

2DVDs**VOLLVERSION: ARMIES OF EXIGO**Deutschland 6,30 € · Österreich, Benelux 7,35 €
Schweiz 9,80 SFR · Slowakei 9,90 € · Griechenland 9,45 €
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien 8,50 €

Die ganze Welt der PC-Spiele

07/2010 JUNI

GameStar XL

2 TOP-VOLLVERSIONEN**ARMIES OF EXIGO**GameStar
81%

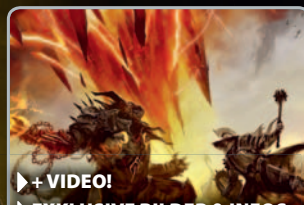
Warcraft 3 trifft Starcraft: Riesige Fantasy-Schlachten mit Rollenspielelementen!

RUNES OF MAGIC: THE ELDER KINGDOMSRiesiges Online-Rollenspiel
+ alle Addons [6 GByte Endlos-Gratis-Spielspaß! 79%]Exklusives Pet + Turbo-Level-Set im Wert von
15 Euro! Code im Heft!**BIOLOGY BATTLE**

Vorsicht, Suchtgefahr: Klassischer Arcade-Shooter!

EXKLUSIV: ERSTMALS ANGESPIELT!

FALLOUT NEW VEGAS

Alle spekulieren, wir wissen Bescheid: So spielt sich New Vegas!
Neuer Held, neue Story: Auf dem Weg zum besten Rollenspiel des Jahres

► + VIDEO!

► EXKLUSIVE BILDER & INFOS

GUILD WARS 2

Spektakulär: Das beste Online-Rollenspiel neben WoW erfindet das Genre neu!



► ANGESPIELT

RED DEAD REDEMPTION

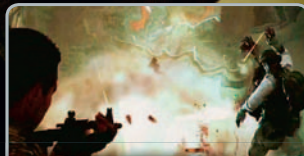
Das beste Spiel der Welt? Die Action-Sensation der GTA 4-Macher – auch auf dem PC?



► 20 MIN. VIDEO

► EXKLUSIV
DIE KAMPAGNE GESPIELT!**STARCRRAFT 2**

Die Multiplayer-Beta kennen alle: Wir haben die Singleplayer-Kampagne gespielt!



► ENTWICKLERBESUCH

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Das CoD-Phänomen: Wie die erfolgreichste Action-Serie noch eins draufsetzen will!

2DVDs
17 GByte!**2 Doppel-DVDs · 17 GByte · 32 Videos! Über 100 Min. Laufzeit!**USK
ab
16
freigegeben

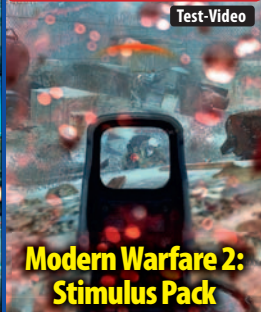
Biowares MMO: Story statt Routine!

Video

**Star Wars: The Old Republic**

Warum Sie sich das Geld sparen sollten

Test-Video

**Modern Warfare 2: Stimulus Pack**

Rollenspiel-Addon: Klassisch & storylastig

Video

**Drakensang: Phileassons Geheimnis**

Wir zerstören WoW!

Video

Die Redaktion 56: Bad Company 2 (2)

Spektakulär und knifflig wie früher!

Video

**Prince of Persia: Die vergessene Zeit**

Ihr Sim wird Geisterjäger!

Test-Video

Die Sims 3: Traumkarrieren

07

4 197 125 606302



GameStar 07/2010 Brot & Spiele

WoW-Magazin 06/2010



Im neuen World of Warcraft Magazin verraten wir, was sich für Ihren Helden mit dem Addon **Cataclysm** ändert. Und da wir auch wirklich unseren Charakter dorthin mitnehmen wollen, haben wir uns in puncto **Account-Sicherheit** für Sie schlau gemacht und rüsten nun auf! Außerdem zeigen wir Ihnen den besten Weg,

um den **Lichkönig** aus den Stiefeln zu hauen – und zwar im heroischen Modus.

Offizielles Sims Magazin 03/10



Im offiziellen Magazin zu »Die Sims« dreht sich alles um die besonderen Momente des Lebens – **Traumkarrieren und Heiraten!** Mit dabei: viele Tipps zum zweiten Erweiterungspack und zur garantiert erfolgreichen Hochzeit. Außerdem: Frühlingshäuser, aktuelle Modetrends zum Nachbauen und die Heft-DVD mit 20 exklusiven Objekten für Die Sims 3. Jetzt für 6,99 Euro am Kiosk – oder gleich abonnieren unter www.sims-magazin.de.

Wo sind die angekündigten Spiele?

Vielleicht wundern Sie sich ab und an, wenn Sie Ihre neue GameStar aufschlagen, begierig im Inhaltsverzeichnis nach einem Titel suchen, den wir in der vorangegangenen Ausgabe als Preview oder gar Test angekündigt haben, und Sie finden – nichts. Zwar steht ganz unten auf der Seite »Themen können sich kurzfristig ändern«, aber das kann ja nicht die Erklärung sein.

Warum also passiert so etwas? Zunächst sind wir bei Spielthemen oft auf die Ankündigungen der Publisher und deren Verlässlichkeit angewiesen. Wenn wir also in der Vorschau der Ausgabe 06/2010 eine Preview zum kommenden Edel-Shooter **Crysis 2** angekündigt haben, dann darum, weil der Publisher Electronic Arts neue Infos und Bilder zu dem Titel im Rahmen einer Presseveranstaltung zeigen wollte. Dort gab es zwar tatsächlich viel zu sehen, aber nur sehr wenig **Crysis 2** und schon gar nichts Neues. Also lesen Sie in dieser Ausgabe einen mehrseitigen Artikel zum Online-Shooter-Phänomen **APB**, den konnten wir nämlich ausführlich anspielen. Und bevor wir nur wegen eines großen Namens alte Kamellen wiederkäuen, berichten wir lieber über neue spannende Titel und Trends.

Schwieriger wird's beim Thema Tests: Mit **Alpha Protocol** und **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** haben gleich zwei Testmuster unseren Redaktionsschluss knapp verfehlt, über die Gründe dafür können wir nur spekulieren (mehr dazu auf S. 67). An anderer Stelle haben wir auch schon bewusst auf Tests verzichtet. Etwa wenn der Hersteller Druck machen will. »Klar könnt ihr eine Testversion haben. Aber nur, wenn mindestens XX Spielspaßpunkte im Wertungskasten stehen.« In so einem Fall verzichten wir, kaufen die fertige Version im Laden oder im Ausland und liefern den Test im nächsten Heft und zum Verkaufsstart auf GameStar.de nach.

Praktikant gesucht

Nachdem uns im letzten Monat unser famoser Praktikant Jan Gerwat verlassen hat, um sein Studium fortzusetzen (noch mal alles Gute, Jan!), brauchen wir wieder Verstärkung für die nächsten sechs Monate – gegen Bezahlung, versteht sich. Und zwar nicht zum Kaffeekochen und Archivputzen, sondern zum Recherchieren von News, Aufnehmen von Videos, zum Spielen und Artikelschreiben. Wenn Sie also Abitur haben, sich schon länger für Spiele begeistern, gerne und verständlich schreiben, schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen an die IDG Entertainment Media GmbH, Katja Staffetius, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München. Für mehr Details werfen Sie einen Blick auf GameStar.de. Dort finden Sie regelmäßig Jobangebote auch für unsere Online-Abteilung oder das Sonderheft-Department.

Jetzt aber viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

GameStar DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

Top-Thema Starcraft 2



Der Mehrspielermodus von Starcraft 2 befindet sich bereits seit mehreren Monaten in der geschlossenen Beta. Doch was erwartet uns in der Kampagne? Kann Starcraft 2 an die hohen Standards von Teil 1 anknüpfen? Welche Möglichkeiten bietet der Editor? Diese und weitere Fragen beantworten unsere Top-Videos.



07/2010

Vollversion Armies of Exigo



Das Echtzeit-Strategiespiel des Entwicklers Black Hole steht in der Tradition von Warcraft 3 und erreichte im GameStar-Test sehr gute 81 Punkte.

Die Redaktion: Bad Company 2 (Teil 2)

Das Team um Captain Siegmund strebt nach der Vernichtung von World of Warcraft! Man ahnt: Das wird kein Zuckerschlecken...



DVD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Komplettes Spiel Runes of Magic: The Elder Kingdoms

Das kostenlose Online-Rollenspiel aus dem Hause Frogster ist einer der erfolgreichsten Titel seiner Art. Unser 6 GByte schwerer Client enthält neben dem Hauptspiel auch die beiden bislang erschienenen Addons: The Elven Prophecy sowie das brandaktuelle The Elder Kingdoms.



Exklusives Haustier
+ Itempaket
Wert: rund 15 Euro!

Details siehe Rückseite



07/2010

Vollversion Biology Battle



Kämpfen Sie im Stil von Geometry Wars als medizinischer Nanoroboter um Punkte und gegen die Zellabwehr. Ein rundum gelungener 2D-Shooter!

Video Spielen auf dem iPad

Apples Tablet-Computer ist in aller Munde. Doch lohnt sich das Gerät auch für Spieler? Markus Schwerdtel stellt einige interessante, bereits erhältliche Titel vor.

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!

GameStar XL DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 07/2010

Daten, Programme

VOLLVERSION

Armies of Exigo

KOMPLETTES SPIEL

Heroes in the Sky

DEMO

Sam & Max: The Penal Zone

PATCHES

Torchlight V1.15

Mount & Blade: Warband V1.113

Men of War V1.17.5

GTA 4: Episodes from Liberty City V1.1.1.0

GTA 4 V1.0.6.0

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

Videos

TOP-SPIEL

Starcraft 2

- Gassammel-Mission

- Tempel-Mission

- Der Editor

- Eine Zwischensequenz

- Coole Maps & Mods

PREVIEWS

Age of Conan:
Rise of the Godslayer

Arma 2:
Operation Arrowhead

Drakensang:
Phileassons Geheimnis

Guild Wars 2

Lost Planet 2

Prince of Persia:
Die vergessene Zeit

Star Wars: The Old Republic

TESTS

Heroes of Newerth

Modern Warfare 2:
Stimulus-Pack

Serious Sam HD:
The Second Encounter

SBK X

Test-Check

SPECIAL

Die Redaktion 56:
Bad Company 2 (Teil 2)

Die Redaktion 56: Outtakes

Rückblick GS 07/00

Hardware-Video: Spielen mit
sechs Monitoren

Splinter Cell: Conviction
Koop-Modus
(Ab 18 DVD)

EXTRAS

GameStar Ausgabe 07/2000 (PDF)

GameStar Ausgabe 07/2010 (PDF)

+ Trailer & Treiber

07/2010

VOLLVERSION Armies of Exigo

GameStar

GameStar

VOLLVERSION Armies of Exigo

07/2010

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 07/2010

VOLLVERSION

Biology Battle

KOMPLETTES SPIEL

Runes of Magic

VIDEOS

GameStar Backstage #2

GameStar Backstage #3

Spielen auf dem iPad

Splinter Cell: Conviction: Boxenstopp

Splinter Cell: Conviction: PC vs. Konsole

PROGRAMME

7-Zip V4.65

CPU-Z V1.53.1

Datei Commander V11

DirectX 9.0c (Februar 2010)

DosBox V0.73

Irfan View V4.25

IrfanviewPlugins

SpeedFan V4.40

Exklusives Haustier + Itempaket für Runes of Magic

Leichter Aufleveln in Taborea: GameStar-Leser erhalten diesen Monat kostenlos ein Set aus nützlichen Items und Tränken sowie die Eisechse als exklusives permanentes Haustier. Der Gesamtwert des Pakets liegt bei rund 15 Euro!

Die Registrierungscode für das Runes of Magic Paket befinden sich in der Innenseite dieser DVD-Hülle.

Beachten Sie, dass die Codes nur einmal pro Account eingelöst werden können und nur bis zum 31. Juli 2010 gültig sind. Um die Items freizuschalten, besuchen Sie bitte folgende Adresse: www.runesofmagic.com/de/box.html

1x Eisechse (permanentes Haustier)

Einfaches Amulett der Erfahrung

Einfaches Amulett des Talents

Goldener Reparaturhammer

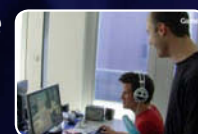
Phirius Spezialwässerchen - Typ A (stellt 20% LP und MP wieder her)

Transformationstrank - Ent (verwandelt den Benutzer eine Stunde lang in einen Ent)



Video GameStar Backstage

Wie geht's in der GameStar-Redaktion zu, wenn der Drucktermin droht? Welche Stellen durchläuft ein Text, bevor er in die Druckerei geht, und wie viele Spiele beherbergt eigentlich das GameStar-Archiv? GameStar Backstage gibt die Antwort und wirft einen Blick hinter die Kulissen des Redaktionsalltags.



07/2010

VOLLVERSION Biology Battle

GameStar

GameStar

VOLLVERSION Biology Battle

07/2010

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



20 Titel Fallout: New Vegas

Exklusiv: Wir haben Obsidians potenziellen Rollenspiel-Hit als weltweit erstes Magazin angespielt und das Ödland rund um die Sündenmetropole New Vegas erforscht. Was bleibt gleich, was ändert sich? Kann New Vegas das grandiose Fallout 3 übertrumpfen?



Preview

34 Call of Duty: Black Ops Kein Infinity Ward, kein Modern Warfare! Das neue Call of Duty schickt Sie in die heißesten Konflikte der 60er-Jahre.



Preview

40 Guild Wars 2 Die Fortsetzung entfernt sich vom Vorgänger und macht vieles anders als andere Online-Rollenspiele. Wir haben exklusive Infos.

Titelstory

Fallout: New Vegas

Mega-Preview	20
Mini-FAQ	23
Lass sie rollen!	24

Aktuell

News	8
Termin-Update + Warteliste	12

Previews

Kurzreviews

Blacklight: Tango Down	14
Gray Matter	14
Lego Universe	14
World of Tanks	16
Age of Conan:	
Rise of the Godslayer	16
Emergency 2012	16
Afterfall: Insanity	18
Lara Croft	
and the Guardian of Light	18
Medal of Honor	18

Previews

Starcraft 2	30
Call of Duty: Black Ops	34
APB	38
Guild Wars 2	40
Red Dead Redemption	44
Rage	48

DVD-Highlights



Vollversion Armies of Exigo

Die Zutaten für ein gutes Strategiespiel: packende Missionen, eine wendungsreiche Geschichte, taktische Tiefe und effektreiche Massenschlachten – fertig ist **Armies of Exigo**. Der **Warcraft 3**-Konkurrent bietet zudem 33 Mehrspieler-Karten sowie einen mächtigen Leveleditor. GameStar-Wertung: 81 Punkte.

Top-Spiel-Video Starcraft 2

In fünf Videos (Laufzeit: 20 Minuten) zeigt Michael Graf zwei Kampagnen-Missionen, die spektakulären Zwischensequenzen sowie den Karteneditor.

DVD-XL-Highlights



Komplettes Spiel + Addons + 15 Euro-Code Runes of Magic

Mehr **Runes of Magic** geht nicht! Unser Client enthält neben dem Hauptspiel auch die Addons **The Elven Prophecy** sowie das brandaktuelle **The Elder Kingdoms**. Zudem erhalten Sie ein mächtiges Itempaket sowie ein exklusives Haustier. Gesamtwert: 15 Euro!

Über 20 Minuten Exklusive Videos

Taugt Apples iPad zum Spielen? Wie schlägt sich Splinter Cell im Konsolenvergleich? Außerdem: ein humoriger Blick hinter die Kulissen von GameStar.



Preview

44 Red Dead Redemption Nur ein GTA im Wilden Westen? Nein, denn das Cowboy-Abenteuer könnte die Gangster-Mär sogar überflügeln.



Test

74 Split/Second: Velocity Drehen Sie die Lautsprecher auf! Wir testen den hochexplosiven Action-Raser vom Pure-Entwickler Black Rock.



Hardware

109 Spiele im Schönheitssalon Angestaubte Optik? Von wegen! Spieleperlen lassen sich mit wenigen Handgriffen grafisch aufpolieren.

Tests

Das Team	52
Aktuelle Spiele / Patches	54

Strategie

Strategie-Hitliste	55
Heroes of Newerth	56
Tropico 3: Absolute Power	58
Die Sims 3: Traumkarrieren	60
Achtung Panzer: Kharkov 1943	62

Action

Action-Hitliste	63
Modern Warfare 2:	
Stimulus Pack	64
Serious Sam HD:	
The Second Encounter	66

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	67
Sam & Max: All-Zeit bereit	68
Partisan	69
Kontrollbesuch:	
Star Trek Online	70

Sport

Sport-Hitliste	73
Split/Second: Velocity	74
SBK X	77

Magazin

Leserbriefe	80
Fehler!	81
GameStar Interaktiv	
»Späte Taufe«	83
Verlosung	86
Report: Der DLC-Boom	88
Report: Der bunte Rebell –	
Die CDV-Story	96
Report:	
Die große Heuchelei	100
Hall of Fame:	
Medal of Honor	104

Hardware

Hardware

Hardware-News	106
Hardware-Referenzklassen	107

Schwerpunkt

Spiele im Schönheitssalon	109
Crysis	110
Dragon Age: Origins	112
Fallout 3	114
Half-Life 2	116
Risen	118

Test des Monats

Schnell, schneller ... SSD	120
----------------------------	-----

Einzeltests

Grafikkarte: Sapphire HD 5850	
Toxic 2,0 GB	124
Notebook: Asus G73JH	124
5.1-Lautsprecher:	
Teufel Concept E 200	124
Komplett-PC:	
Hardware4u.net Gamers	
Dream Revision 3.2 Air X	125
Kabelmaus: Roccat Pyra	125
22-Zoll-Monitor: Samsung	
Syncmaster B2230W	125

Service

Einkaufsführer	126
----------------	-----

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	129
Impressum / Vorschau	130

Spiele in dieser Ausgabe

Achtung Panzer: Kharkov 1943	Test	62
Afterfall: Insanity	Preview	18
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Preview	16
Alter Ego	Patches	54
APB	Preview	38
Assassin's Creed: Brotherhood	News	10
Battlefield: Bad Company 2	News	10
Blacklight: Tango Down	Preview	14
Call of Duty: Black Ops	Preview	34
Call of Duty: Modern Warfare 2	Test	64
Counterstrike	News	11
Crysis	Hardware	110
Dead Space 2	News	13
Die Gilde 2	Patches	54
Die Sims 3: Traumkarrieren	Test	60
Dragon Age: Origins	Hardware	112
Emergency 2012	Preview	16
Fallout 3	Hardware	114
Fallout: New Vegas	Titelstory	18
Gray Matter	Preview	14
Guild Wars 2	Preview	40
Half-Life 2	Hardware	116
Heroes of Newerth	Test	56
Lara Croft and the Guardian of Light	Preview	18
Lego Universe	Preview	14
Max and the Magic Marker	Patches	54
Medal of Honor	Preview	18
Medal of Honor: Allied Assault	Klassiker	104
Mount & Blade: Warband	Patches	54
Partisan	Test	69
Rage	Preview	48
Red Dead Redemption	Preview	44
Risen	Hardware	118
Sam & Max: All-Zeit bereit	Test	68
SBK X	Test	77
Serious Sam HD: The Second Encounter	Test	66
Splinter Cell: Conviction	Patches	54
Split/Second: Velocity	Test	74
Spore	News	13
Star Trek Online	Test	70
Starcraft 2	Preview	30
Trine	Patches	54
Tropico 3: Absolute Power	Test	58
World of Tanks	Preview	16

Assassin's Creed: Brotherhood



Das nächste Assassinen-Abenteuer wird ein umfangreiches, allein lauffähiges Addon zu Teil 2.

Ubisoft hat das nächste **Assassin's Creed**-Spiel angekündigt. Es wird ein Standalone-Addon zu **Assassin's Creed 2** mit dem Namen **Assassin's Creed: Brotherhood**. Der Held des Spiels ist folgerichtig weiterhin Ezio Auditore di Firenze, der Hauptdarsteller aus Teil 2. Den vorschlägt es in seinem neuen Abenteuer nach Rom, wo er weitere Assassinen trifft, mit denen er eine Bruderschaft (englisch: »Brotherhood«) gründet. Auf der Website zum Spiel stellt Ubisoft ein paar neue Waffen vor, darunter eine Metallklaue, die als Armprothese dient und so kräftig ist, dass sie ihre Opfer enthaupten kann. Die Internetseite präsentiert sich als Werbepattform des Templerordens, der Feinde des Assassinen-Bundes. Die neuen Waffen sind also vermutlich nicht für Ezio bestimmt, sondern für seine Widersacher. In einem der kurzen Präsentationsvideos, die wir auf GameStar.de für Sie zusammengefasst haben, ist außerdem zu sehen, wie eine schöne Frau den neuen, tödlichen Fä-

cher im Kampf benutzt. Das bedeutet, dass Sie in **Brotherhood** entweder auch auf Seiten der Templer und mit einem neuen Alter Ego antreten, oder aber die Clips zeigen Szenen aus dem bereits in Aussicht gestellten Multiplayer-Modus. Dafür spricht auch, dass Vorbesteller des Spiels als Belohnung spezielle Mehrspieler-Charaktere erhalten werden. Das steht zumindest auf der Verpackung der Preorder-Box, die bereits ihren Weg ins Internet gefunden hat. Wie der Multiplayer-Modus genau aussehen soll, ist noch nicht bekannt. Wahrscheinlich werden sich die Spieler ihr eigenes Arsenal zusammenstellen können, darunter auch die neuen Waffen. Ein **Assassin's Creed 3** ist mit **Brotherhood** aber noch lange nicht vom Tisch. Patrice Desilets, der Lead Designer der Serie, fabulierte Ende letzten Jahres in einem Interview über mögliche Szenarien für einen dritten Teil. Dabei fielen die Stichwörter »Frau« und »Zweiter Weltkrieg«.

FAB

►Quicklink: 6851

Bad Company 2 Koop

Demnächst soll es wieder **Battlefield-Gefechte gegen Bots geben. Aber erst mal nur auf den Konsolen.**

Dice arbeitet derzeit am sogenannten Onslaught-Modus für **Battlefield: Bad Company 2**. Darin tritt ein Trupp von vier Spielern auf vier bekannten Multiplayer-Karten gegen Computergegner an. Allerdings wird das Update zunächst nur für die Konsolen erscheinen: Dice fürchtet, auf dem PC könnten zu viele Anbieter ihre 32-Mann-Server schlagartig auf 4-Mann-Onslaught umstellen und damit einen Großteil der Spieler aussper-

ren. Auf den Konsolen funktioniert die Serversuche hingegen nach dem Peer-to-Peer-Prinzip, so gibt's immer genug Schlachtfelder, je nach Bedarf. Vor der PC-Umsetzung will Dice also noch klären, wie man Onslaught am besten für den PC anbieten kann. Der neue Modus wird zumindest auf den Konsolen kostenpflichtig sein. Dabei hatte Patrick Bach, der Senior Producer von **Bad Company 2**, erst letzten Monat noch großspurig verkündet: »Wir werden niemals Geld für Battlefield-Karten verlangen.«

FAB

►Quicklink: 6852

Die Onslaught-Karten erhalten einen neuen Anstrich, etwa andere Tageszeiten.



Neue Steam-Version

Die Online-Vertriebsplattform läuft jetzt auch auf Apple-Rechnern.

Die neue Steam-Version ist online. Außer der moderneren Optik hat Valve die Community-Funktionen erweitert, die Spielersuche übersichtlicher gestaltet und eine Reihe von Fehlern behoben. Außerdem laufen alle Valve-Spiele auf Basis der Source-Engine jetzt auch auf dem Mac, darunter **Left 4 Dead 2** oder **Team Fortress 2**. Dazu musste Valve zusätzlich zum DirectX-Renderpfad einen für das plattformübergreifende OpenGL programmieren. Ab **Portal 2** soll jeder Titel aus eigenem Haus für Windows und Mac gleichzeitig erscheinen. Möglicherweise stößt Linux bald als drittes Steam-Betriebssystem hinzu: Technisch sind

Mac OS X und Linux enger miteinander verwandt als mit Windows. Vor dem Start unter Mac OS prüft Steam, ob es auf einem Mac oder unter Linux läuft. Dennoch: Bisher hat Valve die Linux-Unterstützung nicht bestätigt.

DV



Beim neuen **Steam** sehen Sie, welcher ihrer Freunde welche Spiele besitzt oder gerade spielt.

Ubisoft-Kopierschutz bald noch schärfer?

Gerüchten zufolge will der Publisher beim Thema Kopierschutz noch größere Geschütze auffahren.

Ein Forenbeitrag auf der Internetseite Slashdot.org sorgt für Wirbel. Der anonyme Verfasser gibt an, Programmierer bei Ubisoft zu sein und behauptet, der Publisher arbeite an einer verschärften Version seines umstrittenen Kopierschutzes Game Launcher. So werde das System, bei dem die Kunden während eines



Bislang hat der **Game Launcher** in erster Linie eins versenkt: das Wohlwollen der Spieler. Trotzdem wurde das System schon geknackt.

Spiels ständig online sein müssen, in Zukunft nun auch sehr wichtige Teile des Programmcodes durch das Internet übertragen, ohne die die Spiele nicht lauffähig seien. Um diese Sicherung zu umgehen, müssten Cracker den entsprechenden Server emulieren. Die Maßnahme sei firmenintern allerdings umstritten. Ubisoft hat sich zu diesem Thema noch nicht geäußert. Besagtem Programmierer zufolge könnte der neue Kopierschutz bereits ab Sommer in neuen Titeln in Aktion treten. **SD**

► Quicklink: 6853

EA Sports: Mehrspieler-Modus nur mit Onlinepass



Kontroverser **Onlinepass**: Abzocke oder Mehrwert für Gebrauchtspiel-Käufer?

EA Sports erlaubt zukünftig nur noch Erstkäufern seiner Spiele kostenlosen Multiplayer-Spaß.

EA Sports will künftig allen Spielen für die Xbox 360 und Playstation 3 einen »Onlinepass« beilegen. Mit diesem Code wird der Mehrspieler-Modus einmalig freigeschaltet. Gebrauchtkauf müssen den Pass für circa zehn Dollar gesondert erwerben. Das ergibt Sinn: Heutzutage sind die meisten Multiplayer-Spiele ohnehin an feste Nutzerkonten gebunden. Käufer von Gebrauchtspielen kämen mit einem solchen Onlinepass dann, im Gegensatz zu heute, auch auf die Multiplayer-Server. **SD**

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(2)	Dragon Age: Origins
3	(3)	Modern Warfare 2
4	(4)	Mass Effect 2
5	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(7)	Assassin's Creed 2
7	NEU	GTA: Episodes from Liberty City
8	WIEDER DA	Grand Theft Auto 4
9	(8)	Modern Warfare
10	(6)	Fallout 3
11	(9)	Risen
12	(16)	Diablo 2
13	(10)	Anno 1404: Venedig
14	(11)	Anno 1404
15	(18)	Drakensang: Am Fluss der Zeit
16	(12)	Battlefield 2
17	(17)	Crysis
18	(19)	Dragon Age: Awakening
19	WIEDER DA	Mafia
20	(20)	Half-Life 2

Quelle: GameStar-Mitmachern 06/2010, Mitmachern: > GamesStar-Quicklinks: 4483



Valve werkelt an neuen Spielelementen.

Counterstrike: Source wird demnächst an moderne Shooter angepasst. Wie **Modern Warfare 2** bietet die neue Version, die sich derzeit in der Beta-Phase befindet, unter anderem freischaltbare Erfolge. Aus **Team Fortress 2** übernimmt Valve das »Beherrschung und Rache«-System. Das belohnt Sie, wenn Sie einen Gegner mehrmals ausschalten, ohne selbst dabei zu sterben. Außerdem gibt's im Spiel demnächst eine »Kill Cam«, und am Ende einer Partie kürt **Counterstrike** den wertvollsten Spieler. Neben diesen Veränderungen implementiert das Update auch technische Verbesserungen der Source-Engine. **SD**



Mac statt Spiele-PC?

Valve hat Steam auf Apples schicke PC-Konkurrenz portiert. Auch die hauseigene Source-Engine bekommt ein zweites Zuhause. Portal 2 soll sogar gleichzeitig für PC und Mac erscheinen. Wird der Mac damit zur Alternative zum Windows-PC? Ganz neu ist die Begeisterung für den Mac jedenfalls nicht. Blizzard und id Software veröffentlichen ihre Titel schon lange für Mac OS. Außerdem werkelt in den Macs seit längerem PC-Hardware von Nvidia, Intel und Co.

Einer dürfte aber etwas gegen die neu gefundene PC-Mac-Harmonie haben: Microsoft versucht seit Jahren alles, damit das eigene, nicht allgemein kompatible DirectX die offene Konkurrenz um OpenGL verdrängt. Schließlich sind DirectX und Spiele der größte (Spötter sagen einzige) Vorteil von Windows gegenüber Mac OS und Linux. Wenn noch mehr Entwickler Valves Beispiel folgen, dürfte das den Windows-Machern also gar nicht gefallen. Und der Weg dahin ist kurz: Viele Engines laufen auf Playstation 3 und Wii bereits unter OpenGL.

Wir PC-Spieler würden von einem stärkeren Mac profitieren. Mehr potenzielle Käufer machen es wahrscheinlicher, dass die Entwickler aufgebahrte PC- und Mac-Versionen programmieren, statt nur schnöde Konsolenumsetzungen weit unter den technischen Möglichkeiten aktueller Hardware abzuliefern. Daher sehe ich den Spiele-Mac eher als Unterstützung für den Spiele-PC denn als Konkurrenz – dafür sind mir die schicken, aber teuren und in 3D oft langsamen Apple-Systeme zu eingeschränkt bei Hardware-Wahl und Aufrüstmöglichkeiten.

Florian Klein, Redakteur

florian@gamstar.de



Pass? Passt.

Groß war unsere Aufregung, als es hieß, EA Sports werde zukünftig seinen Konsolenspielen einen »Onlinepass« beilegen. Nur mit diesem Code kann man dann den Multiplayer-Modus freischalten – und auch nur einmal. Wer das Spiel gebraucht kauft, muss den Pass zusätzlich erwerben. Ob und wie das System auch für PC-Spiele Anwendung finden wird, ist noch nicht bekannt.

»Abzocke!« war da unsere erste Reaktion. Aber wenn der Beißreflex nachlässt, erscheint das System einigermaßen sinnvoll, zumindest auf dem PC. Hier sind die meisten Multiplayer-Titel ohnehin mit einem Key an einen Account gebunden, lassen sich also nicht ohne Weiteres gebraucht verkaufen. Mit diesem Onlinepass aber würde das zukünftig funktionieren. Konsoleros können momentan ihre Spiele munter tauschen und weiterverkaufen, die würden mit dem Pass schlechter dastehen. Denn die privaten Geschäfte mit Gebrauchttiteln nerven die Publisher, die verdienen daran keinen Cent. Die Hersteller sehen den Konsolenspiel-Gebrauchthandel mittlerweile sogar als ebenso große Bedrohung wie die Raubkopien. Daher der Onlinepass.

PC-Spielern würde das System Vorteile bringen – vorausgesetzt, der Preis bleibt im Rahmen. Statt ein neues Bad Company 2 kaufen zu müssen, besorgt man sich das Ding für kleines Geld gebraucht und legt noch mal vermutlich etwa 10 Dollar für den Pass drauf, und fertig. Nicht optimal, aber besser als nichts. Unklar ist aber, ob der Pass für den PC kommt, denn hier schmälerte er ja die Gewinne von EA. Jetzt kann der Branchenriese beweisen, dass er im Interesse der Spieler handeln will, auch ohne Profitaussichten.

Fabian Siegismund, Redakteur
fabian@gamestar.de



Radon Labs blickt in eine ungewisse Zukunft.

Radon Labs pleite

Die Drakensang-Macher sind zahlungsunfähig.

Radon Labs ist das Geld ausgegangen, die Entwickler haben beim Berliner Amtsgericht Insolvenz angemeldet. Dabei hatte das Studio mit **Drakensang** und **Drakensang: Am Fluss der Zeit** zwei hochklassige Rollenspiele abgeliefert (GameStar-Wertungen: 86 und 85 Punkte) und arbeitet derzeit an der vielversprechenden Erweiterung **Phileassons Geheimnis**

für **Am Fluss der Zeit**. Doch nun sind die Verhandlungen mit dem Publisher Dtp für das als sicher geltende **Drakensang 3** gescheitert, Radon Labs kann künftig seine Mitarbeiter nicht mehr bezahlen. Einige von ihnen vermelden auf ihren Xing-Profilseiten, nur noch bis Ende Mai für das Berliner Studio zu arbeiten. Nach Unternehmensaussagen befindet sich Radon Labs aber bereits im Gespräch mit neuen Partnern. Wir drücken alle Daumen! **FAB**

Spiele in 3D

Während im Kino 3D-Filme boomen, sehen Hersteller die Entwicklung im Privatbereich zwiespältig.

Die Welle der 3D-Filme soll nun auch auf das Wohnzimmer überschwappen. Immer mehr Spiele unterstützen Nvidias 3D Vision oder vergleichbare Systeme für den Heimrechner, Samsung rechnet noch 2010 mit bis zu zwei Millionen verkauften 3D-Fernsehern. Trotzdem glauben Kritiker wie etwa der Publisher THQ nicht an eine rasche Verbreitung dieser Technik, insbesondere auf dem Spielesektor. Dazu fehle es an Spielkonsolen mit der nötigen Hardware, zudem ginge die Verbreitung von 3D-Bildschirmen zu langsam vonstatten, so der THQ-Chef Brian Farrell. Entsprechend würden Spiele in echtem 3D noch auf Jahre bestenfalls ein Nischendasein fristen. **NG**



Samsung sieht 3D für Zuhause als Wachstumsmarkt.

GameStar bei der E3 2010



Kein Geld für ein Ticket nach Los Angeles?

Wir bringen die Messe zu Ihnen!

Vom 15. bis zum 17. Juni trifft sich in Los Angeles das Who-is-Who der Spielebranche zur Electronic Entertainment Expo 2010, kurz: E3. Wir sind mit einem siebenköpfigen Team vor Ort und bringen auf GameStar.de alles direkt von der wichtigsten Spielemesse der Welt auf Ihren PC. Mit Videos und Meldungen zu den neuesten Trends, den interessantesten Titeln und den größten Überraschungen – auch hinter den Kulissen.

Dieses Jahr erwarten wir wieder brandaktuelle Informationen zu hochkarätigen Titeln wie **Mafia 2** oder **Medal of Honor**. Außerdem ist die E3 auch der optimale Ort für Erstkündigungen neuer großer Projekte.

Mit GameStar.de sind Sie über alles bestens informiert. **SD**

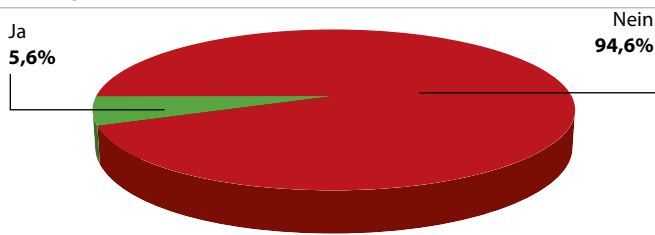
► Quicklink: 6859

Verkaufs-Charts Mai

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

Quelle: 7. Mai 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn

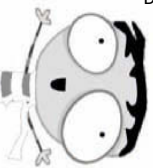
»Haben Sie schon mal die Konsolenversion eines Spiels gekauft, weil die PC-Version erst später kam?«



Ergebnis: Unsere Leser sind kompromisslose PC-Spieler. Sie warten notfalls auch ein paar Monate, um auf ihrer Lieblingsplattform spielen zu können. Bestes Beispiel: GTA 4. Das Signal an die Entwickler ist klar: Der PC-Spielemarkt hat (zumindest in Deutschland) einen treuen und großen Kundenstamm.

Spielen für den guten Zweck

Gibt es Spieler, die nicht einmal einen Cent für fünf gute Spiele zahlen würden, selbst wenn das Geld für wohltätige Zwecke gespendet wird? Offensichtlich ja.



Der Independent-Entwickler Wolfire macht ein moralisches Angebot: Fünf coole Spiele (**World of Goo**, **Gish**, **Lugaru**, **Penumbra: Overture** und **Aquaria**) im Paket zu einem Preis, den Sie sich selbst aussuchen können. Und obendrein wird ein Teil des Geldes auch noch an die Wohlfahrt gespendet! Wer würde da nicht sofort zuschlagen und dieses **Humble Indie Bundle** kaufen, und sei es nur für einen Cent? Genug Leute. Denn wie Wolfire schätzt, haben im Laufe der ersten Woche 25 Prozent der »Kunden« das komplett kopierschutzfreie Spielepaket illegal heruntergeladen. Nicht eingerechnet: die unzähligen Kopien über Filesharing-Programme. Eine peinliche Quote für die ewig gegen Kopierschutzsysteme wetternde Spieler-Community. Dennoch hat die Geschichte ein Happy End: Innerhalb der ersten Woche haben die ehrlichen Käufer unglaubliche 1,2 Millionen Dollar gespendet, die sie nach ihrem Gutdünken auf zwei Wohlfahrtsorganisationen und die Entwickler verteilen konnten. **FAB**

► Quicklink: 6858



Infinity

Erste Informationen zum Weltraum-MMO und seiner schicken 3D-Engine.

Das Science-Fiction-Rollenspiel **Infinity: The Quest for Earth** von Flavien Brebion spielt in einer vollkommen offenen Welt, in der Spieler zahlreiche Raumschiffe, vom mickrigen Shuttle bis zum militärischen Superschiff, steuern können oder sich die Zeit als Besitzer einer kleinen Mine oder eines riesigen wirtschaftlichen Imperiums vertreiben. Das MMO soll wie auch **The Secret World** von Funcom ganz ohne Klassen oder Levels auskommen. Wie das genau aussehen soll, wird sich aber noch zeigen müssen. Die Grafik-Engine des Spiels, I-Novae, berücksichtigt laut der Entwickler Alter und Zustand von Raumschiffen oder Stützpunkten, sodass diese sichtbar verfallen, wenn sie nicht gepflegt werden. Außerdem soll I-Novae trotz der weiten Welt erstaunlich detaillierte Landschaften erzeugen, sollten Sie mal den Fuß auf einen der zahlreichen Planeten setzen. Dabei fliegen Sie stufenlos aus dem All in die Atmosphäre des jeweiligen Himmelskörpers hinein, ohne dass die Engine nachladen müsste. Auf den Planeten können Sie Städte erkunden und Missionen annehmen. **Infinity** soll 2011 erscheinen. **DV**



Laut Entwickler nur ein Beispiel für den Detailreichtum von Infinity: Diese Planetenringe bestehen aus Tausenden von Eis- und Steinstücken.

News-Ticker

- **Dead Space 2:** Nach langer Geheimniskrämerei hat Electronic Arts die PC-Version des Horror-Actionspiels mittlerweile offiziell bestätigt. Neue Fakten zum Spiel bleibt der Publisher aber noch schuldig.
- **Apple:** Das iPad kann nun auch in Deutschland bestellt werden. Die Preise beginnen bei 500 Euro für die 16-GB-Version mit WLAN; UMTS kostet 100 Euro Aufpreis. Die 32-GB-Modelle schlagen mit 600 und 700 Euro zu Buche, die 64-GB-Versionen gibt's für 714 und 814 Euro.
- **Spore:** Bekommt das Schöpfungsspiel von Will Wright einen »bösen Bruder«? EA hat sich jedenfalls die Namensrechte für »Darkspore« sichern lassen.
- **GoogleSharing:** Über ein Firefox-Addon vermischt GoogleSharing die Anfragen mehrerer Nutzer, um sie gegenüber der Suchmaschine zu anonymisieren. Die Verbindungen untereinander werden verschlüsselt.
- **Stronghold 3:** Die Firefly Studios haben den dritten Teil ihres Burgenbau-Strategiespiels angekündigt.
- **Project Natal:** Microsofts bewegungssensitives Controllersystem erscheint Gerüchten zufolge im Oktober.

Sie kennen mich nicht?
Ich bin doch Boxweltmeister.

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

(Darauf bin ich besonders stolz!)



Andreas Guhde, Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

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

Die Teufel Vorteile:

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



Termin-Update

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

Das kommt im Juni

Arma 2: Operation Arrowhead	Morphicon	29.06.2010
Armada 2526	Iceberg	25.06.2010
Darkness Within 2	Iceberg	04.06.2010
Darksiders	THQ	Juni 2010
Die Sims 3: Traumkarrieren	Electronic Arts	02.06.2010
Disciples 3	Kalypso	24.06.2010
Für immer Shrek	Activision	24.06.2010
Lego Harry Potter	Disney	25.06.2010
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	10.06.2010
Singularity	Activision	25.06.2010
Sniper	City Interactive	17.06.2010
Tour de France 2010	Focus Home	25.06.2010
Transformers: War for Cybertron	Activision	25.06.2010



Dead Space 2

Das Horror-Actionspiel von Electronic Arts kommt für den PC, aber es kommt später als erwartet: **Dead Space 2** verschiebt sich auf Anfang nächsten Jahres.



Prince of Persia: Die vergessene Zeit

Ubisoft lässt den Perserprinzen durch die Zeit springen, und zwar eine Woche nach hinten: **Prince of Persia: Die vergessene Zeit** kommt erst am 10. statt am 3. Juni.

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	Afterfall: Insanity	Actionspiel	Nicolas Games	–	–	1. Quartal 2011
	Age of Conan: Rise o. t. Godslayer	Online-Rollenspiel-Addon	Funcom	–	Sehr gut	11. Mai 2010
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2010
	Alpha Protocol	Rollenspiel	Obsidian	03/10, 06/10	Sehr gut	28. Mai 2010
	A New Beginning	Adventure	Daedalic	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	APB: All Points Bulletin	Multiplayer-Shooter	Realtime Worlds	07/10	Gut	1. Juli 2010
	Arcania: Gothic 4	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
NEU	Blacklight: Tango Down	Multiplayer-Shooter	Zombie Studios	–	Sehr gut	3. Quartal 2010
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	4. Quartal 2010
	Blur	Rennspiel	Bizarre Creations	05/10	Sehr gut	27. Mai 2010
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10	–	3. Quartal 2010
NEU	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Treyarch	07/10	–	9. November 2010
	Civilization 5	Rundenstrategie	Firaxis	05/10	–	4. Quartal 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10	–	19. November 2010
	Darksiders	Action-Adventure	Vigil Games	05/10	–	Juni 2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10	–	1. Quartal 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
	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	Disciples 3	Rundenstrategie	Akella	05/10	Gut	24. Juni 2010
	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel-Addon	Larian Studios	05/10	–	September 2010
	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
NEU	Emergency 2012	Echtzeit-Strategie	Quadrige Games	07/10	–	4. Quartal 2010
	Empire of Sports	Online-Sportspiel	F4	–	Gut	2010
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	05/10	–	September 2010
UPDATE	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Obsidian	05/10, 07/10	Ausgezeichnet	Oktober 2010
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	–	–	3. Quartal 2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	4. Quartal 2010
NEU	Gray Matter	Adventure	Wizarbox	–	–	4. Quartal 2010



R.U.S.E.

Offenbar lief der offene Betatest nicht zu Ubisofts Zufriedenheit. **R.U.S.E.** geht wieder in die Werkstatt, der Termin verschiebt sich um zwei Monate auf September.



Starcraft 2

Na endlich: Die erste Episode von Blizzards Echtzeit-Strategiespiel **Starcraft 2, Wings of Liberty**, hat einen Veröffentlichungstermin erhalten. Sie erscheint am 27. Juli.

Darauf warten die GameStar-Leser

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

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 06/10

UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10	–	2011
	Haunted	Adventure	Deck 13	09/09	–	2010
	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	–
	Kane & Lynch 2: Dog Days	Actionspiel	IO Interactive	03/10, 06/10	Gut	27. August 2010
UPDATE	Lara Croft a. t. Guardian of Light	Actionspiel	Crystal Dynamics	–	Gut	3. Quartal 2010
	Lego Harry Potter	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	–	Juni 2010
NEU	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Net Devil	–	Gut	3. Quartal 2010
	Lionheart: King's Crusade	Strategiespiel	Neocore	–	–	3. Quartal 2010
	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	–	Sehr gut	2010
	Lost Planet 2	Actionspiel	Capcom	–	–	3. Quartal 2010
	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
UPDATE	Medal of Honor	Ego-Shooter	EA Los Angeles	03/10, 05/10	–	14. Oktober 2010
	Monkey Island 2: Special Edition	Adventure	LucasArts	–	–	3. Quartal 2010
	Nail'd	Rennspiel	Techland	–	–	4. Quartal 2010
	Parabellum	Multiplayer-Shooter	Acony	09/06, 05/09	Sehr gut	2. Quartal 2010
	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: Forgotten Sands	Actionspiel	Ubisoft Montreal	03/10	–	10. Juni 2010
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	2011
NEU	Red Dead Redemption	Actionspiel	Rockstar San Diego	07/10	Sehr gut	–
	Runes of Magic: Elder Kingdoms	Online-Rollenspiel-Addon	Runewaker	–	–	18. Mai 2010
UPDATE	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09, 03/10	Gut	September 2010
	Scivation	Actionspiel	Black Wing	–	–	2010
	Singularity	Ego-Shooter	Raven Software	05/09	–	25. Juni 2010
UPDATE	Sniper	Ego-Shooter	City Interactive	–	–	17. Juni 2010
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
UPDATE	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/09, 10/09, 05/10, 07/10	Sehr gut	27. Juli 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10	–	2011
	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
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10	–	1. Quartal 2011
	This is Vegas	Actionspiel	Surreal	–	–	2010
	Transformers: War for Cybertron	Actionspiel	High Moon Studios	06/10	–	25. Juni 2010
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10	Sehr gut	September 2010
	Victoria 2	Strategiespiel	Paradox Interactive	–	–	3. Quartal 2010
NEU	World of Tanks	Online-Actionspiel	Wargaming.net	–	Gut	4. 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.

Blacklight Tango Down

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► **Termin Sommer 2010**
 ► Hersteller **Zombie Studios / Ignition** ► **Status zu 90% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6832](#) ► **Potenzial Sehr gut**

DVD
Trailer

Unter dem Namen **Blacklight** entsteht derzeit eine neue **Action-Science-Fiction-Marke** mit **Comics** und sogar einem **Kinofilm**. Den Anfang macht aber dieser **Multiplayer-Shooter**.

Ab dem Sommer 2010 bietet Ignition den Multiplayer-

Shooter **Blacklight: Tango Down** zum Download an, der gerade mal 15 Euro kostet. Für den Preis bekommen Sie geradlinige, reinrassige Team-Ballerei à la **Counterstrike**. Zwei Parteien treten hier auf zwölf Schlachtfeldern in klassischen Spielarten wie Team-Deathmatch, Domination oder



Spezialgranaten stören die Virtual-Reality-Sichtgeräte der Kämpfer.



Blacklight: Tango Down nutzt die **Unreal Engine 3**. Die sorgt insbesondere für coole Virtual-Reality-Effekte.

Last Man Standing gegeneinander an. Obendrauf gibt's noch eine Koop-Option für vier Spieler, ähnlich dem Spec-Ops-Modus aus **Modern Warfare 2**.

Blacklight: Tango Down spielt sich sehr schnell und unkompliziert. Vor jeder Runde stellen wir unsere Ausrüstung zusammen: Schrotflinte, Sturmgewehr, Sniper-Flinte oder MG, dazu noch Granaten, Tretminen und dergleichen. Im Gefecht können wir einen Virtual-Reality-Modus aktivieren, der uns Feinde durch Wände hindurch anzeigt – ein

legaler Wallhack sozusagen. Die Nachteile des »Cheats«: Währenddessen sind wir kampfunfähig, außerdem dauert es ein, zwei Sekunden, die Röntgenbrille wieder auszuschalten. Ein weiterer Kniff: Statt Bomben mit einem simplen Knopfdruck zu legen, müssen wir ein Minispiel bestehen. Das macht die Angelegenheit spannender. Für mehr Langzeitmotivation sollen in **Blacklight: Tango Down** jede Menge Waffen-Upgrades sorgen, mit denen wir unser Arsenal unseren Vorlieben anpassen können. **FAB**

Gray Matter

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► **Termin 4. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Wizarbox / Dtp** ► **Status zu 70% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6835](#) ► **Potenzial –**



In **Gray Matter** spielen Sie nicht nur die Zauberin **Samantha**, sondern auch den jungen **Doktor David Styles**.

In Oxford gehen die Geister um. Wir haben uns das neue **Adventure** der **Gabriel Knight-Erfinderin Jane Jensen** angeschaut.

Der Publisher Dtp stellte uns jüngst eine weit fortgeschrittene Version des **Adventures Gray Matter** vor. Die Geschichte rund um eine verlorene Liebe, mysteriöse Experimente und eine junge Zauberin stammt aus der Feder

der **Gabriel Knight-Erfinderin Jane Jensen**. Auf uns machte das Gezeigte schon einen sehr guten Eindruck. Die Atmosphäre der englischen Universitätsstadt Oxford haben die Entwickler von Wizarbox perfekt eingefangen und mit reichlich Mystery-Happen gefüllt. Die Rätselstruktur bleibt klassisch, auch wenn sich die Entwickler eine hübsche Variante ausgedacht haben: In einigen Situationen muss die Heldin **Samantha** zaubern und dazu in der korrekten Reihenfolge Gegenstände in einer Art Trickmenü arrangieren. Neben **Samantha** spielen Sie in **Gray Matter** noch den jungen **Doktor David Styles**, der seine Frau bei einem tragischen Unfall verloren hat und von ihrem Geist heimgesucht wird. Ob und wie **Samantha** und **David** das Rätsel um das Gespenst lösen und eventuell sogar zusammenfinden, erfahren wir im 4. Quartal 2010. **PET**

Lego Universe

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► **Termin 3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Net Devil / Lego** ► **Status zu 75% fertig**
 ► [GameStar.de Quicklink 6839](#) ► **Potenzial Gut**

Steine sammeln, Häuser bauen, Punkte einheimsen: Net Devil will das erste komplett kinder- und familientaugliche Online-Rollenspiel entwickeln.

Online-Rollenspieler müssen nun ganz stark sein. In **Lego Universe** gibt es weder Charakterklassen, Talentbäume noch Levelaufstiege. Das neue Projekt des **Auto Assault**-Entwicklers **Net Devil** will anders motivieren: Erfüllte Aufträge sowie das Erkunden der bunten Plastikwelt bringen Ihnen Legosteine ein. Mit denen dürfen Sie, wie sollte es anders sein, den Architekten in sich ausleben. Ähnlich wie im **Spore**-Addon **Galaktische Abenteuer** gestalten Sie auf einem instantanzierten Grundstück nach Herzenslust eigene Gebäude und Mini-Missionen. So schicken Sie Ihre Freunde etwa durch einen Hindernisparcours oder hetzen ihnen

Feinde auf den Hals, deren Werte Sie selbst festlegen. **Lego Universe** setzt dabei auf kindgerechte Zugänglichkeit. Statt ellenlanger, trockener Questtexte gibt's kurze Beschreibungen, die Benutzeroberfläche kommt mit einer Handvoll Symbole aus, und das Chat-Programm vervollständigt angefangene Wörter nach einem ähnlichen System, wie man es von Handy kennt. **DM**



Auf dem eigenen **Grundstück** dürfen Sie jede Menge Gebäude bauen und alle Ihre Freunde einladen.

Hinter der imposanten **Mauer von Khitai** warten neue Abenteuer.



Die vielleicht coolste neue Quest-Belohnung: ein **Reittiger**.

Age of Conan Rise of the Godslayer

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **11. Mai 2010** ► Hersteller **Funcom / Deep Silver**
► Status **fertig** ► GameStar.de **Quicklink 6808** ► Potenzial **Sehr gut**

Das **Addon** zu **Age of Conan** ist da – allerdings zu spät für einen ausführlichen Test in diesem Heft. Eins können wir Ihnen aber jetzt schon sagen: Es lohnt sich!

Majestätisch thront die große Mauer Khitais über der östlichen Steppe Hyborias, der Spielwelt von **Age of Conan**. Hinter dem Bollwerk warten vier neue

High-Level-Regionen auf Sie, vor seinen Toren liegt das Grenzland, ebenfalls neu, für Spieler der Stufen 20 bis 40. Erneut hat Funcom wunderschöne Landschaften

geschaffen. Von Sümpfen über Dschungeldörfer bis hin zu tropischen Stränden bietet **Rise of the Godslayer** jede Menge spielerische und optische Abwechslung. In Khitai kämpfen zwölf Fraktionen um die Macht, und bei jeder können Sie anheuern und eine Questreihe verfolgen. Als Belohnung gibt's am Ende hübsche neue Rüstungssets und sogar Begleit- und Reittiere. Neueinsteiger können Hyboria jetzt auch als Khitaner erforschen und profitieren von der Arbeit, die Funcom seit der Erstveröffentlichung in **Age of Conan** investiert hat: Bugs gehören weitgehend der Vergangenheit an, Quests gibt's in Hülle und Fülle und obendrein noch das vielleicht spannendste, in jedem Fall aber actionreichste (und brutalste) Kampfsystem des Genres. Ein Langzeittest folgt hier und auf GameStar.de.

FAB



Typischer Rettungseinsatz: In Zermatt ist nach einem **Bergsturz** die Hölle los.

Emergency 2012

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Quadrigo Games / Deep Silver** ► Status **zu 60% fertig**
► GameStar.de **Quicklink 6860** ► Potenzial –

Bessere Grafik und größere Katastrophen: Der Nachfolger zur Rettungssimulation Emergency 4 steht in den Startlöchern.

Feuer löschen, Unfallstelle sichern, Verletzte versorgen – so kennt man die **Emergency**-Reihe rund um kleinere und größere Unglücke. Diesmal reicht das Aufgabenspektrum über den normalen Rettungsalltag mit Löschfahrzeug und Abschleppwagen hinaus,

denn europäische Großstädte, darunter Berlin und Paris, werden zum Teil Schauplatz ausgewachsener Katastrophen. Ob Jahrhundert-Hitzewelle oder gewaltiger Sturm mit anschließendem Aufstand und Plünderungen: Als Einsatzleiter müssen Sie das Rettungspersonal geschickt koordinieren. Da kommt der Mehrspieler-Modus gelegen, in dem Ihnen Freunde tatkräftig unter die Arme greifen können.

SD

World of Tanks

► **Angespielt** ► Genre **Online-Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**
► Hersteller **Wargaming.net** ► Status **zu 60% fertig**
► GameStar.de **Quicklink 6850** ► Potenzial **Gut**

Actiontitel oder Online-Rollenspiel? Für ihr kostenloses World of Tanks bedienen sich die Strategieexperten von Wargaming.net bei verschiedenen Genres.

Die Entwickler vergleichen ihr neuestes Projekt gern mit **Counterstrike**, »nur eben mit Panzern«. Auch in **World of Tanks** entscheidet nicht zuletzt die Taktik über Sieg oder Niederlage. Jede der fünf Tank-Klassen hat ihre

spezifische Aufgabe, etwa Aufklärung oder Störung der feindlichen Artillerie. Zwischen den Gefechten kommt der Rollenspiel-Aspekt zum Tragen: Mit der Spielwährung stellen Sie sich neue Panzer in die Garage, die Erforschung von Upgrades kostet dagegen Erfahrungspunkte. Wargaming.net arbeitet auch an einem Eroberungsmodus, der die Einzelschlachten zu einem großen Krieg verknüpfen soll.

SD



Der **leichte Panzer** umfährt unseren Tiger einfach, dessen Kanone dreht sich zu langsam.

Lara Croft and the Guardian of Light

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
 ► Hersteller **Crystal Dynamics / Square Enix** ► Status **zu 70% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6862** ► Potenzial **Gut**

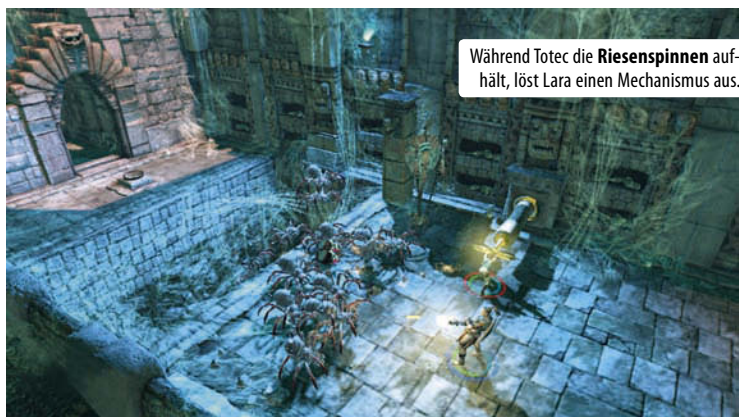
Auf den Spuren verlorener Wikinger: Lara Croft rätselt und ballert sich durch das Download-Actionspiel. Auch im Koop-Modus.

Nanu, Lara von oben? In der Tat: In Crystal Dynamics' neuestem Werk begleiten Sie die kleine Schwester von Indiana Jones aus der Draufsicht durch eine isometrische Welt. Allerdings wird **Lara Croft and the Guardian of Light** kein abgespecktes **Tomb Raider**, sondern lediglich ein kleiner Download-Titel für 15 Euro, eine Auskopplung der Serie, deren Handlung parallel zur bekannten Geschichte verläuft. Anders wäre es auch kaum zu erklären, dass man all die Jahre nie etwas vom gemeinsamen Abenteuer Laras und des 2.000 Jahre alten Maya-Kriegers Totec gehört hat. Deren Talente gilt es beim Durchstreifen der antiken Tempel zu kombinieren, um ans Ziel (sprich: Artefakt) zu gelangen. Zwar besitzt Ms. Croft nach wie vor ihre beiden

Pistolen, bei den häufigen Rätseln kommen jedoch vor allem ihr Enterhaken sowie ihre Sprungkraft zum Einsatz. Totec steuert Schild und Speer bei, die Lara als Plattform und Haltepunkt dienen. Standardmäßig wird einer der beiden Abenteurer von der KI gesteuert, allerdings kann jederzeit ein weiterer Spieler einsteigen und die offene Rolle übernehmen, online wie offline. Mit seinem starken Rätselaspekt erinnert **Lara Croft and the Guardian of Light** etwas an den Blizzard-Klassiker **Lost Vikings**. Dennoch rennen natürlich auch allerlei wilde Tiere durch die Katakomben, die Sie mit einem wachsenden Waffenarsenal unschädlich machen. Neben neuen Schießweisen sind auch rote Schädel in den Levels verstreut. Mit ihnen können Lara und Totec ihre Fähigkeiten verbessern, womit dann auch noch ein winziger Schuss Rollenspiel zu Laras ungewohntem Abenteuer hinzukommt. **SD**



Da kann Totec nur staunen: Lara schwingt sich mit ihrem **Enterhaken** über den Abgrund.



Während Totec die **Riesenspinnen** aufhält, löst Lara einen Mechanismus aus.



Grafisch macht **Afterfall: Insanity** bereits einen guten Eindruck.

Afterfall: Insanity

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1. Quartal 2011**
 ► Hersteller **Nicolas Games / The Games Company** ► Status **zu 50% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6861** ► Potenzial **–**

Atomkrieg, Mutanten und unterirdische Bunker: Das Actionspiel von Nicolas Games wandelt auf den Spuren von Metro 2033 & Co.

Ungewöhnliche Helden gibt es in der Spielegeschichte häufig, allerdings zumeist in heiteren bis absurd-komischen Titeln, weniger im Shooter-Bereich. Bis jetzt. In **Afterfall: Insanity** schlüpfen Sie in die Haut eines Psychiaters, der sich durch eine im beliebten Katastrophenjahr 2012 völlig zerstörte Welt kämpfen muss. Schuld am desolaten Zustand des ehemals blauen Planeten hat ein riesiger Atomkrieg.

Die Gegner sind folglich Mutanten, fiese Söldner und andere finstere Gesellen, die alle im tristen nuklearen Winter ums Überleben kämpfen. Wie der Ego-Shooter **Metro 2033** konzentriert sich **Afterfall** auf eine dichte Inszenierung und dürfte damit eher linear ausfallen. Auch das Szenario erinnert an den Hit von 4A Games. Anders als den **Metro**-Helden Artjom steuern Sie den wehrhaften Seelenklempner aus der Schulterperspektive. Dessen Abenteuer dürfte zudem weniger hardwarelastig ausfallen, verwenden die Entwickler von Nicolas Games doch die Unreal Engine 3. **SD**

Medal of Honor

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **14. Oktober 2010**
 ► Hersteller **EA Los Angeles / EA** ► Status **zu 75% fertig**
 ► GameStar.de **Quicklink 6675** ► Potenzial **–**

Nur ein müder Modern Warfare-Abklatsch? Von wegen! Electronic Arts' Edel-Shooter könnte Call of Duty sogar übertrumpfen.

Auf einer Pressekonferenz Mitte Mai in London hat uns Electronic Arts anhand einer fortgeschrittenen Preview-Version demonstriert, wie man dem großen Konkurrenten **Modern Warfare** den Kampf ansagen will. Die gezeigte Mission schickt einen Trupp Army Rangers in ein afghanisches Wüstenkaff, um von den Taliban verschleppte Kameraden aufzuspüren. **Medal of Honor** wechselt dabei so gekonnt wie regelmäßig zwischen hochspannenden Erkundungspassagen der scheinbar verlassensten Lehmhütten und brachialen Ballereinlagen, stets zusammengehalten durch aufwändig choreografierte Skriptsequenzen wie etwa einen spektakulären Bomberangriff auf ein feindliches MG-Nest. Die Lie-

be zum Detail, die die Entwickler an den Tag legen, ist vorbildlich: In einem der Dialoge sieht man zum Beispiel deutlich, wie der bärbeißige Tech-Sergeant Ybarra Kaugummi kaut. Und wenn die Soldaten durch aufgewirbelten Sand robben, husten sie sogar. Sollte sich der Rest des Shooters ebenso fantastisch präsentieren, wie es diese Mission getan hat, können wir uns im Oktober auf einen todsicheren Action-Hit gefasst machen. **DM**



Die »Vorschlaghammer« genannten **Ranger-Missionen** setzen vor allem auf Action. Hier knallt es regelmäßig.

Fallout New Vegas

Die Amerikaner sagen: Was in Vegas passiert, bleibt in Vegas. Das wäre schade. Uns interessiert nämlich brennend, was in New Vegas passiert. **Deshalb haben wir weltexklusiv das neue Fallout angespielt.** Kann es dem fulminanten Vorgänger Fallout 3 das Reaktorwasser reichen?

Inhalt

Mega-Preview.....	20
Das ist neu.....	21
Mini-FAQ.....	23
Lass sie rollen!.....	24

Vegas, baby! Links das sündige Gomorrah Hotel, auf dessen Leuchtreklame rote Flammen schlagen und sich Frauen-silhouetten räkel, rechts der schlanke Turm des Lucky 38 Casinos mit seinem drehenden Restaurant hoch über dem Strip. Daneben thront das gigantische Ultra Deluxe Resort, ein Monolith aus grauem Beton, vor dem in einem Springbrunnen angetrunkene Mädchen in Unterwäsche plant-

schen. Ein Sicherheitsroboter versucht vergeblich, sie aus dem Becken zu zerren; schließlich nehmen die Damen kreischend Reiß aus vor zwei keifenden Militärpolizisten und fliehen ins Tops, das neben seinen Casinoräumen das populäre Aces-Theater beherbergt. Dort singt, wie ein riesiges Schild vor dem Eingang anpreist, jeden Abend »The Rad Pack«. Links neben dem Tops steht auf einem freien Platz eine geradezu winzige Baracke mit einem umso größeren Schild: Vault 21 Hotel. Ein Hotel, in dem Hüttchen? Aber ja, nur eben unter der Erde statt darüber! Falls Sie mit der amerikanischen Sündenmetropole vertraut sein sollten, dann mögen Sie sich nun wundern: So viele unbekannte Namen – das soll Vegas sein? Doch, ist es, wenn auch

nicht Las Vegas. Sondern New Vegas, die Hauptstadt von **Fallout: New Vegas**. Die Fortsetzung zum besten Rollenspiel des Jahres 2008, **Fallout 3**, springt in den Westen der USA und verwandelt Nevada in einen nuklearen Albtraum.

Krieg, baby!

Zwischen Washington, dem Schauplatz von **Fallout 3**, und New Vegas liegen rund 3.350 Kilometer. In der kaputtgebombten Nach-Atomkrieg-Welt von **Fallout** gibt es keine Linienflüge mehr und kaum noch Autos, geschweige denn intakte Straßen, kurz: New Vegas ist von Washington aus ähnlich gut zu erreichen wie der Mond. Entsprechend haben die Geschichten der beiden Spiele nichts miteinander zu tun. **Fall-**

out: New Vegas ist keine direkte Fortsetzung, sondern erzählt eine eigenständige Handlung mit einem neuen Helden. Wo die eine Verbindung gekappt ist, entsteht dafür eine neue. Denn der Westen der USA ist **Fallout**-Veteranen bestens bekannt, die beiden Original-



Der Strip ist das Zentrum von **New Vegas**, hier drängen sich die Casinos. Über allem ragt der Turm des Lucky 38, das Wahrzeichen der Stadt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6746

GameStar.de
Trailer
► Quicklink: 6863



Wer das Archimedes-Projekt in Helios One reaktiviert, kommandiert fortan einen vernichtenden **Orbitallaser**.

teile (1997 und 1998) spielten an der Pazifikküste. Zwar liegt Nevada mit der Metropole New Vegas weiter landeinwärts, aber Serienkenner werden so manchen Anknüpfungspunkt entdecken. Zum Beispiel die New California Republic (NCR), die in **Fallout 2** die Kontrolle über das ehemalige Kalifornien übernahm. Inzwischen versucht die vergleichsweise liberale Fraktion, ihren Einfluss nach Osten auszuweiten. Unter dem Banner des zweiköpfigen Bären hat sie Armeestützpunkte in Nevada errichtet und liefert sich dort erbitterte Kämpfe gegen die vorherrschende Macht, die Sklavenhändler der Caesar's Legion. Der Kampf läuft nicht sonderlich gut für die NCR; die Truppen haben den Kontakt nach Westen verloren, sind unterversorgt und ausgemergelt und haben sich in Camp McCarran eingekerkert, dem ehemaligen Flughafen der Stadt. In New Vegas selbst herrscht die Legion. Ein Stückchen östlich liegt der Hoover Dam, wichtigster Energieknotenpunkt der Region, um den sich die NCR ein erbittertes Gefecht mit der stählernen Bruderschaft geliefert (und knapp gewonnen) hat. Aber auch von dort haben die Truppen in Camp McCarran in jüngster Zeit nichts mehr gehört. In das tödliche Tauziehen zwischen NCR und Caesar's Legion mischt sich schließlich ein gänzlich unerwarteter Machtfaktor: Sie.

Sterben, baby!

Dabei beginnt Ihre Karriere in **Fallout: New Vegas** alles andere als ruhmreich, nämlich mit Ihrem Tod. Zumindest beinahe, denn kurz vor dem Ableben werden Sie vom Roboter Victor aus dem Wüstensand gescharrt und vom freundlichen Dr. Mitchell im entlegenen Kaff Goodsprings wieder auf die Beine gestellt. Jeder der Protagonisten aus den **Fallout**-Spielen hat einen Beinamen: Im ersten **Fallout** war es der »Bunkerbewohner«, im zweiten der »Auserwählte«, im dritten der »Einsame Wanderer«. **Fallout: New Vegas** nennt Ihren selbst kreierte Helden den »Kurier«. Denn in

Ihrem zertrümmerten Schädel kreist als einzige Erinnerung, dass Sie unterwegs ins Städtchen Primm waren, um dort ein Paket abzuliefern. Aber in wessen Auftrag? Was war in dem Päckchen? Und war es wirklich nur Zufall, dass Sie unterwegs von einer Gruppe Banditen überfallen, halbtot geschlagen und in der Wüste zum Sterben eingebuddelt wurden? Das ist das Grundgeheimnis von **Fallout: New Vegas**. Bevor Sie die Spur aufnehmen können, beantworten Sie dem besorgten Dr. Mitchell in einem psychologischen Interview Fragen über Ihre Mutter und interpretieren Rorschach-Tintenkleck-

Das ist neu

- neue Spielwelt, neue Gegner
- Waffenauswahl verdoppelt
- modifizierbare Waffen
- neue Schläge im V.A.T.S.-Nahkampf
- Warnhinweis bei ineffektiven Angriffen
- persönliche Quests für Begleiter
- Reputationssystem
- Survival-Talent
- Glücksspiel

se, um so Ihren Charakter zu bestimmen (den Sie hinterher natürlich trotzdem frei anpassen dürfen). Am altbewährten S.P.E.C.I.A.L.-System gibt's dabei ein paar kleine Änderungen für das Leben in der Wüste.

