



Cover der Abo-Auflage

MMO-Magazin 08/2010



Im neuen MMO-Magazin erwartet Sie geballtes Beta-Wissen zum neuen **World of Warcraft-Addon Cataclysm**. Damit Sie Ihre Makros stets zur Hand haben, bekommen Sie von uns die wichtigsten Kurzbefehle für jede WoW-Klasse zum Herausnehmen. Oder wird die neue Bioware-Hoffnung

Star Wars: The Old Republic Ihr neues Lieblings-MMO? Lesen Sie unsere Übersicht und entscheiden Sie selbst!

Neustart GameStar.de

Leise, fast unbemerkt haben unsere Programmierer und die Online-Redaktion **GameStar.de** komplett überarbeitet. Die Lesbarkeit der Artikel wurde dadurch enorm verbessert, außerdem sind die Seiten übersichtlicher und Sie navigieren schnell und komfortabel wie nie. Überzeugen Sie sich selbst auf GameStar.de!



GameStar 09/2010

GameStar 09/2010 Neustart und Abo-Party!

Dragon Age 2 und GameStar-Neustart

Wir sind besonders stolz, Ihnen in diesem Monat **Dragon Age 2** präsentieren zu können! Wir hatten sie ja schon angekündigt, in der Vorschau der letzten GameStar, unsere weltexklusive Enthüllung. Was? Sie haben schon im Internet davon gelesen? Ja, aber lediglich, dass das Spiel kommen wird, und dazu dann einige exklusive Info-Häppchen und Bilder bei GameStar.de. Die ganze Geschichte samt aller Details, unsere Analysen und die Interviews mit den Entwicklern finden Sie exklusiv nur in Ihrer GameStar. Auch wenn die US-Abteilung von Electronic Arts entgegen der Abmachungen die Katze schon vorher aus dem Sack gelassen hat: Gestreichelt wird sie nur hier.

Und dann hieß es in der letzten Vorschau noch: »Alles wird neu«. Nun, Sie sehen selbst, eigentlich ist noch alles beim Alten. Da wir von GameStar für unsere Gründlichkeit bekannt sind (einige sagen »pingelig« dazu, für uns gerade im Bezug auf Tests ein Kompliment), haben wir die ganze Sache um eine Nummer verschoben, jetzt wird eben ab dem 25. August (2010!) alles neu. Seien Sie schon mal (oder weiter) gespannt, schließlich feiert GameStar in der nächsten Ausgabe auch 13jähriges Jubiläum. Übrigens: Online sind wir schon mal in Vorlage gegangen, links sehen Sie ein Beispiel für die optimierten neuen Seiten auf GameStar.de. Schauen Sie vorbei!

GameStar-Abo-Party auf der Gamescom!

Im letzten Jahr war die **GameStar-Abo-Party** ein voller Erfolg. Mit rund 500 Abonnenten feierte die GameStar-Redaktion in Köln am Messesfreitag die Gamescom, ihre Leser und sich selbst. Das wollen wir in diesem Jahr wiederholen und laden dazu alle volljährigen Abonnenten ein. Wo, wann und wie das funktioniert und wie Sie jetzt noch ganz schnell ein Abo oder Mini-Abo abschließen, um an der Sause teilzunehmen, lesen Sie auf Seite 10 in den Szene-News.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Pünktlich zum Erscheinen des heißesten Themas dieses Spiele-Sommers finden Sie **DAS Luxus-Nachschlagewerk zu Starcraft 2** mit edlem, lackiertem Cover und auf hochwertigstem Papier am Kiosk oder unter www.gamestar.de/shopcode

Shop-Code **GX01**
Shopcode merken für Online-Bestellung

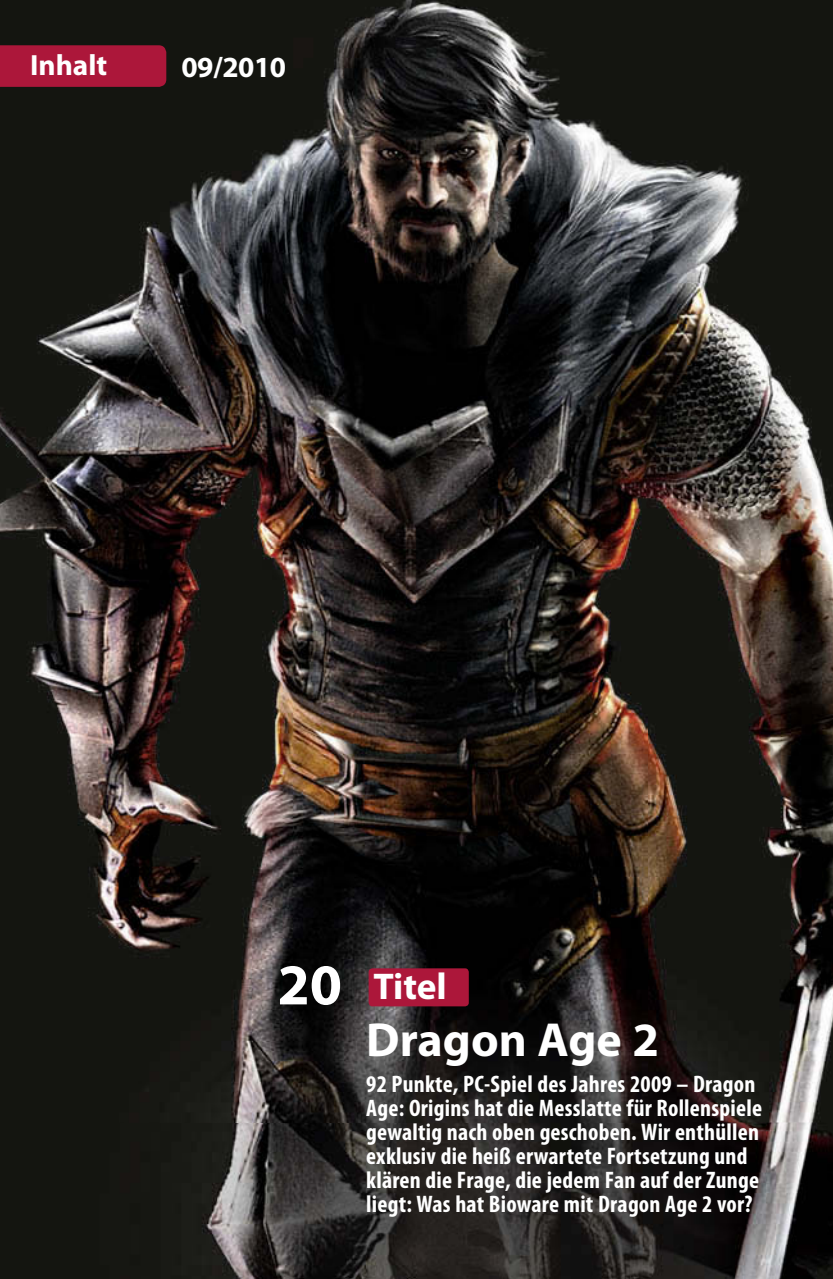


+ RIESENPOSTER

(50 x 80 cm)
Mit allen Einheiten & Technologiebäumen!



Ab dem
26.07. für
7.99 Euro am
Kiosk!



20 Titel Dragon Age 2

92 Punkte, PC-Spiel des Jahres 2009 – Dragon Age: Origins hat die Messlatte für Rollenspiele gewaltig nach oben geschoben. Wir enthüllen exklusiv die heiß erwartete Fortsetzung und klären die Frage, die jedem Fan auf der Zunge liegt: Was hat Bioware mit Dragon Age 2 vor?



Preview

DVD
Top-Spiel

30 Mafia 2 Wenn sich GameStar-Redakteure um eine Preview-Version reißen, dann kann das nur eines bedeuten: Hier rollt ein Knüller an!



Preview

DVD
Preview-Video

38 World of Warcraft: Cataclysm Die Beta-Tore haben sich geöffnet, wir sind hineingestürzt. Lesen Sie unseren Erfahrungsbericht.

Titelstory

Dragon Age 2

Mega-Preview	20
Interview mit dem Designteam	23
Reiseführer	24
Interview mit den Bioware-Chefs	28

Aktuell

News	10
Termin-Update + Warteliste	14

Previews

Kurzreviews

Divinity 2:	
Flames of Vengeance	16
Fifa 2011	16
Fußball Manager 2011	16
H.A.W.X. 2	17
Die Gilde 2: Renaissance	17
Mytheon	17

Previews

Mafia 2	30
Stronghold 3	34
World of Warcraft: Cataclysm	38
Two Worlds 2	42
Civilization 5	44
Lost Horizon	48
A New Beginning	50
F1 2010	52

DVD-Highlights



Vollversion Heroes of Might & Magic 5

Machen Sie Urlaub oder melden Sie sich krank! **Heroes of Might & Magic 5** wird Sie fesseln und nicht mehr loslassen. Die Mischung aus taktischen Rundenkämpfen, Rollenspiel und einer stimmigen Fantasy-Welt ist bis heute unerreicht. GameStar-Wertung: 86 Punkte.

Top-Spiel-Video Mafia 2

In fünf Videos (Laufzeit: 17 Minuten) beleuchten wir die Spielwelt und Missionen sowie die Charaktere, Kämpfe und die Technik des Actionspiels.

DVD-XL-Highlights



Online-Rollenspiel Fiesta Online

Fans des japanischen Manga-Zeichentrickstils sollten einen Blick auf das wuselige Online-Rollenspiel **Fiesta Online** mit seinen bunten Comic-Welten und knuddeligen Charakteren werfen. Das Beste dabei: Es ist komplett umsonst.

GameStar in Aktion! Exklusive Fun-Videos

Wenn Redakteure eine Schulung für Video-Reportagen besuchen, kommt so etwas dabei heraus. Lassen Sie sich überraschen!



80 Monkey Island 2: Special Edition Noch immer unerreicht: LucasArts hat seinem Adventure-Klassiker eine brillante Neuauflage spendiert.



96 Ladenschluss! Ein Spielehändler spricht über die neue Ära des Online-Vertriebs, gnadenlose Preiskriege und das Ende der Fachgeschäfte.



111 Windows 7 Das müssen Sie wissen: Wir geben Insider-Tipps zur Einrichtung und Optimierung von Windows 7 und erklären, wie Sie in Notfällen Ihre Daten retten und Ihr System wieder flott machen.

Tests

Das Team	56
Aktuelle Spiele / Patches	58

Action

Action-Hitliste	59
Singularity	60
All Points Bulletin	64
Transformers: Kampf um Cybertron	68
Sniper: Ghost Warrior	70
Arma 2: Operation Arrowhead	72
Blacklight: Tango Down	74

Strategie

Strategie-Hitliste	75
Hegemony: Philip of Macedon	76

Abenteuer

Abenteuer-Hitliste	79
Monkey Island 2: Special Edition	80
Puzzle Agent	82

Sport

Sport-Hitliste	83
Summer Challenge: Athletic Tournament	84

Magazin

Leserbriefe	88
Fehler!	89
GameStar Interaktiv: »Pixelpetra«	91
Verlosung	94
Report: Ladenschluss	96
Hall of Fame: King's Quest	100

Hardware

Hardware

Hardware-News	108
Hardware-Referenzklassen	109

Schwerpunkt

Alles Windows 7	111
Windows 7 komplett: Die 25 besten Tipps & Tricks	112
Windows 7 im Griff: Erste Hilfe im Notfall	116

Test des Monats

Nvidia GeForce GTX 460	120
------------------------	-----

Einzeltests

Notebook: Cyber-System I17	124
Grafikkarte: Gigabyte Radeon HD 5770	
Super OC	124
Lenkrad: Thrustmaster	
Ferrari GT Experience	124

Service

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

Rubriken

Editorial	3
Die Vorletzte	129
Impressum / Vorschau	130

Spiele in dieser Ausgabe

A New Beginning	Preview	50
All Points Bulletin	Test	64
Arma 2: Operation Arrowhead	Test	72
Assassin's Creed 3	News	13
Blacklight: Tango Down	Test	74
Civilization 5	Preview	44
Die Gilde 2: Renaissance	Preview	17
Die Siedler 7	Patches	58
Die Sims 3: Reiseabenteuer	Patches	58
Divinity 2: Flames of Vengeance	Preview	16
Dragon Age 2	Titelstory	20
F1 2010	Preview	52
Fifa 2011	Preview	16
Fußball Manager 2011	Preview	16
Gothic 3	Patches	58
H.A.W.X. 2	Preview	17
Hegemony: Philip of Macedon	Test	76
James Bond 007: Blood Stone	News	12
King's Quest	Klassiker	100
Lost Horizon	Preview	48
Mafia 2	Preview	30
Metro 2034	News	12
Monkey Island 2: Special Edition	Test	80
Mount & Blade: Warband	Patches	58
Mytheon	Preview	17
Puzzle Agent	Test	82
Singularity	Test	60
Sniper: Ghost Warrior	Test	70
Splinter Cell: Conviction	Patches	58
Stronghold 3	Preview	34
Summer Challenge: Athletic Tournament	Test	84
Transformers: Kampf um Cybertron	Test	68
Two Worlds 2	Preview	42
World of Warcraft	Patches	58
World of Warcraft: Cataclysm	Preview	38

GameStar auf der gamescom

Neben jeder Menge Berichterstattung bieten wir 2010 wieder eine Party für unsere Abonnenten!

GameStar.de
Gamescom.tv
► Quicklink: 6938

Vom 18. bis 22. August 2010 trabt wieder alles nach Köln, was sich für Computerspiele interessiert – die Gamescom wartet. GameStar ist ganz vorne mit dabei. Mit elf Mann (und Petra) durchwühlen wir die größte Spielemesse der Welt nach den spannendsten Titeln, exklusiven Informationen und neuen Trends. Auf GameStar.de halten wir Sie Tag für Tag in Wort, Bild und Video auf dem Laufenden. Die Berichterstattung läuft schon jetzt auf Hochtouren: Unser Team produziert in diesem Jahr die offizielle Web-Show Gamescom-TV, moderiert von Nino Kerl und der TV-Moderatorin Dorothee Gelmar. Unter GameStar.de/gamescomtv erhalten Sie alle Informationen rund um die Messe und Antworten auf brennende Fragen wie etwa »Wie komme ich am günstigsten zur Messe?« oder »Wo kann ich übernachten?« Sollen Sie sich fragen: »Wie kriege ich einen Job in der Spielebranche?«, dann haben wir ebenfalls genau das Richtige für Sie: An unserem großen Gamescom-Stand »Jobs & Karriere« bieten wir ein Podium für Berufsanfänger und Arbeitgeber. Über 200 offene Stellen bei Deutschlands zur Zeit erfolgreichsten Spiele-Un-

ternehmen wie Bigpoint, Frogster oder Gameforge warten auf Sie. Hochkaräter wie Crytek und Blue Byte geben vor Ort wertvolle Infos zu Anforderungsprofilen, Bewerbungen und dem Alltag bei einem Spieleentwickler. Weitere Details zu Jobs & Karriere finden Sie ab Seite 102.

Auf eins freuen sich die Redakteure von GameStar und GamePro ganz besonders: auf die Party für unsere Abonnenten! Wie im letzten Jahr laden wir auch diesmal am Messe-Freitag, dem 20. August, in den Kölner Club Nachtschicht ein. Ab 20 Uhr erhalten alle Abonnenten, die älter sind als 18 Jahre, hier kostenlosen Eintritt und Freibier bis 22 Uhr. Der Mindestverzeir von fünf Euro ist Nachtschicht-Standard und gilt auch an diesem Abend. Das 30köpfige IDG-Team erwartet Sie! Unsere Abonnenten haben bereits eine entsprechende E-Mail-Einladung bekommen. Sie haben keine E-Mail-Adresse angegeben oder sind kein Abonnent? Kein Problem: Auf GameStar.de schalten wir rechtzeitig eine Sonderseite, auf der Sie sich als Abonnent anmelden oder schnell noch ein (Mini-)Abo abschließen können, um bei der Party mitzumachen. Wir sehen uns in Köln!



Jobs & Karriere

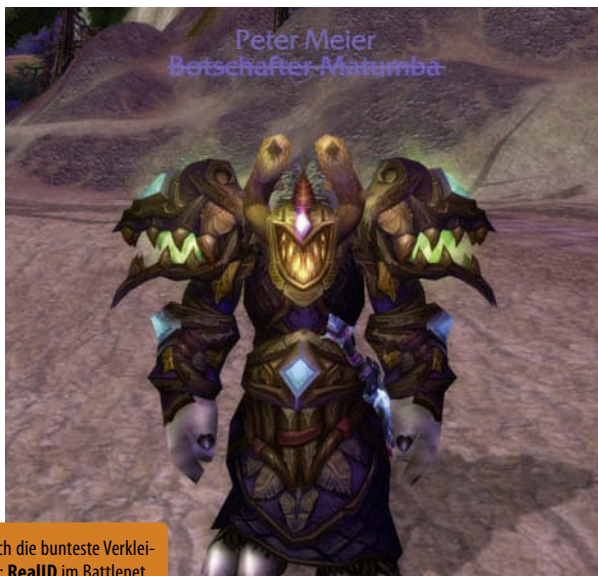


Gamescom-TV



GameStar-Leserparty

Das Namens-Desaster



Da hilft auch die bunte Verkleidung nicht: **RealID** im Battlenet.

Proteste gegen die Einführung von Realnamen im Battlenet.

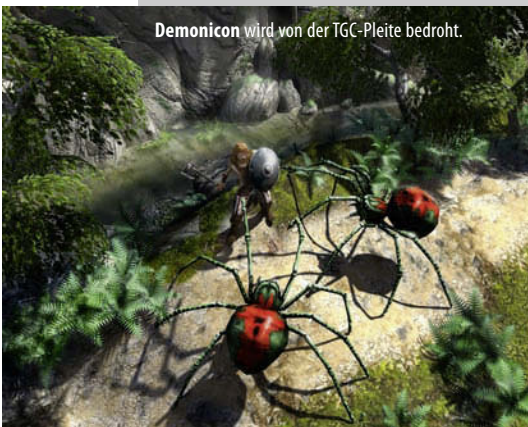
Diese drei Tage wird Blizzard so schnell nicht vergessen. Am 6. Juli hatte der Entwickler verkündet, dass in den Foren der Online-Plattform Battlenet künftig die echten Vor- und Nachnamen der User angezeigt werden sollten. Und am 9. Juli ruderte Blizzard schon wieder zurück: Dieses »RealID«-System bleibe optional, versprach der Geschäftsführer Mike Morhaime. Doch woher der Sinneswandel? Mit ihrer Ankündigung hatten die Kalifornier einen weltweiten Proteststurm der Community entfesselt, trotz ihrer eigentlich guten Absichten: Der ungeliebte Realnamen-Zwang sollte die Diskus-

sionskultur in den Foren verbessern und die User zu mehr Freundlichkeit untereinander bewegen.

Die tatsächlichen Folgen bekam Blizzards Community Manager Bashiok zu spüren, der das RealID-System verteidigt und – um mit gutem Beispiel voranzugehen – seinen echten Namen im Forum veröffentlicht hatte. Daraufhin hatten die User binnen weniger Minuten seine Adresse, seine Telefonnummer, seine persönlichen Daten, den Namen seiner Frau und die Schule seiner Kinder herausgefunden. Inzwischen hat Bashiok seine Konten bei den Online-Plattformen Facebook und Twitter löschen und seinen Telefonanschluss sperren lassen. **GR**

► Quicklink: 6923

Demonicon wird von der TGC-Pleite bedroht.



TGC ist pleite

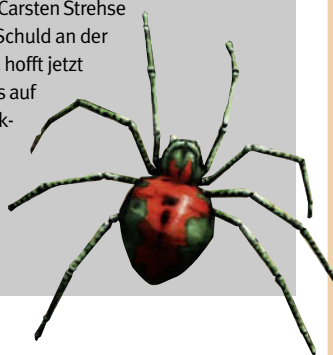
Der Publisher The Games Company hat Insolvenz angemeldet, die Zukunft von DSA: Demonicon ist ungewiss.

Man könnte fast meinen, auf Spielen mit der Lizenz von **Das Schwarze Auge** ruhe ein Fluch: Nachdem im Mai schon die **Drakensang**-Entwickler Radon Labs in die Zahlungsunfähigkeit rutschten, hat nun auch The Games Company, der Publisher des **DSA**-Action-Rollenspiels **Demonicon**, Insolvenz angemeldet. Dass es um TGC nicht allzu rosig steht, zeichne

te sich schon Anfang Juli ab. Da waren die Firmengründer Markus Malti und Carsten Strehse zurückgetreten, weitere Führungskräfte hatten TGC daraufhin verlassen. Schuld an der Pleite seien die hohen laufenden Kosten des Berliner Unternehmens. TGC hofft jetzt auf frisches Kapital durch neue Investoren. Was aus **Demonicon** wird, ist bis auf Weiteres unklar. TGC konnte GameStar gegenüber diesbezüglich vor Redaktionsschluss noch keine näheren Angaben machen. Informationen zum Spiel waren allerdings auch vor der Pleite recht dünn gesät. The Games Company hatte zu **Das Schwarze Auge: Demonicon** bislang lediglich einige Screenshots und Konzeptzeichnungen veröffentlicht.

► Quicklink: 6922

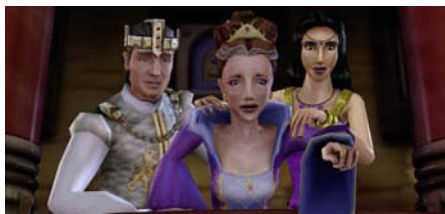
MO



King's Quest The Silver Lining

Die erste Episode des Fan-Adventures ist da.

Acht Jahre lang hatte das Team Phoenix Productions an einer Fortsetzung der Kult-Adventureserie **King's Quest** (siehe Hall of Fame, Seite 100) gearbeitet, dann



untersagte der Rechteinhaber Activision im Februar 2010 die Veröffentlichung. Inzwischen wurde man sich jedoch einig, **The Silver Lining** darf nun erscheinen, wenn auch ohne **King's Quest** im Namen. Dabei knüpft die erste von fünf angekündigten Episoden, die es seit Anfang Juli als kostenlosen Download gibt (► Quicklink: 6928), an die Geschehnisse aus **King's Quest 7** an und enthält ausschließlich Schauplätze und Figuren aus **King's Quest 6**. Das ist ein Wiedersehensfest für Serienkenner, aber bislang noch kein Spiel: Die rund 45 Minuten lange Episode besteht vor allem aus (gut gemachten) Zwischensequenzen und enthält kein einziges nennenswertes Rätsel.

CS

Leser-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(3)	Modern Warfare 2
3	(2)	Dragon Age: Origins
4	(6)	Fallout 3
5	(4)	Mass Effect 2
6	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
7	(9)	Call of Duty 4: Modern Warfare
8	(12)	Diablo 2
9	(8)	Grand Theft Auto 4
10	(10)	Anno 1404: Venedig
11	(6)	Assassin's Creed 2
12	(7)	GTA 4: Episodes f. Liberty City
13	(11)	Risen
14	WIEDER DA	Mass Effect
15	WIEDER DA	Counterstrike: Source
16	(17)	Crysis
17	(17)	Warcraft 3: The Frozen Throne
18	(14)	Anno 1404
19	WIEDER DA	Metro 2033
20	WIEDER DA	Pro Evolution Soccer 2010

Quelle: GameStar-Mitmacharen 08/2010. Mitmacharen: ► GameStar-Quicklink: 4483.

Jane's Advanced Strike Fighters

Edel-Simulation oder Sempel-Ballerei?

Evolved Games hat das Flugzeugspiel **Jane's Advanced Strike Fighters** angekündigt. Die Jane's Information Group ist ein militärwissenschaftlicher Verlag, die dazugehörigen Spiele wie **AH 64 Longbow 2** (GameStar-Wertung: 91) waren durchweg Top-Simulationen. Wie der erste Trailer zum Spiel jedoch vermuten lässt, dürfte **Jane's Advanced Strike Fighters** eher ein geradliniges Flugzeug-Geballer à la **H.A.W.X.** werden. In 16 Missionen kämpfen Sie hier im Luftraum über dem fiktiven Staat Azbaristan. Das Kampfgebiet soll dabei 65.000 Quadratkilometer umfassen und Wüsten, Gebirge und urbane Landschaften bieten. 30 Flugzeuge aus den USA, China, Russland und Europa sollen detailgetreu in das Spiel übernommen werden. Die sehen im Trailer bereits recht schick aus, doch echte Simulationsfans erschauern: Die Flieger haben einen Gesundheitsbalken.

FAB

► Quicklink: 6801



Alan Wer?

Das Entwicklerstudio Remedy zeigt sich enttäuscht über die Verkaufszahlen seines Actionspiels **Alan Wake**. Tja, und ich zeige mich enttäuscht über das Entwicklerstudio Remedy. Die Finnen hatten **Alan Wake** 2005 angekündigt, den Titel in den Folgejahren als Vorzeigespiel für den PC angepriesen und mir damit ganz schön den Mund wässrig gemacht. Dann hieß es plötzlich: »Och, wir bringen das Spiel jetzt doch exklusiv für die Xbox 360 raus, PC gibt's nicht.«

Entsprechend hält sich mein Mitleid darüber in Grenzen, dass sich **Alan Wake** auf seiner exklusiven Plattform bislang nur 540.000 Mal verkauft hat. Das klingt zwar nach einer Menge, jedoch hat das Spiel in gut neun Jahren Entwicklungszeit auch ein Heidengeld verschlungen. Und der große Konsolenkonkurrent **Red Dead Redemption** schaffte im gleichen Zeitraum deutlich mehr: 4,46 Millionen Stück. Der starken Konkurrenz schiebt Remedy jetzt auch die Schuld zu, warum **Alan Wake** hinter den Verkaufserwartungen zurückgeblieben sei.

Tja, ätsch, auf dem PC wäre die Konkurrenz nicht so groß gewesen. Wer weiß, vielleicht machen die Jungs ja jetzt doch noch eine PC-Umsetzung (die haben doch eh auf dem PC programmiert), damit sich die Entwicklung auch gelohnt hat. Aber bis sie damit fertig sind, gibt's vielleicht schon eine PC-Version von **Red Dead Redemption**. Das wird für Remedy dann wieder in Enttäuschung enden. Don't mess with the PC!

Fabian Siegmund,
Redakteur

fabian@gamestar.de



Nichts gelernt?

Mit der GeForce GTX 460 ist Nvidia nach langer Durststrecke wieder ein großer Wurf gelungen: hohe Leistung, leiser Lüfter, fairer Preis (siehe Test im Heft). Ist die GTX 460 also ein klarer Kauf Tipp?

Im Prinzip ja, aber: Es gibt zwei verschiedene GTX-460-Modelle. Einziger sichtbarer Unterschied: die Ausstattung mit 768 MByte oder mit 1,0 GByte RAM. Was an sich niemanden überraschen sollte – Grafikkarten gibt's schon seit Jahren mit unterschiedlichem Speicherausbau – stößt mir bei der GeForce GTX 460 aber übel auf. Denn die beiden GeForce GTX 460 unterscheiden sich auch beim Speicher-Interface und der Chiparchitektur. Resultat: Ein Leistungsunterschied von meist 10, manchmal sogar 20 Prozent in gängigen Auflösungen und Qualitätseinstellungen!

Warum nennt Nvidia die langsamere 768-MByte-Variante dann nicht einfach GeForce GTX 450 und die schnellere 1,0-GByte-Version zu Recht GTX 460? Um den Leistungsunterschied vor Laien zu verstecken. Auch in der Vergangenheit fiel Nvidia regelmäßig mit allzu kreativer Namensgebung negativ auf. So wurde etwa aus der bereits 2006 vorgestellten GeForce 8800 GTS (mit 320 oder 640 MB RAM) die 8800 GTS 512 MB, daraus die 9800 GTX, nach einem Shrink auf 55 Nanometer dann die 9800 GTX+ und aus der letztlich die heutige GTS 250. Das Verwirrspiel um die Produktbezeichnungen hält also an bei Nvidia. Wenigstens versucht man bei der GTX 460 nicht mehr, den Kunden olle Kamellen in neuer Packung anzudrehen.

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de



Blunt, James Blunt.
Oder so ähnlich.

James Bond

Gerührt oder geschüttelt? Der bekannteste Agent ihrer Majestät kehrt auf die Monitore zurück.

Auch ohne Filmvorlage mimt Daniel Craig ab Herbst 2010 wieder die beliebteste Doppelnull der Welt. Im Actionspiel **Blood Stone** ballert und prügelt sich James Bond durch exotische Schauplätze wie Bangkok oder Istanbul und benutzt experimentelle Waffen und Fahrzeuge, um eine weltweite Verschwö-

rung aufzudecken – was sonst? Da darf natürlich auch ein Bond-Girl nicht fehlen. Das ist bei **Blood Stone**, wie passend, Joss Stone, die britische Sängerin. Die steuert gleich noch den Titelsong zum Spiel bei, Judi Dench übernimmt wieder die Rolle der Geheimdienstchefin »M«. Damit das Ganze eines Bonds würdig ist, schreibt Bruce Feirstein die Story. Der hat auch schon an den Drehbüchern zu **Die Welt ist nicht genug** und **Goldeneye** mitgearbeitet. **FAB**

Metro 2034



Die Fortsetzung kommt – in echtem 3D.

THQ hat Mitte Juli verkündet, dass der ukrainische Entwickler 4A Games am Nachfolger zum Horror-Shooter **Metro 2033** arbeitet. Wenig überraschend trägt das Spiel den Namen der Roman-Fortsetzung: **Metro 2034**. Die Geschichte des russischen Autoren Dmitry Glukhovsky erzählt vom geheimnisvollen und aus dem Vorgänger bekannten Stalker »Hunter«, der sich auf einer gefährlichen Expedition in den dunklen Tunneln der Moskauer U-Bahn befindet. Artjom, der Held aus **Metro 2033**, wird nur eine Nebenrolle spielen. Spannend: **Metro 2034** soll – wenn Sie die entsprechende Technik zuhause haben – auch in 3D spielbar sein. **Crysis 2** lässt grüßen. **DA**

► Quicklink: 6931



Creative Soundblaster X-Fi HD



Was soll das?
Die neue Soundblaster X-Fi HD von Creative wird **300 Euro** kosten.

Creative kündigt mit der Soundblaster X-Fi Titanium HD und der Soundblaster X-Fi HD zwei neue Oberklasse-Soundkarten an.

Die ab Herbst erhältliche **Soundblaster X-Fi Titanium HD** für PCI Express und die **Soundblaster X-Fi HD** mit USB-Anschluss werden mit 300 beziehungsweise 150 Euro deutlich teurer als die aktuellen Modelle X-Fi Titanium (75 Euro) und X-Fi Surround 5.1 (60 Euro). Ein besserer Klang und die THX-TruStudio-Unterstützung sollen die höheren Preise rechtfertigen. In Spielen bleibt es bei EAX 5.0, und über die Alchemy-Software können Sie viele ältere Titel unter Windows 7 und Vista zum Raumklang überreden, die sonst nur mit XP zusammenarbeiten. **HW**

Verkaufs-Charts Juli

Platz	Vormonat	Spiel	SATURN
1	NEU	Die Sims 3: Traumkarrieren	
2	(6)	Die Sims 3	
3	NEU	All Points Bulletin	
4	WIEDER DA	Battlefield: Bad Company 2	
5	NEU	Sniper: Ghost Warrior	
6	(5)	Modern Warfare 2	
7	NEU	Arma 2: Operation Arrowhead	
8	(8)	Splinter Cell: Conviction	
9	WIEDER DA	Call of Duty 4: Modern Warfare	
10	(1)	Battlefield: Bad Company 2	
11	(4)	Assassin's Creed 2	
12	WIEDER DA	FIFA 10	
13	(17)	WoW: Wrath of the Lich King	
14	(3)	GTA 4: Episodes from Liberty City	
15	NEU	Disciples 3	
16	(9)	Counterstrike: Source	
17	(2)	Die Siedler 7	
18	(10)	Anno 1404	
19	(13)	Metro 2033	
20	NEU	Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	

Quelle: 10. Juli, nach den Verkaufszahlen von Saturn

»Was ist Ihnen wichtiger: tolle Verpackung oder günstigere Spiele?«

Ich bevorzuge günstige Downloads (Steam etc.)

14%

Ich finde Poster, Handbuch etc. wichtig.

24%

Ich möchte eine Packung im Regal haben.

36%

Nur die DVD reicht für mich aus.

26%

Ergebnis: Wir haben unseren Lesern genau die gleiche Frage bereits vor fünf Jahren gestellt, als Steam & Co. noch junge Phänomene waren. Damals bevorzugten nur 5% digitale Downloads, inzwischen sind es 14%, fast dreimal so viele. Aber noch lange keine Mehrheit: Mehr als die Hälfte der Befragten hält eine verpackte Version samt Beigaben noch immer für die bevorzugte Lösung.



Assassin's Creed 3

Der Entwickler räumt mit Spekulationen auf – um anschließend sogleich neue zu schaffen.

Seit Monaten rätselt die Community, an welchem Schauplatz **Assassin's Creed 3** wohl spielen wird. Ubisoft selbst hatte Gerüchte eines Weltkriegs-Szenarios in die Welt gesetzt und auch das mittelalterliche Japan ins Gespräch gebracht. Patrice Désilets, der Creative Director der Serie, hatte diese Gerüchten zunächst dementiert: »Das Weltkriegs-Setting interessiert mich überhaupt nicht«, so Désilets, und das feudale Japan wolle er lieber japanischen Kolle-

gen überlassen. Doch Désilets hat mittlerweile seinen Hut genommen. Jetzt hat der Ubisoft-Producer Francois Boivin klargestellt, dass **Assassin's Creed 3** in jedem Fall ein neues Szenario und einen neuen Helden bieten wird. So funktioniert das in Zukunft mit jedem neuen Serienteil, der eine eigene Zahl trage. **Assassin's Creed 3** werde voraussichtlich 2012 erscheinen. Derweil hat der Publisher ein Comic zur Spielserie angekündigt. Das wiederum beruht auf einem Szenario, das niemand auf dem Schirm hatte: Russland zu Beginn des 20. Jahrhunderts. **FAB**

►Quicklink: 6924

News-Ticker

- **Grafikkarten:** Die neue, günstige GeForce GTX 460 sorgt derzeit für einen Preisrutsch bei anderen Oberklasse-Grafikkarten. Jetzt zuschlagen lohnt sich.
- **Bioware:** Die Rollenspiel-Profis arbeiten derzeit an einem »kleinen MMO«, wollen aber keine Details verraten. Das Spiel könnte aber »fast alles sein«.
- **Intel:** Die schnelleren Core-i-Nachfolger (Codennamen »Sandy Bridge«) sollen noch dieses Jahr auf den Markt kommen.
- **Tomb Raider 9:** Laras nächstes Abenteuer soll Weihnachten 2011 erscheinen.
- **Doom 4:** Das neueste Doom könnte ein Neustart der Shooter-Serie werden. Das Logo verzichtet auf die 4 hinterm Titel.
- **Alpha Protocol:** Wohl wegen schlechter Verkaufszahlen hat Sega eine Fortsetzung des Action-Rollenspiels verneint.

Hardware für Starcraft 2 und Tron



Der Peripherie-Spezialist Razer kündigt Eingabegeräte für Tron und Starcraft 2 an.

Während Maus und Tastatur zu **Tron** noch keinen Bezeichnungen haben, sind jene der **Starcraft 2**-Hardware bereits bekannt: **Spectre** heißt die Maus und **Marauder** die Tastatur. In beiden Nagern arbeitet ein Laser mit einer Abtastrate von 5.600 dpi – mehr Informationen sind noch nicht bekannt. Fest stehen aber wohl bereits die Preise der **Starcraft 2**-Geräte. Die Maus liegt bei 80 Euro, die Tastatur bei 120 Euro. Pünktlich zum Spielstart am 27. Juli soll die **Starcraft 2**-Peripherie erhältlich sein. Die **Tron**-Geräte folgen im vierten Quartal 2010. **HW**

Ob für **Tron** (oben) oder **Starcraft 2** (rechts) – passende Mäuse wird es für beide Spiele geben.



Das größte Messe- und Event-Highlight für interaktive Spiele und Unterhaltung



gamescom

CELEBRATE THE GAMES

19. – 22.8.2010

KÖLN

Eintrittskarten unter www.gamescom.de



Termin-Update

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

Das kommt im August

Armada 2526	Iceberg	20.08.2010
Divinity 2: Flames of Vengeance	Dtp	20.08.2010
Drakensang: Phileassons Geheimnis	Dtp	20.08.2010
Elemental: War of Magic	Stardock	24.08.2010
Kane & Lynch 2	Square Enix	20.08.2010
Lost Horizon	Deep Silver	20.08.2010
Mafia 2	2k Games	27.08.2010
Shattered Horizon: Premium Edition	Headup Games	12.08.2010
Ship Simulator Extremes	Paradox	27.08.2010
UK Truck Simulator	Rondomedia	11.08.2010
Victoria 2	Paradox	13.08.2010

Arcania: Gothic 4

Das neue Gothic-Rollenspiel **Arcania** hat sechs Millionen Euro verschlungen, für die letzten Cents gab's jetzt noch einen Termin dazu: den 12. Oktober 2010.



Driver: San Francisco

Kaum auf der E3 angekündigt, schon verschoben: Ubisoft hat unlängst einige Spiele von 2010 auf Anfang 2011 verlegt, darunter **Driver: San Francisco**.

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.

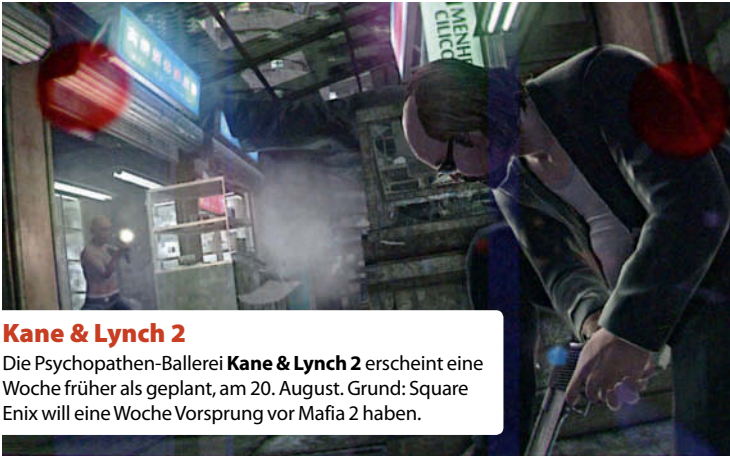
Aktuelle Erscheinungstermine

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/08	–	2010
UPDATE	A New Beginning	Adventure	Daedalic	09/10	Sehr gut	8. Oktober 2010
UPDATE	Arcania: Gothic 4	Rollenspiel	Spellbound	10/08, 08/09, 05/10, 06/10	Sehr gut	12. Oktober 2010
	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/10	–	19. November 2010
	Battlefield 1943	Multiplayer-Shooter	Digital Illusions	04/09	Gut	3. Quartal 2010
	Battlefield: BC 2: Vietnam	Shooter-Addon	Dice	–	–	1. Quartal 2011
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	4. Quartal 2010
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10	–	1. Quartal 2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	People can fly	–	–	22. Februar 2011
	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Treyarch	07/10	–	9. November 2010
UPDATE	Civilization 5	Rundenstrategie	Firaxis	05/10, 09/10	Sehr gut	24. September 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10	–	19. November 2010
	Darksiders	Action-Adventure	Vigil Games	05/10	–	3. Quartal 2010
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	1. Quartal 2011
	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10, 08/10	–	28. Januar 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10	–	2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08, 11/09	Sehr gut	2011
UPDATE	Divinity 2: Flames of Vengeance	Rollenspiel-Addon	Larian Studios	05/10	Sehr gut	20. August 2010
NEU	Dragon Age 2	Rollenspiel	BioWare	09/10	–	März 2011
	Drakensang: Phileassons Geheimnis	Rollenspiel-Addon	Radon Labs	–	–	August 2010
UPDATE	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	1. Quartal 2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	08/99, 01/00, 07/01, 07/09	–	–
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	–	–	2011
	Elemental: War of Magic	Strategiespiel	Stardock	–	–	24. August 2010
	Emergency 2012	Echtzeit-Strategie	Quadriga Games	07/10	–	4. Quartal 2010
UPDATE	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	05/10, 09/10	Sehr gut	24. September 2010
	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	4. Quartal 2011
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Obsidian	05/10, 07/10	Ausgezeichnet	22. Oktober 2010
NEU	Fifa 11	Sportspiel	Electronic Arts	–	–	30. September 2010
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	–	–	3. Quartal 2010
	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	2010
NEU	Fußball Manager 2011	Manager	Bright Future	–	–	Oktober 2010
UPDATE	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	1. Quartal 2011
	Gray Matter	Adventure	Wizarbox	–	–	Oktober 2010



Ghost Recon: Future Soldier

Ein weiteres Opfer der Ubisoft-Terminverschiebungen ist der Taktik-Shooter **Ghost Recon: Future Soldier**. Auch er erscheint erst Anfang 2011.



Kane & Lynch 2

Die Psychopathen-Ballerei **Kane & Lynch 2** erscheint eine Woche früher als geplant, am 20. August. Grund: Square Enix will eine Woche Vorsprung vor Mafia 2 haben.

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	=	1
2	Mafia 2	=	2
3	Crysis 2	↑	4
4	Arcania: Gothic 4	↓	3
5	Call of Duty: Black Ops	↑	6
6	Deus Ex: Human Revolution	↑	9
7	Starcraft 2	=	7
8	Civilization 5	↑	10
9	Star Wars: The Old Republic	↑	15
10	Mass Effect 3	↑	12
11	Fallout: New Vegas	↓	5
12	Battlefield 3	↑	17
13	Guild Wars 2	↓	8
14	Half-Life 2: Episode 3	↓	13
15	Dragon Age 2	↑	16
16	Assassin's Creed: Brotherhood	↑	-
17	Dead Space 2	↑	23
18	Assassin's Creed 3	↑	19
19	Batman: Arkham Asylum 2	↓	18
20	World of Warcraft: Cataclysm	=	20
21	The Witcher 2	↓	14
22	Shogun 2: Total War	↑	-
23	Portal 2	↑	25
24	Rage	↓	21
25	Battlefield: Bad Company 2: Vietnam	↑	-

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 08/10

	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10	–	2011
NEU	H.A.W.X. 2	Actionspiel	Ubisoft Bucharest	–	–	4. Quartal 2010
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10	–	2011
	Homefront	Ego-Shooter	Kaos Studios	08/10	–	1. Quartal 2011
	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	–	2011
	Jumpgate Evolution	Weltraum-Onlinespiel	Net Devil	06/08	Sehr gut	–
UPDATE	Kane & Lynch 2: Dog Days	Actionspiel	IO Interactive	03/10, 06/10	Gut	20. August 2010
	Lara Croft a. t. Guardian of Light	Actionspiel	Crystal Dynamics	–	Gut	3. Quartal 2010
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Net Devil	–	Gut	26. Oktober 2010
	Lionheart: King's Crusade	Strategiespiel	Neocore	–	–	17. September 2010
UPDATE	Lost Horizon	Adventure	Animation Arts	09/10	Sehr gut	20. August 2010
	Lost Planet 2	Actionspiel	Capcom	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	Mafia 2	Actionspiel	2K Czech	06/08, 07/09, 10/09, 09/10	Ausgezeichnet	27. August 2010
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2011
	Medal of Honor	Ego-Shooter	EA Los Angeles	03/10, 05/10, 08/10	–	14. Oktober 2010
NEU	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	3. Quartal 2010
	Nail'd	Rennspiel	Techland	–	–	4. Quartal 2010
	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Criterion	08/10	–	18. November 2010
	Patrizier 4	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds	06/10, 08/10	–	September 2010
	Pirates of the Caribbean: A. d. V.	Actionspiel	Propaganda Games	–	–	3. Quartal 2010
	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10	–	2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	2011
	Red Dead Redemption	Actionspiel	Rockstar San Diego	07/10	Sehr gut	–
	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	05/09, 03/10	Gut	September 2010
	Shogun 2: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	08/10	–	2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Blizzard	07/09, 10/09, 05/10, 07/10	Sehr gut	27. Juli 2010
	Star Wars: The Force Unleashed 2	Actionspiel	LucasArts	–	–	26. Oktober 2010
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10	–	2011
NEU	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	April 2011
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Eden Games	06/10	Sehr gut	24. September 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
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10, 09/10	Sehr gut	14. September 2010
	Victoria 2	Strategiespiel	Paradox Interactive	–	–	13. August 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
UPDATE	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09, 09/10	Ausgezeichnet	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.

Divinity 2 Flames of Vengeance

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel-Addon** ► Termin **20. August 2010**
 ► Hersteller **Larian Studios / Dtp** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink 3938 ► Potenzial **Sehr gut**

Das humorvollste Rollenspiel 2009 bekommt ein Addon spendiert, das sich kein Stück ernst nimmt und dabei unverschämt viel Spielfreude weckt.

Ein Bauer, der Portraits seiner Schweine in Öl über sein heimisches Ehebett gehängt hat?



Mit dem **Sturmangriff** machen Sie aus einem Zombie ganz fix Hackfleisch.

Das ist nur einer von zahlreichen humorvollen Momenten in **Divinity 2**. Das Spiel mit dem Drachen wird am 20. August durch das Addon **Flames of Vengeance** bereichert. Wie in **Mass Effect 2** dürfen Sie Ihren Charakter aus dem Hauptspiel übernehmen oder neu starten. Ihr Abenteuer



In den Straßen von **Alleroth** begegnen Sie alten Bekannten wie diesem Goblin.

beginnt nach den Ereignissen von **Divinity 2** in der Stadt Alleroth. Stimmige Details schmücken das Stadtbild und transportieren den selbstironischen Charakter der Fantasy-Serie. An einem Ausrüstungsstand diskutieren zwei Wachen der Stadt minutenlang über das Pro und Contra von Waffen und Rüstungen, weil ihnen für beides das Gold fehlt – vor dem Hintergrund einer Stadtbelagerung durch Damian spart das Fantasy-Reich hier am falschen Ende. Die Entwickler haben einen stärkeren Schwerpunkt auf

Quests (über 30 neue) und den Ausbau des Helden gelegt, spricht auf die Rollenspiel-Elemente. Die Aufgaben beginnen meist simpel und blühen durch die Einführung von so interessanten wie absurden Spielcharakteren zu komplexen Missionsketten auf. Die Grafik wurde im Vergleich zu **Divinity 2** mit neuen Licht- und Partikeleffekten dezent aufgewertet, außerdem wirken die Animationen der Spielfiguren nun nicht mehr ganz so, als ob die Charaktere aus zwei Holzschablonen zusammengesetzt wären. **DA**

Fußball Manager 11

► **Angeschaut** ► Genre **Manager** ► Termin **Oktober 2010**
 ► Hersteller **Bright Future / EA Sports** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink 6929 ► Potenzial –



Im neuen Taktikmenü können Sie erstmals **Laufwege** festlegen und zudem leichter individuelle Anweisungen geben.

Der zehnte Serienteil soll mehr Realismus bringen, vor allem bei Transfers, Taktiken und Talenten.

Bei einem Redaktionsbesuch präsentierte uns der Entwickler Bright Future den **Fußball Manager 11**, dessen Neuerungen auf drei Grundsäulen beruhen: Transfers, Taktik und Spielerstärken.

Der Transfermarkt wird logischer, unsinnige Wechsel à la »Arjen Robben geht nach Duisburg« sollen passé sein. Wunschkicker können Sie nun über die Medien beeinflussen, etwa indem Sie sie loben – das erleichtert spätere Vertragsverhandlungen. Das Taktikmenü hat Bright Future überarbeitet, sodass Sie Ihren Spielern komfortabler individuelle Anweisungen geben und nun sogar Laufwege zuweisen können. Die Spielerstärken sollen realistischer auf die echten Stars zugeschnitten sein, zudem gibt's den neuen Wert »Erfahrung«: Unerprobte Jungspunde bekommen einen Abzug auf ihre Talente, Veteranen einen Bonus. Wenn alles funktioniert und die Bugs Platzverbot bekommen, dürfte der **Fußball Manager 11** damit deutlich an Realismus gewinnen. **GR**

Fifa 2011

► **Angeschaut** ► Genre **Sportspiel** ► Termin **30. September 2010**
 ► Hersteller **Electronic Arts** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink 6937 ► Potenzial –

Die PC-Version von **Fifa 2011** soll nach den schwachen Vorgängern nun endlich sowohl optisch als auch inhaltlich mit den Konsolenspielen gleichziehen.

Die dunklen Zeiten, in denen das **Fifa**-Vergnügen auf dem PC durch deutlich fortschrittlichere Konsolenversionen überschattet wurde, dürften mit **Fifa 2011** endlich wieder vorbei sein. Die Serie soll mit ihrem neuesten

Teil auf allen Plattformen grafisch und im Funktionsumfang identisch sein. In **Fifa 2011** bekommen die Spieler außerdem durch das neue Spielelement »Personality +« ihre eigene Persönlichkeit und zeigen individuelles Verhalten auf dem Platz. Die Spielanlagen wie etwa ihre Laufbereitschaft setzen sich dabei aus insgesamt 93 Attributen zusammen und sollen dabei exakt denen der realen Fußballspieler entsprechen. **DA**



Mit **Fifa 2011** zieht der PC wieder mit den Konsolenfassungen gleich.

Die **Landschaften** werden wie im Vorgänger mithilfe der GeoEye-Technologie erstellt.



In manchen Missionen müssen Sie Raketen aktiv in **Ziele** lenken.



Tom Clancy's H.A.W.X. 2

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2010** ► Hersteller **Ubisoft Bucharest / Ubisoft**
► Status – ► GameStar.de **Quicklink 6934** ► Potenzial –

Wieder geht's mit Tom Clancy in die Lüfte. Im zweiten Teil der Kampfflug-Action dürfen wir endlich auch starten und landen.

Simulationsfans waren bei **H.A.W.X.** (GameStar-Wertung: 70 Punkte) grundlegend falsch. Das Spiel rund um amerikanische Elite-Jetpiloten bot

schnellen, unkomplizierten Ballerspaß in schwindelerregenden Höhen, mit einigen Macken. **H.A.W.X. 2** wird ebenfalls keine Simulation, die Flugzeuge liegen noch immer bombensicher in der Luft. Allerdings will der Titel im Vergleich zum Vorgänger doch mehr Abwechslung und spielerische Tiefe bieten. Das beginnt

schon damit, dass wir in einigen Missionen selbst starten und landen müssen. Sogar von beziehungsweise auf einem Flugzeugträger. Bei Nacht! Nachteinsätze haben wir zwar auch schon im ersten Teil absolviert, aber Start und Landung sind neu. Neu sind auch die Tankmanöver in der Luft. Im ersten **H.A.W.X.** war der Treib-

stoff Ihres Flugzeugs nicht mal ansatzweise ein Thema.

Für Ego-Shooter-Kenner gibt's zudem eine Art Déjà-vu: Gelegentlich müssen Sie Raketen aktiv in Ziele lenken, in einer Mission sogar in schwarz-grün, weil im Fins-teren durch ein Nachtsichtgerät betrachtet. Das erinnert sehr an die Mission »Tod von oben« aus dem ersten **Modern Warfare**. Ob **H.A.W.X. 2** mit diesen Neuerungen eine bessere Wertung als 70 Punkte erfliegen kann, erfahren Sie im 4. Quartal des Jahres. Dann soll der Titel erscheinen. **PET**



Wir schicken unsere **Mitstreiter** nach vorn und halten uns im Hintergrund.

Mytheon

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2010**
► Hersteller **Petroglyph / Gamigo** ► Status **zu 90% fertig**
► GameStar.de **Quicklink 6932** ► Potenzial **Gut**

Hübsch, online und umsonst: Das Action-Rollenspiel garniert die übliche Prügelei mit interessanten taktischen Elementen.

Mord und Totschlag in der griechischen Mythologie. Im kostenlosen Online-Rollenspiel **Mytheon** von Petroglyph (**Star Wars: Empire at War**) liefern Sie sich als eine von drei Klassen Kämpfe mit allerlei Ungeheuern, sammeln Gorgonenblut oder le-

gen sich mit der nächsten Hydra an. Allerdings beschränken Sie sich nicht auf stumpfes Draufhauen, sondern beschwören für kurze Zeit Mitstreiter. Diese warten im »Kartendeck« darauf, dass sie in die Schnellauswahlleiste gelangen, wo der Held sie dann auswählen kann. So spielt sowohl der Zufall als auch Ihr taktisches Geschick eine Rolle. Das können Sie noch in diesem Quartal auf die Probe stellen. **SD**

Die Gilde 2 Renaissance

► **Angespielt** ► Genre **Aufbauspiel-Addon** ► Termin **3. Quartal 2010**
► Hersteller **Runeforge / Jowood** ► Status **zu 90% fertig**
► GameStar.de **Quicklink 6937** ► Potenzial –

Renaissance bedeutet Wiedergeburt. Die zuletzt schwächelnde Aufbauspiel-Serie könnte tatsächlich eine vertragen.

Der Aufschwung muss her! Während das erste **Die Gilde 2**-Addon **Seeräuber der Hanse** von uns 70 Punkte erhielt, waren es beim Nachfolger **Venedig** nur noch 61. Da der **Gilde**-Entwickler 4Head Games seit Langem pleite ist, bastelt ein Fan-Team namens Runeforge weiter am Spiel, von dem auch der jüngste Patch 2.2 stammt. Die Community-Truppe steht kurz vor der Vollendung eines Erweiterungspakets namens **Renaissance**, das der Publisher Jowood offiziell veröffentlichen wird. Die Neuerungen in **Renaissance**: neun zusätzliche Berufe, etwa der des Totengräbers und des Söldners, eine

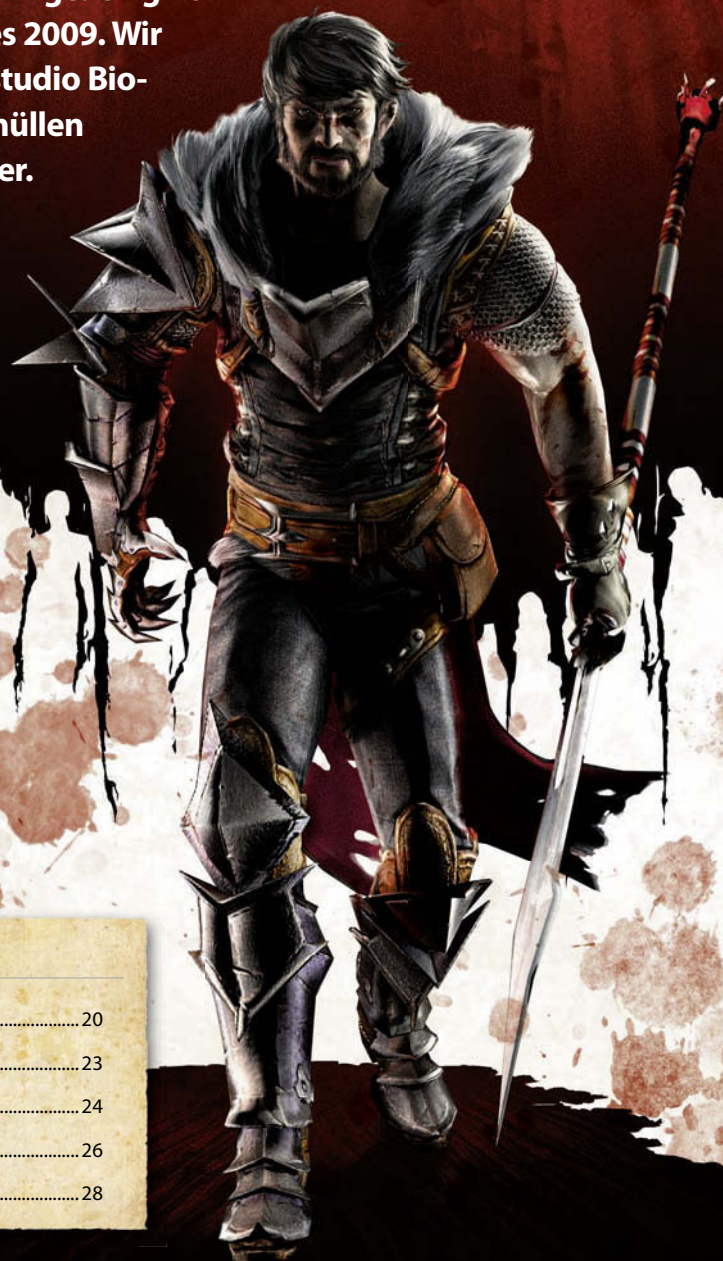
Handvoll Szenarien und Karten (bis zu viermal größer als im Hauptspiel) sowie zusätzliche Gebäude. Zudem fehlt das Team am Titelsystem. So benötigen Sie künftig beim Adel zwingend einen guten Ruf, um im Rang aufzusteigen. Das soll Serienkennern zusätzlich zu knabbern geben. Ob **Die Gilde 2** dadurch tatsächlich eine Renaissance erlebt, erfahren wir in Kürze; die Erweiterung soll im Herbst erscheinen. **DM**



Das Addon **Renaissance** schickt Sie ins **14. Jahrhundert**.

Dragon Age 2

Das fulminante Dragon Age: Origins war PC-Spiel des Jahres 2009. Wir haben das Entwicklerstudio BioWare besucht und enthüllen exklusiv den Nachfolger.



INHALT

Mega-Preview	20
Interview mit dem Designteam	23
Reiseführer.....	24
Ein Spiel – zwei Meinungen	26
Interview mit den Bioware-Chefs.....	28



Oben: Der erwachsenen Fantasy bleibt Dragon Age 2 treu, auch diesmal spritzt auf den Schlachtfeldern wieder **reichlich Blut**. Unten: Die **Dunkle Brut** wird nur zu Beginn von Dragon Age 2 verhackstückt, danach erstreckt sich die Handlung zehn Jahre in die Spielwelt-Zukunft.

Der fensterlose Konferenzraum ist von der unscheinbaren Sorte, wie auch das ganze Bürogebäude an der Ausfallstraße im Süden von Edmonton, umgeben von der schier endlosen und absolut flachen Ebene der kanadischen Prärie. Doch die nüchterne Zweckmäßigkeit des Bioware-Hauptquartiers täuscht. Hier entstehen fantastische Welten, bevölkert mit grausamen Monstern und charakteristischen Helden, die epische Schlachten schlagen. Erst in den Köpfen der Kreativen, dann auf Storyboards und in 3D-Modellen, schließlich auf PC-Bildschirmen auf der ganzen Welt. Hier wurde Ferelden geboren, der Schauplatz von

Dragon Age: Origins, einem kolossalen Rollenspiel-Abenteuer aus dem Jahr 2009. Und der nächste Fantasy-Weltabschnitt nimmt schon Gestalt an. Zwar entwickeln einige Mitarbeiter noch weitere Zusatzinhalte für **Origins**. Aber rund hundert Helden der Rollenspiel-Entwicklung arbeiten bereits seit Ende letzten Jahres an **Dragon Age 2**, das im Frühjahr 2011 erscheinen soll.

Zurück auf Los

Wenn man den Ausführungen der Bioware-Kreativen glauben darf, die uns in Edmonton empfangen, dann war **Origins** nur ein Aufgalopp; Teil 2 soll noch epischer, dramatischer und auch einen Tick

schöner ausfallen. Er wird aber auch besser an alle Systeme angepasst sein: War der Vorgänger noch eine PC-Entwicklung, die erst nachträglich auf Xbox 360 und Playstation 3 konvertiert wurde, wird beim Nachfolger **Dragon Age 2** von vornherein für alle drei Systeme gleichzeitig programmiert.

Kaum ein Rollenspiel ist in so kurzer Zeit so gründlich erweitert worden wie **Dragon Age: Origins**. Von kleineren Download-Zusatzinhalten bis hin zur großen Erweiterung **Awakening** wurde die Geschichte der Dunklen Brut derart umfassend beleuchtet, dass es für **Dragon Age 2** eigentlich nur die Flucht nach vorn geben kann, um eigenständig ge-

nug für eine »richtige« Fortsetzung zu sein. Das bedeutet: neuer Level-1-Held, neuer Schauplatz, neue Aufgaben und eine neue Handlung, die sich etwa zehn Jahre in die Zukunft streckt.

Import ohne Held

Der personelle Neubeginn ist wichtig, damit Einsteiger problemlos den Anschluss finden. Für Veteranen bedeutet das, Abschied von der alten Heldentruppe zu nehmen. Zumindest weitgehend. Wer seinen **Origins**-Spielstand importiert, der soll mit vielen Anspielungen belohnt werden. »Schließlich hat man viele Entscheidungen getroffen, die sich auf die Welt ausgewirkt haben«, meint der



Hawke und Anhang fliehen zu Beginn vor der Verderbnis aus Ferelden. Ein **Drache** kommt ihnen zur Hilfe, der sich am Schluss in eine menschliche Gestalt verwandelt (kleines Bild).

Lead Designer Mike Laidlaw. Er verspricht auch Gastauftritte einiger **Origins**-Begleiter, die dank des eingelesenen Spielstands darauf reagieren, was Sie damals so gemeinsam angestellt haben.

In **Dragon Age 2** dreht sich die Handlung um eine zentrale Frage: »Wer war der Champion von Kirkwall?« Was man weiß: Er ist ein Mensch, sein Nachname ist Hawke, er flüchtete mit seiner Familie vor der Verderbnis aus Lotharing nach Norden in die »Free Marches«, einer Ansammlung von Stadtstaaten. Gerüchte ranken sich darum, wie er im Laufe der Jahre immer mehr Macht erlangte. »Seine Entscheidungen lösen eine Revolution aus, welche die Welt an den Rand eines Krieges bringt«, schürt Mike Laidlaw die Spannung. »Welche Entscheidungen das waren und wie das alles passierte, das ist der Kern des Spiels.«

Zur Einstimmung auf die neue Handlung zeigt uns Laidlaw eine Story-Szene. Zwei Charaktere liefern sich in einem dunklen Raum einen hitzigen Dialog. Die Men-

schenfrau Cassandra ist im Auftrag der Kirche auf der Suche nach Hawke. Ihr gegenüber sitzt der Zwerg Varick, einer von Hawkes langjährigen Weggefährten. Cassandras Mission ist es, den drohenden Krieg zu verhindern, wobei der verschollene Champion von Kirkwall eine wichtige Rolle spielt. »Ich bin nicht an Legenden interessiert, ich kam auf der Suche nach der Wahrheit«, herrscht sie Varick an. Der brummt: »Du musst die ganze Geschichte hören«, und beginnt mit der Erzählung eines Abschnitts aus Hawkes Leben. Das Spielgeschehen springt zurück in die Vergangenheit, denn was da genau passierte, wird jetzt von Ihnen im Spiel bestimmt.

We are the Champion

Während man in **Origins** ein Abenteuer erlebte, dessen Handlungseignisse sich direkt aneinander reihten, spielen Sie im Nachfolger also die Höhepunkte aus der Lebensgeschichte des Champions Hawke nach. Dabei deckt die Story eine Periode von

rund zehn Jahren ab und macht bei Abschluss bestimmter Schlüsselmissionen immer wieder mal einen Zeitsprung. Dafür greift BioWare auf die Erzähltechnik der Rahmenhandlung zurück und wechselt öfters zum Dialog zwischen Varick und Cassandra.

Aber Moment mal, ist der Spieler bei der Unterteilung in Lebenslauf-Highlights nicht in seinen Entscheidungen eingeschränkt? Mike Laidlaw beruhigt uns: »Es wäre nur dann einschränkend, wenn der Erzähler zu Beginn sagen würde: »Der Champion war jemand, der sich zu folgenden Taten entschieden hatte« Aber das machen wir nicht. Obwohl die Erzähler in der Zukunft leben, reagieren sie auf die Aktionen des Spielers. Mit diesem neuen System können wir die Story noch weniger linear und vorbestimmt machen.« Ob sich der Champion also als gütiger Herrscher oder skrupelloser Despot entpuppt, diese Details der Geschichtsschreibung bestimmen Sie.

Ein Nachteil der neuen Handlung: Die verschiedenen Spielbe-

ginn-Varianten von **Origins** wird es nicht mehr geben. Der Champion Hawke ist ein (wahlweise männlicher oder weiblicher) Mensch und seine Herkunft klar definiert. Die Story überlappt sich zu Beginn mit den Ereignissen des Vorgängers, aber durch die zehn Jahre währende Handlungsspanne führt sie uns viel weiter in die Zukunft der Spielwelt. Die moralische Entscheidungsfreiheit bleibt erhalten, ob der Champion »gut« oder »böse« ist, wird durch den Spieler bestimmt. »Du wirst Champion genannt – fragt sich nur von wem«, sagt der Executive Producer Mark Darrah. Mike Laidlaw bekräftigt: »Gut und böse sind sehr, sehr subjektiv. Man soll das Gefühl haben, Recht zu haben, egal wie man sich entscheidet.«

Spiel-Konzentrat

Epische Spiele schön und gut, aber mancher Abschnitt zog sich im ersten **Dragon Age** arg in die Länge. Falls Sie dabei das Gefühl hatten, viel Zeit mit dem Transport von Punkt A nach Punkt B verbracht zu haben, dann sind

Interview



Mark Darrah



Matt Goldman



Mike Laidlaw

GameStar sprach vor Ort bei Bioware mit Executive Producer **Mark Darrah**, Lead Designer **Mike Laidlaw** und Art Director **Matt Goldman** über ihr aktuelles Projekt Dragon Age 2.

GameStar ➤ Die Handlung von Dragon Age 2 zieht sich über zehn Jahre hin. Wirkt sich der Alterungsprozess auf den Hauptcharakter aus?

➤ **Mark Darrah** Wir haben die Auswirkungen noch nicht genau festgelegt. Der größere Zeitraster hat einige Vorteile. Dadurch können verschiedene wirklich große Ereignisse in der Handlung passieren. Während die Spieljahre vergehen, wird dein Charakter immer berühmter. In einem kürzeren Zeitraster wäre es einfach nicht glaubwürdig, dass du schnell vom Nobody zu jemandem mit einer mächtigen Position aufsteigst.

➤ Wie wäre es zum Beispiel mit der Zeugung von Helden-Sprösslingen, die im Laufe der Spielzeit allmählich heranwachsen?

➤ **Mark Darrah** (grinst) Das ist etwas, über das wir noch nicht im Detail nachgedacht haben, aber der Zeitraster wäre auf jeden Fall groß genug, damit dem Champion Hawke so etwas passieren könnte.

➤ In der Kampf-Demo habt ihr die schnelleren Aktionen der Heldentruppe betont. Wozu ist die Beschleunigung gut?

➤ **Mike Laidlaw** Meine Hauptsorge bei den Kämpfen war der Lag. Mir fällt kein besseres Wort ein, um es zu beschreiben. Wenn ich zum Beispiel Alistair sagte, dass er der Amazone eine Kugel sollte, drehte er sich erst einmal, fing zu laufen an und begann dann irgendwann, sein Schwert zu schwingen. Das ist okay, das funktionierte. Aber was ich will, ist dieses Gefühl, dass die Charaktere zackiger reagieren, wie auf einen militärischen Befehl. Ich will JETZT, dass mein Bogenschütze den feindlichen Magier mit Cripple Shot trifft, nicht erst, nachdem der in Ruhe seinen Zauberspruch wirken konnte. Möchte ich das Gefühl haben, alles unter Kontrolle zu haben? Ja!

➤ Unter der Haube bleibt die taktische Komplexität aber erhalten?

➤ **Mike Laidlaw** Ja, und das kann ich nicht oft genug betonen. Es sieht vielleicht anders aus, aber wir verwenden im Prinzip dieselben Spielsysteme. Ich kann immer noch das Spiel anhalten, Kommandos für meine einzelnen Party-Mitglieder aneinanderreihen – du bewegst dich hierhin, dort bitte einen Feuerball –, aber all diese Befehle werden jetzt schneller ausgeführt. Die Charaktere laufen schneller, sie springen regelrecht ins Scharmützel.

➤ Wo liegt der Schwerpunkt bei den grafischen Verbesserungen?

➤ **Matt Goldman** Der Fokus liegt auf den Charakteren, ihrer Entwicklung und der Interaktion mit anderen Spielfiguren. Wir können hier mehr im Detail machen, bei den Gesichtern oder der Lippenbewegungstechnologie.

➤ Was zeichnet den Stil von Dragon Age 2 aus?

➤ **Matt Goldman** Die einzelnen Spielregionen erhalten eine spezielle Persönlichkeit. In Origins war Ferelden ein Mischmasch aus verschiedenen stilistischen Einflüssen: Rom, Tudor, Tolkien. Jetzt achten wir darauf, dass sich die einzelnen Zonen deutlich voneinander unterscheiden und charakteristischer sind. Wir wollen die Außengefühle interessanter machen mit einem aggressiven Silhouetten-Look. Die Stadt Kirkwall wird etwas ganz Besonderes sein. Einer der besten Aspekte von Fantasy ist, dass man viele Stilelemente aus der wirklichen Welt nehmen und sie in etwas weniger Vertrautes verwandeln kann. Für Dragon Age 2 gibt es einige wirklich interessante Referenzen, die ich nicht alle erwähnen kann, ohne zu viel über die Story zu verraten.

