uns.



Trapperin, Sprengmeister und Hilfssheriff können im Notfall einen **Revolver** zücken.

gang als Valves Multiplayer-Hit. So gibt's im Spiel nur vier Kämpferklassen mit jeweils fester Bewaffnung – keine wählbare Ausrüstung, keine Upgrades, keine freispielbaren Goodies.

Der Revolverheld benutzt, wer hätte das gedacht, ausschließlich einen Revolver. Mit dem kann er recht präzise auf mittlere Distanz schießen, im Nahkampf gibt er Schnellshüsse ab. In **Lead and Gold** sehen Sie Ihr Alter Ego immer aus der Verfolgerperspektive. Ein je nach Waffe unterschiedlich großer Kreis in der Bildmitte zeigt dabei an, in welchem Bereich Ihre Kugeln landen werden. Das fühlt sich konsolid an, da muss man sich erstmal dran gewöhnen.

Vier Typen für ein Halleluja

Eine Klasse im Spiel kann die Ego-Perspektive dann doch einschalten: die Trapperin. Bei deren Scharfschützengewehr lensen Sie ganz normal durchs Zielfernrohr. Die Dame legt außerdem Bärenfallen aus. Die verletzen ihre Opfer und halten sie für eine Weile fest. Die zweischüssige Schrotflinte des Sprengmeisters teilt auf kurze Distanz derbe aus, außerdem wirft der bärtige Geselle mit Dynamit um sich. Auf mittlere bis große Distanz sieht er gegen den Hilfssheriff alt aus: Der dritte Kämpfer in **Lead and Gold** benutzt einen Repetierer, der eine ausgewogene Mischung aus Schaden und Präzision bietet. Außerdem kann der Deputy gegnerische Spieler für sein Team markieren; ein bisschen wie in **Bad Company 2**, nur dauerhaft. Alle außer dem Revolverhelden tragen als Zweitwaffe eine Pistole, mit der sie aber längst nicht so geschickt umgehen wie der Vorzeige-Cowboy.

Ärzte ohne Grenzen

Solange Sie in der Nähe eines Teamkollegen stehen, werden Sie langsam, aber stetig geheilt. Wenn Ihre Gesundheitsanzeige auf Null fällt, bedeutet das nicht zwangs-

läufig das Aus. Falls Sie nicht gerade in die Luft gesprengt oder am Kopf getroffen wurden, dürfen Sie liegenbleiben und noch mit Ihrer Pistole ballern. Jeder Ihrer Mitspieler kann Sie jetzt mit nur einem Knopfdruck wieder aufpäppeln. Damit die Trupps zusammenhalten, erzeugt jede Klasse außerdem eine Aura: Wer etwa einen Sprengmeister begleitet, steigert seine Panzerung, wer neben einer Trapperin steht, erhöht seine Chancen auf kritische Treffer. Ein gutes Team achtet also darauf, stets eine ausgewogene Mannschaft aufzustellen und gemeinsam vorzurücken. Cooles Konzept.

Ein Sack voll Arbeit

Lead and Gold bietet sechs Spielmodi, von denen Ihnen drei einiges an Taktik abverlangen. Bei Raubüberfall etwa muss Ihr Team zunächst ein Pulverfass zu einem Hindernis tragen (etwa vor eine Tresortür), das Objekt aus dem Weg sprengen und dann die drei nun freigelegten Goldsäcke zurück ins eigene Lager schleppen. Als Fass- beziehungsweise Sackträger sind Sie dabei langsam und wehrlos, zudem schießen Ihnen die Verteidiger die Bombe ruckzuck vorm Latz weg. Entsprechend groß ist dann aber die Befriedigung, wenn Sie sich zum Ziel durchschlagen können, ein paar Gegner mit lockeren Schüssen aus der Hüfte niederstrecken und die Beute anschließend in den Sonnenuntergang tragen.

Auf Dauer zu dünn

Obwohl **Lead and Gold** wenig Abwechslung bietet, macht es einen Mordsspaß. Zumindest für eine Weile. Dann wünscht man sich doch ein paar zusätzliche Waffen, freispielbare Ausrüstung, neue Fähigkeiten oder sonst etwas, das Langzeitmotivation bietet. Wir verdienen im Spiel zwar regelmäßig Erfahrungspunkte und steigen im Rang auf, der hat jedoch keinen spürbaren Einfluss auf unsere Fähigkeiten und wird nach dem Ende

der Runde wieder auf Null gesetzt. Bleibt die Frage, was das Rangsystem überhaupt soll. Womöglich wollen die Entwickler erstmal testen, wie gut **Lead and Gold** ankommt, bevor sie das Spiel weiter ausstaffieren. Bislang verirren sich

aber nur wenige Cowboys auf die Server. Doch eins haben wir durch **Lead and Gold** bereits gelernt: Egal, wie simpel ein Multiplayer-Shooter auch ist, es wird immer Typen geben, die ständig nur als Sniper im Gebüsch hocken. **FAB**

Lecker Fastfood

Fabian Siegmund: Lead and Gold kann es bequem mit dem Mehrspieler-Modus eines Call of Juarez aufnehmen. Allerdings gibt's da ja auch noch eine Story. Für einen reinen Multiplayer-Titel ist Lead and Gold entsprechend zu dünn. Trotzdem bekommt man hier für nur 15 Euro ein paar lustige Stunden Western-Ballerei mit schlaun Teamtaktik-Ideen. Für ein paar freie Wochenenden langt das allemal.



fabian@gamestar.de






















LEAD AND GOLD

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER	Fatshark (Lead and Gold ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	30.4.2010
PUBLISHER	Fatshark / Paradox	CA. PREIS	15 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	ab 18 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-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 HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	 Geforce 6600 / 6800
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			 Geforce 7800 / 7900
Pentium D 950 Athlon 64 3800+ 1,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte			Core 2 Duo E4300 A64 / X2 3800+ 1,5 GB RAM 2,5 GB Festplatte				Core 2 Quad Q6600 Phenom 9500 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte			 Geforce 8800 / 9800
										 Geforce 9600
										 Geforce GTX 200
										 Radeon X1600
										 Radeon X1800 / X1900
										 Radeon HD 2900
										 Radeon HD 3800
										 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Multikern-Prozessoren										
BILDFORMATE  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ  Steam										
TON  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Charaktermodelle + dezenter Comic-Look - recht sterile Umgebungen - gelegentliche Clipping- und Animationsfehler	8 / 10
SOUND	+ gute Waffensounds + lustige Western-Dudelmusik - allgemein wenig Geräuschemulung	7 / 10
BALANCE	+ ausgeglichene Kämpferklassen mit Stärken und Schwächen - Angreifer haben's im Raubüberfall-Modus sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ coole Western-Stimmung + Hüte lassen sich runterschießen - Schlachtfelder wirken teils zu aufgeräumt	8 / 10
BEDIENUNG	+ Einstieg bei Teamkollegen möglich + gewöhnungsbedürftige Außenkamera - Spezialfähigkeiten mitunter hakelig	7 / 10
UMFANG	+ vier Klassen + Steam-Achievements - sehr begrenztes Waffenarsenal - nur sechs Karten - kein beständiges Rangsystem	5 / 10
LEVELDESIGN	+ abwechslungsreiche Schauplätze + westertypische Szenarien - teils öde Leveltexturen	8 / 10
TEAMWORK	+ Synergieeffekte zwischen den Klassen + Hilfssheriff markiert Feinde - Spieler heilen einander und beleben sich wieder	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ stationäre Maschinengewehre + solide Grundausstattung - keine wählbaren Waffen - keine freispielbare Ausrüstung	4 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Koop-Modus gegen Bots + Team-Deathmatch für schnelle Ballereien + spannende Pulverfass- und Goldraub-Modi	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

FAZIT Cooles Western-Häppchen.

71
Multiplayer-Spiel

Global Agenda

Der Online-Agentenkrieg bietet keine Hochglanz-Grafik, aber eine **muntere Mischung aus Action- und Rollenspiel.**



Im PvP-Gefecht verteidigen wir einen **Kontrollpunkt** mit unserer Giftpistole.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6786

Da gibt sich der Entwickler Hi-Rez die Mühe, eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte für Global Agenda zu schreiben – und dann spielt die Story keine Rolle! **Global Agenda** ist nämlich ein Multiplayer-Actionspiel, das naturgemäß die Dramaturgie eines Telefonbuchs entfaltet. Wissen müssen Sie nur, dass sich hier High-Tech-Agenten bekriegen. Einer davon sind Sie, was dank der rasanten Gefechte und Rollenspiel-Anleihen sogar Spaß macht.

Klassenkampf

Wie in einem Online-Rollenspiel melden Sie sich anfangs (kostenlos) an, wählen eine Klasse (Krieger, Heiler, Schleicher, Ingenieur), erstellen einen (kaum anpassbaren) Charakter, kämpfen sich durch ein (ödes) Tutorial und landen in der (hässlichen) Zentrale,

wo Sie Aufträge annehmen. Die führen in keine offene Welt, sondern in instanzierte Arenen.

Dort bekämpfen Sie menschliche Gegner (PvP) oder KI-Feinde (PvE). Weil Sie nie alleine unterwegs sind, ist Teamwork gefragt. Gefechte gegen Computergegner langweilen dennoch bald, weil die storyfreien Einsätze in triste Umgebungen führen. Das gilt zwar auch für die PvP-Schlachten, die dennoch viel Faszination entfalten. Denn die Kämpfe sind flott und wogen gerne mal hin und her.

Zweiklassen-Kampf

Durch Siege verdienen Sie Geld und Erfahrung. So verbessern Sie Ihre Talente und kaufen Ausrüstung. Neue Rüstungen wirken sich allerdings nur optisch aus, die Waffen sind für jede Klasse vorgegeben. Fair: Hochstufige

Spieler haben keine großen Vorteile gegenüber Einsteigern. Hier zählt Ihr Können, nicht Ihre Stufe.

Allerdings zählt auch Ihr Geld. Derzeit gibt's das Online-Actionspiel für 30 Euro als Download über Steam. Wer zusätzlich 8 Euro pro Monat investiert, profitiert von Vorteilen, etwa mehr Inventarplatz. Zudem dürfen nur Gebührensahler im Conquest-Modus antreten, in dem Gilden PvP-Schlachten bestreiten und Gebiete erobern. Dabei ernten die

Patch-Pläne

Die Entwickler arbeiten am Patch 1.3, der unter anderem zwei große, frei begehbare Außengebiete für PvE-Kämpfe hinzufügen soll. Eines davon dürfen Sie allerdings nur betreten, wenn Sie Monatsgebühren bezahlen.

Bündnisse auch Rohstoffe, errichten Gebäude und stellen Ausrüstung her, etwa lenkbare Vehikel. Eine spannende Idee, aber zu einem stolzen Preis. **GR**



Am Ende jeder PvE-Mission wartet ein **Bossgegner**. Der Krieger hält drauf, wir heilen.

Wird immer besser

Michael Graf: Global Agenda ist eines der Spiele, die umso besser werden, je mehr Zeit man mit ihnen verbringt. Am Anfang haben mich die tristen Levels gestört, die lahmen PvE-Missionen, die sterile Atmosphäre. Doch irgendwann greifen die Rollenspiel-Elemente; es macht Spaß, meine Talente zu verbessern und mich in die flotten Schlachten zu stürzen. Die Monatsgebühren bringen allerdings noch zu wenigen Vorteilen; sie lohnen sich allenfalls für eingefleischte Vielspieler.



micha@gamestar.de

GLOBAL AGENDA

ONLINE-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Hi-Rez Studios (Global Agenda ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER -
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG (Download)



TERMIN (D) 1.2.2010
CA. PREIS 30€+8€/Monat
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel AMD XP 2800+	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+	Core 2 Quad Q6600 Phenom II X4 940
2,0 GB RAM	2,0 GB RAM	3,0 GB RAM
8,0 GB Festplatte	8,0 GB Festplatte	8,0 GB Festplatte
DSL 2000	DSL 2000	DSL 6000

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Anmeldung
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN
GeForce 6600 / 6800
GeForce 7800 / 7900
GeForce 8800 / 9800
GeForce 9600
GeForce GTX 200
3,0 GB RAM
Radeon X1600
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2900
Radeon HD 3800
Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Charaktere + ordentliche Effekte + gute Animationen + detailarme Umgebungen + oft eintönige Texturen	6 / 10
SOUND	+ gute 5.1-Kampfkulisse + nützliche Statusmeldungen ... + ... in dünner Roboterstimme + profillose Dudelmusik	7 / 10
BALANCE	+ gute Klassen- und Waffenbalance + hochstufige Spieler nicht automatisch übermächtig + Tutorial ... + ... das rasch langweilt	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ rasante, dynamische Gefechte + Weiteroberungs-Gefühl im Conquest-Modus + öde Zentralstadt + generell steriler Look	6 / 10
BEDIENUNG	+ bewährte Action-Steuerung + gutes Interface + integrierter Sprachchat + umständliche, hässliche Menüs + Zielen teils schwierig	7 / 10
UMFANG	+ PvE und PvP + Conquest-Modus + wenige Karten + Arena-PvP nur für Viererteams + immergleiche PvE-Bausteine	7 / 10
LEVELDESIGN	+ jede PvP-Karte spielt sich anders + faire PvP-Startpositionen + langweilige PvE-Ziele + sehr triste Schauplätze	7 / 10
TEAMWORK	+ Spieler müssen zusammenarbeiten + gut abgestimmte Klassen + Spezialisierung auf PvP oder PvE + Teamspiel wird nicht belohnt	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ herstellbare Upgrades + viele Waffen und Talente ... + ... die für jede Klasse vorgegeben sind + Rüstungen wirken sich nur optisch aus	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ unterhaltsame PvP-Modi + motivierende Conquest-Gefechte ... + ... für die man extra bezahlen muss + lahmes PvE-System	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Ordentliche Online-Action mit Rollenspiel-Anleihen.

70
SPIELSPASS

**Michael Graf**

spielt gerade Future Wars, weil's ihn wohlig ans gute, alte Advance Wars auf dem Gameboy Advance und dem Nintendo DS erinnert.

**Gunnar Lott**

hat gerüchteweise vernommen, dass Pyro Commandos 4 entwickelt – allerdings nur für Konsolen! Das wäre sehr schade.

Strategie

Mondpreis im AI

Starcraft 2 lernt von **Modern Warfare 2**. Auf die unschöne Art.

Auf **Starcraft 2** zu warten bedeutet nun auch, darauf zu warten, dass der eigene Geldbeutel 60 Euro leichter wird. Denn im Vergleich zum einst 100 Mark (50 Euro) teuren Vorgänger hat Activision Blizzard den Preis um 20 Prozent erhöht. Warum der Publisher bei **Starcraft** so stark rafft? Weil's vermutlich trotzdem wie geschnitten Brot über die Ladentheke flutscht, das hat bei **Modern Warfare 2** ja auch geklappt. So maximiert Activision Blizzard seinen Gewinn. Dabei sollte der Hersteller im Zeitalter des kostensparenden Internetvertriebs lieber darüber nachdenken, die Preise

zu senken. **Starcraft 2** kann man nämlich auch über das Battlenet kaufen und herunterladen. Doch das kostet ebenfalls 60 Euro – wohlgermerkt ohne Scheibe, Schachtel und Handbuch. **GR**



Wie Blizzard den **Starcraft-Gewinn** weiter steigern könnte.

Strategie-Inhalt

Tests

Future Wars	82
Chronostorm	83

Strategie-Charts 06/2010

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 / Endospiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	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	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Blue Byte/Ubisoft	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
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	Dawn of War 2: Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	Relic/THQ	06/10	83	9	10	8	9	7	7	8	8	9	8
10	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly/Sega	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
11	World of Goo	Strategiespiel	RTL Interactive/2D Boy	12/08	84	5	7	10	10	9	8	10	10 ¹	9 ²	6
12	King's Bounty: AP	Strategiespiel	Katauri Interactive	01/10	83	8	6	9	8	9	10	8	8 ³	8	9
13	Die Sims 2: Inselgeschichten	Aufbauspiel	Electronic Arts/Maxis	04/08	83	6	8	8	9	8	8	8	9	10	9
14	Civilization 4: Colonization	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/08	82	6	8	9	9	8	8	8	7	10	9
15	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore Games	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
16	Helldorado	Echtzeit-Taktik	Dtp/Spellbound	07/07	82	7	9	8	10	9	7	8	5	10	9
17	Majesty 2	Echtzeit-Strategie	Paradox/Ino Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
18	Demigod	Multiplayer-Strategie	Atari/Gas Powered Games	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8
19	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Koch Media/Paradox	10/09	80	3	4	9	7	9	10	9	9	10	10
20	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix/GPG	04/10	80	6	8	8	7	8	10	6	9	10	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 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts/EA Los Angeles	05/07	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.**

Future Wars

Futuristisch ist nur das Szenario. Der Rest ist Rundenstrategie, so klassisch wie nur irgend möglich.

DVD
- Test-Check

Hobbygeneräle aufgehorcht! Im Rundenstrategiespiel **Future Wars** treten Sie als Rekrut Max einer Militärakademie bei und müssen Ihr taktisches Geschick in einem Simulator unter Beweis stellen. Sie sind **Battle Isle**-Veteran und haben beim Stichwort »Rundenstrategie« einen Freudenhüpfer gemacht? Sehr gut, dann widmen wir uns direkt den spielerischen Stärken von **Future Wars** und ersparen Ihnen Einzelheiten zur kindischen, in Comics erzählten, vor Klischees triefenden und obendrein langweiligen Handlung. Genre-Neulinge freuen sich, dass die erste Hälfte der Kampagne die Spielmechanik sehr detailreich erklärt und ihnen wenig abverlangt. Alte Hasen können getrost komplett auf die Story-Einsätze verzichten und sich den eigentlichen Kernelementen widmen.

Selbstgemachter Anspruch

Schnell wird klar, dass sich **Future Wars** um das »Freie Spiel« dreht. Hier finden Sie viele interessante und abwechslungsreiche Karten, die Sie wahlweise gegen die oft schwache KI oder einen menschlichen Gegner (an einem PC oder per Internet) spielen – allerdings auch wirklich nur einen, denn **Future Wars** ist auf Duelle aus-

gelegt. Das Ziel ist simpel: Entweder Sie erobern das feindliche Hauptquartier oder vernichten die komplette Feindarmee. Dazu besetzen und halten Sie Städte, um Ressourcen einzustreichen, die Sie wiederum in Fabriken in neue Einheiten investieren. Die Auswahl an Truppentypen umfasst alles, was das Heerführer-Herz begehrt, bleibt aber trotzdem überschaubar. Statt aus zig Ausführungen zu wählen, gibt es nur einen leichten und einen schweren Panzer, ähnlich verhält es sich mit Infanterie, Luftwaffe und Artillerie. Das ermöglicht Ihnen, das Zusammenspiel aus Einheiten- und Geländeeigenschaften schnell zu erlernen und sich voll auf Ihre Taktik zu konzentrieren, um die Kämpfe, die einem gut ausbalancierten Schere-Stein-Papier-Prinzip folgen, für sich zu entscheiden. Wenn Ihnen die Karten missfallen, die Einheitenbalance nicht passt oder die KI zu schwach ist, lässt Ihnen **Future Wars** im umfangreichen Editor freie Hand. Sie dürfen Ihre Werke zudem mit anderen Spielern austauschen. Das Spiel legt also nur den Grundstein für langanhaltenden (Mehrspieler-)Spaß – wie viel Freude Sie tatsächlich haben werden, hängt stark davon ab, ob sich eine aktive und ausgeprägte Community um das Spiel bildet. **NG**



Mit der **exzellenten Deckung** in felsigem Gelände kann Infanterie sogar überlegene Panzer bezwingen.



Unsere **Artillerie** nimmt entfernte Feinde aufs Korn und Ihnen so die Chance, zurückzufeuern.

Alte Werte

Nico Gutmann: Future Wars macht eigentlich nichts neu, ganz im Gegenteil: Die Entwickler von Radon Labs stellen die Uhr zurück und liefern Rundenstrategie, die ohne Schnickschnack auf die Elemente fokussiert ist, die das Genre ausmachen. Was für Außenstehende altbacken und langweilig aussieht, ist für alte Genrehasen ein Fest. Zwar gerät die Kampagne zu einfach für Profis, die enorme Modifizierbarkeit und der Karteneditor machen dieses Manko aber wett.



nico@gamstar.de

FUTURE WARS

RUNDENSTRATEGIE

ENTWICKLER Radon Labs (Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)
PUBLISHER Headup Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.3.2010
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
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
Pentium D 3,0 GHz Athlon 64 X2 / 4000+ 1,0 GB RAM 500 MB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+ 1,5 GB RAM 500 MB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 / X2 6000+ 2,0 GB RAM 500 MB 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

PROFITIERT VON

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ DVD-Abfrage
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Gefecht (2)
SPIELTYPEN an einem PC, Play by Mail
DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE nein
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
FAZIT Strategische Duelle mit Schach-Charme. Großartig – sofern Sie Gegner finden.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stilischer + hübsche Effekte + detailarme Umgebungen - minimalistisch - eintönige Landschaften aus wenigen Elementen	5 / 10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + zweckdienliche Geräuschkulisse - keine vertonten Stimmen - generische Musik	5 / 10
BALANCE	+ Schere-Stein-Papier-Prinzip + Gelände wirkt sich aus + ausgeglichene Startpositionen - über weite Strecken zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Krieg im Simulator + Strategen-Duelle mit Schach-Charme - sehr steril - keine bewegenden Momente	5 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + übersichtliche Menüs + Bewegungen rücknehmbar + Bewegungsradius der Gegner wird angezeigt	9 / 10
UMFANG	+ viele Karten im freien Spiel + Karten-Editor + Einheitenstärken anpassbar + kurze Kampagne - wenig Einheitentypen	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Karten + Gelände elementar für Erfolg + mehrere Wege zum Ziel - nur »Vernichte den Gegner« als Ziel	7 / 10
KI	+ nutzt Einheitenstärken gut aus + reagiert clever auf Spieleraktivitäten - spielt kaum zielorientiert - oft unsinnige Züge	6 / 10
EINHEITEN	+ decken alle taktisch relevanten Typen ab + Stärken und Schwächen - keine Upgrades	8 / 10
KAMPAGNE	+ anspruchsvolle zweite Hälfte - erste Hälfte nur Tutorials - doofe Comic-Story - gezwungener Humor	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Oldschool-Rundenstrategie. Weckt Nostalgie!

65
SPIELSPASS



Unser Held stülpt eine Zeitglocke über den feindlichen Verband, um ihn kurzfristig auszuschalten.



Beim Angriff auf den chinesischen Stützpunkt rufen wir Mechs aus der Zukunft zu Hilfe.

Chronostorm

Das Zeitreise-Strategiespiel schickt Sie zurück in die Steinzeit des Spieldesigns.

DVD
- Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6782

Neulich an der **Chronostorm**-Front. Befiehlt der General: »Fahren Sie diese Straße entlang!« Antwortet der Panzer: »Kann ich nicht machen.« - »Wieso?« - »Da steht ein Geschützturm.« - »Ja, aber neben der Stra-

ße.« - »Ich kann da nicht vorbeifahren.« - »Aber da sind zehn Meter ...« - »Nee, geht nicht. Ich bleib hier stehen.« - »Wuargh!« Diese Szene könnte durchaus witzig wirken. Tut sie aber nicht. Denn Sie selbst sind der General, der sich im Echtzeit-Strategiespiel **Chronostorm** über die verkorkte Wegfindung und die ungenaue Mausclick-Steuerung ärgern muss. Verhakte Truppen verweigern häufig jeden Befehl, bis Sie sie von Hand entwirren. Oder den oben erwähnten Geschützturm abreißen. Und das sind nicht die einzigen Probleme.

gne bestreiten Sie 14 Missionen für die Russen, was jedoch nur rund 10 Stunden dauert. Die Handlung entfaltet ungefähr so viel Tempo wie eine Senioren-

Tanzrunde, sodass Sie sich schon lustige Dialoge zwischen sich selbst und einem Panzer ausdenken müssen, um einigermaßen bei Laune zu bleiben. **GR**

Buggostorm

In der Verkaufsversion von **Chronostorm** fahren Fahrzeuge teils durch Mauern, zudem stürzt der Echtzeit-Titel gelegentlich ab. **Dafür ziehen wir einen Punkt bei der Bedienung ab.** Der Publisher TGC arbeitet an einem Patch, der die Probleme beheben soll.

Unbegreiflich

Michael Graf: Ich respektiere jeden Entwickler, der es schafft, ein Spiel in den Laden zu bringen. Ich weiß, dass das eine Heidenarbeit ist. Aber bei **Chronostorm** muss ich mich mal wieder fragen: »Haben die das eigentlich selber gespielt?!« Wie kann man eine derart verkorkte Bedienung und Wegfindung übersehen? Oder zumindest in Kauf nehmen? Zumal **Chronostorm** auch sonst nicht gerade Top-Niveau erreicht. Da ziehe ich mir doch lieber für 5 Euro Warfare: Im Auge des Terrors aus dem Budgetregal. Das hat zwar den dümmen Titel, aber das weitaus klügere Design.



micha@gamestar.de

Gähnostorm

Das Szenario des Echtzeit-Titels ist immerhin halbwegs originell. »Halbwegs«, weil's um einen Krieg zwischen Russland und China geht (gähn); »originell«, weil der mit Zeitwaffen ausgetragen wird. Durch Spezialattacken frieren Sie Gegnergruppen ein oder rufen Verstärkung aus der Vergangenheit (Weltkriegs-Panzer) oder der Zukunft (Mechs). Der taktische Anspruch hält sich trotzdem in Grenzen, weil Panzer zu stark sind. Ansonsten erwartet Sie nichts Bemerkenswertes, abgesehen von der Magergrafik im Cel-Shading-Look. In der Kampa-



Zwei Beispiele für die **grausame Wegfindung** von **Chronostorm**: Die doofen Schützenpanzer schaffen es nicht, an einem Geschützturm vorbeizufahren (links) oder einen Raketenwerfer zu überholen (rechts).



CHRONOSTORM

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER: Ulysses Games (Barrier of the Worlds, kein Test in GS)
 PUBLISHER: The Games Company
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch

TERM. (D): 30.3.2010
 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			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
Pentium D 3,0 GHz Athlon 64 X2 / 4000+ 1,0 GB RAM 1,9 GB Festplatte			Core 2 Duo E4300 A64 / X2 5000+ 1,5 GB RAM 1,9 GB Festplatte			Core 2 Quad Q6600 Phenom II X4 940 2,0 GB RAM 1,9 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

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

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER): Gefecht (2)
 SPIELTYPEN: Netzwerk
 DEDICATED SERVER: Direct IP
 FAZIT: Langweilige »Vernichte alles«-Duelle auf schlappen vier Karten.

SERVERSUCHE: nein
 MULTIPLAYER-PASS: 2 Stunden

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ ordentliche Effekte + generelle Farbbarmut - verwackelte Texturen - detailarme Einheiten und Gebäude	5 / 10
SOUND	+ professionelle Sprecher ... - ... die häufig falsch betonen - dünne Stereo-Kampfkulisse - belanglose Musik	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + mäßige Einheitenbalance - steile Lernkurve - kaum Tooltips oder andere Hilfen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ origineller Cel-Shading Look ... - ... der sich rasch abnutzt - öde und lahm präsentierte Handlung - unsympathische Helden	4 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliches Interface + ungenaue Einheiten-Steuerung - hässliche Menüs - Bugs und Abstürze	4 / 10
UMFANG	+ zwei Fraktionen + Kampagne mit 14 Missionen ... - ... die nur 10 Stunden dauert - wenige Einheitentypen	5 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Ziele - öde Skriptereignisse - viele lahme Aufgaben - unspektakuläre Landschaften	5 / 10
KI	+ Gegner setzen Spezialwaffen ein ... - ignorieren aber teils Ihre Truppen - katastrophale Wegfindung - Einheiten verweigern Befehle	3 / 10
EINHEITEN	+ originelle Zeitreise-Truppen + Zeit-Spezialwaffen - sonst wenige Einheiten-Fähigkeiten - kaum Upgrades	6 / 10
KAMPAGNE	+ unverbrauchtes Szenario ... - ... mit dem Faszinationsfaktor einer Bundestagsdebatte - lahme Handlung - nur eine Partei spielbar	4 / 10

PREIS/LEISTUNG: **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT: 10 Stunden

FAZIT: **Belanglose Strategie mit Katastrophen-KI.**

44
SPIELPASS


Michael Trier

ist frustriert, weil die DLC-Missionen von Fallout 3 bei ihm einfach nicht funktionieren wollen.


Christian Schmidt

ist ja selbst DLC: Der Liebe Christian. Oder der lästige, je nachdem, wen man fragt.

Abenteuer

Einmal Häppchen bitte!

Vor allem bei Addons ist die Download-Manie ausgebrochen. Die heißt DLC.

Die ersten Zusatzinhalte zu einem Rollenspiel nur über das Internet gab es Ende 2006 für **Oblivion**. Plugins nannte der Entwickler Bethesda die spärlichen Spielerweiterungen, die für ein bis zwei Euro Pferderüstungen und ähnlich Spektakuläres ins Spiel brachten. Für **Fallout 3** ging es 2009 erst mal schlecht weiter. **Operation Anchorage** bot für 10 Euro eine miese Zusatzmission. »Gnadenlose Geldmacherei« titelte Fabian damals. In diesem Heft stellen wir die »Herunterladbaren Inhalte« (englisch: Downloadable Content = DLC) für **Mass Effect 2** vor. Manche dieser DLCs

sind gratis, andere kosten etwas Geld (4,88 Euro). Und einige machen Spaß. Ist da der Vertriebsweg nicht egal? Wie stehen Sie zu DLC, vorausgesetzt natürlich, die Qualität stimmt? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de. **MT**



Spielspaß für unter 5 Euro: **Kasumi-DLC** für Mass Effect 2.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Black Sails: Das Geisterschiff.....	86
Mass Effect 2: DLCs.....	88
Sam & Max: The Penal Zone	90
Mount & Blade: Warband	92
Dark Fall: Lost Souls	94

Abenteuer-Charts 06/2010

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	03/10	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	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
9	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
10	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
11	Ceville	Adventure	Kalypso/Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
12	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver/Fusionsphere	10/08	86	7	8	10	8	10	8	9	8	8	10
13	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Codemasters/Turbine	07/07	86	8	9	8	9	8	10	10	8	8	8
14	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs/Dtp	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
16	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos/Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
17	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMM/King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
18	Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	Dtp / Larian Studios	09/09	84	7	9	7	8	8	10	10	9	6	10
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**.

Black Sails

Das Geisterschiff

Deck 13, die Macher von Ankh und Jack Keane, wechseln das Thema: Horror statt Komödie. **Black Sails** ist tatsächlich zum Fürchten, allerdings anders als geplant.



Emotionslos und trocken präsentiert: die gelegentlichen **Gespräche** zwischen Anna und Lex.



Panik, das **Schiff brennt**! Doch Anna ist sogar in solch dramatischen Momenten die Ruhe selbst.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6751

Captain Marquez hätte ruhig ein wenig aufräumen können. Denn der spurlos verschwundene Seemann hinterließ in der gespenstischen Kajüte seines Segelschiffs mehr als zwei Dutzend Gegenstände, die Anna mitnehmen, kombinieren oder zumindest anschauen kann. Und das bereits im ersten Raum, den die Heldin von **Black Sails: Das Geisterschiff** überhaupt betritt! Dass das Adventure Sie schon zu Beginn mit benutzbaren Objekten geradezu erschlägt, ist nur einer von vielen Fehlern, die dem eigentlich genrefernahen Entwickler Deck 13 (**Jack Keane**) im neuesten Werk unterlaufen sind.

Dünne Dame

Wie Anna auf das mysteriöse Geisterschiff gelangt, erzählt das Spiel in einer so kurzen wie wenig ansprechenden Comic-Sequenz: Der Luxuskreuzer, auf dem die Dame gen Europa schippert, wird des nachts von einem Sturm überrascht und sinkt. Gemeinsam mit dem bärbeißigen Lex kann sich Anna gerade so auf das verlassene Segelschiff retten. Ihre Freude schlägt jedoch schnell in Misstrauen um, denn auf dem morschen Kahn scheint einiges nicht mit rechten Dingen zuzu-

gehen. Tatsächlich erfahren Sie bald, dass vor ein paar Jahren ... ach, das möchten wir Ihnen an dieser Stelle nicht verraten. Doch was spannend klingt und durch das unverbrauchte Horrorszenario anfangs auch angemessen gruselig ist, verpufft im Verlauf schnell, weil sich die Handlung nicht entfalten kann. Zum einen beschäftigt Sie **Black Sails** gera-

de mal sechs bis sieben Stunden lang, zum anderen offenbart das Programm zu wenig über den eigentlichen Bösewicht sowie Annas Hintergrundgeschichte. Die zwar nett gemachte und auf die Heldin zugeschnittene Wendung am Ende kommt ebenfalls zu spät, als dass sich der Spieler angemessen mit der Hauptfigur identifizieren könnte.

Barscher Begleiter

Dass **Black Sails** eine Menge von seiner eigentlich stimmigen Atmosphäre verschenkt, liegt auch und vor allem an Lex. Der (nicht steuerbare) Bursche ist ein absoluter Unsympath, der zu keiner Zeit ein nettes Wort für Anna übrig hat. Trotzdem zwingt Sie das Spiel laufend, Lex zu helfen oder ihn um Rat zu fragen. Je nachdem,



Sieht kompliziert aus und ist es auch, denn die **Hotspot-Funktion** arbeitet ungenau. Den richtigen Gegenstand anzuklicken wird oft zur Tortur.



Die extremen Kamerawinkel erzeugen eine klamme Atmosphäre, kosten aber oft Übersicht.



Die Rätsel machen Spaß. Hier stecken wir anhand vorher gefundener Hinweise einen Seekurs ab.

wie Sie antworten, lenken Sie den Ausgang der Geschichte in drei unterschiedliche Bahnen. Das Dilemma dabei: Selbst den gutmütigsten Spielern dürfte es schwerfallen, auf Lex' regelmäßige Anfeindungen nicht barsch, sondern höflich zu reagieren, nur um ein dezent anderes Finale zu aktivieren. Überhaupt sind die Dialoge die größte Schwäche des Spiels: Die Kamera wählt dafür gelegentlich ungeschickte Perspektiven, die Charaktere bewegen sich kaum, und wenn, dann unnatürlich animiert, und die eigentlich gut besetzten Sprecher lassen oft die für die jeweilige Situation nötige Emotionalität vermissen; Trauer, Freude oder Entsetzen kommen nur selten überzeugend rüber. Das Resultat: Zu keiner Zeit vermögen die Figuren den Spieler in ihren Bann zu ziehen.

Falscher Kurs

Daniel Matschijewsky:

So etwas habe ich von einem erfahrenen Entwickler wie Deck 13 nicht erwartet. Die Abkehr von lustigen Comic-Adventures ist schön und gut, aber in Black Sails stecken ungewöhnlich viele Design-Macken. Neben der fummeligen Steuerung und der oft mangelnden Übersicht sind es vor allem die unnahbaren Charaktere, die negativ auffallen. Annas Hintergrundgeschichte wird kaum angerissen, der Bösewicht taucht nur am Rande auf, und die Dialoge sind in Sachen Inszenierung und Emotionalität überraschend schwach. Immerhin überzeugen die anspruchsvollen und logischen Rätsel. Wer gern Dinge sammelt, miteinander kombiniert und auch ein wenig frustresistent ist, der kann einen Abstecher auf das Geisterschiff riskieren. Zumal die Gru-selei schon für 30 Euro zu haben ist.



danielm@gamstar.de

Kluge Knobeleyen

Glücklicherweise lebt ein Adventure nicht nur von seinen Charakteren, sondern auch von den Rätseln. **Black Sails** macht hier fast alles richtig, denn die oft aufeinander aufbauenden Kombinationsknobeleyen sind durch die Bank logisch und nachvollziehbar. Zudem gelingt Deck 13 der schwierige Spagat, zwar ausreichend Hinweise zu geben, den Spieler aber trotzdem adäquat zu fordern. Unnötige Designmacken, die zum Beispiel Gegenstände erst dann benutzbar machen, wenn Sie zuvor eine bestimmte Aktion ausgeführt haben, gibt es nicht. Merkwürdig indes: Die Flut an sammelbaren Objekten ist zwar ein Fest für fortgeschrittene Knobelfans, ein paar davon wie etwa eine Schmuckkette kommen aber nie zum Einsatz. Unfreiwillig knifflig werden die Rätsel auch durch diverse Macken in der an sich überzeugenden Bedienung. So gibt's zwar eine genretypische Hotspot-Funktion, die auf Wunsch alle interaktiven Elemente einblendet, die Hilfe arbeitet aber ungenau und zeigt wegen der manchmal merkwürdigen Kamerawinkel nicht alle Gegenstände an. Schade auch: Von den unzähligen Rätseln lässt sich nur ein einziges auf mehrere Arten lösen, was den Wiederspielwert der ohnehin sehr kurzen Kampagne nicht gerade erhöht.

Gleicher Grusel

Dass Sie in **Black Sails** lediglich auf einem verlassenen Geisterschiff unterwegs sind, hat Vor- und Nachteile. Einerseits erzeugt das Spiel dadurch eine klamme, geradezu klaustrophobische Horrorstimmung. Andererseits fehlt

es aber an optischer Abwechslung, zumal Sie schon früh in der Handlung alle verfügbaren Räume erkunden dürfen und zudem immer wieder an bereits bekannte Orte zurückkehren, um neue Rätsel zu lösen. Das stört jedoch kaum, weil Deck 13 die Schauplätze angemessen düster gebaut und mit vielen Details ausgestattet hat. Zwar hätten die

Textures etwas schärfer sein dürfen, und auch die Effekte hinken aktuellen Genrestandards hinterher, der optische Gesamteindruck überzeugt uns trotzdem. Der Sound leistet ebenfalls gute Arbeit, sowohl die subtile Musik als auch die Geräuschkulisse sorgen für Gänsehaut. Unser Tipp: Lautsprecher aufdrehen und die Rolläden herunterlassen. **DM**

BLACK SAILS

ADVENTURE

ENTWICKLER	Deck 13 (Venetica, GS 09/09: 83 Punkte)	TERMIN (D)	22.4.2010
PUBLISHER	Astragon	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 600 MB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 600 MB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD 1,0 GB RAM 600 MB 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
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	DVD-Abfrage
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte 3D-Umgebungen + stimmungsvolle Beleuchtung - hakelige Animationen - oft schwammige Texturen	7 / 10
SOUND	+ subtile Musik + gelungene Geräuschkulisse + passend besetzte Sprecher - oft emotionsarm vertont	7 / 10
BALANCE	+ meist gut platzierte Hinweise + wird stetig kniffliger + keine unlogischen Stellen - für Einsteiger zu schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unverbrauchtes Szenario + anfangs gruselige Grundstimmung ... - ... die aber schnell nachlässt - trocken präsentiert	7 / 10
BEDIENUNG	+ kontextsensitive Maussteuerung + simples Inventar + ungenaue Hotspot-Funktion - teils grauenhafte Kamera	7 / 10
UMFANG	+ drei Enden - sehr kurze Spielzeit - keine alternativen Lösungswege - nur eine Handvoll Figuren und Gebiete	5 / 10
HANDLUNG	+ spannende Ausgangssituation + netter Dreh am Ende - insgesamt zu leicht - kaum Zwischensequenzen	7 / 10
RÄTSEL	+ durchdachte Kombinationsrätsel + meist logisch und nachvollziehbar - Flut an Gegenständen - unnütze Objekte	9 / 10
DIALOGUE	+ Antworten beeinflussen Finale + lieblos gesprochen und inszeniert - wirken oft fehlplatziert oder aufgesetzt	5 / 10
CHARAKTERE	- Helden recht blass, lässt kaum Identifikation zu - nerviger Begleiter - Bösewicht kommt nicht zur Geltung	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend **SOLOSPIELZEIT** 7 Stunden

FAZIT Grusel-Adventure voller Macken.

66

SPIELSPASS



Mass Effect 2 DLC-Check

Bioware hat bislang vier Mini-Addons zum Rollenspiel Mass Effect 2 veröffentlicht. Wir haben überprüft, ob sich die Downloads lohnen.