Talente, baby!

Die sieben Grundwerte des S.P.E.C.I.A.L.-Systems bleiben unangetastet, aber bei den Talenten hat der Entwickler Obsidian zwei Änderungen vorgenommen. Ob ihr Held sich selbst das Bein absäbelt oder Supermutanten aus einem Kilometer Entfernung das Ohr läppchen weglassert, bestimmten bislang sechs Fertigkeiten: Waffenlos, Nahkampf, Kleine Waffen, Große Waffen, Energiewaffen und Sprengstoff. In **New Vegas** sind's nur noch fünf, denn kleine und große Waffen hat Obsidian verschmolzen. Die Zugehörigkeiten wurden entsprechend neu verteilt. Alles, was am



Die **New California Republic** ist eine der zwei Hauptfraktionen im Spiel. Sie reagiert fuchsig, wenn man zur Caesar's Legion hält.



Ende einen großen Knall verursacht – also auch Granat- und Raketenwerfer sowie das berühmte Nuklearkatapult Fatboy – gehört nun zur »Sprengstoff«-Kategorie. Den Flammenwerfer hat Obsidian den Energiewaffen zugeschlagen. Damit steigt die Nützlichkeit der Talente, denn eines der Grundprobleme im Umgang mit Sprengstoff und

schweren Waffen war in **Fallout 3**, dass brauchbare Ausrüstung lange auf sich warten ließ. In **New Vegas** gibt's dagegen nicht nur insgesamt deutlich mehr Kampfmittel (das Arsenal an Waffen soll sich gegenüber **Fallout 3** glatt verdoppeln), sondern auch passende Einsteigeroptionen für jedes Gefechtstalent. Laien-Sprengmeister dürfen zum Beispiel schon in der Anfangssiedlung Goodsprings mit Dynamitstangen um sich werfen.



Okay, **Dinky der Dinosaurier** ist nicht das hübscheste Betonmonstrum, aber muss man ihn gleich mit Raketen beschießen?

Wenn zwei Talente zu einem werden, müsste logischerweise Platz für ein neues sein. So ist es auch: Als zweite Änderung fügt Obsidian die Fertigkeit »Survival« (Überleben) hinzu. Das erinnert Veteranen an das Talent »Naturbursche« aus den ersten **Fallout**-Spielen, das im dritten Teil in der Versenkung verschwunden war. Allerdings funktioniert Survival anders. Es bestimmt nicht die Wahrscheinlichkeit positiver Zufallsergebnisse, sondern den Umgang mit Nahrungs- und Heilmitteln. Je höher der Survival-Wert, desto stärker heilt Ihr Held, wenn er Brahmin-Steaks verdrückt oder Nuka-Cola in sich hineinschüttet. Wert-

voller dürfte aber sein, dass Survival-Spezialisten nun verbrauchbare Gegenstände wie Stimpacks oder Medikamente selbst herstellen dürfen, sofern sie passende Blaupausen und genügend Rohmaterial gefunden haben.

Western, baby!

So lockend der Turm des Lucky 38 Casinos am Horizont aufragen mag, die Rachereise Ihres **Fallout**-Helden beginnt fernab des Vegas-Glammers im öden Wüstenkaff Goodsprings. Das ist ein Westerstädtchen wie aus dem Bilderbuch: Bretterbuden entlang einer Staubpiste, Kramladen, Saloon, davor wippt ein schlohweißer Al-



In **Primm** liegt Bison Steves Casino. Die Hauptattraktion ist aber die verrottete Achterbahn rund um das Gebäude, auch wenn sie nicht mehr fährt.



Die Soldaten der **Caesar's Legion** machen ihrem Namen alle Ehre und kleiden sich antik.

ter im Schaukelstuhl. Sobald Sie den Fuß vor die Tür von Dr. Mitchell's Praxis setzen, liegt die Welt von **Fallout: New Vegas** offen vor Ihnen, Sie können gehen, wohin sie wollen. Allerdings empfiehlt es sich, in Goodsprings die ersten Sporen zu verdienen. Zum Beispiel der örtlichen Jägerin Sunny Smiles bei der Jagd auf Geckos auszuhelfen – die mutierten Riesenechsen kehren aus **Fallout 2** zurück und verbreiten mit ihrem ulkigen Watschelgang eher Heiterkeit als Schrecken. Zumindest, bis Ihnen später im Spiel der erste Feuergecko das Gesäß flambiert oder der erste goldene Gecko den Kopf abreißt. Goodsprings könnte als beschauliches Nest vor sich hin rotten, wäre da nicht die Powder Gang, die einen Händler der Crimson Caravan jagt. Der gute Mann versteckt sich in der Damentoilette des Saloons. Wie gewohnt entscheiden Sie selbst, ob Sie dem Flüchtling helfen, indem Sie unter den Einwohnern von Goodsprings Verbündete gegen den Kampf mit der Powder Gang rekrutieren; oder ob Sie sich auf die Seite des skrupellosen Gangbosses Joe Cobb schlagen und gemeinsam die Saloonbesucher niedermetzeln. Allerdings hat das nun Auswirkungen auf Ihren Ruf, der für jeden Ort und jede Frakti-

on im Spiel separat geführt wird. Wer in einer Siedlung wie Goodsprings beliebt ist, erhält leichter Informationen und Unterstützung, andere Dialogoptionen und womöglich zusätzliche Quests. Verbündete der NCR sind bei der Legion nicht gut gelitten, und umgekehrt. Fiese Abenteurer brauchen von der Zivilbevölkerung kein Entgegenkommen zu erwarten, machen sich aber in halbseidenen Kreisen Freunde.

Dinosaurier, baby!

Sobald Sie vom schnarchigen Goodsprings die Schnauze voll haben – also recht bald –, geht's hinaus in das Mojave-Ödland. Im Großen Krieg gegen China, der Ursünde der **Fallout**-Welt, kam Nevada vergleichsweise glimpflich davon, weil im Wüstenstaat nur wenige strategisch wichtige Ziele lagen, die man mit Atombomben hätte zerbröseln müssen. Natürlich rattert der Geigerzähler auch rund um Vegas, aber die Landschaft wirkt insgesamt etwas freundlicher: Der Himmel ist blau statt schmutziggrau, auf den Hügeln wachsen tapfere Grasbüschel, und vereinzelt ragen sogar Palmliilien braungrün in die Höhe. Allerdings ist das sonnendurchglühte Nevada von Haus aus kein Paradies des Lebens, und so do-



Das trostlose Westernstädtchen **Goodsprings** ist der Startpunkt in **Fallout: New Vegas**.

Mini-FAQ

Muss ich **Fallout 3** kennen, um die Handlung in **Fallout: New Vegas** zu verstehen?

Nein. Die Handlung von New Vegas hat nichts mit **Fallout 3** zu tun, das Spiel erzählt eine neue, eigenständige Geschichte.

Wie groß ist die Spielwelt?

Das Ödland rund um New Vegas ist genauso groß wie das aus **Fallout 3**, also sehr umfangreich. Ob die Zahl der Orte und Quests an den Vorgänger heranreicht, ist noch nicht klar. Bethesda verspricht aber eine vergleichbare Spieldauer.

Wo liegt die Levelgrenze?

In **Fallout 3** konnte der Held bis Level 20 aufsteigen; erst das kostenpflichtige Addon **Broken Steel** hob das Limit auf Level 30. In **New Vegas** wird die Levelgrenze von Haus aus bei 30 liegen.

Wird das Spiel schwieriger?

Fallout 3 war insgesamt relativ leicht; bezeichnenderweise hoben gleich die ersten Mods aus der Spielerschaft den Schwierigkeitsgrad an und schraubten den Realismus nach oben. **New Vegas** bietet gestählten Rollenspielern von Haus aus einen optionalen Hardcore-Modus. Dessen Auswirkungen:

- Munition hat Gewicht, lässt sich also nicht in beliebiger Menge tragen
- Stimpacks heilen Schaden im Laufe der Zeit statt sofort
- Verkrüppelte Gliedmaßen können nicht durch Stimpacks geheilt werden
- Im Ödland muss der Held regelmäßig Wasser trinken, sonst verdurstet er

Wird die deutsche Fassung geschnitten?

Fallout: New Vegas ist genauso blutig wie **Fallout 3**, in der Originalfassung lassen sich Körperteile abtrennen und es explodieren Köpfe. Es ist anzunehmen, dass das für die deutsche Fassung entschärft werden wird, genau wie bei **Fallout 3**.



minieren auch in **Fallout: New Vegas** dürre Kuppen, weite Geröllflächen und trostlose Regionen. Was nicht heißt, dass die Spielwelt langweilig wäre.

Wie in **Fallout 3** reicht der Blick bis zum Horizont, und in jeder Richtung ragen vielversprechende Landmarken. **New Vegas** steckt voll skurriler Orte. Da steht ein riesiger Betondinosaurier in der Wüste, das Wahrzeichen eines einsamen Motels – der Ort

heißt Novac, nach den verbliebenen Leuchtbuchstaben auf einem vergammelten Schild, auf dem ursprünglich mal »No Vacancy« (kein Zimmer frei) stand. Da ragt ein seltsamer Turm inmitten eines Feldes aus Sonnenspiegeln in die Höhe, Zentrum des experimentellen Solarkraftwerks Helios One. Da streckt sich die Werkanlage von Repcon, der ehemaligen Raketenfabrik, in der angeblich Ghouls eine Kolonie gegründet

haben sollen und aus der man in letzter Zeit ständig Explosionsdonner hört. Da fault in Primm hinter Bison Steves riesigem Casino eine hölzerne Achterbahn, auf deren hoch aufragenden Schienen Scharfschützen patrouillieren. Da spannt sich über dem Schwarzen Berg die Satellitenschüssel einer alten Forschungsstation, die von Supermutanten überrannt wurde. Und, und, und ... ganz zu schweigen von den Vaults, den Bunkern, die es natürlich auch in Nevada gibt und die tief unter der Erde als riesige Hamsterkäfige für psychologische Experimente dienten. In Vault 21 in New Vegas, so hört man, drehte sich alles um Glück und Zufall; unter den Bewohnern wurden alle Konflikte durch einen Würfelwurf entschieden. Was aus den Bunkerinsassen wurde, kann nur ein Besuch im Vault 21 klären.



Lass sie rollen!

Was wäre Las Vegas ohne Glücksspiel? Natürlich können Sie auch in New Vegas Ihre Kronkorken verplempern. Oder vervielfachen.



Zum Standardrepertoire jedes Casinos gehören **Roulette**-Tische. Ihr Spielerfolg hängt dabei allein vom Glück ab, nicht von Talentwerten wie noch in **Fallout 1** und **2**.



New Vegas simuliert auch **Blackjack** regelgetreu. Sie entscheiden durch Kartenziehen, wie nah Sie an 21 Augen herankommen. Das geht flott von der Hand.



Wer's simpel mag, schmeißt seine Kronkorken in den **Spielautomaten** und zieht den Hebel. Das lohnt sich allerdings nur, wenn man den Jackpot knackt.

Kumpels, baby!

Wohin auch immer der Kurier reist, überall erwarten ihn Aufgaben. In Novac zum Beispiel liegt im Inneren des Riesendinosauriers Dinky ein Souvenirgeschäft, und im offenen Maul des Monsters hält der Scharfschütze Boone die Stellung. Er hat seine Frau an Sklavenhändler verloren und ist überzeugt, dass einer der Bewohner von Novac sie verraten hat. Aber wer? Boones Vorschlag: Wenn wir den Schuldigen finden, sollen wir ihn oder sie nachts vor den Dinosaurier locken und als Zeichen eine rote Barettmütze aufsetzen. Dann wird Boone den Rache-schuss feuern. Nun können wir die Novacianer aushorchen, mit Sprachtalent in die Zange nehmen

oder ihre Wohnungen heimlich nach Indizien durchstöbern, bis wir uns sicher sind. Oder wir führen eine x-beliebige Person vor Boones Flinte und plündern danach das Apartment des so plötzlich Verschiedenen. Allerdings lohnt es sich, Boone echte Beweise zu liefern, denn dadurch können wir den fähigen Haudegen als Begleiter gewinnen. Der hat eine Rechnung mit der Caesar's Legion offen und soll nicht nur als wandelnde Bleispritze mitkämpfen, sondern eine eigene Geschichte mit persönlichen Nebenquests mitbringen, so wie jeder der möglichen Gefährten in **Fallout: New Vegas**. Boone hat auch eine klare Gesinnung; wenn Sie mit der Legion gemeinsame Sache machen, hält er Ihnen die Flinte unter die Nase. Wählen Sie Ihre Mitstreiter also sorgsam aus. Vor der Wahl zwischen Legion und NCR stehen Sie bereits, wenn Sie von Novac aus ein Stückchen nach Nordosten marschieren. Dort liegen auf zwei Hügelkuppen Lager der beiden Fraktionen in gegen-



Aus dem **Maul** des Dinosauriers Dinky haben Scharfschützen einen exzellenten Blick übers Land.



Der **Nahkampf** wird in New Vegas mit neuen Schlägen aufgewertet. Außerdem gibt's frische Waffen, zum Beispiel die Boxhandschuhe.

seitigem Dauergefecht. Wir entscheiden uns, Boone im Schlepptau, für die NCR. Die kann Hilfe dringend gebrauchen: Camp Forlorn Hope macht dem Namen alle Ehre, der verlorene Haufen ist vom Nachschub angeschnitten, im Lager herrscht Untergangsstimmung. Die Vorräte sind verbraucht, das Nachschubteam verschollen, im Lazarettzelt wunden sich schwerverwundete Soldaten. Bevor an einen Angriff auf Camp Nelson der Legion überhaupt zu denken ist, müssen erst mal die größten Löcher gestopft werden. Wir machen uns auf die Suche nach dem vermissten Trupp, der Nachschub holen sollte.

Megalaser, baby!

Der Weg führt uns nach Westen zu Helios One, dem alten Solarkraftwerk, vor dem die NCR einen Außenposten errichtet hat. Der Nachschubtrupp war hier, so erfahren wir, und hat sich mit den Vorräten auf den Rückweg gemacht. Wir erhalten Koordinaten für unsere Suche. Vorerst nutzen wir aber die Gelegenheit, ins Innere des Kraftwerks zu schauen. In dem darf der eingebildete Möchtegern-Wissenschaftler »Fantastic« herumfuschen, den die NCR aus schierer Verzweiflung angeheuert hat. Die Superpeife würde das Kraftwerk gern wieder anschmeißen, aber dazu

müsste man die Spiegel neu ausrichten. Den Weg zum Zentralcomputer versperren Sicherheitsroboter. Wenn wir uns durchkämpfen, stehen wir vor einer doppelten Wahl und einem guten Beispiel dafür, wie der Kurier mit seinen Entscheidungen das Machtgefüge in ganz Nevada verändern kann. Denn zum einen liegt es in unserer Hand, wie wir den Strom aus dem frisch gebooteten Kraftwerk verteilen – ob an die NCR, die Legion, das Armenviertel in Freemont oder gleichberechtigt an das gesamte Ödland. Zum anderen entdecken

wir im Zentralcomputer, dass das Forschungskraftwerk mitnichten nur zu zivilen Zwecken erbaut wurde. Stattdessen speist es mit seinem Spiegelpark den orbitalen Laser Archimedes 2. Wissenschaftlich versierte **Fallout**-Helden dürfen das Geheimprojekt reaktivieren. Als eindrucksvolle Demonstration löscht das Himmelsfeuer gleich mal die NCR-Basis am Fuß des Kraftwerks aus – das Äquivalent zur Atombombe in Megaton aus **Fallout 3**. Weil alles seine Konsequenzen hat, sind Sie in der Folge zwar im Besitz einer gewaltigen Waffe, die Sie einmal am

Tag als sofortigen Allestöter im Kampf einsetzen dürfen. Andererseits sollten Sie sich besser nicht mehr bei der NCR blicken lassen.

Schmetterlinge, baby!

Was aber wurde aus dem Nachschub-Trupp für Camp Forlorn Hope? Als wir die Koordinaten verfolgen, finden wir – wie befürchtet – die Leichen der Soldaten. Immerhin ist die Ladung intakt, wir packen sie ein. Woran das Team scheiterte, erfahren wir alsbald am eigenen Leib: Über die Pampa streift ein Schwarm von Cacadores. Die Flatterviecher sehen aus



Ein Schild, ein Hotel, ein Name: **Novac**. Wer durchs Ödland streift, stößt ständig auf interessante Orte.



Wer auf der Seite der NCR kämpft, bekommt nach einiger Zeit gute Panzerung und Waffen.

wie Blähhfliegen mit schillernden Schmetterlingsflügeln, ein durchaus hübscher Anblick. Leider raspieln sie faszinierte Betrachter flott ins Jenseits. Neben den Cacadores und verschiedenen Geckoarten sind bislang lediglich Big-horners als neue Kreaturen in **Fallout: New Vegas** bekannt. Die mutierten Schafe mit Widderhörnern dienen den Mojave-Bewohnern einerseits neben den zweiköpfigen Brahmin-Rindern als Haustiere, andererseits trifft man die gehörnten Muskelberge auch als reizbare Variante in freier Wildbahn. Dann sollte man besser nicht in ihrem Laufweg stehen.

Am Kampfsystem hat sich im Vergleich zu **Fallout 3** praktisch nichts geändert. Actionkämpfer bekommen nun ab und zu ebenfalls Zeitlupenszenen eingespielt, wenn sie spektakuläre tödliche Treffer landen; das war bislang

dem V.A.T.-System vorbehalten. Der taktische Kampfmodus, in dem Sie in Ruhe die Körperteile des Feindes anvisieren, erweitert sich nur für Nahkämpfer dezent. Die erhalten für jede Schlagwaffe eine zusätzliche Angriffsoption, sodass sie die Wahl zwischen schnellen Standardschlägen oder langsameren Spezialattacken haben. Mit dem neuen Neunereisen, einem Golfschläger, dreschen Sie etwa in weitem Schwung auf empfindliche Körperstellen ein. Der Krallenhandschuh erlaubt Ihnen einen Kreuzschlag. Generell verspricht Obsidian, den Nahkampf im Vergleich zu den Schusswaffen aufzuwerten. In beiden Systemen, Echtzeit und V.A.T.S., leuchtet nun ein rotes Schildsymbol als Hinweis auf, wenn Sie mit einer Waffe angreifen, die gegen den aktuellen Gegner nicht sonderlich effektiv ist. Dann sollten Sie den Schießprügel wechseln.



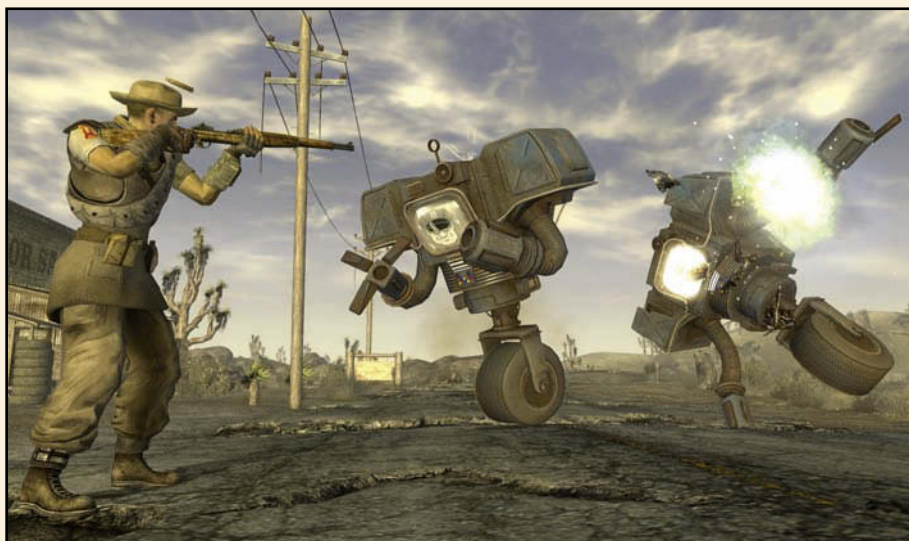
Im Aces-Theater haben zwielichtige »Geschäftsleute« etwas gegen Einmischung.

Rumlöten, baby!

Freunde von Bleispritzen bekommen in New Vegas reichlich Nachschub. Damit der im sowieso schon ansehnlichen **Fallout**-Arsenal seine Daseinsberechtigung hat, verpassen die Designer den Waffen nützliche Eigenschaften. Die Varmint Rifle etwa, ein Luftgewehr, hat eine höhere Chance auf kritische Treffer, wenn man mit ihr auf Gliedmaßen zielt. Das Cow-

boy-Repetiergewehr durchschlägt durch sein großes Kaliber auch auf große Entfernungen leichte Panzerungen. Das mächtige Granatwerfer-Maschinengewehr macht genau das, was der Name sagt: im Dauerfeuer explosive Eier spucken. C4-Sprengstoffpäckchen lassen sich eins nach dem anderen ablegen und mit einem Fernzünder hochjagen. Das ist ideal für schleichbegabte Helden, die auf diese Weise erst mal ein paar Wachposten verminen, bevor sie aus sicherer Entfernung das Feuerwerk starten. Natürlich gibt's für entdeckungsfreudige Spieler von jeder Waffe wieder ein einzigartiges Supermodell, das irgendwo im Ödland verborgen liegt. Und auch die versteckten Wackelpuppen aus **Fallout 3**, die ihrem Finder Attributsboni spendierten, sollen in New Vegas in anderer Form wiederkehren. Um was es sich dabei handelt, will Obsidian noch nicht verraten.

Klar ist dafür bereits, dass sich Waffen in **Fallout: New Vegas** nun modifizieren lassen. Für jedes Modell gibt es diverse Verbesserungen, die Sie anschrauben dürfen: ein größeres Magazin, Fern-



Die Einrad-Roboter wachen über New Vegas und können ungemütlich werden, wenn man gegen das Gesetz verstößt.



Bunkerbewohner, Lady, Gauner – das Glücksspiel bringt alle an einen Tisch. Der Casinoraum des Tops-Hotels ist im passend schabigen Look des 50er-Jahre-Vegas eingerichtet.

rohr, Laserzielhilfe, Schalldämpfer, ein verlängerter Lauf für höhere Schussweite, ein Stabilisator für die Minigun, um die Streuung zu verringern, und so weiter. Für die Standard-Modifikationen soll keine Talentvorgabe notwendig sein, fortgeschrittene Anbauten benötigen passendes Geschick. Hübsch: Jede Veränderung ist euch sichtbar, aus Ihrem Colt ragen in der Spielgrafik der angeschraubte Lauf und das längere Magazin heraus.

Falten, baby!

Apropos Grafik: **Fallout: New Vegas** unterscheidet sich nicht von **Fallout 3**. Das hat sein Gutes und sein Schlechtes. Die Gestaltung der Schauplätze, die stimmungsvollen Details bekommt Obsidian genauso gut hin wie Bethesda, das belegen unsere ersten Aus-

flüge in die Spielwelt. Aber die schon 2008 nicht topmoderne Grafik-Engine ist inzwischen weiter gealtert. Vor allem die Figuren wirken eckig, die Animationen steif. Und das, obwohl Obsidian die Bewegungsabläufe angeblich verbessert haben will. Davon war bislang nichts zu bemerken. Technisch wird die Engine nicht aufpoliert, was daran liegen mag, dass **Fallout: New Vegas** auch für Konsolen gedacht ist.

Warten, baby!

Wir kehren zurück nach Camp Forlorn Hope und melden der NCR unseren Teilerfolg: Truppe tot, Vorräte gesichert. Der Kommandant nimmt's sportlich: besser so als andersherum, immerhin garantiert der Nachschub dem Lager das Überleben. Nächste Aufgabe: dem Stabsarzt Dr.

Richards dabei helfen, Verwundete zu versorgen. Medizinisch ausgebildete Helden amputieren aus dem Stegreif Arm und Bein, alle anderen können alternativ passendes Material zusammentragen: eine Bandage, eine Knochensäge, einmal die Droge Med-X. Wie hier gibt es für fast alle Aufgaben mehrere Lösungswege. Nach dem Aushilfseinsatz im Lazarettzelt ist die NCR bereit zum Sturm auf Camp Nelson, und wieder stehen Entscheidungen an: Aus welcher Himmelsrichtung soll der Sturm erfolgen? Gut, wenn man vorher das Terrain ausgekundschaftet hat. Und wie wollen Sie das Gefecht angehen: als Speerspitze mit dem NCR-Trupp

vorstürmen, im Hintergrund als Scharfschütze Deckung geben? Klar, solche Entscheidungen gab es auch schon in **Fallout 3**, und wie dort hält sich die taktische Tiefe letztendlich in Grenzen. **Fallout: New Vegas** erfindet das Rad nicht neu; es will den Geist der großartigen Serie weitertragen, begleitet von behutsamen Erweiterungen. In den Szenen, die wir bei unseren ersten Stunden im Spiel erlebt haben, ist das gelungen. Ob es durchs ganze Ödland anhält, bis in den glitzernden Strip von New Vegas, hinunter in Vault 21 und hinauf in den Turm des Lucky 38? Spätestens im Oktober dieses Jahres werden wir es erfahren. **CS**

Fallout: New Vegas

► **Angespielt** ► **Genre Rollenspiel** ► **Termin Oktober 2010**
► **Hersteller Obsidian / Bethesda** ► **Status zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Fallout 3 ist eines der besten Rollenspiele der jüngeren Zeit, es hat von uns sagenhafte 93 Punkte bekommen. New Vegas liegt inhaltlich auf Augenhöhe, schwächelt durch den Zahn der Zeit optisch etwas, legt dafür bei der Komplexität leicht zu – was soll da noch schiefgehen? Mir fiel es jedenfalls schwer, mich nach dem Probespielen wieder aus dem Mojave-Ödland zu lösen. Umso mehr freue ich mich auf die fertige Version im Oktober. Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn Obsidian das noch verbockt.



christian@gamstar.de

Potenzial **Ausgezeichnet**



Wie im alten Rom: Der echte Legionär bevorzugt den Nahkampf.

Starcraft 2

Über die Mechanik wissen wir fast alles, aber wie sieht's mit der Seele von Starcraft 2 aus? Als einziges deutsches Magazin haben wir die Entwickler besucht, um die Solo-Kampagne und die Handlung zu erleben.

DVD

Top-Spiel-Videos
- Die Gassammel-Mission
- Die Tempel-Mission
- Zwischensequenz
- Der Editor
- Coole Maps & Mods

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6845

Nun ist ja Blizzard ein Entwickler, dem wir Journalisten gern Innovationsarmut vorwerfen.

World of Warcraft? Ach, seit fünf Jahren dieselbe Jagd- und Sammel-Tretmühle. **Diablo 3?** Oho, Monsterhorden metzeln, wie »originell«.

Starcraft 2? Pah, genau wie das erste **Starcraft**, nur in 3D und mit neuen Einheiten. Vielleicht ist es dieser Vorwurf, der den **Starcraft 2**-Producer Chris Sigaty im Gespräch mit uns jubeln lässt: »Da seht ihr, welche Fortschritte unsere Spiele machen!« Es geht ums Missionsdesign, und Sigaty hat Recht. In den ersten beiden **Warcrafts** folgten fast alle Gefechte dem Simpelmuster »Vernichte alles«. Dann hielten in **Starcraft** die Skriptereignisse Einzug, mit dramatischen Folgen. Wer erinnert sich nicht mit Schauern an Kerrigans Tod, dem

man hilflos zuschauen musste?

Warcraft 3 verschob die Messlatte mit seinen vielfältigen Auftragszielen abermals ein Stückchen nach oben, vor allem das Addon **Frozen Throne** bot originelle Ideen. Das will Blizzard mit **Starcraft 2** toppen: Jeder Einsatz soll mit einem einzigartigen Element im Gedächtnis haften bleiben. Wir haben die Entwickler besucht, die Kampagne gespielt und viel Spaß gehabt. Auch ohne große Innovation, so funktioniert das bei Blizzard eben.

Schiffsmenü

Wie sich bereits herumgesprochen hat, teilt Blizzard die Story von **Starcraft 2** auf drei Spiele auf, je eines für Terraner, Zerg und Protoss. Den Anfang macht die terranische Episode **Wings of Liberty**, in der wir als Rebellenboss

Jim Raynor einen erbitterten Feldzug gegen das despotische Dominion führen. Außerdem jagen wir Raynors Ex-Freundin, die intrigante Zerg-Königin Kerrigan.

Als Hauptmenü der Kampagne dient Raynors Flaggschiff Hyperion, das aus mehreren Räumen besteht. Auf der Brücke wählen wir die nächste Mission, im Labor erforschen wir Technologien, in der Waffenkammer kaufen wir Upgrades und in der Bar heuern wir Söldner an. Wie all das funktioniert, erklären wir gleich. Überdies treffen wir Gesprächspartner wie den Kapitän Mat Horner und den Rastalocken-Krieger Tosh.

Schmucklose Sterne

Die erste Neuerung erwartet uns gleich auf der Brücke: Missionen wählen wir nicht mehr auf einer

Sternenkarte, sondern in einem schmucklosen Menü. Dort sehen wir dafür gleich, wie viel Geld der Auftrag bringt und welche Einheit wir darin freischalten – fast jeder Einsatz bringt nämlich einen neuen Truppentyp. Insgesamt wird **Starcraft 2** 26 Missionen bieten, darunter neben Pflichtschlachten auch optionale Auftragsketten. Letztere lohnen sich, denn sie bringen Geld, Einheiten und Forschungspunkte. Den Verlauf der Handlung können wir durch die Missionswahl aber nicht ändern, sie verläuft streng linear.

Der Gas-Wettlauf

Zu den Nebenaufträgen zählt auch unser erstes Gefecht auf der Dschungelwelt Bel'Shir, wo wir für Tosh sieben Quellen Terrazin-Gas mit Arbeitern anzapfen sol-



Auf seinem Flaggschiff, der Hyperion, unterhält sich Jim Raynor in intensiven Sequenzen mit Gesprächspartnern wie dem zwielichtigen Ex-Elitekrieger Tosh (links) oder der Wissenschaftlerin Ariel Hanson.



Die Gassammel-Mission: Als wir **Gasquellen** anzapfen (links), greifen **Protoss** unsere Arbeiter an (Mitte) und versiegeln eine Quelle nach der anderen. Also plätten wir die **Basis** der Außerirdischen (rechts).



Die Tempel-Mission: Mit **Marines** und **Belagerungspanzern** (links) erobern wir einen **Bergbau-Laser** (Mitte). Den verteidigen wir so lange, bis er sich durch die Tore eines **uralten Tempels** gebrannt hat (rechts).

len. Das wäre kein Problem, wenn der Rohstoff nicht von Protoss-Fanatikern bewacht würde. Die attackieren unsere Arbeiter und versiegeln noch dazu immer mehr Quellen. So entsteht ein Wettrennen, wir müssen uns beeilen.

Auf den beiden niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade ist das einfach, auf den höheren hingegen fordernd. Denn die Protoss attackieren mit mehr und besseren Einheiten: Wo sonst bei Luftangriffen nur kleine Scouts attackieren, schweben plötzlich mächtige Trägerschiffe heran. Merkllich schlauer werden die Gegner allerdings nicht, sie greifen weiterhin in Wellen an – auch wenn sie dabei häufiger alternative Wege gehen.

Übrigens: Kommen Ihnen die Scouts bekannt vor? Zu Recht, denn die Protoss-Flieger gab's be-

reits im ersten **Starcraft**. Für den Mehrspieler-Modus der Fortsetzung hat Blizzard sie gestrichen. Nicht aber für die Kampagne, in der viele bekannte Truppentypen ein Comeback feiern. So schalten wir mit dem Einsatz auf Bel'Shir auch Goliaths frei, die alten Luftabwehr-Mechs der Terraner.

Für die Forschung

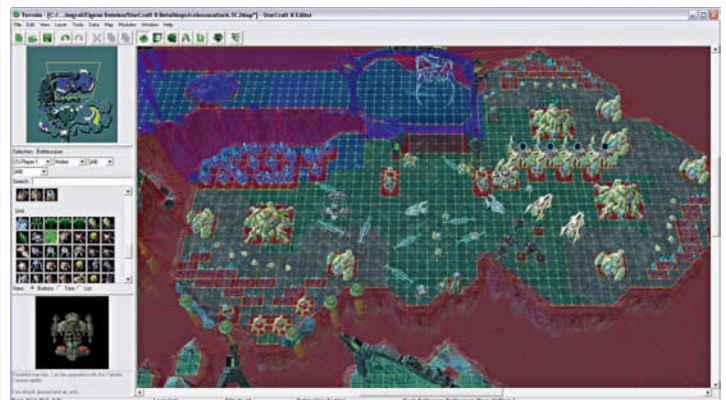
Schließlich schaffen wir die Gas-ernte-Mission und sammeln dabei drei Protoss-Artefakte ein. Wenn wir solche Nebenziele erfüllen, verdienen wir Forschungspunkte in den Kategorien »Zerg« oder »Protoss«. Immer, wenn wir von einer Sorte fünf Zähler angehäuft haben, dürfen wir im Labor eines von zwei alternativen Upgrades freischalten. Zum Beispiel statten wir unsere Bunker mit Mi-

ni-Geschütztürmen aus oder erhöhen ihre Lebensenergie.

Falls wir Nebenaufträge verpasst haben, können wir erledigte Einsätze jederzeit wiederholen – und zwar mit allen Ein-

heiten und Upgrades, die wir seit dem ersten Durchlauf freigeschaltet haben. So sammeln wir auch die Wissenschaftszähler ein, die uns zuvor entgangen sind. Dabei könnte die Balance in Schief-

Der Editor



Für den Betatest hat Blizzard bereits den funktionsgewaltigen **Level-Editor** (oben) veröffentlicht. Damit können Sie nicht nur Mehrspieler- und Solo-Karten (samt Skriptsequenzen) basteln, sondern auch abgedrehte Mods wie **Schach** (unten links) oder sogar ein **Actionspiel** (unten rechts). In Letzteren steuern Sie eine Einheit direkt mit den WASD-Tasten und feuern mit Mausclicks – die flexible Engine macht's möglich. Mehr interessante und kuriose Editor-Werke sehen Sie im Video »Coole Maps & Mods« auf unserer aktuellen Heft-DVD.



Statt auf einer Sternenkarte wählen wir die nächste Mission nun in diesem **schmucklosen Menü**.



In der ersten Mission der Protoss-Minikampagne lenken wir den **Dunklen Templer Zeratul**. Der kann sich über Abgründe teleportieren (links) und muss drei Xel'Naga-Schreine finden (rechts).



Die Forschung



Erfüllte Nebenziele bringen Zerg- oder Protoss-Forschungspunkte, mit denen wir zusätzliche Vorteile freischalten. So wählen wir alle fünf Zähler zwischen zwei alternativen Upgrades, unten listen wir alle davon auf.

PROTOSS

Punkte

ZERG

Tech-Reaktor: kombiniert die Anbauten Reaktor und Labor, sodass wir pro Fabrik zwei Hightech-Einheiten gleichzeitig bauen können.

oder

Orbitalschlag: frisch rekrutierte Infanterie landet per Absprungkapsel direkt am Sammelpunkt der Kaserne, lange Laufwege entfallen.

Raven: Die Lufteinheit pflanzt Instant-Geschütztürme sowie Raketenabwehr-Drohnen und verschießt zielsuchende Raketen.

oder

Forschungsschiff: Der aus dem Vorgänger bekannte Flieger kann Feinde verstrahlen und verbündete Vehikel reparieren.

Automatische Raffinerie: Das aufgepeppt Gebäude erntet automatisch Gas, sodass Sie hierzu keine Arbeiter mehr benötigen.

oder

Kommandozentralen-Reaktor: Mit diesem Anbau können Sie in der Kommandozentrale zwei Arbeiter gleichzeitig rekrutieren.

Orbitale Depots: Versorgungsdepots müssen nicht langwierig gebaut werden, sondern krachen fabrikfertig vom Himmel.

oder

Mikro-Filterung: Erhöht den Gasertrag um 25 Prozent. Nützlich, falls wir schnell eine Hightech-Armee ausheben wollen.

Ultra-Kondensator: Alle Waffen-Upgrades erhöhen zusätzlich das Angriffstempo der betreffenden Einheiten um 5 Prozent.

oder

Vanadium-Panzerung: Alle Rüstungs-Upgrades erhöhen zusätzlich die Lebensenergie der betreffenden Einheiten um 5 Prozent.

Schwarmbewusstsein-Emulator: Abwehrturm, der einzelne Zerg per Gedankenkontrolle übernimmt, danach aber lange aufladen muss.

oder

Psi-Disruptor: Abwehrturm, der Zerg-Einheiten um 50 Prozent verlangsamt und so zu leichten Zielen für Belagerungspanzer macht.

Planetare Festung: Dieses optionale Upgrade schraubt einen Geschützturm auf die Kommandozentrale, nimmt ihr aber die Flugfähigkeit.

oder

Verdammnis-Turm: Stationärer Flammenwerfer, der im Boden versinkt, wenn kein Ziel in der Nähe ist. Ideal gegen Wellen von Zerglingen.

Predator: Mechanischer »Wachhund«, der nahe Feinde elektroshockt, wenn er zubeißt. Besonders stark gegen Infanteriegruppen.

oder

Herkules: Bulliger Transportflieger mit höherer Kapazität als das normale Shuttle. Passagiere steigen schneller aus und sterben nicht beim Absturz.

Zellulärer Reaktor: Alle Spezialeinheiten bekommen 100 zusätzliche Energiepunkte, sodass sie ihre Talente öfter einsetzen können.

oder

Regenerativer Bio-Stahl: Fahr- und Flugzeuge reparieren sich sehr langsam selbst. Nützlich, wenn keine Arbeiter in der Nähe sind.

oder

Shrike-Turm: Pflanz einen zusätzlichen Minigeschützturm auf jeden Bunker und erhöht so dessen Feuerkraft deutlich.

oder

Verstärkter Bunker: Jeder terranische Bunker bekommt 150 zusätzliche Lebenspunkte und kann damit Angriffen länger standhalten.

lage geraten. Schließlich könnten wir frühe Einsätze, die nicht auf Luftkämpfe ausgelegt sind, plötzlich auch mit Fliegern bestreiten – was im Endeffekt zu leicht wäre.

Aufrüsten oder mieten?

Geld verdienen wir nur beim ersten Missionsdurchgang. In der Waffenkammer können wir dafür pro Truppentyp zwei Upgrades kaufen. Space Marines etwa rüsten wir mit Metallschilden (bringen 10 zusätzliche Lebenspunkte) sowie Stimpacks auf (Aufputsch-Spritzen, mit denen wir auf Kosten ihrer Gesundheit ihre Feuer-rate steigern). Allerdings müssen wir gut überlegen, welche Einheiten wir aufwerten. Für alle Erweiterungen reichen unsere knappen Finanzen selten.

In der Schiffsbar können wir die Erlöse überdies in Söldner investieren. So heuern wir für den nächsten Auftrag Infanteristen oder Vehikel an, die mehr Schaden austeuern und schlucken als normale Einheiten – etwa vier Marine-Veteranen. Auf den niedrigen Schwierigkeitsgraden brauchen wir die Mietsoldaten aber nicht, und auch auf den höheren bringen sie wenig. Denn wir müssen die Verstärkung in der Mission erst gegen Rohstoff-Bezahlung rekrutieren. Da können wir auch reguläre Truppen ausheben.

Wüstenlaser

Die Forschung und der Upgrade-Kauf motivieren, weil damit ein Hauch von Rollenspiel durch **Starcraft 2** weht. Die größte Stärke der Kampagne soll aber in den vielfältigen Missionen liegen. Tatsächlich spielt sich unser zweiter Einsatz anders als der erste.

Auf der Wüstenwelt Xil übernehmen wir mit einem kleinen Trupp eine verlassene Terraner-Basis, in der ein riesiger Bergbaulaser steht. Damit wollte sich ein Forscherteam durch die Tore eines uralten Tempels schmelzen. Weil sich die Wissenschaftler in-

zwischen die Kakteen von unten angucken, müssen wir ihr Vorhaben vollenden. Also richten wir den Laser auf die Tempeltür; ihr Lebensbalken zeigt, dass sie rund 20 Minuten hält. So lange müssen wir unsere Basis gegen anstürmende Protoss verteidigen. Denn denen ist der Tempel heilig.

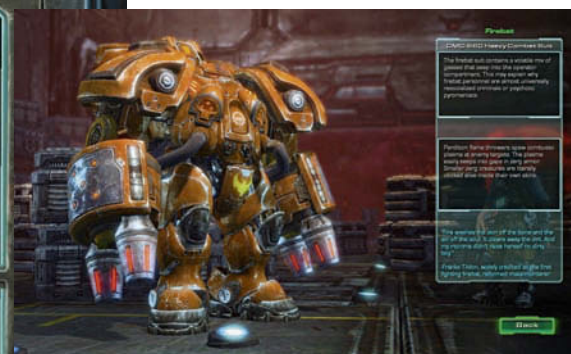
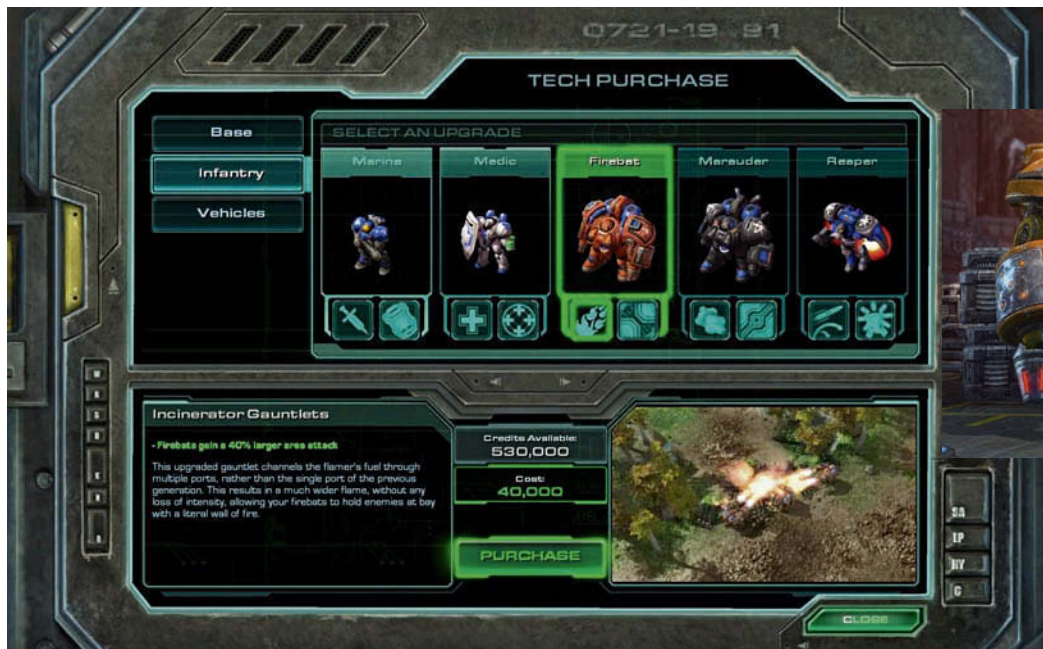
Weil die Feinde sogar mit Archonen anrücken, mächtigen Energiewesen, müssen wir den Laser gelegentlich zweckentfremden: Wir richten ihn auf die Archonen, um sie ruckzuck auszuknipsen. Außerdem können wir mit der riesigen Strahlenwaffe drei Nebentempel sprengen, um Forschungspunkte zu sammeln. Derweil kümmert sich der Laser freilich nicht um das Hauptziel, die Tempeltür. Wir müssen also abwägen, was Vorrang hat: Archonen, Nebentempel oder doch die Pforte?

Als das Tor endlich bricht, bringen unsere Soldaten ein Artefakt aus dem Gemäuer. Derweil warnt der Protoss-Anführer, dass wir dieses Sakrileg noch bereuen werden und der »Tag der Abrechnung« naht. Damit erhärtet sich der Verdacht, dass in **Starcraft 2** die Xel'Naga zurückkehren, die Schöpfer der Zerg und der Protoss. Denn die haben den Tempel ursprünglich erbaut. Blizzard strickt also tatsächlich einen packenden Handlungsbogen, der über Raynors Rachegeschichte hinausgeht.

Gespräche wie die Brandrede des Protoss' sind innerhalb von Missionen schön vertont, aber mit spärlich animierten Charakter-Portraits unterlegt – ein unzeitgemäßer Fleck auf der ansonsten blütenreinen Atmosphäre-Westen.

Die dunkle Bedrohung

Filmszenen zwischen den Missionen inszeniert **Starcraft 2** in einer aufgebohrten und extrem detaillierten Version der 3D-Engine. So sehen wir nach der Xil-Mission, wie Raynor durch einen Schiffsgang schlendert, als plötzlich die Lichter ausfallen. Aus dem Schat-



Im **Upgrade-Menü** (links) dürfen wir pro Einheit zwei Ausrüstungen kaufen, hier erhöhen wir den Flächenschaden unserer Feuerfresser. Die aus dem Vorgänger bekannten Flammenwerfer-Soldaten gibt's nur in der Kampagne, nicht im Mehrspieler-Modus. In der Waffenkammer können wir **zusätzliche Infos** über sie abrufen (oben).

ten humpelt Zeratul, ein alter Bekannter aus **Starcraft**. Der verletzte Protoss-Templer warnt Raynor vor einer Bedrohung, die nur eine abwenden kann: Kerrigan, die verhasste Zerg-Königin! Dann drückt Zeratul Raynor einen Kristall in die Hand, verschwindet wieder – und lässt uns mit Gänsehaut zurück. Wenn Blizzard alle Story-Wendungen so grandios inszeniert, wird **Starcraft 2** in Sachen Erzählkunst alle bisherigen Strategiespiele übertreffen.

Über den Klunker rufen wir im Labor eine Minikampagne auf, in der wir Zeratuls Erinnerungen nacherleben. Vor der Auftakt-Mission sehen wir einen Blizzard-typischen, spektakulären Renderfilm, in dem der Dunkle Templer in einer Grotte gegen Kerrigan kämpft. Danach befehligen wir den unsichtbaren Krieger in der Spielsicht selbst, erkunden die Höhle, metzeln Zerg und springen mittels Teleport-Talent über Abgründe. Dabei müssen wir uns vor Overseers hüten, fliegenden Monstern, die getarnte Einheiten aufdecken. Zum Glück können wir die Biester mit Zeratuls Fähigkeit »Gefängnis der Leere« kurzfristig lähmen, um vorbeizuschleichen.

So besuchen wir nacheinander drei Altäre der – Tusch! – Xel'Naga, an denen Zeratul eine Prophezeiung entschlüsseln will. Als sich uns auf dem Weg zum letzten Ziel eine Zerg-Armee in den Weg stellt, eilt uns der (computergesteuerte) Hohe Templer Karas zu Hilfe. So schlagen wir uns zum dritten Altar durch. Doch als wir den betreten, hetzt uns Kerrigan eine Monsterhorde auf den Hals. Karas opfert sich, um Zeratul die Flucht zu ermöglichen:

Während Zerg-Würmer aus dem Boden brechen und die Bestienflut heranwallt, hetzen wir zu einem Raumschiff und heben ab.

Den folgenden Einsatz dürfen wir nicht mehr bestreiten, allerdings zeigt schon Zeratuls erstes Abenteuer, dass sich Blizzard auch in **Starcraft 2** Mühe gibt, eine packende Handlung zu erzählen. Wir können kaum abwarten, zu erfahren, wie's mit dem Dunklen Templer und den Xel'Naga weitergeht.

Lahmer Lehrgang

Handlungsfrei sind indes die »Herausforderungen«, neun eigenständige Minimissionchen, die uns wichtige Mehrspieler-Taktiken beibringen. Zum Beispiel sollen wir anstürmende Feinde mit den Kraftfeldern der Protoss-Protektoren aufhalten und mit den Psi-Stürmen der Templer zerblitzen. Mangels Story spielen sich die Herausforderungen aber langweilig – auch wenn wir je nach erledigter Gegnerzahl eine Medaille bekommen.

Die Seele des Einzelspieler-Teils liegt eben in der Handlung und in den vielfältigen Zielen, zumal sich die »neuen« Einsätze nochmals deutlich von denen abheben, die wir bereits im vergangenen August gespielt haben. Klar, im Kern bietet **Starcraft 2** »nur« klassische Echtzeit-Strategie – aber in Bestform! Zudem sollen sich die nächsten Episoden wieder etwas anders spielen: Im Zerg-Feldzug **Heart of the Swarm** verbessern wir die Heldin Kerrigan wie in einem Rollenspiel; in **Legacy of the Void** betreiben wir Diplomatie, um mit Zeratul verstreute Protoss-Stämme zu vereinigen. Da soll einer sagen, Blizzard gingen die Ideen aus. **GR**

Chris Sigaty,
der Producer
von Starcraft 2



GameStar ❖ **Starcraft 2** wurde von der USK ab 12 Jahren freigegeben. Musstet ihr das Spiel entschärfen?

❖ **Chris Sigaty** Nein.

❖ **Ausgerechnet in Südkorea wurde Starcraft 2 zunächst nur für Erwachsene freigegeben. Warum?**

❖ Wir haben eine englische Fassung eingereicht, was wohl für Verwirrung sorgte. Inzwischen haben wir eine lokalisierte Version nachgereicht.

❖ **Es gibt Spekulationen darüber, dass der südkoreanische E-Sport-Verband versucht, Starcraft 2 durch die Erwachsenen-Einstufung aus dem Markt zu drängen, um die Kontrolle über die Turniere zu behalten. Schließlich kann man die Fortsetzung nur im Battlenet spielen ...**

❖ Ich denke nicht, dass eine Verschwörung dahintersteckt.

Interview

❖ **Man merkt auch in der Kampagne, dass Starcraft 2 auf den E-Sport ausgerichtet ist, zum Beispiel zoomt die Kamera nicht weit heraus.**

❖ Wir wollen eben nicht, dass sich die Kampagne und die Multiplayer-Modi völlig unterschiedlich spielen. Dafür bieten die Missionen mehr Einheiten und taktische Möglichkeiten.

❖ **Auch die Animationen sind spärlich: Wenn Marines aus dem Shuttle aussteigen, ploppen sie einfach auf.**

❖ Die Spielbarkeit und die Balance gehen eben vor. Wenn etwas schnell gehen soll, dann stellen wir es auch so dar. Für das Shuttle haben wir allerdings Absprung-Animationen gebastelt, die bald eingebaut werden.

❖ **Warum habt ihr die Missionswahl-Sternenkarte entfernt?**

❖ Weil sie überfrachtet und verwirrend war. Wir zeigen lieber direkt in einem übersichtlichen Menü, zu welchen Planeten man fliegen kann.

❖ **Wann kommt Episode 2?**

❖ Ich schätze, in rund 18 Monaten.

Starcraft 2: Wings of Liberty

► **Angespielt** ► **Genre** Echtzeit-Strategie ► **Termin** 27. Juli 2010
► **Hersteller** Blizzard / Activision Blizzard ► **Status** zu 90% fertig

Michael Graf: Endlich wieder ein Strategiespiel mit Handlung! Nach der Luftnummer C&C 4 ist das eine Wohltat. Noch dazu verpackt Blizzard die Story in eine feine Kampagne mit vielfältigen Missionen und motivierendem Drumherum. Schade nur, dass ich auf das Ende jahrelang warten muss. Außerdem vermisse ich noch echte Großschlachten, die bislang enthüllten Einsätze waren recht kurz.



micha@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**



Darauf haben Shooter-Fans schon lange gewartet: In Black Ops geht's ab nach Vietnam.

Call of Duty **Black Ops**

Genug mit unspektakulären Standard-Frontsoldaten! In diesem Shooter werden Sie Teil einer kleinen und besonders tödlichen Gemeinschaft von Elitekämpfern.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6849

Modern ist, nun ja, modern. Die **Modern Warfare**-Ableger der **Call of Duty**-Serie waren sogar so gewinnbringend, dass sich die kreativen Köpfe hinter der Marke gleich mal von ihrem

Publisher Activision abgesprengt haben, um auf eigene Faust noch mehr Geld zu verdienen. Demnächst steigt auch Electronic Arts mit einem neuen **Medal of Honor** in die moderne Kriegsführung

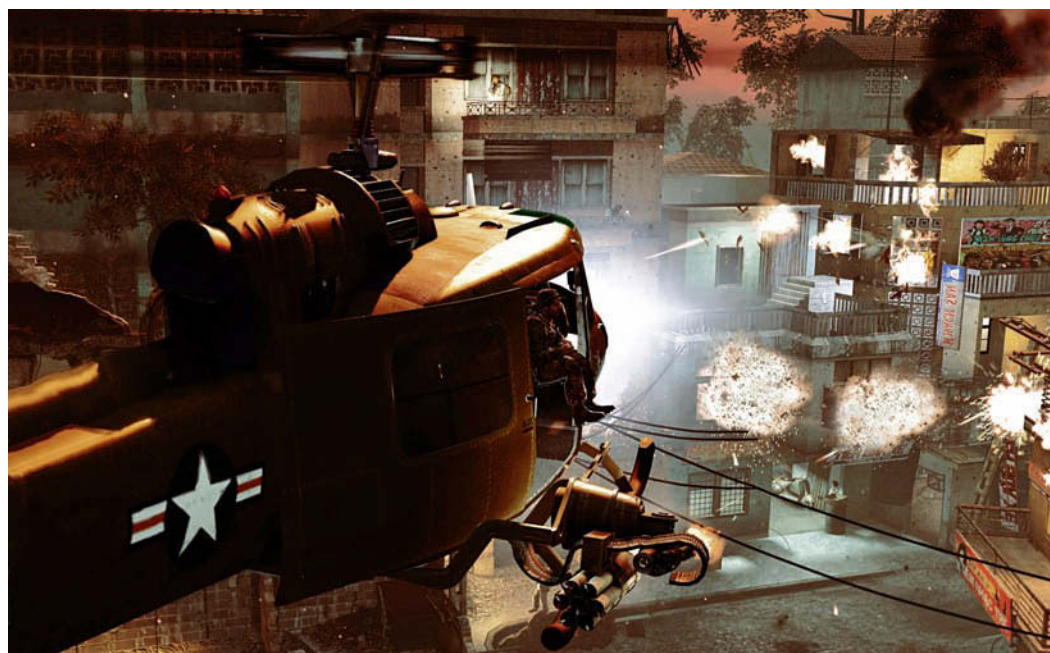
ein. Und so wundert es uns nicht, dass der nächste Teil der **Call of Duty**-Serie nicht wieder zurück in den Zweiten Weltkrieg will. Unter dem Titel **Call of Duty: Black Ops** entsteht bei Treyarch derzeit ein

Ego-Shooter, der zeitgenössisches Kampfgerät bietet, aber dennoch mit geschichtsträchtigen Szenarien aufwartet. Ein Stichwort: Vietnam.

Make War not Love

Eigentlich wollten wir uns **Black Ops** ja vor Ort bei Treyarch in Los Angeles anschauen. Dann aber brach dieser Eier...Eyja...äh ja... dieser Vulkan aus, und wegen der Aschewolke mussten wir in München bleiben. Doch wenn der Prophet nicht über den Berg kommt, muss das halt anders gehen: Treyarchs Chef Mark Lamia hat uns sein neuestes Werk kurzerhand in einer Videokonferenz präsentiert. Anhand einzelner Spielsequenzen zeigte er uns, worum es in **Black Ops** geht.

Black Ops spielt in den 60ern. Die bestanden nicht nur aus Woodstock, Hippies und freier Liebe, sondern hatten auch den Kalten Krieg, den Vietnamkonflikt oder die Kubakrise zu bieten, wobei das eine das andere nicht unmaßgeblich mit ausgelöst hat. Also Vietnam die Hippies und so



Retter in der Not: Der **Kampfhubschrauber** hält uns während der Tet-Offensive die anrückenden nordvietnamesischen Truppen vom Hals.

weiter. Diese Dekade war außerdem die Blütezeit der Spionage und die Geburtsstunde vieler militärischer Spezialeinheiten. Deren Abenteuer sollen Sie jetzt miterleben. Unter »Black Ops« (schwarze Operationen) versteht man paramilitärische verdeckte Einsätze, die so geheim sind, dass die Regierung hinterher behaupten kann, sie habe sie gar nicht befohlen. In diesem **Call of Duty** gibt's also vermutlich keine Großgefechte auf internationalen Schlachtfeldern, sondern eher diskrete Scharmützel unter dem Radar der Weltöffentlichkeit.

Eyes in the Skies

Die **Black Ops**-Präsentation beginnt ungewöhnlich: Unser Alter Ego ist nicht etwa ein schwer bewaffneter US-Soldat, sondern ein schwer gepackter US-Pilot. Der steigt ins Cockpit einer SR-71 Blackbird, eines nachtschwarzen Aufklärungsflugzeugs. **Call of Duty** als Flugsimulator? Natürlich nicht. Denn nachdem der Jet die notwendige Flughöhe erreicht hat, aktiviert der Pilot seine Spionage-Ausrüstung. Auf einem kleinen Monitor erkennen wir nun die Luftansicht eines verbündeten Soldatentrupps, der weit, weit unter uns durch die verschneiten Wälder des russischen Uralgebirges huscht. Die Jungs sind die Hauptakteure des Spiels. Nach dieser coolen Eröffnungssequenz, die stark an die Mission »Tod von oben« aus **Modern Warfare** erinnert, wechselt nun die Perspektive: Die Kamera saust aus der Stratosphäre hinab bis in die russischen Wälder. Die amerikanischen Elitekrieger, die wir gerade noch aus der Luft beobachten konnten, haben sich mittlerweile im Schnee eingegraben.



Das ist nicht etwa Soap MacTavish aus **Modern Warfare 2**, sondern ein noch namenloser anderer **Held** in ganz ähnlicher Bergsteiger-Montur.

Und wir sind einer von ihnen. Nur wenige Zentimeter entfernt stapfen russische Soldaten durch das Unterholz, wir geben keinen Laut von uns, wagen nicht, uns zu bewegen. So eine Sequenz hat es ebenfalls schon in **Modern Warfare** gegeben, doch spannend ist sie trotzdem allemal.

Skalpell und Hammer

Nachdem die russische Patrouille unser Versteck passiert hat, setzt sich unser Trupp heimlich, still und leise in Bewegung. Wir arbeiten uns durch den Schnee zu einer Klippe vor. Dort steht ein weiterer Wachmann am Abgrund herum – zum Glück allein und unaufmerksam. Wir zücken eine Hightech-Armbrust und strecken den ahnungslosen Russen mit einem lautlosen Schuss nieder. Der Weg ist frei, unser Trupp seilt sich an der Felswand entlang ab. Denn unter uns liegt das Missionsziel, eine russische Munitionsfabrik.

Unter angekommen ist dann Schluss mit der Heimlichkeit: Unser Team schwingt sich auf ein beherztes »Go!« durch die Fensterscheiben der Halle. Wie im Spec-Ops-Modus von **Modern Warfare 2** läuft das Spiel nun kurz in Zeitlupe ab. Das soll den Vorteil des Überraschungsmoments widerspiegeln. Wir nutzen die Gelegenheit, um ein paar verdutzte Wachen mit gezielten Schüssen auszuschalten. Jetzt bricht die Hölle los: Von überall stürmen russische Truppen auf uns zu. Geschrei, Schüsse, Explosionen. Nach heftigem Geballer bleibt von der Munitionsfabrik nur noch rauchender Schrott übrig, und wir entkommen mit einem cool inszenierten Fallschirmsprung von der nächsten Felskante.

Good Morning, Vietnam!

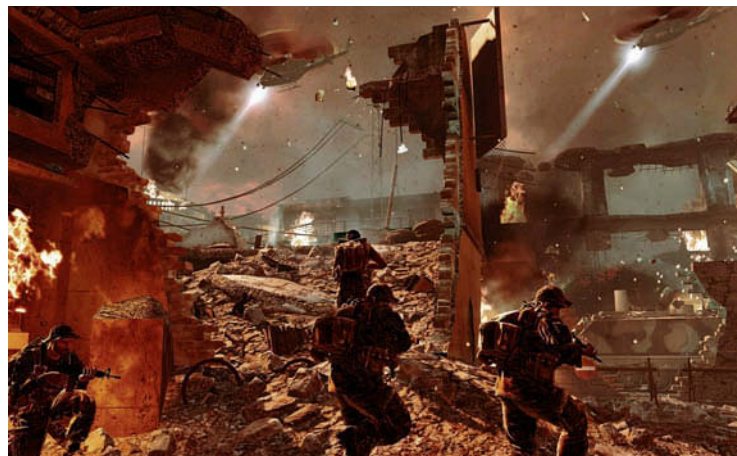
Pause. Luftholen. Als das Licht im Präsentationsraum wieder an-

geht, erzählt uns Mark Lamia, dass es bei **Black Ops** immer eine abwechslungsreiche Mischung beim Spielablauf geben soll. Bei der ersten Mission haben wir das ja bereits gemerkt: Aufklärungsflugzeug, Schleichen, Ballern. Nicht, dass wir das nicht auch schon in anderen Shootern gesehen hätten, aber im neuen **Call of Duty** sollen Sie vermehrt als Elitesoldat hinter feindlichen Linien unterwegs sein, und eben nicht mitten im Schlachtgetümmel. Dass es solche Szenen in **Black Ops** aber natürlich auch geben wird, zeigt die nächste Mission, die nicht mehr in der Sowjetunion, sondern in Vietnam angesiedelt ist. Denn serientypischen wechseln Sie in **Black Ops** gelegentlich das Alter Ego, im Spiel wird es mindestens zwei Hauptfiguren geben.

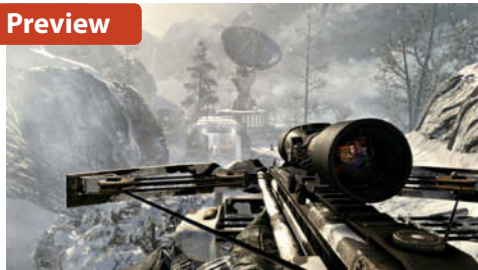
In der südvietnamesischen Stadt Hue müssen wir brisante Informationen bergen. Dumm nur,



Die **Charaktermodelle** und Animationen gehören mal wieder zur Genrespitze.



Hue liegt in Trümmern. In diesem Durcheinander sollen wir geheime Dokumente sicherstellen?!



Mit der **Armbrust** schalten Sie Ihre Gegner fast lautlos aus.



Spezielsoldaten nutzen Spezialwaffen, so zum Beispiel das **CAR 15**.



Wir sind nicht bloß Bordschütze, sondern können den **Helikopter** sogar selbst durch den ganzen Level steuern. Ein Novum in der Shooter-Serie.

dass Hue gerade von feindlichen Soldaten überrannt wird – die Tet-Offensive ist in vollem Gang. Beim Anflug auf das Einsatzgebiet bekommt unser Hubschrauber eine Rakete verpasst und schmiert ab. Nach der Bruchlandung kämpfen wir uns durch diverse Bürogebäude, müssen immer wieder in Deckung hechten, weil der Ansturm an Gegnern fast grenzenlos ist. Gute Dienste leistet dabei eine neue Schrotflinte, die Brandmunition verschießt. Serientypisch umwerfend: der Sound. Unweigerlich ziehen wir den Kopf ein, als Kugeln über uns hinwegzischen, die Detonationen von Granaten donnern in der Magenröhre. Gehetzt und verzweifelt geben wir einem weiteren Helikopter die Anweisung, uns Deckungsfeuer zu geben. Das Helibordgeschütz macht Kleinholz aus unseren Feinden, wir können wieder durchatmen – allerdings nur kurz, denn schon stürmen die nächsten Gegner heran.

Der Smaragdwald

Szenenwechsel. Immer noch Vietnamkrieg, diesmal aber im Dschungel. Beziehungsweise da-

rüber, denn wir sitzen wieder in einem Hubschrauber. Und auch diesmal wird das Ding abgeschossen – können diese Piloten nicht mal aufpassen?! Der Helikopter stürzt in den trüben Huong-Fluss. Wieder sind wir mittendrin, als das Wasser in die Kabine eindringt und in Sekundenschnelle alles flutet. Während einige unserer Kameraden jämmerlich ertrinken, können wir uns in einem Minispiel (Tastengeklappe) aus dem Wrack befreien. Doch die Gefahr ist längst nicht vorbei. Am Ufer suchen schon die ersten Vietcong nach uns. Einen von ihnen packen wir und benutzen ihn als menschlichen Schutzschild, während wir mit unserer Pistole seine Genossen ausschalten. Bevor Verstärkung anrückt, flüchten wir in den Dschungel. Wie schon in Treyarchs letztem Werk, **Call of Duty: World at War**, wirkt hier die Soundkulisse besonders realistisch. Von überall dringen Tiergeräusche an unser Ohr, Affen johlen in den Baumkronen, Vögel singen, Zikaden zirpen. Die gesamte Flora bewegt sich, Blätter rascheln und Bäume wiegen sich hin und her. Sehr hübsch!

In der Höhle des Löwen

Als Nächstes wird's klaustrophobisch: In der folgenden Sequenz sind wir als Tunnelratte unterwegs. Das sind diese besonders wagemutigen GIs, die tief in die mit Fallen gespickten Tunnelsysteme des Vietcong eingedrungen sind, oft nur mit einer Taschenlampe und einer Pistole bewaffnet. Die engen Höhlen, durch die sich unser Alter Ego müht, wirken bedrückend. Wasser rinnt von den Wänden, die Umgebung wird nur vom matten Schein unserer Funzel erleuchtet. Bei dem Kameraden, der vor uns kriecht, fällt uns mal wieder auf, wie realistisch sich sämtliche Charaktere bewegen. Kein Wunder, schließlich wurden alle Animationen im Spiel mithilfe von Motion Capturing und echten Schauspielern programmiert. Was uns ebenfalls ins Auge sticht: In **Black Ops** geht es ganz schön rau zur Sache. Abgerissene Körperteile, brennende Leichen und im Angesicht des Todes grauenvoll verzerrte Gesichter in Nahaufnahme sind hier im Minutentakt zu sehen. Das passt zwar zum gnadenlosen Szenario des Spiels, wir halten es

aber zumindest für zweifelhaft, dass **Black Ops** hierzulande in dieser Form erscheinen kann.

Selberfliegen erlaubt

Einen weiteren Höhepunkt haben sich die Jungs von Treyarch bis zum Schluss der Präsentation aufgehoben. Nachdem wir ja schon zweimal mit dem Hubschrauber abgestürzt sind, können wir jetzt zeigen, dass wir bessere Piloten sind: Wir dürfen selbst mit dem Helikopter fliegen und graben mit unseren Bordwaffen die vor Feinden wuselnden Ufer des Huong um. Natürlich bleibt der Level dabei schlauchförmig, Freiheit wie etwa in **Battlefield 2** dürfen Sie in **Black Ops** nicht erwarten. Dennoch ist die Hubschrauber-Sequenz mal was Neues für die **Call of Duty**-Reihe. Stichwort **Battlefield**: Zum Mehrspieler-Modus von **Black Ops** will Mark Lammia noch keine Details verraten. Die Entwickler haben aber aus dem Zorn der Community gelernt, deshalb wird **Black Ops** wieder Dedicated Server bieten. Ganz so modern wie **Modern Warfare 2** muss es dann doch wieder nicht sein.

Tobias Veltin / FAB



Elitesoldaten scheuen sich auch nicht vor ganz »normalen« **Massenschlachten** wie hier in Hue.