➤ Wie sieht es bei Bioware mit Plänen aus, das Universum von Dragon Age auch für andere Spielgenres zu benutzen?

➤ **Mark Darrah** Da gibt es nichts, über das wir derzeit reden können. Ich denke aber, dass das Dragon-Age-Universum langfristig eine starke Grundlage für viele verschiedene Spieltypen sein könnte.



Sie nicht alleine: »In Origins brauchst du insgesamt rund zwölf Stunden Laufzeit, um an alle Orte zu gelangen. Wohlgeachtet nur das Gelatsche, ohne Kämpfe und Dialoge«, rechnet Mark Darrah vor. »Erheblich länger als Awakening, kompakter als Origins« lautet deshalb die erste grobe Umfangsbestimmung für **Dragon Age 2**. »Nichts gegen Erforschung, aber auf Dauer lässt der Unterhaltungswert nach, wenn man ständig durch dieselbe Gegend laufen muss«, begründet Darrah. Stellen Sie sich also auf ein strafferes Leveldesign ein. Außerdem erlauben gelegentliche Zeitsprünge in der Handlung den Designern, sich stärker auf Höhepunkte zu konzentrieren. »Es wird ein sehr intensives und gehaltvolles Spiel mit einem besseren Rhythmus als bei Origins«, verspricht Mike Laidlaw.

Derzeit wird im Design-Team noch die Frage diskutiert, welche Höchststufe ein Charakter erreichen kann. Laidlaw deutet an, dass es wieder 20 Levels wie in

Origins sein könnten, aber dass die einzelnen Aufstiege an Bedeutung gewinnen: »Die Anzahl der Stufen wäre etwa die gleiche, aber am Ende könnte ein Stufe-20-Charakter in Dragon Age 2 mächtiger sein als ein Stufe-20-Charakter in Origins.«

Kampf wird schneller

Das taktische Echtzeit-Kampfsystem behält Bioware in **Dragon Age 2** bei, aber in überarbeiteter Form. Das Motto: »Denke wie ein General, kämpfe wie ein Spartaner.« Die gewohnte Steuerung von vier Charakteren, bei der Sie jederzeit das Geschehen anhalten und Kommandos erteilen können, bleibt erhalten. »Ein ganzes Team von Charakteren, die ich kontrollieren kann, sowas ist heutzutage selten in Spielen. Du wirst dafür belohnt, wenn du deine Party sorgfältig zusammenstellst und mit einer Strategie vorgehst, statt einfach blind drauflos zu hauen«, resümiert Mike Laidlaw die bekannten Stärken. Was nicht heißen soll, dass es keine Ansatzpunkte für Ver-

REISEFÜHRER

Dragon Age: Origins war ein riesiges Werk, und doch haben Abenteurer im Rollenspiel und seinen Erweiterungen nur einen Bruchteil des Kontinents Thedas gesehen. Dragon Age 2 wird ein weiteres Stück der Welt erschließen.

FERELDEN

Das Königreich Ferelden war Schauplatz des ersten Dragon Age, von der Zwergenmetropole Orzammar im Westen bis zum Breilianwald im Osten. Das Spiel bietet keine zusammenhängende Spielwelt, sondern springt von Schauplatz zu Schauplatz. Das bleibt auch in Teil 2 so.

AMARANTHINE

In und um die Stadt Amaranthine spielt das Addon zu Dragon Age: Origins, Awakening. Auch darin verlässt man Ferelden nicht.

Springinsfeld

Laidlaw zeigt uns in einem Demo-Level, wie zackig ein typischer Kampf in **Dragon Age 2** abgeht. All das Geschlurfe scheint durch großzügigen Espresso-Aus-schank behoben zu sein. Ein Krieger springt seinen Gegner regelrecht mit dem Schwert an, nachdem ihm der Angriffsbefehl erteilt wurde. Der Inferno-Zauberspruch

des Magiers sorgt sofort für einen Feuerregen, nicht erst nach einer Konzentrationspause. In **Origins** waren die Wirkungszeiten für mächtige Zauber ein wichtiger Bestandteil der Spielbalance. Als wir Mike darauf ansprechen, gibt der sich unbesorgt: »Da gibt es andere Methoden, um die Balance zu erhalten. Ihr müsst euch nicht sorgen, dass wir alle Zauber abschwächen und sie kaum mehr Schaden anrichten. Wir können zum Beispiel ändern, wie die Gegner reagieren. Oder an so vielen anderen Knöpfen drehen, dass ich mir absolut sicher bin, dass wir die Balance gut hinkriegen werden.«

Die Demo-Schlacht wirkt eher wie ein Actionspektakel. Dass man sich immer noch in **Dragon Age** befindet, verdeutlicht die Pause-Funktion, die wir immer wieder anwenden, um unseren Kämpfern in Ruhe Anweisungen

zu erteilen. Trotz der gesteigerten Schnelligkeit sind all die Kniffe und Fähigkeiten des Kampfsystems aus dem ersten **Dragon Age** immer noch da – fast alle. Die taktische Ansicht, in die **Origins**-Schlachtenplaner durch emsiges Mausrädchen-Drehen herauszoomen konnten, steht für **Dragon Age 2** zur Disposition. Das hat technische Gründe, denn die Entwickler wollen die Charaktere und Kampfeffekte detaillierter gestalten, bei der taktischen Ansicht muss aber viel mehr von der Umgebung berechnet werden. Das würde die Hardware-Anforderungen erhöhen. Dabei mag eine Rolle spielen, dass **Dragon Age 2** nicht in erster Linie für den PC, sondern gleich für die im Vergleich schwächere Technik der Konsolen ausgelegt sein dürfte. Bessere Kameraperspektiven sollen als Ausgleich dafür sorgen, dass die Übersicht

während der Gefechte nicht leidet; daran wird das Entwicklungsteam in den nächsten Monaten noch arbeiten. »Ich habe noch kein Projekt bei Bioware erlebt, bei dem wir nicht bis zur letzten Minute an der Kamera gefeilt hätten«, plaudert Laidlaw aus dem Entwickler-Nähkästchen.

Er spricht!

Die Schlachtszene, die man uns im Demo-Level zeigt, stammt vom Spielbeginn und zeigt den Champion Hawke vor seiner Ankunft in Kirkwall, wie er mit seiner Schwester Bethany (einer mächtigen Magierin) vor den Horden der Dunklen Brut flüchtet. Eine erste Welle von Hurlocks ist rasch niedergemäht, es folgt ein kurzer Dialog mit Bethany. Das Gesprächssystem in **Dragon Age 2** wurde deutlich von dem aus **Mass Effect 2** inspiriert: Zum einen wählen Sie die möglichen

FREE MARCHES

Dragon Age 2 macht einen Sprung nach Norden über den Meeresarm der Waking Sea in die Free Marches. Das ist eine Ansammlung von Stadtstaaten. Neben Kirkwall (Hawkes Machtzentrum) findet man hier Orte wie Markham, Wildervale, Hereinia, Cumberland und Ostwick. Die Vimmer-Gebirgskette durchzieht den Süden der Region.

TEVINTER

Andere Bereiche des Kontinents kennen Dragon-Age-Spieler bislang nur aus Erzählungen, zum Beispiel das Imperium von Tevinter. Dort liegt der Ursprung der Verderbnis und der Dunklen Brut, die die Welt heimsucht – ein hochspannender Ort für zukünftige Abenteuer.



Lead Designer **Mike Laidlaw** zeigt uns, wo Dragon Age 2 spielt: In den Free Marches.



Hawke wird von seiner Schwester Bethany begleitet, einer jungen Magierin. Das **Dialogsystem** samt Kreismenü ist inspiriert von Mass Effect 2.

Antworten aus einem kreisförmigen Menü aus, zum anderen hört man jetzt die Stimme des eigenen Hauptcharakters. Das ist deutlich stimmungsvoller als die Dialoglöcher in **Origins**.

Ebenfalls neu: Symbole verdeutlichen, welchen Ton eine Antwort haben wird (zum Beispiel diplomatisch, besserwisserisch oder aggressiv). Und manchmal tauchen auf der linken Seite des Dialogkreises auch spezielle Anweisungen für einzelne Party-Mitglieder auf. Dadurch soll sich die Begleiterwahl auch außerhalb von Kämpfen stärker auf den Spielverlauf auswirken. »Ich sollte einen Vorteil erlangen, wenn ich die richtigen Leute in der richtigen Situation dabei habe«, meint Mike Laidlaw und zählt einige Beispiele auf: So könnte man mit dem richtigen Personal an der Seite seinen Gesprächspartner verblüffen, besser bedrohen oder auch vom ge-

sellchaftlichen den Rang eines Party-Mitglieds in einer bestimmten Stadt profitieren.

Magie macht fertig

Am Ende des Demo-Kampfes wünschen wir noch ein paar Genlocks weg, bevor es angesichts eines Ogers etwas ernster wird. Das Abservieren dieses Gegners dient dazu, uns die neuen »Fatalities« für Magier vorzuführen. In **Origins** hatten nur die Nahkämpfer ihren Spaß mit spektakulär animierten Todesstößen. Wenn bei **Dragon Age 2** ein Magier den entscheidenden Treffer landet, ist das deutlich befriedigender. Einige süße Sekunden schwebt der Oger von magischer Energie überwältigt in der Luft, bevor er zerbricht.

Hawke und Bethany kommen kaum zum Atemholen, denn die nächste Horde der Dunklen Brut rückt näher ... und tritt plötzlich die Flucht an. Aus dem Hinter-

grund flattert nämlich ein Drache heran, der einmal über das Schlachtfeld kreist und dabei Flammenstöße von sich gibt. Der Drache landet, wendet sich unserer Gruppe zu – und verwandelt sich in eine grauhaarige Menschenfrau, die lässig angeschlendert kommt. Mit ihren schnippischen Worten »Was haben wir denn hier?« endet die Szene. Und irgendwie erinnert uns Madame an Morrigan's Mama Flemeth aus dem Vorgängerspiel.

Sorgenkind Schurke

Bei der Charakterwahl gibt es wieder die drei bewährten Grundmodelle Krieger, Magier und Schurke, auf deren Basis verschiedene Klassenspezialisierungen zugänglich werden. Am stärksten überarbeitet Bioware den Schurken, dessen Rolle man laut Mike Laidlaw in **Origins** nicht klar genug definiert hatte: »Er war dem Krieger zu ähnlich,

die Startausrüstung fast identisch, sie teilten sich viele Fähigkeiten.« Laidlaw, der selber ein bekennender Fan der Schurkenrolle ist, will stärker rüberbringen, dass diese Kämpfer schwer zu treffende, flinke Schadens-austeiler sind, also mehr Richtung Ninja-Feeling gehen. Welche Auswirkungen das im Detail auf die Spezialisierungsklassen und Schurken-Fähigkeiten haben wird, steht noch nicht fest.

Nicht nur Schurken murrten in **Origins** über ihre Ausrüstung. Die große Sammellust wollte sich nie so recht einstellen. Mark Darrah hat Verständnis für unsere Kritik: »Ich gebe dir recht, dass Origins nicht gerade die besten Items hat. Das lag auch daran, dass wir dir viel Schrott gegeben haben; viele Ausrüstungsgegenstände sind nicht gut. Sie sind auch schwer miteinander zu vergleichen. Items, Upgrades und so weiter sehen wir uns für den



Erste Impressionen aus den Spielumgebungen: Die Free Marches sind ein düsterer und wenig bewachsener Landstrich, in den Städten dominiert wuchtige Architektur.

EIN SPIEL – ZWEI MEINUNGEN



Christian Schmidt

»Bioware baut keinen Mist. Das sind die Guten. Bioware baut keinen Mist.« Ich muss mir das als Mantra aufsagen, um den Glauben nicht zu verlieren. Denn was ich auf diesen Seiten lese, das klingt für mich nicht nach Dragon Age 2. Es klingt nach »Action Dragon Age 1,5 für Konsole« mit angeschraubtem Tonband, das in Endlosschleife den Satz »Aber auf dem PC kannst du die Auflösung hochdrehen!« leiert. Warum beschleunigt Bioware die Kämpfe? Doch nicht aus spielmechanischer Notwendigkeit, sondern weil knallige Rin- und-Druff-Kloppereien auf den Konsolen mehr

Anklang finden. Warum steht die Taktik-Ansicht auf der Kippe? Weil's die Konsolen technisch nicht packen. Das Motto bei allen Änderungen, egal ob Kampf, Technik oder Story: kürzen, kappen, entschlacken, straffen. Also verkleinern. Fügt Bioware eigentlich auch was hinzu? Ich habe bisher nichts gefunden. Aber es ist ja auch kein Wunder: Am ersten Dragon Age hat Bioware fünf Jahre gearbeitet, der Nachfolger soll in weniger als zwei Jahren entstehen. Wie viel Epik lässt sich in der kurzen Zeit ins Epos packen? Also weg mit den fantastischen Origin-Stories, weg mit einer stringenten Handlung, stattdessen Rösslsprünge durch Story-Highlights. Grafische Fortschritte kann ich nicht erkennen, was soll in der kurzen Zeit auch technisch anders werden? Dragon Age 2 in Opa-Grafik, eingedampft und runtergedummt – verstehen Sie meine Sorge? Tief durchatmen, sprechen Sie mit: »Bioware baut keinen Mist. Das sind die Guten ...«



Michael Trier

Ach, der Kollege Schmidt! Sieht immer gleich das Abendland dem Untergang geweiht. Nur weil mal etwas Neues droht. Weil jemand etwas ändern will, was schon sehr gut ist. Geht es nach so manch typischem PC-Spieler, wären wir immer noch bei 16 Farben, 8-Bit-Gedudel und dem Joystick als Allzweckwaffe. Weil es ja so gut funktioniert hat. Aber in einem hat er durchaus Recht: Es ist schon viel verpfuscht worden bei den von kurzzeitig kommerziellem Interesse getriebenen Bemühungen, PC- und auch Videospiele einer größeren Zielgruppe zugänglich zu machen. Aber hey, hier geht es doch um Bioware. Das sind die Guten! Die bauen keinen Mist. Und jetzt mal ganz im Ernst: Ich bin wirklich sehr neugierig auf die angekündigten Neuerungen. Weniger Latscherei und Leerlauf? Super! Knackigere, dynamische Kämpfe? Finde ich gut, solange das Kampfsystem im Kern unangetastet bleibt. Und das bleibt es, ich habe immer noch alle Möglichkeiten, nur kann ich die schneller hintereinander auszuspielen. Ein reduzierterer Grafikstil, eher inspiriert an zeitgenössischer Kunst als an haufenweise Bierfässern, Kässerrädnern und wollpullovrigen Fantasy-Gilb? Her damit, ich bin dabei! Spiele entwickeln sich weiter, endlich. Ich bin zuversichtlich, dass Bioware mit Dragon Age 2 im Vergleich zum großartigen Origins noch mal ein Qualitätssprung gelingt. Ähnlich dem von Mass Effect 2 zum Vorgänger. Denn das sind die Guten. Und wenn irgendjemand in dieser Branche Vertrauen verdient, dann Bioware.



Je größer das Schwert, desto grimmiger der Held: Der Detailreichtum der **Spielefiguren** soll noch mal steigen.

Nachfolger genau an, damit das ganze Inventarsystem für die Spieler interessanter wird.«

Fähigkeiten tunen

Ein typischer hoher **Origins**-Charakter setzt zudem nur eine relativ kleine Anzahl der Fähigkeiten ein, die ihm zur Verfügung stehen, während der Rest ungenutzt vergammelt. »Als Magier hast du gegen Ende 27 oder 28 Sprüche, von denen du vielleicht 12 oder 13 verwendest, aber mehr nicht«, rechnet Mike Laidlaw vor. In **Dragon Age 2** sollen Spieler ihre Lieblings-Kampftechniken ausbauen, erweitern und ihre Effekte im Detail modifizieren können. Entfernt vergleichbar ist das mit Talenten und Glyphen in **World of Warcraft**, die sich direkt auf Fertigkeiten auswirken. Bei den Fähigkeiten und Zaubersprüche wird es ein Wiedersehen mit vielen liebgewonnenen Klassikern aus **Origins** geben, die grafisch renoviert und wegen des überarbeiteten Kampfsystems neu ausbalanciert werden. »Es gibt gewisse Favoriten im Entwicklerteam, die einfach zurückkehren müssen. Zum Beispiel liebt jeder »Wandelnde

Bombe«, grinst Laidlaw: »Du infizierst einen Typen, du klist ihn, er explodiert inmitten seiner Kumpeles ... ein großer Spaß!«

Neues Party-Personal

Nach den interessanten Begleitern von **Origins** und dessen Erweiterung **Awakening** sind wir enorm gespannt, welche schillernden Charaktere Bioware als Party-Beitrittskandidaten in **Dragon Age 2** vorstellt. Die Magierin Bethany haben wir in Aktion gesehen, ansonsten hält sich Executive Producer Mike Darrah bedeckt: »Wir reden noch nicht über die genaue Anzahl, aber wir werden dafür sorgen, dass man wieder eine gute Auswahl hat, sowohl bei den Persönlichkeiten als auch in taktischer Hinsicht. Wenn es nur einen einzigen Magier gäbe, den du absolut nicht ausstehen kannst, wäre das ein Problem.« Die Party-Größe – vier Charakter inklusive des Haupthelden Hawke – bleibt gegenüber **Origins** unverändert. Über eine Erweiterung hatte man im Team nachgedacht, sich aber sowohl aus Performance- als auch aus Spieldesign-Gründen dagegen entschieden. Die Bedienung



Der Oger hat bald nicht mehr viel zu lachen: Gelingt der Magierin ein **Todesstoß**, wird dies nun ebenfalls mit einer spektakulären Animation gewürdigt.



Feuerzauber sind röstfrischer denn je dank Abschaffung der Wartebalken beim Einsatz von Magie.



Magier wie Bethany greifen nun wesentlich flotter in die Schlachten ein.

könnte dann ins Umständliche ausarten. »Wenn du die Party zu groß machst, verliert die Wahl der Begleiter ihre taktische Bedeutsamkeit. Bei sechs Mitgliedern würdest du zum Beispiel einfach zwei von jeder Klasse nehmen«, ergänzt Mike Darrah.

Entrümpelte Grafik

Mangelnde Bereitschaft zur Selbstkritik kann man dem BioWare-Team nicht vorwerfen. »Die Grafik von Origins ist brauchbar, aber hat nicht wirklich die Stimmung der Spielwelt vermittelt«, meint der Art Director Matt Goldman streng. Ein Mischmasch verschiedener Stilelemente, mit vielen Objekten zugemüllte Schauplätze und ein tiefer Griff in den Ausleuchtungs-Farbtopf sind nach seiner Meinung die wesentlichen Sünden: »Der Endkampf in Origins ist dermaßen in Rot getränkt, dass man kaum noch sehen kann, was eigentlich passiert.«

Für den Nachfolger strebt Goldman einen stärkeren Fokus auf die Charaktere an, die detaillierter dargestellt werden und durch entschlackte Umgebungen mehr in den optischen Mittel-

punkt rücken. Von starken Silhouetten, klaren Konturen und »Negative Space« ist die Rede, der »Luft« zwischen Objekten oder Personen und dem Rest der Szenerie. Die Umgebungen sollen etwas abstrakter und bewusst leerer wirken, um einen stärkeren Kontrast zu erzielen. Ein extremes Beispiel für den Einsatz von reichlich Negative Space ist zum Beispiel die Abbildung des roten Drachen auf der Packung von **Origins**, der deshalb so ins Auge springt, weil um ihn herum nicht viel zu sehen ist. Goldman nennt auch stilistische Inspirationsquellen wie den Kurosawa-Filmklassiker **Das Schloss im Spinnwebwald (Throne of Blood)** oder Pieter Bruegels Gemälde **Triumph des Todes**. Sein Ziel: »Du kannst interessante und bewegende Szenen inszenieren, ohne dass tonnenweise Kisten, Fässer und Käseleibe herumstehen.«

Der kontrastreichere Grafikstil soll so charakteristisch sein, dass man angesichts eines Screenshots auf den ersten Blick erkennt: »Das ist eindeutig Dragon Age 2 und nicht irgendein anderes

Fantasy-Spiel.« Das Aufräumen in der Spielwelt unterstützt nicht nur stilistische Ambitionen, sondern hat den Nebeneffekt, dass mehr Render-Rechenkraft für Charaktere und Kampfeffekte frei wird. Die Gesichter der Spielfiguren wirken noch detaillierter als bei **Origins**. Und weibliche Charaktere erhalten jetzt ihr eigenes Skelettmodell, während sie sich im Vorgänger noch die simulierten Knochen mit den Herren teilen mussten.

Story statt Multiplayer

Was bleibt, ist der Fokus auf die Einzelspieler-Kampagne. Wie bei

Origins wird sich die Online-Komponente darauf beschränken, dass der Spieler seine Story-Fortschritte als Screenshots auf einer Webseite veröffentlichen kann. »Ich denke nicht, dass wir hier Mehrspieler-Modi einführen werden, auch wenn man so etwas für die Zukunft nicht ausschließen sollte. Dragon Age könnte auch als Multiplayer-Spiel funktionieren. Aber für Dragon Age 2 konzentrieren wir uns ganz auf das Erzählen der Story, wo wir ja einige erhebliche Neuerungen vornehmen«, so Mike Laidlaw zum Abschluss. *Heinrich Lenhardt*

Dragon Age 2

► **Angeschaut** ► **Genre** Rollenspiel ► **Termin** 1. Quartal 2011
► **Hersteller** BioWare ► **Status** zu 50% fertig

Heinrich Lenhardt: Hilfe, ich komme kaum mit dem Spielen der Zusatzinhalte für Origins nach, stellt sich da schon Vorfreude auf Dragon Age 2 ein? Mich hat's nach dem ersten Kennenlernen gepackt, da BioWare Bewährtes verbessert (Taktikkämpfe, Dialoge) und Origins Schwächen angeht. Der Grafikstil wirkt leicht gewöhnungsbedürftig. Radikale Änderungen sind nicht in Sicht – und auch unnötig angesichts des ausgereiften Vorgängers.



brief@gamestar.de

»Die PC-Fassung wird nicht limitiert«

Die Bioware-Chefs Ray Muzyka und Greg Zeschuk sprechen mit GameStar über Dragon Age, die Vorteile des PCs und die Zukunft von Rollenspielen.



Die Doktoren **Ray Muzyka** (links) und **Greg Zeschuk** gründeten Bioware vor 15 Jahren gemeinsam mit einem Kollegen. Seit 2007 gehört die Firma zu Electronic Arts, inzwischen laufen unter dem Dach der Kanadier alle Rollenspiel-Aktivitäten von EA zusammen. Dazu gehört die Verantwortung für Warhammer Online und für das Entwick-

lerstudio Mythic, das heute Bioware Mythic heißt. Ray Muzyka ist Group General Manager aller fünf Standorte der Bioware-Gruppe, Greg Zeschuk übernahm die Rolle des General Managers bei Bioware Austin und konzentriert sich damit verstärkt auf das kommende Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic.

GameStar ❖ **Ray, Greg, wann habt ihr ursprünglich mit den Planungen zur Dragon-Age-Serie begonnen?**

❖ **Ray Muzyka** Kurz nach der Veröffentlichung von Neverwinter Nights im Jahr 2002 begannen wir damit, am Konzept der Dragon-Age-Spielwelt zu arbeiten. Wir wollten einen Nachfolger im Geiste von Baldur's Gate machen. Wir fingen damit an, dass wir eine kurze PC-Demo programmierten, die ein paar Charaktere und eine große Schlacht zeigte.

❖ **Gibt es eine Lieblingsanekdote aus dieser Anfangszeit der Entwicklung?**

❖ **Ray Muzyka** Das Lustigste war ein kleines Nebenprojekt eines unserer Programmierer, der aus der Demo eine Gesang- und Tanznummer machte, unterlegt mit einem Lied vom Krümelmonster aus der Sesamstraße. Glücklicherweise hat das niemals jemand außerhalb von Bioware gesehen.

❖ **Dragon Age: Origins war ein PC-Spiel, das nachträglich für die Xbox 360 und die PlayStation 3 umgesetzt wurde. Dragon Age 2 wird für alle drei Systeme gleichzeitig entwickelt. Limitiert ihr damit nicht das Potenzial der PC-Version, weil man auf die Grafik- und Speicher-Beschränkungen der Konsolen Rücksicht nehmen muss?**

❖ **Greg Zeschuk** Die PC-Version von Dragon Age 2 wird nicht durch die Konsolenfassungen limitiert sein. Der PC ist die Plattform mit der größten Auswahl an Eingabegeräten – Maus und Tastatur oder wahlweise Game-

pad-Controller – und der meisten Hardware-Power. Du kannst auf dem PC die Grafik weiter raufdrehen als bei den Konsolen. Generell ist es schwieriger, eine PC-Version nachträglich auf Konsolen umzusetzen, weil die Konsolen mehr Limitationen haben. PCs sind viel besser erweiterbar und mit weniger Einschränkungen verbunden.

❖ **Bioware ist inzwischen zuständig für das gesamte Rollenspiel-Segment von Electronic Arts. Welche Studios und Projekte fallen unter eure Verantwortung?**

❖ **Ray Muzyka** Bioware wurde hier in Edmonton gegründet, daneben haben wir ein Studio in Montreal, das an der Mass-Effect-Reihe mitarbeitet. Unser Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic entsteht gemeinsam mit LucasArts bei Bioware Austin in Texas, unter Mithilfe von Bioware Edmonton und Bioware Mythic. Wir eröffnen in Kürze zusätzlich ein Studio in Irland, das ebenfalls an The Old Republic arbeiten soll. Bioware Mythic hat eine ganze Reihe von coolen Projekten im Feuer. Sie kümmern sich weiter um Warhammer Online, Dark Age of Camelot und Ultima Online, aber auch um einige neue, noch nicht bekanntgegebene Produkte.

❖ **Sind Einzelspieler-Rollenspiele wie Dragon Age in Electronic Arts' Plänen genauso wichtig wie Online-Rollenspiele?**

❖ **Greg Zeschuk** Online-Elemente gewinnen erheblich an Bedeutung, die ganze Welt bewegt sich in diese Richtung. Das bedeutet na-

türlich nicht, dass Einzelspieler-Rollenspiele verschwinden werden. Dragon Age: Origins hat das Gegenteil bewiesen. Aber selbst das hat schon eine Menge interessanter Online-Anbindungen hinter den Kulissen, etwa die Verbindung zu unserem sozialen Netzwerk social.bioware.com.

❖ **Ihr wart zuletzt sehr erfolgreich damit, neue Spielwelten wie Dragon Age oder Mass Effect zu etablieren. Fantasy und Science Fiction deckt ihr damit gut ab. Denkt ihr über weitere Szenarien für neue Serien nach?**

❖ **Ray Muzyka** Wir spielen oft mit verschiedenen Ideen zu neuen Serien herum, aber haben noch nichts Konkretes dazu bekanntzugeben. Man wird wahrscheinlich früher oder später etwas ganz Neues von uns sehen.

❖ **Und wie wird Bioware in fünf Jahren aussehen? Wird Edmonton die Basis für Story-Rollenspiele bleiben, während sich Austin zum Online-Hauptquartier etabliert?**

❖ **Ray Muzyka** Wir sehen die Grenzen nicht ganz so eindeutig definiert. Derzeit konzentrieren sich einzelne Standorte mehr auf bestimmte Spieltypen. Aber die Spieldesign-Trennlinien werden in Zukunft wahrscheinlich immer unschärfer werden. In Zukunft werden die meisten Serien der Bioware-Gruppe Elemente sowohl von Einzelspieler- als auch von Multiplayer-Titeln enthalten.

Das Interview führte Heinrich Lenhardt

Im Empfangsraum von Bioware dürfen sich Wartende bequem niederlassen – oder die Trophäensammlung bewundern.



15 Jahre Bioware: In der Firmenzentrale in Edmonton hängt diese Tafel mit CDs zu allen Spielen der Kanadier.





Mafia zählt zu den besten Actionspielen aller Zeiten. Teil 2 wird seinen Vorgänger mühelos beerben. Warum wir uns so sicher sind? Wir haben das Gangster-Epos ausführlich in der Redaktion gespielt.

ab 16/18-DVD

Top-Spiel-Videos
- Das Spiel
- Die Kämpfe
- Die Missionen
- Die Spielwelt
- Die Technik

GameStar.de

Screenshots & Infos
► Quicklink: 6898

Eigentlich sollte man Mama ja nicht warten lassen. Doch wir können nicht anders, als wir den jungen Soldaten Vito Scarletta nach seiner Ankunft in Empire Bay City zum ersten Mal selbst steuern dürfen und mit ihm durch sein altes Stadtviertel schlendern. Obwohl ein blinkendes Symbol in der Minikarte auf unser Ziel (die wartende Mutter) hinweist, müssen wir alle paar Meter innehalten, um die Stimmung in uns aufzusaugen. Da gibt es den dicklichen Kioskverkäufer, der uns mit den Worten »Willkommen daheim, Soldat« zuwinkt. Oder den angetrunkenen Typen, der versucht seinen Kumpel auf (angeblich) »nur ein Bier« aus den Klauen der am Fenster schimpfenden Ehefrau zu

befreien. Wir gehen weiter und staunen über die heruntergekommenen Fassaden, die sanft rieselnden Schneeflocken, brennende Mülltonnen, dampfende Gullydeckel und schlagzeilen-schmetternde Zeitungsjungen. Während Vaughn Monroes »Let it snow« aus den Lautsprechern trällert, erreichen wir das Haus in dem Vito aufgewachsen ist. Als seine Mutter nun öffnet und ihren Sohn liebevoll umarmt, haben wir bereits unser Herz an **Mafia 2** verloren. Hier ist ein ganz besonderes Spiel in der Mache.

Willkommen daheim

Wer den (bis auf das Autorennen, Sie wissen schon ...) überragenden ersten Teil von 2002 (GameStar-Wertung: 90 Punkte) nicht

gespielt hat, den können wir beruhigen. **Mafia 2** erzählt eine eigene, vom Vorgänger unabhängige Geschichte: Vito Scarletta, die neue Hauptfigur, kehrt Mitte

der 40er-Jahre aus dem Zweiten Weltkrieg zurück nach Empire Bay, um zusammen mit Mutter und Schwester ein neues Leben anzufangen, die perfekte Nach-



Die Nvidia-exklusiven PhysX-Effekte sorgen für zusätzliche **Trümmer** nach heftigen Schießereien.

Die Mission »Zimmerservice« in sechs Schritten



Vito bekommt den Auftrag, einen Verräter in dessen Hotel zu töten; am besten publikumswirksam. Der Plan: ein Bombenanschlag.



Im Keller des Hotels kauen wir einen **Blaumann**, gelangen so in den Suite-Bereich unserer Zielperson und verminen den Konferenzraum.



Als wir über das Dach abhauen, werden wir von **Bodyguards** überrascht. Es kommt zu einer heftigen Schießerei.



Mafiosi ballern wohl gern aus dem **fahrenden Auto**. Wir halten dagegen und zerlegen nebenbei eine komplette **Fensterfront**. Die meisten der Story-Missionen gipfeln in einer Schießerei.

kriegsidylle also. Mitten hinein platzt jedoch tags darauf ein Schläger, der Vitos Schwester Francesca bedroht. So erfährt Vito, dass sein verstorbener Vater hohe Schulden hinterlassen hat, die die Familie binnen weniger Tage bei einem gefürchteten Mafia-boss begleichen soll. Vito sucht Hilfe bei seinem zwielichtigen Cousin Joe und gerät aus Ver-

zweiflung auf die berühmte schiefte Bahn. Zwar mag ein solcher Auftakt wenig innovativ wirken (**GTA 4** lässt grüßen), spannender und vor allem nachvollziehbarer als das zufällige Hineinschlittern in die Gangsterszene, wie es beim Vorgängerhelden Tommy der Fall war, ist Vitos Schicksal aber allemal. Zumal es der Entwickler 2K Czech meisterhaft ver-

steht, den Spieler durch fantas-tisch gefilmte und (auch im Deutschen) professionell vertonte Zwischensequenzen emotional ins Geschehen zu ziehen und ihn nicht mehr loszulassen. So früh so »eingesaugt« von einem PC-Spiel fühlten wir uns zuletzt 2002, beim ersten **Mafia**.

Sie leben!

Um nicht zuviel von der Story zu verraten, werden wir im Folgenden keine weiteren zusammenhängenden Details zur Haupthandlung verraten. Auch die zahlreichen und allesamt vielschichtig gezeichneten Charaktere behandeln wir nur am Rande. Vitos Cousin Joe nehmen wir uns aber dennoch mal zur Brust, weil der Bursche exemplarisch dafür steht, wie 2K Czech seine Figuren in Szene zu setzen weiß. Als wir zu Beginn des zweiten Kapitels frühmorgens den heruntergekommenen Flur zu seiner Wohnung entlanggehen, stolpern wir

über eine mit einem Besen bewaffnete Hausfrau, die sich lautstark darüber aufregt, dass Joe mal wieder nicht die Nachtruhe eingehalten habe und was immer dieser Lärm solle. Die Ursache ist schnell klar: Party! Als Joe die Tür öffnet, steht er nur in Unterwäsche bekleidet vor uns, während im Hintergrund gleich zwei halbnackte Mädels kichern. Allerdings wird im Verlauf des Spiels deutlich, dass sich Joe hinter seinen Frauengeschichten zu verstecken versucht. Denn tief in seinem Innern ist er lange nicht so hart, wie er sich gibt. So stellt er sich als ziemlicher Schleimer heraus, lacht unterwürfig auch über die schlechtesten Witze seine Dons. Oder er versucht, mit dem Schmieden obskurer Pläne Eindruck zu schinden; Joe ist offensichtlich hinter der Fassade des Lebemanns und Gangsters ein ganz schön armes Würstchen. Vor allem diese Eigenheiten, Macken und Schwächen hauchen Joe wie



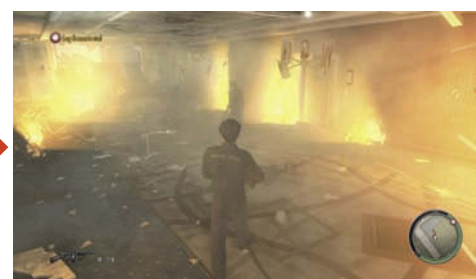
Empire Bay City erinnert vor allem in der Innenstadt frappierend an New York.



Vito und Joe seilen sich mit einem **Fensterputzaufzug** an der Hotelfassade ab. Jetzt müssen wir nur noch den Zünder aktivieren.



Unsere Bombe detoniert in einer spektakulären **Zwischensequenz**. Publikumswirksam war der Anschlag allemal, aber auch erfolgreich?



Unsere Zielperson hat die Explosion überlebt und flieht. Wir hetzen hinterher und ballern uns durch die brennende **Hoteletage**.



Leichter Treffer
Schwerer Treffer
LEERTASTE Gedrückt halten, um auszuweichen

In den **Prügeleien** dürfen wir nun Komboketten aneinander reihen. Das macht die Kämpfe einen Tick taktischer als im Vorgänger.

auch allen anderen Figuren in **Mafia 2** Leben ein und machen sie zu mehr als nur einer Anhäufung von Bytes und Polygonen – eine Meisterleistung.

Vollzeit-Job

Neben der hervorragenden Charakterzeichnung ist es vor allem das Missionsdesign, das uns bereits in der Preview-Version überzeugt. Die Story-Aufträge werden von filmreifen Spannungsbögen getragen und gipfeln oft in einem actiongeladenen Finale. Umso schöner, dass die von uns bisher gespielten Missionen auch noch enorm abwechslungsreich sind. Ein Beispiel: Wir sollen für Don Falcone einen Verräter aufspüren und herausfinden, mit wem er zusammenarbeitet. Also »leihen« wir uns ein Auto und verfolgen

den Burschen – natürlich mit gebührendem Abstand – zu einem verlassenem Schachthof. Allerdings können wir das Gelände nicht betreten, ohne aufzufliegen. Glücklicherweise verrät uns ein ansässiger Autoschrauber, dass wir durch die Abwasserrohre in die Fabrik gelangen. Dort angekommen, zieht **Mafia 2** die Spannungsschraube weiter an. Wir dürfen auf keinen Fall entdeckt werden und schleichen mit zum Zerreißen gespannten Nerven durch die spärlich beleuchteten Flure, weichen Patrouillen aus und huschen von Deckung zu Deckung bis zum Ziel. In einer Zwischensequenz kommt es schließlich zur Konfrontation mit dem Verräter und seinem ... nein, das verraten wir jetzt nicht. Nur das Ergebnis: eine handfeste Prüge-

lei. Die Nahkämpfe hat 2K Czech im Vergleich zu **Mafia** leicht überarbeitet. Zur Erinnerung: Im ersten Teil konnten Sie Faustschläge »aufladen«, sprich: Je länger Sie die Maustaste gedrückt hielten, desto weiter holte Tommy aus. In **Mafia 2** hingegen teilen Sie mit der linken und rechten Maustaste schwache und starke Schläge aus, die Leertaste ist zum Ausweichen da. Gut getimt, lassen sich so Schlagkombinationen aneinander reihen, durch die Vito seinen Widersachern besonders fest aufs Maul gibt. Das ist anfangs noch ein wenig gewöhnungsbedürftig, geht mit der Zeit aber gut von der Hand.

Die moderne Mafia

Wo wir gerade bei den Neuerungen sind: 2K Czech erfindet

das Spieldesign-Rad zwar nicht neu (warum auch?), feilt in **Mafia 2** aber kräftig an einigen Stellen. Das Autoknacken etwa läuft nicht mehr automatisch ab, sondern wird durch ein an **Alpha Protocol** erinnerndes Minispiel inszeniert, in dem Sie die Zylinder des Schlosses richtig anordnen müssen. Vor allem auf offener Straße sorgt das Dietrich-Spielchen für zusätzliche Spannung. Denn je länger Vito braucht, desto höher ist die Gefahr ertappt zu werden. Zwar könnten wir auch einfach die Scheibe einschlagen, dann rennen etwaige Augenzeugen aber noch schneller zum nächsten Polizisten. Die gehen in **Mafia 2** übrigens zwar an allen Ecken auf Streife, dafür greifen die Cops aber nicht mehr so häufig zur Pfeife, wie sie das noch im



Der Motor unseres **Fluchtwagens** gibt den Geist auf. Schön zu sehen: das detaillierte Schadensmodell.



Neu: Färbt sich das **Bild grau**, steht Vito kurz vorm virtuellen Tod. Jetzt schnell in Deckung gehen!



Überraschung! Mit **schwerem Geschütz** ballern wir aus dem Hinterhalt auf feindliche Mafiosi. Das erinnert wegen der bislang arg zweckmäßigen KI noch ein bisschen an Moorhuhn.

Vorgänger getan haben; Rotlicht-Sünden etwa bleiben künftig straffrei. Ebenfalls neu: Wie in Actionspielen mittlerweile üblich gehören Heilpäckchen nun auch in **Mafia 2** der Vergangenheit an.

Stattdessen regeneriert sich Vito selbsttätig, wenn er einige Augenblicke in Deckung geht. Apropos Deckung: Die spielt in den Schießereien eine weit wichtigere Rolle als noch im Vorgänger, denn

die Kontrahenten wechseln bereits in der Preview-Version häufig ihre Position und feuern sehr treffsicher. Doch Vorsicht: Die Levels sind teilweise zerstörbar. Holzzäune und Betonpfeiler geben unter Beschuss nach und bieten dann keinen ausreichenden Schutz mehr. Das macht die Actioneinlagen noch ein gutes Stück dynamischer.

Gute Aussichten

Obwohl unsere Preview-Version nur einen kleinen Teil des eigentlichen Programms enthielt, sind wir uns sicher, dass **Mafia 2** ein herausragendes Actionspiel wird. Die stimmungsvolle Welt, die Charaktere, das Missionsdesign, die Geschichte, all das greift schon jetzt perfekt ineinander und erzeugt ein motivierendes

und intensives Spielgefühl. Auch technisch hinterlässt **Mafia 2** einen sehr guten Eindruck. Insbesondere der Detailgrad der Figuren ist enorm. In Nahaufnahmen erkennen wir jede Hautpore und jede noch so kleine Gefühlsregung, und die Animationen schlagen sogar das in dieser Beziehung sehr starke **GTA 4**. Kriteln können wir bislang nur an Kleinigkeiten: So sollte 2K Czech Empire Bay City etwas stärker bevölkern. Momentan wirkt die Stadt zu steril. Auch über das Speichersystem sollten die Jungs noch mal nachdenken. Wie schon im ersten **Mafia** dürfen Sie Ihren Fortschritt nicht frei sichern, was in den teils langen Missionen für Frust sorgen kann. Aber wer hat behauptet, dass das Leben eines Mafiosi einfach wäre? **DM**



Die zahlreichen **Zwischensequenzen** sind fantastisch vertont und aufwändig animiert.



Erwischt: Jetzt können wir entweder wegrennen (schlechte Idee) oder den Strafzettel bezahlen.

Mafia 2

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **27. 8. 2010**
► Hersteller **2K Czech / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Meine Hoffnung wurde bestätigt: Mafia 2 ist ein ganz großes Spiel! Die von 2K Czech überragend eingefangene Stimmung, die packend erzählte Geschichte, die vielschichtigen Charaktere – an all dem werden sich künftige Actionspiele messen lassen müssen. Ich habe keine Zweifel daran, dass Mafia 2 seinen grandiosen Vorgänger noch übertrumpft.



danielm@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet

Stronghold 3

Zurück zu den Grundfesten: Stronghold 3 wirft allen überflüssigen Ballast über die Mauer und konzentriert sich voll auf das, was den Burgenbau-Simulator einst groß gemacht hat – die einzigartige Mischung aus komplexer Aufbaustrategie und Belagerungsschlachten.



Diese **Insselfestung** wird so im Spiel nicht auftauchen, sondern dient den Entwicklern lediglich als Testbecken für die Spielmechanik. Aber sie zeigt, dass die Burgen schon jetzt viel realistischer aussehen als in den Vorgängern.

Erst regnet es Katzen und Hunde, dann Kühe. Ersteres finden wir weniger erfreulich, als uns am Londoner Flughafen das typisch englische Wetter begrüßt. Letzteres gefällt uns dagegen umso mehr. Denn als etwas später in den Büros der Firefly Studios die ersten Katapulte ihre Rindviehladung durch die Luft segeln lassen, sind wir uns endgültig sicher: Jawohl, das hier wird ein echtes **Stronghold**!

Nach einem mäßigen Fantasy-Ableger (**Stronghold Legends**) und dem völlig verkorkten Massenschlachten-Overkill von **Stronghold Crusader Extreme** (GameStar-Wertung: 48 Punkte) wollen Simon Bradbury und sein Team zu den mittelalterlichen Wurzeln ihres Burgenbau-Simu-

lators zurückkehren, der vor neun Jahren ein großer Überraschungserfolg war (GameStar-Wertung: 87 Punkte). Trotzdem soll **Stronghold 3** weitaus mehr werden als »nur« ein aufgehübschtes Remake. Einen ganzen Tag lang zeigt uns Firefly als erstem deutschen Magazin anhand einer frühen Version, wie der Spagat zwischen Tradition und Innovation gelingen soll.

Reduktion aufs Wesentliche

Dafür dass Simon Bradbury mit **Lords of the Realm**, **Caesar** und natürlich auch **Stronghold** gleich drei erfolgreiche Strategieserien erschaffen hat, ist er ein überraschend selbstkritischer Entwickler: »In Stronghold 2 wollten wir

alles größer, schöner und umfangreicher machen. Das war ein Fehler, denn das Spiel wurde viel zu kompliziert. Also gehen wir nun einen Schritt zurück und konzentrieren uns wieder auf das Wesentliche.« Das Wesentliche ist für Bradbury zum einen der Aufbau und die Verwaltung einer mittelalterlichen Burg, zum anderen die folgenden Belagerungsschlachten. Also zimmern wir uns wieder aus Gebäuden, Mauern und Türmen unsere persönliche Traumfestung zusammen, um sie dann gegen anrückende Armeen zu verteidigen. Die teils überkomplizierten Sonderaufgaben des direkten Vorgängers wie Territorienverwaltung, Kriminalitätsbekämpfung und Abfallentsorgung fallen allesamt dem Henker zum Opfer.

Eine Geschichte, zwei Kampagnen

Konsequenterweise knüpft **Stronghold 3** auch in Sachen Handlung an den ersten Teil an. Zehn Jahre nach unserem Sieg über den Thronräuber Duc Volpe (genannt »Der Wolf«) greift unser totgeglaubter Erzfeind erneut nach der Krone. Er ist nicht der einzige alte Bekannte, auf dem wir im Verlauf des linearen Feldzuges treffen werden. Für friedliebende Burgherren soll es erneut eine separat spielbare Wirtschaftskampagne geben, deren Geschichte sich immer wieder mit den Kriegseignissen überschneiden wird. Durch die Reduktion auf die zwei zentralen Spielelemente Aufbau und Echtzeit-Schlachten sollen die Lernkurven



Nachts erhellen **Leuchfeuer** das Umland mit unseren Produktionsbetrieben. Je kürzer die Waren-Transportwege, desto effizienter arbeiten die Betriebe.



Ein Blick von der Mauer zeigt uns das zerklüftete **3D-Gelände**.



der Kampagnen erheblich flacher ausfallen als im steinharten Vorgänger. Pro Einsatz gibt's maximal je zwei neue Einheiten und Gebäude, die wir zum Gelingen der Mission in der Regel auch zwingend einsetzen müssen. »Wir wollen die Leute immer noch fordern, aber nicht mehr überfordern«, so Bradbury.

Spannung statt Ablenkung

Wird **Stronghold 3** also nur ein Casual-Remake des ersten Teils? Bradbury wiegelt energisch ab: »Gott bewahre, **Stronghold** bleibt ein anspruchsvolles Spiel! Und natürlich gibt es Neuerungen. Nur werden die nicht mehr von Aufbau und Echtzeit-Schlachten ablenken, sondern

unsere Kerndisziplinen noch spannender machen.« Als typisches Beispiel für dieses Prinzip demonstriert uns der Firefly-Chef das neue Wohnungs- und Steuersystem. Im ersten **Stronghold** bestimmte die Anzahl der Wohnhäuser sowohl die Bevölkerungszahl als auch die automatisch eintrudelnden Steuereinnahmen – mit dem Ergebnis, dass gewitzte Strategen diese Gebäude ausschließlich dort platzierten, wo sie für den Gegner nicht erreichbar waren. Also führte Firefly in Teil 2 den Steuereintreiber ein, der von Haus zu Haus zog, um unsere Schatztruhe zu füllen. Das zwang uns zwar, die Häuser näher beisammen und im Umfeld der Burg zu setzen, erforderte aber viel zusätzliche Aufmerksamkeit, weil der Steuereintreiber naturgemäß ein beliebtes Opfer feindlicher Patrouillen war.

In **Stronghold 3** löst Firefly dieses Problem ebenso elegant wie effizient: Erneut purzeln die Steuertaler automatisch auf unser Konto, allerdings abhängig von der Position des gebauten Wohnhauses. Je näher wir dieses am Bergfried (dem Zentralgebäude jeder Burg) platzieren, desto prunkvoller wird es, desto mehr Bevölkerung passt rein und desto mehr Steuern kassieren wir. Also überlegen wir zweimal, wie wir Produktions- und Wohngebäude inner- und außerhalb der Burg verteilen. Ganz nebenbei sehen die Burgen nun viel realistischer aus – vor den Mauern die windschiefen Holzbaracken, dahinter die prachtvollen Herrenhäuser.



Größe, Aussehen und Fassungsvermögen der **Wohnhäuser** richten sich automatisch danach, wie nahe wir sie am Bergfried (im Hintergrund) platzieren.



Käfige und Galgen schaden zwar der Popularität, erhöhen aber das Arbeitstempo.

Mehr denken, weniger klicken

Eine weitere klassische **Stronghold**-Herausforderung ist das Zusammenspiel von Warenproduktion, Steuern und Popularität. Denn je beliebter wir sind, desto verbissener verteidigen unsere Untertanen die Burg, sprich: desto mehr Lebenspunkte haben unsere Einheiten. Der Haken: Wer eine glückliche Bevölkerung haben will, muss ihr auch entsprechend mehr Freizeit zugestehen, worunter natürlich die Warenproduktion leidet. Wie immer manipulieren wir unsere Popularität deshalb gezielt mit Gebäuden wie Galgen und Pranger (böse) respektive Maibaum und Statuen (gut), aber auch über Steuersersatz, Nahrungsrationen, Kir-

chenbesuche (verbraucht kostbare Kerzen) und Bierkonsum. Was in den Vorgängern noch den Besuch mehrerer Gebäude sowie Statistiken und entsprechend viel Aufmerksamkeit erforderte, lässt sich in **Stronghold 3** nun bequem über ein zentrales Popularitätsmenü regulieren, das uns außerdem sofort die Auswirkungen auf unseren Beliebtheitswert bei den Untertanen anzeigt.

Wie es vor und in der Festung läuft, sollen wir aber auch ohne Statistiken jederzeit erkennen können, denn Firefly will erneut jeden noch so kleinen Handgriff des mittelalterlichen Lebens detailverliebt animieren. Je mehr Bier wir ausschenken, desto mehr Betrunkene torkeln über die Straßen. Der Schmied lüm-





Interview

mit Simon Bradbury

GameStar ➤ Simon, warum hat das eigentlich so lange gedauert mit Stronghold 3?

➤ **Simon Bradbury** Wir haben sehr viel Zeit für die Entwicklung unseres Action-Rollenspiels Dungeon Hero benötigt, das dann ja leider gemeinsam mit unserem damaligen Publisher Gamecock untergegangen ist. Es gab viele Probleme, auch für das Studio, sodass wir erst ein Jahr später als geplant mit Stronghold 3 beginnen konnten. ➤ **Stronghold 2 hatte bei seiner Veröffentlichung mit vielen Bugs zu kämpfen. Wie wollt ihr das beim Nachfolger vermeiden?**

➤ Zum einen beherrschen wir jetzt 3D, im Vorgänger hat 3D noch uns beherrscht. Zum anderen haben wir mit Trinigy und PathEngine zwei Partner, die uns bei unseren einstigen Problemfeldern Grafik und KI kompetent unter die Arme greifen. Wir sind mit dem Spiel schon jetzt sechs Monate weiter, als wir es damals zum gleichen Zeitpunkt bei Stronghold 2 waren. Die gewonnene Zeit werden wir natürlich vor allem ins Balancing und Bugfixing investieren.

➤ **Euer Leitmotiv für das dritte Stronghold ist »Zurück zu den Wurzeln«. Wie wollt ihr gleichzeitig sicherstellen, dass es für Serienveteranen nicht langweilig wird?**

➤ Fortsetzungen sind immer ein Balanceakt. Einerseits musst du wieder genau das liefern, was die spielerische Quintessenz deiner Serie ist. Andererseits soll es sich für Kenner des Vorgängers aber auch frisch und anders anfühlen. Bei Teil 2 haben wir es mit der Frische aber definitiv übertrieben (lacht). Dieses Mal sind wir einfach etwas vorsichtiger: Wir fügen nur Neuerungen hinzu, die das typische Stronghold-Gefühl zwar strategisch erweitern, aber nicht grundlegend verändern.

➤ **Zu Stronghold gehört auch ein sehr spezieller, englischer Humor. Wird's den im dritten Teil geben?**

➤ Aber sicher, der Humor wird sogar noch eine Ecke schwärzer sein. Ich will nicht zu viel verraten, aber wir verfeinern gerade unsere Kuchschleuder-Technologie. Erstaunlich, was moderne Grafik so alles möglich macht.

melt gelangweilt vor seinem Haus? Dann sollten wir vielleicht mal den Eisennachschub überprüfen. Wie bei den Vorgängern sehen wir auch, was in den Häusern passiert, weil **Stronghold 3** das Dach ausblendet, sobald wir mit der Maus über das entsprechende Gebäude fahren.

Mit Siedler-Power

Das Leitmotiv »Konzentration aufs Wesentliche« gilt auch für die Technik. Simon Bradbury gibt offen zu: »Wir sind ziemlich gute Strategiespiel-Designer. In Sachen Grafik und Künstlicher Intelligenz gibt es sicherlich Bessere, das hat man im Vorgänger leider gesehen. Jetzt fokussieren wir uns auf unsere Stärken und über-

lassen die Schwächen anderen.« Deshalb haben die Firefly Studios erstmals eine Grafik-Engine lizenziert, und zwar die Vision-Technologie des deutschen Herstellers Trinigy, die ihre Aufbauspiel-Tauglichkeit zuletzt eindrucksvoll in **Die Siedler 7** unter Beweis gestellt hat. Für die KI kommt die französische PathEngine zum Einsatz (**Metro 2033**, **Just Cause 2** und **Venetica**), um die Physik kümmert sich Havok.

Von der grafischen Qualität eines **Siedler 7** ist **Stronghold 3** trotz der prominenten Unterstützung allerdings noch weit entfernt, auch wenn die uns gezeigte frühe Version in Bewegung schon deutlich besser aussieht als auf den (unbearbeiteten) Screen-



Die nächtliche **Patrouille** muss derzeit noch ohne Fackeln auskommen – im fertigen Spiel wäre das Selbstmord, denn dann würde sie leichte Beute für verborgene Feinde.

shots. »Wir konzentrieren uns derzeit auf die Spielmechanik, die Optik ist noch lange nicht final«, entschuldigt Bradbury. Für die Atmosphäre ist die neue Technologie dafür schon jetzt ein großer Gewinn: Das echte 3D-Gelände wirkt wesentlich natürlicher als das Kachelsystem der Vorgänger, Gebäude sind beim Platzieren frei drehbar, und Burgmauern können erstmals auch mit geschwungenen Wehrgängen ausgestattet werden – der rechtwinklige Schachbrett-Look ist passé. Warum er Havok lizenziert hat, demonstriert uns Bradbury, als er per Tastendruck einen kompletten Burgwall einstürzen lässt: Unter Qualm und lautem Getöse brechen kleine und große Steine einzeln aus der Mauer und rumpeln die Hänge hinab. »Das alles wird je nach Einschlag der Katapultgeschosse dynamisch berechnet«, erklärt Bradbury stolz.

Nächtliches Versteckspiel

Die neue Technologie soll auch für spielerische Innovationen genutzt werden: Weil die Vision-Engine sowohl dynamische Be-

leuchtung als auch Tag- und Nachtwechsel beherrscht, wird es erstmals auch Belagerungen nach Sonnenuntergang geben. »Den klassischen Kriegsnebel fanden wir immer albern und unlogisch. Nicht zu wissen, von wo der Gegner angreift, ist aber natürlich spannend. Und wenn es Nacht ist, gibt es dafür auch eine ziemlich nachvollziehbare Erklärung«, erläutert Bradbury. In rund einem Viertel der Missionen wird es dunkel sein und das Versteckspiel mit Licht und Schatten eine entsprechend wichtige Rolle spielen. Dann müssen wir etwa an strategisch wichtigen Punkten Leuchttürme platzieren, die wir bei drohender Gefahr mit Feuerpfeilen unserer Bogenschützen entzünden. Wer Rohstoffe sparen möchte, schickt stattdessen Fackelträger auf die Suche nach der feindlichen Armee, was aber natürlich weitaus gefährlicher ist. Oder wir beladen unsere Katapulte ausnahmsweise mal nicht mit Kühen, sondern mit brennenden Heuballen. Die armen Rindviecher sind heute schließlich schon genug geflogen. **HK**

Stronghold 3

► **Angeschaut** ► Genre **Aufbauspiel** ► Termin **April 2011**
► Hersteller **Firefly Studios / Southpeak** ► Status **zu 40% fertig**

Heiko Klinge: Nach dem arg verkorksten Stronghold Crusaders Extreme war ich ausgesprochen skeptisch, ob meine einstige Lieblings-Strategieserie zu alter Größe zurückfinden kann. Nach der Präsentation in England steht für mich fest: Jawohl, das kann sie! Weil die Entwickler sich vor allem am großartigen ersten Teil orientieren. Und weil die Neuerungen nicht aufgesetzt wirken, sondern sich prima ins Spiel einfügen. Nur grafisch muss Firefly noch deutlich zulegen. Aber die Chancen auf ein erfolgreiches Comeback stehen mehr als gut.



heiko@gamestar.de

World of Warcraft: Cataclysm

Mit der dritten Erweiterung des erfolgreichsten MMOs macht Blizzard endlich das, was sich Fans schon seit Jahren wünschen: Die alte Welt wird nicht nur einer Schönheits-OP unterzogen, sie wird auch inhaltlich runderneuert. Wir haben uns für Sie ausführlich in das bei WoW traditionell besonders spannende Beta-Abenteuer gestürzt.



Neu in Cataclysm

- ▶ neue Maximalstufe von 85
- ▶ stark veränderte alte Welt mit neuen Inhalten
- ▶ ca. 3.000 neue Quests, viele zwischen Stufe 1 und 60
- ▶ ganz Azeroth ist offen für Flugmounts
- ▶ fünf neue hochstufige Spielzonen in Azeroth
- ▶ zwei neue Völker: Worgen (Allianz) und Goblins (Horde) mit neuen Startgebieten
- ▶ sehr viele neue Dungeons und Raid-Instanzen
- ▶ neuer Sekundär-Beruf des Archäologen
- ▶ gewertete PvP-Schlachtfelder, zwei neue Schlachtfelder, Welt-PvP-Zone Tol Barad
- ▶ neues Gildensystem mit Erfahrungspunkten und 25 Gildenstufen
- ▶ Umschmieden von Ausrüstung
- ▶ neuer Glyphentyp »Mittlere Glyphen«

Es liegt ganz offenbar in der Natur des Menschen: Dinge werden erschaffen und müssen, auch wenn sie gut sind, irgendwann besser werden. Bei **World of Warcraft** ist es wie mit einem kleinen Häuschen. Darin lebt es sich ganz gemütlich, aber dauerhaft zufrieden ist der Hausherr erst, wenn es weiter vorangeht. Ein Anbau muss her. Und ein Wintergarten. Die **WoW**-Erweiterungen **The Burning Crusade** (2007) und **Wrath of the Lich King** (2008) sind ganz nüchtern betrachtet nichts als Anbauten, die das Häuschen größer und lebenswerter gemacht haben. Nur fällt jetzt im Inneren der Putz von der Wand. Nur eine fachgerechte Modernisierung der alten Gemäuer macht das Wohnen wieder schön. Und genau das will Blizzard mit der dritten Erweiterung zu **World of Warcraft: Cataclysm**.

Der Drache ist schuld!

Passenderweise wird die **WoW**-Welt Azeroth nicht von einem Baukommando umgegraben, sondern von einem Drachen. Todesschwinge, vor Urzeiten mal einer von den ganz besonders Guten, ein Beschützer und Wächter der Erde, ist schon seit ein paar tausend Jahren der Bosheit verfallen und hält nun, nach einer herben Niederlage gegen das Gute, die Zeit seiner Herrschaft einmal mehr für gekommen. Mit

mächtigem Getöse wird der schwarze Drache pünktlich zum Start von **Cataclysm** aus seinem unterirdischen Maulwurf-Dasein ins Freie stoßen und dabei die Welt durchrütteln. Das macht er so wirkungsvoll, dass die Urgroßväter davon noch ihren Urgroßenkeln erzählen werden: Vulkane brechen aus, Risse im Erdmantel durchziehen einstmals blühende Landstriche, und die Ozeane überfluten alle Küstenländer.

Eine neue Welt

Mit dem Start des geschlossenen Beta-Tests Anfang Juli können die ersten Auswirkungen der Katastrophe schon jetzt begutachtet werden. Unser erstes Fazit: Die azerothische Naturkatastrophe hat das Land umgekrempelt. Was irgendwie alles spannender macht, denn an jeder Ecke des sprichwörtlich hosenaschen-bekannten Landes entdecken wir etwas Neues. Im lauschigen Eschental zum Beispiel dampft mittendrin ein Vulkan, das Brachland ist von einer rauchenden Furche durchzogen, und das einstmals so dörre Desolace ist gar nicht mehr desolat, sondern prahlt mit vielen saftig grünen Oasen. Dafür steht der Grand Canyon von **WoW**, Tausend Nadeln, genauso unter Wasser wie die Wüsten-Zone Tanaris. Gadgetzan, die Goblin-Stadt mitten in der Wüste, liegt jetzt am Meer.

Wurden Landstriche ausnahmsweise von der Katastrophe verschont, dann haben die Bauarbeiter von Horde und Allianz zugeschlagen. Die Basen der Fraktionen erstrahlen an vielen Orten im neuen Look, sind stark vergrößert und befestigt worden.

Einher mit der Generalüberholung der alten Azeroth-Kontinente geht die Möglichkeit, endlich in ganz Azeroth per Flugmount zu reisen, endlich geht's also auch in den alten Ländern per Privatflieger selbst zu den entlegensten Missionszielen. Und alle Veteranen, die schon Zweit-, Dritt und Viert-Charaktere (Twinks) hochgelevelt haben, werden sich beim nächsten Durchgang verwundert die Augen reiben: Das Spielerlebnis neuer Charaktere soll ein ganz neues werden – Blizzard bringt mit **Cataclysm** insgesamt 3.000 neue Quests ins Spiel, ein Großteil davon für Level-1- bis 60-Charaktere.

Integrationspolitik

In der Beta ist bis zum jetzigen Stand (19. Juli 2010) allerdings erst ein Teil der Quests integriert. Besser sieht es da mit den komplett neuen Gebieten aus, die Blizzard einfügt, die gibt's zu all der Umgestaltung nämlich auch. Ganz vorn mit dabei sind naturgemäß die Startgebiete der neuen Völker. Die beiden neuen spielbaren Rassen in **Cataclysm**, die

Worgen auf Seiten der Allianz und die Goblins für die Horde, verbringen ihre ersten 15 Spielstufen in den eigenen Startgebieten. Diese sind in die Beta schon voll integriert – ganz im Gegensatz zu den Inhalten für Hochlevel-Charaktere – und vermitteln einen ersten Eindruck, was Sie in **Cataclysm** so alles erwarten wird.

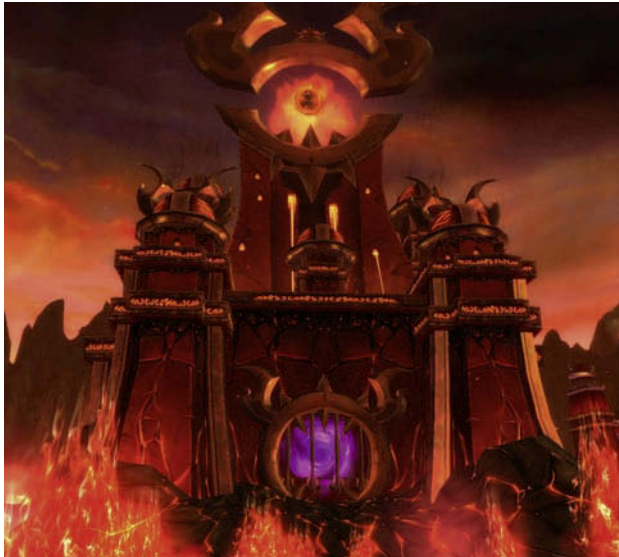
Als Goblin starten Sie auf der Heimatinsel aller grünen Zwerge, auf Kezan. Diese arg industrialisierte Großstadt liegt dummerweise am Hang eines Vulkans, der vom Drachen Todesschwinge nicht unbeeindruckt bleibt und dessen Kontinental-Pogo mit kräftigem Schluckauf kommentiert – Kezan wird ordentlich durchgeschüttelt. In den ersten Quests sind Sie folgerichtig damit beschäftigt, abzuhaun. Als geiziger Goblin wollen Sie Ihre Habseligkeiten von der Bank mitnehmen und versuchen sich mit einem Handelsprinzen



Hier hat mal Drache Todesschwinge gewohnt, jetzt steht Tiefenheim leer und ist eine Questzone für **Spieler ab Stufe 82**.



Umgebaut: Die Orc-Hauptstadt **Orgrimmar** hat einen neuen Chef.



Ragnaros, Feuerfürst der ersten Stunde, ist wieder da. Im Raid-Dungeon **Sulfuron Spire**.



Im **Thron der Gezeiten** geht es unter anderem gegen einen mächtigen Mitstreiter, der vom Feind kontrolliert wird.

gut zu stellen, der verspricht, Sie von dem Pulverfass zu evakuieren. Zum Schnäppchenpreis von wenigen Billionen Goldstücken. Dabei geht dann alles schief, der Prinz entpuppt sich als skrupelloser Sklavenhändler, und erst eine Menge Glück im Unglück hilft Ihnen wieder aus den Ketten: Das Schiff gerät in ein Seegefecht zwischen Allianz und Horde, Sie stranden auf den verlorenen Inseln und schlagen sich dort die nächsten Spielstufen durch. Äußerst unterhaltsam helfen Sie der Horde, die Allianz-Angreifer loszuwerden, lösen – natürlich ganz unabsichtlich – die nächste Vulkan-Eruption aus und befreien Kult-Hordler Thrall aus einem Dilemma, das wir nun doch nicht vollständig verraten wollen.

Nicht ganz so viel Witz, dafür um so mehr Stimmung bringen die Worgen ins Spiel. Gilneas ist deren Heimat, eine reiche Handelsnation, die sich vor einigen Jahren vom Rest der Welt abgeschottet hat. Eine geheimnisvolle Seuche hat aus den Bürgern Wölfe gemacht. Alle Versuche,

der Situation Herr zu werden, scheitern. Selbst der Spieler – anfangs noch gesunder Mensch – wird so zum Worg. Und das ist auch gut so, denn Gilneas steht am Abgrund: Die Untoten der Verlassenen belagern das kleine Land, und Gilneas wird aus der Unabhängigkeit in die Arme der Allianz getrieben.

Die Quests sind ähnlich abwechslungsreich wie die der Gob-

lins. Allerdings bringen die Worgen endlich etwas Dunkles, Zwi-lichtiges in die Reihen der Allianz, die bis auf die biestigen Gnome aus weitgehend glattgebügelter Völkern besteht.

Mehr Spaß später

Neben den neuen Völkern und der Umgestaltung der alten Welt soll **Cataclysm** vor allem eines bieten: viel Endgame-Content, al-

so massig hochkarätige Unterhaltung für hochstufige Abenteurer. Zwar liegt das neue Levelcap, die maximal erreichbare Stufe, nur bei 85, dafür soll es Unmengen spielerische Inhalte, vor allem Raids und Dungeons, für Top-Level-Helden geben.

In der Beta ist davon nur teilweise etwas zu sehen. So kann zur Zeit bis maximal Level 83 gespielt werden. Von den fünf neu-

Vor der Geburt verstorben

Für die Community war es erschütternd: Einige wichtige auf der Blizzard Hausmesse BlizzCon 2009 angekündigte Neuerungen für Cataclysm wurden kurzfristig wieder gekickt und werden in dieser Form nicht erscheinen. Bekanntestes Opfer ist der »Pfad der Titanen« (siehe rechts). Dieses System, das um das Glyphensystem entwickelt wurde, sollte (zusammen mit dem Beruf des Archäologen) eine weitere Individualisierung des Helden erlauben. Spieler sollten sechs verschiedene Pfade freischalten können, in deren Slots uralte Glyphen der Archäologen gepasst hätten. Passive Effekte wie Schadensteigerungen oder besondere Cooldown-Fähigkeiten wären die Belohnung gewesen. Ein Teil des Pfades wird durch die mittleren Glyphen aufgefangen, die nun in Cataclysm integriert werden sollen, insgesamt geht der Trend aber hin zu Vereinfachung und weg von mehr Komplexität, die vor allem Veteranen gefordert hatten. Ein zweites nicht mehr verfügbares Element ist der Gildentalentbaum. Hier hätten die Gildenleiter entscheiden können, welche Fähigkeiten beim neu eingeführten Gilden-Level-Up dem gesamten Spielerclan zugute gekommen wären. Die Fähigkeiten werden nun automatisch in einer festen Reihenfolge gelernt.



Talente auf Diät

Eine der größten Änderungen von Cataclysm ist die Reduzierung der Klassen-Talentbäume. Mit den bisherigen Addons ist die Talentmaschine stetig gewachsen. Damit wurde das Spiel immer schwerer kontrollierbar, die Balance zwischen den Klassen zu halten ist mit dem aufgeblähten Skillssystem sehr schwierig.

Jetzt macht man sich das Balancing deutlich einfacher. Die offizielle Begründung – manche sagen Ausrede – lautet so: »Einer der wesentlichen Grundsätze von Blizzards Spieldesign ist »konzentrierte Coolness«. Wir hätten lieber eine einfachere Aufmachung mit viel Tiefe als ein kompliziertes, aber im Grunde oberflächliches Design«, so die Blizzard-Offiziellen.

