

GameStar DVD

Vollversion Fahrenheit

Erleben Sie in diesem tollen Adventure einen packenden Mystery-Krimi durch die Augen mehrerer Hauptfiguren.



Top-Video Herbstvorschau

Wir fassen für Sie zusammen, welche Spiele-Highlights Sie in diesem Jahr in den Kategorien Action, Strategie, Abenteuer und Sport noch erwarten.



Fahrenheit

Die Redaktion

Computerspiele machen dumm? Wir zeigen, dass Fernsehen noch viel schlimmer ist!



Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Crysis 2
Emergency 2012
H.A.W.X. 2
Pro Evolution Soccer 2011
The Witcher 2

TESTS

Drakensang: Phileassons Geheimnis
Kane & Lynch 2 (ab 18)
Lost Horizon
Mafia 2
Patrizier 4
Starcraft 2: Die Kampagne

SPECIAL

Die Redaktion 59 + Outtakes
Hardware-Video: Nvidia 3D Vision Surround
Hardware-Video: Steam unter Apple MacOS X
Freispiel-Check
Rückblick GS 10/00

DEMOS

Die Sage von Kolossus
Full Pipe
Lost Horizon

EXTRAS

DVD-Inlay GS 10/2010 (PDF)
Tests zum Rückblick GS 10/2000 (PDF)
Starcraft 2: Technik-Check (PDF)
+ jede Menge Trailer



GameStar XL DVD



GOthic 3
»Complete
Edition«

Gothic 3



Vollversion Gothic 3

Bei uns kriegen Sie das großartige Rollenspiel-Epos nicht nur in der aktuellsten Version (V1.6), sondern obendrein noch den neuesten inoffiziellen Patch der Gothic-Community (900 MB), der mit den letzten Bugs aufräumt: Gothic 3, wie es sein soll!



HD-Video

Divinity 2: Flames of Vengeance

Das Addon ist ein augenzwinkernder Spaß. Machen Sie sich ein Bild davon in unserem Video.

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Divinity 2: Flames of Vengeance
Need for Speed World
Boxenstopp: Starcraft 2
Hall of Fame: Mafia
Starcraft 2: Multiplayer-Duell

DEMO

Summer Challenge

PROGRAMME

7-Zip
CPU-Z
Datei Commander
DosBox
IrfanView
SpeedFan
VLC Player
XP-Antispy

TREIBER

aktuelle Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7



Editorial



WHO IS WHO

Michael Graf • Fabian Siegmund • Daniel Matschijewsky
Daniel Visarius • Michael Trier • Christian Schmidt • Hendrik Weins,
Petra Schmitz • Heiko Klinge • Nico Gutmann (v. l. r.)

Die neue GameStar!

Was uns antreibt

Mit dieser Ausgabe halten Sie den vierten Relaunch in 13 Jahren GameStar-Geschichte in Händen! Relaunch nennt man den Neustart einer Zeitung; die Redaktion macht sich schwer Gedanken, wertet Umfragen aus, krempelt alles fünfmal um, befindet Änderungen für gut und übernimmt sie, andere wieder werden verworfen. Durch Ihre Anregungen, Wünsche und Kritik haben Sie uns bei den Verbesserungen sehr geholfen. So erreichten uns viele Zuschriften mit dem Tenor »Die GameStar ist schwer zu lesen«. Vor allem die zu kleine Schrift wurde moniert. Also haben wir Typografie und Satzspiegel auf Lesbarkeit getrimmt.

»Bei der GameStar sehen viele Seiten zu gleich aus«, war ein weiterer Kritikpunkt. Wir haben darum unser grafisches Konzept überarbeitet, geben den Emotionen, die Spiele hervorrufen, mehr Raum.

Unsere neue Rubrik heißt Freispiel. Hier informieren wir Sie über all das, was mit Spielen jenseits von Preview und Test geschieht: Kleine Download-Inhalte (DLCs), Fanprojekte (Mods), aber auch spannende Indie- und Gratispielprojekte finden hier statt (ab S. 82).



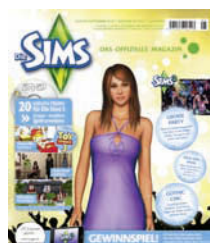
MMO Magazin

Folgen Sie uns in die Abenteuerwelten von WoW Cataclysm und Eve Online: Tyrannis.



Making Games

Jubiläum! Fünf Jahre schon blicken wir hinter die Kulissen der Spieleindustrie.



Sims Magazin

Die besten Tipps für Ihre große Sims-Sommerparty! Plus exklusive Objekte auf DVD.

Die neue, alte GameStar

Unsere Stärken Transparenz, Analyse und Meinung bauen wir weiter aus. Ein Kernpunkt dieser Arbeit ist unser Wertungssystem. Über 87 Prozent Zustimmung bei einer Umfrage mit über 7.000 Teilnehmern haben uns bestärkt, es unangetastet zu lassen. Lediglich den Wertungskasten haben wir renoviert. Bei gleicher Funktionalität konzentriert sich »der Neue« mehr auf die entscheidenden Dinge wie die Pros & Contras und die Wertungsfindung. Details finden Sie auf Seite 49.

Die Genre-Struktur ist Geschichte. Zu dünn gesät waren Sport- und Strategie-Neuerscheinungen, als dass es noch für einen eigenen Heftteil gereicht hätte. Die Genre-Bestenlisten führen wir weiter (S. 48).

Der entscheidende Faktor aber, der die GameStar einzigartig macht, ist das GameStar-Team (S. 46). Allein unsere neun Stammredakteure haben zusammen 72 Jahre Branchenerfahrung!

Die Leidenschaft für PC-Spiele verbindet uns mit Ihnen, unseren Lesern. Das war so, ist so und wird auch so bleiben. Schreiben Sie uns Ihre Gedanken zur neuen GameStar unter relaunch@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt



The Witcher 2: Assassins of Kings

18 CD Projekt hat für die Fortsetzung von The Witcher große Ambitionen. Wir reisten exklusiv zum Studio und waren überrascht: Hier entsteht das interessanteste Rollenspiel des nächsten Jahres.



Deus Ex: Human Revolution

30 Shooter und Rollenspiel verschmelzen zu einem faszinierend vielseitigen Spielerlebnis.



Operation Flashpoint: Red River

36 Codemasters trimmt den Taktik-Shooter auf Action. Ob das neue Konzept aufgeht?

Titelstory

- 18** Mega-Preview
- 18** Der neue alte Geralt
- 21** Hexer 1 vs. Hexer 2
- 22** Der Witcher in Kino und Fernsehen

Aktuell

- 10** News

Previews

- 28** Termin-Update
- 30** Deus Ex: Human Revolution
- 36** Operation Flashpoint: Red River
- 38** Guild Wars 2
- 44** Might & Magic: Heroes 6

Rubriken

- 5** Editorial
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Tests

- 46** Das Team
- 48** Hitlisten / So testen wir
- 50** Mafia 2
- 56** Starcraft 2
- 62** Patrizier 4
- 66** R.U.S.E.
- 70** Kane & Lynch 2
- 74** Lost Horizon
- 76** Need for Speed World
- 80** Divinity 2: Flames of Vengeance

Freispiel

- 82** Oblivion: Nehrim
- 83** Alien Swarm
- 83** Cultures Online
- 83** Fifa Superstars
- 84** Dragon Age: Lelianas Lied
- 84** Gun Girl 2
- 84** Lord of Ultima
- 86** Starcraft 2: Maul's Tower Defense
- 86** Starcraft 2: Lunar Special Forces
- 86** Starcraft 2: ChessCraft



Starcraft 2

56 Das wichtigste Strategiespiel des Jahres im umfassenden Single- und Multiplayer-Test.



Wunderkiste PC

98 Warum der PC noch immer die wichtigste Spieleplattform der Welt ist.



Freispiel

82 Neue Rubrik! Aktuelle DLCs, Mods, Freeware, Free2play-Spiele und mehr im GameStar-Check.



10 Grafikkarten im Test

110 Nvidias Geforce GTX 460 gegen neun Konkurrenzarten.



Mafia 2

50 Mafia 2 erzählt eine hervorragende Geschichte in einem beeindruckenden Actionspiel.

Magazin

- 90** Leserbrief
- 91** Fehler!
- 93** GameStar Interaktiv: »Abenteurer«
- 94** Jubiläums-Verlosung
- 98** Report: Wunderkiste PC, Teil 1
- 104** Hall of Fame: Mafia

Hardware

- 108** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Geforce GTX 460 gegen den Rest der Welt
- 110** Palit Geforce GTX 460 Sonic Platinum
- 111** Zotac Geforce GTX 460 768 MByte
- 111** MSI N460GTX Cyclone 1GD5 OC
- 113** Asus ENGTX460 DirectCu Top
- 113** Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC
- 113** Club 3D CGNX-X46068
- 114** Sapphire Radeon HD 5830
- 114** HIS Radeon HD 5830 iCooler V Turbo
- 115** Asus EAH5770 CuCore
- 115** HIS Radeon HD 5770 IceQ 5 Turbo
- 116** Die Geschichte von DirectX

REPORT

- 122** Spielen mit Steam unter Apple Mac OS X

SERVICE

- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Alice: Madness Returns.....	News.....	13
Alien Swarm.....	Freispiel.....	86
Batman: Arkham City.....	News.....	10
Battlefield 3.....	News.....	14
Bioshock Infinite.....	News.....	10
Cultures Online.....	Freispiel.....	86
Deus Ex: Human Revolution.....	Preview.....	30
Divinity 2: Flames of Vengeance.....	Test.....	80
Dragon Age: Lelianas Lied.....	Freispiel.....	84
Dungeons.....	News.....	14
Emergency 2012.....	News.....	12
Everquest Next.....	News.....	11
Fallout: New Vegas.....	News.....	14
Fifa 11.....	News.....	12
Fifa Superstars.....	Freispiel.....	86
Guild Wars 2.....	Preview.....	38
Gun Girl 2.....	Freispiel.....	84
Heroes of Might & Magic 6.....	Preview.....	44
Kane & Lynch 2.....	Test.....	70
Lord of Ultima.....	Freispiel.....	84
Lost Horizon.....	Test.....	74
Mafia.....	Klassiker.....	104
Mafia 2.....	Test.....	50
Need for Speed World.....	Test.....	76
Need for Speed: Shift 2.....	News.....	14
Oblivion: Nehrim.....	Freispiel.....	82
Operation Flashpoint 3.....	Preview.....	36
Patrizier 4.....	Test.....	62
Pro Evolution Soccer 2011.....	News.....	12
R.U.S.E.....	Test.....	66
Starcraft 2.....	Test.....	56
Starcraft 2: ChessCraft.....	Freispiel.....	83
Starcraft 2: Lunar Special Forces.....	Freispiel.....	83
Starcraft 2: Maul's Tower Defense.....	Freispiel.....	83
Syndicate.....	News.....	11
The Witcher 2: Assassins of Kings.....	Titelstory.....	18
Torchlight 2.....	News.....	14
World of Warcraft: Cataclysm.....	News.....	15

Spiele & Szene

News

Bioshock Infinite

GameStar.de: Quicklink: 6999

Irrational Games arbeitet an einem neuen **Bioshock**. Die fehlende »3« im Titel hat einen simplen Grund. Anders als seine beiden Vorgänger spielt **Bioshock Infinite** nicht im Unterwasser-Utopia Rapture, auch der namenlose Held gehört der Vergangenheit an. Stattdessen erzählt **Infinite** vom

ehemaligen Pinkerton-Agenten Booker DeWitt, der sich in der von riesigen Zeppelinen getragenen Wolkenstadt Columbia auf die Suche nach der seit 15 Jahren verschwundenen Elisabeth macht und schnell spitzkriegt, dass hier – Achtung Überraschung! – nicht alles so perfekt ist, wie es scheint.