Call of Duty: Black Ops

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **9. November 2010**
► Hersteller **Treyarch / Activision** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Black Ops wird wieder einmal das bieten, was wir von Call of Duty erwarten: viel Action, viele Skriptsequenzen, viel Adrenalin. Das 60er-Jahre-Szenario finde ich toll, ich warte nämlich schon lange auf einen guten Vietnam-Shooter, und Elite-Einheiten sind ohnehin immer schick. Schön wär's, wenn Treyarch in Black Ops auch noch eine coole Geschichte erzählen würde. Wobei, albernere als die von Modern Warfare 2 kann die Story ohnehin nicht werden.



fabian@gamestar.de

APB

GTA Online, so könnte man All Points Bulletin beschreiben. Offene Welt, Tausende Spieler, auf Koop ausgerichtete Ballereien. Wir haben Electronic Arts' ambitioniertes Shooter-Projekt erstmals angespielt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6283

Klingt nach leicht verdientem Geld: »Breche in drei Geschäfte ein und bringe mir die geklaute Ware.« Wir steigen ins Auto und brettern zum ersten Zielort. Auf der Rückseite des Gebäudes knacken wir das Türschloss, schon wandert das benötigte Paket in unsere Taschen. Auch beim zweiten Laden läuft alles glatt. Doch gemäß dem Motto »Man soll den Tag nicht vor dem Abend loben« stolpern wir beim letzten Gebäude prompt in den Hinterhalt einer ganzen Kompanie Polizisten, die unseren Kleinkriminellen kurzerhand über den Haufen ballert. Wären wir mal lieber etwas bedachter vorgegangen. Denn in Electronic Arts' Online-Shooter **APB: All Points Bulletin** kämpfen Sie nicht wie etwa in Rockstars Gangster-Epos **GTA 4** gegen KI-gesteuerte Kontra-

henten, sondern gegen echte Spieler. Das soll die Raubzüge spannender und anspruchsvoller machen. Aber auch spaßiger?

Stadt in Aufruhr

Der Entwickler Realtime Worlds bezeichnet **All Points Bulletin** als »Persistent Online Action Game«. Soll heißen: Anders als in Multiplayer-Shootern wie etwa **Battlefield: Bad Company 2**, wo Sie auf laufend wechselnden Multiplayer-Karten antreten, ballern Sie sich in **APB** durch eine dauerhaft bestehende Online-Welt. Die hört auf den Namen San Paro und präsentiert sich als moderne Großstadt im Stile eines Liberty City aus **GTA 4**. Die stimmig gebaute, aber in der Beta-Version noch arg detailarme Metropole besteht aus zwei sogenannten Action- und einem sozialen Bezirk. In Ers-



Deckung spielt eine wichtige Rolle. Noch steuern sich die Figuren aber etwas träge.

teren prallen die beiden Fraktionen (Kriminelle und Gesetzeshüter) aufeinander, vergleichbar mit PvP-Gefechten, wie man sie aus **World of Warcraft** und Konsorten kennt. Im friedlichen Gesellschaftsviertel hingegen kaufen Sie Klamotten, Ausrüstung und Waffen, verabreden sich mit anderen Spielern oder tüfteln an der Individualisierung Ihres Helden. **APB** lässt dabei so viele Möglichkeiten zu wie kein anderes aktuelles Spiel. In mächtigen Editoren (siehe Kasten auf der rechten Seite) kleiden Sie Ihren Avatar ein, verpassen ihm dank unzähliger Schieberegler ein individuelles Gesicht und legen bis ins kleinste Detail fest, wie groß, dick, behaart, muskulös oder alt er sein soll. Zudem dürfen Sie Gildenlogos basteln, die eigenen Fahrzeuge umgestal-

ten und im Musikladen kurze Jingles komponieren, die jeder Spieler zu hören bekommt, der von Ihnen oder Ihrer Gruppe erledigt wird – eine witzige Idee.

Gruppen in Action

Aufträge erhalten Sie in **APB** nicht von computergesteuerten Questgebern, sondern von anderen Spielern. Wie genau dieses System funktioniert, ist anscheinend noch nicht fest definiert. Die momentane Idee der Entwickler: Wenn Sie einer Gruppe angehören, wählt der Clan-Chef aus einer Liste aktueller Missionen. Sind Sie hingegen allein unterwegs, sollen die Aufträge vom jeweils ranghöchsten Spieler des Servers »befohlen« werden. Die Aufgaben erinnern stark an die **GTA**-Serie: Wir fangen Diamantentransporte ab, sabotieren Satelliten-



Der eine lenkt, der andere ballert. All Points Bulletin setzt nicht nur wie hier bei Verfolgungsjagden auf **Koop-Action**.



In bester Manier des Actionfilms Heat liefern sich die Kriminellen eine **Straßenschlacht** mit der Polizei. Beide Parteien werden von Spielern übernommen.

schüsseln, stibitzen Fahrzeuge, liefern uns heiße Verfolgungsjagden oder schalten eine bestimmte Anzahl Gegner aus. Die Polizisten sollen eben jene Aktionen verhindern. **All Points Bulletin** setzt dabei auf das koordinierte Zusammenspiel aller Teilnehmer: Fahrzeuge lassen sich mit bis zu vier Spielern besetzen, das Programm bietet einen integrierten Sprach-Chat, und um in den Schießereien die Oberhand zu gewinnen, ist cleveres Flankieren gefragt. Schade nur: Bislang hält sich die Missionsvielfalt arg in Grenzen. Den vorhin erwähnten Raubzug etwa mussten wir bereits nach 20 Minuten Spielzeit erneut absolvieren. Zudem setzt sich **APB** noch sehr spröde in Szene. Zwischensequenzen oder Dialoge gibt es nicht, und wer zum Beispiel einen Computer hackt,

der bekommt lediglich einen heruntertickenden Countdown zu sehen. Hier haben die Entwickler noch viel Spielraum, um das an sich faszinierende Konzept spannend umzusetzen.

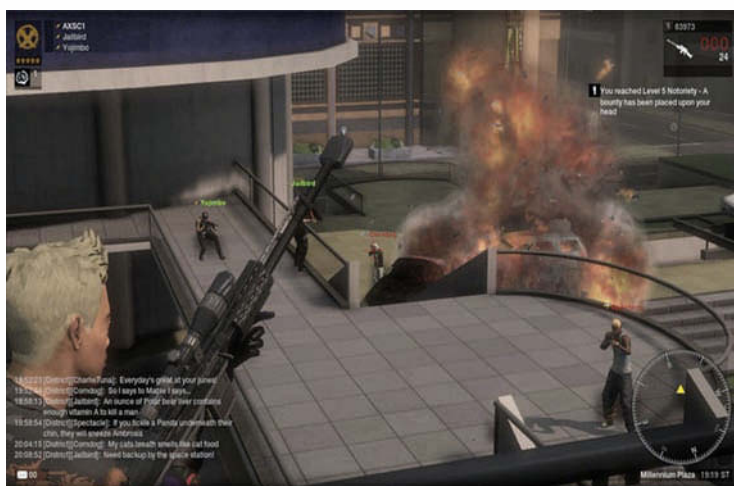
Schießen in Echtzeit

Auch beim Charakter- und Kampfsystem beschreitet **All Points Bulletin** genrefremde Wege. Zwar steigen Sie durch absolvierte Aufträge nach und nach im Rang auf, das Spiel verzichtet aber sowohl auf Heldenklassen als auch damit einhergehende individuelle Fertigkeiten. Stattdessen setzt Realtime Worlds auf den sogenannten »Skill Based Combat«, sprich: In den Ballereien kommt es in erster Linie auf die gewählte Waffe sowie Ihre Treffsicherheit und Reaktionsfähigkeit an, eben wie in einem klassischen Ego-

Shooter. Talente, die wie in Online-Rollenspielen über eine Schnellzugriffsleiste aktiviert werden und die den ausgeteilten Schaden dann im Hintergrund auswürfeln, gibt es in **APB** nicht. Für etwas taktische Vielfalt sorgen diverse passive Boni, die Sie Ihrem Charakter nach Levelaufstiegen verpassen. Mit dem Upgrade »Field Supplier« zum Beispiel können Sie sich und Ihre Kameraden kostenlos und direkt im Gefecht mit Munition versorgen, statt dafür erst mal zum nächsten Automaten latschen zu müssen. Ob das dauerhaft motiviert und wie vom Entwickler erhofft zur Zusammenarbeit der Spieler beiträgt, bleibt abzuwarten. Zu wünschen wäre es, denn **All Points Bulletin** könnte dank seines innovativen Konzepts frischen Wind in das Action-Genre bringen. **DM**

Selbst ist der Mann. Oder die Frau.

All Points Bulletin setzt auf Individualismus. Bei der **Charaktererstellung** dürfen Sie bis ins kleinste Detail festlegen, wie Ihr Held aussehen und welche Kleidung er tragen soll. Zudem lassen sich selbst erstellte **Logos** auf Klamotten nähen oder in der Spielwelt an Mauern sprühen. Auch die **Fahrzeuge** dürfen Sie dank unzähliger Optionen kreativ umgestalten.



Aufgefliegen! Unser **Scharfschütze** sollte sich nun schleunigst vom Acker machen.

APB: All Points Bulletin

► **Angespielt** ► Genre Online-Shooter ► Termin 1. Juli 2010
► Hersteller Realtime Worlds / Electronic Arts ► Status zu 80% fertig

Daniel Matschijewsky: APB hat sehr interessante Ansätze, allen voran die motivierende Zusammenarbeit der Spieler in einer frei begehbaren Online-Welt. Gemeinsam einen Raubzug zu planen und auszuführen (oder ihn zu verhindern), das klingt nach jeder Menge Spaß. Zumindest in der Theorie, denn der Beta-Version mangelt es bislang noch an Vielfalt, taktischer Tiefe und Bedienkomfort. Wenn Sie Multiplayer-Fan sind, sollten Sie das Spiel dennoch im Auge behalten. Bis zum Erscheinen in diesem Sommer kann noch einiges passieren.

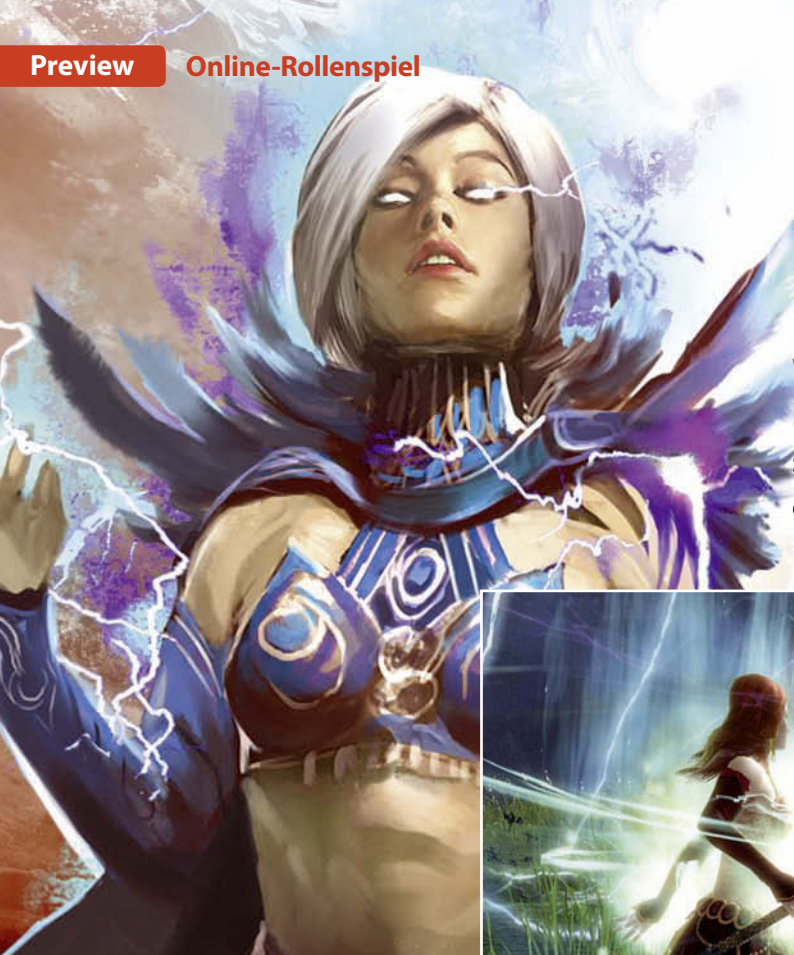


danielm@gamstar.de

Potenzial Gut

Guild Wars 2

Weg von den Instanzen, hin zu einer lebendigen Welt: ArenaNet will beweisen, dass Online-Rollenspiele ganz ohne Ausrufezeichen auskommen.



Hier greift eine **Elementalistin** mit Blitzen an. Die können nicht nur eine Menge Schaden verursachen, sie blenden die Gegner auch für eine kurze Zeit.

DVD
Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6842

Wir erinnern uns: Im Februar 2005 veröffentlichte Blizzard mit **World of Warcraft** das Programm, das die Online-Rollenspielgeschichte neu geschrieben hat. Nur zwei Monate später, im April 2005, zog ein bis dato völlig unbekanntes Studio mit einem mehr als ungewöhnlichen Vertreter des Genres nach. ArenaNet, interessanterweise von drei ehemaligen Blizzardianern gegründet, brachte uns **Guild Wars**. Bevor wir Ihnen vom Nachfolger **Guild Wars 2** berichten, an dieser Stelle eine Zusammenfassung, warum **Guild Wars** so ungewöhnlich war und noch immer ist. Nur so werden Sie verstehen, welchen riesigen Schritt ArenaNet mit dem Nachfolger gehen will. Ein riesiger Schritt, der nicht nur

für die Marke **Guild Wars**, sondern auch für das gesamte Genre von Bedeutung ist.

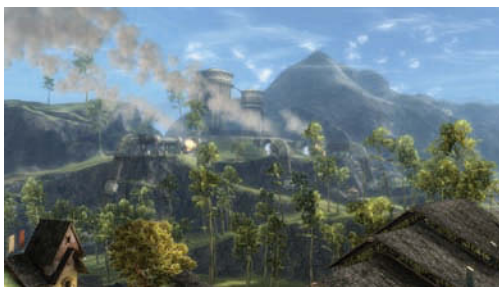
Guild Wars verlangt keinerlei monatliche Abo-Gebühren und ist vor allem spielerisch ganz anders als alle anderen MMORPGs (Massively Multiplayer Online Roleplaying Games). Statt uns in eine persistente, also durchgehend zusammenhängende Welt zu schi-

cken, die wir gemeinsam mit Horden von anderen Spielern auf der Suche nach Quests und Monstern durchstreifen, geht's in **Guild Wars** von einer Instanz in die nächste. Diese Abenteuergebiete sind Kopien eines bestimmten Weltabschnitts, eine Parallelwelt, eigens für den jeweiligen Helden und seine Gruppe erstellt; andere Spieler haben für die Dauer der

Mission keinen Zutritt. Diese Art Spiele zu bauen hat den ungeheuren Vorteil, dass sich die Welt innerhalb dieser Instanzen tatsächlich verändern darf, dass Aufträge endgültig abgeschlossen werden können, ohne dass sich beispielsweise der soeben besiegte Boss den Staub von den Klamotten klopfte und wieder in den Ring schlurft, weil da noch eine ganze Schlange von weiteren Abenteuern wartet, die dieselbe Quest auch erledigen müssen. So können Geschichten durch Skriptereignisse viel besser und nachdrücklich erzählt werden.

Mitspieler finden sich nur in den Siedlungen, nur dort können Sie bisher Partys formen, handeln oder einfach nur rumhängen und quatschen. Wer will, kann allerdings auch völlig allein losziehen, **Guild Wars** stellt Klugefolgsleute, die sich rudimentär befehligen lassen. Mit der dritten Episode **Nightfall** führte ArenaNet eine Erweiterung in Form der

Die dynamischen Events



Wenn in der Ferne etwa Rauch (hier brennt eine Pumpenstation) aufsteigt, ist das ein Zeichen für Spieler, dass in diesem Gebiet ein besonderes Ereignis ansteht, das eine Questreihe auslösen kann.



Die Welt von **Guild Wars 2** wird sich auch grafisch verändern. Wenn sich die Spieler in einem Event weniger geschickt angestellt haben, dann kann auch schon mal verbrannte Erde zurückbleiben.



Elementaristen sind auch in Guild Wars 2 wieder mit von der Partie. Diese Magierin lässt gerade einen **Meteorschauer** auf ein doppelköpfiges Monster regnen.

KI-Helden ein. Im Laufe der Story schließen sich dem Spieler wichtige NPC-Charaktere an. Diese Figuren können Sie in Sachen Ausrüstung und Fertigkeiten den eigenen Bedürfnissen anpassen. Wer es geschickt anstellt, braucht höchstens noch in den wirklich harten Bosskämpfen Beistand von realen Spielern. Einerseits ein Segen, wissen doch die meisten von uns, wie schwierig es ist, eine gut funktionierende Gruppe in einem Online-Rollenspiel zusammenzustellen, andererseits auch ein Fluch für **Guild Wars**, liegt ein weiterer Schwerpunkt des Programms doch auf dem komplexen Spieler-gegen-Spieler-Kampf, auf den namensgebenden Gildenkriegen nämlich. Und in denen müssen Abenteurer zwangsläufig mit anderen Spielern zusammenarbeiten.

Im kommenden Jahr wird ArenaNet also **Guild Wars 2** veröffentlichen. Die Welt (Tyria) wird dieselbe wie in den drei ursprünglichen Titeln sein, aber spielerisch soll sich einiges grundlegend ändern. ArenaNet hat sich Großes vorgenommen: **Guild Wars** soll komplett neu erfunden werden. Und das Genre wird gleich ebenfalls neu definiert, die Entwickler wollen beweisen, dass ein Online-Rollenspiel mehr sein kann als die Tretmühle aus Questerfüllung, Beloh-

nungen und Levelaufstiegen. Sollte das dem gut 150 Mann starken Team gelingen, wird **Guild Wars 2** tatsächlich eine neue Ära für diese Spieleattung einläuten – Zeit wird's allemal.

Die Revolution

Der größte Unterschied zwischen den ursprünglichen **Guild Wars**-Spielen und dem Nachfolger ist die Welt. Zwar wird's in **Guild Wars 2** auch wieder Instanzen geben, der Großteil von Tyria soll

allerdings offen sein. Keine Ladebalken, wenn wir eine Siedlung verlassen, keine Kopien von Arealen mehr. Wir stromern mit zig anderen Spielern umher, wir schließen uns unterwegs mit anderen Helden zusammen, um Abenteuer zu bestehen. Klingt wie in jedem anderen Online-Rollenspiel auch, doch **Guild Wars 2** will in einem entscheidenden Punkt ganz anders sein als beispielsweise **World of Warcraft** oder weitere Genre-Vertreter: Den

typischen Questgeber (mit Ausrufezeichen über dem Kopf) werden wir in **Guild Wars 2** vergeblich suchen. Was? Das ist alles? Eine Komfortfunktion weniger und wir können uns den Wolf suchen nach dem Typen, der den nächsten »Bring mir zehn Otternasen«-Auftrag in petto hat? Nein, so ist das natürlich nicht, es wird einfach keine klassischen Quests mehr geben! Abenteuer erleben wir, indem wir sie erleben und nicht, indem wir uns einen ent-



Rücken zu viele Gegner einem Magier gleichzeitig auf den Pelz, helfen **Flächenzauber** wie »aufgeworfene Erde«.



An der **lila Farbe** des Spruchs erkennt man: Dieser Elementalist bedient sich wohl auch der aus den ersten Teilen bekannten Mesmer-Künste.



In Guild Wars 2 dürfen wir auch einen **Charr** verkörpern.

sprechenden Auftrag abholen. ArenaNets Stichworte dazu lauten »dynamische Events«. Dahinter verbergen sich Ereignisse, die Spieler dazu animieren sollen, sich in den Kampf zu stürzen. Wir haben Colin Johanson, Lead Content Designer für **Guild Wars 2**, im exklusiven GameStar-Interview gefragt, wie das genau funktionieren wird: »Es kann sein, dass irgendwo in der Nähe plötzlich ein Vulkan zu rauchen beginnt und dass sich Lava den Berg herunterwälzt. Das ist für Spieler ein Signal, dass in der Gegend des Vulkans irgendetwas vor sich geht. Oder Spieler haben in einem Gebiet eine bestimmte Art von Monstern so dezimiert, dass ein recht wütendes Bossmonster auftaucht, um seine Brut zu rächen. Wir haben also Events, die ohne einen bestimmten Auslöser stattfinden und solche, die durch

die Handlungen von Spielern verursacht werden.« Aber ArenaNet setzt noch einen drauf: Solche Ereignisse werden weitere nach sich ziehen, jeweils abhängig vom Spielerverhalten. »Guild Wars 2 basiert nicht auf dem Konzept, dass solche Events irgendwann stoppen, dass das Spiel automatisch wieder zur Ausgangssituation zurückkehrt. Wenn beispielsweise Kreaturen ein Dorf überfallen und die Spieler die Angreifer nicht besiegen können, dann beginnen die Gegner damit, sich in der Gegend breitzumachen. Sie errichten etwa ein Fort und attackieren weitere Siedlungen«, erklärt Johanson. Die Welt soll sich also konstant in Bewegung befinden. Ein Areal, in dem es gestern noch beschaulich zugeht, kann am nächsten Tag schon in Schutt und Asche liegen, wenn ein Kampf verloren wurde.

Der gerechte Lohn

Weil diese dynamischen Events überall in der für alle Spieler offen zugänglichen Welt von **Guild Wars 2** stattfinden, können sich auch alle Spieler an den Kämpfen beteiligen. Wir wollten von Colin wissen, wie das Spiel die Helden in solchen Fällen belohnen wird. »Für uns ist der Belohnungsaspekt mehr als wichtig, wir wollen unbedingt Momente wie in **Warhammer Online** vermeiden, in denen Spieler am Ende einer öffentlichen Quest leer ausgehen, obwohl sie vielleicht am meisten geleistet haben. Jeder, der an einem Event teilnimmt, wird fair belohnt. Und wer eine Kreatur tötet oder dabei hilft, eine zu töten, wird auf jeden Fall seinen Teil des Loots (Beute, die die Kreatur fallen lässt) abbekommen.« Details wollte Colin diesbezüglich aber noch nicht preisgeben.

Die eigene Geschichte

Normalerweise führen Questreihen durch die Welt, durch die Geschichte eines Online-Rollenspiels. Weil es in **Guild Wars 2** keine Quests mehr geben wird, brauchen Spieler eine andere rote Linie zur Motivation und Orientierung: die eigene Geschichte! ArenaNet verspricht für **Guild Wars 2** eine packende und vielschichtige Handlung, in der wir wichtige Nichtspieler-Charaktere treffen, uns sogar mit einem dauerhaft zusammentun können (ähnlich wie mit den Helden-NPCs in Nightfall) und in der wir ständig vor Entscheidungen gestellt sein werden. Letzteres soll den Geschichtsverlauf individualisieren. Colin verspricht, dass Spieler jedes Mal, wenn sie einen neuen Charakter beginnen, eine andere Handlung erwarten dürfen. Außerdem sollen überall in der Welt von Tyria die NPC-Einwohner unseren Taten entsprechend auf uns reagieren. Unser Ruf wird uns also vorausseilen.

Die persönlichen Geschichten werden allerdings wie in den alten **Guild Wars**-Teilen instanziiert sein, damit der eigene Charakter die zentrale Figur werden kann. Jedoch bedeutet das nicht, dass wir uns für derlei Aufgaben nicht mit anderen Spielern zusammenschließen dürfen. Spieler-Partys funktionieren auch in den auf einen bestimmten Spieler zugeschnittenen Aufgaben.

Rasse mit Klasse

Startpunkt für die eigene Geschichte wird die Heimatstadt Ihres Charakters sein. Wo sich die



Wenn Sie als **Asura** spielen, dann kommen Sie in Rata Sun auf die Welt. Die exotische Stadt liegt im Dschungelgebiet von Tyria.



Wer Guild Wars: Nightfall gespielt hat, kennt die streitlusternen **Zentauren** bereits. Das Tierwesen Zhed Schattenhuf ist einer der KI-Helden, die Sie begleiten.

Heimatstadt befindet, hängt von der jeweils gewählten Rasse ab. Konnten wir in Prophecies, Factions und Nightfall nur menschliche Helden verkörpern, so steht uns in **Guild Wars 2** nahezu jede bekannte Rasse aus Tyria offen. Wir dürfen einen Gnom-ähnlichen Asura oder einen hünenhaften Norn spielen. Wir dürfen sogar in die pelzige Hülle eines Charr schlüpfen. Die Tierwesen gehörten in den ersten Teilen noch zu unseren ärgsten Feinden. Als fünfte Gruppe im Bunde treten nicht die Zwerge an (wer **Eye of the North** gespielt hat, wird wissen warum), sondern die sogenannten Silvari. Dahinter verbergen sich zarte, eng mit der Natur verbundene Gestalten.

Ob und inwiefern die Wahl der Rasse die Wahl der Klasse beeinflussen beziehungsweise einschränken wird, hat ArenaNet noch nicht verraten. Und ob die Klassen aus **Guild Wars 2** deckungsgleich mit denen der

ersten Teile sind, ist auch noch nicht bekannt. Allerdings wissen wir schon, dass es wieder Elementalisten und Waldläufer geben wird. Und wir wissen, dass **Guild Wars 2** wie die Vorgänger mit einer Fertigkeitenbeschränkung arbeitet. Insgesamt zehn Skills dürfen wir ausrüsten, wobei die ersten fünf automatisch durch unsere Klasse und unsere Waffe definiert werden. Die zweiten fünf dürfen wir aus einem Pool auswählen, der durch unsere Klasse und Rasse bestimmt wird. Wer an den ersten **Guild Wars**-Teilen also vor allem die Charakter-Tüftelei mochte, wird auch in **Guild Wars 2** auf seine Kosten kommen.

Allerdings will **Guild Wars 2** noch mehr Gewicht auf das Zusammenspiel der einzelnen Klassen legen. Fertigkeiten sollen sich noch besser verbinden lassen als in den Vorgängern. Ein Beispiel: Wenn ein Elementalist eine Flammenwand gezaubert

hat und ein Waldläufer seine Pfeile durch die Brutzelmauer schickt, dann werden seine Pfeile zusätzlichen Feuerschaden an den Gegnern verursachen. Außerdem sollen Terrain und Spielerposition wichtige Faktoren in den Kämpfen darstellen. Heißt: Wer nur rumsteht, gibt ein leichteres Ziel ab und kann eventuell besondere Skills wie Angriffe auf den Rücken von Feinden nicht nutzen.

Ein Schritt nach vorn

Spannend: Während der **Age of Conan**-Macher Funcom mit ihrem kommenden Online-Rollenspiel **The Secret World** offenbar den Weg der ersten **Guild Wars**-Spiele beschreiten will und voll auf Instanzen setzt (► **Quicklink: 6848**), rücken die Väter des instanziierten Online-Rollenspiels grade von dem Konzept ab. Ohne jedoch dabei in die altbewährten Muster zurückzufallen. Sollte

ArenaNet der Clou mit der sich ständig verändernden Welt gelingen, dann wird **Guild Wars 2** endlich das gesamte Genre auf den Kopf stellen und ordentlich durchschütteln. Oder anders: Die Online-Rollenspiele werden in einem zuvor niemals erreichten Ausmaß revolutioniert. Wir hoffen inständig, dass der Plan aufgeht. Dass viele Spieler **Guild Wars 2** ausprobieren dürften, ist allerdings jetzt schon sicher. Immerhin haben sich die Vorgänger insgesamt über sechs Millionen Mal verkauft. Weil es brillante und ungewöhnliche Spiele sind. Aber natürlich auch, weil man, wie schon erwähnt, keine monatlichen Gebühren dafür bezahlen muss. Apropos »erwähnt« und »monatliche Gebühren«: Hatten wir schon erwähnt, dass ArenaNet und Publisher NCsoft auch für **Guild Wars 2** keinerlei Abo-Kosten veranschlagen wollen? **PET**



Es scheint, dass **Wasserzauber** stärker werden, wenn der Magier beim Wirken im kühlen Nass steht.

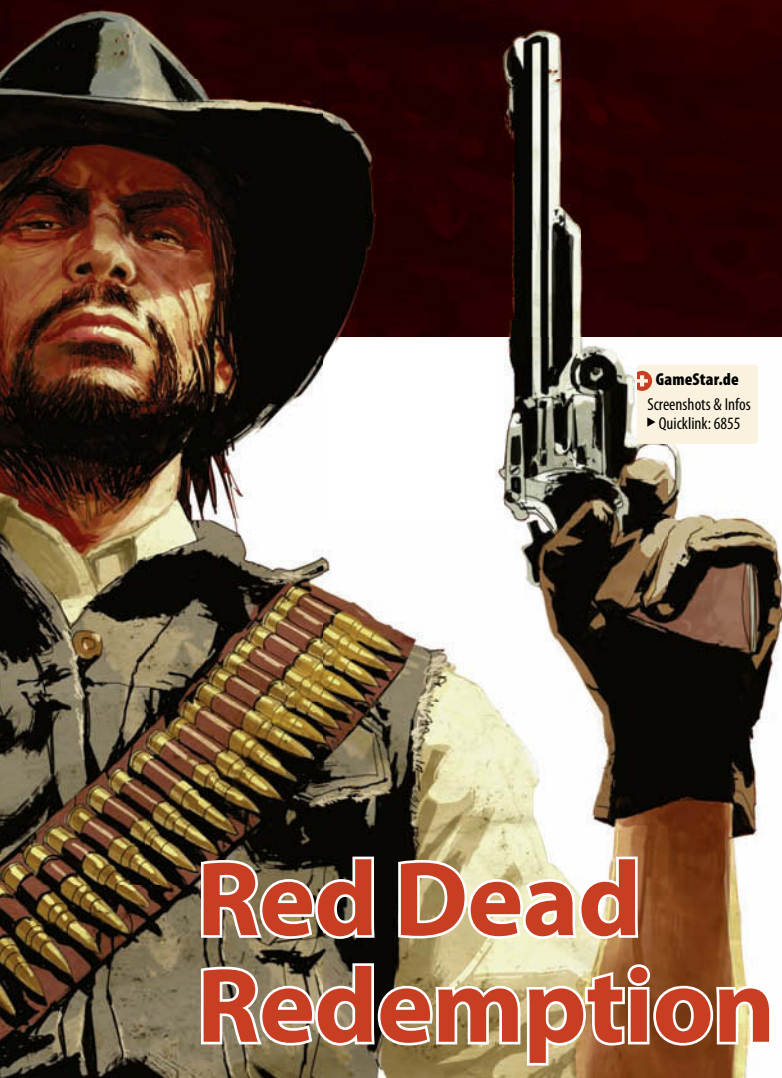
Guild Wars 2

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

Petra Schmitz: Dass ArenaNet Mut hat und es versteht, diesen Mut auch in Ideen und von dort in die Tat umzusetzen, wissen wir. Aber der Plan, eine sich ständig verändernde Online-Rollenspielwelt zu erschaffen, erscheint mir dann doch fast schon zu schön, um wahr zu sein. Der Arbeitsaufwand dahinter muss doch jeglichen Rahmen sprengen! Schließlich müsste quasi ständig, also 24 Stunden am Tag, an der Welt geschraubt werden und eben nicht nur zu den Patch-Tagen. Mir schlottern jedenfalls die Knie. Vor Angst, dass Guild Wars 2 doch nicht so funktionieren wird wie angekündigt. Aber vielmehr noch vor Vorfreude, weil ich eine krankhafte Optimistin bin. Wenn ein Team derartiges hinkommt, dann ArenaNet.



petra@gamstar.de



Red Dead Redemption

Rockstar hat's wieder getan – ein großes Spiel geschaffen. Dieses Mal cruisen wir nicht auf der Suche nach Geld und Glück durch den Großstadtdschungel, sondern atmen den Geist des Wilden Westens.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6855



In Mexiko gerät John mitten in die Revolution. Hier kämpft er an der Seite der Rebellen.

John Marston wirkt auf den ersten Blick wie ein Typ, dem man nachts nicht allein im Park begegnen möchte: Speckige Haare, Bartstoppeln und fiese Narben im Gesicht lassen auf einen schlimmen Halunken schließen. Doch das war einmal. Das ist Geschichte. Als Mitglied einer Verbrecherbande hat Marston in jungen Jahren tatsächlich Angst und Schrecken verbreitet, mittlerweile ist er ein treu sorgender Familienvater, der nur in Frieden leben will. Doch seine Vergangenheit holt Marston ein. Seine ehemaligen Kumpane spielen im Wilden Westen noch immer Wilder Westen. Die Regierung findet das nicht so prima und greift zu unlauteren Mitteln, um Marston dazu zu bringen, dem Treiben ein Ende zu bereiten. Man entführt seine Familie und droht, diese zu töten, falls er sich weigern sollte, den Auftrag auszuführen. Marston hat keine Wahl, er setzt sich in den Zug ins Städtchen Armadillo, schwingt sich dort auf einen Gaul und reitet schnurstracks zum alten Fort. Dort haben sich seine ehemaligen Waffenbrüder verschanzt. Doch die lassen sich nicht so leicht vor die Tore lo-

cken und dort umlegen, wie Marston und die Regierungsbuben gedacht haben. Im Gegenteil: Marston fängt sich einen Bauchschuss und verblutet beinahe im Staub vor den Toren des Forts. Doch die resolute Farmerin Bonny MacFarlane rettet den Mann in letzter Sekunde und pflegt ihn gesund. Und erst als sich Marston das erste Mal auf der MacFarlane-Ranch aus seiner kleinen Hütte in die Sonne schält, fängt **Red Dead Redemption** so richtig an.

Red Dead Redemption ist Rockstars neuestes Open-World-Spiel und erschien soeben frisch für Playstation 3 und Xbox 360. Eine offizielle Ankündigung steht zwar noch aus, doch wir sind sicher, dass Rockstar Games hier exakt so verfahren wird wie bei den letzten **Grand Theft Auto**-Spielen und uns in ein paar Monaten mit der PC-Version glücklich macht. Wir haben uns die fertige Konsolenversion des Titels schon mal genau angeschaut und berichten im Folgenden von unseren Abenteuern im Wilden Westen. Ist **Red Dead Redemption** »nur« ein **GTA** mit Pferden statt mit Autos? Oder kann das Spiel (noch) mehr?



John kommt zu Beginn bei der Farmerin Bonny MacFarlane unter. Die Dame hat ein Faible für Haudegen mit dem Herz am rechten Fleck.



Eine Schießerei im kleinen Städtchen Armadillo. Marston versteckt sein Gesicht hinter einem Tuch.

Die Prärie lebt

Als Marston wieder auf den Beinen ist, macht er sich nicht sofort auf den Weg nach Fort Mercer, sondern plaudert zunächst mal mit seiner charmanten Gastgeberin Bonny, geht mit ihr auf nächtliche Patrouille oder reitet ein Rennen gegen die Farmerin. Später hilft er dem Marschall von Armadillo, rettet einen Quacksalber vor einem Banditenüberfall, fahndet nach einem verschwundenen Jugendlichen, sucht einen Schatz, stellt diverse Kriminelle, sorgt dafür, dass eine Herde Rinder nicht in den Tod stürzt, hilft abermals dem Marschall und so weiter und so fort. Viele der Auf-

träge haben nichts mit Marstons eigentlicher Aufgabe zu tun. Sie sind optional, oder der Mann stolpert einfach so hinein. Die Welt von **Red Dead Redemption** steht den **GTA**-Spielen in Sachen Abwechslung und Lebhaftigkeit in nichts nach. Überall passiert etwas, hinter jedem Felsen gibt's was zu tun oder zu erleben. Wenn Sie sich darauf einlassen, dann spüren Sie tatsächlich einen Wilden Westen, wie wir ihn uns (romantisiert) vorstellen. Voller harter Burschen und taffer Frauen, ständiger Schläger- und Schießereien, Verbrecherbanden, die sich in verwinkelten Canyons verstecken, Coyoten, die nächtens



Zusammen mit einigen **Verbündeten** geht's im wilden Galopp dem nächsten Auftrag entgegen.



Die **Pferde** in Red Dead Redemption sind die besten Polygon-Zossen, die wir je gesehen haben.

Zeitvertreib im Wilden Westen



Auch knallharte Cowboys müssen sich mal entspannen. Hier wirft John gegen einen Schmied Hufeisen um die Wette. Von derartigen **Minispielchen** hat Red Dead Redemption eine ganze Reihe in petto.

die Prärie unsicher machen, Lagerfeuer und Duelle auf der staubigen Dorfstraße.

Red Dead Redemption vergisst in all der atemberaubenden Erlebnisfülle aber ein wenig, den Spieler gelegentlich anzustupsen und ihn daran zu erinnern, warum er sich eigentlich mit dieser oder jener Person gut stellen sollte, warum es sinnvoll ist, Dollar zu verdienen, kurz: warum er überhaupt in Armadillo und Umgebung unterwegs ist. Vieles werden Sie nur machen, weil es geht, nicht, weil eine Notwendigkeit darin zu erkennen wäre. Der Titel fühlt sich eben wie ein astreines Sandkasten-Spiel an, in dem man sich stundenlang mit unwichtigem, aber zu jeder Zeit unterhaltsamem Kram befassen kann, obwohl das lange und sehr deutliche Intro das Ziel von Marston klar definiert und auch eine gewisse Eile nahelegt. Wer jedoch diesen Bruch zwischen

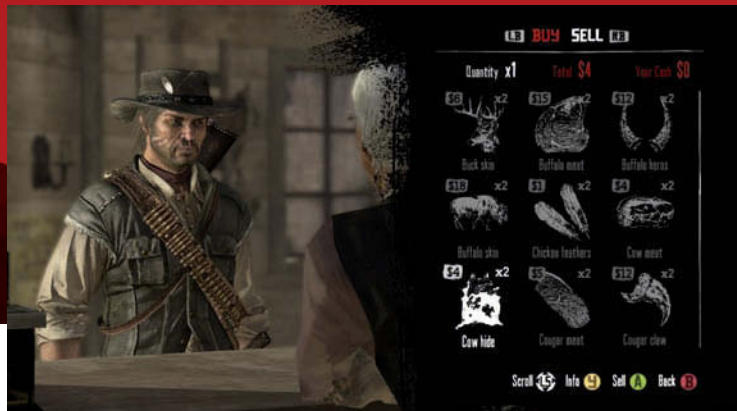
Haupthandlung und dem Rest beiseite wischen kann, wird mit einem ungemein echt wirkenden Spielerlebnis voller bemerkenswerter Typen, großartiger Dialoge (Englisch mit deutschen Untertiteln), spannender Missionen und einigen handfesten Überraschungen belohnt. Stellen Sie sich schon mal auf groß angelegten Verrat und herzergreifende Dramatik ein.

Adieu Armadillo

Nachdem Marston seinen Auftrag in und um Armadillo erledigt hat, geht's weiter Richtung Süden nach Mexiko, der zweiten von insgesamt drei Stationen. In Mexiko soll er einen weiteren Halunken aus dem Weg räumen, gerät aber schnurstracks zwischen die Fronten der Revolution. Darin ist er abwechselnd für die Regierung und die Rebellen tätig – falls Sie das wollen. Für die Rebellen müssen Sie nämlich nicht arbeiten, aber wer's nicht tut, dem entgegen einige ziemlich großartige Missionen. In einer beispielsweise soll Marston einen Waffenkonvoi des Regimes sprengen. Zuerst legt er Dynamit auf den Weg, das er dann im richtigen Moment hochgehen lassen muss, um alle Wagen zu erwischen. Hochspannend und angenehm knifflig. Für die Regierung verdingt sich Marston gezwungenermaßen, denn nur so bekommt er die nötigen Informationen über den Aufenthaltsort des nächsten Bösewichts auf seiner Abschlusliste.

Wildwest-Einkauf

In der ersten halben Stunde auf der MacFarlane-Ranch steckt das Tutorial von **Red Dead Redemption**. Sie lernen zum Beispiel das Schießen – auch vom Rücken eines Pferdes herunter. Und



Bei den **Händlern** verkauft John Felle und Fleisch. Beides erhält er von den getöteten Tieren der Prärie.



Darf in einem Western nicht fehlen: der obligatorische **Überfall** auf einen fahrenden Zug.

Ihnen wird beigebracht, dass Sie Ihren Gaul nicht ununterbrochen zum vollen Galopp antreiben dürfen. Ist das Pferd nämlich erschöpft, wirft es sie ab. Das geht zu Beginn des Spiels noch recht schnell. Nur ein paar Meter Höchsttempo und der Zosse mag nicht mehr. Je mehr Missionen Sie aber mit dem Pferdchen erledigen, je mehr Meilen Sie also in der Prärie gemeinsam abreißen, desto länger sprintet es später am Stück. Wem das Start-Hottemax nicht reicht, kann sich mit entsprechendem (Spiel-)Klimpergeld beim Gemischtwarenhändler ein besseres kaufen. Die nötigen Dollar verdienen Sie sich in den Missionen, beim Pokern, indem Sie Händlern eingesammeltes Zeug verkaufen, oder Sie mopsen sie aus den Taschen von kürzlich an einer Bleivergiftung Gestorbenen. Aber nicht nur bessere Pferde lassen sich erstehen, sondern auch bessere Waffen, Heilmittelchen und sogar Glücksbringer. Letztere sorgen dafür, dass Ihre Beute fürderhin 20 Prozent höher ausfällt. Was John alles besitzt, finden Sie auf Knopfdruck in einem übersichtlichen Inventar.

Das Glück der Erde ...

Die Pferde sind übrigens die heimlichen Stars von **Red Dead Redemption**. In keinem anderen Spiel zuvor haben wir derart optisch vielfältige und großartig animierte Reittiere gesehen. Es ist auch nach Stunden noch immer eine wahre Freude, die geschmeidig arbeitenden Muskeln zu beobachten, wenn Sie Ihren Gaul zu einer schnelleren Gangart antreiben. Wie beruhigend es ist, dass man seinen Vierbeiner mit einem Pfiff von überall her zu sich rufen kann, wissen Sie spätestens dann, wenn Sie mutterseelenallein nachts mitten im Niemandsland zwischen bizarr geformten

Kakteen im kalten Mondlicht stehen. Und eine Wegfahrsperrung hat der Zosse auch: Auf Ihr Signal hin wirft er böse Pferdediebe ab.

Ohne Radio

Wer's möglichst realistisch in **Red Dead Redemption** angehen will, reitet jede noch so lange Strecke. Allerdings hat es Rockstar San Diego versäumt, den Pferden Radios einzubauen. Soll heißen: Auf langen Ritten gibt's keine treibenden Beats, kein Gitarrengeschrammel, keine lustigen Talkshows, nichts, was die Zeit vertreiben könnte. Sie hören nur leichte und stets sehr passende Westernmusik, die Huftritte ihres Vierbeiners und gelegentlich mal Marstons kurze Wortmeldungen, wenn Sie Mann und Pferd antreiben oder zügeln. Sollte Ihnen das Rumgereite allerdings auf die Nerven gehen, dürfen Sie sich auch flotter bewegen. Mit der Postkutsche etwa. Die bringt Sie für ein paar Dollar über einen Ladebildschirm an bereits besuchte Hauptorte. Gemütliche Naturen können der Fahrt aber auch in Gänze zuschauen. Zuweilen haben Sie bei den Touren durch das riesige Gebiet um Armadillo auch Begleiter an Ihrer Seite. Dann versüßt Ihnen **Red Dead Redemption** die Strecke zwischen A und B mit interessanten sowie großartig vertonten Dialogen, in denen es mal um Marstons Auftrag geht, mal aber auch einfach nur palavert wird. Praktisch: Mit einem Tastendruck passen Sie die Geschwindigkeit Ihres Pferds dem Tempo des Kameraden an. So müssen Sie sich lediglich aufs Lenken und Zuhören konzentrieren.

Kino zum Spielen

Das Spiel schafft das Kunststück, Ihnen die oft zitierte Weite der

Prärie vorzugaukeln. Wo man sich in **Grand Theft Auto 4** trotz der Größe stets ein wenig zwischen den Wolkenkratzern eingesperrt fühlt, öffnet sich in **Red Dead Redemption** eine endlos scheinende Landschaft vor uns. Wechselndes Wetter (auch Gewitter mit Sturm und Wolkenbrüchen), Kakteen, schroffe Felsen im Lichtspiel der Tageszeiten und dazwischen (jagbares) Getier – all das füllt die Weite mit Leben.

Red Dead Redemption lädt zwar auf den Konsolen zuweilen mit einem hässlichen Aufploppen einige Texturen nach, das wäre auf dem PC allerdings technisch völlig unnötig. Wir gehen von einer optimierten Fassung für Spiele-

rechner aus. Sicher ist allerdings, dass Sie grafische Fehler oder Schludrigkeiten ohnehin nicht dauerhaft stören werden. Dafür ist der spielbare Western einfach viel zu voll mit liebevollen Details und großen Momenten. Allein die Kamerafahrten in den Zwischensequenzen könnten aus einer sündteuren Hollywoodproduktion stammen. Aus einer, die den Geist des Wilden Westens heraufbeschwört, ohne dabei altbacken wie ein John-Wayne-Film zu wirken. **Red Dead Redemption** ist ein ungemein modernes Spiel in einem zeitlosen Szenario und wird nicht nur Menschen ansprechen, die auf Western stehen. Die aber ganz besonders.

PET



Einer der vielen lukrativen **Nebenjobs** ist, in der Prärie entlaufene Pferde mit dem Lasso einzufangen und sie ihren dankbaren Besitzern zurückzubringen.

Red Dead Redemption

► **Angespielt** ► Genre **Aktionspiel** ► Termin -
► Hersteller **Rockstar San Diego / Rockstar Games** ► Status **zu 80% fertig**

Petra Schmitz: Red Dead Redemption ist ein Erlebnis, über das ich stundenlang schwärmen könnte. Allein die Pferde! Und die Figuren! Und überhaupt diese ganze riesige Prärie voller kleiner und großer Abenteuer. Rockstar hat mit Red Dead Redemption meiner Meinung nach sogar Grand Theft Auto 4 übertrumpft. Ich werde es jetzt erst mal auf der Xbox 360 spielen, freue mich aber schon auf die PC-Version. Mit der Maus lässt sich nämlich auch im Wilden Westen deutlich besser schießen als mit dem Gamepad.



petra@gamestar.de

Potenzial **Ausgezeichnet**



Rage besticht durch extrem detailverliebtes Design, sowohl bei den Schauplätzen als auch bei den Charakteren wie Jenny.

Rage

Die Väter des Ego-Shooters mischen nach fünfjähriger Pause ihr Stammgenre auf: **Rage** wird nicht wie bisherige Spiele von id Software. Es wird sehr viel besser.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6846

Wie schade, dass die Screenshots auf diesen Seiten dem Spiel nicht gerecht werden. Dabei sehen Sie nicht mal schlecht aus. Aber »nicht schlecht« ist keine angemessene Beschreibung für **Rage**. Die europäischen Spielejournalisten, mitunter ein abgebrühtes Volk, hatten Ende April bessere Begriffe für den Ego-Shooter von id Software auf den Lippen. Superlative. Staunen. Wow. In Chantilly, einem Vorort von Paris, hatte Bethesda zur Präsentation geladen. Mit dabei war id Software, also auch **Rage**. Id Software ist einer dieser Entwickler, der seinen Namen an einen klar erkennbaren Stil geknüpft hat: düstere, brutale, mit Schockmomenten aufgeladene Brachial-Shooter, schmutzig und direkt.

Die indizierten Shooter **Doom** und **Quake** definierten vor über einem Jahrzehnt den modernen Ego-Shooter. Id Software war außerdem immer technologischer Fahnenträger, die id-Tech-Engines verschoben stets die Grenzen dessen, was im 3D-Bereich möglich war. Aber die Zeit ist fortgeschritten, und was damals revolutionär war, wirkt nun veraltet. Heute haben Shooter Handlung und Raffinesse, Tiefgang wie **Bioshock** oder Filmwirkung wie **Modern Warfare 2**. Technische Avantgarde verbindet man inzwischen mit Epics Unreal Engine oder mehr noch mit der Cryengine von Crytek (**Crysis**). Das id-Konzept ist angegraut. Seit **Doom 3** hat die Firma kein eigenes Spiel mehr entwickelt, sechs Jahre

ist das her. Und nun also **Rage**: das erste id-Spiel seit einem halben Jahrzehnt. Eine neue Marke. Ein Neuanfang. Ein Faszinosum.

This is id

Im Brunnenkeller von Wellspring ist **Rage** ein typischer id-Shooter: Ein kerkerartiger Levelschlach, Gegner springen vor die Flinte, man schießt sie aus der Ego-Perspektive nieder, Blut spritzt. Das ist nicht sonderlich weit von **Quake** entfernt. Im Kern bleibt **Rage** eine lineare Ballerei. Aber in diesem Kern verdichten sich neue Spielelemente, und um ihn herum öffnet sich eine weite Welt.

Wellspring ist ein Städtchen in den USA der Zukunft, die durch einen Asteroideneinschlag verwüstet wurden. In Untergrund-Bunkern haben Menschen im Kälteschlaf überlebt; zu Beginn von **Rage** erwacht der Spieler als einer dieser Insassen und betritt eine postapokalyptische Welt, von Clans bewohnt, von Mutanten geplagt, von der mysteriösen »Authority« regiert. **Rage** ist schon mit den **Mad Max**-Filmen und **Fallout** verglichen worden, auch **Borderlands** hat Parallelen, aber die Außenwelt von **Rage** stellt alle Vorbilder in den Schatten. Hell strahlt die Sonne und wirft lange Schatten in die Wüstenschluchten, rote Felsen türmen sich zu Steilwänden auf, dank der Mega-

texture-Technologie der id-Tech-5-Engine sieht jede Spalte, jeder Riss, jedes Detail anders aus. Die Einwohner von Wellspring haben aus Überresten eine Stadt gezimmert, halb Westernstil, halb Chinatown, und die Siedlung lebt. Passanten auf den Straßen, improvisierte Maschinen rattern und rauchen, an einem alten Waschbecken füllt ein Wasserträger Kanister, und vor dem Outfitter-Laden sitzt Jenny und misst uns mit geringschätzigem Blick: Mit unserem Bunkeranzug fallen wir im Wasteland auf wie ein bunter Hund, wir sollten uns besser umkleiden. Wer **Fallout 3** gespielt hat, dem dürfte all das wenig originell vorkommen. Aber **Rage** ist kein Rollenspiel. Es ist ein Shooter, der in Teilen an ein Rollenspiel erinnert, ein bisschen wie **Borderlands**. In **Rage** kann man mit Personen reden. Man kann Nebenaufträge von ihnen annehmen. Man kann nach eigenem Gutdünken vorgehen. Wellspring dient als zentrale Anlaufstelle, von der aus man ins Wasteland aufbricht oder in Einzellevels wie den Brunnenkeller, der von Banditen überannt wurde. Draußen jagt man mit einem Buggy über die Pisten, liefert sich Rennen und Duelle, rüstet das Gefährt auf. **Rage** hat eine packende Handlung, es hat faszinierende, perfekt animierte Charaktere wie den kauzigen



Wellspring ist Ihr erster Anlaufort. In der belebten Siedlung gibt es auch eine Rennstrecke.



Durch die Megatexture-Technologie wirken **Texturflächen** einzigartig.



Der hohe Detailgrad zeigt sich auch in den **Gesichtern** der Personen.



Jeder **Banditenclan** hat besondere Stärken und spezifische Angriffsmuster, an die Sie Ihre Strategie anpassen sollten.

Crazy Joe oder die attraktive Jenny. Aber es gibt kein Levelsystem, keine Erfahrungspunkte. **Rage** ist ein Shooter.

Bastel-Shooter

Im Brunnenkeller von Wellspring ist **Rage** ganz anders als ein typischer id-Shooter. Zwar kann, wer sich traut, mit feuernden Waffen durch die Katakomben rennen und Bandit um Bandit niedermähen. In **Doom** hätte sich das taktische Potenzial damit auch schon erschöpft. In **Rage** fängt es gerade erst an. Wer rennt und schießt, ist laut. Wer schleicht und vorsichtig um Ecken lugt, bleibt unbemerkt. Wasser rinnt von den Wänden des Brunnenkellers, zwei Banditen des Ghost Clans stehen bis zu den Knöcheln in Lachen. Wir laden die Armbrust mit einem Elektropfeil, zielen auf das Wasser – ein Zischen, und die beiden sind Geschichte. Auf den Metallstegen über Kanalgruben sind unsere Schritte laut zu hören, wir werden entdeckt. Der Ghost Clan hat, wie jede Banditengruppe, eigene Angriffsmuster. Seine Mitglieder sind hochakrobatisch, sie schwingen über Geländer, laufen an Wänden entlang, weichen mit Flickflacks aus, springen von Balkonen und sind verteuftelt schnell. Wir laden die Pistole mit Fatboy-Kugeln; nun genügt ein Treffer, um die Kerle auszuschalten. Jede Waffe besitzt verschiedene Munitionstypen – **Bioshock** lässt grüßen. Ein Seitengang endet an einer Panzertür, hier geht's nicht weiter. Aber wir haben einen Schlossknacker dabei, aus Einzelteilen zusammengeschaubt, der die Tür aufsprengt. Dahinter liegt ein Vorratslager, wir stauben Munition und Nahrung ab. Die

lässt sich in Wellspring verkaufen, das Geld investieren wir in bessere Rüstung, mehr Munition, Einzelteile. Mit denen basteln **Rage**-Spieler hilfreiche Gerätschaften. Einen Spinnenroboter mit MG, der neben einem herstakt («Verfickte Roboter!», schreien die Banditen in Panik). Ein ferngesteuertes Auto mit Sprengladung, das wir aus der Ego-Perspektive lenken, durch die Gänge, durch einen Mauerspalt in einen Nebenraum, in eine Gruppe von Clanbanditen. Zündung. Auch Leichen lassen sich durchsuchen. In einer zentralen Halle hören wir Feinde heranstürmen, wir stellen zwei Geschütztürme auf, selbstverständlich ebenfalls selbstgebaut. Sie feuern automatisch auf Gegner. Nach dem Gefecht packen wir sie wieder ein – der eine unbeschädigt und weiter nutzbar, der andere angeschlagen, er zerfällt in mehrere Einzelteile. Mit ihnen können wir weiterbasteln.

Stirb zweimal

Es ist die Ausrüstung, über die sich (neben der Handlung) der Fortschritt in **Rage** definiert: neue Waffen, bessere Rüstungen, mehr Zubehör, verbessertes Auto, ein immer stärkerer Held. So gehört sich das in Shootern. Auch auf anderem Feld ist **Rage** auf erfreuliche Weise altmodisch, obwohl es für PC und Konsolen parallel entwickelt wird. Zum Beispiel gibt es keine Speicherpunkte, stattdessen darf jederzeit und allorts frei gespeichert werden, auch auf den Konsolen. Die PC-Version wird standardgemäß das id Studio enthalten, die Editor-Basis für Mods. Geheilt wird nach wie vor über Medikits, nicht über den modernen Standard, wonach

drei Sekunden in Deckung zur Regeneration genügen. Zwar besitzt auch **Rage** dieses System, es funktioniert aber deutlich langsamer, sodass Medikits das Mittel der Wahl sind. Der Tod aber ist entschärft: Wer stirbt, belebt sich mit einem Auto-Defibrillator selbst wieder. Allerdings darf er nicht sofort wieder das Zeitliche segnen, sonst ist das Spiel wirklich aus. Die menschlichen Gegner, da bleibt sich id Software treu, scheiden auf brutale Weise aus dem Leben. Brennende Menschen laufen vor Schmerz brüllend herum, Blut spritzt reichlich, direkte Treffer hinterlassen klaffende Wunden im Fleisch der Feinde. Zum Glück steckt id Software Detailliebe nicht nur in solche Effekte, sondern in die gesamte Präsentation des Spiels. Es ist schwer zu beschreiben, wenn man es nicht gesehen hat, aber **Rage** entfacht von der ersten Sekunde an eine beeindruckend dichte, authentische Atmosphäre; die Welt scheint zu strahlen und zu leben, sie wirkt so glaubwürdig, dass man sich vorstellen kann, in echt durch die staubigen Gassen von Wellspring zu spazie-

ren. Auf der Gamescom 2009 lief **Rage** noch auf einem kraftstrotzenden 64-Bit-PC, inzwischen hat id Software die Engine so weit optimiert, dass der Shooter in Chantilly auf einer normalen und damit im Vergleich schwachbrüstigen Xbox 360 in 720p mit 60 Frames pro Sekunde butterweich über den Schirm huschte und dabei beeindruckend aussah. Die PC-Version, so heißt es von id, wird sich nur durch die flexible Auflösung unterscheiden, aber technisch identisch sein. Bei der Präsentation wirkte Wellspring schon perfekt ausgefeilt, nicht ein einziger Fehler störte den Spielfluss. Aber das Wasteland ist zweigeteilt, neben Wellspring und Umland gibt es noch eine zweite Siedlung, Subway Town, ebenfalls samt Umgebung. Davon war bisher noch nichts zu sehen, und daran wird id Software wohl noch arbeiten. Denn **Rage** kommt nicht mehr 2010. Immerhin, da wäre noch eine Tradition, mit der id Software bricht: Der Erscheinungstermin von **Rage** ist kein lakonisches »When it's done«. Sondern zumindest schon ein konkretes Jahr: 2011. CS

Rage

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2011**
► Hersteller **id Software / Bethesda** ► Status **zu 70% fertig**

Christian Schmidt: Rage war schon mein Spiel der Gamescom 2009, es hat mich auch jetzt wieder umgeblasen. Ich gelte in der GameStar-Redaktion gemeinhin als eher kritischer Spieler. Man hat mich selten so enthusiastisch erlebt wie bei Rage. Schon gut, mag sein, dass ich die rosarote Brille aufhabe. Ist mir egal, ich glaube an Rage! Die Sorgfalt des Designs, die Stimmung der Spielwelt ist schlicht und einfach grandios. Das wird ein Hit!



christian@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: Sims 3, Burnout Paradise

Zuletzt gesehen: »Vorsicht Sehnsucht«

Zuletzt gelesen: Stieg Larsson: »Verdammnis«

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Traurig ist nur, dass das so viele Menschen kaufen. ★

Heroes of Newerth: Hübsch und flott, aber ohne Neuigkeitswert. ★★★

Split/Second: Eines der guten Action-Rennspiele. ★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: SBK X, Umzugskarton-Tetris

Zuletzt gesehen: »Hangover«

Zuletzt gehört: Boogie Down Production

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Abzocke. ★

Heroes of Newerth: Nicht gespielt. –

Split/Second: Für einige Zeit richtig Spaßig, besonders im Netz. ★★★



Gunnar Lott

Director Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Alan Wake (Xbox 360)

Zuletzt gesehen: »Kick-Ass«

Zuletzt gelesen: Thomas Lindemann: »Kinderkacke«

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Toll für Hardcore-Fans, zu wenig Neues für mich. ★★

Heroes of Newerth: Nicht gespielt. –

Split/Second: Nicht umwerfend originell, aber es macht viel Spaß! ★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Dragon Age: Awakening

Zuletzt gesehen: blühende Alpenwiesen

Zuletzt gehört: muhende Kühe

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Stimuliert nur Activisions Aktienkurs. ★

Heroes of Newerth: Ich will einen DotA-Klon für Solisten! ★★

Split/Second: Hier fliegen die Fetzen! Ideal zum Abreagieren. ★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Guild Wars (ohne Witz!)

Zuletzt gesehen: »The Hurt Locker«

Zuletzt gehört: Kings of Leon: »Only by the Night«

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Ach, ach, ach! ★

Heroes of Newerth: Ich mag ja diese DotA-Klone alle irgendwie. ★★

Split/Second: Sieht super aus, hört sich super an, passt! ★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Star Trek Online

Zuletzt gesehen: »Waltz with Bashir«

Zuletzt gelesen: die aktuelle 11Freunde

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Ich fand schon Modern Warfare 2 überteuert. ★

Heroes of Newerth: Defense of the Ancients geht irgendwie immer. ★★★

Split/Second: Als alter Mario-Kart-Fan warte ich lieber auf Blur. ★★★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Age of Conan

Zuletzt gesehen: »Avatar« (Blu-Ray)

Zuletzt gelesen: Guillermo del Toro: »The Strain«

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: So etwas darf man nicht unterstützen! ★

Heroes of Newerth: Schon nett, aber es gibt so viel Netteres. ★★

Split/Second: Spaßig beim Zuschauen, spielen muss ich's nicht. ★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Split/Second: Velocity

Zuletzt gesehen: »Avatar« (Blu-ray)

Zuletzt gelesen: »Flug gestrichen« (Argh!)

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Haha, haha. Moment ... haha! ★

Heroes of Newerth: Hübscher Stil und taktisch vielseitig – toll! ★★★

Split/Second: Macht Krach, macht Laune. ★★★



Stefan Dworschak

Trainee stefan@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Bad Company 2, Partisan

Zuletzt gesehen: »Troja«

Zuletzt gelesen: Jahresabschlussberichte von CDV

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Hugh, der Markt hat gesprochen. ★

Heroes of Newerth: Ist stressig, macht süchtig. ★★★

Split/Second: Schnell, laut und bunt. ★★★



Daniel Visarius

Leitender Redakteur daniel@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Pro Evo 2010, Dirt 2

Zuletzt gehört: Creedence Clearwater Revival

Zuletzt gelesen: GameStar.de-Forum

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: So was gab es einst als kostenlosen Patch. ★

Heroes of Newerth: Nicht gespielt. –

Split/Second: Ist mir viel zu arcadig. Ich will F1 2010. ★★★



Nico Gutmann

Trainee nico@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Super Street Fighter 4

Zuletzt gesehen: »Iron Man 2«

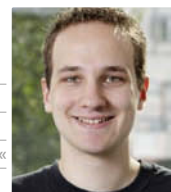
Zuletzt gelesen: Hohlbein: »Die Spur des Hexers«

Meine Meinung zu ...

MW 2 Stimulus Pack: Für das Geld lieber ein ganzes Budget-Spiel. ★

Heroes of Newerth: DotA? Nicht schon wieder. ★★

Split/Second: Hohe Messlatte für Blur, auf Dauer aber eintönig. ★★★



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	6	v1.0	24,90 €	www.amazon.de
UPDATE 2 GTA 4: Episodes from Liberty City	Actionspiel	Rockstar Games / Rockstar North	06/10	92	18	v1.1.1.0	27,90 €	www.amazon.de
UPDATE 3 Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montreal	06/10	90	18	v1.02	42,90 €	www.amazon.de
UPDATE 4 Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft / Blue Byte	05/10	88	6	v1.04	ca. 41 €	www.amazon.de
5 Dragon Age: Awakening	Rollenspiel	Electronic Arts / Bioware	05/10	86	18	v1.03	36,50 €	www.amazon.de
6 Dawn of War 2: Chaos Rising	Strategie-Addon	THQ / Relic Entertainment	05/10	83	16	v1.0	21,99 €	www.amazon.de
NEU 7 Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive / Black Rock	07/10	82	12	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
NEU 8 SBK X	Rennspiel	Black Bean / Milestone	07/10	81	0	v1.0	39,99 €	www.amazon.de
NEU 9 Die Sims 3: Traumkarrieren	Aufbauspiel-Addon	Electronic Arts / The Sims Studio	07/10	80	6	v1.0	33,50 €	www.amazon.de
NEU 10 Tropico 3: Absolute Power	Strategiespiel	Kalypso / Haemimont	07/10	80	12	v1.0	17,90 €	www.amazon.de
11 Sam & Max: The Penal Zone	Adventure	LucasArts / Telltale Games	06/10	80	–	v1.0	ca. 28 €	www.telltalegames.com
12 Just Cause 2	Actionspiel	Square Enix / Avalanche	05/10	80	18	v1.0	42,70 €	www.amazon.de
NEU 13 Heroes of Newerth	Multiplayer-Strategie	S2 Games	07/10	78	–	V1.0.0.1	ca. 24 €	www.heroesofnewerth.com
NEU 14 Sam & Max: Staffel 2	Adventure	Atari / Telltale Games	07/10	78	12	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
15 Tiger Woods PGA Tour Online	Sportspiel	Electronic Arts / EA Tiburon	06/10	77	–	v1.0	–	www.tigerwoodsonline.ea.com
UPDATE 16 Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts / EA Los Angeles	05/10	76	12	v1.03	34,49 €	www.amazon.de
17 Sonic & Sega All-Stars Racing	Rennspiel	Sega / Sumo Digital	05/10	73	6	v1.0	29,49 €	www.redcoon.de
18 Alice im Wunderland	Action-Adventure	Disney Interactive	06/10	70	16	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
19 Global Agenda	Online-Actionspiel	Hi Rez Studios	06/10	70	–	v1.2	29,99 €	www.steam.com
UPDATE 20 Lead and Gold	Multiplayer-Shooter	Paradox / Fatshark	06/10	70	–	v1.3	14,99 €	www.steam.com
UPDATE 21 Alter Ego	Adventure	Bitcomposer / Future Games	05/10	70	12	v1.1	39,99 €	www.amazon.de
22 Killing Floor	Multiplayer-Shooter	Iceberg / Tripwire	06/10	69	18	v1.0	17,99 €	www.steam.com
UPDATE 23 Mount & Blade: Warband	Rollenspiel	Paradox Interactive / Taleworlds	06/10	68	12	v1.113	26,90 €	www.amazon.de
UPDATE 24 Silent Hunter 5	Action-Simulation	Ubisoft / Ubisoft Bukarest	05/10	68	12	v1.2	ca. 39 €	www.amazon.de
25 Black Sails	Adventure	Astragon / Deck 13	06/10	66	12	v1.0	25,50 €	www.amazon.de

Trine v1.07

Highlights: Korrigiert einige Programmierfehler, erweitert die Inventaranzeige und enthält einen kostenlosen Bonus-Level.

Große technische Probleme hatte die Independent-Mischung aus Hüpf- und Knobel-spiel nie, dennoch lassen die Entwickler von Frozenbyte ihrem Überraschungserfolg **Trine** seit der Veröffentlichung im Sommer letzten Jahres immer wieder kleinere und größere Verbesserungen angedeihen. Patch 1.07 zählt für sich genommen zu den kleineren. Zwar merzt er Fehler wie die Schwierigkeiten mit ATIs Grafikkarten-Serie Radeon 5000 bei Videos in hoher Qualität oder Darstellungsprobleme des Cursors bei Verwendung eines Gamepads aus. Zu etwas Besonderem wird das Update allerdings erst durch einen Bonus-Level. Steam-Käufer konnten **Path to New Dawn** bereits im April spielen, jetzt kommen auch Besitzer der Ladenversion in den Genuss



Sammellust im Feuersturm: Zehn solcher lila Tränke sind im Bonus-Level verstreut.

des kostenlosen DLC, der sich an der letzten Mission des Haupt-spiels orientiert. Je nach Schwierigkeitsgrad und spielerischem Geschick dauert die Mission wenige Minuten bis zu einer Viertelstunde, enthält dafür aber eine Überraschung für besonders eifrige Spieler. Hierzu gilt es, alle zehn im Level verstreuten lilafarbenen Tränke einzusammeln. Die

nötige Übung kommt quasi von selbst, denn um **Path to New Dawn** spielen zu können, müssen Sie das rätselnde Dreigestirn bereits ans Ende seines ersten Abenteuers gelotst haben. **SD**

TRINE V1.07

GENRE Actionspiel
HERSTELLER Frozenbyte / Nobilis
PATCHGRÖSSE 27 MByte
TEST IN GS 09/09

Keine Wertungsänderung



Patch-Ticker

- **Alter Ego:** Mit dem Patch 1.1 sollen Probleme beim Laden und Speichern von Spielständen der Vergangenheit angehören. Darüber hinaus entfernt das Update kleinere Bugs wie Anzeigefehler.
- **Die Gilde 2:** Auch nach vier Jahren arbeitet der Entwickler 4Head Studios noch an Verbesserungen. Die Version 2.2 korrigiert einige Fehler und fügt neue Spielinhalte ein, darunter Zwangsheirat und eine Veränderung beim Verkaufsverbot für Marktstände.
- **Mount & Blade: Warband:** Wenige Wochen nach Verkaufsstart ist das Rollenspiel bereits bei Version 1.113 angelangt. Der Patch enthält alle vorigen Korrekturen und behebt KI-Schwierigkeiten und andere Bugs. Sie finden ihn auf unserer Heft-DVD.
- **Silent Hunter 5:** Die stark fehlerhafte U-Boot-Simulation erhält über zwei Monate nach Erscheinen endlich ihr zweites Update. Der Patch 1.2 bringt einen Kompass sowie neue Befehle und korrigiert eine Vielzahl von Programmierfehlern.
- **Splinter Cell: Conviction:** Die Version 1.02 des Schleichspiels beseitigt eine Reihe technischer Mankos, darunter Grafikfehler in niedrigen Auflösungen, Verbindungsabbrüche im Koop-Modus und kleinere Bugs. Zudem unterstützt das Spiel jetzt mehrere Grafikprozessoren über Crossfire oder SLI.