Fakt ist nun: Es wird im Spiel nur noch 41 Talentpunkte (Stufe 85) geben, Spieler entscheiden sich für einen der drei Talentbäume, verteilen hier 31 Punkte und können erst dann Talente anderer Bäume nutzen, Veteranen zweifeln. Toll für junge Helden: Sie lernen mit Level 10 automatisch einige Kernfähigkeiten des gewählten Talentbaums. Diszi-Priester freuen sich über Sühne, Elementar-Schamanen über Gewitter und Feuermagier über einen frühen Pyroschlag. Man mag in der Theorie über die Reduktion schimpfen, in der Praxis fühlt sich das bisher erstaunlich gut an. Die Reduzierung auf das Wesentliche ist wirksam, WoW spielt sich nicht weniger komplex, und das Vergeben der Talentpunkte ist im Moment besonders spannend. Bleibt abzuwarten, was passiert, wenn sich auch hier Routine-Skillungen herauskristallisieren.



Der neue Talentbaum eines Heilig-Paladins: alte Bekannte und Neuheiten.

en hochstufigen Gebieten sind bisher drei integriert: Hyjal, Vashj'ir und Tiefenheim. Das Schöne daran: Alle drei Sektoren bieten etwas Besonderes, Einzigartiges. So geht es in Hyjal darum, den Weltenbaum Nordrassil vor neuen Angreifern zu schützen, die von keinem Geringeren angeführt werden als Ragnaros, Feuerfürst und Boss des alten Raid-Dungeons »Der geschmolzene Kern«. In diesem Gebiet wird die Geschichte der Elfen groß geschrieben, von Cenarius und vom Weltenbaum Nordrassil. Vashj'ir ist hierzu das Kontrastprogramm. Eigentlich zu allem, was **World of Warcraft** je geboten hat. Denn Vashj'ir ist eine Welt unter Wasser. Hier landen Sie nach einem Schiffbruch, kämpfen ums Überleben und für Ihre Rückkehr aufs geliebte Festland. Nebenbei erspielen Sie Wissenswerte über die in Vashj'ir leben-

den Naga, indem Sie selbst in die Rolle einer der geheimnisvollen Wasserschlängen schlüpfen. Das ist kurzweilig und könnte durchweg einen Heidenspaß machen. Wenn nicht diese ganzen »Töte- und-sammle«-Quests in diesem Gebiet wären. Aber die atemberaubende Optik der Unterwasserwelt und die Story verhindern, dass wir uns über die wenig spannenden Allerweltsaufträge wirklich ärgern. Unseren positiven Gesamteindruck von Vashj'ir kann das kaum schmälern.

Ähnlich verhält es sich mit Tiefenheim, einer riesigen Höhle, die Todesschwinge als Wohnzimmer benutzte und die jetzt – er ist ja nicht mehr zu Hause – als großes Quest-Theater dient. Das Areal ist eine grafische Meisterleistung und sorgt schon jetzt für ein äußerst stimmungsvolles Erlebnis, obwohl noch keinerlei Musik integriert ist und auch technisch noch



Die Gesichtlosen sind wieder da, dann können die alten Götter nicht weit sein.

lange nicht alles optimiert scheint. Tiefenheim ist eine dieser Zonen, wo man nicht wirklich allein unterwegs sein möchte. Es ist groß, dunkel, bevölkert von seltsamen Kreaturen. Kurz: ziemlich unbehaglich. Das bezieht sich aber allein auf die Stimmung. Die spielerische Qualität und Anforderung in Tiefenheim liegen in etwa gleichauf mit dem, was Vashj'ir und Hyjal bieten, soweit man dies in dem frühen Beta-Stadium schon sagen kann.

Erstaunlich, was Blizzard allein mit der optischen Gestaltung einer Zone an Atmosphäre generieren kann. Überhaupt ist es eindrucksvoll, mit wieviel Können, Kreativität und Stilsicherheit die Grafiker bei Blizzard grandiose Ergebnisse liefern und aus der betagten Engine zaubern.

Viel Raum für mehr

Ob auch die Klassendesigner so gut gearbeitet haben, wird sich erst deutlich später zeigen. Zwar wurde das neue, stark zusam-

mengestauchte Talentsystem (siehe Kasten) frisch in die Beta integriert, allerdings wird Blizzard hier im Verlauf der kommenden Monate erfahrungsgemäß keinen Stein auf dem anderen lassen. Überhaupt gibt es noch viele dunkle Flecken auf der **Cataclysm**-Landkarte. Nicht was die Zonen, sondern was Berufe (auch den neuen Nebenberuf Archäologe), das stark veränderte Gildensystem, Dungeons und High-End-Ausrüstung betrifft. Von all dem sind bislang nur Bruchteile integriert. So gibt es derzeit lediglich zwei Instanzen, den Thron der Gezeiten in Vashj'ir und die Schwarzfelshöhlen im guten alten Blackrock. Die sind in der Beta gut spielbar und machen einen soliden Eindruck. Viele Bosse, weniger Standardgegner und taktischer Anspruch bei fast jedem Kampf sind die Hauptmerkmale. Und mal wieder das, was die neue Erweiterung schon jetzt auszeichnet: vortreffliche Grafik.

Knut Gollert

World of Warcraft: Cataclysm

► **Angespielt** ► Genre **Online-Rollenspiel** ► Termin **Ende 2010**
► Hersteller **Activision-Blizzard** ► Status **zu 70% fertig**

Knut Gollert: Zu diesem Zeitpunkt muss man sich mit Lobhudelei, aber auch mit vorschneller Kritik zurückhalten: Die Beta ist noch sehr jung. Das Küken ist schön, aber noch nicht ausgewachsen. Fliegen geht immer nur ein Stück weit, unterbrochen von gelegentlichen Abstürzen. So ist das auch mit der Cataclysm-Beta. Was Blizzard da mit der alten Welt gemacht hat, ist jedenfalls absolut außergewöhnlich. Wenn das bisher



redaktion@gamestar.de

erst teilweise eingebaute Hochlevelspiel ähnlich liebevoll inszeniert wird wie die bisher eingebauten Inhalte, bleibt WoW das beste klassische Online-Rollenspiel. Ob man nun will oder nicht.

Potenzial Ausgezeichnet

Two Worlds 2

Das Riesen-Rollenspiel soll die Schwächen des Vorgängers vergessen machen. Das gelingt, zumindest in Sachen Kampfsystem und Spielwelt.

DVD
Preview-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6936

Facts

- 40 Quadratkilometer große Welt
- sechs individuelle Regionen
- abwechslungsreichere Kämpfe
- neues Wirtschaftssystem
- 25 Spielstunden plus Nebenquests

Auch ein Held gewinnt nicht immer. Da stellt unser Recke am Ende von **Two Worlds** den garstigen Herrscher Gandohaar – nur um in den nasskalten Verliesen der Gebieter-Festung zu landen. Die Welt von Antaloor ist den dunklen Plänen Gandohaars damit ausgeliefert. Fünf Jahre danach scheint sich das Blatt jedoch zu wenden: Orks befreien den gefallenen Helden in einer Nacht-und-Nebel-Aktion. Und zwar zum Beginn von **Two Worlds 2**, das wir beim Publisher Zuxxez in Karlsruhe angespielt haben.

Bis unser Weltenretter seine zweite Chance nutzen kann, wird allerdings viel Zeit vergehen. Die Jahre im Verlies haben ihm nämlich ganz schön zugesetzt, so dass er all seine Kräfte verloren hat. Wir starten also

auf Stufe 1, Kampf und Magie müssen wir erst wieder lernen. Nachdem wir die ersten drei der insgesamt neun Kapitel in den Gängen der Gebieter-Festung und auf einer Insel absolviert haben, öffnet sich uns die riesige Spielwelt. Dort sollen wir in Gandohaars Vergangenheit wühlen, um seine Achilles-Verse finden. Zudem wäre da immer noch unsere Schwester Kyra, die in der Oswaroth-Festung auf ihre Rettung wartet. Also auf nach Antaloor!

Waffenkunde

Eines muss man dem Entwickler Reality Pump lassen: Die Polen nehmen sich die Kritik am ersten Teil zu Herzen. So wird aus dem primitiven Ein-Klick-Kampfsystem von **Two Worlds** nun eines mit drei Angriffsmöglichkeiten und einer Blockfunktion. Richtig taktisch werden die flüssig ani-

mierten Gefechte dadurch zwar nicht, aber allemal vielfältiger.

Wie im Vorgänger dürfen wir unsere Schwerter, Äxte, Messer & Co. auch in **Two Worlds 2** aufrüsten. Anstatt Waffen gleicher Bauart zu kombinieren, benutzen wir dafür nun Rohstoffe wie Holz oder Leder. Überflüssiges Kampfgerät können wir in Einzelteile zerlegen, die ebenfalls als Up-grade-Material dienen.

Alternativ lassen sich die Waffen natürlich verkaufen. Hier kommt das neue Wirtschaftssystem zum Tragen, das Angebot und Nachfrage prüft und daraus die Handelspreise errechnet. Wenn wir einem Schmied ein Dutzend Schwerter anbieten, wird er für jedes davon weniger bezahlen. Wenn wir die Schwerter hingegen bei unterschiedlichen Händlern verkaufen, schlagen wir deutlich höhere Erträge heraus.

Charakterkunde

Wenn wir nicht mit kämpfen oder handeln beschäftigt sind, laufen wir durch die Städte Antaloors und quatschen mit den Einwohnern. Informationen erhalten wir meist nur gegen einen Gefallen. Also sammeln wir verloren gegangene Buchseiten in einer Bibliothek, rücken in Schiefelage geratene Beziehungen gerade und erledigen allerhand Botengänge.

Das alles machen wir nicht aus reiner Nächstenliebe, sondern um die Fähigkeiten unseres Helden auszubauen. Für erledigte Quests und Gegner erhalten wir nämlich Erfahrungs-, Talent- und Attributspunkte. Letztere verteilen wir frei auf Stärke, Ausdauer und Willenskraft. Da es keine vorgefertigten Klassen gibt, können wir beliebige Fähigkeiten lernen und verbessern. So entscheiden wir uns erst im Laufe des Spiels,



Den **Sumpfzombie** im Moorgebiet knöpft sich unser Held mit zwei Waffen vor. Dabei stehen uns neuerdings mehrere Schlagvarianten zur Verfügung.



Die Tierwelt der sechs Regionen unterscheidet sich von Gebiet zu Gebiet. Während wir im Dschungel auf **Raptoren** treffen, streifen **Hyänen** und **Nashörner** durch die Savanne.



wie bewandert unser Weltenretter als Kämpfer, Magier, Bogenschütze und Taschendieb ist.

Etwas magische Bildung schadet indes auch dem stärksten Haudrauf nicht, da er so auch Fernangriffe lernt. Ähnlich wie unsere Waffen können wir auch die Zaubersprüche modifizieren. Dazu belegen wir pro Hexerei drei freie Plätze mit Magiekarten. Die erste davon bestimmt, wie der Spruch aussehen soll (Strahl, Welle, Ball etc.). Mit der zweiten wählen wir das Element, zum Beispiel Feuer oder Eis. Und die letzte kann die Wirkung modifizieren, also etwa einen schädlichen Spruch in einen Heilzauber verwandeln. Eine gute Idee, die allerdings viel Einarbeitung erfordert.

Paradiesisch

Schon der erste Ausflug nach Antaloor macht klar, dass die Macher aus der oft monotonen Welt des Vorgängers ein abwechslungsreiches Eldorado gemacht haben. Die rund 40 Quadratkilometer sind in sechs Regionen unterteilt. Die unterscheiden sich nicht nur durch ihre teils dichte Pflanzenwelt, in jedem Gebiet

treibt sich auch anderes Getier herum. Beispielsweise treffen wir in der Savanne auf Nashörner, aggressive Affen und kreisende Geier.

Markante Orte – etwa überwucherte Ruinen im Wald oder emporragende Statuen in der Wüste – erleichtern die Orientierung deutlich. Auch die zahlreichen Dörfer und Städte, in denen sich Menschen, Orks, Gnome, Scapulari (Mischwesen aus Mensch und Hai) oder Elfen herumtreiben, passen zur Umgebung. Und sogar die viel kritisierten Innenlevels sind nun vorzeigbarer: In einer verwinkelten Mine etwa zaubern wir besonders effektiv.

Eine Sightseeing-Tour durch Antaloor lohnt sich also allemal. Besonders viel Spaß macht das zu Pferd, dessen Steuerung überarbeitet wurde. Außerdem können wir ein Segelschiff besteigen und damit sogar ein paar Inseln entdecken. Und wer schon jede Ecke kennt, nutzt Portale, um sich komfortabel von einem Ort zum anderen zu teleportieren.

Weiter so!

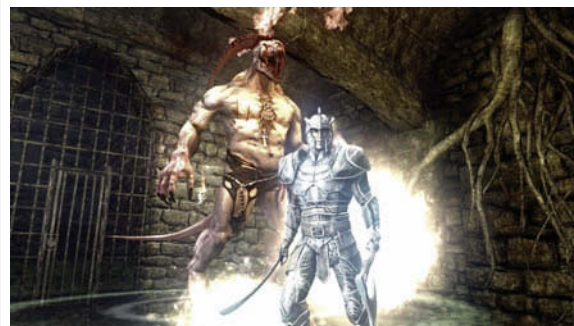
Unterm Strich hinterlässt die Vorschau-Version von **Two Worlds 2**

einen sehr guten Eindruck. Nun hoffen wir, dass die Entwickler auch ihre restlichen Versprechen erfüllen. So wollen sie die im Vorgänger streckenweise lahme Handlung straffen und auch im späteren Spielverlauf abwechslungsreiche Quests bieten. Und

natürlich muss Reality Pump das Riesen-Rollenspiel sorgfältig nach Bugs abklopfen. Mit der atmosphärischen Welt und dem neuen Kampfsystem haben die Polen immerhin schon mehrere Schritte in die richtige Richtung gemacht. *Thomas Wittulski*

Wer ist der Held?

Die Hauptfigur ist dieselbe, die Sie schon im Vorgänger verkörpern. Doch weil **Two Worlds 2** keine Importfunktion für alte Charaktere bietet, müssen Sie das Aussehen des Helden zum Spielbeginn neu im Editor entwerfen. Dabei handelt es sich allerdings stets um einen menschlichen Mann, andere Rassen oder weibliche Charaktere bleiben außen vor. Eine Klasse wählen Sie ebenfalls nicht: Ob der Held vorrangig zum Kämpfer oder Magier reift, entscheiden Sie dank des freien Charaktersystems im Spielverlauf.



Weil er dank des freien Klassensystems auch Magie beherrscht, kann unser Krieger einen furchteinflößenden **Dämon** beschwören, der ihn im Kampf unterstützt.

Two Worlds 2

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **14.9.2010**
► Hersteller **Reality Pump / Zuxxez** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Rollenspiele ohne feste Klassen finde ich grundsätzlich klasse, überdies dreht Reality Pump bei **Two Worlds 2** an genau den richtigen Schrauben: an den Kämpfen und an der Spielwelt. Beide waren mir im ersten **Two Worlds** nämlich zu eintönig, zu dröge. Nun muss nur noch die im Vorgänger lahme Handlung besser fließen. Von der gab's allerdings noch fast nichts zu sehen.



micha@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Da sich Klassen kombinieren lassen teilen auch hauptberufliche **Magier** im Nahkampf ordentlich aus.



Bei Verhandlungen sehen wir den rivalisierenden Führer (hier den Araber **Suleiman**) als Renderfigur.



Wir freunden uns mit dem **Stadtstaat Wien** (links) an, indem wir ihn ans Straßennetz anschließen.

Civilization 5

Mit Hexfeldern und einem grandiosen Kampfsystem startet die altehrwürdige Strategieserie ins neue Jahrzehnt. Doch nicht jede Neuerung überzeugt uns.

DVD-XL
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6915

Ein neues **Civilization** zu entwickeln, das muss ungefähr so sein, wie die Sockenmode fürs kommende Jahr zu entwerfen: Man hat erstmal keine Ahnung, was man ändern soll. Denn Socken sehen immer gleich aus, und **Civilization** folgt stets demselben Spielprinzip: Rundenweise lenken Sie eine Nation durch die Weltgeschichte, erforschen Technologien und führen Kriege. Dementsprechend müssen die Designerköpfe geraucht haben, als bei Firaxis die Arbeiten an **Civilization 5** begannen. Herausgekommen sind dabei gelungene Neuerungen, aber auch weniger brauchbare. Wir klären, welche Änderung funktioniert – und wel-

che nicht. Denn wir haben den Rundenstrategie-Hoffungsträger erstmals ausführlich gespielt.

Mehr Ecken

Firaxis betreibt bei **Civilization 5** Landschaftsgärtnerei. Denn die Weltkarten bestehen nicht mehr aus viereckigen, sondern aus sechseckigen Geländefeldern, wodurch das Terrain echter, lebendiger wirkt. Städte beackern nicht mehr bis zu 21, sondern maximal 37 Bodenkacheln, auf die wir im Stadtbildschirm Arbeiter verteilen. Wegen der krümeligen Ertragssymbole (Nahrung/Produktion/Gold) ist das allerdings umständlich – hier muss Firaxis noch nachbessern (oder

eine Lupe beilegen). Glücklicherweise lässt sich die Bürgerverteilung automatisieren.

Mehr Taktik

Die wichtigste Neuerung von **Civilization 5** ist allerdings nicht die Hexfeld-Landschaft, sondern das Kampfsystem. Wie in Rundentaktik-Klassikern à la **Panzer General** kann auf jedem Geländefeld nur noch eine einzige Einheit stehen, Truppenstapel sind passé. Das erhöht den taktischen Tiefgang, weil wir erstmals in der Seriengeschichte überlegen müssen, wie wir unsere Armee formieren.

So stellen wir robuste Nahkämpfer wie Schwertkämpfer, Musketiere oder Panzer (je nach Epoche) an die Front. Dahinter platzieren wir Fernkämpfer, etwa Bogenschützen, Katapulte oder Kanonen. Distanzwaffen feuern nämlich nun zwei oder mehr Felder weit. Okay, dass Bogenschützen über ganze Städte hinweg schießen, ist nicht realistisch. Trotzdem profitiert der taktische Anspruch davon.

Denn einerseits knipsen wir Feinde so aus sicherer Distanz aus, andererseits müssen wir uns selbst vor Fernangriffen hüten. Zudem sollten wir unsere Flanken schützen, damit der Feind unsere zerbrechlichen Schützen nicht mit schneller Reiterei überrennt. Dabei spielt auch das Terrain eine Rolle: Weil Fernkämpfer nicht über

Wälder oder Hügel hinweg schießen können, müssen wir sie an Ebenen platzieren – die feindliche Reiterei rasch überwinden kann.

Blöd nur, dass die KI in unserer Vorab-Version nicht immer klug kämpfte und gerne mal Schützen in die erste Reihe stellte. Dafür fielen die Schlachtergebnisse stets nachvollziehbar aus, die berühmten »Speerträger schlägt Panzer«-Situationen aus den Vorgängern haben wir in **Civilization 5** nicht erlebt.

Mehr Spannung

Ein Kapitel für sich sind Attacken auf Städte, die sich erstmals selbst verteidigen: Jede Siedlung hat einen Kampfwert und kann Feinde in Reichweite beschießen. Insbesondere große Metropolen richten dabei beachtlichen Schaden an, sodass wir zu ihrer Einnahme große Armeen brauchen. Dabei kommt's zu regelrechten Belagerungsschlachten: Mit Fernkämpfern (bevorzugt Katapulten und Kanonen, die bei Städten mehr Schaden anrichten) beschießen wir die Siedlung so lange, bis ihr »Lebensbalken« auf nahezu null gesunken ist. Dann geben wir ihr mit einer Nahkampf-Einheit den Rest. Gleichzeitig sollten wir natürlich die gegnerische Armee abwehren, wobei wir bei mächtigen Feinden ganz schön ins Schwitzen kommen können – so spannend und for-



Wir würden im **Stadtbildschirm** gerne Arbeiter auf die umliegenden Geländefelder verteilen, können die krümeligen Symbole aber kaum auseinanderhalten. Das erschwert die effektive Bedienung.

Total 🤔 Unhappiness Level of the empire is 3
Cities will only grow at 1/4 normal speed while empire is 🤔 unhappy!

178 total 🤔 Happiness from all sources:
• 40 from having AT LEAST ONE source of the following Luxury Resources:
+5 from 🍷 Gold
+5 from 🍷 Silver
+5 from 🍷 Gems
+5 from 🍷 Spices
+5 from 🍷 Silk
+5 from 🍷 Cotton
+5 from 🍷 Wine
+5 from 🍷 Incense
• 2 from Social Policies
• 123 from Buildings
• 1 from discovery of Natural Wonders
• 12 from Difficulty Level

181 total 🤔 Unhappiness from all sources:
• 26 generated from number of Cities
• 155 generated by 🤔 Population

Die **Zufriedenheit** der Bürger misst Civilization 5 landesweit. Bei schlechter Stimmung wachsen Städte nur noch schleppend, schwere Unruhen senken sogar die Produktion der Siedlungen und die Kampfkraft Ihrer Einheiten. Um unsere Schützlinge zu beschäftigen, errichten wir in den Städten Unterhaltungsgebäude wie Theater oder beschaffen begehrte Luxus-Ressourcen, zum Beispiel Edelsteine.

Wie in Civilization 3 gibt's **strategische Ressourcen**, die wir zum Einheiten- und Gebäudebau benötigen – ohne Kohleminen (rechts) keine Fabriken. Neu ist, dass jede Rohstoffquelle einen bestimmten Ertrag liefert, etwa vier Pferde. Damit können wir dann genau vier Reiter rekrutieren.



Wie in Civilization 4 entstehen in Städten **Persönlichkeiten**, hier ein Großer General (links). Der kann eine Festung errichten, die den Verteidigungswert einer Einheit verdoppelt.



Regierungsformen sind passé, in Civilization 5 schalten Sie **gesellschaftliche Grundsätze** à la »Frömmigkeit« und »Ordnung« frei, die jeweils spielerische Boni bringen. Eine neue Maxime dürfen Sie immer dann wählen, wenn Sie genügend Kulturpunkte angehäuft haben.



Da aufgrund des neuen Kampfsystems auf jedem Geländefeld nur noch eine Einheit stehen darf, spielen **Fernkämpfer** eine wichtige Rolle. Denn sie können über einen Trupp hinweg schießen. Hier dezimieren wir die Feinde mit unserer Artillerie, die wir mit Infanteristen absichern.

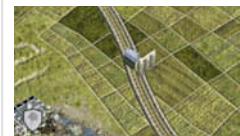
Vor jedem Kampf zeigt Civ 5 die **Erfolgschance** an. Gegen unsere Kavallerie haben die rückständigen französischen Krieger erwartungsgemäß keine Chance: Von zehn Anträgern wird keiner überleben, unsere Reiterei verliert keinen einzigen Mann.



Dass die Landschaften von Civilization 5 nun aus sechseckigen Geländefeldern bestehen, erkennt man am besten in der **2D-Ansicht**. Symbole markieren hier Einheiten und Rohstoffe. So behalten wir den Überblick, die 3D-Grafik hingegen kann im späteren Spielverlauf unübersichtlich werden.



Wie in den Vorgängern errichten wir mit **Arbeitstruppen** Gelände-Verbesserungen wie Straßen.



Verkehrswege kosten nun allerdings Unterhalt. Große Straßen- oder Eisenbahnnetze belasten unser Staatsbudget erheblich.



Wir starten eine **Invasion von See** in Indien, rechts naht bereits unsere zweite Welle. Neu in Civilization 5: Landeinheiten brauchen keine gesonderten Transportpötte für die Reise über das Meer mehr, sondern können sich selbst zu Schiffen »verpacken«.



Civ-Nostalgie: Unsere Schwertkämpfer stürmen ein **Barbarenlager**.



Unsere Einheiten haben den **Berg Fuji** entdeckt! Solche neuen Naturwunder heben die Stimmung unserer Bevölkerung.

dernd waren die Schlachten in der **Civilization**-Geschichte noch nie!

Weniger Regierung

Weniger spannend ist das neue Regierungssystem. Indem wir Kulturpunkte anhäufen (etwa durch Gebäude wie Tempel), erweitern wir nicht nur unsere Landesgrenzen, sondern schalten auch gesellschaftliche Fortschritte frei. Dann dürfen wir jedes Mal wählen, ob wir einen neuen Pfad beschreiten (etwa »Ordnung« oder »Tradition«) oder einen bestehenden vertiefen. Jede Option bringt andere Vorteile, »Frömmigkeit« etwa macht unsere Bürger glücklicher. Einige Grundsätze schließen sich gegenseitig aus, unser Staat kann nicht gleichzeitig »autokratisch« und »freiheitlich« sein. Blöd nur, dass wir die Gesellschaftsnormen nie mehr ändern dürfen – einmal fromme

Diktatur, immer fromme Diktatur. Die Regierungs-Baukästen aus **Civilization 4** und vor allem **Alpha Centauri** waren deutlich flexibler und dadurch reizvoller.

Kleine Länder

Bei der Forschung hat sich in **Civilization 5** nichts getan, also springen wir gleich zur Diplomatie. Neben vollwertigen Konkurrenzvölkern, mit denen wir Rohstoffe handeln und Allianzen schmieden, gibt's nun auch kleine Stadtstaaten. Bei diesen Kleinstländern schleimen wir uns ein, indem wir ihnen Geld oder Einheiten schenken. Außerdem können wir Aufträge für sie erfüllen, etwa unliebsame Rivalen ausschalten.

Das lohnt sich, befreundete Stadtstaaten bringen uns nämlich zusätzliche Kulturpunkte (und damit schnelleren gesellschaftlichen Fortschritt) sowie Rohstoffe (dazu gleich mehr). Insgesamt haben die Mini-Nationen keinen weltbewegenden Einfluss auf die Kräfteverteilung, doch sie machen die Partien immerhin abwechslungsreicher. Schade allerdings, dass Firaxis die Religionen aus **Civ 4** wieder gestrichen hat. Glaubensfreund- und Feindschaften hätten die Diplomatie noch vielfältiger gemacht.

Gute Laune

Die Laune unserer eigenen Bevölkerung misst **Civilization 5** nicht mehr für jede Stadt einzeln, sondern landesweit. Das wirkt sich aus: Fröhliche Bürger bescheren uns zusätzliche Kulturpunkte. Wenn die Volkslaune hingegen sinkt, wachsen unsere Städte nur

noch schleppend. Bei schweren Unruhen schwinden sogar die Produktion unserer Metropolen und die Kampfkraft unserer Einheiten.

Die wichtigsten Gründe für Unzufriedenheit sind Überbevölkerung und rebellische Bürger in eroberten Feindstädten. Letztere besänftigen wir, indem wir Gerichtsgebäude hochziehen. Oder wir besetzen Beutesiedlungen nicht, sondern machen sie zu Marionettenstaaten. Dann bleiben die Einwohner glücklich, allerdings können wir die Produktion der Puppenstädte nicht selbst festlegen. Stattdessen bauen sie Gebäude nach Gutdünken.

Unglückliche Bürger beruhigen wir wieder mit entsprechenden Gebäuden, etwa Theatern, die sich nun ebenfalls landesweit auswirken. Alternativ erobern oder erhandeln wir Luxus-Rohstoffe wie Gold und Weihrauch. Insgesamt funktioniert das Zufriedenheits-System gut, zumal Eroberungskriege dank der rebellischen Städte endlich richtig schwierig werden.

Mehr Bedarf

Wo wir gerade bei den Rohstoffen sind: Gemäß der jüngeren Serientradition (seit **Civ 3**) gibt's auch wieder strategische Ressourcen, die wir zum Bau von Einheiten und neuerdings auch Gebäuden benötigen. Nun spuckt allerdings jede Rohstoffquelle einen bestimmten Ertrag aus, eine Mine etwa drei Einheiten Kohle. Damit können wir dann genau drei Fabriken errichten. Wenn wir mehr wollen, müssen wir zusätzliches Brennmaterial besorgen – durch Handel oder Eroberung. Das kurbelt den Rohstoffbedarf an, in unseren Vorab-Partien schlugen wir später heftige Kriege um Öl. Was ja auch in der echten Welt hin und wieder vorkommen soll.

Apropos Fabriken: Umweltverschmutzung spielt in **Civ 5** keine Rolle mehr, was Veteranen ärgern mag. Schließlich war das »Putzen« verseuchter Geländefelder bis **Civilization 3** eine zwar nervige, aber durchaus realistische Herrscherpflicht. Und hey, Sockendesign muss noch schlimmer sein. **GR**

Civ 5 News-Ticker

+++ Die 18 Nationen haben wieder individuelle Einheiten +++ Anführer-Namen lassen sich nicht ändern +++ Es gibt wieder Fallschirmjäger +++ Das Terraforming aus Civilization 2 fehlt immer noch +++ Arbeitsboote errichten Fischernetze auf See +++ Landeinheiten brauchen keine Transporter mehr, sondern können sich zu Schiffen »verpacken« und übers Meer segeln +++ Das Flugzeug-System entspricht dem von Civ 3: Flieger bewegen sich nicht frei, sondern starten von Städten oder Trägern +++ In Siedlungen entstehen wieder Persönlichkeiten, die goldene Zeitalter auslösen oder spezielle Gelände-Verbesserungen errichten +++ Statt Weltwunder-Filmen sehen Sie unspektakuläre Bildchen +++ Die Mod-Tools konnten wir noch nicht in Augenschein nehmen +++

Civilization 5

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **24.9.2010**
► Hersteller **Firaxis / 2K Games** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Graf: Allein schon wegen des tollen Kampfsystems habe ich die Vorab-Version von Civilization 5 nächtelang gespielt. Die Gretchenfrage »Ist dies das beste Civilization aller Zeiten?« muss ich im Moment verneinen, dafür sind die Neuerungen noch nicht durchdacht genug. Civ 5 ist bisher »nur« ein sehr gutes Civilization. Und das bislang schönste – ich fiebre dem Test entgegen.

Potenzial Sehr gut



micha@gamstar.de

Lost Horizon

Neuer Held, neues Glück: Die Entwickler der Geheimakte-Adventures stellen ihr neues Spiel vor. Und wollen damit Indiana Jones ins neue Jahrtausend holen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6935

Wutentbrandt tobt der Regisseur: »Fenton Paddock? Wer zum Teufel ist Fenton Paddock?« Sein Kopf ist prall und rot, auf der Stirn pumpst eine mächtige Arterie. »Wir drehen hier einen Abenteuerfilm, großes Kino, da brauche ich Namen! Gebt mir Indiana Jones!« So oder so ähnlich hätte es dem Helden des klassischen Adventures **Lost Horizon** ergehen können, hätte er sich bei einem Branchenriesen um die Hauptrolle in einer großen Spieleserie beworben. Doch **Lost Horizon** ist das neueste Spiel der Geheimakte-Macher Animation Arts, spielt in den 30er-Jahren und ähnelt in Aufmachung und Story den Filmen und Spielen eben der **Indiana Jones**-Serie.

Neuer Held, alte Tugenden

Die Entwickler von **Lost Horizon** nennen selbstbewusst **Indiana Jones** und **the Fate of Atlantis** von Lucas Arts (1992) als Vorbild. Kann dieser Genre-Meilenstein erreicht werden? Zoomen wir mal in unsere Preview-Version rein: Wir wachen auf. Um uns ist es dunkel. Unsere Hand tastet nach dem Feuerzeug, schnapp, die Flamme glimmt auf, wir befinden uns in einer Kiste. Einem Sarg? Er-

innerungsbrocken tropfen in den schmerzenden Schädel. Unser Name ist Indiana, nein, Fenton, Fenton Paddock. Da waren diese Triaden-Schläger ... und diese Tänzerin. Die hat uns (nach einigen treffsicheren Antworten in einem Multiple-Choice-Dialog) bei der Flucht geholfen. Andernfalls hätten wir noch den ganzen Laden in Brand setzen müssen (benutze Absinth + Wok + Feuerzeug). Doch dann hat uns jemand das Licht ausgeknipst, und nun sitzen wir in dieser Kiste fest. Und es wird nass. Verdammt, die Tong-Triade hat uns lebendig seebestattet! Mit dem Feuerzeug schmelzen wir Teer aus den Fugen des Sarges, beschmieren damit einen Korken und dichten das Leck. Mit einer Münze aus unseren unergründlichen Hosentaschen schrauben wir die Beschläge ab und entkommen. Später im Spiel fliehen wir mit einem LKW und ballern Feuerwerksraketen auf die Verfolger, holen dann mit einer Mehl-Kürbis-Bombe einen Nazi-Kampfflieger vom Himmel, bevor wir mit unserer ewig plappernden (Ex-)Freundin Kim inmitten des Tibetischen Hochgebirges abstürzen. Das alles passiert im ersten Kapitel (circa zwei bis drei Stunden Spielzeit)!



Abgestürzt im Tibetischen Hochland, mit brennendem Argalkot in der Tasche. Warum? Lange Geschichte.



Auf dem LKW können wir zwischen Fenton und Kim (im Führerhaus) hin und her wechseln.

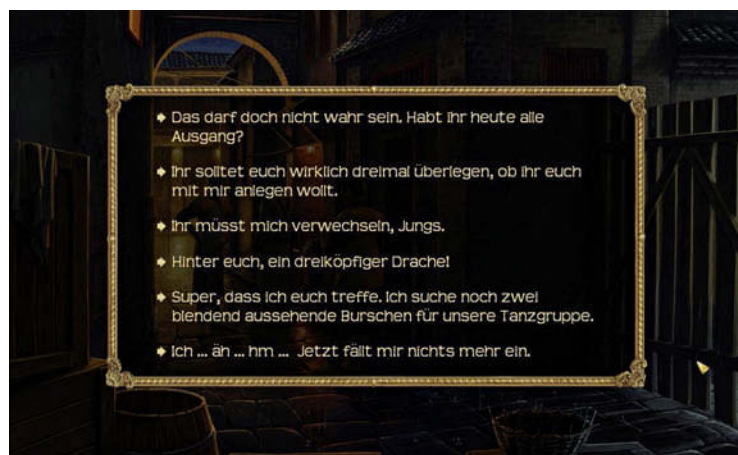
Dramatik ohne Nervfaktor

Während solcher Momente entwickelt **Lost Horizon** eine Dramatik ähnlich einem Echtzeit-Spiel. Obwohl der Titel ganz ohne zeitkritische Minispielchen und nervige oder gar unfaire Action-Einlagen auskommt, hat der Spieler an manchen Stellen das Gefühl, schnell handeln zu müssen. Er fiebert mit, kombiniert angespannt die Gegenstände aus dem Inventar, hält kurz inne, denkt nach, probiert etwas Neues, und – peng! – zaubert das Spiel diesen »Wickie nach der zündenden Idee«-Ausdruck aufs Gesicht.

Die nun handgezeichneten 2D-Hintergründe sind noch stimmungsvoller als in der **Geheimakte**-Reihe und skalieren jetzt hoch

bis zu 2560 mal 1920 Pixeln – Ultra-HD-Auflösung sozusagen. Die Synchronsprecher stammen durchwegs aus der ersten Garde, die Vertonung der zahlreichen und teils ausschweifenden Dialoge ist jetzt schon vorbildlich und oft sogar lippensynchron. Insgesamt hat **Lost Horizon** das Zeug zur Genre-Referenz. Nicht ganz überzeugt haben uns die in unserer Version enthaltenen ersten Vertreter der (neu eingeführten) Multiple-Choice-Dialoge. Und auch die (Gesichts-)Animationen der 2,5D-Charaktere bleiben verbesserungswürdig. Aber das sind angesichts des bisher Gespielten Randnotizen. Wenn der Rest des Spiels das Niveau hält, heißt es bald: »Indiana wer? Bringt mir Fenton Paddock!«

MT



Die **Multiple-Choice-Dialoge** erinnern an die Klassiker von LucasArts und vertragen noch Feinschliff.

Lost Horizon

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **20. August 2010**
► Hersteller **Animation Arts / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Trier: In bester Indiana-Jones-Tradition geht es in **Lost Horizon** um höchst geheime Geheimnisse der Menschheit, Kampf gegen Nazis und große Abenteuer. Die bisherigen Rätsel bewegen sich perfekt zwischen Kopfnuss, Kombinationsdenksport sowie Aha-Erlebnis und ergeben sich logisch aus der (für ein Adventure) beispiellosen Spieldynamik. Viel kann nicht schiefgehen.



michael@gamestar.de

Potenzial Sehr gut



Im überfluteten San Francisco baumeln Fays Kollegen an der **Golden Gate Bridge**.



Das »O« aus der **Leuchtreklame** könnte der jungen Fay als Boot dienen.

A New Beginning

Ein Griesgram und eine junge Frau retten die Welt. Nicht vor dem bösen Drachen oder dem irren Forscher, sondern vor der Klimakatastrophe.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6933

Wir haben es dann doch geschafft, wir haben sie kaputtgemacht. Die Erde ist nur noch eine ungeschützte Schrottkugel, auf deren Oberfläche kein Mensch mehr leben kann. Eine einzige etwas stärkere Sonneneruption würde reichen, um den Planeten in einen brennenden Ball zu verwandeln. Zumindest behauptet das der Anfang des Adventures **A New Beginning** von Daedalic. Wie gut, dass das alles in der fernen Zukunft stattfindet, in der eine findige Bande die Zeitreise erfunden hat. Per Zeitsprung schicken die Endzeit-Erdianer die junge Fay ins 20. Jahrhundert zurück, um den Forscher Bent Svensson davon zu überzeugen, dass er die Welt retten kann. Nur er. Doch Bent glaubt Fay den Zeitreisekram nicht und hat seinen ehemaligen

Weltrettungsfimmel schon vor langer Zeit aus diversen Gründen gegen einen handfesten Egoismus eingetauscht. An Fay ist es nun, den Mann zu überzeugen, dass das Schicksal unseres Planeten von ihm abhängt.

Erwachsener Comic

Die bisher erschienenen Spiele von Daedalic waren allesamt besonders. Besondere Themen, Gestalten und Grafik: das krakelige Abenteuer um eine erstaunlich vernünftige Irre in **Edna bricht aus**, die opulent gemalte Mär vom traurigen Clown in **The Whispored World**. Keine Ausnahme bildet da **A New Beginning**. Die unbequemen Themen Umweltverschmutzung und Klimakatastrophe stellen den Überbau für das in einem erwachsenen Comic-Stil gezeichnete Adventure.

Dabei baut **A New Beginning** ganz geschickt Dynamik und Spannung durch animierte Panels (Einzelbilder in einem Comic) in den Zwischensequenzen und durch die bisher großteils exzellente Vertonung auf. Uns fiel in der Preview-Version zwar noch der eine oder andere etwas schnarchige Dialog auf, aber auf Nachfrage versicherte der Entwickler, dass die von uns genannten Passagen gerade neu eingesprochen würden.

Klassisch paddeln

Das Rätseldesign bleibt wie schon in den anderen Titeln von Daedalic klassisch, die Inventare von Bent und Fay (die Sie abwechselnd spielen) sind gut gefüllt. So bindet Fay etwa ein altes Kehrblech und eine krumme Metallstange mit einem Seil zusammen, erhält ein Paddel und kann anschließend in einer Globushälfte

aus einer Leuchtreklame durchs überflutete San Francisco schippern. Und Bent behilft sich mit einem alten Fahrradschlauch als Keilriemen, um einen Generator wieder zum Laufen zu bekommen.

Ein bisschen unnötig kompliziert fällt es zuweilen aus, die Figuren zum Bewegen zu bewegen. Meist reicht ein einfacher Klick auf den Boden, und Fay oder Bent traben los. Manchmal will aber auch ein Gegenstand ausgesucht werden, um dann den Befehl »Erklimme XYZ« oder Vergleichbares zu wählen. Wer den entsprechenden Gegenstand nicht gleich findet, darf die Hotspot-Anzeige zu Rate ziehen. Und bei kniffligen Puzzle-Einlagen bietet **A New Beginning** sogar einen Überspring-Knopf an. Eine nette Option für Eilige, aber das ist ein bisschen so, als würde man in einem Shooter aufs Schießen verzichten.

PET



Prima animierte **Comic-Panels** sorgen für Dynamik und Spannung in der Handlung.

A New Beginning

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **8. Oktober 2010**
► Hersteller **Daedalic / Deep Silver** ► Status **zu 85% fertig**

Petra Schmitz: Allein das unbequeme Hauptthema macht **A New Beginning** für mich zu etwas Besonderem. Wie schön, dass es in einem Adventure mal nicht um den Mord im Herrenhaus geht. Spielerisch für die Klimaproblematik sensibilisiert zu werden, ist auf jeden Fall besser, als im Fernsehen bei Meldungen über Flutkatastrophen auf einen anderen Sender umzuschalten.



petra@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Die Boliden sind millimetergenau nach den Vorbildern entworfen, wie die Nieten auf diesem Lotus zeigen.



Endlich: Im September kehrt die Formel 1 auf den PC zurück. Aber was ist F1 2010? Action-Racer oder knallharte Simulation?

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6916

Wir rasen auf die Haarnadelkurve zu. Der Motor unseres Formel-1-Boliden kreischt am Limit. Jetzt bloß kein Fehler! Und nach Möglichkeit noch ein paar Zehntelsekunden auf den Ferrari vor uns gutmachen. An der 150-Meter-Marke beginnen wir zu bremsen. Noch 100 Meter, 50 Meter, die Kurve und das Heck des Ferraris fliegen auf uns zu. Also hektisch die Gänge runtergeschaltet, in das Kreischen des Motors mischt sich im selben Takt das typische, abgehackte Metallstakkato des Begrenzers.

Jetzt gilt es, den optimalen Einlenkpunkt zu treffen. Mit vollem Lenkradeinschlag fahren wir innen über die Curbs. Die rot-weiße Streckenbegrenzung lässt das Lenkrad in unseren Händen vibrieren und wir wissen sofort:

Unser letztes Manöver war ein Fehler. Der Wagen hat kurz die Bodenhaftung verloren, die Fliehkräfte ziehen ihn ein Stück in Richtung Kurvenaußenseite.

Trotzdem schaffen wir die Haarnadel und kleben am Heck unseres Konkurrenten. Euphorisch geben wir Gas, dann geht alles blitzschnell: Die Hinterreifen quietschen, der Wagen gerät ins Schleudern, wir krachen in die Fangzäune, unser Blickfeld färbt sich bläulich – der Aufprall war heftig. Wir hätten eben doch nicht gleich den höchsten Schwierigkeitsgrad wählen sollen.

Presse-Fleißarbeit

Endlich haben wir das Formel-1-Rennspiel **F1 2010** in der GameStar-Redaktion antesten können. Der Titel ist fast fertig, im Moment

arbeitet der Entwickler Codemasters am letzten Feinschliff. In der uns gezeigten Version sind schon alle 19 Kurse (darunter der Neue in Südkorea) und 24 Fahrer der aktuellen Saison integriert.

Doch wer meint, in **F1 2010** gleich losrasen zu können, liegt falsch. Vor den Spaß haben die Entwickler nämlich die lästige Pressearbeit gesetzt – fast wie im echten Redakteursleben. Zu Beginn von **F1 2010** werden Sie als neuer Fahrer den Journalisten vorgestellt und müssen Fragen beantworten. Anhand Ihrer Antworten legt das Spiel dann ein Profil an. Statt in drögen Menüs bestimmen Sie so im Karrieremodus Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Saisons oder Ihr Team. Clever! Natürlich

können Sie alle Einstellungen später auch wieder ändern.

Im weiteren Verlauf des Karrieremodus' gibt's immer wieder Pressekonferenzen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten.

»Wir wollen eben den ganzen Formel-1-Zirkus abbilden und nicht

nur die Rennen«, so Codemasters über dieses Spielelement.

Wir entscheiden uns anfangs für einen Vertrag bei Force India, die Top-Teams bleiben uns noch verwehrt. Aber durch gute Leistungen und einen entsprechenden Ruf können wir auf uns aufmerksam machen, um später vielleicht sogar für McLaren oder Red Bull um den Weltmeistertitel mitzufahren.

Kontakt zum Team

Bei Force India sind unserer Ziele vorerst bescheiden: Wir sollen mindestens den 21. Platz in der Fahrerwertung machen. Das erklärt uns die Managerin im so genannten Motorhome. Wie schon **Dirt 2** hat auch **F1 2010** ein interaktives Fahrerlager als Menü. Wir verlassen unseren Wohnwagen und sehen unseren Team-

Der Kurs im kanadischen Montreal ist durch Betonwände begrenzt und daher besonders schwierig.





Anspruchsvoll: **Überholmanöver** auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.



Beim **Bremsen** bloß nicht in den Vordermann krachen.



Regenrennen sind in F1 2010 ein optischer Genuss. Aber sie fordern dem Fahrer höchste Konzentration ab.

kameraden Adrian Sutil im Gespräch mit einigen Mechanikern. »Wir haben alle Fahrer und die erkennt man auch wieder«, verrät uns der Entwickler Codemasters.

Jetzt wollen wir aber endlich auf die Piste. Unser Rennwochenende beginnt mit dem freien Training. Wie in der Realität zeigt uns beim Warten in der Box ein Monitor über den Armaturen alle Geschehnisse auf der Strecke. Um uns herum feilt das Team hektisch an den letzten Feineinstellungen des Wagen-Setups. Welche das sind, können wir selbst festlegen. Für Bastler bietet Codemasters unzählige Einstellungsmöglichkeiten: Reifendruck, Anstellwinkel oder Differential, fast alles kann angepasst werden. Wir entscheiden uns für eine der vier Voreinstellungen, die uns der Computer für bestimmte Streckentypen vorschlägt.

Dann geben wir dem Chefmechaniker ein Zeichen, wir wollen auf die Strecke. Der Monitor wird abgenommen, der Motor gestartet und der Wagen abgebockt. Langsam rollen wir durch die Boxengasse. »Achte auf die Geschwindigkeitsbegrenzung«, hören wir über den Funk.

Nasses Vergnügen

Ein optisches und spielerisches Highlight sind die Regenrennen: Bei einer unserer Fahrten kommt es nach drei Runden im belgischen Spa-Francorchamps zum Wolkenbruch. Innerhalb kürzester Zeit bilden sich gigantische Pfützen auf der Strecke – schön anzuschauen, aber fahrerisch ein Graus. Die Gischt der vorausfahrenden Wagen und Wassertropfen auf der Kamera nehmen uns die Sicht. Vorsichtig steuern wir in die Boxengasse. Hier herrscht hektische Betriebsamkeit: Die KI-Teams wechseln ebenfalls auf Regenreifen.

Nach ein paar weiteren Runden auf der Strecke hört der Regen auf und die Ideallinie beginnt langsam zu trocknen. Die Programmierer fragen die Wassermenge alle 30 Zentimeter über den gesamten Bereich der Strecke ab. So kommt es vor, dass es tiefer gelegene Bereiche gibt, an denen noch Wasserlachen stehen, andere Stellen aber schon komplett trocken sind, darauf reagiert das Fahrverhalten des Wagens. Eine Reihe Konkurrenten biegt vor uns wieder in die Boxengasse, andere bleiben wie wir auf der Stre-

cke. Wie in der echten Formel 1 beginnt jetzt der Reifenpoker. Riskiert man die profillosen Slick-Reifen? Bei nasser Strecke extrem rutschig, aber dafür mit deutlich schnelleren Rundenzeiten.

Nicht verspiegelt

F1 2010 fährt optisch in der Königsklasse, die Grafik ist referenzverdächtig. Am besten gefällt uns die aus dem Fernsehen bekannte »Onboard«-Kameraperspektive, die leicht erhöht über dem Helm des Fahrers liegt. Dass der Kopf auf Fliehkräfte reagiert und hin- und hergeschüttelt wird, verstärkt den Eindruck einer TV-Sendung noch. Wer es realistischer mag, darf in die Cockpit-Ansicht wechseln. Überdies sind alle Anzeigen ausschaltbar, sodass Sie freien Blick auf die Strecke haben.

Etwas irritiert hat uns, dass man in keiner Perspektive in den Rückspiegeln sehen kann, was hinter einem passiert. »Bei hohen Geschwindigkeiten erkennt der echte Fahrer auf den winzigen Spiegeln sowieso nichts«, rechtfertigt sich Codemasters. Dafür gibt es einen kleinen weißen Pfeil,

der Ihnen die Position des Verfolgers anzeigt. So können Sie bei Überholversuchen trotzdem »die Tür zumachen«. Unserer Meinung nach das einzige bisher ersichtliche Manko, optional sollten die Entwickler aber eine brauchbare Spiegeleinblendung am oberen Bildschirmrand anbieten.

Trauerspiel

Trotz Regenreifen fliegen wir in einer Kurve in Spa-Francorchamps ins Kiesbett. Jetzt können wir die praktische Rückspulfunktion nutzen, die in Rennspielen schon fast zum Standard gehört. Wir werden auf die Strecke zurückgesetzt, sind diesmal vorgewarnt und fahren deutlich langsamer durch die Kurve. Im Simulationsmodus ist diese Möglichkeit deaktiviert.

Als Codemasters **F1 2010** wieder einpackt, lassen wir traurig das Lenkrad los. Gerne hätten wir weitere Runden gedreht. Umso mehr freuen wir uns auf den Erscheinungstermin im September. Der Publisher verspricht uns für die Zwischenzeit eine eigene Version, mit der wir dann besonders den Simulationsmodus ausführlicher testen werden. **DR**

F1 2010

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **24. September 2010**
► Hersteller **Swordfish Studios/ Codemasters** ► Status zu 95% fertig

Daniel Raumer: F1 2010 ist bereits jetzt ein tolles Rennspiel. Positiv aufgefallen sind uns die Ideen wie Fahrerlager, Boxengasse und Pressekonferenzen – sehr atmosphärisch. Ob auch Simulationsfans auf ihre Kosten kommen, wird sich erst im Test zeigen. Aber die Vorzeichen stehen gut, dass F1 2010 ein Pflichtspiel für alle F1-Hobbypiloten wird.

Potenzial Sehr gut



redaktion@gamstar.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: Dragon Age

Zuletzt gesehen: Jamie-Oliver-DVDs

Zuletzt gelesen: den Economist

Meine Meinung zu...

Singularity: Netter Shooter. Zeitreise-Szenarien sind immer cool. ★★★

APB: Wofür stand das noch mal? Alles Purer Blödsinn? ★

Monkey Island 2 SE: LucasArts hat Big Whoop gehoben! ★★★★★



Michael Trier

Chefredakteur michael@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Civilization 5

Zuletzt gesehen: »Verblendung«, »Verdamnis«

Zuletzt gehört: A Tribe called Quest

Meine Meinung zu...

Singularity: Am Anfang cool. Dann schleicht sich Routine ein. ★★★

APB: Schöne Idee, komplett versemelt. ★

Monkey Island 2 SE: Komisch, fand ich früher irgendwie besser. ★★★★★



Gunnar Lott

Director Online gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Monkey Island 2 SE

Zuletzt gesehen: Alte RSGS-Folgen auf Youtube

Zuletzt gelesen: Fried, Hansson: »Rework«

Meine Meinung zu...

Singularity: Ganz ansprechend. Gefällt mir. ★★★

APB: Das braucht ja nun wirklich niemand, oder? ★★

Monkey Island 2 SE: Immer noch und immer wieder toll. ★★★★★



Heiko Klinge

Redakteur heiko@gamestar.de

Zuletzt gespielt: endlich Mirror's Edge

Zuletzt gesehen: »The Wrestler« (großartig!)

Zuletzt gehört: Gaslight Anthem

Meine Meinung zu...

Singularity: Uninspierte Ego-Ballerei von der Stange. ★

APB: Gibt's schon. Und bei GTA 4 ist auch ein Solomodus dabei. ★

Monkey Island 2 SE: Grandios, aber eben »nur« ein Remake. ★★★★★



Petra Schmitz

Redakteurin petra@gamestar.de

Zuletzt gespielt: A New Beginning

Zuletzt gesehen: »Mrs. Dalloway«

Zuletzt gelesen: Robert Harris: »Vaterland«

Meine Meinung zu...

Singularity: Retro-Shooter: simpel, schnell und altbacken. ★★★

APB: OH! MEIN! GOTT! ★

Monkey Island 2 SE: Wie soll ich das Spiel schon finden? ★★★★★



Michael Graf

Redakteur micha@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Civilization 5

Zuletzt gesehen: diverse US-Serien

Zuletzt gelesen: »Thought Gang« (super!)

Meine Meinung zu...

Singularity: Typischer Raven-Shooter: simpel, solide, Spaßig. ★★

APB: Die Idee ist ja klasse, aber die Umsetzung ... ach, Leute. ★★

Monkey Island 2 SE: Die sollen sich mal was Neues ausdenken. ★



Fabian Siegmund

Redakteur fabian@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Bad Company 2

Zuletzt gehört: Darwin Deez

Zuletzt gelesen: Koontz: »City of Night«

Meine Meinung zu...

Singularity: Aus dem Zeitkram hätte man mehr machen können. ★★

APB: Wie GTA 4 im Multiplayer, nur schlecht. ★

Monkey Island 2 SE: Schöne Erinnerungen, aber selbst spielen...? ★★★



Daniel Matschijewsky

Redakteur danielm@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Blur (Level 50, yeah!)

Zuletzt gesehen: »Predators«

Zuletzt gelesen: »Steuerrückzahlung: 0,05 Euro«

Meine Meinung zu...

Singularity: Einfach nur belanglos. ★★

APB: In der Theorie top, in der Praxis flop. ★

Monkey Island 2 SE: Super, super, super! ★★★★★



Stefan Dworschak

Trainee stefan@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Lord of Ultima, Mytheon

Zuletzt gesehen: »Der Sternwanderer«

Zuletzt gelesen: die neue GameStar.de

Meine Meinung zu...

Singularity: Kein Geniestreich, aber sehr unterhaltsam. ★★★★★

APB: Geniale Idee, schlechte Umsetzung. ★★

Monkey Island 2 SE: Toll! Aber wann kommt Jedi Knight 4? ★★★★★



Hendrik Weins

Leitender Redakteur hendrik@gamestar.de

Zuletzt gespielt: WoW: Cataclysm (Beta)

Zuletzt gesehen: »Blues Brothers«

Zuletzt gelesen: R. Doetsch: »Die 13. Stunde«

Meine Meinung zu...

Singularity: Danke, aber nein danke. ★★

APB: Hätte was werden können, wurde es aber nicht. ★

Monkey Island 2 SE: Guter Humor altert nicht! ★★★★★



Nico Gutmann

Redakteur nico@gamestar.de

Zuletzt gespielt: Drakensang: Am Fluss der Zeit

Zuletzt gesehen: »Der Pate« (zum x-ten Mal)

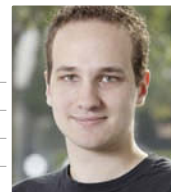
Zuletzt gelesen: A. Sapkowski: Witcher-Saga

Meine Meinung zu...

Singularity: Simpel-Shooter mit Russen sind sooooo Nineties. ★★

APB: Hässlich, monoton und technisch unausgereift. Nein danke. ★

Monkey Island 2 SE: Zeitlos. Punkt. ★★★★★



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 07/2010, 08/2010 und 09/2010

	Spiel	Genre	Publisher / Entwickler	Test in	Wertung	USK	Aktuell	Preis	Anbieter
NEU	1 Monkey Island 2: Special Edition	Adventure	LucasArts	09/10	90	12	v1.0	9,99 €	Steam
	2 Age of Conan: Rise of the Godslayer	Online-Rollenspiel	Deep Silver / Funcom	08/10	90	18	v2.0.5	ca. 27 €	www.amazon.de
	3 Blur	Rennspiel	Activision Blizzard / Bizarre Creations	08/10	85	12	v1.0	ca. 39 €	www.amazon.de
	4 Alpha Protocol	Rollenspiel-Taktik	Sega / Obsidian	08/10	83	16	v1.0	32,50 €	www.amazon.de
	5 Lego Harry Potter	Actionspiel	Warner Bros. / Traveller's Tales	08/10	83	6	v1.0	24,95 €	www.amazon.de
	6 Split / Second Velocity	Rennspiel	Disney Interactive / Black Rock	07/10	82	12	v1.0	39,90 €	www.amazon.de
	7 SBK X	Rennspiel	Black Bean / Milestone	07/10	81	0	v1.0	ca. 43 €	www.amazon.de
UPDATE	8 Runes of Magic: The Elder Kingdoms	Online-Rollenspiel	Frogster / Runewaker	08/10	80	12	v3.0.2	-	www.runesofmagic.com
	9 Die Sims 3: Traumkarrieren	Lebenssimulation	Electronic Arts / The Sims Studio	07/10	80	6	v1.0	ca. 27 €	www.amazon.de
	10 Tropico 3: Absolute Power	Strategiespiel	Kalypso / Haemimont	07/10	80	12	v1.0	17,90 €	www.amazon.de
NEU	11 Arma 2: Operation Arrowhead	Militärsimulation	Morphicon / Bohemia Interactive	09/10	79	16	v1.52	29,99 €	www.amazon.de
UPDATE	12 Heroes of Newerth	Multiplayer-Strategie	S2 Games	07/10	78	-	v1.0.6.1	ca. 24 €	www.heroesofnewerth.com
	13 Sam & Max 2	Adventure	Atari / Telltale Games	07/10	78	12	v1.0	19,99 €	www.amazon.de
	14 Disciples 3: Renaissance	Rundenstrategie	Kalypso / Akella	08/10	76	12	v1.0	ca. 44 €	www.amazon.de
NEU	15 Transformers: Kampf um Cybertron	Actionspiel	Activision Blizzard / High Moon	09/10	75	12	v1.0	ca. 49 €	www.amazon.de
	16 Grotosque Tactics	Rollenspiel-Taktik	Headup Games / Silent Dreams	08/10	75	12	v1.0	17,97 €	www.amazon.de
NEU	17 Singularity	Ego-Shooter	Activision Blizzard / Raven Software	09/10	74	18	v1.0	ca. 51 €	www.amazon.de
	18 Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Actionspiel	Ubisoft / Ubisoft Montreal	08/10	74	12	v1.0	ca. 33 €	www.amazon.de
NEU	19 Hegemony: Philip of Macedon	Strategiespiel	Longbow Games	09/10	73	-	v1.0	ca. 25 €	www.longbowgames.com
NEU	20 Sniper: Ghost Warrior	Ego-Shooter	City Interactive	09/10	72	18	#15.07.	34,90 €	www.amazon.de
	21 Für immer Shrek	Actionspiel	Activision Blizzard / Xpec	08/10	70	6	v1.0	29,99 €	www.amazon.de
NEU	22 Puzzle Agent	Knobelspiel	Telltale Games	09/10	67	-	v1.0	ca. 8 €	www.telltalegames.com
UPDATE	23 Tour de France 2010	Manager	Focus Interactive / Cyanide	08/10	67	0	v1.0.1.6	35,90 €	www.amazon.de
	24 Serious Sam HD: The 2nd Encounter	Ego-Shooter	Devolver Digital / Croteam	07/10	62	18	#20.05.	19,99 €	Steam
NEU	25 Summer Challenge	Sportspiel	Dtp / 49Games	09/10	60	0	V1.0	27,99 €	www.amazon.de

World of Warcraft v3.3.5

Highlights: Neue Instanz »Rubinsanktum«, Überarbeitung der Abstimmungsfunktion zum Ausschluss von Mitspielern, bessere Vernetzung von Spielern.

Blizzard versüßt der Spielergemeinde von **World of Warcraft** die Wartezeit auf das Addon **Cataclysm** mit einem neuen Patch. Neben Verbesserungen am Chatsystem bringt die Version 3.3.5 drei wichtige Veränderungen. Ganz neu ist die Instanz »Rubinsanktum«, in der sich zehn bis 25 Schlachtzugbegeisterte zum Kampf gegen den Drachen Halion treffen können. So leicht Sie den Eingang unterhalb des Wyrmrutempels in der Drachenöde finden, so anspruchsvoll gestaltet es sich, das fiese Schuppenvieh zu bezwingen.

Streit kommt auch in den besten Schlachtzügen vor, und so hat Blizzard die Funktion zum Ausschluss von Mitspielern überarbeitet. Für Spieler, die selten dafür stimmen, andere auszuschließen,



Drachentöter: Der Kampf gegen Halion ist ebenso effekt- wie anspruchsvoll.

ßen, entfällt nun die Abklingzeit, für alle anderen bleibt sie bestehen. So begrenzt das Programm den Einfluss notorischer Rauschmeißer und erhöht jenen geduldigerer Zeitgenossen.

Die dritte größere Neuerung ist die Möglichkeit, Battle-net-Konten in **World of Warcraft** auf die Freundesliste zu setzen. Dadurch können Sie nun zum Beispiel

mit Spielern chatten, die sich in anderen Spielen auf Blizzards Plattform befinden. Die Herausgabe des Realnamens (Real ID) bedarf allerdings der Zustimmung ihres Besitzers. **SD**

WORLD OF WARCRAFT V3.3.5

GENRE Online-Rollenspiel
HERSTELLER Blizzard / Activision Blizzard
PATCHGRÖSSE 20 Mbyte
TEST IN GS 03/05

Keine Wertungsänderung

90

Patch-Ticker

- **Die Siedler 7:** Mit dem neuen Patch 1.07 gehören faulenzende Baumeister ebenso der Vergangenheit an wie gelegentliche Abstürze. Zudem lassen sich nun die Einzelspielerkarten Mordsweller und Nienroth auch im Mehrspielermodus nutzen.
- **Die Sims 3: Reiseabenteuer:** Die Version 2.9.10 des Addons behebt eine stattliche Liste von Fehlern, darunter auch Abstürze, die auftraten, wenn pflichtbewusste Sims selbstständig den Wecker stellten, sowie der »Fehler 13« im Zusammenhang mit dem Styling und der Speicherfunktion.
- **Gothic 3:** Die finale Fassung 1.74 des umfassenden Community-Patches liefert nun den letzten Feinschliff für die Grafik. Das Questpaket 4 muss nach der Installation des Updates erneut aufgespielt werden. Zudem müssen Sie anschließend den Hotfix in den Ordner »Data« kopieren. Patch und Hotfix finden Sie wie immer auf GameStar.de.
- **Mount & Blade: Warband:** Der Patch 1.126 zu Taleworlds' ungewöhnlichem Rollenspiel bringt eine ganze Reihe von Verbesserungen. Die Änderungen umfassen unter anderem eine Überarbeitung der KI, entfernte Bugs sowie Feintuning an der Balance. Ganz neu ist die Möglichkeit, Produktionsgebäude zu errichten, um Handelsgüter wie Eisen oder Wein herzustellen.


Petra Schmitz

findet, dass sich Fabian am besten als Tester für Mafia 2 eignen würde. Oder jeder beliebige andere Kollege.


Fabian Siegmund

findet, dass man auch endlich mal die weibliche Komponente von Mafia 2 rausarbeiten sollte. Petra?

Action

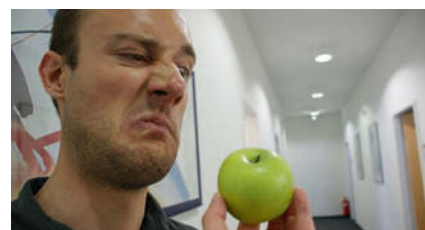
Der saure Apfel?

Arbeit oder Genuss? Sie entscheiden für uns!

Aktuell überlegen wir, wie wir es auslösen sollen. Streichholz-Ziehen? Tombola? Oder doch lieber als Autorennen quer durch München, inklusive Schießerei? Irgendwie müssen wir auf jeden Fall entscheiden, wer **Mafia 2** testen darf. Oder muss? Nicht, dass der Test keinen Spaß machen würde. Aber es gibt auch Spiele, die man selbst als Redakteur einfach nur genießen will. Ohne Analyse-Zwang – um dann die Tester zu nerven, dass man mindestens ein Bild von der obercoolsten Situation XYZ im Artikel haben muss.

Ha! Nun kommt uns eine brillante Idee: Entscheiden Sie doch, wer **Mafia 2** testet! Wählen Sie

den Haupt- und einen Co-Tester und schicken Sie die Namen an petra@gamestar.de, Betreff »Saurer Apfel«. Die am meisten genannten Personen müssen dran glauben – außer sie sind schlau genug, schnell in den Sommerurlaub zu verduften. Um **Mafia 2** in Ruhe spielen zu können. **PET**



Na, Daniel? Sieht dieser Apfel nicht lecker aus?

Action-Inhalt

Tests

Singularity	60
All Points Bulletin	64
Transformers: Kampf um Cybertron.....	68
Sniper: Ghost Warrior	70
Arma 2: Operation Arrowhead.....	72
BlacklightL: Tango Down	74

Action-Charts 09/2010

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	10		8	10	10	7	10	10
3	Call of Duty: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	12/07	91	9	10	10	10	10	7	9	8	10	8
4 GT	A 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 P	ortal	Actionspiel	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	5	10	10	8	10
7	Team Fortress 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	12/07	90	8	9	10	10	10	6	10	9	10	8
8	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8
9 Unr	eal Tournament 3	Multiplayer-Shooter	Midway/Epic	01/08	90	9	8	10	7	10	10	9	7	10	10
10	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom/Capcom	08/09	90	9	10	8	1	0	9	10	9	10	6
11 Call	of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/10	89	9	10	10	10	10	7	10	7	10	6
12	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft	04/10	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9
13	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
14	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
15	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
16	Dead Space	Actionspiel	Electronic Arts	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
17	Bioshock	Ego-Shooter	2K/Irrational Games	10/07	87	10	10	7	10	9	8	7	8	10	8
18 Br	others in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Ubisoft/Gearbox	10/08	87	8	10	10	9	9	8	7	7	9	10
19	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9
20 S	aboteur	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 Unr	eal	Ego-Shooter	GT Interactive/Epic	07/98	91
4 S	plinter Cell	Schleich-Action	Ubisoft/Ubisoft	03/03	91
5 F	ar Cry	Ego-Shooter	Ubisoft/Crytek	05/04	90
6 C	ounterstrike	Multiplayer-Shooter	EA/Valve	02/01	89
7	Deus Ex	Ego-Shooter	Eidos/Ion Storm	08/00	88
8 Ba	ttlefield 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**.

Singularity

Es lebe der Trash: Mit dem Zeitreise-Shooter **Singularity** beweist Raven Software, dass auch absurde Geschichten gute Unterhaltung bieten können, wenn sie von gutem Leveldesign und einer soliden Spielmechanik getragen werden.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6900

Mit B-Movie-Szenarien kennen sich die Entwickler von Raven Software aus. Schon im letzten Titel **Wolfenstein** präsentierten die amerikanischen Actionspezialisten eine mäßig stilvolle Mischung aus Zweitem Weltkrieg, Science-Fiction und Zombieangriff. Die Geschichte von **Singularity** schlägt in eine ähnliche Kerbe. In den Fünfzigerjahren stoßen klischeehafte sowjetische Wissenschaftler auf das geheimnisvolle Element 99, das eine Revolution in der Energieversorgung und Waffentechnik bedeutet. Natürlich gehen die Experimente schief, und die Forschungsanlage auf Katorga 12 wird komplett zerstört. Die Experimente bleiben für die Welt weit-

gehend folgenlos. Vorerst zumindest, denn 2010 werden Sie in der Rolle des amerikanischen Kommandosoldaten Nathan Renko auf die verlassene Insel geschickt, um die Gründe für die dort drastisch erhöhte radioaktive Strahlung zu suchen.

Bei der Erkundung der Ruinen wird Renko durch einen Zeitriss für wenige Minuten in die Vergangenheit gesogen, wo er die Zerstörung von Katorga 12 miterlebt. Wie es sich für einen Helden gehört, rettet er den russischen Wissenschaftler Nikolai Demichev vor dem sicheren Tod. Nur: Dadurch ändert er den Lauf der Geschichte. Nach Renkos Rückkehr in die Gegenwart beherrscht die UdSSR dank der übermächtigen



Die **Katastrophe** auf Katorga 12 hat die Bewohner in solch grässlichen Mutanten verwandelt. Eine Heilung gibt es natürlich nicht – bleibt nur der Griff zum Schießseisen.

Egg-Waffen den gesamten Globus, Demichev hat sich zum Kanzler auf Lebenszeit ernannt. Weil er nicht für die Misere der ganzen Menschheit verantwortlich sein will, muss Nathan Renko also zurück in die Vergangenheit reisen, um seinen Fehler zu korrigieren.

Klassisches Konzept

Wer bis hierhin gelesen hat, weiß, dass Fehlerbehebung in Ego-Shootern überwiegend mit großen Mengen Blei geschieht. **Singularity** macht da keine Ausnahme. Ganz im Gegenteil: Der jüngste Titel der **Wolfenstein**-Macher ist ein klassischer – man könnte auch sagen: etwas altbackener – Genre-Vertreter, wie es sie nur noch selten gibt. Weder heilt Nathan Renko in Feuerpausen auf mysteriöse Weise seine Wunden, noch nimmt er automatisch Deckung. Wozu auch? Renko kämpft sich schließlich eher frontal durch die mit durchschnittlich intelligenten Gegnern und Mutanten gespickten Levels, wobei ihm vom Scharfschützengewehr bis zur Mingun alles zur Verfügung steht, was das Shooter-Herz begehrt. Neben den Standardwaffen macht besonders das auf der Egg-Technologie basierende Seeker-Gewehr viel Spaß, dessen durchschlagende Geschosse Sie ebenso selbst ins Ziel lenken dürfen wie die bowlingkugelartigen Sprengsätze des Granatwerfers.