Auch über den Wolken soll das Art-Design typisch Bioshock sein.

Trotz des neuen Szenarios soll **Infinite** ein echtes **Bioshock** werden. Zwar erkunden

Sie statt düsterer und beengter Umgebungen eher helle, freundlich ausgeleuchtete Areale unter freiem Himmel, der serientypische Art-Deco-Stil bleibt aber erhalten. Auch spielerisch orientiert sich **Infinite** an seinen Vorgängern.

Sie steuern DeWitt aus der Ego-Perspektive, feuern mit allerhand Waffen und setzen aktive wie passive Talente ein. Letztere lassen sich sogar mit denen von Elisabeth verknüpfen, die – so viel sei verraten – schon früh im Spiel auftaucht und Sie über weite Strecken begleitet. Für zusätzliche Dynamik soll die teilweise zerstörbare Levelarchitektur sorgen. Eine spielbare Version wird noch ein Weilchen auf sich warten lassen, **Bioshock Infinite** erscheint frühestens Ende 2011. **DM**

Batman: Arkham City

GameStar.de: Quicklink: 6989

Endlich gibt's die ersten Infos zu **Batman: Arkham City**. Die Fortsetzung von **Arkham Asylum** wird erneut von Rocksteady entwickelt und setzt direkt nach dem Ende seines grandiosen Vorgängers an: Nach der Zerstörung der Anstalt werden die Insassen in einen abgezäunten Bereich im Herzen von Gotham City verlegt und sich selbst überlassen. Das neue Gebiet soll laut Rocksteady größer ausfallen und mehr Abwechslung bieten als im Vorgänger. Neben aus **Arkham Asylum** bekannten Rivalen wie dem Riddler feiern neue Bösewichte ihr Debüt, allen voran Catwoman. Zudem kann Batman im Kampf nun Rauchbomben einsetzen oder auf ihn geschleuderte Messer aus der Luft klaben und kurzerhand

zurückwerfen. Bis Sie sich Gothams Gesocks entgegen stellen dürfen, vergeht allerdings noch einige Zeit; **Arkham City** erscheint im Winter 2011. **DM**



Der Joker treibt in Arkham City wieder sein Unwesen.

Neues Syndicate

GameStar.de: Quicklink: 6994

Die Anzeichen für einen Nachfolger des Taktikspiels Syndicate verdichten sich. Electronic Arts hat bei der amerikanischen Patentbehörde mehrere Anträge zur Marke **Syndicate** gestellt, nachdem sich der Publisher bereits im April die Namensrechte hatte schützen lassen. EA kann damit nicht nur Computerspiele, sondern auch entsprechende Brettspiele und Spielzeuge vertreiben. Zwar steht eine offizielle Ankündigung noch aus, doch scheint diese nun nur noch Formsache zu sein. Spannend bleibt, ob Sie wie im Original aus dem Jahr 1993 erneut mit Cyborg-Agenten in die Schlacht ziehen oder ob der Entwickler Starbreeze ein neues Szenario und eine neue Spielmechanik entwirft. **SD**

Das erste **Syndicate** genießt heute Kultstatus.



Gratis-Spiele: Branchenmotor oder -Killer?

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de



Im Juni platzte die erste Bombe: Bigpoint übernimmt Radon Labs! Diese Übernahme steht exemplarisch für die Entwicklung der Spielebranche: Der Hamburger Browserspiel-Spezialist ist plötzlich Besitzer des Studios, das mit Drakensang ein Aushängeschild für deutsche Kernmarktspiele geschaffen hat. Bei Radon Labs wird man also in Zukunft Gratissspiele entwickeln. August 2010: Gameforge übernimmt die Frogster-Mehrheit! Der andere deutsche Browserspiel-Gigant (Deutschland ist hier Weltmarktführer) kauft 60 Prozent eines anderen Publishers mit Core-Spielen. Die Hersteller von kostenlosen Spielen expandieren also, während die Hersteller traditioneller Spiele auch bei hoher Produktqualität ins Hintertreffen geraten. Gameforge, Bigpoint & Co. schlucken vor allem Kreativkräfte im umkämpften deutschen Fachmarkt, die dann neue Online-Titel entwerfen. Fürs Wachstum der hiesigen Branche ist das gut. Für Spieler, die sich nicht um Internet-Titel scheren, ist es eine schlechte Nachricht. Drakensang zumindest dürfte als Hardcore-Rollenspiel Geschichte sein.

Everquest Next

GameStar.de: Quicklink: 6995

Der Hersteller Sony Online hat den dritten Teil des Online-Rollenspiels **Everquest** angekündigt. Das Projekt trägt derzeit noch den Arbeitstitel **Next** und soll sich inhaltlich am ersten **Everquest** aus dem Jahr 1999 orientieren, was unter anderem eine kleinere Klassenauswahl als in **Everquest 2** bedeuten dürfte. **Next** soll kein direkter Nachfolger zu **Everquest** werden, sondern eher eine



Von **Everquest Next** existieren bisher nur Konzeptzeichnungen.

grundlegende Überarbeitung der Serie, vor allem grafisch. Anhand der ersten Konzeptbilder streben die Designer offenbar eine Zeichentrickfilm-Optik an. Wann **Everquest Next** erscheint, ist bislang noch unbekannt. **SD**

BGH: Unvollständige Spiele sind okay

GameStar.de: Quicklink: 7001

Der Bundesgerichtshof macht Spielern das Leben nicht unbedingt einfacher. Schon im Februar entschied er in einer Klage deutscher Verbraucherzentralen gegen den Entwickler Valve, dass eine Kontenbindung über Steam rechtens ist, selbst wenn sich das Spiel dann nicht mehr weiterverkaufen lässt. Sechs Monate später hat das Gericht nun sein Urteil erläutert. Es schloss sich dem Standpunkt der Valve-Anwälte an, dass eine Spiele-DVD nicht mehr als eine »Eintrittskarte« für den »Zugang zu Dienstleistungen« sei: »[Valve] hat durch Belieferung der Händler mit der DVD-Rom zu keinem Zeitpunkt ein vollständiges und in sich abgeschlossenes Programm in Verkehr gebracht.« Deshalb ist es in Ordnung, wenn die Spieler nach dem Kauf einen zusätzlichen, separaten Nutzungsvertrag mit dem Hersteller schließen müssen, um »die Teilnahme am Spiel zu ermöglichen« – also zum Beispiel ein Steam-Konto anlegen. Dessen Weitergabe darf Valve verbieten, denn, so das Gericht: »Valve muss es keinesfalls hinnehmen, dass plötzlich ein Dritter zu einem Teilnehmer des Vertragsverhältnisses wird.« Allerdings: Diese Nutzungsbedingungen müssen dem Käufer vorher klar sein, indem zum Beispiel durch einen Packungsaufdruck darauf hingewiesen wird. **CS**

Leser-Charts August

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

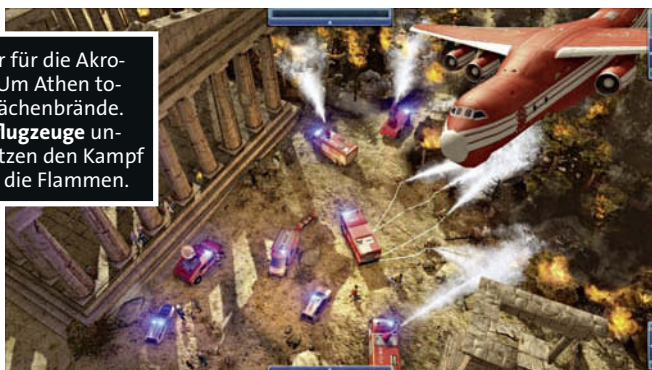
Quelle: GameStar-Mitmachkarten 09/2010. Mitmachen: GameStar-Quicklink: 4483

Emergency 2012

GameStar.de: Quicklink: 6979 Video auf DVD

Im Echtzeit-Strategiespiel **Emergency 2012** retten Sie die Menschheit mit Hilfe von Polizisten, Feuerwehrmännern und technischen Hilfskräften in spannenden Rettungseinsätzen. Hier brennt eine Tankstelle, dort liegt ein Verletzter, und den an einer Seilbahn hängenden Mann verlassen auch bald die Kräfte. Unter Zeitdruck weisen Sie den Einsatztruppen Aufgaben zu und reagieren auf immer neue Probleme, was dank der überarbeiteten Steuerung einfacher von der Hand geht als im etwas fummeligen Vorgänger. Die Szenarien reichen von einer Feuerwalze in Berlin über einen Bergsturz am Matterhorn bis hin zu Unruhen in Paris. Der Einsatzbeginn ist im vierten Quartal 2010. **SD**

Gefahr für die Akropolis: Um Athen toben Flächenbrände. Löschflugzeuge unterstützen den Kampf gegen die Flammen.



Spiele-Index

GameStar.de: Quicklink: 6996

Sehen die beiden Spiele auf den Bildern nicht außerordentlich brutal aus? Die BPjM war dieser Meinung und setzte die C64-Titel **Paratrooper** und **Raid over Moscow** im August 1985 wegen Gewaltverherrlichung auf die Liste indizierter Spiele. Aber die Zeit bringt Gelassenheit: In-



Paratrooper und **Raid over Moscow** dürfen nun wieder frei verkauft werden. Relevant ist das nur für Gebrauchtthändler oder Auktionen.

zwischen sind die beiden (und einige andere) Oldies offiziell von der Indizierungsliste gestrichen. Nicht, weil jemand ein spätes Einsehen gehabt hätte, sondern weil Spiele laut § 18 Abs. 7 JuSchG automatisch aus dem Katalog gestrichen werden, wenn sie älter als 25 Jahre sind. Wir schauen mal in die Zukunft: 2018 etwa dürfte demnach **Doom** wieder frei verkauft werden, drei Jahre später folgen **Quake** und **Duke Nukem 3D**. Sofern sie nicht gleich wieder indiziert werden. Das ist nämlich durchaus möglich. **DM**

Fifa 11 vs. Pro Evolution Soccer 11

Wir haben beide Fußball-Neuaufgaben gespielt und verglichen sie. Das Duell wird so spannend wie seit Jahren nicht mehr. **GR**



Fifa 11 basiert auf dem Konsolen-Fifa 10, was sich im erhöhten Detailgrad und besseren Animationen bemerkbar macht. ★

Formationen dürfen Sie nur außerhalb von Matches bearbeiten, dafür geben Sie taktische Anweisungen über Schieberegler. –

Die Zweikämpfe fühlen sich realistischer an als im Vorgänger, weil die Spieler bei Kollisionen miteinander rangeln. ★

Auf den Flanken verteidigen die Rivalen nach wie vor nachlässig. Die Schiris pfeifen meist gut, manchmal aber auch zu hart. ★

Dank des flüssigeren Spielablaufs gewinnt Fifa 11 deutlich an Realismus. PES 2011 wirkt aber noch ein bisschen »echter«. ★

Fifa 11 wird keine neuen Lizenzen bieten. Macht nix, denn bereits der Vorgänger umfasste alle halbwegs beliebten Ligen. ★