**Michael Graf**

freut sich, dass die KI-Gegner von Starcraft 2 nicht betrügen. Zumindest nicht im Mehrspieler-Modus. Außer auf der höchsten Fähigkeitsstufe.

**Gunnar Lott**

hat Portal gespielt und möchte lieber nicht, dass jemand eine kluge KI entwickelt. Sonst wird das Ding am Ende noch größtenwahnsinnig.

Strategie

Bildungsoffensive

Zu einem guten Spiel gehört eine gute KI. Zu einem schlechten auch.

Abgesehen davon, dass es so spritzig wie ein Knäckebrot in der Sahara ist, setzt das Taktikspiel **Achtung Panzer** zumindest einen Akzent: Es hat eine sehr gute KI. Denn die Gegner reagieren auf die Manöver des Spielers, anstatt ins Skript-Verderben zu rennen. Das mag daran liegen, dass der Entwickler auch Trainingsprogramme für reale Soldaten entwirft. Im echten Leben stürmt der Feind ja auch nicht blindlings heran. Freilich ist **Achtung Panzer** nicht das erste Strategiespiel mit einer fast skriptfreien KI, es gab schon zuvor Perlen wie **Galactic Civilizations 2** oder **Arena Wars**.

Am liebsten wäre uns aber, wenn sich künftig alle Entwickler mehr Mühe mit der KI gäben. Schließlich tragen kluge Rivalen maßgeblich zur Herausforderung und damit zum Spielspaß bei. **GR**



Strategiespiele machen mehr Spaß gegen **schlaue** Gegner.

Strategie-Inhalt

Tests

Heroes of Newerth.....	56
Tropico 3: Absolute Power.....	58
Achtung Panzer: Kharkov 1943.....	62
Die Sims 3: Traumkarrieren	62

Strategie-Charts 07/2010

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 / Endspiel
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	Majesty 2	Echtzeit-Strategie	Paradox/Ino Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
17	Demigod	Multiplayer-Strategie	Atari/Gas Powered Games	06/09	80	8	9	7	8	8	7	8	9	8	8
18	Hearts of Iron 3	Strategiespiel	Koch Media/Paradox	10/09	80	3	4	9	7	9	10	9	9	10	10
19	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix/GPG	04/10	80	6	8	8	7	8	10	6	9	10	8
20	Panzers: Cold War	Echtzeit-Taktik	Namco Bandai/Innoglow	04/09	80	8	8	8	6	9	8	10	7	8	8

Strategie-Klassiker

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung
1	Warcraft 3	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	08/02	93
2	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft/Ensemble Studios	11/99	93
3	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood/Phenomic	05/06	91
4	Civilization 4	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	12/05	90
5	C&C 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.**



Die Helden Hammerstorm (links) und Electrician zerbröseln einen feindlichen **Geschützturm**.



Je nach Partie dürfen Sie zwischen allen oder nur **drei Helden** wählen. Letzteres steigert den Anspruch.

Heroes of Newerth

Wieder ein Klon von Defense of the Ancients, und wieder ein guter. Denn dank der feinen Balance machen die anspruchsvollen Heldenschlachten auch ohne Innovation viel Spaß.



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6805

Versionsnummern von Spielen sind häufig wie dicke Alpinisten: Sie steigen sehr, sehr langsam, zum Beispiel von 1.0.2.1 über 1.0.2.1.a zu 1.0.2.2 – und so weiter. Doch **Heroes of Newerth** hat am 12. Mai um 10:00 Uhr nachts einen gewaltigen Zahlensprung hingelegt, von 0.3.6.0 auf 1.0.0.1. Denn der offene Betatest ging nahtlos in den Verkaufsstart über, der Multiplayer-Strategie-til ist nun kostenpflichtig (siehe

Kasten »Wo kaufen?«). Einige Ex-Betatester mag das betrüben, schließlich durften sie bislang gratis spielen. Uns hingegen hat's gefreut, denn so können wir **Heroes of Newerth** endlich testen.

Fünfkampf

Heroes of Newerth ist ein Klon der **Warcraft 3-Mod Defense of the Ancients (DotA)**, entwickelt von S2 Games. Die Amerikaner machten zuvor mit der originellen

Savage-Serie auf sich aufmerksam, deren beide Teile Strategie- und Action-Elemente verschmolzen: Wer seine Truppen nicht aus der Draufsicht befehligen wollte, durfte in den Online-Schlachten auch einen Krieger direkt steuern.

Online-Schlachten sind das richtige Stichwort, auch **Heroes of Newerth** lässt sich nur im Internet spielen. Ein Netzwerk-Modus fehlt, außerdem gibt's nur drei Karten. Darauf bekriegen sich

zwei bis zu fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. Unterstützt von menschlichen Kameraden sowie computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten kämpfen Sie sich durch gegnerische Spieler, KI-Handlanger und Geschütztürme, um die Feindbasis zu plätten. Wer Gegner oder neutrale Bestien erledigt, sammelt Gold und Erfahrung. Moneiten investieren Sie in vielfältige Ausrüstung, bei Levelaufstiegen verbessern Sie Ihre Talente.

Wie in allen **DotA**-Ablegern wogen die Schlachten häufig hin und her, zumindest bei halbwegs ebenbürtigen Teams: Sie greifen an, werden zurückgedrängt, greifen wieder an, und so weiter. Der stete Wechsel zwischen Attacke und Abwehr macht **Heroes of Newerth** so reiz- und anspruchsvoll.

Teamkampf

Der Anspruch erwächst vor allem aus dem taktisch wichtigen Teamwork. Zum Beispiel sprechen Sie zu Partiebegrinn ab, wer welchen Angriffspfad (»Lane« im **DotA**-Slang) nimmt. Außerdem hat jeder der 62 Helden individuelle Talente, die Sie im Zusammenspiel mit Ihren Kumpanen einsetzen sollten. Zum Beispiel betäubt der Feuermagier Pyromancer einen Gegner mit einer Explosion, damit der Krieger Hammerstorm das Opfer zu Brei kloppen kann. Anders als im weitgehend ähnlichen **League of Legends** spielen in **Heroes of Newerth** die Wälder eine Rolle. Mit manchen Fähigkeiten

Heroes of Newerth im Vergleich

So unterscheidet sich Heroes of Newerth von den beiden wichtigsten Konkurrenten und vom Original.

DEFENSE OF THE ANCIENTS



Das Original: Die beliebteste Variante der Warcraft-3-Mod heißt DotA: Allstars, hat unzählige Fans und wird nach wie vor regelmäßig um neue Helden erweitert. Viele der Haudegen ähneln ihren Pendants aus Heroes of Newerth wie ein Ork dem anderen, auch sonst bewegt sich der spielerische Unterschied unterhalb der Wahrnehmungsgrenze. Dafür punktet Heroes of Newerth mit seinem komfortablen Serverbrowser, DotA kann nur über Blizzards Battlenet gespielt werden. Oder über ein lokales Netzwerk, was in Heroes of Newerth nicht geht. Als Mod basiert DotA logischerweise auf der veralteten Warcraft-3-Engine, ist dafür aber auch kostenlos.

Helden/Karten: 93/1



LEAGUE OF LEGENDS



Der Motivator: League of Legends spielt sich fast wie Heroes of Newerth, abgesehen von Details. Zum Beispiel kann man keine eigenen Einheiten erledigen, um zu verhindern, dass der Gegner bei seinem Ableben Erfahrung sammelt (»deny«). Dafür bietet League of Legends mehr motivierendes Drumherum, weil Sie auch im Benutzerprofil Erfahrung sammeln und unter anderem Zauber freischalten. Die Rohfassung ist gratis, zusätzliche Klassen oder Runen (bringen Boni) können Sie erspielen oder gegen echtes Geld kaufen. Weil die Entwickler seit unserem Test zehn Helden und eine Karte nachgereicht haben, erhöhen wir die Umfangswertung um einen Punkt.

Helden/Karten: 51/2



DEMIGOD



Der Innovator: Von allen DotA-Klonen weicht Demigod spielerisch am meisten vom Original ab. So gibt es neben Kämpferhelden auch Generäle, die Truppen beschwören und in Echtzeit-Manier befehligen. Außerdem können Sie Upgrades für Ihren Stützpunkt kaufen, etwa stärkere KI-Helfer. Auf dem Weg zur Feindbasis zerstören Sie nicht nur Geschütztürme, sondern erobern auch Flaggen. Damit ist Demigod der innovativste DotA-Ableger, der sich wegen seiner Balance-Probleme und seines ungewöhnlichen Götterszenarios aber nicht durchsetzen konnte. Dank kluger zuschaltbarer KI-Recken trotzdem eine feine Alternative für Netzwerk-Partien.

Helden/Karten: 10/8





Auf den Karten lauern auch neutrale Bestien wie dieser **Prügelaffe**.



Vor unserem Stützpunkt entbrennt eine effektvolle **Heldenschlacht**. Wir steuern hier den Demented Shaman, einen begnadeten Heiler und Unterstützer. Mit dem Monsterhelden **Devourer** zerfleischen wir einen Feind.

? Wo kaufen?

Heroes of Newerth gibt's bislang ausschließlich als rund 360 MB großen Download für faire 30 Dollar (rund 24 Euro) auf der offiziellen Website ► **Quicklink: 6856**. Bezahlen können Sie mit Kreditkarte oder über den Online-Dienst PayPal. Löblich: Die Heldenschlachten toben auch unter Linux und Mac OS.

lassen sich Baumreihen abholzen, um alternative Wege zu öffnen, ganz wie im Original-**DotA**.

Unterm Strich verfolgen Sie zwar stets dasselbe Ziel, dennoch erzeugen die vielfältigen Helden-talente einen enormen taktischen Tiefgang. Auch wenn die Fans im offiziellen Forum kleine Balance-macken ankreiden, erscheinen uns die Haudegen insgesamt gut abgestimmt. Gegen jeden Helden gibt es ein Gegenmittel, man muss es nur kennen. Einsteiger erwartet daher eine längere Lernphase, das gute Tutorial erklärt lediglich wichtige Grundlagen.

Komfortkampf

Verglichen mit den **DotA**-Ablegern **League of Legends** und **Demigod** mangelt es **Heroes of Newerth** nur an einem: neuen Ideen.

Die Entwickler haben nicht versucht, das **DotA**-Spielprinzip zu verfeinern, selbst die Talente vieler Helden erinnern an das Vorbild. Das ist nicht schlimm, im Gegenteil: Wer sich ein reinrassiges **DotA** wünscht, wird an **Heroes of Newerth** große Freude haben.

Darüber hinaus hat sich S2 Games trotzdem Fortschritte einfallen lassen, nämlich beim Serverbrowser. Der lädt zwar langsam, bietet aber allerlei Komfortfunktionen, zum Beispiel lassen sich die angebotenen Partien nach dem Anspruchsgrad sortieren. Aus den Leistungen jedes Spielers errechnet **Heroes of Newerth** einen Talentwert, an Neu-lings-Matches dürfen nur Spieler mit niedriger Fähigkeitszahl teilnehmen. Und wer während einer Partie die Verbindung verliert, kann direkt wieder einsteigen.

Auch beim Erstellen von Partien dürfen Sie zahlreiche Optionsschalter umlegen. Zum Beispiel können Sie Gegner ausschließen, die zu häufig aus Matches aussteigen. Oder Sie geben bei der Heldenwahl nicht alle Recken frei, sondern bestimmen, dass sich jeweils zwei Spieler (einer aus jedem Team) zwischen

drei Zufallshelden entscheiden müssen. Das erhöht den taktischen Tiefgang, weil das Team seine Wahl absprechen muss – nicht, dass sich der Gegner die besten Haudegen schnappt! Zudem verhindern Sie so, dass ein Spieler immer mit demselben Kämpfer antritt, weil er dessen Talente aus dem FF beherrscht.

Auch bei der Bug-Suche waren die Designer gründlich, uns sind keine groben Macken aufgefallen. Das heißt aber nicht, dass S2 Games keine Patches stricken wird: Unter anderem sind zwei zusätzliche Helden in Arbeit. Die Versionsnummer wird also weitersteigen, wenn auch künftig wieder in kleineren Schritten. **GR**

HEROES OF NEWERTH MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER S2 Games (Test in GS 04/08: 74 Punkte)
PUBLISHER S2 Games
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 12.5.2010
CA. PREIS ca. 24 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-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 388 MB Festplatte DSL 1000	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,5 GB RAM 388 MB Festplatte DSL 2000	Core 2 Duo E6600 Phenom X4 9550 2,0 GB RAM 388 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
PROFITIERT 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	+ schöner als League of Legends + gute Animationen und Effekte - niedrige Polygonzahl - matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ Sprecher meldet Ereignisse + individuelle Heldenkommentare + passende Musik + gute Kampfklänge ... - ... aber nur in Stereo	8 / 10
BALANCE	+ nicht perfekte, aber ordentliche Heldenbalance + lehrreiches Tutorial + lange Lernphase für Einsteiger	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiger Comic-Stil + spannende Teamschlachten, die häufig hin und her wogen - wenig originelles Fantasy-Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingebauter Sprachchat + sehr guter Serverbrowser mit vielen Komfortfunktionen ... - ... aber teils langen Ladezeiten	9 / 10
UMFANG	+ 62 individuelle Helden + viele Gegenstände und Talente + viele Optionen für Partien - nur drei Karten - kein LAN-Modus	7 / 10
KARTENDESIGN	+ ausgewogene Startpositionen + zerstörbare Wälder + neutrale Kreaturen - keine originellen Konzepte	7 / 10
CHARAKTERE	+ jeder Held hat individuelle Talente + Ausrüstungskauf und Levelaufstiege - keine kommandierbaren Truppen à la Demigod	8 / 10
TEAMWORK	+ taktisch kluges Zusammenspiel ist erste Heldenpflicht + Klassen ergänzen sich gut - keine zuschaltbaren KI-Gegner als Sparringspartner	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ enorme taktische Vielfalt + unterhaltsame Partien - kein motivierendes Drumherum wie in League of Legends	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Unterhaltsamer DotA-Klon ohne Neuerungen.

MULTIPLAYER-SPIEL

78

SPIELPASS

Ganz das Vorbild

Michael Graf: Heroes of Newerth ist DotA pur, ohne Schnörkel, ohne Neuerungen. Das macht nichts, dank des unverwundlichen Spielprinzips entwickeln die ebenso hektischen wie anspruchsvollen Teamgefechte einen enormen Suchtsog. Zudem bietet Heroes of Newerth mehr Helden und Karten als das auch technisch schwächere League of Legends. Trotzdem bleibt Letzteres mein persönlicher Favorit, weil's mit seinen Profil-Levelaufstiegen länger motiviert. DotA-Puristen werden die Helden von Newerth aber rasch lieb gewinnen.



micha@gamestar.de

Tropico 3 Absolute Power

Diktatoren-Spagat: Das Addon zum Karibik-Aufbauspiel bringt sowohl neue Herausforderungen für Profis als auch sinnvolle Verbesserungen für Einsteiger.

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6092

Außergewöhnliche Probleme erfordern in **Tropico 3: Absolute Power** außergewöhnliche Lösungen. Das Problem: Unsere Karibikinsel ist weder sonderlich schön oder fruchtbar, noch verfügt sie über Bodenschätze. Die Lösung: Wir benennen unsere Heimat in »Isla Monstruosa« um und erfinden die Eingeborenen-Legende vom Monster »La Chupacabra«. Jetzt müssen wir nur noch ein paar Hotels bauen und in deren Nähe heimlich Ziegen auswildern – schon lassen ebenso leichtgläubige wie sensationsgierige Touristen unser Schweizer Bankkonto klingeln.

Facts

- 12 zusätzliche Gebäude
- 10 neue politische Erlasse
- Addon-Kampagne mit 10 Missionen
- 8 Fraktions-Unglücke

Tolles Add-in

Heiko Klinge: Absolute Power ist weniger eine Erweiterung von Tropico 3 als vielmehr eine Optimierung. Und das meine ich durchaus positiv. Die neuen Missionen spielen sich nicht grundlegend anders als die alten, sind aber viel witziger. Die zusätzlichen Gebäude und Erlasse erfordern kein Umdenken, aber durchaus mehr Nachdenken. Am besten gefallen mir aber die zahlreichen kleinen Bedienverbesserungen, die das komplexe Zusammenspiel von Städtebau, Wirtschaft und Politik deutlich nachvollziehbarer machen. Ein klasse Aufbauspiel wird so noch besser.



heiko@gamestar.de

Klingt absurd? Dann freuen Sie sich schon mal darauf, ein Hippieparadies zu erschaffen; aber »ohne Umweltverschmutzung, Dude«. Oder auf den Inselstaat Aeonita, der durch einen Riss im Raum-Zeit-Gefüge in die Vergangenheit geschleudert wurde und von Ihnen zurück in die Moderne geführt werden muss. Die zehn Missionen der Addon-Kampagne sprühen nur so vor Spielwitz und schwarzem Humor und stellen selbst **Tropico**-Veteranen vor knifflige Herausforderungen. Der Schwachpunkt bleibt wie schon im Hauptprogramm die Inszenierung: Auf Hippies und Monster treffen Sie erneut nur in Textform.

Neue Gebäude

Zwölf neue Gebäude und zehn zusätzliche politische Erlasse helfen Ihnen dabei, die absurden Aufgabenstellungen zu lösen, fügen sich aber auch sinnvoll ins Endlosspiel ein. So produzieren Windräder zwar deutlich weniger Strom als Kraftwerke, sind dafür aber auch umweltfreundlicher – die Hippies werden es Ihnen danken. Touristen freuen sich dafür über Monumentalbauten wie die riesige Jesusstatue. Die Anordnung eines Nationalfeiertages verbessert Ihr Ansehen bei den – wer hätte es gedacht – Nationalisten und belohnt Sie darüber hinaus mit einem schicken Feuerwerk. Auch an anderer Stelle haben die Ent-

wickler ein paar Atmosphäre-Schrauben gedreht: So gibt es jetzt Feldwege, die erst nach längerem Gebrauch zu Straßen werden sowie witzige Endsequenzen, wenn Sie eine Partie gewonnen oder verloren haben.

Neuer Komfort

Ungewöhnlich für ein Addon: Viele Neuerungen richten sich vor allem an Einsteiger. Ein zusätzliches Tutorial erklärt die komplexen Infrastruktur-Zusammenhänge; Markierungen über Gebäuden und Bürgern weisen nun automatisch auf Versorgungslücken hin – bislang musste man dafür noch die Statistiken wälzen. Die ehemals so steile Lernkurve wird da-



Monumentalbauten wie die Ewige Flamme oder die Jesusstatue können Sie nur einmal pro Insel errichten.

durch erheblich flacher, und wir erhöhen zur Belohnung die Balance-Wertung um einen Punkt. Fair: Die Bedienverbesserungen sollen per Patch auch für Addon-lose **Tropico 3**-Spieler zugänglich gemacht werden. **HK**



Drei gelungene Neuerungen auf einem Bild: Windrad (unten rechts), Feuerwerk und Gebäude-Infofenster.

TROPICO 3

AUFBAUSPIEL-ADDON

ENTWICKLER Haemimont (Grand Ages: Rome, GS 04/09: 76 Punkte)
PUBLISHER Kalypso
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.5.2010
C.A. PREIS 20 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
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6700 A64 X2/6000+ AMD 3,0 GB RAM 3,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren, hoher Auflösung
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ CD-Key
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	idyllische Inseln + detailreiche Gebäude und Einwohner + atmosphärische Lichteffekte + Inselleben und -arbeiten nur spärlich animiert	8 / 10
SOUND	Kalypso-Soundtrack + witzige Reden und Radiosprüche ... + ... die sich schnell wiederholen + schwache Sound-Kulisse	7 / 10
BALANCE	neue Hilfsanzeigen + verbessertes Tutorial + Anspruch des Endlosspiels frei konfigurierbar + steile Lernkurve + Schulden-Falle	7 / 10
ATMOSPHÄRE	Karibik-Flair + kleine Verbesserungen wie Feldwege und Feuerwerk + auch neue Kampagne öde präsentiert	8 / 10
BEDIENUNG	sauber strukturierte Menüs + hilfreiche Statistiken + Menüs skalieren nicht + nervige Texteinblendungen	8 / 10
UMFANG	viele frische Gebäude und Erlasse + lange Addon-Kampagne + Szenario-Editor + kein Multiplayer-Modus	9 / 10
STARTPOSITIONEN	zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten + jede Insel bringt andere Herausforderungen + Partiebegründung grundsätzlich im Jahr 1950	8 / 10
KI	jeder Inselbewohner führt ein Eigenleben + politische Fraktionen + teils merkwürdige Kampf-KI + keine Computergegner	7 / 10
EINHEITEN	jedes Gebäude spielerisch relevant + direkte Einflussmöglichkeiten + touristische Attraktionen + Produktionsketten recht anspruchsvoll	9 / 10
ENDLOSSPIEL	einzigartiges Zusammenspiel aus Aufbau, Politik und Wirtschaft + neue Technologien bringen neue Spannung + Endspiel zu einfach	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 60 Stunden

FAZIT Durchdachte Erweiterung mit tollem Umfang.

80
SPIELSPASS



Geisterjäger stürmen nachts schummrig ausgeleuchtete Häuser und stöbern dort alle Gespenster auf.



Neu: Der Zeichentisch (links), die Erfinderwerkbank (Mitte) und das Atelier für Skulpturen (rechts).

Die Sims 3 Traumkarrieren

Der beste Job der Welt ist immer noch Sims-3-Geldzähler bei Electronic Arts.

Aber die Karrieren im zweiten Sims-3-Addon kommen nah ran.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6844

Wenn Spuk und Geister die Nachbarschaft terrorisieren, who you gonna call? Tapas Batzen! Unsere junge Tapas hat's nicht so mit Bürojobs und Kernarbeitszeit, deshalb war sie prädestiniert für eine Karriere als freiberufliche Geisterjägerin. Nun düst sie nachts zu paranormalen Notfällen, schlürft mit dem Ektoplasmastrahler Gespenster aus der Luft und quetscht die verdutzten Spukwesen in kleine Plastikdosen. Tapas verdankt ihren Beruf dem Sims-Addon **Traumkarrieren**, der zweiten Erweiterung für **Die Sims 3**. Die dereguliert den örtlichen Arbeitsmarkt, denn zu den bekannten Professionen kommen fünf neue, größtenteils freiberufliche Karrieren,

bei denen die Sims erstens freier über Ihre Einsatzzeit entscheiden und zweitens durchgehend unter Ihrer Kontrolle stehen.

Notfall, Notfall!

Mit jedem der fünf neuen Jobs (und der Medizinkarriere als aufgewertetem Beruf) kommen zusätzliche Aufgaben auf Ihre Sims zu, und damit auf Sie als Spieler. Denn Ihre Familienmitglieder verbringen Ihre Zeit nicht mehr eigenständig im Büro, sondern wollen angeleitet werden. Feuerwehrleute zum Beispiel müssen auf der Feuerwache ihre Konditi-

on trainieren, die Ausrüstung und den Einsatzwagen in Schuss halten und immer mal wieder nervös zur Alarmklingel an der Wand schielen. Wenn die rattert, sollten Sie so schnell wie möglich zum Zielort rasen, denn Ihr Sim wird nach seiner Einsatzzeit bewertet. Die Brände löscht er allerdings automatisch; auch die gelegentlichen, als Minigeschichten erzählten »Katastrophen« Marke »wildgewordene fleischfressende Pflanze randaliert im örtlichen Diner« laufen denkbar belanglos ab: Ihr Sim verschwindet im Gebäude, dann tickt ein Balken

hoch, ab und an erscheinen Textblasen. Zu sehen bekommen Sie die heldenhaften Taten nicht. Die Karriere als Privatdetektiv erfordert etwas mehr Handarbeit. Ihr Nachwuchsschnüffler bekommt zu jeder beliebigen Zeit Aufträge übers Handy oder den Computer, dann schicken Sie ihn zum Tatort, sprechen mit Auftraggebern, durchwühlen Müll und Briefkästen, observieren Gebäude oder fahnden nach Spuren. Wer das erste **Sims 3-Addon Reiseabenteuer** gespielt hat, kennt solche Auftragsketten bereits. Die Fälle sind simstypisch kindlich-

Das ist neu

- eine Stadt: Twinbrook
- 5 Karrieren: Feuerwehr, Stylist, Detektiv, Innenarchitekt, Geisterjäger
- erweiterte Medizin-Karriere
- 2 Fertigkeiten: Erfinden, Modellieren
- 6 neue Charakterzüge
- 9 Lebenszeitwünsche
- 7 Lebenszeitbelohnungen
- Tätowierungen
- Berufskleidung
- Schrottplatz und Warenladen
- neue Rohstoffe, Möbel, Frisuren etc.



Ich will **Feuerwehrmann** werden! Allerdings müssen Sie nicht nur Brände löschen, sondern auch den Einsatzwagen in Schuss halten.



Als Innenarchitekt benutzen Sie den **Haus-Editor**, um Räume den Vorgaben entsprechend umzugestalten.

humorig erzählt, etwa wenn eine ältere Dame wissen möchte, wer ihr jede Nacht in die Zehen zwick. Leider zickt die KI mitunter: Wenn Sie Ihren Ermittler allein lassen, dann vergisst er gern die Aufgabe, die Sie ihm erteilt haben. Sie müssen ihn also im Auge behalten. Das Gleiche gilt für angehende Innenarchitekten, die schon mal stundenlang mit ihrem Auftraggeber plaudern, anstatt die Renovierung abzuschließen.

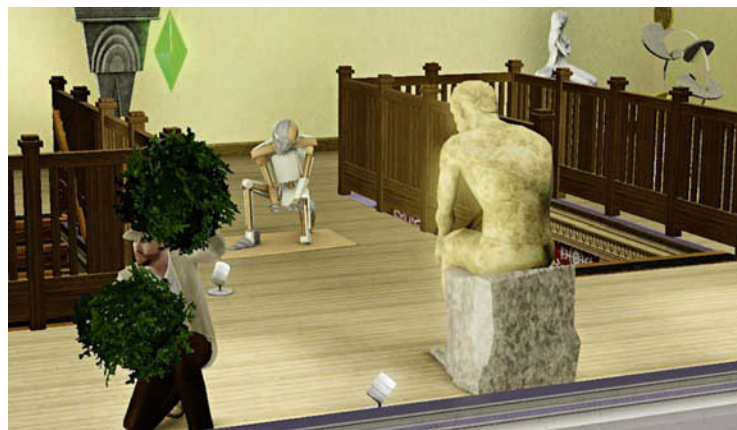
Das kenn ich doch ...

Die Karrieren als Innenarchitekt oder Stylist ziehen zwei bislang eher losgelöste Spielinhalte direkt ins Alltagsleben, nämlich den Haus- und den Sims-Editor. Innenarchitekten fahren zum Auftraggeber, der Ihnen Gestaltungsvorgaben macht: Richte ein neues Lesezimmer mit drei Schränken, zwei Sesseln und einem Tisch ein! Dann wechselt das Spiel zum Hauseditor, und Sie bauen im Rahmen eines festen Budgets um. Dabei hilft es, vorher längere Zeit mit dem Haus Herrn zu schnacken, denn so erfahren Sie dessen Stilvorlieben. Je besser Sie seinen Geschmack treffen, desto höher das Honorar.

Genauso funktioniert der Stylisten-Beruf, nur eben mit Klamotten im Sims-Editor. Man kann das clever finden, man kann es aber auch als einfallloses Recycling bekannter Spielinhalte bedauern, zumal die Editor-Jobs trotz steigendem Anspruch auf Dauer zu wenig Abwechslung bieten.

Heureka!

Wären die fünfeinhalb neuen Berufe der einzige Inhalt von **Traumkarrieren**, dann wäre die Erweiterung bestenfalls mäßig empfehlenswert. Aber wie gewohnt gibt's eine solche Fülle von Extras drum herum, dass das Addon die Welt von **Sims 3** auch außerhalb der Jobs deutlich bereichert. Neue Frisuren, Kleider, Möbel und Stile verstehen sich von selbst; schon augenfälliger ist, dass Sims nun auch Tätowierungen tragen dürfen. Mit **Traumkarrieren** kommt eine dritte Stadt namens Twinbrook, die neue Orte wie den Schrottplatz oder den Warenladen enthält, in dem die Sims ihre selbst gemachten Kunstwerke oder Erfindungen verkaufen. Sachen zu erfinden ist eines der beiden neuen Talente, Bildhauerei das andere. An der Werkbank



Privatdetektive können sich **tarnen**. Was im Inneren des Museums aber ziemlich albern wirkt.

schrauben Laienerfinder zu nächst Blechdachel zusammen, Hobbysteine metze modellieren schnöde Stühle. Mit zunehmender Erfahrung erschaffen Superhirne wahnwitzige Maschinen, Kreativmeister meißeln hinreißende Skulpturen der schönen Nachbarin aus dem Stein. Künstlerische Sims bekommen zusätzlich einen ausladenden Zeichentisch, an dem sich Malerei üben

lässt. In die Häuser halten Waschmaschinen und Trockner einzug. Beim Umziehen hinterlassen die Sims Kleiderhäufchen, die Sie aufräumen und waschen müssen. Das gibt Stimmungsboni. So reinigt auch Tapas nach getanem Tagwerk ihren vollgeschleimten Geisterjägeroverall und bettet sich mit gutem Gewissen zur Ruh: Die Stadt ist spukfrei. Bis zur nächsten Nacht. **CS**

DIE SIMS 3: TRAUMKARRIEREN

ADDON

ENTWICKLER The Sims Studio (Die Sims 3: Reiseabenteuer, GS 01/10: 86 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch, Englisch, Französisch, 14 weitere
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten

TERMIN (D) 2.6.2010

CA. PREIS 35 Euro

ab 6 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GByte RAM 3,5 GByte Festplatte	4,0 GHz Intel XP 4000+ AMD 2,0 GByte RAM 3,5 GB Festplatte	P4 965 XE Intel XP 5000+ AMD 4,0 GByte RAM 3,5 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-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	CD-Key
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ zahlreiche neue Animationen + strotzt vor liebevollen Details + neue Gebäude in Twinbrook - hässliches Textur-Nachladen	8 / 10
SOUND	+ witzige Simlish-Sprache + dichte Soundkulisse + einige neue Musikstücke - keine vertonten Texte	9 / 10
BALANCE	+ Karrieren passen gut in Tagesablauf + Job-Aufgaben anspruchsvoll - teils schwammige Vorgaben - neue Talente nur mäßig nützlich	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ motivierende neue Spielelemente + amüsante Auftragsketten ... - ... die teils ermüdende Fleißarbeit sind - Twinbrook zu unoriginell	8 / 10
BEDIENUNG	+ verständliche Editoren + simple Befehle + überladenes Interface + viel Kameraarbeit	7 / 10
UMFANG	+ neue Stadt, neue Orte und Talente + ausgedehnte Karrierepfade + zahlreiche neue Objekte - keine erweiterte Spielmechanik	8 / 10
STARTPOSITIONEN	+ Addon integriert sich nahtlos ins Hauptspiel + mehr Flexibilität durch selbstständige Berufe + neue Häuser und Grundstücke	10 / 10
KI	+ Sims handeln sinnvoll + stimmungsvolle Charaktere - Wegfindungsprobleme - Aussetzer bei Detektiv- und Architekturkarriere	8 / 10
EINHEITEN	+ vielseitige Interaktion + neue Berufskleidung + mehr Gestaltungsspielraum durch Tätowierungen	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ ausgespielte Berufe vertiefen den Spielablauf + neue Karrieren nützen existierenden Familien wenig - zu viele Wiederholungen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Gut gefülltes Addon-Paket, nette Berufswege.

80

SPIELSPASS

Arbeit ist immer gleich

Christian Schmidt: Das erste Addon Reiseabenteuer hatte mit den Gruft-Expeditionen eine echte neue Idee in petto, Traumkarrieren ist dagegen konventioneller. Was nicht bedeutet, dass es schlecht wäre, die neuen Berufe und Fertigkeiten machen viel Spaß. Allerdings wird man als Sims-Fan das Gefühl nicht los, dass die weitgehend anspruchslosen Job-Aufgaben eher halbherzig ins Programm integriert wurden – zu viel Spielmechanik-Recycling, zu viele Wiederholungen. Aber ach, der unverwundliche Sims-Charme fesselt trotzdem wieder erbarmungslos, und ich will eben doch wissen, was ich auf Stufe 10 des Erfindertalents zusammenlöten kann.



christian@gamestar.de

Achtung Panzer Kharkov 1943

Panzerschlachten in 2D und 3D, rundenweise und in Echtzeit – kann das alles auf einmal gut gehen?

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6817

Achtung Realität: Wenn Entwickler echter Militärsimulationen echte Spiele entwickeln, kann das echt danebengehen. Denn die Verbindung von Komplexität und Spielspaß erfordert viel Fingerspitzengefühl, das dem Team des Echtzeit-Rundenstrategie-Mixes **Achtung Panzer: Kharkov 1943** fehlt. Das ukrainische Militär wird's freuen, hat die Mannschaft doch dadurch Ressourcen frei, wieder Programme ohne Spaßanspruch zu entwerfen.

Schmucklos ins Gefecht

Um Missverständnissen vorzubeugen: Ja, Spiele dürfen komplex sein; ja, sie dürfen Einarbeitung erfordern; und nein, spektakuläre Grafik ist nicht notwendig. Referenzspiele wie **Hearts of Iron** sind dafür der beste Beweis. Doch die Schlacht zwischen Russen und Deutschen um die ukrainische Metropole Kharkov im Zweiten Weltkrieg, der sich **Achtung Panzer** widmet, hätte kaum freudloser inszeniert sein können. Auf der schmucklosen 2D-Karte verschieben Freund und Feind rundenweise ihre Einheiten und Verbände, was noch ver-

gleichsweise einfach per Rechtsklick geht. Doch wohl dem, der niemals auf die Detaildaten der beteiligten Einheiten klickt, bleibt ihm doch einer der hässlichsten Zahlenbildschirme der Spielegeschichte erspart.

Ja, wo sind sie denn?

Wenn es zu Gefechten kommt, geht es in **Achtung Panzer** in 3D weiter. Der wahre Feind ist dabei die fummelige Steuerung. Ständig drehen und zoomen Sie die Landschaften auf der verzweifelten Suche nach den eigenen Einheiten. Abhilfe könnte die einblendbare Karte bieten, doch auf der darf man keinerlei Befehle erteilen. Apropos Kommandos: Die werden nicht nur akkurat befolgt, die Vehikel und Soldaten ermitteln sogar, ob Straßen verwendbar sind, und verhalten sich genauso wie der Feind recht clever. Dadurch entstehen immer wieder nette Such- und Versteckspielen, bevor der Gegner gestellt werden kann. Dummerweise dürfen Sie die Gefechte nicht speichern, was bei 60 bis 90 Minuten Dauer pro Schlacht reichlich ärgerlich ist. *Mick Schnelle*

Zwischen den Echtzeit-Gefechten geht es rundenweise auf dieser **hässlichen Karte** weiter.



Wer Freund und Feind im Auge behalten will, muss sehr viel an der 3D-Ansicht drehen und zoomen.

Verschenkt, trotz toller KI

Mick Schnelle: Tief im Herzen der sperrigen Schlachten schlägt in **Achtung Panzer** ein genauso tapferes wie cleveres Herz. Die KI zu besiegen ist nicht leicht, weswegen ich mich umso mehr über die fummelige Steuerung geärgert habe. Wenn ich mich schon mit der Schmalspurgrafik abfinde, will ich spielerische Exzellenz und keinen Scroll- und Zoom-Schmumpf, der mich von einem Wutanfall in den nächsten schickt. Achtung Entwickler: Nachsitzen, bitte!



redaktion@gamestar.de

ACHTUNG PANZER

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Graviteam (T-72: Balkans on Fire, GS 03/06: 57 Punkte)
PUBLISHER Mamba Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 7.5.2010
CA. PREIS 40 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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte	Pentium D 960 A64 X2/4200+ AMD 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte	Core 2 Duo 6400 A64 X2/5200+ 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte

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

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

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten + öde 3D-Landschaften + hässliche 2D-Karte + zu dicke Einheitenmarkierungen + scheußliche Tabellen	4 / 10
SOUND	+ ordentliche Knalleffekte + Musik generisch bis nervig + kein Surround-Sound	4 / 10
BALANCE	+ ausgefeilt verteilte Eroberungspunkte + Straßennetz wird genutzt + Einheiten ausgewogen + variabler Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Karten entsprechen den historischen Vorgaben + Gefechte teilweise zu generisch + sehr schwache Inszenierung	2 / 10
BEDIENUNG	+ im Rundenmodus gut + träge 3D-Kamera + unübersichtlich + keine Befehle auf 3D-Karte + Gefechte nicht speicherbar	5 / 10
UMFANG	+ die einzelnen Feldzüge dauern jeweils recht lang ... + ... allerdings gibt es nur sechs davon	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ der Historie entlehnt + keine überraschenden Änderungen der Zielvorgaben + immer dieselben Aufgaben	4 / 10
KI	+ Gegner agieren clever ... + ... umgehen die eigenen Einheiten ... + ... und erobern so sicher geglaubte Stellungen	9 / 10
EINHEITEN	+ alles, was auch im wahren Leben vor Ort war + detaillierte Stärkewerte + Einheiten lassen sich nicht manuell verbessern	8 / 10
KAMPAGNE	+ jeweils kurze Einführung in die Historie + Missionen wählbar + Gesamtübersicht fehlt	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Dröher und schlecht spielbarer Strategie-Mix.

56

SPIELSPASS



Petra Schmitz

ist sauer auf Ubisoft, weil es die Testversion vom neuen Prince of Persia nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion geschafft hat.



Fabian Siegmund

ist sauer auf Infinity Ward und Activision, weil das Entwickler-Publisher-Duo 14 Euro für das lächerliche Stimulus Pack haben will.

Action

Aus Wut wird Verzückung

Die Väter des Ego-Shooters wollen's diesen Jung-Entwicklern noch mal zeigen.

Wenn Christian förmlich übersprudelt vor Begeisterung, wenn er mit dem Brustton der Überzeugung behauptet, **Rage** würde das Spiel des kommenden Jahres, dann will ich (Petra) ihm glauben. Schon, weil er so was sonst nie sagt. Und weil das Actiongenre trotz großer Titel mit teils herausragender Qualität seit geraumer Zeit auf der Stelle schießt. Aber mit **Rage** könnte das wieder anders werden, denn der Titel will die Aspekte vieler Genres (Ego-Shooter, Rollen-, und Rennspiel) zu einer homogenen Masse vermengen und dabei noch fulminant aussehen. Dass Letzteres klappt, steht au-

ßer Frage, immerhin heißt der Entwickler id Software. Und mit **Rage** könnten die Texaner auch wieder zu alter Größe auflaufen und erneut zum Impulsgeber für andere Studios, für andere Spiele werden. Ich wünsche es mir sehr, denn verdient hätten es die Helden des Genres allemal. **PET**



Christian plus Rage ergibt totale Gleichgültigkeit.

Action-Inhalt

Tests

Modern Warfare 2: Stimulus Pack 64
Serious Sam HD: The Second Encounter..... 66

Action-Charts 07/2010

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	GTA 4: Episodes from Liberty City	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10
6	Portal	Actionspiel	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	Unreal 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	10	9	10	9	9	10	6
11	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	Brothers 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	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	02/10	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10

Action-Klassiker

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

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

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

Modern Warfare 2 Stimulus Pack

Dass der Ego-Shooter von Infinity Ward so schon ein wahrer Goldesel ist, scheint dem Publisher Activision nicht zu reichen. Jetzt bietet man fünf (neue) und teure Karten für Modern Warfare 2 an. **Lohnt sich die Investition von 14 Euro?**

DVD

Test-Video

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6192

Die bereits seit Ende März für die Xbox 360 verfügbaren fünf neuen Multiplayer-Karten sind nun auch für die PC-Variante von **Call of Duty: Modern Warfare 2** erschienen. Im sogenannten **Stimulus Pack** stecken allerdings nur drei wirklich neue Karten, bei »Crash« und »Overgrown« handelt es sich um dezent überarbeitete Versionen der zwei gleichna-

migen Maps aus dem ersten **Modern Warfare** von 2007.

Die fünf Karten sind für den PC ausschließlich über Valves Vertriebsplattform Steam zu beziehen und kosten den stolzen Preis von 13,99 Euro. Wenn Sie sich das **Stimulus Pack** geleistet haben, tauchen im Anschluss in der Spielauswahl-Liste des IWNETs (Infinity Wards Matchmaking-Sys-

tem) zwei neue Auswahlpunkte auf. Sie können die neuen Karten wahlweise im normalen oder im Hardcore-Modus (kein Fadenkreuz, keine Munitionsangabe, Kugeln noch tödlicher) angehen. In beiden Fällen fehlt aber die Möglichkeit, bestimmte Spielvarianten auszuwählen. Wenn Sie auf den Stimulus-Karten beispielsweise »Suchen und Zerstören«

wollen, müssen Sie warten, bis **Modern Warfare 2** diesen Modus anbietet. Oder Sie erstellen ein privates Match, sofern Sie genug gleichzeitig verfügbare Spieler auf der Freundesliste haben.

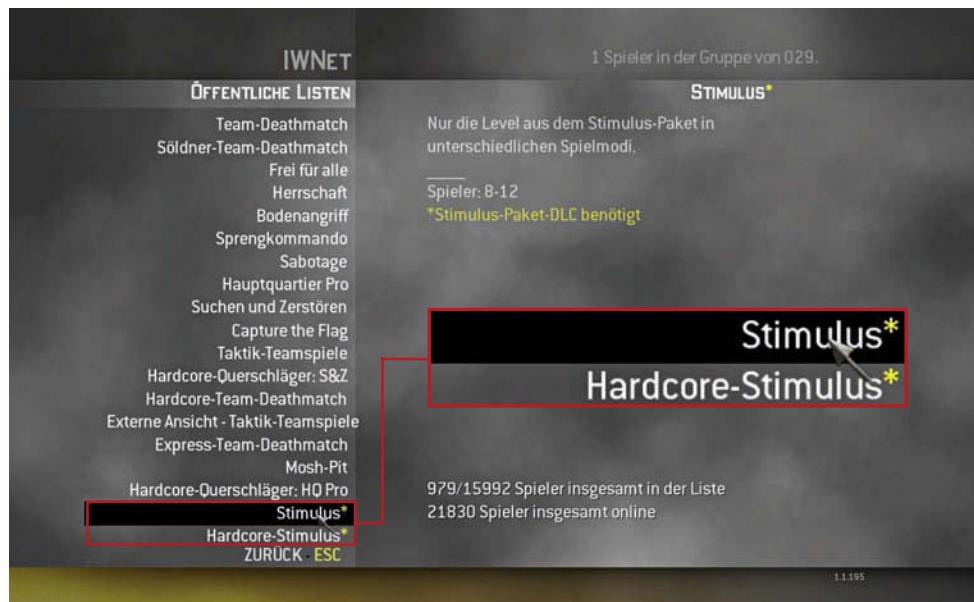
Im Folgenden gehen wir im Einzelnen auf die fünf Karten ein und verraten Ihnen, in welchen Spielmodi sie Spaß machen und in welchen weniger. **PET**

Das kostet?!

Petra Schmitz: Man kann ja von Modern Warfare 2 halten, was man will, aber dass das Stimulus Pack überhaupt etwas kostet, ist ein Witz. Bis auf Bailout sind die drei wirklich neuen Karten alles andere als toll. Vor allem unter dem Aspekt, dass man dank des dusseligen Matchmaking-Systems in öffentlichen Partien nicht zu jeder Zeit im Wunschmodus beziehungsweise in der sinnvollsten Variante spielen kann. Hallo Infinity Ward, könntet ihr wenigstens diesbezüglich mal nachbessern? Aber selbst wenn sich in dieser Hinsicht was tun sollte, raten wir Ihnen mit Nachdruck: Ignorieren Sie das Stimulus Pack und leisten Sie sich von den 14 Euro einen Kinoabend. Der ist sicherlich zufriedenstellender, selbst wenn der Film am Ende große Grütze sein sollte.



petra@gamestar.de



In der Auswahl des IWNETs finden Sie unten zwei gesonderte Punkte für das Stimulus Pack, jeweils mit gelben Sternchen markiert.

Bailout

Bailout ist ohne Zweifel die beste der drei wirklich neuen Karten des Stimulus-Pakets. Das Layout des Apartmenthaus-Komplexes ist klar strukturiert und lässt sich schnell verinnerlichen, wirkt dabei aber nicht langweilig. Alles ist in einem angenehmen Maß verwinkelt, ohne jedoch Campern die Gebiets-hoheit zu überlassen. Für Scharfschützen gibt's zudem nur wenige zufriedenstellende Positionen. Auf Bailout lassen sich objektbasierte Modi wie »Capture the Flag«, »Suchen und Zerstören« oder »Sabotage« besonders gut spielen, weil die Distanzen und Engpässe zu den jeweiligen Zielen das Teamspiel fördern und fördern.

Note: Sehr gut



Der Balkon des gegenüberliegenden Gebäudes ist einer der wenigen interessanten Punkte für Scharfschützen auf Bailout.



Bailout eignet sich prima für objektbasierte Modi wie **Herrschaft**, in dem Sie drei Punkte einnehmen und halten müssen.

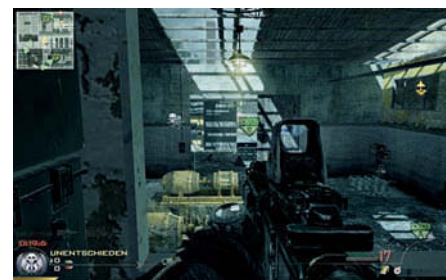
Storm

Wer auf Storm erfolgreich spielen will, muss sich auf einige Orientierungspartien einstellen. Die Karte steht voller Lagerhäuser und Kisten und hat nur wenige markante Punkte in petto. Immerhin können Scharfschützen niemals das ganze Areal im Visier behalten, Sie sollten aber ein Auge auf die Aufbauten haben. Kisten lassen sich durchaus erklimmen und Schüsse können somit aus zunächst unerwarteten Richtungen auf Sie einprasseln.

Storm haben wir am liebsten in den Modi »Team-Deathmatch« und »Hauptquartier« gespielt, weil das die beiden Varianten sind, in denen die Karte in ihrer Gänze genutzt wird. **Note: Befriedigend**



Vorsicht: Schüsse können auf Storm auch von zunächst unerklärbar wirkenden **Containerstapeln** kommen.



Die riesige **Turbinenhalle** von Storm wird in den wenigsten Spielmodi genutzt. Die meisten Kämpfe finden außerhalb statt.

Salvage

Salvage hat Vor- wie Nachteile, wobei die Nachteile überwiegen. Einerseits ist die verhältnismäßig kleine Karte prima für wildes Geballere im Team-Deathmatch geeignet, andererseits können objektbasierte Modi wie »Capture the Flag« oder »Herrschaft« schnell in Frust ausarten, weil die entsprechenden Areale sehr nah beieinanderliegen und locker zu schützen sind. So hat ein konsequent campender Spieler flott eine hohe Abschusszahl gesammelt und kann relativ schnell einen Helikopter oder vergleichbar Gefährliches für das gegnerische Team ordern. Zudem gibt's nicht viele alternative Routen mit ausreichend Deckungen zu den Zielen. Die Teams liegen also öfter am Boden, als es für ein flüssiges Spielerlebnis wünschenswert wäre. **Note: Ausreichend**



Die **Routen** auf Salvage sind verhältnismäßig kurz und bieten nur wenig Deckungen, lassen sich also leicht sichern.



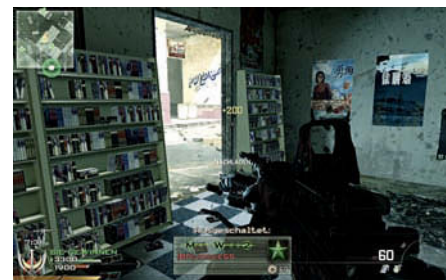
Das schmale **Tor** an der Seite auf Salvage ist ein wichtiges Nadelöhr, das geradezu zum Becampen einlädt.

Crash

Dezent andere Texturen, minimal unterschiedliche, aber nicht spielentscheidende Details – die **Modern Warfare 2**-Variante von Crash ist im Grunde die Karte, die wir schon aus dem ersten **Modern Warfare** kennen und zu Recht mögen. Crash bietet für rushende Spieler genügend deckungsreiche Routen, um an die Ziele in den objektbasierten Modi heranzukommen. Aber auch Scharfschützen mit guten Augen kommen auf ihre Kosten: Von mindestens vier Positionen der Karte aus lassen sich wichtige Laufwege gut unter Beschuss nehmen. Alles in allem ist Crash eine sehr ausgeglichene Karte, auf der die Gefechte überall toben, nicht nur auf dem zentralen sowie markanten Hauptplatz rund um den abgestürzten Helikopter. **Note: Sehr gut**



Auf Crash liegt ein **Helikopter** in der Mitte der Karte. Hier wartet die Bombe in einer Sabotage-Partie auf die beiden Teams.



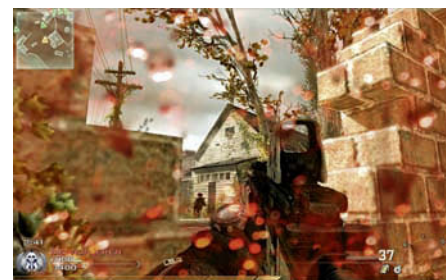
Die **Videothek** ist auch in der Stimulus-Variante von Crash ein beliebter Punkt, um Gegnern aufzulauern.

Overgrown

Overgrown kennen wir auch schon aus dem ersten **Modern Warfare**. Ebenso wie bei Crash wurden lediglich einige Texturen und Gegenstände für die Stimulus-Variante geändert, beides ohne Einfluss aufs Spielgeschehen. Scharfschützen fühlen sich auf der recht offenen Map besonders wohl, ob nun in der großen Scheune, in den Fenstern oder auf den Dächern. Für Team-Deathmatch ist die Map also nicht empfehlenswert, zu wenige Online-Soldaten bewegen sich. Und die, die es wagen, sind ratzfatz tot. Hübsch wird Overgrown in Modi wie »Hauptquartier« oder »Suchen und Zerstören«, also in Spielarten, in denen Bewegung für den Sieg notwendig ist. **Note: Befriedigend**



Minimale Anpassungen, ansonsten ist **Overgrown** die Karte, die wir schon aus dem ersten Modern Warfare kennen.



Wer auf Overgrown nicht die **Fenster** und **Dächer** im Auge behält, ist schneller tot, als er »Örks!« sagen kann.



Mit dem kurzzeitigen Bonus »Serious Damage« sind selbst riesige Mechs kein Problem für Sam.



Die Wahl der richtigen Waffe entscheidet vor allem in den hohen Schwierigkeitsgraden über Leben und Tod.

Serious Sam HD The Second Encounter

Altes Spiel, neue Grafik. Dezent aufgehübscht ballert sich Serious Sam abermals durch Monsterhorden. Inhaltlich bleibt indes alles wie im Original von 2002.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6816

Eine Handlung? Braucht keiner. Missionsziele? Pustekuchen! Die Shooter-Reihe **Serious Sam** reduziert sich seit jeher auf das Kernelement des Genres: Ballern, bis die Maushand streikt. Das war in **The Second Encounter** Anfang 2002 schon so, und das ist heute in der grafisch dezent aufgepeppten Neuauflage **Serious Sam HD: The Second Encounter** nicht anders. Croteams Fortsetzung der im Winter 2009 erschienenen HD-Variante von **The First Encounter** gibt's seit Ende April auf Steam, sie richtet sich vor allem an Fans unkomplizierter Ballerorgien.

Einer gegen alle

Das Ziel in **The Second Encounter**: Laufe von A nach B und ballere unterwegs alle Gegner über den Haufen. Für etwas mehr Abwechslung als im ersten **Serious Sam** sorgen zumindest die sehr unterschiedlichen Szenarien (Südamerika, Persien und Mittelalter) sowie drei neue Knarren. Serientypisch spielt die Wahl des

richtigen Schießprügels eine elementare Rolle im Kampf gegen die so abgedrehten wie strunzdummen Monsterhorden. Das sorgt allein oder zusammen mit bis zu 15 Mitspielern zwar für jede Menge Kurzweil, auf Dauer geht dem ewig gleichen Prinzip jedoch die Puste aus. Das liegt auch an den leeren Levels, die nicht nur häufig altbekannte Versatzstücke aneinanderreihen, sondern auch enorm detailarm ausfallen. Die gelegentlichen Hüpf- und Kletterpassagen fallen wegen Sams merkwürdiger Sprungfertigkeiten ebenfalls in die Kategorie »nervig«. Die modernen Shader- und Überstrahleffekte sehen zwar schick aus, können von derartigen Macken – wie sie schon im Original von 2002 störten – aber nicht ablenken. Zu den bereits bekannten Mehrspieler-Modi gesellt sich unter anderem das HD-exklusive Team-Deathmatch. Die hektische Ballerei kann es aber nicht mit Genre-Größen wie **Unreal Tournament 3** aufnehmen.

Nicht ernst genommen

Daniel Matschijewsky: Croteam hat die Chance verpasst, seinen kultigen Shooter-Klassiker angemessen zu modernisieren. Lediglich eine hübschere Grafik draufzuklatschen reicht nicht aus, um sowohl das antike Spielprinzip als auch das fade Leveldesign für heutige Actionspieler attraktiv zu machen. Fans unkomplizierter Ballerorgien dürfen zwar wegen des coolen Koop-Modus einen Blick riskieren. Besitzern des Originals rate ich aber, ihren alten Sam aus dem Schrank zu ziehen.



danielm@gamestar.de

THE SECOND ENCOUNTER

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Croteam (Serious Sam HD: The First Encounter, GS 02/10: 60 Punkte)
PUBLISHER Croteam
SPRACHE Englisch (deutsche Untertitel)
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 28.4.2010
CA. PREIS 20 Euro
USK ab 18 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,0 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 1,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 1,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 1,9 GB Festplatte

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

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 (16), (Team-)Deathmatch (16), CTF (16), Bestienjagd (16)
SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER ja MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Wirre Gegeneinander-Ballerei, aber cooler Koop-Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ scharfe Texturen + hübsche Spiegelungen + sehr detailarm - schwache Beleuchtungseffekte - polygonarme Figuren	5 / 10
SOUND	+ ordentlicher Sprecher + gute Surround-Abmischung + dynamische Musik ... - ... die auf Dauer nervt - Waffen klingen flach	6 / 10
BALANCE	+ fünf sehr unterschiedliche Schwierigkeitsgrade + Anspruch steigt stetig - für Einsteiger generell zu schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ cooler Held + abgefahrene Monster + turmhohe Bossgegner + leblose Landschaften - öde Zwischensequenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ gute Shooter-Steuerung + frei konfigurierbar + freies Speichern + ungewollte Hüpfen bei Hindernissen	9 / 10
UMFANG	+ drei Szenarien + angemessene Solo-Spielzeit + Koop-Modus - viel zu wenig Abwechslung - kaum Wiederspielwert	8 / 10
LEVELDESIGN	+ zahlreiche versteckte Extras + teils schöne Architektur ... - ... die sich ständig wiederholt - leblos und detailarm	6 / 10
KI	+ schießt treffsicher + reduziert sich auf Angriff + ignoriert Deckung und rennt blindlings auf Sie zu - diverse Aussetzer	3 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ zehn effektive Schießprügel + reichlich Munition + kurzzeitige Boni + bis auf den Kugelwerfer nichts Besonderes	7 / 10
HANDLUNG	+ das Spiel hat zumindest eine Handlung ... - ... die man aber getrost vergessen kann - seltene, schwach inszenierte Filmschnipsel	3 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Technisch veraltete Dauerballerei für Nostalgiker.

62

SPIELPASS


Michael Trier

hat es Christian gleichgetan und mal wieder Shannara gespielt. Hach, ist das schön! Nur die Dosbox nervt ...


Christian Schmidt

findet Agentenspiele seit Sid Meiers Klassiker Covert Action klasse und hat sich auf Alpha Protocol gefreut.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Sam & Max: All-Zeit bereit	68
Partisan.....	69
Star Trek Online (Kontrollbesuch)	70

Abenteuer

Segas Versteckspiel

GameStar darf Alpha Protocol nicht testen. Zumindest nicht im Heft.

Vielleicht fragen Sie sich, wo denn der Test zu **Alpha Protocol** bleibt. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, sollte das Agenten-Rollenspiel von Sega schließlich bereits im Laden stehen. Nun, wir fragen uns das Gleiche. Sega hat uns kein Testmuster der PC-Version zur Verfügung gestellt. Unsere Schwesterzeitschrift GamePro bekam die Konsolenfassungen des Spiels dagegen prompt und pünktlich. Für den PC, so die verquere Begründung von Sega, wolle man sich »auf Online-Berichterstattung« konzentrieren. Wir haben schon manchen Unsinn gehört, und meist war der wahre

Grund: Es gibt Probleme mit dem Spiel. Entsprechend schwant uns Böses für **Alpha Protocol**. Ob Sega doch noch die Kurve kriegt oder einen weiteren Bock schießt, erfahren Sie auf GameStar.de, wo wir das Spiel natürlich so schnell wie möglich auf Technik und Spielspaß prüfen werden. **CS**



Abenteuer-Charts 07/2010

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 / Icaruswork	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	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs/Dtp	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
14	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
15	Age of Conan	Online-Rollenspiel	Eidos/Funcom	08/08	85	9	10	7	9	8	8	10	8	9	7
16	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMH/King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9
17	Divinity 2: Ego Draconis	Rollenspiel	Dtp/Larian Studios	09/09	84	7	9	7	8	8	10	10	9	6	10
18	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Electronic Arts/Mythic	12/08	84	7	7	7	9	8	9	9	10	10	8
19	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint/Monte Cristo	04/08	84	7	8	8	8	8	10	8	9	8	10
20	Venetica	Rollenspiel	Dtp/Deck 13	11/09	83	8	9	9	8	8	8	9	8	9	7

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**.

Sam & Max 2 All-Zeit bereit

Bisher gab es die zweite Staffel von Sam & Max nur als Download und auf Englisch. Was taugen ihre Abenteuer nun auf Deutsch und DVD?

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6831

Wer **Die Simpsons** im Original kennt und dem gegenüber stellt, was abends im hiesigen Fernsehen flimmert, muss sich gelegentlich wundern, in welcher Form die Übersetzer die Redewendungen sowie den Wortwitz ins Deutsche übertragen haben. Das ist nämlich höllisch schwer, wenn nicht teilweise gar unmöglich. Vor einer vergleichbaren Herausforderung standen auch die Übersetzer der zweiten Staffel von **Sam & Max**. Die fünf Episoden umfassende Saison **All-Zeit bereit** gab's bisher nur im englischen Original und ausschließlich als Download. Der Publisher Atari bringt die Adventures nun auf DVD und in Deutsch heraus.

Guck mal, wer da spricht

Die Abenteuer um das chaotisch-anarchische »Freelance Police«-Duo zeichnen sich durch absurde Dialoge und Sprachpointen aus, besonders im Wechselspiel zwischen Hund Sam und Hase Max. Zumeist macht die Übersetzung der Staffel einen guten Eindruck, auch wenn's einige Fehler gibt und durch die bewusst eingehaltene Nähe zum Original der

sprachliche Stil zuweilen holpert. Hübsch: Der Roboter aus der ersten Episode singt nun die unsäglichsten deutschen Schlager der letzten Jahrzehnte.

Unverzeihlich ist aber die schlampige Dialogregie. Lobten wir bei der ersten Staffel von **Sam & Max** noch ausdrücklich die deutsche Sprachausgabe, so fällt unser Urteil hier weniger nett aus. Das liegt nicht unbedingt an den guten Synchronsprechern. Vielmehr fehlt es den Dialogen an Lebendigkeit und situationsgerechter Betonung. Vieles klingt wie vom Blatt abgelesen und kontextlos. Die übersprudelnde Dynamik der Originaldialoge bleibt so auf der Strecke. Gegenüber den auch schon getesteten englischen Episoden werten wir daher im Schnitt beim Sound um zwei Punkte und bei der Atmosphäre um einen Punkt ab.

Das Adventure selbst wird von den Synchronisationsproblemen nicht angetastet. Die Rätsel leiden nicht darunter und bleiben auf abgedrehte Weise durchweg logisch. Für Einsteiger gibt's eine abgestufte Hilfefunktion, Profis werden die allerdings niemals brauchen, denn **Sam & Max: All-**



In der fünften Episode besuchen wir wichtige Schauplätze der vorherigen Folgen.

Ver-Sprochen

Patrick C. Lück: Auch wenn wir von Telltale-Adventures wohl keine knackig-fordernden Rätsel erwarten dürfen und das Schauplatz- und Gag-Recycling die Schmerzgrenze erreicht hat, kriegt ebenso die zweite Staffel von Sam & Max unsere Empfehlung. Anbei noch zwei weitere Empfehlungen: Spielen Sie unbedingt die (bessere) erste Staffel zuerst und greifen Sie bei entsprechenden (also guten) Englischkenntnissen lieber zur witzigeren und gelungener vertonten Originalversion.



redaktion@gamstar.de

Zeit bereit präsentiert sich wie die erste Staffel recht simpel. Als Bonus erhalten die DVD-Käufer

übrigens Goodies wie Outtakes, Wallpapers und Konzeptzeichnungen. *Patrick C. Lück*

SAM & MAX 2

ADVENTURE

ENTWICKLER Telltale Games (Sam & Max 3: The Penal Zone, GS 06/10: 80 Punkte)
PUBLISHER Telltale Games / Atari
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 30.4.2010
CA. PREIS ca. 25 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
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,5 GHz Intel XP 1400+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

PROFITIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	gelungene Comic-Optik Animationen meist flüssig detail- und polygonarm manchmal fehlende Animationen oder Objekte	6 / 10
SOUND	professionelle deutsche Sprecher stimmvolle Musik magere Soundkulisse und dünne Effekte schlechte Dialogregie	6 / 10
BALANCE	abgestuftes und meist nützliches Hilfesystem an keiner Stelle unfair für Profis deutlich zu leicht	8 / 10
ATMOSPHÄRE	durchgeknallter und anarchischer Humor absurde Szenarien einige Running-Gags ermüden auf Englisch deutlich witziger	7 / 10
BEDIENUNG	simple und intuitive Mausbedienung Autosave-Funktion Tutorial und Erklärungen im Spiel Kamera nicht immer ideal	8 / 10
UMFANG	15 Stunden Spielzeit über fünf Episoden einige Minispiele dank Belohnungen mit Wiederholungswert Schauplatz-Recycling	8 / 10
HANDLUNG	abstruse Ideen spielt an originellen Schauplätzen manchmal arg wirr der rote Faden durch die Episoden ist dünn	8 / 10
CHARAKTERE	Heldenduo ein absoluter Klassiker zahlreiche einmalige Nebenfiguren neue wie alte Bekannte Max oft nur Statist	9 / 10
DIALOGUE	sprühen über vor irrem Wort- und Sprachwitz Dialoge nicht ausufernd teils mit Dialogrätseln kleine Übersetzungsschwächen	10 / 10
RÄTSEL	Lösungen trotz einiger Absurditäten logisch originelle Aufgabenstellungen keine Objektkombinationen wenig komplex	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Gute zweite Staffel mit schwacher Synchro.

78

SPIELPASS



Die Übersetzung fängt den Humor des Originals gut ein, leidet aber an kleinen stilistischen Schwächen.

Partisan

Das hat uns gerade noch gefehlt: **Der Zweite Weltkrieg erreicht das Action-Rollenspiel-Genre.**



Gefechte mit mehreren Gegnern sind trotz der dämlichen KI nur mit überlegener Bewaffnung eine gute Idee.



Test-Check



Screenshots & Infos
► Quicklink: 6834

Man muss sich die Konzeptphase zu **Partisan: Widerstand hinter feindlichen Linien** wohl in etwa so vorstellen: »Diablo ist erfolgreich, Titel im Zweiten Weltkrieg sind erfolgreich, kann man das nicht verknüpfen?« Man kann. Herausgekommen ist ein simples Schieß- und -sammel-Spiel mit Defiziten bei Abwechslung und Balance.

Ungleicher Kampf

Sie schlüpfen in die Rolle eines Offiziers der Roten Armee, der

sich allein hinter den feindlichen Linien wiederfindet. Aus der Draufsicht helfen Sie ihm dabei, sich zu seinen Kameraden durchzuschlagen. Dabei sind natürlich die deutschen Soldaten im Weg, die sich taktisch wenig clever überall auf den Karten verstreut haben und nicht selten auf Lücke stehen. So lassen sich einzelne herauspicken und unschädlich machen, die umstehenden Herrschaften interessiert das zumeist nicht. Diese KI-Schwäche stört und ist dennoch überlebensnotwendig, denn mehrere Gegner zugleich anzugreifen, endet oft im Exitus. Taktische Möglichkeiten gibt es in den immer gleichen Klick-Schießereien nicht. Heranschleichen ist ebenfalls keine Alternative, weil die feindlichen Adleraugen selbst durch Wände oder Baumreihen sehen. Zudem reicht der Sichtbereich von Feinden weiter als der des Spielers, und so geraten Sie auch dann unter Feuer, wenn der Schütze kaum sichtbar am Rande des Bildschirms lauert. An unfairen Stellen, Balanceschwächen und Frustmomenten herrscht daher kein Mangel. Bereits auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad

beißt der einsame Partisan regelmäßig in das saftig grüne Gras der netten, aber nicht sehr abwechslungsreichen Grafik.

Spasiba, Diablo

Dass **Partisan** zähe Zeitgenossen trotzdem eine Weile unterhält, liegt dennoch weniger an der für ein Spiel dieser Preisklasse beachtlichen Optik, sondern vor allem am unverwundlichen diabolischen Spielprinzip. Für Levler

und Sammler haben die vielen, durch notizzettellange Geschichten verbundenen Karten durchaus ihren Reiz, neue Waffen und bessere Fähigkeiten motivieren regelmäßig zum Weitermachen. Die Vielfalt des großen Blizzard-Vorbilds oder auch von **Torchlight** dürfen Sie jedoch nicht erwarten, weder in Sachen Ausrüstung noch bei den Gegnern. Die sehen – aus naheliegenden Gründen – immer gleich aus. **SD**

Harter Knochen

Stefan Dworschak:

Partisan ist umfangreich, verfügt über eine in den Grundzügen funktionierende Spielmechanik und sieht recht gut aus. Allerdings haben die Entwickler das Spieldesign vergessen. Die Karten spielen sich trotz optischer Unterschiede immer gleich, die Kämpfe sind simpel bis dämlich, und die Balance sorgt regelmäßig für Frustmomente. Den Ausflug hinter die feindlichen Linien kann ich daher nur zähen Sammlernaturen empfehlen, die sich bereits durch alle Perlen des Genres gekämpft haben.



stefan@gamestar.de



Einsteigen und Türen schließen: Als Dank für die Hilfe fährt uns der **Lokführer** zu unserem nächsten Ziel.












PARTISAN

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER	Paradigm (Partisan ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	14.5.2010
PUBLISHER	Dtp	CA. PREIS	20 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 35 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	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,5 GHz Intel A64 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,0 GB Festplatte			3,4 GHz Intel A64 3400+ AMD 1,5 GB RAM 4,0 GB Festplatte				Core 2 Duo E4300 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,0 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 —										
BILDFORMAT  4:3  5:4  16:9  16:10  KOPIERSCHUTZ  ProtectDVD										
TONE  Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1										

PROFITIERT VON

BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ	ProtectDVD
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Texturen und Modelle + nette Nachladeanimationen - wenig Abwechslung - kaum Spezialeffekte	7 / 10
SOUND	+ gute Klangqualität + situationsabhängige Musik ... - ... die Stilrichtungen willkürlich mischt - Waffen klingen gleich	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + immer wieder neue Waffen - Schwierigkeitsgrad wechselhaft - viele unfaire Stellen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zumeist gute Sprecher + Sammelfieber - Inszenierung mit Standbildern - Held bleibt völlig fremd	5 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliches Inventar + gute Maussteuerung - hakelige Tastensteuerung - Gefechte am Bildschirmrand	6 / 10
UMFANG	+ viele Karten + Waffenarsenal ... - ... das aber größer und individueller sein könnte - kein Mehrspieler-Modus	6 / 10
QUESTS & HANDLUNG	+ unterschiedliche Aufgaben ... - ... die jedoch immer gleich verlaufen - keine nennenswerte Handlung - Charaktere blass	4 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ verschiedene Fähigkeitsbereiche - keine Klassen - nur ein Charakter spielbar - keine Begleiter	5 / 10
KAMPFSYSTEM	+ simple Klick-Schießereien + spaßiges Dauerfeuer - Gefechte anspruchslos ... - ... auch bei Bosskämpfen	4 / 10
ITEMS	+ verschiedene Ausrüstungsgegenstände ... - ... die aber austauschbar wirken - keine gesockelten Gegenstände	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Simple Ballerei für zähe Sammler.