Zaeed: Der Preis der Rache

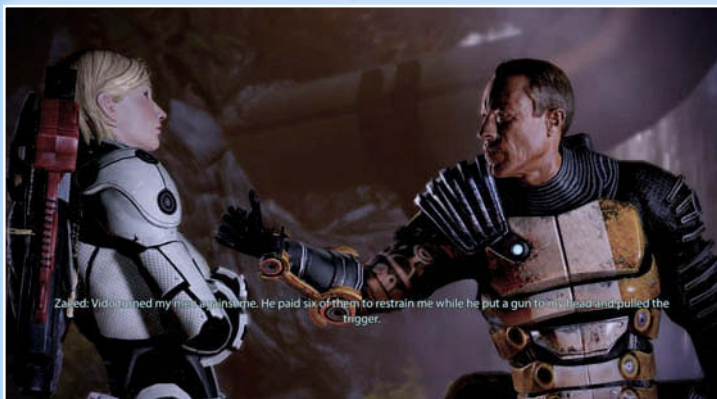
Wenn Ihnen der spröde Charm der schroffen Biotikerin Jack gefällt, dann dürfte auch der gewissenlose Söldner Zaeed Massani nach ihrem Geschmack sein. In der Minimission Zaeed: Der Preis der Rache rekrutieren Sie das Raubein, indem Sie ihn auf Omega anquatschen. Die Loyalitätsmission bringt Sie auf einen Dschungelplaneten, auf dem Blue Suns eine Raffinerie besetzt halten. Massanis eigentlicher Auftrag lautet, die Arbeiter zu befreien. Viel lieber will der Mann allerdings eine alte Rechnung begleichen und setzt dabei das Leben der Gefangenen willentlich aufs Spiel. Wenn Sie Massani dabei in die Parade fahren, winken 17 Vorbild-Punkte; pfeifen Sie auf die Arbeiter, steigt Ihr Abtrünnigenwert entsprechend. Wie auch immer die Mission ausgeht (Massani nicht loyal zu stimmen, ist relativ einfach): Am Ende haben Sie eine schwere Waffe (einen Flammenwerfer) und einen brauchbaren Schützen mehr. Zaeed ist ein vollwertiger Kämpfer, aber kein Charakter, mit dem Sie tiefere Bande knüpfen können. Wenn Sie ihn im Backbord-Frachtraum besuchen, plappert der Mann zwar, richtige Dialoge lassen sich jedoch nicht mit ihm führen.

Fazit: Kurz, aber gelungen inszeniert.

Preis: kostenlos

Größe: 498 MByte

Wertung: **Gut**



Der **Söldner Zaeed** will lieber eine private Rechnung begleichen, statt Menschen zu retten.

Absturzstelle der Normandy

Kurz und wenig spektakulär fällt Ihr Besuch an der Absturzstelle der Normandy SR1 aus. In einem überschaubaren Areal durchstöbern Sie die Trümmerteile Ihres ersten Raumschiffs, finden Dienstmarken von gestorbenen Crewmitgliedern, Ihren alten N7-Helm und ein paar in Minifilmchen verpackte Erinnerungen. Dabei sind Sie allein unterwegs, Dialoge fehlen also. Um die Mission abzuschließen, müssen Sie eine Gedenkstatue an einem der vordefinierten Orte aufstellen. Wenn Sie alle 20 Dienstmarken eingesammelt haben, erhalten Sie eine lobende Mail von Admiral Hackett. Und Ihr alter Helm liegt im Folgenden in Ihrer Kabine auf dem Schreibtisch gleich neben dem Bett.

Fazit: Wirkt größtenteils uninspiriert und lieblos.

Preis: kostenlos

Größe: 62 MByte

Wertung: **Ausreichend**

Feuergänger-Paket

Das Feuergänger-Paket enthält fünf Missionen, die sich um den neuen Schwebepanzer »Hammerhead« drehen, den Nachfolger des Mako aus dem ersten Mass Effect. In der Einsatzreihe sind Sie auf Planeten unterwegs, um schließlich an ein Artefakt der Protheaner zu gelangen. Die Rahmenhandlung um zwei Wissenschaftler bleibt wirr, die fünf Missionen langweilen. Zwar sind die schlauchgeraden Levels durchaus abwechslungsreich gestaltet (Schnee, Lava, Ruinen), aber die Aufgaben nicht: Entweder ballern Sie mit automatischer Zielerfassung auf Geth oder Sie sammeln Daten im Schwebeflug ein. Oder beides. Immerhin lässt sich der Schwebepanzer perfekt steuern – ein deutlicher Fortschritt gegenüber dem schwammigen Mako aus dem ersten Teil.

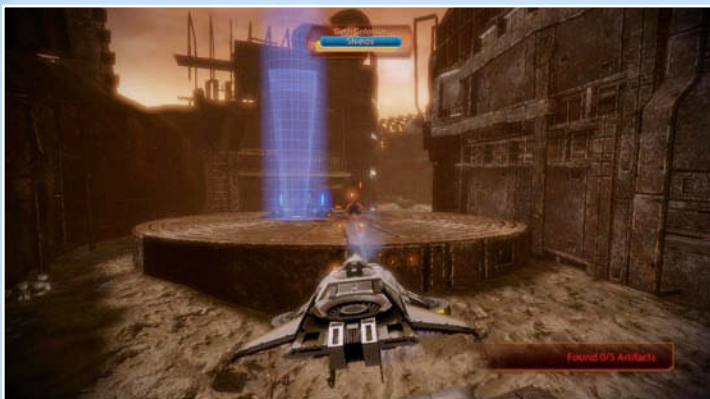
Nur an zwei Stellen dürfen Sie den Hammerhead auch mal verlassen, um in Minen einzudringen. Da gibt's aber nichts weiter zu tun, als wiederum Daten zu sammeln beziehungsweise gegen Ende das (immerhin imposante) Protheaner-Artefakt zu untersuchen. Wenigstens finden Sie noch ein Upgrade für Ihre Biotiker, wenn Sie in den kleinen Laufabschnitten genau schauen.

Fazit: Tolles Fahrzeug in unbefriedigenden Missionen.

Preis: kostenlos

Größe: 473 MByte

Wertung: **Ausreichend**



Mit dem **Hammerhead** fliegen Sie durch lineare Levels, ballern auf Geth und sammeln Daten ein.



An der Absturzstelle der alten Normandy gibt es für Sie nicht viel zu erleben.

Wie kommen Sie an die DLCs?

Um eine Zusatzmission (kurz DLC für »Downloadable Content«) herunterladen zu können, müssen Sie beim Cerberus-Netzwerk angemeldet sein. Den Keycode dafür finden Sie in Ihrer Mass Effect 2-Packung auf einem Extrazettel.

Einige der Addons sind gratis, andere müssen Sie bezahlen. Kostenpflichtige Inhalte entstehen Sie, indem Sie zuerst Bioware-Punkte über Ihre Kreditkarte, PayPal oder eine Direktüberwei-

sung erstellen. Der Entwickler bietet unterschiedlich große Punkte-Pakete zum Kauf an. Das kleinste mit 400 Punkten kostet 3,49 Euro, für 560 Punkte bezahlen Sie 4,88 Euro (also genau die Summe, die Bioware für den Kasumi-DLC haben möchte), für das größte Paket mit 1.600 Punkten 13,94 Euro. **Vorsicht:** Sobald Sie einen DLC zu Ihrem Spiel addiert haben, startet Mass Effect 2 nur noch mit einer stehenden Internetverbindung!

Kasumi: Gestohlene Erinnerungen

Die erste kostenpflichtige Zusatzmission, die Bioware für Mass Effect 2 veröffentlicht hat, ist wie erwartet deutlich umfangreicher und besser als die Gratishäppchen. Knapp anderthalb Stunden Spielzeit (abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad) stecken in **Kasumi: Gestohlene Erinnerungen**. In dem Einsatz schnappen Sie sich die Meisterdiebin Kasumi Goto als zwölftes Mitglied für Ihr Team. Genau wie bei Zaeed entfällt dabei der Aufspür-Teil, Sie treffen die Dame gleich im Zakera-Bezirk, wo sie über eine interaktive Litfaßsäule mit Ihnen Kontakt aufnimmt.

Feste feiern

Um die Loyalität der gewitzten und sympathischen Gaunerin zu gewinnen, sollen Sie ihr helfen, die elektronisch gespeicherten Erinnerungen ihres verstorbenen Partners zu stehlen. Und zwar aus dem bestens gesicherten Privatmuseum des Großkriminellen Hock. Um überhaupt in die Nähe der Schatzkammer zu kommen, muss sich Shepard auf eine Galaparty schmuggeln – in entsprechenden Klamotten. Männliche Shepards schlüpfen in einen schicken Anzug, weibliche in ein sexy Cocktailkleid, um auf der Feier des Bösewichts unbemerkt vorgehen zu können. Kasumi versorgt Sie mit Tipps und hilft im Verborgenen – die Tarnfähigkeiten der Diebin machen es möglich. Es müssen unter anderem DNS- und Stimmproben von Hock eingesammelt werden. Damit erst lässt sich der Safe knacken.

Die Party ist eine gelungene Abwechslung zum üblichen Heldenleben, schon allein wegen der ungewohnten Aufmachung des Commanders. Allerdings hätten wir uns Interaktionsmöglichkeiten mit den übrigen Gästen gewünscht. So aber kann Shepard nur mit Hock, dem Barmann und einer Wache reden.

Feste ballern

Sobald Shepard und Begleiterin Zugang zum Privatmuseum haben, stürzt sich der Commander in die gewohnte Kampfkleidung. Die Ausrüstung wurde zuvor im Sockel einer Statue ins Anwesen geschmuggelt. Klar, dass im Folgenden die Waffen sprechen, leider in recht langwierigen, gestreckt wirkenden Kämpfen. Neu: Die gegnerischen Eclipse-Söldner werfen mit Blendgranaten wie Marktfräule mit Blumensträußen und machen Sie dadurch oft für kostbare Sekunden blind. So bekommen Sie schon mal einen Vorgeschmack darauf, was Kasumi kann, sobald Sie die Dame loyal gestimmt haben. Das Werfen von Blendgranaten ist nämlich die Fähigkeit, die Sie für die Diebin freischalten. Gegen Ende der Mission steht dann noch ein Bosskampf gegen Hock an, den Sie nur gewinnen, wenn Sie zur rechten Zeit eine Zwischensequenz auslösen. Wie das funktioniert, verrät Ihnen Kasumi. Also unbedingt zuhören, wenn die Frau etwas sagt. Am Ende der Mission verfügen Sie über eine neue Maschinenpistole, ein weiteres Tech-Upgrade, einen neuen zivilen Fummel und eventuell über das Wissen, dass weibliche Shepards in einem Cocktailkleid zwar hübsch aussehen, sich aber darin nicht entsprechend bewegen können. Wenn Sie Ihre Frau Shepard der Festivität angemessen gehen statt laufen lassen, dann sieht das noch schlimmer aus als in den üblichen Hosen und Hemden.

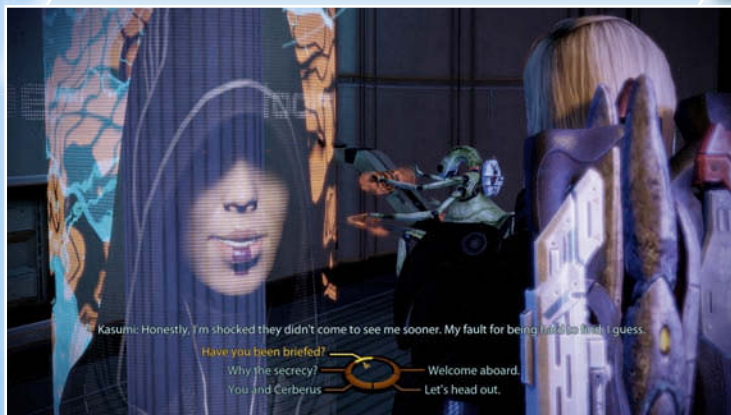
Fazit: Gute Unterhaltung auf dem Niveau des Hauptspiels.

Preis: 4,88 Euro

Größe: 991 MByte

Wertung: **Sehr gut**

Die Diebin Kasumi nimmt über eine interaktive **Litfaßsäule** Kontakt mit Shepard auf.



Weibliche Shepards stürzen sich in ein ungewohntes kurzes, schwarzes **Cocktailkleid**, um auf der exklusiven Party nicht aus dem Rahmen zu fallen.



Kasumi beherrscht den **Schattenschlag**: Die Diebin teleportiert sich hinter einen Gegner, haut blitzschnell zu und verschwindet dann ebenso flott wieder aus der Gefahrenzone.





General Skun-ka'pe legt die Narrow Street in Schutt und Asche. Sam versucht es erst mal mit Diplomatie.



Neu: Antworten wählen Sie in Stichwort-Form über ein leicht zu bedienendes Ringmenü.

Sam & Max The Penal Zone

Die kultige Episodenserie Sam & Max startet in die dritte Staffel.

Was hat sich geändert? Und stimmt der Witz wieder?

DVD-XL
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6778

Sam und Max hinter Gittern! So fängt **The Penal Zone** an. Zu Beginn der dritten Staffel der Comedy-Serie von **Sam & Max** bekommt es die Freelance Police mit General Skun-ka'pe zu tun, einem Alien-Gorilla, der die Welt in Schutt und Asche legen will und unsere Helden kurzerhand kidnappt. Doch Sam und Max wären nicht Sam und Max, wenn sie sich nicht zu helfen wüssten. Zumal der anarchische Hase neuerdings absurde Psycho-Kräfte besitzt: Er kann in die Zukunft schauen.

Zurück in die Zukunft

Max' Fähigkeit, kommende Ereignisse vorauszusehen, nutzt der Entwickler Telltale Games nicht nur in den urkomischen Dialogen, sondern auch für logische wie originelle Rätsel. Beispielsweise erfahren Sie durch eine Vision,

wie Sams verpeilter Detektivkumpel Flint Paper in Kürze ermordet wird, wodurch Sie entsprechende Präventivmaßnahmen vornehmen können. Schade nur: Der Blick in die Zukunft nimmt oft die Lösung vorweg. Zudem tragen die Helden stets nur maximal fünf Gegenstände mit sich herum, was keinen Spielraum für komplexe Rätselketten lässt. Wenn Sie trotzdem mal nicht weiterkommen, liegt das eher an der störischen Kamera, die interaktive Elemente oft verdeckt. Das ist altbekannte Kritik, die angesichts des herausragenden Ideenreichtums und Humors jedoch weiterhin kaum ins Gewicht fällt, auch wenn Telltale technisch durchaus mal hätte nachbessern können. Immerhin hält sich das berüchtigte Gebiets-Recycling in Grenzen. Zwar besuchen Sie abermals bekannte Orte wie etwa Stinky's Diner, die meisten anderen Areale sind aber neu und liebevoll gestaltet. Auch das Dialogsystem hat Telltale umgestellt. Statt wie bisher ausformulierte Antworten anzuklicken, wählen Sie wie in **Mass Effect 2** Stichwörter aus einem Kreismenü. Zwar sehen Sie so nicht mehr im Voraus, welche Sprüche Sam und Max vom Stapel lassen werden. Da aber ohnehin jede Gesprächsoption vor anarchischem Wortwitz strotzt, fällt das nicht negativ auf.

The Penal Zone ist die erste von fünf Episoden, die ab sofort im Monatstakt auf der Webseite

von Telltale als Download veröffentlicht werden. Momentan bietet der Entwickler aber nur das komplette Staffelpaket namens

The Devil's Playhouse für umgerechnet etwa 30 Euro an. Einzeln werden Sie die Folgen wohl erst in Kürze kaufen dürfen. **DM**

Start geglückt

Daniel Matschijewsky:

So stelle ich mir den Start einer neuen Staffel von Sam & Max vor! Klasse Humor und Running Gags, die Rückkehr lieb gewonnener Figuren und jede Menge neuer Ideen. Vor allem Max' Blick in die Zukunft bereichert die Adventure-Reihe und lässt auf coole Rätsel in den kommenden Episoden hoffen. Das nächste Mal darf's aber bitte etwas anspruchsvoller sein. Schließlich habe ich als Serienfan bereits elf Fälle gelöst und will entsprechend gefordert werden.



danielm@gamstar.de

SAM & MAX: THE PENAL ZONE

ADVENTURE



ENTWICKLER Telltale Games (Tales of Monkey Island: Episode 5, GS 02/10: 70 Punkte)
PUBLISHER Telltale Games
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG - (Download)

TERMIN (D) 15.4.2010
CA. PREIS 30 € (5 Folgen)
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD			OPTIMUM					
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 640 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 640 MB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 640 MB Festplatte					

PROFITIERT VON —
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Freischaltung
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	+ stimmiger Comic-Stil + lustige Animationen + polygonarme Figuren + schwammige Texturen + schwache Effekte	6 / 10
SOUND	+ hervorragende (englische) Vertonung + stimmungsvolle Musik + generell wenige Toneffekte und Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ vierstufiges Hilfesystem + gutes Tutorial + Niveau nimmt stetig zu + kniffliges Finale + insgesamt zu leicht geraten	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Klasse Humor + skurriles Szenario + jede Menge Running Gags + Recycling altbekannter Gebiete	9 / 10
BEDIENUNG	+ kontextsensitive Maussteuerung + simples Inventar + sperrige Kamera + Bewegung von Sam fummelig	8 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + Spielzeit ohne Durchhänger gefüllt + nur ein Episoden-Häppchen + kurz nach dem Start wieder vorbei	4 / 10
HANDLUNG	+ sehr abstrus, aber in sich schlüssig + coole Idee mit der Zukunftsbrille + in sich abgeschlossen + etwas seicht	9 / 10
RÄTSEL	+ herausragend originell und abwechslungsreich + vollkommen logisch + mäßige Tiefe, geringes Inventar	10 / 10
DIALOGE	+ fabelhafter Sprachwitz + gut getimt, nicht ausufernd + zahlreiche subtil platzierte Hinweise + keine Dialogrätsel	10 / 10
CHARAKTERE	+ sympathische, schrullige Helden + klar gezeichnete Nebenfiguren mit witzigen Macken + coole Fähigkeiten von Max	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT Witziger und ideenreicher Staffelaufakt.

81

SPIELPASS

Mount & Blade Warband

Von Hochzeiten und Online-Schlachten: Der zweite Teil des Rollenspiels fügt sanfte Verbesserungen und einen Mehrspielermodus ein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6715

Auf dem Papier bietet **Mount & Blade: Warband** genau das, was sich viele Rollenspieler wünschen: eine riesige, dynamische Spielwelt mit verfeindeten Fraktionen, Wirtschaftssystem und großer spielerischer Freiheit. Auch die Aufstiegsmöglichkeiten sind ausgezeichnet, kann sich doch Ihr Charakter mit seiner selbstgestrickten Biographie sogar zum König über die mittelalterliche Welt Calradia hocharbeiten. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich das ungewöhnliche Spiel des kleinen türkischen Studios Taleworlds im Einzelspielermodus jedoch als stundenverschlingendes Hardcore-Produkt für eine recht spezielle Spielerschaft. Das überrascht nicht, stimmt er doch weitestgehend mit dem Vorgänger **Mount & Blade** überein, an dem sich schon 2008 die Geister schieden. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, sich online mit anderen Spielern zu messen.

Unbegrenzte Möglichkeiten

In der Kampagne lässt Ihnen das Spiel nicht nur freie Wahl zu entscheiden, wo Ihr Charakter herkommt, sondern auch, wohin er gehen und was er tun soll. Sie sind jederzeit völlig frei, die durch eine Übersichtskarte verbundenen einzelnen Orte zu bereisen. So viel Freiheit macht das Erzählen einer packenden Handlung schwierig. Womit wir beim Knackpunkt wären: **Mount & Blade: Warband** hat keine Geschichte. Genauer gesagt: keine festgelegte. Denn während Sie durch die Gegend ziehen, Quests erledigen, Männer rekrutieren und so langsam zum politischen Faktor werden, tobt im unscharfen Hintergrund ein Krieg. Eine Art Story entsteht erst durch Ihre Handlungen. Abhängig davon, welche Entscheidungen Sie treffen, entwickelt sich Ihr Spiel. Als Händler, der von Stadt zu Stadt zieht, um

das Meiste aus dem Wirtschaftssystem herauszuholen, wird Ihr Charakter ein ganz anderes Leben führen, als wenn er mit seinen Mannen brandschatzend ganze Landstriche verheert oder sich einem der untereinander verfeindeten Herrscher andient.

Eines bleibt jedoch immer gleich: Die trotz verbesserter Grafik recht steril wirkende Welt. Zwar treffen Sie im Spielverlauf auf Könige, übergangene Thronfolger sowie edle Jungfrauen, doch ein eigenes Profil besitzen die hochwohlgeborenen Herren genauso wenig wie ihre anscheinend ziellos durch die Straßen eilenden Untertanen. Die sind so arm, dass sie sich eine Handvoll Polygonmodelle und Texturen teilen müssen. Die einander ebenfalls stark ähnelnden Städte, Dörfer und Burgen wirken dadurch recht leblos, und auch die (unvertonten) Dialoge wiederholen sich ständig. Betrachtet man **War-**

band unter dem Inszenierungsaspekt, wirkt alles sehr mechanisch und spröde. Spieler, die Wert auf Charakterentwicklung oder epische Geschichten à la **Dragon Age: Origins** legen, werden hier nicht glücklich.

Das große Aber

Dass **Mount & Blade: Warband** so mechanisch anmutet, hat jedoch einen einfachen Grund. Es ist vor allem ein Gerüst, eine riesige Spielwiese für Abenteurer. Durch den Minimalismus, den die Entwickler dem Spieler zumuten, hat dieser die Möglichkeit, die Welt durch sein Handeln ganz ohne Vorgaben zu beeinflussen. Allerdings braucht es schon ein gehöriges Maß an Phantasie, um sich in Calradia hineinzuversetzen. Dann ist **Warband** jedoch nicht selten großes Kopfkino, trotz seiner unbestreitbaren Schwächen. Etwas mehr Anleitung und Überblick hätte sich dabei wohl auch



Auf der **Übersichtskarte** begibt sich Ihr Recke zu den verschiedenen instanziierten Orten Calradias. Solange sich Ihr Charakter nicht bewegt, pausiert das Spiel automatisch.



Braves Gelage. Selbst auf **großen Festen** bei Hofe bewahren die Charaktere Haltung. Das ist anständig, aber nicht sehr atmosphärisch. Bei Turnieren ist deutlich mehr los.



Die unvertonten **Dialoge** laufen in solchen Fenstern ab. Hier lehrt uns ein Minnesänger romantische Verse. Das wird sich bei der Brautschau als nützlich erweisen.



Licht und Schatten: Die **Grafik** ist zwar hoffnungslos veraltet, aber dennoch oft stimmig. Zumindest solange die Beleuchtung stimmt. Andernfalls ist Calradia doch sehr grau.



»Auf Sie mit Gebrüll!« Der Beginn einer **Belagerung** im Mehrspielermodus, der mit seiner großen Spielerzahl für tolle Atmosphäre sorgt. Bis Sie sich auf den Servern behaupten können, dauert es allerdings einige Zeit. Echte Könnern schaffen es mühelos, im gestreckten Galopp vom Pferderücken aus die Gegnerreihen auszudünnen.

der geduldigste Entdecker gewünscht. Wer etwa die Gemächer eines Königs ein halbes Dutzend Mal leer vorgefunden hat, beginnt sich langsam aber sicher zu fragen, wo der Knabe eigentlich steckt. Ob es sich um einen Bug handelt? Wir wissen es nicht, aber Version 1.105 wies noch einige kleinere Fehler auf. Zum König wollen wir natürlich, um uns in seinem Dienst zu beweisen, Ruhm zu sammeln und einst vielleicht eine holde Jungfrau ehelichen zu können. Der Liebe wegen; und natürlich wegen guter Beziehungen zum Adel. Ohne Ansehen wird schließlich niemand Herrscher über Calradia.

Ritterspiele

Der Einzelspielermodus unterscheidet sich nur in Details wie etwa der Möglichkeit zu heiraten vom Vorgänger **Mount & Blade**. Dafür bietet **Warband** nun erstmals einen Mehrspielermodus. Mit der offenen Welt für Solo-Rollenspieler haben die Gefechte für bis zu 64 Spieler lediglich Schauplätze, Ausrüstung und Kampfsystem gemein, Rollenspielelemente gibt es nur rudimentär. Sie erhalten zwar für besiegte Gegner Gold,

mit dem Sie stärkere Ausrüstung kaufen können. Beides geht jedoch verloren, sobald Sie den Server wieder verlassen.

Die Spielmechanik in den Schlachten ist eine der Besonderheiten von **Mount & Blade**. Wie in einem Actiontitel gilt es, im richtigen Moment anzugreifen oder zu blocken. Dafür müssen Sie auch die Richtung festlegen. Holt ein Gegner zum Schlag aus, fährt die Maus mit einem Rechtsklick nach vorne, und Ihr Alter Ego pariert die Attacke. Es bleibt genug Zeit zum Reagieren, denn Schläge und Stöße lassen sich nur mit Schwung ausführen. Sie sehen an der Art und Weise, wie Ihr Kontrahent ausholt, wo seine Waffe aufzutreffen wird. Nach einiger Übung ergeben sich so spannende und – trotz der schwachen Animationen – durchaus elegante Duell. Allerdings könnten die Trefferzonen etwas präziser sein. Gerade im Kampf zu Pferd, eine der großen Stärken des Spiels, ist es schwierig, den richtigen Moment für die Attacke abzuspielen.

Mit noch so großartigen Fechtkünsten allein ist jedoch keine Schlacht zu gewinnen, denn auch sehr gute und stark ausgerüstete

Spieler sehen gegen eine Übermacht kaum Land. Vielmehr sind Teamwork und gute Balance der drei Einheitentypen der Schlüssel zur Eroberung feindlicher Burgen. Auf deren Zinnen kommt es we-

gen der vielen Spieler bisweilen zwar zu unübersichtlichen Scharmützeln, die schnellen Gefechte sind dennoch insgesamt recht taktisch und fesseln Ritterfans viele Stunden an den PC. **SD**

MOUNT & BLADE: WARBAND ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Taleworlds (Mount & Blade, GameStar 10/08: 55 Punkte)
PUBLISHER Paradox Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 71 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 16.4.2010
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 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	
2,1 GHz Intel Athlon XP 2000+ 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte	3,4 GHz Intel Athlon 64 3400+ 1,5 GB RAM 900 MB Festplatte	Core 2 Duo E4600 Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 900 MB Festplatte	<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
PROFIKTUR VON	KOPISCHSCHUTZ Aktivierung		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Sieben verschiedene Spielmodi für bis zu 64 Spieler.
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Packende Schlachten mit großer Dynamik.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + nette Beleuchtung - ohne direkten Lichteinfall blass - einfache Texturen und Modelle - schwache Animationen 	5 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + stimmige orchestrale Untermalung + zumeist passende Effekte + technische Qualität - Dialoge nicht vertont 	6 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Gegner-KI einstellbar + vielerorts abrufbare Tipps von NPCs - schwieriger Einstieg - oft fehlende Erklärungen 	6 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + tolles Flair für Entdecker und Abenteurer - keine zusammenhängende Handlung - steril wirkende Spielwelt 	5 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + freie Tastenbelegung + Stadtbereiche direkt anwählbar - blockierte Eingabebefehle, z.B. während Animationen 	7 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + riesige, dynamische Spielwelt ... + ... dadurch hoher Wiederspielwert - sehr viele sich wiederholende Elemente 	9 / 10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> + unterschiedliche Aufgabentypen + freie Auswahl - Missionen sind auch an unterschiedlichen Orten oft austauschbar 	6 / 10
CHARAKTERSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + sehr viele Einstellungsmöglichkeiten + Aussehen des Charakters jederzeit veränderbar - Fraktionen bleiben blass 	8 / 10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> + actionreich und taktisch + Fechten mit der Maus - verbesserungswürdige Präzision - schlechte Trefferrückmeldung 	8 / 10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> + große Menge an Waffen und Ausrüstung ... - ... die austauschbar wirken ... - ... weshalb kaum Sammeltrieb entsteht 	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Einzel für Liebhaber, Multi für (fast) alle

68

SPIELSPASS

Liebhhaberspiele

Stefan Dworschak: Mount & Blade: Warband ist ein Wechselbad der Gefühle: Im Grunde bietet es zwei völlig unterschiedliche Spielerlebnisse. Einerseits motiviert mich die große spielerische Freiheit dazu, mir in Calradia einen Namen zu machen, andererseits sorgt die leblose Spielwelt regelmäßig für Enttäuschungen. Richtig gelungen, wenn auch nicht fehlerfrei, ist hingegen das Kampfsystem. Das verlangt zwar gründliche Einarbeitung, dürfte im Mehrspielermodus aber auch Actionspielern großen Spaß machen.



stefan@gamestar.de

Dark Fall Lost Souls

Jaja, Renderadventures gibt es noch.
Dieses Exemplar ist wie ein Trip ins Museum. In doppelter Hinsicht.



Test-Check

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6793

Während seiner Studienzeit saß der Engländer Jonathan Boakes viel in Zügen. Man merkt's seinen Adventures an: **Dark Fall** (2001) beginnt in einem Bahnhof, **Lost Crown** (2009) beginnt in einem Bahnhof, und nun raten Sie mal, wo **Dark Fall: Lost Souls** startet – da kommen Sie nie drauf! Na gut, es ist ein Bahnhof. **Lost Souls** ist der dritte Teil der Gruselserie **Dark Fall**, deren erste zwei Episoden sich durch sehr atmosphärisches Design, aber extrem spröde Spielmechanik auszeichneten. Teil 3 reiht sich nahtlos ein.

Schau hin

Der Bahnhof, um den es in **Dark Fall: Lost Souls** geht, ist nicht irgendein Bahnhof: Es ist der gleiche wie aus dem ersten **Dark Fall**, die fiktive Station Dowerton. Man mag das ideenlos finden, Serienfans freuen sich aber über das Wiedersehen, zumal der Spiel-

ablauf neu ist. Sie schlüpfen in die Rolle eines namenlosen Ex-Polizeiinspektors, nun ein abgewrackter Säufers, der im verfallenen Dowerton nach der Lösung eines nie aufgeklärten Falls sucht. Bahnhof und Hotel stehen seit den 1940er-Jahren leer, darin spuken Geister. Das Klicken durch diese Kulisse gleicht einem nächtlichen Trip in ein heruntergekommenes (und reichlich morbides) Museum: **Lost Souls** stopft jeden Raum voll mit authentischen Details, von verblassten Plakaten bis zu kleinteiligem Gerümpel, alten Dokumenten bis zu zeitgenössischen Apparaten. So wird das Stöbern in den schummrigen, ausgeleuchteten Kuriositätenkabinetten zur motivierenden Entdeckungsreise, zumal es viel aufzusammeln gibt, denn **Lost Souls** füllt das Inventar reichlich. Trotzdem bleiben die Gegenstandskombinationen naheliegend, mehr Grippeinsatz fließt in die solide gestalteten, wenn auch nicht übermäßig originellen Logikrätsel: Zahlencodes zusammentragen, Leiterbahnen legen, Dampfdruck über Ventile einpegeln.

Schreib mit

Dass **Lost Souls** ein Adventure alter Schule ist, merkt man nicht nur am (serientypischen) Zwang, alle Hinweise von Hand zu notieren. Auch die Technik ist angestaubt.

Spezieller Spuk

Christian Schmidt: **Lost Souls** ist nicht sonderlich gruselig, wenn man von der Steuerung mal absieht. Es ist auch sonst nicht besonders gut, es hat viel zu viele Macken. Inzwischen gehört das zum Charme der Serie. Und Charme besitzt das Spiel trotz allem, denn man merkt ihm die Detailliebe an. Ich finde das sympathisch, und mir gefällt die altmodische, sorgfältige Stöberei, Stift und Zettel neben der Tastatur. Die Rätsel stimmen; der Rest ist für Knobelfreunde nebensächlich.



christian@gamestar.de



Die Schauplätze wie die verlassene **Hotelrezeption** sind sehr stimmungsvoll gestaltet.

Dabei stört noch nicht mal sonderlich, dass man sich im **Myst**-Stil durch vorberechnete 360-Grad-Panoramen bewegt. Viel mehr nervt, dass man sich nicht frei umsehen kann, sondern in quälend lahmen Drehanimationen schrittweise voranklicken muss. Das drosselt das Spieltempo auf Schneckeniveau. Mit den hübschen Renderräumen und einer passgenau eingesetzten Soundkulisse hat **Lost Souls** sein Inszenierungspulver dann auch schon

verschossen. Die Welt bleibt steril und leblos, die seltenen Geister sind steif animiert, Charakterinteraktion gibt es kaum. Warum der seltsame Inspektor ausgerechnet jetzt auf dem düsteren Bahnhof herumguckt, bleibt ein großes Fragezeichen, und seine deutsche Stimme ist die schlechteste Vertonung seit langem. Zum Glück sagt er nicht viel. Das passt zur dünnen, aufgesetzten Handlung: die hat mehr Löcher als Mr. Boakes' Studententicket für die Bahn. **CS**

DARK FALL: LOST SOULS

ADVENTURE

ENTWICKLER Darkling Room (Lost Crown, GS 08/09: 66 Punkte)
PUBLISHER Iceberg Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 9.4.2010
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1	2	3
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,4 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3800+ AMD 2,0 GB RAM 1,4 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ k. Angabe
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	+ detailreiche Orte + gelungene Lichtstimmung - statisch - mäßig animierte Figuren	5 / 10
SOUND	+ hervorragendes, stimmungsvolles Sounddesign + passende Gruselmusik - grotesk schlechte deutsche Sprecher	8 / 10
BALANCE	+ klare Hinweise für Logikrätsel - langsame Lernkurve - völlig linear - Sucherei nach teils unlogisch versteckten Gegenständen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ausgezeichnetes Schauplatzdesign + viele authentische Details + Gruselmomente - träger Spielfluss - altzu altmodische Technik	8 / 10
BEDIENUNG	+ große Hotspots - langsame, sehr umständliche Bewegung + störende Mausbewegungs-Aufgaben - immer wieder Ladepausen	4 / 10
UMFANG	+ zehn Stunden Spielzeit + zwei Enden - umfangreiches Inventar + recht viele Räume ... - ... in einer eng begrenzten Spielumgebung	8 / 10
HANDLUNG	+ gewinnt an Spannung ... - ... ist aber anfangs völlig haltlos - kaum Dynamik - Verhalten des Protagonisten nicht nachvollziehbar	4 / 10
RÄTSEL	+ gute Mischung aus Inventareinsatz und Logikrätseln - solide, passend ins Szenario eingefügte Denkaufgaben - zu viel Lauferei	7 / 10
DIALOGUE	+ stimmungsvolle Dokumente + (seltene) Auswahl-dialoge ... - ... ohne Auswirkungen - absurde Kommentare des Inspektors	4 / 10
CHARAKTERE	+ blasser, unsympathischer Protagonist - wenige, mäßig ausdefinierte Charaktere - praktisch keine Interaktion	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Altmodisches Stöberspiel für geruhsame Rätsler.

57

SPIELSPASS


Daniel Matschijewsky

will einen Sommer-Simulator. Die Hoffnung, dass das Wetter in der Realität angenehmer wird, hat er längst aufgegeben.


Heiko Klinge

hat nachgezählt: Im Segel-Simulator 2010 gibt es genau 66 Icons. Und er hat genau 0 Ahnung, was er damit alles machen kann.

Sport

Simulation ≠ Spiel?

Was ein Stück Software zu einem Spiel macht.

Beim Testcheck-Video dieser Ausgabe sprechen Daniel und Michael über den **Segel-Simulator 2010**. Und das durchaus lobend, denn Koch Medias virtueller Törn ist angemessen realistisch und komplex. Trotzdem haben wir uns dagegen entschieden, das Programm zu testen. Weil es eben ein Programm ist und kein Spiel. Weder dürfen Sie gegen KI-Kontrahenten antreten, noch gibt's Tuning oder Meisterschaften. Stattdessen setzt Sie der **Segel-Simulator 2010** sprichwörtlich auf offener See aus, ohne zu erklären, wohin Sie schippern sollen und wozu all die Knöpfe da sind. Das

mag als Schulungs-Software taugen, der Definition eines Spiels wird es aber nicht gerecht. Das ist schade, denn die Entwickler verschenken dadurch eine Chance, ihre Zielgruppe zu erweitern und den Segelsport auch Einsteigern schmackhaft zu machen. **DM**



Arbeit statt Spiel: Daniel und der Segel-Simulator.

Sport-Inhalt

Tests

Tiger Woods Online 96

Sport-Charts 06/2010

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**.



Wenn das mal nicht auf die Knie geht: Bei kniffligen Schlägen sind die Golfer seltsam animiert.



Der Wind 1 bläst hier gerade mit 34 Meilen pro Stunde (55 km/h), trotzdem wippen die Bäume nur leicht.

Tiger Woods PGA Tour Online

Ein Golfspiel-Test auf zwei Seiten? Jawohl, denn die Ballschlägerei im Browser läutet die Zukunft der PC-Sportspiele ein. Zumindest, wenn es nach EA Sports geht.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6779

- Facts**
- 10 Golfplätze
 - 4 Standardgolfer
 - 6 kaufbare Schläger
 - 9 kaufbare Bälle
 - 9 kaufbare Hemden
 - 9 kaufbare Hosen
 - 9 kaufbare Mützen
 - 9 kaufbare Schuhe

Tiger Woods schlägt wieder! Wer die Boulevard-Nachrichten verfolgt, wird nun sinnieren, ob es nicht »Tiger Woods wird wieder geschlagen!« heißen müsste. Schließlich kursierte unlängst das Gerücht, der Erfolgsgolfer sei von seiner Ehefrau mit dem Driver malträtiert worden. Wir beziehen uns hier jedoch auf das Comeback des Tigers, nach über zwei Jahren im Konsolen-Exil bringt EA Sports die **Tiger Woods-Serie** zurück auf den PC. **Tiger Woods PGA Tour Online** ist allerdings kein gewöhnliches Golfspiel, sondern ein Browser-

titel: Die Menüs und die 3D-Grafik laufen in Ihrem Internet-Programm, Sie müssen nur eine 3,1 Megabyte kleine Anzeige-Software herunterladen. Zur Anmeldung benötigen Sie ein Konto beim Online-Dienst von Electronic Arts, einen »EA Account«. In der Standard-Version kostet **Tiger Woods Online** nichts; wer alle Plätze begolfen oder bestimmte Ausrüstung kaufen möchte, muss jedoch bezahlen. Im Strickmuster »Gratis-Browserspiel mit Bezahl-inhalten« à la **Battlefield Heroes Online** fährt der Publisher dieselbe Schiene. Doch ist diese Zukunft wirklich spielsenswert?

Spaßsport

Spielerisch hat **Tiger Woods Online** den Umzug in den Browser bestens verkraftet. Die Internet-Fortsetzung hält das hohe Niveau der Vorgänger. Die Ballphysik ist erstklassig, jeder Maulwurfshügel lenkt die Kugel glaubwürdig ab. Auch der Untergrund (Sand, Gras, etc.) wirkt sich nachvollziehbar aus. Dank vieler Hilfsanzeigen können Sie Ihre Schläge bestens planen. Ebenfalls traditionskonform sind die Steuerungsvarianten »Drei-Klick« (Mausklicks bestimmen die Schlagkraft) und »True Swing« (die Mausbewegung wird direkt in einen Schlag umgemünzt). Gamepads unterstützt **Tiger Woods Online** nicht.

Managersport

Abseits des Platzes bietet **Tiger Woods Online** vielfältige Management-Optionen, bei denen auch der »Online«-Aspekt zum Tragen kommt. So können Sie Turniere gegen menschliche Rivalen austragen, sich in Ranglisten hocharbeiten, Freunde finden, Gruppen gründen und Mitspieler sponsern. Durch Letzteres verdienen Sie etwas Geld mit, wenn Ihr Schützling Erfolge sammelt. Durch absolvierte Partien häufen Sie auch selbst Moneten und Erfahrung an. Der Erlös steigt mit dem Schwierigkeitsgrad, von der Grashöhe über die Windstärke bis zur Abschlagposition lässt sich die Herausforderung detailliert



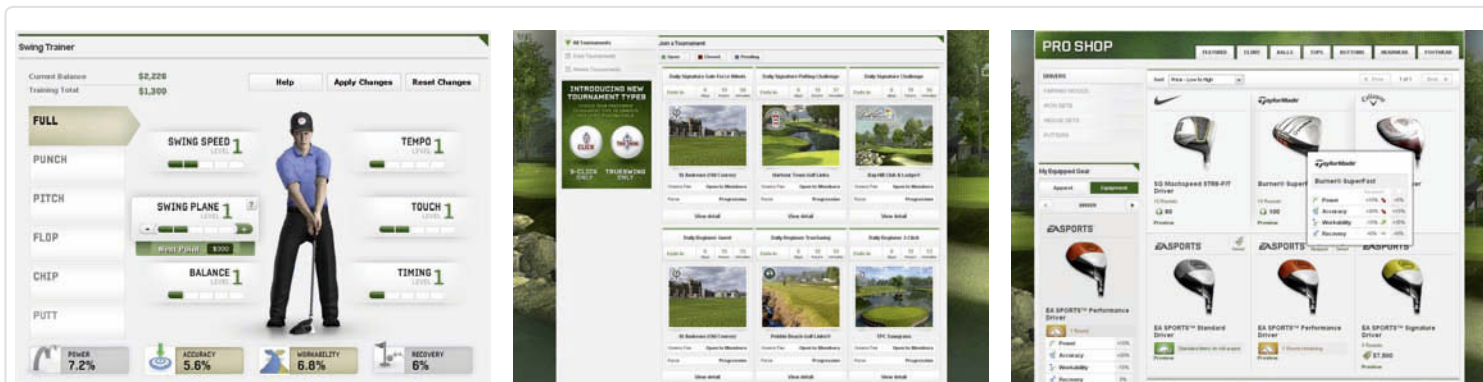
Beim Putten zeigt ein Hilfsgitter, wie eben der Boden ist. Neben dem Loch markiert ein Portraitsymbol die Position eines Mitspielers.