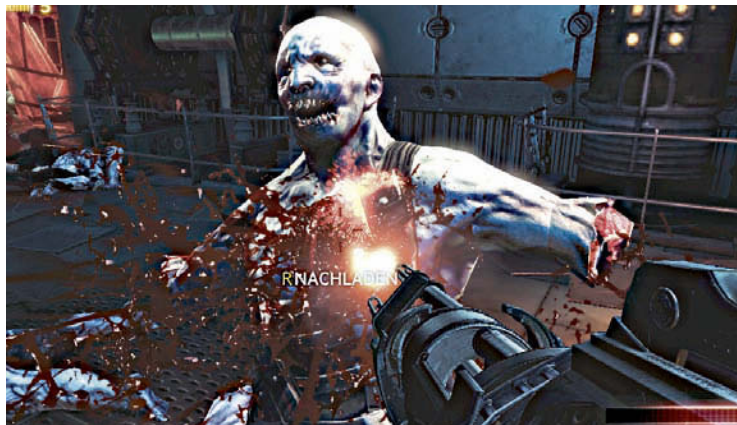
Das Zeitmanipulationsgerät

Der Star des Spiels ist allerdings nicht das wachsende Waffenarsenal, sondern das vielseitige Zeitmanipulationsgerät (ZMG). Das erlaubt Ihnen unter anderem wie die Gravity Gun aus **Half-Life 2**, Gegenstände anzuheben oder auch den Zustand von Objekten und Organismen zu manipulieren. Was auf den ersten Blick eine Vielzahl spielerischer Möglichkeiten zu eröffnen scheint, entpuppt sich allerdings recht schnell als eingeschränktes, wenn auch effektiv eingesetztes Versatzstück. Sie dürfen das ZMG nur dort anwenden, wo die Leveldesigner es erlauben, etwa um eingestürzte Treppenaufgänge zu reparieren oder verwischte Schriftzüge sichtbar zu machen. **Singularity** bleibt immer ein Shooter.

Das bedeutet allerdings nicht, dass es keine gelungenen kleinen Rätsel gäbe. So müssen Sie zum Beispiel Kisten altern lassen, um den dann plattgedrückten Metallklotz durch enge Öffnungen zu schieben und anschließend als Kletterhilfe zu verwenden. Allerdings gibt es im gesamten Spiel nur einen Typ von »Kletterkiste«, was die Aufgabenstellung schnell vorhersehbar macht. Überhaupt geben Ihnen die Designer immer genau das an die Hand, was gerade gebraucht wird. Wenn Sie etwa ein einsames Scharfschützen-



Beeindruckend: Mit dem ZMG spult Nathan die Zeit zurück, um eine Brücke wiederaufzubauen.



Singularity erscheint in Deutschland zwar **geschnitten**, Kämpfe gegen Mutanten bleiben jedoch blutig.



Zeitrisse zeigen Nathan, was sich an einem Ort während der Katastrophe zugetragen hat. Nicht selten spielen sich verstörende Szenen und menschliche Tragödien ab.

gewehr auf einer Plattform finden, ist der nächste Gegneransturm nicht mehr fern. Subtil ist das nicht, andernfalls hätte die Begrenzung auf zwei tragbare Waffen aber wohl für Probleme mit der Spielbalance gesorgt.

Kämpfe mit Zeit

Nathan Renko ist nicht nur damit beschäftigt, die Inneneinrichtung der Forschungsstation zu verändern, auch im Kampf ist die Beherrschung der Zeit von Nutzen. Mittels Zeitblasen können Sie Mutanten daran hindern, sich zu teleportieren, oder auch Elitesoldaten blockieren, bis deren Be-

gleitung erledigt ist. Anfliegende Granaten und Raketen schicken Sie ähnlich einem gewissen Herrn Freeman postwendend zurück, und umstehende Benzinfässer verwandeln sich mit einem Mausklick in praktische Brandgeschosse. Wenn es besonders schnell gehen muss, lässt das ZMG menschliche Gegner im Zeitraffer altern und zu Staub zerfallen. Allerdings kostet das viel Energie, die sich nur langsam wieder auflädt. Ohnehin ist es effektiver, einen einzelnen Soldaten in einen Mutanten zu verwandeln, der anschließend seine ehemaligen Kameraden dezimiert.

So nett solche taktischen Vorgehensweisen sein mögen, notwendig sind sie eher selten. Im mittleren Schwierigkeitsgrad reichen Munition und Durchschlagskraft der Waffen zumeist aus, um Konflikte konventionell zu lösen. Dass die Waffenschränke und Upgrade-Stationen bisweilen arg häufig und oft unmotiviert in der Gegend herumstehen, drückt gerade gegen Ende des Spiels etwas auf die ansonsten ebenso dichte wie düstere Atmosphäre. Dasselbe gilt für den allgegenwärtigen zweiten Kistentyp, in dem Sie Munition, Verbandkästen und Technologie (sprich:

Punkte) finden, mit der Sie Ihren Helden und dessen Waffen wie in **Bioshock** an speziellen Automaten verbessern. Wo wir schon bei **Bioshock** sind: Wie im Unterwasser-Shooter stoßen Sie immer wieder auf herumliegende Tonbänder, die Ihnen in die tragische Geschichte der Forschungsstation Katorga 12 und ihrer Bewohner näherbringen.

In deren etwas wirr präsentem Verlauf springen Sie durch Zeitrisse immer wieder zwischen den Fünfigern und der Gegenwart hin und her, sodass Sie Katorga 12 sowohl als gigantische Ruine als auch vor der Katastro-

Ohne Soldatenklimbim

Petra Schmitz: Wie praktisch, dass die Beschilderung in der russischen Forschungsstation zweisprachig ist, auf Russisch und auf Englisch. Da ist man als amerikanischer Held gleich mal auf der sicheren Seite. Sei's drum, Singularity mag zwar kein herausragender Shooter geworden sein, aber das Spiel bietet abgedrehte Kurzweil im klassischen Baller-Sinn ohne den aktuell so hippen, bierernsten Soldatenklimbim. Allein deswegen mag ich Singularity schon.



petra@gamestar.de



Singularity bietet **ausgefallene Gegner**. Dieser Zeitgenosse ist trotz seiner Statur schnell besiegt.

TECHNIK-CHECK

SINGULARITY

Technik-Tipps

- Singularity hat genügsame Hardware-Anforderungen.
- Neben der Auflösung gibt es nur vier Einstellungsmöglichkeiten, die aber kaum Einfluss auf die Spielleistung haben.
- Kantenglättung unterstützt das Spiel nur über Umwege,

indem Sie es per Treiber erzwingen. Eine Anleitung gibt es unter ► **Quicklink: 6909**

Checkliste

- 6,9 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 2,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9

HW

SO LÄUFT SINGULARITY AUF IHREM PC

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

GRAFIKKARTE	1							
	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX				
	Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX				
	Geforce 200		GTX 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295
PROZESSOR	Geforce 400			GTX 465	GTX 470	GTX 480		
	Radeon HD 4000		HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2
	Radeon HD 5000			HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870
							HD 5890	HD 5970
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	X2 260	X3 435	X4 640		
	Phenom	X3 8450	X3 8850	X4 9600	X4 9950			
	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965
	Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
3	Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650	
	Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920
							i7 870	i7 960
	Arbeitsspeicher	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096
4	technisch unmöglich							
	läuft so flüssig:	1280x1024						
	läuft so flüssig:	1680x1050						
LEGENDE	ruckelt stark							
	maximale Details							
	läuft so flüssig:	1920x1200, 4xAA						
	maximale Details, 4xAA							

phe durchforsten. Nicht nur die Optik beider Epochen unterscheidet sich deutlich, auch die Gegner haben nicht viel gemein. Warten 1955 Rotarmisten mit schwacher Bewaffnung und Einstiegsmutanten, müssen Sie sich in der raueren Gegenwart gegen schwer bewaffnete Spezialkräfte und deutlich fiesere Monster mit Zeitsprungfähigkeiten behaupten.

Inszenierung und Grafik

Wann Sie zu welchem Zweck durch welchen Zeitriss rennen, ergibt sich nicht nur aus dem streng linearen, aber zumeist gelungenen Leveldesign, sondern auch aus dem Funkverkehr mit Ihren gut vertonten Mitstreitern. Kathryn und Dr. Barisov treiben Nathan zur Eile an und sorgen so ge-

meinsam mit der zurückhaltenden, unheilschwangeren Tonkulisse für Spannung. Renko gibt dabei, wie andere Shooter-Diven, keinen Ton von sich. An der technischen Brillanz kann seine Sprachlosigkeit nicht liegen, denn grafisch ist **Singularity** trotz der Unreal Engine 3 nicht mehr ganz zeitgemäß und kämpft zum Teil mit Nachladeproblemen bei

den eher matschigen Texturen. In der Hitze des Gefechts stört das jedoch kaum, denn in puncto Gestaltung kann sich Katorga 12 durchaus sehen lassen, auch wenn sich manche Elemente häufig wiederholen. Der Steuerung hingegen merkt man den Konsoleinfluss nicht an. Nathan bewegt sich direkt und präzise über das russische Eiland. **SD**

Nostalgie-Shooter

Stefan Dworschak: Zeitmanipulation hin oder her: Singularity ist ein simpler, gelungener Ego-Shooter ohne überragende Stärken oder große Schwächen, aber mit vielen gut geklauten Ideen und dem typischen, düsteren Raven-Software-Touch. In den zumeist abwechslungsreich gestalteten Levels liegen überall Kisten herum, stets gibt es etwas zu entdecken – auch wenn letzten Endes immer das Gleiche drin ist. Fans klassischer Ballereien dürften angesichts solch nostalgischen Spieldesigns mehr als einmal eine Freudenträne verdrücken. Wer geradlinige Action mag und die etwas wirr präsentierte Handlung sowie das verschenkte spielerische Potenzial verschmerzen kann, darf den Zeitsprung ruhigen Gewissens wagen.



stefan@gamestar.de



In den **Fünfzigerjahren** kämpfen Sie vor allem gegen Rotarmisten und kleinere Mutanten.



Kletterkiste: Mit dem Zeitmanipulationsgerät kann Nathan die improvisierte Treppenstufe bewegen.

SINGULARITY

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER Raven Software (Wolfenstein, GS 11/09: 69 Punkte)
PUBLISHER Activision Blizzard
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 13 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 24.06.2010

CA. PREIS 50 Euro

USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

Motiviert
konstant, etwas
Leerlauf in der Spielmitte.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fik

FREIHEIT linear offen

HANDLUNG einfach k

GEWALT keine brutal

SPIELABLAUF Action T

ANSPRUCH

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FORTGESCHRITTENER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PROFI 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG leicht k

SPIELMECHANIK einfach k

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN drei Schwierigkeitsgrade, Wegmarkierung, Hilfetexte

SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, nur ein Spielstand

ERFORDERT

Schnelle Reaktionen

Orientierungsfähigkeit

Logik & Überlegung

Geduld

Handeln unter Zeitdruck

Vorausplanung

Mikromanagement

Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR STANDARD-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

FÜR HIGHER-PCs 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM

STANDARD

OPTIMUM

Core 2 Duo E4300

Athlon 64/X2 4.400+

1,0 GB RAM

8,0 GB Festplatte

Core 2 Duo E4300

Athlon 64/X2 4.400+

2,0 GB RAM

8,0 GB Festplatte

Core2Quad E6300

Phenom II X2 550

2,0 GB RAM

8,0 GB Festplatte

PROFIT VON

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) Extermination (6 bis 12), Kreaturen gegen Soldaten (6 bis 12)

SPIELTYPEN Internet

DEDICATED SERVER nein

FAZIT Wenige Modi, aber nette Dreingabe.

BEWERTUNG

GRAFIK

+ stimmige Gestaltung mit vielen Details + solide Effekte ...

+ ... ohne Brillanz + schwammige Texturen + viel Bauteil-Recycling

+ solide Waffensounds + Musik passt sich der Situation an ...

+ ... wechselt aber oft abrupt + Explosionen ohne Volumen

+ drei Schwierigkeitsgrade + keine unfairen Stellen ...

+ aber kaum merklicher Anstieg im Spielverlauf + simple Bosskämpfe

+ durchweg gute Sprecher + B-Movie-Gruselstimmung + un-

sichtbare Barrieren + Gegner wiederholen häufig ihre Kommandos

+ präzise Maussteuerung + Doppelbelegung von »Nachladen« und

»Aufnehmen« + nur ein einziger Spielstand

+ Entdeckerdrang wird belohnt + drei unterschiedliche Enden

+ recht kurze Spielzeit + keine große Vielfalt bei den Gegnern

+ insgesamt abwechslungsreich + kleinere Rätsel ...

+ ... die sich wiederholen + Kisten wirken willkürlich platziert

+ Gegner verwenden Granaten und suchen Deckung ...

+ ... greifen aber frontal an + Endgegner folgen streng einem Muster

+ taktisch nützliches Alternativfeuer + ZMG erlaubt alternative

Vorgehensweisen + umfangreiche Upgrades für Waffen und Heiden

+ trashige, aber interessante Hintergrundgeschichte + trieft vor

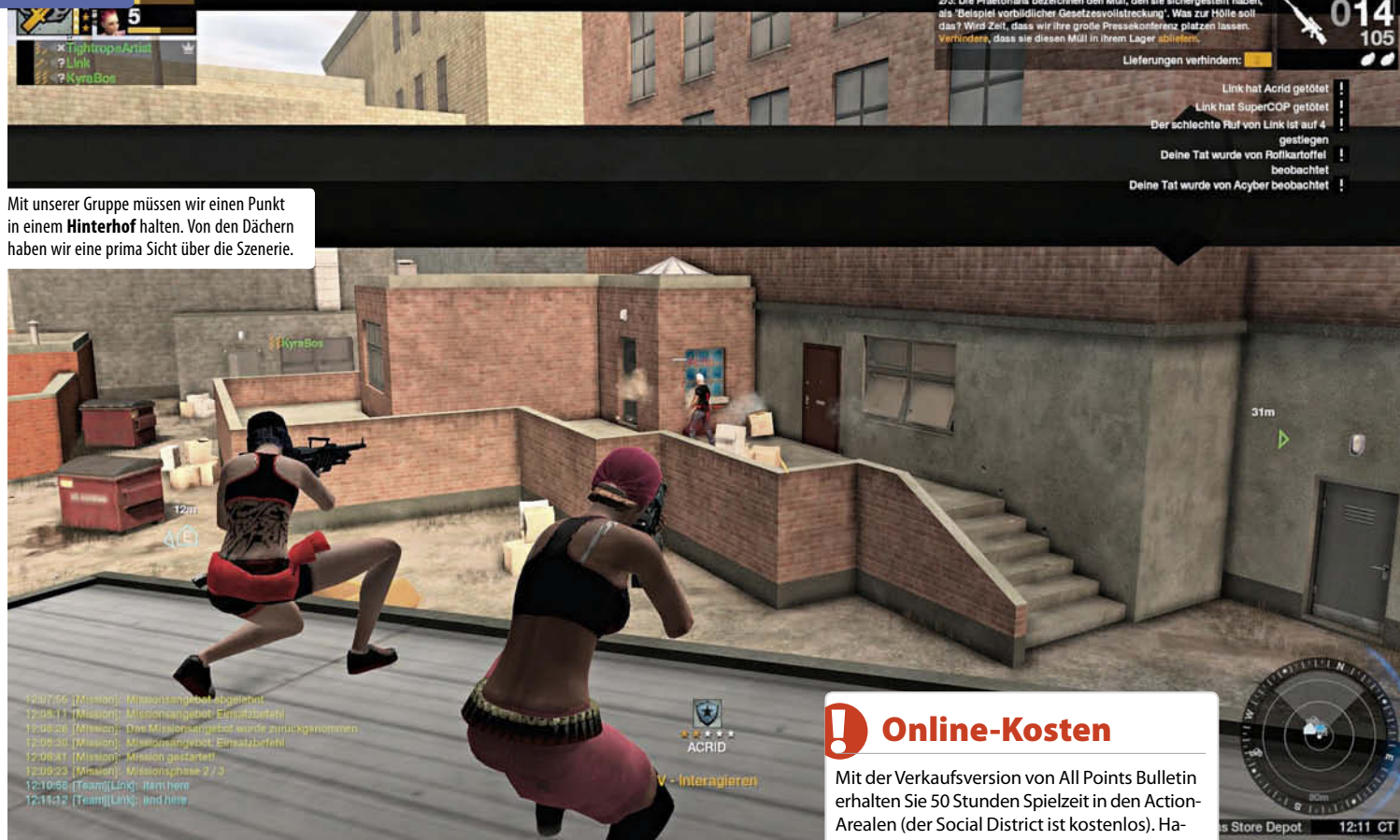
billigen Klischees + zu knappe, daher verwirrende Erzählweise

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gelungener, klassischer Shooter.

74

SPIELSPASS



All Points Bulletin

Das Online-Actionspiel wäre deutlich besser, wenn es sich aufs An- und Ausziehen beschränken würde.

DVD-XL
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6901

Sollten Sie ein passionierter Einzelgänger sein, dann lassen Sie bloß die Finger von **All Points Bulletin** (kurz **APB**). Das Online-Actionspiel von Realtime Worlds ist nur was für gut funktionierende Gruppen, bestehend aus Menschen, die sich mögen, kennen und auch mal über Gott und die Welt tratschen können, um sich die Zeit zu vertreiben. Denn in **APB** wird neben einer (um es positiv zu formulieren) höchst zweckmäßigen Grafik, einer fummeligen Bedienung und Frust vor allem eins geboten: Langeweile.

Dabei verspricht die Idee hinter dem Spiel haufenweise Spannung und Abwechslung: In einer fiktiven Stadt namens San Paro heizen zivile Aufpasser (Vollstrecker) und Kriminelle in Autos durch die Straßen und liefern sich vom Spiel angezettelte Kämpfe rund um bestimmte Objekte. Da beide Fraktionen von Spielern gestellt werden, müssen Sie sich immerhin nicht mit einer dusse-

ligen Gegner- beziehungsweise Begleiter-KI rumschlagen, dafür aber mit den immer gleichen faden Missionsabläufen in einer schnarchöden Umgebung.

Dick? Dünn?

Wenn Sie **APB** starten, wird Ihnen in einem kleinen Filmchen die Situation geschildert. Die Bürgermeisterin von San Paro hat die Nase von der stetig steigenden Kriminalität voll und erlaubt Zivilisten ab sofort, sich als Aushilfssheriffs zu verdingen. Fertig ist die Erklärung. Nach dieser knappen Einführung suchen Sie sich aus, ob Sie für Recht und Ordnung eintreten oder lieber einen Bösewicht mimen, und schon landen Sie im Charaktererstellungsmenü. Und das ist in der Tat überraschend umfangreich ausgefallen. In kaum einem anderen Online-Spiel kann man derart im Detail an seinem Alter Ego rumschrauben. Irokese? Adrette Frisur? Pausbackchen, harscher Zug um die Augen? Nar-

ben? Groß, klein, dick, dünn? Der Editor sorgt dafür, dass keine Gestalt in **All Points Bulletin** aussieht wie die andere. Zudem können Sie im so genannten und kostenfreien Social District anschließend weitere Modifikationen vornehmen und etwa Kleidung und Körperschmuck ändern. Sogar das gesamte Aussehen lässt sich wieder über den Haufen werfen, dafür will **APB** allerdings satte Beträge der Spielwährung.

Mit der Optik der eigenen Figur ist es in Sachen Individualisierung allerdings nicht getan. Auch Ihr Auto lässt sich aufmotzen und verzieren, Sie dürfen eigene Graffitis entwerfen, und in einem kleinen Tonstudio komponieren Sie auf Wunsch sogar Ihre Erkennungsmelodie, die eingespielt wird, wenn Sie einen Gegner umgepusst haben. Das passiert zwar alles in recht fummeligen und einarbeitungsintensiven Menüs, aber die Ergebnisse können sich oft sehen beziehungsweise hören lassen.

Apropos hören: **APB** erinnert nicht nur im Grundkonzept sehr an die **GTA**-Spiele, sondern orientiert sich auch bei der Musik an

Für Mode-Designer



Je mehr Sie sich mit den **Charakter-Tools** beschäftigen, desto mehr Optionen werden dafür freigeschaltet.

65



Wenn Sie schnell einen **fahrbaren Untersatz** brauchen, können Sie einen auf offener Straße klauen.

falsch. Einerseits sind die Missionsstrukturen recht bald einfach nur öde, andererseits macht schon das Schießen selbst keinen Spaß, und das muss man erst mal hinkriegen. Die Waffen liegen schrecklich schwammig in der Spielerhand. Selbst wenn Sie die Mausgeschwindigkeit enorm herunterregeln, fehlt den Schießprügel die Präzision, die Sie zum Beispiel aus **Counterstrike** kennen. Zudem haben gerade Spiel-einsteiger ein häufiges Sterbe-Déjà-vu: Kaum sind sie am Zielort angekommen, liegen Sie auch schon tot am Boden – weil der Gegner höherstufig ist und somit Zugriff auf bessere Waffen hat. So etwas wie Balance kennt **All Points Bulletin** nämlich nicht.

Immerhin muss man diese Missionen selbst dann nicht allein absolvieren, wenn man keine Gruppe hat. Das Spiel teilt Ihnen netterweise automatisch andere menschliche Mitstreiter zu. Ob die dann allerdings auch wirklich Lust haben, mit Ihnen den Auftrag zu erledigen oder sich lieber die Zeit sonstwo vertreiben, ist noch mal eine ganz andere Geschichte.

Ansatzweise reizvoll wird **APB** eigentlich nur, wenn Sie in einer gut funktionierenden Truppe oder gleich in einer von Spielern gegründeten Gang unterwegs sind. Dann macht es zunächst durchaus Spaß, sich über den eingebauten Voice-Chat abzusprechen und ge-

meinsam das weitere Vorgehen zu planen. So kommt immerhin Gemeinschaftsgefühl auf. Wer auf Befriedigung durch ordentliche Belohnungen, vielleicht sogar auf ehemalige Besitztümer der Gegner am Ende einer PvP-Mission hofft, wird allerdings enttäuscht. Sie bekommen zwar ein paar Charakterpunkte, steigen vielleicht eine Stufe auf und schalten eventuell sogar neue Gegenstände wie Klamotten und Waffen frei, aber richtig glücklich macht das nicht. Dafür ist auch die Inszenierung zu unspektakulär, die ganze Welt viel zu mechanisch, schlicht lieblos.

Tote Stadt

Liebos ist ein schönes Stichwort, wenn es um die Optik von San Paro geht. Die Stadt steckt voll von NPCs, die mit Autos rumgurken oder über die Straßen latschen, aber lebendig wird die Stadt dadurch nicht. Geschäfte sind lediglich buntere Fassaden, betreten lassen sich die Läden nie. Überhaupt sind Innenabschnitte recht selten und zudem sehr karg. Vielleicht steht irgendwo eine Topfpflanze oder ein Automat, an dem Sie Munition kaufen können.

Passend zum Erscheinungsbild der Stadt ertönt nur magerer Umgebungssound. Aber dafür dröhnt ja die Musik aus den Autos der Spieler, oder Sie lauschen einfach dem Geplapper im Chat. Und wundern Sie sich nicht, wenn Mittei-



Am Ende einer PvP-Mission zeigt Ihnen eine **Tabelle** eine Statistik über die Erfolge oder Misserfolge.

lungen über das Wetter an den Heimatorten der Mitstreiter spannender sein sollten als Ihre gerade

aktuelle Mission in **All Points Bulletin**. Das ist ab der zweiten Spielstunde fast immer so. **PET**

ALL POINTS BULLETIN

ONLINE-ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Realtime Worlds (Mobile Forces, GameStar 07/02: 76 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Englisch mit deutschen Untertiteln
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 1.7.2010
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

Wird schneller langweilig, als Sie einschlafen können

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv
FREIHEIT linear offene Welt
HANDLUNG einfach komplex
GEWALT keine brutal
SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorial-Missionen, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM Charaktersicherung

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHER-PCS

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
Core 2 Duo E4600	Core 2 Duo E7400	Core 2 Quad Q6600
A64 X2/6000+ AMD	Athlon II X2 260 AMD	AMD Phenom II 940
2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	4,0 GB RAM
8,5 GB Festplatte	8,5 GB Festplatte	8,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON Headset, 64bit-Windows
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Anmeldung
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

KATEGORIE	BEWERTUNG
GRAFIK	6 / 10
SOUND	7 / 10
BALANCE	4 / 10
ATMOSPHÄRE	5 / 10
BEDIENUNG	6 / 10
UMFANG	7 / 10
LEVELDESIGN	7 / 10
TEAMWORK	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	7 / 10
MISSIONSDSIGN	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

FAZIT Schnell öde werdende Online-Ballerei.

59

Multiplayer-Spiel

Suchen Sie woanders!

Petra Schmitz: Dem Missionsdesigner von All Points Bulletin würde ich ja gerne mal was erzählen. Nämlich wie man Missionen spannend gestaltet. Wie man Abwechslung ins Geschehen bringt. Einfach wie ein Spiel Spaß macht. Und den Art Designern würde ich gerne mal was von hübscher und abwechslungsreicher Grafik verklickern. Und dem Menschen, der für die Steuerungseinheiten verantwortlich ist, dem würde ich ... ach, das alles wäre ja ein schier endloses Unterfangen. Genauso wie die Suche nach Spaß und Spannung in All Points Bulletin. Finger weg!



petra@gamestar.de

Transformers Kampf um Cybertron

Die gestaltwandelnden Roboter sind wieder da. Seit ihrem letzten Spiel hat sich einiges getan, aber so richtig lebendig wirken die Maschinen immer noch nicht.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6895

Die Transformers, diese großen Roboter, die sich in Fahrzeuge verwandeln können, haben eindrucksvoll demonstriert, dass intelligente Maschinen nicht zwangsläufig nur in intelligenten Computerspielen vorkommen: Die bisherigen **Transformers**-Titel waren Schrott. **Transformers: Kampf um Cybertron** will's jetzt besser machen. Activision hat sich für das Actionspiel eine eigene Geschichte ausgedacht, verschwendet dadurch kein Geld mehr für eine teure Filmlizenz

und steckt die gesparte Kohle stattdessen in die Unreal Engine 3. Hübscher als seine Vorgänger ist das Spiel deshalb allemal, aber macht es auch mehr Spaß?

Zweier-Kampagne

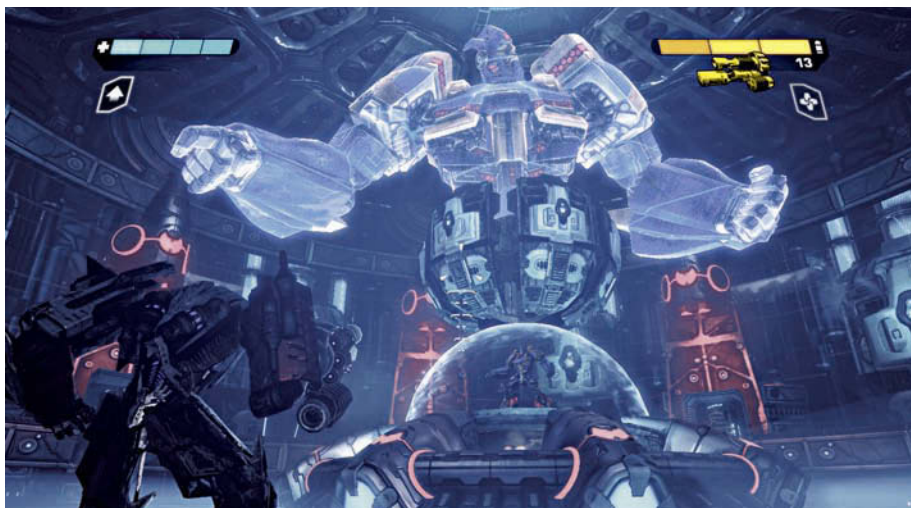
Jeder Transformers-Kenner weiß: Die Blechbuben sind nur deshalb bei uns auf der Erde, weil sie ihren eigenen Planeten, Cybertron, unbewohnbar gemacht haben. Wie es dazu kam, erfahren Sie in **Kampf um Cybertron**. Megatron, der Anführer einer Robotergrup-

pe namens Decepticons, hat von einer besonderen Energiequelle erfahren: dunkles Energon. Das Zeug ist, nun ja, irgendwie böse, aber eben auch saumächtig, und so will Megatron das Element für sich nutzbar machen, um ganz Cybertron unter seine Herrschaft zu bringen, inklusive der friedliebenden Autobots. In der Kampagne erleben Sie zuerst in fünf Decepticon-Kapiteln, wie Megatron Schindluder treibt, danach wechseln Sie auf die Autobot-Seite und versuchen, den Spieß

wieder umzudrehen. Sie dürfen zwar auch sofort mit der Autobot-Story anfangen, wir empfehlen aber, die Geschichte chronologisch durchzuspielen.

Dreier-Team

Jedes Kapitel beginnt mit der Auswahl Ihres Alter Egos. Pro Abschnitt stehen Ihnen drei Transformers zur Verfügung. Jeder Blechmann kann zwei wechselbare Schusswaffen sowie zwei Spezialtalente einsetzen. Der Decepticon Soundwave etwa errichtet vor sich eine Strahlenbarriere, die Schüsse abhält, und ruft einen Droiden herbei, der ihm im Kampf hilft. Nach Ihrer Wahl folgen Ihnen die beiden anderen Transformers computergesteuert in die Schlacht. Befehle dürfen Sie denen nicht erteilen. Dabei wäre das nützlich gewesen, denn die Robos setzen ihre Spezialfähigkeiten so gut wie nie ein. Der Autobot Ratchet etwa besitzt einen Reparaturstrahler, mit dem er uns jederzeit heilen könnte – trotzdem tut er es nicht. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Transformers kommen also nur im Koop-Modus von **Kampf um Cybertron** zum Einsatz. Darin können Sie die Story gemeinsam mit zwei Freunden



Erst ab dem Kampf mit dem obersten Autobot **Zeta Prime** im dritten Kapitel gewinnt das Spiel an Fahrt.



Die **Fahrzeugpassagen** wirken aufgesetzt und lassen sich meist besser auf zwei Beinen schaffen.

Kein Schrott

Fabian Siegmund:

Ich habe zwar früher auch die Transformers-Serie angeschaut, ich bin aber noch lange kein Fan. Deshalb hatte ich oft das Gefühl, dass der Zauber von Kampf um Cybertron an mir vorbeigeht. Insbesondere, weil ich nicht alle Transformers kenne, mich entsprechend nicht über jeden Auftritt eines bekannten Robogesichtes freuen kann und nicht gleich in Ehrfurcht erstarre, wenn jemand murmelt: »Dunkles Energon!« Immerhin: Das Spiel ist kein Schrott wie die Vorgänger, sondern ein kurzweiliger Actionspaß.



fabian@gamestar.de



Eine Kampfmaschine der Decepticons stapft durch die Stadt der Autobots und verbreitet **dunkles Energion**. Zuvor haben wir in der Decepticons-Kampagne selbst dafür gesorgt, dass Cybertron in den Abgrund rutscht.

erleben. Das ist natürlich cool, nur wird das Spiel hier viel zu einfach, insbesondere wegen der dummen Gegner.

Sehtest

Die Unreal Engine 3 schafft zwar eine sehr imposante Maschinenwelt, allerdings sieht hier alles recht gleich aus. Ob Cybertron-Prachtstraße oder Cybertron-Herrentoilette, vieles wirkt austauschbar. Außerdem fällt es uns anfangs schwer zu erkennen, was in dem Wust aus glänzenden Metalloberflächen ein Gegner, was eine Munitionskiste und was eine Tür ist. Hat man sich im Laufe der ersten drei Kapitel erstmal daran gewöhnt, kommt auch die anfangs schleppende Story allmählich in Gang. Was zunächst als Terrorakt einer kleinen Gruppe von Decepticons anfängt, maulert sich bald zum Bürgerkrieg, inklusive großer Schlachten zwischen den verfeindeten Roboterfraktionen und dem einen oder anderen Bosskampf.

Tempo 30

Was zeichnet Transformers aus? Sie verwandeln sich in Fahrzeuge. Das können zwar auch sämtliche Figuren in **Kampf um Cybertron**, allerdings haben es die Entwickler versäumt, diese Fähigkeit sinnvoll ins Spielgeschehen einzubauen. Wir sind nämlich meist besser beraten, zu Fuß zu gehen, denn dann können wir die Roboter-Spezialfähig-

keiten und mächtigere Waffen einsetzen. In einer Sequenz will uns **Kampf um Cybertron** dennoch dazu nötigen, die Autoform unseres Transformers zu nutzen: Wir sollen schnell von A nach B durch ein Minenfeld rasen, sonst werden wir vernichtet. Wir gehen dennoch lieber zu Fuß (der Zeitdruck wird nur vorgegaukelt) und ballern die Minen einfach von weitem weg. Erschwerend kommt hinzu, dass die Maussteuerung in der Autoform überempfindlich reagiert, sodass kein Fahrspaß aufkommt. Die Paradedisziplin der Transformers kommt in **Kampf um Cybertron** also viel zu kurz.

Fan-Bonus

Kampf um Cybertron ist ein Fest für Transformers-Fans. Hier erleben Sie mit, wie Starscream zu den Decepticons überläuft, beobachten Bumblebee bei seinen ersten Kampfeinsätzen und helfen dem edlen Optimus Prime dabei, zum Anführer der Autobots aufzusteigen. Sogar der ach so böse Megatron erlangt in **Kampf um Cybertron** fast ein bisschen Menschlichkeit. Nimmt man allerdings den Transformers-Bonus aus dem Spiel, bleibt nur noch ein geradliniges, repetitives und im Großen und Ganzen recht belangloses Robotergeballer übrig. Wer also nicht gerade ein Transformers-Fan ist, dem kann Cybertrons Schicksal wahrscheinlich gestohlen bleiben. **FAB**

TRANSFORMERS KAMPF UM CYBERTRON ACTION

ENTWICKLER High Moon (Kampf um Cybertron ist das PC-Erstlingswerk)
PUBLISHER Activision
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 25.5.2010
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,0 GHz Intel XP 3500+ AMD 1,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 9,0 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

PROFITIEREN VON

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

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3), (Team-)Deathmatch (4), Domination (4) und drei taktische Team-Modi (4)
SPIELTYPEN Internet
SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER nein
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT Coole Varianten, aber nur für vier Spieler. Spaßig: Story-Koop für drei.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Beleuchtung + detailreiche Robotermodelle + schicke Maschinenwelt ... - ... in der die Übersicht leidet - teils zu dunkel	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Sprecher + wuchtige, dynamische Musik + gute Umgebungseffekte	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + gelegentliche Munitionsknappheit - grundsätzlich zu leicht - insbesondere im Koop zu einfach	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zahlreiche bekannte Figuren aus dem Transformers-Universum - kaum sinnvolle Fahrzeugpassagen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gute Roboter-Steuerung + wählbare Speicherpunkte pro Kapitel - kein freies Speichern - überempfindliche Fahrzeugbedienung	7 / 10
UMFANG	+ zwei Kampagnen + angemessene Solo-Spielzeit + Koop-Modus + je drei Transformers zur Wahl - zu wenig Abwechslung	8 / 10
LEVELDESIGN	+ coole Maschinenwelt + teils schöne Architektur ... - ... die sich wiederholt - wenige Details - keine Zivilbevölkerung	8 / 10
KI	+ schießt treffsicher - Gegner nehmen keine Deckung - KI-Kollegen setzen ihre Fähigkeiten nur selten ein	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ zwei Fähigkeiten pro Transformer + wechselbare Bewaffnung - dröge Strahlenkanonen - Transformation weitestgehend unnütz	7 / 10
HANDLUNG	+ spielbare Transformers-Geschichtsstunde + die Ereignisse aus Sicht beider Fraktionen + Motive der Decepticons nachvollziehbar	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT Geradliniges Geballer für Roboter-Fans.

75

SPIELSPASS



Von einem Leuchtturm aus nehmen wir feindliche Söldner ins Visier. Das Problem: Die Burschen schießen äußerst treffsicher zurück.

Sniper Ghost Warrior

Ist doch zur Abwechslung mal was anderes: schießen, ohne aufzufallen. Klingt spannend, ist es auch. Wären da nicht zahlreiche Macken.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6804

Zwei Wörter lösen in den Reihen der GameStar-Redakteure panikartige Fluchtreflexe aus: **Terrorist Takedown**. Kein Wunder, denn City Interactives bislang fünfteilige Shooter-Reihe glänzte nicht gerade durch herausragendes Spieldesign (GameStar-Durchschnittswertung: 38 Punkte). Von eben diesem Entwicklerteam kommt nun **Sniper: Ghost Warrior**. Wieder einmal kämpfen Sie sich als Ein-Mann-Armee durch Gegnerhorden. Und wieder einmal geht es Terroristen

an den Kragen. Doch der erlösende Sprung aus dem Bürofenster (zweiter Stock!) blieb uns erspart: **Sniper: Ghost Warrior** ist ein überraschend gutes Actionspiel, das zudem große Mengen Adrenalin in Spieleradern zu pumpen vermag.

Inselgeschichten

Schauplatz des Geschehens ist das fiktive, an **Crysis** erinnernde Pazifik-Eiland Isla Trueno. Hier macht der Drogenbaron General Vasquez dreckige Geschäfte mit

Terroristen. Von der US-Regierung auf der Insel abgesetzt soll der Elite-Scharfschütze Tyler Wells den Burschen aufhalten. Damit erschöpft sich die Handlung von **Sniper: Ghost Warrior** auch schon, denn das Programm erzählt seine dünne Geschichte zwar in zahlreichen Zwischensequenzen, verzichtet aber auf einen roten Faden und lässt seinem eigentlich coolen Helden in der gerade mal sechs Stunden umfassenden Kampagne zu wenig

Raum, um Tiefe zu entwickeln. Wie es der Name bereits vermuten lässt, ballern Sie sich in **Sniper: Ghost Warrior** nicht in Rambo-Manier durch Gegnerhorden, sondern machen auf Leisetreter und knipsen die Feinde aus der Distanz aus. Durch den üppig bepflanzten Dschungel zu huschen, Söldner im Dickicht auszumachen und sie heimlich auszuschalten macht nicht nur viel Spaß, sondern erzeugt auch eine packende Atmosphäre. Besonders spannend sind die Aufträge, in denen Sie keinerlei Aufmerksamkeit erregen dürfen. So huschen Sie etwa nachts durch eine Feindbasis, umschleichen Patrouillen und gehen Lagerfeuern aus dem Weg. Allerdings schöpft **Sniper** zu wenig aus seinem Potenzial. Zum einen gibt das Programm nicht ausreichend Rückmeldung darüber, warum Sie eben entdeckt wurden. Zum anderen lässt das lineare Leveldesign nur bedingt alternative Vorgehensweisen zu. Die auf der Spielpackung angepriesene realistische Kugelballistik konnten wir ebenfalls nicht ausmachen. Zwar müssen Sie bei besonders weiten Schüssen etwas höher zie-



Die gelegentlichen **Baller**-einlagen nerven durch die doofe Gegner-KI.



Die Kugel-Ballistik spielt bei **Distanzschüssen** kaum eine Rolle. Spannend ist das Spiel trotzdem.

len, die von den Entwicklern versprochenen Einflüsse wie Regen und Nebel wirken sich aber selbst auf dem obersten der drei Schwierigkeitsgrade nicht spürbar aus. Ein kleines Manko, denn auch ohne Simulationsanspruch machen die teils kniffligen Distanzschüsse viel Spaß. Zimperlich dürfen Sie allerdings nicht sein; **Sniper** zelebriert Kopftreffer oft durch derbe Aufnahmen in Super-Zeitraupe.

Uuund Action!

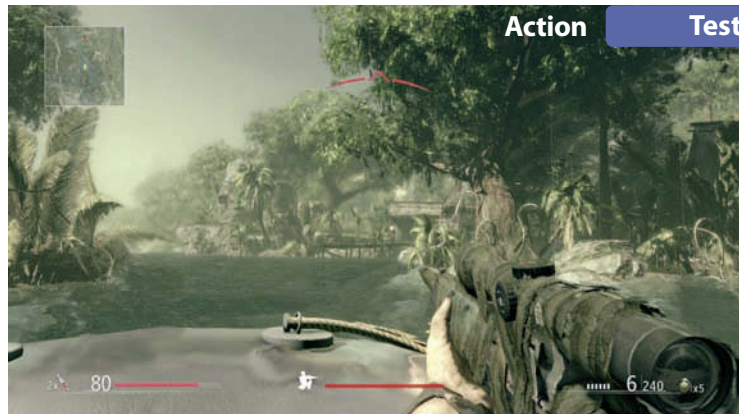
Sniper: Ghost Warrior nimmt Ihnen in der Kampagne regelmäßig das Präzisionsgewehr aus der Hand und schickt Sie ausgestattet mit schwerem Gerät und an der Seite KI-gesteuerter Kameraden ins direkte Feuergefecht. Die Entwickler hätten es bei den Scharfschützen-Einsätzen belassen sollen, denn die Ballerleinlagen nerven. Zum einen merken Sie schnell, dass die Feind-KI zwar treffsicher schießt, aber weder Deckung sucht noch im Team arbeitet. Zum anderen versucht **Sniper** regelmäßig, **Modern Warfare 2** zu kopieren, ohne dessen Qualität zu erreichen. Sowohl die Skriptereignisse als auch die generelle Inszenierung können es bei weitem nicht mit Infinity Wards Edel-Shooter aufnehmen. Tiefpunkt des Spieldesigns sind gelegentliche **Moorhuhn**-Einla-

gen, in denen Sie mit stationären Geschützen minutenlang auf Gegner ballern. Immerhin: Die in solch hektischen Momenten wichtige Präzision der Steuerung ist City Interactive hervorragend gelungen. Die Tastaturbelegung lässt sich den eigenen Bedürfnissen anpassen, der Waffenwechsel geht flott von der Hand, und Sie dürfen Ihren Fortschritt zu jeder Zeit frei speichern.

In **Sniper: Ghost Warrior** arbeitet die vierte Version der **Chrome**-Engine. Zwar hat das zwei Jahre alte **Crysis** noch immer die Nase vorn, grafisch spielt der City-Interactive-Shooter dennoch in der oberen Liga. Die dichte Vegetation, die stimmige Beleuchtung und die enorme Weitsicht können sich sehen lassen. Aus der Nähe betrachtet fallen aber die schwammigen Texturen und hakeligen Animationen der Figuren negativ auf. Beim Sound gibt es ebenfalls kaum Anlass zur Kritik: Der Dschungel liefert eine stimmige Geräuschkulisse, die Musik passt gut zum Geschehen, und die deutschen Sprecher liefern gute Arbeit ab. Die Waffensounds und Explosionen hätten allerdings mehr Wumms vertragen können; **Sniper: Ghost Warrior** wirkt dadurch oft arg unspektakulär. Aber viel Krach sollte ein Scharfschütze ja ohnehin nicht machen. **DM**



Spannender Nachteinsatz: Wir sollen unentdeckt durch ein **feindliches Lager** schleichen.



Auf einem fahrenden **Schlauchboot** zu zielen, ist nicht einfach. Hier sind starke Nerven gefragt.

Knapp verfehlt

Daniel Matschijewsky: Die Momente, in denen ich lautlos durchs Dickicht schleiche und mit meinem Präzisionsgewehr einen Feind nach dem anderen ausknipse, haben mich intensiv wie selten an den Monitor gefesselt. Ärgerlich, dass sich City Interactive zu oft von diesem spannenden Grundkonzept entfernt und versucht, durch (uninspirierte) Actioneinlagen Abwechslung ins Scharfschützen-Leben zu bringen. Das wäre nicht nötig gewesen und nimmt dem Spiel viel von seinem an sich reichlich vorhandenen Potenzial.



danielm@gamestar.de

SNIPER: GHOST WARRIOR

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	City Interactive (Terrorist Takedown 2, GS 04/08: 40 Punkte)	TERMIN (D)	24.6.2010
PUBLISHER	City Interactive	CA. PREIS	35 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 18 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Steam
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER)	Schießerei (8), Bande (8), V.I.P. (8)
SPIELTYPEN	Internet, LAN
DEDICATED SERVER	nein
FAZIT	Belanglose Ballerei in ideenarmen Spielmodi.
SERVERSUCHS	intern
MULTIPLAYER-SPASS	3 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ üppige, realistische Vegetation + enorme Weitsicht + stimmige Beleuchtung + hakelige Animationen + schwammige Texturen	8 / 10
SOUND	+ stimmige Umgebungsgeräusche + passende Musikuntermalung + sehr gute deutsche Sprecher + manche Waffensounds schwach	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + wird stetig kniffliger + für Einsteiger generell zu hart + Treffer- und Schleich-Feedback nicht optimal	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ in den Schleicheinsätzen Hochspannung pur + stimmiges Dschungel-Szenario + Funksprüche + stupide Actioneinlagen	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + frei konfigurierbar + freies Speichern + flotter Waffenwechsel + praktische Ballistik-Anzeige	10 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras + kurze Solo-Kampagne + kaum Wiederspielwert + dünnes Waffenarsenal	5 / 10
LEVELDESIGN	+ aufwändig und stimmungsvoll gebaut + reichlich Abwechslung + oft gezwungen linear + teils unlogische Levelbegrenzungen	8 / 10
KI	+ schießt enorm treffsicher + sucht nur selten Deckung + agiert nicht im Team + oft derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ mächtige Scharfschützengewehre + hin und wieder Beistand von KI-Kameraden + öde Zweitwaffen	7 / 10
HANDLUNG	+ zahlreiche Zwischensequenzen + spannender Auftakt + letztlich sehr belanglos + farblos Bösewicht + Held hat kaum Tiefe	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Spannender Shooter mit unnötigen Macken.



Arma 2 Operation Arrowhead

Bohemia Interactive hat aus den Fehlern des Hauptspiels gelernt und liefert mit dem ersten Arma 2-Addon nicht nur neue Inhalte, sondern auch viele Verbesserungen ab. Trotzdem lassen KI-Macken die Militärsimulation oft dumm aussehen.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6896

Langsam erkennen wir ein Muster. Die Macher von **Arma 2: Operation Arrowhead** liefern mit dieser ersten Erweiterung zur Militärsimulation **Arma 2** ein Addon ab, das dem dazugehörigen Hauptspiel weit überlegen ist. Ganz ähnlich wie zuvor bei **Armed Assault**, das erst nach etlichen Patches und der **Queen's Gambit**-Erweiterung ordentlich spielbar war, kletterte auch der Nachfolger **Arma 2** mit dem Update 1.05 von wenig schmeichelhaften 66 Punkten im ersten GameStar-Test auf eine gute 76er-Wertung im Kontrollbesuch (GS 03/ 2010). **Operation Arrowhead** setzt nun konsequent nach und landet sogar noch ein paar Wertungspunkte höher, denn in Sachen Lieferumfang und Abwechslung steckt dieses allein lauffähige Addon selbst Vollpreiskonkurrenten in die Tasche.

Mehrzweck-Soldaten

Das satte Grün von Chernarus (dem fiktiven Land, in dem **Arma 2** spielt) hat bei **Arma 2: Operation Arrowhead** ausgedient. Stattdessen führt Sie die Erweiterung in die Fantasie-Nation Takistan, die mit ihren kargen, oft hügeligen, fast zerklüfteten Landschaften an Afghanistan oder (nomen est omen) Pakistan erinnert. Wie in



In den Straßen der fiktiven takistanischen Hauptstadt kommt es oft zu erbitterten **Straßenkämpfen**. Auf die KI-Kollegen ist dabei nicht immer Verlass.

der Realität ist die Region vom Krieg geprägt, allerdings stehen sich in dem PC-Spiel meist reguläre Armeen gegenüber. Sie schlüpfen dabei in die Rolle von verschiedenen US-Army-Soldaten. Während die Amerikaner auf modernes Kriegsgerät zurückgreifen und seit neustem auch

Drohnen, Laserpointer und Wärmebildkameras einsetzen dürfen, muss die takistanische Armee mit zumeist veralteter Russen-Technik vorlieb nehmen.

Vielfalt steht bei den neuen Einzelmisionen und der **Operation Arrowhead**-Kampagne an erster Stelle. Zwar lernen Sie die

verschiedenen Protagonisten längst nicht mehr so gut kennen wie noch das Team Razor im Hauptspiel, darüber trösten aber die Einsätze mit einem weiten Spektrum an Aufgaben hinweg. Mal sind Sie wie gewohnt als einfacher Soldat unterwegs und sollen mit reichlich Rückendeckung

Rematch

Christian Schneider:

Warum muss ich eigentlich wie schon beim Vorgänger **Armed Assault** auf das erste Addon warten, bis ich das bekomme, was versprochen wurde: eine waschechte, zumindest meist funktionierende Militärsimulation? Okay, die KI ist immer noch zu oft überfordert, um nicht zu sagen ignorant. Und zugänglich oder durchweg fair ist auch **Arrowhead** nicht. Aber als Gesamtpaket kann sich die **Arma-2**-Erweiterung sehen lassen, denn mehr anspruchsvollen Spielspaß suchen Sie im Genre anderswo vergebens.



chs@gamestar.de



Während sich die feindlichen Kämpfer im Vordergrund schon ergeben haben, feuern unsere **Begleitfahrzeuge** noch auf Panzer in der Nachbarsiedlung.



Mit der neuen **Thermaloptik** werden warme Ziele wie Soldaten oder Motoren deutlich hervorgehoben.

einen Feindflughafen erobern, dann versetzt Sie das Oberkommando ins Cockpit eines Apache Longbow. Mit dem Angriffshelikopter geht's auf die Jagd nach einem Kriegsverbrecher, vorher müssen aber noch Luftabwehrstellungen und Panzer zerstört werden. Als Panzerkommandant führen Sie dagegen eine kleine motorisierte Kolonne durch die Berge von Takistan und schützen Siedlungen vor Angriffen der Miliz. Auch Fallschirmsprünge, Nachteinsätze und groß angelegte Panzerschlachten stehen auf dem Programm, die Guerilla-Missionen sowie die lieblosen »Erobern Sie das halbe Land«-Einsätze aus **Arma 2** wurden ausgemustert. Stattdessen überraschen viele Aufträge mit plötzlichen Wendungen und optionalen Sekundärmissionen.

Next-Generation-Krieger

Die Erweiterung nutzt die Möglichkeiten der breit aufgestellten Militärsimulation deutlich besser als noch das Hauptspiel und verlässt sich nicht so stark darauf, dass die Community schon die Missionen nachliefern wird. Außerdem ist in den mitgelieferten Einsätzen um Sie herum jetzt regelmäßig mehr los. Da landen Nachschubtruppen, fliegen Hubschrauber Patrouille, und befreundete Soldaten durchstreifen die Straßen der Hauptstadt. Wem das nicht genügt, der kann trotzdem noch mit dem Editor eigene Aufträge oder sogar ganze Kampagnen entwerfen. Wenn Sie zudem **Arma 2** installiert haben, dürfen Sie die Inhalte der Erweiterung auch dort nutzen und so auf viele Verbesserungen des Addons auch in den bisherigen Einsatzgebieten zurückgreifen.

Der komplett runderneuerte Fuhrpark, die neuen Fraktionen, Missionen und Umgebungen erfüllen zwar schon das Soll einer üblichen Spielerweiterung, doch der Entwickler legt noch ein paar Detailverbesserungen nach. So wirkt die nächtliche Lichtdarstellung deutlich realistischer, und fast alle Gebäude lassen sich mehrstufig zerstören. Bei den Bildschirmanzeigen kehrt die aus **Armed Assault** bekannte Uhr zurück, die Ihnen einen nützlichen Orientierungspunkt bei Feindmeldungen bietet. Auch das Radar wurde überarbeitet und hängt nun kreisrund in der linken oberen Bildschirmcke. Und wo wir gerade bei der Benutzeroberfläche sind: Viele Waffen- und Fahrzeug-HUDs wurden ebenfalls erweitert. Als Hubschrauberpilot können Sie zudem Leuchtkörper abwerfen und feindliche Raketen damit ablenken. Fußsoldaten freuen sich stattdessen über einen Rucksack, in dem Sie mehr Ausrüstung verstauen. Serien-Einsteigern kommt Bohemia mit deutlich aufgewerteten Trainingseinsätzen entgegen.

Modern-Warfare-Veteran

So schön die neuen Inhalte und so nützlich die Verbesserungen sind, an einigen **Arma**-typischen Problemen hat auch **Operation Arrowhead** zu knabbern. Da stören zunächst die teils gravierenden Performance-Einbrüche in Gebäuden und Städten, die aus dem Spiel eine Ruckelorgie machen. Und auch das Sorgenkind künstliche Intelligenz ist erneut von vielen Spielsituationen maßlos überfordert. Während die Truppen im offenen Gelände noch gut agieren, kommt es im Häuserkampf zu Totalaussetzern. Auch



Flugzeugmissionen müssen Sie selbst bauen, **Hubschraubereinsätze** liefert das Addon aber gleich mit.

die bescheidenen Fahrkünste der PC-Soldaten lassen dem verzweifelten Kommandanten regelmäßig die Haare zu Berge stehen. Blöd, weil Sie wie in kaum einem anderen Spiel auf die Mithilfe der Computerkollegen angewiesen sind. Und so gilt auch für das Addon,

was für **Arma 2** galt: Das Spieldesign-Trio aus gnadenlosem Simulationsanspruch, unzuverlässigen KI-Kumpels und oft unnötig kompliziertem Truppenmanagement lässt die zunächst homogen wirkende Spielwelt oft ganz schön dumm aussehen. **CHS**

ARMA 2: ARROWHEAD

MILITÄRSIMULATION

ENTWICKLER	Bohemia Interactive (Arma 2, GS 03/10: 76 Punkte im Nachtest)
PUBLISHER	Morphicon
SPRACHE	Deutsch, Englisch
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 60 Seiten Handbuch
ANSPRUCH	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
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	
3,2 GHz Intel P4 A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM 10 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom X4 9950 4,0 GB RAM 10 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	Vierkern-Prozessor, Track IR, Joystick		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ	Securrom
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Von Deathmatch über Koop bis Warfare (teils bis 120 Spieler)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet intern
DEDICATED SERVER	ja
FAZIT	Viele Varianten, sehr anspruchsvoll, aber extrem unzugänglich.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Beleuchtung, auch nachts + detailreiche Modelle + Weitsicht - karge Landschaften - hässliches Detailaufpoppen	8 / 10
SOUND	+ stimmige Geräuschkulisse + gute Schallberechnung - teils schwache Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ viele Spiel- und Einstellungsoptionen + nützliche Hilfen - Erfolge zu oft von unzuverlässiger KI abhängig	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ einzigartiges Schlachtfeldgefühl + meist glaubwürdige Spielwelt - antiquierte Physik - roboterhafte KI-Bewegungen	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut anpassbar + hilfreiche Tutorials + verbesserte Anzeigen - teils unnötig kompliziert - mangelhafte Truppenkontrolle	6 / 10
UMFANG	+ neues Setting, neue Fraktionen, neuer Fuhrpark, neue Missionen + leistungsstarker Editor + Inhalte mit Hauptspiel verknüpfbar + abwechslungsreiche Aufgaben + teils dynamisch + Fuhrpark kommt vielseitig zum Einsatz - einige Aufträge sehr kurz	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ meist verlässlich im Gelände ... - ... schwach in Städten - miese Fahrkünste - KI trifft und sieht oft übermenschlich gut	9 / 10
KI	+ riesiger, voll nutzbarer Fuhrpark + verbesserte Waffenfunktionen und Bedienung + Waffenkammer mit Zufallsmissionen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ glaubwürdige Einsätze + Wendungen - kaum Identifikation mit den Spielfiguren - Einsätze oft nur lose verknüpft	10 / 10
HANDLUNG		6 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Gutes, umfangreiches Addon mit KI-Schwächen.

79
SPIELSPASS



Auch in Blacklight ein probates Mittel, um feindliche Treffer zu vermeiden: wildes **Rumhüpfen**. 5



o sieht's aus, wenn vor Ihnen eine **EMP-Granate** in die Luft gegangen ist.

Blacklight Tango Down

Der Online-Shooter erinnert an Modern Warfare 2, im Guten wie im Schlechten.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6919

Niemand will mit uns spielen! Zumindest nicht »Detonation« oder »Retrieval«. Kurz vor Redaktionsschluss erschien der Multiplayer-Shooter **Blacklight: Tango Down**, der zum Testzeitpunkt laut weltweiter Rangliste gerade mal knapp über 2.000 Spieler gefunden hatte. Zu wenige, denn in einem Teil der Spielmodi kamen wegen Spielermangel bislang praktisch nie Partien zustande. Deswegen können wir das Spiel nicht guten Gewissens testen, wollen Ihnen aber zumindest eine erste Einschätzung geben. Den vollständigen Test reichen wir unter ► **Quicklink: 6921** auf GameStar.de nach.

! Online-Ärger

Aktuell ist Blacklight: Tango Down nur via Steam erhältlich. Neben einem Steam-Konto verlangt der Titel auch ein Konto von Games for Windows Live. An öffentlichen Matches dürfen Sie teilnehmen, wenn Games for Windows Live offline ist; um ein privates Spiel zu starten, müssen Sie jedoch in den Online-Modus wechseln. Das Matchmaking-System von Blacklight funktioniert ähnlich blöd wie das von Modern Warfare 2. Zuerst treffen sich die Spieler in einer Lobby, und erst, wenn genügend Teilnehmer vorhanden sind, geht's in die Partie, in der ein Spieler beziehungsweise sein Rechner den Host stellt. Dedicated Server existieren nicht.

Lockere Schießereien

Das aufgesetzte Story-Drumherum ist egal, wichtig ist nur, dass **Blacklight: Tango Down** ein Online-Shooter ist, der fast genau so funktioniert wie der Multiplayer-Modus von **Modern Warfare 2**. Über Abschlüsse steigen Sie im Rang auf und schalten neue Waffen und Ausrüstung frei. Nur die Perks und Abschlussserien-Boni aus Infinity Wards Ballerei fehlen.

Vom Spielgefühl liegen die beiden Titel nah beieinander. So bewegen Sie sich auch in **Blacklight** flott, das Zielen geht locker von der Hand, Ihre Figur reagiert direkt (kann sich blöderweise aber nicht hinlegen) und Spieler hüpfen wie die Kängurus, um Kugeln auszuweichen. Wer keine Lust auf Gegeneinander hat, darf auch auf vier Karten mit maximal drei Mitspielern Koop-Einsätze gegen strunzdumme, aber zahlreiche KI-Gegner bestreiten.

Auf die Zwölf

Das Kartendesign von **Blacklight** gefällt uns bisher gut. Die zwölf Schauplätze sind abwechslungsreich und bieten viele alternative Routen, darunter auch solche, die man erst beim dritten Hinschauen erkennt. Das ist prima zumindest für die von uns schon ge-

spielten Deathmatch-Varianten. Wie sich die Karten in den anderen Modi schlagen, können wir noch nicht sagen. Grafik-Fetischisten wird der Titel nicht vom Hocker hauen, dafür ist dann

doch alles etwas zu lieblos und austauschbar gestaltet. Vor allem die Animationen hätten mehr Feinheiten vertragen können. Aber **Blacklight: Tango Down** kostet auch nur 15 Euro. **PET**

BLACKLIGHT: TANGO DOWN

MP-SHOOTER

ENTWICKLER: Zombie (America's Army 3, GS 09/09: 74 Punkte)

PUBLISHER: Steam

SPRACHE: Englisch

AUSSTATTUNG: -

TERMIN (D): 3.6.2010

CA. PREIS: 15 Euro

USK: ab 16 Jahren

ANSPRUCH

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
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM						
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6600	Core 2 Quad Q6600						
A64 X2/4400+ AMD	A64 X2/5600+ AMD	Phenom X4 9500						
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM						
2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte	2,0 GB Festplatte						

PROFITIERT VON: Headset

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 noch keine Einschätzung möglich

SPIELMODI (SPIELER): Koop (4), Deathmatch (16), Team-Deathmatch (16), Detonation (16), vier weitere

SPIELTYPEN: Internet SERVERSUCHE Games for Windows Live

DEDICATED SERVER: nein MULTIPLAYER-SPASS keine Einschätzung möglich

FAZIT: Die Deathmatch-Varianten machen jedenfalls schon mal Spaß.

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	BEWERTUNG
GRAFIK	+ gute Explosionseffekte + gute Beleuchtung - geringe Details - schwache Animationen	7 / 10
SOUND	+ verräterische Wortmeldungen + gute Soundeffekte - Waffensounds austauschbar	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade im Koop-Modus + Gibt's im Multiplayer-Modus überstarke Waffen? + Sind hochstufige Spieler im Vorteil?	? / 10
ATMOSPHÄRE	+ abwechslungsreiche Schauplätze + motivierendes Erfahrungspunkte-System - insgesamt sehr steril	6 / 10
BEDIENUNG	+ klassische Steuerung + schnelle Reaktionen der Figuren - kein Hinlegen - fummelige Menüs - unflexibles Matchmaking-System	5 / 10
UMFANG	+ mehrere Spielmodi pro Karte + viele Achievements - Koop-Modus ... - mit nur vier Karten	7 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen + viele Verstecke + Heilstationen - teils übertrieben verschachtelt - teils zu klein	7 / 10
TEAMWORK	+ Punkte für Hilfe bei Abschlüssen + Wie gut müssen die Mannschaften in den objektbasierten Modi zusammenarbeiten?	? / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ freischaltbare Ausrüstung + coole EMP-Granaten - kein Unterschied, Waffen fühlen sich alle gleich an	7 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ sieben Spielmodi + Sind die objektbasierten Modi ähnlich motivierend wie im Konkurrenten Modern Warfare 2?	? / 10

PREIS/LEISTUNG k. Einschätz. mögl. SPIELZEIT k. Einschätz. mögl.

FAZIT Online-Shooter, mit dem man Spaß haben könnte.

Entspanntes Bohnenverteilen

Petra Schmitz: Blacklight: Tango Down fühlt sich wie eine schöne, unkomplizierte Online-Ballerei an. Die Waffen schwimmen nicht in meinen virtuellen Händen, das Zielen ist fast schon zu einfach. Aber genau so mag ich es, wenn ich mal ganz entspannt ein paar Minuten blaue Bohnen im Internet verteilen will. Wenn nur das saublöde Matchmaking nicht wäre! Man muss Modern Warfare 2 nicht ständig und in allen Belangen als Vorbild heranziehen, liebe Entwickler.



petra@gamestar.de

**Gunnar Lott**

hat sich in einer einsamen Berghütte verschanzt und möchte erst wieder rauskommen, wenn er die Kampagne von Starcraft 2 durchgespielt hat.

**Michael Graf**

hat schon die Preview-Version von Civilization 5 nächtelang gespielt. Zum Verkaufsstart borgt er sich von Gunnar den Schlüssel der Berghütte.

Strategie

Wo steckt Starcraft?

Noch haben wir keinen Test, dafür jedoch ein ganzes Heft.

Wer den Strategieteil dieser Ausgabe aufschlägt, wird sich wundern. Da erscheint mit **Starcraft 2** das wichtigste Strategiespiel seit Zerglingsgedenken – und es gibt keinen Test! Das hat einen simplen Grund: die Online-Aktivierung. Wie künftig alle Blizzard-Titel muss **Starcraft 2** im Battlenet freigeschaltet werden, was erst zum Verkaufsstart am 27. Juli funktioniert. Vorabversionen verschickt Blizzard nicht. Den Test und die Komplettlösung liefern wir zeitnah auf GameStar.de nach. Wer bis dahin Lesestoff braucht, sollte einen Blick in unser **Starcraft 2**-Sonderheft werfen. Darin

erfahren Sie alles über den Strategie-Hoffnungsträger inklusive Mehrspieler-Taktiken von E-Sport-Profis sowie einem Riesenposter mit allen Technologiebäumen. Ab dem 26. Juli am Kiosk! **GR**



Während wir auf **Starcraft** warten, haben wir was zu lesen.

Strategie-Inhalt

Tests

Hegemony: Philip of Macedon 76

Strategie-Charts 09/2010

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endlosziel
1	Anno 1404: 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 Ba	ttleforge	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 Univ	World of Warcraft	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 D	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 D	emigod	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 S	pellforce 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 Str	onghold	Aufbauspiel	2K Games/Firefly	11/01	87
8	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	THQ/Relic	11/06	87
9 H	eroes of Might & Magic 5	Rundenstrategie	Ubisoft/Nival	07/06	86
10 F	ritz 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.**



Auf einer der **mittleren Zoomstufen** können Sie Ihr expandierendes Reich am besten verwalten.



Überraschende KI: Mit einer Flotteninvasion fällt der Feind in unser kaum bewachtes Hinterland ein.

Hegemony Philip of Macedon

Globale Strategie funktioniert nur als Rundenspiel? Von wegen, denn trotz Schwächen beweist dieser günstige Independent-Titel das Gegenteil.

DVD

Test-Video

GameStar.de

Screenshots & Infos

► Quicklink: 6925

Die Eltern von historischen Lichtgestalten haben ein Problem: So richtig kennt sie keiner. Alexander der Große etwa schrieb mit seinem Feldzug über Persien nach Indien eine so übergroße (Erfolgs-)Geschichte, dass die Leistungen seines auch nicht gerade untätigen Vaters Philipp II. von Makedonien dagegen komplett abstinken. Dabei war er es, der Alexander ein modernes und schlagkräftiges Heer sowie die absolute Vorherrschaft (Hegemonie) Makedoniens über Griechenland hinterließ. Der kleine unabhängige Entwickler Longbow Games

nimmt sich nun in **Hegemony – Philip of Macedon** seiner Geschichte an. Das Spiel gibt es auf der Homepage des Herstellers (► **Quicklink: 6926**) für 30 US-Dollar (ca. 25 Euro) zum Download. Wie der Titel bereits verrät, tragen Sie in der Rolle von König Philipp den Kampf um die Vorherrschaft im antiken Griechenland aus. Dabei mischt das Spiel auf interessante Weise Rundenstrategie-Elemente mit Echtzeitstrategie.

Unerbittliche Echtzeit

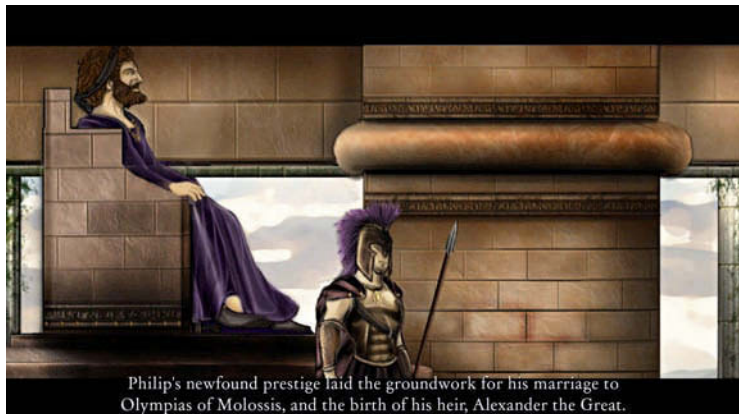
Sie beginnen Ihren Aufstieg zur Großmacht unter den denkbar

lausigsten Bedingungen: Nur mit ihrer persönlichen Kavallerie als Leibgarde und einem kleinen Dörfchen. Mit Ihrem Trüppchen ziehen Sie nun in Echtzeit über die komplett in 3D gestaltete Landschaft Griechenlands. Die grafische Qualität hinkt dabei weit hinter den Schlachtfeldern von **Empire** her, und die steif animierten, polygonarmen und schwach texturierten Einheiten fallen vor allem auf der größten Zoomstufe negativ auf. Abgesehen davon erfüllt die Grafik ihren Zweck. Die wichtigsten Gebäude und Einheiten sind gut auseinanderzuhalten, zudem geht die Bedienung der frei bewegbaren Kamera gut von der Hand. Die ideale Übersicht zu finden, fällt leicht, zumal **Hegemony** mehr als 40 Zoomstufen anbietet. Ab einer bestimmten Kamerahöhe blendet die 3D-Landschaft übergangslos in eine 2D-Kartendarstellung über. Dort sind alle Einheiten, Städte und Objekte ähnlich wie auf der Rundenkarte der **Total War**-Spiele als Icons oder Figuren dargestellt. Hier behalten Sie am besten die Übersicht über Ihr Reich, verlegen Truppen und planen Nachschubstrecken. Trotz-

derzuhalten, zudem geht die Bedienung der frei bewegbaren Kamera gut von der Hand. Die ideale Übersicht zu finden, fällt leicht, zumal **Hegemony** mehr als 40 Zoomstufen anbietet. Ab einer bestimmten Kamerahöhe blendet die 3D-Landschaft übergangslos in eine 2D-Kartendarstellung über. Dort sind alle Einheiten, Städte und Objekte ähnlich wie auf der Rundenkarte der **Total War**-Spiele als Icons oder Figuren dargestellt. Hier behalten Sie am besten die Übersicht über Ihr Reich, verlegen Truppen und planen Nachschubstrecken. Trotz-



Unsere Hauptstreitmacht **belagert eine Stadt** ①, dabei weisen uns **optionale oder verpflichtende Aufträge** ② auf lohnende Missionsziele hin. Unterdessen nimmt König Philipp mit seiner Kavallerie **Feindtruppen als Sklaven gefangen** ③. Da ein Feldzug und insbesondere Belagerungen auf feindlichem Terrain andauern können, führen wir **eine Herde Schafe zur Ernährung** ④ herbei. Gleichzeitig sehen wir auf der **Mini-Map** ⑤, dass unser Reich an zwei weiteren Fronten angegriffen wird. Stress pur ist garantiert.