54

SPIELSPASS



Dickpötte wie dieses **Jem'Hadar-Schlachtschiff** sind auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad kaum zu besiegen.



Die neue Strafe fürs Sterben: Auf Sternbasen lassen wir Verletzungen heilen und **Schiffsschäden** reparieren.

Star Trek Online

Das Online-Universum dehnt sich aus, denn die Entwickler liefern regelmäßig Patches und zusätzliche Inhalte. **Höchste Sternzeit für einen Kontrollbesuch.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5479

Vor zwei Monaten haben wir die Cryptic Studios im Test zu **Star Trek Online** als die Ferengi der Spielebranche gelobt (beziehungsweise geschmäht – wer will schon klein und großhörnig sein?). Denn die Entwickler hatten einen beachtlichen Geschäftssinn be-

wiesen, als sie nach dem Konkurs des Entwicklers Perpetual dessen unfertiges **Star Trek**-Rollenspiel kauften, um daraus ein eigenes Online-Abenteuer zu stricken. Seit dessen Veröffentlichung verhält sich Cryptic jedoch gänzlich unferengig und macht Geschenke – in Form von Patches sowie Zusatzinhalten für die Sternenflotten-Simulation. Die hat das freilich auch nötig. Im Test beklagten wir unter anderem den zu niedrigen Schwierigkeitsgrad sowie den Mangel an hochstufigen Inhalten. Weil sich in beiden Punkten einiges getan hat, sind wir zum Kontrollflug in die **Star Trek**-Galaxie zurückgekehrt.

Anspruch umstellen

Das bislang umfangreichste Update für **Star Trek Online** datiert

vom 26. März und trägt den Titel »Staffel 1« – oder, weniger stilecht, Patch 1.0. Doch darum kümmern wir uns später, wichtiger ist die Version 1.1 vom 29. April. Deren große Neuerung verbirgt sich im Optionsmenü hinter dem unscheinbaren (und nicht übersetzten) Punkt »Difficulty«, zu Deutsch »Schwierigkeit«. Dort dürfen Sie nun zwischen »Normal«, »Fortgeschritten« und »Elite« wählen, um den Härtegrad des nächsten Auftrags zu bestimmen; in Gruppen richtet sich die Anspruchsstufe nach der Einstellung des Anführers. Während der Mission lässt sich die Wahl nicht mehr ändern; wer auf »Elite« feststeckt, muss erst eine Viertelstunde warten und danach auf einer niedrigeren Stufe von vorn beginnen.

Am einfachsten bleibt **Star Trek Online** auf »Normal«: Die Raum- und Bodenkämpfe sind anspruchslos, Tode werden nicht bestraft. Wenn Sie »Fortgeschritten« wählen, wird's schon kniffliger, weil die Gegner spürbar mehr Schaden austeilen und schlucken. Bei Ihrem Ableben erleiden Sie häufig leichte Verletzungen (am Boden) oder Schäden (im All), die Ihre Charakterwerte minimal senken. Nach 30 Minuten verschwinden diese Nachteile wieder, Ungeduldige lassen sich auf Raumstationen kostenpflichtig kurieren oder kaufen Heilpäckchen von Händlern. Auf dem höchsten Anspruchsgrad »Elite« werden die Feinde nochmals härter, Gleiches gilt für die Strafen beim Tod:

Das sagt der Gildenchef



Name: Philipp Mayer
Alias: Xell (Mensch/Ingenieur)
Fraktion: Föderation
Gilde: Thelyn Ennor
Position: CEO
Level: Konteradmiral 5

»Assimilation im Gange«

»Die Erwartungen an Star Trek Online waren hoch, doch leider wurden sie nicht ganz erfüllt. Der Maximallevel war zu schnell erreicht, hochstufige Inhalte fehlten, und echte Star-Trek-Atmosphäre wollte auch nicht aufkommen. Cryptic nahm die Kritik an und lieferte zahlreiche Verbesserungen. Vor allem die Raid-Episoden sorgen für Abwechslung. Die neuen Schwierigkeitsgrade wirken sich leider noch nicht auf die Raids aus, könnten aber den für viele zu niedrigen Anspruch anheben. Und dank der neuen Bestrafung für Tode gehört die beliebte »Reinfliegen und sterben«-Taktik endlich der Vergangenheit an. Der richtige Weg ist eingeschlagen. Wenn Cryptic ihm weiter folgt, sieht Thelyn Ennor gute Chancen, dass Star Trek Online bald da ist, wo es sich die Fans von Anfang an gewünscht hatten.«



Die Raid-Episoden erzählen nette Geschichten. In »Das Khitomer-Abkommen« enträtseln wir, was eine vermisste Romulanerin mit den **Borg** zu tun hat.



In der Raid-Episode »Infiziert« beharken wir einen **Borg-Bossgegner**, den Ex-Kapitän einer Sternbasis.

Schwere und kritische Wunden/Schäden verringern Ihre Kampfkraft erheblich und verschwinden nicht mehr automatisch. Also müssen Sie sich heilen lassen, was Unsummen kosten kann.

Endlich schwierig

In unseren Probeläufen wirkt sich der Schwierigkeitsgrad vor allem auf die Raumschlachten aus, bereits auf »Fortgeschritten« müssen wir häufiger taktische Winkelzüge austüfeln und etwa Feindschiffe mit Traktorstrahlen festhalten, um ihnen Torpedos in die schutzlose Flanke zu jagen. Auf »Elite« bläht sich dann selbst ein mickriges Fregatten-Trio zur knüppelharten Herausforderung auf. Dicke Schlachtschiffe sind fast unbesiegbar, selbst wenn wir dank des überarbeiteten Kampfsystems alle Phaser und Torpedos automatisch feuern lassen, um uns auf Manöver und Spezialtalente zu konzentrieren.

Gefechte am Boden dauern auf den höheren Stufen zwar länger, weil die Feinde mehr Lebenspunkte haben. Mit einem gut gemischten Außenteam inklusive

Sanitäter (heilt Verwundete) und Ingenieur (lädt Schutzschilde wieder auf) spielen sich die Schießereien aber weiterhin taktisch anspruchslos: Wir knien uns einfach hin und feuern drauflos.

Dafür bringen höhere Schwierigkeitsgrade nicht nur zähere Feinde, sondern auch bessere Belohnungen. Auf »Elite« erbeuten wir mehr wertvolle Gegenstände sowie Fertigungspunkte, das **Star Trek**-Pendant zu Erfahrung. Auf Großgefechte (Raids) und Schlachten zwischen Spielern (PvP) wirkt sich der Schwierigkeitsgrad zwar nicht aus, normale Kämpfe gegen KI-Gegner werden aber endlich knackiger, zumindest im All. Außerdem erfordern Gruppengefechte nun mehr Zusammenspiel, beispielsweise müssen Wissenschaftsoffiziere ihre Kameraden aufmerksamer heilen. Deshalb erhöhen wir die Balance- und die Teamwork-Wertung um jeweils einen Punkt.

Zusätzliche Borg

Und damit zum »Staffel 1«-Patch, dessen Änderungsliste rund 35.000 Zeichen umfasst – das



Gemeinsam mit KI-Klingonen bekämpfen wir in der Raid-Episode »Die Heilung« mächtige **Borg-Würfel**.

Es geht bergauf

Michael Graf: Nachdem Star Trek Online anfangs noch arg unausgereift wirkte, ist Cryptic nun auf einem guten Weg. Von der Patch-Unterstützung könnte sich manch anderer Entwickler (Funcom! Mythic!) eine Scheibe abschneiden. Unzufrieden bin ich mit den Zusatzkosten im C-Store. Die 15 Euro Monatsgebühr sind schon happig genug, warum muss ich da für Extras auch noch zusätzlich bezahlen?! Sei's drum, wenn die Designer weiterhin kostenlose Inhalte nachreichen, kann Star Trek dorthin vorstoßen, wo kein Cryptic-Spiel zuvor gewesen ist: in die GameStar-Wertungsregion jenseits der 80.



micha@gamestar.de

entspricht zwei GameStar-Titelstorys. Der Großteil der Textwüste erzählt von Kleinigkeiten und bereinigten Bugs, allerdings bringt das Update auch spielerische Fortschritte. So können Föderationskapitäne in PvP-Schlachten nun auch gegen Ihresgleichen kämpfen. Außerdem dürfen Sie seit dem Update 1.0 vergebene Talentpunkte umverteilen. Zwei neue Flottenschlachten sowie ein weiteres Klingonenschiff runden das dicke Patch-Paket ab.

Darüber hinaus hat Cryptic bislang drei »Special Task Force«-Missionen nachgeliefert, in denen Gruppen von Föderationskapitänen oder Klingonen Raid-Schlachten gegen die Borg bestreiten. Das lohnt sich, denn die Großgefechte werfen wertvolle Belohnungen ab und lassen sich zudem täglich absolvieren. Weil's damit endlich sinnvolle und spaßige Inhalte für Veteranen sowie fangungs-Wertung um einen Punkt.

Die Zukunft

Nach eigener Aussage möchte Cryptic weiterhin regelmäßig gehaltvolle Updates für **Star Trek Online** stricken. Für Ende Mai planen die Entwickler den Patch 1.2, der spielerische Belohnungen für die bereits eingebauten Erfolge (»Besiege 100 Klingonen«) bringt. Im Juli soll dann die »Staffel 2« er-

scheinen, die unter anderem einen zusätzlichen Raumsektor für Veteranen einbaut und die Levelgrenze anhebt. Darüber hinaus verspricht Cryptic gemeinsame Kampfeinsätze für Sternenflotter und Klingonen sowie neuartige Diplomatie-Einsätze.

Die Fortschritte sind auch weiterhin nötig, schließlich hat **Star Trek Online** immer noch zahlreiche Schwächen, allen voran die drögen Bodenkämpfe und die ebenso häufigen wie eintönigen Reißbrett-Missionen. Auch in der deutschen Übersetzung klaffen nach wie vor grobe Lücken. Angesichts solcher Baustellen wirkt es verwunderlich, dass Cryptic neben sinnvollen Updates auch haufenweise Gimmicks wie zusätzliche Uniformen und Spielerassen veröffentlicht. Die müssen Sie noch dazu über den ins Spiel integrierten »C-Store« kaufen – für echtes Geld! Wer bereits 15 Euro Monatsgebühr berappt, soll also für den Zusatzkram nochmals zahlen. Na, das sieht den Ferengi ähnlich. **GR**



In einer neuen Flottenschlacht verteidigen wir die Raumstation Deep Space Nine gegen **Cardassianer**.

STAR TREK ONLINE V1.2

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Cryptic / Atari
UPDATE-STATUS	6.5.2010
ORIGINALWERTUNG	76 (GS 04/10)
NEUE WERTUNGEN	
BALANCE	8 > 9
TEAMWORK	6 > 7
UMFANG	8 > 9



**Daniel Matschijewsky**

freut sich nach dem Split/Second-Test, dass er neben toleranten Nachbarn wohnt. Oder er hat deren Geklopfe schlicht nicht gehört.

**Heiko Klinge**

spielt Split/Second vor allem im Multiplayer, weil er dort perfekt Fluchtraden und Jubelschreie für die Fußball-WM trainieren kann.

Sport

Rennen ausgesetzt

Split/Second ist in die Redaktion gerast, Blur nicht.

Das Action-Rennspiel **Split/Second: Velocity** erschien am 20. Mai, eine Woche später rollte der große Konkurrent **Blur** an den Start. Eigentlich hatten wir auf ein spektakuläres Testduell der beiden Baller-Rasereien gehofft, doch Activision Blizzard konnte uns die finale Version nicht rechtzeitig vor Redaktionsschluss zukommen lassen. Auf den folgenden Seiten erfahren Sie zwar, ob **Split/Second** mehr als jede Menge Explosionen bietet und – viel wichtiger – ob das Spektakel auch auf Dauer motiviert. Wie sich Black Rocks Titel im Rennen mit **Blur** schlägt, lesen Sie hingegen ausführlich und

rechtzeitig zum Erscheinen auf GameStar.de. So viel vorneweg: Das Rennspiel von Bizarre Creations (**Project Gotham Racing**) wird sich warm anziehen müssen. **DM**



Der Test von Split/Second prägt: Daniel präpariert die Büros in der Redaktion mit verstecktem Sprengstoff.

Sport-Inhalt

Tests

Split/Second: Velocity	74
SBK X	77

Sport-Charts 07/2010

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	Spezialziele / 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	Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	NEU	82	9	10	7	9	9	7	8	8	5	10
16	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
17	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
18	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
19	SBK X	Rennspiel	Black Bean/Milestone	NEU	81	7	8	9	7	9	8	8	9	8	8
20	Football Manager 2010	Manager	Sega/Sports Interactive	02/10	79	4	2	8	9	7	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**.



In »Überleben« wirft ein Tanklast mit unberechenbar auf Sie zupurzelnden Benzinfässern.



Galt auf dem PC als ausgestorben: der **SplitScreen-Modus**, wahlweise horizontal oder vertikal.

Split/Second Velocity

Hoffentlich haben Sie tolerante Nachbarn, denn Black Rocks Rennspiel schlägt in Sachen Kawummfaktor sogar Call of Duty. Im Kampf um den Spitzenplatz reißen Sie die halbe Strecke ein. Aber motiviert das explosive Spektakel auch auf Dauer?

Kein Technik-Check

Die von Disney Interactive zur Verfügung gestellte Testversion erreichte die Redaktion zu spät, um einen umfassenden Technik-Check zu gewährleisten. Sämtliche Hardware-Angaben im Wertungskasten stammen vom Hersteller. Ob und wie **Split/Second: Velocity** auf Ihrem Rechner läuft, erfahren Sie pünktlich zum Erscheinen des Spiels auf Gamestar.de.

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6826

Wir sind auf dem ersten Platz, satte drei Sekunden trennen uns von den Verfolgern. Da kann nichts mehr schiefgehen. Plötzlich detoniert ein mehrstöckiges Gebäude, Schutt und Trümmer fliegen uns entgegen. »Zu früh, ihr Anfänger!«, jubeln wir und brausen auf die Staubwolke zu. Ein unheilvolles Krachen holt uns jäh aus der Begeisterung: Die Stahlträger des zer-

störten Bauwerks geben nach, kippen donnernd auf die Straße und begraben unseren Wagen unter zig Tonnen Beton. Unser Schrei ist in dem lautstarken Getöse nicht zu hören, wohl aber die hämischen Lacher aus dem Nachbarbüro. Na wartet, noch ist nicht aller Tage Abend! Denn im Rennspiel **Split/Second: Velocity** ist alles erlaubt – und wenn wir für einen Sieg die halbe Stadt in die Luft jagen müssen.

Stars im Fernsehen

Rennfahrer, die auf Knopfdruck Explosionen auslösen und Gebäude einreißen, das klingt reichlich abgedreht. Die Erklärung: In **Split/Second** mimen Sie einen aufstrebenden Jungdarsteller, der sich in einer fiktiven TV-Actionserie hinter Steuer spezieller Filmautos klemmt und durch mit

Sprengstoff präparierte Kulissen brettet; quasi wie in **Alarm für Cobra 11**, nur eine ganze Ecke spektakulärer. Der Karrieremodus, hier passend Staffel genannt, ist in zwölf Folgen unterteilt, die durch rasant geschnittene Trailer eingeleitet werden und die aus jeweils sechs Rennen bestehen. Je besser Ihre Position, desto mehr Credits rasseln auf das Konto. Wenn Sie genug davon gesammelt haben, schalten Sie nicht nur sukzessive neue Fahrzeuge, Strecken und Rennmodi frei, sondern qualifizieren sich auch für spezielle Elite-Events, die wiederum den Zugang zur nächsten Folge von **Split/Second** erlauben. Das Problem: Spieler, die zwischendurch mal ein paar Runden drehen wollen, gucken in die Röhre, da zu Beginn nur je drei Strecken und Fahrzeuge zur

Verfügung stehen. Das ärgert doppelt, denn der einzige Schwierigkeitsgrad ist von Beginn an knackig. Im letzten Spieldrittel beißen sich sogar fortgeschrittene Raser die Zähne an den Qualifikationsbedingungen aus.

Autos im Krieg

Acht Fahrer auf der Strecke, jeder mit seinem Finger auf dem Feuerknopf. Dass die Rennen in **Split/Second** nicht zum schieren Chaos verkommen, liegt an einem durchdachten System: Erst wenn Sie durch Drifts, Sprünge oder Windschattenfahren ein Mindestmaß an Energie gesammelt haben, können Sie die »Powerplays« genannten Zerstörungssorgen aktivieren. Die teilen sich in

Facts

- ▶ 27 Fahrzeuge
- ▶ 6 Rennmodi
- ▶ 15 Strecken
- ▶ 72 Powerplays



Drei auf einen Schlag! Selbst mit **Level-1-Powerplays** erledigen wir ganze Gegnergruppen auf einmal.



Schwach: Das Tuning bietet lediglich **diverse Lacke**. Selbst die Aufkleber gibt das Spiel vor.



Die **Kampagne** besteht aus zwölf Folgen à sechs Rennen und richtet sich an fortgeschrittene Rennspieler.



Optisches Einerlei: Von 15 Kursen lassen sich nur wenige wie etwa »Kraftwerk« **bei Nacht** fahren.

zwei Kaliber auf. Während Level-1-Powerplays lediglich Tankstellen in die Luft jagen oder brennende Linienbusse quer über die Strecke schleudern, machen ihre Level-2-Pendants ganze Wolkenkratzer dem Erdboden gleich oder lassen einen mehrere Hundert Meter langen Luxuskreuzer in einen Hafen krachen. Solch ein Spektakel haben wir noch in keinem Rennspiel gesehen! Gebäude gehen in gleißenden Feuerbällen auf, und auf dem Startbahn-Abschnitt der Flughafen-Strecke donnert Ihnen gar ein ausgewachsenes Transportflugzeug vor die Kühlerhaube. Die Powerplays dienen jedoch nicht nur zur Effekthascherei, sondern sind auch Ihre Allzweckwaffe im Kampf um die vordersten Plätze. Zum rich-

tigen Zeitpunkt eingesetzt, katalysieren Sie die Konkurrenz durch eine Detonation von der Strecke oder machen durch das Umkippen eines Flugzeugträgers (!) gleich mehrere Verfolger platt. So spektakulär die Powerplays sein mögen, mit der Zeit nutzen sie sich ab. Zum einen dürfen Sie die Explosionen nur an vergleichsweise wenigen Stellen auslösen. Zum anderen laufen die Zerstörungsgorgien stets gleich ab. Immerhin verändern bestimmte Level-2-Powerplays den Streckenverlauf. Auf dem Kurs »Kraftwerk« etwa zwingen Sie einstürzende Kühltürme auf eine alternative Route durch eine zuvor gesperrte Fabrikanlage. Das verbessert die mangelnde Vielfalt zumindest teilweise.

Action im Rennen

Obwohl wir die Explosionen auf Dauer etwas eintönig finden, hat der Entwickler Black Rock sie immerhin sehr kreativ in die Rennmodi eingebaut. **Split/Second** bietet derer sechs, von denen das klassische Rundenrennen sowie das Knock-out-Turnier zu den unspektakuläreren gehören. In »Luftangriff« etwa sollen Sie innerhalb eines knappen Zeitlimits von A nach B rasen, bekommen es unterwegs aber mit einem Kampfhelikopter zu tun, der immer fiesere Raketensalven auf Sie abfeuert. Noch brachialer geht es in »Überleben« zu. Darin überholen Sie Tankklaster, um einen Punkte-Multiplikator aufzuladen. Die tonnenschweren Gefährte schmeißen Ihnen jedoch lau-

Auf- & abgedreht

Daniel Matschijewsky:

Allein für dieses Spiel hat sich die Anschaffung meiner Heimkino-Anlage gelohnt. Wie viel Krach Split/Second macht und wie spektakulär es dabei aussieht! Vor allem die coolen Rennmodi machen jede Menge Laune. Auf Dauer geht der brachialen Raserei aber die Puste aus. Zu häufig brennt Black Rock das immergleiche Feuerwerk ab, zu eintönig ist die Strecken-Grafik. Dennoch: Für kurzweiligen Spaß, egal ob allein oder mit Freunden, gibt es momentan nichts Besseres.



danielm@gamestar.de

fend explosive Benzinfässer entgegen, die dank der Havoc-Physikengine vor allem eines sind: unberechenbar.



Spektakulärer geht es kaum: Im Modus »Luftangriff« beschießt uns ein **Kampfhelikopter** mit Raketen. Symbole zeigen an, wo die Geschosse einschlagen. (1680x1050 Pixel)



Split/Second kommt ohne Benutzeroberfläche aus, sämtliche Infos kleben am Heckspoiler Ihres Autos.



Die Elite-Rennen zum Ende einer jeden Folge werden mit einem gewaltigen Feuerwerk eingeleitet.

Besonders viel Spaß machen die so actionreichen Rennen im Mehrspieler-Teil. Wenn sich bis zu acht Teilnehmer die Explosionen um die Ohren pfeffern, ist Schadenfreude garantiert. Die zuschaltbare KI leistet sehr gute Arbeit. Die Burschen setzen Powerplays sinnvoll ein und überholen frech. Dass sie meist im Pulk fahren, frustriert allerdings. Denn wer auf der Pole Position abgeschossen wird, der fällt in der Regel auf den letzten Platz zurück. Vorbildlich indes: Das Programm unterstützt neben Online-Gefechten auch lokale Netzwerke und bietet einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Der läuft aber nur auf aktuellen Rechnern wirklich flüssig.

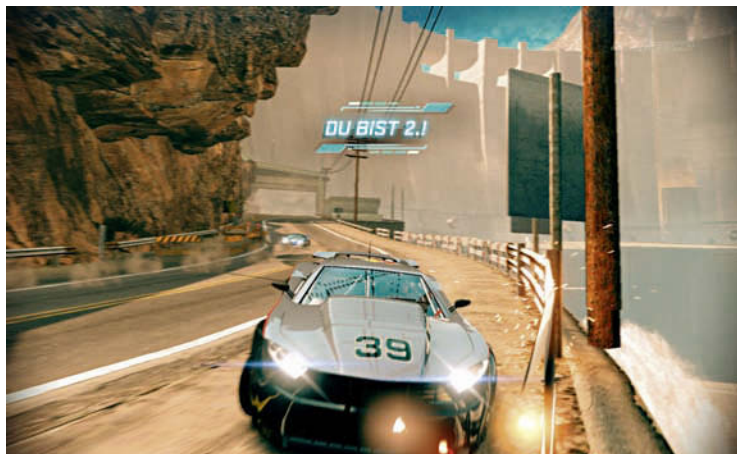
Boliden im Vergleich

Das Fahrverhalten in **Split/Second** ist konsequent auf Action getrimmt. Selbst engste Kurven lassen sich oft mit Vollgas bewältigen. Ein Schadensmodell gibt es abgesehen von Kratzern auf der Karosserie nicht, was jedoch kaum negativ auffällt. Ganz ohne Taktik und die richtige Fahrzeugwahl kommen Sie trotzdem nicht weit. Bullige Geländewagen etwa beschleunigen nur langsam, stecken Druckwellen naher Explosionen aber unbeeindruckt weg. Filigrane Sportflitzer hingegen ge-

raten dabei zwar ins Schlingern, laden durch ihre hohe Drifttauglichkeit aber schneller Powerplay-Energie auf. Die insgesamt 27 lizenzierten Boliden haben Sie stets sehr gut im Griff, egal ob mit Tastatur oder Gamepad. Angesichts des hohen Actionanteils hätten wir uns allerdings knackigere Rüttel effekte gewünscht. Ebenfalls schade: Das Tuning beschränkt sich lediglich auf eine Handvoll vorgefertigter Lacke – für Individualisten, die mit ihrem selbstgestalteten Liebling an den Start gehen wollen, viel zu wenig.

Sonne im Blick

Split/Second ist eine Augenweide. Black Rock hat die Umgebungen detailliert gebaut, mit jeder Menge Sehenswürdigkeiten gefüllt und fantastisch beleuchtet. Allerdings lässt das Spiel auch hier die nötige Vielfalt vermissen. Zwar gibt es 15 abwechslungsreiche Strecken, die präsentieren sich aber nahezu alle in der identischen, an **Burnout Paradise** erinnernden Dämmer-Stimmung. Dafür überzeugt das Geschwindigkeitsgefühl. Clever eingesetzte Verwischeffekte zusammen mit den rasanten Licht-Schatten-Wechseln machen **Split/Second: Velocity** zum derzeit schnellsten Action-Rennspiel. **DM**



Ups! Da haben wir wohl zu sehr auf den gigantischen **Staudamm** im Hintergrund geachtet.

SPLIT/SECOND: VELOCITY

RENNSPIEL

ENTWICKLER Black Rock (Pure, GameStar 07/2008: 85 Punkte)
PUBLISHER Disney Interactive
SPRACHE Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 20.5.2007
CA. PREIS 45 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

MIT DER ZEIT NUTZT SICH DAS SPIELPRINZIP ETWAS AB.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE SPORT

LIZENZ keine ————— komplett
TUNING keins ————— umfassend
SCHADENSMOD. keins ————— realistisch
KARRIERE keine ————— ausgefeilt
FAHRVERHALTEN Arcade ————— Simulation

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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

HILFEN (Pflicht-)Tutorial, Hilfstexte
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCs FÜR HIGHER-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
Core 2 Duo E4300 Core 2 Duo E6300 noch unklar
A64 X2 3800+ AMD A64 X2 5000+ AMD
1,5 GB RAM 2,0 GB RAM
6,9 GB Festplatte 6,9 GB Festplatte
Gamepad

PROFITIERT VON Surround-Sound
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Eliminator (8), Überleben (8)
SPIELTYPEN Internet, LAN, an einem PC SERVERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
FAZIT Ein Riesenspaß, aber wie die Kampagne auf Dauer etwas eintönig

BEWERTUNG

GRAFIK + fantastische Beleuchtung und Überstrahleffekte + spektakuläre Explosionen + detaillierte Autos + teils schwammige Texturen 9 / 10
SOUND + wuchtige Detonationen + gelungene Surround-Abmischung + passende Motoren-Sounds + guter deutscher Sprecher 10 / 10
BALANCE + Kampagne wird stetig kniffliger + nur ein Schwierigkeitsgrad + für Einsteiger zu hart + letztes Spieldrittel bockschwer 7 / 10
ATMOSPHÄRE + Action satt + rasante Zwischensequenzen + spektakuläre Powerplay-Events ... + ... die sich mit der Zeit abnutzen 9 / 10
BEDIENUNG + hervorragend mit Gamepad und Tastatur + frei konfigurierbar + automatisches Speichern + teils fummelige Menüs 9 / 10
UMFANG + sechs packende Rennmodi + umfangreiche Kampagne ... + ...die künstlich gestreckt ist + auf Dauer zu wenig Abwechslung 7 / 10
KI + setzt Powerplays gezielt ein + überholt clever + verhält sich ansonsten sehr passiv + fährt zu häufig im Pulk 8 / 10
FAHRVERHALTEN + konsequent auf Action getrimmt + Windschattenfahren + Fahrzeugklassen wirken sich spürbar aus + Drifts gewöhnungsbedürftig 8 / 10
TUNING + diverse Lacke + Taktik durch Fahrzeugwerte + keine zusätzlichen Optikspielereien + kein Leistungstuning 5 / 10
STRECKENDESIGN + detailliert und liebevoll gebaut + Abkürzungen + Powerplays verändern Streckenverlauf + spektakuläre Zerstörungorgien 10 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Brachiales Raser-Spektakel für Fortgeschrittene.

82

SPIELPASS



Beim Beschleunigen schlagen **Flammen** aus dem Auspuff. Hübsches Detail: Ihr Name auf der Lederkombi.



Besonders im Regen sind Sie bei den verbissenen **Positionskämpfen** sturzgefährdet (Simulationsmodus).

SBK X

Für Motorradfreunde zurzeit fast alternativlos:
Wir testen die Ausgabe 2010 des Superbike-Rennspiels von Milestone – und sind begeistert.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6847

Auf den ersten Blick scheint alles beim Alten: **SBK X** nutzt dieselbe Grafik-Engine wie der Vorgänger **SBK 09**. Und die war schon letztes Jahr nicht mehr taufrisch. Entscheidend ist jedoch der Eindruck im Rennen. Und da sehen wir bis hin zu den Cockpits extrem detailgetreu gebaute Rennmaschinen, eifrig an Kuppelungs- und Bremshebeln ziehende Fahrerhände sowie Regentropfen, die vom Fahrtwind getrieben über unser Helmvisier jagen. Dass die Strecken insgesamt öde, die Bodentexturen grau und matschig und die Jubelanimationen der Sieger auf dem Podest ziemlich nach Altersheimgymnastik aussehen, wird dabei zur Nebensache.

Sport für alle

Eine Hauptsache dagegen ist der neue Arcade-Modus, in dem eine vereinfachte Steuerung (Vorder- und Hinterradbremse liegen auf einer Taste), die entschärfte Fahrphysik und ein Turboboost auch bei Rookies für breites Grinsen

unter dem Helm sorgen. Auf der letzten Rille bremsen, den Gegner noch so eben touchieren, Linie korrigieren und fast querstehend volles Brett mit dem Turbo herausbeschleunigen? Mit einem guten Gamepad kein Problem, sogar mit Force Feedback. Stehen die Zeichen auf Simulation, ist mehr Vorsicht geboten. Aber auch hier können Sie mit Fahrhilfen zwischen Anfänger und Profi wählen. Und nur hier dürfen Sie eine ganze Rennfahrerkarriere mit eigenem Ingenieur, Telemetriedaten und zahllosen Tuningoptionen durchspielen. Daneben gibt es noch einen glanzlos inszenierten Storymodus, indem Sie in der Arcade-Einstellung zusätzliche Herausforderungen wie »Schaffe in Monza innerhalb einer Runde mindestens Platz 11« und ähnlich Prickelndes erledigen.

Über allem thront der Sound: Eine MV Agusta klingt so giftig, wie sie ist, die KTM RC8 knurrt wütend am Gas und produziert bellende Fehlzündungen im Schiebetrieb. Klasse! **MT**

Das geht ab!

Michael Trier: Auch ohne neue Engine ist SBK X besser als die ohnehin schon gute Vorjahresversion. Mehr Spielmodi, alle aktuellen Fahrer, Maschinen, Strecken, verbesserte Physik und ein echt geiler Motorsound: Motorradfans sollten zugreifen! Die angegraute Optik bemerkt man während der packenden Rennen kaum, dafür läuft SBK X auch auf älteren PCs.



michael@gamestar.de

SBK X

ENTWICKLER Milestone (SBK 09, GS 07/09: 77 Punkte)

PUBLISHER Black Bean

SPRACHE Deutsch, Englisch, Franz., Ital., Span.

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

ANSPRUCH

RENNSPIEL

TERMIN (D) 28.5.2010

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 0 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs						
1	2	3	4	5	6	7	8	9
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,5 GB RAM 3,0 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 / X2 3800+ 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte Gamepad						

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

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

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Einzelrennen (16), Meisterschaft (16), Team-Meisterschaft (16), Time Attack (16)

SPIELTYPEN Internet SERVERSUCHE GameSpy

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT Vier Optionen, umständliche Anmeldung, kein LAN-Modus.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	BEWERTUNG
GRAFIK	+ detaillierte Motorräder und Fahrer + Regeneffekte + Verschmutzungseffekte - hässliches Publikum - veraltet	7 / 10
SOUND	+ verbesserte Motorsounds + passende Unfallgeräusche + Surround-Effekte diffus	8 / 10
BALANCE	+ Arcade- und Sim-Modus + auf Wunsch viele Fahrhilfen + Aufgaben gut balanciert - für Einsteiger ungewohnte Lenkphysik	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ volles Lizenzpaket + stimmungsvolle Werkstatt - schwach inszenierte Karriere - lahme Präsentation	7 / 10
BEDIENUNG	+ mit Gamepad hervorragend + im Arcade-Modus mit Tastatur gut spielbar + automatisches Speichern - Menüs konsolid	9 / 10
UMFANG	+ alle Originalstrecken und -teams + angemessener Karrieremodus + Story-Modus mit Nebenaufgaben - keine Stunts etc. im Arcade-Modus	8 / 10
KI	+ nutzt Ideallinie und Windschatten + überholt aktiv + macht Fehler - fährt immer noch zu sehr im Pulk	8 / 10
FAHRVERHALTEN	+ im Sim-Modus realistische Physik + Fahrhilfen und Wetter wirken sich spürbar aus - Bikes fühlen sich zu ähnlich an	9 / 10
TUNING	+ unzählige Optionen für Profis + Infos über Dialoge + Telemetriedaten + Ingenieur - kein optisches Tuning	8 / 10
STRECKENDESIGN	+ exakt nachgebaute Kurse - wirken teils etwas steril - keine Fun-Variationen für Arcade-Modus	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

SOLOSPIELZEIT 25 Stunden

FAZIT Gute Physik, satter Sound, aber grafisch altbacken.



Leserbriefe

Arcania: Gothic 4

Freiheitsberaubung

❖ Endlich rückt die Fortsetzung meiner Lieblings-Rollenspielserie näher, auch wenn Risen sehr gut über die lange Wartezeit hinweggetröstet hat. Leider muss ich aber nach dem Lesen eurer Titelseite sagen, dass ich sehr skeptisch geworden bin, ob Spellbound und Jowood wirklich einen würdigen Gothic-Nachfolger auf den Markt bringen können.

Okay, die Umstellung des Kampfsystems und die (zum Glück individuell zuschaltbaren) Komfortfunktionen sind überfällig, dafür wird an etwas gespart, das für mich den wichtigsten Aspekt und das Flair von Gothic ausgemacht hat: dem Realismus!

Hö, Realismus? Ich meine damit die Atmosphäre und die Glaubwürdigkeit der Welt. Bei Gothic hat mir immer am besten gefallen, dass ich mich in der liebevoll gestalteten Welt verlieren konnte. Ich hatte die Freiheit, alles zu erforschen, was ich wollte. Ich musste mich, um weiterzukommen, für eine Fraktion entscheiden. Ich musste Lehrer auf-

suchen, um zu lernen und mich zu verbessern, was neben dem Realismus auch den Spaß von Levelaufstiegen ausmacht – vergleichbar mit der Vorfreude auf Geschenke! Ich war ein Teil der Welt und musste mir alles erarbeiten, ich war kein einfach per Mausclick direkt verbesserbares, alles könnendes Spezialindividuum! Kann ja wohl nicht sein, dass ich vor Wildschweinen in eine Höhle fliehe, dort 1.000 Fleischwanzens erschlage, und dann als Herkules oder Schwertakrobat wieder rauskomme!

Zusammengefasst: Ich hoffe, dass die Neuerungen nicht zu sehr auf Kosten meiner heißgeliebten Gothic-Atmosphäre gehen. Denn ich fände es schade, wenn aus einem wahrlich genialen Rollenspiel nur noch ein Spiel würde. *Jan Euteneuer*

Kurze Spiele

Fünf Euro pro Stunde

❖ Spiele wie Modern Warfare 2 oder Splinter Cell: Conviction zeigen eines deutlich: Die Plattform PC bietet viel Platz für he-

rausragende, brillant inszenierte und grafisch topaktuelle Titel. Andererseits ist der Preis für sechs bis acht Spielstunden komplett überzogen. Modern Warfare 2 hat mich bitterlich enttäuscht – zwar perfekt dargestellt, detailliert und mit hohem Spaßfaktor, dafür aber viel zu kurz und ohne den geringsten Wiederspielwert. Und um einiges teurer als beispielsweise BioWAREs Mass Effect 2, das mich seit zwei bis drei Wochen an den Bildschirm fesselt. Vier bis fünf Euro pro Spielstunde sind für mich nicht akzeptabel. Immerhin arbeite ich für das Geld wesentlich länger, als mir das Spiel dann Freude bereitet. *Lucas Münch*

Lieber kurz und knackig

❖ Ich habe den Eindruck, dass es mittlerweile zum Standardrepertoire von Redakteuren gehört, sich über eine Spielzeit von weniger als zehn Stunden zu beklagen. Häufig, so auch im letzten Editorial, wird dann der Vergleich zum Kinofilm gezogen.

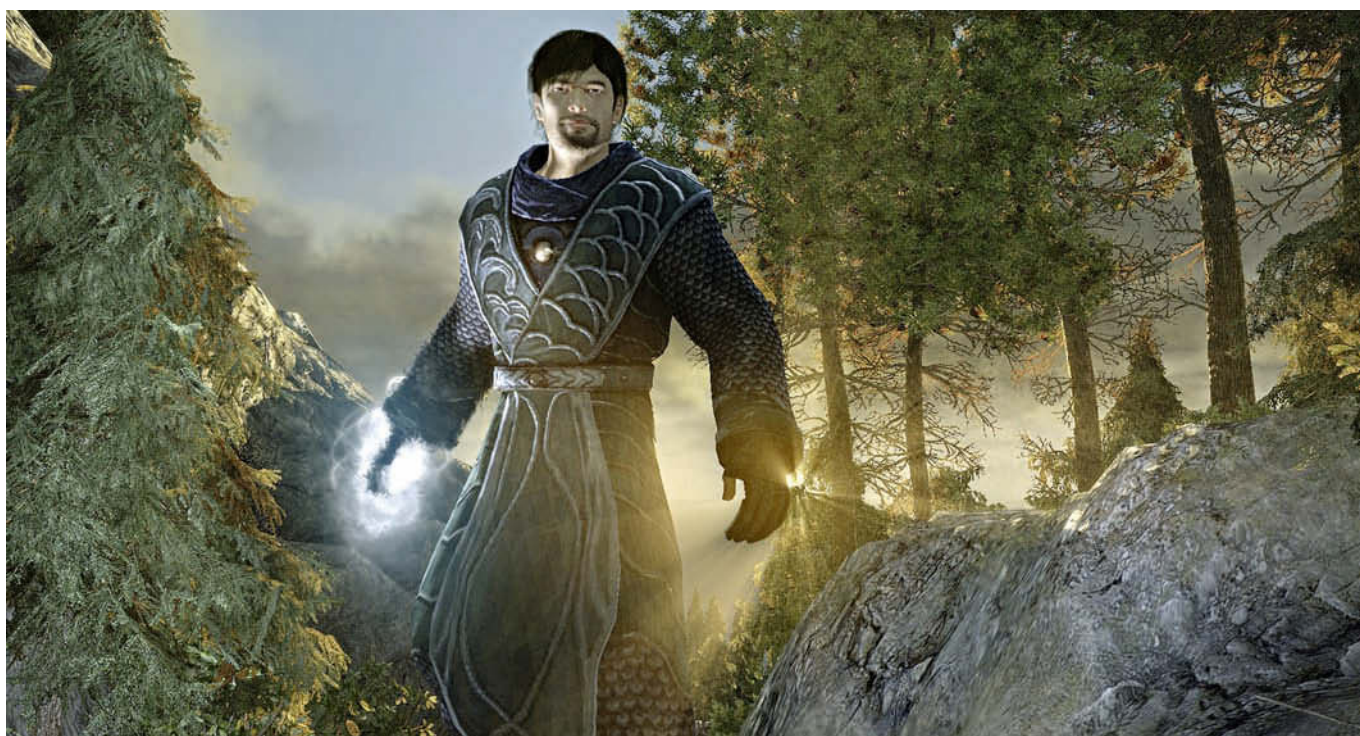
Die Verhältnisse in Deutschland sind mir nicht bekannt, aber



in der Schweiz bezahlt man für's Kino ein Fünftel bis ein Viertel dessen, was ein neues PC-Spiel kostet. Wenn ich nun davon ausgehe, dass ein Kinofilm rund zwei Stunden dauert, kann ich mich über eine Spielzeit von acht bis zehn Stunden pro PC-Spiel nicht beklagen. Erst bei Umfängen deutlich unterhalb von acht Stunden wird's frech.

Nebenbei finde ich es gar nicht mal so schlecht, dass die Spielzeiten kürzer, die Erlebnisse dafür aber intensiver werden. Je älter man wird (ich für meinen Teil habe die 30 schon gut überschritten), desto weniger Zeit hat man tendenziell für PC-Spiele. Mit kurzen, aber knackigen Programmen ist man da wirklich besser bedient. *Valentin Haller*

❖ Hier gehen die Meinungen offenkundig weit auseinander,



Der neu gestaltete, aber weiterhin namenlose Held von **Arcania: Gothic 4**: »Ein einfach per Mausclick direkt verbesserbares, alles könnendes Spezialindividuum.«



Splinter Cell: Conviction: »Je älter man wird, desto weniger Zeit hat man. Mit kurzen, knackigen Spielen ist man da besser bedient.«

auch zwischen den Altersgruppen. Wie sehen Sie die Entwicklung der Spielzeit? Schreiben Sie uns unter Angabe Ihres Alters an brief@gamestar.de. *Michael Trier*

DLC

Richtig toll

❖ Ein komplettes Spiel würde ich mir ungern aus dem Internet herunterladen. Wenn ich 40 Euro ausbebe, möchte ich auch einen handfesten Gegenwert dafür, also eine schön gestaltete Schachtel und ein Handbuch. Für Erweiterungen finde ich DLCs allerdings richtig toll. Der Hersteller spart Verpackung sowie Vertriebskosten und könnte die Zusatzinhalte darum relativ preisgünstig anbieten, manche machen's schon so. Außerdem sind die DLCs nicht zu umfangreich, sodass das Herunterladen meist schnell geht. Gerade bei Multiplayer-Titeln ist auch die sofortige Verfügbarkeit nicht zu unterschätzen. Schon blöd,

wenn alle schon auf den neuen Karten unterwegs sind, und man selber hatte noch keine Gelegenheit, zum Laden zu fahren.

Markus Heidelberg

Lieber Addons

❖ Generell stehe ich DLCs mit gemischten Gefühlen gegenüber. Eigentlich bin ich durchaus bereit für Zusatzinhalte Geld zu bezahlen, solange das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Bei vielen Spielen scheint dieses aber ziemlich schiefzuhängen. Bei einem DLC-Paket sollte das Verhältnis der Spieldauer zu den Kosten mindestens 1:2 betragen, wie bei den DLCs zu Dragon Age. Die kosten vergleichsweise wenig, beschäftigen mich aber stundenlang. Doch das gilt für die wenigsten Download-Inhalte.

Ich befürchte zudem, dass DLCs nach und nach die klassischen Addons ersetzen werden. Ich kaufe lieber eine große Erweiterung für 30 Euro als einen

Flickenteppich aus mehreren DLCs, die mich im Endeffekt auch noch mehr kosten, aber weniger bieten.

Christoph Walz

Ubisoft-Kopierschutz

Ich find's gut

❖ Ich habe mich in den letzten Jahren auch tierisch über den Kopierschutz aufgeregt. Vor allem darüber, dass selbst die nervigsten Mechanismen spätestens am Erscheinungstag eines Spiels geknackt wurden. Der Raubkopierer konnte also in Ruhe spielen, während der ehrliche Käufer gequält und teilweise noch ausspioniert wurde. Mittlerweile habe ich mich mit dem Kopierschutz nicht nur abgefunden, sondern finde ihn gut. Es wird noch ein bisschen dauern, bis der ehrliche Käufer wirklich belohnt wird – etwa mit Zusatzwaffen, Maps oder Quests, die es nur auf den Servern der Spielefirmen gibt. Aber dann wird es auch wieder richtig befriedigend, ein Spiel zu kaufen. Schade finde ich nur, dass Programme nicht weiter veräußert werden können. Bei Titeln wie C&C 4 muss ich so noch genauer überlegen, ob ich sie kaufen soll oder nicht.

Wowa Fischer

Was wird aus Anno?

❖ Ich hatte vor, mir einen leistungsstarken Laptop zu kaufen, da ich fast jeden Tag 180 Minuten mit dem Zug fahre und zwischendurch gerne ein Spiel spielen würde. Anno wäre dafür wie geschaffen, da vergeht die Zeit wie im Flug. Doch wenn Ubisoft seinen Kopierschutz auch für das



Dragon Age: Return to Ostagar: »Kostet wenig, beschäftigt aber stundenlang.«

Fehler!

Der 10. Mai im Jahre des Herrn 1710. Seit vier Wochen kreuzt das Linienschiff Ihrer Majestät H.M.S. Error vierzig Seemeilen vor Antigua. An Bord: 600 Seelen unter dem Kommando des ehrenwerten Lord Admiral Horatio Trier. Kalt ignoriert der Sohn eines britischen Marinearztes und einer portugiesischen Hafendirektin die Klagen der Besatzung, dass die Zitronensaft-Vorräte schwinden und der Skorbut droht. Denn Trier hat eine Mission; er jagt die Fehler, die im Auftrag der verhassten Spanier und Holländer die Hoheitsgewässer der englischen Kronkolonien unsicher machen. Als Untertan Ihrer Majestät ist es Ihre Pflicht, dem Admiral dabei zu helfen. Also richten Sie Ihr Fernrohr auf das Heft und melden Sie entdeckte Fehler an brief@gamestar.de.

Preview: Der Krieg im Norden

Über eine Seekarte gebeugt berät Lord Admiral Trier den Kurs (»So da lang!«) mit seinen Unteroffizieren, als aus dem Ausguck die Stimme des Bootsmannes Pfeilschifter schallt: »Fehler voraus! Im Artikel über Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden steht, dass der Adelfürst Belegorn Gandalf aus Isengart befreit hat. Der Retter des Zauberers heißt aber Gwaihir.« Triers Hand krampft zur Faust, zerknüllt die Karte. Unbewusst weichen die Unteroffiziere zurück, als er mit heißen Augen ihre Reihen durchbohrt. Der Schuldige! Er steht hier, in ihrer Mitte! Es ist der Maat Schijewsky, ein polnischer Zwangsrekrut, den sie damals in einer Londoner Hafenspelune unter Gin gesetzt und an Bord verschleppt hatten. Nun zeren sehnige Seeleute den kreischenden Glatzkopf zur Reling und schubsen ihn auf die Planke. »Habt ihr etwas zu eurer Verteidigung vorzubringen?«, donnert der Admiral. Vage hoffend hebt Schijewsky den Blick und krächzt: »Im Spiel heißt der Adelfürst aber wirklich Bele...« Platsch!

Test: The Scourge Project

Mit klammen Fingern rupft Lord Admiral Trier am Salzfleisch seiner Bratente. Ausgerechnet Schijewsky! Verdammte, er hatte dem Kerl vertraut. Da klopft es an der Tür. »Was?«, knurrt der Admiral. Herein tritt der Kombüsejunge Kerschbaumer. Und murmelt, den Blick zu Boden gerichtet: »Petra schreibt, dass sich The Scourge Project genau wie das Vorbild im Koop-Modus spielen lasse. Es wird aber gar kein Vorbild genannt.« Flink schließt der Hilfskoch die Tür, schon klatscht ein angenagtes Entenbein dagegen. Dort klebt es noch immer, als die eilends herbeizitierte Seefrau Schmitz die Admiralskajüte betritt. Es folgen zehn Schreiminuten, in denen der bullige Befehlshaber die zierliche Mittschiffs-Kanonierin feinsäuberlich zusammenfaltet. Doch statt in Tränen bricht Schmitz in schiffsglockenhelles Gelächter aus: »Aber Lord Admiral, diesen Fehler habt ihr doch selbst verschuldet, als ihr den Namen eines indizierten Spiels aus dem Artikel entferntet.« Die Matrosin kichert noch immer hysterisch, als Trier sie erst hoch und dann durchs Bullauge hebt. Und selbst im Wasser gluckst sie weiter. Schließlich verschluckt die Kielwelle die letzten Gackerrufe, während Lord Admiral Trier mit leerem Blick das Großsegel setzen lässt, und die H.M.S. Error wieder volle Fahrt aufnimmt.

nächste Anno nutzt, wird daraus nichts. Ich hoffe, dass die ganze Geschichte bald der Vergangenheit angehört und Ubisoft & Co den Spielern zuliebe eine bessere Lösung finden. *Jan Reinmuth*

Die Rechte der Spieler

Umgehung erlaubt?

❖ Im Kasten mit dem Thema »Darf ich eine Sicherheitskopie anlegen« wird behauptet, das Recht zu einer Sicherheitskopie von Software (Urheberrechtsgesetz § 69d Abs.2) werde durch das Umgehungsverbot eines »wirksamen Kopierschutzes« (§§ 95a bis 95d) geschmälert. Diese Aussage steht nicht im Einklang mit dem Urheberrechtsgesetz, in dem Software explizit von eben diesem Umgehungsverbot ausgenommen wird (§ 69a (5)): »Die Vorschriften der §§ 95a bis 95d finden auf Computerprogramme keine Anwendung.« *Timo Fercher*

❖ Wir haben uns mit einem Experten für Medienrecht, dem Rechtsanwalt Stephan Mathé, beraten: Es stimmt zwar, dass das Kopierschutz-Umgehungsverbot eigentlich nicht für Software gilt. Andererseits besagt der § 69f Abs. 2 UrhG, dass generell alle Programme verboten sind, mit denen man einen Kopierschutz umgehen kann. Wie also soll man legal ein geschütztes Spiel kopieren, wenn man die dazu nötigen Tools nicht verwenden darf?

Der § 108b Abs. 1 Nr. 1 UrhG stellt sogar das Umgehen eines Kopierschutzes unter Strafe (Geldstrafe oder bis zu einem Jahr Freiheitsstrafe). Und § 108b gilt auch für Software, allerdings nicht für den privaten Gebrauch. Wer für eine Sicherheitskopie den Kopierschutz umgeht, bleibt straffrei – sofern er dazu keine illegalen Programme einsetzt, was wiederum faktisch so gut wie unmöglich ist.

Sind Kopien zum Eigengebrauch also theo-

retisch doch erlaubt? Der juristische Kommentar zum Urheberrechtsgesetz besagt, dass das Umgehungsverbot für Kopierschutz-Mechanismen auch für Spiele gelten könnte. Schließlich enthält Unterhaltungssoftware nicht nur reinen Programmcode, sondern auch Bilder und Musikstücke, die man nicht unerlaubt vervielfältigen darf. Den Code könnte man daher kopieren, alles andere aber nicht – absurd.

Lange Rede kurzer Sinn: Die Materie ist rechtlich nicht abschließend geklärt. Deshalb haben wir im Report davor gewarnt, dass Gerichte den Kopierversuch bestrafen könnten. *Michael Graf*

Crack bei Server-Ausfall?

❖ Der Rechtsanwalt Stephan Mathé führt an, dass »ein Spiel auch ohne Crack funktioniert«. Bei Siedler 7 scheint das laut eurem Artikel aber nicht der Fall zu sein: Ein Ausfall der Kopierschutz-Server verhinderte tagelang, dass man das legal erworbene Programm spielen konnte. Wäre in diesem Fall die Nutzung eines Cracks erlaubt, weil Siedler 7 ohne diesen überhaupt nicht funktioniert? *Dominik Mönks*

❖ Wir haben diese Frage Stephan Mathé vorgelegt, hier die Antwort des Rechtsanwalts:

Nein. Wenn keine Aktivierung mehr möglich ist, liegt sicherlich ein Mangel vor. Daher kann man das Spiel zurückgeben beziehungsweise beim Händler den Anspruch auf Mangelbeseitigung geltend machen. »Selbstjustiz« durch einen Eingriff in den Spielcode (und das verstehe ich unter einem »Crack«) ist jedoch nicht erlaubt. *Stephan Mathé*

Crack bei Server-Abschaltung?

❖ Was passiert, wenn die Hersteller irgendwann ihre Server abschalten und keinen Patch veröffentlicht, der die Online-Aktivierung entfernt? Ist es in diesem Fall erlaubt, einen Crack zu benutzen, da das Spiel nicht mehr »bestimmungsgemäß« genutzt werden kann? *Michael Duss*



Mehrspieler-Gefecht in **Starcraft 2**: »Für die breite Masse programmiert.«

❖ Auch diese Leserfrage haben wir mit Stephan Mathé besprochen. Seine Antwort:

Hier gilt dasselbe wie bei der letzten Frage. Ein Mangel liegt vor, der aber nicht zum urheberrechtlich verbotenen Eingriff in den Spielcode berechtigt, sondern nur normale Gewährleistungsansprüche auslöst. *Stephan Mathé*

Starcraft 2

Kein Breitensport

❖ Um ehrlich zu sein, bin ich von Starcraft 2 auf der ganzen Linie enttäuscht. Ich habe einen Beta-Key bekommen, und als E-Sportler muss ich feststellen, dass Blizzard das Spiel für die breite Masse programmiert hat. Die Herausforderungen, die das erste Starcraft ausgemacht haben, hat Blizzard beim Nachfolger entfernt. Denn die Bedienung wurde stark vereinfacht, zum Beispiel durch das Auto-Mining. Außerdem kann man jetzt unendlich viele Einheiten in eine Gruppe

packen und mehrere Gebäude gleichzeitig anwählen. Ich bin überzeugt, dass die Südkoreaner beim ersten Starcraft bleiben werden, weil sie dafür mehr »Skill« benötigen. Dadurch sind die Matches einfach interessanter für die Zuschauer. *Jack Rup*

The Secret World

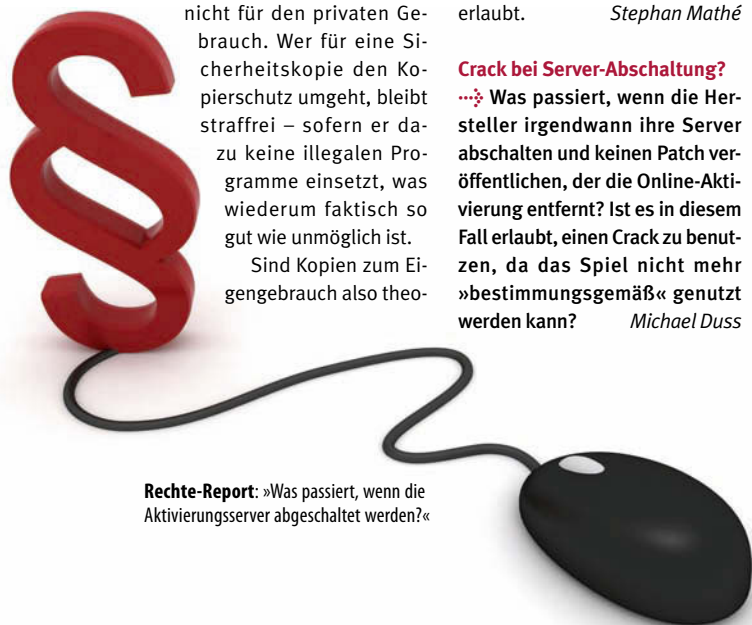
Stufenloser Spaß

❖ Ich muss Petra widersprechen, wenn sie schreibt, dass ein Levelsystem die Schwungmasse eines Online-Rollenspiels ist. Im Gegenteil freut es mich, dass nach Ultima Online endlich wieder ein MMO erscheinen soll, das mich nicht in Stufen und Klassen zu quetschen versucht. In so vielen Spielen habe ich erlebt, wie die meisten Spieler Stufe um Stufe erklimmen, um am Ende der Stufen auch am Ende des Spiels angekommen zu sein. Die meisten Hersteller gestalten zwar einen netten Weg zum Höchstlevel, versäumen aber, den Spieler da-



The Secret World: »Endlich wieder ein MMO, das mich nicht in Stufen oder Klassen quetscht.«

Rechte-Report: »Was passiert, wenn die Aktivierungsserver abgeschaltet werden?«



nach weiter zu beschäftigen. Die meisten Online-Rollenspiele sind an einem Punkt vorbei, an dem sie eigentlich erst beginnen sollten. Jedenfalls bis zum ersten Content-Patch oder Addon.

Ebenso habe ich es nie verstanden, wieso ich ein Zauberer, Krieger oder Heiler sein muss. Wieso wirft mir ein Spiel nicht einfach alle Fähigkeiten vor die Füße und lässt mich selbst wählen? Wenn ich in Ultima Online der Meinung war, dass eine Fähigkeit besser war als meine, dann habe ich sie einfach gelernt.

Ich hege wenig Zweifel, dass Funcom mit The Secret World genauso auf die Nase fallen wird wie mit Age of Conan. Allerdings wird dies eher Funcoms Schuld sein als die von fehlenden Klassen oder Stufen. *Kai Mattern*

Spaß mit GameStar

Weitermachen!

Ich möchte euch mit diesem Brief für euren unglaublich guten Podcast loben, der leider im Schatten eures Heftes und eurer DVD steht. Dabei zeigt ihr, und



Eierspiel Ostern 2010: »Im Test zu Recht mit 59 Punkten abgewatscht.«

ganz besonders Michael Obermeier, dass es auch ohne Bild geht. Also bitte, macht den Podcast weiter! *Thorben Pollerhof*

Vielen Dank! Wer unseren Podcast noch nicht kennt, kann sich auf GameStar.de unter **Quicklink: 6833** alle Folgen anhören. *Michael Obermeier*

Ostern 2010

Mit Freuden habe ich euren Test zum meisterwarteten Spiel

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 »Techteltmechtel« 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.

des Jahres gelesen (abgesehen von Weihnachten 2010). Ich finde, dass Ostern 2010 zu Recht mit 59 Punkten abgewatscht wurde! Denn Ubisoft liefert nur per DLC die wichtigen Eierfarben schwarz, weiß, bunt und grün kariert mit pinken Ovalen nach. Außerdem finde ich es unmöglich, Kaninchen statt Hasen zu imple-

mentieren, um Lizenzgebühren zu sparen. *Mark Altwicker*

Wenn's nur das wäre! Akribische Untersuchungen haben mittlerweile belegt, dass selbst die »Kaninchen« lediglich aus mit Paketband zusammengepappten, angepelzten Mettbrötchen bestehen. Ein Skandal! *Michael Graf*

GAMESTAR INTERAKTIV »Späte Taufe«

»So gebt ihm doch einen Namen!«, flehten wir Sie in der letzten Ausgabe an, und Sie haben unsere Bitten erhört: Nach all den Jahren des Hin-und-Her-Wanderns, Blutfliegen-Klatschens und Wildschweine-Jagens wissen wir für den vierten Teil der Serie nun endlich, wie der Held von Gothic anzusprechen ist. Die fünf gelungensten Kombinationen aus Namen und Erklärung finden Sie unter diesen Zeilen, alle Einsendungen wie immer unter **Quicklink: 5299**.

Die nächste Aufgabe

Paladine, Marines, Mammut-Panzer, selbst experimentelle Riesenroboter – besonders einfallsreich sind Recken und Kriegsgerät in Strategiespielen leider selten, die meisten sind altbekannte Standardkost. Wir sind uns aber sicher, dass in der Fantasie unserer Leser viele Ideen schlummern, die nur darauf warten, veröffentlicht zu werden. Sollten Sie eine Traum-Einheit haben, die Sie schon immer in einem Strategiespiel sehen wollten, dann zeichnen Sie sie! Oder basteln Sie eine Collage! Und schicken Sie Ihr Werk dann samt passendem Namen (»Paladin-Marine-Mammut-Roboter«) an uns.

Einsendeschluss ist der 16. Juni.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Str. 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Meine Einheit«

Josef (Sepp) Hölzl

Ins Deutsche übersetzt: Joe Wood. In den ersten Teilen hatte der alte Held das Aussehen des Chefs von Piranha Bytes. Jetzt könnte er zumindest den Namen seines neuen Besitzers annehmen. *Michael Hechtl*

Du Da

Begründung: Der Held hatte schon einen Namen, und wir haben es die ganze Zeit nicht mitbekommen! *Julian Schmid*

Buck Frey

Der Vorname ist eines wahren Helden würdig, da sich einst schon der mächtige Buck Rogers derart edel rief, als er in antiken Comics oder auch Ende der 70er über die Leinwand turnte. Der Nachname spiegelt wahrlich den Charakter des Helden wider – und ebenfalls den der Spielwelt. Die altertümliche Schreibweise passt zur mittelalterlich anmutenden Welt von Gothic. Zusammen genommen ist der Name »Buck Frey« nicht nur ein Hoffnungssymbol für Arcania und den Kampf gegen alles Üble, sondern auch für die gesamte Zukunft Myrtanas. Mindestens! *Holger Faubel*

Max Power

Durch diesen Namen, den selbst Homer Simpson schon tragen durfte, sichert sich der Held immer den besten Platz an der Theke und die Furcht seiner Feinde. *Philip Blavius*



Jeymandt van Achtern – mit diesem Vornamen bekommt er von Neymandt, seinem Bruder, aufs Maul, und bei Diebstahl ist er nicht identifizierbar: »Jeymandt hat mir was gestohlen.« Sein Nachname zeugt von seiner Geschichte als Seefahrer. *Patrick Hammer*

Mitmachen und Gewinnen

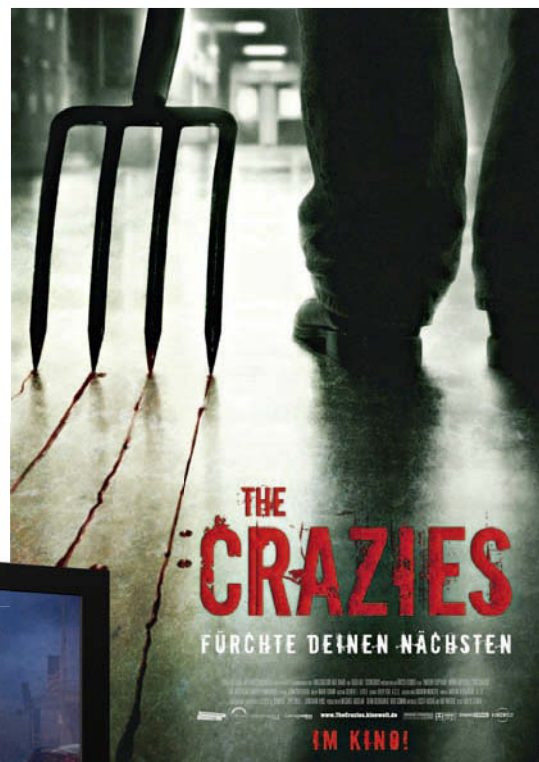
So machen Sie mit

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 19. Juni 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

The Crazies Wenn die Idylle zur Hölle wird: Odgen Marsh ist eine typische Kleinstadt im Mittleren Westen der USA, in der sich jeder kennt und man sich auf der Straße freundlich grüßt. Bis eines Tages alles aus den Fugen gerät. Auf mysteriöse Weise verlieren die Einwohner ihren Verstand und verwandeln sich in mordlüsterne Zombies. Während die Nationalgarde mit brutaler Härte gegen die Bedrohung vorgeht, suchen die wenigen Überlebenden einen Weg aus dem todbringenden Ort.

The Crazies von Regisseur Breck Eisner (**Sahara**) ist das hochspannende Remake des gleichnamigen Horror-Klassikers (1973) von George A. Romero und wurde mit Timothy Olyphant (**Stirb Langsam 4.0, Hitman**) und Radha Mitchell (**Silent Hill**) hochkarätig besetzt. **Kinostart: 27. Mai**, www.thecrazies.kinowelt.de.

Anlässlich des Kinostarts von **The Crazies** verlosen wir gemeinsam mit Kinowelt **einen** ganz besonderen Preis: den **Sony Bravia KDL-40 EX 505**. Der nur 7 cm breite LCD-Fernseher mit Full-HD-Auflösung (1920x1080 Pixel) und einer Bild diagonale von 40 Zoll (102cm) ist mit modernster 100-Hz-Technologie ausgestattet und besitzt einen integrierten DVB-T/DVB-C-Tuner sowie satte vier HDMI-Anschlüsse für all Ihre Heimkino-Geräte und Spielekonsolen. Wer noch keine hat, der freut sich über unseren zweiten Preis: **eine Playstation 3**. Sonys schwarze Konsole spielt über das integrierte Blu-ray-Laufwerk High-Definition-Filme in gestochen scharfer Bildqualität ab und liefert unkomprimierten Surround-Sound an Ihre Lautsprecher. Passend zu **The Crazies** legen wir noch Capcoms hervorragende Zombie-Hatz **Resident Evil 5** oben drauf. Gesamtwert der Preise: etwa **1.200 Euro**.



M.U.D. TV Casting-Shows, Reality-TV-Sendungen, Koch-Duelle. Wenn Ihnen das Fernsehprogramm auf den Zeiger geht, machen Sie doch einfach Ihr eigenes. In **M.U.D. TV** leiten Sie ein TV-Studio, produzieren Filme, Serien und Nachrichten und kämpfen um die Gunst der Zuschauer. Damit Sie das angemessen stilvoll tun können, verlosen wir gemeinsam mit dem Hersteller Kalypso **ein M.U.D. TV-Regiepaket**. Darin enthalten: die Verkaufsversion des Spiels, ein Regiestuhl nebst Fernsehdecke sowie die schrille Komödie **UHF**. **Zwei** weitere Gewinner freuen sich über ein **TV-Paket** bestehend aus dem **Spiel** sowie der **Fernsehdecke**. Darüber hinaus verlosen wir **noch drei** weitere Exemplare von **M.U.D. TV**. Gesamtwert der Preise: etwa **450 Euro**.



Gewinner 05/2010

► C. Bandusch, Vienenburg F. Boeck, Kiel D. Dubber, Geesthacht N. Graefrath, Pulheim B. Haller, Ketsch R. Koj, Hagen J. Leurs, Lohr am Main K. Past, Freiburg E. Preiß, Leipzig J. Reinmuth, Neunkirchen L. Scheel, Hermburg S. Schmidt, Fürth S. Schreiner, Nabburg I. Schwarz, Altheim R. Thal, Mahlow E. von Sonnenfeldt, Liebenburg

Gewinner der Abo-Verlosung 07/2010

► L. Hogeback, Lönigen O. Kremer, Kempen D. Lund, Berlin H. Thomas, Pattensen C. Woschull, Gelsenkirchen

Der DLC-Boom

Kostenpflichtige Download-Häppchen verdrängen herkömmliche Spiele-Addons.

Woran liegt es, dass Hersteller den Trend hin zu DLC nach Kräften unterstützen, und welche Gründe haben Spieler zu Skepsis oder Freude?

Total Annihilation, der phonetisch herausfordernde Urahn von **Supreme Commander**, machte es 1998 vor: Regelmäßig erweiterte Chris Taylor das ohnehin umfangreiche Einheitenarsenal des Strategietitels um weitere Truppentypen. Auch für das Rennspiel **Moto Racer** gab es schon 1997 weitere Strecken zum Download, fürs Adventure **Geheimakte Tunguska** 2007 ein alternatives Ende. Spielinhalte, übers Internet auf die heimische Festplatte gewandert, also Downloadable Content (DLC)? Nein, denn ein entscheidendes Detail fehlt: Alle genannten Erweiterungen waren, sieht man von den seinerzeit astronomischen Verbindungsgebühren ab, kostenlos. Doch spätestens seit Bethesda 2006 auf die Idee kam, für eine Pferderüstung in **Oblivion** zwei Dollar zu verlangen, seit Konsolen komfortabel und zügig online gehen und Inhalte abspeichern können, ist der kontrovers diskutierte Download-Snack auf breitem Vormarsch.

DLC – also über die Vollversion des Spiels hinausgehender Inhalt wie zusätzliche Strecken, Quests, Karten oder Spielmodi – wird über digitale Distributionsplattformen wie Steam oder den EA Store für ungefähr ein bis zehn Euro erworben. Was als fairer Zusatzservice gedacht sein sollte, stellt dem Kunden in der Praxis den einen oder anderen Pferdefuß. Spieler fürchten, für Dinge zu bezahlen, die früher gratis waren oder sogar aus der Vollversion herausgeschnitten wurden, um zusätzlich Kasse zu machen. Wer einen DLC installiert, muss mitunter feststellen, dass sich das Spiel fortan bei jedem Start mit dem Internet

verbinden möchte – ein Online-Kopierschutz durch die Hintertür. Wir beleuchten, wie die drei so viel Aufruhr verursachenden Buchstaben zu ihrem Siegeszug auf Produzentenseite kamen und untersuchen, inwieweit die Befürchtungen an der Konsumentenfront berechtigt sind.