Dass die Fifa-Serie bei den Lizenzen weiter vornweg dribbelt – geschenkt. Allerdings hat EA Sports auch beim Realismus kräftig aufgeholt. Fifa 11 erscheint am 30. September. ★★★★★

Grafik

Auch wenn PES 2011 farbärmer wirkt, hat es bei den Spielergesichtern und den flüssigen Animationen die Nase vorn. ★

Taktiken

PES 2011er bietet viel mehr Einstellmöglichkeiten als Fifa, darunter die nützlichen Taktik-Schieberegler aus dem Vorgänger. ★

Bedienung

Das neue Passsystem ermöglicht vielfältigere Zuspiele – klasse! Tricks lassen sich zu Kombos verketteten. ★

KI

Die KI hinterlasse einen besseren Eindruck als die von Fifa 11, wären da nicht die schwachen Torhüter und kleinlichen Schiris. ★

Realismus

Das Spieltempo von PES 2011 lässt sich in fünf Stufen regeln. Damit erübrigt sich der alte Vorwurf, das Spiel laufe zu schnell. ★

Lizenzen

Neu dabei: die südamerikanische Copa Libertadores sowie der originale FC Bayern, der aber der einzige Bundesligist bleibt. –

Fazit

Die Stärke von PES 2011 liegt im taktischen Tiefgang, zudem wirkt sein Spielablauf realistischer als in Fifa 11 – aber nur noch ein Quäntchen. PES 2011 erscheint im Oktober. ★★★★★

Alice: Madness Returns

GameStar.de: Quicklink: 6980

Ende Juli hat Electronic Arts **Alice: Madness Returns** angekündigt, das derzeit beim Entwickler Spicy Horse in Schanghai entsteht. Wir reiben uns die Hände, schließlich gehörte der Vorgänger **American McGee's Alice** zu den außergewöhnlichsten Titeln des Jahres 2000. Teil 2 übernimmt das Spielprinzip des Action-Klassikers nahezu unverändert: Aus der Schulterperspektive hüpfen Sie mit Alice durchs düster-morbide Wunderland, meistern Knoteleinlagen und legen sich mit skurrilen Monstern an. In den blutig in Szene gesetzten Kämpfen umkreist die Heldin ihre Feinde automatisch, um ihnen mit Messer und Pfeffermühle (!) den Garaus zu machen. Was **Madness Returns** an Komplexität fehlt, macht das Spiel durch das stimungsvolle und detailverliebte Design wett. Ob quetschbunte Märchenwälder, surreale Dominostein-Welten oder das verrottete Queensland, alles wirkt schon jetzt wie aus einem (absurden) Guss. Laut EA soll der Titel 2011 erscheinen. **DM**



Morbide und blutig: So kennen und lieben wir Alice.



News-Ticker

Need for Speed: Electronic Arts spaltet seine Rennspiel-Reihe auf. Während das kommende Hot Pursuit zu den Arcade-Wurzeln der Serie zurückkehrt, baut das im Frühjahr 2011 erscheinende Shift 2 den aus dem Vorgänger bekannten Simulationsanspruch weiter aus.

Fallout: New Vegas: Der Publisher Bethesda hat bestätigt, dass Obsidians Rollenspiel wie schon dessen Quasi-Vorgänger Fallout 3 hierzulande entschärft erscheinen wird.

Battlefield 3: Laut dem Entwickler Dice wird der kommende Multiplayer-Shooter ausschließlich unter Windows Vista und 7 laufen, Besitzer von Windows XP und DirectX-9-Grafikkarten schauen in die Röhre.

Tropico 4: Mitte August hat Kalypso den vierten Teil der Aufbauspiel-Reihe angekündigt. Der krisengebeutelte Inselstaat öffnet seine Grenzen im 2. Quartal 2011.

Gameforge: Das auf Browser Spiele spezialisierte Unternehmen bereitet die Übernahme des Berliner Publishers Frogster vor, um seine Position im internationalen Wettbewerb zu stärken. Frogster vertreibt erfolgreich clientbasierte Online-Spiele wie Runes of Magic, Bounty Bay Online und seit kurzem auch TERA und Mythos.

Torchlight 2: Das gelungene Action-Rollenspiel (GameStar-Wertung: 80 Punkte) bekommt eine Fortsetzung. Mit dabei: ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Termin: 1. Quartal 2011.



TOM CLANCY'S

H.A.W.X.2



Nimm deine Ziele durch gewagte Luftkampf-Manöver ins Visier



Viele neue Features, u.a. Starten & Landen, UAV- und Gunship-Kontrolle und Nachtmissionen



Direkt in die Action mit 4 Spielern im Koop oder mit 8 Spielern gegeneinander



TAKEDOFF
SEPTEMBER 2010
www.hawxgame.com



Zwei-Klassen-Mafia

Hendrik Weins
Hardware-Redakteur
hendrik@gamestar.de



Ein Auto explodiert, Glassplitter fliegen, und die um das Wrack versammelten Gegner hebt es aus ihren Schuhen. Ach wie schön sind Mafia 2 und die Physik-Engine im Spiel! Aber nur ein Bruchteil aller Spieler bekommt von den Effekten überhaupt was mit. Denn die Effekte basieren auf Nvidias PhysX, laufen nur auf Geforce-Karten und erst auf Modellen der GTX-400-Serie schnell genug.

Solche herstellerspezifischen Erweiterungen passen eigentlich nicht zum PC (siehe Report »Wunderkiste PC« in diesem Heft). PhysX-Alternativen wie Havok oder DirectCompute würden sowohl mit Radeon- als auch mit Geforce-Karten funktionieren, werden bislang aber vernachlässigt.

Dem Trick, Radeon-Grafikkarten mit einer Geforce als PhysX-Beschleuniger zu kombinieren, schob Nvidia per Treiberrestriktion einen Riegel vor. Nun bleibt ATI-Besitzern nur der Umweg über modifizierte Treiber-Versionen. Unser Appell an die Industrie: Rauft euch zusammen und etabliert eine Physik-Schnittstelle für alle!

Dungeons

GameStar.de: Quicklink: 6992

Wenn man nicht alles selbst macht! Weil es in absehbarer Zeit wohl keine offizielle Fortsetzung des Strategie-Klassikers **Dungeon Keeper** geben wird, entwickelt das deutsche Studio Realmforge (**Ceville, M.U.D.**

TV) kurzerhand eine eigene Neuauflage des grandiosen Kerker-Simulators von 1999. Wie im großen Vorbild graben Sie sich als böser Herrscher durch den Untergrund, errichten Folterkammern, Gefängnisse und Produktionsstätten, rekrutieren Monster und legen sich mit feindlich gesinnten Dungeon

Lords an. 15 Truppentypen, 50 Einrichtungsgegenstände und erlernbare Zaubere versprechen taktische Tiefe. Auf der GamesCom werden wir überprüfen, ob **Dungeons** nicht nur wie Bullfrogs Original aussieht, sondern auch so viel Spaß macht. **DM**

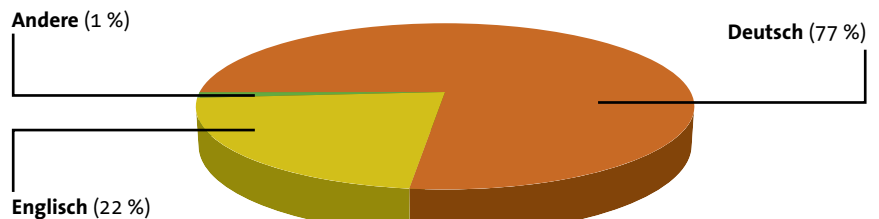


Sieht aus wie **Dungeon Keeper**? Finden wir super!



»In welcher Sprache spielen Sie Ihre Spiele?«

Ergebnis: Obwohl sich unsere Leser häufig darüber beschwerten, dass die deutsche Übersetzung und Sprachausgabe dem englischen Original meist unterlegen seien, bevorzugt die überwältigende Mehrheit der Teilnehmer die übersetzte Version. Das Ergebnis sollte ein Aufruf für die Hersteller sein, noch mehr Wert auf eine hochwertige Lokalisierung zu legen.



Quelle: GameStar-Mitmachkarten: GameStar.de-Quicklink:4483

Verkaufs-Charts August



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Starcraft 2
2	NEU	Starcraft 2 (Collector's Edition)
3	(2)	Die Sims 3
4	(1)	Die Sims 3: Traumkarrieren
5	(4)	Battlefield: Bad Company 2
6	WIEDER DA	Fußball Manager 10
7	(6)	Modern Warfare 2
8	(10)	Battlefield: Bad Company 2 (LE)
9	NEU	Divinity 2: Flames of Vengeance
10	(5)	Sniper: Ghost Warrior
11	WIEDER DA	Die Sims 2
12	NEU	Modern Warfare 2: Resur. Pack
13	(14)	GTA 4: Episodes from Liberty City
14	(13)	WoW: Wrath of the Lich King
15	(16)	Counterstrike: Source
16	(17)	Die Siedler 7
17	(9)	Call of Duty 4: Modern Warfare
18	(11)	Assassin's Creed 2
19	WIEDER DA	Left 4 Dead 2
20	WIEDER DA	Dragon Age: Origins

Frage / Antwort

Frage: TGC ist pleite, damit auch das Entwicklerstudio Silver Style. Was wird nun aus dem Rollenspiel Das Schwarze Auge: Demonicon?

Antwort: »Das Insolvenzverfahren hat uns überrascht. Wir geben unser Bestes, um eine drohende Schließung von Silver Style zu verhindern. Gemeinsam mit dem vorläufigen

Insolvenzverwalter laufen bereits Gespräche mit potenziellen Käufern bzw. Investoren, um Deutschlands ältestes Entwicklungsstudio zu erhalten und die Arbeiten an Demonicon weiterzuführen. Wir sind optimistisch.«

Ingo Horn,
Pressesprecher TGC



Es besteht noch Hoffnung für **DSA: Demonicon**.



Mitmachen & Gewinnen

World of Warcraft: Cataclysm GameStar verlost 1.111 Beta-Keys!

GameStar.de: Quicklink: 6988

Azeroth befindet sich im Umbruch, und Sie können dabei sein! Gemeinsam mit Blizzard verlosen wir 1.111 Zugänge für den derzeit laufenden Beta-Test von **World of Warcraft: Cataclysm**. Erkunden Sie die von Krieg und

Naturkatastrophen zerstörten Kontinente Azeroths, kämpfen Sie sich durch packende und taktisch fordernde Highend-Instanzen wie den Wüstentempel Uldum und stellen Sie sich dem finsternen Drachen Todesschwinge. Jetzt auf GameStar.de!

So machen Sie mit

Und so einfach geht's: Folgen Sie dem unten angegebenen Quicklink, melden Sie sich für das Gewinnspiel an, und mit etwas Glück gehört einer der limitierten Testspiel-Plätze Ihnen. Viel Spaß in **World of Warcraft: Cataclysm**!

FULL PIPE

Fans von
Machinarium werden
Full Pipe lieben!