Zukunftssport

Heiko Klinge: Tiger Woods Online lässt erahnen, wie PC-Sportspiele zurück zu alter Stärke finden können. Gemeinsames Golfen mit Petra und Michael macht nun mal deutlich mehr Laune als einsames Balldreschen, ist dank der Browser-Anbindung wunderbar unkompliziert und motiviert mit einigen cleveren Community-Funktionen, allem voran das Sponsoring. Dass es erst mal nur beim »erahnen« bleibt und noch nicht ganz zum ruhmreichen Comeback langt, liegt vor allem am knauserigen Umfang und am undurchsichtigen Preismodell. Beides kann und sollte EA optimieren. Ich bleibe auf jeden Fall am Ball!



heiko@gamstar.de



Mit erspielten Preisgeldern verbessern Sie Ihre **Fähigkeiten** (links), Startgebühren für **Turniere** (Mitte) kosten echtes Geld. **Kleider und Ausrüstung** (rechts) bezahlen Sie teils mit Spielwährung, teils mit echtem Euro.

Tiger-Crash

Im Test stürzte **Tiger Woods Online** hin und wieder ab, mal im Menü, mal während einer Partie. Letzteres war besonders ärgerlich, weil wir dadurch unseren Turnierfortschritt und die investierten Startgebühren verloren. **Dafür ziehen wir einen Punkt in der Bedienungs-Wertung ab.**

anpassen. Bei Levelaufstiegen verbessern Sie unter anderem Ihr Handicap, was Ihre Punktwertung bei Turnieren beeinflusst. Mit Preisgeldern trainieren Sie Ihren Golfer, zum Beispiel werten Sie seine Putt-Präzision oder seine Schlagkraft auf. Das motiviert, zumal sich die Upgrades spürbar auswirken. Optisch dürfen Sie Ihren Sportler allerdings kaum anpassen. So stehen nur vier Standard-Balkklopfer zur Auswahl, darunter keine Frau. Das verringert die Identifikation mit Ihrem Golfer, die gerade bei einem Online-Spiel wichtig wäre. Immerhin dürfen Sie Klamotten erwerben.

Bonzensport

Im »Pro Shop« von **Tiger Woods Online** kaufen Sie Ausrüstung und Kleidung. Letztere bezahlen Sie mit Spielgeld. Das bringt dau-

erhafte Vorteile: Ein neues Polo-Hemd etwa steigert den monetären Bonus bei einem Birdie. Mit frischen Schlägern oder Bällen erhöhen Sie dagegen einige Runden lang Ihre Schlagkraft. Das kostet allerdings meistens kein Spielgeld, sondern Punkte. Die gibt's nur gegen echte Kohle, 1.000 Zähler kosten 12 Euro. Ein Driver schlägt mit 80 Punkten zu Buche, also mit rund einem Euro. Die Auswahl lässt aber zu Wünschen übrig. Zum Beispiel bietet der Shop bloß sechs Schläger und neun Hemden. Da muss EA Sports noch Inhalte nachliefern.

Mit den Punkten bezahlen Sie auch Startgebühren für Turniere. In der Standardversion sind nur drei der zehn Kurse kostenlos, für alle weiteren berappen Sie pro Partie 100 bis 150 Zähler (also 1,20 bis 1,80 Euro). Alternativ schalten Sie alle Plätze frei, indem Sie ein Abo abschließen, für 11 Euro pro Monat oder 65 Euro pro Jahr. EA Sports beziffert die Kosten zwar mit 9 und 55 Euro, unterschlägt dabei aber die Mehrwertsteuer. Auch wenn Sie noch 1.500 Punkte dazu bekommen: 65 Euro sind für ein Jahresabo zu viel, zumal das Internet-Golf auch seine Schwächen hat.

Alterssport

Der Pferdefuß von **Tiger Woods Online** ist die trockene Präsentation. Das ist durchaus wörtlich zu verstehen, Wettereffekte fehlen nämlich. Selbst der Wind bläst fast nahezu unsichtbar, bei 50-Stundenkilometer-Böen wippen höchstens mal die Bäumchen. Die Kurse sind zwar schön gestaltet, die matschigen Bodentexturen und die detailarmen, teils ungelinken animierten Sportler wirken aber

antiquierter als karierte Golfhosen. Am Platzrand stehen keine Zuschauer, andere Golfer erscheinen nur als Portrait-Symbole. Schon klar, die sterile Optik ist der Online-Tauglichkeit geschuldet, für ein Browser-Spiel sieht **Tiger Woods Online** gut aus. Gegenüber der Konsolenvariante wirkt die PC-Neuaufgabe aber angestaubt. EA Sports' PC-Zukunft mag konzeptionell spannend sein. Schön ist sie nicht. **GR**

Gut, spröde, teuer

Michael Graf: Heiko hat Recht, Tiger Woods Online kann ein Treibschlag in die PC-Zukunft sein. Denn die Browser-Technik ermöglicht einen raschen Einstieg, die Community-Aspekte binden langfristig. Auch in Sachen Physik und Kursdesign gibt's wenig zu meckern. Schade nur, dass Tiger Woods Online einen eh schon spröden Sport auch noch spröde inszeniert: Wo sind Kommentare, Wettereffekte, Zuschauer? Außerdem fallen die Monats- und Jahres-Abonnements so teuer aus, dass ich die zuständigen EA-Halsabschneider gern mal mit dem Putter bearbeiten möchte. In der Gratis-Variante kann ich Tiger Woods Online aber uneingeschränkt empfehlen.



micha@gamestar.de

TIGER WOODS ONLINE

ONLINE-SPORTSPIEL

ENTWICKLER EA Tiburon (Tiger Woods PGA Tour 08, GS 10/07: 81 Punkte)
PUBLISHER EA Sports
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG keine (Browser-Spiel)

TERMIN (D) 6.4.2009
CA. PREIS 0–65 Euro
USK nicht geprüft

ANSRUCH 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	
2,2 GHz Intel XP 2200+ / AMD 1,0 GB RAM 3,1 MB Festplatte DSL 1000	3,0 GHz Intel XP 2800+ / AMD 2,0 GB RAM 3,1 MB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E4300 Phenom X3 8450 2,0 GB RAM 3,1 MB Festplatte DSL 6000	<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
PROFITIEREN VON	Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Anmeldung	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne Plätze + teils ungelinke Animationen + detailarme Golfer + matschige Texturen + detailarme Vegetation	5 / 10
SOUND	+ Sprecher beschreibt Kurse + keine Kommentare + profillose Musik + dünne Soundkulisse	4 / 10
BALANCE	+ Schwierigkeit detailliert einstellbar + für Einsteiger und Profis + dröge Texttipps statt interaktivem Tutorial	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gediegene Golf-Atmosphäre + Sportler lässt sich kaum individualisieren + kein Publikum + keine Wettereffekte	6 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumte Menüs + True-Swing- und Drei-Klick-Steuerung + keine Gamepad-Unterstützung + Bugs	8 / 10
UMFANG	+ vielseitiger Management-Modus + 10 Plätze ... + ... in den Vorgängern gab's aber mehr + geringe Ausrüstungsvielfalt	7 / 10
REALISMUS	+ glaubwürdige Ballphysik + realistische Plätze + Untergrund und Wind wirken sich nachvollziehbar aus	10 / 10
COMMUNITY	+ integrierte Clan-Unterstützung + regelmäßige Turniere + umfassende Ranglisten + wenige Chat-Funktionen	9 / 10
MANAGEMENT	+ motivierende Hatz nach Erfolgen und Preisgeldern + steuerbare Spielerwerte + Ausrüstungskauf + Sponsoring	10 / 10
SPIELZÜGE	+ Schläge lassen sich gut planen + viele Hilfsanzeigen + Spielerwerte beeinflussen das Schlagverhalten nachvollziehbar	10 / 10

PREIS/LEISTUNG — SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Gutes, aber dröge präsentiertes Browser-Golf.

77

SPIELSPASS

Leserbriefe

Ubisoft-Kopierschutz

Kundenabschreckungssystem

❖ Hat die Industrie es mit Steam und diversen Online-Aktivierungssystemen in den letzten Jahren ohnehin schon geschafft, meine Toleranzschwelle mehrfach zu überschreiten, so hat Ubisoft mit dem dreisten, maßlos überzogenen Kundenabschreckungssystem, das sie selbst auch noch – dieser Ausfall sei mir hier bitte gestattet – kackdreist und in übelster Verachtung der eigenen Kundschaft als »Service« bezeichnen, endgültig einen zahlenden Kunden verloren. Wenn Ubisoft mein Geld nicht braucht, dann sollen sie diesen mangelhaften Gegenwert – so toll das Spiel, das sich hinter dieser Fassade versteckt, auch immer sein mag – gefälligst behalten.

Christian-Alexander Hoffmann

Viel Spaß, Support!

❖ Ich gratuliere Ubisoft dazu, dass nicht nur die ehrlichen Käufer, sondern auch die Piraten daran gehindert wurden, ihr Spiel zu spielen. Angesichts der guten Verkaufszahlen sollte man sich

aber bewusst sein, dass sich längst nicht alle Spieler in Foren tummeln oder Fachzeitschriften lesen. Auf jeden Fall wünsche ich Ubisofts Support-Team viel Spaß dabei, dem Gelegenheitsspieler zu erklären, warum er sein Einzelspieler-Spiel nicht benutzen kann, wenn irgendwo auf der Welt ein Server ausfällt. Wie viele von ihnen werden wohl beim nächsten Kauf vor dem Ubisoft-Logo zurückschrecken? *Daniel Saner*

Keine lange Nase

❖ Ich habe volles Verständnis für die Industrie, wenn sie die Raubkopiererei eindämmen will. Aber ein solcher Kopierschutz ist für Normalsterbliche nicht mehr handhabbar. Die »lange Nase«, die der Ubisoft-Sprecher im letzten Heft so schön beschrieben hat, zeigt uns Käufern in diesem Fall leider wieder der Hersteller und nicht wir den Raubkopierern.

Lars Berberich

Gut für den PC

❖ Ist die Verpflichtung, während des Solospielens online zu sein, wirklich solch eine Zumu-

tung? Ich jedenfalls beiße lieber in den sauren Apfel und hoffe, dass die Zahl der Raubkopien tatsächlich zurückgeht, was im Umkehrschluss bedeutet: Der PC stirbt nicht aus, bleibt für Publisher weiterhin attraktiv, und wir Spieler können auf mehr Mut zur Innovation bei den Entwicklern hoffen.

Moritz Sterzinger

Danke, Raubkopierer

❖ Auf der einen Seite steht Ubisoft mit allen Spielefirmen, die ihr geistiges Eigentum schützen wollen und machtlos einem Zustand gegenüberstehen, der sich seit Anbeginn der Computerspiele etabliert hat. Auf der anderen Seite stehen die Spieler, die sich zurecht über die Kopierschutzsysteme ärgern. Man kann beide Seiten verstehen. Ich sehe leider Schwarz für mein und unser aller Lieblingshobby. Entweder schluckt man die Kröte Kopierschutz, was einer Beschneidung meiner Rechte als Spieler gleichkommt. Oder man geht zu den Konsolen, denn dort kann ich NOCH Solospieler sein. Raubkopierer zu werden ist nicht akzep-



tabil. Egal wie man sich entscheidet, schuld sind die Raubkopierer. Da kann ich nur sagen: Danke! Danke, dass ihr unser Hobby so kaputtmacht.

Marc Ehrlich

Veraltetes Testsystem

❖ Längst ist der Kunde nicht mehr König, sondern des Bauern geduldige Melkkuh. Das zeigt sich auch wieder darin, dass Offlinespiele mit Internetzwang Ubisoft traumhafte Umsatzzahlen beschern. Darum finde ich das derzeitige Testsystem (leider auch von anderen Magazinen) nicht mehr zeitgemäß. Wenn ein Spiel eine permanente Internetverbindung erfordert, muss es auch zu mindestens 50% auf Online-Qualitäten getestet und gewertet werden. So würden durch einen »ungeschminkten« Test etwa die



Ubisoft-Report: »Ich finde es blöd, dass ich Spiele inzwischen nicht mehr nach Qualität und Inhalt kaufe, sondern nach dem Kopierschutz.«



Assassin's Creed 2: »Ich habe Verständnis für die Industrie, aber ein solcher Kopierschutz ist für Normalsterbliche nicht handhabbar.«

Siedler 7 im 30er-Punktebereich liegen. *Manfred Ehmendörfer*

❖ Ob man einen Kopierschutz als störend empfindet oder nicht, ist eine sehr subjektive Frage. Der Erfolg der Verkaufsplattform Steam zum Beispiel zeigt, dass eine große Menge von Spielern kein Problem damit hat, Spiele online freizuschalten und an ein Konto zu binden. Für diese Spieler bedeutet diese Form des Kopierschutzes keine Einschränkung des Spielspaßes. GameStar bewertet den Spielspaß. Technische Aspekte wie der Kopierschutz, die Hardwareanforderungen oder auch die Ausstattung der Verpackung fließen nicht in unsere Wertung ein. Wir weisen dafür gesondert, detailliert und gut erkennbar auf alle diese Aspekte hin, damit sich unsere Leser solchermaßen umfassend informiert ihre eigene Meinung abseits der reinen Spielspaßwertung dazu bilden können. *Michael Trier*

Soldaten ausgeschlossen

❖ Dem zunehmenden Onlinezwang bei Spielen wie Assassin's Creed 2 möchte ich eine weitere Perspektive hinzufügen. Ich muss gestehen, dass ich einer Minderheit von ca. 250.000 Menschen in Deutschland angehöre. Ich bin Soldat; und eines haben viele meiner Kameraden mit mir gemeinsam: Wir alle spielen an den Abenden nach Dienst sehr gerne auf unseren PCs, insbesondere die neuen und aktuellen Titel. Dies tun wir sowohl im Netzwerk als auch solo. Und noch eines haben wir gemeinsam: In fast allen Kasernen und militärischen Un-

terkünften gibt es kein Internet. Dasselbe gilt für die Unterbringung in den Einsatzländern, in die es viele von uns oft über mehrere Monate hinweg verschlägt. Insbesondere in der fordernden Zeit des Einsatzes ist es oft eine willkommene Abwechslung, wenn man in seiner raren Freizeit mal ein paar Stunden mit einem guten Spiel Ablenkung genießen darf. Zwar gibt es inzwischen Surfsticks, diese stellen jedoch nur eine mangelhafte Alternative dar, da sie oft aufgrund mangelnder Netzabdeckung nicht funktionieren oder die Netze, wenn vorhanden, gnadenlos überlastet sind.

Der zunehmende Trend zur Onlinepflicht kapselt uns also mehr und mehr von den neuen Spielen ab. Wir Soldaten müssen in Zukunft abwägen, ob es sich lohnt, Geld für ein aktuelles Spiel auszugeben, welches wir nur an den wenigen Wochenenden zu Hause spielen können und nicht dann, wenn wir die meiste Zeit dafür hätten. *Tobias Lanzerath*

Zusatzkosten dank Internet-Zwang

❖ Ich bin immer wieder beruflich unterwegs und nutze mein Privat-Notebook für gelegentliche Spiele am Abend. In Hotels gibt es leider nicht überall und schon gar nicht immer kostenloses Internet. Dadurch entstehen mir beim Offline-Spielen zusätzliche Onlinekosten! Was soll das denn?

Bisher habe ich etwa 7-10 Vollpreistitel pro Jahr gekauft, macht in der Summe 350-450 Euro. In letzter Zeit fielen vermehrt Titel wegen überzogener Kopier-

schutzmaßnahmen weg. Ich finde es blöd, dass ich Spiele inzwischen nicht mehr nach Qualität und Inhalt kaufe, sondern nach dem Kopierschutz. Und gleichzeitig jammern die Publisher über schlechte Umsätze. *Paul Fuchs*

Chance für Kleine

❖ Ich sehe diesen Kopierschutz als Chance. Und zwar nicht als Chance für die großen Entwicklerstudios, noch mehr Spiele zu verkaufen, sondern für die kleinen Studios, die mit Nischenprogrammen, frischen Spielideen und günstigen Preisen auf sich aufmerksam machen können. Ich glaube nicht, dass in Zukunft weniger PC-Spiele verkauft werden. Die Spieler werden sich (hoffentlich) von Schikanen wie diesem Onlinezwang ab- und kleineren Projekten zuwenden. *Tom Reuter*

Geschönt und heruntergespielt

❖ Im Weichspül-Beitrag »Ubi-doof oder Retter des PC?« wird geschönt, heruntergespielt, es werden Informationen unterschlagen. Ihr behauptet, dass die Ubisoft-Server am ersten Wochenende nach dem Verkaufsstart für mehr als eine Stunde nicht zu erreichen waren. Betroffene Kunden schreiben aber in den Foren, dass am ganzen Wochenende nichts ging. Kein Wort über die verlorenen Spielstände in Assassin's Creed 2. Auch bei einem Freund von mir waren nach einer kurzen Unterbrechung zum Server die Spielstände weg. Mit dem Wortspiel »Sturm im Hasserglas« spielt ihr auch noch die Proteste der verärgerten Kunden herunter. *Christian Thamm*

Fehler!

Wir wollen heute mit Ihnen ein Ratespiel machen, das heißt: »Wer ist der doofste Redakteur im Land?« Wir erzählen vier Geschichten aus dem Fundus von brief@gamestar.de, wozu Sie jeden Monat entdeckte Fehler melden, und stellen dann eine vertrackte Frage. Bereit?

Test: Warum C&C seine Fans verliert

Schlüpfrige Schreckensmeldung im C&C-Test: »Laut Electronic Arts haben sich die Spieler der C&C-Serie weltweit mehr als 25 Millionen Mal verkauft«, salbadern wir. »Das ist doch ein Skandal sondergleichen!«, empört sich GameStar-Leser Gerrit Jansen, »Ihr deckt Sklavenhandel mit Spielern auf – und dann landet es auf Seite 80 in der Fußzeile?« Aber wer ist dafür verantwortlich? Raten Sie: Der schuldige Mitarbeiter ist ungefähr 1,72 Meter groß, trägt Eselsohren, und sein Nachname reimt sich auf »Hit«.

Report: Ubidoof oder Retter des PC?

Doppelter Donnerschlag im Report »Ubi-doof oder Retter des PC?«: Darin heißt es zum einen, bei Assassin's Creed 2 »tauschen Spiel und Server offenbar bei jeder wesentlichen Aktion des Attentäters Altair Bitpakete aus«, was kleine Dampfwölkchen aus den Ohren von GameStar-Leser Kevin Straub austreten lässt: »AHA! Altair macht also auch in Assassin's Creed 2 wieder die Straßen unsicher!!!« Dabei ist's natürlich sein Nachfolger Ezio. Außerdem enthüllen wir, es habe über ein Jahr gedauert, bis das Starforce-geschützte Splinter Cell: Conviction geknackt worden sei. »Unglaublich!«, staunt Sören Diedrich, »ihr scheint das aus der Zukunft zu wissen (vielleicht per Anti-Animus)?«. Schließlich erscheint Splinter Cell: Conviction erst Ende April. Gemeint war Splinter Cell: Chaos Theory. Wer hat beides verbockt? Raten Sie: Der fehlgeleitete Verfasser ist ungefähr 1,70 Meter groß, trägt Eselsohren und zerrissene Kleider, und sein Nachname reimt sich auf »Tritt«.

Magazin: GameStar Interaktiv

Fieser Verzähler bei GameStar Interaktiv: »Wir präsentieren Platz 1 bis 3 der abscheulichen Mutanten«, verkünden wir, zeigen dann aber doch vier Einsendungen. »Ist ja verständlich, dass ihr die Zahl 4 nicht gerne seht«, feixt Philipp Rauter, »schließlich waren in der Ausgabe Spieleperlen wie das supertolle C&C 4 oder Der Planer 4.« Wer hat's verbockt? Raten Sie: Der fäselige Wortschussler ist ungefähr 1,65 Meter groß (mit Hut!), trägt Eselsohren, zerrissene Kleider und eine Ascheschicht, und sein Nachname reimt sich auf »Redakteursverschnitt«.

Preview: Medal of Honor

Schmerzhafter Satz in der Preview zu Medal of Honor: »Die Spezialeinheit muss sich auch mit Geißeln auseinandersetzen«, behaupten wir in einer Bildunterschrift. Da klatscht's, aber keinen Beifall, zumindest nicht von Timo Tenberg: »Ich wusste noch nicht, dass es bei Spezialeinheiten so hart zugeht!« Nun ja, wahrscheinlich kümmert sich die Spezialeinheit doch eher um Geißeln als um Selbstqualungswerkzeuge. Aber wer hat die Bildunterschriften verfasst? Raten Sie: Der kaum zurechnungsfähige Schmierfink ist ungefähr 1,20 Meter groß, trägt Eselsohren, zerrissene Kleider, eine Ascheschicht und Geißelstriemen, und sein Nachname reimt sich auf »Weg damit!«.

GameStar vermittelt seinen Lesern Informationen, die sie zur Meinungsbildung benötigen. Das bedeutet auch, in einem Artikel über den Ubisoft-Kopierschutz die Motive des Herstellers zu beleuchten und einzuordnen, nicht nur den Unmut eines Teils der Spieler wiederzugeben. Unser Report geht ausführlich auf die Nachteile des Systems, dessen Probleme und die User-Proteste ein, sogar wesentlich umfassender als auf die Ubisoft-Perspektive. Unseren Informationen nach waren die Server weder das ganze Wochenende lang nicht zu erreichen, noch waren davon alle Spieler betroffen. Sonst hätten wir es so geschrieben. Ein Artikel, der beide Seiten zu Wort kommen lässt, ist nicht automatisch geschönt. Sondern orientiert sich an der Realität, und die hat nun mal immer zwei Seiten.

Christian Schmidt

Sierra-Spiele

Das war noch Service!

Ich gehöre mit meinen 35 Jahren sicher zu den älteren eurer Leser, bin jedoch den Spielen (und eurer Zeitschrift, von der ich seit der ersten Ausgabe nur ein Heft verpasst habe) treu geblieben. Die Reportagen über die vergessenen Klassiker aus Aus-

gabe 04/10 und der Bericht über die Emulatoren aus der aktuellen GameStar haben in mir wieder Erinnerungen geweckt. Mein erstes PC-Spiel war Larry 3, seinerzeit auf einem 386SX/16. Ich besitze es neben vielen anderen bis heute. Damals waren die Sierra-Adventures ein Muss für mich, insbesondere der Humor der Space-Quest-Reihe ist bis heute unübertroffen. Man konnte, wenn man Savegame-Dateien mit einem Editor geöffnet hat, Hinweise auf Inventory und Schauplätze finden. So habe ich entdeckt, dass man in Space Quest 4 per Zeitreise in Space Quest 3 gelangen konnte, habe aber nicht herausgefunden, wie es funktioniert. Da Internet und E-Mail damals noch nicht verfügbar waren, habe ich einen Brief an Sierra in die USA geschrieben und auch Antwort mit der (zugegeben simplen) Lösung bekommen, wie ihr auf dem beigefügten Scan erkennen könnt. Das persönliche Schreiben auf dem schicken Briefpapier war noch Kundenservice! Ich würde mich freuen, wenn ihr mal eine Reportage oder Hall of Fame über Space/Police/King's Quest oder sogar über die Dynamix-Adventures (Willy Beamish, Heart of China, Rise of the Dragon) bringen könntet.

Oliver Bauer



Dawn of War 2: »Seit einer Stunde steht der PC im Updatemode. Na danke! Der Spieleabend ist gelaufen.«

Schöne Spiele! Und auf jeden Fall Kandidaten für die Hall of Fame! *Daniel Matschijewsky*

Steam

Bitte warten ...

Jetzt wollt ich eine Runde Dawn of War 2 spielen (und starte hierzu Steam). Doch anstatt einfach das Spiel starten zu können, erhalte ich für ganze zehn Minuten die Meldung »Download starting...«, ohne dass was passiert. Dann endlich ändert sich die Meldung auf »Updating«. Aber statt dass die Daten in einem Rutsch kommen, dümpelt der Download bei 40 KByte/s. Seit einer Stunde steht der PC im Updatemode – jetzt bei 3 Prozent. Na danke! Der Spieleabend ist gelaufen. *Holger Wohllhüter*

Chance auf Gerechtigkeit, wenn es Unschuldige trifft. Deshalb, liebes GameStar-Team, bitte ich euch: Verfasst einen Artikel, startet eine Umfrage oder sprecht direkt mit den Valve-Chefs über dieses Problem. Bitte helft den zu Unrecht bestraften!

Bernhard Engelmann

Wir die Rechtslage in diesem Fall aussieht, klären wir schon in dieser Ausgabe im Report »Die Rechte der Spieler« ab Seite 110. Wir werden Valve & Co. trotzdem noch einmal vertieft auf den Zahn fühlen. Wir halten Sie auf dem Laufenden, was dabei herauskommt. *Petra Schmitz*

USK

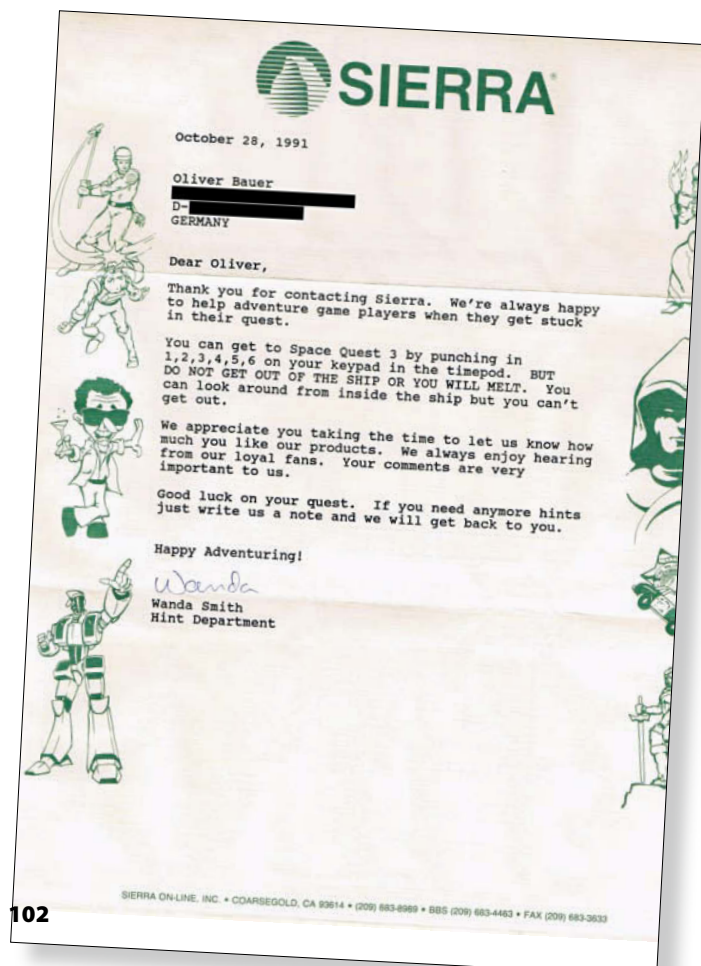
USK in Österreich?

In der letzten Ausgabe habt ihr das Thema USK aufgegriffen. Darin sagt der USK-Chefprüfer Mark Brunner: »Es gibt deutsche und österreichische Gesetze, die verschieden sind.« Aber auch bei uns in Österreich prangt groß das USK-Siegel (neben dem PEGI-Siegel) auf den Spielepackungen. Ich dachte, es gibt eine Übereinkunft mit Österreich, dass das System gleich mitverwendet wird? Mir würde nichts einfallen, was der USK hier ähnlich käme. *Alexander Wentzel*

Es gibt keine generelle Übereinkunft, dass die deutschen USK-Einstufungen auch für Österreich verpflichtend wären. Stattdessen gilt in Österreich das europäische PEGI-System. Einige Bundesländer orientieren sich unseres Wissens nach aber an der USK-Einstufung. Dass die USK-Logos auch in Österreich auf

Auf Lebenszeit gebannt

Nach fünf Tagen Spielepause wegen meines Urlaubes wollte ich mir wieder eine Runde Counterstrike Source genehmigen. Als ich meinen Lieblingsserver betreten wollte, kam die Meldung: »Your connection to this secure server has been rejected. Because of past cheating violations, you have been banned from playing on all secure servers.« Jetzt bin ich auf Lebenszeit gebannt. Ich kann nie wieder mein Lieblingsspiel spielen, obwohl ich niemals online gecheated habe und das auch nie im Leben vorhatte. Nur weil ich ein einziges mal OFFLINE einen Cheat ausprobierte, um zu wissen, wie so etwas funktioniert, wurde ich ausgeschlossen. Valve bannt OHNE jegliche Vorwarnung oder OHNE eine Möglichkeit, den Bann wieder zu lösen. Dabei gibt es keine



vielen Packungen zu finden sind, liegt in der Regel daran, dass die meisten Publisher aus Kostengründen für den deutschsprachigen Raum nur eine Packungsversion herstellen.

Christian Schmidt

Bitte Wendecover!

❖ Auch wenn ich damit vielleicht nicht auf den Zuspruch der breiten Masse treffe und es dem einen oder anderen übertrieben erscheinen mag, aber das riesige USK-Logo (ja, ich grabe dieses leidige Thema wieder aus) verschandelt auch weiterhin die heutzutage eh schon spärlichen Verpackungen. Dabei würde ein Blick zur Filmindustrie doch ausreichen: Abziehbare Aufkleber oder Wendecover in der Packung sind hier längst Standard. Warum also schaffen es die Träumer der Spieleindustrie nicht, ähnliche Alternativen anzubieten? Bin ich wirklich der einzige, der noch ein bisschen Wert auf das Aussehen seiner Spiele legt und diese auch gerne präsentiert?

Immanuel Janicki



USK-Zeichen: »Das riesige Logo verschandelt auch weiterhin die heutzutage eh schon spärlichen Verpackungen.«

Vorschau

Kein Test trotz Ankündigung?

❖ Auf der letzten Seite der Ausgabe 04/10 sah ich die Ankündigung zu einem Test von Splinter Cell: Conviction im nächsten Heft. Meine Vorfreude war riesig, da ich ein Splinter-Cell-Fan der ersten Stunde bin. Ein paar Tage später schnappte ich mir am Kiosk die frisch erschienene Ausgabe 05/10. Zu Hause kam dann die Enttäuschung: kein Splinter-Cell-Test! Was ist da los? Ich finde es sehr schade, dass ihr dazu kein Wort verloren habt.

Fabian Meister



Splinter Cell: Conviction: »Kein Splinter-Cell-Test! Was ist da los?«

❖ Ubisoft hat den Erscheinungstermin von Splinter Cell: Conviction einen halben Monat nach hinten verschoben; da war unser Heft schon im Druck. Gegen solche Terminänderungen der Hersteller sind wir leider nicht gefeit. Es tut uns sehr leid, wenn es Themen aus der Vorschau nicht ins Heft schaffen. Deshalb steht auf der Seite auch die Warnung: ohne Gewähr.

Michael Trier

Spiel vs. Realität

Stalker beim Zahnarzt

❖ Ich habe die Leserbriefe zum Spielverhalten, das in die Realität rutscht, gelesen und mich daran erinnert, dass ich vor ein paar Jahren nach einer ausgiebigen Runde Stalker die Treppen im Treppenhaus meines Zahnarzts rückwärts hinaufgegangen bin, um zu gucken, was hinter dem nächsten Absatz lauert und »schussbereit« zu sein. Als ich oben angekommen war, kam ich mir selbst ein bisschen blöd vor! *Simon Krieger*

Runde zuende!

❖ Nach einer epischen Mammut-Session UFO: Enemy Unknown habe ich mich damals in der Schule dabei ertappt, wie ich auf den Gängen zwischen den Stunden stehen geblieben bin, weil ich dachte, meine Aktionspunkte wären verbraucht. *Tobias Nawarra*

Schöne Zeit

Humorvoll und doch ernst

❖ Vor zwei, fast drei Jahren lag eine GameStar-Ausgabe vor meinem Zimmer. Jack Carver zierte die Titelseite, und ich, ein langjähriger PC-Spieler, dachte mir: »Cool, da muss ich reinschauen!« Inzwischen wird jeden Monat die neuste Ausgabe am Kiosk geholt, und inzwischen kaufe ich fast nur noch Spiele, die

außer mir niemand zu würdigen. Sie mussten ein einsames Dasein fristen und verstaubten in meinem Schrank. Also habe ich 148 GameStar-Zeitschriften (inklusive ein paar WoW-Werken) entsorgt. Der Abschied schmerzte sehr, aber ich musste Rücksicht auf meine Platzverhältnisse in der Wohnung nehmen. Anbei nur noch ein kleines Foto meiner Ex-Sammlung. *Christian Dönges*

Eine Abonnentin mehr

❖ Jahrelang habe ich mir euer Heft von meinem Freund gepopst und die Buchstaben rausgelesen. Jetzt ist die Beziehung vorbei, und die Hefte sind auch fort. Was blieb mir anderes übrig, als die GameStar selbst zu abonnieren? Somit erhöhe ich die Anzahl der weiblichen Stammleser um eins. Ich bin übrigens auch eine von gefühlten drei Personen im ganzen Spieleuniversum, die das erste Alone in the Dark damals mit der Frau gespielt haben (ihr hattet vor längerer Zeit mal danach gefragt). *Ylva Spörle*



Die (ehemalige) GameStar-Sammlung unseres Lesers Christian Dönges.

So erreichen Sie GameStar

- ▶ Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, 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.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 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.

GAMESTAR INTERAKTIV

»Ubi-Elfchen«

Auf unseren Aufruf hin schwebte eine Fülle gelungener fünfzeiliger Elfchen in der Redaktion ein. Das Thema war mit Ubisofts unbeliebtem Kopierschutz zwar weniger zauberhaft, als die Gedichtgattung vermuten ließe, doch daran haben Sie sich ganz offenbar nicht weiter gestört. Und so feiern wir die lyrische Ader unserer Leser gleich mit 18 besonders gelungenen Werken. Alle Einsendungen finden Sie wie immer unter ►Quicklink: 5299.



Xardas Meier. Mit diesem Vornamen erspart sich unser Held viel Sucherei, dank des Nachnamens kann er leichter untertauchen, wenn's brenzlig wird.

Die nächste Aufgabe

Seit fast einem Jahrzehnt streift der unbekannte Held nun schon durch die Welt von Gothic, immer auf der Suche nach Geld, Ausrüstung und Abenteuer – und hat nach all den Jahren immer noch keinen Namen! Und das, wo es doch im nächsten Teil sogar eine Liebesgeschichte geben soll. Das kann so nicht weitergehen! Liebe Leser, wir rufen Sie daher auf, diesem Missstand ein Ende zu bereiten: Finden Sie einen Namen für den Helden, damit er zumindest in seinem vierten Abenteuer vernünftig ansprechbar ist! Wenn Sie Ihren Vorschlag dann noch geschickt begründen, zählen Sie vielleicht zu den Gewinnern in der nächsten Ausgabe. Unser mäßig gelungenes Beispiel finden Sie im Kasten zur Linken.

Einsendeschluss ist der 11. Mai

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Späte Taufe«

Elfchen

Zum Kopierschutz
Mit elf Wörtern
Ich brauch nur eins
Doof

Jonas Merlin Rebmann

Internet

Muss sein
Vorteile für jeden
Nur nicht für den
Kunden

Julian Schmid

Laptop

Am Strand
Ich will spielen
Darf es aber nicht
Ubisoft

Roger Lauschke

Launcher

Kein Ding
Was weinen alle?
Wer hat kein Internet?
Querulanten

Philipp Holaschke

Raubkopierer

Kopierschutz kommt
Schränkt Nutzungsrechte ein
Kunden verzichten auf Kauf
Teufelskreis

Holger Hock

Onlinezwang

Bei Offlinegames
Schon heute: Zetern
Technik demnächst auch in
Waschmaschinen

Frank Ritter

Seltsam

Gamer hassen
Ubisoft, Ubisoft liebt
Gamer, denn etwas stimmt:
Verkaufszahlen

Tanja Kroschewski

Onlinepflicht

Gekauftes Spiel
Gehört mir nicht
Kontrolle ist das Ziel
Bevormundung

Michael Beyer

Allein

Ohne Ezio
Mit Notebook unterwegs
Zur permanenten Internetverbindung gezwungen
Pfui!

Matthias Wilke

Kassieren

statt kopieren
So ist's recht
Mit Kunden ins Gefecht?
Respekt!

Malte Fester

Endlich!

Neues Spiel
Vorfriede, Aufregung, Installation
Verbindung zum Server verloren
Mist!

Patrick Heil

Zwickmühle

Siedler Sieben
Kaufen oder boykottieren
Super Spiel, unverschämter Kopierschutz
Hilfe!

Sascha Bever

Ubisoft

Oh Ubisoft
Ich hatte auf
ein Spiel ohne Launcher
gehofft

Sascha Gafrilof

Anmeldung

Zwei Stunden
Serverausfall einen Tag
Spielspaß? Kam noch nicht
dazu!

Laurens Schröder

Vorfriede

Endlich Release
Blick auf Kopierschutz
Den Game Launcher verfluchen
Kaufverzicht

Mario Vana

Kopierschutz

Eine Plage
bei Spielen heutzutage
Lass stehen, sie werden's
sehen

Philipp Rauter

Treue

Spieler, die
wurden rar, seit
kaufen nur noch leihen
war

Maria und Jörg Lorenz

Online

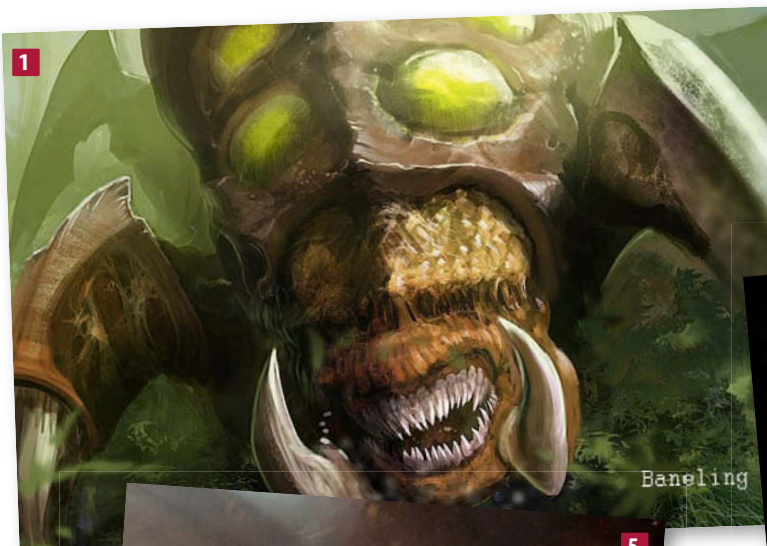
Oh Nein
Kopierschutz und Identcheck
Ubisoft hat mich verschreckt
Disconnect

Stefan Monschau

GAMESTAR INTERAKTIV

»Starcraft 2«

Auf GameStar.de gab es Anfang April Zugangsschlüssel zur Beta von Starcraft 2 zu gewinnen: Die Aufgabe bestand darin, ein Bild Ihrer Lieblingseinheit aus dem Blizzard-Spiel zu zeichnen. Sie haben uns wie immer nicht enttäuscht! Die vorgelegten Werke waren wirklich beeindruckend. Drei Gewinner wurden von den Usern bestimmt, zwei Bilder wählte die Redaktion aus. Eine Galerie mit allen Einsendungen finden Sie unter ► [Quicklink: 6784](#).