Woher kommt DLC?

Der Grundstein für den Aufstieg von DLCs liegt im technologischen Fortschritt nach der Jahrtausendwende, vor allem auf den Konsolen. Eine der ersten Firmen, die mit online verkauften Zusatzinhalten experimentiert, ist das US-Unternehmen Bethesda (**Oblivion**, **Fallout 3**). »Wir hatten herunterladbare Inhalte schon ab 2002 für *Morrowind*«, erinnert sich Pete Hines, Marketing- und PR-Vorstand bei Bethesda. »Kleine Sachen zwar, aber das war etwas, dass wir gern in größerem Maßstab durchführen wollten.« Die Zeit dafür kam mit der neuen Konsolengeneration, der Xbox 360 und der Playstation 3. Denn die unterstützen schnelle Internetverbindungen. »Wir konnten nun plattformübergreifend Inhalte entwickeln«, erzählt Pete Hines, »dadurch lohnte sich die investierte Zeit für uns.« Der letzte Satz macht deutlich: Nicht (nur) die Infrastruktur zur Verbreitung zählte, denn während Konsolen mit Festplatten und Online-Fähigkeit tatsächlich erst seit einigen Jahren Standard sind, haben PCs die entsprechende Technik von Haus aus. Mindestens ebenso entscheidend war ein etablierter Kanal zur Zahlungsabwicklung, wie ihn der Xbox Marketplace oder das Playstation Network darstellen. Für

Frank Halgasch, Produktmarketing-Manager für Xbox Live bei Microsoft, hängen DLCs eng mit der Entstehung günstiger digitaler Vertriebskanäle zusammen: »Vor dem Siegeszug von Onlinediensten lohnte sich der Vertrieb von preiswerten Inhalten wie zum Beispiel neuen Liedern, Multiplayer-Karten oder Arcade-Spielen nicht, weder für die Spieleentwickler noch für den Handel.« Denn für verpackte Versionen fallen Produktionskosten und Transport, Handelsmargen und Versicherungsprämien an, die sich erst ab deutlich zweistelligen Verkaufspreisen rentieren. Die wiederum wäre wohl kein Käufer für eine Handvoll Missionen zu zahlen bereit.

Gerade in Deutschland hinderte zudem die unflexible Bezahlung den Onlineverkauf von Spielen: Kreditkarten, in den USA allgegenwärtig und deshalb für die Shops als einziges Zahlungsmittel anerkannt, sind hierzulande weit weniger verbreitet, erst recht bei Kindern und Jugendlichen. Die sind aber eine der primären Zielgruppen für Zusatzinhalte. Das Problem umgingen Konsolenhersteller wie Microsoft mit der Einführung von Prepaid-Karten, also bereits abbezahlter Währung für spätere Einkäufe im Marketplace. Randy Pitchford, Vorstandsvorsitzender von Gearbox (**Borderlands**, **Brothers in Arms**-Serie) sieht auch beim Kunden einen enormen Komfortgewinn: »Ich klicke einen Button an, ein paar Minuten später habe ich den Inhalt – ich muss nicht zum Laden fahren, und es kostet nicht viel.« Auf den PC fluteten die Extra-Byte vor allem dank des Erfolgs und der Verbreitung der Download-Plattform Steam, die seit März 2009 offiziell DLCs unterstützt. Darüber hinaus bieten große Hersteller wie EA auch ihre eigenen Systeme an.

Aus Herstellersicht

Aus der Perspektive der Spielehersteller ist der allmähliche Siegeszug von herunterladbaren Inhalten eine ausgesprochen erfreuliche Entwicklung, helfen diese doch gleich auf mehreren Ebenen bei der Lösung teils altbekannter Probleme (die aus Spielersicht nicht unbedingt welche sind). Um Spitzenspiele zu produzieren, fallen üppige Anfangsinvestitionen in oft zweistelliger Millionenhöhe an. Publisher müssen dieses Geld nicht nur wieder einspielen, sondern den Ertrag idealerweise vervielfachen, den sogenannten Return of Investment (ROI) maximieren. Pete Hines erklärt dazu: »Wir ermutigen die Leute, mit unseren Spielen



Wie alles begann: Die nutzlose **Pferderüstung** für das Rollenspiel **Oblivion** sorgte für den ersten DLC-Skandal.

mehr Zeit zu verbringen. Das verlängert den Lebenszyklus eines Produkts. Es stärkt die Marke, bindet Kunden und erhöht nicht nur die Gesamtverkäufe, sondern vor allem den Ertrag pro abgesetztem Exemplar. Der Analyst Ben Schachter schätzte kürzlich das Potenzial für DLCs bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** auf 140 Millionen US-Dollar. Sicher ein kleiner Excel-Balken neben den Einnahmen von weit über einer Milliarde Dollar durch das Hauptspiel, aber definitiv genügend, um industrieweit die Ohren und Bleistifte zu spitzen. Beim Vorgänger **Call of Duty: World at War** verkaufte Activision Blizzard über sieben Millionen Karten-DLCs an Konsolenbesitzer (PC-Spieler erhielten sie später, dafür gratis als Patch). Ein weiteres Beispiel: In der ersten Woche nach Veröffentlichung von **Dragon Age: Origins** brachte das Rollenspiel seinem Publisher Electronic Arts eine Million US-Dollar an DLC-Einnahmen, was etwa siebzigtausend Kunden des ersten voll zahlungspflichtigen Zusatzinhalte-Päckchens **Wächterfestung** entspricht. Auch diese Summe spielt absolut gesehen in einer wesentlich niedrigeren Liga als der Kontostandsbonus, den das Drachenzeitalter selbst brachte. Aber in Relation zu den Entwicklungskosten und den damit verbundenen Risiken sind DLCs deutlich profitabler (siehe Grafik).

Randy Pitchford lobt dementsprechend die Möglichkeiten, die sich für Entwickler ergeben: »Wir haben mit unseren DLCs zu Borderlands Dinge angestellt, die wir im Hauptspiel nicht riskieren könnten. Außerdem: Wenn wir 400.000 DLC-Pakete verkaufen, ist das wirklich großartig – im Gegensatz zu den großen Spielen, wo wir unsere Anfangsinvestition nicht unter zwei Millionen Einheiten drin haben.«

Die Kundensicht

Auch aus Spielersicht könnte die neue Fülle an Erweiterungen für populäre Titel erfreulich sein: Weil man nur DLC für solche Spiele kauft, die ohnehin gefallen, weil die Preispunkte vergleichsweise moderat liegen und weil Entwickler von vornherein darauf achten müssen, dass

Steam Anzeige Freunde Spiele Hile

← → SHOP BIBLIOTHEK NEUIGKEITEN COMMUNITY

http://store.steampowered.com/search/?sort_by=Released&sort_order=DESC&category=21

action : inhalte zum herunterladen

Zeige 1 - 12 von 12 Page: 1

Titel	Veröffentlicht	Metascore®	Typ	Preis
Call of Duty: Modern Warfare 2® Stimulus Package Action - Veröffentlicht: 4 Mai 2010	4 Mai 2010			13,99€
Just Cause 2: Black Market Aerial Pack DLC Action, Abenteuer - Veröffentlicht: 29 Apr 2010	29 Apr 2010			1,99€
Borderlands: The Secret Armory of General Knox Action, RPG - Veröffentlicht: 25 Feb 2010	25 Feb 2010			7,99€
Borderlands: Mad Moxi's Underdome Riot Action, RPG - Veröffentlicht: 8 Jan 2010	8 Jan 2010	58		7,99€
Borderlands: The Zombie Island of Dr. Ned Action, RPG - Veröffentlicht: 9 Dec 2009	9 Dec 2009			7,99€
Killing Floor: Nightfall Character Pack Action - Veröffentlicht: 22 Oct 2009	22 Oct 2009			1,49€
F.E.A.R. 2: Reborn (DLC) Action - Veröffentlicht: 3 Sep 2009	3 Sep 2009			7,99€

Die meisten DLCs gibt es nur als Download über Internet-Plattformen mit Registrierungspflicht wie **Steam**.

ihr Spielprinzip auch langfristig ausreichend Freude bereitet. »Kunden schätzen es, wenn ihr Lieblingsspiel durch Erweiterungen länger interessant bleibt«, fasst der Microsoft-Mann Frank Halgasch zusammen. Also mehr vom Guten, noch dazu genügend Auswahl und deutlich schnellerer Nachschub als bei klassischen Addons oder Episoden: Dagegen kann doch keiner etwas haben? Natürlich kann man. Denn an die DLCs sind einige Fallstricke geknüpft, und längst nicht alle der Download-Pakete halten, was sie versprechen.

Sorge 1: Qualität

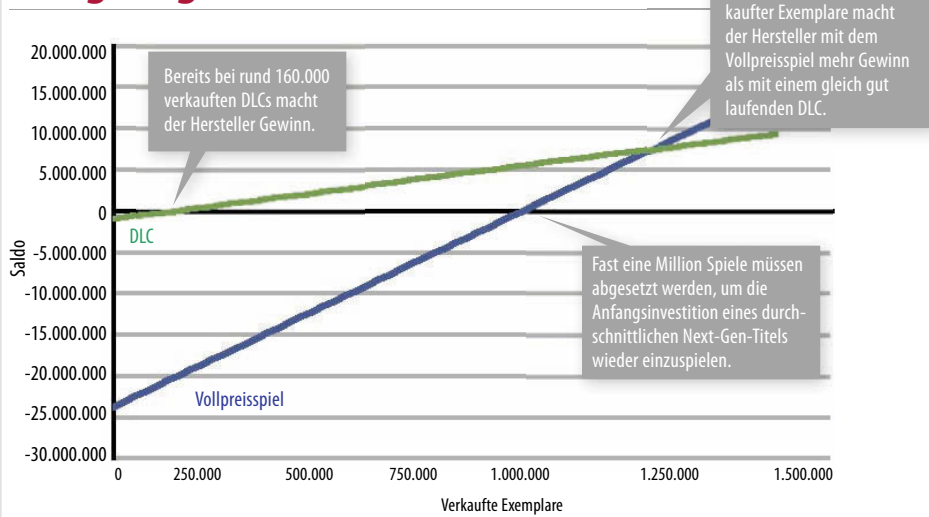
Die wichtigste Investition, die einem jedes Spiel abverlangt, ist Zeit. Damit sich diese Anlage rentiert, erwartet der Spieler ein vergnügliches Erlebnis. Den Spaß des Hauptspiels zu verlängern, klingt eigentlich nach einer trivialen Anforderung, doch viele DLCs scheitern daran. Im GameStar-DLC-Check (► **Quicklink: 6822**) erhielt lediglich eines von sechs **Oblivion**-Plugins eine echte Empfehlung, alle anderen waren nutzlos (Sie ahnen es: die Pferde-

rüstung!) oder nur durchschnittlich faszinierend. Auch beim Folgeprojekt **Fallout 3** griff der Entwickler Bethesda ähnlich oft daneben. Trauriges Negativbeispiel ist **Operation Anchorage**, das GameStar-Redakteur Fabian Siegmund als »freche Geldmacherei« abstempelte. Auch beim Überraschungshit **Borderlands** war das uninspirierte Arena-Dauermetzeln in **Mad Moxi's Underdome Riot** bestenfalls umstritten. Selbst die scheinbar vor Misserfolgen gefeiten Kanadier von Bioware lieferten mit **Firewalker** für **Mass Effect 2** einen (immerhin: kostenlosen) Rohrkrepiere. Genauso enttäuschte The Warpath Campaign für Segas sonst so begeisterndes **Empire: Total War**.

Wie kommt es zu diesen Qualitätseinbrüchen? Neben der Experimentierfreudigkeit, zu der das DLC-Konzept einlädt, sind es vor allem Zeitdruck und Planungsschwierigkeiten, also bekannte Stolpersteine auch der Hauptspielproduktion. Denn damit sich die Zusatzinhalte für den Spieler lohnen, muss er möglichst aktiv mit dem Produkt beschäftigt sein oder es zumindest noch in warmer Erinnerung haben. »Man sollte mit der Veröffentlichung von DLCs nicht zu lange warten, sonst sind die Kunden vielleicht schon wieder woanders«, führt Pete Hines aus. Randy Pitchford rechtfertigt die schwankende Qualität der Borderlands-Zugaben mit ungenügendem Projektmanagement: »Leider begannen wir mit unseren DLC-Plänen erst, als das Spiel so gut wie fertig war. Wir hatten keine Gelegenheit, Überlegungen zu DLCs schon im Entwicklungsprozess zu berücksichtigen.«

Die Sorge, dass Spieler ihr Geld für qualitativ minderwertige Produkte ausgeben, teilt der Microsoft-Produktmanager Halgasch nicht: »In Zeiten des Internets tauschen sich Tausende von Usern zum Umfang von Zusatzinhalten aus. Minderwertige Inhalte werden durch schlechte Verkaufsergebnisse automatisch vom Markt bestraft.« Tatsächlich enthalten Vertriebsplattformen wie Steam im Regelfall auch eine Bewertungsfunktion, und weil die Anfangsinvestition keine große Hürde dar-

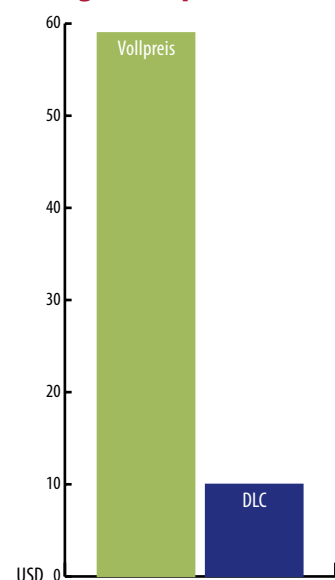
Das geringere Risiko



Quelle: Divinich Report / Industrygamers.com

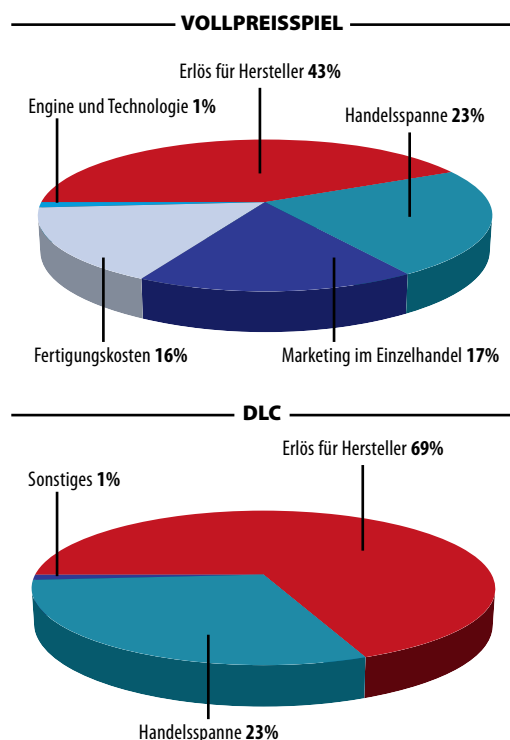
DLC: Ertrag für den Hersteller

Geringer Kaufpreis ...



Bei einem typischen Vollpreisspiel im Einzelhandel bleiben dem Hersteller vom Verkaufspreis (60 Dollar) im Schnitt 26 Dollar Erlös, rund 43 Prozent. Ein durchschnittlicher DLC kostet 10 Dollar, davon bleiben aber rund 6,90 Dollar für den Publisher – 69 Prozent.

... aber mehr vom Kuchen



Quelle: Divinich Report / Industrygamers.com

stellt, sammeln sich meist schnell genügend Meinungen. Generell zeigt sich: DLC ist pauschal weder grundsätzlich schlecht noch immer gut, aber die Bandbreite und damit auch die potenzielle Ausfallrate nach unten ist größer als bei klassischen Addons.

Sorge 2: Preis

Wer sich alle **Fallout 3**-DLCs bei der Veröffentlichung holte, hat sein Echtwelteninventar um weitere fünfzig Euro erleichtert, also mehr bezahlt als fürs Hauptspiel, gleichzeitig aber mit ungefähr zwanzig Stunden deutlich weniger Spielzeit erhalten. Vier Multiplayer-Karten für **Aliens vs. Predator** zögen eine Acht-Euro-Überweisung nach sich, wenn man sie von einem deutschen Steam-Account bestellen könnte (dazu später mehr), das Stimulus Package für **Modern Warfare 2** bietet die gleiche Kartenzahl für 14 Euro. Empire-Einheitengruppchen veranschlagt Creative Assembly mit zwei bis drei Euro (Sie erinnern sich an den eingangs erwähnten Kostenlos-Nachschub bei **Total Annihilation**?).

Die User-Kommentare auf Spielerplattformen wie GameStar.de sind eindeutig: »Übersteuert bis zum Gehnichts mehr«, »Früher wurden die Maps kostenlos angeboten«, »Frechheit«, so der Tenor.

Warum die Preistreibererei? »Publisher werden so viel für DLC verlangen, wie sie können, bis die Kunden durch Konsumverweigerung zurückschlagen«, erklärt James Brightman, Industrieveteran und Chefredakteur des Bran-

chendienstes Industrygamers.biz. »Zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist dieser Vertriebszweig so jung, dass mit den Preisen noch experimentiert wird.« Die angebotenen Pakete zeigen dementsprechend eine enorme Bandbreite, was Umfang, Qualität und Preis betrifft.

Wie immer gilt aber auch bei DLCs: Solange ein Modell erfolgreich ist, gibt es wenig Grund, es zu ändern. Alle **Fallout 3**-DLCs hätten sich »großartig« verkauft, erklärt Pete Hines. Er sieht das Problem nicht bei den absoluten Preisen, sondern beim Gegenwert: »Auf den Umfang kommt es an und für sich nicht an. Entscheidend ist, ob der Preis den Spielern das Gefühl gibt, für ihr Geld eine angemessene Leistung zu erhalten.« Rückblickend ergänzt Hines selbstkritisch: »Pferderüstungen sind einfach nicht cool, unabhängig vom Preis.«

Wirklich günstig sind die wenigsten Angebote, oft werden auch mehr als drei Euro pro Spielstunde fällig; zwei Euro scheint sich als Preisuntergrenze pro Karte im Paket zu etablieren. Ist DLC immer übersteuert? Keineswegs, genau wie bei der Qualitätsanalyse zeigt sich auch hier eine entsprechende Spreizung. Der durchschnittliche Preis pro DLC-Spielstunde für solo absolvierbare Inhalte liegt nur knapp über zwei Euro. Das ist kein Schnäppchen, aber im Vergleich mit Vollpreisprodukten durchaus angemessen. Allerdings gibt es auch beunruhigend viele Ausschläge in die Wucher-Zone. Hier zeigt sich die vom Brightman benannte Form der Experimentierfreudigkeit – einfach schauen, was die Kunden zu löhnen bereit sind.

Sorge 3: Hauptspielkürzung

Manche Kunden wittern Bauernfang, wenn die DLC-Bestandteile schon auf dem Datenträger der Verkaufsfassung liegen und lediglich freigeschaltet werden, wie es etwa bei **Bioshock 2** der Fall ist, oder wenn sie »aus Zeitgründen« dem Hauptspiel entnommen und im Nachhinein als (natürlich: kostenpflichtiges) Update dazukommen wie etwa bei den Konsolenversionen von **Assassin's Creed 2**. Ezios Mittelaltermetzelei fehlen in den pünktlich zum Weihnachtsgeschäft platzierten Fassungen zwei Animus-Sequenzen (Schlacht um Forlì und Fegefeuer der Eitelkeiten), die zu aktivieren acht Euro kostet; die deutlich später erschienene PC-Version enthielt diese Erinnerungen, wurde von Ubisoft aber mit einer höheren Preisempfehlung als sonst herausgegeben.

Die Vermutung: Die DLC-Strategie mancher Hersteller könnte letztendlich darauf hinauslaufen, Spiele von vornherein zu beschneiden, also verkürzte Versionen auf den Markt zu bringen, die dann durch Download-Stückware wieder auf normalen Umfang gebracht werden.

Die Befürchtung zu entkräften oder zu belegen ist dabei schwierig, denn dass eigentlich vorgesehene Inhalte aus einem Spiel verschwinden, kam auch im Prä-DLC-Zeitalter oft genug vor. Man denke nur an inspizierbare Asteroiden in **Crysis**, benutzbare Fahrzeuge in **Stalker** oder die geplanten sechs **Spellforce 2**-Völker. Oft genug war das Durchstreichen eines Spielelements dann endgültig, der Veröffentlichungstermin unverrückbar. Ohne DLC, lautet dementsprechend das Argument, würde der Spieler solche entfallenen Inhalte nie zu sehen bekommen.

Beide Perspektiven sind auf ihre Art zu simpel: Weder würde ein Hersteller, wenn der Zeitplan günstig steht, bereits angekündigte Elemente massenhaft entfernen, noch ist auszuschließen, dass die ein oder andere Datei schon mitten in der Planung in den DLC-Ordner verschoben wird. Denn was richtig ist: DLC muss möglichst frühzeitig mitgeplant werden, um die Anflanschbarkeit technisch wie spielerisch und erzählerisch zu gewährleisten.

Die Befürchtung, dass DLC einen Trend hin zu abgemagerten Hauptspielgerüsten bedeuten könnte, die nicht mehr als ein Sprungbrett für nie versiegende DLC-Einnahmen sind, teilen indes weder Spielehersteller noch Marktbeobachter. »Ein Spieler muss mit dem Hauptprodukt erst einmal zufrieden sein, bevor er über zusätzliche Ausgaben für DLCs nachdenkt«, argumentiert Pete Hines von Bethesda. Hersteller, die ihre Programme zu sehr abspeckten, schnitten sich also ins eigene Fleisch.

Das ist sicher richtig. Aber ein allmähliches, leichtes Rationalisieren zugunsten straffer Veröffentlichungstermine bleibt dennoch gar nicht so unwahrscheinlich. Stück für Stück kann die Grenze hierfür ausgelotet werden für das, was die Kunden noch zu tragen bereit sind. Zudem dürften insbesondere Editoren oft auf der Streichliste stehen, denn von Fans erstellte kostenlose Karten stünden nur im Wettbewerb mit den Bezahllevels der Hersteller.

Auch der Verzicht auf dedizierte Server, wie ihn etwa Activision Blizzard bei **Modern Warfare 2** praktiziert, ist ein Schritt hin zu mehr Kontrolle und gegen eine autarke Community.

Sorge 4: Kontenbindung

Selbst wenn die Zusatzinhalte alle formalen Kriterien erfüllen, also fair bepreist und qualitativ ansprechend sind, bleibt eine Schwierigkeit: Die Kundenbindung bei DLCs ist keineswegs nur freiwillig. Nahezu immer erfolgt eine Kopplung an die jeweiligen Benutzerkonten bei Steam oder EA.com. DLCs lassen sich deshalb nicht weiterverkaufen. Dahinter steckt geschäftliches Kalkül. Vor allem Electronic Arts setzt Zusatzinhalte im Rahmen einer »Project Ten Dollar« genannten Strategie dazu ein, gebrauchte Spiele gezielt zu entwerten und gleichzeitig aus dem Gebrauchtspielemarkt Kapital zu schlagen. Seit **Die Sims 3** liegen jedem EA-Spiel Freischaltcodes für Zusatzinhalte bei. Die lassen sich aber nur ein einziges Mal benutzen und sind dann an das Konto des Spielers gebunden. Wer eine gebrauchte Fassung von zum Beispiel **Dragon Age** erwirbt, deren Keys bereits verbraucht wurden, der muss den an sich kostenlosen Zusatzinhalt **In Stein gefangen** für zehn Dollar nachkaufen (sofern er ihn haben will, für das Spiel ist er nicht notwendig). Käufer der Originalversion erhalten also einen Mehrwert, Gebrauchtkaufnehmer bekommen die Bonusinhalte nur gegen Aufpreis. Dan DeMatteo, Vorstandschef der Einzelhandelskette GameStop, glaubt jedoch nicht daran, dass die DLC-Strategie Gebrauchtkaufnehmer abschreckt: »Durch unsere jahrelange Erfahrung im Gebrauchtsmarkt haben wir festgestellt, dass der Secondhand-Spieler ein sehr preissensitiver Kunde ist. Wir glauben nicht, dass ihn ein 10-Dollar-DLC-Paket dazu bringt, ein neues Spiel statt eines gebrauchten zu kaufen.« Dazu passt, dass Gebrauchtkaufnehmer offenbar auch bei DLC knausern: Laut Electronic Arts liegt der Anteil der Kunden, die einen Code für ein gebrauchtes Spiel nachkaufen, bei unter fünf Prozent.

Ein weiterer Zusatznutzen für Electronic Arts & Co: Mit der Kontenbindung lassen sich lukrative Kundendaten gewinnen, von den anderen Spielen des Konsumenten bis hin zu dessen Hardware-Ausstattung. Dass die Hersteller vorgeben, DLCs auch als Maßnahme gegen Raubkopien einzusetzen, fällt dagegen weniger ins Gewicht. Zwar erhöhen die oben genannten Maßnahmen formal die Schwierigkeit, illegal beschafften DLC und Hauptspiel zu paaren, faktisch tauchte aber fast jeder Zusatzinhalt kurz nach Veröffentlichung im Online-Äquivalent schlecht beleuchteter Hinterhöfe auf.

Sorge 5: Kompatibilität

Dass es die DLC-Pakete in der Regel nur als Download gibt, sorgt gerade in Deutschland für ein Problem, das eng mit der Kontenbindung verknüpft ist: Distributionssysteme wie Steam überprüfen die IP-Adresse der Nutzer und bieten entsprechend lokale (lies: deutsche) Inhalte an. Wer aber eine Importversion

eines Spiels gekauft hat, dem kann es passieren, dass Hauptprogramm und Download-Addon nicht zusammengehen. Im günstigsten Fall führt das zu einem atmosphärisch suboptimalen Sprachmischmasch (etwa in **Fallout 3: Operation Anchorage**), im ungünstigsten sind die Zusatzinhalte gar nicht verfügbar (**Aliens vs. Predator: The Swarm Pack**).

Preisexperimente, Kontenbindung und die Sorge um gekürzte Hauptfassungen: Kein Wunder, dass in den Kommentaren zu allen DLC-News bei Gamestar.de ein negativer Ton vorherrscht. Auch die Ergebnisse einer GameStar-Umfrage (siehe Seite 92) passen in dieses Bild. Für die Spieler steht nicht unbedingt das einzelne Paket zur Debatte, sondern allgemein der empfundene wie reale Kontrollverlust durch DLCs. Auch wenn die am Anfang jeder Installation eingeblendete Lizenzvereinbarung seit Jahren nur von Nutzung, nicht von Besitz spricht, erwartet man eben selbst eine Art Aktionshoheit über ein teuer erworbenes Produkt. Als Electronic Arts 2008 **Mass Effect, Spore** und **Alarmstufe Rot 3** mit rigideren Kopierschutzmechanismen versah, entbrannte eine wütende Diskussion um die Zwangsaktivierung. Schließlich schwenkte das Unternehmen um, das verhasste DRM (Digital Rights Management) wich offiziell – und zwar den DLCs, harmlos präsentiert in Form von Freischaltcodes. Wer diese Zusatzinhalte nutzen will, muss dafür letztendlich das Gleiche tun wie bei einem Kopierschutz mit Online-Aktivierung: ins Internet gehen, ein Konto anlegen, einen Codeschlüssel registrieren. Nur eben freiwillig statt aus Zwang. Herunterladbare Inhalte sind für die Hersteller also eine willkommene Chance, die Vorteile eines Online-Kopierschutzes mit einer zusätzlichen Einnahmequelle zu verknüpfen und das Ganze durch den neuen Namen auch noch positiv aufzuladen.

Wer profitiert?

Eulen nach Athen trägt, wer DLC eine rosige Zukunft vorhersagt in einer Zeit, da physische

Verbreitungsformen an Bedeutung verlieren, Flatrates und onlinefähige Hardware zur Grundausstattung gehören. Ist das ein weiterer Nachteil für die Spieleplattform PC, auf der Download-Services wie Steam zwar verbreitet, aber naturgemäß eben nicht allgegenwärtig sind wie bei den Konsolen? James Brightman von Industrygamer.biz teilt diese Sorge nicht: »Die PC-Szene ist schon weitestgehend auf Online-Services wie Steam oder andere Plattformen umgestiegen. Der PC-Markt floriert, nur eben nicht aus der Sicht des Einzelhandels.« Brightman sieht darüber hinaus große Studios im Vorteil: »Digitaler Vertrieb allgemein hilft definitiv den kleineren Studios. Große Unternehmen wie Electronic Arts oder Activision Blizzard haben aber einen spezifischen Vorteil bei DLC, denn wenn man seine Produkte schnell mit hochwertigen Zusatzinhalten unterstützen möchte, braucht man die dafür nötigen Ressourcen.« Auch Markus Windelen, Vorstandsmitglied des deutschen Publishers Dtp Entertainment (**Drakensang, Divinity 2**), erkennt bei kleineren Unternehmen einen Nachteil: »In kreativer Hinsicht unterscheidet sich unsere Lage nicht von der anderer Publisher, organisatorisch stellen DLCs für kleinere Unternehmen wie uns allerdings größere Herausforderungen dar. Wir haben weniger Risikokapital, wir können uns keine Experimente leisten. DLCs müssen ankommen, sonst tut's sehr weh.« Anfang März hat Dtp die Erweiterung **Phileassons Geheimnis für Drakensang: Am Fluss der Zeit** angekündigt, die aber ein klassisches Addon wird.

Die Zukunft von DLC

Die Kennzahlen zu DLC-Verkäufen deuten vor allem auf eines hin: das gewaltige Potenzial im Markt, das Publisher und Entwickler definitiv anzapfen wollen. Aus Herstellersicht liegen hier noch immense Reserven nach oben. Auch für stark auf einzelne Titel ausgerichtete Publisher wie Take 2, die bisher in fast jedem Quartal ohne ein **Grand Theft Auto** Verlust

DLC im Vergleich zu anderen Addon-Formen

Teuer	
Addon: Das verpackte, im Laden vertriebene Zusatzpaket war über viele Jahre die Standardform, um Spiele zu erweitern. Vorteile: in der Regel großer Umfang, gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Nachteile: hoher Produktionsaufwand, lange Entwicklungsdauer, setzt das Hauptspiel voraus.	Standalone: Erweitert das Prinzip des Hauptspiels, ist aber allein lauffähig. Vorteile: meist größerer Umfang, gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, technisch unabhängig vom Hauptspiel. Nachteile: hoher Produktionsaufwand, lange Entwicklungsdauer, meist hoher Preis.
Erweiterung	Allein lauffähig
DLC: In Mode gekommen sind kleine Download-Pakete, die unterschiedliche Facetten des Spiels erweitern. Vorteile: zumeist geringer Preis, schnelle Verfügbarkeit. Nachteile: enorme Schwankungen bei Qualität und Preis-Leistungs-Verhältnis, Kontenbindung, Inkompatibilitäten bei Importversionen.	Episoden: Wie bei einer Fernsehserie erscheint regelmäßig eine neue Folge. Vorteile: geringer Preis, regelmäßige Verfügbarkeit, absehbarer Umfang. Nachteile: zuweilen Kontenbindung, bei Herstellerkonkurs (Sin Episodes) plötzliches Ende, bei Valve (Half-Life 2) absurde Wartezeiten zwischen den Episoden.
Günstig	

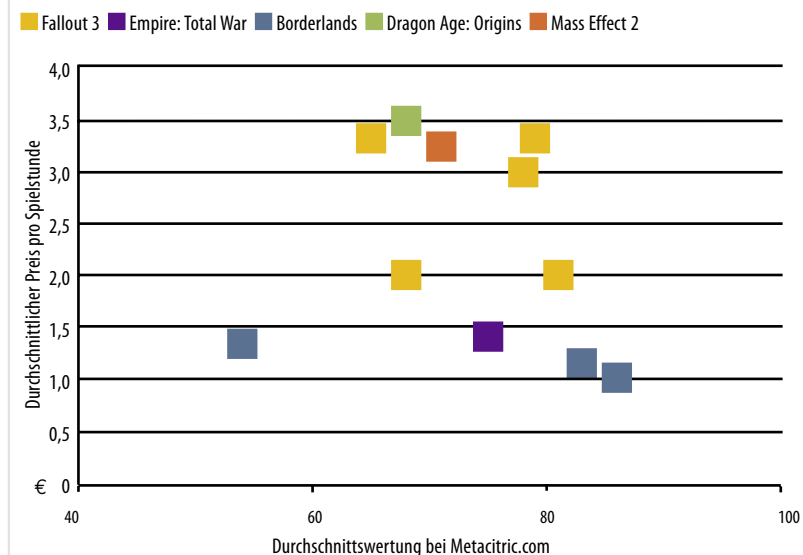
machten, lässt sich damit eine stabilere Geschäftsgrundlage legen. Es wundert kaum, wenn das Marktforschungsinstitut DFC Intelligence es für möglich hält, aus der Marke **GTA** jährlich eine Milliarde Dollar Umsatz zu erzielen – so viel wie derzeit **World of Warcraft**.

Stabile Umsatzflüsse mit höheren Margen bei geringerem Risiko: Jedes gewinnorientierte Unternehmen mit den entsprechenden Möglichkeiten wird versuchen, ebenfalls DLC anzubieten, das bereits in der Produktentwicklung berücksichtigen und Anknüpfungspunkte im Hauptspiel hinterlegen. Dabei entscheidet allein der Absatz darüber, ob wir mittelfristig primär Kartenpakete und Items oder opulente mehrstündige Questreihen angeboten bekommen. Oder beides. Der Weiterentwicklung der Vertriebsinfrastruktur kommt dabei eine zentrale Bedeutung zu. »Die Übersichtlichkeit bei der Suche nach Inhalten war eine große Herausforderung. Zum Start von Xbox Live war das Dashboard, also die Benutzeroberfläche des Marktplatzes, für wenige hundert Inhalte entworfen«, erinnert sich Microsoft-Produktmanager Halgasch. Der Dashboard-Relaunch 2007 habe »dem Erfolg des Xbox Live Marktplatzes einen gewaltigen Schub gegeben.« Randy Pitchford sieht bei den Vertriebsplattformen Optimierungsbedarf: »Ein Gebiet, wo DLC noch verbessert werden kann, sind die Möglichkeiten, ihn den Kunden zu präsentieren und zu bewerben. Wir haben sehr wenig Platz, um Spielern klarzumachen, was wir ihnen anbieten. Wenn wir leichter mehr Informationen über unsere Zusatzinhalte verbreiten könnten, wäre das für alle ein Gewinn.«

Freude und Skepsis

Für Spieler ist DLC keineswegs das Ende aller Glückseligkeit: Die Möglichkeit, sich länger an **Borderlands** zu erfreuen, neue Quests in Ferelden zu lösen und dabei wenig Geld für Unterhaltung zwischen Serien- und Spielfilmlänge auszugeben, hat eindeutige Reize. DLC-Planungen, die bereits in die Entwicklung einfließen, sichern baldigen Nachschub. Zudem ist die Wahrscheinlichkeit verbuggter Pakete gering, die Kompatibilität mit der eigenen

DLC: Preis – Leistung



Je weiter **rechts und unten**, desto lohnender sind die verschiedenen DLCs der angegebenen Hauptspiele. Abzocker-DLCs stehen weit links oder weit oben.

Quelle: GameStar

Hardware sicher. Hersteller wissen, dass kaum jemand ein noch so günstiges DLC kaufen wird, wenn das Hauptspiel keinen Spaß gemacht hat, was einen weiteren wirtschaftlichen Anreiz zu Qualität schafft.

Wohl aber gibt man mit den Kleinstenweiterungen ein Stück Freiheit und Unbestimmtheit auf, bindet Teile oder gar das ganze Spiel an ein Konto. Und ähnlich wie für die fehlende Unterstützung dedizierter Server in **Modern Warfare 2** gilt für die Hersteller: Solange daraus kein wirtschaftlicher Schaden entsteht, wird der eingeschlagene Weg beibehalten. Natürlich werden Publisher schauen, wo es Möglichkeiten gibt, zusätzliche Einnahmen zu generieren und Inhalte zu »verDLCen«. Das Portfolio wird sich diversifizieren. Wer DLC grundsätzlich ablehnt, bekommt mitunter immerhin die Möglichkeit, später in einer Game-of-the-Year-Edition oder einem echten Addon die Zusatzinhalte als Ladenversion zu erwerben, dann meist ohne Kontenbindungs-Scheereien. So bei **Borderlands**: »Die Reaktionen

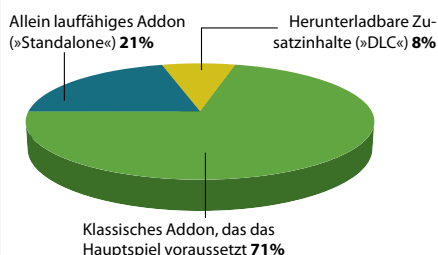
waren so überwältigend, dass wir den DLC nun als datenträgerbasierende Erweiterung veröffentlichten und so auch Kunden anbieten können, die keine Internetverbindung haben«, freut sich Randy Pitchford.

DLC bleibt, besonders bei PC-Spielern, umstritten, und das mit Recht. Den Verbesserungen der Infrastruktur stehen berechnete Sorgen zu Preis, Umfang und dem eigentlichen Besitz am Spiel entgegen. Im Vergleich zu den oft hochwertigen Hauptspielen, zu denen DLC primär veröffentlicht wird, fällt eine deutlich größere Qualitätsschwankung auf, als das bei den klassischen Addons der Fall war. Andererseits findet DLC auch genügend Fans, nicht zuletzt weil es ein Gefühl befriedigt, alles von einem bestimmten Produkt, einer bestimmten Marke zu besitzen. Inzwischen, sagt Pete Hines, würden manche Spieler schon vor der Veröffentlichung eines neuen Bethesda-Spiels danach fragen, was als DLC geplant ist.

Bei der Pferderüstung wäre das sicher nicht passiert. *Christian Burtchen* / **CS**

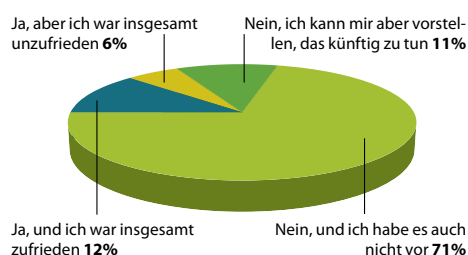
DLC: Das sagen die GameStar-Leser

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



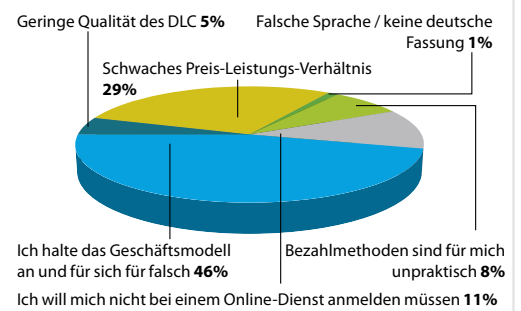
Quelle: GameStar-Mitmachkarte 02/2010

»Haben Sie schon einmal kostenpflichtige Download-Erweiterungen (DLC) erworben?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, Dezember 2009, 4.499 Teilnehmer

»Was hält Sie am ehesten davon ab, kostenpflichtige Download-Erweiterungen (DLC) zu erwerben?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, Dez. 2009, 12.296 Teilnehmer

Der bunte Rebell

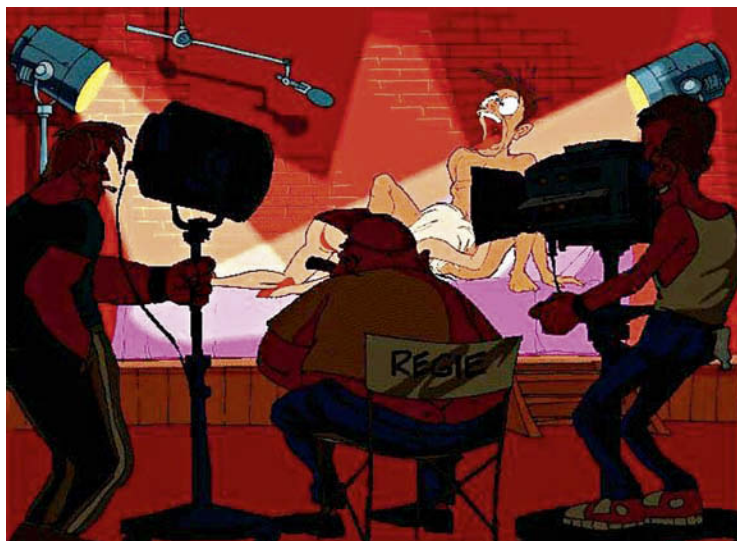
Die CDV-Story

Von Shareware, Sex-CDs und Sudden Strike: Als kleines badisches Unternehmen entwickelte sich CDV vom Diskettenvertrieb zeitweise zum größten deutschen Spiele-Publisher. Ihr Schmuttelimage wurde die ebenso abenteuerlustige wie ungewöhnliche Firma nie ganz los, inzwischen ist sie pleite. Ein Rückblick.

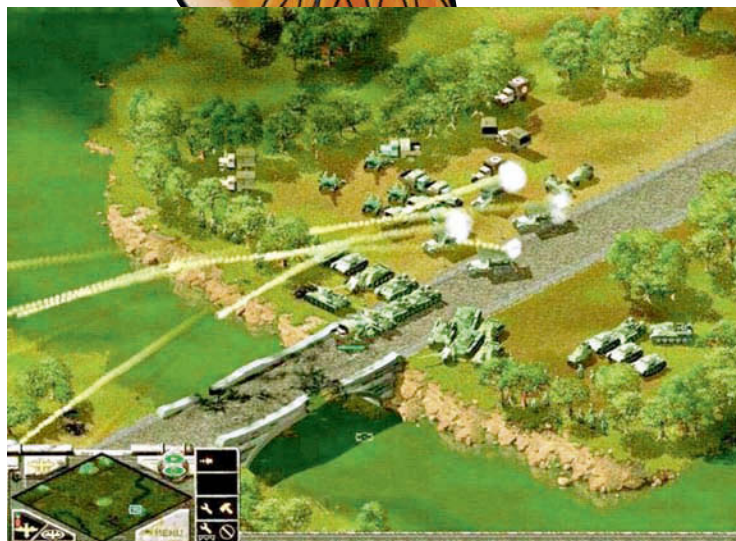
Als Wolfgang Gäbler und Christina Oppermann 1989 in Karlsruhe ihr Unternehmen mit dem sperrigen Namen »Computerdiskettenvertrieb« gründen, hat in Deutschland kaum jemand Internet, und in den Läden stehen nur Spiele von großen Anbietern. Kleine Entwickler und Hobbyprogrammierer setzen dagegen auf das Shareware-Konzept: Einen Teil der Software gibt's kostenlos, nach einer Probefrist muss der Rest bezahlt werden. Gäbler und Oppermann speichern solche Shareware auf Disketten und schicken Sie mit der Post durch die Republik, auf Katalogbestellung und gegen Gebühr. So beginnt die Geschichte von CDV. Der Diskettenversand ist für Gäbler eigentlich nur ein Nebenverdienst während seines Physikstudiums. Aber das Geschäftsmodell erweist sich als so erfolgreich, dass sich die Weiterführung lohnt. Weil CDVs Kundenkartei wächst und Mitte der 90er die CD als neues Medium auftaucht, lohnt sich bald ein weiterer Geschäftszweig: der Vertrieb erotischer Bildersammlungen. Lange vor dem Aufkommen der Internetpornografie ist das ein lukrativer Markt. Schon in jenen Tagen

zeichnet sich CDV durch eine Firmenphilosophie aus, die untrennbar mit dem Erfolg der Firma verbunden bleiben wird, aber auch mit ihren Fehlritten: Das kleine Unternehmen kennt keine Berührungssängste, nimmt alles ins Programm, was Potenzial besitzt. Das Portfolio erstreckt sich von Shareware über Sexbildchen bis hin zu Lernsoftware.

CDV profitierte wie kaum eine andere Firma davon, dass der Software-Markt der Neunziger etwas von einem Abenteuer-spielplatz hatte, auf dem der Mutige hochklettern konnte. »Die Jahre '96 bis '98 waren die spannendste Zeit«, erinnert sich Claudia Rieflin, anfangs persönliche Assistentin des CDV-Chefs Wolfgang Gäbler, später



CDVs erster Auftritt als Publisher: die frivole Wirtschaftssimulation **Wet: The Sexy Empire** (1997).



Im Jahr des Börsengangs landet CDV mit **Sudden Strike** einen gewaltigen Verkaufserfolg.

Pressesprecherin des Unternehmens. Da ist CDV bereits einige Zeit als Publisher im Spiele-sektor aktiv, wieder mit einem glücklichen Händchen in einer vermeintlichen Nische: Die Firma hatte sich den Deutschland-Vertrieb der beiden id-Software-Shooter **Doom** und **Doom 2** sowie von **Duke Nukem 3D** (1996) gesichert, die aus der Shareware-Ecke kamen und den Massenmarkt aufrollten. Der Duke katapultiert die Karlsruher schließlich ins Rampenlicht. Ist man zuvor oft als Shareware-Klitsche verschrien und nicht selten belächelt worden, macht CDV nun von sich reden. Und lotet nebenbei noch die Grenzen des Jugendschutzes aus: Alle drei Shooter werden in Deutschland bald nach Erscheinen indiziert.

Aufbruchsstimmung

Trotz des wachsenden Erfolgs ändert sich am Charakter der Firma zunächst wenig, das Arbeitsklima bleibt familiär, die Hierarchien flach. Die Mitarbeiter hängen an der Firma. Allerdings hinkt die Professionalisierung der Geschäftsentwicklung hinterher, 1995 steckt die Pressearbeit bei CDV noch in Kinderschuhen. Als man dann beginnt, sich aktiv um Kontakte zu den Fachmedien zu kümmern, tut man es dafür umso intensiver. Ob IFA, ECTS, Frankfurter Buchmesse oder Cebit – die Karlsruher sind überall vertreten, wenn auch oft mit bescheidenen Mitteln. Auf der ersten E3 mit eigenem Stand, 1997, quetscht sich CDV in die letzte Ecke des Kellers. Um nicht ganz in der Masse zu versinken, schmuggeln die Mitarbeiter verbotenerweise eine Flasche mit Helium ins Messegebäude, um mit einem Ballon auf sich aufmerksam zu machen. Die unorthodoxe Arbeitsweise mit einem Hauch von Rebellion entspricht noch dem Lebensgefühl der Branche, in der Verträge schon mal mit einem Smiley unterschrieben werden. »Der Erfolg lag wohl daran, dass die Chemie stimmte zwischen den T-Shirt-Trägern von Epic Megagames, Apogee und CDV«, erinnert sich Claudia Rieflin. »Das waren kleine Garagenfirmen, irgendwelche Typen, die da in ihren ungewaschenen Klamotten saßen und deren Autos

Die Entwicklung der CDV-Aktie



größer als ihre Büros waren. Das hat irgendwie gepasst. Es war ein bisschen anarchisch.«

Lula

Anarchisch geht es weiter. Hat sich CDV bis dato auf den Vertrieb von Erotiksoftware beschränkt, so tritt die Firma 1997 mit der in der Pornobranche angesiedelten Wirtschaftssimulation **Wet: The Sexy Empire** erstmals als Publisher auf. Das Spiel begründet eine ganze Reihe von Titeln um die Klischeeblondine Lula, die um die Jahrhundertwende zu einer der Ikonen des deutschen Spielemarkts aufstieg. Dass man sich an die leicht anrühige Thematik überhaupt herantraut, liegt an der Hartnäckigkeit des Firmengründers. Wolfgang Gäbler ist überzeugt vom Potenzial des Titels und boxt das Projekt durch – gegen die Sorgen mancher Kollegen, man könnte sich mit **Wet** ins Abseits manövrieren, ja lächerlich machen. Tatsächlich gibt es hässliche Reaktionen. Andererseits schafft es CDVs virtuelles Busenwunder sogar in das Magazin Stern, in dem ein Redakteur Einblicke in seine Gefühlswelt bezüglich der Desktop-Schönheit gibt. Mit ihrer Freizügigkeit sorgt die **Lula**-Reihe darüber hinaus für internationale Publicity. Vor

allem nordamerikanische Medien zeigen großes Interesse am spielerischen Tabubruch.

Börsengang

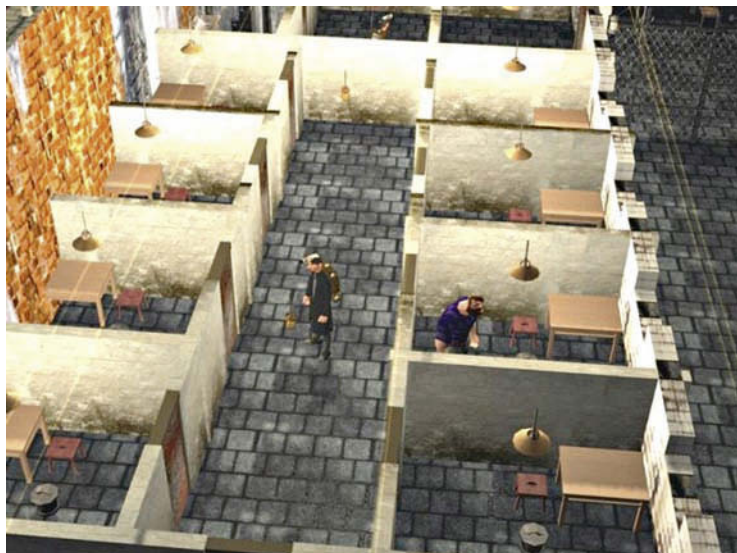
Nicht nur CDV setzt gegen Ende der Neunziger seinen Erfolg fort, der gesamte Datenbereich boomt, die Deutsche Börse führt 1997 mit dem Neuen Markt sogar ein eigenes Segment für Informationstechnologie und weitere »Zukunftstechnologien« ein. Dort lockt eine Menge Kapital. Es ist eine Zeit, in der viele mittelgroße Softwarefirmen in Deutschland einen Börsengang erwägen, so auch CDV. Die Geschäftsleitung zögert, innerhalb der Firmenführung gibt es heiße Diskussionen. Wolfgang Gäbler fürchtet den Kontrollverlust, den eine Aktionärsbeteiligung unweigerlich nach sich zieht, er will die Unabhängigkeit der Firma bewahren. Doch zum einen besteht die Gefahr, dass die Konkurrenz an die Börse geht und mit dem gestiegenen Kapital interessante Titel besetzt. Zum anderen erscheint das Portfolio vielversprechend. Bei CDV ist man sich sicher, mit dem Strategiespiel **Sudden Strike** einen Hit auf der Pfanne zu haben (was sich als richtig erweist); dass dazu mit **Cossacks: European Wars** ein Überraschungserfolg kommen wird,



Das Echtzeit-Strategiespiel **Cossacks: European Wars** ist der zweite große Erfolg des Jahres 2000.



Das sperrige Online-Rollenspiel **Neocron** kann sich 2002 trotz insgesamt guter Qualität nicht durchsetzen.



Partys, Lizenzchickhack, aber kein Spiel: **Escape from Alcatraz** erscheint nie, der Entwickler schließt 2004.



Strategie funktioniert immer: Mit **Blitzkrieg** setzt CDV im Krisenjahr 2003 seinen Erfolg im Genre fort.

ahnt aber noch niemand. Am 17. April 2000 wagt CDV schließlich den Schritt an die Börse, letztendlich als eine von doch nur einer Handvoll deutscher Spielefirmen. Der Emissionspreis der Aktie liegt bei 45 Euro. Vorbereitet hat den Börsengang maßgeblich Christoph Gerlinger, heute Geschäftsführer bei Frogster, dem Publisher von **Runes of Magic**.

Hand in Hand mit dem Börsengang geht ein Strategiewechsel: Die CDV Software Entertainment AG verfügt nun über genügend Kapital, um den Unternehmensschwerpunkt auf die Eigenproduktion von Spielen zu verlagern. Diese Entscheidung beruht nicht nur auf den guten Marktchancen für Unterhaltungssoftware, sondern auch auf der Passion Gäblers. »Die Firma war so breit aufgestellt, man könnte auch sagen: verzettelt, dass er mit dem Börsengang in alle möglichen Richtungen hätte gehen können«, beschreibt Martin Löhlein, damals Entwicklungsleiter bei CDV.

Aber auch innerhalb des Spielesegments herrscht weiterhin buntes Treiben. Einerseits bestätigt **Wet: The Empire Cums Back** 1999 das leicht schmutzige Image von CDV, an-

dererseits überrascht **Sudden Strike** die Branche mit seiner hohen Qualität. Das vor allem international erfolgreiche Strategiespiel ist nicht nur wirtschaftlich ein Meilenstein, sondern belegt auch erneut CDVs Bereitschaft, Grenzen zu überschreiten. Zum ersten Mal können Spieler im Zweiten Weltkrieg die deutsche Seite steuern – und gewinnen. Das bringt die Jugendschützer auf den Plan, der Hersteller muss seinen Titel in einer Anhörung vor der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (der heutigen BPjM) verteidigen.

Die Bilanz des Börsengangs fällt durchweg positiv aus: Im Jahr 2000 verdoppelt sich der Umsatz von 1999 auf gut 14 Millionen Euro, das folgende Jahr setzt den Erfolg fort – und das, obwohl bereits im März 2000 die Dot-com-Blase platzt und Dutzende deutsche Software-Unternehmen in den Untergang reißt. Im Geschäftsbericht 2000 darf sich die CDV AG größter deutscher Publisher im Vollpreissegment nennen. Die Gründung einer amerikanischen Tochtergesellschaft unterstreicht den internationalen Anspruch des Konzerns, für deutsche Spielefirmen bis heute

ein ebenso symbolträchtiger wie riskanter Schritt. CDV hat seinen Zenit erreicht.

Viele Köche ...

Mit dem Börsengang kommt das Kapital der Aktionäre, aber auch der Druck, so viele Titel wie möglich zu produzieren. Man will schnell wachsen. Der Markt ist dabei das geringste Problem, denn auch mit Top-20-Titeln lässt sich im starken deutschen PC-Segment gutes Geld verdienen. Allerdings fehlt es an Entwicklern, um die Projekte umzusetzen, und an erfahrenen Produzenten, um sie zu betreuen. Da die meisten bekannten Studios bereits bei großen Publishern unter Vertrag sind, arbeitet CDV mit kleineren osteuropäischen Entwicklern zusammen. So wird **Cossacks** von GSC Gameworld entwickelt, lange bevor das Studio mit der **Stalker**-Reihe Bekanntheit erlangt. Noch kniffliger ist die Lage bei den Produzenten. Es gibt nur wenige erfahrene Kandidaten, der Arbeitsmarkt ist leergefischt. Für internationales Personal ist Deutschland nicht attraktiv, weil kaum Gelegenheit besteht, mit namhaften Teams zusammenzuarbeiten.



Der Ego-Shooter **Breed** ist ein ambitioniertes Projekt, leidet aber unter internen Querelen beim Entwickler.



Die Reihe **Codename: Panzers** trägt 2004 und 2005 mit dazu bei, CDV in den schwarzen Zahlen zu halten.

CDV hat zwar das Kapital, aber nicht die personellen Kapazitäten, um es optimal einzusetzen. Also weniger Projekte starten? Das müsste der Vorstand vor den Aktionären rechtfertigen. So kommen schließlich auf einen Produzenten fünf bis sechs Titel. Die Mentalität, möglichst viele interessante Titel ins Programm aufzunehmen, bleibt auch der Aktiengesellschaft CDV erhalten. »Das Problem war wahrscheinlich, dass sich die Firma mit dem Börsengang zu wenig verändert hat. Es blieb immer noch sehr lange das Gefühl eines mittelständischen, ja eines Familienbetriebes«, erläutert Martin Löhlein. »Man hätte sich auf weniger Titel beschränken müssen und nicht alles machen sollen, was Potenzial hat, sondern nur so viele Produkte, wie man stemmen kann. Und zwar nicht nur finanziell, sondern vor allem personell.« In den Jahren nach dem Börsengang hat CDV zwar ständig weit über ein Dutzend Spiele in Arbeit, viele erscheinen jedoch mit großer Verzögerung oder werden überhaupt nicht fertig. »Von sechs Ankündigungen sind fünf im Sande verlaufen. Ich habe große Pressepartys gemacht für Spiele, die nie rauskamen, zum Beispiel **Escape from Alcatraz**«, erzählt Claudia Rieflin.

Spieleentwicklung ist für Publisher ein Vorschussgeschäft, sie frisst beständig Kapital. Je länger sich ein Titel verzögert, desto teurer wird er. Die Interessen von Publisher und Entwickler sind dabei oft unterschiedlich. Während der Publisher einfach ein Produkt will, das er planbar vermarkten kann, ist dem Entwickler daran gelegen, sich mit einem möglichst guten Spiel für die internationalen Konzerne zu qualifizieren. Dazu kommt nach der Jahrtausendwende ein insgesamt härter werdender Wettbewerb. Unter die Top 20 zu gelangen, reicht schon bald nicht mehr aus, es sollten schon die Top 10 sein.

Vor diesem Hintergrund gerät CDV 2003 erstmals in große finanzielle Schwierigkeiten. In der Bilanz stehen elf Millionen Euro Verlust, die ersten betriebsbedingten Kündigungen folgen. Dabei hatte man zwischen 2000 und 2002 noch im großen Stil eingestellt und die

Mitarbeiteranzahl in diesem Zeitraum auf knapp 160 mehr als verdoppelt. Nun müssen einige Dutzend Mitarbeiter wieder gehen. Der Umgang mit den Angestellten ist dabei nicht immer korrekt. Manch ein Mitarbeiter findet nach der Zigarettenpause die Kündigung kommentarlos auf dem Schreibtisch. Das Betriebsklima verschlechtert sich insgesamt.

Ganz normaler Wahnsinn

Strukturelle Probleme erschweren währenddessen weiterhin die alltägliche Arbeit. Es gibt Kommunikationsschwierigkeiten mit den Entwicklern, man redet oft aneinander vorbei. Im Fall von **Lula 3D** ist lange nicht klar, wohin die Reise genau gehen soll: Adventure, oder doch lieber **Tomb Raider** in nackt? Die Unternehmensführung formuliert ihre Erwartungen nicht deutlich, es geht ihr oft mehr um Details als um grundsätzliche spielerische Fragen. Zudem verwendet das unterbesetzte Entwicklerteam mit der Vulpine-Engine ein zwar leistungsfähiges, aber noch nicht marktreifes Grafikgerüst. Als **Lula 3D** 2005 erscheint, kann es spielerisch nicht überzeugen. Und es kommt zu spät: Die Zeiten, in denen nackte Tatsachen für großes Publikum gesorgt haben, sind längst vorbei.

Auch ein weiteres großes Projekt scheitert, wenngleich aus anderen Gründen. Ein Jahr zuvor hat sich CDV mit dem Ego-Shooter **Breed** ins millionenschwere Action-Geschäft vorgewagt, allerdings ohne die nötige Entschlossenheit. »Wenn man in die Blockbuster-Schiene will, muss man bereit sein, es mit aller Konsequenz zu tun. Das kostet richtig viel Geld«, urteilt der Entwicklungsleiter Martin Löhlein. »Da reicht es dann nicht, wenn der Entwickler sagt, es kostet so und so viel, und der Publisher pocht dann darauf, dass der Rahmen eingehalten wird. Man muss im Zweifelsfall Leute selbst vor Ort einsetzen, man muss bereit sein, draufzulegen.« Interne Schwierigkeiten beim Entwickler Brat Designs sorgen dafür, dass das ambitionierte Projekt letztlich unfertig veröffentlicht wird. Der **Halo**-Killer in spe geht trotz innovativer Ansätze im Markt unter. Einen Produzenten hatte der Publisher nur sporadisch

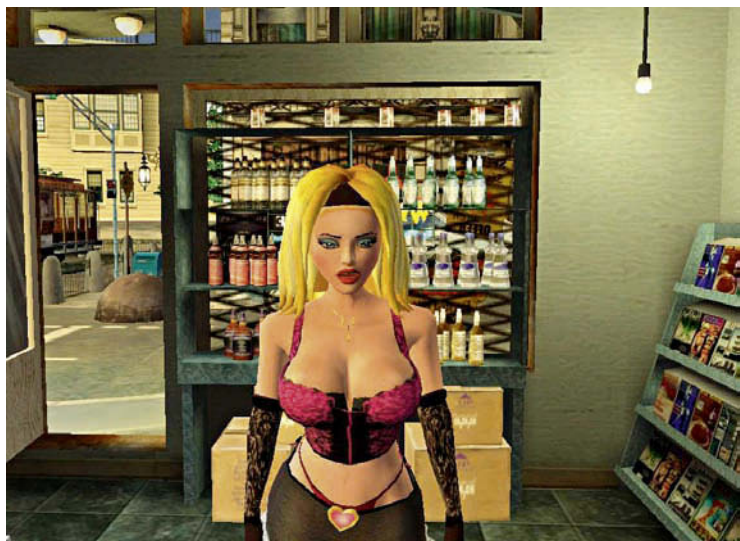
vor Ort, die Betreuung war unzureichend. Auch **Cossacks 2** kann die hohen Erwartungen nicht erfüllen. Dennoch muss CDV 2004 und 2005 keinen Verlust ausweisen und kann mit der **Codename: Panzers**-Reihe sogar eine recht erfolgreiche Strategieserie etablieren.

Ende und Insolvenz

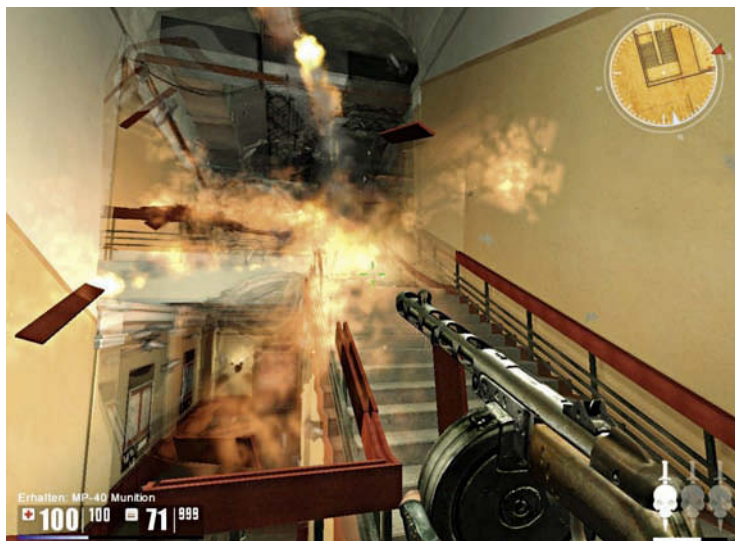
2006, drei Jahre nach der ersten Krise, folgt dann ein erneuter Absturz. Weder der provokante, durchschnittliche Shooter **Übersoldier** noch das Aufbauspiel **Die Römer** kann die Erwartungen erfüllen, andere Spiele verschieben sich – die alten Probleme. CDV macht wieder Verlust, gut 8 Millionen Euro sind es diesmal. Das Unternehmen ist überschuldet, kann dies jedoch durch ein Nachrangdarlehen ausgleichen. Zuvor hat man bereits die Rechte an den vielversprechenden Titeln **Panzer Tactics**, **Warfront: Turning Point** sowie **Jack Keane** auf die GDD Games Development and Distribution GmbH übertragen. 2007 sinkt das Grundkapital von CDV auf ein Achtel des Ursprungswerts – der ehemals größte deutsche Publisher ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Er zieht sich endgültig in den Vertriebs zurück. Als Spieleproduzent ist CDV damit bereits Geschichte, man verdient sein Geld wieder mit dem Etikettieren von Datenträgern.

Zwar kann sich das zurechtgestutzte Unternehmen in den Jahren darauf kurzzeitig erholen und ausgerechnet mit der Konsolenfassung von **Sacred 2**, dem Sargnagel des 2009 geschlossenen Konkurrenten Ascaron, einen Erfolg feiern. Mit der kreativen Arbeit früherer Tage hat das neue CDV jedoch nicht mehr viel gemein. Nachdem es 2009 mit **Cryostasis**, **Necrovision** und **Men of War** gute, aber wenig erfolgreiche Titel auf den deutschen Markt brachte, wird es schließlich von der Vergangenheit eingeholt. Der US-Publisher Southpeak Interactive hat Forderungen gegen CDV erworben, um damit eigene Verpflichtungen, die 2009 Gegenstand eines Rechtsstreits mit CDV waren, auszugleichen. Am 12. April 2010, nach 21 Jahren, meldet CDV Insolvenz an. Die Aktie liegt bei 50 Cent.

SD



Bei **Lula 3D** verhindern immer neue Änderungswünsche und Abstimmungsschwierigkeiten einen Erfolg.



Wieder Zweiter Weltkrieg, diesmal als Shooter: **Übersoldier** bleibt 2006 hinter den Erwartungen zurück.



Die Preisverleihung des zweiten Deutschen Computerspielpreises fand Ende April im Berliner Congress Center statt.

Foto: Deutscher Computerspielpreis / Bösche

Die große Heuchelei

Der Deutsche Computerspielpreis sollte Spiele als Kulturgut adeln, degradiert sie aber zu Kinderkram. Gewalt – zentrales Element in vielen prämierten Filmen – darf nicht stattfinden. Die Außenwirkung ist blamabel, die Jury macht Verrenkungen.

Am 21. Februar 2008 entdeckt der deutsche Bundestag seine Liebe zu Computerspielen. An jenem Tag beschließen die Abgeordneten den Antrag aus Drucksache 16/7116: »Der Deutsche Bundestag fordert die Bundesregierung auf, zeitnah einen Preis für qualitativ hochwertige sowie kulturell und pädagogisch wertvolle Computerspiele zu initiieren.« Nur ein Jahr später, am 31. März 2009, wird zum ersten Mal der Deutsche Computerspielpreis verliehen. Der Preis ist mehr als eine Auszeichnung, er soll ein Leuchtturm sein: Seht her, in Deutschland werden PC- und Videospiele endlich ernst genommen! Statt sich anzufinden, arbeiten Staat und Branche Hand in Hand, sie tragen zu gleichen Teilen das Preisgeld von 500.000 Euro, verteilt auf neun Gewinner. Als am 29. April 2010 die zweite Preisverleihung stattfindet, drängen sich im Berliner Congress Center die Gala-gäste, in einer schicken Show stehen Berlins Bürgermeister Klaus Wowereit und Nieschen-Prominente wie Olli P. auf der Bühne und loben Spiele. Die Veranstaltung, so jubeln hinterher die Ausrichter, sei sehr gelungen.

Die Presse findet andere Worte. »Eine Farce« (Der Westen), eine »peinliche Posse« (Welt Online) habe da stattgefunden, ein reiner »Etikettenschwindel« (Stern.de) sei der »Kuschelpreis« (Heute.de), bei dem nur »Kindergarten-games« (Spiegel Online) ausgezeichnet wurden. Der Leuchtturm wird zur Funzel, denn hinter den Kulissen der Glamour-Veranstaltung reiben sich Branche und Politik

an der Frage auf, ob man Spiele auszeichnen darf, in denen Gewalt vorkommt. Der Grund-satzstreit beschert dem jungen Preis von Anfang an Skandalchen, Blamagen und ein ernüchterndes Maß an Heuchelei.

Preisgestolper

Bereits bei der Erstverleihung 2009 sorgten seltsame Entscheidungen für Stirnrunzeln. Der Favorit des Jahres, das sogar im Feuilleton als satirisches Meisterwerk gefeierte **Grand Theft Auto 4**, schaffte es in der Kategorie »Bestes internationales Spiel« nicht mal auf die Nominierungsliste – zu brutal. Statt-

dessen gewannen gleich zwei Spiele, **Wii Fit** und **Little Big Planet** (für die Playstation 3), weil sich die Jury nicht einigen konnte. Die Trophäe hätte der bayerische Ministerpräsident Horst Seehofer überreichen sollen, aber der kam nicht. Er wollte sich wohl doch nicht mit der Schmutzbranche assoziiert sehen, gegen die Seehofers Innenminister Joachim Herrmann regelmäßig Verbotsforderungen abfeuert. Ein Preis fehlte 2009 zudem komplett: Die Auszeichnung für Innovation ließ die Jury in letzter Minute unter den Tisch fallen, weil ihr dann doch keines der beiden dafür nominierten Spiele würdig erschien.