The Witcher 2 Assassins of Kings

Angeschaut

Genre **Rollenspiel**
Publisher **Namco Bandai**
Entwickler **CD Projekt**
(**The Witcher Enhanced Ed., GS 10/08: 83 Punkte**)
Termin **März 2011**
Sprache **Deutsch**

GameStar.de: Quicklink: 6997 Auf DVD: Preview-Video

Es ist ein bisschen so, als würden wir auf den Plan der Londoner U-Bahn schauen. Viele Linien, die sich kreuzen, zusammen- und wieder auseinander laufen, in vielen unterschiedlichen Farben. Zu viele Linien und zu viele Farben, um auf die Schnelle logische Verbindungen dazwischen herstellen zu können. Doch da sind welche. Wir schauen nämlich auf die möglichen Routen, die die Hauptquest von **The Witcher 2: Assassins of Kings** nehmen kann. Der polnische Entwickler CD Projekt hält am Prinzip des Vorgängers fest und will jedem Spieler mit vielen Entscheidungen, die noch mehr Auswirkungen nach sich ziehen, eine möglichst individuelle Rollenspiel-Erfahrung auf den Leib schneiden. Mit sage und schreibe 16 möglichen Enden! Im Vorgänger waren es gerade mal drei. Doch das ist längst nicht alles, was **Assassins of Kings** vom ersten **The Witcher** (2007) unterscheidet. Wir haben uns bei einem Exklusivbesuch im Warschauer Studio von CD Projekt zeigen lassen, wie

Das ist, wie auf den Plan des Londoner U-Bahn-Netzes zu schauen.

die Entwickler die Saga um den weißhaarigen Monsterjäger Geralt von Riva weiterspinnen wollen. Und was wir sehen durften, hat uns schier verhext. Der offensichtlichste Unterschied zwischen **The Witcher 2** und dem Vorgänger liegt in der Optik. Erstrahlte in **The Witcher** die 2007 bereits reichlich angestaubte

Wenn Geralt mit der Magierin Triss unterwegs ist, gibt's immer mal wieder die Option auf ein **Stelldichein**.

Erst grimmig, dann süß, dann wieder grimmig

Als CD Projekt die ersten Bilder und Videos zu **The Witcher 2** veröffentlichte, meldeten sich viele Stimmen aus der riesigen Fangemeinde rund um Geralt von Riva. Der optisch verbesserte Held würde ja gar nicht so aussehen wie der alte. Der sei ja viel zu weich im Gesicht. CD Projekt schaute sich den Mann genau an, musste eingestehen, dass die Fans Recht hatten, und begann sogleich damit, Geralt noch mal neu zu modellieren. Unten der Vergleich von links nach rechts: Geralt im ersten **The Witcher**, Geralts erste Version in **The Witcher 2** und Geralt, wie er nun durch Temerien und die Umlande tobt.



Vor drei Jahren bescherte uns der polnische Entwickler CD Projekt mit The Witcher ein dreckiges, ein erwachsenes, aber auch ein recht sperriges Rollenspiel-Schwergewicht. Der Nachfolger soll nicht nur hübscher, sondern auch leichter zugänglich werden, aber keinesfalls leichte Kost für Gelegenheitshexer. Im Gegenteil!

Von Petra Schmitz

+ Stärken

- + viel Entscheidungsfreiheit
- + mehr Gegenstände als im Vorgänger
- + 16 mögliche Enden
- + stimmungsvolle und zeitgemäße Grafik
- + dynamischer Kampf

- Schwächen

- Faustkampf-Minispiel
- kürzer als der Vorgänger
- Gegner-KI noch nicht ausgereift

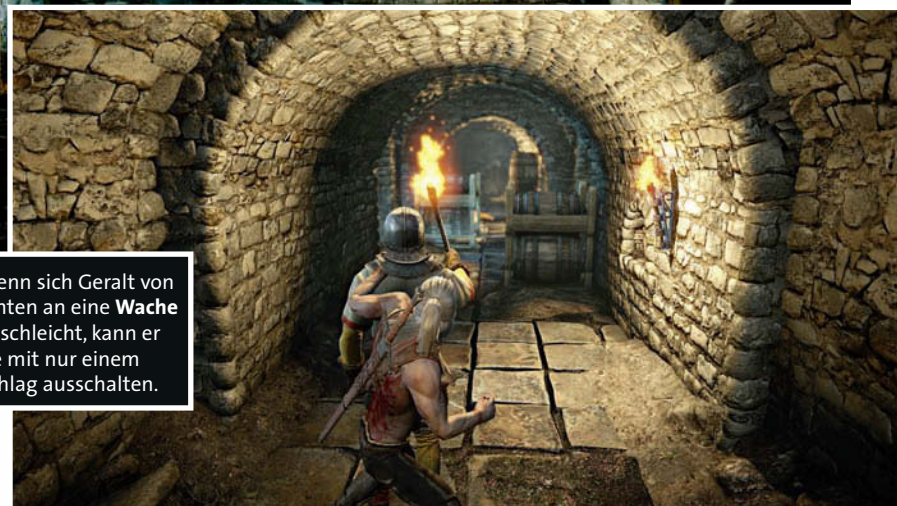
★ Geralt von Riva ist ein so genannter Witcher, ein besonders starker und mit übermenschlichen Reflexen ausgestatteter Schwertkämpfer. Witcher werden nicht geboren, sondern mutieren nach und nach durch die Zufuhr von besonderen Tränken. In Temerien und den angrenzenden Ländern werden die Witcher als Monsterjäger angeheuert. Allerdings ist ihre Zahl stark zurückgegangen. Geralt gilt mittlerweile als einer der Letzten seiner Zunft.



CD Projekt nimmt es auch beim Foltern genau: Streckbank, **Eiserne Jungfrau** – alles da, was man braucht.



Gleich im Prolog muss Geralt aus dem **Kerker** einer Burg fliehen. Vorsichtige Spieler haben es dabei leichter.



Wenn sich Geralt von hinten an eine **Wache** anschleicht, kann er sie mit nur einem Schlag ausschalten.

Aurora Engine von Bioware (**Neverwinter Nights**) durch ein letztes Ausschöpfen ihrer Möglichkeiten noch einmal in bisher unbekanntem Glanz, ist es bei **Assassins of Kings** ein selbst programmiertes Grafik-Gerüst. Das kann alles, was moderne Engines können müssen: Shader-Effekte, darunter auch das so genannte Screen Space Ambient Occlusion, das eine Lichtbeeinflussung von nah beieinander liegenden Objekten simuliert, High Definition Range Rendering und dynamische Licht- beziehungsweise Schattenberechnung. Gerade Letzteres ist in **The Witcher 2** enorm wichtig, wird es doch wie im Vorgänger auch wieder permanente Tag-Nacht-Wechsel geben. Und die werden sich nicht auf ein simples »Licht an, Licht aus« beschränken, sondern uns Ansichten wie in gleißende Sonnenstrahlen getauchte Landschaften mit fast schmerzhaft grellen Überblendungseffekten oder von nebeliger Dämmerung verschleierte Flussauen präsentieren. Die zusätzlich satte Kolorierung von **Assassins of Kings** mag zwar nicht immer sonderlich realistisch sein, sorgt aber für einen weiteren ordentlichen Atmosphäreschub. Wenn Sie mit Geralt durch einen saftig grünen Wald unterwegs sind, in dem Blumen den Weg zieren, wirkt das märchenhaft. Märchenhaft schön.

Erinnern Sie sich noch an die ständig gleichen Typen von NPCs in Geralts erstem Abenteuer? Das soll in **The Witcher 2** nicht wieder passieren. Die Entwickler haben dafür eigens ein Tool erstellt. Mit nur ein paar Klicks kann man Gestalten andere Frisuren und andere Köpfe verpassen sowie andere Klamotten überstreifen. So will man eine erneute Attacke der Klonbevölkerung wie im ersten Teil verhindern. Und dass alle wichtigen Charaktere einzeln modelliert sind, versteht sich von selbst.

Doch um was geht's in **The Witcher 2: Assassins of Kings** eigentlich? Ein kantiger Typ, der sich schlicht Königsschlächter nennt, hat's auf die gekrönten Häupter von Temerien und den Umländen abgesehen, offenbar mit gutem Grund (den wir allerdings noch nicht kennen). König Foltest, Geralts Schützling aus dem ersten Teil, steht auch auf der Abschussliste des Mannes und seiner Verbündeten. Bei Letzteren handelt es sich unter anderem um die Scoia'tael, also um abtrünnige Elfen, die immer wieder Anschläge gegen die bestehende, von ihnen als ungerecht

empfundene Ordnung verüben. Aber da sind noch andere Gestalten. Gestalten, die Geralt nicht unähnlich erscheinen. Etwa weitere Hexer? Immerhin gilt seine Rasse als nahezu ausgestorben. Geralt will mehr aus seiner Vergangenheit er-

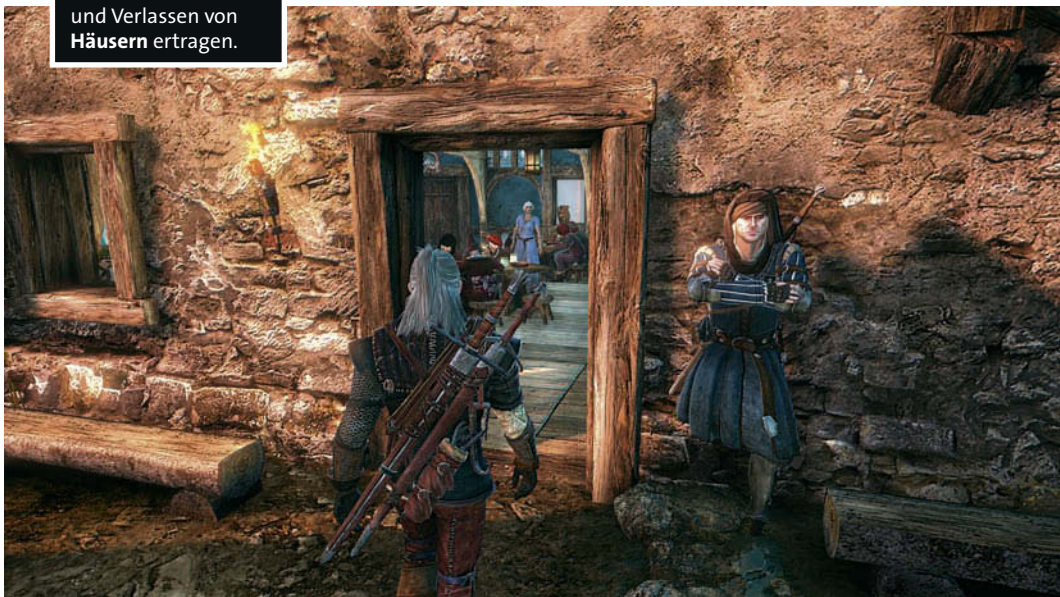
In The Witcher 2 gibt's keine Attacke der Klonbevölkerung.

fahren, um endlich den Schleier der Amnesie, der sich zu Beginn des Vorgängers über ihn gelegt hat, vollständig zu lüften. **The Witcher 2** verfügt also über zwei Haupthandlungen: die Jagd nach den Königsmördern und die Jagd nach Geralts Erinnerungen. Das Spiel wird laut Senior Producer Tomasz Gop einen Haufen Fragen klären, die der erste Teil aufgeworfen, aber unbeantwortet gelassen hat.