Die informativen, aber raren **Zwischensequenzen** stellt Hegemony als gezeichnete Dia-Show dar.

dem läuft auch in dieser Ansicht die Echtzeit-Uhr unerbittlich weiter. Glücklicherweise können Sie das Spiel aber jederzeit mit der Leertaste pausieren, um Anweisungen zu erteilen. Außerdem können Sie stets frei speichern.

Sklaven her!

Stück für Stück erobern Sie im Namen Makedoniens ganz Griechenland, vor allem die Städte als wirtschaftliche Zentren. Der Aufbau teil von **Hegemony** ist vergleichsweise dünn ausgefallen, Sie können außer den wichtigen Stadtmauern, mit denen Sie Belagerungen eine Zeitlang standhalten, keine weiteren Gebäude errichten. Stattdessen verfügt jede Stadt über eine vorgegebene Anzahl von Versorgungsknoten, die Sie beliebig mit Städten, Farmen, Minen oder Bonusgebäuden im Umland verbinden. Die Wahl der richtigen Versorgungsknoten ist knifflig. Eine Farm versorgt die Stadt mit Nahrung, eine Mine dafür mit Gold, und in Villen können Sie Generäle für Ihre Armee anheuern. Die richtige Vernetzung Ihrer Städte ist die Grundlage Ihrer Expansion, denn je nach Wachstum und Ertrag dürfen Sie nur ein bestimmtes Kontingent an Militäreinheiten oder Arbeitern rekrutieren. Wer zu wenig Gold erwirtschaftet, kann nur eine kleine Armee unterhalten, wer zuviel produziert, verschenkt seine Potenziale, da nicht verbrauchte Golderträge sinnlos verpuffen. Das wohlüberlegte Austarieren

des Wirtschaftssystems ist daher lebensnotwendig. Zum Glück können Sie die Versorgungsknoten jederzeit lösen und neu knüpfen.

Rückgrat Ihres Wirtschaftssystems sind Sklaven, die Sie auf Ihren Feldzügen erbeuten. Ergeben sich feindliche Truppen, können Sie diese versklaven und als Arbeiter in Minen schicken oder zum Aufbau von Stadtmauern oder Festungen heranziehen. Dabei sind Sklaven deutlich günstiger als rekrutierte Arbeiter aus der Zivilbevölkerung, allerdings sollten Sie sie auch im Auge behalten, da sie sonst revoltieren.

Pause, liebster Freund

Sobald Sie die Wirtschaft zum Brummen gebracht haben, können Sie Ihre Armee ausheben und ins Feld führen. Ganz wie in der **Total War**-Serie ziehen Sie mit ganzen Einheitenpuls wie der berühmten Phalanx-Infanterie in die Massenschlachten. Ausgerechnet hier hat die Bedienung einen Schwachpunkt, denn die Organisation und Steuerung Ihrer Truppen im Kampfgetümmel fällt etwas fummelig aus, und die Kampfanimationen sehen eher nach willkürlichem Gekeile denn nach organisierter Schlachtordnung aus. Zudem reagieren Ihre Truppen manchmal zu behäbig auf Formations- oder Angriffsbefehle. Das gleicht sich insofern wieder aus, da die taktische KI des Gegners nicht allzu helle ist. Gegnerische Truppenverbände lassen sich zu leicht isolieren und



Die **Massenschlachten** sind umständlich zu steuern, was ständiges Pausieren notwendig macht.

flankieren oder einkesseln. Die strategische KI hingegen gehört zu den großen Stärken des Spiels. Anrückende Armeen erkennen Übermachtssituationen und machen flugs kehrt, belagerte Städte werden durch Entsatzheere unterstützt, und unterlegene Gegner weichen auf kleine bewegliche Einheiten aus. Mit diesen versuchen ihre Feinde in einer Art Guerillakrieg gezielt ihre Infrastruktur zu zerstören, indem Sie zum Beispiel Ihre Farmen abbrennen. Mit fortschreitendem Spielverlauf haben Sie es oft mit mehreren Fronten gleichzeitig zu tun. Das fordert Sie extrem und

macht die Pausentaste zu Ihrem liebsten Freund. Einsteiger werden aber spätestens hier überfordert, denn Frieden können Sie mit Ihren Nachbarn nicht schließen, da **Hegemony** keine Diplomatie anbietet. Auch wenn die Entwickler die Diplomatie (laut Handbuch) in voller Absicht weglassen, verschenkt das Spiel hier Potenzial. Auch bietet **Hegemony** lediglich eine einzige Kampagne, doch sind Sie mit der ausreichend beschäftigt. Zudem gibt es über 100 Aufträge im Spiel, die Sie optional erfüllen können, um anschließend von unterschiedlichen Boni zu profitieren. *Patrick C. Lück*

Für anspruchsvolle Strategen

Patrick C. Lück: Hegemony hat mich mehr ins Schwitzen gebracht als fast alle Echtzeit-Strategie-Titel der letzten Jahre – und das ist positiv gemeint. Wenn ich gerade an zwei Fronten Massenschlachten austrage und mir dann eine dritte Fraktion in den Rücken fällt, vergesse ich ruckzuck die mauere Präsentation, das rudimentäre Wirtschaftssystem oder die fehlende Diplomatie. Hier gehört es eben dazu, Teile seines Reiches zu verlieren, nur um sie wieder mühsam zurückzuholen.



redaktion@gamestar.de

HEGEMONY

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Longbow Games (Hegemony ist der erste Vollpreistitel)
PUBLISHER Longbow Games
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG Download, 32 S. PDF-Handbuch

TERMIN (D) 10.5.2010
CA. PREIS 25 Euro (30\$)
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM (Vista) 1,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 1,0 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
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ flüssiger Übergang zwischen Zoomstufen + Objekte gut erkennbar - aus der Nähe detail- und polygonarm - generell nicht zeitgemäß	5 / 10
SOUND	+ guter Sprecher in Zwischensequenzen + schöne, unaufdringliche Musik - schwache Kampfeffekte - Einheiten ohne Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ erste Aufgaben führen gut ein + umfangreiche Hilfen + drei Schwierigkeitsgrade - später steile Lernkurve - nichts für Einsteiger	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ vermittelt gut den historischen Verlauf + schönes »Herrscher-Feeling« - schwache und stimmungarme Präsentation	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + Kamera gut bedienbar + viele Zoomstufen - fummelige Einheitensteuerung - Warnhinweise leicht übersehbar	7 / 10
UMFANG	+ riesige Kampagnenwelt + über hundert Quests + guter Wiederspielwert + lange Spieldauer - nur eine Kampagne	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ Missionen orientieren sich am historischen Verlauf + Aufträge sind freiwillig + gute Belohnungen - meist nur Eroberungsaufträge	7 / 10
KI	+ reagiert sehr gut auf Bedrohungen + handelt agil und flexibel - Taktik der verbrannten Erde - in Schlachten leicht einzukesseln	8 / 10
EINHEITEN	+ Einheiten sammeln Erfahrung + Generäle + historisch verbürgt - fast alle nützlich - insgesamt nur wenige Einheiten-Typen	8 / 10
KAMPAGNE	+ geschichtlich interessanter Feldzug + verläuft je nach eigenem Verhalten anders - nur eine Karte - keine anderen Spielmodi	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Fordernde Echtzeit-Global-Strategie.

73

SPIELSPASS



Michael Trier

hat endlich Zeit gefunden, sich in Ruhe Am Fluss der Zeit entlang zu abenteuernd. Und hofft, dass das nicht das letzte Drakensang war.



Christian Schmidt

Weiß gar nicht, welches Klassiker-Adventure er zuerst spielen soll: Monkey Island 2? King's Quest? Die sind alle klasse!

Abenteuer

Alt? Das war nie alt!

Warum große Spiele wie Monkey Island 2 der Zeit trotzen.

Ob ein Spiel ein großes Spiel ist, das kann man erst mit zeitlichem Abstand beurteilen. Denn große Spiele altern nur technisch, aber nicht inhaltlich, ihr Spieldesign ist nie überholt – es ist zeitlos. Vor 19 Jahren erschienen **Civilization**, **Mad TV**, **Monkey Island 2**. Sie alle kann man heute noch genauso gut spielen wie damals, sie haben nichts von ihrer Klasse verloren. Es sind große Spiele. Eines davon, **Monkey Island 2**, hat LucasArts nun grafisch modernisiert und neu veröffentlicht, inhaltlich unangetastet. **Civilization** dagegen hat einen anderen Weg gemacht, es wurde immer

wieder an den Zeitgeist angepasst (demnächst als fünfter Teil, Preview auf Seite 44). Das hat nicht jedes Mal ein besseres Programm daraus gemacht. Vielleicht zeigt sich ein großes Spiel daran: Dass es kaum zu verbessern ist. **CS**



Selbst große Chefredakteure profitieren deutlich davon, wenn man sie geschmackvoll **optisch verjüngt**.

Abenteuer-Inhalt

Tests

Monkey Island 2: Special Edition.....	80
Puzzle Agent.....	82

Abenteuer-Charts 09/2010

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterensystem / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Rätsel
1	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda	01/09	93	8 9 9			10	8	10	10	10	9 10	
2	Dragon Age	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/09	92	7	9	9 9		9	10	10	10	10	9
3	Guild Wars: Eye of the North	Online-Rollenspiel	NCsoft/Arenanet	11/07	91	9 8 8 9				10	10	9 9		10	9
4	Monkey Island 2: Special Edition	Adventure	LucasArts	NEU	90	6 9 9			10	8	8	10	10	10	10
5 A	Age of Conan: Rise of the Godsl.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9 10 8			9	8	9	9	9	10 9	
6	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	02/09	89	7 9 9			10	9	10	9 8		8	10
7	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9 9		9 9		10	8	8
8	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8 9		9 9	
9	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10 7		8 10		10	10	8
10	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8 9 9			10	8	6	9	10	9 8	
11	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7 9 7			10	8	8	10	10	10	7
12	Ceville	Adventure	Kalypso/Realmforge	04/09	86	6 8 9 9				10	8	8 9		9	10
13	Geheimakte 2	Adventure	Deep Silver/Fusionsphere	10/08	86	7	8 10 8			10	8	9	8	8 10	
14	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	Radon Labs/Dtp	03/10	85	8 9 7 8				7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7 8 9			10	9	9	9 8		9 7	
16	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMM/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 S	Silverfall: Wächter der Elemente	Action-Rollenspiel	Flashpoint/Monte Cristo	04/08	84	7 8 8 8				8	10	8 9		8	10
20	Alpha Protocol	Rollenspiel	Sega/Obsidian	08/10	83	6 9 7 9				7	9 9		10	8	9

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	Knight's of the Old Republic	Rollenspiel A	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		82

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

Monkey Island 2 Special Edition

Zombies, Liebe und ein Schatz: Der mächtige Pirat Guybrush Threepwood ist zurück, und mit ihm der untote LeChuck, diesmal als Zombie. Das sorgt nicht nur bei Spiele-Nostalgikern für blanken Jubel!



DVD-XL
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6911

Es war so schön, das Ende von **The Secret of Monkey Island**. Der Möchtegernpirat Guybrush Threepwood hat den Geisterpiraten LeChuck besiegt und das Herz der schönen Gouverneurin Elaine Marley gewonnen. Gemeinsam blickten sie zum Feuerwerk hinauf und einer glorreichen Zukunft entgegen. Doch was wäre die Fortsetzung des Adventure-Klassikers aus dem Jahre 1990 ohne den Oberschurken LeChuck langweilig geworden! Also ließ der Entwickler Lucasarts nur ein Jahr darauf LeChuck als Zombie wiederkehren, und Elaine musste sich mit Guybrush zerstreiten. Das Ergebnis hieß **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** und sollte zusammen mit den darauf folgenden Spielen **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** und **Day of the Tentacle** das goldene Zeitalter des Adventure-Genres ausrufen. Fans streiten heute noch verbissen, welches dieser drei Abenteuer nun das beste aller Zeiten ist. Vor einem Jahr schließlich legte Lucasarts seinen Klassiker **The Secret of Monkey Island** in einer neugestalteten **Special**

Edition (86 Punkte, GS 09/2009) wieder auf, deren Erfolg so groß war (unter anderem zeichneten Sie, die GameStar-Leser, das Spiel als Adventure des Jahres 2009 aus), dass nun die **Monkey Island 2 Special Edition** folgt.

Bunt und skurril

Spulen wir kurz zurück (das entsprechende Geräusch stellen Sie sich bitte JETZT vor): Guybrush hatte im ersten Teil zwar den Geist von LeChuck besiegt, aber nicht dessen Körper, der weiterhin irgendwo vor sich hin verwesete. Dank des prahlerischen Gehabes von Guybrush (schon sind wir wieder in der Gegenwart) kann LeChucks rechte Hand, der schmierige Largo LaGrande, im Laufe des zweiten Abenteuers seinen alten Kapitän als Zombie wiederbeleben. Der hat fortan nur noch eines im Sinn: Rache an Guybrush. Dieser muss mit Elaine und ihren Beziehungsproblemen kämpfen und sich auch noch auf die Suche nach dem legendären Schatz »Big Whoop« machen. Nur im Geheimnis von »Big Whoop« liegt angeb-

lich die Kraft, LeChuck endgültig zu besiegen. Und wie bei Piraten nun einmal üblich, weist eine Karte den Weg zum Schatz. Dummerweise ist die Karte in vier Teilen über drei Inseln der Karibik verstreut. Da wäre zunächst die heruntergekommene Piratenzuflucht Scabb Island, ein Sammelpunkt gescheiterter Existenzen mit einer üblen Spelunke, die gerne auch Rattenhaare serviert. Auf der Insel Phatt Island herrscht der faschistoide Diktator Phatt, der, nun ja, ziemlich fett ist. Aus der Kategorie »eklig, aber cool bis in alle Ewigkeit«: das verstörende Bild vom fetten Phatt in seinem Bett, wie er sich flüssiges Butterschmalz und andere Fette per Rohranlage direkt in den Rachen schießen lässt. Das wird kein Spieler so schnell vergessen. Und zuletzt gibt es noch die ewige Party-Faschings-Mardi-Gras-Insel Booty Island. Hier lädt der legendäre Weitspuckwettbewerb zur sportlichen Betätigung, verkauft der ewig plappernde Vertreter Stan gebrauchte Särge und veranstaltet Elaine ein skurriles Kostümfest. Zwischen diesen drei Inseln, von denen jede

zahlreiche Schauplätze bietet, kann Guybrush per Schiff frei hin und her schippern.

Stilbildende Rätsel

Auf den drei so unterschiedlichen Inseln löst Guybrush genretypisch Rätsel, um an die vier Kartenteile zu kommen. Wie damals durch Lucasarts etabliert benutzen Sie eingesammelte Gegenstände aus Ihrem Inventar entweder miteinander oder mit anderen Objekten. Das Ganze beherrschen Sie bequem mit einer intuitiven und kontextsensitiven Maussteuerung. Die damals den halben Bildschirm einnehmende SCUMM-Bedienoberfläche des Originals verschwindet nun zugunsten der Schauplätze. Nostalgiker können allerdings (wie schon in der **Special Edition** des ersten Teils) jederzeit ins Originalspiel aus dem Jahre 1991 zurück wechseln. Was **Monkey Island 2** aber eigentlich in den Rang eines Klassikers erhebt, der Stil in dem es seine Rätsel auf komplexe und vorbildhafte Art und Weise mitei-



Eines der zahllosen Highlights im Spiel: Der **legendäre Weitspuckwettbewerb** auf Booty Island, den Guybrush erst nach einer langen Rätselkette gewinnen kann.

sich nicht von ihm auf der Brücke erwischen lassen.
Ron: Ja, Largo LaGrande wurde nach meiner Heimat genannt.



An nahezu jeder Stelle im Spiel lassen sich **hochinteressante Audio-Kommentare** unter anderem von Monkey-Island-Schöpfer Ron Gilbert höchstpersönlich zuschalten.



Im Haus von Guybrushs Ex-Geliebter, **Gouverneurin Elaine Marley**, findet ein schrilles Kostümfest statt.

nander verweht. Die logisch aufgebauten, aber teils skurrilen Rätselketten, die sich kreuz und quer über alle drei Inseln mit ihren Dutzenden von Schauplätzen erstrecken, sind bis heute einmalig. So liegt ein gesuchtes Kartenstück offen in der Auslage eines Gemischtwarenladens. Aber um an dieses Stück heranzukommen, müssen Sie zahllose Schauplätze wie eine Bibliothek, die Spelunke oder den Grund des Ozeans besuchen. Allein diese Rätselkette wird Sie einige Stunden beschäftigen und (ganz wichtig) blendend unterhalten. Jeder Adventure-Designer sollte sich daher dieses Spiel zum Vorbild nehmen. Und wer doch mal an einem Rätsel schier zu verzweifeln droht, dem hilft in der **Special Edition** eine optionale dreistufige Hilfefunktion, die Sie behutsam zum nächsten Ziel führt.

Die Skelette singen

Monkey Island hat den Humor in PC-Spielen erfunden. Zumindest fast. Denn die Dialoge und Texte der Spielreihe gehören zum Standardrepertoire eines jeden Computerspielfans und sprühen vor Witz und Absurdität. Und die gute Nachricht für alle Fans lautet,

dass für die **Monkey Island 2 Special Edition** alle Dialoge professionell vertont wurden; sogar der legendäre Skelett-Tanz wird nun vollständig gesungen! Mit den passenden und hervorragend ausgesuchten Stimmen wirken die Dialoge gleich noch mal so gut. Allerdings nur für Spieler, die des Englischen mächtig sind. Eine deutsche Vertonung gibt es nicht, stattdessen müssen Sie mit den (guten) deutschen Untertiteln zur englischen Sprachausgabe vorlieb nehmen. Das war in der ersten **Special Edition** auch nicht anders. Gegenüber der hat sich allerdings das grafische Niveau der Neuauflage gesteigert. Die Hintergründe sind nun aufwändiger gezeichnet und animiert, und auch die Charaktere wirken ausgereifter. Geblieben sind allerdings die (offensichtlich gewollt) hakeligen Animationen, die den Retro-Charme unterstreichen sollen. Am Ende dieses großartigen Abenteuers – so viel sei vorweggenommen – erwartet Guybrush diesmal kein Allerwelts-Happy-End, sondern ein etwas verstörender Schluss, der die Grundlage für den dritten Teil von **Monkey Island** (92 Punkte, GS 01/1998) legt. *Patrick C. Lück*



Auf **Scabb Island** will Guybrush dem Handlanger LeChucks, Largo LaGrande, an die Wache. Die drei ganz und gar nutzlosen Piraten aus dem ersten Teil sind auch wieder da.



Übler Scherz: Auf Booty Island hat sich jemand als **LeChuck** verkleidet. Guybrush ist nicht angetan.

Meine Nr. 1!

Patrick C. Lück: Ich diskutiere gerne über die Qualität von Spielen, und möglicherweise liege ich dabei nicht immer richtig. Aber in einem Punkt lasse ich nicht mit mir reden: Für mich ist **Monkey Island 2** das beste Adventure aller Zeiten. Das beste! Punkt. Es hat die skurrilsten Einfälle (Weitspuckwettbewerb!), die schrulligsten Charaktere (Stan so gut wie nie!), den schrägsten Humor (die tanzenden Skelette!), die schönsten Rätselketten (die Voodoo-Puppen!), die ohrwurmigste Musik ... – ach, ich könnte die Aufzählung ewig fortsetzen. Um es kurz zu machen: Jeder, der dieses Spiel nicht kennt – marsch, kaufen, spielen! Und jeder, der es schon kennt – egal, marsch, kaufen, spielen!



redaktion@gamestar.de

MONKEY ISLAND 2: SPECIAL ED. ADVENTURE

ENTWICKLER Lucasarts
PUBLISHER Lucasarts
SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 7.7.2010
CA. PREIS 10 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEST-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel Pentium XP 2400+AMD, 1,0 GB RAM (XP), 1,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300A64 X2 6000+AMD, 2,0 GB RAM (Vista), 1,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Phenom II X2, 2,0 GB RAM, 1,0 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
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr hübsch gezeichnete Hintergründe + die meisten Charaktere ziemlich gut getroffen – einige hakelige Animationen	6 / 10
SOUND	+ hervorragende (englischsprachige) Sprecher + legendäre Ohrwurm Musik vom Feinsten – nur englische Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ optionales dreistufiges Hilfesystem + auch sonst ausreichend Hinweise + nie unfair – Profis evtl. nicht genug gefördert	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ ironisches Piraten-Karibik-Feeling + perfekter Mix aus modernen und frühneuzeitlichen Elementen + Retro-Klassiker-Charme	10 / 10
BEDIENUNG	+ intuitive und kontextsensitive Maussteuerung + wahlweise Original-SCUMM-Oberfläche – Bibliothek (dt.) nicht alphabetisch	8 / 10
UMFANG	+ massig originelle Schauplätze + gute Spieldauer + freischaltbare Extras und Achievements – wenig Wiederspielwert	8 / 10
HANDLUNG	+ spannende Schatz(karten)suche + ein Handlungsstrang absurder als der nächste + LeChuck und Largo als ständige Bedrohung	10 / 10
CHARAKTERE	+ alte Bekannte aus Teil 1 weiterentwickelt + neue Charaktere fügen sich wunderbar ein + alle einzigartig und auf ihre Weise liebenswert	10 / 10
DIALOGE	+ sprühen vor Wortwitz und Komik + nie langweilig + zahllose Zitate und Anspielungen	10 / 10
RÄTSEL	+ vorbildlich verknüpfte Rätselketten, über alle drei Inseln verteilt + abgedrehte Lösungen, aber stets logisch + genügend Hinweise	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT Eines der besten Adventures aller Zeiten.

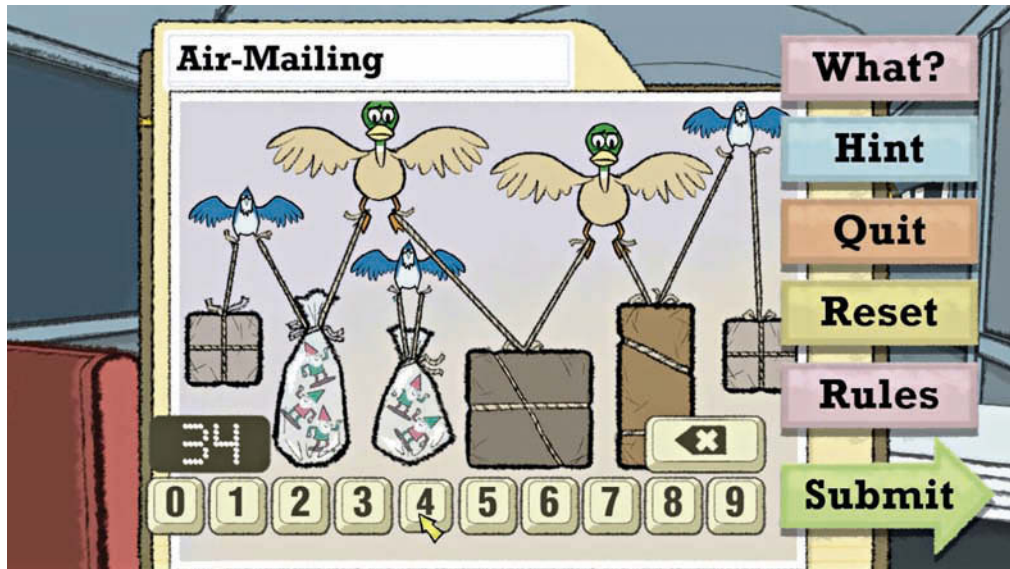




Einfacher geht's nicht: Große **Symbole** zeigen anklickbare Bereiche an.



Agent **Tethers** findet bei seinen Ermittlungen Seltsames vor.



Eine typische **Denkaufgabe** im Spiel: Wieviele Gartenzwerge tragen die Vögel insgesamt, wenn das Gewicht jeweils ausbalanciert sein muss?

Puzzle Agent

Das gab's auf dem PC lang nicht mehr:
ein Knobelspiel voll Denksport-Rätsel.
Mit einer netten Geschichte obendrein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6930

Der GameStar-Redakteur Michael testet zwei Spiele am Tag, die Kollegin Petra drei und Daniel sieben. Wenn vier GameStar-Redakteure in einer vollen Woche 84 Spiele testen, wie viele Spiele testet dann Christian am Tag?

So, jetzt wo wir alle Leser verloren haben, die sich sowieso nicht für Logikaufgaben interessieren, können wir übrigen über **Puzzle Agent** reden. Denn im kleinen (nur englischen) Knobelspiel von Telltale (**Sam & Max**) geht's um das Knacken von Denksport-Tüfteleien. Und um Radiergummis.

Nelsons Nonsense

Vielleicht kennen Sie die Youtube-Filmchen von »Grickle« alias Graham Anable. Auf dessen Zeichenstil basiert der Look von **Puzzle Agent**. Jener Agent heißt Nelson Tethers und leitet beim FBI die Abteilung für Rätselfragen, bis ihn sein Chef ins verschneite Nest Scoggins schickt. Die dortige Radiergummifabrik hat den Geist aufgegeben, Tethers soll den Vorfall untersuchen. Klingt nicht sonderlich ernsthaft? Ist es auch nicht, in **Puzzle Agent** regiert sanfter Nonsense. Darunter mischt Telltale eine Prise Mystery, sodass man durchaus wissen will, wohin der Vorarbeiter verschwand und was die »verborgenen Leute« im Wald treiben. Der leicht tollpat-

schige Tethers erdet das absurde Geschehen mit angenehmer Selbstironie und führt den Fall nach maximal vier Stunden Spielzeit zu einem unbefriedigenden Ende, das alle Fragen offen lässt.

Tethers Tests

Der augenzwinkernde Grundton steht **Puzzle Agent** schon deshalb gut, weil Tethers für die Bewohner von Scoggins alle naselang Logikrätsel lösen muss, was zu ernsten Krimi-Ermittlungen schlecht passen würde. In Tethers Welt ist das dagegen normaler Alltag, und so berechnet er – also Sie – munter Traglasten von Vögeln, ordnet Überwachungsfotos richtig an, setzt Puzzles zusammen und zäumt Käfer so ein, dass sie sich nicht in die Quere kommen. Die gerade mal 37 Kopfnüsse im Spiel sind hübsch in Szene gesetzt, aber variieren überwiegend altbekannte Denksportaufgaben und wiederholen sich auch noch oft, sodass die Rätselsubstanz von **Puzzle Agent** letztendlich enttäuscht. Das gilt insbesondere, wenn Sie das Vorbild des Spiels kennen, die hervorragende **Professor Layton**-Reihe für Nintendo DS. Die zu spielen, dafür hat übrigens Christian in der GameStar-Redaktion am meisten Zeit, schließlich testet er kein einziges Spiel. Oder ist das sanfter Nonsense? **CS**

Keine harte Nuss

Christian Schmidt: Wenn Sie ausschließlich an kniffligen Aufgaben interessiert sind, dann investieren Sie die 10 Euro lieber in Rätselhefte. Sonderlich herausfordernd ist Puzzle Agent nämlich nicht, erfahrene Knobler entdecken im Spielehäppchen nichts Originelles. Nintendos Professor Layton bleibt in der Hinsicht weiter Rätselkönig. Dafür entschädigt Agent Tethers mit Stil und Witz, denn die (trotz allem unterhaltsamen) Aufgaben sind in eine gut gemachte Handlung eingestrickt.



christian@gamestar.de

PUZZLE AGENT

KNOBELSPIEL

ENTWICKLER Telltale Games (Sam & Max: All-Zeit bereit, GS 07/10: 78 Punkte)
PUBLISHER Telltale Games
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 1.7.2010
CA. PREIS 10 Euro
USK nicht geprüft

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 210 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 210 MB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3800+ AMD 1,0 GB RAM 210 MB Festplatte

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

BEWERTUNG

GRAFIK	sehr stimmungsvoller, reduzierter Comicstil + teils flüssig animiert ... + ... teils sehr hakelig + mitunter allzu detailarm	5 /10
SOUND	gute (englische) Sprecher + passende, gut gemachte Musikuntermalung + ordentliche Soundeffekte	8 /10
BALANCE	dreistufige Tipps für Rätsel + entspannend für Feierabend-Knobler ... + ... aber zu leicht für Spieler mit Logikrätsel-Erfahrung	6 /10
ATMOSPHÄRE	Einsamkeit des Schauplatzes gut eingefangen + skurrile Charaktere + spannter, ironischer Humor + Rätsel wirken aufgesetzt	9 /10
BEDIENUNG	simple Maussteuerung geht kaum + Tagebuch und Rätselübersicht + Auto-Speichern + in Rätseln oft Umblättern nötig	9 /10
UMFANG	einige optionale Rätsel ... + ... aber insgesamt nur 37 Aufgaben + viele Wiederholungen + maximal 4 Stunden Spielzeit	3 /10
HANDLUNG	netter Mystery-Touch + geheimnisvoller Einstieg und spannende Fragen ... + ... die nicht aufgelöst werden + enttäuschendes Ende	6 /10
RÄTSEL	gut erklärt und logisch + verschiedene Denksport-Herausforderungen ... + ... aber viel zu wenig Abwechslung + viele olle Kamellen	5 /10
DIALOGUE	Auswahl-dialoge geben Zusatzinformationen + amüsante Gespräche mit gut getimten Pointen + ziehen sich nie in die Länge	10 /10
CHARAKTERE	sympathischer Held + überschaubares Hauptpersonal mit dezentler Charakterentwicklung + letztlich kaum Tiefgang	6 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT **Anspruchslos, aber charmant verpackte Knochelei.**

67

SPIELSPASS


Daniel Matschijewsky

hatte durch den Test von Summer Challenge einen so starken Muskelkater im Arm, dass er tagelang einhändig tippen musste.


Heiko Klinge

trauert noch heute all den Joysticks nach, die er anno 1984 durch Summer Games verschlissen hat.

Sport

Schweiß und Tränen

Sport ist Mord. Ein Spiel macht dieser Redewendung derzeit alle Ehre.

Meine Güte! Das klingt ja, als ob ihr ein Dutzend Sprühdosen schüttelt«, ruft Christian gegen das lautstarke Klackern an, das aus Daniels Büro über die Flure schallt. Die Ursache: Der Sport-Tester spielt **Summer Challenge: Athletics Tournament** und muss hierfür wie bekloppt auf seine Tastatur hämmern. Hinter ihm stehen Nico, Hendrik und Praktikant Daniel, die dasselbe mit ihren Gamepads tun. Während wir im großen Stil hilflose Eingabegeräte malträtieren, stellt sich uns eine berechtigte Frage: Macht das Spaß? Einerseits erzeugt 49Games' Minispiel-Sammlung

dadurch vor allem im Mehrspieler teil höchst absurd-unterhaltsame Situationen. Andererseits sieht modernes, anspruchsvolles und vor allem auf Dauer motivierendes Spieldesign anders aus. **DM**



Wie vernichtet man **Gamepads**? Mit Summer Challenge.

Sport-Inhalt

Tests

Summer Challenge: Athletics Tournament.....84

Sport-Charts 09/2010

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

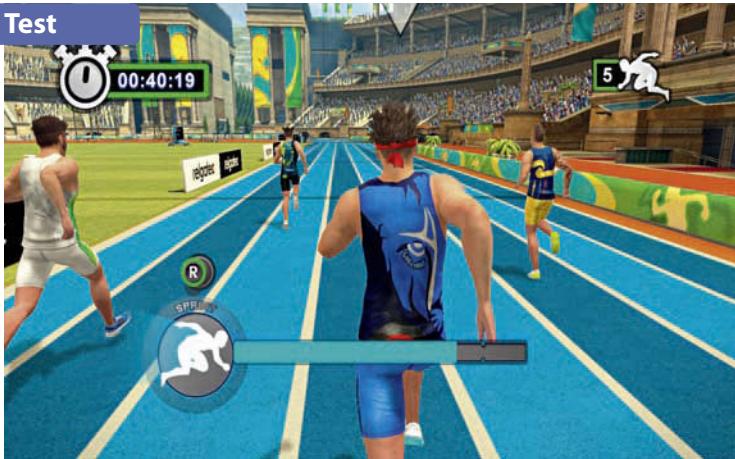
Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spieldesign / Streckendesign
1	Race Driver: Grid	Rennspiel	Codemasters	07/08	91	10	9	10	9	8	9	10	9	7	10
2	Trackmania United Forever	Rennspiel	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	Blur	Rennspiel	Activision/Bizarre Creations	08/10	85	7	10	9	9	9	8	8	8	8	9
10	Pure	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	11/08	85	10	8	9	7	7	8	9	9	9	9
11	Need for Speed: Shift	Rennspiel	Electronic Arts/Slightly Mad	11/09	84	8	10	6	9	8	9	9	9	7	9
12	Fifa 10	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/09	84	6	7	9	9	8	10	8	9	9	9
13	WSC Real 09	Sportspiel	Deep Silver/Blade	10/09	84	6	7	8	8	8	10	10	9	8	10
14	Madden NFL 08	Sportspiel	EA Sports/EA Tiburon	10/07	84	7	10	8	8	8	10	8	9	6	10
15	Juiced 2	Rennspiel	THQ/Juice Games	02/08	83	8	9	6	9	6	8	10	8	9	10
16	Split/Second: Velocity	Rennspiel	Disney Interactive/Black Rock	07/10	82	9	10	7	9	9	7	8	8	5	10
17	MotoGP 08	Rennspiel	Capcom/Milestone	12/08	82	8	5	9	9	8	9	9	7	9	9
18	GTR Evolution	Rennspiel	Namco Bandai/Simbin	09/08	82	6	8	8	7	9	8	10	9	8	9
19	Tiger Woods PGA Tour 08	Sportspiel	EA Sports	10/07	81	7	8	8	8	10	6	7	9	8	10
20	SBK X	Rennspiel	Black Bean/Milestone	07/10	81	7	8	9	7	9	8	8	9	8	8

Sport-Klassiker

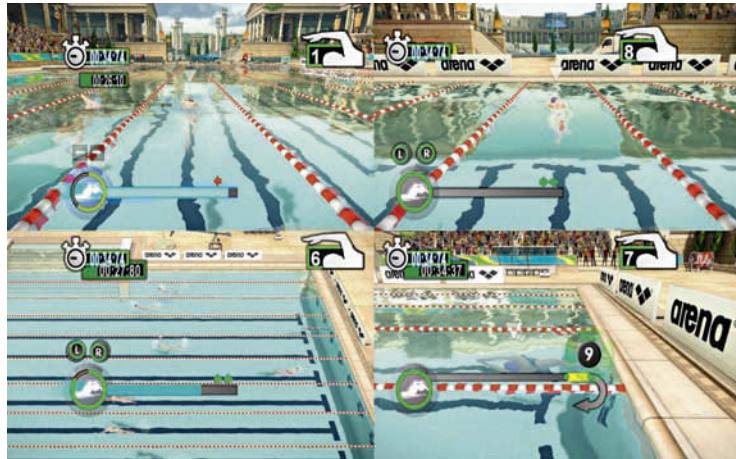
In dieser Liste finden Sie besondere Sport-Schätze, also Titel, die außergewöhnlich gut waren oder das Genre durch neue Impulse bereichert haben.

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	Nic e 2	Rennspiel	THQ/Synetic	11/98	88
5	Anst oss 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.**



Bei Ausdauerdisziplinen wie dem **400m-Sprint** malträtieren Sie Ihr Gamepad gefühlte Ewigkeiten lang.



Im **Splitscreen-Modus** dürfen bis zu vier Spieler an einem PC gegeneinander antreten.

Summer Challenge Athletics Tournament

Der Hamburger Sportspiel-Entwickler 49Games kehrt nach fast zwei Jahren Pause auf den PC zurück. Die Freude darüber hält sich in Grenzen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6913

Wir glauben an ein Komplott: Der deutsche Entwickler 49Games arbeitet Hand in Hand mit den Gamepad- und Tastaturherstellern. Denn wer **Summer Challenge: Athletics Tournament** spielt, der verschleißt Eingabegeräte schneller als der jamaikanische Sprintmeister Usain Bolt seine Laufschuhe. Veteranen dürfte das an **Summer Games** von 1984 erinnern. Was uns gleich zur nächsten Verschwörungstheorie bringt: Stammt das Spieldesign von **Summer Challenge** etwa aus demselben Jahr?

Schweißtreibend

In **Summer Challenge** stehen 20 Disziplinen zur Auswahl. Das klingt erst mal umfangreich, entpuppt sich aber teilweise als Mogelpackung. So ist der 200m-Sprint lediglich doppelt so lang wie die 100m-Variante, steuert sich aber identisch. Spielerische Abwechslung gibt's trotzdem. Während Sie etwa beim Turm- und Trampolinspringen knifflige

Tastendruck-Aufgaben meistern, kommt es beim Diskus, Speer und Kugelstoßen auf gutes Timing und den richtigen Wurfwinkel an. In die Kategorie »Muss nicht sein« fallen indes Ausdauer-sportarten wie Schwimmen und Laufen, in denen Sie ausschließlich wild auf Tasten hämmern. Wäre das nicht schon ärgerlich genug, setzt **Summer Challenge** mit seinem unfairen Schwierigkeitsgrad noch einen drauf. Auch die Tastatur- sowie die Gamepad-Steuerung lassen nötigen Feinschliff vermissen. Ebenfalls schade: Zwar dürfen Sie im Karriere-modus diverse Charakterwerte ausbauen, spürbare Auswirkungen hat das aber nicht; die Herausforderungen bleiben auch trotz des Trainings bockschwer. Grafisch macht **Summer Challenge** hingegen einen guten Eindruck und erzeugt zusammen mit den Wiederholungen, Siegerehrungen sowie dem tosenden Publikum eine angemessene Wettkampfstimmung. **DM**

Sport ist Mord

Daniel Matschijewsky: Beim Spielen will ich Spaß haben, nicht schwitzen. **Summer Challenge** lässt mich nicht nur ständig wild auf Tasten hämmern, es konfrontiert mich auch mit einem Schwierigkeitsgrad, gegen den mein Deo keine Chance hat. Schade, denn eigentlich sind die Disziplinen nett präsentiert und abwechslungsreich. Spaß daran haben aber nur frustresistente Perfektionisten. Ob die zur Zielgruppe einer Minispiel-Sammlung gehören, darf bezweifelt werden.



danielm@gamestar.de

SUMMER CHALLENGE

SPORTSPIEL

ENTWICKLER 49Games (RTL Winter Sports 2009, GS 01/09: 70 Punkte)
PUBLISHER Dtp
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.7.2010
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 0 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4300 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 2,6 GB Festplatte Gamepad

PROFITIERT VON Gamepad
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Protect DVD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Alle Disziplinen (4)
SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wird schnell öde. Treiben Sie mit Ihren Freunden lieber echten Sport.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ ansehnliche Sportarenen + stimmige Beleuchtung - detailarme Athleten - teils hakelige Animationen	7 / 10
SOUND	+ stimmige Publikumskulisse + passende Musik - Kommentar wird schnell eintönig - schwache Toneffekte	7 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + bockschwerer Karriere-Modus - keine Fehlertoleranz - nichts für Einsteiger	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ passende Wettkampfstimmung + Wiederholungen und Siegerehrungen - etwas steril präsentiert - keine Lizenzen	7 / 10
BEDIENUNG	+ nur wenige Tasten nötig + simple Menüs - manche Disziplinen nicht vernünftig steuerbar - Tastatur wie Gamepad mit Schwächen	5 / 10
UMFANG	+ 20 Disziplinen + diverse Meisterschaften + Splitscreen-Modus - Turniere ähneln sich stark - zu wenig Abwechslung	7 / 10
REALISMUS	+ manche Disziplinen verlangen Geschick und Timing - nett gemachte Quicktime-Events - meist wüstes Knöpfchähmern	6 / 10
KI	+ nachvollziehbare Zeiten und Weiten + KI macht gelegentlich Fehler - ... leistet aber manchmal auch Unmenschliches	8 / 10
MANAGEMENT	+ trainierbare Talente ... - ... die sich kaum auf den Athleten auswirken - kein Sponsoring oder sonstiges Management	3 / 10
SPIELZÜGE	+ Disziplinen verlangen unterschiedliche Fertigkeiten + Hochsprung-Turniere angenehm taktisch - keine Variation im Ablauf	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Hübsches Knöpfchendücken für Nervenstarke.

60

SPIELSPASS

Leserbriefe

Runes of Magic

Der pure Kapitalismus

❖ Da GameStar Runes of Magic durch Promotion-Codes und Werbung unterstützt und einen wohlwollenden Test abgedruckt hat, solltet ihr euch auch einmal der Kehrseite des Spiels annehmen.

Es ist eine relativ neue Entwicklung: Asiatische Firmen programmieren ein Free-2-Play-MMO mit Item-Shop, das in ihrem jeweiligen Land mehr oder minder erfolgreich läuft. Dann verkaufen sie die Lizenz an Publisher und Vertriebe in anderen Ländern. Diese Publisher schlagen gerne zu, denn sie bekommen ein komplettes Spiel fertig geliefert, ohne Entwicklungs- oder Personalkosten. Man richtet Server ein, vermarktet das Spiel groß als F2P und reibt sich die Hände, denn »free« sind diese Spiele am Ende meistens nicht.

Frogster hat im ablaufenden Geschäftsjahr etwas mehr als zwei Millionen Euro Gewinn nach Steuern gemeldet. Dieses Geld wurde hauptsächlich durch Runes of Magic und Bounty Bay Online eingespielt. Kürzlich verkündete man, dass die Spieleranzahl in Runes of Magic die Fünf-Millionen-Marke durchbro-

chen habe. Das hört sich natürlich erst mal gut an, denn ich gönne es einer deutschen Spielefirma wie Frogster, auch einmal Erfolg zu haben.

Aber was Frogster hier betreibt, ist der pure Kapitalismus. Der Support und die Betreuung im Spiel scheinen auf Minimalkosten zu laufen und lassen sehr zu wünschen übrig. Die Fehlerbeseitigung ist eine Katastrophe. Und obwohl Runes of Magic als Free2Play propagiert wird, ist es ohne die Gegenstände aus dem Item-Shop so gut wie unmöglich, höhere Instanzen zu spielen.

Pünktlich zum Erscheinen von Kapitel 3 wurde der Diamantenhandel (die Währung des Item-Shops) im Auktionshaus des Spiels eingestellt, durch den Spieler die Möglichkeit hatten, die normalerweise nur gegen echtes Geld erhältlichen Diamanten gegen Spielgold einzutauschen. Kurz darauf meldete Frogster einen Umsatzrekord für die erste Woche unter Kapitel 3 – ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Der offizielle Grund für die Einstellung des Handels war, die Gefahr durch chinesische Goldfarmer einzudämmen. Die tummeln sich allerdings weiter auf den Servern

und Spammen fröhlich ihre Dienste durch die Spielwelt.

Ein weiteres Indiz dafür, dass Frogster nur am Gewinn und nicht an den Spielern interessiert ist, ist die Fehlerbeseitigung, oder besser gesagt: deren Abwesenheit. Runes of Magic hat immer noch an Bugs aus Kapitel 1 zu knabbern, und das Spiel geht gerade in Kapitel 3. Runewaker, der taiwanese Entwickler von Runes of Magic, konzentriert sich fast ausschließlich darauf, neue Inhalte zu erstellen. Frogster verweist gerne darauf, dass allein Runewaker für die Bugbeseitigung zuständig sei, was aber nicht oder unzureichend geschieht. So kommt es häufig vor, dass ein Patch aufgespielt wird, der noch mehr kaputt macht, als er repariert. Oder es erscheint ein 150 MByte großer Patch ohne Patchnotizen, weil Frogster keine aus Taiwan vorliegen. Wie kann eine Firma einen Patch aufspielen, wenn man nicht einmal weiß, was drin ist?

Euer Test ist übrigens ein Schlag ins Gesicht der meisten Runes-of-Magic-Spieler. Sowohl das Schlachtsystem als auch die Hausmädchen sind seit Wochen verboggt und kaum spielbar bzw.



nicht zu gebrauchen. Beim Schlachtsystem kommt es oft vor, dass entweder die Schlacht nach einer halben Stunde einfriert und alle Spieler vom Server kickt, oder es nur vier bis fünf Leute einer Gilde überhaupt schaffen, das Schlachtfeld zu betreten. Die Hausmädchen haben ein Problem damit, dass ihre Müdigkeit nicht geringer wird, und verweigern deswegen den Dienst. Das groß angekündigte Petsystem ist Stand 30. Juni noch nicht integriert, genauso wenig wie das Heiratssystem. Martin Steigele

❖ Wir haben Frogster um eine Stellungnahme gebeten.

Bei einem Projekt von einer derartigen Komplexität wie Runes of Magic bleibt es leider nicht aus, dass einige Programmfehler erst im laufenden Betrieb auffallen. Hier arbeiten wir eng mit unserer Community zusammen und leiten ihr Feedback an den Entwickler Runewaker weiter, um Runes of Magic konsequent zu verbessern und auszubauen. Die Anliegen der Spieler sind bei uns im gesamten Team inklusive Vorstand und in der Geschäftsführung angekommen, und sie messen deren Umsetzung und damit der Zufriedenheit der Community allerhöchste Priorität bei. So streben wir zum Beispiel an, die Lösung der angesprochenen Probleme mit den Belagerungskriegen, aber auch mit dem Hausmädchen im kommenden Inhaltsupdate 3.0.3 zu liefern, das noch im Juli erscheinen soll. Dieses Update wird auch das lang erwartete Beziehungssystem – inklusive Heirat – ins Spiel einführen, das Pet-System ist bereits am 1. Juli integriert worden.

Den Diamantenhandel im Auktionshaus mussten wir in der Tat deaktivieren, um die Einschränkung des Spielspaßes durch so-



Runes of Magic: »Das Spiel krankt so stark an Bugs und überfordertem Support, dass immer mehr Spieler den Spaß verlieren.«



The Crossing: »Ewig schade, dass sich niemand finanziell für dieses Projekt eingesetzt hat.«

genannte Goldfarmer einzudämmen. Das ist uns mit der Aktion auch weitgehend gelungen. Doch dieser Kampf ähnelt dem gegen Windmühlen, weshalb wir auch in Zukunft, wenn notwendig, konsequent weitere Maßnahmen ergreifen werden. Wir arbeiten zurzeit daran, sobald wie möglich eine neue und überarbeitete Form des Diamantenhandels einzuführen. Der Aufbau des neuen Systems basiert aus Ergebnissen einer umfangreichen Community-Umfrage, die wir nach der Abschaltung des Features durchgeführt haben.

Philipp Senkbeil,
PR Manager Europe

The Crossing

Erschütternder Report

❖ Ich habe mit starkem Interesse euren Report zum fallengelassenen Spiel »The Crossing« gelesen. Dieser Bericht hat mich erschüttert. Ich erinnere mich, als ich vor vielen Monden mal eine Preview zu diesem innovativen Spiel bei euch las. Ich war schwer begeistert vom Konzept, das sich die Arkane Studios da ausgedacht haben. Ewig schade, hat sich doch niemand gefunden hat, der sich finanziell für dieses Projekt einsetzt.

Sandro Hiernayer

Zur richtigen Zeit

❖ Ihr überrascht mich immer wieder. Erst vor kurzem dachte ich: »Was ist eigentlich aus diesem Spiel geworden, das Single- und Multiplayer organisch vermischen wollte?« Kaum schlage ich

die aktuelle Ausgabe auf, springt mir der Report über The Crossing ins Gesicht. Danke für eure großartige und seriöse Berichterstattung zur richtigen Zeit.

Matthias Forkert

Modern Warfare 2

Hacker und Cheater

❖ Zur Zeit treten deutlich vermehrt Hacker und Cheater in Modern Warfare 2 auf. So ist ein Bekannter innerhalb von wenigen Matches von Prestige-Stufe 2, Level 30 auf Prestige-Stufe 10, Level 70 aufgestiegen, jeweils eine Prestige-Stufe pro Abschuss. Außerdem hat er nun alle Embleme und Titel und vollkommen die Lust am Spiel verloren. Ich selbst komme vermehrt auf Server, auf denen man 30 Meter hoch springen kann, auf denen Wallhacks für alle aktiv sind oder die kein Punktelimit mehr besitzen. Es gibt Bugs (durch Hacks verursacht?), bei denen einige Teamkameraden als Feinde angezeigt, aber nicht abgeschossen werden können. Langsam zieht sich dieses Spiel selbst ins Lächerliche, gerade wenn man noch 15 Euro für fünf Karten ver-

langt. In vielen Foren ist bekannt, dass man Valves Anti-Cheat-System VAC deaktivieren und somit gefahrlos cheaten kann. Von Infinity Ward und Steam kommt keine Reaktion auf Beschwerden.

Andreas Schulte

❖ Andreas' Erfahrungen decken sich mit unseren. Die Problematik ist nicht neu für Modern Warfare 2, bereits im Februar hat Infinity Ward die Accounts von offensichtlichen Cheatern sperren lassen. Doch das ist nur ein Mittel gegen die Symptome und nicht gegen die Krankheit. Wir haken bei Infinity Ward und Valve nach, was man in Zukunft gegen die Cheater zu tun gedenkt.

Petra Schmitz

Need for Speed

Legt Porsche neu auf!

❖ Nachdem nun mit Need for Speed: Hot Pursuit der neueste Teil der Serie angekündigt worden ist, stelle ich mir die Frage, ob ich der Einzige bin, der sich eine Fortsetzung des grandiosen Need for Speed: Porsche wünscht? Für mich war das der bisher eindeutig beste Teil! Ein grandioser Evolutions-Modus, abwechslungsreiche Strecken und viele Infos und Videos zu Autos und Strecken ergaben eine perfekte Mischung. Wisst ihr, ob da etwas in Planung ist?

Christian Freitag

❖ Electronic Arts ist in Sachen Need for Speed wie immer sehr zugeknöpft (was auch daran liegen mag, dass sie die Serie ständig neu ausrichten). Wir halten einen neuen Porsche-Teil für unwahrscheinlich, da sich die Einzellizenz eines Herstellers für Electronic Arts nicht



Need for Speed: Porsche: »Grandioser Evolutions-Modus, abwechslungsreiche Strecken.«

Fehler!

Es ist selten, dass wir Beschuldigte an dieser Stelle selbst zu Wort kommen lassen; schließlich wollen wir unseren Lesern all das unkohärente Flennen ersparen. Ausnahmsweise rechtefertigen sich diesmal aber zwei auf brief@gamestar.de von den Lesern Ange-schwärzte eigenhändig gegenüber ihren Anklägern. Na, das wird ja was werden ...

Cover: Crysis 2

»Der Held trägt seine Waffe auf dem Cover auf der falschen Seite, nämlich links. Auf all euren Screenshots führt er die Waffe rechts. Das hat seinen Sinn, denn beinahe alle Sturmge-wehre werfen die Hülsen der abgefeuerten Patronen nach rechts aus. Man muss sie also rechts halten, außer man kann damit leben, dass einem ständig glühendheiße Hülsen ins Gesicht geworfen werden.«

Johannes Kraml

»Tatsächlich ist es so, dass wir Gelegenheit hatten, bei einem Testschießen in New York anwesend zu sein, bei dem verschiedene Cysis-Waffen vorgeführt wurden. Wir konnten Fotos machen, die wir später minutiös nachgerendert haben. Auf unserem Bild zeigt der Chefredakteur, der gewöhnlich als Double für den Helden genommen wird, wie die Waffe funktioniert. Da das Ganze in der Zukunft spielt, lässt sich diese Waffe leicht für Rechts- und Linkshänder umstellen, wobei es Rechts-wie Linkshänder in der Zukunft gar nicht mehr gibt, weil jeder alles mit jeder Hand kann. Wir haben dann darum gebeten, auf Linksbetrieb umzustellen, damit die Figur sich dem Leser zuwendet, statt sich abzuwenden. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Leser Unrecht hat.«

Michael Trier

Titelstory: Crysis 2

»Ein nicht genannter Redakteur, nennen wir ihn mal »Michael Graf«, schreibt in seiner Preview zu Crysis 2, dass der Held »Nomad« ... *BI-EP* AHA! Da haben wir es! Der Held von Crysis 2 ist nicht Nomad, sondern ein neuer Kerl namens ... dings. Naja, Crytek war noch nie wirklich kreativ bei den Namen.«

Sören Diedrich
(verhasstester ehrenamtlicher
GS-Mitarbeiter)

»Bei meinen langen Gesprächen mit meinem guten Freund und Crytek-Boss Cevat Yerli auf der E3 erwähnte Cevvi, wie ich ihn (in seiner Abwesenheit) vertraulich nenne, den neuen Helden »Alcatraz« nicht. Der wurde erst eine Woche später enthüllt, als das Heft schon im Druck war. Überhaupt, was für ein lächerlich durchschaubarer Code: Wenn man bei »Alcatraz« drei Buchstaben weglässt und vier austauscht, kommt »Nomad« raus – bingo! Man muss echt nur mal hinschauen: Der »Neue« hat seltsam blaue Haut, trägt einen Helm und ballert viel rum – genau wie der Alte! Klingelt's? Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Leser Unrecht hat.«

Michael Graf

Hallo GameStar,

In letzter Zeit ist Ubisoft durch kundenfeindlichen Kopierschutz aufgefallen. Ich habe in den letzten Wochen eine andere Seite kennengelernt: den Ubisoft-Support. Was mir da widerfuhr, ist an Kuriosität schwer zu übertreffen.

Alles begann mit der Entscheidung, den DLC »Der Aufruhr« für Splinter Cell: Conviction zu kaufen. Da ich keine Steam-Version des Spiels habe, bin ich auf den Ubisoft-Shop angewiesen. Leider kam es bei der Bestellung zu einem Fehler mit meinen Zahlungsangaben. Auch Tests mit anderen Zahlungsarten sowie verschiedenen Browsern führten zum selben Ergebnis. Im Laufe dieser Tests fielen mir noch weitere Bugs auf, zum Beispiel nicht funktionierender Logout, Fehler im Login-Formular und diverse tote Links. Normalerweise wäre hier für mich schon Endstation und die Toleranzgrenze erreicht; einzig und allein der großartige Koop-Modus von Splinter Cell und der wachsende Kuriositätsfaktor der Servicemeldungen motivierten mich, das Problem weiterzuverfolgen.

Woche 1 (Ende Mai): Nett wie ich bin, schicke ich über das Kontaktformular des Shops eine detaillierte Fehlerbeschreibung inklusive Meldung weiterer Bugs. Zwar fühle ich mich wie ein Betatester, aber wenn es anderen Kunden Ärger erspart – warum nicht?

Woche 3: Da ich nun seit zwei Wochen vergeblich auf eine Antwort warte, rufe ich die Support-Hotline des Shops an. Dort klärt man mich auf, dass ich mich an den Ubisoft-Support wenden müsse, da man hier nur für Bestellungsverwaltung zuständig sei. Auf der Website des Ubisoft-Supports stellt sich heraus, dass die Telefonnummer kostenpflichtig ist. Andere Lösungsmöglichkeiten wie Live-Chat (nicht besetzt) und FAQ (mein Problem nicht aufgeführt) scheitern, weshalb mich der Anruf notgedrungen 27 Cent/min kostet.

Die hilfsbereite Dame am anderen Ende der Leitung erklärt mir nach einer detaillierten Fehlerbeschreibung, dass für die Lösung des Problems der Ubisoft-Shop zuständig sei. Langsam verabschiedet sich meine Geduld, dennoch erkläre ich höflich, dass mich ihre Kollegen dort zu ihr verwiesen haben. Nach mehrminütiger Diskussion verbleiben wir so: Sie klärt intern, wer zuständig ist, und lässt es mich dann schnellstmöglich wissen – »spätestens morgen geben wir Ihnen Bescheid!«

Woche 4: Wieder höre ich eine Woche nichts von Ubisoft. Dann plötzlich ein Lebenszeichen: Es wird ein Support-Thread in meinem persönlichen Forum eröffnet. Darin steht, dass mein Problem weitergeleitet wurde und ich bei Lösung verständigt werde. Einige Tage später bekommt der Thread den Status »Problem gelöst«. Ich freue mich, versuche den Kauf erneut und scheitere am selben Problem. Leicht genervt frage ich im Forum, inwiefern das Problem denn gelöst sei, und erhalte kurz darauf die Antwort, dass der Status »leider vom System automatisch zugewiesen wird« und ich mich ans Ubisoft-Shop-Kontaktformular wenden solle. Der mitgelieferte Link funktioniert nicht.

Gleichermaßen genervt wie verzweifelt beschreibe ich das Ergebnis meiner Odyssee in meinem Supportforum, und siehe da, ich erhalte einen Tag später eine E-Mail mit der Bitte einer Problembeschreibung und der Einsendung eines Screenshots.

Auf eine Antwort warte ich noch heute.

Fazit: Die aufgewendete Zeit zum Kauf überschreitet vermutlich die Spielzeit des DLCs, die Telefonkosten vermutlich den Preis.

Georg Knabl

bewährt hat. Aber es sollte nichts dagegen sprechen, dass einige der Ideen aus Porsche ihren Weg zurück in die Serie finden – wir klopfen mal bei den Entwicklern an.

Daniel Matschijewsky

Spielen ohne Windows

Mac und Linux kennzeichnen

Die Ergebnisse eurer Online-Umfrage zum Thema »Steam auf Mac/Linux« zeigen, dass fast 40% eurer Leser daran interessiert sind, statt Windows ein anderes Betriebssystem zu nutzen. Für mich persönlich war das enttäuschende Vista der Grund zum Ausstieg aus der Windows-Welt. In Linux habe ich eine deutlich schnellere und komfortablere Alternative gefunden, die ich jedem empfehlen kann. Leider bin ich zugleich begeisterter Spieler

und werde immer wieder von neuen Spielen gezwungen, mein Windows zu starten.

Ihr als Spielmagazin hättet hier die Möglichkeit, einen großen Beitrag zur Freiheit der Spieler zu leisten. Führt doch in die Wertungskästen ein kleines Feld »Betriebssysteme« mit Windows, Linux und MacOS ein und bewertet mit einem Farbcode, ob und wie gut sie unterstützt werden. Grün könnte bedeuten: läuft auf Anhieb, Gelb: läuft mit ein wenig Aufwand (z.B. Emulationssoftware), Rot: läuft nicht.

Das würde die Aufmerksamkeit sowohl der Entwickler als auch der Leser darauf richten, dass es durchaus Alternativen zu Windows gibt. Bei vielen aktuellen Spielen ist es oft nur ein besonders stringenter Kopierschutz, der dem Spielgenuss un-

ter Linux im Weg steht. Insbesondere Spiele, die bereits für MacOS erscheinen und daher auf OpenGL setzen, dürften sehr einfach zu portieren sein. Letztlich wäre es nicht nur für Spieler, sondern auch für die Hersteller ein großer Vorteil, andere Betriebssysteme zu bedienen, da sie damit potenzielle neue Käufer erreichen.

Mirko Seithe

Wir verfolgen die alternativen Betriebssysteme seit vielen Jahren, nicht zuletzt deshalb machen wir immer wieder solche Umfragen. Dass es Steam inzwischen auch für Macs gibt und für Linux wohl in Planung ist, hat dem Thema neuen Schwung gegeben.

Allerdings sehen wir den Mehrwert einer solchen Kennzeichnung nicht, denn die Felder für Mac und Linux wären fast immer Rot. Die Emulation von Windows-Spielen unter Linux ist etwas für Tüftler, aber für wenig technikbegeisterte Spieler zu umständlich. Linux und MacOS haben zudem nach wie vor einen geringen Marktanteil; Macs leiden an vergleichsweise langsamen Grafikkarten, der weitgehend durch Apple vorgegebenen Hardware und mangelnder Aufrüstbarkeit. Linux wird von Spielherstellern gemieden, weil sie ähnlich aufwändiges Bugfixing wie unter Windows für einen Bruchteil der Zielgruppe betreiben müssten. Eine Kennzeichnung der Plattformen in GameStar hätte also wenig Sinn, könnte aber den Eindruck erwecken, dass Linux und Mac für Spieler erstzunehmende Alternativen seien. Was sie leider aber immer noch nicht sind.

Daniel Visarius

Blur

Vorbild Dethkarz

Euer Test von Blur ist gut, aber wie auch schon in den Previews sagt ihr immer wieder, das Spiel sei sozusagen das Mario Kart für Erwachsene. Ein solches Spiel gab es aber schon mal, nämlich Dethkarz von 1998, und ich glaube, dass sich Bizarre Creations viel eher daran orientiert hat. Zwischen den beiden Spielen bestehen kaum Unterschiede! Mir macht das Spiel auch heute noch Spaß – meiner Meinung nach sind die Explosionen von damals sogar noch spektakulärer als die von heute.

Marcel Herrmann

Das ist richtig, der Raser-Klassiker Dethkarz ist spielerisch tatsächlich näher an Blur dran als Mario Kart. Wir haben uns für den Vergleich im Test und im Video trotzdem für Nintendos Multiplayer-Klassiker entschieden, weil es das wesentlich bekanntere Programm von beiden ist. Denn so gut Dethkarz anno 1998 auch war, heutzutage kennt es leider kaum noch jemand.

Daniel Matschijewsky



Dethkarz (1998): »Zwischen diesem Spiel und Blur bestehen kaum Unterschiede! Mir macht es auch heute noch Spaß.«

So erreichen Sie GameStar

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de

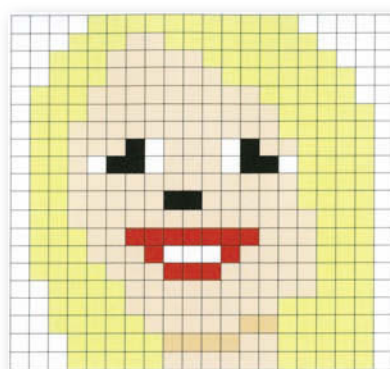
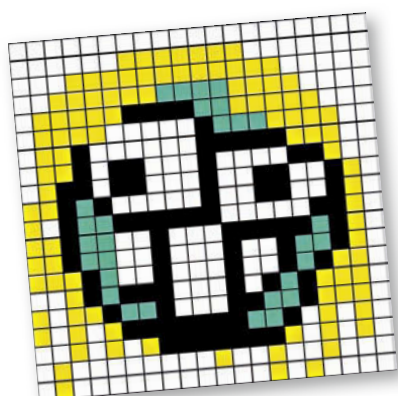
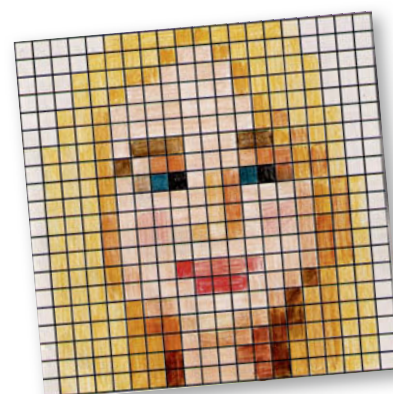
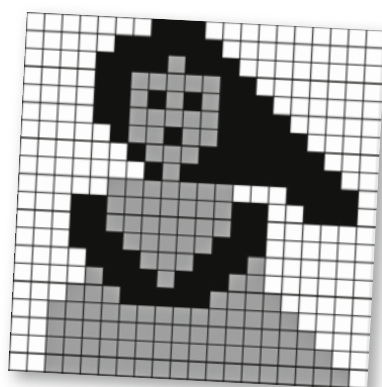
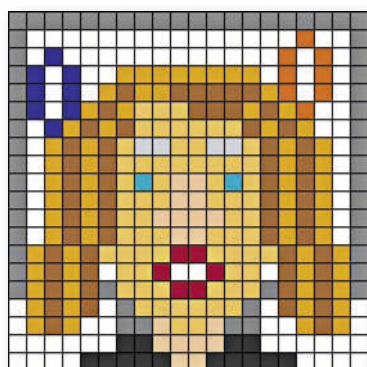
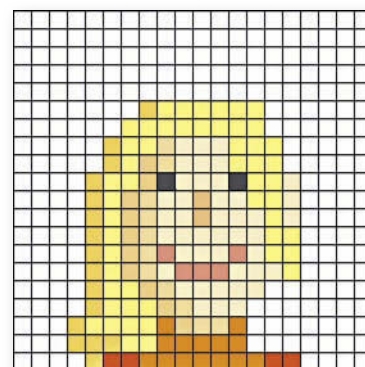
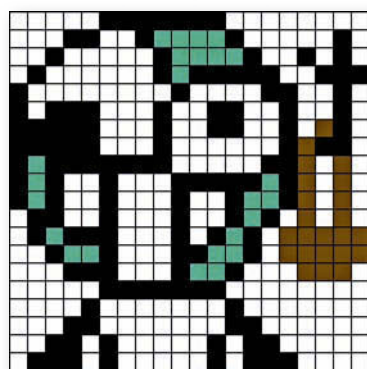
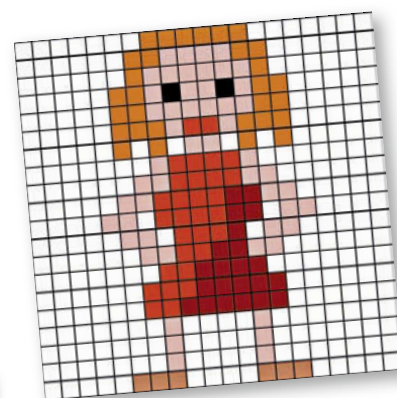
Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

GAMESTAR INTERAKTIV

»Pixelpetra«

In der letzten Aufgabe hatten wir Sie gebeten, Petra Schmitz in Pixelform darzustellen. Wir wurden nicht enttäuscht und konnten uns über eine Fülle gelungener Einsendungen freuen: Selbst in einer Auflösung von 20x20 wirkt die legendäre GameStar-Redakteurin in den meisten Ihrer Meisterwerke immer noch erstaunlich lebensnah! Die neun besten Pixelpetras finden Sie auf dieser Seite.



Die nächste Aufgabe

Das Top-Video dieser Ausgabe ist Mafia 2, »Mafia« ist ein italienischer Begriff, und in Italien isst man gerne Pasta. Diese Zusammenhänge führen uns streng logisch und notwendigerweise zur neuen Aufgabe. Denn was läge nun näher, als etwas aus der beliebten Teigspeise zu basteln? Ob roh, weichgekocht oder al dente, ordnen Sie Nudeln Ihrer Wahl so an, dass die Skyline des Mafia 2-Schauplatzes Empire Bay City zu erkennen ist – oder halt irgendeine Skyline, so wie auch wir da links ein erbärmliches Beispiel liebevoll hingeschludert haben. Das können Sie besser! Fotografieren Sie anschließend Ihr Werk, und schicken Sie es uns.

Einsendeschluss ist der 11. August.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feiningger-Straße 26
80807 München

Oder per E-Mail:

interaktiv@gamestar.de
Betreff: »Nudelstadt«

Mitmachen und Gewinnen

Kiss & Kill Nach einer weiteren verkorksten Beziehung ist sich Jen Kornfeldt (Katherine Heigl) sicher: Sie will sich nie wieder verlieben! Bis sie in Nizza auf den so hübschen wie weltgewandten Spencer Aimes (Ashton Kutcher) trifft. Nach der gemeinsamen Hochzeit stellt sich jedoch heraus, dass der charmante Bursche nicht nur ein internationaler Superspion ist, sondern auch von Auftragskillern gejagt wird. Ob es Spencer und Jen gelingt, die aufdringlichen Verwandten auf Abstand zu halten und in der Nachbarschaft das glückliche Ehepaar zu mimen, während regelmäßig auf sie geschossen wird?

Kiss & Kill (www.kisskill.kinowelt.de) wurde vom Comedy-Spezialisten Robert Luketic (**Die nackte Wahrheit**, **Das Schwiegermonster**) gedreht.