Absurder Doppelsieg: **Anno 1404** wurde gleichzeitig bestes deutsches und bestes internationales Spiel.

Foto: Deutscher Computerspielpreis / Büschleb



Thomas Pottkämpfer (Related Designs) und Christopher Schmitz (Ubisoft) mit der Auszeichnung für Anno 1404.

Was 2009 noch als Premierenpannen durchging, setzte sich 2010 nahtlos fort. Wieder verschwand eine Kategorie in der Versenkung, diesmal »Bestes Online-Lernspiel«. Dass **The Whispered World** den Preis für das beste Jugendspiel gewann, war eine echte Überraschung: Das Adventure war dafür gar nicht nominiert. Stattdessen hatte der Hersteller Daedalic den von der Atmosphäre her durchaus erwachsenen Titel als Kinderspiel eingereicht – ein absurder Winkelzug, der (wie Daedalic-Chef Carsten Fichtelmann in seiner Dankesrede freimütig zugab) nur dem Zweck diene, dem starken Konkurrenten **Anno 1404** auszuweichen. Die Jury verschob **The Whispered World** vernünftigerweise zu den Jugendspielen, versäumte aber, das auch öffentlich zu machen. So erfuhren die drei brüskierten Nominierten Ubisoft (**Anno 1404**), King Art (**The Book of Unwritten Tales**) und Bright Future (**Fußball Manager 10**) erst am Verleihungsabend, dass ihnen ein Quereinsteiger den Preis weggeschnappt hatte. **Anno 1404** wurde dafür »Bestes deutsches Spiel«. Als größter Fettnapf entpuppte sich aber einmal mehr die Kategorie »Bestes internationales Spiel«. Wenige Tage vor der Veranstaltung hatte die Jury, wieder überraschend, einen Titel nachnominiert, der prompt gewann: **Dawn of Discovery**. Dahinter steckt nichts anderes als die englische Ausgabe von **Anno 1404**. So wurde Ubisofts Strategiespiel in einem dubiosen Doppelsieg sowohl bestes deutsches als auch bestes internationales Spiel, obwohl mit **Dragon Age** und **Uncharted 2** (für die Playstation 3) zwei hervorragende Alternativen und zudem echte internationale Spiele auf der Auswahlliste standen. Doch die hatte die Jury zuvor abgeschossen.

Jury vs. Jury

Es ist April 2010, als sich die Hauptjury für den Deutschen Computerspielpreis in den Räumen der Games Academy in Berlin trifft, um die Sieger auszuwählen. 14 Mitglieder hat die Jury, je sieben bestimmt von den Branchenverbänden und von der Politik. Die Branche schickt Entwickler, Ausbilder, Fachjourna-

listen. Die Politik benennt Wissenschaftler, Pädagogen, Gremienvertreter. Zwei Juroren fehlen an jenem Tag, zwölf sind anwesend. Acht Stimmen braucht ein Spiel, um zum Sieger gekürt zu werden, eine Zweidrittelmehrheit. Fünf Gegenstimmen genügen, um es abzulehnen. Die Jury muss sich durch zehn Kategorien arbeiten, in jeder sind maximal drei Spiele nominiert. Die Auswahlbegründungen werden als Powerpoint-Text an die Wand geworfen und verlesen, dann spielt ein USK-Prüfer Szenen aus den Programmen vor. Anschließend diskutiert die Runde, durchaus kontrovers und angeregt, die meisten Juroren sind gut vorbereitet. Man kommt zum Preis für das beste internationale Spiel.

Welche Spiele die Hauptjury überhaupt zu Gesicht bekommt, haben in den Wochen zuvor neun Fachjurys bestimmt: je vier Personen, wieder je zur Hälfte besetzt von Branche und Politik. Die gerade Jurorenzahl ist Absicht: Man wünscht Mehrheitsentscheid. Bei Stimmenpatt scheidet das Spiel aus. Daran zerschellt 2009 **Grand Theft Auto 4**, in der zuständigen Fachjury für das beste internationale Spiel stimmen beide Politikvertreter gegen das Rockstar-Werk. In der Gruppe sitzt mit Heiko Klinge auch ein GameStar-Journalist.

Welche Spiele überhaupt zur Auswahl stehen, darauf hat die Fachjury keinen Einfluss. Die Vorschläge kommen von den Branchenverbänden, maximal ein Spiel pro Hersteller. Für das beste internationale Spiel sind 2010 ganze acht Titel eingereicht, darunter lächerliche Kandidaten wie **My Baby** für Nintendos DS oder der Rohrkrepierer **Cursed Mountain**. Das erleichtert die Wahl. Die Juroren einigen sich mit je drei zu einer Stimme auf **Dragon Age**, **Uncharted 2** und das DS-Knobelspiel **Professor Layton und die Schatulle der Pandora**.

Anno vs. Anno

Die Hauptjury, die in der Games Academy über die Sieger entscheidet, wird geleitet von Wolf-Dieter Ring, einem bayerischen Medienpolitiker und Jugendschützer. Man hat nicht den Eindruck, dass Ring das Medium, über dessen Wert er richten soll, sonderlich



Die Preisträger 2010

Bestes deutsches Spiel

Anno 1404 (Related Designs)
Preisgeld: 100.000 Euro

Bestes Jugendspiel

The Whispered World (Daedalic)
Preisgeld: 75.000 Euro

Bestes Kinderspiel

Capt'n Sharky (WebVV GmbH)
Preisgeld: 75.000 Euro

Bestes mobiles Spiel

Giana Sisters (Spellbound)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Browserspiel

Wewaii (Travian)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Serious Game

Experimente (Zone 2 Media)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes Konzept: Studentenwettbewerb

Night of Joanne (Mediadesign Hochschule)
Preisgeld: 35.000 Euro

Bestes Konzept: Schülerwettbewerb

Goosegogs (Frederic Schimmelpfennig)
Preisgeld: 15.000 Euro

Bestes Online-Lernspiel

(nicht vergeben)
Preisgeld: 50.000 Euro

Bestes internationales Spiel

Dawn of Discovery (Related Designs)
Preisgeld: –

schätzt. Bei den Jurydebatten bleibt er passiv. Umso überraschter ist die Runde, als er zu **Dragon Age** plötzlich einen Zettel hervorzieht: Man habe ihm zugetragen, im Spiel müsse man eine Frau und ihren Sohn ermorden. Ob man so etwas wirklich auszeichnen wolle? Ein Fachjournalist versucht zu erklären, dass beide genauso gut gerettet werden können, dass der Spieler mit den Konsequenzen seiner Handlung konfrontiert werde. Aber da ist Bio-warens Erwachsenen-Spiel bereits erledigt. **Uncharted 2**, eine spielbare Mischung aus Indiana-Jones- und James-Bond-Film, scheitert an seinen Schießereien. Das kindliche **Professor Layton** zum besten internationalen Spiel zu küren, ist der Jury zu peinlich. Sie beschließt, den Preis gar nicht zu vergeben.

Das wäre eine konsequente Lösung gewesen. Aber sie ist nicht im Sinne der Spielebranche. Deren Hauptverband, der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware), steckt einen Großteil seines Jahresetats in den Spielepreis. Elf der zwölf Träger, von Activision bis Ubisoft, sind ausländische Unternehmen.

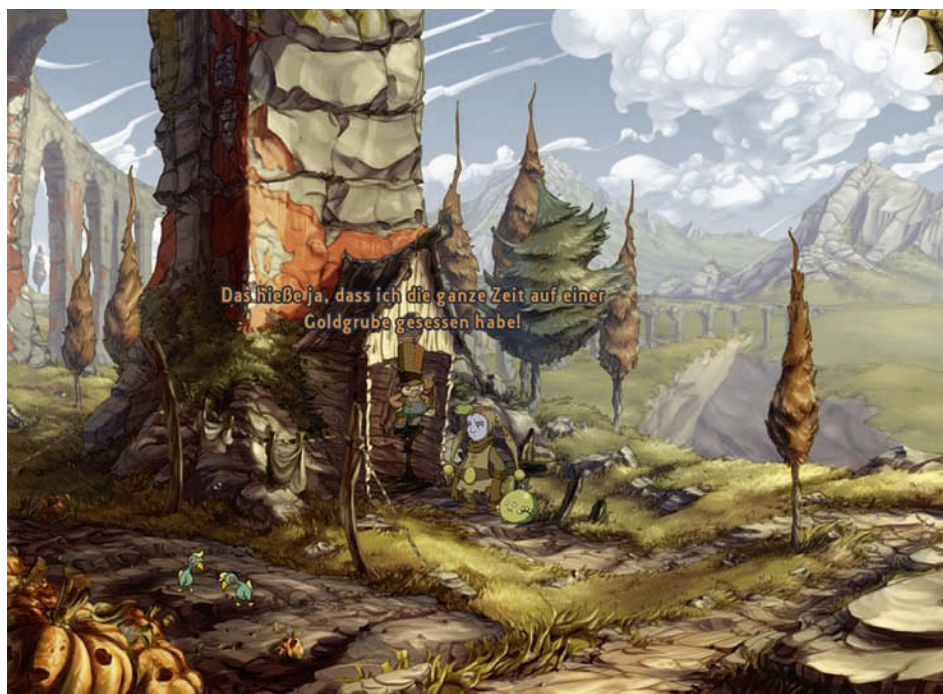
»Bestes internationales Spiel« ist die einzige Auszeichnung, die für sie einen Hauch von Strahlkraft hat. Als der BIU von der Juryentscheidung erfährt, schrillen bei den Politikern die Telefone: Wenn der Preis nicht vergeben werde, sei diese Veranstaltung die letzte.

Kurz darauf erreicht die Mitglieder der Hauptjury eine E-Mail von ihrem Leiter Wolf-Dieter Ring: Ob man nicht doch noch ein Spiel nachnominieren könne? Beispielsweise das DS-Spielchen **Scribblenauts**? Der Vorschlag ist indiskutabel, die Jury lehnt ab. Tage später schickt Ring eine zweite E-Mail, die am Ernst der Lage keine Zweifel mehr lässt. Wieder hat er einen Kompromisskandidaten in petto: **Dawn of Discovery**, die englische Version von **Anno 1404**. Um den Computerspielpreis zu retten, stimmt die Mehrheit der Jury diesmal zu. Da ist es auch schon neben-sächlich, dass sie das Regelwerk frei auslegen muss, um **Dawn of Discovery** überhaupt auszeichnen zu dürfen, denn laut Statut muss das beste internationale Spiel im Ausland produziert worden sein. **Anno 1404** entstand vorwiegend in Deutschland.

Ziel vs. Ziel

Die Posse um den internationalen Preis zeigt, wie schwer sich Deutschland nach wie vor mit der Würdigung von Erwachsenenspielen tut. Dabei werteten die Veranstalter des Deutschen Computerspielpreises es schon als Erfolg, dass die Fachjury mit **Dragon Age** und **Uncharted 2** dieses Mal überhaupt gewalthaltige Spiele nominiert hatte – das sei ein klares Zeichen für eine Stimmungsänderung in der Politik. Insider können darüber nur lachen. Die CSU-Politikerin Dorothee Bär erschien beispielsweise weder zur Hauptjurysitzung noch zu den beiden angesetzten Beratungsterminen der Fachjury für das beste internationale Spiel. Stattdessen ließ sie ihr Urteil über **Uncharted 2** und **Dragon Age** per E-Mail nachreichen: »In keinem Fall zur Auszeichnung geeignet!« Eine Begründung fehlte.

Offiziell sind alle Spiele mit USK-Siegel als Preiskandidaten zugelassen, schließlich handelt es sich nicht um einen Jugendspielpreis. Inoffiziell, das zeigten die Jurysitzungen, haben Spiele mit Gewaltdarstellung bei Politikern und Pädagogen de facto keine Chance. Das liegt nicht nur daran, dass eine öffentliche



The Whispered World war eigentlich als bestes Kinderspiel nominiert, gewann aber überraschend als bestes Jugendspiel.

Fürsprache für mögliche »Killerspiele« vor allem konservativen Amtsträgern nach wie vor wie beruflicher Selbstmord, zumindest aber wie eine moralische Bankrotterklärung erscheint. Gleichzeitig ist dem Deutschen Computerspielpreis ein Geburtsfehler in die Wiege gelegt. Weil die Kulturpolitiker die Sorge umtreibt, dass deutsche Kulturwerte im jungen Medium Videospiel von amerikanischem Hurra-Patriotismus und japanischen Manga-Kulteraugen überrollt werden, soll der Preis die hiesige Entwicklerszene stärken. Andererseits hat die Auszeichnung Erziehungscharakter, nur »kulturell und pädagogisch wertvolle« Spiele kommen als Preisträger in Frage. Die beiden Zielsetzungen gehen schlecht zusammen. Wenn deutsche Entwickler weltweit erfolgreich sein wollen – wie es sich die Branche wünscht –, kommen sie an Actiongenre und Konfliktszenarien kaum vorbei. Dass das noch lange nicht gegen kulturelle Tiefgründigkeit spricht, beweisen **Bioshock**, **Grand Theft Auto 4** oder der PS3-Hit **Heavy Rain**. Wenn andererseits der positive Lerneffekt eines Spiels das entscheidende Kriterium für den Deut-

schen Computerspielpreis sein soll – wie die Politik voraussetzt –, dann bedeutet das nach deutscher Definition: Gewalt ist tabu. Erwachsenenspiele haben somit keine Chance.

Die gute Nachricht

So überschatteten Moraldünkel und Berührungsängste den Glanz eines Kulturpreises, an dessen Wichtigkeit für die sorgengeplagte deutsche Spielebranche an sich kein Zweifel besteht. Pikiert beklagten die Verbandsvertreter nach der Preisverleihung 2010, die Presse-schelte verdeckte den Blick auf all die anderen, sinnvoll ausgezeichneten Kategorien. Das mag stimmen. Tatsächlich ist das kritische Medien-echo auf die Nominierungsposse aber das Beste, was den Spielern und der Branche passieren konnte. Denn die Kommentare aller Publikumsmedien von Spiegel Online bis Stern.de hatten eines gemeinsam: Sie brachen eine Lanze für die Akzeptanz von Erwachsenenspielen als Kulturgut. Dass die Presse so eindeutig auf ihrer Seite steht, ist für Spieler eine wohl-tuende Erfahrung. Und womöglich wertvoller als ein Preis für kindgerechte Spiele. CS



Dragon Age ist ein klares Erwachsenenspiel: Tiefgründig und voll schwerwiegender Entscheidungen, auch stellenweise sehr brutal. Das disqualifizierte es als Preisträger.



Das Playstation-3-Actionspiel **Uncharted 2** stellt jeden Kinofilm in den Schatten. Nur wird darin auch geschossen – für die Computerspielpreis-Jury inakzeptabel.



HALL OF FAME

Medal of Honor

Im Jahr 2002 gab ein Entwickler namens 2015 den Startschuss für die Weltkriegs-Shooter und zwei große Erfolgsserien.



Der Held Mike Powell wurde oft von **KI-Kollegen** begleitet. Die machten das Erlebnis echter und intensiver.



Abwechslungsreich: In einer Mission mussten Sie in einem **Panzer** gegnerische Stahlkolosse zerbröseln.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 6825

Vince Zampella, Jason West – zwei Namen, die in den letzten Wochen für großen Wirbel in der Spielewelt gesorgt haben. Der Publisher Activision Blizzard hatte die Studiobosse seiner Tochterfirma Infinity Ward (**Call of Duty**) gefeuert, die gründeten daraufhin eine neue Firma namens Respawn Studios, deren Spiele bei EA erscheinen sollen. Jetzt muss Respawn nur noch einen Militär-Shooter machen, dann ist alles wieder wie vor **Call of Duty**. Denn Zampella und West hatten schon einmal ein Studio verlassen, um eine eigene Firma (Infinity Ward) zu gründen. Davor arbeiteten die beiden beim Entwickler 2015 und waren die führenden Köpfe hinter dem von Electronic Arts veröffentlichten **Medal of Honor: Allied Assault**.

Aus Film mach Spiel

Medal of Honor: Allied Assault erschien 2002 und schwamm auf der durch Filme wie **Der Soldat James Ryan** und **Der Schmale Grat** sowie der HBO-Serie **Band of Brothers** aufgetürmten Welt-

kriegs-Erfolgswelle mit. Die schmerzlich intensiv inszenierte Anlandung an Omaha Beach in **Allied Assault** war eine nahezu exakte Kopie der Auftaktszene von **Der Soldat James Ryan**. Presse wie Spieler waren sich einig: Selten zuvor hatte man etwas derartig Beklemmendes und gleichermaßen Faszinierendes in einem Shooter erlebt. Jahre später ließ Infinity Ward diesen Moment in **Call of Duty 2** wieder aufleben, konnte dabei aber trotz besserer Grafik und bombastischerer Inszenierung nicht die Wirkung des Originals erreichen.

Geschichte ohne Geschichte

In **Medal of Honor: Allied Assault** gab's schon die Tempowechsel, die vor allem die späteren **Call of Duty**-Spiele bestimmen sollten. Actiongeladene Krawumm-Abschnitte wechselten sich mit ruhigen Sequenzen ab, in denen Sie beispielsweise als deutscher Offizier verkleidet in einen Stützpunkt der Feinde eindringen mussten. So sorgte das Spiel da-

für, dass sich trotz der arg linearen Levels nicht so schnell Routine einschlich, sodass das Adrenalin aus den unterschiedlichsten Gründen ins Blut strömte.

Allied Assault war längst nicht perfekt. Gerade erzählerisch ließ der Titel viele Wünsche offen. Der Held Mike Powell blieb farblos, den historisch halbwegs genauen Missionen lag keinerlei übergreifende Story zugrunde. Ähnlich verhielt es sich in den folgenden Teilen der **Medal of Honor**- und **Call of Duty**-Serie – bis zum ersten **Modern Warfare**. Aber **Medal of Honor: Allied Assault** war der Beginn der Erfolgsgeschichte der Weltkriegs-Shooter. Die wohl nun erst einmal vorbei sein dürfte:

Deswegen legendär

- hat Weltkriegs-Shooter populär gemacht
- bombastische Inszenierung
- Anlandung an Omaha Beach
- teils bedrückende Atmosphäre
- abwechslungsreiche Missionen

Sowohl das neue **Medal of Honor** als auch das kommende **Call of Duty: Black Ops** von Treyarch verlassen sich nicht mehr auf den Zweiten Weltkrieg. Hoffentlich verlässt man sich stattdessen auf eine gescheite Handlung, denn genau die fehlt den meisten Militär-Shootern auch noch im Jahr 2010. **PET**

MEDAL OF HONOR

EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Electronic Arts	ORIGINALRELEASE	2002
ENTWICKLER	2015	CA. PREIS	5 Euro
QUELLE	Amazon	USK	ab 18 Jahren
SPRACHE	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM SO LÄUFT'S Pentium 3 mit 500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
Medal of Honor: Allied Assault läuft ohne Probleme auf allen gängigen Windows-Betriebssystemen.



FAZIT Der gelungene Auftakt zweier Shooter-Erfolgsserien.



Daniel Visarius
hat vor kurzem sein
neues iPhone bekommen
und prompt sein altes
ohne Risiko gehackt.



Hendrik Weins
hat mit seinem Internet-
Provider hart verhandelt
und bezahlt jetzt nur noch
die Hälfte.

Hardware & News

Ein Hurra auf den PC

Wir stecken Ihre Lieblingsspiele in den Schönheitssalon.

Wie oft haben wir uns in Technik-Checks über unzulängliche Texturen oder generell altbackene Grafik beschwert! Natürlich haben wir nichts gegen niedrige Hardware-Anforderungen, wohl aber etwas gegen hässliche Spiele. Dass schöne Optik nicht unbedingt viel Spieleleistung kosten muss, beweist unter anderem **Anno 1404**. Wenn ein Hersteller das aber nicht hinbekommt, etwa bei Konsolenumsetzungen, dann helfen nur Grafikmods aus der Community. Für diesen

Schwerpunkt haben sich Hendrik und Nico fünf nach wie vor beliebte PC-Spiele herausgesucht und erklären, wie Sie diese einfach selbst verschönern können.

Unterdessen hat sich Florian auf Ihren Wunsch hin mit aktuellen SSD-Festplatten auseinandergesetzt. In seinem Vergleichstest klärt er, was diese lautlosen und rasend schnellen, aber teuren Laufwerke von herkömmlichen Festplatten unterscheidet und worauf Sie beim Kauf achten sollten.

DV



3D-Brille oder mehrere TFTs?
Aktuell prüft das die GameStar-Redaktion im subjektiven Praxistest.

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Spiele im Schönheitssalon	109
Crysis	110
Drazen Age: Origins	112
Fallout 3	114
Half-Life 2	116
Risen	118

Test des Monats

SSD-Festplatten im Vergleichstest	120
--	-----

Tests

Notebook: Asus G73JH	124
5.1-Lautsprecher: Teufel Concept E 200	124

Grafikkarten:	
Sapphire Radeon HD 5850	
Toxic 2,0 GByte	124
Maus:	
Roccat Pyra	125
22-Zoll-TFT:	
Samsung B2230	125
Komplett-PC:	
Hardware4u.net GamersDream Rev. 3.2 Air X	125

Service

Einkaufsführer	126
----------------------	-----

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Athlon 64 X2/5000+
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Core 2 Duo E8500
4,0 GByte
Radeon HD 4870



High-End-PC

Core 2 Quad Q9300
4,0 GByte
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, DX 11, 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

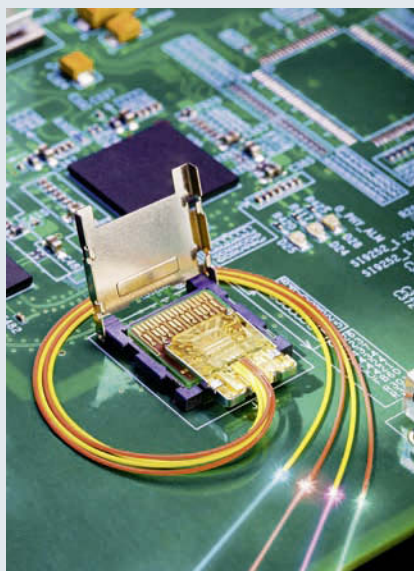
Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8600 GTS k.A. 9600 GT 80 € 8800 / 9800 GT 100 €	8800 / 9800 GTX / GTX 250 130 €	
Geforce GTX		GTX 260 160 € GTX 260 180 € GTX 275 220 €	GTX 285 300 € GTX 470 350 € GTX 295 400 € GTX 480 450 €
Radeon X1000	X1950 Pro k.A. X1900 XT k.A. X1950 XT k.A.		
Radeon HD 3/4	3850 70 € 4670 70 € 4830 100 €	4770 100 € HD 4850 100 € HD 4870 130 € HD 4890 160 €	HD 4850 X2 220 € HD 4870 X2 350 €
Radeon HD 5		HD 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 Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



USB 3.0 ist tot, es lebe »Light Peak«

Intel stellt eine optische Verbindung mit hohen Datenübertragungsraten vor, die alle anderen Kabel überflüssig machen soll.

Auf der diesjährigen Entwicklermesse IDF in Peking stellte Intel »Light Peak« vor, eine optische Hochgeschwindigkeitsverbindung für den PC. Angepeilt sind vorerst 10 GBit/s, was mehr als der doppelten Übertragungsrate von USB 3.0 entspricht. Laut Justin Rattner, Chief Technology Officer (CTO) bei Intel, stellen die 10 GBit/s allerdings nur den Anfang dar und es gebe fast keine Bandbreitengrenze für die optische Übertragung. Darüber hinaus soll Light Peak nicht nur USB 3.0 ersetzen, sondern sämtliche Kabel am PC überflüssig machen, darunter SATA, HDMI und Displayport. Die Produktion von Light Peak soll bereits Ende 2010 starten.

NG

Zur Veranschaulichung: Über Light Peak können Sie einen **Blu-ray-Film innerhalb von 30 Sekunden** kopieren.

News-Ticker

- **ComputeMark:** Der Grafikkarten-Benchmark testet die Computing-Fähigkeiten von DirectX-11-Karten, etwa beim Komprimieren von Videos.
- **Nvidia:** Will die Treiber für PC- und Notebook-Grafikkarten zusammenführen. Im Sommer soll die entsprechende Reihe 256 erscheinen.
- **Phenom II X4:** Auf der Internetseite von PC-Hersteller Dell sind erste Hinweise auf einen Phenom II X4 in Notebooks aufgetaucht.
- **3,0-TByte-Festplatten:** Bis Ende des Jahres wollen Western Digital und Seagate die ersten Festplatten mit 3.000 GByte Speicherkapazität auf den Markt bringen.
- **PhysX:** Nachdem der Mischbetrieb mit einer Radeon als Grafikkarte und einer GeForce als PhysX-Beschleuniger ausortiert wurde, fehlt in neuen PhysX-Treibern auch die Unterstützung für Ageia-PhysX-Karten (Nvidia hatte Ageia Anfang 2008 übernommen).
- **GeForce GTX 480 mobil:** Gerüchten zufolge könnten im Sommer die ersten Laptops mit Nvidias DirectX-11-Karte GeForce GTX 480 auf den Markt kommen. Die Spieleleistung wird aber kaum dem extrem schnellen Desktop-Pendant entsprechen.

Geforce GTX 490 mit 512 Shader-Einheiten

Nachdem die Probleme bei der Chip-Herstellung gelöst sind, will Nvidia ein neues Serienflaggschiff mit 512 Shader-Einheiten nachschieben.

Die lange andauernden Probleme von Nvidia mit der Chip-Herstellung in 40 nm beim Auftragshersteller TSMC scheinen endlich gelöst. Zur Veröffentlichung der GeForce GTX 480 wurde die Anzahl der Shader-Einheiten noch von den eigentlich auf dem Chip vorhandenen 512 auf 480 reduziert, um die Chip-Ausbeute zu verbessern und der hohen Strom-

aufnahme Herr zu werden. Nun stellt Nvidia-Manager Drew Henry eine kommende High-End-Grafikkarte mit der Maximalzahl an Shadern in Aussicht. Diese vermutlich GTX 490 betitelte Grafikkarte würde mit etwa 10 Prozent mehr Leistung die GTX 480 als Top-Modell ablösen. Wir gehen von einer Veröffentlichung noch im laufenden Jahr 2010 aus.

NG



Wenn die GeForce GTX 490 kommt, dann wahrscheinlich mit dem **Kühler** der GeForce GTX 480 (im Bild).

Radeon HD 5780 Eyefinity 6 im Test

Für 500 statt 400 Euro bekommen Sie die Radeon HD 5870 auch mit von 1,0 auf 2,0 GByte verdoppelten Videospeicher und sechs Displayport-Monitorausgängen.

An jede übliche Radeon HD 5000 lassen sich maximal drei Monitore anschließen. Die **ATI Radeon HD 5870 Eyefinity 6 Edition** kann

dagegen gleich sechs TFTs auf einmal ansteuern. Im Test haben wir das High-End-Spielzeug mit sechs 22-Zoll-TFTs durch unsere Benchmarks geschleust und ausführlich Probe gespielt. So beeindruckend die riesige Bildfläche mit ihren 5040x2100 Pixeln auch ist: Im Vergleich zu einem Eyefinity-Aufbau mit drei Monitoren ist das Sechserpack einfach zu unpraktisch. Zum einen stören die vielen Rahmen besonders bei Shootern und Rennspielen, zum anderen brauchen Sie wahnsinnig viel Platz und zwei Grafikkarten, um die hohe Auflösung flüssig darstellen zu können. Ganz abgesehen von den Unsummen, die ein solches Setup verschlingt: 1.000 Euro für die Grafikkarten und gut 1.500 Euro für die Monitore. Den ausführlichen Test finden Sie über den untenstehenden Quicklink auf GameStar.de.

DV

► www.gamestar.de Quicklink: 6841

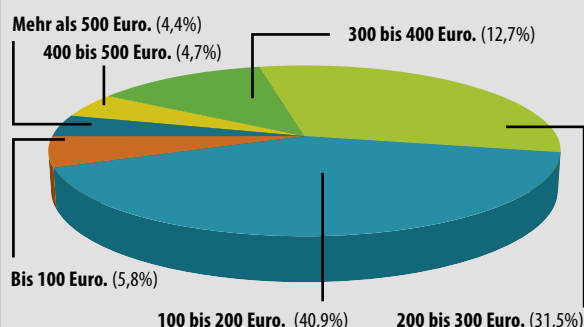
Zum Test schickte uns AMD neben zwei Eyefinity-6-Editions **sechs 22-Zoll-TFTs** mit Displayport-Eingang sowie einen passenden 6-Monitor-Ständer.



»Wie viel Geld investieren Sie durchschnittlich in eine neue Grafikkarte?«

Drei Viertel aller GameStar.de-Leser geben für eine neue Grafikkarte zwischen 100 und 300 Euro aus.

Die meisten von Ihnen (40,9 Prozent) kaufen dabei im Segment zwischen 100 bis 200 Euro – momentan die Domäne von AMDs Preisleistungs-Sieger Radeon HD 5770 (130 Euro). 31,5 Prozent greifen zur gehobenen Mittelklasse bis 300 Euro. Nur 12,7 Prozent investieren mehr als 400 Euro und gerade einmal 4,4 Prozent mehr als 500 Euro.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.389 Teilnehmer

Schwerpunkt-Inhalt

Crysis.....	110
Dragon Age: Origins.....	112
Fallout 3.....	114
Half-Life 2.....	116
Risen.....	118

Spiele im Schönheitssalon

Viele ältere Spiele und die meisten Konsolenumsetzungen nutzen die Leistung heutiger PCs nicht aus. Dem grafischen Stillstand wirken Fan-Projekte entgegen. GameStar stellt die schönsten Mods vor und hilft Ihnen bei der Installation.

Auf der einen Seite werden Spiele heutzutage für mehrere Systeme entwickelt, oft in erster Linie für die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3. Den PC behandeln die Publisher teils nur stiefmütterlich, weil er außerhalb Deutschlands keine große Rolle spielt – Ausnahme sind PC-exklusive Titel wie **WoW**.

Auf der anderen Seite kramen wir immer mal wieder unsere alten Lieblingsspiele heraus und betrachten ungläubig die schmucklose Grafik: »Aber das sah doch damals nicht sooo mies aus!« Nein, damals nicht. Doch Technik hat eine kurze Halbwertszeit. Schließlich reißen uns auch bei Filmen zehn Jahre alte Spezialeffekte nicht mehr vom Hocker.

Aus diesem Antrieb heraus erstellen Fan-Projekte immer wieder neue Modifikationen, die sich grob in drei Klassen einteilen lassen: 1. Erweiterungen des Originalspiels (neue Karten oder Kam-

pagnen), 2. neue Spiele auf Basis der zugrunde liegenden Engine und 3. grafische Generalüberholungen. Für diesen Schwerpunkt haben wir nach den schönsten Grafik-Mods gefahndet und **Crysis**, **Dragon Age: Origins**, **Fallout 3**, **Half-Life 2** und **Risen** in den Schönheitssalon geschickt.

Urahne Counterstrike

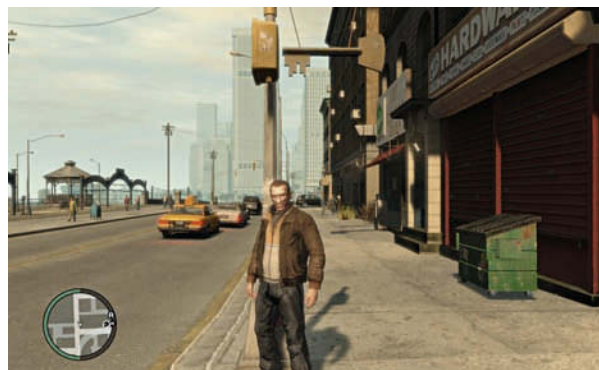
Spiele-Modifikationen egal welcher Art sind eine Domäne des PC. Nur hier liegen die Originaldateien für jedermann frei zugänglich auf der Platte, und idealerweise bietet der Entwickler sogar die nötige Infrastruktur in Form eines Software Development Kits (SDK) an, mit dem Interessierte tiefer in die Engine einsteigen können. So ging mit **Counterstrike** einer der erfolgreichsten Multiplayer-Shooter aus einer kostenlosen Community-Mod für das erste **Half-Life** hervor. Seitdem viele Spiele für

mehrere Plattformen programmiert werden, hat sich das Feld der Entwickler aber gelichtet, die die Hobby-Designer unterstützen: Im Entwicklungsprozess bleibt für die Stärken der unterschiedlichen Hardware immer weniger Zeit übrig. Speziell auf dem PC führt das zu unnötig matchigen Texturen – die Konsolen haben einfach nicht genug Videospeicher für fein aufgelöste Polygontapeten –, aber auch zum Verzicht auf Software-Umgebungen für Hobby-Teams. In den letzten Jahren hat nur Entwickler Crytek die nötigen Tools direkt auf die Spiel-DVD gepackt, und auch id Software ist noch ein Verfechter von Mods, weil sie die Spiele über den sonst üblichen Zeitraum hinaus am Leben halten. Da das aber Ausnahmen sind, werden Gameplay-Mods immer seltener, stattdessen widmet sich die Modding-Szene gezwungenermaßen verstärkt der Grafik. Tex-

turen etwa lassen sich auch ohne Hilfe der Original-Entwickler aufpeppen. Das funktioniert in der Regel nur mit Singleplayer-Titeln, weil viele Multiplayer-Spiele wie **Modern Warfare 2** das integrierte Matchmaking-System voraussetzen. Für Multiplayer-Mods wie etwa **Project Reality** für **Battlefield 2** braucht die Community aber Dedicated Server – die sich mit Punkbuster durchaus gegen Cheater sichern lassen.

Der Fall GTA 4

Einige Publisher ignorieren die Community gar, indem sie keine Rücksicht auf beliebte Mods nehmen. Seit dem letzten Patch für **GTA 4** etwa funktioniert die wunderschöne Grafikmod **ENBSeries** nicht mehr. Der Entwickler Boris Vorontsov tobte auf seiner Internetseite: »Der neue Patch ist da. Ich mache keine neue Version von ENBSeries mehr. Also wartet nicht drauf. GTA 4 ist tot.« **DV**



Die **ENBSeries-Modifikation** (links) verpasst GTA 4 eine gehörige Portion zusätzliche Details – aber funktioniert nicht mehr mit dem neuesten Patch 1.0.6.0 (rechts).

Crysis

Die beste Grafik ist Ihnen nicht gut genug? Wir zeigen, wie Sie mithilfe von Mods noch mehr aus Crysis holen.

So geht's

Das brauchen Sie:

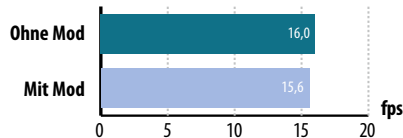
- Crysis
- Rygels Texture Mod
- Natural Mod v2.0.2
- Dual-Core-Prozessor ab 3,0 GHz
- 4,0 GByte Arbeitsspeicher
- Geforce GTX 280 / Radeon HD A5850
- 1,0 GByte Videospeicher
- 2,0 GByte freien Festplattenspeicher

Installation

- Rygels Texture Mod:
 1. Laden Sie die Mod unter ► [Quicklink: 6827](#) herunter.
 2. Entpacken Sie das heruntergeladene Archiv in den Ordner »Crysis\Game«.
- Natural Mod 2.0.2:
 1. Laden Sie die Mod unter ► [Quicklink: 6828](#) herunter.
 2. Führen Sie die Installationsdatei aus und folgen Sie den Anweisungen.

Benchmarks

Die Mods verbrauchen ähnlich viel Leistung wie maximale Details und überfordern aktuelle Mittelklasse-PCs (C2D 8500, Radeon HD 4850). Ein High-End-Rechner ist also Pflicht.



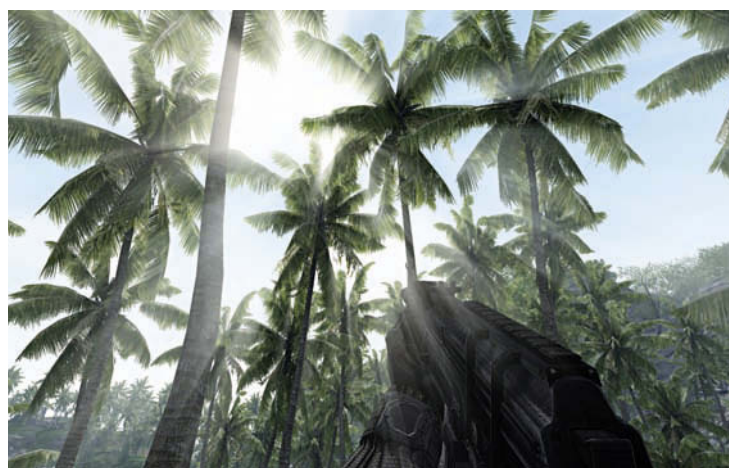
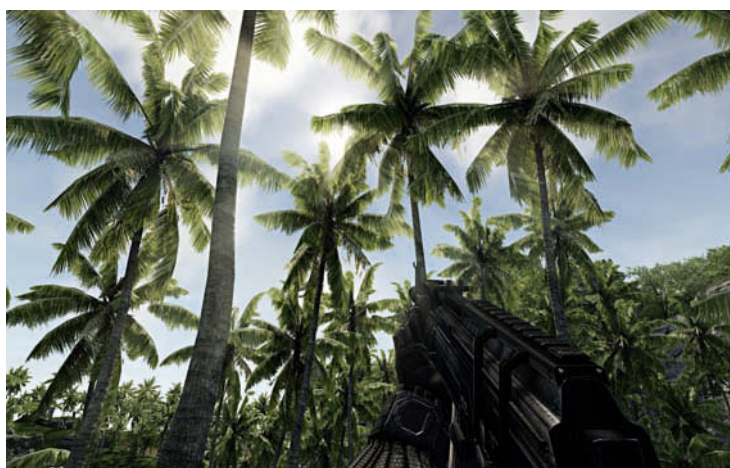
FAZIT



Die Mods sind ein zweischneidiges Schwert. Die Texturen sehen teils großartig aus, andere wirken schlichtweg albern. Die kälteren Farben sind Geschmackssache.



Obwohl die Standardtextures von Crysis extrem gut sind, schöpfen erst Mods **das volle Potenzial durch stärkeren Tiefeneindruck** aus. Die kältere Farbwahl sorgt für eine realistischere Optik.



Veränderte Farbtemperaturen und -töne bringen die gesamte Spielwelt von **Crysis noch näher an die Realität**. Die Sonne blendet mit Mods, ähnlich ihrem realen Vorbild, wesentlich stärker.

Auch knapp drei Jahre nach der Veröffentlichung (2007) sitzt **Crysis** noch fest im Grafik-Thron. Der Detailgrad der realistischen Inselnlandschaften bei gleichzeitig hohen Sichtweiten und die exzellente Beleuchtung sind bis heute unübertroffen – zumindest im Vergleich zu anderen Engines. Denn von Spielern erstellte Mods holen noch ein Quäntchen mehr aus der CryEngine 2 heraus. Mit unseren Empfehlungen sehen Sie schärfere Texturen und ersetzen die eher paradiesisch angehauchten, warmen Lichteffekte durch etwas kühlere, glaubwürdigere Farbtemperaturen und realistischere Lichtstimmungen.

Tiefe und Struktur

Trotz der hohen Auflösung fehlt es einigen Texturen in **Crysis** an Tiefe und Strukturdetails wie etwa feinen Maserungen im Gestein. Dieser beiden Luxus-Probleme nimmt sich der Modder Rygel in seiner **Texture Mod** an. Besonders auffällig ist das Ergeb-

nis seiner Arbeit an den Stränden, wo die vormals nahezu komplett ebenen Sandflächen von kleinen Hügeln und Unebenheiten überzogen sind und sich selbst einzelne Steine deutlich vom Untergrund abgrenzen. Aber auch abseits der Küsten schinden detailliertere Waldböden, tiefe, von Fahrzeugen gezogene Furchen im Schlamm und Felswände mit feinen Farbverläufen im Gestein ordentlich Eindruck. Das gilt zumindest für die meisten Texturen. Denn in manchen Fällen schießen die Änderungen über das Ziel hinaus: Übersättigte Farben und zu stark ausgeprägte Normal Maps machen das Bild unruhig oder wirken schlichtweg unrealistischer als das Original.

Lichtspiele

Mit geringeren Mitteln, aber größerem Effekt verändert die **Natural Mod** vom Modder Pydon die Atmosphäre in **Crysis** – die Modifikation widmet sich den Lichteffekten der Inselwelt. Ziel ist es,

das satte, paradiesisch anmutende Flair durch eine wirklichkeitsgetreuere Beleuchtung zu ersetzen. Dazu verändert die **Natural Mod** vor allem die Farbtemperatur und reduziert den Gelbanteil im Licht bei Tag. Weitere Verbesserungen sind der direkte Blick in die Sonne, der Ihnen die Augen rausbrennt, sowie besonders atmosphärische Lichtstimmungen. Sei es bei Sonnenauf- und -untergängen, die den gesamten Himmel in satte Farben tauchen, oder bei Märschen unter dem Blätterdach des Dschungels. Das Ergebnis ist Geschmacksache, denn insgesamt wirkt die gesamte Beleuchtung weniger spektakulär und filmreif als im ungemoddeten **Crysis**, Realismus-Fanatiker kommen aber gerade deshalb voll auf ihre Kosten. Vorausgesetzt, Sie haben einen High-End-Rechner, denn die Hardware-Anforderungen liegen in etwa auf dem Niveau der höchsten Detailstufe, wenn Sie beide Mods installieren. **NG**

So geht's

Das brauchen Sie:

- ▶ Dragon Age: Origins
- ▶ JBTextures Version 2.1
- ▶ Dragon Age Redesigned Version 6.9
- ▶ Quad-Core- oder Dual-Core-CPU ab 3,0 GHz
- ▶ 2,5 GByte RAM / 3,1 GByte auf Festplatte
- ▶ Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4830

Installation:

Bei www.dragonagenexus.com die Mods über die Suchfunktion finden. Kostenlos registrieren, um sie herunterladen zu können.

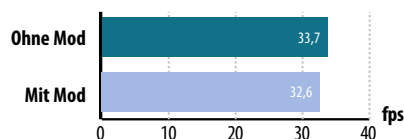
JBTextures:

1. Einzelteile in dieser Reihenfolge an den gleichen Ort entpacken: Hauptdateien, Patches 1 bis 3 und den Rest. Dateien überschreiben. Tipp: Mit Ausnahme der Hauptdateien und Patch 1 sind alle Zusatzpakete optional.
2. Den »Override«-Ordner in »packages\core« im Spielverzeichnis kopieren. Vorhandene Dateien überschreiben.
3. BAT-Datei im »Override«-Ordner ausführen.

Dragon Age Redesigned:

1. In »DRAGON AGE ORIGINS\Non-companion NPCs« die Installation starten.
2. »DRACOMIES TRUE TEXTURES v2« wählen.
3. Die Routine erneut starten und die gewünschte Einstellung wählen (»recommended« für Originaltreue und Verbesserungen).
4. Den Vorgang für die Begleiter im Ordner »companion NPCs« wiederholen.

Benchmarks



FAZIT



Die überarbeiteten Gesichter sind ausnahmslos toll, manche Texturen sind aber auch mit Mod schwach. Weil es (fast) keine Leistung kostet: unbedingt installieren!



Dragon Age: Origins

Schönere Umgebungen, glaubwürdigere Gesichter, höher aufgelöste Texturen – mit unseren Mod-Empfehlungen kapitulieren Sie die Grafik von Dragon Age ins Jahr 2010.

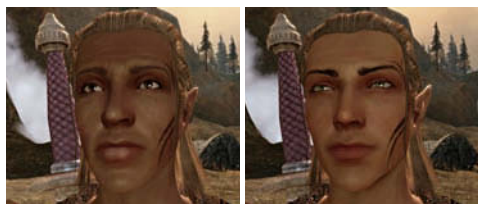
Dragon Age: Origins zieht den Spieler mit einer starken Story und vielschichtigen Charakteren in den Bann der Dark-Fantasy-Welt Ferelden. Die Grafik dagegen zählt mit Sicherheit nicht zu den Stärken des Rollenspiel-Epos. Zwar sind die Umgebungen stimmig in Szene gesetzt und überzeugen mit schöner Architektur, am Detailgrad fehlt es aber oftmals. Viele Texturen ver-

kommen selbst in maximalen Details zu hässlichen, matschigen Flächen ohne feinteilige Einzelheiten und stören die Atmosphäre. Damit ist nun endgültig Schluss: Mit zwei Mods aus der Community kommen Sie in den Genuss hochauflösender Texturen und zahlreicher optischer Verbesserungen, damit Sie noch tiefer in die Welt von **Dragon Age** eintauchen können.

Mehr Schärfe, mehr Details

Für grobe Umgestaltungsarbeiten in Ferelden benutzen wir die Textur-Mod **JBTextures** von Modder reative24. Die ersetzt sämtliche Oberflächen durch feiner aufgelöste Versionen, die den Detailgrad der Umgebung enorm erhöhen. So verschwindet selbst der im Original vermatschteste Schotterweg und macht Platz für Bö-

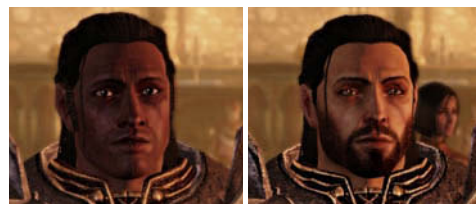
Neue Gesichter, alte Charakteristika



Dragon Age Redesigned nimmt sich der Gesichter an. Die **Veränderungen halten sich an die Originale** und Informationen aus dem Spiel.



Schwerpunkt der Mod liegt auf dem Beseitigen unnatürlicher Gesichtszüge und Hautfarben und einem **insgesamt echten Aussehen**.



Nicht nur Ihre Begleiter, sondern **auch sämtliche Nichtspieler-Charaktere** werden mit viel Liebe zum Detail den Schönheits-OPs unterzogen.



Mithilfe von Textur-Mods erwachen die Zwergenreiche: Anstatt Texturmatsch sehen Sie **feine Maserungen und Risse im alten Gestein**.

den, die einzelne Steine und klare Strukturen erkennen lassen. Besonders fällt das in den Höhlensystemen des Zwergenreichs auf, wo die Originaltexturen extrem verwaschen sind – hier erstrahlen die steinernen Hallen in ganz neuem Glanz. Die Mod beschränkt sich aber nicht nur auf das bloße Schärfen und andere Bildbearbeitungstricks, um die Optik aufzuwerten, sondern gestaltet Texturen teilweise komplett um, damit sich die Atmosphäre eines Ortes besser in seine Hintergrundgeschichte einfügt. In der Festungsrue Ostagar etwa werden die »blank geputzten« Steinplattenböden durch zum Teil komplett verwit-

terte oder überwachsene Varianten ersetzt. Dadurch gewinnen einige Schauplätze zusätzlich an Glaubwürdigkeit. Die größte Stärke von **JBTextures** liegt aber mit Sicherheit in der Überarbeitung von Rüstungen und Waffen. Die Ausrüstung hat zwar im unmodifizierten Spiel bereits die besten Texturen, gerade im direkten Vergleich fallen aber ungleich höhere Kontraste und deutlicher hervortretende Details auf. Stoff, Leder- und Metallteile bekommen klarere, dem Material eigene Strukturen. Ursprünglich nur angedeutete und verwischte Verzierungen wie Nieten und einzelne Kettenringe treten nun scharf und kontrastreich hervor.

Facelifting

Die zweite Mod, **Dragon Age Redesigned** von Modder Draco-mies, widmet sich im Gegensatz dazu ganz einem kleinen, aber überaus wichtigen Detail: den Gesichtern der Nichtspieler-Charaktere. Im Original sind diese detailreich und vielseitig, wirken wegen übertriebener oder falsch eingesetzter Gesichtszüge aber oft unnatürlich. **Dragon Age Redesigned** behebt diese Probleme und überarbeitet sämtliche NPCs, um deren Gesichter realistischer aussehen zu lassen und für noch mehr Abwechslung zu sorgen. Insbesondere Hautfarben und Proportionen stehen dabei im Mittelpunkt, in selteneren

Fällen gibt's auch neue Frisuren. Im Gegensatz zu vielen anderen Mods werden die Personen allerdings nicht durch eine Reihe von Topmodels und Schönlingen verdrängt, sondern die Veränderungen halten sich stets an das Original und in der Hintergrundgeschichte gegebene Informationshäppchen. Das gilt in besonderem Maße für Ihre Begleiter, bei denen Sie zudem jedem einzeln und in einer von mehreren Versionen ein neues Aussehen verpassen können. In Verbindung mit den detaillierten Texturen ist **Dragon Age: Origins** endlich so schön wie es schon immer hätte sein sollen und lädt mehr denn je zum Eintauchen ein. NG



Unmodifiziert verwaschen Texturen stark. Besonders die Zeltwände zeigen nur wenige Details. Ränder von Mustern und Strukturen verschwimmen deutlich.



»JBTextures« verbessert Texturen nicht nur mit hoher Auflösung, sondern **passt sie auch der Atmosphäre an**. In Ostagar ist der Weg stärker verwittert als im Original.

So geht's

Das brauchen Sie:

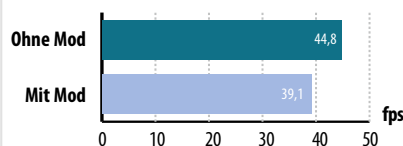
- Fallout 3
- NMCs Texture Pack für Fallout 3
- Hi-Res Weapons v3
- Fallout 3 Project Beauty HD
- ArchiveInvalidation Invalidated!
- Geforce 8800 GT oder Radeon HD 4850
- Core 2 Duo oder Athlon 64 X2
- 4,0 GByte RAM / 3,1 GByte auf der Festplatte

Installation

1. Bringen Sie Fallout 3 per Patch 1.7 auf den aktuellen Stand. Sie finden ihn auf unserer Website unter ► **Quicklink: 6824**.
2. Melden Sie sich beim Mod- und Download-Portal Fallout3Nexus kostenfrei an und laden Sie folgende Mods herunter:
 - Fallout 3 Project Beauty HD
► **Quicklink: 6819**
 - NMCs_Texture_Pack_for_FO3
► **Quicklink: 6820**
 - Hi-Res Weapons v3
► **Quicklink: 6821**
 - ArchiveInvalidation Invalidated!
► **Quicklink: 6823**
3. Entpacken Sie den »NMCs_Texture_Pack_for_FO3« in den Installationsordner von Fallout 3, in unserem Fall »D:\Fallout 3«.
4. Kopieren Sie die entpackten Dateien von »Fallout 3 Project Beauty HD« und »Hi-Res Weapons v3« in den Ordner »D:\Fallout 3\Data\Textures«.
5. Entpacken Sie die Datei »ArchiveInvalidation Invalidated« in »D:\Fallout 3«.
6. Klicken Sie doppelt auf die »ArchiveInvalidation Invalidated.exe« und auf »Activate«.

Benchmarks

Unser Testsystem mit Core 2 Duo E8500, 4,0 GByte RAM und einer Radeon HD 4850 packte Fallout 3 auch noch in maximalen Details – wenn auch stellenweise mit Nachladeruckeln.



FAZIT



Mit schärferen Texturen, atmosphärischen Sonneneffekten und überarbeiteten Gesichtern macht Fallout 3 gleich nochmal so viel Spaß.



Fallout 3

Fallout 3 überzeugt mit dichter Atmosphäre und glaubwürdiger Welt – dass es noch besser geht, zeigen drei spektakuläre Mods für Texturen, Gesichter und Lichteffekte.

Für **Fallout 3** gibt es unzählige Modifikationen. Ob Texturen, Charaktermodelle, Waffen oder überarbeitete Schwierigkeitsgrade – auf der Fanseite **Fallout-3Nexus.com** (► **Quicklink: 6829**) findet jeder **Fallout**-Enthusiast die für ihn passende Mod. Wir haben die drei besten Modifikationen herausgesucht, die neben

den Texturen auch die Gesichter der NPCs und die Waffen verändern. Wir haben darauf geachtet, dass möglichst keine Mod die Spielwelt von **Fallout 3** unpassend verändert. Zwar mögen all die Mods für Frauen in Krankenhaus-Bikini oder Lederkluft sehr schick sein, zur Stimmung des Spiels passen sie aber nicht.

Schöner sein

Mit knapp neun Megabyte ist die Mod **Fallout 3 Project Beauty HD** auch für Spieler mit langsamer Internetverbindung nicht zu groß. Die Mod überarbeitet die Gesichter vieler computergesteuerter Charaktere in **Fallout 3** dezent. Dazu gehören unter anderem detailliertere Augen, weniger

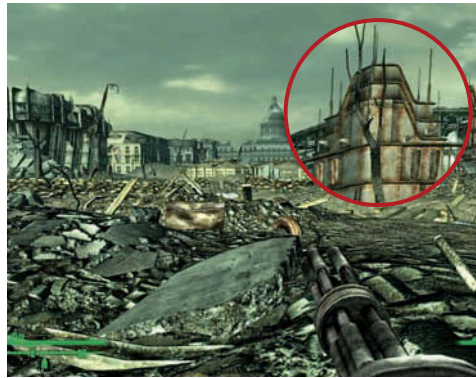


Dank der **Hi-Res Weapons v3** sehen chinesisches Sturmgewehr und Raketenwerfer detaillierter aus als im Original (rechts).

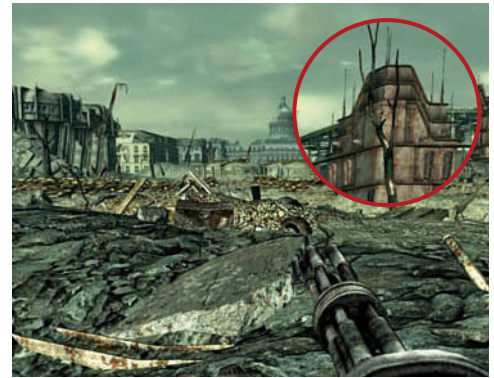
Xbox 360 vs. PC



Fallout 3 sieht auch auf der Xbox 360 gut aus, nur die **matschigen Texturen** stören bei genauem Hinsehen.



Auf dem PC sind die Originaltexturen genauso verwaschen, **Kantenglättung und anisotrope Filterung** sind aber Pluspunkte.



Erst gemoddet ist das ganze Potenzial zu erkennen: Die Texturen sind **wunderbar detailliert** und Fallout 3 wirkt noch realistischer.

gerötete Hauttexturen oder auch dezent geschminkte Frauen mit aufgehübschten Rouge-Wangen und Kajal-geschwärtzten Augenlidern. Zudem werden die Frisuren bei einigen Charakteren behutsam angepasst.

Schöner ballern

Den Waffen widmet sich die etwa 50 MByte große Mod **Hi-Res Weapons v3**. Sie ersetzt die Ballermänner im Spiel durch grafisch überarbeitete Versionen. Allerdings verzichtet der Modder darauf, die Knarren übertrieben zu modifizieren oder ihre Wirkung anzupassen, sondern verbessert nur Kleinigkeiten. So bekommt jede Waffe deutlich höher aufgelöste Texturen spendiert, und bei einigen Modellen wechselt der Modder die Polygon-Tapeten komplett aus. Beispielsweise sieht der Holzgriff des chinesischen Sturmgewehrs nun deutlich plastischer aus als im Originalspiel. Ein anderes Beispiel ist der Raketenwerfer. Während die normale Waffe lediglich mit verwaschten silbernen Texturen Metall vorgaukelt, erkennen Sie auf der überarbeiteten Version Kratzer und Abnutzungserscheinungen am blank gescheuerten, glänzenden Metall. Um die Waffen richtig bewundern zu können, sollten Sie **Fallout 3** in der Verfolgerperspektive spielen, sonst sehen Sie bei vielen Knarren nur den meist unspektakulären Lauf.

Schöner sehen

Die mit Abstand umfassendste Modifikation für **Fallout 3** ist **NMCs Texture Pack für Fallout 3**. Der Modder NMC ändert fast jede Boden- und Wand-Textur im Spiel

(siehe Kasten »Texturen im Detail«), lässt Charaktere, Waffen und einige andere Objekte aber unangetastet. Zwar müssen Sie für die Rundumerneuerung fast drei Gigabyte aus dem Internet herunterladen, der Aufwand lohnt sich aber. Mit dem Texturpaket wirkt die Welt von **Fallout 3** viel stimmiger, weil Gegenstände und Umgebung auch aus der Nähe scharf bleiben und ein tolles Endzeit-Flair versprühen. So erkennen Sie auf metallischen Gegenständen fleckigen Rost, bei Häusern abblätternden Putz oder die Holz-Maserung von schäbigen Hütten. Zudem bekommen die wenigen Straßen einen deutlich rissigeren und zerstörteren Asphalt spendiert.

Hardware-Anforderungen

Unser Testsystem mit einem 3,17 GHz schnellen Core 2 Duo E8500, 4,0 GByte RAM und einer Radeon HD 4850 war mit **Fallout 3** in maximalen Details, vierfacher Kantenglättung sowie achtfachem anisotropen Filter bereits am Limit. Zwar sind im Schnitt 39,1 Bilder pro Sekunde noch immer gut spielbar, die häufigen Nachladereckler nervten uns aber trotzdem. Grafikkarten mit weniger als 512 MByte Videospeicher können genauso einpacken wie Systeme mit 2,0 GByte RAM oder weniger. Für ein optimales Spielerlebnis empfehlen wir eine Grafikkarte mit etwa 1,0 GByte Videospeicher wie eine Radeon HD 4890 oder GeForce GTX 260. An den Prozessor haben die Mods keinen großen Anspruch, eine flotte Doppelkern-CPU sollte es aber schon sein.

HW



Fallout 3 Project Beauty HD (rechts) verändert sowohl Gesichtsfarbe als auch -form.

Texturen im Detail



Ohne Mod verwaschen die **Straßentexturen** enorm (links). Mit Texturmod sieht sowohl die Straße als auch der umgebende Boden wesentlich besser aus.



Im Originalspiel (links) sind **Nieten und Rost** nur schwer zu erkennen. Mit Mod glänzt Fallout 3 mit feinen Details wie Nieten und plastischem Rost.



So geht's

Das brauchen Sie:

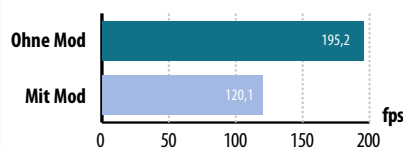
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Episode 1 & 2
- ▶ Cinematic Mod Version 10
- ▶ GeForce 7900 GT oder Radeon X1900 XT
- ▶ Core 2 Duo oder Athlon 64 X2
- ▶ 4,0 GByte Arbeitsspeicher / 10,0 GByte auf der Platte
- ▶ 64-Bit-Betriebssystem

Installation

1. Da die Installationsdatei über 10 GByte groß ist, passt sie nicht auf unsere DVD. Sie finden die Links zum Herunterladen unter **Quicklink: 6811**. Wir empfehlen den Download per BitTorrent.
2. Laden Sie die Spiele Half-Life 2, Episode 1 & 2 per Steam herunter.
3. Spielen Sie alle drei Titel kurz an, damit die Cinematic Mod anschließend auf die Texturen aller drei Spiele zugreifen kann.
4. Installieren Sie die Mod per Doppelklick auf die heruntergeladene Datei.

Benchmarks

Die Cinematic Mod frisst viel Leistung, läuft aber mit einem C2D E8500, 4,0 GB RAM und einer Radeon HD 4580 flüssig (1920x1080, max. Details, 4xAA/8xAF).



FAZIT



Wahnsinn, was engagierte Modder aus einem eingetragenen Klassiker noch alles rausholen können! Mit der Cinematic Mod macht Gordon Freemans Hatz Laune!

Half-Life 2: Cinematic Mod

Dass Modifikationen mehr können als Texturen oder Modelle zu verändern, beweist die Cinematic Mod. So stilvoll haben Sie City 17 definitiv noch nicht erlebt.

Im Gegensatz zu vielen anderen Grafik-Modifikationen beschränkt sich die **Cinematic Mod** nicht nur auf höher aufgelöste Texturen, überarbeitete Effekte und detaillierte Charaktermodelle, sondern krepelt die Optik von **Half-Life 2** weitgehend um. Dazu schraubt der deutsche Modder Jürgen Vierheilig seit über vier Jahren sowohl an der Technik als auch an der Atmosphäre des Ausnahme-Shooters von Valve. In vielen Gebieten fallen die Unterschiede sofort ins Auge.

City 17

Beispielsweise strahlt die halb zerstörte City 17 mit der **Cinematic Mod** nicht mehr in der Abendsonne, sondern unheilvolle Wolken verdunkeln die Szene und

schaffen ein deutlich düsteres Ambiente. Wenn Sie in Kapitel 8 nach den Sandlöchern den Pier erreichen, fällt eine weitere Neuerung auf – Nebel. Die Mod lässt teilweise ganze Landstriche in der Suppe verschwinden, vor allem die Levelabschnitte »Highway 17« und eben »Sandlöcher« hat Vierheilig überarbeitet. Von den schaurig-schönen Effekten profitieren in erster Linie die Horror-Episoden rund um den Ort Ravenholm mit all seinen Zombies.

Neben den Zusatzeffekten verändert die **Cinematic Mod** die Texturen und ersetzt viele niedrig aufgelöste Polygontapeten durch wesentlich detailliertere. So erkennen Sie im Labor von Dr. Kleiner nun auch die »Kernel Panic«-Bluescreen-Meldungen der Com-

puter. Allerdings vergreift sich Vierheilig an einigen Stellen auch in der Auswahl der neuen Texturen. So empfängt Sie nach der Ankunft in City 17 der Platz vor dem Bahnhof nicht mehr mit einem gemütlichen Kopfsteinpflaster, sondern eine recht platte Asphalttextur versandelt den Ort. Das mag zwar zum tristen Look passen, uns gefällt die Standardtextur aber besser.

Auch Personen und Gegner bekommen einen neuen Anstrich. So sehen die Ameisenlöwen mit glänzendem Chitinpanzer deutlich realistischer aus als die Ursprungsgegner. Die Überarbeitung der Combine-Soldaten fällt hingegen überschaubar aus, lediglich einige wenige Uniform-Teile wurden dezent verändert.

Alyx, bist Du's?



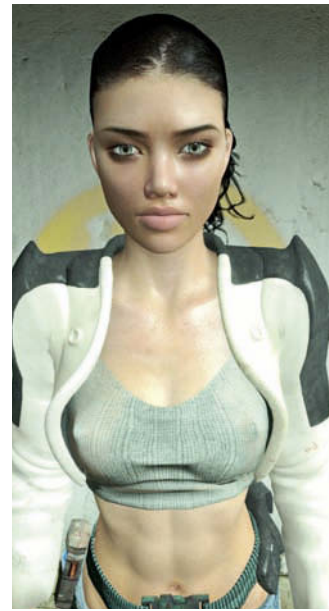
Zwar ist bereits die originale **Alyx** in Half-Life 2 eine Augenweide, das eckige Kinn und die wenigen Schattenwürfe auf der Haut lassen sie aber künstlich erscheinen.



Die neue Alyx hat **mehr Rundungen**, vor allem am Kinn und das Shirt rutscht weiter hoch. Zudem wirken die Augen durch die zusätzlichen Schattierungen realistischer als das Original.



Wer die alte Alyx nicht mag, kann sie durch ein **neues Modell** ersetzen. Modder Jürgen Vierheilig hat seine Version nach dem Vorbild des Models Adriana Lima gestaltet.



Wenn Ihnen auch Adriana Lima zu züchtig erscheint, können Sie ein zweites Modell auswählen – gleiches Gesicht, aber **deutlich weniger Klamotten** und ein strenger Zopf.

Neue, alte Gesichter

Ein Highlight der **Cinematic Mod** sind mit Sicherheit die detaillierteren Charaktermodelle der meisten Hauptpersonen. So wurden Alyx, Dr. Kleiner, Barney und auch Dr. Breen optisch generalüberholt. Dabei wurden nicht nur die Texturen der Personen verbessert und aufwändiger gestaltet, sondern teilweise das ganze Erscheinungsbild angepasst. Am deutlichsten sieht man die Unterschiede bei Alyx (siehe Kasten »Alyx, bist Du's?«). Neben einem ausgereifteren Charaktermodell

hat Modder Vierheilig auch nahezu komplett neue Modelle implementiert, die aus der recht braven Alyx einen Vamp machen – zumindest optisch. Auch an kleine Spielereien wie glänzende Augen hat der Modder gedacht. Die Emotionen der Figuren wirken dadurch noch einen Tick realistischer als ohnehin schon.

Hardware-Anforderungen

Selbst mit der anspruchsvollen **Cinematic Mod** läuft **Half-Life 2** auf aktuellen Grafikkarten stets

flüssig. Deshalb können Sie bedenkenlos Bildverbesserungen wie anisotrope Texturfilterung und Kantenglättung hinzuschalten. Insbesondere bei den vielen ausgedörrten Bäumen, den diversen Stromleitungen und den im Überfluss eingesetzten Maschendrahtzäunen verfeinert das die Optik nochmals sichtbar.

Spieler mit älterer Hardware müssen aufpassen, denn läuft **Half-Life 2** in der Originalversion auch noch mit betagten Karten vom Typ Radeon X800 oder GeForce 6600 GT in maximalen

Details problemlos, so ruckelt der überarbeitete Shooter unspielbar. Ab einer Radeon X1900 XT oder GeForce 7900 GT gibt es hingegen keine Probleme mehr. Kantenglättung sollten Sie allerdings erst ab einer Radeon HD 3850 oder GeForce 8600 GT nutzen.

Doch Achtung: Die aktuelle Version der **Cinematic Mod** läuft nur auf Systemen mit 4,0 GByte Arbeitsspeicher und einem 64-Bit-Betriebssystem stabil – 32-Bit-Systeme kämpfen aufgrund des großen Speicherhungers der Mod mit Abstürzen. **HW**



Die **originalen Ameisenlöwen** haben eine matte Haut und werfen keinen klar umrissenen Schatten.



In der Cinematic Mod glänzen die **Chitinpanzer** der Ameisenlöwen, die Schatten sind deutlich kräftiger.

So geht's

Das brauchen Sie:

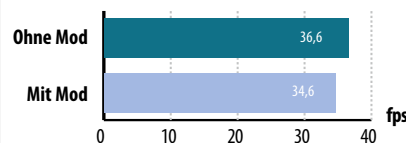
- Risen
- Low Poly Vegetation Mod
- Jacko2000's Risen High Res Texture-Pack
- Geforce 8600 GT oder Radeon HD 2600 XT
- Core 2 Duo oder Athlon 64 X2
- 2,0 GByte RAM / 700 MB auf Festplatte

Installation

1. Laden Sie die »LowPolyVegetationMod« unter ► [Quicklink: 6813](#) und Jacko2's Risen High Res Texture-Pack unter ► [Quicklink: 6812](#) herunter.
2. Entpacken Sie die beiden Dateien.
Wenn Sie Windows XP nutzen, kopieren Sie die »LowPolyVegetationMod« in »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR BENUTZERNAME\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Risen« und »Jacko2's Risen High Res Texture-Pack« in »C:\Dokumente und Einstellungen\IHR BENUTZERNAME\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\Risen\data\images\Level«.
Unter Vista oder Windows 7 kopieren Sie die »LowPolyVegetationMod« in »C:\Benutzer\IHR BENUTZERNAME\AppData\Local\Risen« und »Jacko2's Risen High Res Texture-Pack« in »C:\Benutzer\IHR BENUTZERNAME\AppData\Local\Risen\data\images\Level«.

Benchmarks

Die Risen-Mods benötigen kaum Ressourcen. Mit einem Core 2 Duo E8500, 4,0 GByte RAM und einer HD 4850 läuft Risen ruckelfrei in maximalen Details und 1920x1080.



FAZIT



Schluss mit matschigen, unscharfen Texturen und Pixelbrei-Bäumen. Zwar werden nicht alle Texturen und Pflanzen verschönert, dennoch ein Lob an die Modder!