Einsender:

- 1 Baneling** (Karsten Neumann)
- 2 Cloaked Dark Templar** (Johannes Hihn)
- 3 Dark Templar** (Björn Glienke)
- 4 Ghost** (Björn Boscheinen)
- 5 Terran Reaper** (Ferdinand Hertel)

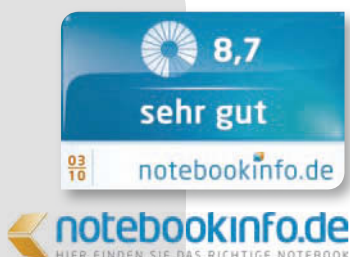
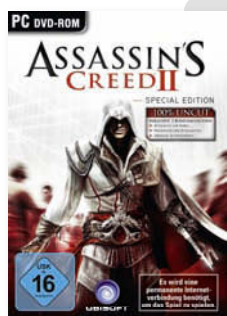
2

Cloaked Dark
Templar

jh2010

Mitmachen und Gewinnen

Notebookinfo.de Gerade wird's spannend, da ruckelt sich der Spieleheld unfreiwillig in den virtuellen Tod. Doch wer beim Kauf eines Laptops ausreichend Leistung fürs Geld haben will, der verliert bei der Flut an Angeboten schnell den Überblick. Das unabhängige Ratgeber-Portal www.notebookinfo.de bringt mit umfassenden, laufend aktualisierten Online-Tests Licht ins Technikdunkel und empfiehlt tragbare PCs, die speziell für Spieler geeignet sind. In einem nutzerfreundlichen Konfigurator können Sie unter anderem die gewünschten Größen von Display, Festplatte und Arbeitsspeicher als Suchkriterien eingeben, aber auch die bevorzugte Technologie und nicht zuletzt den Höchstpreis, den man zu zahlen bereit ist. Zudem bietet das Portal ständig eine eigene Rubrik »Gaming Notebooks« an. Gemeinsam mit Notebookinfo.de verlosen wir **einen** davon: den **Sony Vaio VPCF11S1E/B**. In dem 3,1 kg leichten Designer-Laptop stecken ein Intel Core i7-Prozessor mit 2,8 GHz, satte 6,0 GByte Arbeitsspeicher sowie eine 500 GByte große Festplatte. Nvidias schnelle GeForce GT 330M mit 1,0 GByte Videospeicher befeuert das 16,4 Zoll große Full-HD-Display (1920x1080 Pixel) und liefert genug Leistung für aktuelle Spielehits wie **Assassin's Creed 2**. Ein integriertes Blu-ray-Laufwerk, ein HDMI-Anschluss, die Unterstützung von Bluetooth sowie das vorinstallierte Windows 7 Home Premium (64 Bit) runden das umfassende Multimedia-Paket des Sony-Vaio-Laptops ab. Apropos **Assassin's Creed 2**: **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über je ein Exemplar des erstklassigen Action-Adventures von Ubisoft. 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 Internetanschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 3. Mai 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Star Trek Online Der Weltraum, unendliche Weiten. Doch auch dort kommt niemand ohne eine vernünftige Maus vorwärts. Zumindest nicht im Online-Rollenspiel **Star Trek Online** vom Entwickler Cryptic (**City of Heroes**). Für uns Grund genug, drei Exemplare der **M3 Platinum** aus dem Hause Raptor (www.raptor-gaming.com) zu verlosen. Das Gewicht der mit sechs Tasten ausgestatteten Profimaus lässt sich ebenso in mehreren Stufen den eigenen Bedürfnissen anpassen wie die Auflösung des präzisen Lasers (800 bis 3.200 dpi). Damit nicht genug, legen wir der **M3 Platinum** noch je eine Verkaufsversion von **Star Trek Online** sowie ein passendes T-Shirt bei. Gesamtwert der Preise: **etwa 500 Euro**.



Microsoft Springen, Laufen, Waffenwechseln. Wer Ego-Shooter spielt, der fordert seiner Tastatur einiges ab. Wo die meisten Geräte angesichts zu vieler gleichzeitiger Eingaben schnell den Dienst verweigern, schlägt die Stunde der **Sidewinder X4**, von der wir **zehn** Exemplare verlosen. Microsofts Profitastatur erlaubt dank der eigens entwickelten »Anti-Ghosting«-Technologie bis zu 26 simultane Eingaben, satte 18 Makrotasten lassen sich in bis zu sechs Profilen individuell programmieren. Zudem sind die Tasten dank der eingebauten dreistufigen Hintergrundbeleuchtung auch bei Dunkelheit gut zu erkennen. Gesamtwert der Preise: **etwa 600 Euro**.



Gewinner 04/2010

► H. Fichtner, Riesa • Y. Gatz, Olching • O. Göbet, Grofrinderfeld • J. Heckwolf, Münster • M. Herrmann, Berlin • T. Kränkel, Bünde • J. Krebs, Leverkusen • R. Nockmann, Geldern • A. Patzelt, Gerlingen • M. Stawik, Ammersbek

Gewinner der Abo-Verlosung 06/2010

► A. Becks, Hamm • M. Laun, Stimpfach • H. Müller, Treuchtlingen • P. Weiss, Illmensee • M. Worrington, Paderborn



Die Rechte der Spieler

Spielefans geben viel Geld für ihr Hobby aus, ärgern sich aber oft über Bugs, Kontenbindung oder komplizierte Lizenzvereinbarungen. Muss man das schlucken? Wir erklären, welche Rechte Sie als Käufer haben – und welche nicht.

Es geht ein Grummeln durch Deutschlands Spieleszene: Käufer werden immer mehr entrechtet, so ärgern sich viele, während die Hersteller an Macht gewinnen. Das Szenario mag überzeichnet sein, aber der grundlegende Trend ist kaum von der Hand zu weisen. Seit Jahren greifen die Publisher immer deutlicher in den Nutzungsspielraum ihrer Kunden ein, setzen ihnen lange Lizenzvereinbarungen vor, beschränken den Weiterverkauf der Software, sammeln persönliche Daten, verankern Zusatzprogramme auf den PCs, binden Spiele an Online-Konten. Gleichzeitig ist die technische Qualität der Titel im Schnitt nicht nachhaltig besser geworden.

Selbst bei Blockbustern können massive Bugs im Programmcode schlummern, sodass etwa die Actionhits **Grand Theft Auto 4** oder **Saboteur** auf ATI-Grafikkarten zunächst unspielbar waren. Gerade klagen Käufer des aktuellen **Die Siedler 7** über anhaltende technische Probleme (siehe Seite 116). Wer also PC-Spieler ist, muss womöglich damit rechnen, Zumutungen zu ertragen – oder? Wie ist eigentlich die Rechtslage, wo greift der Verbraucherschutz? Was müssen Spieler akzeptieren, was nicht? GameStar hat gemeinsam mit gleich drei renommierten, auf Spiele spezialisierte Rechtsanwaltskanzleien Paragrafen gewälzt und die wichtigsten Fragen

geprüft, die Spieler und ihre Rechte betreffen. Die Antworten lesen Sie auf den folgenden Seiten. Nicht immer sind sie eindeutig, denn Gesetze lassen sich manchmal unterschiedlich auslegen, und einige Streitpunkte wurden noch nie vor Gericht geklärt. Dennoch zeichnet die Zusammenstellung ein klareres Bild davon, was Spieler und Hersteller dürfen und was nicht. *Harald Fränkel / CS*

Unsere Experten



Rechtsanwalt **Stephan Mathé** ist Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz bei der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei Rode + Mathé (im Web: www.rodemathe.de), die sich auf die Spielebranche spezialisiert hat. Im Bereich Medienrecht arbeitet er als Lehrbeauftragter für die Universität Magdeburg und die Designschule Schwerin. Außerdem ist er Kolumnist der Branchenzeitschrift International Games Magazine.



Rechtsanwältin **Janine Smitkiewicz** ist für die Kanzlei Auer & Smitkiewicz in Grasbrunn bei München mitverantwortlich (im Web: www.auer-smitkiewicz.de). Ihre Tätigkeitsschwerpunkte liegen im gewerblichen Rechtsschutz und Urheberrecht, wobei sie besonders die Themen Computerspiele und Internet im Fokus hat. Außerdem berät Frau Smitkiewicz in Jugendschutzfragen und gehört dem Vorstand des Münchner Vereins Videospielkultur e.V. an.



Die Anwälte **Dr. Andreas Lober** und **Carina Neumüller** sind für die Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkampff (www.schulte-lawyers.de) tätig. Lober, Partner der Kanzlei, wird vom Jugendbuch Wirtschaftskanzleien für Games-Recht empfohlen, gehört zum Arbeitskreis Online-Games im Entwicklerverband G.A.M.E., schreibt für Zeitschriften und hält Vorträge. Carina Neumüllers Schwerpunkte liegen im gewerblichen Rechtsschutz und IT-Recht, besonders im Urheberrecht.

Inwieweit sind Endbenutzer-Lizenzverträge, die sogenannten EULAs (»End User License Agreement«), für Käufer relevant?

EULAs sind zum Teil ellenlange Nutzungsvereinbarungen, die Spieler meist direkt vor der Installation vorgesetzt bekommen und im wahrsten Sinne des Wortes schnell abhaken. Sie entsprechen nach deutschem Recht sogenannten Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB). Die sind nur dann rechtsgültig, wenn man sie zum Zeitpunkt des Kaufs kennt. Das trifft im Spielehandel aber so gut wie nie zu, schließlich ploppen die Lizenzverträge in der Regel erst zu Hause am Monitor auf. »Ein Spieler, der mit dem EULA nicht einverstanden ist, darf das Spiel im Laden zurückgeben und erhält sein Geld zurück«, versichert deshalb der Rechtsanwalt Stephan Mathé von der Hamburger Wirtschafts- und Medienkanzlei Rode + Mathé. Genauso verhält es sich laut der Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz von der Kanzlei Auer & Smitkiewicz, wenn der Nutzungsvertrag gedruckt in der Packung liegt. Im Grunde müsste sich ein End User License Agreement nämlich außen auf der Box befinden.

Janine Smitkiewicz weist zudem darauf hin, dass der Käufer Nutzungsbedingungen explizit zustimmen müsse: Vermerke auf der Packung, wonach er sich dadurch einverstanden erklärt, dass er die versiegelte Hülle des Datenträgers öffnet, genügen nach deutschem Recht nicht. Doch selbst wenn Sie ein Spiel als Download kaufen und Ihnen der Lizenzvertrag damit üblicherweise vor dem Kauf zugänglich ist, müssen nicht zwangsläufig alle Klauseln des EULA gelten. In Deutschland gibt es für AGB strenge gesetzliche Vorgaben. Hinweise auf eine kürzere Gewährleistung etwa können Sie getrost vergessen – der Käufer hat stets zwei Jahre Anspruch darauf, dass etwaige Mängel beseitigt werden. Ein weiteres Beispiel für eine ungültige Klausel ist laut Stephan Mathé ein Vermerk wie im **Windows 7**-EULA, dass es nur dem ersten Nutzer erlaubt sei, die Software weiterzuverkaufen.

Nein – zumindest dann nicht, wenn es sich um ein Spiel auf einem Datenträger handelt. Ein pauschales Verbot (wie bei **Pro Evolution Soccer 6**) verstößt gegen deutsches AGB-Recht. Die Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz verweist auf den »Erschöpfungsgrundsatz«, der besagt, dass einmal verkaufte Ware frei gehandelt werden darf. Das gilt auch für Software auf CDs und DVDs. Im Fall von Download-Spielen ist die Lage verwickelter. Zwar hat der Bundesgerichtshof zum Thema Steam kürzlich ein Urteil gefällt, die Konsequenzen daraus sind allerdings noch unklar (siehe Kasten »Darf ich Steam-Spiele verkaufen?«). Die aktuelle Rechtsprechung tendiert laut Stephan Mathé dazu, online verkaufte Spiele anders zu bewerten als die auf physikalischen Datenträgern, und zwar zu Gunsten der Hersteller und zu Lasten der Käuferrechte.

Muss ich mich daran halten, wenn im EULA steht, dass ich ein Spiel nicht weiterverkaufen darf?



Im Lizenzvertrag zu **Pro Evolution Soccer 6** steht, dass das Spiel nicht weiterverkauft werden darf. Die Klausel ist für auf Datenträgern erschienene Spiele nicht gültig, als Käufer können Sie die Einschränkung ignorieren.

Kann ich mein Spiel zurückgeben, wenn ich feststelle, dass fürs Spielen ein Benutzerkonto nötig ist, das persönliche Daten sammelt?

Ja! Aber nur, falls diese Tatsache beim Kauf nicht erkennbar war, schränkt Rechtsanwalt Stephan Mathé ein, »wenn zum Beispiel entsprechende Angaben auf der Packung fehlen.«

Bei Medien wie Musik und Filmen sind Privatkopien erlaubt, die man im engen Familien- und Freundeskreis weitergeben darf. Für Software gilt das nicht. Dafür greift hier die Regelung der Sicherheitskopie. Eine solche dürfen Sie gemäß dem Gesetz anfertigen, wenn sie »für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich ist«, so heißt es im Juristendeutsch. Es geht also darum, eine Version zur Hand zu haben, falls zum Beispiel der originale Datenträger beschädigt wäre. Dieses Recht kann der Hersteller nicht verbieten, aber durch eine Serviceleistung entkräften. »Ein Spiel zu vervielfältigen ist schon dann nicht mehr in Ordnung, wenn der Hersteller bereits ein Backup mitliefert«, erklärt Carina Neumüller von der Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkauf. Das kommt bei Verkaufsversionen von Spielen allerdings so gut wie nie vor. Download-Spiele lassen sich dagegen in der Regel problemlos neu herunterladen.

Das Recht auf eine Sicherheitskopie kommt allerdings mit einem großen Pferdefuß. Denn die Voraussetzung ist, dass kein technisch wirksamer Kopierschutz besteht. Einen solchen zu umgehen ist laut Urheberrecht verboten, und das gilt auch für Spiele. Spiele mit wirksamem Kopierschutz dürfen also nicht kopiert werden. In der Praxis ist der Widerspruch zwischen dem Recht auf eine Sicherheitskopie und dem Knackverbot für Kopierschutzmaßnahmen schwer aufzulösen. Laut Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz gibt es in der juristischen Literatur Meinungen, wonach es im Zweifel in Ordnung wäre, den Schutz zu umgehen. Aber es fehlen klärende Urteile. Deshalb ist nicht auszuschließen, dass Gerichte im Fall des Falles Kopierversuche bestrafen, insbesondere dann, wenn dem Kunden Alternativen zur Verfügung stehen: »Zum Beispiel, weil der Spieler nicht vorher versucht hat, beim Hersteller Ersatz zu erhalten«, so Carina Neumüller.

Darf ich eine Sicherheitskopie eines Spiels anlegen?

Modding ist nicht automatisch erlaubt, sondern im Gegenteil von Haus aus untersagt. »Laut Urheberrecht darf lediglich der Hersteller selbst seine Software übersetzen, bearbeiten, arrangieren, anderweitig umarbeiten oder dies gestatten«, zitiert Janine Smitkiewicz das Gesetz. Erst recht verboten sei es, Modifikationen zu verbreiten. Spielehersteller müssen ihre Programme für das Modding freigeben. Das kann auch implizit geschehen, etwa indem die Entwickler Editoren anbieten, weiß Stephan Mathé. Heikel ist aber selbst bei erlaubtem Modding, urheberrechtlich geschützte Inhalte zu verwenden, etwa wenn Sie eine **Star Wars**-Mod für **Half-Life 2** entwerfen wollen. Hier könnten Ihnen die Anwälte des Lizenzträgers auf die Füße treten.

**Darf ich
Mods für ein Spiel
erstellen und
verbreiten?**



Wer sich als Modder unerlaubt urheberrechtlich geschützter Lizenzen wie der von Star Wars bedient, kann Schwierigkeiten mit dem Rechteinhaber bekommen. Unser Bild zeigt die Mod **Galactic Warfare** für Call of Duty 4.

**Ist es erlaubt,
einen No-CD-Crack
zu verwenden,
wenn ich
das Original-
spiel besitze?**

Nein. Denn dieses Hilfsmittel hebt letztendlich die Kopierschutzprüfung aus, die gesetzlich geschützt ist. Zudem verändert ein Crack die Software, was ohne Erlaubnis des Urhebers verboten ist. Eingriffe in den Programmcode wären laut Rechtsanwalt Stephan Mathé höchstens erlaubt, wenn sie zur »bestimmungsgemäßen Nutzung« erforderlich würden. »Ein Spiel funktioniert aber auch ohne Crack. Das Verbot gilt nicht nur für Raubkopierer, die ihre illegale Software lauffähig machen wollen, sondern auch für den rechtmäßigen Eigentümer, der nur sein Laufwerk schonen möchte.«

Als Privatperson dürfen Sie Spiele auf Datenträgern jederzeit verleihen. Kostenlos wohlgemerkt, vermieten ist ohne Zustimmung des Urhebers verboten. Bei Download-Spielen kommt es laut Stephan Mathé auf die eingeräumten Nutzungsrechte an. Janine Smitkiewicz weist zudem darauf hin, dass »bei einigen Spielen verlangt wird, dass man keine nutzbare Programmkopie behalten darf, diese also vor dem Verleihen löschen muss.«

**Darf ich
ein Spiel
verleihen?**

Laute Rechtsanwalt Stephan Mathé dürfen Sie ein Spiel grundsätzlich auf mehreren Rechnern nutzen: »Es kann dem Hersteller ja egal sein, ob ich erst auf meinem PC im Wohnzimmer spiele und später auf meinem Laptop oder die ganze Zeit am selben Gerät sitze.« Damit ein Titel aber nicht auf mehreren PCs gleichzeitig verwendet wird, etwa auf LAN-Partys oder durch Freunde, enthalten einige EULAs sogenannte »weiche CPU-Klauseln«, wonach Sie die Software zwar auf mehreren Geräten einsetzen dürfen, aber nicht gleichzeitig (Beispiel: **Unreal Tournament 3**). Daran müssen Sie sich halten.

**Ist es okay,
ein Spiel auf
mehreren PCs
zu installieren?**

Mathés Berufskollegin Janine Smitkiewicz legt die Gesetze und die Rechtsprechung anders aus: »Ein Spiel darf meiner Auffassung nach nur auf einem Gerät installiert und genutzt werden.« Um die Software auf dem Notebook zu installieren, müsse man sie zunächst vom PC löschen. Die Juristin beruft sich auf das Urheberrecht: Demzufolge gelte es nicht nur als Vervielfältigung, wenn Sie das Programm auf einen weiteren Datenträger packen, sondern auch, sobald es anderweitig gespeichert wird. Weil es sich im vorliegenden Fall nicht um eine Sicherungskopie handele, dürfe dies nicht ohne Erlaubnis des Herstellers geschehen.

Das hängt laut Stephan Mathé vom Verstoß und vom EULA ab. In der Regel kündigt der Anbieter das Benutzerkonto, sperrt oder löscht den Account. Dazu ist er nicht erst bei schweren Vergehen berechtigt, sagt Janine Smitkiewicz, sondern bereits dann, wenn der Spieler nachweislich gecheatet hat. Sobald jemand den Kopierschutz knackt oder gar Raubkopien des Programms verbreitet, sind sogar Ansprüche auf Schadensersatz denkbar. Darüber hinaus drohen Geldstrafen und bis zu drei Jahre Gefängnis.

**Wie darf
mich ein Spiele-
hersteller bestrafen,
wenn ich gegen
Nutzungsverein-
barungen ver-
stoße?**

**Manche Händler
verkaufen Import-
spiele und weisen
darauf hin, dass sie
nicht umtauschbar
seien. Ist das
korrekt?**

Wenn ein Händler den Umtausch ausschließt, dann darf man einen solchen Hinweis laut Janine Smitkiewicz »nur so verstehen, dass der Händler ein Spiel nicht aus Kulanz zurücknimmt«. Anspruch auf Gewährleistung besteht bei Mängeln trotzdem, gerade bei Einkäufen innerhalb der Europäischen Union.

Ob ein Händler zur Rücknahme verpflichtet ist, wenn das Spiel beim Kunden nicht läuft, hängt vom Einzelfall ab. Prinzipiell müssen Geschäfte nur dann Spiele zurücknehmen, wenn eindeutige Mängel vorliegen und zum Beispiel ein Patch keine Abhilfe schafft. Denn Händler und Hersteller dürfen zunächst nachbessern, bevor sie den Kaufpreis mindern oder erstatten. Eine Rücknahme ist zum Beispiel dann vorstellbar, wenn Ihr PC die auf der Packung angegebenen Systemvoraussetzungen erfüllt, die Software aber trotzdem nicht läuft. Bestenfalls bekommen Sie Ihr Geld zurück. »Im Rahmen dieses Rechts auf Gewährleistung können Sie zwei Jahre lang Mängel geltend machen, selbst wenn Sie die Verpackung nicht aufbewahrt haben«, stellt der Rechtsanwalt Stephan Mathé klar (siehe Kasten »Umtausch oder Gewährleistung«).

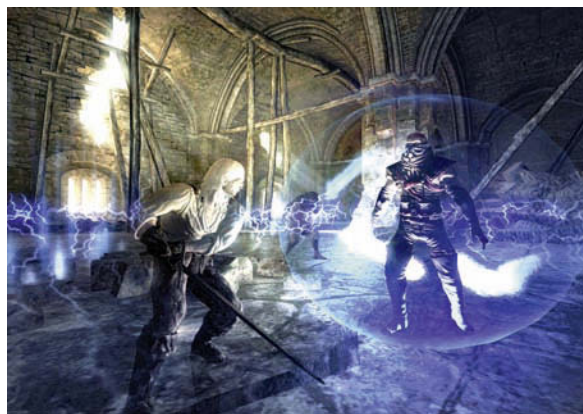
Muss ein Laden ein Spiel zurücknehmen, wenn es auf meinem PC nicht läuft?

Auch wenn allgemein bekannt sein sollte, dass etwa ein **World of Warcraft** nur mit Internetanschluss nutzbar ist: Ein Hinweis darauf sollte laut Janine Smitekiewicz auf der Schachtel zu finden sein, »damit zum Beispiel auch unerfahrene Eltern als Käufer das verstehen.« Wichtig seien auch Angaben über etwaige Folgekosten durch Abgebühren und mögliche Zahlungsmethoden. Wenn sogar für Solospiele wie **Silent Hunter 5** eine ständige Internetverbindung Pflicht ist, liegt dem Hersteller ebenfalls daran, dies offenzulegen. Der Gesetzgeber schreibt Angaben über Systemvoraussetzungen zwar nicht vor, im Gegensatz etwa zu Warnhinweisen auf Zigarettenschachteln. »Es wäre aber sehr dumm, darauf zu verzichten, weil es dann zu mehr Reklamationen käme«, erklärt Stephan Mathé. Gibt der Hersteller zum Beispiel keine Voraussetzungen an, kann der Käufer davon ausgehen, dass das Spiel auf allen Rechnern läuft. Tut es das auf einem Uralt-PC nicht, liegt ein Mangel vor.

Müssen auch reine Onlinespiele darauf hinweisen, dass man eine Internetverbindung benötigt?



Die neuen Spiele von Ubisoft setzen eine dauerhafte Internetverbindung voraus. Bei Die Siedler 7 und Assassin's Creed 2 finden sich entsprechende Hinweise vorn beziehungsweise hinten auf der Packung.



Als das Rollenspiel **The Witcher** auf den Markt kam, war es mit Safedisc gesichert. Später lieferten die Entwickler einen Patch nach, der den Kopierschutz aus dem Programm entfernte.

Ein Kopierschutz an sich ist kein Mangel und deshalb kein Gewährleistungsfall. »Ein solcher könnte vorliegen, wenn das Spiel wegen technischer Fehler nicht laufen oder immer wieder abstürzen würde«, erläutert die Rechtsanwältin Carina Neumüller. Es gilt auch nicht als Mangel, falls ein Spiel wegen der sogenannten »Blacklisting«-Methode Schwierigkeiten macht, bei der die Software den Start verweigert, wenn sie bestimmte Kopier- oder Emulationsprogramme auf der Festplatte oder ein SCSI-Laufwerk entdeckt. Das kam in der Vergangenheit bei manchen Spielen mit Securom, Starforce (**King Kong**) und Safedisc (**The Witcher**) vor. Damit das Spiel läuft, muss man die beanstandeten Programme deinstallieren beziehungsweise das Laufwerk deaktivieren, erläutert Janine Smitekiewicz, was bedeutet: »Der Käufer kann die Probleme beseitigen, ohne auf den Hersteller angewiesen zu sein.« Entsprechend liege kein Produktmangel vor. Auch die Pflicht zur Internetverbindung ist kein Grund für eine Rückerstattung, sofern auf der Packung des Spiels ein klarer Hinweis dazu steht. Das ist bei allen aktuellen entsprechenden Spielen der Fall, wenn auch mitunter recht klein gedruckt. Sollte der Hinweis fehlen, dann dürfen Sie das Spiel zurückgeben.

Als wirklicher Mangel gilt dagegen möglicherweise, wenn durch einen Kopierschutz Sicherheitslücken entstehen. Daraus könnte sich nach Einschätzung von Stephan Mathé sogar Anspruch auf Schadensersatz ergeben. Allerdings nur, falls tatsächlich Schäden am System auftreten.

Bekomme ich mein Geld zurück, wenn ich ein Spiel wegen des Kopierschutzes nicht benutzen kann, etwa weil ich keine Internetverbindung habe?

Umtausch oder Gewährleistung?

»Wenn das Spiel wegen Bugs nicht läuft, hast du doch ein Recht auf Umtausch!« Derlei Ratschläge gibt es von Freunden und in Foren immer wieder. Nur: Sie stimmen meist nicht. Die Möglichkeit, ein Spiel umzutauschen, basiert allein auf einem freiwilligen Angebot eines Händlers oder Herstellers. Es fällt gewissermaßen in den Bereich Service, ist also reine Kundenfreundlichkeit. Treten hingegen faktisch Mängel auf, greift die zweijährige Gewährleistung: Die ist gesetzlich vorgeschrieben und besagt, dass der

Hersteller etwaige Fehler beseitigen muss. Das kann bei Spielen zum Beispiel durch Patches geschehen. Erst wenn das nicht fruchtet, muss er die Ware alternativ zurücknehmen oder den Preis mindern. Stephan Mathé führt zur Unterscheidung ein griffiges Beispiel an: »Wenn beim Winterschlussverkauf zu lesen ist, dass Unterwäsche vom Umtausch ausgeschlossen ist, klingt das verständlich, möchte man doch ungern getragene Slips zurücknehmen. Haben diese aber Mängel und es liegt somit ein Gewährleis-

tungsfall vor, kann ich die Unterhosen zurückbringen. Da hat der Händler dann Pech gehabt.« Übrigens: Garantie ist ebenfalls freiwillig, etwa wenn ein Händler die Gewährleistung für Hardware von zwei auf fünf Jahre verlängert. Wenn Sie ein Spiel über einen Versandhändler kaufen, haben Sie ein 14-tägiges Widerrufsrecht. In dieser Zeit können Sie das Spiel zurückschicken – aber nur, wenn es noch versiegelt (also ungeöffnet) ist. Eine entfernte Klarsichtfolie macht laut Janine Smitekiewicz aber nichts aus.

Ist es rechtens, wenn ich ein Spiel nur begrenzt oft aktivieren darf?

Manche Kopierschutz-Lösungen wie etwa die Securom-Variante, die Electronic Arts 2008 für **Spore** und **Mass Effect** einsetzte, erlauben nur eine begrenzte Zahl von Online-Freischaltungen. »Das ist unzulässig«, urteilt die Rechtsanwältin Janine Smitkiewicz. Ein Spiel nur dreimal installieren zu dürfen, wie es bei **Mass Effect** der Fall war, verhindert im schlimmsten Fall, dass Sie den Titel verkaufen können, was einer unzulässigen »faktischen Weiterveräußerungssperre« und damit einem kaufrechtlichen Mangel entspräche. Die Möglichkeit, die Zahl der Aktivierungen durch einen Hotline-Anruf zu erhöhen, ändert daran nichts. Denn dem Spieler entstehen zum einen womöglich zusätzliche Kosten, zum anderen ist er in dem Fall vom Hersteller abhängig, was laut Smitkiewicz dem Urheberrechtsgesetz zuwiderlaufe. Außerdem bestehe die Gefahr, dass eines Tages kein Aktivierungsserver mehr bereitsteht.

Stephan Mathé geht davon aus, dass Sie ein Solospiel mit zusätzlichem Mehrspieler-Modus zurückgeben können, falls der Anbieter die dafür nötigen Server innerhalb der zweijährigen Gewährleistungsfrist abschaltet – wobei solche Zeitrahmen nur grob schätzbar sind, weil diesbezüglich noch keine Rechtsprechung existiert. Bei reinen Multiplayer-Titeln wie **World of Warcraft** sei sogar von einem weit längeren Anspruch auszugehen. »Das gilt umso mehr, wenn ich zum Beispiel wie bei **Der Herr der Ringe Online** ein Abo auf Lebenszeit bekomme«, so Mathé: »In solchen Fällen halte ich fünf bis zehn Jahre als Minimum für angemessen.«



Als **Mass Effect** erschien, konnte es nur dreimal aktiviert werden. Das gilt als kaufrechtlicher Mangel. Elf Monate später veröffentlichte EA ein Programm, mit dem sich die Autorisierung zurücksetzen ließ.

Welche Daten dürfen Spielehersteller sammeln?

Das kommt darauf an, ob die gesammelten Daten eindeutig einem bestimmten Menschen zugeordnet werden können (»personenbezogene Daten«) oder nicht. Unpersönliche Daten sammeln Hersteller meist bereits, sobald Sie zum Beispiel eine Internetseite aufrufen, etwa welcher Browser benutzt wird. Im Fall personenbezogener Daten ist dagegen immer die Einwilligung des Nutzers erforderlich. »Das gilt in der Regel sogar für die Speicherung von IP-Adressen«, erklärt Janine Smitkiewicz. Die Betreiber sind verpflichtet, ihre Nutzer über die Speicherung persönlicher Daten zu informieren. Außerdem müssen sie die Daten ändern oder löschen, wenn Sie dies verlangen.

In begrenztem Umfang können Spielefirmen laut Stephan Mathé Daten auch ohne Einwilligung sammeln, bei Online-Rollenspielen etwa Bestands-, Nutzungs- und Abrechnungsdaten. Außerdem dürfe der Anbieter Nutzungsprofile erstellen, um diese für Werbung, Marktforschung und eine bedarfsgerechte Gestaltung seines Angebots einzusetzen. Allerdings nur, wenn er Pseudonyme verwendet, jene nicht mit den Daten der Privatperson verknüpft und diese auf ihr Widerspruchsrecht hinweist.

Darf ein Online-Service wie Steam mein komplettes Konto sperren, so dass ich keines der dort eingebundenen Spiele mehr spielen kann?

Diese Frage lässt sich nicht eindeutig beantworten, was auch daran liegt, dass bislang niemand gegen diese Praxis von Steam & Co geklagt hat. »Eine so harte Strafe dürfte unangemessen sein«, meint Stephan Mathé, »hier hielte ich es für fair, wenn nur das betroffene Spiel gesperrt wird.« Janine Smitkiewicz bezeichnet die Maßnahme hingegen als korrekt, weil in den Nutzungsbedingungen von Steam eine entsprechende Warnung auftaucht.

Wenn ein Hersteller meinen CD-Key für Multiplayer-Partien sperrt, weil ich gecheatet habe, könnte ich das Spiel auch nicht mehr verkaufen. Darf er das also nicht tun?

Doch, weil es der Cheater mit seinem Betrugsversuch quasi selbst verschuldet hat, erläutert Janine Smitkiewicz. Es liegt im berechtigten Interesse des Anbieters, dass er den Spaß am gesamten Spielbetrieb und damit seine Geschäftsgrundlage aufrechterhält. Voraussetzung wäre, dass die mögliche Bestrafung in den Nutzungsbedingungen aufgeführt ist, sodass sie keine überraschende Klausel und keine unangemessene Benachteiligung des Spielers darstellt. Stephan Mathé interpretiert die Rechtslage anders: »Ich halte es bei Onlinespielen zwar für zulässig, den Cheater ohne Rückzahlung der monatlichen Gebühren zu sperren. Das mit dem

CD-Key zu tun, scheint mir zu weit zu gehen, weil der Spieler die Möglichkeit behalten muss, den Datenträger weiterzuverkaufen.«

Ja, wenn der Käufer vorher darauf hingewiesen wird. Ansonsten läge ein Mangel vor, und Sie hätten einen Anspruch auf Gewährleistung.

Ist es rechtens, wenn ein Spiel wichtige Daten erst bei einer Internetaktivierung herunterlädt?

Mein Steam-Konto wurde gesperrt, weil ein Fremder es gehackt und missbraucht hat. Bin ich schuld?

Ja, wenn Sie leichtfertig mit Ihren Zugangsdaten umgegangen sind, sie also zum Beispiel in einem Forum posten. »Dann ist der Spieler mitverantwortlich und kann kaum etwas gegen die Konsequenzen ausrichten«, betont Stephan Mathé. Selbst wenn Sie Ihre Login-Daten gut behütet haben, müssten Sie im Streitfall beweisen, dass wirklich ein Hacker am Werk war. Das dürfte schwer fallen. Erst wenn sich derartige Fälle häufen, haben die Nutzer gute Chancen, gemeinsam gegen die Sperrung zu klagen.

Darf ich ein indiziertes Spiel verkaufen?

Ja, aber wegen des Jugendschutzgesetzes nur an Personen ab 18 Jahren. »Es drohen bereits Geldstrafen und bis zu ein Jahr Gefängnis, sollten Sie einem Minderjährigen einen indizierten Titel auch nur anbieten«, unterstreicht der Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober von der Frankfurter Kanzlei Schulte Riesenkampff. »Lassen Sie sich sicherheitshalber einen Ausweis vorlegen, eine Kopie davon genügt nicht!« Die Regeln, die für Händler gelten, treffen auch auf Privatleute zu: Medien, die auf dem Index stehen, dürfen nicht offen ausliegen, etwa auf dem Flohmarkt. Im Internet sollten Sie nur Verkaufsplattformen nutzen, die eine wirksame Altersverifikation bieten.

Darf ich Steam-Spiele verkaufen?

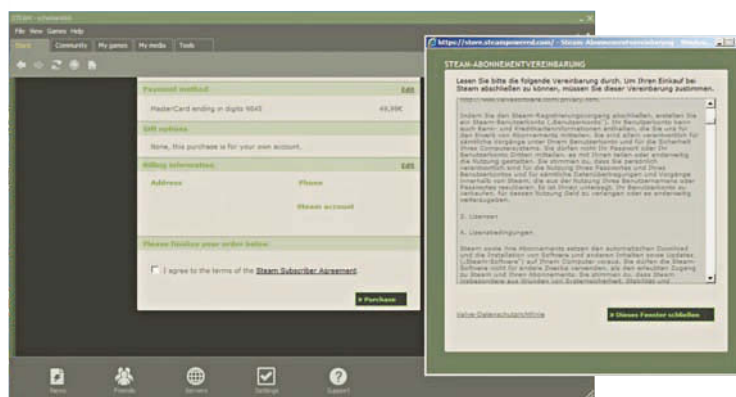
Der Bundesgerichtshof hat im Februar dieses Jahres entschieden, dass die Firma Valve bei ihrem Online-Portal weiter Spiele an Benutzerkonten binden darf. Diese Konten wiederum schließt Valve vom Weiterverkauf aus. Gegen diese Praxis hatte der Bundesverband der Verbraucherzentralen geklagt und unterlag. Was das Urteil für Nutzer genau bedeutet, ist noch nicht abzusehen. Denn die Entscheidung des Gerichts fiel zwar schon, eine ausführliche Begründung fehlt aber noch. Die lässt erfahrungsgemäß ein halbes Jahr auf sich warten. »Letztlich hat der BGH nur zum Ausdruck gebracht, dass ein Anbieter grundsätzlich das Recht hat, ein Angebot auf den Markt zu bringen, das den Weiterverkauf des Spiels technisch unmöglich macht«, fasst Janine Smitkiewicz zusammen. Das muss nicht automatisch bedeuten, dass ein Weiterverkauf von Download-Spielen verboten ist. Es bleibt die Frage, ob man zum Beispiel für jedes Spiel einen eigenen Account anlegen und diesen im Paket mit dem Titel verkaufen oder gar ein Konto inklusive aller Spiele weitergeben dürfte, obwohl Valve dies im Lizenzvertrag untersagt – immerhin könnte eine solche Bedingung im Sinne des AGB-Rechts ungültig sein. Inwiefern die Entscheidung aus Karlsruhe diesbezüglich Klarheit schafft, sei noch nicht einzuschätzen, meint Smitkiewicz: »Zu welchen rechtlichen Fragestellungen der BGH sich im Detail äußert, ist nicht mal dem Anwalt von Valve bekannt.« Die Verbraucherschützer, die Valve verklagt hatten, wollten jedenfalls nicht von einem Grundsatzurteil sprechen, ehe nicht die Begründung aus Karlsruhe vorliegt. Stephan Mathé ist dagegen – ebenfalls unter Vorbehalt – der Meinung, dass man künftig nicht mehr voraussetzen könne, Download-Spiele offiziell weiterverkaufen zu dürfen.

Darf ich ein beschlagnahmtes Spiel kaufen?

Ja, zum Eigengebrauch, wenn Sie nicht geplant haben, es weiterzuveräußern und mindestens 18 Jahre alt sind. »Der private Kauf, Import und Besitz und die Nutzung beschlagnahmter Spiele ist nicht strafbar«, erläutert Janine Smitkiewicz. Es sei aber nicht ausgeschlossen, dass der Zoll gewaltverherrlichende oder -verharmlosende Titel einkassiert, gerade wenn Sie sie aus Nicht-EU-Ländern einführen. Im Zweifel ist man beweispflichtig, ob ein beschlagnahmtes Spiel nur der privaten Nutzung dient. Wer mehrere Exemplare eines Titels zu Hause hat, könnte wegen »Vorratshaltung« in Schwierigkeiten geraten.

Darf ich ein beschlagnahmtes Spiel verkaufen?

Das sollten Sie tunlichst lassen. Theoretisch sei der Verkauf laut Rechtsanwalt Stephan Mathé für Privatpersonen denkbar, falls sichergestellt wäre, dass der Käufer es nicht in verbotener Weise nutzt. Doch wer kann schon hellsehen? Händler indes dürfen beschlagnahmte Spiele unter gar keinen Umständen verkaufen.



Steam konfrontiert Kunden beim Kauf mit einer Vereinbarung, die elf Schreibmaschinenseiten entspricht.

Manche Spieler haben sich Modern Warfare 2 in Form eines CD-Keys gekauft, der für den asiatischen Raum gedacht war. Activision ließ diese Zugänge sperren. Dürfen die das?

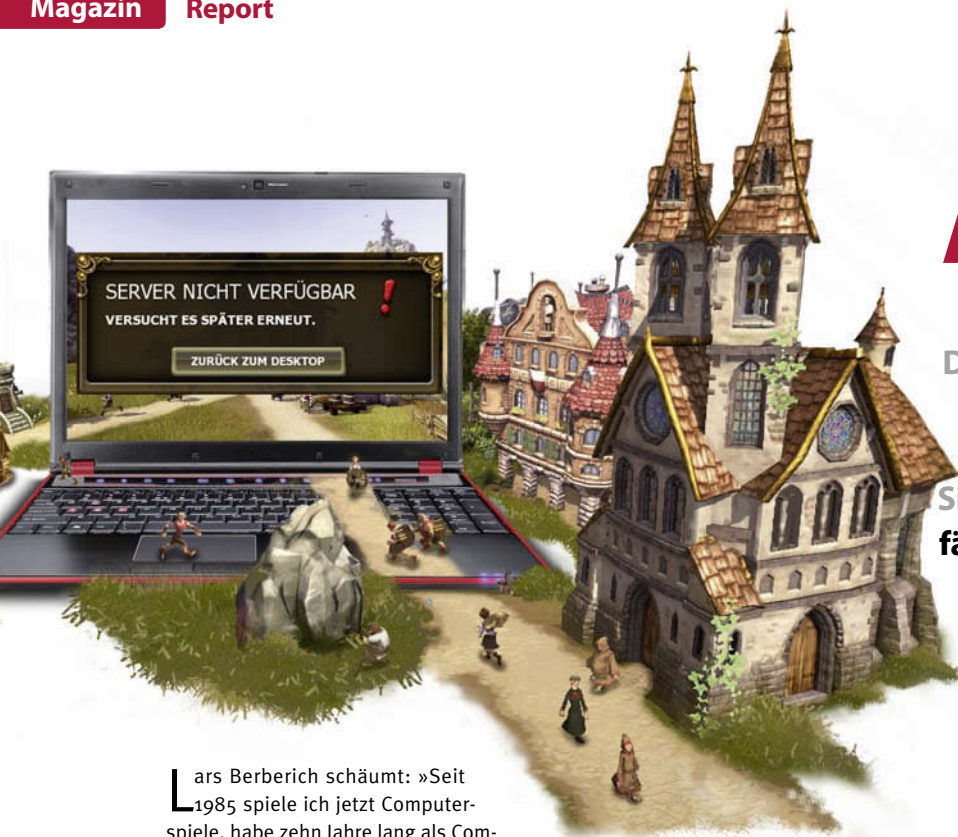
Ja, weil ein separater Key ein Nutzungsrecht darstellt, das im Rahmen eines Lizenzvertrags für bestimmte Märkte vergeben werden kann. Ob man nach einer Sperrung vom ausländischen Verkäufer, der ja illegal gehandelt hat, sein Geld zurückbekommt, ist natürlich fraglich.