Assassins of Kings ist in fünf Akte aufgeteilt. Pro- und Epilog sollen vergleichsweise überschaubar sein, für die drei Akte dazwischen veranschlagen die Entwickler jedoch jeweils etwa zehn Stunden Spiel-

zeit. Damit bleibt **The Witcher 2** zwar hinter der Länge des Vorgängers zurück, verspricht aber deutlich abwechslungsreicher zu werden. Denn Geralt kommt mächtig rum: Nicht nur Temerien, das Reich von König Foltest, wird bereist, sondern auch angrenzende Länder. Der Auftakt im Prolog findet allerdings noch in Temerien statt. Foltest will eine Bastion von Königsuntreuen dem Erdboden gleich machen. Genauer: die Burg der Baronesse La Valette, die im ersten Spiel noch die Mätresse des Königs war. Dazu hat Foltest eine gewaltige Belagerungsarmee aufgeföhrt. Unter den zahllosen Soldaten auch die Magierin Triss und eben Geralt. Geralt befindet sich eigentlich nur wegen seiner Liebe zu Triss vor Ort, die dem König treu ergeben ist. Schnell wird der weißhaarige Held aber zur zentralen Figur der Geschehnisse. Die Königsschlächter schalten sich ein, die vermeintlich lächerlich einfache Burgeinnahme (übrigens eine von drei riesigen Schlachten im Spiel) wird zum Fiasko, Geralt landet im Kerker der Burg, die Baronesse wird auch gefangen genommen. Gleich in dieser Situation zeigt **The Witcher 2**, dass die Entwickler nicht nur im großen, handlungsübergreifenden Rahmen auf Vielfalt und alternative Verläufe setzen, sondern auch im Kleinen reichlich Variationen ins Spielgeschehen bringen wollen. Laut Konrad Tomaszkiewicz, einem der Lead Designer des Spiels, dürfen wir eine Quest auf minimal zwei, maximal auf vier Wegen lösen. Geralt hängt im Kerker in Eisen gekettet und kann sich nun auf zweierlei Varianten aus der misslichen Lage befreien: Entweder er öffnet seine Fesseln selbst und macht anschließend die tumben Wachen darauf aufmerksam, die dann die Zelle stürmen und von ihm im Faustkampf auseinander

Endlich müssen wir keine Ladebildschirme mehr beim Betreten und Verlassen von Häusern ertragen.



Hexer 1 vs. Hexer 2

CD Projekt ändert zwar nichts am grundlegenden Konzept (handlungsübergreifende Entscheidungen, viel Gewalt, derbe Worte, Sex), aber **The Witcher 2** wird in vielerlei Hinsicht anders als der Vorgänger. Wir haben die sechs wichtigsten Unterschiede zusammengestellt.

THE WITCHER

★ Im ersten **The Witcher** werkelt Bio-ware's Aurora Engine (Neverwinter Nights). Die Engine beherrscht zwar Echtzeit-Licht und -Schatten, ist aber sonst vergleichsweise schwach und eingeschränkt.

★ CD Projekt hat errechnet, dass Spieler in **The Witcher** während des Abenteuers im Durchschnitt 700 Ladebildschirme sahen.

★ Das Kampfsystem in **The Witcher** war eher indirekt. Man bestimmte durch eine Vorauswahl den Kampfstil des Helden und klickte gelegentlich, wenn ein Zeichen auf dem Bildschirm erschien.

★ In **The Witcher** gab's im Laufe des Spiels nur wenige neue Klamotten für den Heldenleib. Das wird sich grundlegend ändern.

★ Im ersten **Witcher**-Abenteuer konnte Geralt sich etwa Tränke und Tinkturen brauen. Das war's mit dem Crafting.

★ Geralt scheiterte in **The Witcher** an Hecken, an Zäunen, an kleinen Kanten. Springen konnte der Mann schlicht nicht.

THE WITCHER 2

★ Für **The Witcher 2** hat CD Projekt eine eigene Engine (Tsood) und zahlreiche Tools programmiert, die modernsten Ansprüchen genügen. Die Engine beherrscht etwa Space Screen Ambient Occlusion.

★ In **The Witcher 2** soll laut den Entwicklern nur zwischen den insgesamt fünf Akten geladen werden, also genau vier Mal.

★ In **The Witcher 2** laufen die Kämpfe nun dynamisch ab, Sie hauen also stets aktiv (auf den blau markierten Gegner) zu, streuen Zaubersprüche ein und bauen so beispielsweise Kombo-Angriffe auf.

★ In **The Witcher 2** sollen für jedes Körperteil (Kopf ausgenommen) 30 neue Fummel mit unterschiedlichen Werten versteckt sein.

★ Im Nachfolger findet Geralt Pläne und Rezepte, mit denen Handwerker für ihn neue Klamotten und Waffen herstellen.

★ In **Assassins of Kings** darf Geralt über Brüstungen flanken, Hindernisse überspringen und Steilhänge erklimmen.

genommen werden. Oder der Hexer reizt die beiden Kerle so sehr (»Feiglinge!«), dass sie hereinkommen, ihm die Handschellen abnehmen, um ihn Mann gegen Mann zu vertrimmen. Nach der Kloppelei macht sich Geralt auf den Weg raus aus den Katakomben. Wer's geschickt anstellt, wird dabei keine größere Auseinandersetzung vom Zaun brechen. Fackeln lassen sich löschen, der Held kann ungelesen durchs Dunkel schleichen und einzelne Gegner von hinten ausknipsen. Wenn Sie Geralt möglichst im Verborgenen durch die Katakomben lenken, dann ist es nicht unwahrscheinlich, dass sein Blick irgendwann auf einen Licht-

strahl fällt, der sich vor ihm durch eine Lücke in einer Wand quetscht. Natürlich lassen Sie den Hexer dann durch den neugierig machenden Spalt linsen: Eine hübsche und nur noch dürrtügig bekleidete Frau mit üppigem Vorbau hängt in Ketten, die Baronesse La Valette selbst. Neben ihr ein in Schwarz gehüllter Koloss. Der Mann grillt eine Eisenstange über einem offenen Feuer knusprig. Seine Absicht ist sonnenklar, auch ohne die drohenden Worte, die er ausstößt: Folter! Doch die Burgherrin bleibt gelassen, fast schon



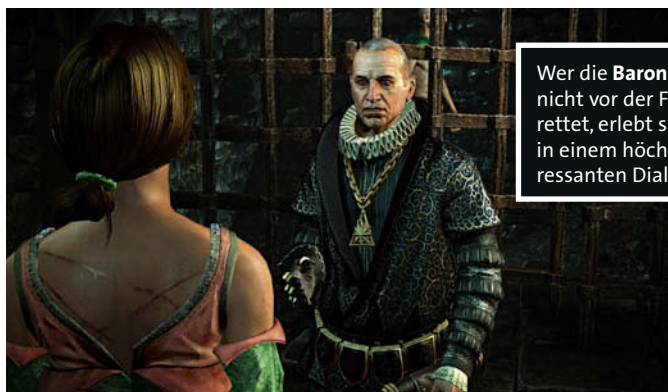
Die Zauberin Triss Merigold kennen wir schon aus dem ersten Teil. Sie war darin Geralts erste Bettgesellin.

Der Witcher in Kino und Fernsehen

Geralt von Rivas Karriere begann als Kurzgeschichtenheld, später mauserte er sich zur Romanfigur aus der Feder des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Bereits 2001 erschien in Polen ein Kinofilm rund um den charismatischen Monsterjäger. Aufgrund des Erfolgs in den polnischen Kinos drehte man gleich eine 13-teilige TV-Miniserie hinterher. Der Kinofilm ist erst in diesem Jahr, genauer Anfang Mai, hierzulande unter dem Namen »Geralt von Riva – Der Hexer« auf DVD (ca. 15 Euro bei Amazon) erschienen.



Michał Żebrowski verkörperte Hexer Geralt in der Serie und im Kinofilm.



Wer die **Baronesse** nicht vor der Folter rettet, erlebt sie später in einem höchst interessanten Dialog.

kalt angesichts der heißen Zeit, die ihr bevorsteht. Rollenspiel-Gutmenschen fällt die Entscheidung an dieser Stelle nicht schwer, die Frau muss gerettet werden! Wenn Sie mit Geralt in die Folterkammer eindringen, sollten Sie sich allerdings auf eine harte Kloppelei gegen einen recht wehrhaften Zwischengegner einstellen. Der Kampf wird allein schon deswegen knifflig, weil der Hexer in dieser Situation nur eine Hose am Leib trägt. Sein Oberkörper ist nackt, kein Wams mit Werte steigernden Eigenschaften schützt den Mann vor den harten Schlägen.

Wer die Lücke in der Wand übersieht und so gar nicht erst einschreiten kann, erlebt die Baronesse nach der Folterung in einer Zwischensequenz, wie sie von Bewachern durch einen Gang ge-

führt wird und einige für den Helden recht interessante Worte spricht. Sie werden also bei einem nur einmaligen Durchspielen von **The Witcher 2** niemals alle der geplanten 256 und insgesamt 150 Minuten langen Cutscenes erleben können. An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis auf unseren Info-Kasten »Retten Sie Ihr Savegame!« (Seite 26): CD Projekt bemerkte uns gegenüber, dass die Burgherrin nicht zwingend im Spiel auftauchen wird. Alternativ kann's auch der Sohn der Dame sein – abhängig von Ihren Erlebnissen im ersten Witcher-Spiel.

Was uns bei der Flucht aus den Kerkern der Burg ein bisschen sauer aufgestoßen ist, ist die Gegner-KI. Patrouillierende Wachen sehen den Hexer nicht mal, wenn er genau neben ihnen im Schein ihrer Fackel auf dem Boden hockt. An der künstlichen Intelligenz der Feinde muss CD Projekt also noch gewaltig nachbessern. Auch der Faustkampf ist bisher kein Glanzlicht des insgesamt sehr vielversprechenden Spiels. Dabei handelt es sich um eine Art Quicktime-Minispiel. Sie müssen flugs auf Tasten drücken, die auf dem Bildschirm aufploppen, und Geralt kloppt so die brav nacheinander anstürmenden Wachen quasi automatisch windelweich. Das ist zwar nett anzuschauen und auch nicht so einfach, wie es sich hier lesen mag, wirkt aber im Spielfluss recht aufgesetzt. Zumal die restlichen Auseinandersetzungen mit Schwert und Magie dynamisch ablaufen. Ohne die vordefinierten Kampfstile des Vorgängers ist es in **The Witcher 2** an Ihnen, aktiv zuzuhauen und zu bestimmen, ob ein Schlag kräftig oder leicht ausfallen soll. Zusammen mit Magie und geschicktem Blocken sollen Sie so mächtige Kombos aufbauen dürfen. Übrigens: Im ersten Geralt-Abenteuer gab's nur fünf so genannte Zeichen, die dem ►►