Passend zum Kinostart der turbulenten Actionkomödie verlosen wir gemeinsam mit Kinowelt und Call a Pizza einen ganz besonderen Hauptpreis: den **LE40 B 650** von Samsung. Der 40 Zoll (102 cm) große, in schickem Crystal-Design gestaltete LCD-Fernseher beherrscht Full-HD (1920x1080 Pixel) sowie die moderne »100 Hz Motion Plus«-Technologie, besitzt satte vier HDMI-Anschlüsse und kann auf Wunsch ans Internet angeschlossen werden. Damit nicht genug, wir packen noch eine **Nintendo Wii** dazu. Als Sahnehäubchen gibt's ein **exklusives Kiss & Kill-Fanpaket** obendrauf. Darin enthalten: eine Waspistole, Flip Flops und ein Feuerzeug.

Gesamtwert der Preise: **etwa 1.300 Euro**.



So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internetanschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 13. August 2010



www.kisskill.kinowelt.de



Gewinner 07/2010

► F. Büscher, Sassenberg T. Dlugosch, Düsseldorf J. Gastell, Hamburg B. Richarz, Alfter
D. Sailer, Mannheim M. Scheidner, Berlin G. Skrotzki, Monheim H. Tauschek, Buchkirchen

Gewinner der Abo-Verlosung 09/2010

► W. Fischer, Waldsassen M. Hess, Weißbach R. Packert, Pulheim D. Polednik, Würzburg T. Schmidt, Hannover

Ladenschluss

Runterladen statt Spieleladen: Die Ära des Download-Verkaufs ist angebrochen, DVD und Verpackung gelten als Auslaufmodell. Ein ehemaliger Händler spricht über Preiskriege, Profite im Gebrauchtmrkt und das Ende der Fachgeschäfte.

Den Blick durch Regale voller Spiele schweifen zu lassen, um danach von einem Verkäufer einen Geheimitipp empfohlen zu bekommen – damit könnte es in absehbarer Zeit vorbei sein. Zumindest, falls Alexander Funke recht behält. Dem 34-Jährigen ge-

hörte mit der »Konsolerie« ein renommiertes Fachgeschäft für Computer- und Videospiele in Nürnberg. Im Juni 2010 hat er es aufgegeben. Zuvor hatte er über zwei Jahre alle Register gezogen, um in der Gewinnzone zu landen: attraktive Preise, familienfreundliches

Ambiente, fachkundiges Personal und Turniere für die Stammkundschaft. Funkes Geschäftsaufgabe steht exemplarisch für das Siechtum vieler Fachhändler. GameStar sprach mit Funke über die Gründe für sein Scheitern und die Zukunft des Spielehandels.

GameStar ❖ **Herr Funke, ist der Video-spiele-Einzelhandel am Ende?**

❖ **Alexander Funke** Ich sehe zumindest mittelfristig keine guten Überlebenschancen.

❖ **Weshalb?**

❖ Weil der Verkauf als Download schneller kommt, als es die meisten erwarten. Die Entwicklungskosten für Spiele sind massiv gestiegen, und den Publishern war der Gebrauchthandel schon immer ein Dorn im Auge. Über die Möglichkeit, Spiele digital zu vertreiben, schaltet man den Gebrauchthandel quasi aus.

❖ **Ist das die Ursache dafür, dass Sie Ihren Laden nach zwei Jahren schließen?**

❖ Wir sind 2008 mit großen Ambitionen gestartet. Unser Geschäftsplan hat sich im Nachhinein als unrealistisch optimistisch herausgestellt. Just in dem Moment, als es da-

rum ging, die Finanzierung aufzustellen, kam die Bankenkrise. Ab diesem Zeitpunkt hat nichts mehr glatt funktioniert, wir mussten immer kreativ sein, um unsere Finanzierungsvorhaben umzusetzen. Wenn man sich in Deutschland eine Existenz aufbauen will, kommt man ohnehin schwer an Geld. Sprich: Wer nichts hat, bekommt auch nichts. Erst sobald man drei Jahre lang ein erfolgreich laufendes Geschäft besitzt, werfen die Banken einem das Geld hinterher. Also dann, wenn man es im Grunde nicht mehr braucht.

❖ **Das heißt, der Laden hätte nicht schließen müssen, wenn Sie weitere Kredite von den Banken bekommen hätten?**

❖ Das hätte sicherlich vieles vereinfacht. Aber letztendlich war auch der Umsatz im Laden entscheidend. Wir hätten das Doppelte an Spielen verkaufen müssen.

❖ **Wie viele Spiele haben Sie abgesetzt?**

❖ Am Ende etwa 20 bis 30 Spiele pro Tag.

❖ **Sind 60 Spiele am Tag realistisch?**

❖ Das ist machbar. Andere Geschäfte in der Region verkaufen das Dreifache.

❖ **Warum hat das in Ihrem Geschäft nicht funktioniert? Ihr Laden war familienfreundlich eingerichtet, die Verkäufer hatten Ahnung von der Materie, die Preise waren fair.**

❖ Die Preise waren fair, ja, allerdings zu Lasten unserer Marge. Am Ende blieben bei einem Neuspiel ungefähr fünf Prozentpunkte bei uns hängen. Wenn man mit den unverbindlichen Preisempfehlungen der Hersteller arbeitet, sind es etwa 25 Prozent.

❖ **Wo landet der Rest des Geldes?**

❖ Zunächst muss man die Mehrwertsteuer



Funkes Konsolerie setzte auf ein freundliches Ambiente, offene Flächen und Service für die Kunden.



Die Konsolerie in Nürnberg war Alexander Funkes Spieleladen, im Juni 2010 gab er das Geschäft auf – keine Zukunftsperspektive.



abziehen, die trägt ausschließlich der Endkunde. Wenn ich ein Spiel mit 59,95 Euro auszeichne, bleiben ohne Mehrwertsteuer ungefähr 48,55 Euro. 1,50 Euro davon sind mein Gewinn, der Rest geht an den Publisher. Wenn ein Großhändler dazwischengeschaltet ist, bleiben dort noch einmal zwei Euro hängen. Von seinem Erlös bezahlt der Publisher Kosten wie Marketing, Vertrieb, Firma, Miete, Entwickler, Lizenzgebühren pro Stück an den Konsolenhersteller und so weiter. Die durchschnittlichen Entwicklungskosten für einen Top-Titel liegen heute bei 20 bis 25 Millionen Dollar. Damit sich das für die Hersteller rechnet, darf der Kostenanteil pro verkauftem Spiel nicht höher als 15 Euro liegen. Das heißt, die müssen mindestens zwei Millionen Stück verkaufen, um überhaupt ihre Kosten wieder einzuspielen. Und das ist noch niedrig kalkuliert.

... Gab es überhaupt Neuspiele, deren Verkauf sich für Sie gerechnet hat?

... Die eine oder andere Special Edition war interessant, weil die Marge dort etwas höher ausfällt. Außerdem gibt es bei Special Editions meist keinen Preiskrieg mit den großen Ketten wie Media Markt oder Saturn. Davon abgesehen ist der Umsatz mit Neuspielden unattraktiv, es sei denn, man verlangt die unverbindlichen Preisempfehlungen der Hersteller. Damit ist man aber nicht konkurrenzfähig. Wenn sich jeder zweite Kunde beschwert, dass es das Spiel bei Amazon oder Spielegrötte zehn Euro billiger gibt, dann muss man sich schon überlegen, wie man diese Kunden bekommt. Dann bleibt einem nichts anderes außer Preissenkungen.

... Große Händler wie Amazon fahren Gewinne alleine über die Masse ein?

... Ja. Wenn man in einer Kooperation oder Kette unterkommen kann, verfügt man über



Alexander Funke: »Ich sehe für den Fachhandel keine guten Überlebenschancen.«

Fachbegriffe

Einzelhandel: Geschäfte, die Spiele als verpackte Produkte verkaufen. Darunter fällt der kleine Spiel Laden um die Ecke genau so wie eine Filiale des Media Marks.

Großhändler: Ein Zwischenhändler, der Spiele in großen Mengen günstig vom Hersteller bezieht und sie an Einzelhändler weiterverkauft. Zur Kundschaft des Großhändlers zählen ausschließlich Wiederverkäufer (gewerbliche Kunden), also keine Endkunden (die Spieler).

Flächenmarkt / Discounter: Einzelhändler, die ihre Ware in großen Stückzahlen vorwiegend über niedrige Preise verkaufen. Spiele sind in der Regel nur ein Teil des Sortiments. Die größten Elektro-Flächenmärkte in Deutschland sind Media Markt und Saturn.

Kooperation: Um bessere Einkaufspreise aushandeln zu können, schließen sich unabhängige Einzelhändler in Kooperationen zusammen, die gegenüber Herstellern und Großhändlern als Einheit auftreten.

Kette: Ein Unternehmen, das ein Netzwerk von Filialen betreibt, zum Teil länderübergreifend. Die weltweit größte Ladenkette im Spielbereich ist Gamestop.

Marge: Als Marge oder Handelspanne bezeichnet man im Handel die Differenz zwischen Einkaufs- und Verkaufspreis. Daraus ergibt sich die Gewinnspanne, also der prozentuale Gewinn pro verkauftem Stück. Je höher die dabei erwirtschafteten Prozentpunkte, desto höher fällt der Gewinn für den Händler aus.

Zahlungsziel: Der vereinbarte Zeitpunkt, bis zu dem man eine Ware nach Lieferung bezahlen muss. Der Käufer bekommt also eine Zahlungsfrist. Wird die Frist überschritten, drohen Mahnungsgeldern.

Lizenzgebühren: Anders als am PC kostet es die Spielehersteller Geld, ihre Produkte überhaupt für eine Konsole veröffentlichen zu dürfen. Ein Entwickler zahlt also etwa an Sony eine Lizenzgebühr pro Exemplar seines Spiels, das er für Sonys Playstation 3 herausbringt. Diese Gebühr ist im Verkaufspreis des Spiels eingerechnet, weswegen Konsolenspiele in der Regel teurer sind als PC-Spiele.

AppStore: Ein Download-Dienst von Apple, über den im virtuellen Laden iTunes kleine Programme (sogenannte Apps) für die Geräte iPhone, iPod Touch und das jüngst erschienene iPad heruntergeladen werden können.

PSP Go! Eine seit Oktober 2009 erhältliche Variante der tragbaren Handheld-Konsole Playstation Portable (PSP), bei der Hersteller Sony auf den Einbau eines Laufwerks verzichtet hat. Die Spiele für die PSP Go! kann man ausschließlich als Daten-Downloads erwerben.



Tropfen auf den heißen Stein:
Bei Turnieren strömte Kundschaft in Funks Laden.



In England kosten Spiele meist wesentlich weniger als im Euro-Raum. 25 Pfund entsprechen ungefähr 30 Euro.

einen größeren Verhandlungsspielraum gegenüber dem Publisher. Ein Riese wie Amazon, der von einem Spiel wie Alan Wake am ersten Tag vielleicht 2.000 Stück verkauft, wird sicher nicht den gleichen Einkaufspreis bezahlen, wie wir ihn hatten. Selbst wenn Amazon abzüglich Porto und sonstiger Kosten nur einen Euro pro Stück verdienen würde, wäre das dem Unternehmen egal, solange deren Infrastruktur ausgelastet ist. Es kostet Amazon mehr, wenn nicht jede Minute ein Päckchen gepackt wird und die Logistik stillsteht. Das ist also eine ganz andere Problemstellung als bei einem unabhängigen Einzelhändler. Als solcher muss ich mit der niedrigeren Marge leben oder in einer Kooperation unterkommen. Aber da wird man auch erst ernst genommen, wenn man drei Jahre am Markt erfolgreich war.

--- Kann man sich aus Ihrer Sicht noch erfolgreich als Händler im Markt etablieren?

--- Für jeden, der jetzt anfängt, wird es extrem schwierig. Ich bin nach wie vor der Meinung, dass unser Konzept auf lange Sicht funktioniert hätte, also den Laden freundlich, nicht zugestellt und mit einer guten Beratung zu präsentieren, damit sich auch solche Leute dafür interessieren, die normalerweise nicht in Spieleläden gehen. Doch bei uns kommen sicherlich auch Fehler im Marketing dazu. Es haben bis vor vier Wochen noch Leute angerufen, die da erst von uns erfahren hatten, obwohl sie noch eigener Aussage sonst jeden Games-Laden in Nürnberg kennen.

Abgesehen davon sind wir stark genug gewachsen, dass wir nächstes Jahr Geld verdient hätten. Nur dieses Jahr hätten wir noch Geld gebraucht, eine Summe im hohen fünfstelligen Bereich. Der Betrag wäre zu den bisherigen Schulden hinzugekommen und hätte den Zeitpunkt noch einmal um Jahre verzögert, ab dem wir wirklich schwarze Zahlen hätten schreiben können. Genau diese Jahre habe ich am Ende nicht mehr gesehen. Die Branche entwickelt sich weg vom Einzelhandel. Egal ob das Experiment mit der PSP Go! nun ein Fehlschlag war oder nicht, wir werden in fünf bis sechs Jahren ein Modell haben, das zumindest in Teilbereichen so funktioniert wie der AppStore von Apple jetzt.

--- Die Zukunft gehört also virtuellen Läden wie Steam oder Gamesload?

--- Das ist definitiv die Richtung, in die es gehen wird. Wäre ich ein Spielepublisher, dann würde ich alles dafür tun, dass es bereits in zwei Jahren soweit ist.

--- Wollen das die Kunden?

--- Stellt sich beim iPhone jemand diese Frage? Offensichtlich ist das gewollt. Soweit ich weiß, gab es im AppStore bis jetzt zwei Milliarden Programm-Downloads bei viel weniger verkauften Geräten. Natürlich sind hier auch viele kostenlose Sachen dabei.

--- Lässt sich das mit einem Vollpreisspiel vergleichen? Bei Spielen, die auch als verpacktes Produkt im Handel erscheinen, sind die Publisher ja offenbar kaum bereit, die Preisvorteile einer digitalen Distribution an den Kunden weiterzugeben.

--- Natürlich nicht. Aber da haben die Publisher momentan schlicht noch das Problem, dass sie die Händler nicht vergraulen wollen, weil sie sie noch brauchen.

--- Wenn es den Einzelhandel nicht mehr gäbe, würde ein Publisher bei Steam statt den jetzigen 50 Euro also nur noch 20 Euro für sein Spiel verlangen?

--- Im Prinzip ja. Ich weiß nicht, ob es wirklich nur 20 Euro wären oder vielleicht 35, aber definitiv weniger als 50 Euro.

--- Also ist es für den Kunden gut, dass Geschäfte wie das Ihre schließen?

--- Ich glaube nicht, dass Fachhändler wie wir so eine große Marktmacht sind. Die Masse von Spielen läuft in Deutschland nach wie vor über die Flächenmärkte Media Markt und Saturn oder über Kooperationen wie Electronic Partner und McMedia. Außerdem natürlich über Geschäfte wie Müller, die Spiele als Sortimentsauffüllung haben, und große Versandhändler wie Amazon.

--- Media Markt und Saturn sind gute Stichworte. Wie funktionieren diese sogenannten Discounter im Unterschied zu Einzelhändlern wie Ihnen?

--- Die verfolgen wieder ein anderes Geschäftsmodell. Sie arbeiten nicht in erster Linie mit der Gewinnspanne, sondern über vier Monate Zahlungsziel. Das heißt: Sie bekommen die Ware jetzt vom Hersteller, zahlen aber erst in vier Monaten dafür. Das Geld, das sie in der Zwischenzeit durch die Verkäufe einnehmen, bringt ihnen Zinsen. Das ist ihr Verdienst, deshalb können sich die Discounter niedrige Preise leisten. Als Einzelhändler muss ich sofort bezahlen. Ich habe nicht einmal 14 Tage Zahlungsziel. Für den Umsatz, der im Media Markt oder Saturn pro Quadratmeter erzielt wird, haben diese Märkte natürlich auch geringere laufende Kosten.

--- Zum Teil verkaufen diese Märkte Spiele unter Ihrem Einkaufspreis. Wie haben Sie solche Preisaktionen gespürt?

--- Wir hatten zum Glück bei vielen Neuerscheinungen ein Stammpublikum, das bei uns nette Leute vorgefunden und eine Tasse Kaffee bekommen hat und deshalb für fünf Euro Preisunterschied nicht noch mal einen halben Kilometer weiter bis zum nächsten Flächenmarkt gefahren ist.

--- Bei einer Marge von 1,50 Euro sind fünf Euro für Sie als Einzelhändler viel Geld. Wäre



Flächenmärkte wie Media Markt kaufen Spiele in großen Mengen an und locken die Kundschaft mit Kampfpreisen.

Bild: Media Markt



Mit **Special Editions** (hier Drakensang: Am Fluss der Zeit) machen die Händler ordentliche Gewinne.

es nicht sogar günstiger für Sie, Spiele selbst im Flächenmarkt einzukaufen?

❖ Das haben wir sogar teilweise gemacht. Ich glaube, das machen die meisten Fachhändler. Bei einem Preis von 25 Euro für ein Pokémon Gold oder Silber brauche ich nicht lange überlegen. Das geht natürlich nicht in Masse, da man selten mehr als fünf oder sechs Stück in einem Markt bekommt.

Wie kommt es zu diesen Kampfpreisen?

❖ Dadurch, dass diese Geschäfte sehr viel größer sind, reden wir von ganz anderen Einkaufsmengen. Durch ihre Größe können sie mit den Publishern direkt zusammenarbeiten. Die Spielehersteller legen dann pro zehn gekauften Spiele ein elftes drauf oder schießen Geld für Werbung zu, weil ihr Spiel ja auf einer vollen Zeitungsseite groß beworben wird. Als Flächenmarkt kann man dann den Einkaufspreis so rechnen, dass man zu mindest nur ein paar Cent drauflegt.

Viele Spieler setzen auf Importe aus England, weil dort die Preise für Spiele selbst mit Versandkosten unschlagbar niedrig sind. Wie sind Sie damit umgegangen?

❖ Wir haben selbst UK-Ware verkauft. Bestimmte Großhändler in Deutschland haben sich darauf spezialisiert, sodass wir zum Beispiel das Playstation-3-Spiel Nier statt für 69,95 Euro für 49,95 Euro anbieten konnten. Direkt in England zu bestellen ist natürlich noch einmal günstiger.

Weshalb sollte man dann überhaupt noch Spiele im Laden kaufen?

❖ Viele Kunden wollen die direkte Ansprache im Laden und suchen unsere Serviceleistungen. Es gibt auch ein großes Publikum, das unter 20 ist, keine Kreditkarte besitzt und deshalb einen Zehner mehr zahlt.

Schauen die Käufer bei Importen nur auf den Preis oder auch darauf, dass Spiele im Ausland ungeschnitten erscheinen?

❖ Wir haben es grundsätzlich vermieden, geschnittene Versionen ins Sortiment zu nehmen. Für viele ist der Preis aber das Hauptargument. Wenn wir das neue Ratchet & Clank für 39,95 Euro anbieten, während die deutsche Version noch regulär 69,95 Euro kosten soll, greifen da natürlich viele zu.

Um sich von Media Markt & Co abzusetzen, hatten Sie auch Gebrauchtspele im Sortiment. Wie gestalten sich dabei die Margen?

❖ Gebrauchtspele sind das wichtigste Alleinstellungsmerkmal für die Fachgeschäfte. Wir bezahlen den Kunden für aktuelle Spiele zwischen 20 bis 30 Euro und verkaufen sie für 44,95 Euro. Wenn der Titel nicht mehr brandneu ist, stellt das natürlich ein gewisses Risiko dar. Wenn es blöd läuft, kommt dann vielleicht schon die erste Preissenkung des Neuspiels durch den Hersteller auf 39,95 Euro, und ich muss das Gebrauchtspiel unter dem Einkaufspreis verkaufen. Dieses Risiko ist aber gering, weil die Margen deutlich höher sind. Im Groben hatten wir um die 50 bis 80 Prozent Gewinn, bei einigen Retro-Sachen auch 100 bis 200 Prozent.

Eine Spanne, die auch durch eine andere Besteuerung der Gebrauchtspele entsteht?

❖ Beim Ankauf von Privat hat man die Möglichkeit, nur die Differenz zu besteuern. Der Steuersatz liegt weiterhin bei 19 Prozent, nur wird der nicht auf den vollen Verkaufspreis von 44,95 Euro angerechnet, sondern nur auf 14,95 Euro, die Differenz zu unserem Einkaufspreis von 30 Euro. An so einem Spiel verdienen wir dann einen Zehner. Allerdings besteht auch das Risiko, dass das Spiel einen Defekt hat. Einen Umtausch beim Großhändler gibt es hierbei nicht.

Die Ladenkette Gamestop wirbt gerne mit Aktionen, bei denen man mehrere relativ neue Gebrauchtspele plus Zuzahlung gegen Neuerscheinungen eintauscht. Weshalb lässt sich der Kunde auf solche Geschäfte ein und verkauft seine Spiele nicht zum Beispiel über Ebay, wo er deutlich mehr dafür bekommen würde?

❖ Er würde dort definitiv mehr bekommen. Zu Gamestop geht er der Einfachheit halber. Ein Produkt bei Ebay oder Amazon einzustellen, ist aufwändig. Bei Ebay musst du den Zahlungseingang überwachen, musst es zur Post bringen, und es dauert eine Weile, bis das Geld auf dem Konto ist. Wenn heute nun Super Mario Galaxy 2 erscheint und du es unbedingt haben willst, packst du dir eben fünf alte Spiele und gibst sie als Anzahlung ab.

Einige Publisher haben begonnen, ihren Spielen Download-Codes für Zusatzinhalte beizulegen, die man nur einmal benutzen kann. Hat sich das auf den Verkaufspreis der Gebrauchtspele ausgewirkt?

❖ Ja. Wir haben den Leuten im Ankauf weniger gezahlt. Und beim Gebrauchtverkauf haben wir dafür nicht 44,95 Euro verlangt, sondern sind

fünf Euro runtergegangen. Wenn die Download-Codes auf lange Sicht von Publishern und Endkunden genutzt werden, müsste man sowohl beim Ankauf als auch beim Verkauf den Preis, den der Download-Code beim Nachkauf kostet, abziehen, damit man für ein Gebrauchtspiel weiterhin 15 Euro weniger zahlt als für ein Neuspiel. Doch was mache ich mit einem Kunden, der sagt, er habe den Code nicht benutzt? Ich kann das nicht prüfen. Deshalb müsste ich auch diesem Kunden beim Ankauf den Gegenwert des Codes abziehen. Ein weiteres Problem sind Exklusiv-Inhalte, die man nur einmalig über einen Code bekommt. Ich kann auch den Goldenen Colts in Red Dead Redemption oder einer Rüstung in Dantes Inferno keinen direkten Gegenwert gegenüberstellen.

Das klingt, als hätten die Spielehersteller Erfolg mit ihrem erklärten Plan, den Gebrauchtmarkt auszutrocknen.

❖ Ja, die Freischaltcodes machen das Gebrauchtgeschäft marode. Die Zukunftsperspektiven werden da düsterer.

Lassen sich die Kunden das gefallen?

❖ Wenn man ihnen keine Wahl lässt, wird das bei den meisten Leuten kein Thema sein. Das gilt genauso für den digitalen Vertrieb. Soviel die Kunden auch schimpfen, falls sich eine Firma wie Capcom dazu entscheidet, Resident Evil 6 nur noch als Download zu veröffentlichen, dann ist denen die eine Million von den zwölf Millionen Interessierten egal, die deswegen auf das Spiel verzichtet. Die anderen elf Millionen laden es sich herunter, wahrscheinlich sogar am ersten Tag. Wenn die Infrastruktur gegeben ist, wird es kein Problem sein, sich auch mit einem reinen Download-Titel im Massenmarkt durchzusetzen.

Was bedeutet das für die Fachhändler?

❖ Ich gebe dem Fachhandel im Spielbereich keine Überlebenschancen. Das Fachhandelssterben in unserer Branche wird ungebremsst oder sogar beschleunigt weitergehen.

Wie sieht Ihre persönliche Zukunft aus?

❖ Ich habe jetzt viele Schulden, aber noch keine genauen Pläne für die Zukunft. Ich weiß noch nicht, ob ich selbständig weitermache oder mich fest anstellen lasse.

Würden Sie mit Ihrem heutigen Wissen noch einmal einen Laden eröffnen?

❖ Nein, der Zug ist abgefahren.

Das Interview führte Joachim Hesse.

Joachim Hesse beschäftigt sich seit über 20 Jahren mit Computer- und Videospielen. Seit 1997 in der Spielebranche aktiv, schreibt er heute als freier Autor für verschiedene Print- und Online-Magazine. Info: www.satzgold.de.

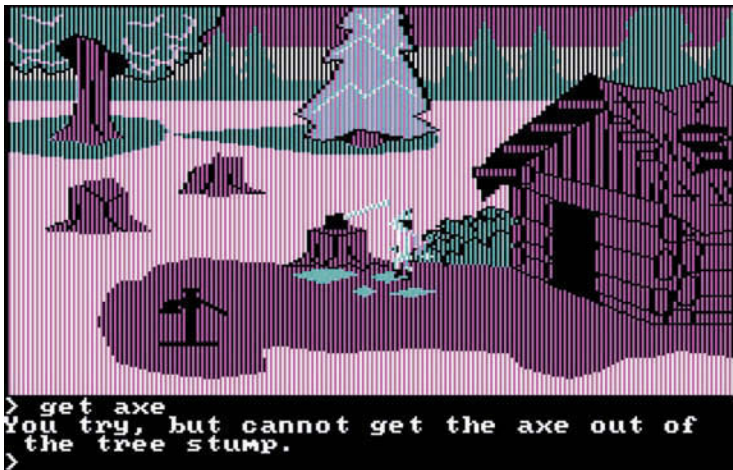




HALL OF FAME

King's Quest

In der Ursuppe der PC-Spiele war dieses Kult-Adventure ein technischer und grafischer Quantensprung.



Originalversion (1984): Sir Graham bewegt sich frei durchs gezeichnete Königreich Daventry.

DVD-XL
Video-Special

Lange bevor **Die Sims** zur bestverkauften Spieleserie der Welt wurden, trug diesen Titel über mehr als ein Jahrzehnt eine andere Reihe: **King's Quest**. Ihre Geschichte geht zurück bis in die Anfangstage der PC-Spiele. 1983 entwickelte der Computergigant IBM einen Heimcomputer namens PC Jr., der nicht nur als Arbeitsgerät gedacht war, sondern auch als Spielmaschine. Zum Beweis dafür brauchte man ein vorzeigbares Spiel. Nur waren typische PC-Programme zu jener Zeit kaum mehr als Textwüsten, im besten Fall unterlegt von Strichgrafiken. IBM vergab den Entwicklungsauftrag an ein kleines Studio in Oakhurst, Kalifornien, das schon einmal technische Pionierarbeit geleistet hatte: 1980 veröffentlichte Sierra On-Line **Mystery House**, das erste Abenteuerspiel mit Grafiken. Für

den PC Jr. sollte Sierra erneut optische Standards setzen. Das Mega-Projekt beschäftigte sechs Programmierer über 18 Monate und verschlang fast 700.000 Dollar – das ist selbst heute noch eine imposante Summe für ein Adventure, damals unerhört. **King's Quest** erschien im Mai 1984.

Wow, das bewegt sich!

IBM bekam das, was sie sich gewünscht hatten: ein technisches Meisterwerk. Zum ersten Mal konnten Spieler auf dem PC einen Charakter durch eine gezeichnete Landschaft steuern, ihn hinter Objekte laufen lassen und hinein in die Tiefe des Raums. Zum ersten Mal baute ein Spiel eine digitale Bühne auf, in deren Kulissen man herumstöbern konnte, eine brillante Einladung zur Entdeckungstour. Denn zu allem, was da auf einmal zu sehen war, konnte man hinlaufen und damit herumexperimentieren, indem man beliebige Textanweisungen eintippte, »Schau den Baum an«, »Nimm den Eimer«, »Iss den König«. Gut, das meiste brachte nichts. Aber doch hatte das Spiel schon überraschend viele Kommentare auf

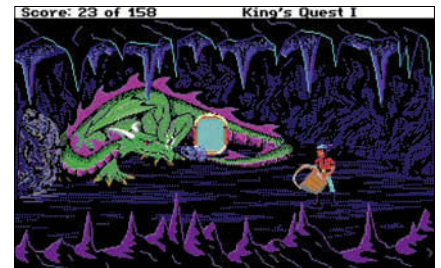
Lager, und noch viel mehr Tode. Die Märchenwelt von Daventry, in der der Ritter Sir Graham drei magische Gegenstände sucht, ist ein gefährlicher Ort, in dem Abgründe klaffen, reißende Ströme fließen, Oger durch die Wälder streifen und die Hexe schon den Kessel heizt. Knapp ein Jahrzehnt bevor das Adventure-Genre den Tod als Spielelement abschaffte, war er in **King's Quest** sensationell faszinierend, denn Sierras Grafiker hatten Grahams Goodbyes mit kleinen Animationen in Szene gesetzt. Und so suchten viele Spieler eher nach neuen Möglichkeiten, ihn ins Jenseits zu schicken, als nach Lösungen für seine Aufgabe.

Erst Flop, dann Top

Unter dem technischen Zuckergruss war **King's Quest** zwar ein ziemlich dürres Stück Spiel, das sich für seine Minimal-Story bei klassischen Märchen bediente und mit Erfahrung in gut 15 Minuten zu lösen ist. Aber es lag trotzdem nicht am Spiel, dass es zunächst floppte, sondern an den mauen Verkaufszahlen des PC Jr. Erst als Sierra **King's Quest** auf normale PCs und den Apple 2 portierte, wurde ein märchenhafter Erfolg daraus. Wie groß, das zeigt allein die Dauerhaftigkeit des Spiels: Im Verlauf der nächsten sechs Jahre wurde es immer wieder neu aufgelegt, 1987 als Remake in EGA-Grafik, 1990 als »verbesserte« Version mit neuem Interface. Und natürlich



EGA-Version (1987): In der ersten Neuauflage werden Sir Grahams Tode ein gutes Stück ansehnlicher.



Sierra-Remake (1990): Neues Interface, runderneuerte Grafik, aber inhaltlich das gleiche Spiel.



Fan-Remake (2001): Eine Gruppe Fans erstellt eine kostenlose Version mit VGA-Grafik und Sprachausgabe.

folgten Fortsetzungen, bis 1998 sieben Stück. Dann war die Ära der Adventures zu Ende, und damit auch die von **King's Quest**. **CS**

Deswegen legendär

- Urvater aller Grafikadventures
- technisch meisterhaft, freie Bewegung
- buntes Märchen-Potpourri
- Sir Graham stirbt Dutzende Tode

KING'S QUEST

ADVENTURE

PUBLISHER Sierra
ENTWICKLER Sierra
QUELLE www.agdinteractive.com (Fan-Remake)
SPRACHE Englisch

ORIGINALRELEASE 1984
CA. PREIS –
USK ab 0 Jahren

HARDWARE MINIMUM 200 MHz, 64 MB RAM
SO LÄUFT'S Die Originalversion läuft unter Windows Vista und Windows 7 nur mit dem kostenlosen Emulator DOSBox. Das Remake von AGD Interactive läuft problemlos.

FAZIT Der Urahn aller grafischen PC-Spiele – ein Meilenstein.



Ihr Weg in die Spiele-Branche!

Über 200 Jobs und Ausbildungsplätze bei:



Kennenlernen, Informieren, Bewerben, Durchstarten!

Willkommen bei **gamescom Jobs & Karriere**, dem offiziellen Messeforum für alle Jobsuchenden und Ausbildungsinteressenten – präsentiert von GameStar, GamePro und Making Games. Vom 19. bis zum 21. August warten am Stand B 046 in Halle 8 **mehr als 200 offene Stellen** bei Deutschlands erfolgreichsten Spiele-Unternehmen und Schulen auf Sie. Dazu gibt's ein spannendes Rahmenprogramm mit Gastvorträgen von Trinigy (Gothic-4-Engine), Blue Byte, Electronic Arts und Crytek. Sie geben Tipps für eine erfolgreiche Bewerbung, diskutieren über Ausbildungs- sowie Gehaltsperspektiven und beleuchten den ganz normalen Arbeitstag in einem Entwicklerstudio.

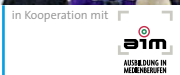
Kommen Sie vorbei und machen Sie Karriere!



**Halle 8
Stand
B 046**

Programm & Infos

www.makinggames.de/jk



IDG Entertainment GmbH

Lyonel-Feininger-Str. 26
80807 München

Tel: 089 / 360 86 240
Mail: info@idgtalents.de
Web: www.idgtalents.de



Wer wir sind

IDG ist das weltweit führende IT-Medienhaus mit rund 460 Websites, 200 Print-Magazinen und über 13.000 Mitarbeitern in 80 Ländern. Was aber noch viel wichtiger ist: IDG ist verdammt abwechslungsreich. Wir schreiben Artikel für Spieler, aber auch für Spiele-Entwickler. Wir produzieren morgens eine Nachrichten-Show für das Internet, arbeiten mittags an einem TV-Spot, nehmen zur Teezeit den GameStar-Podcast auf und drehen abends eine neue Folge unserer Comedy-Serie »Die Redaktion«. Wir organisieren ebenso eine Party für unsere Heft-Abonnenten wie Recruiting-Events oder Fachkonferenzen.

Wir glauben an kritischen und unabhängigen Journalismus, flache Hierarchien, neue Ideen, Eigeninitiative und Selbstverwirklichung. Bei uns wurden Volontäre schon zu Verlagsleitern, Trainees zu Marktforschern und Redakteure zu Moderatoren. Wer bei IDG arbeitet, kann so ziemlich alles erwarten ... außer Langeweile.

Wen wir suchen

Sie wissen, dass mit Gothic ein PC-Spiel und keine Subkultur gemeint ist? Ihr PC hat mehr Angst vor Ihnen als umgekehrt? Sie bewundern bei einem Angelina-Jolie-Film auch mal die Schnitttechnik? Falls Sie mindestens eine dieser Fragen mit »Ja« beantworten können, haben Sie schon mal gute Grundvoraussetzungen für unsere Trainee-Stellen in den Bereichen

- Layout GameStar / GamePro
- Sales GameStar / GamePro
- Web Development

Ach, und Sie sollten teamfähig sein. Also fähig, in unserem Team zu überleben. Was das bedeutet, erklären wir Ihnen am besten persönlich – in einem Gespräch bei »Jobs & Karriere«.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Katja Staffetius
Human Resources
Manager

Expertin für: kreative Bewerbungen, Recruiting und türkische Lebenskultur.



Heiko Klinge
Projektleiter
Making Games

Experte für: GameStar, Branchengerüchte und den VfL Wolfsburg.

Unsere Projekte





BIGPOINT GMBH

Christoph-Probst-Weg 3
20251 Hamburg

Tel: 040 / 88 14 13 100
Mail: hr@bigpoint.net
Web: www.bigpoint.net



Wer wir sind

Bigpoint.com ist das weltweit größte Browsergame-Portal, zählt zu den Top-3-Gaming-Portalen der Welt und den am schnellsten wachsenden Unternehmen der Branche. Neben dem Hauptsitz in Hamburg gibt es weitere Büros in Berlin, Malta und San Francisco. Bigpoint beschäftigt derzeit über 450 Mitarbeiter aus mehr als 35 Nationen. Bei uns werden Spiele entwickelt, die in über 25 Sprachen verfügbar sind und von Russland bis Amerika kostenlos und direkt im Browser von mehr als 130 Millionen Menschen gespielt werden. Wir setzen auf die neuesten Technologien (wie z.B. Unity) und arbeiten an spannenden Projekten wie dem bald erscheinenden »Poisonville« oder dem Blockbuster »Battlestar Galactica Online«.

Wir bieten eine frische, aufgeschlossene und internationale Atmosphäre, offene Türen und geben unseren Mitarbeitern größtmögliche Freiräume für eigene Ideen und Initiativen. Teamarbeit, kurze Entscheidungswege und individuelle Entwicklungsmöglichkeiten werden bei uns großgeschrieben.

Wen wir suchen

Die Besten der Besten. Unser Slogan »be Bigpoint, be number one« zeigt, dass Spielen für uns mehr als ein Spiel ist. Und viel mehr als ein Job. Wir liefern Spannung und Action, Fantasie und Spaß. Das geht nur mit viel Leidenschaft in Konzeption, Design und Coding. Wir brauchen Menschen die für ihre Aufgaben brennen, ehrgeizige Querdenker die gerne über den Horizont des Möglichen hinausschauen und uns mit ihren Ideen fordern. Wir brauchen Champions, gute Kommunikatoren und Problemlöser, wir arbeiten eng vernetzt und akzeptieren selten Grenzen. Wir suchen Kollegen, die aus ihrer Erfahrung zielsicher an neue Aufgaben gehen und Führungskräfte, die Spaß an Verantwortung haben. Wir erfinden, probieren, testen und adjustieren im Dialog miteinander und vor allem mit dem Gamer. So entsteht unser hohes Tempo in Expansion und die gestalterische Freiheit jedes einzelnen, seine Fußabdrücke für Erfolg und eigene Entwicklung zu hinterlassen.

Neugierig? Triff uns bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom 2010.

Was uns besonders macht

Wir bei Bigpoint haben uns für die nächsten Monate und Jahre einiges vorgenommen: Dutzende neue Spiele sind in der Entwicklung, darunter solch ambitionierte Projekte wie ein 3D-MMO zur Science-Fiction-Serie »Battlestar Galactica«. Gemeinsam mit Unity arbeiten wir an einer Engine-Lösung, die plattformübergreifendes Spielen zwischen PCs und iPhones ermöglichen wird. Wir expandieren auf den US-Markt und wollen einer der weltweit wichtigsten Publisher für Online-Spiele werden.

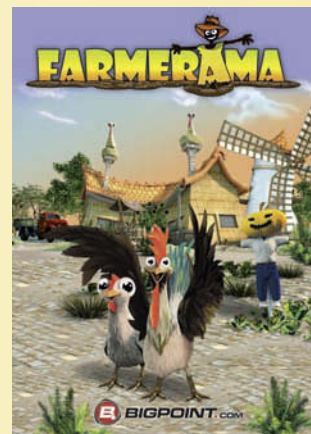
Wir suchen derzeit neue Mitarbeiter für unsere Standorte in Hamburg, Berlin, San Francisco und auf Malta. Obwohl Bigpoint inzwischen zu den weltweit größten Gaming-Portalen zählt, tun wir alles dafür, das unkomplizierte Miteinander, die Flexibilität und den kreativen Geist aus den Anfangstagen zu erhalten. Jeder kann und soll Verantwortung übernehmen, wir feiern gemeinsam die Erfolge, und in unserer »Dream Week« lassen alle Mitarbeiter ihre normale Arbeit ruhen, um gemeinsam innerhalb von sieben Tagen neue Spielideen umzusetzen.

Egal ob Programmierer, Grafiker, Game Designer, Marketing-Experte, Producer oder Support-Mitarbeiter – egal ob Berufseinsteiger oder Führungskraft:

Du hast Talent und teilst vor allem unsere Leidenschaft für Online Games? Dann freuen wir uns auf dich!



Unsere Projekte



Ihre Ansprechpartner vor Ort



Phillip Reisberger
Head of Games

Experte für: die Konzeptionierung, Umsetzung und den dauerhaften Erfolg der Bigpoint Spiele.



Gitta Blatt
Head of Human Resources

Expertein für: die Rekrutierung, die Organisations- und Personalentwicklung, neben Gehaltsabrechnung und HR Vertragswesen.



Christian Godorr
Head of Game Design

Experte für: die strategischen Weichen im Design, unter anderem im Hinblick auf Spielspaß und die Benutzerfreundlichkeit.



Sven Liebich
Head of Art / Art Director

Experte für: Kunst aus Millionen von Pixeln, kleine Meisterwerke entstehen zu lassen.



Wer wir sind

Gameforge ist der weltweit größte Anbieter von Onlinepielen. Games sind unsere Leidenschaft – mit über 20 Spielen in mehr als 50 Sprachen vernetzen wir bereits seit 2003 über 100 Millionen Spieler weltweit. Mit Sitz in Karlsruhe produzieren und veröffentlichen wir spannende Eigenentwicklungen und verhelfen bereits erfolgreichen Spielen zu internationaler Distribution und globalem Erfolg.

Gameforge-Spiele erhielten bereits zahlreiche Auszeichnungen: Ikariam gewann 2009 den Deutschen Computerspielpreis in der Kategorie »Bestes Browsergame«. Der Deutsche Entwicklerpreis wählte Gilde 1400 zum besten deutschen Browserspiel 2009. Doch nicht nur unsere Spiele sind prämiert – Gameforge gewann unter anderem den »Technology Pioneer 2009« des Weltwirtschaftsforums sowie den »Entrepreneur des Jahres 2008«. Wir wurden 2010 zum »TOP JOB Arbeitgeber des Jahres« gekürt. Zudem zeichnete uns das Great Place to Work Institute Deutschland als einen der besten Arbeitgeber 2010 aus.

Wen wir suchen

Wir suchen die hellsten Sterne am Jobhimmel der Spieleindustrie. Menschen, die mit Leidenschaft und Begeisterung großartige Computerspiele erschaffen wollen. Mitarbeiter, die mit ihrer Inspiration und Fantasie ein innovatives Unternehmen voranbringen wollen.

Herausragende Talente aus allen Bereichen der Spieleentwicklung, die brillante Ideen entwickeln und gestalten. Kluge Köpfe, die mit Teamgeist und Überblick für einen reibungslosen Betrieb unserer Spiele sorgen. Kommunikative Menschen, um die Kooperation mit externen Studios zu organisieren und dafür zu sorgen, dass wir gemeinsam Spiele veröffentlichen können, die nur den besten Ansprüchen genügen.

Kurz gesagt: Kolleginnen und Kollegen, die Teil der aufregenden Erfolgsgeschichte unserer Firma sein wollen.

Was uns besonders macht

Wir bieten eine offene Arbeitsatmosphäre in einem jungen Unternehmen. Bei uns stehen Kreativität, Inspiration und Spaß an der Arbeit im Vordergrund. Gemeinsame Erholungsreisen mit der ganzen Firma, legendäre Partys und eine Vielzahl von Aktivitäten und Veranstaltungen gehören genauso dazu wie ein freundlicher Umgang miteinander. Nur so entstehen Freiräume, die mit verantwortungsvollen Aufgaben und interessanten Herausforderungen

gefüllt werden können. Wir sind ein selbstständiges Unternehmen, in dem freie Entscheidungen getroffen werden können. In eingeschworenen Teams mit flachen Hierarchien setzen sich die besten Ideen durch und nicht der Titel am Türschild. Auch deshalb ist das Miteinander besonders wichtig, und das gemeinsame Kickern und Flippeln gehören genauso zum Alltag wie das zufällige Gespräch mit dem Vorstand auf dem Flur.



Ihre Ansprechpartner vor Ort



Ralf Mohr
Head of Human Resources

Experte für: Organisationsentwicklung und dachlose Fahrkultur.



Ralf Adam
Vice President Publishing

Experte für: 3rd-Party Development, Lokalisierung, Grafik, QA und popkulturelle Referenzen.



Isabella Aberle
Recruitment & Development

Expertin für: Recruiting & Development, Personalmarketing und »Karlsruhe für Beginners«.

Unsere Projekte

AIR RIVALS



Bitefight

CABAL



FUNFARI



GLADIATUS
HERO OF ROME



4STORY

Metin 2





Frogster Online Gaming GmbH

Hardenbergstraße 9A
10623 Berlin

Tel: 030 / 28 47 01 50
Mail: fsauer@frogster.de
Web: www.frogster-online.com



Wer wir sind

Frogster hat sich frühzeitig auf den Wachstumsmarkt der Massively Multiplayer Online Games (MMOGs) konzentriert. Das börsennotierte Unternehmen mit Hauptsitz in Berlin lizenziert, vermarktet und betreibt seine virtuellen Welten für Millionen von Mitspielern in Europa, Asien und Nordamerika. Mit Runes of Magic hat Frogster zahlreiche Preise wie den Deutschen Entwicklerpreis und die Auszeichnung als »Online-Rollenspiel des Jahres 2009« bei den GameStars gewonnen. Über 5 Millionen Spieler hat Frogster mit seinem hohen Qualitätsanspruch bereits begeistert und maßgeblich dazu beigetragen, Free-to-Play-Games in der westlichen Welt salonfähig zu machen. An den Standorten Berlin, Seoul und San Francisco beschäftigt die Frogster-Gruppe schon jetzt mehr als 200 Mitarbeiter. Am Firmensitz haben wir gerade eine gesamte neue Etage bezogen und arbeiten mit unserem international besetzten Team auf rund 1.800 Quadratmetern an der Verwirklichung neuer hochkarätiger Games-Projekte wie TERA und Mythos.

Wen wir suchen

Für unser rasch wachsendes, internationales Team suchen wir kreative Young Professionals mit jeder Menge Leidenschaft und Begeisterung für Online-Games. Trotz unseres rasanten Unternehmenswachstums wirst du bei uns eine Arbeitsatmosphäre mit freundschaftlicher Kollegialität vorfinden. Wenn du über besondere Skills und praktische Vorerfahrungen in den Bereichen Marketing, PR, Community Management, IT, Grafik, Web Development, Game-Design, Producing oder Produktmanagement verfügst, kannst du bei uns mit flachen Hierarchien und raschen Aufstiegschancen rechnen. Dabei sind neben Deutsch muttersprachliche Sprachkenntnisse in Englisch, Spanisch, Türkisch oder Polnisch sehr von Vorteil. Wir freuen uns auch über Initiativbewerbungen in Bereichen, die auf unserer Website nicht explizit ausgeschrieben sind: www.frogster-online.com/de/jobs.html

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Friederike Sauer
Executive Assistant

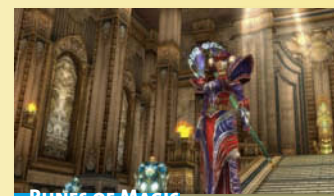
Expertin für: Recruiting
und Human Resources.



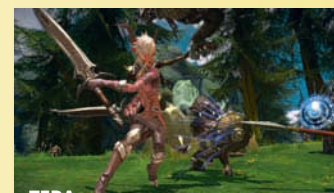
Saskia Laskowski
HR Manager

Expertin für: Personalwesen
und Human Resources.

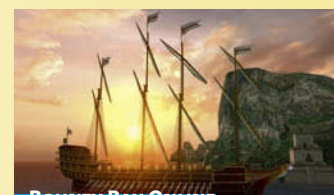
Unsere Projekte



RUNES OF MAGIC



TERA



BOUNTY BAY ONLINE



Games Academy

Rungestraße 20
10179 Berlin

Tel: 030 / 29 77 91 20
Mail: info@games-academy.de
Web: www.games-academy.de



Wer wir sind

Die Games Academy wurde 2000 als erste Spezialschule für den Bereich der Computer- und Videospielproduktion im deutschsprachigen Raum gegründet. Als anerkannte Spezialschule in privater Trägerschaft ist es unsere Mission, unseren Studierenden die modernste, praxisorientierteste Ausbildung zu geben, um einen reibungslosen und erfolgreichen Brancheneinstieg in diese aufregende Industrie zu gewährleisten. Das Feedback gibt dem Konzept Recht: schon Projekte, die während der Studienzeit entstehen, sind von hervorragender Qualität. Beim Deutschen Entwicklerpreis 2009 gewann ein Entwicklerteam der Games Academy den ersten Platz des Gamesload Newcomer Award, dem wichtigsten Nachwuchspreis in der Branche.

Besuche von Messen, In-House-Präsentationen vor Publikum, Career-Days – wir lassen keine Möglichkeit aus, Studierende mit ihren zukünftigen Arbeitgebern zusammen zu bringen. In regelmäßigen Veranstaltungen gibt sich das »Who is Who« der Branche die Klinke in die Hand.

Wen wir suchen

Das Netzwerk unserer Studierenden ist schon jetzt das umfangreichste in der Games Branche in Europa.

Werde ein Teil davon – wir bilden in folgenden Bereichen aus:

- Game Design
- Game Programming
- Game Art & Animation
- Game Production
- NEU: Film Art & Animation
- NEU: Interactive Audio Design

Durch vielfältige Kombinationen der einzelnen Studienangebote und weitere Qualifizierungsmöglichkeiten kann der persönliche Studienablauf lang- und auch kurzfristig an die eigenen Wünsche und Möglichkeiten angepasst werden.

Unsere Ausbildungsberater stehen gern zur Verfügung.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Annika Knipp
Ausbildungsberaterin Berlin/
Frankfurt am Main

Expertin für: Studieninhalte,
Bewerbungsfristen und
Beratungsgespräche



Heiko Purwin
Standortleiter Frankfurt
am Main

Experte für: Studien-
erfolg und Jobchancen in
der Rhein-Main Region

Unsere Projekte





Hochschule für Technik



gameslab Berlin – HTW Berlin

Ostendstraße 1
12459 BerlinTel: 030 / 250 413 43
Mail: info@gameslab.de
Web: www.gameslab.de

Wer wir sind

Das gameslab ist ein interdisziplinäres Forschungszentrum für Computerspielforschung und -entwicklung der Hochschule für Technik und Wirtschaft, Berlin (HTW) mit den Schwerpunkten Forschung & Entwicklung sowie Lehre und Weiterbildung. Hier werden die kulturellen und theoretischen Hintergründe von Spielen betrachtet sowie technische, gestalterische und konzeptionelle Methoden und Verfahren von digitalen Spielen untersucht und entwickelt. Durch Kooperation mit Unternehmen werden gemeinsam neue Wege der Qualifizierung für die Gamesbranche sowie Konzepte und Prototypen für Game-Based-Learning entwickelt. Zur Infrastruktur des gameslab gehören u. a. ein Motion-Capture-Labor, ein Interactive Media Lab und ein Eye-Tracking-System. Damit wird u. a. die Wirkung von Computerspielen auf ihre Benutzer untersucht.

Das gameslab unterstützt mit seiner hochmodernen Technologie die Studiengänge Internationale Medieninformatik und Interaction Design / Game Design der HTW.

Wen wir suchen

Die folgenden Studiengänge der HTW sind eng mit dem gameslab verbunden. Der Bachelor- und Masterstudiengang Internationale Medieninformatik konzentriert sich auf die technische, konzeptionelle und gestalterische Entwicklung von Computerspielen. Der Bachelorstudiengang Interaction Design / Game Design widmet sich der rein kreativen Gestaltung von Computerspielen.

Für alle drei Studiengänge suchen wir Studierende, die Interesse, Engagement und Spaß an der Programmierung zum Beispiel für mobile Endgeräte und hybride Netze oder für die Konzeption und Gestaltung interaktiver Systeme und der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen haben. Dafür werden Menschen gesucht, die selbstständig arbeiten und ihre Fachkompetenzen in interdisziplinären Teams einbringen können.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Prof. Thomas Bremer
Projektleiter gameslab, Interaction Design / Game Design

Experte für: Digitale Spiele, Interaction Design, Game Design.



Dr. Karin Wehn
Kommunikation

Expertin für: Animationsfilm & Neue Medien, Machinima.

Unsere Projekte



InnoGames GmbH

Harburger Schlossstraße 28
21079 HamburgTel: 040 / 788 93 350
Mail: career@innogames.de
Web: www.innogames.de

Wer wir sind

Mit rund 50 Millionen Spielern aus über 200 verschiedenen Ländern ist InnoGames einer der führenden Entwickler und Betreiber von Online Games. Unsere Spiele (u.a. Die Stämme, The West und Grepolis) sind in über 30 Sprachen spielbar. Alle unsere Teams, wie Entwicklung, Systemadministration, aber auch Marketing und Game-design, stehen in engem Kontakt zueinander. Gemeinsam mit der direkten Kommunikation mit unseren Spielern versetzt uns dies in die Lage, auf Verbesserungsvorschläge und Kritik einzugehen und unsere Spiele kontinuierlich zu verbessern.

Leidenschaft und Spielfreude wollen wir auch in unserem über 70-köpfigen Team erhalten. Ob Kickerturnier im Pausenraum, gemeinsames Drachenbootrennen, Brainstorming oder Team Meeting: Ein starkes Wir-Gefühl, eine positive Arbeitsatmosphäre und ein ausgeprägter Zusammenhalt sind bei uns keine Worthülsen, sondern gelebter Arbeitsalltag in unserem Hamburger Büro.

Wen wir suchen

Bei der Arbeit an unseren Spielen ist uns hohe Qualität, Leidenschaft und Spielspaß besonders wichtig. Zur Verstärkung unseres Teams sind wir ständig auf der Suche nach motivierter Unterstützung, unter anderem:

- PHP-Entwickler (m/w)
- Frontend-Entwickler (m/w)
- Senior Software Entwickler (m/w)
- LINUX-Administrator (m/w)
- QA-Manager (m/w)
- Game-Analyst (m/w)
- Projektmanager in Games (m/w)
- Produktmanager in Games (m/w)

Alle Stellenangebote finden Sie auf unserer Homepage. Oder besuchen Sie uns einfach bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom.

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Jan Wilfarth
Human Resources Manager

Experte für: Bewerbungen in jeglicher Form, Nachwuchsförderung und Badminton.



Anna Sparke
Human Resources Assistant

Expertin für: Recruiting, Messeplanung und Windsurfing.

Unsere Projekte





Playgenic GmbH

Rosenheimer Straße 145 E
81671 München

Mail: jobs@playgenic.com
Web: www.playgenic.com



Wer wir sind

Playgenic ist ein Gaming-Startup aus München, gegründet von Leuten, die schon ziemlich lange in der Spielebranche unterwegs sind. Wir haben früher Spiele rezensiert, große Gaming Websites verantwortet und Titel für Konsolen, PC und Browser produziert. Jetzt arbeiten wir an einer neuen Generation von Spielen für das Web. Unsere Games sind für das Internet von morgen gedacht, egal, auf welchem Gerät es gerade genutzt wird. Sie sind »social«, »mobile«, im Browser spielbar – und Spaß machen sollen sie auch noch. Wer bei Playgenic anfängt, kann seine persönliche Arbeitswelt mitgestalten. Wir sind eine junge Firma ohne verkrustete Strukturen. Unsere Hierarchien sind flach, unsere Ziele hoch gesteckt. Wir glauben an SCRUM und an offene Kommunikation, an eigenständiges Arbeiten und Verantwortung für jeden Einzelnen. Wir haben viel vor und stehen gerade erst am Anfang. Es ist also genau der richtige Zeitpunkt, um bei uns einzusteigen.

Wen wir suchen

Wir suchen Verstärkung in allen Bereichen der Spiele-Entwicklung. Wichtig sind uns dabei die Fähigkeit und der Wille, sich in einer agilen Team-Umgebung einzubringen, dabei das Ego auch mal zu Hause zu lassen und mit Kollegen und Partnern konstruktiv und lösungsorientiert zu kommunizieren. Wer etwas bewegen und sein Baby von Konzept bis Release und darüber hinaus begleiten will, der ist bei uns genau richtig. Wir freuen uns über Bewerbungen für die folgenden Stellen:

- Concept Artist
- Modeler/Animator
- Game Developer
- Network/Online Developer
- Praktikanten für Game Design/Testing & Art

Detaillierte Stellenausschreibungen gibt's auf www.playgenic.com

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Mathias Vikene
Technical Director

Experte für: Social Games, SCRUM und Rocket Jumps.



David Mohr
Product Director

Experte für: Game-Konzepte, Spielmechanik und Cuba Libre.

Unsere Projekte



TRAVIANGAMES

Travian Games GmbH

Wilhelm-Wagenfeld-Straße 22
80807 München

Tel: 089 / 324 915 0
Mail: jobs@traviangames.com
Web: www.traviangames.com



Wer wir sind

Travian Games ist ein unabhängiges Unternehmen mit Sitz in München, das seit seiner Gründung 2005 im Bereich Entwicklung, Betrieb und Vermarktung von browserbasierten Online-Spielen aktiv ist und derzeit über 150 Mitarbeiter beschäftigt. Spielbegeisterte Teams und branchenerfahrene Experten sorgen mit ihren kreativen Ideen und der Anwendung neuester Technologien dafür, dass unsere Produkte pures Spielvergnügen bieten. Denn wir entwickeln mehr als einfach nur Spiele. Wir erschaffen komplexe, vielschichtige Erlebniswelten, die durch ihre einmalige Spieltiefe überzeugen. Die langsam ansteigende Komplexität und die intuitive Benutzeroberfläche nehmen unsere Spieler – egal welchen Alters und welcher Spielerfahrung – mit in ein zweites, virtuelles Zuhause. Mit Hingabe pflegen wir unser Produktportfolio, denn Qualität steht für uns an erster Stelle. Einmal live, werden unsere Kreationen kontinuierlich weiterentwickelt.

Wen wir suchen

Wir realisieren unsere Vision gemeinsam als Team mit Offenheit im Denken und Leidenschaft für unsere Produkte. Wir sind stets mit Herz bei der Sache, um gemeinsam zu wachsen und erfolgreich zu sein. Daher passt zu uns, wer sich als Teamplayer versteht, gerne Verantwortung übernimmt und nach innovativen Lösungen sucht. Interessante und anspruchsvolle Aufgabenstellungen gibt es bei uns beispielsweise in den Bereichen:

- System- und Datenbankadministration
- PHP- und Flex/Flash-Entwicklung
- Quality Assurance
- Marketing und Produktmanagement
- Game Design und Grafik

Wir freuen uns darauf, euch bei »Jobs & Karriere« auf der gamescom kennenzulernen!

Ihre Ansprechpartner vor Ort



Christiane Nißl
Human Resources Manager

Expertin für: Talentsuche, Bewerbungsbewertung und Himalaya-Trekking.



Florian Bohn
CEO

Experte für: Geschäftsentwicklung, Marktpotenziale und den FC Bayern München.

Unsere Projekte





Daniel Visarius
ist gespannt, mit welcher neuen Hardware AMD auf die GTX 460 reagiert.



Nico Gutmann
freut sich auf den Preiskampf, den die GTX 460 (hoffentlich) los tritt.

Hardware & News

Nvidia schlägt zurück!

Windows 7 und die beste DirectX-11-Geforce

Windows 7 ist eine absolute Erfolgsgeschichte für die Kassen von Microsoft. Bislang gingen 150 Millionen Lizenzen über die Ladentheke. Auch bei unseren Lesern steht **Windows 7** hoch im Kurs. In unserem Schwerpunkt zeigen wir Ihnen die besten Tipps und Geben rund um **Windows 7** und geben Ratschläge, falls doch mal Probleme auftreten. Der optimale Zeitpunkt, um XP oder Vista endlich in Rente zu schicken.

Im Test des Monats muss sich die neue **Geforce GTX 460** von Nvidia beweisen. Endlich eine leise und schnelle Grafikkarte für jedermann. Mit einem Preis von 200 Euro für die 768-MByte-Variante und 230 Euro für die **GTX 460** mit 1,0 GByte Videospeicher ist die DirectX-11-Geforce eine harte Konkurrenz für Radeon HD 5830 oder Radeon HD 5850. Im Test mit dabei sind auch die ersten erhältlichen Herstellerkarten. **HW**



Der Hochsommer macht nicht nur den Redakteuren zu schaffen. Dennoch: **Hardware nicht zum Abkühlen in den Eissschrank.**

Hardware-Inhalt

Schwerpunkt

Alles über Windows 7	111	Grafikkarte:
Windows 7 komplett:		Gigabyte
Die 25 besten Tipps & Tricks ...	112	Radeon HD 5770 Super OC ...
Windows 7 im Griff:		Lenrad:
Erste Hilfe im Notfall	116	Thrustmaster

Test des Monats

Nvidia		Ferrari GT Experience	124
Geforce GTX 460	120		

Tests

Notebook:		Service	
Cyber-System I17	124	Einkaufsführer	126

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor	Athlon 64 X2/5000+
Arbeitsspeicher	2,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Prozessor	Core 2 Duo E8500
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 4870



High-End-PC

Prozessor	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5870



Spiele-Details

Anno 1404	1680x1050, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Colin McRae: Dirt 2	1920x1200, sehr hohe Details	1920x1200, sehr hohe Details, 4x AA, 8x AF	1920x1200, 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 130 €	
Geforce 200		GTS 250 110 € GTX 260 160 € GTX 260 180 € GTX 275 220 €	GTX 285 300 € GTX 295 400 €
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 €
Geforce 400		GTX 460 768 MB 230 €	460 1,0 GB 230 € GTX 465 280 € GTX 470 330 € GTX 480 450 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ 60 € II X2 260 80 € II X3 435 80 €	II X4 640 130 €	
Phenom	X3 8450 60 € X3 8850 70 € X4 9650 110 € X4 9750 115 €		
Phenom II		II X2 550 100 € II X3 720 120 € II X4 920 100 € II X4 940 120 €	II X4 965 175 € II X6 1055T 200 € II X6 1090T 300 €
Core 2	E4300 95 € E4600 100 € E6600 200 € E7500 120 €	E8200 130 € E8500 210 € Q6600 200 € Q9300 160 €	Q9550 250 € QX9770 1.350 €
Core i		i3 540 145 € i5 650 185 € i5 750 200 €	i7 860 245 € i7 920 220 € i7 875K 350 € i7 980X 1.000 €

Spiele-PCs

Die **GameStar-Referenzklassen** geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die **Spiele-Details** verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

Der **Grafikkarten-Prozessor-Index** ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Erste Informationen zu Windows 8

Eine Präsentation verrät Details zum neuen Windows: schnellere Startzeiten, Kinect-Anbindung und Selbstheilungskräfte inklusive.

In einem Blog hat der Microsoft-Kenner Francisco Martin Garcia erste halbwegs detaillierte Informationen zu **Windows 8** veröffentlicht, das bereits 2011 erscheinen soll. Der Präsentation zufolge soll **Windows 8** unter anderem die Anwesenheit eines Benutzers erkennen und ihn dann automatisch anmelden. Ob das mit Hilfe der Xbox-3D-Kamera Kinect passieren soll oder mit jeder normalen Webcam funktioniert, ist aber noch ungewiss. Zudem will Microsoft den Startvorgang von **Windows 8** deutlich beschleunigen und Nutzern mehr Einstellungsmöglichkeiten an die Hand geben. Sollte **Windows 8** abstürzen, kann sich das Betriebssystem in Zukunft angeblich teilweise selbst heilen.

Wir sind in jedem Fall gespannt, ob Microsoft wirklich nur zwei Jahre nach dem gelungenen und überaus erfolgreichen Windows 7 bereits im nächsten Jahr einen Nachfolger auf den Markt bringt.

HW



Windows 8 soll angeblich **schon 2011** veröffentlicht werden.

News-Ticker

- **Windows 7:** Die Beta-Version des ersten Service Packs für Windows 7 steht zum Download. Abgesehen von den gesammelten, bisher erschienenen Sicherheits-Patches gibt es aber keinen Mehrwert.
- **AMD:** Mit dem Phenom II X6 1045 bringt AMD einen neuen Sechskern-Prozessor auf den Markt. Die Taktfrequenz liegt mit 2,7 GHz nur 100 MHz unter dem 190 Euro teuren Phenom II X6 1055. Der Preis der neuen CPU steht noch nicht fest.
- **Firefox:** Mozilla hat die erste Beta-Version von Firefox 4.0 veröffentlicht. Neben einer schicken, an Windows 7 angepassten neuen Oberfläche bietet die Vorab-Version die Möglichkeit, die grafische Darstellung des Browsers auf der Grafikkarte zu beschleunigen.
- **WarMouse:** Die Meta genannte Maus des Herstellers WarMouse unterstützt mit ihren 18 Tasten 48 Befehle in 64 Betriebsmodi. Die Maus besitzt 512 KByte Speicher für die verschiedenen Einstellungen und Makros sowie eine Auflösung von 5.600 dpi. Mit 80 Euro kostet sie 20 Euro mehr als die Razer Naga mit 17 Tasten.

Bigfoot Killer 2100

Normalerweise auf jeden Mainboard integriert:
Für eine Spieler-Netzwerkarte will Bigfoot lockere 130 Euro.

Auf der **Killer 2100** von Bigfoot Networks steckt ein eigen für die Netzwerkverwaltung zuständiger Prozessor, zudem liegt der Karte eine Treibersoftware mit umfangreichen Funktionen zur Verwaltung und Optimierung der Netzwerk-Datenströme bei. Dadurch sollen in Multiplayer-Spielen wie **Battlefield: Bad Company 2** oder **Modern Warfare 2** die Pings spürbar sinken und der Spieler von einem flüssigeren Spielablauf profitieren. In unserem Test auf GameStar.de konnte uns die Karte allerdings nicht überzeugen. Zwar sind geringfügige positive Veränderungen bei Ping und Latenz messbar, die Störfaktoren beim Online-Spiel sind aber zu vielfältig und zum großen Teil gar nicht vom eigenen

Rechner abhängig, als dass eine spezielle Spieler-Netzwerk-karte Wunder bewirken könnte. Auch Online-Spieler investieren ihr Geld also weiterhin besser in schnellere Hardware – für den hohen Preis von 130 Euro ist der Vorteil der **Killer 2100** einfach viel zu klein. Einzig für Profi-Spieler könnte sich die Netzwerkkarte lohnen. Den vollständigen Test der Bigfoot **Killer 2100** lesen Sie online unter:

HW

► www.GameStar.de Quicklink: 6910



Bigfoot verspricht **kürzere Pings und damit flüssigere Multiplayer-Schlachten.**

Steam Hardware-Umfrage erstmals mit Mac OS



In der Hardware-Umfrage von Steam taucht im **Juni erstmals Apples Mac OS** auf.

Die Steam-Hardwareumfrage verrät auch im Juni wieder viele spannende Details über die Rechner der Spieler.

In der monatlichen Steam Hardware-Umfrage taucht diesen Monat erstmals Mac OS als Betriebssystem auf. Nach der Veröffentlichung von Steam für Apple-Rechner Mitte Mai, steigt Mac OS X mit 6,47 Prozent Verbreitung erstmals in die Steam-Statistiken ein. Spitzenreiter bleibt weiterhin Windows 7, das auf über 38 Prozent der Steam-Installationen vorhanden ist.

Langsam, aber sicher setzen sich auch Breitbildauflösungen bei den Steam-Nutzern durch. Zwar ist das ältere 5:4-Format 1280x1024 noch immer die meist genutzte Auflösung, die für 22-Zoll-TFTs typischen 1680x1050 liegen aber nur noch 0,3 Prozent dahinter auf Rang 2.

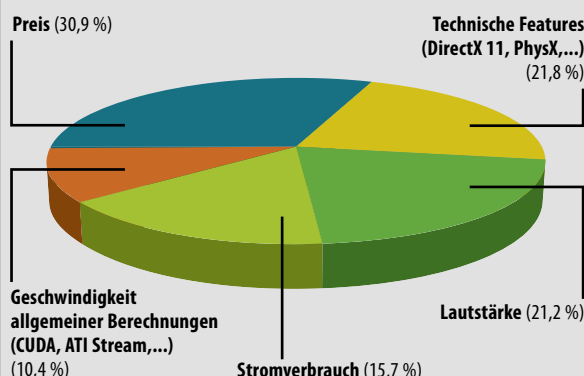
Wenig überraschend sind dagegen die weiteren Ergebnisse: Nvidia behält bei den Grafikkarten den beinahe doppelten Anteil (59 Prozent) von AMD (33 Prozent), Intel stellt fast drei Viertel (72,4 Prozent) der CPUs und Zweikernprozessoren machen nach wie vor den (langsam rückläufigen) Löwenanteil aus.

HW

»Auf was achten Sie beim Grafikkarten-Kauf abseits der reinen Spieleleistung?«

DirectX 11, PhysX oder CUDA für allgemeine Berechnungen – bei unseren Lesern zählt neben der Leistung vor allem der Preis.

Ein Drittel unserer Leser legt besonderen Wert auf ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis, erst danach geben Lautstärke oder technische Features wie PhysX den Ausschlag beim Kauf. Immerhin 15 Prozent finden den Stromverbrauch neben der Leistung am wichtigsten.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.579 Teilnehmer

Schwerpunkt-Inhalt

Windows 7 komplett: Die 25 besten Tipps & Tricks.....	112
Windows 7 im Griff: Erste Hilfe im Notfall.....	116

Alles über Windows 7

Bald feiert Windows 7 seinen ersten Geburtstag. Wir schneiden schon einmal den Kuchen an und servieren die besten Tipps & Tricks sowie die ultimative Rettungs-CD.

GameStar.de

Mehr Ratgeber im
Windows-Kanal:
► Quicklink: 6247

Windows-7-Versi-
onen im Vergleich:
► Quicklink: 6918

Alle Tastaturkürzel
von Windows 7:
► Quicklink: 6454

Nach dem Disaster mit Windows Vista ist Windows 7 wie eine Bombe eingeschlagen. Innerhalb nicht einmal eines Jahres konnte Microsoft 150 Millionen Lizenzen absetzen. Jede Sekunde sind das sieben neue Verkäufe. Auch die GameStar-Leser haben Windows 7 mehrheitlich ins Herz geschlossen. Drei Viertel sind davon überzeugt: Windows 7 ist das beste Windows aller Zeiten.