Warum dürfen Spiele eigentlich keine Nazi-Symbolik zeigen, Filme aber schon?

Nazi-Symbolik ist selbst in Filmen nicht per se erlaubt, erklärt der Rechtsanwalt Andreas Lober. Sondern nur, wenn die Werke die sogenannte »Sozialadäquanz-Klausel« im Gesetz erfüllen, also zum Beispiel der »staatsbürgerlichen Aufklärung und der Kunst« dienen wie etwa das Holocaust-Drama **Schindlers Liste**. »Spiele gelten dagegen gemeinhin als reine Unterhaltung«, sagt Lober. Da werde zwar mit zweierlei Maß gemessen, erklärt der Jurist, »nur hat kein Spielehersteller Lust, einen Streit durchzufechten.« Denn bis der in letzter Instanz entschieden ist, sei das Spiel überholt. Außerdem drohe dem Geschäftsführer bei Verstößen gegen das Verbreitungsverbot verfassungsfeindlicher Symbole Strafe. »Für mich ist ein 80 Stunden dauerndes Spiel im Zweifel künstlerisch wertvoller und im Einzelfall sogar eher zur Aufklärung geeignet als etwa ein Indiana-Jones-Film, in dem Harrison Ford bösen Nazis Saures gibt«, meint Stephan Mathé. Er glaubt, dass sich die unterschiedliche Beurteilung in den kommenden Jahren auflöst, weil die gesellschaftliche Akzeptanz von Spielen wächst.

Siedler 7: Das Abbruchspiel?

Der Ärger über Ubisoft geht weiter: Zunächst frustriert über den Online-Kopierschutz, sind die Käufer von **Die Siedler 7** nun verärgert über **Serverausfälle** und **abgebrochene Verbindungen**.



Lars Berberich schäumt: »Seit 1985 spiele ich jetzt Computerspiele, habe zehn Jahre lang als Computertechniker mit PCs mein Geld verdient, nur um dann feststellen zu müssen, dass mein Wissen mittlerweile nicht mehr ausreicht, um ein PC-Spiel zu installieren und meinen Router so zu konfigurieren, dass der Kopierschutz nach Hause »telefonieren« kann«. Dieser Brief des GameStar-Lesers ist symptomatisch für den Unmut vieler Spieler, die seit der Veröffentlichung von **Die Siedler 7** am 25. März aus laufenden Partien fliegen, weil ihre Serververbindung abgerissen ist. Falls sie überhaupt spielen können, denn häufig kommt erst gar keine Verbindung zustande. Der Schuldige ist schnell gefunden: Ubisofts umstrittener neuer Kopierschutz, der sogar beim Solospiel eine ständige Internetverbindung verlangt. Aber liegt's wirklich (nur) am viel diskutierten Kopierschutz?

Gescheiterter Multiplayer-Test

Schon bei unseren GameStar-Testpartien im Mehrspieler-Modus von **Die Siedler 7** in den ersten beiden Märzwochen tauchten so deutliche Probleme auf, dass wir im Testartikel in der letzten Ausgabe keine Multiplayer-Wertung vergaben. Auf verschiedenen PCs mit unterschiedlichen Konfigurationen und Internet-Anbindungen konnten wir keine einzige Partie zu Ende bringen. Noch vor dem Erscheinungstermin des Spiels testeten wir mit Patch 1.01 weiter, doch der behob zwar die teils massiven Lags, reparierte aber nicht die Verbindungsstabilität. Sogar bei unseren Testpartien mit Mitarbeitern von Ubisofts Qualitätssicherung kam es zu unfreiwilligen Abflügen.

Crash an Ostern

Am 1. April, eine Woche nach Erscheinen von **Die Siedler 7** und drei Tage vor Ostern, veröffentlichte Ubisoft

den nächsten Patch. Version 1.02 sollte die Stabilität verbessern. Tatsächlich ging die Zahl der Beschwerden seitdem zurück, ist aber immer noch hoch: Auf über 40 Seiten schimpfen Siedler-Spieler im offiziellen Forum über Probleme beim Einloggen und über Verbindungsabbrüche. Über Ostern kam es gar zum GAU, ausgerechnet über die Feiertage fiel der gesamte Serververband aus. »Wir haben uns sofort an die Lösung des Problems gemacht«, schildert uns der Producer Benedikt Grindel, »aber das ging nicht auf Knopfdruck, sondern hat etwas Zeit gebraucht.« Offensichtlich ein ganzes Wochenende. Dazu muss man wissen, dass die zuständige Serverabteilung für das deutsche Spiel in Kanada sitzt.

Entwarnung?

Nun bleibt dem Entwicklerteam von Blue Byte nur die Nachbesserung. »Wir haben das Serviceteam sofort verstärkt«, sagt der Producer Grindel. »Momentan arbeiten wir an Patch 1.03, den wir in der Woche vom 19. April veröffentlichen werden und der einen großen Teil der restlichen Probleme behebt.« Als kleine Entschuldigung enthalte der Patch eine Extra-Multiplayerkarte. »Unser Ziel ist, dass die



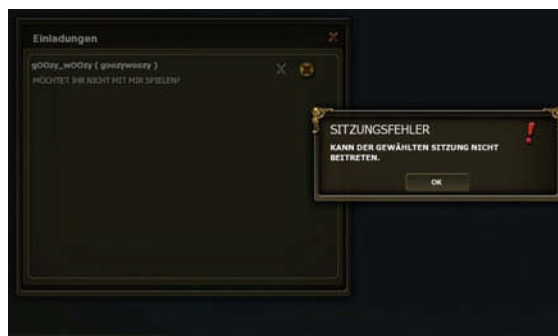
Unfreiwilliger Abgang: Ein Mitspieler ist aus der laufenden Partie **gefliegen**.

Spieler bereits mit diesem Patch zufrieden sind. Aber es wird noch weitere geben.«

Doch wie viele Spieler sind überhaupt betroffen? »Das ist nicht einzuschätzen. Wir können aber feststellen, dass es nach dem Release von Patch 1.02 deutlich besser geworden ist.« Es gebe auch keinen einzelnen Faktor, der die Verbindungsprobleme verursacht, es sei vielmehr das Zusammenspiel mehrerer Komponenten. Grindel: »Wir haben bei **Die Siedler 7** sehr viele Internet-Aktionen gleichzeitig: Das Spiel selbst, den Kopierschutz, Facebook-Anbindung, UPlay, unsere Mentorfunktion – das sind sehr viele Faktoren, die eine Rolle spielen.« Dabei sei Ubisoft laut Producer Grindel auf die Mithilfe der Spieler angewiesen: »Wir arbeiten eng zusammen und haben einen Mail-Verteiler eingerichtet, über den wir schnell und direkt an die Dateien der betroffenen Spieler kommen, die uns bei der Lösung helfen.«

Unser Leser Lars Berberich sieht die enge Zusammenarbeit allerdings anders: »Nach zwei Stunden Forum-Wälzen findet man dann so ziemlich alle Ports (natürlich stammt der Forumsbeitrag nicht vom Hersteller, sondern von einem User!), sodass man zumindest nur zum Starten des Spiels seine Firewall ausschalten muss. Aber ich bin ja genügsam und sage mir: Hauptsache, es läuft. Aber leider läuft's auch dann nur, wenn die Ubi-Server »up« sind, was sie natürlich nicht immer sind. Und dann hilft die ganze Einrichtung nichts mehr.«

Martin Deppe



Selbst auf eine **Einladung** hin finden viele Spieler sich nicht gegenseitig.

Alte Serien, neue Plattformen

Doom auf dem iPhone, Wing Commander auf der Xbox, Ultima als Strategiespiel im Browser: So manche tot geglaubte Serie erlebt eine Wiederauferstehung in neuem Gewand. Seelenbalsam für Nostalgiker oder Marketing-Gag?



Der Spielmarkt ist ein hartes Pflaster. Selbst etablierten Serien droht bei wirtschaftlich schwachem Ergebnis nach kurzer Zeit das Aus. So verschwanden über die Jahre viele große Namen von der Bildfläche. Der Schein trägt allerdings, zumindest teilweise. Denn so manche altherwürdige Serie erlebt in letzter Zeit auf neuen Plattformen oder gar in einem neuen Genre einen zweiten Frühling. **Wing Commander**, **Heroes of Might and Magic**, **Ultima** und Konsorten sind nicht verschwunden. Sie haben sich nur verändert – und sind manchmal kaum wiederzuerkennen.

Ob die Fans die Verwandlung akzeptieren, steht dabei auf einem anderen Blatt, hängt aber nicht zuletzt davon ab, wie die Hersteller mit ihren Lizenzen umgehen. Sind sie sich der jeweiligen Eigenheiten bewusst? Nehmen sie das Spiel ernst, achten sie auf die Glaubwürdigkeit des Szenarios? Oder verwenden sie nur einen großen Namen, um mickrige Spiele besser zu verkaufen? Mit solchen Fragen steht und fällt die Akzeptanz in der Spielerschaft.

Mini Commander

Aus wirtschaftlicher Sicht ist es natürlich verständlich, wenn Publisher einen Markennamen für kleinere Spiele einsetzen. Allzu dreiste Fälle von Lizenzverwurstung schaden allerdings sowohl dem Hersteller als auch der Serie. So blieb etwa im Fall von **Wing Com-**

mander Arena nicht viel von der Kultserie übrig. Das vermeintliche neue epische Abenteuer entpuppte sich 2007 als Arcade-Titel für Xbox Live, ein Raumkampf-Häppchen für rund 10 Euro. Der EA-Titel bot zwar die Schiffe und das Szenario, hatte ansonsten spielerisch und qualitativ wenig mit den anderen hochwertigen Teilen der Weltraum-Reihe gemein. Keine abwechslungsreichen Missionen, keine aufwändige Inszenierung, stattdessen Spielhallen-Dauerfeuer. Mit zwei von fünf Sternen gehört **Wing Commander Arena** zu den am schlechtesten bewerteten Spielen auf Xbox Live Arcade. Dabei beweisen andere Umsetzungen, dass der Wechsel zu einem neuen Format keinesfalls zwangsläufig zu schwacher Spielmechanik führen muss.

Fenster-Strategie

Da wäre zum Beispiel **Lord of Ultima**. Die legendäre Rollenspiel-Reihe **Ultima** wird dieses Jahr als kostenloses Browser-Strategiespiel fortgesetzt. Allerdings zeigt ein Blick auf die Entwickler, dass Electronic Arts die Genre-Verlegung des Fantasiereiches Britannia im Gegensatz zu **Wing Commander Arena** nicht auf die leichte Schulter nimmt. Mit dem Studio EA Phenomic, unter anderem verantwortlich für das sehr gute **Battleforge**, arbeitet ein erfahrenes Team am Abstecher in die Fenster-Welt. Die offene Beta erweckt zudem nicht den Ein-

druck, als gehe es lediglich darum, mit dem guten Namen der 30 Jahre alten Serie Kasse zu machen. Doch wie kamen die Entwickler überhaupt auf die Idee, **Ultima** zugleich in den Browser und ein neues Genre zu verfrachten? Ob ein Spiel im Browser oder auf einer anderen Plattform laufe, sei eher zweitrangig, erklärt Dirk Ringe, General Manager bei EA Phenomic. »Für uns ist Ultima ein großes, ausgereiftes Fantasy-Universum. Klar ist es durch Rollenspiele bekannt und groß geworden, aber es bietet genug Raum und Möglichkeiten auch für andere Genres wie einen Strategietitel.« Dabei stehen die wirtschaftlichen Vorzeichen für Onlinetitel wie Browser-Spiele derzeit im Vergleich mit dem problematischen Vollpreismarkt günstig. Eine Lizenz kann da unter dem Verkaufsaspekt nicht schaden. »Der Markt für das klassische PC-Spiel befindet sich im starken Umbruch, das Verhalten der Spieler ändert sich«, sagt Dirk Ringe. »Die



Wing Commander Arena reduziert das Spielprinzip auf 2D-Gefechte im Arcade-Stil.



Golffans verbessern dank **Tiger Woods Online** nun auch im Internet ihr Handicap.



Rule Britannia: Die Rollenspiel-Serie Ultima wechselt mit **Lord of Ultima** ins Genre der Browserstrategie.

Bereitschaft, 50 Euro auszugeben, sinkt, während Onlinespiele immensen Zulauf haben.«

Auch wenn Browser Spiele für Hobbyspieler – ähnlich den Simulatoren – keinen hohen Stellenwert besitzen, weisen sie doch hohe Spielerzahlen auf. Vergleichsweise niedrige Produktionskosten und damit geringeres Risiko machen diesen Typ Spiel für Publisher attraktiv. Allerdings wird die Entwicklung trotz der eher einfachen Grafik zunehmend teurer, denn mittlerweile herrscht auch im Browser-Sektor erheblicher Wettbewerb, was einerseits die Kosten erhöht, andererseits aber Qualität und Technik verbessert.

Große Drei

Über mangelnde Konkurrenz kann sich **Lord of Ultima** tatsächlich nicht beklagen. Bereits im Herbst 2009 wagte mit **Heroes of Might and Magic** ein Strategieklassiker den Sprung ins Fenster – vorerst allerdings nur in Frankreich. Das **Might and Magic Heroes: Kingdoms** genannte Onlinespiel bleibt seinem Genre treu und behält für die Kämpfe sogar sein rundenbasiertes Spielsystem bei. In Gefechten dürfen sich Kenner der Serie daher gleich heimisch fühlen. Auf der Strategiekarte schmieden Sie Allianzen mit anderen Spielern und setzen Helden ein, um Ihr Territorium zu erweitern. **Kingdoms** ist nicht der erste Versuch, die Lizenz im Browser-Markt zu etablieren. Ihm gingen 2006 das mittlerweile eingestellte

Heroes of Might and Magic Mini sowie 2008 **Heroes of Might and Magic Online** voraus. Letzteres erschien exklusiv für den äußerst Browser-Spiel-affinen chinesischen Markt.

Der dritte große Name im Strategie-Bunde ist **Civilization**. Die Grande Dame der Rundenstrategie wird sich voraussichtlich ab Juni dieses Jahres auf Facebook die Ehre geben und geht damit noch einen Schritt weiter als die Konkurrenz. Vorbild für Spiele im sozialen Netzwerk ist **Farmville**, ein sogenanntes »Social Game«, das im Frühjahr dieses Jahres äußerst beeindruckende 80 Millionen Spieler verbuchen konnte. Um sich optimal in die neue Plattform zu integrieren, wird **Civilization Network** spielermechanisch an die Funktionsweise von Facebook angepasst. Im Interview mit dem Branchenmagazin Edge Online erläuterte **Civilization**-Erfinder Sid Meier den grundsätzlichen Unterschied, den er zwischen Spielen in sozialen Netzwerken und regulären Titeln sieht: »Ich betrachte soziale Netzwerke als neue Technologie. Wir haben Zugang zu einer Freundesliste in einer Art und Weise, wie es zuvor nicht der Fall war. Wir haben Räume, in denen Menschen regelmäßig vorbeischaun, ein entscheidendes Merkmal sozialer Netzwerke, das andere Arten von Technologie nicht besitzen.« Man darf gespannt sein, welche Art von Spielerlebnis die neue Technologie ermöglicht, und wie komplex die Spielmechanik des Facebook-**Civ** sein wird.

iDoom

Der Wechsel in den Fenster-Modus des Browsers oder auch in ein völlig neues Genre ist zwar sicherlich ein mutiger Schritt, Ego-Shooter mit High-End-Technik für ein 3,5 Zoll großes Touchscreen-Handy umzusetzen mutet allerdings noch ein ganzes Stück gewagter an – vom Umstand ganz zu schweigen, dass sich noch vor einigen Jahren wohl kaum jemand hätte träumen lassen, dass ein Telefon zum Spielen taugen könnte. Entwicklerlegende John Carmack war jedoch nach einigen Fingerübungen mit Apples iPhone so überzeugt von dessen technischen Möglichkeiten, dass er sich dazu entschloss, den **Doom**-Ableger **Resurrection** zu entwickeln. Die Spielmechanik wurde dabei allerdings grundlegend verändert: **Doom** kommt auf Apples High-Tech-Telefon als Rail-Shooter daher, die Bewegungen sind vorgegeben, lediglich das Zielen bleibt dem Spieler überlassen. Dabei funktionieren Ego-Shooter durchaus mit dem Touchscreen in ihrer ursprünglichen Form. Den Beweis dafür erbringt unter anderem **Brothers in Arms 2: Global Front**. Dass iPhone-Titel hinsichtlich der Spielmechanik vom Vorbild abweichen, ist allerdings die Regel. Rein technische Portierungen sind recht selten.

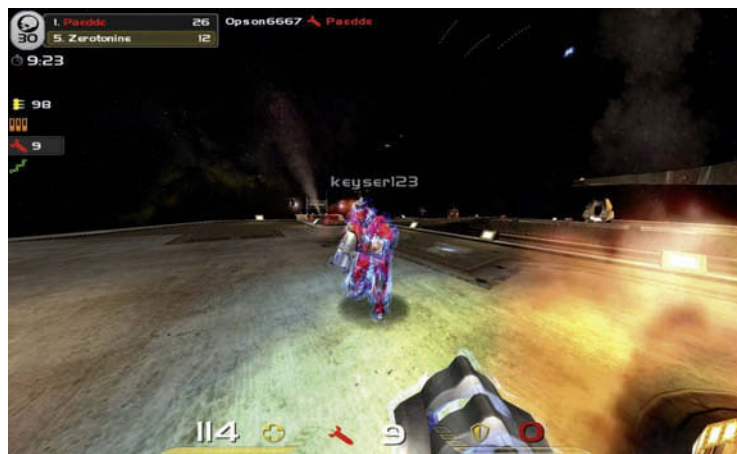
Plattform-Mix

Wie geht die Industrie nun mit ihren Marken um? Verramscht sie die großen Namen für oberflächliche Browsertitel und kuriose, aber spielerisch dünne Telefon-Spielchen? Ganz von der Hand zu weisen ist der Vorwurf angesichts von Beispielen wie **Wing Commander Arena** nicht, erinnert hier außer dem Spielertitel doch nicht mehr viel an das Original.

Andererseits belegt die Fortführung alter Lizenzen – auch wenn sie in veränderter Form stattfindet –, dass sich die Hersteller des Wertes ihrer Marken bewusst sind. Das sind durchaus gute Nachrichten, denn so erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Publisher alte Spieleschätze aus den Archiven bergen und neu auflagen, und zwar auch im Vollpreis-Segment. Jüngster Fall ist die einst große **X-Com**-Serie, deren Rückkehr 2K Games gerade angekündigt hat. Wenn auch nicht als Strategie-Spiel, sondern als Shooter. SD



Neben **Civilization Network** hat auch **Heroes of Might and Magic** das Fenster für sich entdeckt.



Im vollwertigen Browser-Shooter **Quake Live** können Sie sich seit 2009 mit anderen Spielern messen.



HALL OF FAME

Dark Project

Ohne Garrett wäre Sam Fisher nicht da, als den wir ihn kennen.
Looking Glas definierte 1998 das moderne Schleichspiel.



Der **Moospeil** schuf einen Trittschall schluckenden Belag auf Fliesen.



Kämpfe wie diesen galt es zu vermeiden. Garrett hielt nur verhältnismäßig wenig aus.

DVD
Video-Special

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 6771

Ein gutes Jahr für PC-Spieler, dieses 1998: Es brachte uns Perlen wie **Half-Life**, **Unreal**, **Starcraft**, **Baldur's Gate**, **Commandos** und **Battlezone**. Und dann war da noch **Dark Project** von Looking Glas (**System Shock**, **Ultima Underworld**), ein Titel, der immer irgendwie im Schatten der beiden großen Ego-Shooter von 1998 stand. Weil er so anders war. Wer knackige Action wollte, war in **Dark Project** falsch. Wer sich allerdings darauf einließ, dass der größte Erfolg mit Geduld sowie bedachtem Vorgehen und nicht mit dem flotten Abzugsfinger zu erreichen war, durfte in ein faszinierendes und atmosphärisches Erlebnis eintauchen, das er für den Rest seines Spielerlebens nicht mehr vergessen würde.

Im Dunkeln ist gut ...

Zwar gab's schon lange vor **Dark Project** Schleichspiele (**Metal Gear** etwa), aber so konsequent hatte bis dato noch kein Programm das Credo der Unsichtbarkeit gepredigt. Die dafür effektivste Waffe in den insgesamt elf umfangreichen Missionen: die Dunkelheit. Der Held Garrett, seines Zeichens Meisterdieb, kann so mit den Schatten verschmelzen, dass Gegner ihn nicht mehr sehen. Um das zu visualisieren, erfand Looking Glas das sogenannte Light-O-Meter, eine Anzeige, die über ein Helligkeitsspektrum die Sichtbarkeit Garretts verrät. Dem Light-O-Meter, den zahlreichen Schatten und den gefährlichen Gegnern in **Dark Project** verdanken wir ein paar der wunderbarsten Spannungs- und Gruselmomente überhaupt. Momente wie die in der Kathedrale, in der wir zitternd in Ecken kauerten, während Zombies kettenrasselnd auf Tuchfühlung vorbeischlurften.

Wie clever Looking Glas das Leveldesign und die Ausrüstung des Meisterdiebs um das Kernelement des Spiels gestrickt hat, kann man gar nicht genug loben:

Wasserpeile löschen brennende Fackeln, Moospeile sorgen für einen weichen Bodenbelag, der verräterische Schrittgeräusche auf Fliesen oder Metall sicher schluckt. Blitzbomben und Lärmpeile verwirrten Gegner oder lockten sie auf eine falsche Fährte. Und wer's mal brachial wollte, wurde auch bedient: mit Minen, Feuerpeilen und Schwert. Aber, und das macht **Dark Project** zu einem dankenswert differenzierten Spiel: Gewalt ist gefährlich und meist eine schlechte Lösung, wesentlich effektiver wirken gewitzte Täuschung und unbemerktes Vorgehen.

Mit Charakter

Neben der Mechanik sorgten Garrett, seine atmosphärische sowie

abwechslungsreiche Steampunk-Welt und die Story für Begeisterung. Der Held von **Dark Project** blieb nicht stumm, nicht farblos wie der brillietragende Gordon Freeman aus **Half-Life**. Im Gegenteil. Garretts Wortmeldungen entwarfen eine spannende Mischung aus Schlingel und Gutmensch, mit der man sich leicht identifizieren konnte. Mit diesem Mann wollte man nur zu gern durch mittelalterliche Burgen, durch Katakomben und unterirdische Tempelanlagen schleichen. Wollte? Was reden wir? Mit **Dark Project** kann man auch heute noch ohne große Anstrengung viel Spaß haben. Denn die Grafik war schon bei Erscheinen des Titels altbacken, und das hat damals auch kaum jemanden wirklich gestört. **PET**

Deswegen legendär

- erstes konsequentes Schleichspiel
- Light-O-Meter
- sehr sympathischer Gaunerheld
- hervorragend entworfene Levels
- toll gezeichnete Zwischensequenzen
- stimmungsvolle Steampunk-Welt

DARK PROJECT: DER MEISTERDIEB

PUBLISHER Eidos
ENTWICKLER Looking Glas
QUELLE Amazon
SPRACHE Deutsch

ORIGINALRELEASE 1998
CA. PREIS 5 Euro
USK ab 16 Jahren



HARDWARE MINIMUM
SO LÄUFT'S

Pentium 166, 32 MB RAM, DirectX-6-Grafikkarte
Dark Project läuft auf Mehrkern-Rechnern nur, wenn Sie alle bis auf einen Kern abschalten. Um die Videos sehen zu können, benötigen Sie das K-Lite-Codec-Pack.

FAZIT Meilenstein, den Genrefans gespielt haben sollten.



Daniel Visarius
erwägt den Kauf eines
SSD-Laufwerks für seine
Windows-Installation.



Nico Gutmann
ist gespannt, wie Nvidia
die Fermi-Mittelklasse konkurrenzfähig machen will.

Hardware & News

Grafikkarten-Vergleich

Shooout: Geforce GTX 400 gegen Radeon HD 5000.

Den Test der 480 Euro teuren Geforce GTX 480 konnten wir noch so gerade ins letzte Heft quetschen, für die GTX 470 (350 Euro) hat es zeitlich nicht mehr gereicht. Das holt Daniel im Rahmen unseres Schwerpunkts **DirectX-11-Shootout** nach: Die zweite DirectX-11-Geforce steht insgesamt besser da als der Hitzkopf GTX 480, ist aber genauso laut und nur etwas weniger stromhungrig.

Hendrik hat derweil die ersten verkaufsfertigen GTX-400-Karten sowie aktuelle Radeons getestet.

Bei den CPUs hat mit dem Core i7 980X bereits das Sechszylinder-Zeitalter begonnen. Florian vergleicht Intels 1.000-Euro-Flaggschiff nun mit dem neuen AMD Phenom II X6. Wie viel Leistung der zu einem Drittel des Intel-Preises liefert, lesen Sie im ausführlichen Test. **DV**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

DirectX-11-Shootout.....	124	Maus:	Gigabyte M8000X	140
Vergleichstest:		TFT:	Dell P2210.....	138
Geforce GTX 400 gegen		Notebook:	Alienware M11	138
Radeon HD 5800.....	126	5.1-Lautsprecher:	Thrustmaster XPS 5.1	138
Nvidia Geforce GTX 470	130	Gehäuse:	Zalman Z7 Plus.....	140
Test des Monats		Service	Einkaufsführer	142
Sechszylinder-CPU:				
AMD Phenom II X6				
gegen Core i7 980X	134			
Tests				
AM3-Mainboard:				
Gigabyte 890GPA-UD3H.....	140			



Mehr Monitore gehen kaum:
Zu spät für einen
Test in dieser
Ausgabe erreichte
uns ein 6-TFT-
Testsystem mit
AMDs **Radeon HD 5870 Eyefinity6 Edition**.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Athlon 64 X2/5000+
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT



Standard-PC

Mittelklasse-PC

Prozessor	Core 2 Duo E8500
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 4870



High-End-PC

Prozessor	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5870



Spiele-Details

Anno 1404	1680x1050, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Colin McRae: Dirt 2	1920x1200, sehr hohe Details	1920x1200, sehr hohe Details, 4x AA, 8x AF	1920x1200, max. Details, 4x AA, 8x AF
Crysis Warhead	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details	1920x1200, hohe Details
Metro 2033	1280x1024, minimale Details	1680x1050, hohe Details	1920x1200, DX 11, max. Details, Tess: off
GTA 4: Episodes f. Liberty City	1280x800, minimale Details	1680x1050, Texturen: mittlere Details, Sicht: 20	1920x1200, maximale Details, Sicht: 40

Grafikkarten-Prozessor-Index

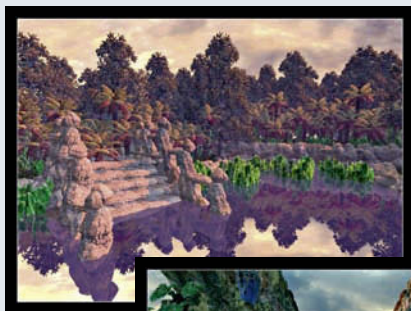
Grafikkarten	Einsteiger			Mittelklasse			High-End			
Geforce 8/9	8600 GTS k.A.	9600 GT 80 €	8800 / 9800 GT 100 €	8800 / 9800 GTX / GTS 250 130 €						
Geforce GTX				GTX 260 160 €	GTX 260 ² 180 €	GTX 275 220 €	GTX 285 300 €	GTX 470 350 €	GTX 295 400 €	GTX 480 450 €
Radeon X1000	X1950Pro k.A.	X1900 XT 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 5670 80 €	HD 5750 140 €	HD 5770 150 €	HD 5830 240 €	HD 5850 300 €	HD 5870 400 €	HD 5970 650 €
Prozessoren	Einsteiger			Mittelklasse			High-End			
Athlon X2	6000+ 60 €	6400+ 100 €	II X2 250 60 €							
Phenom	X3 8450 85 €	X3 8750 90 €	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 €	II X6 1090T 300 €		
Core 2	E4300 95 €	E4600 100 €	E6600 k.A.	E7500 100 €	E8200 130 €	E8500 170 €	Q6600 165 €	Q9300 150 €	Q9550 230 €	QX9770 1.350 €
Core i				i3 540 130 €	i5 661 180 €	i5 750 170 €	i7 860 240 €	i7 920 230 €	i7 870 550 €	i7 980X 1.000 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



Unlimited Detail basiert wie **Voxel-Grafik** auf Punktwolken und verspricht 1.000 Mal mehr Details in Spielen.



3D-Atome statt Polygone

Dreidimensionale Wolken aus Punkten sollen selbst auf Durchschnitts-PCs eine unvorstellbar detaillierte Grafik ermöglichen.

Das australische Unternehmen Unlimited Detail will eine Möglichkeit gefunden haben, virtuelle Welten in sehr hohen Details auf der CPU zu berechnen.

Statt aus Polygonen besteht die Grafik bei der neu entwickelten 3D-Engine aus Punkten. Weil nur die sichtbaren Punkte gezeichnet werden, sinkt die benötigte Rechenleistung erheblich. Das Problem des hohen Speicherbedarfs für die Punkt-Wolken hat Unlimited Detail nach eigenen Angaben gelöst, gibt dazu aber keine weiteren Informationen preis.

Laut CEO Bruce Dell kann Unlimited Detail mit nur einem Prozessor 28 Bilder pro Sekunde in 1024 mal 600 Pixeln darstellen – ganz ohne die Grafikkarte zu Hilfe zu ziehen. Die durch die »3D-Atome« erreichbare Detailfülle sei um den Faktor 1.000 höher als bei aktueller PC-Grafik mit Polygonen. Spiele mit der neuen Technik sind allerdings noch nicht angekündigt. **DV**

News-Ticker

► **Windows 7:** Eine Vorabversion der Patch-Sammlung Service Pack 1 ist im Internet aufgetaucht. Für Spieler bringt das Update keine neuen Funktionen, enthält aber alle bisher erschienenen Patches. Von einer Installation der Beta raten wir ab.

► **Tactile Gaming Vest:** Die spezielle Weste für Spieler soll Spielererfahrungen wie Schmerzen (!), Hitze oder Vibrationen fühlbar machen. Wann und ob die mindestens 100 Euro teure Hardware zu uns nach Deutschland kommt, steht noch nicht fest. Wir werden trotzdem testen, ob sich ein Actionspiel mit dieser Weste überleben lässt.

► **Antivir 10:** Avira hat seinen Virens scanner Antivir generell überholt. Der kostenlosen Personal-Version fehlt die neue »ProActiv«-Funktion, die auch auf ungewöhnliche Vorgänge ohne konkreten Virenfund anspringt.

► **High-End-Festplatten:** Western Digital hat neue Laufwerke der Velociraptor-Serie vorgestellt. Die neuen Platten drehen wie gehabt mit 10.000 U/min, fassen je nach Modell 150 GByte (Preis steht noch nicht fest) bis 600 GByte (300 Euro).

Neue Core-i-CPUs im Anmarsch

Intel hat auf seiner Hausmesse Intel Developer Forum 2010 in Peking erste Details zu den für Anfang 2010 geplanten Core-i-Prozessoren bekannt gegeben.

Die Nachfolge-Chips (Codename Sandy Bridge) der aktuellen Core-i-CPU-s sollen anfangs im kürzlich eingeführten 32-nm-Prozess gefertigt werden. So soll die Leistung als auch die Energieeffizienz bei annähernd gleichen Taktraten gesteigert werden. Die größte Änderung aber betrifft den in der Sandy-Bridge-Architektur grundsätzlich enthaltenen Grafikchip. Er teilt sich mit dem Prozessor erstmals ei-

nen gemeinsamen Silizium-Baustein, den Speichercontroller und den L3-Cache.

Ärgerlich: Zu der neuen Prozessorgeneration gehören mal wieder neue Sockel und damit neue Mainboards. Aller Voraussicht nach wird der Steckplatz für den Mainstream-Bereich Sockel 1155 heißen; der für das High-End- beziehungsweise Workstation-Segment Sockel 1366. Die Core-Prozessoren sollen Anfang 2010 in



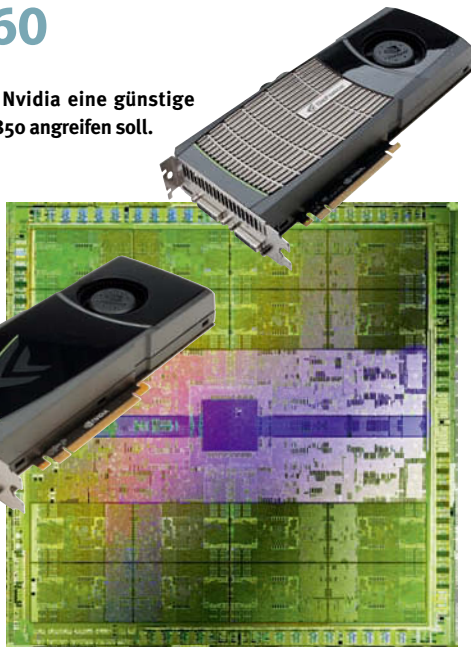
Intel macht TickTock: Sandy Bridge hat eine neue Architektur. Ein Jahr später soll der Chip in kleineren Strukturen gefertigt werden.

den Handel kommen. Wer nicht unbedingt jetzt CPU und Mainboard tauschen muss, sollte besser noch bis dahin warten. **DV**

Geforce GTX 460

Gerücht des Monats: Angeblich plant Nvidia eine günstige DirectX-11-Karte, die AMDs Radeon HD 5850 angreifen soll.

Die **Nvidia GeForce GTX 460** soll bereits am 1. Juni erscheinen. Die dritte Grafikkarte auf Basis der Fermi-Architektur neben der GTX 480 und der GTX 470 verwendet Gerüchten zufolge ein 256-Bit Speicher-Interface und 1,0 GByte GDDR5-Videospeicher. Die weiteren technischen Daten wie die Anzahl der CUDA-Cores und die Taktraten von Grafikchip und Speicher sind aber noch unklar. Die Partner von Nvidia haben voraussichtlich freie Hand beim Design der Karte, da es kein Referenzmodell geben soll. Der Preis der Karte orientiert sich vermutlich an dem der Radeon HD 5850 (300 Euro) oder wird darunter liegen. Eine offizielle Bestätigung seitens Nvidia steht noch aus. **DV**

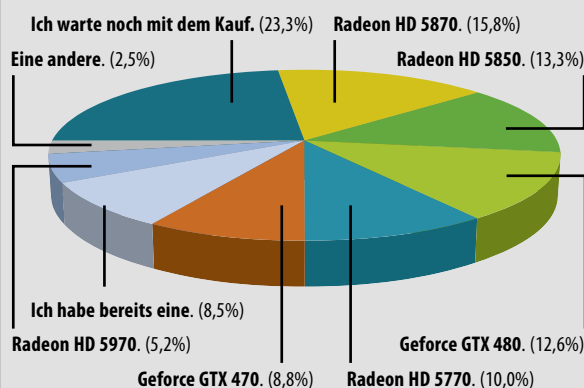


Nur rund 20 Prozent aller hergestellten GF100-Chips eignen sich für GTX 480 oder GTX 470. Mit der GeForce GTX 460 könnte Nvidia mehr der produzierten Chips auch tatsächlich verkaufen.

»Welche DirectX-11-Grafikkarten möchten Sie kaufen?«

Fast jeder zweite GameStar.de-Leser möchte eine Radeon HD 5000 kaufen, immerhin rund 20 Prozent eine GeForce GTX 400.

Bisher haben weniger als 10 Prozent eine DirectX-11-Grafikkarte. Ein Viertel unserer Leser will mit dem Kauf noch warten, zwei Drittel wollen dagegen bald zuschlagen. Vermutlich durch das gute Preis-Leistungs-Verhältnis und die leisen Lüfter liegt AMD bei den Kaufplänen mit 45 Prozent weit vor Nvidia mit etwas über 20 Prozent.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 20.171 Teilnehmer



DirectX-11-Shootout:

Geforce GTX 400 vs. Radeon HD 5000

Mittlerweile sind die ersten Geforce-Grafikkarten mit DirectX 11 im Handel. Wir nehmen die GTX 470 genau unter die Lupe und vergleichen die Verkaufsversionen von GTX 480 und GTX 470 mit der Radeon-HD-5000-Phalanx.

GameStar.de

DirectX 11 im Detail:
► Quicklink: 6472

DirectX-11-Spiele
im Überblick:
► Quicklink: 6632

Geforce 3D Vision
im Test:
► Quicklink: 6183

AMD Eyefinity
im Test:
► Quicklink: 6701

Seit September letzten Jahres konnte AMD seine DirectX-11-Grafikkarten der Radeon-HD-5000-Serie unbehelligt von störender Konkurrenz an den Mann bringen. Erst im letzten Monat zog Nvidia mit der mehrfach verschobenen Geforce GTX 400 gleich. Das 480 Euro teure Spitzenmodell Geforce GTX 480 haben wir bereits in der letzten Ausgabe getestet, nun stellt sich die preislich attraktivere Geforce GTX 470 (350 Euro) unserem Benchmark-Parcours.

Diesen Schwerpunkt nutzen wir aber auch dazu, die ersten verkaufsfertigen Modelle der neuen Geforce-Karten zu testen und mit der aktuellen Radeon-

Konkurrenz zu vergleichen. Mangels Nvidia-Grafikkarten mit DirectX-11-Unterstützung unterhalb von 200 Euro konzentrieren wir uns diesmal auf die Oberklasse.

Erste Aufstellung

Das Testfeld beginnt mit der Radeon HD 5830, die zum Preis von 250 Euro einfach nicht genug Mehrleistung gegenüber der Radeon HD 5770 (140 Euro) liefert. Die wesentlich schnellere HD 5850 gibt es bereits ab 300 Euro – und verbraucht weniger Strom. Knapp darüber hat Nvidia die 350 Euro teure Geforce GTX 470 angesiedelt. Für noch einmal 50 Euro mehr gibt es die genauso schnelle, aber erheblich leisere Radeon

HD 5870 (400 Euro). Die Geforce GTX 480 (480 Euro) ist die derzeit schnellste Grafikkarte mit einem Chip, aber ebenso laut wie die GTX 470. Wenn Geld überhaupt keine Rolle spielt, dann bekommen Sie für 650 Euro die Radeon HD 5970 mit zwei Grafikprozessoren und insgesamt 2,0 GByte Videospeicher. Durch das Crossfire-Konzept kämpft sie aber mit den dafür typischen Nervfaktoren wie Mikrorucklern oder verspäteten Treiberanpassungen.

Während alle von uns getesteten Geforce-Platinen noch dem Referenzdesign von Nvidia entsprechen, haben die Hersteller die letzten Monate genutzt, um ihre Radeon-Karten aufzupep-

pen. Viele Firmen setzen andere Lüfter ein oder übertakten die Hardware von Haus aus. Bei einigen Radeons können Sie sogar die Versorgungsspannung des Grafikchips erhöhen, um noch mehr Takt aus dem Baustein zu quetschen – dann aber in der Regel mit Garantieverlust.

Um die Verfügbarkeit aller genannten Karten ist es aber nach wie vor schlecht bestellt. Zwar sind zumindest die Radeons mit Ausnahme der HD 5970 durchaus zu bekommen, aber meist nicht vom gewünschten Hersteller und nur bei vereinzelten Händlern. Die Geforce-Karten dagegen dürften erst im Mai in relevanten Stückzahlen erhältlich sein.



Nicht nur bei Modern Warfare sehen Sie auf drei TFTs deutlich mehr vom Spiel als auf einem. Je nach Titel fällt der Fischaugeneffekt von AMD Eyefinity auf den äußeren TFTs aber etwas krass aus.

Schwerpunkt-Inhalt

Vergleichstest: 1
10 DirectX-11-Grafikkarten ab 200 Euro ...126
Nvidia GeForce GTX 470
im Test.....130

Dritte Dimension

Den Umgang mit DirectX 11 beherrschen GeForce GTX 400 und Radeon HD 5000 gleichermaßen. Welche Hardware im durchschnittlichen DirectX-11-Spiel der Zukunft besser dasteht, bleibt reine Spekulation, obwohl die GeForce theoretisch leichte Vorteile haben dürfte (siehe Test der GeForce GTX 470). So oder so werden Sie aber bereits mit der Radeon HD 5850 jedes Spiel der nächsten Zeit problemlos in hohen Auflösungen und Details spielen können. Performance ist bei dieser Grafikkarten-Generation also nicht mehr alles.