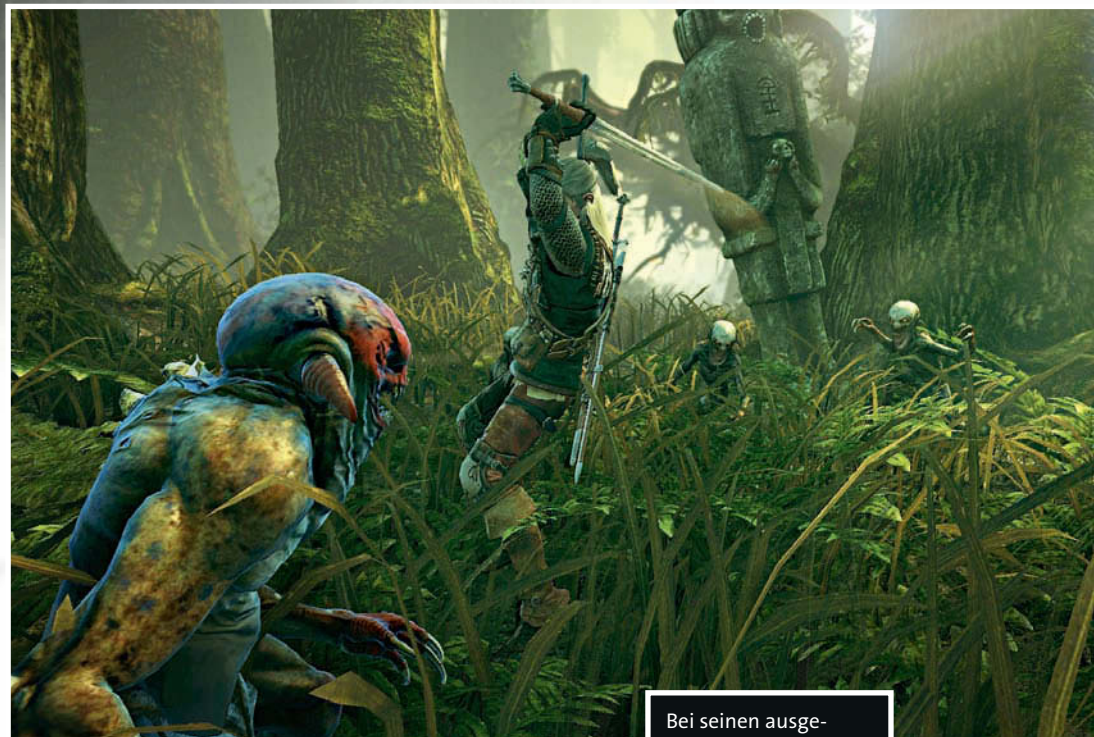
Dandelion, Barde und Freund von Geralt, ist auch wieder mit dabei. Und nach wie vor ein richtiges Großmaul.



Stimmige und beeindruckende **Panoramen** sollen uns in die richtige The Witcher-Stimmung bringen.



Zoltan, raubeiniger Gefährte Geralts aus dem ersten Teil, muss im zweiten vorm Galgen gerettet werden.



Bei seinen ausgedehnten Touren durch die Wälder muss Geralt oft gegen fiese **Monster** antreten.

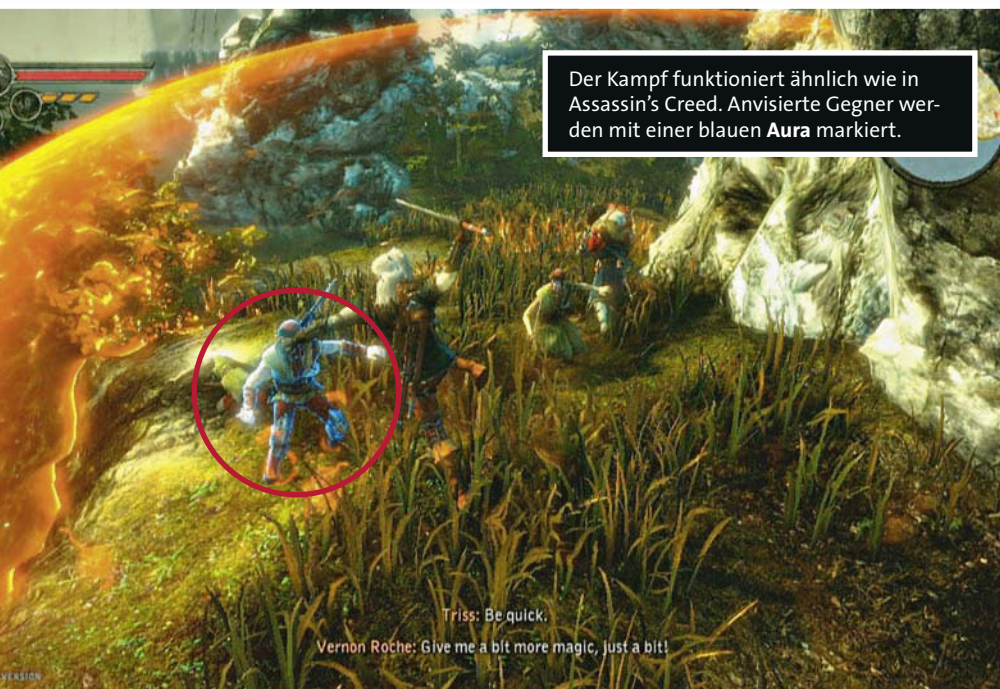
Hexer den Einsatz von Magie ermöglichten, in **Assassins of Kings** hat der Mann sechs parat. Viele Geralt-Fans wünschten sich einen magischen Schild, also einen Verteidigungszauber. CD Projekt ist diesem Wunsch nachgekommen.

Genau wie in den **Assassin's Creed**-Spielen schaltet das Spiel bei den Kämpfen abhängig von Geralts Blickrichtung durch die Gegner und markiert sie dabei mit einer blauen Aura. Bei unserem Besuch wurde Geralt probeweise durch ein Microsoft-Gamepad gelenkt. Damit wirkten die Schnetzeleien enorm flüssig. Aber **The Witcher 2** bleibt trotz optionaler Gamepad-Unterstützung zunächst mal ein PC-Spiel und wird auch als solches entwickelt. Eine spätere Portierung auf Konsolen ist jedoch durchaus vorstellbar.

Doch zurück zu den alternativen Handlungsverläufen: Wie der erste Teil steckt auch **The Witcher 2** voll von kleinen und großen Entscheidungen, deren Auswirkungen sich teilweise erst später im Verlauf des Spiels zeigen. Ein Beispiel: Gleich in einer der er-

sten Gemeinden, in der Geralt Halt macht, soll er seine zwei alten Kumpel Dandelion und Zoltan durch geschicktes Verhandeln und ein wenig Prügelei vorm Galgen retten. In einer Schlüsselsituation des Gesprächs schlägt Ihnen das Spiel eine aggressive und eine bedachte Antwortmöglichkeit vor. Wählen Sie die aggressive, geht die Rettung flott vonstatten. Wählen Sie indes die bedachte, entspinnt sich ein Dialog mit den Zuschauern der Hinrichtung über die im Ort stationierten Soldaten. Die Bewohner machen ihrem Unmut über die Besitzer Luft, Geralt lauscht, gibt verständnisvolle Kommentare ab und – schwupps – ist diese Gemeinde dem Hexer wohl gesonnen und wird ihn in Folge mit einem Schwung zusätzlicher Nebenquests versorgen. Im Falle des aggressiven Vorgehens gibt's die nicht.

Sich mit den Gemeinden in **The Witcher 2** gut zu stellen, ist zwar nicht zwingend nötig, erleichtert das Hexerleben allerdings enorm. Nur wenn Geralt gemocht wird, soll er an hilfreiche Informationen und zuweilen auch an äußerst nützliche



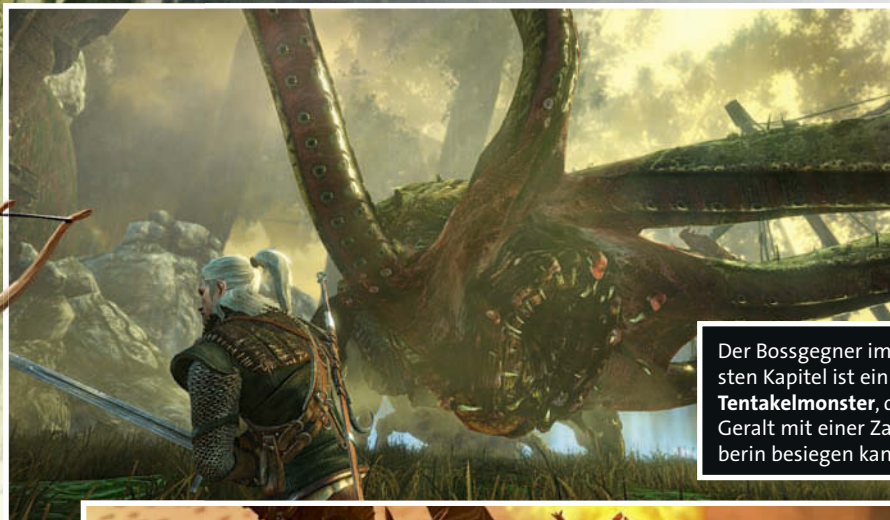
Der Kampf funktioniert ähnlich wie in **Assassin's Creed**. Anvisierte Gegner werden mit einer blauen **Aura** markiert.

Wenn Geralts Ansehen steigt, gelangt er an zusätzliche Quests.

Gegenstände gelangen. So gibt's beispielsweise nur unter bestimmten Umständen ein magisches Utensil, das den Kampf gegen ein riesiges Tentakelvieh (eines von drei gigantischen Bossmonstern im Spiel) deutlich erleichtert. Und nur unter bestimmten Umständen steht Ihnen eine Zauberin in diesem Kampf mit einer magischen Barriere zur Seite. Marek Ziemak, einer der Questautoren des Spiels, versichert uns auf die Frage nach der Nachvollziehbarkeit, dass ►►



Iorweth ist ein Führer der Scoia'tael. Er und seine Elfen kämpfen an der Seite des Königsschlächters.



Der Bossgegner im ersten Kapitel ist ein **Tentakelmonster**, das Geralt mit einer Zauberin besiegen kann.



Im zweiten Kapitel wartet ein gigantischer **Feurgolem** auf das Schwert Geralts. Man kann das Vieh aber auch mit einem Trick besiegen.

vorherige Entscheidungen keine völlig abwegigen oder nicht erahnbaren Folgen haben werden. Was Sie in **The Witcher 2** erleben, soll auch davon abhängen, welche Mitstreiter Sie sich für die Touren durch die Lande aussuchen. Geralt kann häufig einen Begleiter beziehungsweise eine Begleiterin für seine Quests wählen. Der Mann oder die Frau läuft dann selbstständig mit und kämpft auch selbstständig. Wählen Sie etwa zum Erkunden alter Elfenruinen die Magierin Triss, dann dürfen Sie und die Dame später in einem kitschigen Ambiente romantisch werden und zur Sache kommen. Haben Sie sich für den königlichen Spion Vernon Roche als Mitstreiter entschieden, gibt's kein Stelldichein. Da fällt die Wahl leicht. Apropos »Stelldichein«: Das Hopplahopp-Flachlegen stets williger Frauen des ersten Teils wird's in **The Witcher 2** nicht mehr geben. Zwar ist Geralt nach wie vor kein Jünger der Enthaltsamkeit, aber die erotischen Einlagen sollen stets einen logischen Teil der Handlung darstellen und

Retten Sie Ihr Savegame!