Risen

Der inoffizielle Nachfolger von Gothic 3 sieht mit unscharfen Texturen und teils hässlicher Vegetation mittlerweile etwas angegraut aus – fleißige Modder bohren die Grafik auf.

Die beiden Fan-Modifikationen **Low Poly Vegetation Mod** und **Jacko2's Risen High Res Texture-Pack** peppen die unter teils hässlichen Texturen und nur grob gezeichneten Pflanzen leidende Grafik von **Risen** sichtbar auf. So sorgt die Vegetations-Mod für eine detaillierte Darstellung der Pflanzen, vor allem in der Ferne. Während im Originalspiel Bäume und Sträucher mit zunehmender Distanz immer mehr von

ihrer Detailfülle verlieren und stellenweise kaum noch an lebendiges Grün erinnern, sorgt die knapp 100 MByte große **Low Poly Vegetation Mod** für ansehnliche Pflanzen am Horizont. Doch auch das nahe Gewächs erfährt eine Überarbeitung. So ersetzt der Modder OC_Burner die bisherigen Gräser, Sträucher und Büsche durch höher aufgelöste Varianten. Wer genau hinschaut, bemerkt außerdem, dass die

neuen Pflanzen nun endlich nicht mehr unruhig flimmern.

Zwar fallen die Änderungen von **Jacko2's Risen High Res Texture-Pack** nicht direkt ins Auge, doch haben Sie die Mod erst einmal ausprobiert, wollen Sie nicht mehr zurück. Die knapp 600 MByte große Modifikation verändert viele Polygon-Tapeten im Spiel, wenn auch nicht alle. Jedoch liegen die Unterschiede im Detail. So erkennen Sie mit der



Im Original verunstalten hässliche Treppchenartefakte die Seile (links), erst mit Tricks unterstützt Risen Kantenglättung (rechts).

Mod wesentlich feinere Strukturen in Böden oder Wänden, Stein- und Holzoberflächen wirken dank Bump Mapping realistischer. An den nach wie vor guten Texturen der Charaktere ändert sich hingegen nichts, auch die Waffen, Schilde und einige Objekte wie Schleifsteine oder Ambosse bleiben von der Überarbeitung ausgenommen.

Tipps und Tricks

Wenn Ihnen die Bildverbesserungen der beiden Modifikationen noch immer nicht reichen, können Sie das Originalspiel zusätzlich mit einigen, teils etwas aufwändigeren Tricks optimieren. So unterstützt **Risen** eigentlich keine Kantenglättung. Weder gibt es die Option im Spiel, noch funktioniert ein einfaches Erzwingen über den Grafikkartentreiber. Radeon-Besitzer können diesen Makel beheben, indem sie die »Risen.exe« im Installationsverzeichnis in »UT3.exe« umbenennen. Nun erzwingen Sie im Catalyst-Treiber im Menü »3D/AA« den gewünschten Kantenglättungsmodus, und Treppchenartefakte sind Vergangenheit.

Spieler mit einer GeForce müssen deutlich tiefer in die Trickkiste greifen. Laden Sie sich das Grafikkarten-Tool **Nhancer** unter [Quicklink: 6814](#) herunter und installieren Sie es. Beim ersten Start des **Nhancer** untersucht dieser Ihren PC auf installierte Spiele. Um Kantenglättung zu aktivieren, wählen Sie unter »Profile« **Risen** aus und aktivieren im rechten Bereich unter »Aufwertungen« Anti-Aliasing. Achtung: In unserem Test stürzte **Risen** mit dem **Nhancer** öfter beim Start ab. Wenn es denn startete, lief es aber ohne Probleme. Im originalen **Risen** sind die Schatten der meis-

ten Objekte zudem größtenteils etwas blass und wenig realistisch. Um deren Qualität zu erhöhen, müssen Sie in den Untiefen einer Konfigurationsdatei wühlen – der »ConfigDefault.xml«. Diese finden Sie im Installationsverzeichnis von **Risen**, in unserem Fall unter »D:\Risen\data\ini«. Öffnen Sie die Datei mit einem Texteditor und suchen Sie den Parameter »DetailShadowMapSize«. Diesen Wert gibt es für die drei Einstellungen »Low«, »Medium« und »High«. Wenn Sie den Standardwert unter »High« von 1.024 auf 2.048 ändern, wirken Schatten in der hohen Detailstufe im Spiel deutlich satter, benötigen aber auch mehr Grafikkartenspeicher. So stürzte in unserem Test **Risen** mit einer Grafikkarte mit 512 MByte stets beim Laden eines Spielstandes ab, erst Grafikkarten mit 1,0 GByte Videospeicher kamen mit den höher auflösenden Schatten zurecht.

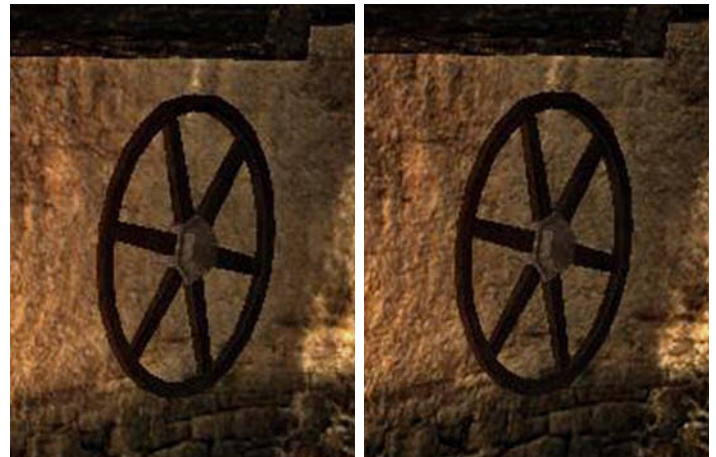
Hardware-Anforderungen

Während die **Low Poly Vegetation Mod** nur 95 MByte groß ist, müssen Sie für **Jacko2's Risen High Res Texture-Pack** bereits fast 600 MByte herunterladen – im Vergleich zur 10 GByte großen Cinematic Mod für **Half-Life 2** aber immer noch ein relativ kleiner Download. Auf die Leistung haben beide Modifikationen keine großen Auswirkungen. Allerdings sollte Ihre Grafikkarte für die höher aufgelösten Texturen mindestens 512 MByte Videospeicher besitzen.

Ansonsten gilt die Regel: Wenn bei Ihnen das normale Spiel läuft, sollten Sie auch keine Probleme mit der überarbeiteten Version haben. Ein halbwegs aktueller Doppelkern-Prozessor vom Typ Core 2 Duo oder Athlon 64 X2, 2,0 GByte Arbeitsspeicher sowie eine flotte DirectX-9-Grafikkarte sollten Sie aber wenigstens Ihr Eigen nennen.

Wenn Sie zusätzlich zu den beiden Modifikationen Kantenglättung, anisotrope Filterung und höher aufgelöste Schatten nutzen wollen, steigen die Anforderungen an die Grafikkarte deutlich. Für maximale Grafikdetails in 1680x1050 und 4xAA sollte zumindest eine GeForce GTX 260 oder Radeon HD 4890 in Ihrem Rechner stecken. **HW**

Texturen im Vergleich



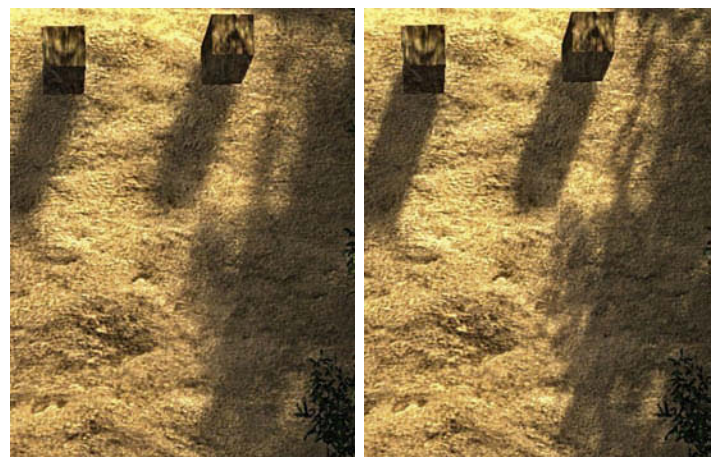
Im Originalspiel sind auch nahe Texturen wie die der Wand leicht unscharf (linkes Bild). Mit der **Texture-Mod** (rechts) kommt die **Struktur der Wand** deutlich besser zur Geltung.

Pflanzen-Vergleich

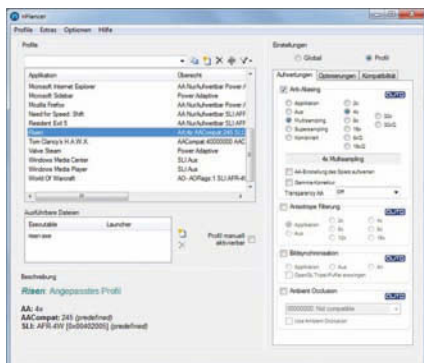


Während ohne Mod weit entfernte Bäume durch **hässliche Pixel-Tapeten** verunstaltet werden (links), sehen die Gewächse mit der Modifikation auch aus Entfernung noch halbwegs ansehnlich aus.

Schatten-Vergleich



Im linken Bild sind die Schatten vorhanden, aber grob – achten Sie auf den Pflanzenschatten am rechten Rand. Mit **gemoddeter ini-Datei** sind die Schatten schwärzer und wesentlich detaillierter.



Mit dem **Nhancer** können Sie GeForce-Karten in Risen und anderen Titeln zur Kantenglättung erzwingen.



Schnell, schneller ... SSD

Kaum eine Komponente bringt so viel gefühlten Geschwindigkeitszuwachs für Ihren PC wie eine SSD-Festplatte. Wir testen acht aktuelle Modelle.

Wer seinen PC aufrüsten will, denkt in der Regel zuerst an Prozessor, Arbeitsspeicher und Grafikkarte. Einen bislang häufig unterschätzten Aufrüstweg bieten aber auch die zunehmend verbreiteten SSD-Festplatten, die auf Flash-Speicherchips statt auf rotierende Magnetscheiben setzen. Zwar wirken die typischen SSDs mit Speichergrößen zwischen 30 und 256 GByte gegenüber herkömmlichen Festplatten mit bis zu 2,0 Terabyte Speicher winzig, allerdings arbeiten SSD-Festplatten in fast allen Aufgabenbereichen sehr viel schneller als die traditionellen Laufwerke.

Nach anfänglichen Kinderkrankheiten sind die meisten SSDs mittlerweile durchaus ausgereift. Grund genug, Ihnen Hintergrundinformationen zur Technik zu liefern sowie acht aktuelle SSD-Festplatten auf Spiele- und Alltagsauglichkeit zu testen.

SSD-Grundlagen

In der Regel haben SSD-Festplatten ein kleineres Gehäuse als die gewohnten 3,5-Zoll-Festplatten für Desktop-PCs und werden im Notebook-typischen 2,5-Zoll-Format verkauft. SSD steht für »Solid State Drive« (auf Deutsch: Festspeicherlaufwerk), weil es keine beweglichen Teile wie die rotie-

renden Magnetscheiben herkömmlicher Festplatten gibt. Stattdessen speichern SSDs die Daten in Flash-Speicherchips, ähnlich wie USB-Sticks oder MP3-Player. Im Gegensatz dazu können SSDs aber mehrere Flash-Speicherzellen gleichzeitig lesen oder beschreiben und haben mit der SATA2-Schnittstelle eine wesentlich schnellere Anbindung zum PC als USB-Geräte.

Außerdem sind sie erheblich robuster als herkömmliche Festplatten, weil sie keine beweglichen Teile wie Leseköpfe besitzen. Und sie verbrauchen deutlich weniger Strom, da kein Motor zum Antreiben von Scheiben und Köpfen benötigt wird. Aus dem gleichen Grund arbeiten SSDs vollkommen geräuschlos.

SSD-Probleme

Die ersten SSDs wurden von einem Phänomen geplagt, das mit zunehmender Nutzungsdauer für stetig abnehmende Leistung sorgte. Der Hintergrund: Wenn Sie unter Windows eine Datei löschen, wird der Sektor, in dem Daten gespeichert waren, nicht tatsächlich von der Festplatte gelöscht, sondern nur als gelöscht und zum erneuten Beschreiben bereit markiert. Bei herkömmlichen Festplatten ist das kein Problem, weil die

entsprechenden Daten einfach überschrieben werden können. Bei SSDs muss dieser Bereich aber zunächst tatsächlich gelöscht werden, bevor neue Daten darin abgelegt werden können.

Nach einiger Zeit intensiver Nutzung ist eine SSD also komplett gefüllt, entweder mit aktuellen oder mit bereits zum Löschen freigegebenen Daten. Wenn das Betriebssystem nun eine neue Datei auf die SSD schreiben will, muss der Controller-Chip der SSD den zwar als frei markierten, aber noch nicht wirklich gelöschten Bereich erst einlesen, verändern und dann mit den neuen Daten zurück in die Speicherzellen schreiben. Das kostet spürbar mehr Zeit als bei einer fabrikneuen SSD, die Daten direkt in freie Speicherzellen schreiben kann. Dazu kommt, dass sich die Speicherbereiche aufgrund technischer Gegebenheiten nur in ganzen Blöcken von 512 KByte löschen und verändern lassen. Selbst wenn Sie also nur eine winzige Datei von einem KByte speichern wollen, muss die SSD zunächst die gesamten 512 KByte (gefüllt sowohl mit aktuellen als auch zum Löschen freigegebenen Dateien) des entsprechenden Speicherblocks lesen, die alten Daten löschen, die neuen hinzufügen und dann den gesamten Block zurückschreiben. Daher brach die Leistung der ersten SSD-Generation zunehmend ein.

Abhilfe schafften zunächst speziell vom Hersteller entwickelte Reinigungsprogramme, die alle vom Betriebssystem gelöschten Daten auch wirklich von der SSD entfernten. Der Controller der SSD selbst hatte nämlich keine Möglichkeit zu erkennen, welche Daten nun aktuell und welche vom Betriebssystem zum Löschen frei-

gegeben waren – die Funktion war bei herkömmlichen Festplatten schlichtweg nie nötig.

Problemlösung: Trim

Mittlerweile beherrschen alle aktuellen SSDs aber die sogenannte Trim-Funktion. Mithilfe dieses Befehls teilt das Betriebssystem der SSD mit, welche Dateien gelöscht wurden, und der SSD-Controller kann so die entsprechenden Speicherblöcke bereits im Hintergrund reinigen und bei Bedarf dann wieder mit voller Geschwindigkeit beschreiben. Der Haken: Den Trim-Befehl beherrschen nur Windows 7 sowie Linux ab Kernel 2.6.33. Windows Vista oder XP bleiben außen vor. Allerdings müssen Sie auch ohne Windows 7 nicht auf eine ähnliche Funktion verzichten, denn alle SSDs im Test beherrschen die sogenannte »Garbage Collection«. Eine Technik, bei der die SSD die Daten, die sie vom Betriebssystem zum Speichern bekommt, zunächst in einen Reserve-Pool an freien Blöcken schreibt und dann analysiert, welche Speicherbereiche von diesen Daten überschrieben worden wären, um diese dann im Hintergrund zu löschen. Unterm Strich bleibt aber Windows 7 das Microsoft-Betriebssystem der Wahl für eine

Zugriffszeiten in Millisekunden

	Lesen	Schreiben
Intel X25-M	0,06	0,10
Intel X25-V	0,10	0,10
Kingston SSD Now V	0,32	0,31
OCZ Vertex	0,14	0,57
Patriot Torqx	0,17	0,35
Samsung 256 GB MLC SSD	0,26	0,84
Sandisk C25-G3	0,76	0,62
WD Silicon Edge Blue	0,24	0,19
Seagate Barracuda XT 2 TB	16,46	2,76



Mithilfe eines Einbaurahmens passen die meist nur 2,5 Zoll großen SSDs (Notebook-Formfaktor) auch in die gängigen 3,5-Zoll-Festplattenschächte eines Desktop-PCs.



SSD, weil es Trim unterstützt und als einziges Windows selbstständig eine SSD erkennt. Außerdem deaktiviert es Funktionen wie die Defragmentierung, die bei SSDs aufgrund der erhöhten Abnutzung mehr schadet als nutzt.

Benchmarks

Wir haben alle SSDs mithilfe des **A SSD Benchmark** getestet. Dieses Analyseprogramm misst anhand mehrerer Durchläufe die durchschnittliche sequenzielle Geschwindigkeit, die Auskunft über die Leistung der SSD beim kontinuierlichen Lesen oder Schreiben einer großen Datei (etwa eines Spiele-Levels) gibt. Zum anderen ermittelt der Benchmark auch die Geschwindigkeit der SSD beim Lesen und Schreiben von vielen zufällig verteilten kleinen Dateien mit nur 4,0 KByte Größe – das typische Anforderungsprofil an eine System-Festplatte mit Windows-Installation. Ebenfalls interessant sind die mittleren Zugriffszeiten der SSD beim Lesen und Schreiben sowie die Ladezeiten von Windows 7 und eines großen **Crysis**-Levels als Praxiswerte. Zum Vergleich haben wir stets die Messwerte einer aktuellen 3,5-Zoll-Festplatte (Seagate Barracuda XT) mit 2,0 Terabyte Speicher und 7.200 Umdrehungen pro Minute abgebildet.

Die richtige SSD

Im Spiele-PC eignet sich eine SSD in erster Linie als rasend schnelle Windows-Platte oder sorgt für deutlich verkürzte Ladezeiten bei Ihren Lieblingsspielen, während die großzügig bemessene Magnetfestplatte die Masse an Videos, Musik und übrigen Spielen speichert. Doch Achtung: Während die Hersteller meist nur die Spitzenwerte beim Lesen und Schreiben von großen, zusammenhängenden Dateien angeben (»Sequenzielle Performance«), sind für eine Windows-Platte vor allem die Geschwindigkeit beim Zugriff auf kleine, zufällige Dateien (»Random-Performance«) sowie die Zugriffszeiten wichtig. Falls die SSD als reiner Speicherspeicher oder hauptsächlich zum Bearbeiten von Videos dienen soll, zählt dagegen die sequenzielle Leistung. Unseren Erfahrungen nach nutzen Sie eine SSD am besten als Windows-Laufwerk

und installieren je nach Kapazität noch ein paar Ihrer Lieblingsspiele. Der Geschwindigkeitszuwachs beim Starten von Windows, beim gleichzeitigen Öffnen von Programmen und ganz allgemein beim täglichen Umgang mit Ihrem PC ist einfach enorm und übertrifft subjektiv sogar die teils beeindruckenden Benchmark-Ergebnisse.

1. Platz

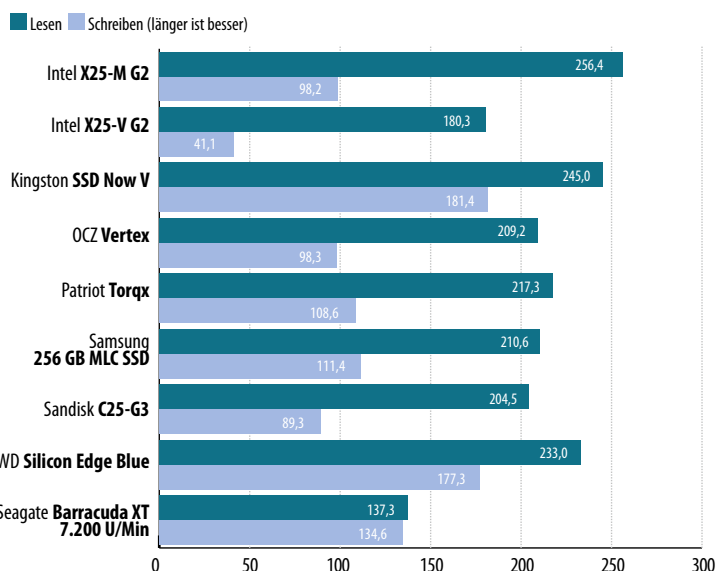
Intel X25-M G2

Sehr hohe Transfergeschwindigkeit in allen Bereichen, rasend schnelle Zugriffszeiten sowie gute Ausstattung – Testsieg!

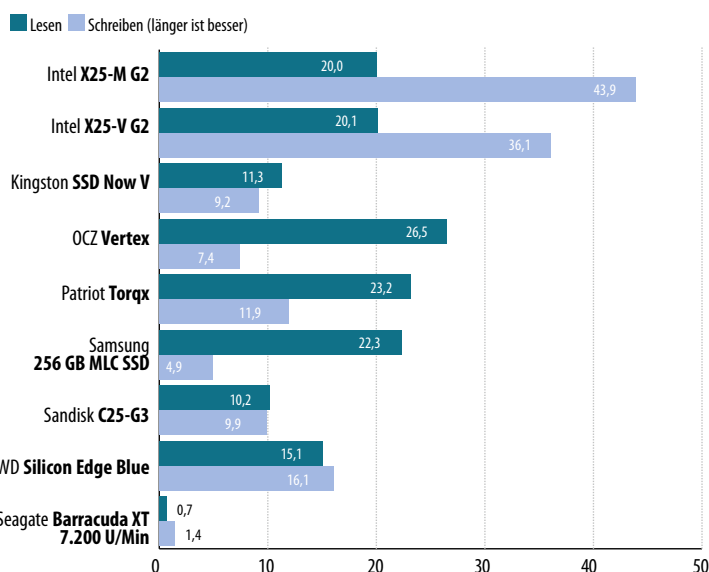
Intels 160 GByte große und 380 Euro teure **X25-M G2** schafft im Test gleich in mehreren Disziplinen den Sieg: So gewinnt sie mit 256,4 MByte pro Sekunde den Wettlauf beim Lesen von großen Dateien und liegt damit weit vor einer schnellen konventionellen Festplatte wie der Seagate **Barracuda XT** mit 137,3 MByte/s. Zudem deklassiert sie die Konkurrenz auch beim Schreiben von zufällig verteilten, kleinen Dateien: 43,9 MByte/s sind ein Spitzenwert, die Konkurrenz schafft meist nicht einmal ein Viertel. Einzig die technisch verwandte Intel **X25-V G2** kommt der **X25-M G2** mit 36,1 MByte/s nahe. Ein ganz ähnliches Bild zeigt sich bei den Zugriffszeiten: 0,06 und 0,10 Millisekunden (Lesen/Schreiben) platzieren die **X25-M G2** weit vor den anderen Kandidaten, wiederum mit Ausnahme der **X25-V G2** (siehe Kasten). Der Vorteil einer SSD gegenüber einer konventionellen Festplatte wird hier besonders deutlich: Die Intel **X25-M G2** ist bei den zufällig verteilten Lesezugriffen mit nur 0,06 Millisekunden fast um den Faktor 275 schneller als die Seagate **Barracuda XT** mit gemessenen 16,5 Millisekunden. Allerdings kann die Magnetfestplatte die Intel-SSD auch in einem Benchmark schlagen: Beim Schreiben von großen Dateien ist sie mit 134,5 MByte/s schneller als die **X25-M G2** mit 98,8 MB/s.

Unterm Strich eignet sich die **X25-M G2** für alle Einsatzzwecke, sei es als Windows-Platte mit toller Random-Performance und extrem schnellen Zugriffszeiten oder als Spiele-Platte mit sehr schneller Leseleistung. Natürlich können Sie aufgrund der Größe

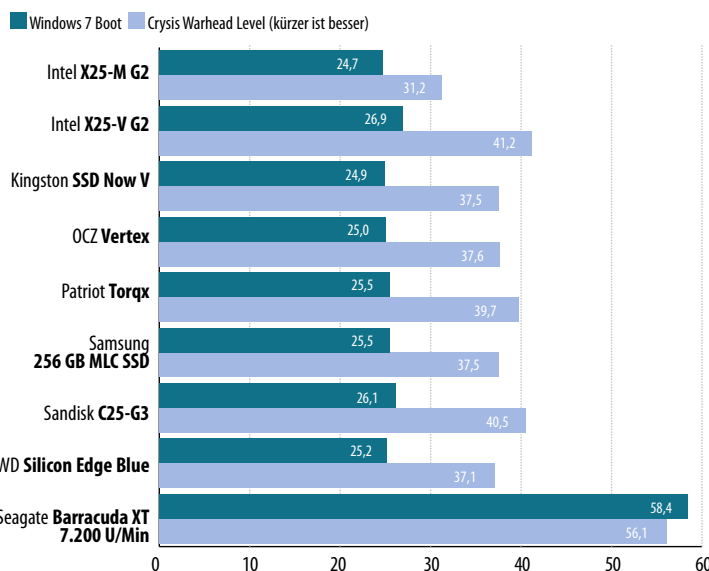
Sequenzielle Performance MByte pro Sekunde



Random Performance MByte pro Sekunde



Ladezeiten Sekunden



von 160 GByte auch beide Einsatzgebiete kombinieren. Auch wegen des 3,5-Zoll-Einbaurahmens sowie des praktischen Diagnose-Tools verdienter Testsieger!

2. Platz Western Digital Silicon Edge Blue

Mit guten bis sehr guten Werten in allen Disziplinen erobert sich die Silicon Edge Blue 256 GB verdient den zweiten Platz.

Wer nach einer großzügig dimensionierten SSD sucht, sollte sich Western Digitals **Silicon Edge Blue** mit 256 GByte Speicherplatz ansehen. Die SSD glänzt vor allem beim Lesen und Schreiben von großen Dateien mit sehr guter Geschwindigkeit, einzig beim Lesen von vielen kleinen Dateien landet sie nur im hinteren Mittelfeld. In unseren Praxismessungen benötigt Windows 7 mit

der **Silicon Edge Blue** lediglich 25,2 Sekunden für einen Start (nach POST-Ende des Bios) und halbiert so die Zeit gegenüber der Seagate **Barracuda XT** mit 58,4 Sekunden. Unser **Crysis**-Spielstand ist nach schnellen 37,1 (**Silicon Edge Blue**) statt 56,1 Sekunden (**Barracuda XT**) geladen. Der hohe Preis von 720 Euro ist allerdings happig, kostet ein Gigabyte so doch 2,81 Euro (**Barracuda XT**: 13 Cent). Zudem ist weder ein 3,5-Zoll-Einbaurahmen noch sonstiges Zubehör dabei.

3. Platz Kingston SSD Now V-Series

Die sequenzielle Leistung überzeugt, die Random-Performance lässt aber zu Wünschen übrig.

Im Vergleich schlägt sich Kingstons 128 GByte große **SSD Now V-Series** vor allem bei den sequen-

ziellen Tests gut und kann beim Schreiben mit 181,4 MB/s sogar den Sieg ergattern. Auch die Leseleistung liegt mit 245,0 MB/s nur knapp hinter dem Testsieger Intel **X25-M G2** mit 256,4 MB/s. Allerdings gehört Kingstons **SSD Now V-Series** mit 11,3 MB/s (Lesen) und 9,2 MB/s beim Schreiben von kleinen Dateien, die zufällig über die Festplatte verteilt sind, zu den langsamsten Kandidaten im Test. Nichtsdestotrotz liegt die **SSD Now V-Series** weit vor konventionellen Festplatten wie der **Barracuda XT** mit nur 0,7 MB/s (Lesen) und 1,4 MB/s (Schreiben) bei zufälligen Zugriffen und beschleunigt Ihr System so auch als Windows-Festplatte enorm. In Verbindung mit dem beiliegenden 3,5-Zoll-Einbaurahmen sowie einer Software zum Klonen Ihrer vorhandenen Windows-Installation auf die SSD ist Kingstons **SSD Now V-Series** für

noch faire 280 Euro durchaus eine Überlegung wert.

4. Platz Samsung 256 GByte MLC SSD

Schnelle sequenzielle, aber lahme Schreibleistung sowie vergleichsweise hohe Zugriffszeiten kosten die Samsung-SSD im Test kräftig Punkte.

Samsungs 256 GByte große **MLC SSD** ist schon etwas älter, muss sich bei Lese- und Schreibleistung aber nicht hinter den jüngeren Konkurrenten verstecken. Vor allem sequenzielle Zugriffe meistert sie mit rasanter Geschwindigkeit, beim Lesen von vielen zufällig verteilten, kleinen Dateien schlägt sie sich ebenfalls gut. Allerdings bricht die Leistung beim Random-Schreiben auf 4,9 MB/s ein und beschert der Samsung **MLC SSD** so den letzten

Testergebnisse



1

2

3

4

X25-M G2

Hersteller / Preis
Intel / 380 Euro

Technische Angaben

Speicherkapazität / Formfaktor
160 GByte / 2,5 Zoll
Anschluss / Cache
SATA2 / 32 MByte
Trim / Chipsatz / Technik
ja / Intel / MLC
max. Lese- / Schreibrate
250 / 70 MB/s
Extras
3,5-Zoll-Rahmen, Software-Tool
Hersteller-Garantie
3 Jahre

Bewertung

Leserate 30%

Pro & Kontra

28/30
+ schnellste SSD bei großen Dateien
+ auch bei kleinen Dateien schnell

Schreibrate 30%

Pro & Kontra

25/30
+ schnellste SSD bei kleinen Dateien
- nur Mittelmaß bei großen Dateien

Zugriffszeit 20%

Pro & Kontra

20/20
+ schnellste Zugriffszeiten im Testfeld
+ egal ob beim Lesen oder Schreiben

Technik 10%

Pro & Kontra

8/10
+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

9/10
+ 160 GByte + 3,5-Zoll-Einbaurahmen
+ umfangreiches Software-Tool für Analyse und Wartung

Fazit

Mit der insgesamt besten Leistung sowie relativ hoher Speicherkapazität und guter Ausstattung holt sich Intels X25-M G2 verdient den Testsieg!

Preis/Leistung

Gut

90

Silicon Edge Blue

Western Digital / 720 Euro

256 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 64 MByte
ja / JMicon JMF612 / MLC
250 / 170 MB/s
—
3 Jahre

25/30
+ sehr schnell bei großen Dateien
+ solide Leistung bei kleinen Dateien

25/30
+ sehr schnell bei großen Dateien
+ gute Leistung bei kleinen Dateien

17/20
+ schnelle Zugriffszeiten
+ egal ob beim Lesen oder Schreiben

8/10
+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

8/10
+ 256 GByte
- kein Zubehör

Wer 720 Euro berappen kann, bekommt mit der Silicon Edge Blue eine große und schnelle SSD mit allen wichtigen Features.

Mangelhaft

83

SSD Now V-Series

Kingston / 280 Euro

128 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 64 MByte
ja / JMicon JMF618 / MLC
200 / 160 MB/s
3,5-Zoll-Rahmen, Klon-Software
3 Jahre

24/30
+ sehr schnell bei großen Dateien
- mäßige Leistung bei kleinen Dateien

20/30
+ schnellste SSD bei großen Dateien
- langsam bei kleinen Dateien

12/20
+ durchschnittliche Performance
- Konkurrenz teils deutlich schneller

8/10
+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

7/10
+ 128 GByte
+ 3,5-Zoll-Einbaurahmen
+ Klon-Software

Vor allem für große Dateien geeignete SSD, die aber auch als Windows-Platte schnell genug ist, um jede traditionelle Festplatte weit hinter sich zu lassen.

Befriedigend

71

256GB MLC SSD

Samsung / 560 Euro

256 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 128 MByte
ja / Samsung BBB / MLC
220 / 200 MB/s
—
3 Jahre

27/30
+ gute Leistung bei großen Dateien
+ sehr schnell bei kleinen Dateien

17/30
+ solide Leistung bei großen Dateien
- langsamste SSD bei kleinen Dateien

11/20
+ durchschnittliche Lese-Performance
- längste Zugriffszeit beim Schreiben

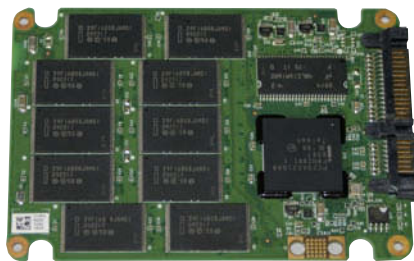
8/10
+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

8/10
+ 256 GByte
- kein Zubehör

Die Stärken von Samsungs 256-GByte-Modell liegen eher im Kopieren von großen Dateien, für Windows eignen sich andere Modelle besser.

Mangelhaft

71



Intel X25-M G2 hüllenlos: Gut zu sehen sind die **Flash-Speicherchips** (rechteckig) sowie der **Controller** (quadratisch).

Platz in dieser Disziplin. Ebenso dauern die Schreibzugriffe mit durchschnittlich 0,84 Millisekunden länger als bei der Konkurrenz. Und das obwohl die SSD mit der neuesten Firmware ausgestattet war und so auch die Trim-Funktion beherrscht (Wer ein älteres Modell der **MLC SSD** ergattert, sollte unbedingt die neueste Firmware aufspielen!). Unterm Strich ist Samsungs **MLC SSD** eine durchaus leistungsfähige SSD; als Windows-Platte eignen sich andere Modelle aufgrund der besseren Random-Schreibleistung sowie der niedrigeren Zugriffszeiten aber besser.

5. Platz Intel X25-V G2

40 GByte kleine und meist rasend schnelle SSD für vergleichsweise günstige 100 Euro – Preis-Leistungs-Sieger!

Bei der 100 Euro günstigen und 40 GByte kleinen **X25-V G2** verzichtet Intel auf einige Speicherkannäle im Vergleich zur teureren M-Serie (siehe Platz 1) und erreicht so zwar nur eine niedrigere Lese- und Schreibgeschwindigkeit bei großen Dateien (siehe Benchmarks), die Leistung bei kleinen, zufällig verteilten Zugriffen sowie die Reaktionszeiten bleiben aber auf dem exzellenten Niveau der großen Schwester. Das unterstreicht den von Intel gedachten Einsatz der **X25-V G2** als günstige SSD zur Windows-Installation. Denn beim Einsatz als Boot-Laufwerk für Windows

kommt es vor allem auf die Leistung beim Lesen und Schreiben von kleinen Dateien sowie auf die Zugriffszeiten an. In Kombination mit dem beiliegenden Einbaurahmen sowie der Analysesoftware klarer Preis-Leistungs-Sieger!

6. Platz OCZ Vertex

OCZs Vertex eignet sich vor allem als Windows-Festplatte mit zusätzlichem Raum für ein paar Lieblingsspiele.

Wer mit einer günstigen SSD liebäugelt, die sowohl die Windows-Installation als auch einige Lieblingsspiele aufnehmen kann, sollte sich OCZs **Vertex** mit 60 GByte Speicher für 150 Euro ansehen. Die **Vertex** gefällt uns vor allem dank ihrer hohen Leseleistung. Die Schreibleistung bleibt im Konkurrenzvergleich allerdings

etwas zurück. Das gleiche Bild zeigt sich bei den Zugriffszeiten. Während das Lesen sehr zügig vorangeht, lassen die Schreibzugriffe etwas länger auf sich warten. Da sowohl Trim als auch eine im Hintergrund ablaufende Garbage Collection mit an Bord sind, ist die **Vertex** als noch günstiger SSD-Einstieg durchaus geeignet.

7. Platz Patriot Torqx

Patriots Torqx bietet zwar gute Leistungen, ist mit einem Preis von 230 Euro für 64 GByte aber auch vergleichsweise teuer.

Vor allem bei der Lesegeschwindigkeit rangiert die Patriot **Torqx** weit vorn im Testfeld. Egal ob es gilt, zahlreiche kleine Dateien oder eine große zu laden. Die Schreibleistung bewegt sich dagegen nur im Mittelfeld, wird von den schnellen Lesezugriffen aber etwas aufgewogen. Ein Pluspunkt ist der beiliegende 3,5-Zoll-Einbaurahmen, für den Sie bei vielen Konkurrenten etwa 10 Euro Aufpreis hinblättern müssen. Trotzdem ist die Patriot **Torqx** mit einem Preis von 230 Euro für 64 GByte, also 3,50 Euro pro Gigabyte, relativ teuer. OCZs etwas kleinere **Vertex** mit 60 GByte kostet lediglich 2,50 Euro pro Gigabyte und ist nur wenig langsamer.

8. Platz Sandisk C25-G3

Sandisks C25-G3 hinkt in den meisten Benchmarks leicht hinterher und kostet mit 200 Euro für 60 GByte zu viel.

Während Sandisks 60 GByte große **C25-G3** beim Lesen von großen Dateien mit 204,5 MB/s noch eine gute Leistung bringt, liegen die Ergebnisse in den anderen Disziplinen eher im hinteren Mittelfeld und bilden beim Lesen zufällig verteilter kleiner Dateien sogar das Schlusslicht. Auch die Schreibgeschwindigkeiten und Zugriffszeiten können im Konkurrenzvergleich nicht überzeugen. Da tröstet zwar die großzügig bemessene Herstellergarantie von zehn Jahren etwas, insgesamt ist die Sandisk **C25-G3** im Hinblick auf die anderen Kandidaten aber zu langsam und mit einem Gigabyte-Preis von 3,33 Euro auch zu teuer.



5

X25-V G2

Intel / 100 Euro

40 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 32 MByte
ja / Intel / MLC
170 / 35 MB/s
3,5-Zoll-Rahmen, Software-Tool
3 Jahre

20/30

+ sehr gut bei kleinen Dateien
- langsamste SSD bei großen Dateien

20/30

+ extrem schnell bei kleinen Dateien
- langsamste SSD bei großen Dateien

18/20

+ extrem schnelle Zugriffszeiten
+ egal ob beim Lesen oder Schreiben

8/10

+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

4/10

+ 40 GByte + 3,5-Zoll-Einbaurahmen
+ umfangreiches Software-Tool für Analyse und Wartung

Nur 40 GByte kleine, aber in den für eine Windows-Festplatte wichtigen Disziplinen rasend schnelle SSD – für 100 Euro klarer Preis-Leistungs-Sieger!

Sehr Gut

70



6

Vertex

OCZ / 150 Euro

60 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 64 MByte
ja / Indilinx Barefoot / MLC
230 / 135 MB/s
–
3 Jahre

28/30

+ gute Leistung bei großen Dateien
+ schnellste SSD bei kleinen Dateien

18/30

+ solide Leistung bei großen Dateien
- langsam bei kleinen Dateien

13/20

+ sehr schnelle Lesezugriffe
- beim Schreiben nur hinteres Mittelfeld

8/10

+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

3/10

+ 60 GByte
- kein Zubehör

Schnelle und verhältnismäßig günstige SSD, die sich problemlos für die Windows-Installation samt den wichtigsten Spielen eignet.

Gut

70



7

Torqx

Patriot / 230 Euro

64 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 64 MByte
ja / Indilinx Barefoot / MLC
220 / 135 MB/s
3,5-Zoll-Rahmen
10 Jahre

25/30

+ schnell bei großen Dateien
+ schnell bei kleinen Dateien

19/30

+ solide Leistung bei kleinen und großen Dateien
- insgesamt nur Mittelmaß

13/20

+ schnelle Lesezugriffe
+ nur solide Zugriffszeiten beim Schreiben

8/10

+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

4/10

+ 64 GByte
+ 3,5-Zoll-Einbaurahmen

Aufgrund der hohen Lesegeschwindigkeit sowie der guten Zugriffszeiten universell einsetzbare Festplatte. Im Vergleich zur OCZ Vertex aber zu teuer.

Befriedigend

69



8

C25-G3

Sandisk / 200 Euro

60 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / 64 MByte
ja / Sandisk / MLC
220 / 120 MB/s
–
10 Jahre

20/30

+ gute Leistung bei großen Dateien
- langsamste SSD bei kleinen Dateien

18/30

+ solide Leistung bei kleinen Dateien
- nur mäßige Leistung bei großen Dateien

11/20

+ Zugriffszeiten beim Schreiben ok
- langsamste Lesezugriffe im Test

8/10

+ Trim-Funktion mit Windows 7
+ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen

3/10

+ 60 GByte
- kein Zubehör

Für 200 Euro arbeitet Sandisk C25-G3 im Konkurrenzvergleich oft zu langsam und bietet mit 60 GByte nur eine begrenzte Kapazität.

Ausreichend

60

Grafikkarte Sapphire



Die Sapphire **Radeon HD 5850 Toxic 2,0 GByte** kostet mit 380 Euro rund 40 Euro mehr als die 1,0-GByte-Variante. Die Taktfrequenzen liegen mit 765/4.500 MHz statt 725/4.000 MHz auf dem gleichen hohen Niveau. Das vom Referenzdesign abweichende Kühlaggregat arbeitet unter Windows sehr leise. Obwohl es den Grafikchip unter Vollast bei kühlen 66 Grad hält, dreht er teilweise in den deutlich hörbaren Bereich auf.

Gegenüber einer normalen Radeon HD 5850 zieht die Sapphire **Radeon HD 5850 Toxic 2,0 GByte** den größten Leistungsvorteil eher aus den höheren Taktfrequenzen als aus dem verdoppelten Videospeicher. Ein Beispiel: In **H.A.W.X.** (2560x1600, 8x AA, 16x AF) erreicht eine Standard-HD-5850 im Test 29 fps, eine 2,0-GByte-Variante mit gleichen Taktraten 31 fps und die **Radeon HD 5850 Toxic 2,0 GByte** kaum schnellere 33 fps. Trotz Übertaktung und doppeltem Speicher liegt also auch die **Toxic 2,0 GByte** im Schnitt fast 20 Prozent hinter Radeon HD 5870 und GeForce GTX 470. Besonders zum Preis von 380 Euro können wir die Sapphire **Radeon HD 5850 Toxic 2,0 GByte** nicht empfehlen. Vom selben Hersteller bekommen Sie zum gleichen Preis die wesentlich schnellere Radeon HD 5870 mit 1,0 GByte Videospeicher. DV

HD 5850 Toxic 2,0 GB

Ca. Preis 380 Euro Hersteller Sapphire

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip Radeon HD 5850 RAM-Anbindung 256 Bit
GPU-/DDR-Takt 765 / 4.500 MHz DirectX-Version 11.0
Video-RAM 2.048 MByte Steckplatz PCIe 16x

BEWERTUNG

Spielerleistung	etwas schneller als GeForce GTX 285 bis 2560x1600 mit AA meist flüssig	36/40
Bildqualität	beste Kantenglättung + bestes AF AF flimmert gelegentlich	19/20
Technik	DirectX 11 + Crossfire + bis zu drei TFTs + moderater Strombedarf	19/20
Kühlsystem	unter Windows leise + bleibt kühl unter Vollast hörbar	8/10
Ausstattung	2.048 MB + Displayport + DVI HDMI + VGA- und Strom-Adapter	6/10

Fazit Ordentlich übertaktete Radeon HD 5850 mit 2,0 GByte. Im Vergleich zur genauso teuren HD 5870 oder GeForce GTX 470 ist die Toxic aber fast 20 Prozent langsamer.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

88

Notebook Asus



Asus stellt mit dem **G73JH** das erste Notebook mit ATIs Mobility Radeon HD 5870 vor. Zusammen mit einem 2,4 GHz schnellen Core i5 M520, 4,0 GByte RAM und einem 17,3-Zoll-Display soll das Notebook auch anspruchsvolle Spiele bewältigen. Wir testeten das matt-schwarze **G73JH** mit **Far Cry 2** und **Crysis** und waren beeindruckt. **Crysis** läuft in hohen Details mit 37,6 Bildern pro Sekunde, und **Far Cry 2** sackt auch in ultrahohen Einstellungen nicht unter die 50-fps-Marke. Die Leistung der Radeon HD 5870 aus Desktop-PCs erreicht die Mobility-Variante nicht, sie liegt eher auf dem Niveau einer HD 5750 – für ein Notebook ist die Performance dennoch beachtlich.

Auch abseits der Spieleleistung überzeugt uns das **G73JH**. Denn unter Last werden die Lüfter nie wirklich störend laut. Das recht hohe Gewicht von knapp vier Kilogramm ist für ein 17-Zoll-Notebook normal, die Akkulaufzeit mit etwa einer Stunde in maximaler Auslastung ebenso. Für genügend Speicherplatz sorgen zwei 320-GByte-Festplatten, verzichten müssen Sie aber auf ein Blu-ray-Laufwerk. Das Display ist ordentlich, löst mit 1600x900 Bildpunkten jedoch nicht besonders hoch auf. Alles in allem ist das **G73JH** ein schnelles Notebook in coolem Design, mit einem Preis von 1.400 Euro aber kein Schnäppchen. HW

G73JH

Ca. Preis 1.400 Euro Hersteller Asus

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Core i5 M520 Grafikchip Radeon Mobility HD 5870
RAM 4,0 GByte Display 17,3 Zoll
HDD 2x 300 GB Abmessungen 42 x 31,5 x 5,7 cm / 3,9 kg

BEWERTUNG

Spielerleistung	sehr schnell + meist auch für AA / AF ... + ... aber nicht in jedem Spiel	39/40
Display	scharf + solide Helligkeit spiegelt stark + winkelabhängig	17/20
Technik	gute Verarbeitung + rauscht unter Last kurze Akku-Laufzeit	16/20
Ausstattung	HDMI + VGA + Kartenleser DVD + Webcam + kein Blu-ray	8/10
Erweiterbarkeit	RAM und Festplatte austauschbar alle RAM-Slots belegt	7/10

Fazit Viel Leistung im auffallend unauffälligen Gehäuse. Das Asus G73 eignet sich prima zum Spielen, das Display nervt aber mit seiner Winkelabhängigkeit.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

87

5.1-Lautsprecher Teufel



Beim 220 Euro teuren **Concept E 200** beschränkt Hersteller Teufel die Ausstattung auf das Nötigste: Weder eine Fernbedienung noch Lautsprecherkabel oder passende Stripsen zum Anschluss an die Soundkarte liegen bei. Da Satelliten und Subwoofer Klemmanschlüsse besitzen, lassen sich entsprechende Kabel aber problemlos nachrüsten.

Klanglich unterscheidet sich das **Concept E 200** einzig durch den kräftigeren und größeren Subwoofer mit 200 statt 125 Watt Sinus vom kleineren Bruder **Concept E 100**. Die Einweg-Satelliten sind dagegen identisch. Das teurere **Concept E 300** besitzt den gleichen Subwoofer wie das **E 200**, die Satelliten sind allerdings leistungsfähigere Zwei-Wege-Modelle. Entsprechend klingt das **Concept E 200** auch: Der Bass reicht spürbar tiefer hinab als beim **E 100** und bleibt dabei stets knackig und kräftig. Vor allem in Spielen und Filmen begeistert das lebendige und durchsetzungsfähige Bassfundament. Musik meistert der Tieftöner ebenso klar aufgelöst und druckvoll. Allerdings wirken die kleinen Satelliten besonders im Mittenbereich bei Musik etwas zu schwach, in Spielen und Filmen fällt das jedoch kaum auf. Unterm Strich können wir das **Concept E 200** klanglich empfehlen, die Ausstattung ist aber spärlich. FK

Concept E 200

Ca. Preis 220 Euro Hersteller Teufel

TECHNISCHE ANGABEN

Frequenzgang keine Angaben Endstufen 6
Sinus-Leistung 200 Watt Sinus Decoder –
Fernbedienung – Extras –

BEWERTUNG

Klang Spiele	klar aufgelöst + sehr gute Räumlichkeit + kräftiger, klarer Bass	36/40
Klang Musik	saubere Wiedergabe + druckvoller Bass + Mitten zu schwach	18/20
Pegelfestigkeit	hohe Pegelfestigkeit + Lautstärke reicht auch für große Räume	19/20
Technik	solide + Klemmanschlüsse + Upmix + nur Ein-Weg-Satelliten	7/10
Ausstattung	Bass-Regler + keine Kabel oder Adapter dabei + keine Fernbedienung	4/10

Fazit Das Concept E 200 macht ordentlich Druck in den tiefen Frequenzen, allerdings können die Satelliten nicht ganz mithalten und die Ausstattung ist dünn.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

84

Komplett-PC Hardware4u.net



Erst ganz in der Nähe des **Gamers Dream Revision 3.2 Air X** hören wir ein leichtes Rauschen – obwohl gerade zum zwanzigsten Mal der **Crysis**-Benchmark läuft. Dass es dem 3.000-Euro-PC von Hardware4u.net trotz flüsterleisem Betrieb nicht an Leistung fehlt, zeigen die 43,1 Bilder pro Sekunde im Dschungel-Shooter (1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA). Erst noch höhere Kantenglättungsmodi bringen den PC an die Grenze. Die Gründe für diese Höchstleistungen sind die von 850/1.250 auf 925/1.250 MHz übertakteten zwei Radeon HD 5870, die 8,0 GByte RAM und der brandneue Phenom II X6 1090T. Den Sechskern-Prozessor hat Hardware4u.net von 3,2 auf 4,0 GHz übertaktet. Für schnelle Betriebssystemzugriffe sorgt eine 100-GByte-SSD von OCZ, genügend Daten fasst die 1,0 Terabyte große Platte von Samsung.

Das Lian-Li-Gehäuse ist optisch schlicht. Wer mag, kann die leuchtend blauen Lüfter auch gegen unbeleuchtete Modelle tauschen. Im Inneren des **Gamers Dream Revision 3.2 Air X** schwächen Dämmmatten die Lüftergeräusche, sämtliche Kabel sind sauber verlegt, und Platz für zusätzliche Laufwerke ist auch noch vorhanden. Die sonstige Ausstattung ist bis auf eine dedizierte Soundkarte komplett, sogar ein Blu-ray-Laufwerk ist an Bord. **HW**

Maus Roccat



Mit rund 40 Euro siedelt Roccat die Notebook-Maus **Pyra** eher im unteren Preissegment moderner Spielermäuse an. Im Vergleich zu Desktop-Nagern müssen Sie aber trotzdem nur auf wenige Funktionen verzichten: Ob Makros, einstellbare Abtastrate oder Profil-Management samt freier Tastenbelegung – die **Pyra** bietet alle für Spieler relevanten Freiheiten. Am Desktop-Rechner greifen Sie trotzdem besser zu einer bewährten Maus, denn das Kabel ist mit rund 1,5 Metern knapp bemessen und der Komfort zusätzlicher Schalter sowie LEDs für die dpi- und Profilschaltung fehlen. Dafür können Sie jede der fünf Maustasten und das Mousrad doppelt belegen und so über Kombinationen aus zwei Tasten zusätzliche Funktionen abrufen. Praktisch beispielsweise für Makros.

Der Sensor der Mini-Roccat arbeitet einwandfrei in 400, 800 oder 1.600 dpi, unabhängig von Mausgeschwindigkeit und Unterlage. Die Benutzeroberfläche der Treibersoftware ähnelt der von anderen Roccat-Produkten und ist entsprechend übersichtlich und einfach zu bedienen. Als mobile Maus-Alternative können wir die **Pyra** allemal empfehlen. Gerade im Hinblick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis braucht sie den Wettkampf mit Razers **Orochi** (70 Euro) nicht zu scheuen. **NG**

Monitor Samsung



Samsungs 22-Zoll-Monitor **Syncmaster B2230W** kostet 170 Euro und überzeugt mit einer Auflösung von 1680x1050 in Spielen voll und ganz. Die Farbdarstellung ist satt, wenn auch nicht so strahlend wie auf Monitoren mit spiegelndem Display. Die Helligkeitsverteilung geht in Ordnung, lediglich am unteren Bildschirmrand sehen Sie kleine Lichthöfe. Zur Verbesserung der Bildqualität bringt der Samsung-TFT die beiden Techniken »MagicBright« und »MagicAngle« mit. Allerdings sollten Sie von beiden die Finger lassen, die Optimierungs-Programme verschlimmbessern das Bild nur. Sie können den 22-Zöller weder drehen noch in der Höhe verstellen, lediglich ein begrenztes Neigen ist möglich.

Verbindung mit dem PC nimmt der Monitor nur per VGA oder DVI auf, HDMI oder Displayport fehlen. Extras wie Webcam, USB-Hub oder einen Audioausgang gibt es nicht. Ebenso spartanisch fällt der Lieferumfang aus, denn Samsung legt lediglich ein analoges VGA-Kabel bei, eine DVI-Strippe fehlt. Ein weiteres Manko: Der **B2230W** steht zwar sicher auf seinem elliptischen Fuß, wackelt aber bei leichten Berührungen des Tisches schnell. Alles in allem ist der **Syncmaster B2230W** ein guter Spielemonitor mit Schwächen bei Standhaftigkeit und Ausstattung. **HW**

Hardware4u.net

Ca. Preis 3.000 Euro Hersteller Hardware4u.net

TECHNISCHE ANGABEN

CPU Phenom II X6 1090T Grafikkchip 2x Radeon HD 5870
RAM 8,0 GByte DDR3 Mainboard Asus Crosshair IV
HDD 100 GB SSD + 1,0 TB HDD Laufwerke LG Blu-ray-Brenner

BEWERTUNG

Spielerleistung extrem schnell
Bildverbesserungen immer nutzbar **40/40**

Ausstattung zwei Grafikkarten + Blu-ray-Laufwerk
keine Eingabegeräte **19/20**

Technik alle Lüfter geregelt
sehr geräuscharm
voll DX-11-kompatibel **20/20**

Lautstärke nahezu unhörbar
Laufwerke entkoppelt
komplett gedämmt **9/10**

Erweiterbarkeit viel Platz
ein PCI-Slot frei
... zwischen den beiden Grafikkarten **8/10**

Fazit Spieleleistung ohne Ende bei zugleich leisem Betrieb. Hardware4u.net baut einen fast perfekten Spiele-PC, aber der Preis ist mit 3.000 Euro viel zu hoch.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

96

Pyra

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Roccat

TECHNISCHE ANGABEN

Verbindung Kabel Tasten 5
Abtastung optisch (1.600 dpi) Mousrad 2-Wege
Anschluss USB Extras Transportbeutel

BEWERTUNG

Präzision präzise
auf allen Unterlagen
keine hohe Abtastrate **38/40**

Technik Profile
Makros
Belegung
dpi-Wechsel
ohne extra Tasten **17/20**

Ausstattung Beutel
neun Funktionen
keine Profilanzeige
kurzes Kabel **13/20**

Ergonomie angenehm
auch für große und linke Hände
Mausradtaste zu hart **8/10**

Verarbeitung insgesamt solide
Mausradklicks und -drehungen extrem laut **7/10**

Fazit Gute und relativ günstige Notebook-Maus für Spieler mit Vorliebe für eine niedrige Abtastrate. Liegt in großen wie kleinen und linken wie rechten Händen angenehm.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

83

Syncmaster B2230W

Ca. Preis 170 Euro Hersteller Samsung

TECHNISCHE ANGABEN

Diagonale 22 Zoll Helligkeit 300 cd/m²
Angeg. Reaktionszeit 5 ms Kontrast 70.000:1
Native Auflösung 1680x1050 Max. Blickwinkel 160/170°

BEWERTUNG

Bildqualität schöne Farben
gutes Bild
... aber nicht sensationell **35/40**

Spielerleistung voll spieleauglich
schnelle Reaktionszeit
solide Interpolation **18/20**

Technik gute Verarbeitung
spiegelt nicht
Bildformate nicht einstellbar **16/20**

Ausstattung VGA, DVI
kaum verstellbar
kein DVI-Kabel
keine Extras **5/10**

Bedienung deutsches Menü
logischer Aufbau
fummelige Touch-Tasten **7/10**

Fazit Guter Spiele-Monitor mit extrem reduzierter Ausstattung, kaum Verstellmöglichkeiten und wackligem Stand. Die Bildqualität ist für das TN-Panel allerdings noch gut.

PREIS/LEISTUNG Gut

81

Einkaufsführer 07/2010

Schlechte Nachrichten für
Aufrüster: Die Preise fast
aller PC-Komponenten
ziehen spürbar an.
Vor allem die nach wie vor
maue Verfügbarkeit von
Radeon HD 5000 Modellen
und den neuen Geforce-
Platinen sorgt für Höchst-
preise bei Grafikkarten.

GameStar.de
Noch mehr
Hardware-Besten-
listen 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 Hard-
ware-Tests haben
Sie im Internet.
► Quicklink: S102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel AM3	
Athlon II X4 630 Boxed Boxed	100 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express	
Asus M4A785TD-V Evo	75 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte PCI Express	
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	-50 €
Sparkle Geforce 9800 GT	80 €
Bessere Soundkarte	+70 €
Creative X-Fi Titanium	70 €

Fazit Flotter Spiele-PC mit schneller
DirectX-10.1-Grafikkarte Radeon HD
4870. Dank etablierter Standards auch
zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel 1156	
Core i5 750 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express	
Asus P7P55D	110 €
Arbeitsspeicher	
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	70 €
Festplatte	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	1.035 €
Schnellere Grafikkarte	+120 €
XFX Radeon HD 5870	400 €
Kleinere Festplatte	-40 €
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

Fazit Sehr schneller Spielerechner mit
tollem Preis-Leistungs-Verhältnis dank
Core i5 750 und DirectX-11-Unterstüt-
zung durch AMDs Radeon HD 5850.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel 1366	UPDATE
Core i7 920 Boxed	215 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express	
Asus P6T SE	170 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston 6,0 GByte Kit DDR3-1333	190 €
Grafikkarte PCI Express	
XFx Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	400 €
Soundkarte	UPDATE
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner / BR-Laufwerk	NEU
Samsung SH-S223BC / Lite On iHOS104	80 €
Gehäuse	
Antec P183	130 €
Netzteil	
Antec True Power 750 Watt	110 €
Gesamtpreis	1.530 €
Günstigere Grafikkarte	-120 €
Sapphire Radeon HD 5850	280 €
Kleinere Festplatte	-40 €
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

Fazit Extrem schneller DirectX-11-PC
mit umfangreicher, zukunftsicherer
Ausstattung und pfeilschneller Grafik-
karte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asus EAH4770 Formula
► 77 ► 90 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

2 Asus EAH5670 **UPDATE**
► 74 ► 100 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 11 / Radeon HD 5670 / 1,0 GByte

3 Xpertvision 9600 GT Sonic **PREISTIPP**
► 69 ► 80 € ► 05/09 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / Geforce 9600 GT / 1,0 GByte

4 Sparkle SF-PX98GT512D3 **UPDATE**
► 65 ► 90 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

5 Palit Geforce GT 240 **UPDATE**
► 65 ► 90 € ► 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 ► 150 € ► 12/09 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

2 HIS Radeon HD 5770 **UPDATE**
► 87 ► 150 € ► 03/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

3 Asus EAH5770 **UPDATE**
► 87 ► 150 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

4 MSI Radeon HD 5770 Hawk
► 87 ► 160 € ► 05/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

5 Sapphire HD 4890 VaporX **UPDATE**
► 86 ► 190 € ► 10/09 ► (01805) 727 744 73
sehr schnell, überaktet, 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
► 90 ► 280 € ► 12/09 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 XFX Radeon HD 5830 **UPDATE**
► 88 ► 230 € ► 06/10 ► —
schnell, Assassin's Creed, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

4 Club 3D Radeon HD 5830 OC **UPDATE**
► 87 ► 240 € ► 06/10 ► —
schnell, leise, überaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

5 Zotac Geforce GTX 275 **UPDATE**
► 87 ► 270 € ► 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 **UPDATE**
► 94 ► 430 € ► 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
► 92 ► 400 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

5 Powercolor Radeon HD 5870 PCS+
► 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 ► 180 € ► 04/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, viele Einstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP**2 Viewsonic VX2260WM** **UPDATE**► 84 ► 180 € ► 04/09 ► (02154) 91 80
voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**3 AOC V22+**► 82 ► 190 € ► 02/10 ► –
voll spielefähig, kräftige Farben, LED, 1680x1050**4 LG W2253TQ**► 81 ► 170 € ► 10/09 ► –
voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080**5 Samsung Syncmaster B2230W** **NEU**► 81 ► 170 € ► 07/10 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080TFTs 24 ZOLL
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster T240 **UPDATE**► 87 ► 340 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200**2 Asus VK246H** **PREISTIPP**► 85 ► 230 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080**3 Samsung Syncmaster 2494HM**► 84 ► 250 € ► 04/10 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 Iiyama B2409HDS**► 81 ► 240 € ► 06/09 ► –
voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080**5 LG 2486L** **NEU**► 80 ► 290 € ► 04/10 ► –
voll spielefähig, viele Schnittstellen, 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**► 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 ► 35 € ► 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 i3/i5 & i78XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asrock P55 Deluxe► 92 ► 130 € ► 12/09 ► –
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**2 MSI P55-GD80** **UPDATE**► 92 ► 170 € ► 12/09 ► (01805) 251 512
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55**3 Gigabyte P55-UD6** **UPDATE**► 90 ► 190 € ► 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 **UPDATE**► 93 ► 140 € ► 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**► 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 7700

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 200** **NEU PREISTIPP**► 84 ► 220 € ► 07/10 ► (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 Logitech G35** **PREISTIPP**► 89 ► 100 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung**3 Sennheiser PC 350**► 89 ► 110 € ► 11/07 ► (0511) 542 67 96
bestes Headset, präziser Klang und klasse Sprachübertragung**4 Steelseries Siberia v2** **NEU**► 88 ► 70 € ► Quicklink 6840 ► –
komfortabel, guter Spiele-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinken**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 ► 70 € ► – ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss**KAUFTIPP Creative Xtreme Gamer** **UPDATE**► 84 ► 90 € ► 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► 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

Go West, Zampella!

James West und Vince Zampella, die Bosse des Modern-Warfare-Entwicklers Infinity Ward, wurden von Activision entlassen und prompt von Electronic Arts angeheuert. Wir decken auf: **All das geschah über das Kontakt-Netzwerk Facebook.**

The screenshot shows a Facebook timeline with the following posts:

- Jason West und Vince Zampella** wurden auf einem Foto markiert. Die besten und einzigen Bosse, die Infinity Ward je hatte. Ja, so sehen die Typen aus, die Call of Duty entwickelt haben. Und Modern Warfare 2. Sie wissen schon, das mit dem Flughafen. 1. September 2002 um 08:15 · Kommentieren · Gefällt mir
- Infinity Ward, Activision, Jason West und Vince Zampella** sind jetzt verheiratet. 12. Oktober 2003 um 14:30 · Kommentieren · Gefällt mir
- Electronic Arts** hat Jason West und Vince Zampella angestupst. 11. Januar 2004 um 15:16 · Kommentieren · Gefällt mir
- Electronic Arts** hat Jason West und Vince Zampella angestupst. 13. Juli 2006 um 07:42 · Kommentieren · Gefällt mir
- Activision und Blizzard** sind jetzt verheiratet. 10. Juli 2008 um 14:30 · Kommentieren · Gefällt mir
- Electronic Arts** hat Jason West und Vince Zampella angestupst. 28. Februar um 14:30 · Kommentieren · Gefällt mir
- John Riccitiello** hat Jason West und Vince Zampella zur Veranstaltung Die Große Electronic-Arts-Abwerbe-Sause 2010 eingeladen. 1. März um 14:30 · Kommentieren · Gefällt mir
- Activision Blizzard** hat seinen Beziehungsstatus zu "Single" geändert. 2. März um 18:00 · Kommentieren · Gefällt mir
- John Riccitiello** hat Jason West und Vince Zampella gekauft. 2. März um 13:15 über Buy your friends! · Buy your friends
- Vince Zampella** freut sich, dass er dem Moloch Activision entkommen ist und endlich wieder die Spiele machen darf, die er auch gerne machen möchte. Zum Beispiel was mit Prinzessinnen und Pferden und Häschen! 2. März um 20:16 · Kommentieren · Gefällt mir
- Jason West** Yeah, Jason West mag Geschenke! ^.^ 2. März um 18:12
- Jason West** Menno, Schläger schicken ist unfair "aua" 2. März um 18:00
- John Riccitiello** Hey Activision und Blizzard, nicht traurig sein, ihr habt ja immer noch euch beide. ROFLMAO :D 3. März um 11:34
- John Riccitiello** hat Jason West und Vince Zampella zu EA-Ville: Nudel Deine Serien tot eingeladen. 4. März um 11:17 über EA-Ville · Nudel auch Du Deine Serien tot
- Jason West** Ich fahr zum Flughafen. 3. März um 16:32

Gamestar-Fotoroman Folge 130: Portal-Schabernack

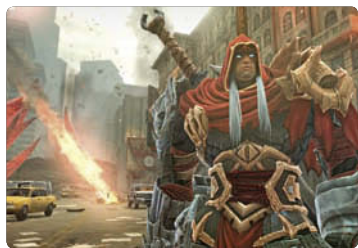




Am
Kiosk erscheint
GameStar 08/2010
am 30. Juni
Vorab-Infos: www.gamestar.de
Abonnenten versäumen
keine Ausgabe!
www.gamestar.de/abo

E3 2010

Die wichtigste Veranstaltung des Spielejahres steht wieder vor der Haustür: Vom 15. bis zum 17. Juni findet in Los Angeles die Electronic Entertainment Expo statt. Wir reisen mit großer Mannschaft nach Kalifornien und berichten ausführlich von der bedeutendsten Spielemesse der Welt. Welche Trends zeichnen sich ab, welche großen Projekte werden enthüllt? Wie entwickeln sich potentielle Top-Titel wie **Star Wars: The Old Republic**, **Mafia 2** und **Diablo 3**? Unser großer E3-Sonderbericht bringt Sie auf den neuesten Stand.



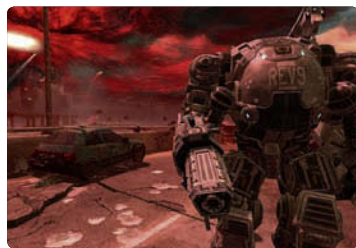
Test: Darksiders

Der Konsolen-Überraschungshit macht den Sprung auf den PC: Als Krieg, der zweite Reiter der Apokalypse, kämpfen Sie um die Balance zwischen den Mächten des Guten und der Finsternis. Dabei setzt **Darksiders** nicht nur auf Action, sondern fügt Rollenspielelemente ein. Im Test beleuchten wir neben den spielerischen Qualitäten auch die technische Umsetzung.



Preview: XCOM

Bekannt und beliebt wurde die **X-COM**-Serie in der Rundenstrategie, den jüngsten Teil hat 2K Games jedoch im Actiongenre angesiedelt. Als FBI-Agent kämpfen Sie in Ego-Shooter-Manier gegen Aliens und für das Wohl der Menschheit. In der Preview berichten wir über den Entwicklungsstand des Spiels.

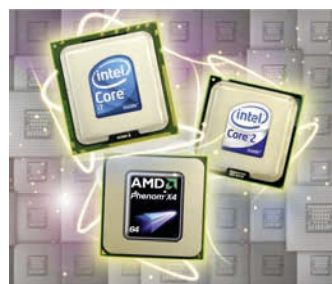


Preview: F.E.A.R. 3

Das Grauen kehrt zurück, der Horror-Shooter **F.E.A.R.** geht in die dritte Runde. Neben vielen Schockmomenten erwartet uns unter anderem ein neues Deckungssystem, dynamische Gegnerverteilung in den Levels sowie ein Koop-Modus. Welchen Eindruck das Spiel bislang macht, erfahren Sie in unserer ausführlichen Preview.

Prozessor-Kaufberatung

AMD und Intel haben Hunderte unterschiedliche CPUs zwischen 50 und 1.000 Euro im Programm. Wie viel Geld Spieler wirklich in einen neuen Prozessor investieren müssen und worauf Sie beim Aufrüsten achten sollten, klären wir in unserem nächsten Hardware-Schwerpunkt.



Social Games

Seit dem Boom der großen sozialen Netzwerke wie Facebook haben sich scheinbar belanglose Minispielchen zu einem eigenen Genre mit gewaltigen Spielerzahlen entwickelt. Entsteht hier die Spieleplattform der Zukunft? Wir werfen einen Blick auf das Phänomen **Farmville**, **Mafia Wars** & Co.



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
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine), André Horn (Entertainment)
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Redaktion
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius
Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Nico Gutmann (Trainee), Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Stefan Dworschak (Trainee), Gunnar Lott

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)
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl, Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukch (Trainee)

Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Isa Stamp, Anita Thiel
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Evi Zechmeister, Martin Laukmanis, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Fabian Lein, Marion Schneider, Patrick C. Lück, Christian Burtchen, Mick Schnelle

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), 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
Vertrieb Handelsauflage
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Matthias Weber (Ltd.) (-154),
Manuela Eue (-156)
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 04/2010)
6.762.565 Visits



Anzeigen
Stellv. Anzeigenleiter (verantwortlich)
Senior Sales Manager
Junior Account Manager
Sales Service Manager Online
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Klaus Maurer (-673)
Annika Gradelewski (-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 eines freien Anwendungsbereichs benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.