Deshalb haben AMD und Nvidia die nackte Hardware mit zusätzlichen Funktionen ausgestattet, um sich stärker voneinander abzugrenzen. In Zeiten von Avatars Kinoerfolg können Sie etwa mit einer 3D-Brille tiefer in die Spielewelten abtauchen. Bei Nvidia funktioniert das über die firmeneigene Shutter-Brille **3D Vision** (130 Euro), aber nur in Kombination mit einem der bislang seltenen und teuren 120-Hz-TFTs (ab 250 Euro). Über den GeForce-Treiber klappt die 3D-Darstellung in Hunderten von Spielen einwand-

frei, die Bildqualität stimmt insgesamt. Weil die Shutter-Technik die Brillengläser abwechselnd abdunkelt, gehen dabei allerdings bis zu 90 Prozent der Monitor-Helligkeit verloren. Da die meisten Flachbildschirme ohnehin heller sind als nötig, können Sie das meistens über ein Nachregulieren am Monitor ausgleichen. Der Tragekomfort der Nvidia-Brille lässt jedoch zu wünschen übrig, und die Datenverbindung zum PC-Empfänger erfordert eine direkte Sichtlinie.

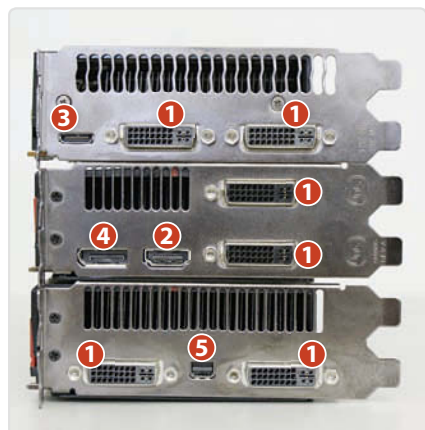
Wer auch mit einer Radeon-Grafikkarte in 3D spielen möchte, braucht ebenfalls einen speziellen TFT inklusive passender Brille, wenn auch mit anderer 3D-Technik. AMD selbst unterstützt im Radeon-Treiber nur die dazu notwendigen technischen Grundlagen. Hyundai und Zalman legen ihren 3D-Monitoren eine Software des Herstellers TriDef bei, der mittlerweile knapp 200 Titel unterstützt. Beide TFT-Hersteller nutzen das Polarisationsprinzip, Passiv-Pol genannt, das auch mit GeForce-Karten zusammenarbeitet. Die Brille ist anders als die Shutter-Konkurrenz nicht schwerer als normale Sehhilfen und schluckt weder Strom noch Helligkeit. Allerdings fallen beide Displays durch eine relativ hohe Blickwinkelabhängigkeit, die vergleichsweise saftigen Preise und die im 3D-Betrieb halbierte, vertikale Auflösung negativ auf.

Beide Verfahren haben ihre Vor- und Nachteile. Nur mit einem Probespiel vor Ort beim Händler können Sie herausfinden, welche Technik ihnen besser liegt oder ob Sie überhaupt längere Zeit mit einer 3D-Brille spielen wollen. Wer stets die aktuellsten Top-Titel unmittelbar zum Release in 3D spielen will, kommt um eine GeForce-Grafikkarte samt 3D Vision aber nicht herum. **DV**

Zweiter Monitor

Wenn Sie tiefer als üblich ins Spielgeschehen abtauchen, aber nicht mit einer 3D-Brille auf der Nase spielen wollen, dann bieten sich kostspielige Mehrschirm-Systeme an. Seit der Radeon HD 5000 unterstützt AMD mit der Eyefinity-Technik drei Monitore an einer Grafikkarte. Mit Spielen der letzten Jahre, die die vom Grafikkartentreiber gelieferte Auflösungsliste einlesen, läuft das in den meisten Fällen sofort. Im Crossfire-Modus lassen sich sogar bis zu 12 Monitore zusammenschalten, mit vier Exemplaren der neuen Radeon HD 5870 Eyefinity 6 maximal 24. Die für Spieler sinnvollste Konfiguration aber ist ein 3-Monitor-System mit einer, maximal mit zwei Radeon-Karten. Denn mit der sich vervielfachenden Auflösung steigt natürlich auch die für einen flüssigen Spielablauf benötigte Leistung. Zwar funktioniert Eyefinity auch mit zwei Monitoren, dann liegt der Übergang zwischen den beiden TFTs aber genau in der Bildmitte, was besonders bei Ego-Shootern und Rennspielen die Sicht einschränkt und ziemlich nervt. Bei Eyefinity-Konfigurationen mit drei TFTs und nur einer Grafikkarte muss aber zwingend einer der Bildschirme die Bildsignale über einen Displayport-Eingang entgegennehmen können, oder Sie brauchen einen teuren aktiven DVI- auf Displayport-Adapter (zum Beispiel von Sapphire für rund 90 Euro).

Nvidias neue GeForce-GTX-400-Karten sprechen allein maximal zwei Flachbildschirme an. Der 3-Monitor-Betrieb erfordert ein SLI-System aus zwei Grafikkarten. Im Laufe des Jahres will Nvidia zudem einen neuen Treiber bereitstellen, der das Ganze mit der 3D-Brille 3D Vision zu 3D Vision Surround kombiniert. **DV**



Grafikkarten-Anschlüsse

1 DVI

Der DVI-Anschluss ist der aktuelle Standard zur Verbindung einer Grafikkarte mit einem PC-Monitor. Für 2560x1600 Bildpunkte oder 120-Hz-TFTs brauchen Sie ein sogenanntes Dual-Link-fähiges Kabel. Alle aktuellen Grafikkarten können damit umgehen.

2 HDMI

Die HDMI-Verbindung wurde hauptsächlich für den Heimkino-Bereich entwickelt und ist elektrisch kompatibel zu DVI, einfache passive Adapter genügen also. Zusätzlich zum reinen Bild kann HDMI auch Sound sowie ab Version 1.4 auch Daten und 3D-Bilder übertragen.

3 Mini-HDMI

Der auch als Typ C bezeichnete Stecker entspricht dem HDMI-Standard und soll vorrangig in mobilen Geräten zum Einsatz kommen, bei denen jede Platzersparnis wichtig ist. Mit HDMI 1.4 kommt eine nochmals kompaktere Micro-HDMI-Version hinzu (Typ D).

4 Displayport (DP)

Im Gegensatz zu HDMI soll der ebenso kompakte Displayport den etablierten DVI-Standard ablösen, ist aber elektrisch zu keinem der beiden kompatibel, die Adapter deshalb teuer. Dafür kostet Displayport die Hersteller keinerlei Lizenzgebühren und kann Sound sowie 3D-Informationen übermitteln.

5 Mini-DP

Den Mini-Displayport hat Apple als Erster bei seinen Notebooks eingesetzt. Er entspricht technisch dem normalen Displayport, braucht aber wesentlich weniger Platz.



PhysX-Effekte verdichten die Atmosphäre in Batman: Arkham Asylum. Weil aber nur wenige Spiele **GPU-PhysX** unterstützen, hält sich dieser GeForce-Vorteil in Grenzen.



DirectX-11-Grafikkarten ab 200 Euro

Nachdem Nvidia die neue GeForce-Serie im letzten Monat vorgestellt hat, vergleichen wir nun aktuelle DirectX-11-Grafikkarten ab 200 Euro.

GameStar.de

Alles über DirectX 11
► Quicklink: 6535

Mehr über AMD
Eyefinity
► Quicklink: 6471

Nvidias The Way It's
Meant To Be Played
► Quicklink: 6769

Der ultimative
GeForce-Treiber-
Guide
► Quicklink: 6088

Der ultimative
Radeon-Treiber-
Guide
► Quicklink: 6087

Nvidias GeForce-GTX-400-Serie ist derart schlecht verfügbar, dass wir Probleme hatten, überhaupt verkaufsfertige Exemplare zu bekommen. Nur Zotac und Colorful konnten uns Karten zur Verfügung stellen, diese entsprechen vollständig dem Referenzdesign von Nvidia. AMDs Radeon HD 5000 gibt es mittlerweile in zahllosen Ausführungen. Neben der Mittelklasse-Radeon HD 5830 testen wir auch die High-End-Modelle HD 5850, HD 5870 und HD 5970 – fast alle weichen von ATIs Referenzdesign ab.

Wer einen 22-Zoll-Monitor mit einer Auflösung von 1680x1050 hat, kann zu jeder Grafikkarte im Test greifen. Erst ab Auflösungen jenseits der 1920x1200 und hohen Kantenglättungs-Modi lohnt der Griff zur GeForce GTX 470 oder Radeon HD 5870.

1. Platz Powercolor Radeon HD 5870 PCS+

Mit eigenem Lüfter und erhöhten Taktraten spurtet die Radeon HD 5870 PCS+ auf Platz 1. Powercolor übertaktet die Radeon HD 5870 PCS+ von 850/4.800

MHz auf 875/4.900 MHz. Der Kühler hat damit keine Probleme und hält die Karte leise und zuverlässig bei etwa 68° C. Im Gegensatz zur ebenso übertakteten MSI R5870 Lightning setzt Powercolor auf eine Standardplatine und verzichtet auf Dreingaben wie zusätzliche Messpunkte oder LEDs – kostet im Gegenzug aber auch 60 Euro weniger.

Dirt 2 und Far Cry 2 laufen in maximalen Details, mit 4x AA und in der Auflösung von 1920x1200 noch mit jeweils über 60 Bildern pro Sekunde. Im Vergleich zu den 50 Euro günstigeren GeForce GTX 470 liefert die R5870 Lightning etwa fünf Prozent weniger Leistung. Während andere Hersteller mittlerweile auf Beigaben verzichten, legt Powercolor der Radeon neben den üblichen Kabeln und Adaptern noch das sehr gute Rallye-Spiel Dirt 2 bei.

2. Platz Sapphire Radeon HD 5970

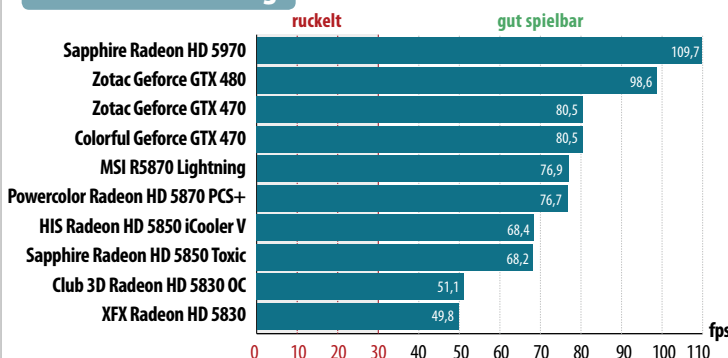
Mit brachialer Spieleleistung sprintet die Zwei-Chip-Karte zum Sieg – auf Kosten von Preis, Lautstärke und Stromverbrauch.

Übertakten leicht gemacht



MSI liefert bei seiner R5870 Lightning die Übertaktungs-Tools MSI Afterburner und Kombustor mit. Die einfach zu bedienenden Programme funktionieren aber nicht nur mit MSI-Karten, sondern mit allen Grafikkarten im Test. Sie finden sie unter ► Quicklink: 6785.

Performance-Rating



Sapphires Radeon HD 5970 unterscheidet sich nicht vom Referenzmodell von ATI. Lüfter und die Taktraten von 725/4.000 MHz sind bei der Karte mit zwei Grafikkchips unverändert. Obwohl die Platine zweimal 1,0 GByte Grafikspeicher besitzt, profitieren Spiele nicht von der immensen Speichermenge, denn die Daten müssen wegen des Crossfire-Konzepts redundant abgelegt werden. In Spielen wird die Radeon HD 5970 ihrem hohen Preis von 650 Euro durchaus gerecht. Far Cry 2 läuft in 1920x1200, maximalen Details und vierfacher Kantenglättung mit 104,6 fps deutlich schneller als die 95,1 fps der zweitschnellsten Karte im Test, der Zotac GeForce GTX 480 – dafür kostet die GeForce mit 150 Euro ein ganzes Stück weniger. Ein ähnliches Bild zeigt sich in Dirt 2, wo die HD 5970 die GTX 480 mit 82,3 zu 72,8 fps schlägt.

Doch so schnell die Karte auch ist, so laut ist der Lüfter. Zwar dreht der selbst unter Volllast nie über etwa 35 Prozent auf, rauscht aber selbst dann schon gut hörbar vor sich hin. Die Temperatur liegt bei etwa 80° C in Spielen. Als wir den Lüfter testweise auf extrem laute 100 Prozent hochregeln, kühlt die Karte auf 62° C ab.

Außer Kabeln und Adapter packt Sapphire noch Dirt 2 und

die ohnehin seit einiger Zeit kostenlose Version von Battleforce mit in den Karton – immerhin unterstützen beide Titel DirectX 11. Alles in allem reicht es dank hoher Leistung und umfassender Ausstattung zum Testsieg, eine Radeon HD 5870 ist aber auf jeden Fall die vernünftige Alternative.

3. Platz MSI R5870 Lightning

Mit zwei Lüftern, schnelleren Taktfrequenzen und ausgedienten Komponenten will MSI die GeForce GTX 470 abhängen. Den Takt beschleunigt MSI bei seiner R5870 Lightning von 850/4.800 auf 900/4.800 MHz – ein deutlicher Sprung beim Chip, die Speichergeschwindigkeit bleibt unangetastet. Im Spieltest überzeugt die Lightning mit hohen Framraten. Dirt 2 oder Far Cry 2 waren auch in 1920x1200 mit 4x AA und maximalen Details nicht unter 60 fps zu bringen.

Wer mag, schließt die Grafikkarte nicht über einen sechs- und einen achtpoligen Stecker an das Netzteil an, sondern nutzt zweimal den 8-Pol-Stecker. Dadurch bekommt die Karte mehr Strom und der Weg ist frei für zusätzliche Übertaktungen. Auch das

Layout passt MSI den Gegebenheiten an und spendiert der **R5870 Lightning** eine breitere Platine mit zusätzlichen Spannungsversorgern, Messpunkten für Übertakter und LEDs, die Auskunft über die Auslastung der Karte geben. Mit den beigelegten Programmen MSI Afterburner und Kombustor konnten wir die Spannungsversorgung der **R5870 Lightning** von 1,16 auf 1,35 Volt anheben und den Takt auf 990/5.400 MHz treiben. Die Leistung steigt so um etwa 12 Prozent und liegt dann sogar leicht über einer GeForce GTX 470. Auch mit derart erhöhten Werten sorgt der stets leise Kühler Twin Frozr II für beruhigende Chiptemperaturen von nur knapp über 70° C.

Im Karton liegen außer der Karte und den obligatorischen Kabeln und Adaptern keine Extras, selbst die bislang immer mitgelieferte Vollversion von **Dirt 2** fehlt. Zur 460 Euro teuren MSI **R5870** sollten nur Spieler greifen, die die Karte weiter übertakten wollen, denn eine normale GeForce GTX 470 ist schneller und günstiger.

4. Platz Sapphire Radeon HD 5850 Toxic

Sapphire taktet die HD 5850 Toxic schneller und verbaut einen leisen, aber kräftigen Kühler.

Wie schon bei der **Radeon HD 5850 iCooler V** von HIS zieht auch Sapphire die Standardtakttraten von 725/4.000 auf 765/4.500 MHz, der Speicherausbau bleibt mit 1,0 GByte GDDR5-RAM unangetastet. Um der erhöhten Hitzeentwicklung der **Toxic** entgegenzuwirken, verbaut Sapphire einen neuen Kühler. Der verrichtet seine Arbeit stets leise und hält die Karte unter Volllast bei etwa 64° C.

Die zusätzlichen Megahertz verhelfen der **Radeon HD 5850 Toxic** in unseren Benchmarks zu durchschnittlich fünf bis sechs Prozent mehr Leistung. Das mag in Tests auffallen, beim Spielen merken Sie von der Zusatzleistung hingegen nichts. Dennoch gibt es wie bei jeder HD 5870 an der Performance nichts auszusetzen: **Far Cry 2** (79,3 fps) und **Dirt 2** (61,9 fps) laufen in 1920x1200 und maximalen Details stets ruckelfrei, auch wenn Sie Kantenglättung und anisotrope Texturfiltierung hinzu schalten. Weil die **Toxic** mit den gleichen Taktraten

arbeitet wie das Modell von HIS, liefern beide Karten identische Leistung. Den gleich teuren GeForce GTX 470 von Zotac und Colorful muss sich die **Toxic** aber geschlagen geben, im Schnitt ist die Radeon 17 Prozent langsamer.

Neben den gängigen Kabeln und Adaptern finden Sie bei der **Toxic** keine zusätzlichen Extras im Karton, selbst der sonst übliche Gutschein für **Dirt 2** fehlt. Im Vergleich zur HIS **Radeon HD 5850 iCooler V** kostet die Sapphire-Karte mit 320 Euro aber auch knapp 30 Euro weniger.

5. Platz HIS Radeon HD 5850 iCooler V Turbo

HIS spendiert der Radeon HD 5850 iCooler V Turbo mehr Megahertz und einen großen Lüfter.

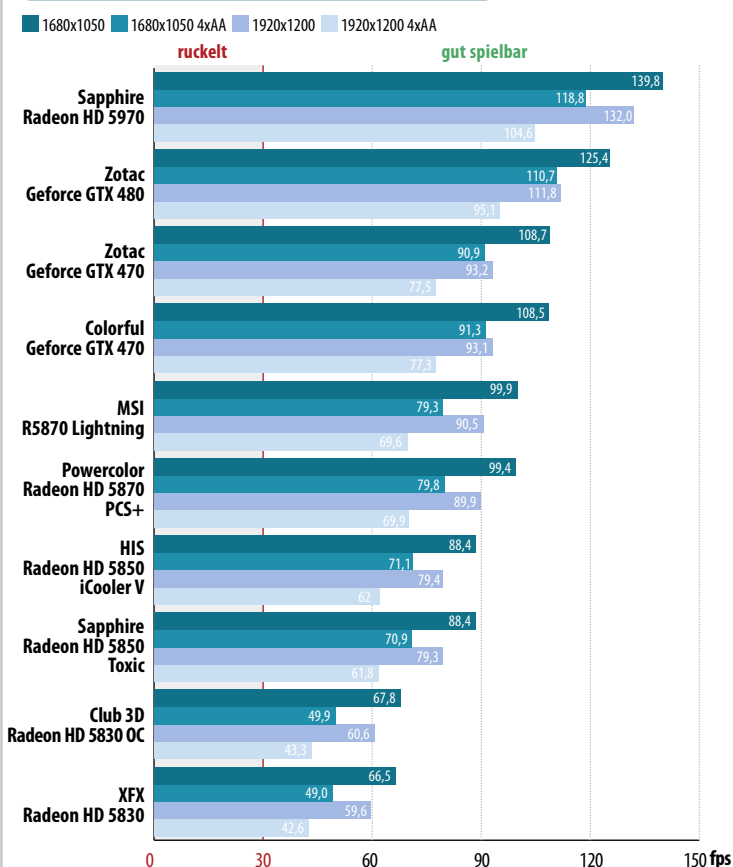
Die Standard-Taktraten von 725/4.000 MHz erhöht HIS bei seiner **Radeon HD 5850 iCooler V Turbo** auf 765/4.500 MHz und kommt einer Radeon HD 5870 mit 850/4.800 MHz damit ziemlich nahe. Der Hersteller setzt auf ein eigenes Lüftermodell, den iCooler V. Wie schon das Referenzmodell von AMD verdeckt auch der iCooler V die komplette Karte, nur sorgt ein größerer Lüfter in der Mitte für zusätzliche Frischluftzufuhr. In der Praxis bleibt die Karte so kühler als die Modelle mit Standardventilator und erhitzt sich selbst unter Volllast auf nicht mehr als 61° C – zudem bleibt der Lüfter stets nahezu unhörbar.

Im Benchmark-Parcours kann die HIS **Radeon HD 5850 iCooler V Turbo** beweisen, dass **Dirt 2** oder **Far Cry 2** selbst in 1920x1200 und vierfacher Kantenglättung noch mit ausreichend hohen Framerraten weit jenseits der 50 fps laufen. An eine rund 100 Euro teurere HD 5870 kommt die HIS trotz Übertaktung hingegen nicht heran, sie reduziert den Leistungsvorsprung der HD 5870 aber von rund 13 auf 11 Prozent. Bis auf die obligatorischen Kabel und Adapter finden Sie jedoch keine Extras im Karton.

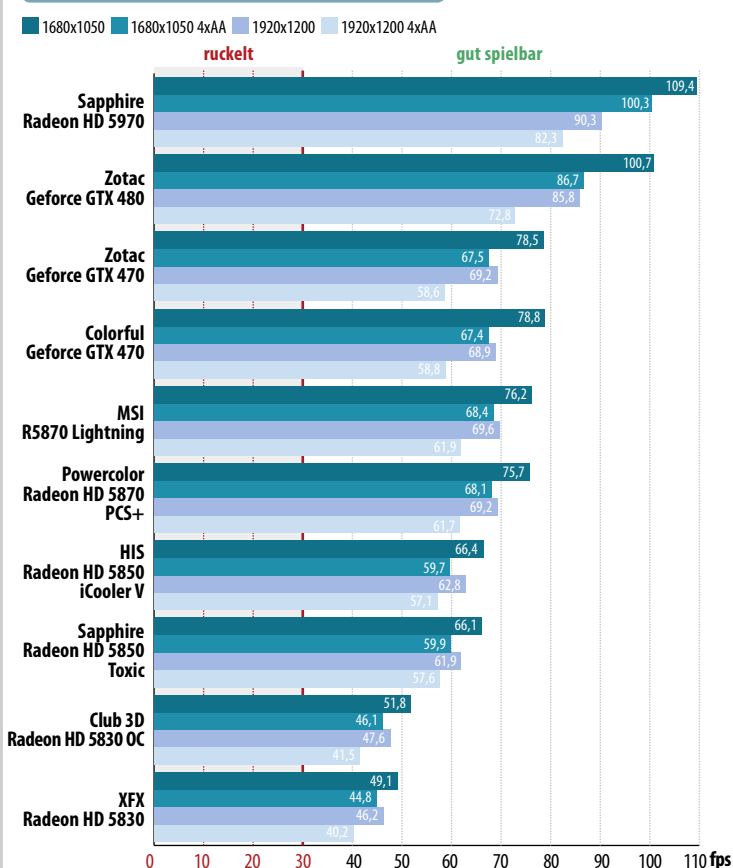
6. Platz XFX Radeon HD 5830

Mit Standardtakt, aber einer sehr guten Vollversion schickt XFX seine Radeon HD 5830 ins Rennen.

Far Cry 2, maximale Details, DirectX 10



Dirt 2, maximale Details, DirectX 11



250 Euro kostet die XFX **Radeon HD 5830** und liegt damit nur knapp 10 Euro über dem (im Vergleich zur Radeon HD 5850 viel zu hohen) empfohlenen Preis von AMD. Die Taktraten bleiben mit 800/4.000 MHz unangetastet, beim Kühler setzt XFX auf einen Lüfter, der nicht die ganze Grafikkarte verdeckt, sondern nur den Mittelteil. Wie das Referenzmodell bleibt auch die XFX-Variante unter Volllast nahezu unhörbar und mit maximal 70° C im ungefähren Temperaturbereich.

Ob im DirectX-11-Rennspiel **Dirt 2** oder im DirectX-10-Shooter **Far Cry 2**, stets liefert die **HD 5830** in maximalen Details ausreichend Leistung. Selbst in der 24-Zoll-Auflösung 1920x1200 sackt die Framerate nicht unter die Marke von 40 fps. Im Vergleich zur rund hundert Euro teureren Radeon HD 5850 liefert die HD 5830 aber rund 25 Prozent weniger Performance. Im Karton liegt neben den obli-

torischen Kabeln und Adaptern noch die sehr gute Vollversion von **Assassin's Creed 2**. Unterm Strich ist diese Radeon HD 5830 eine gute Karte für Spieler, die keinen Riesen-TFT daheim haben. Allerdings: Wer etwa 50 Euro mehr investiert, bekommt eine deutlich schnellere HD 5850 mit Standardausstattung, für gerade einmal 140 Euro lockt die etwas langsamere Radeon HD 5770.

7. Platz Club 3D Radeon HD 5830 OC

Club 3D übertakkt die 250 Euro teure Radeon HD 5830 OC und kühlt sie angenehm leise.

Club 3D erhöht die Standardtaktraten der Radeon HD 5830 von 800/4.000 MHz moderat auf 825/4.200 MHz – große Leistungssprünge sind also nicht zu erwarten. Den Speicherausbau belässt Club 3D bei den üblichen

1,0 GByte. Um die **Radeon HD 5830 OC** effizient zu kühlen, verbaut der Hersteller einen großen Kühler mit 90-mm-Lüfter und vielen wärmeableitenden Alu-Lamellen unter der Plastikabdeckung. Die aufwändige Kühlung zeigt Wirkung, denn die Karte bleibt selbst unter Volllast nahezu unhörbar und erhitzt sich maximal auf 60° C. Weitere Übertaktungen sind bei derartig niedrigen Temperaturen also durchaus drin.

Im Spiele-Test zeigt das leichte Takt-Doping nur einen Vorsprung von zwei Prozent. Ob **Dirt 2** oder **Far Cry 2**, stets bleiben die Frameraten in maximalen Details mit vierfacher Kantenglättung über der 40-fps-Grenze – ruckelfreies Spielvergnügen ist garantiert. Bei der Ausstattung knausert Club 3D hingegen und legt der Karte neben den obligatorischen Karten und Adaptern keinerlei Extras bei – das macht die Konkurrenz von XFX besser.

8. Platz Zotac Geforce GTX 480

Zotacs Geforce GTX 480 orientiert sich streng am Referenzdesign von Nvidia.

So taktet die Zotac-Karte mit den Standardwerten von 700/1.400/3.696 MHz, hat 480 Shader-Einheiten und stattliche 1.536 MByte GDDR5-RAM. Selbst in irrsinnig hohen Auflösungen von 2560x1600 ist die **Geforce GTX 480** nur schwer an ihre Leistungsgrenze zu bringen. In 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung laufen **Far Cry 2** (95,1 fps) und **Dirt 2** (72,8 fps) stets ruckelfrei. Die Konkurrenz in Form der Geforce GTX 470 und Radeon HD 5870 halten einen Respektabstand von 20 Prozent. Bei achtfacher Kantenglättung rennt die GTX 480 noch weiter davon.

Außer der Karte und den üblichen Kabeln und Adaptern (in-

Testergebnisse



1 **GameStar**
Testsieger
DirectX-11-
Grafikkarten

Radeon HD 5870 PCS+

Hersteller / Preis
Powercolor / 400 Euro

Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version
RV870 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt
875 / 875 / 4.900 MHz
Shader- / Textur-Einheiten
320 / 80
Videospeicher / Speicheranbindung
1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

Bewertung

Spielleistung 40%

Pro & Kontra

38/40
+ extrem schnell
+ bis zu 2560x1600 mit 4x AA flüssig
+ teilweise sogar 8x AA flüssig

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

19/20
+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

Technik 20%

Pro & Kontra

19/20
+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600
+ moderater Strombedarf

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

8/10
+ leise im 2D-Betrieb + bleibt kühl
- leicht hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

7/10
+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport
+ 2x DVI + Dirt 2

Fazit

Mit einer leichten Übertaktung und kräftigem, aber leisem Kühler sichert sich die Powercolor Radeon HD 5870 PCS+ knapp den ersten Platz.

Preis/Leistung **Ausreichend**

91



2

Radeon HD 5970

Sapphire / 650 Euro

RV870 / 11.0
725 / 725 / 4.000 MHz
640 / 160
2x 1,0 GByte GDDR5 / 2x 256 Bit
PCI Express 2.0 16x / 6-Pol + 8-Pol

40/40
+ momentan schnellste Grafikkarte
+ bis zu 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig + schnell mit 8x AA / 16x AF

19/20
+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

18/20
+ DX 11 + Crossfire + bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 - sehr hoher Strombedarf in 3D - Mikroruckler

7/10
+ leise im 2D-Betrieb
- deutlich hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

7/10
+ 2x 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport
+ 2x DVI + Dirt 2

Mit zwei Grafikchips spurtet die HD 5970 auf Platz 2. Trotzdem: Für die meisten Spieler ist die 650-Euro-Karte zu laut und deutlich zu teuer.

Preis/Leistung **Ungenügend**

91



3

R5870 Lightning

MSI / 460 Euro

RV870 / 11.0
900 / 900 / 4.800 MHz
680 / 80
1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit
PCI Express 2.0 16x / 2x 8-Pol

38/40
+ extrem schnell
+ bis zu 2560x1600 mit 4x AA flüssig
+ teilweise sogar 8x AA flüssig

19/20
+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

19/20
+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + moderater Strombedarf

8/10
+ leise im 2D-Betrieb + bleibt kühl
- leicht hörbar unter Last
- belegt zwei Slots

6/10
+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport + 2x DVI
- keine Vollversion

Die MSI R5870 Lightning richtet sich mit ihren Profi-Features an Übertakter. Mit 460 Euro ist sie zudem sehr teuer, aber die Leistung stimmt.

Preis/Leistung **Mangelhaft**

90



4

Radeon HD 5850 Toxic

Sapphire / 320 Euro

RV870 / 11.0
765 / 765 / 4.500 MHz
288 / 72
1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

36/40
+ etwas schneller als Geforce GTX 285
+ bis zu 2560x1600 mit 4x Kantenglättung meist flüssig

19/20
+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

19/20
+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + moderater Strombedarf

9/10
+ leise im 2D-Betrieb
+ auch unter Last leise + bleibt kühl
- belegt zwei Slots

6/10
+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport + 2x DVI
- keine Vollversion

Platz drei geht an die übertaktete und zugleich leise Sapphire Radeon HD 5850 Toxic. Die Leistung ist top, die Ausstattung aber eher mau.

Preis/Leistung **Befriedigend**

89



5

HD 5850 iCooler V Turbo

HIS / 350 Euro

RV870 / 11.0
765 / 765 / 4.500 MHz
288 / 72
1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit
PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

36/40
+ etwas schneller als Geforce GTX 285
+ bis zu 2560x1600 mit 4x Kantenglättung meist flüssig

19/20
+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

19/20
+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + moderater Strombedarf

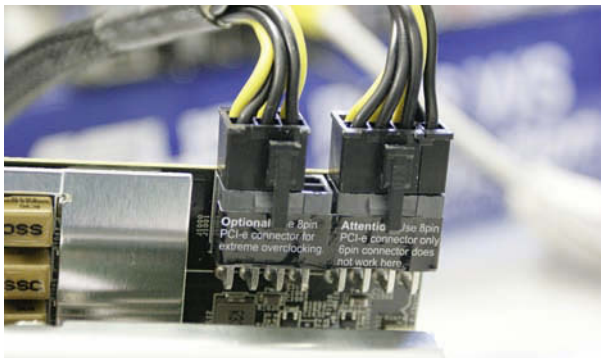
9/10
+ leise im 2D-Betrieb
+ auch unter Last leise + bleibt kühl
- belegt zwei Slots

6/10
+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport + 2x DVI
- keine Vollversion

Genauso gut wie die Radeon HD 5850 Toxic, aber teurer. Die HD 5850 hat nach wie vor das beste Preis-Leistungs-Verhältnis in der Oberklasse.

Preis/Leistung **Befriedigend**

89



Zwar können Sie die MSI R5870 Lightning auch mit einem 8- und einem 6-Pol-Stecker betreiben, die Spannung lässt sich aber nur mit zwei 8-Pol-Steckern erhöhen.

klusive Mini-HDMI-auf HDMI-Adapter) liefert Zotac nichts mit. Ebenso müssen Sie mit dem in Spielen meist lauten Lüfter und dem extremen Stromverbrauch der GeForce GTX 480 leben.

9. Platz Colorful GeForce GTX 470

Die GeForce GTX 470 von Colorful entspricht dem Referenzdesign von Nvidias GeForce GTX 470. Wie die Konkurrenz von Zotac hat auch die Colorful GeForce GTX 470

448 Shader-Einheiten und 1.280 MByte GDDR5-Videospeicher, der über ein 320 Bit breites Speicher-Interface angebunden ist. Weil Colorful den Standardlüfter von Nvidia verwendet, dreht auch diese 350 Euro teure GTX 470 wie die GTX 480 unter Volllast bis zu 3,6 Sone auf – das ist mehr als deutlich hörbar und beinahe genauso laut wie eine ATI Radeon HD 5970 mit zwei Grafikchips. In unseren Spiele-Benchmarks schlägt die GeForce GTX 470 die R5870 Lightning von MSI knapp und hängt die HD-5850-Modelle um knapp 20

Prozent ab. Je höher Auflösung und Kantenglättungseinstellung, desto größer der Vorsprung.

Unterm Strich empfehlen wir zum jetzigen Zeitpunkt eher die zwar langsamere, aber leisere, stromsparendere und günstigere Radeon HD 5850. Die Ausstattung der Colorful-Karte ist mit einem Adapter von DVI auf HDMI zudem äußerst spärlich, zumal Sie den Mini-HDMI-Anschluss so nur mit separatem Zubehör nutzen können.

10. Platz Zotac GeForce GTX 470

Im Standarddesign und mit Referenz-Taktraten hat die GeForce GTX 470 von Zotac wenige Überraschungen im Gepäck.

Zotac bleibt Nvidias Referenzdesign der GeForce GTX 470 treu und ändert nichts am Layout oder den Taktraten. Doch auch ohne individuelle Anpassungen kann die Ge-

force GTX 470 von Zotac überzeugen, zumindest bei der Spieleleistung. Mit Taktraten von 607/1.215/3.348 MHz, 448 Shader-Einheiten und 1.280 MByte GDDR5-RAM hat die Zotac-Karte genügend Dampf für alle aktuellen Spiele. Dirt 2 läuft in 1920x1200, maximalen Details und 4x AA mit knapp 58 fps, in Far Cry 2 liefert die Karte in identischen Einstellungen sogar knapp 80 Bilder pro Sekunde. Auch die übertakteten Varianten der Radeon HD 5850 von Sapphire und HIS weist die GeForce GTX 470 in die Schranken und schlägt sie mit 15 Prozent.

Während die GeForce GTX 470 von Zotac in Spielen eine außerordentlich gute Figur macht, nerven aber weiterhin der immens hohe Stromverbrauch und die hohe Lautstärke der Karte. Zotac legt der 350 Euro teuren GeForce GTX 470 nur Testversionen und die üblichen Kabel inklusive Mini-HDMI-auf-HDMI-Adapter bei. **HW**



6

Radeon HD 5830

Hersteller / Preis XFX / 250 Euro

Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version RV870 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt 800 / 800 / 4.000 MHz
Shader- / Textur-Einheiten 224 / 64
Videospeicher / Speicheranbindung 1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

Bewertung

Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

+ 1920x1200 auch mit Kantenglättung stets flüssig
- für 2560x1600 meist zu langsam

34/40

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

19/20

Technik 20%

Pro & Kontra

+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + moderater Strombedarf

19/20

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

+ leise im 2D-Betrieb
+ auch unter Last leise + bleibt kühl
- belegt zwei Slots

9/10

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport + 2x DVI
+ Assassin's Creed 2

7/10

Fazit

Der Preis-Leistungs-Sieg geht an die Radeon HD 5830 von XFX für 250 Euro – auch dank der tollen Vollversion Assassin's Creed 2.

Preis/Leistung Gut

88



7

Radeon HD 5830 OC

Club 3D / 250 Euro

RV870 / 11.0
800 / 800 / 4.000 MHz
224 / 64
1,0 GByte GDDR5 / 256 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

+ 1920x1200 auch mit Kantenglättung stets flüssig
- für 2560x1600 meist zu langsam

34/40

+ beste Kantenglättung
+ bester anisotroper Texturfilter
- AF flimmert minimal

19/20

+ DirectX 11 + Crossfire
+ bis zu drei Monitore mit je 2560x1600 + moderater Strombedarf

19/20

+ leise im 2D-Betrieb
+ auch unter Last leise + bleibt kühl
- belegt zwei Slots

9/10

+ 1.024 MByte Speicher
+ HDMI + Displayport + 2x DVI
- keine Vollversion

6/10

Die Club 3D Radeon HD 5830 OC arbeitet minimal schneller als die XFX-Variante, dafür fehlt die sehr gute Vollversion Assassin's Creed 2.

Gut

87



8

GeForce GTX 480

Zotac / 500 Euro

GF100 / 11.0
700 / 1.400 / 3.696 MHz
480 / 60
1.536 MByte GDDR5 / 384 Bit

PCI Express 2.0 16x / 6-Pol + 8-Pol

+ momentan schnellste Karte mit einem Chip + bis 2560x1600 mit AA flüssig + schnell mit 8x AA / 16x AF

39/40

+ sehr gute Kantenglättung + guter anisotroper Texturfilter + anisotroper Texturfilter winkelabhängig

18/20

+ DirectX 11 + SLI + PhysX
+ 3D Vision + extremer Strombedarf
- drei TFTs nur mit SLI

18/20

+ leise im 2D-Betrieb
- laut unter Last
- belegt zwei Slots

6/10

+ 1.536 MByte + HDMI
+ 2x DVI + Adapter
- keine Vollversion

6/10

Im Standarddesign beweist die Zotac GTX 480 ihre enorme Spieleleistung, Lautstärke und Stromverbrauch sind aber einfach zu hoch.

Mangelhaft

87



9

GeForce GTX 470

Colorful / 350 Euro

GF100 / 11.0
607 / 1.215 / 3.348 MHz
448 / 56
1.280 MByte GDDR5 / 320 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

+ so schnell wie Radeon HD 5870
+ bis 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig + schnell mit 8x AA / 16x AF

38/40

+ sehr gute Kantenglättung + guter anisotroper Texturfilter + anisotroper Texturfilter winkelabhängig

18/20

+ DirectX 11 + SLI + PhysX
+ 3D Vision + hoher Strombedarf
- drei TFTs nur mit SLI

18/20

+ leise im 2D-Betrieb
- laut unter Last
- belegt zwei Slots

6/10

+ 1.280 MByte + HDMI
+ 2x DVI + Adapter
- keine Vollversion

6/10

Auch die Colorful GeForce GTX 470 kämpft mit zu hohem Stromverbrauch und lautem Lüfter, Leistung und Zusatzausstattung stimmen aber.

Ausreichend

86



10

GeForce GTX 470

Zotac / 360 Euro

GF100 / 11.0
607 / 1.215 / 3.348 MHz
448 / 56
1.280 MByte GDDR5 / 320 Bit

PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol

+ so schnell wie Radeon HD 5870
+ bis 2560x1600 mit Kantenglättung flüssig + schnell mit 8x AA / 16x AF

38/40

+ sehr gute Kantenglättung + guter anisotroper Texturfilter + anisotroper Texturfilter winkelabhängig

18/20

+ DirectX 11 + SLI + PhysX
+ 3D Vision + hoher Strombedarf
- drei TFTs nur mit SLI

18/20

+ leise im 2D-Betrieb
- laut unter Last
- belegt zwei Slots

6/10

+ 1.280 MByte + HDMI
+ 2x DVI + Adapter
- keine Vollversion

6/10

Zotacs GeForce GTX 470 ist wie die Colorful GTX 470 schneller als eine Radeon HD 5870, nur zu laut und bei weitem zu stromhungrig.

Ausreichend

86

GameStar.de
 - Noch mehr Benchmarks
 ▶ Quicklink: 6777
 - DirectX 11 im Detail
 ▶ Quicklink: 6472
 - Technik-Demo Supersonic Sled im Detail
 ▶ Quicklink: 6768
 - Alles über Nvidias »The Way It's Meant To Be Played«-Programm
 ▶ Quicklink: 6769



Nvidia Geforce GTX 470 im Test

Nach der lauten und extrem stromhungrigen Geforce GTX 480 (480 Euro) muss sich nun die Geforce GTX 470 durch die Benchmarks im GameStar-Testlabor beißen. Kann die 350-Euro-Karte die Radeon-Konkurrenz HD 5870 und HD 5850 ausstechen?

Nvidias **Geforce GTX 470** kostet mit 350 Euro deutlich weniger als das 480 Euro teure High-End-Flaggschiff Geforce GTX 480. Damit platziert der Hersteller diese Oberklasse-Grafikkarte genau zwischen Radeon HD 5870 (400 Euro) und Radeon HD 5850 (300 Euro). Auch die **GTX 470** unterstützt DirectX 11, GPU-PhysX und 32fache Kantenglättung, hat aber

weniger Shader-Prozessoren als die GTX 480, reduzierte Taktfrequenzen und nur 1.280 statt 1.536 MByte Videospeicher.

Ob die **Geforce GTX 470** wie die GTX 480 von einem extremen Stromverbrauch und einem lauten Lüfter geplagt wird oder sich deutlich besser schlägt, das untersuchen wir im Test mit Hunderten von Benchmarks und Mes-

sungen der Lautstärke in der Schallschutzkammer sowie des Stromverbrauchs.