Wenn Sie noch einen Spielstand vom Ende des ersten Witcher-Teils haben, sollen Sie den in den zweiten Teil importieren können. Abhängig vom Finale des ersten Teils (es gab drei) wählt **The Witcher 2** dann eines von drei Intros aus. Außerdem soll's immer mal wieder Rückbezüge auf Ihre Entscheidungen aus Geralts Auftaktabenteuer geben. Wenn Ihnen ein Savegame fehlt, entscheiden Sie über den Beginn in einem vorgeschalteten Multiple-Choice-Dialog. Wir raten Ihnen aber, die Wartezeit auf **The Witcher 2** mit dem ersten Teil zu überbrücken. Dank umfangreicher Patches läuft das Spiel nämlich längst fehlerfrei.

nicht mehr nach dem Muster »Na, vögel?« – »Gerne!« ablaufen. Einem wichtigen Rollenspiel-Aspekt, der in **The Witcher** zu kurz kam, soll im Nachfolger mehr Aufmerksamkeit gewidmet werden: der Ausrüstung. Für jeden Körperpart (Kopf ausgenommen) hält **Assassins of Kings** 30 unterschiedliche Fummel mit unterschiedlichen Werten parat. Einige davon finden Sie im Handlungsverlauf, andere können Sie schlicht einkaufen, wieder andere stellen Handwerker für Sie her, den entsprechenden Plan, das nötige Kleingeld und die Zutaten vorausgesetzt. Auf unsere Frage nach besonders mächtigen Rüstungssets machen die Entwickler erst mal dicht. Doch als wir nicht locker lassen und nachbohren, lassen Sie sich doch Details zu den mächtigsten Items entlocken. So sollen Sie diese spezielle Ausrüstung nur finden, wenn Sie die Fähigkeiten von Geralt auch mal in ungewohnter Manier einsetzen und beispielsweise den so genannten Katzenblick anschmeißen, wenn er eigentlich gar nicht erforderlich ist. Dann entdecken Sie vielleicht eine mit normaler Sicht nicht zu erkennende Spur auf dem Boden, die Sie zu einem Versteck führt, wo die begehrte neue Waffe oder eine entsprechende Klamotte das unorthodoxe Vorgehen belohnen.

The Witcher 2: Assassins of Kings soll ein anspruchsvolles, ein ernstes, ein großes,

ein erinnerungswürdiges Rollenspiel werden. CD Projekt verlässt sich nicht einfach darauf, dass die zirka 1,5 Millionen Käufer des ersten Teils automatisch auch zum Nachfolger greifen werden, man nimmt sich der Ecken und Kanten des Vorgängers akribisch an, um sie abzuschleifen. Ohne das einmalige und raue Profil dabei zu gefährden, das das erste Hexerabenteuer so besonders gemacht hat. Die Anstrengungen der Entwickler sind enorm, die Ideen viel versprechend. **The Witcher 2** ist auf einem guten Weg, eines der besten Rollenspiele des kommenden Jahres zu werden. Das eigenständigste wird es ohnehin. **PET**



Mehrfach spielen!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

CD Projekt hat sich für **The Witcher 2** einen ganzen Schwung gelungener Neuerungen einfallen lassen. Der Schritt zur eigenen Engine erscheint mir mit die beste Idee, die der Entwickler hatte. **Assassins of Kings** sieht so unfassbar viel hübscher aus als der Vorgänger, transportiert aber trotz der satteren Farben noch immer eine düstere Grundstimmung. Wenn das Konzept der vielen alternativen Handlungsverläufe mit den sage und schreibe 16 Enden schlüssig funktioniert und die Entwickler die Summe der möglichen Bugs klein halten, dann werde ich mit Geralt sicher mehrfach auf die Jagd nach Königsschlächtern und Erinnerungen gehen. Hoffentlich ohne Bugs.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	2011
	A New Beginning	Adventure	Daedalic	09/10	Sehr gut	8. Oktober 2010
	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
NEU	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	–	–	4. Quartal 2011
	Battlefield: BC 2: Vietnam	Shooter-Addon	Dice	–	–	1. Quartal 2011
NEU	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	–	–	4. 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
	Civilization 5	Rundenstrategie	Firaxis	05/10, 09/10	Sehr gut	24. September 2010
UPDATE	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10	–	25. März 2011
UPDATE	Darksiders	Action-Adventure	Vigil Games	05/10	–	24. September 2010
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	–
	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10, 08/10	–	28. Januar 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10, 10/10	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08, 11/09	Sehr gut	2012
NEU	Die Sims: Mittelalter	Strategiespiel	The Sims Studio	–	–	1. Quartal 2011
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Bioware	09/10	–	März 2011
	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
	Emergency 2012	Echtzeit-Strategie	Quadrige Games	–	–	4. Quartal 2010
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	05/10, 09/10	Sehr gut	24. September 2010
	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	4. Quartal 2010
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Obsidian	05/10, 07/10	Ausgezeichnet	22. Oktober 2010
	Fifa 11	Sportspiel	Electronic Arts	–	–	30. September 2010
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	–	–	3. Quartal 2010
UPDATE	Final Fantasy 14	Online-Rollenspiel	Square Enix	–	–	30. September 2010
UPDATE	Fußball Manager 2011	Manager	Bright Future	–	–	28. Oktober 2010
	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	1. Quartal 2011
	Gray Matter	Adventure	Wizarbox	–	–	Oktober 2010
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10	–	2011
UPDATE	H.A.W.X. 2	Actionspiel	Ubisoft Bucharest	–	–	3. September 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
UPDATE	Lara Croft a. t. Guardian of Light	Actionspiel	Crystal Dynamics	–	Gut	28. September 2010
	Lego Universe	Online-Rollenspiel	Net Devil	–	Gut	26. Oktober 2010
	Lionheart: King's Crusade	Strategiespiel	Neocore	–	–	17. September 2010
UPDATE	Lost Planet 2	Actionspiel	Capcom	–	–	Oktober 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	Might and Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10	–	1. Quartal 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	3. Quartal 2010
UPDATE	Nail'd	Rennspiel	Techland	–	–	22. Oktober 2010
	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Criterion	08/10	–	18. November 2010
NEU	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10	–	2011
	Pirates of the Caribbean: A. d. V.	Actionspiel	Propaganda Games	–	–	3. Quartal 2010
	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10	–	2011
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	15. September 2011
	Shogun 2: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	08/10	–	2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	–	–	2011
	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
	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	April 2011
UPDATE	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Eden Games	06/10	Sehr gut	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
UPDATE	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10, 10/10	–	März 2011
	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10, 09/10	Sehr gut	14. September 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09, 09/10	Ausgezeichnet	4. Quartal 2010

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals per Preview vorgestellt.

Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Preview

Deus Ex: Human Revolution
Unsere Hauptpreview dieser Ausgabe wirft einen frischen Blick auf den vielversprechenden Genre-Mix, der in einem halben Jahr erscheinen soll.



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.

Das kommt im September

Patrizier 4	Kalypso	02.09.2010
H.A.W.X. 2	Ubisoft	03.09.2010
Jekyll & Hyde	Bitcomposer	03.09.2010
R.U.S.E.	Ubisoft	09.09.2010
Die Sims 3: Gib Gas	Electronic Arts	09.09.2010
Schlag den Raab	Namco Bandai	10.09.2010
Two Worlds 2	Topware	14.09.2010
Front Mission Evolved	Square Enix	17.09.2010
Lionheart: King's Crusade	Paradox	17.09.2010
Civilization 5	2K Games	24.09.2010
Darksiders	THQ	24.09.2010
F1 2010	Codemaster	24.09.2010
Dead Rising 2	Capcom	28.09.2010
Lara Croft a. t. Guardian of Light	Square Enix	28.09.2010
Fifa 11	Electronic Arts	30.09.2010
Final Fantasy 14	Square Enix	30.09.2010

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Crysis 2	↑	3
3	Arcania: Gothic 4	↑	4
4	Dragon Age 2	↑	15
5	Deus Ex: Human Revolution	↑	6
6	Civilization 5	↑	8
7	Call of Duty: Black Ops	↓	5
8	F1 2010	↑	—
9	Star Wars: The Old Republic	—	9
10	Battlefield 3	↑	12
11	Guild Wars 2	↑	13
12	Half-Life 2: Episode 3	↑	14
13	Mass Effect 3	↓	10
14	World of Warcraft: Cataclysm	↑	20
15	The Witcher 2: Assassins of Kings	↑	21
16	Fallout: New Vegas	↓	11
17	Dead Space 2	—	17
18	Assassin's Creed: Brotherhood	↓	16
19	Battlefield: Bad Company 2: Vietnam	↑	25
20	Portal 2	↑	23
21	Batman: Arkham City	↑	—
22	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	—
23	Assassin's Creed 3	↓	18
24	Need for Speed: Hot Pursuit	↑	—
25	Alice: Madness Returns	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 09/10

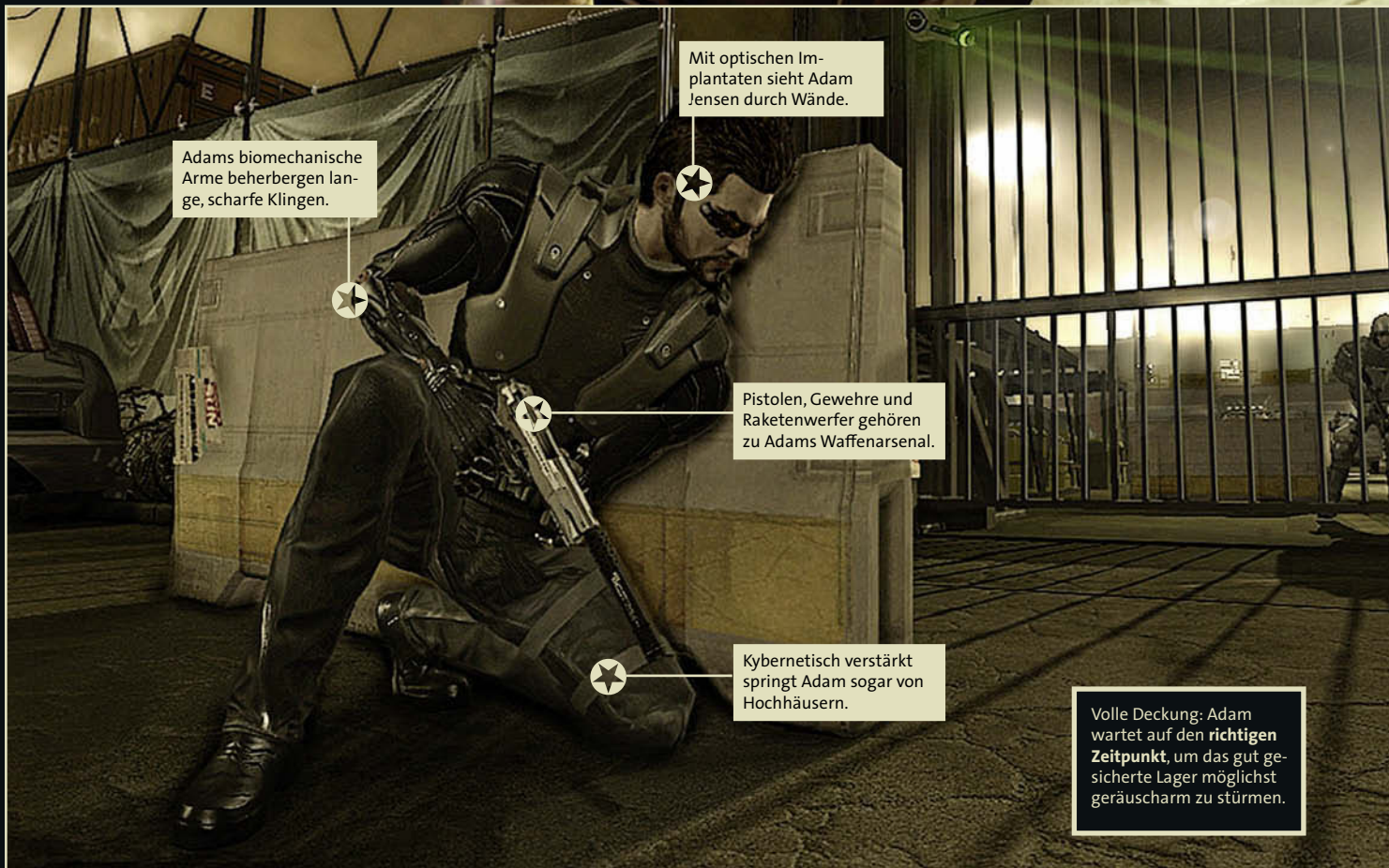
+ Stärken

- + spielerische Entscheidungsfreiheit mit vier möglichen Handlungswegen
- + massig Implantate und Waffen
- + fordernde Haupt- und Nebenmissionen
- + tiefgehende Dialoge
- + sehr stimmungsvolle globale Schauplätze

- Schwächen

- Ladepausen vor einigen Gebieten
- weniger Realismus als im ersten Deus Ex

Schießen, schleichen, knobeln, reden: Mit bio-mechanischen Implantaten gehört Ihnen die Zukunft. Von Roland Austinat



Adams biomechanische Arme beherbergen lange, scharfe Klingen.