Dabei ist Windows 7 technisch gesehen eigentlich nur ein fehlerbereinigtes Vista, sozusagen ein Service Pack zum Vollpreis. Aber das neue System läuft gemessen an den Vorgängern so geschmeidig und stabil, dass sich die Investition lohnt. Nach nun fast einem Jahr ist es Zeit für die besten Tipps & Tricks. Einige stellen die von Windows XP gewohnte Optik wieder her. Andere machen die tägliche Arbeit mit dem PC effizienter. Außerdem helfen wir im Ernstfall: Was tun, wenn Windows nicht mehr startet? Mit einem kostenlosen Programm von unserer Schwesterzeitschrift PC Welt erstellen wir eine Rettungs-CD auf Basis von Windows 7, mit der Sie den PC auf Viren prüfen, Daten retten oder das System instand setzen können.

Warum 64 Bit?

Mit Windows 7 übernehmen zunehmend 64-Bit-Betriebssysteme unsere Notebooks und Desktop-PCs. Laut Microsoft ist momentan jede zweite Windows-7-Installation 64-bittig. Der Anteil

von 64-Bit-Vista betrug im gleichen Zeitraum lediglich 11 Prozent. Von den Windows-7-Nutzern auf GameStar.de setzen über 80 Prozent die 64-Bit-Version ein.

Ein 32-Bit-Windows kommt insgesamt mit maximal 4,0 GByte klar. Nun wird auch aber noch der Grafikspeicher vom zulässigen Gesamtspeicher abgezogen, so dass bei einer 1,0-GByte-Grafikkarte maximal 3,0 GByte Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Auch ein einzelnes 32-Bit-Programm kann höchstens 4,0 GByte für sich vereinnahmen. Mit einem 64-Bit-Betriebssystem lässt sich mehr Speicher verwalten – nach heutigen Maßstäben sogar unvorstellbar viel. Theoretisch 16 Exabyte, was einer Milliarde TByte entspricht. In der Praxis unterstützen die aktuellen 64-Bit-Prozessoren wie Intels Core-Serie und AMDs Athlons und Phenoms jedoch maximal 256 TByte – auch nicht schlecht.

Mit den (vereinzelt erhältlichen) 2,0-GByte-Grafikkarten wird die 32-Bit-Grenze bereits zum echten Problem. 64 Bit ist also der richtige Schritt für die Zukunft. Und bei Windows 7 funktioniert das mittlerweile auch problemlos, egal ob Treiber, Spiele oder sonstige Software. Einzig für manche ältere Hardware wie bestimmte Drucker oder Scanner stellen die Hersteller keine 64-Bit-Treiber mehr parat. Ärgerlich, aber den Herstellern und nicht Windows beziehungsweise Microsoft anzulasten.

Warum System Builder?

Microsoft verkauft Windows in diversen Versionen und Ausstattungsvarianten. Heimanwender und Spieler brauchen lediglich Windows 7 Home Premium. Die teureren Professional- und Enterprise-Ausgaben enthalten Funktionen, die üblicherweise nur in Firmen von Nutzen sind. Windows 7 Ultimate vereint alle Versionen in sich. Jede Version verkauft Microsoft als Vollversion oder als Upgrade. Um ein Upgrade erwerben zu können, brauchen Sie eine Vollversion von Windows XP oder Vista. Genauso preiswert wie ein Upgrade sind aber die System-Builder-Versionen, die sich von der Vollversion nur durch die Abwesenheit des Handbuchs und der zwei kostenlosen Support-Anrufe bei Microsoft unterscheiden.

den. Zudem müssen Sie sich bereits vor dem Kauf für 32 oder 64 Bit entscheiden. Home Premium kostet als System Builder und als Upgrade jeweils 100 Euro, als Vollversion aber 170 Euro.

Warum wechseln?

Jeder dritte GameStar-Leser hält noch an Windows XP fest. Allerdings wird Microsoft 2014 die Versorgung mit Patches einstellen. Schon heute werden nur noch kritische Lächer gestopft. Grundsätzlich entspricht die Sicherheitsarchitektur von XP nicht mehr den heutigen Standards. Erst ab Vista hat Microsoft den Programmcode auf Sicherheit optimiert. Wir empfehlen daher dringend, von XP auf 7 zu wechseln. Zumindest, wenn der PC ans Internet angeschlossen ist. **DV**



Veraltete Programmversionen sind ein großes Sicherheitsrisiko. Das kostenlose Secunia PSI sucht nach Updates für Software von Drittherstellern.

Windows 7 komplett: Die 25 besten Tipps & Tricks


Windows 7 erobert die Spiele-PCs im Sturm und hat mittlerweile 56 Prozent der GameStar-Leser überzeugt. Wir verraten die besten Tricks und nützlichsten Kniffe im alltäglichen Umgang mit Microsofts beliebtem Betriebssystem.

Arbeitsplatz und Task-Leiste

Task-Leiste: Programme anheften

Um zusätzliche Programmsymbole an die Task-Leiste zu heften, ziehen Sie diese einfach aus dem Start-Menü von Windows auf die Task-Leiste und wählen »Programm anheften«. Per Rechtsklick auf ein Symbol und »Programm von der Task-Leiste lösen« entfernen Sie unerwünschte Einträge wie etwa den Internet Explorer oder den Windows Media Player. Achtung: Wenn Sie ein Programm-Symbol aus den häufig benutzten Anwendungen im Startmenü per Rechtsklick an die Task-Leiste heften, verschwindet es aus diesem Bereich des Startmenüs. Gehen Sie in diesem Fall besser den Umweg über »Start/Alle Programme«, um die gewünschte Anwendung an die Task-Leiste zu heften.

Task-Leiste: Anwendungen zwei Mal starten

Ein einfacher Mausklick auf das Symbol eines bereits geöffneten Programms in der Task-Leiste holt nur dessen Fenster in den Vordergrund. Um etwa Firefox oder eine beliebige andere Anwendung zwei Mal zu starten, klicken Sie entweder mit rechts auf das Taskleistensymbol und wählen »Firefox« oder bequemer: Halten Sie  gedrückt und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Symbol. Alternativ hilft auch ein Klick mit der mittleren Maustaste beziehungsweise dem Scroll-Rad Ihres Mägers.

Task-Leiste: Gruppierung aufheben

Wenn Sie die voreingestellte Gruppierung von mehreren Fenstern einer Anwendung stört, können Sie diese ganz einfach wieder aufheben. Klicken Sie dazu mit rechts auf die Task-Leiste und wählen Sie entweder »Gruppieren, wenn die Task-Leiste voll ist« oder »Nie gruppieren«, was dem Verhalten der Task-Leiste unter Windows XP am nächsten kommt.


Task-Leiste: Position und Größe

Die Task-Leiste muss nicht am unteren Bildschirmrand sitzen. Speziell bei großen (Breitbild-)Monitoren kann eine Positionierung senkrecht am linken Rand Zeit bei der Bedienung sparen. Um die


Task-Leiste frei zu positionieren, klicken Sie mit rechts darauf und entfernen das Häkchen bei »Task-Leiste fixieren«. Nun können Sie die Leiste mit der linken Maustaste festhalten und an die gewünschte Position ziehen. Wenn Sie den Mauszeiger über dem oberen Rand der Leiste platzieren und ziehen, können Sie die Taskbar auch vergrößern – praktisch, falls Sie viele Symbole nutzen möchten (siehe Bild oben).

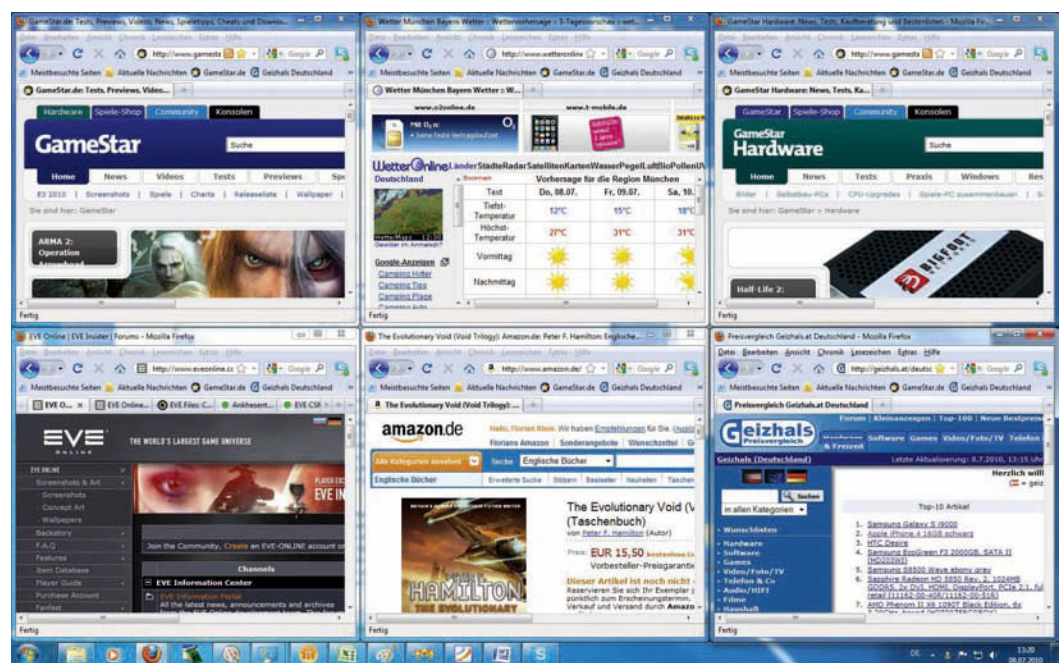
Task-Leiste: Kontextmenü

Wenn Sie mit rechts auf ein Programm in der Task-Leiste klicken, erscheint bei Windows 7 standardmäßig die so genannte Sprungliste. Wenn Sie stattdessen das beim Rechtsklick ge-

wohnte Kontextmenü öffnen wollen, halten Sie zusätzlich  gedrückt. Nun erscheinen die gewohnten Optionen. Allerdings funktioniert das nur, solange die Anwendung noch nicht gestartet ist, sonst bleiben Ihnen nur die Optionen zum Anordnen der Fenster (siehe nächster Tipp).

Task-Leiste: Fenster im Griff

Haben Sie mehrere Fenster eines Programms gleichzeitig geöffnet, gruppiert Windows diese in der Task-Leiste. Wenn Sie alle dazugehörigen Fenster gemeinsam minimieren, schließen, nebeneinander oder gestapelt anzeigen wollen, dann halten Sie  gedrückt, klicken mit der rechten Maustaste auf die Programmgruppe in der



Mehrere Fenster einer Anwendung lassen sich per  plus Rechtsklick in der Task-Leiste **nebeneinander, gestapelt oder überlappend** anzeigen.

Task-Leiste und die entsprechenden Optionen öffnen sich.

Task-Leiste: Sprunglisten nutzen

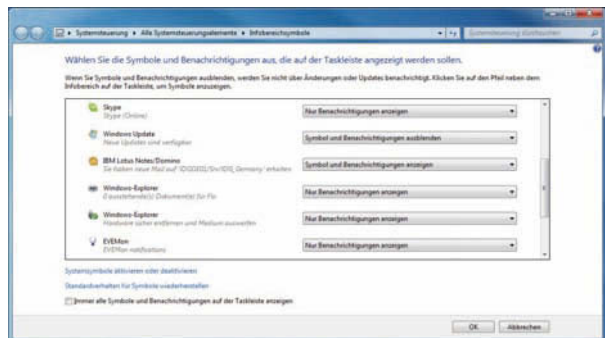
Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Programm in der Task-Leiste klicken, finden Sie im oberen Bereich die häufig mit diesem Programm genutzten Dokumente, Dateien oder Ordner. So springen Sie im Explorer etwa komfortabel zu Ihren am häufigsten verwendeten Ordnern oder rufen Ihre meist besuchten Seiten im Browser auf. Da nicht von Microsoft stammende Anwendungen diese Funktion aber häufig (noch) nicht unterstützen, müssen Sie nachhelfen. Um etwa Ihre Lieblingsseiten an das Firefox-Symbol anzuhängen, erstellen Sie einen Link per Rechtsklick auf den Desktop, wählen »Neu/Verknüpfung« und ziehen den erstellten Link auf das Firefox-Symbol in der Task-Leiste. Das funktioniert auch mit beliebigen anderen Dateien und Programmen, etwa mit Ihren Lieblings-Playlisten für den Audio-Player.

Task-Leiste: Klassik-Modus

Ganz wiederherstellen können Sie den klassischen Windows-XP-Look in Windows 7 nicht mehr. Um der spartanischen Optik des Vorgängers möglichst nahe zu kommen, klicken Sie mit rechts auf die Task-Leiste und wählen »Eigenschaften«. Dort setzen Sie ein Häkchen bei »Kleine Symbole« und deaktivieren im Reiter »Start Menü« unter »Anpassen« die Gruppierung der Fenster.

Task-Leiste: Systemtray anpassen

Windows 7 versteckt viele Programmsymbole im Systemtray neben der Windows-Uhr und schafft so zwar Ordnung, verbirgt aber auch teils wichtige Informationen



Das Verhalten der **Programmsymbole im Systemtray** lässt sich individuell anpassen.



Windows 7 zeigt Ihre Lieblingsbilder, Fotos und Screenshots auf Wunsch als **Dia-Show von Hintergrundbildern** an.

über Statusänderungen der betroffenen Anwendungen. Im umgekehrten Fall nerven manche Anwendungen mit übertrieben vielen Meldungen. Um für jedes Programmsymbol im Detail festzulegen, wann und ob es überhaupt angezeigt wird, klicken Sie auf das Pfeilsymbol neben dem Systemtray und wählen »Anpassen«. Nun legen Sie für jede Anwendung im Tray detailliert fest, wie sie sich verhalten soll.

Task-Leiste: Schnellstartleiste wiederherstellen

Wer die aus den Vorgängern gewohnte Schnellstartleiste vermisst, kann diese mit etwas Aufwand wiederherstellen. Öffnen Sie dazu in einem Windows-Explorer-Fenster unter »Organisieren/Ordner und Suchansichten« den Reiter »Ansicht«. In den erweiterten Einstellungen wählen Sie »Ausgeblendete Dateien, Ordner und Laufwerke anzeigen«. Nun klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Task-Leiste und wählen »Symbolleiste/Neue Symbolleiste«. Navigieren Sie im sich öffnenden Fenster zum Ordner

»C:\Benutzer\Ihr Benutzername\AppData\Roaming\Microsoft\Internet Explorer\Quicklaunch« und drücken Sie »Ordner auswählen«. Anschließend erreichen Sie über




die rechte Maustaste das Kontextmenü der Task-Leiste. Entfernen Sie hier das Häkchen bei »Task-Leiste fixieren«, packen Sie die neu geschaffene »Quick Launch«-Leiste (rechts in der Task-Leiste) an der gepunkteten Linie und ziehen Sie diese größer. Klicken Sie mit rechts darauf und entfernen Sie die Häkchen bei »Text anzeigen« und »Titel anzeigen«. Passen Sie Ihre neu geschaffene Schnellstartleiste nun wie gewohnt an und fixieren Sie sie abschließend wieder.

Dynamischer Desktop-Hintergrund

Eigene Fotos und Screenshots können Sie als Dia-Show für Ihren Desktop-Hintergrund nutzen. Nach einem Rechtsklick auf den Desktop unter »Anpassen« finden Sie die Option »Desktop-Hintergrund«. Auf der folgenden Seite navigieren Sie bei »Bildpfad« zu Ihren Lieblingsbildern und wählen die gewünschten Fotos oder Screenshots per Häkchen in deren linker oberer Ecke aus. Abschließend können Sie noch das Zeitintervall für den Wechsel zwischen den Bildern festlegen sowie die Darstellungsart wählen, und schon haben Sie einen dynamischen Desktop-Hintergrund aus Ihren Lieblingsbildern.

Bedienung

Programm im Admin-Modus ausführen

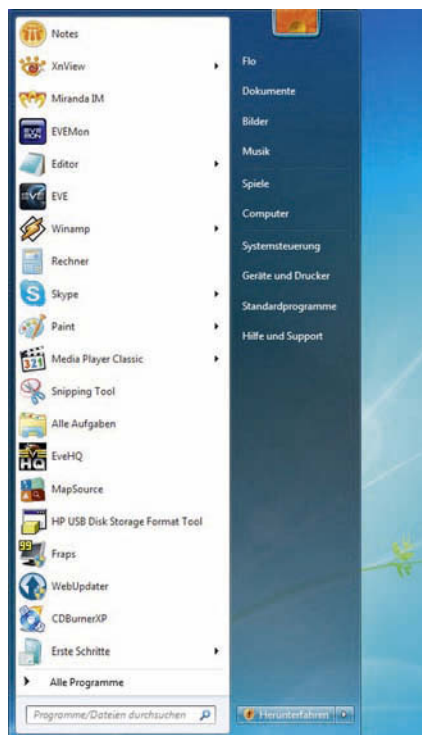
Um eine Anwendung im Admin-Modus mit höheren Rechten auszuführen, klicken Sie entweder mit rechts auf das Programmsymbol und wählen »Im Admin-Modus ausführen« oder halten  und **[Strg]** gedrückt und starten das Programm dann per Doppelklick.

Versteckte Dateien und Endungen anzeigen

In der Standardeinstellung verbirgt Windows 7 die Endungen bekannter Dateitypen wie ».exe«, ».jpg« oder ».mp3«. Um auf einen Blick zu erkennen, um was für einen Dateityp es sich handelt, klicken Sie im Explorer auf »Organisieren/Ordner und Suchoptionen« und öffnen den Reiter »Ansicht«. Scrollen Sie nach unten und entfernen Sie das Häkchen bei »Erweiterungen bei bekannten Dateitypen ausblenden«. Genauso gehen Sie vor, wenn Sie versteckte Dateien und Ordner (erkennbar an der blassen Darstellung) anzeigen lassen möchten. Setzen Sie dazu im Ansichtsmenü einen Haken bei »Ausgeblendete Dateien, Ordner oder Laufwerke anzeigen«.

Arbeitsplatz anzeigen

Wer das Arbeitsplatz-Symbol (bei Windows 7 »Computer« genannt) auf dem Desktop vermisst, kann es ganz simpel wieder anzeigen lassen. Öffnen Sie das Startmenü, klicken Sie mit rechts auf »Computer« und wählen Sie »Auf dem Desktop anzeigen«.

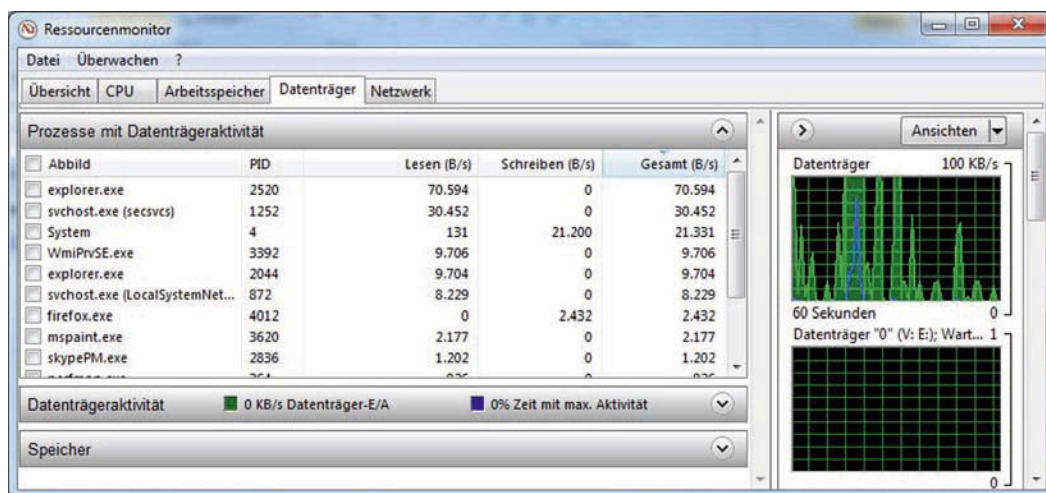


Häufig benutzte Programme

Um die Anzahl der im Startmenü angezeigten häufig benutzten Programme zu vergrößern oder zu verkleinern, öffnen Sie die Eigenschaften der Task-Leiste per Rechtsklick und wählen »Anpassen« im Reiter »Startmenü«. Im unteren Bereich finden Sie die Anzahl der häufig benutzten Programme im Startmenü – die Voreinstellung ist zehn.

Eigene Bibliotheken

Bibliotheken sind in Windows 7 keine Ordner im eigentlichen Sinn, sondern eine Sammlung von Links zu bestimmten Dateien, die aber an ganz unterschiedlichen Orten gespeichert sein können. So kann Ihre Musiksammlung beispielsweise auf mehreren Festplatten, Partitionen und sogar auf Netzlaufwerken liegen, und Sie erreichen sie trotzdem bequem über die Bibliothek »Musik«. Sobald Sie neue Titel in einen der überwachten Ordner kopieren, wird auch die Musik-Bibliothek automatisch aktualisiert. Um eine eigene Bibliothek anzulegen, klicken Sie im Bibliotheken-Ordner auf »Neue Bibliothek«. In deren Eigenschaften können Sie festlegen, ob die neu geschaffene Bibliothek wie die Standard-Bibliotheken von Windows permanent im Explorer angezeigt werden soll.



Der versteckte Ressourcenmonitor liefert **umfangreichere Informationen über die Systemleistung** als der bekanntere Task Manager.

Einrasten der Fenster verhindern

Wenn Sie ein Fenster in Windows 7 an den oberen oder seitlichen Rand des Desktops ziehen, wird es standardmäßig auf volle beziehungsweise halbe Bildschirmgröße maximiert. Wenn dieses Verhalten stört, der kann die Funktion in der Systemsteuerung im Punkt »Erleichterte Bedienung« unter »Verwenden der Maus erleichtern« mit Hilfe von »Verhindern, dass Fenster automatisch angeordnet werden« abschalten.

Konfiguration und Wartung

PC verwalten

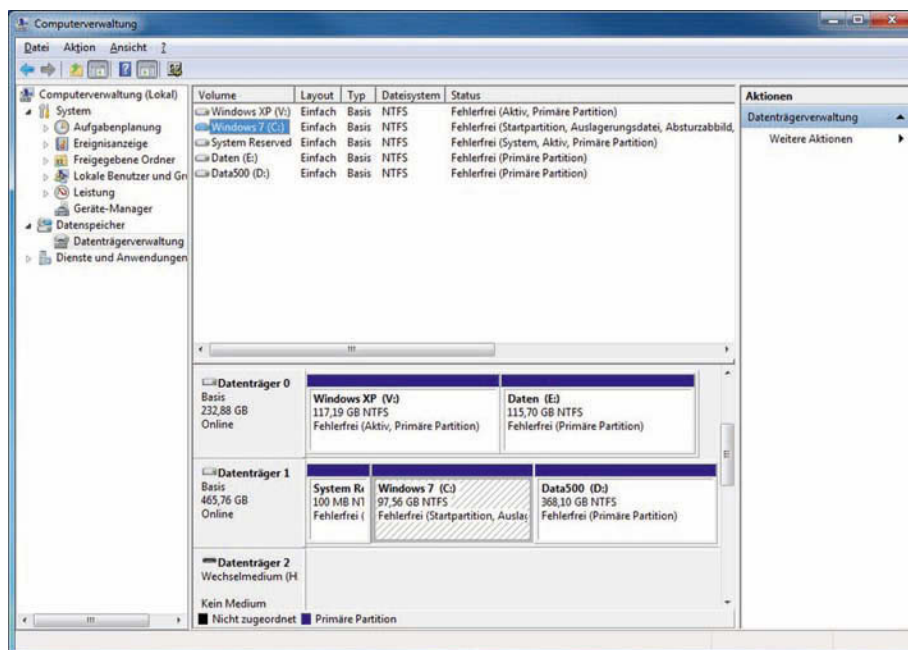
Nach einem Rechtsklick auf das »Computer«-Symbol im Startmenü oder auf dem Desktop (siehe

Tipp »Arbeitsplatz anzeigen«) klicken Sie auf »Verwalten«, um das umfangreiche Menü für zahlreiche Einstellungen rund um Ihren PC zu öffnen. Unter anderem finden Sie dort schnellen Zugriff auf den Geräte-Manager, die Datenträgerverwaltung und die Dienstekonfiguration, mit der Sie bestimmen können, welche Prozesse von Windows gestartet werden, sowie vieles mehr. Zwar erreichen Sie diese Optionen auch über die Systemsteuerung, aber meist nur auf Umwegen – mit unserem Tipp geht das wesentlich schneller.

Besserer Task Manager

Wenn die Informationen, die der Task Manager über Systemauslastung und Ressourcenverbrauch einzelner Dienste und Prozesse

anzeigt, nicht ausreichen, dem bietet Windows 7 mit dem Ressourcen-Monitor ein mächtigeres, aber verstecktes Tool. Tippen Sie in das Eingabefeld im Windows-Startmenü das Kommando »resmon«, und die Leistungsanzeige »Ressourcen-Monitor« startet. Neben der reinen Auslastung von CPU, Festplatte, Arbeitsspeicher und Netzwerk kann der Ressourcen-Monitor aber auch Abhängigkeiten zwischen einzelnen Prozessen aufdecken. Markieren Sie dazu den jeweiligen Prozess im Reiter »Übersicht« und wählen Sie nach einem Rechtsklick die Option »Warteschlange analysieren«. Nun sehen Sie, ob der Prozess eventuell auf Daten eines anderen Prozesses wartet und deshalb nicht mehr reagiert.



Die Computerverwaltung ist ein mächtiges Tool, um schnell an viele Einstellungen zu gelangen – hier die Datenträgerverwaltung.

Partitionen verändern

Windows 7 bietet die Möglichkeit, bestehende Partitionen auf Ihren Festplatten nachträglich zu vergrößern oder zu verkleinern. In der Datenträgerverwaltung (siehe Tipp »PC verwalten«) klicken Sie mit rechts auf die gewünschte Partition und wählen Sie »Volume erweitern« zum Vergrößern oder »Volume verkleinern« zum Schrumpfen Ihrer vorhandenen Festplatten-Partitionen.

Alte Programme zum Laufen bringen

Manche älteren Programme funktionieren unter Windows 7 nicht mehr richtig oder lassen sich erst gar nicht installieren. Unter Umständen hilft da der Kompatibilitätsmodus. Den aktivieren Sie, indem Sie auf die ».exe«-Datei oder den entsprechenden Link der betroffenen Anwendung rechtsklicken und unter »Eigenschaften/Kompatibilität« den Windows-XP-Modus wählen. Tipp: Auch das Ausführen der Anwendung als Administrator kann bei Problemen hilfreich sein.

Windows XP simulieren

Im Gegensatz zum XP-Kompatibilitätsmodus, den alle Windows-7-Versionen beherrschen (Rechtsklick auf das Programmsymbol, »Eigenschaften/Kompatibilität«), ist der XP-Modus ein komplettes Windows XP, das in einem simulierten, virtuellen PC auf Ihrem Rechner läuft. Dazu müssen Sie das kostenlose Virtual PC 2007 sowie ein Image von Windows XP bei Microsoft herunterladen ► GameStar.de-Quicklink: 6625. Nach der Installation können Sie den virtuellen XP-PC wie ein gewöhnliches Programm über das Startmenü öffnen. Damit funktionieren auch betagte Programme, bei denen der Kompatibilitätsmodus von Windows 7 versagt. Aktuelle oder auch ältere 3D-Spiele starten aufgrund der fehlenden

3D-Beschleunigung des virtuellen XP-Rechners allerdings nicht, höchstens bei Titeln mit 2D-Grafik kann das klappen. Voraussetzung für den Windows-XP-Modus ist aber Windows 7 Ultimate, Professional oder Enterprise, denn die Home-Versionen unterstützen den XP-Modus nicht.

God Mode

Hinter dem ziemlich übertriebenen Namen »God Mode« verbirgt sich eine Ansicht, in der Sie praktisch alle Einstellungsmöglichkeiten der Systemsteuerung auf einen Blick finden, ohne sich wie üblich durch zahlreiche Menüs zu hangeln. Diese Ansicht ist nicht per Maus nicht zu erreichen, sondern folgendermaßen: Klicken Sie mit rechts auf den Desktop und erstellen Sie eine neue Verknüpfung. Beim Speicherort geben Sie »%WinDir%\explorer.exe shell:::{ed7ba470-8e54-465e-825c-99712043e01c}« ein. Achten Sie darauf, den Befehl exakt abzutippen – inklusive der drei Doppel-

punkte. Im anschließenden Fenster geben Sie der Verknüpfung einen beliebigen Namen, etwa »Alle Aufgaben«. Mit Hilfe eines Doppelklicks starten Sie den »God Mode« und bekommen alle Einstellungen der Systemsteuerung auf einen Blick (siehe Screenshot).

Benutzerkontensteuerung

Gegenüber Windows Vista geht die Benutzerkontensteuerung (»UAC«) bei Windows 7 deutlich zäher vor. Zudem können Sie nun vier Stufen definieren. Die reichen von der kompletten Deaktivierung der UAC-Nachfrage bis zu einer Nachfrage nur dann, wenn Programme etwas am System ändern, wahlweise mit oder ohne Abblenden des Desktops (Stufe 2 und 3), bis hin zu einer Bestätigung bei jeder Änderung inklusive denen der Windows-Einstellungen (Stufe 4, entspricht Vista-Standard). Um die UAC-Stufe zu ändern, öffnen Sie in der »Systemsteuerung« den Punkt

»System und Sicherheit« und wählen unter »Wartungcenter« den Punkt »Einstellungen der Benutzerkontensteuerung ändern«.

Lautstärke individuell anpassen

Bei Windows 7 können Sie die Lautstärke ganz einfach für jede Anwendung individuell festlegen. Klicken Sie dazu im Systemtray neben der Windows-Uhr auf das Lautsprechersymbol und öffnen Sie den Mixer. Nun sehen Sie alle gerade aktiven Anwendungen und können deren Lautstärke per Schieberegler festlegen. **FK**

Nützliche Tastaturkürzel

Ordner und Dateien organisieren

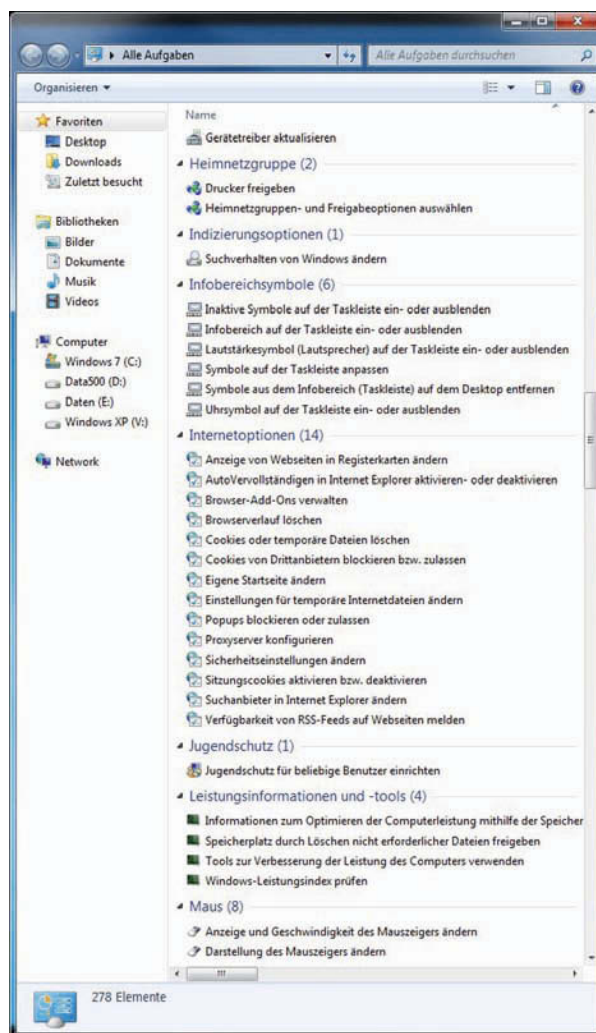
Neues Fenster öffnen	Strg + N
Neuen Ordner erstellen	Strg + ⇧ + N
Durch Ansichten schalten/Zoom	Strg + Mausrad
Rückgängig machen einer Aktion	Strg + Z
Wiederholen einer Aktion	Strg + Y
Alles auswählen	Strg + A
Auswahl kopieren	Strg + C
Auswahl ausschneiden	Strg + X
Auswahl einfügen	Strg + V
Maximieren/Minimieren des aktiven Fensters	F11
Dateien/Ordner umbenennen	F2
Löschen	Entf
Löschen ohne Papierkorb	⇧ + Entf
Mehrere Dateien einzeln wählen	Strg + linke Maustaste
Alle Dateien zwischen Auswahl	⇧ + linke Maustaste

Windows-Shortcuts

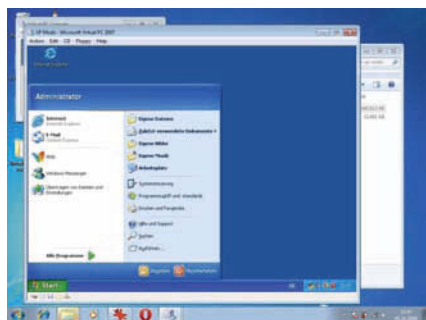
Anzeigen des Desktops	Strg + D
Öffnet Dialogfeld »Ausführen«	Strg + R
Öffnet die Suche	Strg + F
Öffnet ein Programm aus der Task-Leiste	⇧ + Zahl
Öffnet den Explorer	Strg + E
Admin-Modus	Strg + ⇧ + Programmsymbol
Öffnet das Startmenü	Strg + Esc
Öffnet den Taskmanager	Strg + ⇧ + Esc
Zwischen Optionen durchschalten	⇧
Ausführen unterstrichener Option	Alt + Buchstabe
Markieren eines Kontrollkästchens	⇧
Programm beenden	Alt + F4

Fenster organisieren

Aero Flip 3D	⇧ + ⇧
Wechsel zwischen aktiven Programmen	Alt + ⇧
Alle Fenster transparent	⇧ + ⇧
Fenster maximieren	⇧ + ↑
Fenster am linken Rand maximieren	⇧ + ←
Fenster am rechten Rand maximieren	⇧ + →
Fenster minimieren	⇧ + ↓
Alle Fenster bis auf aktives minimieren	⇧ + [Pos1]



Die als »God Mode« bekannte Ansicht aller Systemsteuerungsaufgaben an einer Stelle.



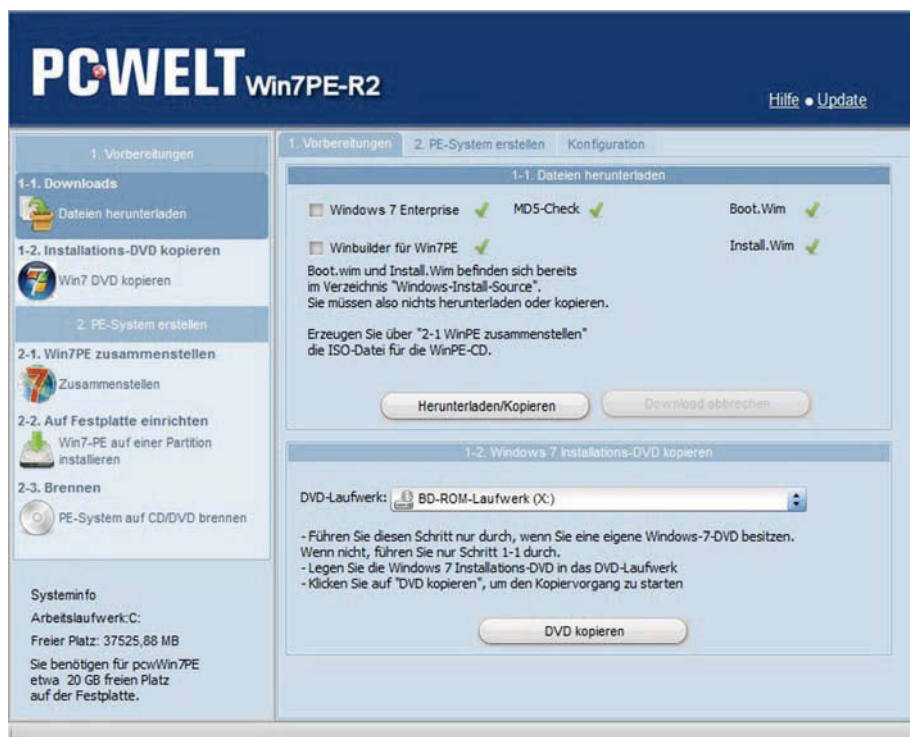
Windows 7 im Griff: Erste Hilfe im Notfall

Obwohl Windows 7 meist stabil und zuverlässig läuft, kann es Komplikationen geben. Mit unserem Erste-Hilfe-Kurs kurieren Sie die häufigsten Probleme.

GameStar.de
Windows 7 PE:
► Quicklink: 6914

Streikt Ihr PC wegen Virenbe- fall, droht eine Festplatte auszufallen oder haben Sie schlicht Ihr Windows-Passwort vergessen? Dann hilft das Notfall-System **Win 7 PE** unserer Schwesterzeitschrift PC Welt. Mit diesem von einem USB-Stick, einer DVD oder auch von Festplatte ausführbaren Windows beheben Sie die gängigsten PC-Probleme – denn alle wichtigen Erste-Hilfe-Programme sind mit an Bord. Und die Hilfe bleibt nicht auf Windows 7 beschränkt: Auch wenn Sie noch Windows XP oder Vista nutzen, funktioniert **Win 7 PE**.

Wie Sie zu Ihrem eigenen Notfall-Windows kommen, zeigt unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung. Leider verbietet es Microsoft, das fertig konfigurierte System auf die DVD zu packen. Wir empfehlen Ihnen zudem, Ihren Viren-Scanner für die Dauer des Zusammenstellens zu deaktivieren. Zum einen geben manche Scanner bei einigen der integrierten Tools falsche Warnungen heraus, zum anderen verlängert sich der Vorgang durch die im Hintergrund



Mit Hilfe des PC-Welt-Tools erstellen Sie in wenigen Schritten ein von DVD oder USB-Stick ausführbares Notfall-Windows.

laufende Echtzeitüberprüfung des Virenschanners erheblich.

Notfall-Windows erstellen

Schritt 1: Win7 PE herunterladen

Laden Sie sich zunächst das Tool »pcwWin7PE R2« von ► [GameStar.de-Quicklink: 6914](#) herunter. Bevor Sie die .zip-Datei auspacken, klicken Sie zuerst mit rechts darauf und öffnen die »Eigenschaften« und klicken dann beim Punkt »Sicherheit« auf »Zulassen«, sofern vorhanden. Entpacken Sie die Datei nun am besten in das Stammverzeichnis einer Ihrer Partitionen oder Festplatten, also etwa »C:\«. Aber Achtung: Sie benötigen etwa 20 GByte freien Speicherplatz auf dem Laufwerk. Vermeiden Sie zudem das Entpacken auf den Desktop, denn sonst können Sie beim Zusammenstellen Ihres Notfall-

Windows später auf Probleme mit zu langen Verzeichnispfaden stoßen. Starten Sie nun die ausgepackte Datei »pcwWin7PER2.exe« mit einem Doppelklick.

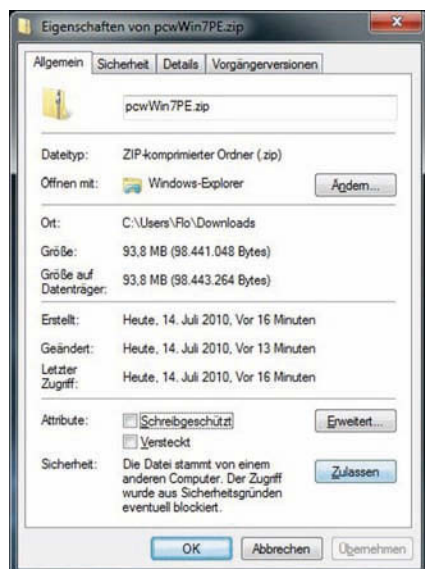
Schritt 2: Download oder Kopieren von Windows

Nach dem Start von **PC Welt Win 7 PE** müssen Sie sich zunächst entscheiden, ob Sie die für das Notfallsystem benötigten Windows-Dateien von einer vorhandenen Windows-7-DVD oder aus dem Internet laden wollen. Wenn Sie eine Windows-7-DVD zur Hand haben, geht das Kopieren erheblich schneller, allerdings benötigen Sie zwingend die Installations-DVD einer 32-Bit-Version. Wählen Sie das DVD-Laufwerk im Punkt 1.2 von **Win 7 PE** und klicken Sie auf »DVD Kopieren«. Achtung: Die 64-Bit-Varianten eignen sich nicht als Quelle für das Notfall-Windows!

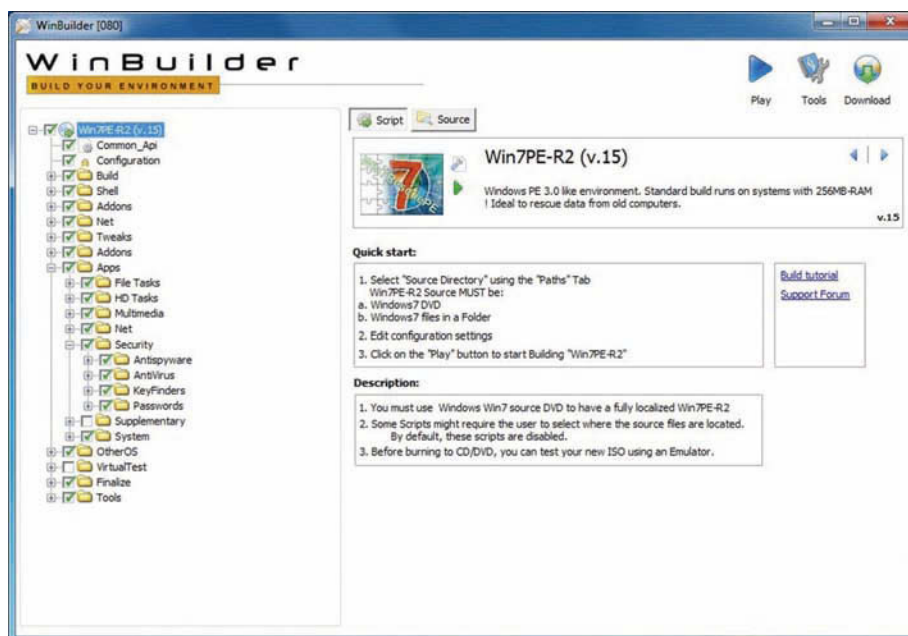
Falls Sie gar keine Windows-7-DVD oder nur die mittlerweile empfehlenswertere 64-Bit-Variante besitzen, wählen Sie unter 1.1 die Option »Herunterladen/Kopieren«. Der Download der Enterprise-Edition von Windows 7 schlägt dabei mit satten 2,3 GByte zu Buche, allerdings dürfen Sie diese auch zum Erstellen Ihres Mini-Windows verwenden, wenn Sie gar kein Windows 7 Ihr Eigen nennen. Wenn alle benötigten Komponenten geladen wurden (erkennbar an den grünen Häkchen), klicken Sie auf den Reiter »PE-System erstellen«.

Schritt 3: Win 7 PE erstellen

Jetzt müssen Sie die gewünschten Komponenten aussuchen. Öffnen Sie dazu unter Punkt 2.1 die Schaltfläche »Win 7 PE zusammenstellen«, und das Tool **WinBuilder** startet. Lassen Sie sich zunächst nicht von der Viel-



Bevor Sie die Datei entpacken, klicken Sie bei »Sicherheit« auf »Zulassen« – sonst kann es später Probleme geben.



In der Baumstruktur auf der linken Seite wählen Sie **die gewünschten Komponenten und Programme Ihres Notfallsystems**.

zahl an Einträgen in der Baumstruktur an der linken Seite verwirren. Hier suchen Sie aus, welche Programme wie etwa Virenscanner oder Datenrettungs-Tools letztendlich in Ihr Notfall-Windows integriert werden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche Tools Sie benötigen, lassen Sie die Einstellungen einfach, wie sie sind. So haben Sie die wichtigsten Programme an Bord.


Im nächsten Schritt klicken Sie auf das blaue Play-Icon am oberen Fensterrand. Nun startet die Zusammenstellung Ihres Notfall-Windows (im .iso-Format als DVD-Image), was einige Zeit dauern kann. Denn neben der reinen Zusammenstellung lädt das Tool auch Anwendungen aus dem Internet herunter – so haben Sie stets die aktuellste Version inklusive der neuesten Virendefinitionen. Gleichzeitig kann das aber auch zu Problemen führen, wenn

die Webseite eines Herstellers gerade nicht erreichbar oder überlastet ist. Speziell bei Avira **Antivir** kommt das häufiger vor und die Zusammenstellung bricht mit einer Fehlermeldung ab. Sehen Sie in diesem Fall im Reiter »Log« unter »Errors« nach, welche Komponente beziehungsweise welches Programm den Fehler verursacht hat. Wenn Sie den Schuldigen gefunden haben, können Sie das Tool entweder in der Baumstruktur abwählen und darauf verzichten oder Sie probieren es einfach später noch einmal. Die Programme lassen sich häufig auch einzeln herunterladen, wenn Sie sie im **WinBuilder**-Menü markieren und auf der rechten Seite auf »Download« oder das kleine, grüne Play-Symbol im oberen Bereich klicken. Wenn das Zusammenstellen erfolgreich war, meldet sich **WinBuilder** mit der Meldung »Build

successful« und Sie können mit dem nächsten Schritt fortfahren.

Schritt 4: Win 7 PE fertigstellen

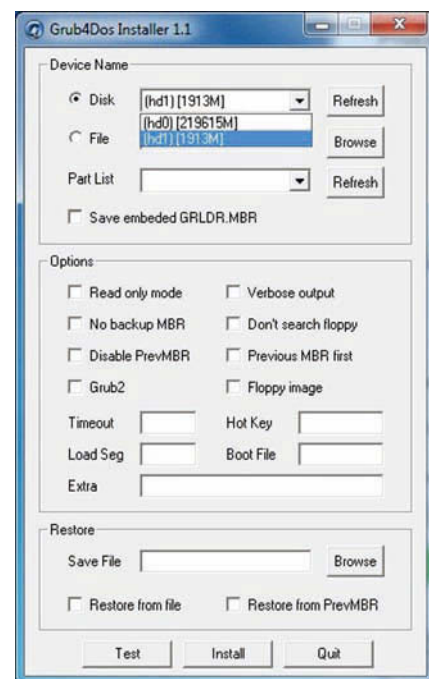
Nun müssen Sie entscheiden, auf welchem Medium Sie Ihr Notfall-Windows unterbringen möchten. Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl: USB-Stick, DVD oder eine Parallelinstallation auf einer separaten Festplatte oder Partition. Falls Sie sich für einen USB-Stick entscheiden, schließen Sie den Stick an und navigieren Sie in der Baumstruktur des **Winbuilder** zum Punkt »Finalize« und klicken dort auf »Copy to USB-Device«. Wählen Sie nun Ihren USB-Stick unter »Select the root directory of your USB-Device«. Achten Sie unbedingt darauf, auch tatsächlich Ihren USB-Stick und nicht aus Versehen die Systemfestplatte anzuklicken, sonst startet Ihr Windows im Anschluss möglicherweise nicht mehr. Abschließend klicken Sie wieder auf das kleine, grüne Play-Symbol neben dem Bild des USB-Sticks.

Als Nächstes startet ein Formatierungs-Tool. Wählen Sie hier bei »File System« das Dateisystem »NTFS« und klicken Sie auf »Start«. Nach der Formatierung schließen Sie das Fenster und das nächste Tool öffnet sich. Aktivieren Sie hier die Option »Disk« und wählen Sie erneut Ihren USB-Stick (erkennbar an der dahinter stehenden Speicherplatzangabe). Abschließend klicken Sie auf »Install«, bestätigen mit  und

schließen das Tool per »Quit«. Nun kopiert **WinBuilder** alle erforderlichen Dateien auf Ihren USB-Stick, was je nach Umfang Ihrer Zusammenstellung und Geschwindigkeit Ihres USB-Sticks eine Viertelstunde beansprucht.

Das Erstellen einer DVD geht da schneller vonstatten. Schließen Sie dazu den **WinBuilder** nach erfolgreicher Zusammenstellung Ihres Windows-Images und klicken Sie im PC-Welt-Tool unter Punkt 2.3 auf DVD brennen – schon haben Sie eine bootfähige Erste-Hilfe-DVD.

Auch als Parallelinstallation zu Ihrem Haupt-Windows können Sie **Win 7 PE** einsetzen. Wählen Sie im Ausklappenmenü bei Punkt 2.2 die gewünschte Partition oder Festplatte für das Notfall-Windows und klicken Sie auf »Win 7 PE Multiboot«. Aber Vorsicht: Falls Sie den Installationsort Ihres Haupt-Windows erwischen, startet dieses nicht mehr!

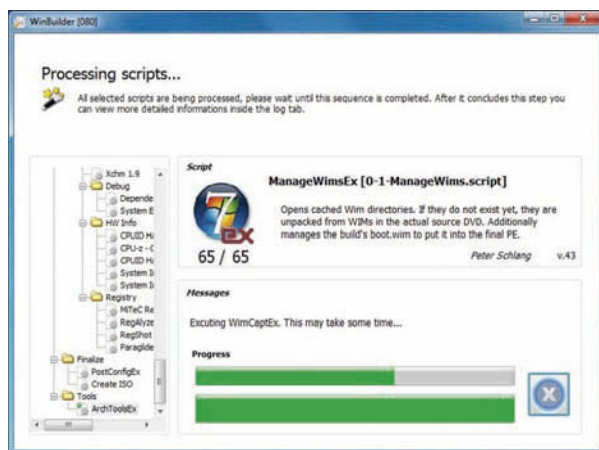


Ihren USB-Stick **erkennen** Sie an der **Speichergröße**.

Schritt 5: Win 7 PE starten

Nach dem erfolgreichen Installieren von **Win 7 PE** auf einem USB-Stick oder einer DVD müssen Sie von diesem Medium starten, um das Notfallsystem einzusetzen. Verbinden Sie dazu Ihren USB-Stick mit dem PC oder legen Sie die DVD ins Laufwerk. Meist müssen Sie noch die Boot-Reihenfolge ändern, da in der Regel als Erstes von der Systemfestplatte geladen wird. Gehen Sie dazu ins

Das Zusammenstellen Ihres persönlichen Notfall-Windows kann durchaus eine Viertelstunde dauern.
Tipp: Deaktivieren Sie vorher Ihren Virens Scanner, sonst benötigt Ihr PC noch wesentlich länger.



Bios des Mainboards, meist durch Drücken von **[Ent]** oder **[F2]** während des Hochfahrens. Die korrekte Taste für Ihr Mainboard offenbart der Ladebildschirm des Bios. In den Bios-Einstellungen finden Sie die Boot-Reihenfolge meist unter »Boot« und »Boot Sequence«. Setzen Sie hier Ihren USB-Stick oder die DVD an erste Stelle und speichern Sie die Einstellungen. Beim nächsten Neustart sollte **Win 7 PE** laden.

Schritt 6: Notfallsystem benutzen

Beim Start von **Win 7 PE** erscheint als Erstes eine Nachfrage, ob Sie Netzwerkunterstützung wollen. Das ist besonders praktisch, wenn Sie etwa aktuelle Virendefinitionen für das integrierte Avira **Anti-**

platten, Partitionen oder Ordner, die Sie untersuchen wollen. Für alle in Ihrem PC installierten Festplatten sind das die »Lokalen Laufwerke«. Im Zweifel führen Sie die »Komplette Systemüberprüfung« durch. Wenn Avira **Antivir** fündig wird, sollten Sie sich die Ergebnisse genauer ansehen. Denn Virens Scanner setzen teilweise einen Mechanismus zur Erkennung ein, der auf Ähnlichkeiten zu bekannten Viren basiert (»Heuristik«) und der manchmal auch bei absolut harmlosen Dateien Alarm schlägt. Falls die Heuristik bei einem potenziellen Fund erwähnt wird, kann dieser also durchaus harmlos sein. Bei einwandfrei identifizierten Viren sollten Sie diese dagegen sofort löschen. Ob Ihr Haupt-Windows danach aber



Nach dem Start bedienen Sie Win7 PE wie von anderen Windows-Systemen gewohnt.

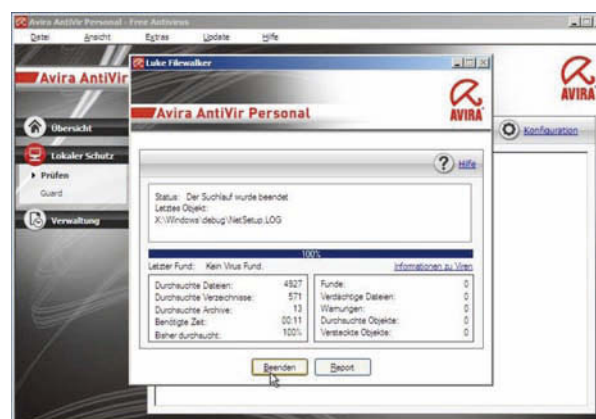
vir herunterladen möchten oder das Notfallsystem zum Browsen im Internet einsetzen wollen. Beantworten Sie in diesem Fall die Frage mit »Ja« und schließen Sie danach den Netzwerk-Manager mit »Ok«. Nun ist **Win 7 PE** einsatzbereit und Sie können es wie ein gewöhnliches Windows nutzen. Alle Tools für die nachfolgenden Tipps finden Sie auf dem Desktop oder im Startmenü.

Notfall-Windows einsetzen

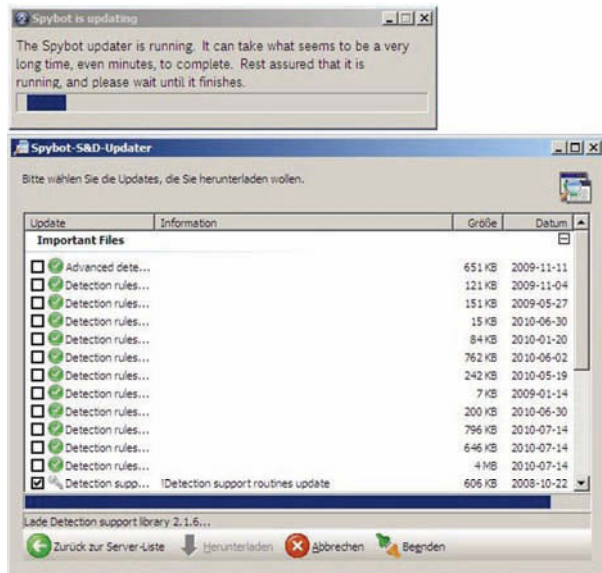
PC von Viren befreien

Öffnen Sie Avira **Antivir 10** und klicken Sie auf »Update starten«, um sich die neuesten Virusdefinitionen aus dem Internet herunterzuladen. Wählen Sie dann unter »Lokaler Schutz/Prüfen« die Fest-

wirklich sauber ist, lässt sich nicht mit Bestimmtheit sagen. Installieren Sie bei einem bestätigten Fund Ihr System bei nächster Gelegenheit unbedingt neu!



Führen Sie beim integrierten Avira Antivir 10 vor dem Suchlauf ein Update aus, um die **aktuellsten Schädlingssignaturen aus dem Internet zu laden**.



Spybot: Search&Destroy hilft bei der Beseitigung von **Spyware**, die Ihr Surf-Verhalten oder sogar persönliche Daten und Passwörter ausspäht.

PC auf Spyware untersuchen

Spyware hat es anders als Viren hauptsächlich darauf abgesehen, Ihre persönlichen (Surf-)Gewohnheiten bei der Nutzung Ihres PC auszuspionieren. Besonders bössartige Programme sammeln auch Zugangsdaten (E-Mail, Bankkonten und dergleichen mehr) sowie Passwörter oder nerven mit ständigen Werbe-Pop-Ups. Mit Hilfe von **Spybot: Search & Destroy**, das neben reinen Spionen auch Trojaner und Keylogger erkennt, machen Sie Jagd auf die ungebetenen Gäste (Keylogger zeichnen jeden Tastaturschlag auf). Starten Sie das Programm und wählen Sie »Run Spybot from its current location«, bestätigen Sie mit »Ok« und starten Sie die »Suche nach Updates«. Ein Klick auf »Überprüfen« und **Spybot** geht auf die Jagd. Rot markierte Ergebnisse sollten Sie in jedem Fall löschen, auch grün markierte dürfen Sie bedenkenlos entfernen. Nur schwarze sollten Sie behalten, da diese auf Systemdateien hinweisen.

Passwort zurücksetzen

Auch wenn Sie oder Ihre Verwandtschaft das Windows-Passwort vergessen haben, bietet **Win 7 PE** Abhilfe. Im Startmenü öffnen Sie unter »Passwords« das Tool »NTPWedit«. Unter »Path to SAM file« trägt NTPWedit automatisch den Pfad zu Ihrer Passwort-Datei ein. Wenn das nicht funktioniert, suchen Sie den Pfad selbst über die Schaltfläche »...«. Markieren Sie

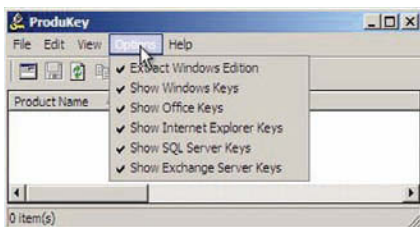


das Laufwerk mit der Windows-Installation, deren Passwort Sie zurücksetzen wollen, und navigieren Sie zu »Windows\System32\Config\SAM«. Wählen Sie hier »(Re)open«, um alle Benutzer anzuzeigen. Markieren Sie den Benutzernamen, dessen Passwort Sie ändern wollen und wählen Sie »Change Password«. Tragen Sie nun ein neues Passwort ein, klicken Sie auf »Save changes« und beenden Sie das Tool mit »Exit«. Nun können Sie sich mit dem neuen Passwort an Ihrem Windows anmelden. Tipp: Wenn Sie Ihren PC gegen allzu neugierige Brüder schützen wollen, setzen Sie Ihre Systemfestplatte in der Boot-Reihenfolge an die erste Stelle und vergeben

Sie ein Passwort für Ihr Mainboard-Bios, sodass niemand einfach von einem USB-Stick oder einer DVD booten kann.

Windows-Seriennummer extrahieren

Können Sie die Aufkleber mit der Windows-Seriennummer nicht mehr finden? Benötigen Sie diese aber, da eine Neuinstallation ansteht? Auch dann hilft **Win 7 PE**. Öffnen Sie »Start/Programs/Security/Keyfinders/ProKey« und wählen Sie »File/Select Source«. Aktivieren Sie »Load product key from external windows directory« und suchen Sie in der Liste Ihre Windows-Installation. Bestätigen Sie mit »Ok« und prompt finden Sie die Seriennummer(n) Ihrer Microsoft-Programme in der Spalte »Product Key«. Markieren Sie die gewünschten Einträge und speichern Sie diese per »File/Save selected items« in eine Textdatei. Notieren Sie sich bei einer anstehenden Neuinstallation die Seriennummern am besten auf einen Zettel, da Sie während der Installation keinen Zugriff auf die Datei haben.



»ProKey« verrät Ihnen die Seriennummern der installierten Microsoft-Programme.

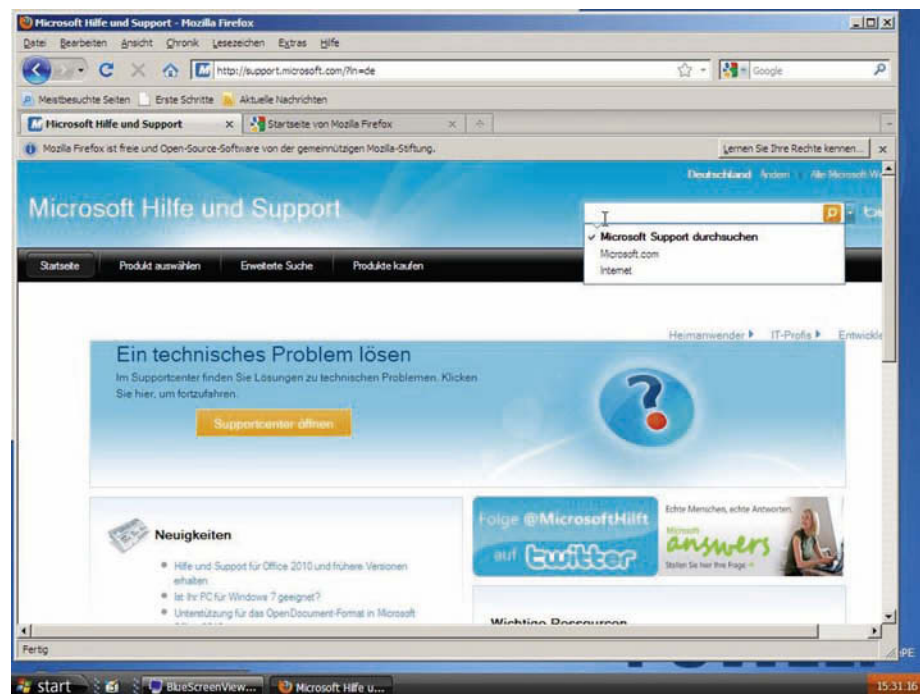
Defekten Boot-Sektor reparieren

Wenn Ihr PC nach dem Start behauptet, es wäre kein Boot-Laufwerk vorhanden, ist möglicherweise der Boot-Sektor Ihrer Startpartition defekt. Windows-7-Besitzer reparieren den Boot-Sektor

ganz einfach über »Start/System/Startup Repair«. Wollen Sie den Boot-Sektor von Windows XP oder Vista reparieren, öffnen Sie das Tool »Mbr Fix«. Wählen Sie Ihre Boot-Festplatte (meist »Drive 0«) und klicken Sie auf »Next«. Sichern Sie zunächst Ihren bestehenden Boot-Sektor per »Save MBR and partitions to file« und wählen Sie einen Speicherort auf einer Ihrer Festplatten. Beenden Sie das Tool und starten Sie es erneut, um einen neuen Boot-Sektor zu erzeugen. Wählen Sie dazu »Update MBR code to W2K/XP/2003«, wenn Sie den Boot-Sektor für Windows XP erzeugen wollen, oder »Update MBR code to Vista« für Windows Vista. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und starten Sie anschließend Ihren PC neu.



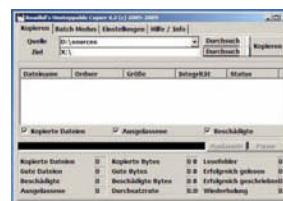
Vor dem Reparaturversuch des Boot-Sektors sollten Sie zunächst den alten sichern.



Mit Hilfe von »Bluescreenviewer« und Microsofts Support-Webseite kommen Sie Windows-Abstürzen auf die Spur.

Datenrettung

Macht Ihre Festplatte ratternde oder klickende Geräusche oder warnt Sie die Bios-Festplattenüberwachung »S.M.A.R.T.« vor einem bevorstehenden Ausfall? Dann sichern Sie Ihre Daten am besten so schnell wie möglich mit



dem Tool »Unstoppable Copier«. Als Quelle geben Sie das zu kopierende Laufwerk an oder wählen per »Durchsuchen« einen Ordner. Als Ziel tragen Sie eine gesunde (USB-)Festplatte oder einen USB-Stick an. Starten Sie abschließend die Übertragung per »Kopieren«. Das Tool ignoriert dabei Zugriffsfehler, wie sie bei defekten Festplatten häufig sind, und nimmt alles mit, was irgendwie noch zu kopieren ist.

Bluescreens analysieren

Wenn Ihr Windows häufiger mit einem Bluescreen abstürzt, können Sie mit dem Tool **Bluescreenview**, zu finden unter »Start/System«, die wahrscheinlichste Ursache ermitteln. Wählen Sie nach dem Start des Programms »Options/Advanced Options« und kli-

cken Sie auf »Browse«. Bei Windows-XP-Systemen liegt das bei Abstürzen gesicherte Speicherabbild »Minidump.dmp« im Ordner »C:\Windows\Minidump«, bei Windows 7 und Vista im Ordner »C:\Windows« als »Memory.dmp«. Kopieren Sie die Spalten »Fehler-Check-String« und »Fehler-Check-Code«. Starten Sie nun den integrierten Browser (Mozilla Firefox) und öffnen Sie »http://support.microsoft.com«. Geben Sie in das Suchfeld den Fehler-Check-Code gefolgt von einem Leerzeichen und dem Fehler-Check-String ein. Häufig liefert Ihnen die Microsoft-Webseite dann wertvolle Tipps zu Ursache und Lösung des Problems.

Und vieles mehr

Die genannten Tipps sind nur ein paar Beispiele, was Sie mit **Win 7 PE** und den integrierten Programmen anfangen können. Zusätzlich können Sie Festplatte-Images sichern sowie zurückschreiben, die Registry Ihres Windows bearbeiten, gelöschte Dateien wiederherstellen oder einfach nur im Internet surfen sowie Videos anschauen – auch wenn das nicht dem eigentlichen Sinn von **Win 7 PE** entspricht. Allerdings sprengt die Vielzahl an Möglichkeiten den Umfang dieses Artikels, daher haben wir uns auf die wichtigsten Einsatzzwecke beschränkt, wünschen Ihnen aber viel Spaß beim weiteren Ausprobieren. **FK**

Nvidia Geforce GTX 460

Wir wollen nicht in Superlative verfallen. Aber die Geforce GTX 460 mit 1.024 MByte ist Nvidias beste Grafikkarte seit der Geforce 8800 GTX von 2006!

GameStar.de

Noch mehr
Benchmarks:
► Quicklink: 6912

DirectX 11 im Detail:
► Quicklink: 6472

Technik-Demo
Supersonic Sled im
Detail:
► Quicklink: 6768

Alles über Nvidias
»The Way It's Meant
To Be Played«-
Programm:
► Quicklink: 6769

Hoffentlich haben Sie in den letzten Wochen keine Geforce GTX 465 (280 Euro) gekauft. Denn die **Geforce GTX 460** rechnet praktisch genauso schnell und kostet deutlich weniger. Basis des neuen Erfolgs ist der überarbeitete GF104-Grafikprozessor. Zwei Versionen bringt Nvidia auf den Markt: eine 1.024-MByte-Variante für 230 Euro und eine mit 768 MByte für 200 Euro.

Unmittelbarer Gegner beider Varianten ist die ATI Radeon HD 5830, die im Handel zwischen 200 und 240 Euro kostet. Aber auch die starke und weit teurere ATI Radeon HD 5850 (300 Euro) liegt leistungsmäßig in greifbarer Nähe. Schließlich rechnet die je nach Benchmark-Parcours nur etwas schneller als die Geforce GTX 465.

Die Geforce GTX 460

Auf der **Geforce GTX 460** kommt nicht der GF100-Grafikchip von Geforce GTX 480, Geforce GTX 470 und Geforce GTX 465 zum Einsatz, sondern erstmals der überarbeitete GF104-Baustein. Im Vergleich zum GF100 hat Nvidia wesentliche Teile der Optimierungen für professionelle Anwendungen gestrichen, um den für Spiele relevanten Einheiten mehr Platz zu geben und die Herstellungskosten sowie die Stromaufnahme zu senken. Den 512 KByte großen L2-Cache-Speicher hat der GF104 aber weiterhin.

Der GF104 hat nach unserer Vermutung insgesamt maximal 384 Shader, eine offizielle Angabe seitens Nvidia steht allerdings noch aus. Sicher ist, dass bei der

Geforce GTX 460 336 Rechenwerke freigeschaltet sind, die mit 1.350 MHz beinahe so schnell takten wie auf einer GTX 480 (1.401 MHz). Die GTX 465 hat mit 352 zwar ein paar zusätzliche Shader, aber die laufen lediglich mit 1.215 MHz.

Auch der Takt der übrigen Chip-teile liegt mit 675 MHz deutlich über denen von GTX 465 und GTX 470 und nur knapp unter denen der GTX 480. Von den 15 Polygon-Tessellatoren der GTX 480 bleiben bei der **GTX 460** noch sieben übrig, wobei der GF104 vermutlich über insgesamt acht verfügt.

Eine Folge der Spieleoptimierung des GF104 ist die in Relation zu den Shader-Prozessoren stark angestiegene Zahl der Textureinheiten. Im Gegensatz zur Vorgängergeneration und der Radeon-Konkurrenz war die bei den bisherigen GTX-480-Karten mit 7:1 wenig ausbalanciert. Bei der **GTX 460** dagegen spieletauglichere 5:1. Speziell Titel aus der letzten Technikgeneration brauchen mehr Textur- als Shader-Leistung. Aber auch aktuelle Spiele profitieren von den 56 Textureinheiten (GTX 465: 44, Radeon HD 5870: 80).