Die Geforce GTX 470

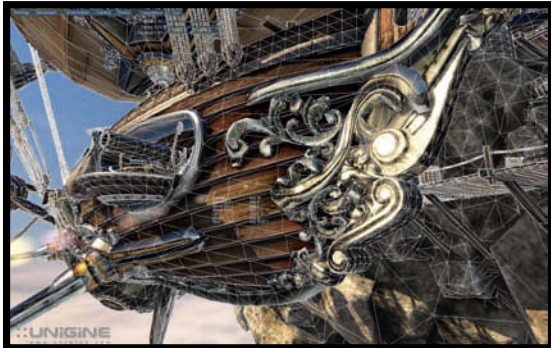
Die **Geforce GTX 470** basiert wie die GTX 480 auf dem GF100-Grafikprozessor mit Nvidias neuer Fermi-Architektur, die wir im Test der GTX 480 bereits eingehend erläutert haben. Hier noch einmal

eine kurze Zusammenfassung: Der Grafikchip besteht aus über 3 Milliarden Transistoren, die zu zwei Dritteln auf die 512 Shader-Prozessoren und zu einem Drittel auf den einmalig großen L2-Cache (768 KByte) entfallen.

Der GF100-Prozessor unterstützt DirectX 11 und kann auf insgesamt 16 Tesselatoren zurückgreifen, mit denen die Grafikkarte den Detailgrad von Polygonobjekten dynamisch anpassen kann. Im Gegensatz dazu hat AMDs RV870-Grafikchip auf der ATI Radeon HD 5870 lediglich eine dieser Einheiten zur Verfügung. Nvidia begründet den massiven Materialaufwand mit einer erhöhten Zukunftssicherheit. Wie viel die zusätzlichen Einheiten in künftigen Spielen wirklich bringen, lässt sich allerdings noch nicht abschätzen. Darüber hinaus kann der GF100 laut Nvidia um

Technische Daten

	Geforce GTX 480	Geforce GTX 470	Radeon HD 5970	Radeon HD 5870	Radeon HD 5850
Chip	GF100	GF100	RV870 Hemlock	RV870 Cypress	RV870 Cypress
Chip- / Shader-Takt	700 / 1.401 MHz	607 / 1.215 MHz	725 / 725 MHz	850 / 850 MHz	725 / 725 MHz
Shader- / Textureinheiten	480 / 60	448 / 56	2x 320 / 2x 80	320 / 80	288 / 72
GDDR5-Speicher	1.536 MByte	1.280 MByte	2x 1.024 MByte	1.024 MByte	1.024 MByte
Speichertakt	3.696 MHz	3.348 MHz	4.000 MHz	4.800 MHz	4.000 MHz
Speicher-Interface	384 Bit	320 Bit	2x 256 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicher-Bandbreite	177,4 GByte/s	133,9 GByte/s	256 GByte/s	153,6 GByte/s	128 GByte/s
Vollast (TDP)	250 Watt	225 Watt	294 Watt	188 Watt	151 Watt
Leerlauf (TDP)	50 Watt	30 Watt	51 Watt	27 Watt	27 Watt
Preis	480 Euro	350 Euro	600 Euro	400 Euro	300 Euro



Der **Heaven-2.0-Benchmark** von Unigine zeigt das Potenzial von Tessellation auf. Beide neuen Geforce-Karten liegen in diesem eher theoretischen Test weit vor der Radeon-Konkurrenz. Zwischen der normalen (Mitte) und der extremen Stufe (oben) gibt es aber nur aus der Nähe sichtbare Unterschiede.

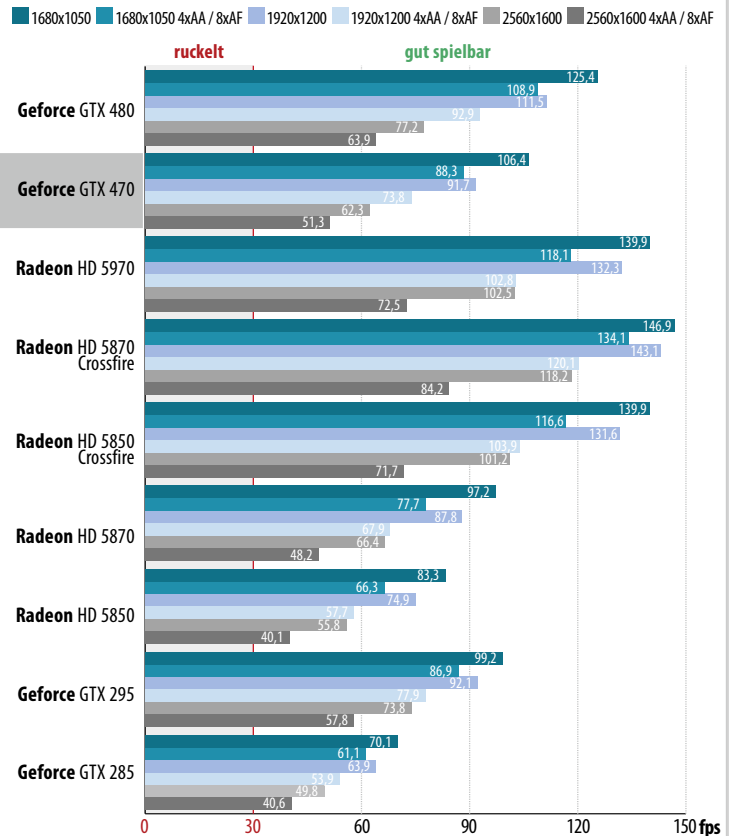
das Zehnfache schneller als der GT200b auf der Geforce GTX 285 zwischen seinen beiden Betriebsarten Grafik und CUDA für allgemeine Berechnungen wechseln. Das soll vor allem die Performance von PhysX-Effekten erhöhen, die mithilfe der Grafikkarte berechnet werden.

Mit zu den Neuerungen gehören neben einer effizienten 32fachen Kantenglättung auch das Spielen auf nun zwei Monitoren mit einer Grafikkarte (AMD erlaubt bei seiner Radeon HD 5000 sogar drei). Nur wer zwei Karten per SLI zusammenschließt, kann ebenfalls auf drei Monitoren spielen. Mit einem kommenden Treiber aber sogar in 3D, solange alle TFT-Monitore mit 120 Hz arbeiten und als 3D-Brille Nvidias Geforce

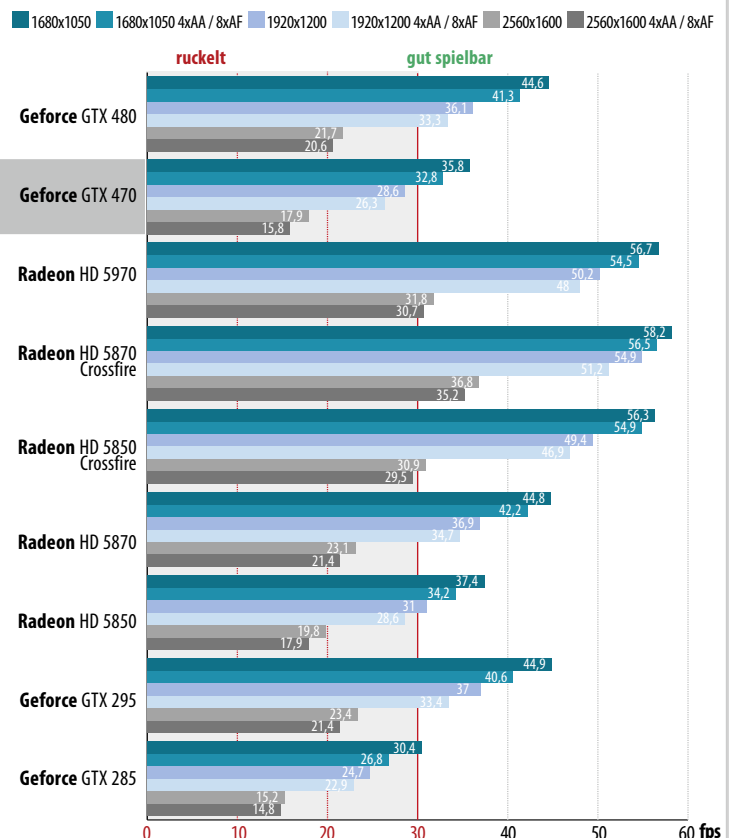
3D Vision zum Einsatz kommt. Zu diesem Zweck hat die **Geforce GTX 470** zwei Dual-Link-fähige DVI-Anschlüsse und einen Mini-HDMI-Ausgang, für den Sie zwingend einen Adapter brauchen.

Bei der **Geforce GTX 470** hat Nvidia von den insgesamt 512 Shader-Einheiten des GF100-Grafikprozessors 448 freigeschaltet, also einen 32er-Block weniger als bei der GTX 480 mit ihren 480 aktiven Shadern. Dementsprechend sinkt die Zahl der Tesselatoren von 15 bei der GTX 480 auf nun 14. Die Taktfrequenzen liegen mit 607/1.215/3.348 MHz deutlich unterhalb der 700/1.401/3.696 MHz der GTX 480. Kombiniert mit der nun 320 statt 384 Bit breiten Speicher-Anbindung fällt die Speicher-Bandbreite von 177,4

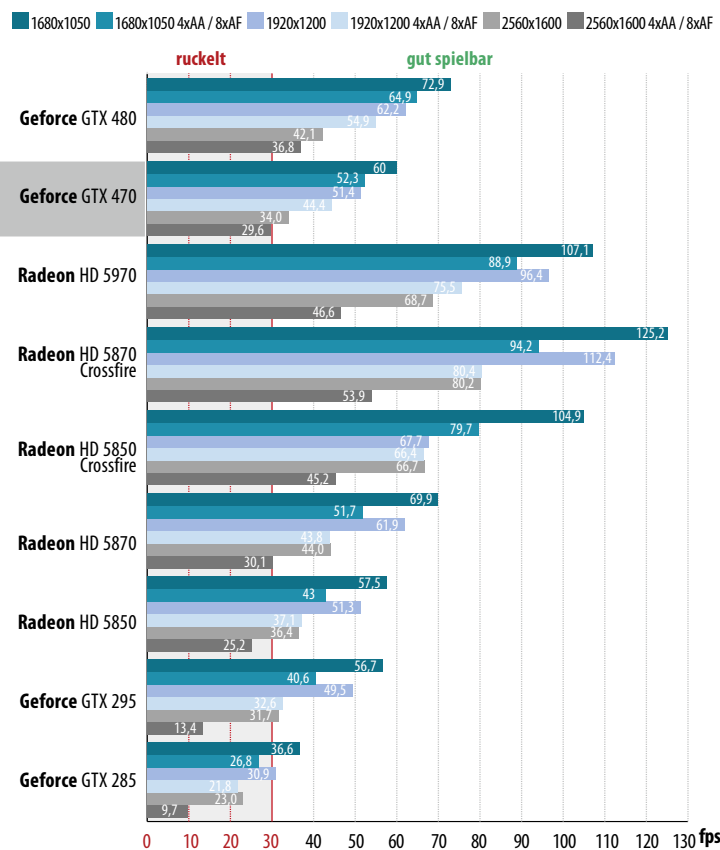
Far Cry 2, DirectX 10, maximale Details, Ranch Small



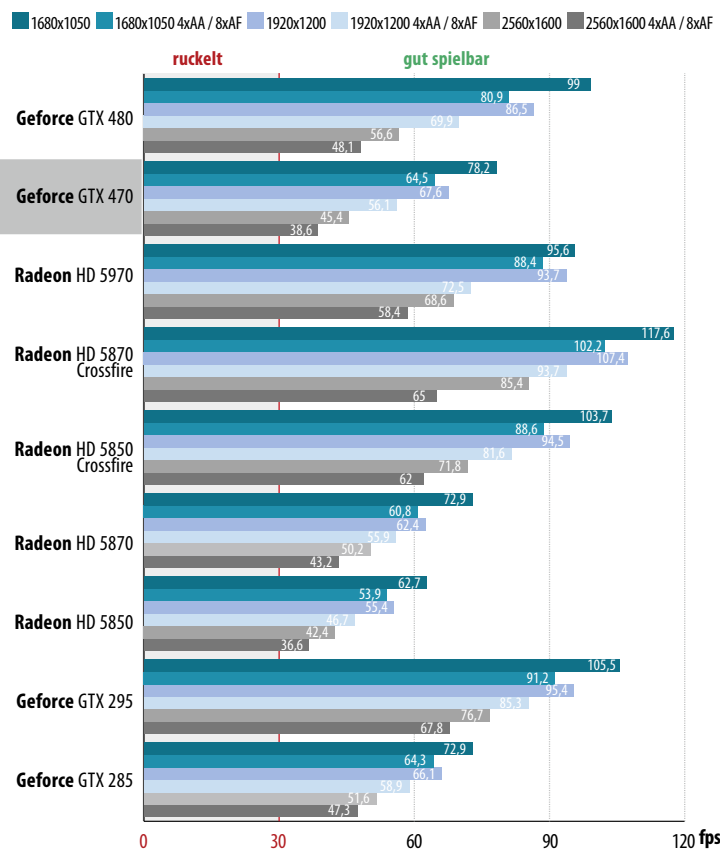
Crysis, DirectX 10, 64 Bit, maximale Details



Battleforge, DirectX 11, maximale Details



Dirt 2, DirectX 11, maximale Details



auf 133,9 GByte/s. Wie viel Daten eine Grafikkarte pro Sekunde zwischen Chip und Videospeicher hin und her schaufeln kann, beeinflusst maßgeblich die Leistung in hohen Auflösungen und mit aktivierter Kantenglättung.

Trotz deutlicher Leistungskürzungen sinkt der Stromverbrauch unter Volllast lediglich von 250 auf 225 Watt – die Radeon HD 5870 braucht nur 188 Watt. Im Leerlauf schluckt die GTX 470 mit 30 statt 50 Watt deutlich weniger als die GTX 480, die Radeon liegt bei 27 Watt. Die nötige Energie holt sich die GeForce GTX 470 über zwei sechspolige Stromanschlüsse direkt vom PC-Netzteil.

Mit einer Länge von 24 cm ist die GeForce GTX 470 kürzer als die GeForce GTX 480 mit 26,5 cm und genauso lang wie eine Radeon HD 5850. Wegen der geringeren Stromaufnahme und der damit einhergehenden niedrigeren Hitzeentwicklung verzichtet Nvidia auf die ausladende GTX-480-Konstruktion aus herausragenden Heatpipes und mächtiger Metallplatte. Dadurch misst die Platine in der Breite die üblichen 9,8 statt 11 cm.

Benchmarks

Unseren Benchmarks-Parcours aus **Battleforge**, **Batman: Arkham Asylum**, **Crysis**, **Colin McRae: Dirt 2**, **Far Cry 2** und **H.A.W.X.** absolviert die GeForce GTX 470 ohne Kantenglättung durchschnittlich mit 75,6 Bildern pro Sekunde. Damit rechnet die 350-Euro-GeForce rund 18 Prozent langsamer als die 130 Euro teurere GTX 480 und beinahe 9 Prozent langsamer als die Radeon HD 5870 (400 Euro). Das Duell mit der Radeon HD 5850 gewinnt die GeForce GTX 470 mit 75,6 zu 69,8 fps. Auch in der extremen 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 gibt das nie den Ausschlag zwischen einem flüssigen und einem ruckeligen Spielablauf.

Durch Optimierungen im Grafikchip verlieren die neuen GeForce-Grafikkarten mit aktivierter Kantenglättung im Vergleich zu den Radeons relativ wenig Spieleleistung. Mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter bleibt die GeForce GTX 470 zwar wieder gut 20 Prozent hinter der GTX 480, überholt aber anders als in den Tests ohne Kantenglättung die Radeon HD 5870 mit im Schnitt 61,8 zu

58,0 Bildern pro Sekunde knapp. Den Vorsprung auf die 50 Euro preiswertere Radeon HD 5850 kann die GTX 470 auf 30 Prozent ausbauen (61,8 zu 48,6 fps).

Mit höchsten Qualitätseinstellungen, also achtfacher statt vierfacher Kantenglättung (AA) und 16fachem statt achtfachem anisotropen Texturfilter (AF) lassen die neuen Nvidia-Karten ihre Muskeln spielen. Die GTX 470 leistet hier 11 Prozent mehr als die 50 Euro teurere Radeon HD 5870 und fast 40 Prozent mehr als die 50 Euro günstigere Radeon HD 5850. 1920x1200 bleibt auf der GTX 470 in allen drei getesteten Titeln mit 8x AA flüssig spielbar, auf der HD 5850 nicht immer. Für 2560x1600 reicht die Puste aber auch bei der GTX 470 nicht. Der Respektabstand auf die GTX 480 beträgt wie in allen Benchmarks durchgehend 20 Prozent.

Zusammengefasst rechnet die GeForce GTX 470 also rund 20 Prozent langsamer als die GeForce GTX 480 und damit oft genauso schnell wie die Radeon HD 5870. Noch einmal 20 Prozent dahinter kommt die Radeon HD 5850 ins Ziel. In Auflösungen bis 1920x1200 geben sich GTX 470 und HD 5850 nur wenig. Wer aber mit feinen Kantenglättungsmodi oder zusätzlich noch auf einem 30-Zöller spielen will, der sollte entweder zur HD 5870 oder zur GTX 470 greifen. Ohnehin lohnt sich derart teure Grafikkarten nur, wenn Sie deren Potenzial in Form von hinzugeschalteter Kantenglättung auch abholen. Für 1680x1050 genügt dagegen eine Radeon HD 5850 oder gar eine HD 5770 für unter 150 Euro. Die

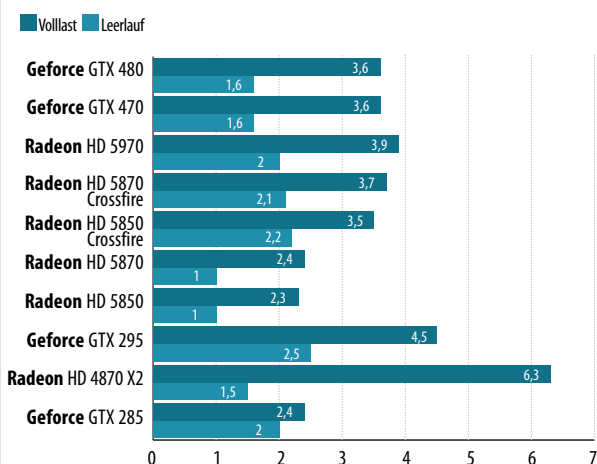
3D-Referenz

Daniel Visarius: Wenn ich mir eine Grafikkarte für mehr als 300 Euro kaufe, dann aktiviere ich auch Kantenglättung. Wofür bezahle ich sonst mehr Geld als für eine Konsole? Und mit Kantenglättung ist die GTX 470 schneller als die 50 Euro teurere HD 5870, trotzdem aber lauter und stromhungriger. Welche Karte für sie die richtige ist, lässt sich deshalb nicht pauschal beantworten. Wer mit DirectX 11 in »echtem« 3D spielen will, kommt an der neuen GeForce aber nicht vorbei – die halbgare Passiv-Pol-Konkurrenztechnik arbeitet mit halber Auflösung und funktioniert zudem nur mit wenigen Monitoren. Nvidias 3D Vision ist dagegen ziemlich ausgereift.

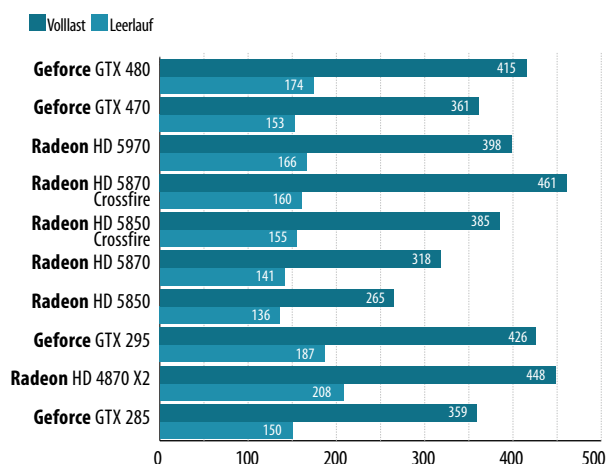


daniel@gamestar.de

Lautstärke



Stromverbrauch



hält locker zwei Jahre mit aktuellen Spielen Schritt. Gegenüber der **GTX 470** sparen Sie hier 200 Euro – genug Geld, um in zwei Jahren den aktuellen Preis-Leistungs-Sieger zu kaufen. Und der ist dann mit Sicherheit schneller als die **GTX 470**.

Tessellation & PhysX

Mittels Tessellation können DirectX-11-Spiele in Kombination mit kompatibler Hardware die Polygondetails dynamisch in die Höhe schrauben. Der **Unigine Heaven 2.0**-Benchmark demonstriert das technisch Mögliche ohne Rücksicht auf die Praxistauglichkeit. Hier profitiert die **Geforce GTX 470** von ihren zahlreichen Tesselatoren. In 1920x1200 und der unrealistischen Extreme-Einstellung liegt sie 50 Prozent vor der Radeon HD 5870. Bei ruckeligen 30,1 zu 19,2 fps würden wir aber weder mit der **GTX 470** noch mit der HD 5870 spielen wollen. Mit normaler Tessellation beträgt der Vorsprung noch gut ein Drittel (40,5 zu 46,5 fps). Umgekehrt rückt die **GTX 470** in diesem eher theoretischen Benchmark-Test überraschend nah an die Geforce GTX 480 heran und liegt mit der absoluten Leistungsreferenz ATI Radeon HD 5970 gleichauf.

Wenig überraschend landet die **GTX 470** im PhysX-Test mit **Batman: Arkham Asylum** zwischen Geforce GTX 480 und Geforce GTX 285. Dafür, dass die Verbesserungen des GF100-Grafikprozessors auch PhysX betreffen und die **GTX 470** beinahe doppelt so viele Shader hat wie die GTX 285, fällt der Unterschied aber zum Beispiel in 1920x1200

mit 61 zu 53 fps relativ dünn aus. Weil Nvidia nur die eigenen Grafikchips unterstützt, lassen wir Radeons bei diesem Vergleich außen vor – hier würde die in dieser Hinsicht lahme CPU die PhysX-Aufgaben übernehmen und die Ergebnisse verzerren.

Lautstärke & Stromverbrauch

Um genauso viel Spieleleistung zu liefern wie die Radeon HD 5870, braucht die 50 Euro günstigere Geforce zusammen mit unserem Testsystem 361 statt 318 Watt unter Vollast – immerhin deutlich weniger als die Geforce GTX 480 mit ihren 415 Watt. Im 2D-Betrieb liegt der Energieverbrauch mit 153 zu 141 Watt nicht so weit auseinander (alle Angaben für das gesamte Testsystem). Die etwas langsamere Radeon HD 5850 begnügt sich dagegen mit 265 beziehungsweise 136 Watt.

Die gelungene Lüftersteuerung regelt den Ventilator zwar konsequent herunter, wenn die Karte nicht in vollem Umfang gefordert wird; in technisch aufwändigeren Spielen nützt das aber

wenig. So lärmt der Lüfter bei hoher Drehzahl auf dem Niveau der GTX 480 mit 3,6 Sone – AMDs Zwei-Chip-Grafikkarte Radeon HD 5970 ist mit 3,9 Sone nur unwesentlich lauter. Im Leerlauf bleibt das Kühlsystem zwar leicht hörbar, wird aber nie nervig.

Fazit

Die **Geforce GTX 470** ist in jedem Fall die rundere Grafikkarte als die überzüchtete GTX 480. Für 350 statt 400 Euro bietet sie die gleiche Spieleleistung wie eine HD 5870 und vermutlich mehr Leistung in kommenden DirectX-11-Spielen. Gegenüber der 50 Euro günstigeren Radeon HD 5850 arbeitet die Geforce einen Vorsprung von fast 20 Prozent heraus. Auch mit extrem feiner Kantenglättung leistet die **GTX 470** mehr als die Radeon. Bei maximaler Bildqualität erreicht sie zwar nicht ganz das Niveau des überragenden Radeon-Supersamplings, schafft dafür aber in mehr Titeln spielbare Bildwiederholraten.

Wer im Preissegment bis 400 Euro maximale Performance in hohen Auflösungen und mit ak-

tivierten Bildverbesserungen sucht, der kann zu **Geforce GTX 470** greifen, wenn Stromverbrauch und Geräuschkuliske keine Rolle spielen. Denn an dieser Stelle versagt die **GTX 470** genauso wie die GTX 480: Bei voller Auslastung dreht das Kühlaggregat einfach zu laut auf.

Günstigere DirectX-11-Karten als die **GTX 470** wird es von Nvidia zunächst nicht geben. Die Gerüchteküche erwartet die vermutlich Geforce GTS 400 genannten Karten nicht mehr vor Mitte des Jahres. Auf der Computex-Messe in Taiwan Anfang Juni könnten sie das erste Mal öffentlich gezeigt werden. Unter 300 Euro dominiert also weiterhin AMD. **DV**



High-End-Grafikkarten brauchen ein großes Gehäuse. Von oben nach unten: Radeon HD 5850, **Geforce GTX 470**, Geforce GTX 480 und Radeon HD 5870 (beide rund 26,5 cm).

Geforce GTX 470

Ca. Preis 350 Euro Hersteller Nvidia

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	GF100	RAM-Anbindung	320 Bit
GPU-/DDR-Takt	607/3.348 MHz	DirectX-Version	11.0
Video-RAM	1.280 MByte	Steckplatz	PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielleistung	<ul style="list-style-type: none"> so schnell wie Radeon HD 5870 bis 2560x1600 mit AA flüssig schnell mit 8x AA / 16x AF 	38/40
Bildqualität	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Kantenglättung 32xCSAA guter anisotroper Texturfilter AF winkelabhängig 	18/20
Technik	<ul style="list-style-type: none"> DX 11 SLI PhysX Spiele auf 2 TFIs 3D Vision 3D-Strombedarf in 3D drei TFIs nur mit SLI 	18/20
Kühlsystem	<ul style="list-style-type: none"> unter Windows weitgehend leise unter Vollast laut blockiert Steckplatz 	6/10
Ausstattung	<ul style="list-style-type: none"> 1.280 MByte 2x DVI HDMI aber nur Mini-HDMI, erfordert Adapter 	6/10

Fazit Die Geforce GTX 470 kostet weniger als die Radeon HD 5870 und rechnet genauso schnell, braucht dafür aber mehr Strom und ist deutlich hörbar. Freie Wahl für Spieler!

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

86

AMD Phenom II X6 – sechs Rechenkerne günstig!

Nur einen Monat nach Intels 1.000 Euro teurem Sechskerner bringt auch AMD die erste Six-Core-CPU für Desktop-PCs auf den Markt – für weniger als ein Drittel des Intel-Preises. Wir jagen die beiden Sechskerner durch unseren Spieletest.

GameStar.de
Core i7 980X im Test
► Quicklink: 6738

Nur gut einen Monat ist es her, dass Intel mit dem **Core i7 980X** den ersten Desktop-Prozessor mit sechs Rechenkernen veröffentlichte; wie bereits bei früheren Generationen zunächst als unverschämte teures High-End-Modell für 1.000 Euro. Jetzt legt AMD nach und liefert uns die erste Phenom-II-CPU mit sechs Rechenkernen ins Testlabor. Der Preis: 300 Euro für das Topmodell **Phenom II X6 1090T** (3,2 GHz) und 200 Euro für den **Phenom II X6 1055T** mit 2,8 GHz Taktfrequenz. Aufrüstfreundlich wie von AMD gewohnt funktionieren die für den aktuellen Sockel AM3 gedachten Six-Core-CPU's auch im älteren Sockel AM2+. Allerdings muss der Mainboard-Hersteller dazu ein passendes Bios-Update bereitstellen.



Wie das »T« in der Modellnummer andeutet, besteht die größte Änderung beim **Phenom II X6 1090T** aus einer »Turbo Core« genannten Technik zur automatischen Taktsteigerung, solange nicht alle sechs Cores ausgelastet sind und es die Hitzeentwicklung zulässt. »Turbo Core« erinnert stark an Intels von der Core-i-Serie bekannten »Turbo Boost«, funktioniert im Detail aber anders. Dazu kommt beim **Phenom II X6 1090T** ein freier Multiplikator, der Über-taktungsversuche erleichtert.

Phenom II X6 im Detail

Wie der Quad-Core-Vorgänger Phenom II X4 wird auch der Phenom II X6 in 45 Nanometer breiten Strukturen gefertigt (Intel stellt seinen Sechskerner **Core i7**

Modellübersicht

	Takt	Turbo-Takt	L2-Cache	L3-Cache	TDP*
Phenom II X6 1090T	3,2 GHz	3,6 GHz	6x 512 KByte	6,0 MByte	125 Watt
Phenom II X6 1055T	2,8 GHz	3,3 GHz	6x 512 KByte	6,0 MByte	125 Watt
Phenom II X4 965 BE	3,4 GHz	-	4x 512 KByte	6,0 MByte	125 Watt

*Verlustleistung, nach der die Kühlung ausgelegt wird.

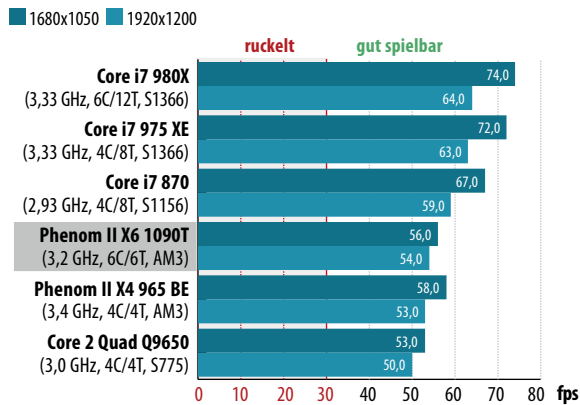
980X dagegen bereits mit 32 Nanometer feinen Strukturen her). Den 6,0 MByte großen L3-Cache erbt der Phenom II X6 ebenfalls vom X4. So bleibt neben den zwei zusätzlichen Rechenkernen der Turbo-Modus als einzig wirklich neues Feature. Der funktioniert folgendermaßen: Wenn von den sechs Rechenkernen maximal drei ausgelastet werden, sinkt die Taktfrequenz der arbeitslosen Kerne auf 800 MHz (Intels Turbo schaltet freie Kerne dagegen ganz ab). Durch die dann geringere Hitzeentwicklung können die beschäftigten Rechenkerne (maximal drei gleichzeitig) mit mehr Spannung versorgt werden und ihre Arbeitsgeschwindigkeit um bis zu 500 MHz (beim **X6 1090T**

400 MHz) steigern. Wie konstant der Turbo arbeitet, hängt dabei von der maximal erlaubten Wärmeentwicklung (TDP) der CPU ab, die auch mit aktivem Turbo nicht überschritten wird. Da die Technik beim **Phenom II X6 1090T** standardmäßig aktiviert ist und kosten- und aufwandslose Mehrleistung bietet, haben wir unsere Benchmarks genauso wie bei der Intel-Konkurrenz mit aktiviertem Turbo durchgeführt. Einzig Aufrüster müssen aufpassen: Wenn Sie den Turbo-Modus in einem AM2+-Mainboard nutzen wollen, muss dieses laut AMD zwingend den 790FX-Chipsatz besitzen. Mit Hilfe findiger Bios-Entwickler könnte sich diese Beschränkung aber noch in Luft auflösen.

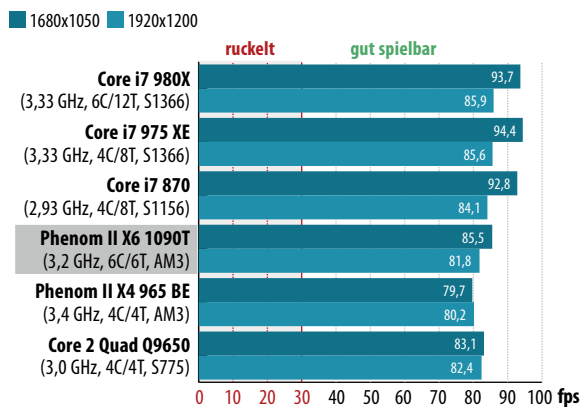


Cinebench verteilt die Berechnung des Bildes auf alle vorhandenen CPU-Kerne. Beim Phenom II X6 (links) in sechs Teilaufgaben (orange Quadrate), beim Core i7 980X (rechts) dank Hyperthreading sogar in zwölf.

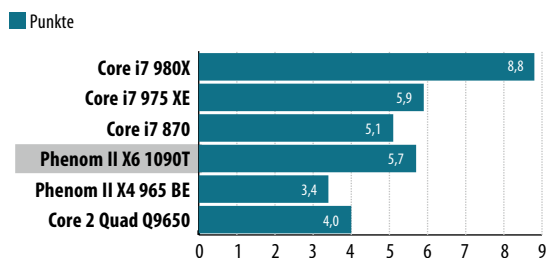
Anno 1404, DirectX 10, maximale Details



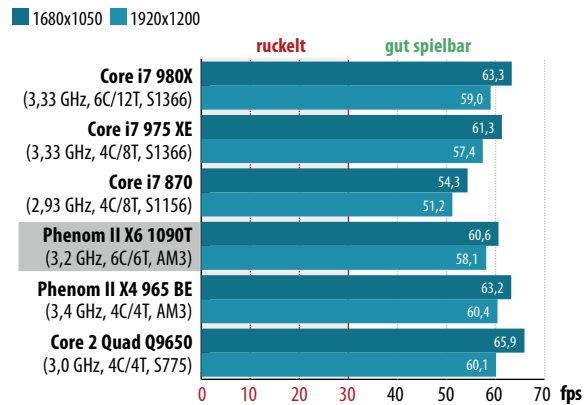
Far Cry 2, DirectX 10, maximale Details



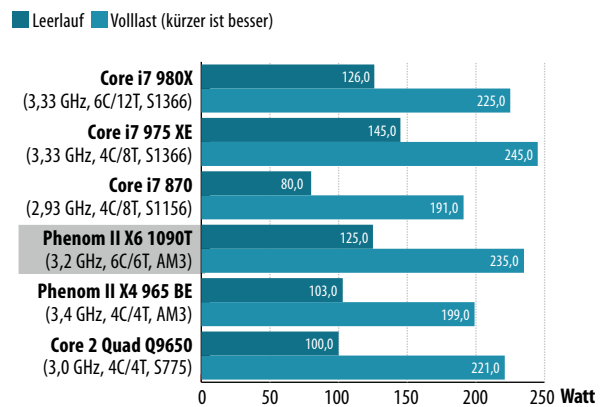
Cinebench 11.5



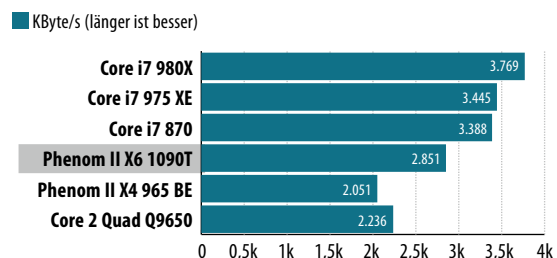
Dirt 2, DirectX 11, maximale Details



Stromverbrauch



WinRAR x64 V3.92



Benchmarks

Alle Prozessoren haben wir mit **Anno 1404**, das besonders stark von einer schnellen CPU profitiert, sowie mit **Colin McRae: Dirt 2** (im DirectX-11-Modus) und **Far Cry 2** getestet. Jeweils in maximaler Qualität (aber ohne AA/AF) und in den Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080. Zwar hat in diesen Einstellungen auch die verwendete Radeon HD 5870 Einfluss auf die Leistung, niedrigere Einstellungen sind aber sehr praxisfern. Wir wollen sehen, wie viel Leistungsvorteil zwischen den CPUs im Alltag besteht. Neben Spielen haben wir auch die reine Rechenleistung im

Cinebench 11.5 verglichen, da der Benchmark von jedem zusätzlichen Rechenkern profitiert und stellvertretend für alle entsprechend optimierten Render-Programme steht. Das Packprogramm **WinRAR 3.92** komplettiert unseren Test-Parcours.

Spieleleistung

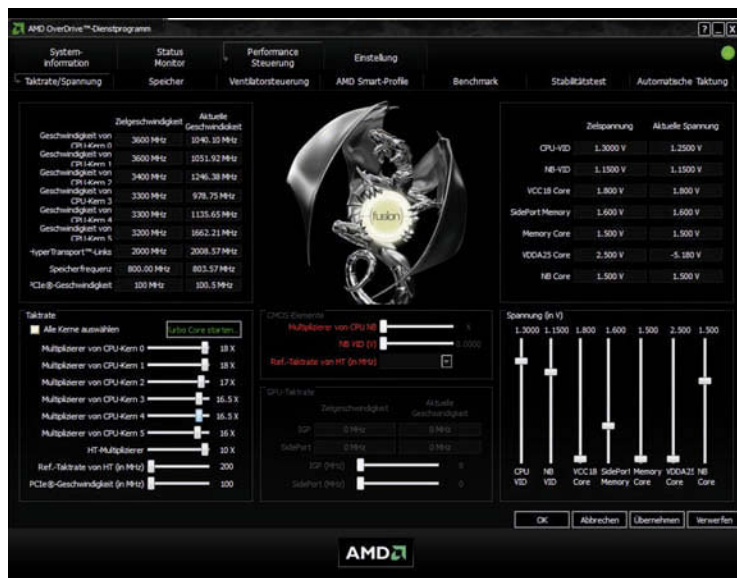
Die enttäuschende Nachricht gleich vornweg: In keinem der getesteten Spiele stellen wir einen merklichen Vorteil der Sechskern-CPU fest. Das zeigt sich besonders deutlich am Intel **Core i7 980X**, der mit seinen sechs 3,33-GHz-Rechenkernen in allen Spiele-Benchmarks auf einem Ni-

veau mit dem gleich getakteten **Core i7 975 XE** mit vier Kernen liegt. Selbst im CPU-hungrigen **Anno 1404** bleibt der Vorsprung mit 74,0 zu 72,0 fps in 1680x1050 und 64,0 zu 63,0 fps in 1920x1080 minimal. Ähnlich ergeht es dem **Phenom II X6 1090T**: Trotz Turbo-Takt von maximal 3,6 GHz überholt er seinen Quad-Core-Vorgänger **Phenom II X4 965 BE** (3,4 GHz) nicht merklich und liegt meist sogar knapp hinten, wenn auch mit in der Praxis irrelevantem Rückstand – bei **Anno 1404** etwa mit 56,0 zu 58,0 fps in 1680x1050 und bei **Dirt 2** mit 58,1 zu 60,4 fps in 1920x1080. **Far Cry 2** profitiert mit 85,5 (**X6 1090T**) zu

79,7 fps (**X4 965 BE**) in 1680x1050 noch am ehesten vom Sechskern-**Phenom**, in 1920x1080 wird der Vorsprung mit 81,8 (**X6 1090T**) zu 80,2 fps (**X4 965 BE**) aber wieder gänzlich irrelevant.

Im Vergleich zu Intels Core-i7-Riege schlägt sich der **Phenom II X6 1090T** angesichts des Preises von 300 Euro sehr gut. Zwar überholt ihn Intels Sechskerner **Core i7 980X** teils deutlich, in **Anno 1404** etwa mit 74,0 zu 56,0 fps (1680x1050). In anderen Benchmarks wie etwa **Dirt 2** kommt der **X6 1090T** dem **i7 980X** mit 60,6 zu 63,3 fps in 1680x1050 dagegen gefährlich nahe – obwohl er nicht einmal ein Drittel kostet.

Testsystem: Radeon HD 5870, 4,0 GByte, Windows 7 64 Bit



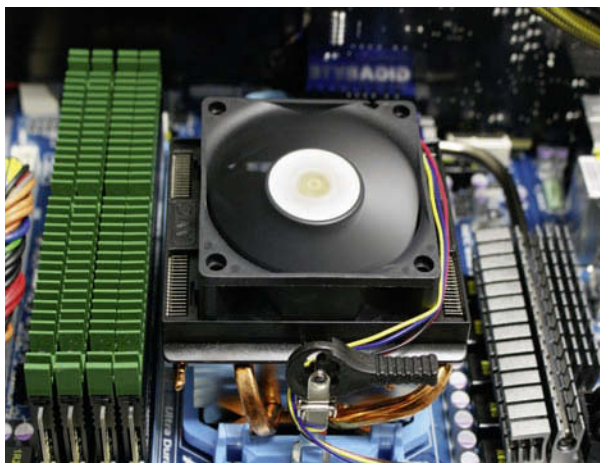
Mit Hilfe von AMDs Overdrive-Tool können Sie die gewünschte **Taktfrequenz der einzelnen Rechenkerne** des Phenom II X6 1090T sogar unterschiedlich hoch einstellen - ein Fest für Übertakter!