Die zwei Varianten der **Geforce GTX 460** unterscheiden sich nur beim Speicher und der Speicher-Anbindung. Während die **GTX 460** mit 1.024 MByte und einer 256 Bit breiten Anbindung maximal 115,2 GByte pro Sekunde vom Grafikchip in den Speicher schaufelt, kommt das kleinere 768-MByte-Modell wegen der nur 192 Bit schmalen Anbindung auf 86,4 GByte/s. Das und die bei der 768-MByte-Karte von 32 auf 24 deutlich reduzierten ROP-Einheiten (ROPs sind unter anderem für die Kantenglättung mitverantwortlich) drücken die Spieleleistung bei hochwertigen Kantenglättungsmodi doch erheblich.

Bildqualität

Seit dem Erscheinen der Radeon HD 5000 hat AMD bei der Bildqualität (Kantenglättung und anisotroper Texturfilter) die Nase vorn – gehabt. Nur die Radeons konnten zumindest unter DirectX 9 das gesamte Bild mit der hochwertigen Supersampling-Kantenglättung bearbeiten, die anders als normales Multisampling zusätzlich zu den Polygonkanten auch sämtliche Texturen glättet. Mittlerweile hat Nvidia aber ein externes Tool zum Download unter ► **Quicklink: 6920** bereit gestellt, mit dem Supersampling auch in DirectX-11-Spielen wie **Colin McRae: Dirt 2** funktioniert. In Kombination mit bis zu 32fachem Anti-Aliasing bietet Nvidia bei der Geforce GTX 400 nun die wesentlich bessere Kantenglättungsqualität als AMD.

Beim anisotropen Texturfilter (AF), der verarmte Polygon-tapeten zuverlässig verhindert, geben sich Radeon HD 5000 und Geforce GTX 400 weiterhin wenig. Zwar flimmert das Radeon-AF je nach Spiel minimal, in den meisten Titeln fällt das aber nicht auf, wohl aber bei sich ständig wiederholenden Texturmustern wie Gitterböden. Dieses Flimmern ist bei den Geforce-Karten zwar in der Standardeinstellung ebenfalls vorhanden, es lässt sich aber über den Treiber unter »3D Einstellungen/Anisotrope Optimierung« anders als bei AMD abschalten. Umgekehrt filtert Nvidia nicht winkelunabhängig: Die wichtigsten Flächen wie Böden (180

Supersampling-Kantenglättung



Dirt 2 unter DirectX 11: Mit dem rechenintensiven Supersampling wird das komplette Bild sauber nachbearbeitet und Kanten geglättet. **Beachten Sie die Metallkäfige.**



AMD unterstützt **Supersampling nur unter DirectX 9**. Dirt 2 mit maximalen DirectX-11-Details plus Supersampling funktioniert also nicht mit Radeon-Grafikkarten.

Grad) oder Wände (90 Grad) werden sauber bearbeitet, krumme Winkel aber durchaus komplett ignoriert. So ergibt sich eine weitgehend gleichwertige AF-Qualität.

Mit diesem Test werten wir daher die Bildqualität aller Geforce-GTX-400-Karten um zwei Punkte von 18 auf 20 auf. Die Radeons bekommen weiterhin 19 Punkte.

Spieleleistung

Ohne Kantenglättung rechnet die **Geforce GTX 460 1.024 MByte** auf dem Prüfstand mit durchschnittlich 60,9 zu 58,4 fps einen Hauch schneller als die ähnlich teure Radeon HD 5830. Die 768-MByte-Variante liegt knapp dahinter auf einem Niveau mit der Radeon (57,8 zu 58,4 fps). Letztlich eignen sich all diese Karten für Auflösungen bis 1920x1200. Ältere oder weniger anspruchsvolle Spiele laufen aber auch noch in der extremen 30-Zoll-Auflösung von 2560x1600 spielbar. Dennoch setzen sich die teureren Platinen Geforce GTX 465 und Radeon HD 5850 im Test deutlich ab.

Mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter macht sich die schnellere Speicheranbindung der 1.024-MByte-Variante gegenüber dem 768-MByte-Modell allmählich bemerkbar. Mit im Schnitt 47,1 zu 51,9 fps beträgt der Rückstand bereits 10 Prozent. Und: Die 1.024-MByte-Karte überholt sogar die Radeon HD 5850 (48,6 fps) und Geforce GTX 465 (49,6 fps)! Die eigentliche Konkurrenz Radeon HD 5830 macht hier überhaupt keinen Stich mehr und kommt lediglich auf 38,7 Bilder pro Sekunde oder 30 Prozent weniger als die 1.024-MByte-GTX-460. Flüssig spielen können Sie mit beiden neuen GTX-Karten

in dieser Kantenglättungseinstellung bis 1920x1200. Die HD 5830 kommt hier dagegen das eine oder andere Mal ins Stottern.

Auch wenn sich 200-Euro-Grafikkarten nur bedingt für extreme Kantenglättungsmodi und hohe Auflösungen eignen, haben wir beide **Geforce GTX 460** auch mit 8x AA getestet. Hier hängt die **Geforce GTX 460** bei sehr hoher Bildqualität die 50 bis 80 Euro teurere Radeon HD 5850 um 17 Prozent ab und kommt sogar in die Nähe der 400-Euro-Karte Radeon HD 5870. Das Duell mit der HD 5830 kann auch die 768-MByte-GTX für sich entscheiden (37,0 zu 31,6 fps). Je höher Auflösung und Kantenglättung, desto größer der Abstand zwischen 1.024 und 768 MByte.

Über alle Benchmarks hinweg spielen Sie mit der **GTX 460** meist so flüssig wie mit GTX 465 und Radeon HD 5850 – wenn Sie zur Variante mit 1.024 MByte greifen. Die 768-MByte-Version schlägt aber immerhin ihre direkte Konkurrenz Radeon HD 5830 souverän.

Kühlsystem

Der GF104-Chip begnügt sich wegen der gegenüber dem GF100 stark reduzierten Shader-Anzahl mit wesentlich weniger Strom. Bei gleicher Leistung zieht unser Testsystem mit der **GTX 460 1.024 MByte** nicht mehr Strom aus der Steckdose als mit der Radeon HD 5850 (beide 265 Watt). Die 768-MByte-Karte spart noch einmal 10 Watt. Zum Vergleich: Mit der GTX 480 genehmigt sich unser Test-PC 415 Watt.

Durch den stromsparenden Chip kann Nvidia einen leiseren und kompakteren Dual-Slot-Kühler verbauen. Die Platine misst daher nur noch 21 cm – und damit nicht mehr als die 150-Eu-

ro-Karte Radeon HD 5770. Unter Windows bleibt der Ventilator mit flüsterleisen 0,9 Sone unterhalb des Umgebungsrauschens und ist damit noch einen Tick leiser als der Lüfter der Radeon-HD-5800-Karten. Unter Volllast im 3D-Betrieb wird das Kühlaggregat mit dann 1,3 Sone zudem nur wenig lauter. Im PC eingebaut ist die Karte nicht zu hören. Nach den bisherigen GTX-400-Radau-machern stellt Nvidia mit dem Referenzlüfter der **GTX 460** also einen neuen Rekord auf – keine der aktuellen DirectX-11-Grafikkarten für Spieler ist leiser als Nvidias neuer Preis-Leistungs-Hammer.

Zotac Geforce GTX 460 1,0 GByte

Zotac setzt bei seiner 240 Euro teuren Geforce GTX 460 mit 1,0 GByte auf einen eigenen Lüfter.

Bei seiner 240 Euro preiswerten **Geforce GTX 460 1.024 MByte** verbaut Zotac ein eigenes Kühlaggregat. Im Leerlauf dreht der Radiallüfter am Heck mit 1,9 Sone in den hörbaren Bereich auf, wo hingegen der Referenzlüfter mit 0,9 Sone flüsterleise rotiert. Unter Last im 3D-Betrieb wird die Zotac-Karte bis zu 2,2 Sone laut – also fast ein Sone mehr als Nvidias Kühlkonzept (1,3 Sone).

Mit dem Standardtakt von 675/1.350/3.600 MHz erreicht die **Geforce GTX 460 1.024 MByte** wie die Referenzkarte durchschnittlich 60,9 Bilder pro Sekunde ohne Kantenglättung und kommt hinter der GTX 465 (63,6 fps, 250 Euro) und der Radeon HD 5850 (69,9 fps, 300 Euro) ins Ziel. Mit vierfacher Kantenglättung setzt sich die **GTX 460** knapp an die Spitze.

Unser Testsample konnten wir zudem stabil auf 800/1.600/4.400 MHz übertakten. In **Far Cry 2** (2560x1600) steigt die Bildwiederholrate so von 53,8 um gute 15 Prozent auf 62,9 fps – damit wildert die **Geforce GTX 460** in den Gefilden von GTX 470 (380 Euro) und Radeon HD 5870 (400 Euro). Der Stromverbrauch des gesamten Grafikkarten-Testsystems schnellte dann zwar von 265 auf 295 Watt in die Höhe, liegt aber immer noch weit unterhalb der GTX 470 mit 361 Watt. Natürlich packt nicht jede Karte so hohe Taktraten, aber 750 MHz dürften die meisten GF104-Chips problemlos verkraften.

Das Software-Paket besteht aus der Vollversion **Prince of Persia: The Forgotten Sands** sowie Multimedia-Programmen, von denen etwa der Videooptimierer **Vreveal** auf der Grafikkarte beschleunigt wird. Von den fünf Tools gibt's allerdings zwei auch kostenlos im Internet, etwa das Mediacyber **XMBC**.

Geht doch

Daniel Visarius: Die ersten DirectX-11-Grafikkarten von Nvidia waren mir viel zu laut und außerdem zu teuer. Die neue Geforce GTX 460 kostet nur 200 Euro, hängt die direkte Konkurrenz im Benchmark-Test locker ab – und hat sogar einen leisen Lüfter! Bis hin zu 24-Zoll-TFT-Auflösung 1920x1200 spiele ich jeden aktuellen Titel auch mit Kantenglättung flüssig. Alle störenden Nachteile von GTX 480, GTX 470 und GTX 465 sind ausge-merzt. Die 768-MByte-Variante steht bis 200 Euro im Vergleich zu direkten Konkurrenz Radeon HD 5830 sehr gut da. Wer aber noch ein paar Euro mehr für eine Grafikkarte übrig hat, dem empfehle ich die 1,0-GByte-Version.



daniel@gamestar.de



Mit nur 21 cm Länge passt die GTX 460 genauso wie die kleine Radeon HD 5770 (oben) auch in kompakte Gehäuse. Unten: Radeon HD 5850 und GeForce GTX 480.

Colorful GeForce GTX 460 768 MByte

Die GeForce GTX 460 mit 768 MByte ist Nvidias erste DirectX-11-Karte unter 200 Euro. Colorful folgt dem Nvidia-Design.

Die Colorful GeForce GTX 460 768 MByte entspricht bis auf den Aufkleber auf dem Kühler dem Referenzdesign von Nvidia. Dementsprechend taktet die Karte mit 675/1.350/3.600 MHz. Außer einem Adapter von DVI auf HDMI liegt nur noch ein Y-Kabel von

zwei Molex-Stromsteckern auf einen sechspoligen Grafikkarten-Stromanschluss bei. In unseren Benchmark-Tests kann sich die Platine deutlich von der Radeon HD 5830 (ab 200 Euro) absetzen. Ohne Kantenglättung rechnen beide Karten praktisch gleich schnell, bei vierfachem Anti-Aliasing zieht die GTX 460 768 MByte aber mit 47,1 zu 38,7 fps davon. Obwohl die Radeon HD 5830 mehr Speicher und die schnellere Speicher-Anbindung hat, kann sie daraus keinen Profit schlagen.

Gegenüber der 1,0-GByte-Version gerät die kleinere Geforce rund 10 Prozent ins Hintertreffen. So richtig bemerkbar macht sich die zurechtgestutzte Speicherkonfiguration aber erst mit achtfacher Kantenglättung.

Die gleich teure Radeon HD 5830 ist langsamer, lauter und stromhungriger, und die 130 Euro günstigere HD 5770 liefert je nach Einstellung zwischen 20 und 50 Prozent weniger Leistung.

MSI N460GTX Cyclone 768DS OC

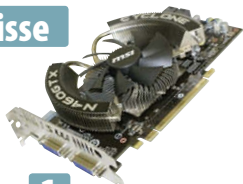
MSI übertaktet seine GTX 460 mit 768 MByte von Haus aus. Das sehr leise Lüfterdesign erlaubt noch weitere Übertaktung. Die N460GTX Cyclone 768DS OC von MSI (210 Euro) läuft mit 727/1.455/3.600 MHz statt 675/1.350/3.600 MHz. Dadurch macht diese GTX 460 mit 768 MByte den Rückstand auf die teurere 1.024-MByte-Variante in den meisten Benchmarks und Einstellungen wett. Erst bei achtfacher Kantenglättung in der 30-Zoll-Auflösung von 2560x1600 muss die übertaktete 768-MByte-GTX die 1,0-GByte-GTX ziehen lassen. Für solche extremen Einstellungen ist die Speicheranbindung einfach zu langsam.

Nvidias Referenzlüfter hat MSI gegen ein eigenes Modell ausgetauscht, das im Leerlauf unter

Windows mit 0,5 Sone noch leiser dreht als das Originalteil mit 0,9 Sone. Im 3D-Betrieb unter Last wird er mit 1,4 statt 1,3 Sone minimal lauter als die Nvidia-Lösung – allerdings bietet das MSI-Aggregat mit 63 statt 83 Grad unter Last überragende Kühlreserven.

Mit der werkseitig garantierten Übertaktung und dem starken, aber zugleich leisen Lüfter bekommen Sie bei der N460GTX Cyclone 768DS OC viel Leistung fürs Geld. Obwohl die Karte meist so schnell rechnet wie eine normal getaktete 1,0-GByte-Version, empfehlen wir trotzdem das teurere Modell, weil auch dieses sich mindestens auf das Niveau der MSI-Karte übertakten lässt und dann wieder schneller arbeitet. Wenn die Schmerzgrenze aber bei 200 Euro liegt, machen Sie auch mit der N460GTX Cyclone 768DS OC einen guten Fang. Vermutlich gibt es die 768-MByte-Versionen ohnehin nur, damit Nvidia eine Grafikkarte um 200 Euro anbieten kann. **DV**

Testergebnisse



1

N460GTX Cyclone 768DS OC

Hersteller / Preis MSI / 210 Euro

Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version GF104 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt 727 / 1.455 / 3.600 MHz
Shader- / Textur-Einheiten 336 / 60
Speicher / Speicheranbindung 768 MByte / 192 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse PCIe 16x / 2x 6-Pol

Bewertung

Spieleleistung 40%

Pro & Kontra

➔ fast so schnell wie 1,0-GByte-Variante ➔ schnell bis 1920x1200
➔ zu lahm für 8x AA **35/40**

Bildqualität 20%

Pro & Kontra

➔ beste Kantenglättung bis 32x
➔ Supersampling ➔ guter anisotroper Texturfilter ➔ AF winkelabhängig **20/20**

Technik 20%

Pro & Kontra

➔ DX11 ➔ SLI ➔ GPU-PhysX ➔ Spiele auf 2 TFTs ➔ moderater Strombedarf
➔ 3D Vision ➔ drei TFTs nur mit SLI **19/20**

Kühlsystem 10%

Pro & Kontra

➔ unter Windows flüsterleise ➔ unter Vollast kaum hörbar ➔ reichlich Leistungsreserven ➔ blockiert Steckplatz **9/10**

Ausstattung 10%

Pro & Kontra

➔ Vollversion Street Fighter 4 oder Dark Void ➔ 2x DVI ➔ Mini-HDMI ➔ DVI-auf-HDMI-Adapter ➔ nur 768 MByte **7/10**

Fazit

Die Cyclone rechnet trotz 768 MByte meist so schnell wie eine 1,0-GByte-Karte und bleibt leise. Preismempfindliche Übertakter können zuschlagen.

Preis/Leistung **Gut**

90



2

Geforce GTX 460 1.024 MB

Zotac / 240 Euro

GF104 / 11.0
675 / 1.350 / 3.600 MHz
336 / 60
1.024 MByte / 256 Bit
PCIe 16x / 2x 6-Pol

➔ fast so schnell wie Radeon HD 5850
➔ bis 1920x1200 mit AA stets flüssig
➔ für 2560x1600 oft zu langsam **36/40**

➔ beste Kantenglättung bis 32x
➔ Supersampling ➔ guter anisotroper Texturfilter ➔ AF winkelabhängig **20/20**

➔ DX11 ➔ SLI ➔ GPU-PhysX ➔ Spiele auf 2 TFTs ➔ moderater Strombedarf
➔ 3D Vision ➔ drei TFTs nur mit SLI **19/20**

➔ unter Windows nur leicht hörbar
➔ unter Vollast hörbar
➔ blockiert Steckplatz **7/10**

➔ 1.024 MByte ➔ Prince of Persia
➔ GPGPU-Software ➔ 1x DVI
➔ HDMI ➔ Displayport **8/10**

Vergleichsweise laute GTX 460 mit 1,0 GByte. Wer auf die Tools verzichtet kann und nicht übertaktet, kauft ein Modell mit Nvidias Standardlüfter.

Preis/Leistung **Gut**

90



3

Geforce GTX 460 768 MB

Colorful / 200 Euro

GF104 / 11.0
675 / 1.350 / 3.600 MHz
336 / 60
768 MByte / 192 Bit
PCIe 16x / 2x 6-Pol

➔ fast so schnell wie 1,0-GByte-Variante ➔ schnell bis 1920x1200
➔ zu lahm für 8x AA **35/40**

➔ beste Kantenglättung bis 32x
➔ Supersampling ➔ guter anisotroper Texturfilter ➔ AF winkelabhängig **20/20**

➔ DX11 ➔ SLI ➔ GPU-PhysX ➔ Spiele auf 2 TFTs ➔ moderater Strombedarf
➔ 3D Vision ➔ drei TFTs nur mit SLI **19/20**

➔ unter Windows flüsterleise
➔ unter Vollast kaum hörbar
➔ blockiert Steckplatz **9/10**

➔ 2x DVI ➔ DVI-auf-HDMI-Adapter
➔ Mini-HDMI ➔ Mini-HDMI erfordert Adapter
➔ nur 768 MByte **5/10**

768 MByte, Standardausstattung und leiser Referenzlüfter. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt. Schneller als Radeon HD 5770 und HD 5830.

Preis/Leistung **Gut**

88

Referenzkarten



4

Geforce GTX 460 1.024 MB

Nvidia / Referenzkarte

GF104 / 11.0
675 / 1.350 / 3.600 MHz
336 / 60
1.024 MByte / 256 Bit
PCIe 16x / 2x 6-Pol

➔ fast so schnell wie Radeon HD 5850
➔ bis 1920x1200 mit AA stets flüssig
➔ für 2560x1600 oft zu langsam **36/40**

➔ beste Kantenglättung bis 32x
➔ Supersampling ➔ guter anisotroper Texturfilter ➔ AF winkelabhängig **20/20**

➔ DX11 ➔ SLI ➔ GPU-PhysX ➔ Spiele auf 2 TFTs ➔ moderater Strombedarf
➔ 3D Vision ➔ drei TFTs nur mit SLI **19/20**

➔ unter Windows flüsterleise
➔ unter Vollast kaum hörbar
➔ blockiert Steckplatz **9/10**

➔ 1.024 MByte
➔ 2x DVI ➔ Mini-HDMI
➔ Mini-HDMI erfordert Adapter **6/10**

Die GTX 460 mit 1,0 GByte ist richtig schnell, dabei leise und nicht so stromhungrig wie GTX 470 und 480. Kaufempfehlung bis 250 Euro!

Preis/Leistung **Gut**

90



5

Geforce GTX 460 768 MB

Nvidia / Referenzkarte

GF104 / 11.0
675 / 1.350 / 3.600 MHz
336 / 60
768 MByte / 192 Bit
PCIe 16x / 2x 6-Pol

➔ fast so schnell wie 1,0-GByte-Variante ➔ schnell bis 1920x1200
➔ zu lahm für 8x AA **35/40**

➔ beste Kantenglättung bis 32x
➔ Supersampling ➔ guter anisotroper Texturfilter ➔ AF winkelabhängig **20/20**

➔ DX11 ➔ SLI ➔ GPU-PhysX ➔ Spiele auf 2 TFTs ➔ moderater Strombedarf
➔ 3D Vision ➔ drei TFTs nur mit SLI **19/20**

➔ unter Windows flüsterleise
➔ unter Vollast kaum hörbar
➔ blockiert Steckplatz **9/10**

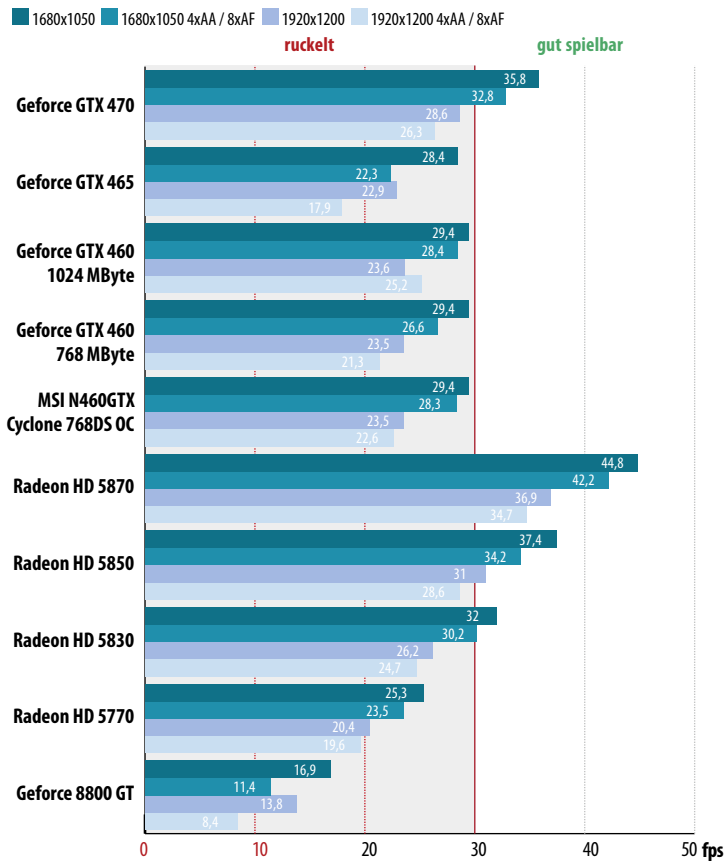
➔ 2x DVI ➔ Mini-HDMI
➔ Mini-HDMI erfordert Adapter
➔ nur 768 MByte **5/10**

Die GTX 460 mit 768 MByte hat den tollen Kühler der 1,0-GByte-Variante, ist aber 10 Prozent langsamer. Dennoch besser als die Radeon HD 5830.

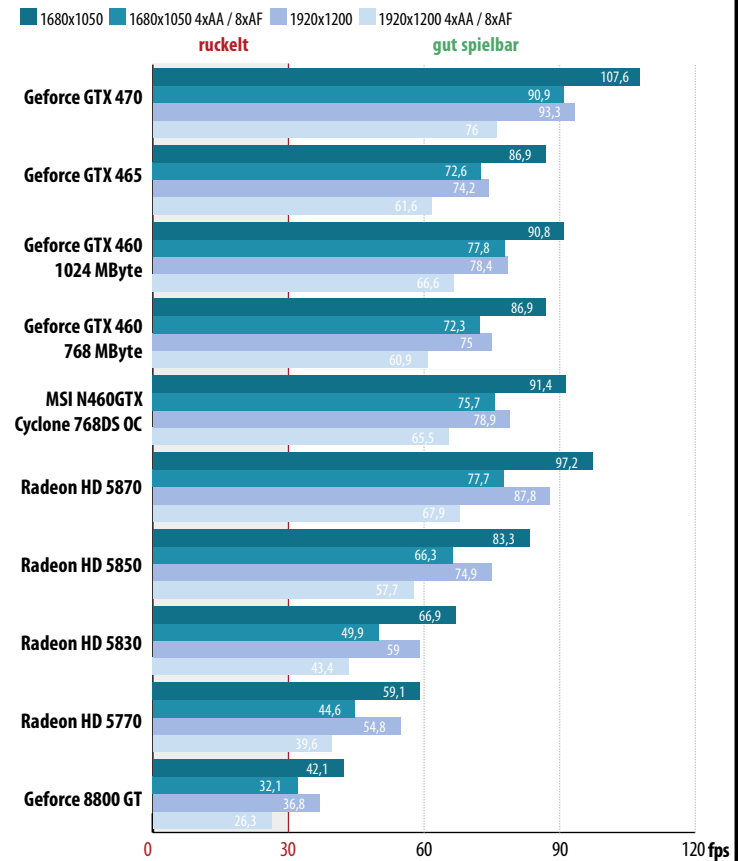
Preis/Leistung **Gut**

88

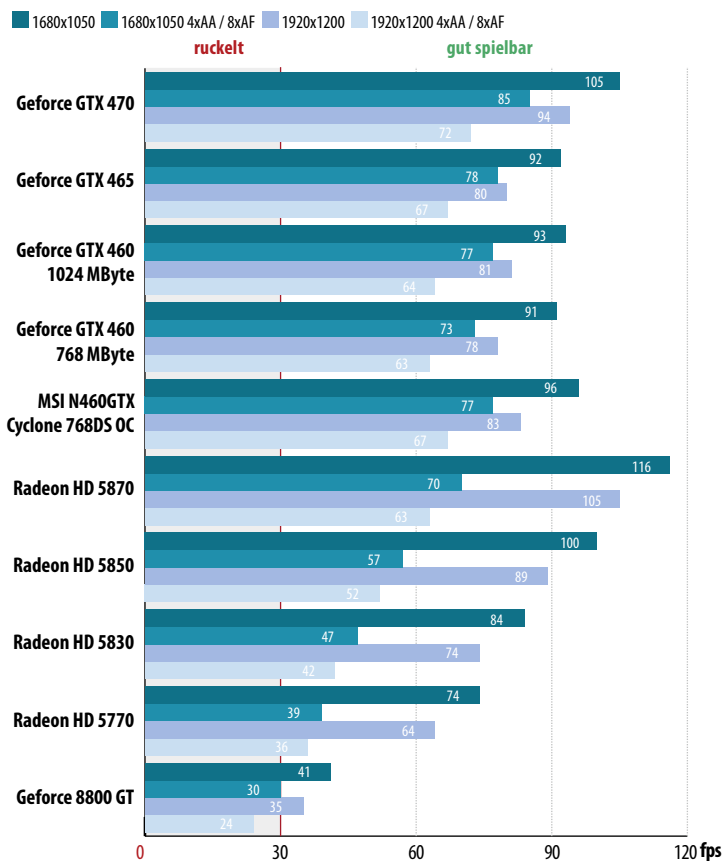
Crysis DirectX 10, 64 Bit, maximale Details



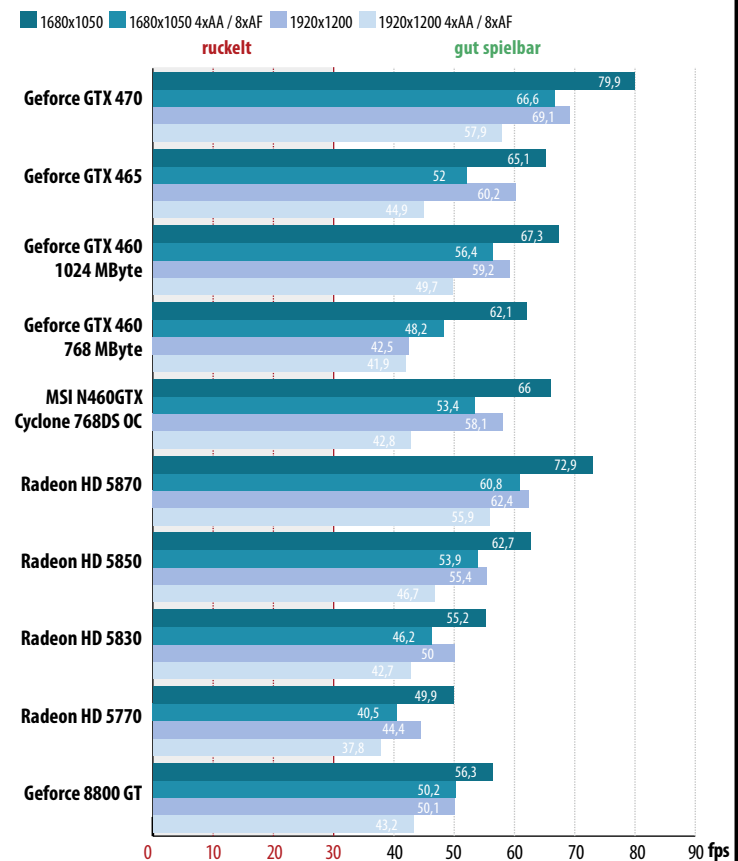
Far Cry 2 DirectX 10, maximale Details



H.A.W.X. DirectX 10.1, maximale Details



Dirt 2 DirectX 11, maximale Details



Notebook Cyber-System



Im 2.600 Euro teuren, 5,2 kg schweren und sechs Zentimeter dicken 17-Zoll-Notebook **I17** verbaut Cyber-System einen Core-i7-Prozessor, 4,0 GByte Arbeitsspeicher und die brandneue GeForce GTX 480M. Die Taktraten der Mobil-Variante liegen mit 425/850/2.400 MHz deutlich unter den 700/1.401/3.696 MHz einer normalen GTX 480. Das Speicherinterface (256 Bit) und die 352 Shader-Einheiten sind auf einem Niveau mit der GeForce GTX 465. Im Zusammenspiel mit dem 2,66 GHz schnellen Core i7 920 liefert das **I17** eine beeindruckende Spieleleistung. **Far Cry 2** und **Dirt 2** laufen auf dem 17-Zoll-Display in 1920x1200 mit maximalen Details stets ruckelfrei, auch mit 4x AA bleibt die Framerate oberhalb der 30-fps-Marke. Im Akkubetrieb bricht die Leistung aber um mehr als die Hälfte ein, aktuelle Spiele ruckeln also meist. Der Akku hält bis zu 57 Minuten unter Volllast.

Anschlussfreudig gibt sich das **I17** mit vier USB-Ports, DVI, HDMI, eSATA und LAN- sowie Modem-Buchse und einem TV-Tuner. Bei der Verarbeitung konnten wir keine groben Mängel ausmachen, dennoch wirkt das graue Glanz-Plastik nicht gerade edel. Für den Außeneinsatz disqualifiziert sich das ansonsten solide Display durch die spiegelnde Oberfläche und die recht geringe Helligkeit. **HW**

I17

Ca. Preis 2.600 Euro Hersteller Cyber-System

TECHNISCHE ANGABEN

CPU	Core i7 920	Grafikchip	GeForce GTX 480M
RAM	4,0 GByte	Display	17,3 Zoll
HDD	500 GB	Maße/Gewicht	39,8 x 29,8 x 6cm / 5,2 kg

BEWERTUNG

Spiele-leistung	sehr schnell + auch in nativer Auflösung + AA / AF immer nutzbar	40/40
Display	+ gute Bildqualität + scharf - geringe Helligkeit - spiegelt stark	15/20
Technik	+ solide Verarbeitung - rauscht unter Last - kurze Akkulaufzeit	16/20
Aus-stattung	+ HDMI / DVI + Kartenleser + Webcam - kein Blu-ray	8/10
Erweiter-barkeit	+ RAM und Festplatte austauschbar - alle RAM-Slots belegt	7/10

Fazit Im I17 mit GeForce GTX 480M steckt viel Rechenleistung. Erkauft wird das aber mit riesigem Gehäuse, kurzer Akkulaufzeit und hohem Gewicht.

PREIS/LEISTUNG Mangelhaft

86

Grafikkarte Gigabyte



Die Standardtaktraten einer Radeon HD 5770 von 850/4.800 MHz hebt Gigabyte bei der **HD 5770 Super Overclock** auf 900/4.800 MHz an – der Hersteller verspricht dadurch ein Leistungs-Plus von 13 Prozent. In unserem Test können wir die vollmundigen Ankündigungen nicht nachvollziehen. Im Vergleich zu einer nicht übertakteten Radeon HD 5770 steigt die Leistung in **Dirt 2** nur um zwei (1920x1200, sehr hohe Details), in **Far Cry 2** um drei (1920x1200, sehr hohe Details) und in **Crysis** wieder nur um zwei Prozent (1920x1200, hohe Details). Alle Spiele laufen aber mit 40 Bildern pro Sekunde. Für Übertakter, denen die **Super Overclock** immer noch zu langsam ist, legt Gigabyte das Tool OC Guru bei. Damit konnten wir unsere Testkarte von 900/4.800 MHz auf 975/5.200 MHz übertakten – und so viel wie noch nie aus einer HD 5770 herausholen. In Spielen macht sich das spürbar bemerkbar und so erreichen wir in **Far Cry 2** mit 61,2 statt 54,9 Bilder pro Sekunde ein Plus von elf Prozent.

Größtes Manko der **HD 5770 Super Overclock** ist zweifellos der stets laute Lüfter. Auch bei der Ausstattung bekleckert sich Gigabyte nicht mit Ruhm und legt der 180 Euro teuren Grafikkarte nur die obligatorischen Strom-Kabel und einen DVI-HDMI-Adapter bei. **HW**

HD 5770 Super Overclock

Ca. Preis 180 Euro Hersteller Gigabyte

TECHNISCHE ANGABEN

Grafikchip	RV870	RAM-Anbindung	128 Bit
GPU-DDR-Takt	900/4.800 MHz	DirectX-Version	11.0
Video-RAM	1.024 MB GDDR5	Steckplatz	PCIe

BEWERTUNG

Spiele-leistung	+ schnell bis 1920x1200 + meist genug Leistung für AA / AF	33/40
Bild-qualität	+ beste Kantenglättung + bestes AF - AF flimmert gelegentlich minimal	19/20
Technik	+ DirectX 11 + Crossfire + bis zu drei TFTs + niedriger Strombedarf	19/20
Kühl-system	+ bleibt kühl - deutlich hörbar in 2D - laut unter Last	5/10
Aus-stattung	+ 1,0 GByte Speicher + Displayport + 2x DVI + HDMI - keine Extras	6/10

Fazit Stark übertaktbare Radeon HD 5770 mit guter Spieleleistung, aber zu lautem Lüfter und magerer Ausstattung. MSIs HD 5770 Hawk gefällt uns da deutlich besser.

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

82

Lenkrad Thrustmaster



Mit 40 Euro gehört das Thrustmaster **Ferrari GT Experience** zu den billigsten Lenkrädern. Der Lenkkranz besteht aus Hartplastik, nur wenige Stellen sind mit fies riechendem Gummi umhüllt. Auch die Pedale sind komplett aus Plastik gefertigt, zudem neigen sie zum Kippen und verrutschen leicht. Im Gegensatz dazu sitzt die verschraubte Lenkeinheit bombensicher am Schreibtisch, einen Schaltknopf gibt es jedoch nicht. Das **Ferrari GT** können Sie neben dem PC auch an eine Playstation 2 oder 3 anschließen. Ein Stromkabel brauchen Sie übrigens nicht, weil sich das Lenkrad über den USB-Port versorgt.

In **Need for Speed: Shift** oder **GTR 2**, reagiert das Lenkrad nur verzögert auf unsere Eingaben. Das Fahrgefühl ist derart schwammig, dass wir ohne Fahrhilfen Probleme hatten, unseren Boliden auf der Strecke zu halten. Präzises Steuern ist unmöglich. Auch die Force-Feedback-Effekte enttäuschen. Zwar ruckelt das Lenkrad manchmal lustlos vor sich hin, Auskunft über Straßenlage oder -beschaffenheit wird Ihnen aber nicht vermittelt. Bevor Sie Ihr Geld für das **Ferrari GT** ausgeben, sollten Sie besser sparen und zum Beispiel das um Klassen bessere **Driving Force GT** von Logitech (80 Euro) oder das Thrustmaster **Ferrari F430** (90 Euro) kaufen. **HW**

Ferrari GT Experience

Ca. Preis 40 Euro Hersteller Thrustmaster

TECHNISCHE ANGABEN

Tasten	11	Force-Feedback	ja
Steuerkreuz	ja	Anschluss	USB
Schalthebel	ja	Befestigung	Schraubklemme

BEWERTUNG

Präzision	+ einigermaßen präzise - nicht präzise genug für Simulationen	15/40
Technik	+ PS2- und -3-kompatibel - kaum verstellbar - ungenügende FF-Effekte	14/20
Aus-stattung	+ viele Knöpfe + Digi-Kreuz - keine Schaltung - kein Kupplungspedal	14/20
Ergonomie	+ Lenkrad hält sicher - kleines Lenkrad - rutschige Pedalerie	5/10
Ver-arbeitung	+ bestenfalls zweckmäßige Verarbeitung - billige Materialien	4/10

Fazit Sehr günstiges Lenkrad mit deutlichen Schwächen bei Präzision, Ausstattung und Verarbeitung. Also Finger weg und Geld sparen für bessere Modelle.

PREIS/LEISTUNG Ausreichend

52

Einkaufsführer

09/2010

Nach langer Abwesenheit kehrt Nvidia gleich mit mehreren Grafikkarten in die Bestenlisten zurück. Während die 1,0-GByte-Modelle der GeForce GTX 460 über 200 Euro kosten, ist die 768-MByte-Variante für um 200 Euro zu haben.

GameStar.de
Noch mehr Hardware-Bestenlisten auf unserer Internetseite unter
► Quicklink: 6630

GameStar.de
Im Shop: Aktueller Preisvergleich mit über 100.000 Produkten!
► Quicklink: L52

GameStar.de
Direkten Zugriff auf alle unsere Hardware-Tests haben Sie im Internet.
► Quicklink: L502

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel AM3	
Athlon II X3 435 Boxed	80 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 770-C45	60 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte	
Club 3D Radeon HD 5770 / 1,0 GByte	150 €
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	535 €
Günstigere Grafikkarte	-70 €
Sparkle GeForce 9800 GT	80 €
Bessere Soundkarte	+70 €
Creative X-Fi Titanium	70 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Spielen fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel AM3	UPDATE
Phenom II X6 1055T Boxed	190 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
Asrock 890GX Extreme3	120 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire Radeon HD 5850 / 1,0 GByte	290 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	
Samsung Spinpoint F1 DT 1.000 GByte	70 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	110 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
Gesamtpreis	970 €
Schnellere Grafikkarte	+110 €
XFX Radeon HD 5870	400 €
Keine Extra-Soundkarte	-70 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut



1.500-Euro-PC

	Preis
Prozessor Sockel 1156	UPDATE
Core i7 860 Boxed	280 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel 1156	UPDATE
Asus P7P55D-E-Pro	230 €
Arbeitsspeicher	
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	100 €
Grafikkarte	UPDATE
XFx Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	390 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	
Hitachi Deskstar 2.000 GByte	130 €
DVD-Brenner / BR-Laufwerk	
Samsung SH-S223BC / Lite On iHOS104	80 €
Gehäuse	
Antec P183	120 €
Netzteil	
Antec True Power 750 Watt	110 €
Gesamtpreis	1.545 €
Günstigere Grafikkarte	-110 €
Sapphire Radeon HD 5850	290 €
Kleinere Festplatte	-40 €
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftsicherer Ausstattung und preischneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 100 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Asus EAH4770 Formula** **PREISTIPP**
► 77 ► 90 € ► 09/09 ► (02102) 959 90
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte
- Asus EAH5670**
► 74 ► 100 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 11 / Radeon HD 5670 / 1,0 GByte
- Xpervision 9600 GT Sonic**
► 69 ► 90 € ► 05/09 ► —
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GByte
- Sparkle SF-PX98GTS12D3**
► 65 ► 90 € ► 10/08 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte
- Palit GeForce GT 240** **UPDATE**
► 65 ► 70 € ► 03/10 ► —
sehr leise, HDMI-Ausgang, DirectX 10.1 / GeForce GT240 / 1,0 GByte

PCIe BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- XFx Radeon HD 5770** **PREISTIPP**
► 88 ► 170 € ► 12/09 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB
- Colorful GeForce GTX 460** **NEU**
► 88 ► 200 € ► 09/10 ► —
schnellste Karte im Segment, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MByte
- Asus EAH5770 CuCore** **NEU**
► 87 ► 160 € ► — ► Quicklink: 6908
sehr schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB
- Asus EAH5770** **UPDATE**
► 87 ► 170 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB
- MSI Radeon HD 5770 Hawk** **UPDATE**
► 87 ► 170 € ► 05/10 ► —
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

PCIe BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- MSI N460GTX Cyclone 768DS OC** **PREISTIPP**
► 90 ► 210 € ► 09/10 ► —
sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MByte
- Zotac GeForce GTX 460** **NEU**
► 90 ► 240 € ► 09/10 ► —
sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte
- Sapphire Radeon HD 5850** **UPDATE**
► 90 ► 290 € ► 12/09 ► (01805) 727 744 73
schnellste Karte im Segment, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte
- XFx Radeon HD 5830** **PREISTIPP**
► 88 ► 210 € ► 06/10 ► —
schnell, Assassin's Creed, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte
- Club 3D Radeon HD 5830 OC**
► 87 ► 220 € ► 06/10 ► —
schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

PCIe AB 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

- Sapphire Rad. HD 5870 Vapor-X** **UPDATE**
► 94 ► 410 € ► 04/10 ► (01805) 727 744 73
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte
- XFx Radeon HD 5870** **PREISTIPP**
► 92 ► 390 € ► 12/09 ► —
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte
- Sapphire Radeon HD 5970 Toxic** **NEU**
► 92 ► 1.000 € ► — ► Quicklink: 6906
schnellste Karte im Segment, übertaktet, DX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 2,0 GB
- Powercolor Radeon HD 5870 PCS+** **UPDATE**
► 91 ► 390 € ► 06/10 ► —
extrem schnell, relativ leise, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte
- MSI R5870 Lightning** **NEU**
► 90 ► 430 € ► — ► Quicklink: 6907
extrem schnell, übertaktet, DX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster 2243BW **PREISTIPP**► 87 ► 170 € ► 04/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, viele Einstellmöglichkeiten, Breitbild, HDCP**2 Viewsonic VX2260WM**► 84 ► 190 € ► 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 ► 160 € ► 10/09 ► —
voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080**5 Samsung Syncmaster B2230W**► 81 ► 150 € ► 07/10 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080TFTs 24ZOLL
BIS 300 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster T240 **UPDATE**► 87 ► 300 € ► 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 ► 230 € ► 06/09 ► —
voll spielefähig, vielseitig verstellbar, 1920x1080**5 LG 2486L**► 80 ► 280 € ► 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 ► 20 € ► 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 ► 35 € ► 10/08 ► (01805) 125 133
sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten**5 Microsoft Sidewinder X5**► 78 ► 40 € ► Online 10/08 ► —
präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 40 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G500 **PREISTIPP**► 95 ► 55 € ► 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 & i7 8XX

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Asrock P55 Deluxe► 92 ► 120 € ► 12/09 ► —
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**2 MSI P55-GD80** **UPDATE**► 92 ► 130 € ► 12/09 ► (01805) 251 512
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55**3 Gigabyte P55-UD6**► 90 ► 200 € ► 12/09 ► (01803) 428 468
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**4 Asus P7P55D** **UPDATE**► 88 ► 120 € ► 12/09 ► (02102) 959 90
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55**5 Elitegroup P55H-A** **PREISTIPP**► 85 ► 100 € ► 12/09 ► —
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI 790FX-GD70► 93 ► 150 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX**2 Asus M4A78T-E** **UPDATE**► 90 ► 90 € ► 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 ► 120 € ► 06/10 ► (01803) 428 468
unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX**5 MSI 770-C45** **PREISTIPP**► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 7700TASTATUREN
BIS 50 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft Sidewinder X4 **PREISTIPP**► 83 ► 40 € ► 04/10 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros**2 Microsoft Sidewinder X6**► 82 ► 50 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros**3 Roccat Arvo**► 80 ► 50 € ► 03/10 ► —
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag**4 Logitech G11**► 79 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65
viele Extras wie Minidisplays, 41 Makrotasten und interner Speicher**5 Microsoft Recluse**► 76 ► 40 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68
Hintergrundbeleuchtung, gutes SchreibgefühlTASTATUREN
AB 50 €

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G19 **UPDATE**► 87 ► 120 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub**2 Logitech G110** **PREISTIPP**► 85 ► 70 € ► 02/10 ► (069) 920 321 65
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip**3 Roccat Valo**► 84 ► 90 € ► 11/09 ► —
viele Extras wie Minidisplays, 41 Makrotasten und interner Speicher**4 Logitech G15 Refresh**► 80 ► 70 € ► 12/08 ► (069) 920 321 65
gute Verarbeitung, Display, Makros, guter Anschlag**5 Razer Lycosa**► 79 ► 70 € ► 03/10 ► —
präzise, umfangreiche Makrofunktionen

Sound

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 5► 94 ► 500 € ► 05/10 ► (030) 300 93 00
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel**2 Edifier S550** **UPDATE**► 93 ► 300 € ► 03/10 ► —
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei**3 Teufel Concept E 300**► 92 ► 270 € ► 08/09 ► (030) 300 93 00
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel**4 Logitech Z-5500** **UPDATE**► 86 ► 270 € ► 05/10 ► (069) 920 321 65
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive**5 Teufel Concept E 200** **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 **UPDATE**► 90 ► 140 € ► 10/09 ► (01805) 125 133
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte**2 Logitech G35**► 89 ► 100 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung**3 Sennheiser PC 330** **UPDATE**► 89 ► 100 € ► 08/10 ► (0511) 542 67 96
präziser Klang und Klasse Sprachübertragung**4 Steelseries Siberia v2** **PREISTIPP**► 88 ► 70 € ► Quicklink 6840 ► —
komfortabel, guter Spiele-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinken**5 Creative WoW Wireless Headset** **UPDATE**► 88 ► 150 € ► 05/10 ► —
drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet

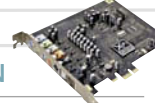
JOYSTICKS

► 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► 84 ► 70 € ► — ► (0035) 143 800 00
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss**KAUFTIPP Creative Xtreme Gamer**► 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

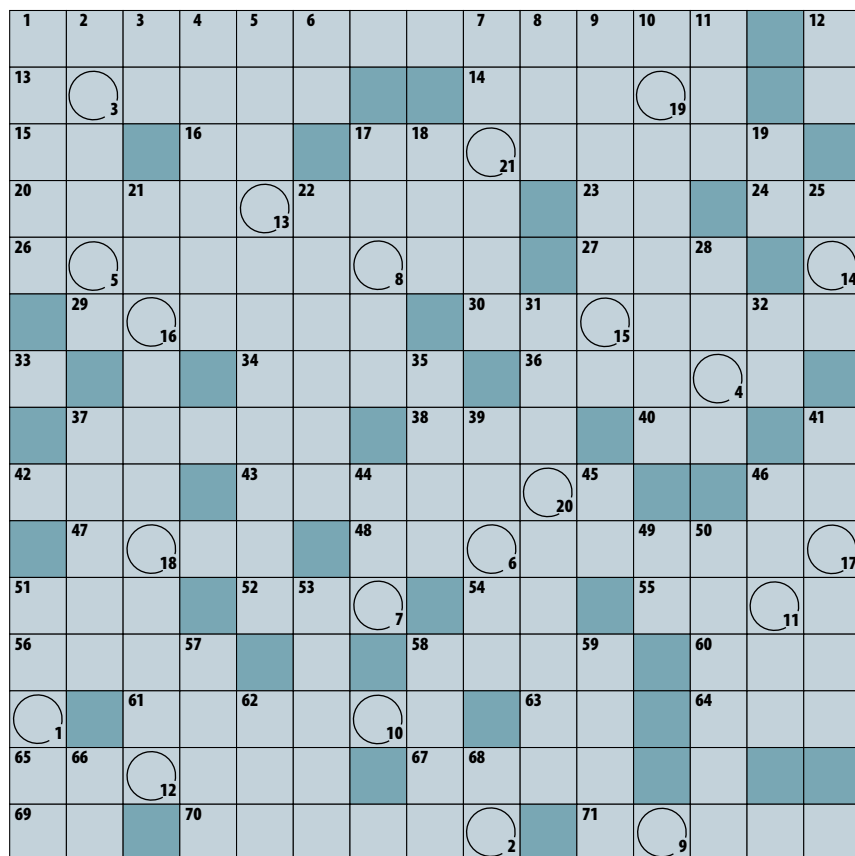
LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27► 89 ► 300 € ► 01/10 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force Feedback**PREISTIPP Logitech Driving Force GT**► 84 ► 80 € ► 08/10 ► (069) 920 321 65
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

Rätselstunde

Weil wir's in der letzten Ausgabe verpennt haben, reichen wir das **traditionelle Kreuzworträtsel** nun nach.



Waagrecht

- 1 ► Das erste Operation Flashpoint trug 2001 diesen englischen Untertitel (drei Wörter).
- 13 ► Ganz und gar nicht unwirklich: In diesem Shooter von 1998 erwachen Sie im Wrack eines Gefängnistransporters und erkunden eine beeindruckend schöne Welt. Zumindest für damalige Verhältnisse.
- 14 ► Der Urvater der Weltraum-Handelsspiele. Vom Namen her überdurchschnittlich qualifiziert.
- 15 ► Das echte Leben, wie es die Online-Rollenspieler nennen. Auf Englisch. Und abgekürzt.
- 16 ► Eelancer. Was fehlt zum Weltraumspiel von 2003?
- 17 ► Der Schöpfer von Civilization. Und Silent Service. Und Gunship. Und, und, und (zwei Wörter).
- 20 ► In diesem Spiel konnte man einen Hubschrauber durch in einem anderen Spiel gebaute Städte fliegen. Einen SIMULIERTEN Hubschrauber. Durch SIMULIERTE Städte.
- 23 ► Reaction. Welche Buchstaben fehlen zur Shooter-Serie, an deren viertem Teil Armageddon gerade gearbeitet wird?
- 24 ► 1995 wunderte sich niemand, als zu dieser beliebten Krankenhaus-Serie auch ein Spiel erschien. Tragen Sie die beiden Buchstaben ein, mit denen die Serie sich abkürzte.
- 26 ► Der Einstieg in dieses Online-Rollenspiel ist ähnlich intuitiv wie eine Doktorarbeit in Astrophysik. Aber das passt ganz gut, schließlich sind ja auch Raumschiffe drin (zwei Wörter).
- 27 ► Neben in den USA und Europa beliebten Sportarten versoffete EA Sports auch die – hierzulande eher unbekannte – australische Football-Liga. Tragen Sie hier deren Kürzel ein. Und zwar rückwärts.
- 29 ► Die dümmsten Einheiten in C&C. Und Dune 2.
- 30 ► Im Rollenspiel Technomage gab es zwei sich reimende Völker: die Steamer und diese verträumten Zeitgenossen.
- 33 ► Deutsche Melange aus Weltraum- und Wirtschaftsspiel mit mysteriösen Namen.
- 34 ► 2008 wählten die GameStar-Leser ein Spiel zum Adventure des Jahres, in dem diese Dame ausbricht.
- 36 ► 404 ist ein berühmter. Der Bluescreen auch.
- 37 ► Österreichischer Diablo-Klon von 2009 mit Science-Fiction-Szenario. Bitte rückwärts eintragen.
- 38 ► Sowjetischer Geheimdienst, zu dem 1992 ein gleichnamiges Adventure erschien.
- 40 ► Initialen des Helden, der unter anderem im Adventure The Beast Within (1995) das Böse bekämpft hat.
- 42 ► Obwohl er eigentlich ein Roboter war, hieß der Held eines Hüpfspiels von 1990 Mega...
- 43 ► Wer in diesem Survival-Adventure von 1994 nicht aufpasste, musste sich Körperteile amputieren: Robinson's ...
- 46 ► One Lives Forever. Moment, das kann nicht stimmen. Welche Verneinung haben wir beim Shooter unterschlagen?
- 47 ► Dieses westliche Militärbündnis war das erste Wort im Namen eines frühen Echtzeit-Strategiespiels von 1984. Das zweite Wort war Commander. Und entwickelt wurde der Titel von 17 waagerecht.
- 48 ► Die Drakensang-Macher, nur rückwärts (zwei Wörter).
- 51 ► Rückwärts: englische Abkürzung für Echtzeit-Strategie. Vorwärts: Abkürzung für Straße.
- 52 ► Ein Warhammer-Strategiespiel von 1996 trug den englischen Titel Shadow of the Horned ... Welcher Nager fehlt?
- 54 ► Aus dem Land, das dieses Kürzel trägt, stammte die Autobahn Raser-Reihe.
- 55 ► So kürzen Online-Rollenspieler kritische Treffer ab.
- 56 ► Nach diesem Getränk lehnten die Adligen in Anno 1404.
- 58 ► Die aus diversen Taktik-Shootern bekannte Antiterrortruppe »Bow Six« hat ein Wort verloren. Welches?
- 60 ► Welche drei Buchstaben machen aus dem Wort »Pdine« ein Rollenspiel von 1988? Oder eine Klasse aus Diablo 2?
- 61 ► Viele kleine Studios kaufen keine teure Grafik-Engine, sondern entwickeln ihre ...
- 63 ► 1997 schufen die Ensemble Studios diese epochale Echtzeit-Serie. Gesucht sind aber nur die ersten beiden Buchstaben der Abkürzung. Die Sie bitte rückwärts eintragen.
- 64 ► Was die Gewerkschaft Deutscher Lokomotivführer hiermit zu tun hat? Nix, tragen Sie einfach ihre Abkürzung ein.
- 65 ► Mit nassen Autos hat diese amerikanische Rennserie nichts zu tun, auch wenn ihr Name ähnlich klingt. Seit 1994 wird sie regelmäßig in Computerspielen umgesetzt.
- 67 ► Weil wenige Monate vor ihm dieses gleichnamige Adventure erschienen war, musste Westwoods Strategiespiel, das 1992 das klassische Echtzeit-Genre begründete, eine »2« im Titel tragen.
- 69 ► Dieser spanische Artikel prangte 2007 vor dem Titel der mäßigen Antidrogen-Ballerei Matador.
- 70 ► In den ersten Tomb Raider-Spielen sind sie noch schönste, aber putzmuntere Adelige, ab Tomb Raider: Legend hingegen coole, aber verschollene Abenteurer. Klar, die Rede ist von Laras ...
- 71 ► Der vierte und bislang letzte Teil der Hitman-Serie zierte sich mit dem Untertitel Blood ...

Lösung



Senkrecht

- 1 ► Das dritte Monkey Island trug diesen englischen Fluch im Namen.
- 2 ► Dieser amerikanische Dienstleister streamt Spiele auf Ihren PC, ähnlich wie Videos. Kennen Sie nicht? Tipp: Der Name ist eine Promenadenmischung aus »live« und »online«.
- 3 ► 15 waagerecht, nur umgekehrt.
- 4 ► Nach dieser nordamerikanischen Verteidigungs-Alarmstufe benannte der Indie-Entwickler Introversion 2006 seine Atomkriegs-Simulation.
- 5 ► Diesen passenden Namen trug 2006 ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem Sie den »Krieg gegen den Terror« ausfochten (drei Wörter).
- 6 ► Nur wenige Leute dürfen sich im Wissen sonnen, dass ihr Vorname und ihre Initialen absolut identisch sind. In diesem Fall der Larry-Schöpfer.
- 7 ► Dead Redemption. Welche Farbe fehlt zum Western-Spiel? Bitte zweimal hinschreiben!
- 8 ► Diese Firma des Star Wars-Schöpfers George Lucas steuerte auch Spezialeffekte zum Jedi-Actionspiel The Force Unleashed bei. Und das trotz ihres uncoolen Namens »Industrielles Licht und Magie«. Wir suchen die Abkürzung.
- 9 ► Neben Anno DIE deutsche Aufbau-Serie. Abzüglich »Die«.
- 10 ► Das Brutalo-Prügelspiel Marc Ecko's Getting Up von 2006 drehte sich auch um diese Sprühdosen-Kunst. Bitte rückwärts eintragen.
- 11 ► Kann hoch sein oder stürmisch oder eine Braut. Zum Beispiel im Segel-Simulator.
- 12 ► Die fünfte Geforce-Generation trug diesen Beinamen. Kurz für »Effects«.
- 17 ► In diesen Körperteil rammt sich der Held in Diablo den Seelenstein des Teufels.

- 18 ► Die Initiative Europäischer Netzbetreiber ist ein Verein für Telekommunikations-Konzerne. Das ist unwichtig. Wichtig ist nur, dass Sie seine Abkürzung hier eintragen.
- 19 ► Wer sich nach zeitweiliger Abwesenheit wieder an den Rechner setzt, tippt dies in den Chatkanal. Kurz für »returned« (zurückgekehrt).
- 21 ► Der erste Teil dieser Söldner-Serie erschien 2005 nur für die Konsolen, der zweite kam drei Jahre später auch für den PC – und bot zerstörbare Umgebungen.
- 22 ► Das in Südkorea erfolgreiche Online-Rollenspiel Lineage trug den Untertitel The Blood ... Welches englische Gelöbnis fehlt hier?
- 25 ► In diesem Modus von Warhammer Online bekämpfen sich Reiche ... also ... keine vermögenden Personen, sondern Länder.
- 28 ► Dieses Spiel von 1996 hat zum Glück nichts mit um sich schießenden Verrückten zu tun. Stattdessen steuert man darin einen Roboter. Der auch schießt.
- 31 ► Wahlweise ein Star Wars-Strategiespiel oder der Entwickler von Aliens vs Predator.
- 32 ► 24 waagerecht.
- 35 ► Russischer Publisher, der 2008 vom ebenfalls russischen Publisher 1C übernommen wurde. Wenn man fröhlich die Buchstaben durcheinander würfelt, kommt die Insel heraus, auf der die Spielumsetzung von Der Pate 2 beginnt. Bitte rückwärts eintragen.
- 37 ► In einem Konsolen-Metzelspiel von 2010 erlebte dieser Held sein Inferno.
- 39 ► So hieß die eine »große Schwester« in einem legendären deutschen Hüpfspiel, das frapierend an Super Mario erinnerte. Die andere Schwester hieß Maria. Hm.

- 41 ► Der Kuchen ist eine Lüge. Aber in welchem Spiel?
- 44 ► Rollenspiel-Auftrag ohne Vokale.
- 45 ► Baldur's Gate 2 trug den Untertitel Schatten von A... Was fehlt?
- 46 ► Ob der Chrome-Macher Techland wohl weiß, dass sein neues Rennspiel genauso heißt wie die abgekürzte National Association of Independent Lighting Distributors, ein Verband der amerikanischen Beleuchtungsindustrie?
- 49 ► Mmand & Nquer. Was fehlt? Bitte nur einmal eintragen, dafür rückwärts.
- 50 ► Das Age dieses Lindwurms wurde zum erfolgreichsten Bioware-Rollenspiel bislang.
- 51 ► In diesem Echtzeit-Titel von 2001 bekämpfen sich Schweine und Hasen.
- 53 ► Einmal 7 senkrecht und dieses Wort bilden gemeinsam den englischen Untertitel des ersten C&C-Ablegers von 1996.
- 57 ► Have a Day! wünschte Ihnen ein Rennspiel von 1997 – nicht. Welches nette Wort fehlt?
- 58 ► 7 senkrecht, nur ohne den verrückten Sohn aus Day of the Tentacle am Ende.
- 59 ► Für dieses gemeine Wort stand das »M« im Titel des Action-Sportspiels M.U.D.S. von 1990. Bitte tragen Sie's rückwärts ein.
- 62 ► Welches amerikanische Wort für Mädchen komplettiert Star Wars Axes zum zwar ordentlichen, aber gescheiterten Online-Rollenspiel?
- 66 ► Open GL ist ein offener Grafik-Standard, der zugehörige Sound-Standard heißt Open ...
- 68 ► Diese internationale Staatengemeinschaft durften Sie unter anderem in Civilization 3 gründen. Bitte abgekürzt eintragen.

GR

Gamestar-Fotoroman Folge 132: Technologie der Zukunft





**ALLES
WIRD NEU
am 25. August!**

Jetzt aber wirklich!
Die neue
GameStar 10/2010
am Kiosk.

Test: Mafia 2

Endlich ist es soweit: Acht Jahre nach seinem Vorgänger trifft der zweite Teil des hervorragenden Mafiosi-Epos in der GameStar-Redaktion zum Test ein. Die Entwickler versprechen neben beeindruckender Technik hinterhältige Intrigen, spektakuläre Schießereien und eine Handlung voller authentischer Charaktere, Dramatik und Emotion. Wir begleiten den Helden Vito Scaletta in **Mafia 2** bei seinem langen, mühsamen Aufstieg vom kleinen Handlanger in die Führungsriege der ehrenwerten Gesellschaft von Empire Bay City.



Preview: Star Wars: The Old Republic

Das erste Online-Rollenspiel von Bioware geht in die geschlossene Beta. Wir packen das Lichtschwert ein und kämpfen uns gegen Kopfgeldjäger, Schmuggler und natürlich die finsternen Sith durch die weit, weit entfernte Galaxie. Wird **The Old Republic** dem Hype gerecht, ist die Macht mit den Entwicklern?



Preview: Rage

Kaum ein Spiel wurde auf der E3 2010 mit so viel Begeisterung aufgenommen wie der Ego-Shooter von id Software. Die Kombination aus einfacher Ballerei und offener Spielwelt erntete vor allem für die Technik staunende Blicke. In unserer Preview lesen Sie, wie die Chancen stehen, dass **Rage** ein Topspiel wird.



Test: Starcraft 2

Der zweite Teil des Echtzeit-Strategiespiels ist einer der am meisten erwarteten Titel dieser Tage und zugleich die große Hoffnung eines einst großen Genres. In unserem Test erfahren Sie, ob Blizzard es schafft, der Echtzeit-Strategie neue Impulse zu geben und das Phänomen **Starcraft** am Leben zu halten.

DirectX-11-Grafikkarten bis 300 Euro

Die Geforce GTX 460 krepelt das Machtgefüge im attraktivsten Preissegment zwischen 100 und 300 Euro um. Im nächsten Heft testen wir weitere Herstellerkarten des neuen Preis-Leistungs-Siegers und vergleichen sie mit aktuellen Radeon HD 5770, Radeon HD 5830 und Radeon HD 5850.



Der PC: Die unterschätzte Plattform

Sinkende Verkaufszahlen und ein dominanter Konsolenmarkt: Seit geraumer Zeit scheint der PC von einer Hiobsbotschaft nach der anderen heimgesucht zu werden. Dabei ist der Heimcomputer noch immer die wichtigste Spieleplattform der Welt. Wir zeigen auf, wo und warum der PC nach wie vor vorschlagbar bleibt.

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 Beifuß (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

Director of Online and New Business
Online
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Raumer (Trainee)

Medien-Produktion
David Bhulapattana (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Oliver Stieffens (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)
Isa Stamp, Anita Thiel

Redaktionsassistenten
Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Eva Zechmeister, Martin Laukmanis, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Heinrich Lenhardt, Joachim Hesse

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).
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.mvz.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 06/2010)
117.882 verkaufte Hefte
42.031.328 Page Impressions



Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Senior Sales Manager
Junior Account Manager
Sales Service Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730)
Klaus Maurer (-673)
Annika Gradelewski (-625)
Susanne Fütterer, Telefon: 089 / 360 86-670
Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
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 Eckbrecht
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac
IDG Entertainment Media GmbH
H2DESIGN.de, Sigrun Rüb, Roland Wolf
H2DESIGN.de

© Copyright
Layout-Entwurf
Titel
Fotos
Einsendungen
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Haftung
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken oder anderen elektronischen Datenbanken ohne schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Hefen keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich zur Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar



Top-Thema Mafia 2

Auch der zweite Teil des Action-Hits verspricht ein Spiel zu werden, das Sie nicht ablehnen können. Als Vito Scaletta kehren Sie aus dem Zweiten Weltkrieg zurück und geraten in die Kreise der »ehrenwerten Gesellschaft«. Was Sie alles tun müssen, um in der Familie aufzusteigen, und wie sich Mafia 2 spielt, erfahren Sie in unseren fünf Videos.



09/2010

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Vollversion Heroes of Might & Magic 5



Heroes of Might & Magic 5 bietet eines der faszinierendsten Spielerlebnisse überhaupt und erreichte im GameStar-Test sehr gute 86 Punkte.

Die Redaktion: Saboteur

Oh, là là, Kapitän Siegmund ist in Paris angekommen. In der Stadt der Lieben will er endlich den Master Server zerstören.



Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar

DVD-Inhalt 09/2010

Daten, Programme

VOLLVERSION

Heroes of Might & Magic 5

DEMOS

Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4

PROGRAMME

Adobe Acrobat Reader V9.3
Core Temp V0.99.7
Directory Opus V9.5.4.0 32/64bit
Evil Player V1.31
Filezilla V3.3.3
FurMark V1.8.2
Secunia PSI V1.5.0.2
SMPPlayer V0.6.9

Preview-Video

Assassins Creed: Brotherhood



Daniel Mat-schijewsky begibt sich für Sie nach Italien und zeigt spektakuläre Spielszenen aus dem mit großer Spannung erwarteten Addon.

Videos

TOP-SPIEL

Mafia 2

- Das Spiel
- Die Spielwelt
- Die Missionen
- Die Kämpfe
- Die Technik

PREVIEWS

A new Beginning

Assassin's Creed: Brotherhood

Kings & Castles

Portal 2

Two Worlds 2

World of Warcraft: Cataclysm

TESTS

Arma 2: Operation Arrowhead

Hegemony: Philip of Macedon

Puzzle Agent

Singularity

Sniper: Ghost Warrior

Transformers:
Kampf um Cybertron

SPECIAL

Die Redaktion 58

Die Redaktion 58: Outtakes

Rückblick GS 09/00

EXTRAS

Tests zum Rückblick GS 09/2000

DVD-Inlay GS 09/2010 (PDF)

Arcania: Gothic 4 (Trailer)

Black Prophecy (Trailer)

Crysis 2 (Trailer)

End of Nations (Trailer)

TERA Online (Trailer)

Trine 2 (Trailer)

Warhammer 40.000 –
Dark Millenium Online (Trailer)

09/2010

VOLLVERSION Lost: Das Spiel

GameStar

GameStar

VOLLVERSION Lost: Das Spiel

09/2010

Gewährleistungshinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70521 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0711/7252-275.

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

Video Hall of Fame King's Quest

Das erste PC-Spiel mit »richtiger« Grafik und das aufwändigste Projekt seiner Zeit: King's Quest läutete 1984 den Siegeszug der PC-Spiele ein. Christian Schmidt steuert Sir Graham noch einmal durch das Königreich Daventry.



Preview-Video Civilization 5

Ein Klassiker der Rundenstrategie! Mit Civilization 5 liefert Sid Meier den jüngsten Teil seiner Kult-Serie. Michael Graf hat sich voll Freude aufgemacht, die Welt zu beherrschen und berichtet von seinen Erlebnissen als Feldherr.



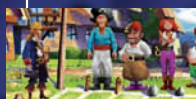
09/2010

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

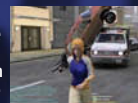
Test-Video Monkey Island 2 Special Edition

Die Original-Suche nach dem Schatz Big Whoop zählt auch heute noch zu den besten Adventures. Im Test erfahren Sie alles über die Neuauflage des Klassikers.



Test-Video APB

In der Metropole San Paro liefern sich Kriminelle und Ordnungshüter einen erbitterten Kampf. Im ausführlichen Test-Video von Petra Schmitz erfahren Sie, ob die Umsetzung des interessanten Spielkonzepts geklappt hat.



Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 09/2010

KOMPLETTES SPIEL

Fiesta Online

DEMOS

Disciples 3: Renaissance

Grotesque Tactics

VIDEOS

Alien Breed: Impact

All Points Bulletin

Civilization V

Monkey Island 2 SE

Hall of Fame: King's Quest

Special: Anti-Spoiler Spray

Special: Fabian gegen die Hitze

PATCHES

Arma 2 V1.05-1.07

Arma 2: Arrowhead V1.52

Mount and Blade: Warband V1.126

Söldner XV1.02

TREIBER

aktuelle Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7

PROGRAMME

7-Zip V4.65

CPU-Z V1.54

Datei Commander V11

DirectX 9.0c (Juli 2010)

DosBox V0.74

Irfan View V4.27

IrfanviewPlugins

und mehr

09/2010

VOLLVERSION Command & Conquer: Tiberian Sun / Feuersturm

GameStar

GameStar

VOLLVERSION Command & Conquer: Tiberian Sun / Feuersturm

09/2010

Test-Video Alien Breed: Impact



Im Action-Titel von Worms-Entwickler Team 17 erwehren Sie sich effektiv anstürmender Gegnerhorden. Im Test-Video untersuchen wir, was die günstige Ballerei spielerisch wie atmosphärisch zu bieten hat.

Video Redakteure in Aktion



Was kommt heraus, wenn GameStar-Redakteure eine Videoschulung besuchen? Ganz klar: Praktische Tipps gegen die Hitzewelle und Mitmenschen, die beim Plausch auf dem Gang beiläufig jedes Spieleende verraten.

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de