Multimedia-Leistung

Anders als Spiele lassen sich Multimedia-Anwendungen wie Render- oder Packprogramme deutlich einfacher für Prozessoren mit mehreren Rechenkernen optimieren, da die Aufgaben im Gegensatz zu den komplexen Spiele-Engines meist relativ eindimensional und daher einfacher in parallel abzuarbeitende Aufgaben zerlegbar sind. Entsprechend zeigt sich im **Cinebench 11.5** ein deutlicher Vorsprung der Sechskerner. So kann der **Phenom II X6 1090T** gegenüber seinem Vierkern-Vetter **X4 965BE** auftrumpfen: Mit 5,7 zu 3,4 Punkten fällt der Vorsprung des **X6 1090T** gegenüber dem **X4 965BE** sogar größer aus als es die zusätzlichen Rechenkerne vermuten lassen. Allerdings profitieren die Core-i7-Prozessoren zusätzlich von Hyperthreading. Die Technik gaukelt

dem Betriebssystem pro Rechenkern einen weiteren virtuellen vor, damit jeder Kern zwei Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig abarbeiten kann. Das verbessert die Auslastung der Rechenwerke und steigert die Leistung in auf Multi-Core optimierten Anwendungen wie **Cinebench 11.5** spürbar. So kann sich der **Core i7 975X** mit vier Rechenkernen und acht Threads knapp vor dem **Phenom II X6 1090T** mit sechs Rechenkernen und Threads behaupten. Wenn auch nur denkbar knapp mit 5,9 zu 5,7 Punkten. Der **Cinebench** ist denn auch der einzige unserer Benchmarks, in dem Intels Six-Core-Bolide **i7 980X** seinen Preis einigermaßen rechtfertigt – 8,8 Punkte dank sechs Cores und zwölf Threads sind eine Leistungsklasse für sich.

Im Benchmark von **WinRAR** **3.92** zeigt sich ebenfalls ein Vor-



Da der Stromverbrauch des Sechskerners den von den Quad-Core-Vorgängern gewohnten Rahmen nicht überschreitet, reicht zur Kühlung auch der bekannte Lüfter.

Die Entwickler sind gefordert!



florian@gamestar.de

Florian Klein: Mir gefällt AMDs Ansatz, die hauseigenen Six-Core-CPU's gleich zu erschwinglichen Preisen auf den Markt zu bringen. Trotzdem zögere ich beim Kauf, denn in Spielen bringen die zusätzlichen Rechenkerne einfach keinen Vorteil. Das liegt aber weniger an AMD (und Intel) als vielmehr an den Spiele-Engines beziehungsweise ihren Entwicklern. Statt dass die ihre Spiele konsequent in fast beliebig viele Arbeitsteile (»Threads«) aufsplitten, optimieren sie erst auf Dual- und jetzt auf Quad Core. Mit den sechs oder gar zwölf Threads der Sechskerner können deshalb nur darauf optimierte Multimedia-Programme etwas anfangen. Und wenn eventuell bereits Ende des Jahres die ersten Achtkerner kommen, geht das ganze wieder von vorne los.

teil für die Sechskerner. Der **Phenom II X6 1090T** liegt mit 2.851 KByte/s spürbar vor dem **X4 965 BE** mit 2.051 KByte/s, obwohl der Vierkerner 200 MHz schneller taktet. Der Abstand des **Core i7 980X** gegenüber seinem Quad-Core-Vetter **i7 975X** fällt mit 3.769 zu 3.445 KByte/s dagegen schon wesentlich geringer aus - offensichtlich profitiert **WinRAR** kaum noch von den vier zusätzlichen Threads des **i7 980X**. Unterm Strich machen sich die zusätzlichen Cores in Multimedia-Anwendungen deutlich bemerkbar.

Stromverbrauch

Im Vergleich zu Intels Sechskerner verbraucht das System mit dem **Phenom II X6 1090T** im Leerlauf mit 125 zu 126 Watt praktisch gleich viel Strom. Nur unter Last genehmigt es sich mit 235 Watt etwa zehn Watt mehr als der **Core i7 980X**. Kein schlechtes Ergebnis, bedenkt man die feineren 32-Nanometer-Strukturen des **i7 980X** gegenüber dem 45-Nanometer-Kern des **X6 1090T**. In der Regel lassen die geschrumpften Strukturen nämlich auch den Stromverbrauch kräftig sinken. Das sehen Sie am Verbrauch des **Core i7 975X** (45 nm), der sich trotz nur vier Rechenkernen etwa 20 Watt mehr genehmigt als der in 32 Nanometer gefertigte **i7 980X** mit sechs Rechenkernen.

Im Vergleich zum **Phenom II X4 965 BE** schluckt der **X6 1090T** entsprechend zwischen 20 (Leerlauf) und 35 Watt (Last) mehr, da sich außer den zwei zusätzlichen Cores nichts wesentliches geändert hat, was den Verbrauch beeinflusst. Unterm Strich ein respektables, wenn auch nicht überragendes Ergebnis für den neuen Six-Core-Phenom.

Fazit

Anders als Intel positioniert AMD seine Six-Core-CPU's nicht als überbezahltes High-End-Produkt, sondern gestaltet die Preise von Anfang an realistisch. 300 Euro für das Topmodell **Phenom II X6 1090T** und 200 Euro für den etwas langsameren **X6 1055T** (von dem uns leider noch kein Testmuster zur Verfügung stand) finden wir angemessen. Bekommen Sie dafür doch sechs Rechenkerne samt Turbo-Modus, ohne dass der Stromverbrauch ausufernd.

Zum Spielen lohnt sich eine Six-Core-CPU dagegen nicht, da bisher kein Titel davon profitiert und das vermutlich noch längere Zeit so bleiben wird. Das wird sich zwar irgendwann ändern, bis dahin gibt es aber bestimmt die nächste CPU-Generation. **FK**

Phenom II X6 1090T

Ca. Preis 300 Euro Hersteller AMD

TECHNISCHE ANGABEN

Kern	Thuban	Caches (L2/L3)	6x 512 KB / 6,0 MB
Fertigung	45 nm	Hypertrans.	4,0 GT/s
Taktfrequenz	3,2 GHz	Steckplatz	Socket AM3

BEWERTUNG

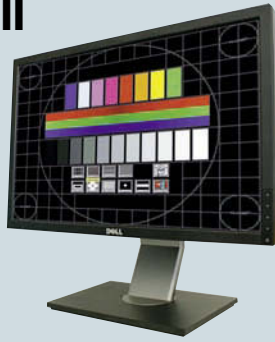
Spielleistung	hohe Spieleleistung in Spielen nicht schneller als gleich getaktete Quad-Core-Modelle	36/40
Arbeitsleistung	sehr hohe Arbeitsleistung kompakt schnell	18/20
Multimedialeistung	sehr gute Multimedia-Leistung encodiert Videos sehr flott	18/20
Technik	sechs Kerne Turbo-Modus übergreifender L3-Cache freier Multiplikator	9/10
Energieeffizienz	Verbrauch trotz sechs Kernen ok Verbrauch insgesamt dennoch auf hohem Niveau	6/10

Fazit Schnelle Sechskern-CPU mit sehr hoher Arbeitsleistung und fairem Preis. In Spielen gibt's aber keine Vorteile gegenüber gleich schnell getakteten Quad-Core-CPU's.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

87

Monitor Dell



Mit einem Preis von knapp 240 Euro gehört der Dell **P2210** nicht zu den preiswertesten 22-Zoll-TFTs auf dem Markt. Dafür bekommen Sie ein umfangreiches Ausstattungspaket mit vielfältigen Verstellmöglichkeiten (Höhenverstellung, Pivot, Kippen, Drehen) und vierfachem USB-Verteiler. Außer über DVI und VGA können Sie den TFT zudem über Displayport mit dem PC verbinden. Um etwa AMDs Eyefinity-Mehrschirmtechnik nutzen zu können, muss einer der drei Monitore per Displayport angesteuert werden. Ein HDMI-Eingang steht nicht zur Verfügung.

Im Spiele-Test überzeugt uns der **P2210** durch seine schlierenfreie Darstellung auch bei hektischen Bewegungen – Prädikat »voll spielefähig«. Die Interpolation von niedrigeren Auflösungen als der nativen von 1680x1050 funktioniert bis hinab zu 1024x768 hervorragend. Für das eingesetzte TN-Panel ist die Bildqualität ordentlich: Farben gibt das Display weitgehend unverfälscht wieder, feine Graustufen-Details könnte es aber hier und da besser herausarbeiten. Der horizontale Blickwinkel erreicht fast 180 Grad, so dass Sie auch gemeinsam mit Ihren Freunden spielen können. Dagegen ist der vertikale Blickwinkel viel zu eng. Bereits bei der geringsten Abweichung verfälscht der **P2210** die Farben. DV

Notebook Alienware



Das 11,6 Zoll kleine Alienware **M11x** gibt es bereits ab 800 Euro zu kaufen. Unser Testexemplar mit schnellerem Prozessor, 4,0 GByte Arbeitsspeicher und 256-GByte-SSD kostet hingegen knapp 1.400 Euro. In dem nur rund zwei Kilogramm schweren Notebook steckt neben dem von 1,3 auf 1,73 GHz übertakteten Core 2 Duo SU7300 noch eine GeForce GT 335M. Weil das **M11x** kein DVD-Laufwerk besitzt, mussten wir für unsere Tests ein externes anschließen. In der nativen Auflösung von 1366x768 Pixeln laufen **Modern Warfare 2**, **World of Warcraft** und selbst **Dirt 2** in hohen Details gut spielbar. Erst anspruchsvolle Spiele wie **Crysis** zwingen zum Reduzieren der Grafik-Details. Die gute Spieleleistung erreicht das **M11x** aber nur mit eingestecktem Stromkabel, im Akkubetrieb bricht die Performance um 40 Prozent ein.

Die Akkulaufzeit ist mit über acht Stunden im normalen Betrieb hervorragend, selbst unter Volllast hält es noch gute 2,5 Stunden durch. Optisch ist das **M11x** zurückhaltend. Außer dem beleuchteten Alienkopf auf dem Deckel und den zwei Schlitzern an der Front blinkt nichts. Die Ausstattungsliste ist bis auf das fehlende DVD-Laufwerk komplett: Bluetooth, WLAN, HDMI, Displayport, VGA, drei USB-Anschlüsse, Firewire und ein Kartenleser sind an Bord. HW

5.1-Lautsprecher Hercules



Für 70 Euro erhalten Sie mit dem Hercules **XPS 5.1 70** ein solides 5.1-System mit ordentlicher Ausstattung. Dazu gehört ein am vorderen rechten Satelliten untergebrachter Lautstärkeregler samt Anschaltfunktion sowie ein Kopfhöreranschluss. Am Subwoofer lässt sich der Basspegel separat regeln, außerdem gibt's neben den Klinke-Strippen zum Verbinden des **XPS 5.1 70** mit der PC-Soundkarte noch separate Cinch-Klinke-Adapter etwa zum Anschluss von DVD-Playern. Ebenfalls ungewöhnlich für die Preisklasse des **XPS 5.1 70** ist der horizontal ausgerichtete Center-Satellit, der so auch unter Monitoren passt. Außerdem lassen sich alle Satelliten neigen und auf die eigene Sitzposition ausrichten. Die Verarbeitung des Systems ist dabei insgesamt solide, wenn auch nicht hochwertig.

Im Klangtest gefällt uns der recht druckvolle Bass des kleinen, aber relativ gewichtigen Subwoofers. Ihre Lieblingsspiele untermalt er mit ausreichend Dampf und ohne störende Verzerrungen, solange Sie den Lautstärkeregler nicht allzu weit aufdrehen. Bei Musik fehlt es ihm aber an Definition und Dynamik, wenigstens dröhnt er dabei nicht störend. Die deutliche Schwäche der kleinen Satelliten im Mittenbereich macht sich vor allem bei Musik bemerkbar, die auf dem **XPS 5.1 70** schnell blechern klingt. FK

Professional P2210

Ca. Preis 240 Euro Hersteller Dell

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale	22 Zoll	Helligkeit	250 cd/m²
Ange. Reaktionszeit	5 ms	Kontrast	1.000:1
Native Auflösung	1680x1050	Max. Blickwinkel	160/170°

BEWERTUNG

Bildqualität	ordentliches Bild schöne Farben enger vertikaler Blickwinkel	32/40
Spieleleistung	voll spielefähig sehr gute Interpolation bis 1024x768	19/20
Technik	gute Verarbeitung spiegelt nicht Bildformate nicht einstellbar	16/20
Ausstattung	VGA, DVI, Displayport USB-Hub komplett verstellbar kein HDMI	9/10
Bedienung	deutschsprachiges Menü logische Bedienung	9/10

Fazit Schnelles 22-Zoll-TFT mit reichhaltigen Verstellmöglichkeiten. Wer den Displayport nicht braucht, bekommt gleichwertige Bildqualität woanders für unter 200 Euro.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

85

M11x

Ca. Preis 1.380 Euro Hersteller Alienware

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	C2D SU7300	Grafikchip	GeForce GT 335M
RAM	4,0 GByte	Display	11,6 Zoll
HDD	256 GByte SSD	Maße / Gewicht	28,6 x 23,2 x 3,3 cm

BEWERTUNG

Spieleleistung	flott in genügsamen Spielen überfordert von aufwändigen Titeln	33/40
Display	voll spielefähig spiegelt sehr winkelabhängig Helligkeit	14/20
Technik	gute Verarbeitung lange Akkulaufzeit rauscht hörbar unter Last	17/20
Ausstattung	HDMI, VGA, Displayport Firewire Webcam kein optisches Laufwerk	8/10
Erweiterbarkeit	RAM und HDD austauschbar Akkus fest verbaut	7/10

Fazit Schnelles und kompaktes Notebook mit langer Akkulaufzeit und akzeptablem Gewicht. Nur das stark spiegelnde Display und das fehlende DVD-Laufwerk nerven.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

79

XPS 5.1 70

Ca. Preis 70 Euro Hersteller Hercules

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang	Keine Angaben	Endstufen	6
Sinus-Leistung	70 Watt RMS	Decoder	–
Fernbedienung	Kabel	Extras	Kopfhöreranschluss

BEWERTUNG

Klang Spiele	gute Räumlichkeit druckvoll Höhen überbetont	25/40
Klang Musik	insgesamt solide druckvoller Bass Mitten zu schwach	12/20
Pegel-festigkeit	relativ pegelfest Lautstärke reicht nur für kleine Räume	12/20
Technik	Verarbeitung ok neigbare Satelliten fest verkabelt	6/10
Ausstattung	Fernbed. Kopfhöreranschluss Bass-Regler kurze Kabel	6/10

Fazit 70 Euro günstiges, aber trotzdem solides und druckvoll klingendes 5.1-System. Die für die Preisklasse übliche Mittenschwäche macht sich vor allem bei Musik störend bemerkbar.

PREIS/LEISTUNG Gut

61

Maus Gigabyte



Die 65 Euro teure Gigabyte **M8000X** ist eine überarbeitete Version der **GM-M8000** (50 Euro). Optisch hat sich wenig verändert, die Neuerungen betreffen vor allem die Technik. So wurde die Abtastrate um circa 5.000 Bilder pro Sekunde und die Auflösung per Software-Simulation um 2.000 auf 6.000 dpi erhöht. Der Laser selbst arbeitet allerdings nur mit 5.040 dpi. Die Tasten wirken etwas stabiler als beim Vorgänger. Linke und rechte Maustaste sind etwas weicher, der Druckpunkt dennoch klar. Der Hub bleibt allerdings immer noch etwas zu lang. Beim Mausekranz hat Gigabyte den vergleichsweise hohen Widerstand leicht verstärkt, was dank der prägnanten Rasterung gezieltes Scrollen ermöglicht.

Bereits die **GM-M8000** präsentierte sich auf den meisten Unterlagen souverän, musste jedoch vor einem älteren MTW-Pad kapitulieren. Die Nachfolgerin leistet sich bei dieser Aufgabe hingegen keine Schwäche. Die Gleiteigenschaften sind ebenfalls gut, wenn auch nicht ganz auf dem Niveau einer Razer **Imperator**. In Spielen überzeugt die **M8000X** durch hohe Präzision. Neben den Gewichtseinstellungen lässt sich die Maus über die mitgelieferte Software anpassen. Die Makros werden direkt auf der Maus gespeichert und sind damit überall verfügbar. SD

Mainboard Gigabyte



Das 110 Euro teure Gigabyte **890GPA-UD3H** setzt auf AMDs neuen 890GX-Chipsatz mit integrierter Radeon HD 4290 (700 MHz, 128 MByte, DirectX 10.1) samt HDMI-, DVI- und VGA-Ausgang. Allerdings steigt die 3D-Performance im Vergleich zum 790GX-Vorgänger (integrierte Radeon HD 3300) nicht. Die größte Neuerung des 890GX sind daher die SATA3-Ports, die mit 6,0 statt 3,0 GBit/s die maximale Bandbreite von SATA2 verdoppeln. USB 3.0 bietet das Gigabyte **890GPA-UD3H** per Zusatzchip ebenfalls. Die zwei PCI-Express-16x-Slots beherrschen Crossfire, dazu kommen drei PCIe-1x- sowie zwei PCI-Steckplätze. Einziges Ausstattungsmanko: der fehlende, externe eSATA-Anschluss.

In den Sockel AM3 des Gigabyte **890GPA-UD3H** passen alle entsprechenden AMD-Prozessoren, auch der brandneue Phenom II X6 mit sechs Rechenkernen (siehe Test in dieser Ausgabe). Dank der guten, wenn auch nicht üppigen Übertaktungsoptionen im Bios kitzeln Sie auf Wunsch mehr Leistung aus Ihrer Hardware, weitere Komfortfunktionen wie Profile zum Speichern unterschiedlicher Übertaktungseinstellungen oder direkt auf der Platine angebrachte Ein/Aus-, Reset- oder Clear-CMOS-Schalter fehlen allerdings. Für faire 110 Euro geht das aber in Ordnung. FK

Gehäuse Zalman



Mit 60 Euro liegt das Zalman **Z7 Plus** preislich im Mittelfeld. Im Gegensatz zu vielen spartanisch ausgestatteten Mittelklasse-Midi-Gehäusen bringt das **Z7 Plus** vier Lüfter mit. Die beiden seitlichen regeln Sie mit der Steuerung in der Seitenplatte, die restlichen Rotoren drehen mit voller Geschwindigkeit. Heiße Systeme profitieren vom erzeugten Kühlkreislauf, zumal das schmale Design die Montage der größten CPU-Kühler verhindert. High-End-Systeme finden im **Z7 Plus** keinen Platz: Lange Grafikkarten wie die Radeon HD 5870 passen nur, wenn Sie auf deren Höhe keine Festplatte einbauen, die Radeon HD 5970 mit zwei Grafikchips bleibt ganz draußen.

Mehr Platz haben Festplatten, von denen Sie im ausbaubaren Käfig fünf entkoppelt unterbringen. Die 5,25-Zoll-Laufwerke montieren Sie kinderleicht mit einem Plastikclip, sie sitzen jedoch nicht ganz fest, was zu Vibrationen führen kann. Die Bedienelemente liegen von einer Plastikklappe geschützt an der Oberseite des mattschwarzen Gehäuses. Ungünstig ist das doppelte Gitter vor den seitlichen Lüftern – um Staub zu entfernen, müssen Sie das äußere Gitter abschrauben. Alles in allem eignet sich das Zalman **Z7 Plus** sehr gut für die meisten Rechner, High-End-Enthusiasten greifen aber besser zu einem Big Tower. NG

M8000X

Ca. Preis 65 Euro

Hersteller Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung	Kabel	Tasten	7
Abtastung	Laser (5.040 dpi)	Mausekranz	4-Wege
Anschluss	USB	Extras	dpi-Wahl, Makros

BEWERTUNG

Präzision	hohe Präzision + schnell Mausekranz sehr präzise	37/40
Technik	abgestufte dpi-Wahl + programmierbar alle Oberflächen	19/20
Ausstattung	Makros + Gewichte + 7 Tasten 4-Wege-Rad + LED-Anzeigen	19/20
Ergonomie	Tasten gut erreichbar + liegt gut in der Hand nicht für Linkshänder	8/10
Verarbeitung	insgesamt gut verarbeitet Tastenhub etwas lang	8/10

Fazit Leicht verbesserte Version des Vorgängermodells mit hoher Präzision und guter Verarbeitung. Lässt sich dank der mitgelieferten Software sehr gut anpassen.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

91

890GPA-UD3H

Ca. Preis 110 Euro

Hersteller Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN

Chipsatz	AMD 890GX	Grafik	2x PCIe 16x 2.0
CPUs	alle Sockel AM3	RAM	16,0 GB DDR3-1866
FSB	–	BIOS-Version	F6

BEWERTUNG

Technik	Crossfire + sehr gutes Layout kein SLI	36/40
Spieleleistung	sehr schnell	19/20
Ausstattung	Grafikchip + SATA3 + USB 3.0 Firewire + kein eSATA	17/20
Kühlsystem	lautlos + Lüftersteuerung für CPU und Gehäuse + Heatpipe	9/10
Bios	solide Übertaktungsfunktionen Backup-Bios + nur auf Englisch	6/10

Fazit Sehr solide Sockel-AM3-Platine mit integrierter Grafik sowie modernen USB-3.0- und SATA3-Schnittstellen. Wer nicht heftig übertakten will, darf zugreifen.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

87

Z7 Plus

Ca. Preis 60 Euro

Hersteller Zalman

TECHNISCHE ANGABEN

Formfaktor	µ-ATX, ATX	Lüfter	4 (4x120mm)
Maße (BxHxT)	22x47x49 cm	Frontports	2x USB, eSATA
	3,5 / 5,25	6 / 4	Sonstiges Lüftersteuerung

BEWERTUNG

Ausstattung	entkoppelte HDDs + nur seitliche Lüfter steuerbar keine Dämmung	31/40
Verarbeitung	sehr solide + kaum Kunststoffteile einige scharfe Kanten	18/20
Montage	Festplattenkäfig + 5,25"-Montage sehr einfach aber wackelig	17/20
Bedienung	Frontports + Bedienelemente oben Lüftersteuerung an der Seite	7/10
Design	gute Belüftung + zu klein für High-End-GPUs Reinigung	6/10

Fazit Solides Midi-Gehäuse mit komfortabler Montage und guter Luftzirkulation. Für die meisten Spiele-PCs gut, für High-End-Systeme jedoch zu klein.

PREIS/LEISTUNG Gut

79

Einkaufsführer

06/2010

Seit geraumer Zeit ziehen die Arbeitsspeicher-Preise wieder an. Unsere Selbstbau-PC-Vorschläge sind in diesem Monat daher teurer geworden. Der Preisanstieg verhindert auch, dass die GeForce GTX 480 die Radeon HD 5870 aus dem 1.500-Euro-PC verdrängt.

GameStar.de
Noch mehr Hardware-Bestenlisten auf unserer Internetseite unter
► Quicklink: 6630

GameStar.de
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

GameStar.de
Direkten Zugriff auf alle unsere Hardware-Tests haben Sie im Internet.
► Quicklink: S102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	NEU
Athlon II X4 630 Boxed Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M4A785TD-V Evo	75 €
Arbeitsspeicher	NEU
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte PCI Express	NEU
Club 3D Radeon HD 5770 / 1,0 GByte	130 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Caviar Blue 500 GByte	40 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K2	30 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	55 €
Gesamtpreis	550 €
Günstigere Grafikkarte	
Sparkle GeForce 9800 GT	80 €
Bessere Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	80 €

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	170 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express	
Asus P7P55D	110 €
Arbeitsspeicher	NEU
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte PCI Express	
Sapphire Radeon HD 5850 / 1,0 GByte	280 €
Soundkarte	UPDATE
Creative X-Fi Titanium	80 €
Festplatte	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	UPDATE
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.045 €
Schnellere Grafikkarte	
XFX Radeon HD 5870	400 €
Kleinere Festplatte	
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

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 Boxed	230 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express	
Asus P6T SE	170 €
Arbeitsspeicher	NEU
A-DATA 6,0 GByte Kit DDR3-1333	180 €
Grafikkarte PCI Express	
XFx Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	400 €
Soundkarte	UPDATE
Creative X-Fi Titanium	80 €
Festplatte	
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	1.550 €
Günstigere Grafikkarte	
Sapphire Radeon HD 5850	280 €
Kleinere Festplatte	
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

Fazit Extrem schneller DirectX-11-PC mit umfangreicher, zukunftsicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus EAH4770 Formula **UPDATE**
► 77 ► 90 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

2 Asus EAH5670
► 74 ► 90 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 11 / Radeon HD 5670 / 1,0 GByte

3 Xpertvision 9600 GT Sonic **PREISTIPP**
► 69 ► 70 € ► 05/09 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GByte

4 Sparkle SF-PX98GTS12D3
► 65 ► 80 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

5 Palit GeForce GT 240 **UPDATE**
► 65 ► 80 € ► 03/10 ► —
sehr leise, HDMI-Ausgang, DirectX 10.1 / GeForce GT240 / 1,0 GByte

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 XFX Radeon HD 5770 **PREISTIPP**
► 88 ► 140 € ► 12/09 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

2 HIS Radeon HD 5770
► 87 ► 140 € ► 03/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

3 Asus EAH5770 **UPDATE**
► 87 ► 140 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

4 MSI Radeon HD 5770 Hawk **UPDATE**
► 87 ► 160 € ► 05/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

5 Sapphire HD 4890 VaporX
► 86 ► 185 € ► 10/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DirectX 10.1 / Radeon HD 4890 / 1,0 GB

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sapphire Radeon HD 5850 **PREISTIPP**
► 90 ► 280 € ► 12/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

2 HIS Radeon HD 5850 **UPDATE**
► 90 ► 280 € ► 12/09 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 XFX Radeon HD 5830 **NEU**
► 88 ► 250 € ► 06/10 ► —
schnell, Assassin's Creed, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

4 Club 3D Radeon HD 5830 OC **NEU**
► 87 ► 250 € ► 06/10 ► —
schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

5 Zotac GeForce GTX 275
► 87 ► 260 € ► 12/09 ► —
schnell, DirectX 10.0 / GeForce GTX 275 / 1.792 MByte

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sapphire Rad. HD 5870 Vapor-X
► 94 ► 440 € ► 04/10 ► (01805) 727 744 73
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2 XFX Radeon HD 5870 **PREISTIPP**
► 92 ► 400 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

3 Sapphire Radeon HD 5870
► 92 ► 400 € ► 12/09 ► (01805) 727 744 73
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

4 HIS Radeon HD 5870 **UPDATE**
► 92 ► 400 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

5 Powercolor Radeon HD 5870 PCS+ **NEU**
► 91 ► 400 € ► 06/10 ► —
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster 2243BW **PREISTIPP**► 87 ► 170 € ► 04/09 ► (01805) 121 213
voll spieleauglich, viele Verstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP**2 Viewsonic VX2260WM**► 84 ► 170 € ► 04/09 ► (02154) 91 80
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**3 Samsung Syncmaster T220**► 84 ► 180 € ► 07/08 ► (01805) 121 213
voll spieleauglich, satte Farben, schickes Design, Breitbild**4 AOC V22+**► 82 ► 190 € ► 02/10 ► —
voll spieleauglich, kräftige Farben, LED, 1680x1050**5 LG W2253TQ**► 81 ► 160 € ► 10/09 ► —
voll spieleauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080TFTs 24 ZOLL
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster T240► 87 ► 300 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spieleauglich, gute Interpolation, 1920x1200**2 Asus VK246H** **PREISTIPP**► 85 ► 220 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080**3 Samsung Syncmaster 2494HM**► 84 ► 250 € ► 04/10 ► (01805) 121 213
voll spieleauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 Fujitsu Amilo SL 3260W**► 82 ► 300 € ► 06/09 ► —
voll spieleauglich, gleichmäßige Ausleuchtung, 1920x1200**5 Iiyama B2409HDS** **UPDATE**► 81 ► 240 € ► 06/09 ► —
voll spieleauglich, vielseitig verstellbar, 1920x1080

Eingabegeräte

MÄUSE BIS 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Speedlink Kudos► 87 ► 40 € ► 04/10 ► —
sehr präzise, 5.000 dpi, fünf Profile, Makros, Gewichte, Rechtshänder**2 Sharkoon Fireglider** **PREISTIPP**► 86 ► 25 € ► 07/09 ► —
viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände**3 Steelseries Ikari Optical** **UPDATE**► 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** **UPDATE**► 78 ► 40 € ► Online 10/08 ► —
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G500 **PREISTIPP**► 95 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten**2 Steelseries Xai**► 95 ► 60 € ► 04/10 ► —
extreme Präzision, guter Treiber, für Links- und Rechtshänder**3 Logitech G9x**► 95 ► 70 € ► 03/09 ► (069) 920 321 65
perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände**4 Razer Mamba**► 95 ► 100 € ► 06/09 ► (01805) 125 133
extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung**5 Razer Lachesis**► 94 ► 55 € ► 12/07 ► (01805) 125 133
optimale Präzision, hochkonfigurierbarer Treiber, auch für Linkshänder

Mainboards

SOCKEL 1156
CORE i5 / CORE i7

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asrock P55 Deluxe **UPDATE**► 92 ► 130 € ► 12/09 ► —
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**2 MSI P55-GD80**► 92 ► 180 € ► 12/09 ► (01805) 251 512
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55**3 Gigabyte P55-UD6** **UPDATE**► 90 ► 200 € ► 12/09 ► (01803) 428 468
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**4 Asus P7P55D** **PREISTIPP**► 88 ► 110 € ► 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 P55SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI 790FX-GD70► 93 ► 155 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX**2 Asus M4A78T-E**► 90 ► 100 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX**3 Gigabyte MA790XT-UD4P**► 89 ► 110 € ► 09/09 ► (01803) 428 468
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X**4 Gigabyte 890GPA-UD3H** **NEU**► 87 ► 110 € ► 06/10 ► (01803) 428 468
unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX**5 MSI 770-C45** **PREISTIPP**► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 7700TASTATUREN
BIS 50 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft Sidewinder X4 **PREISTIPP**► 83 ► 40 € ► 04/10 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros**2 Microsoft Sidewinder X6**► 82 ► 50 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros**3 Roccat Arvo**► 80 ► 50 € ► 03/10 ► —
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag**4 Logitech G11**► 79 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher**5 Microsoft Reclusa**► 76 ► 40 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68
Hintergrundbeleuchtung, gutes SchreibgefühlTASTATUREN
AB 50 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G19 **UPDATE**► 87 ► 120 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub**2 Logitech G110** **PREISTIPP**► 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 Logitech G15 Refresh**► 80 ► 70 € ► 12/08 ► (069) 920 321 65
gute Verarbeitung, Display, Makros, guter Anschlag**5 Razer Lycosa** **UPDATE**► 79 ► 70 € ► 03/10 ► —
präzise, umfangreiche Makrofunktionen

Sound

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 5► 94 ► 500 € ► 05/10 ► (030) 300 93 00
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel**2 Edifier S550**► 93 ► 310 € ► 03/10 ► —
toller Klang, sehr gepflegt, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei**3 Teufel Concept E 300**► 92 ► 270 € ► 08/09 ► (030) 300 93 00
hervorragender Klang, gepflegt, 6 Endstufen, keine PC-Kabel**4 Logitech Z-5500**► 86 ► 280 € ► 05/10 ► (069) 920 321 65
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**5 Teufel Concept E 100** **PREISTIPP**► 80 ► 180 € ► 05/10 ► (030) 300 93 00
toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Razer Megalodon► 90 ► 130 € ► 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 ► 100 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung**4 Sennheiser PC 350**► 89 ► 110 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und Klasse Sprachübertragung**5 Creative WoW Wireless Headset**► 88 ► 160 € ► 05/10 ► —
drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet

JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4► 83 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback**PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X**► 73 ► 25 € ► 02/08 ► (09123) 965 80
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium **UPDATE**► 84 ► 80 € ► — ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss**KAUFTIPP Creative Extreme Gamer** **UPDATE**► 84 ► 80 € ► 02/07 ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless► 78 ► 40 € ► 04/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, kabellos**PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller**► 77 ► 30 € ► 02/07 ► (0800) 181 29 68
präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, Kabel

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27 **NEU**► 89 ► 300 € ► 01/10 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback**PREISTIPP Thrustmaster Ferrari F430**► 83 ► 90 € ► 03/09 ► (09123) 965 80
präzises, starkes Force Feedback, teils Metall, insgesamt gut

Am
Kiosk erscheint
GameStar 07/2010
am 26. Mai
Vorab-Infos: www.gamestar.de
Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo



Preview: The Old Republic

Wenn ein Online-Rollenspiel in absehbarer Zeit eine Chance hat, auch nur in die Nähe von **World of Warcraft** zu kommen, ist es **Star Wars: The Old Republic** von Bioware. Für ihren ersten Online-Titel haben sich die Entwickler viel vorgenommen. **The Old Republic** soll komplett vertonte Quests, Entscheidungen in Dialogen sowie eine fesselnde Geschichte bieten und damit bekannte Schwachpunkte des Genres umgehen. Wir haben erstmals Gelegenheit, das Großprojekt zu spielen und schildern unsere Eindrücke in einer großen Preview.



Test: Alpha Protocol

Große Entscheidungsfreiheit und 15 mögliche Enden: Das Action-Rollenspiel im Agentenmilieu von Obsidian will Spielern ein filmreifes Erlebnis bieten. Ob die Entwickler mit ihrer ersten Eigenproduktion an ihren Erfolg **Star Wars: Knights of the Republic 2** anknüpfen können, prüfen wir im großen Test.



Preview: Fallout: New Vegas

Das Online-Rollenspiel **Fallout: New Vegas** erinnert optisch stark an **Fallout 3** und verwendet unter anderem dessen V.A.T.-Zielsystem. Zur Freude treuer Fans enthält **New Vegas** aber auch Kreaturen aus den ersten beiden Teilen. In unserer Preview begehen wir uns auf einen Trip durch die Wüste Nevadas.

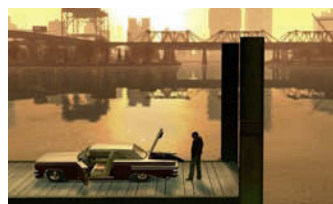


Preview: Crisis 2

Die Erwartungen an Cryteks neuen Ego-Shooter sind hoch. Neben packender Inszenierung erhoffen sich viele Spieler bahnbrechende technische Neuerungen. Wir haben uns **Crisis 2** angesehen und berichten in unserer Preview über den aktuellen Stand des Spiels, das der beste Ego-Shooter aller Zeiten werden will.

Spiele schöner machen

Viele Spiele, vor allem Konsolenumsetzungen, nutzen aktuelle PCs nicht aus. Manch älterer Titel wiederum ist noch spielenswert, aber optisch in die Jahre gekommen. Mithilfe von Tricks und Mods aus der Community können Sie viele Titel teils spektakulär verschönern. Im nächsten Heft zeigen wir Ihnen, wie's funktioniert und schicken unter anderem **GTA 4** und **Risen** in den Schönheitssalon.



DLC: Fluch oder Segen?

In Spielerkreisen ist das Kürzel »DLC« Gegenstand hitziger Diskussionen. Es steht für (meist kostenpflichtige) Zusatzinhalte für Spiele, die aus dem Internet heruntergeladen werden. Was sind die Probleme, was die Chancen und weshalb setzen Firmen darauf? Diese und weitere Fragen beantwortet unser großer Report.



ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

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
Mitglieder der Geschäftsleitung
Patrick J. McGovern
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine), André Horn (Entertainment)

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 (Trainee), 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, Daniel Raumer (Trainee)

Medien-Produktion
David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Björn Heinemann (Praktikant)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl, Julia Klose (Trainee)

Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukh (Trainee)
Isa Stamp, Anita Thiel
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Fabian Lein, Marion Schneider, Patrick C. Lück, Harald Fränkel

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 01805/727252-275, 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
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Matthias Weber (Ltd.) (-154),
Manuela Eue (-156)

Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 03/2010)
(IVW Q I/2010): 135.971 verkaufte Hefte
41.640.095 Page Impressions
6.849.528 Visits



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
Anschrift der Redaktion
Klaus Maurer (-673)
Annika Gradelowski (-625)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670, Fax: -99670
Daniela Kretschek (-691)
Manfred Aumaier (-602)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 13 vom 1.10.2009.
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
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)

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 Hefen 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.

GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar



Top-Thema GTA 4: Episodes from Liberty City

Endlich laufen die hochkarätigen Erweiterungen zu Rockstars Hit auch auf den PC. In unseren Test-Videos erfahren Sie, warum das ohne Hauptprogramm funktionierende Addon-Paket ein Muss für alle Fans von Grand Theft Auto 4 ist, wie gut der Mehrspieler-Modus funktioniert und inwiefern die PC-Fassung technisch besser ist als die Konsolenversion.



06/2010

Vollversion Darkstar One



Erleben Sie eine spannende Geschichte am Rande des Universums. Ascarons Weltraumspiel zählt zu den letzten großen Titel seiner Art und erreichte im GameStar-Test sehr gute 86 Punkte. Im Spielverlauf verbessern Sie Ihr Raumschiff mittels gefundener geheimnisvoller Artefakte, sodass Sie die Darkstar in immer größere Schlachten führen können.

DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Komplettes Spiel Baphomets Fluch 2.5



Das ambitionierte Fanprojekt orientiert sich an den ersten beiden Teilen der Adventure-Reihe. Wie in den Klassikern steuern Sie George Stobbart durch schön gezeichnete Hintergründe und gehen geheimnisvollen Rätseln auf den Grund. Ein überaus stimmiges, nostalgisches Spielerlebnis!



06/2010

Video Historie: Splinter Cell

Im Historienvideo lassen wir die wendungsreiche Geschichte von Sam Fisher Revue passieren.



Video Sam & Max: The Penal Zone

Das kultige Detektiv-Duo meldet sich zurück. Wir haben den ersten Abschnitt des neuen Episoden-Adventures der Telltale Studios getestet und berichten über die Qualität der Rästel sowie die brillant-witzigen Dialoge. Erreicht der Titel alte LucasArts-Größe?



DVD

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 06/2010

Daten, Programme

VOLLVERSION

Darkstar One

PROGRAMME

Core Temp V0.99.5
Directory Opus V9.5.2.0 32/64bit

Evil Player V1.31

Filezilla V3.3.2

FurMark V1.8.0

Secunia PSI V1.5.0.1

SMPPlayer V0.6.9

und mehr

Die Redaktion: Bad Company 2



Wenn ein Commander gleichzeitig mit Deppen und gegen Activision Blizzard kämpfen muss, kann es sich nur um die neueste Folge der Redaktions-Comedy handeln.

Videos

TOP-SPIEL

GTA 4:
Episodes from Liberty City

- The Lost and Damned

- The Ballad of Gay Tony

- Multiplayer

- Fazit

- PC vs. Konsole

PREVIEWS

Alpha Protocol

Arcania: Gothic 4

Darksiders

Mafia 2

Prince of Persia:
Die vergessene Zeit

Super Street Fighter 4

TEST

Black Sails

Lead and Gold

Mass Effect 2: DLC-Check

Mount & Blade: Warband

Splinter Cell: Conviction

Tiger Woods Online

SPECIAL

Die Redaktion 55 (Teil 1)

Die Redaktion 55 (Teil 1):
Outtakes

Rückblick GS 06/00

Test-Check

EXTRAS

Ghost Recon: Future Soldier
(Trailer)

The Witcher 2 (Trailer)

Black Prophecy (Trailer)

06/2010

VOLLVERSION Darkstar One

GameStar

GameStar

VOLLVERSION Darkstar One

06/2010

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 06/2010

KOMPLETTE SPIELE

Baphomets Fluch 2.5

Heroes in the Sky

DEMOS

Future Wars

King's Bounty: Armored Princess

Wildlife Camp: Im Herzen Afrikas

Mount & Blade: Warband

VIDEOS

Hall of Fame: Dark Project

Historie: Splinter Cell

Hardware-Video: Geforce GTX 480 Technik-Demos (HD)

Just Cause 2: PC vs. Konsole

Preview: Heroes of Newerth

Test: Sam & Max: The Penal Zone

Trailer: Loong

PATCHES

Der Planer 4 V1.20

Diablo 2 und Diablo 2: LoD V1.13

Die Sims 3 V 1.11.7

Die Sims 3: Reiseabenteuer V2.6.11

Drakensang: Am Fluss der Zeit V1.1

Majesty 2 V1.3

NBA 2K10 V1.1

Risen V1.10

Red Faction: Guerrilla

Star Wars: The Force Unleashed V1.2

TREIBER

Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7

PROGRAMME

7-Zip V4.65

CPU-Z V1.53.1

Datei Commander V11

DirectX 9.0c (Februar 2010)

DOSBox V0.73

IrfanView V4.25

IrfanView Plugins

SpeedFan V4.40

VLC Player V1.0.5

xp-AntiSpy V 3.97-8

06/2010

VOLLVERSION Darkstar One

GameStar

GameStar

KOMPLETTES SPIEL Baphomets Fluch 2.5

06/2010

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de