Mit optischen Implantaten sieht Adam Jensen durch Wände.

Pistolen, Gewehre und Raketenwerfer gehören zu Adams Waffenarsenal.

Kybernetisch verstärkt springt Adam sogar von Hochhäusern.

Volle Deckung: Adam wartet auf den **richtigen Zeitpunkt**, um das gut gesicherte Lager möglichst geräuscharm zu stürmen.

Deus Ex

Human Revolution

Angeschaut

 Genre **Rollenspiel-Shooter** Publisher **Square Enix** Entwickler **Eidos Montréal** (Deus Ex: Human Revolution ist das Erstlingswerk)
 Termin **1. Quartal 2011** Status **zu 80 % fertig**
[GameStar.de: Quicklink: 6976](#)


Transparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die im Jahr 2027 arg dünn gesät sind. Vor allem, wenn wir Adam Jensen fragen, Sicherheitsexperte für eine Firma, die biomechanische Implantate entwickelt. Beim Anschlag einer Untergrundorganisation auf seinen Arbeitgeber verlor Jensen unter anderem beide Arme, an deren Stelle er jetzt biomechanische Versionen besitzt. Adam verfolgt die Spur der Drahtzieher des Überfalls rund um den Globus, Detroit, Shanghai und Montreal sind drei der fünf Städte, denen er einen Besuch abstattet. Doch egal in welcher Zeitzone er sich im Rollenspiel-Shooter **Deus Ex: Human Revolution** aufhält: Vorsicht und Misstrauen sind Adam Jensens stete Begleiter, denn er kann niemandem mehr trauen.

Transparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die im Jahr 2010 ganz groß geschrieben werden. Vor allem, wenn es um die Designer bei Eidos Montréal geht, die wir für einen exklusiven Blick auf **Deus Ex: Human Revolution** besuchten. So langsam wird es ernst für die rund 120 Mitarbeiter, denn nach gut drei Jahren Entwicklungszeit bleiben jetzt nur noch sechs Monate, bis der Titel in den Läden stehen soll. Außerdem ist der dritte Teil der **Deus Ex**-Saga, inhaltlich 25 Jahre vor dem Ur-**Deus Ex** angesiedelt, das erste Werk der Crew aus Montreal. Sie will und muss damit ihr Können unter Beweis stellen.

Doch von dem Druck, der deshalb mit Sicherheit auf dem Team lastet, ist bei unserem Besuch nichts zu spüren. Studiochef Stéphane D'Astous räumt sich sogar zwei Stunden in seinem wahrlich vollen Terminkalender frei, um uns die



Fünf Fragen an David Anfossi

Beim Producer David Anfossi laufen alle Entwicklungsfäden von Deus Ex: Human Revolution zusammen.

GameStar Wie stellt ihr sicher, dass wir zum Spielbeginn eine gut informierte Entscheidung für eine der vier Implantat-Spezialisierungen Schleichen, Schießen, Hacken und Reden treffen?

David Anfossi In der ersten Stunde geben wir euch einen Überblick über die Möglichkeiten, die euch die vier Spezialisierungen bieten. Erst danach müsst ihr euch entscheiden, in welche Richtung ihr Adams Körper ausbauen wollt.

► **Wir haben bisher nur die Xbox-360-Fassung eures Spiels gesehen. Wie unterscheidet sich die PC-Version davon?**

◀ Bei Story und Spielwelt sind alle Versionen identisch. Wir wissen aber, dass PC-Spieler ein anspruchsvolles Völkchen sind. Deshalb arbeitet einer unserer Designer ausschließlich an der PC-Steuerung und der an den PC angepassten Gegner-KI. Außerdem kooperieren wir mit einem großen Hardwarehersteller,

um die PC-Fassung technisch stärker aufzubohren, etwa mit mehr physikalisch korrekten Details.

► **Deus Ex: Human Revolution besitzt keinen Mehrspielermodus.**

◀ Genau. Zwar belegen Studien, dass man von einem erfolgreichen Einzelspielertitel 1,5 Millionen Exemplare verkaufen kann, doch das reicht heutzutage bei weitem nicht zur Amortisierung der Entwicklungskosten. Massive Online-Titel wie Call of Duty oder World of Warcraft verkaufen fünf und mehr Millionen Exemplare. Als Produzent sitzt man da in der Zwickmühle, denn eigentlich müsste man zwei Spiele auf die Beine stellen: einen Online- und einen Offline-Titel. Das Team wird dafür aber nur um zehn oder 15 Personen aufgestockt. Wenn wegen der zusätzlichen Mehrspieler-Komponente dem Einzelspielerteil der Schliff fehlt, leidet das ganze Spiel darunter, qualitativ und

bei den Verkaufszahlen. Deshalb machen wir einen klaren Schnitt und konzentrieren uns allein auf die Solo-Erfahrung.

► **Auf welches Spieldetail bist du besonders stolz?**

◀ Ganz klar auf unsere Takedown-Manöver, mit denen ihr mehrere Gegner gleichzeitig unschädlich macht. Derzeit gibt es 42 verschiedene, sowohl in einer tödlichen als auch einer nichttödlichen Variante. Cool ist auch, dass Adam einen Gegner durch eine Wand hindurch sehen und dann mit seinen Armen durch die Wand schlagen kann.

► **Was sehen eure nächsten sechs Entwicklungsmonate aus?**

◀ Wir werden uns in erster Linie damit beschäftigen, das Spiel perfekt auszubalancieren und es auf Hochglanz zu polieren. Schon vor sechs Monaten habe ich meinen Kollegen gesagt: Jetzt ist Schluss mit neuen Ideen! Wir hatten so viele, dass es für zwei Spiele gereicht hätte.

Rund 40 vergnügungswütige Gäste amüsieren sich im Nachtclub.

Die Zukunft ist robotisiert: Gelegentlich bekommt es Adam auch mit übermannsgroßen Gegnern wie diesem Mech zu tun.



oder erweitern. Wir merken uns: Laut Plan bietet das nächste **Thief** derzeit rund zehn Stunden Spielspaß.

Zurück zu **Deus Ex**: Auch bei unseren Gesprächen mit dessen Produzenten David Anfossi und dem Art Director Jonathan Jacques-Belletête geht es sehr offen zu. Pressesprecher André Vu steckt nur sporadisch seinen Kopf in den Konferenzraum, in dem wir uns unterhalten – eine Seltenheit in der sonst so überkontrollierten Spielebranche des Jahres 2010. Erfrischend auch die Begeisterung, die alle Entwickler auch nach über drei Jahren versprühen, insbesondere, weil sie uns heute einen neuen Abschnitt des Spiels vorführen können. Es geht ins regennasse, nächtliche und etwas

Firmengeschichte und -philosophie zu erläutern. Bei einer Tour durch das Studio, das sich inzwischen auf eineinhalb Etagen ausgebreitet hat, gibt es keine Geheimnisse. Hängt da etwa ein wandfüllender, kompletter Story- und Szenario-Ablauf des Mittelalter-Schleich-

spiels **Thief 4**, an dem derzeit ein zweites Team arbeitet? Prompt erklärt uns Stéphane D'Astous, wie Abteilungen wie Design, Grafik, Sound und Programmierung diesen Plan nutzen, um ihre Arbeit zu koordinieren und gegebenenfalls den Verlauf der Geschichte ändern, kürzen



Der Barkeeper hat jeden Besucher im Blick. Auch den gesuchten Informanten?

Im Nachtclub **The Hive** versteckt sich ein Informant, der Adam bei der Aufklärung einer globalen Verschwörung helfen könnte.



Die Grafik ist **detailverliebt**: Beachten Sie die Szene im Hintergrund oder den Arm des Barkeepers.

heruntergekommene Detroit, der ersten Stadt, die wir in **Deus Ex: Human Revolution** besuchen. Etwa sechs Minuten nach dem Spielstart finden wir uns vor einer Polizeiwache wieder. Unser Ziel: die gerichtsmedizinische Abteilung im Keller des Gebäudes. »Wir könnten uns jetzt den Weg freischießen, doch wir probieren es lieber mit der Schleimethode«, erklärt David Anfossi. Dank kybernetisch verbesserter Sprungfähigkeit machen wir einen großen Satz über einen Zaun abseits des Hauptportals und finden uns vor einem abgesperrten Beamteneingang wieder. Dessen Schloss ist kein großes Hindernis: Mit einem Hack-Minispiel, bei dem wir uns im Kampf gegen die Zeit und immer auf der Hut vor dem Sicherheitssystem einen Weg durch zahlreiche

Knotenpunkte bahnen müssen, entriegeln wir das Schloss und bekommen dafür Erfahrungspunkte zum Neukauf oder zur Aufrüstung bestehender biomechanischer Implantate. Zum Glück war unsere Hackerfähigkeit auf dem benötigten Level, ansonsten wäre der Einbruch nicht ganz so leicht abgelaufen.

Im Innern der Polizeiwache huschen wir von Wand zu Wand, verstecken uns hinter Kisten und Fotokopierern und machen uns kurzzeitig unsichtbar, um einer Entdeckung zu entgehen. Durch die Wand hindurch sehen wir, wo sich Polizisten aufhalten, ein anderes Implantat hilft, den Blickwinkel einer Überwachungskamera zu erspähen. Nur einmal wird es brenzlig: im Keller, wo wir gerade so eben



von
MACHTGIER
besessen

Versprechen und Wirklichkeit

Einhalb Jahre ist es her, dass GameStar Deus Ex: Human Revolution (das damals noch Deus Ex 3 hieß) in einer großen Titelstory enthüllte. Danach herrschte lange Schweigen über das Projekt. Erst seit kurzem lässt sich das Team von Eidos Montréal wieder über die Schulter schauen, und wir können die Versprechen von damals mit dem aktuellen Stand vergleichen: In welcher Form haben es die großen Pläne ins Spiel geschafft?

VERSPRECHEN

- ✱ Adams Aufgaben sollen sich auf komplett unterschiedliche Art und Weise lösen lassen, zu jedem Zeitpunkt des Spiels.
- ✱ Adams Apartment verrät viel über seine Person und seine Vergangenheit, in seinem Leben treten mehrere starke Frauen auf, seine Aktionen sprechen sich herum.
- ✱ Ohne Implantate zeigt Deus Ex 3 kein Interface. Waffen und Implantate lassen sich stufenweise verbessern, Adam kann vertikal Hochhäuser hinablaufen.
- ✱ Gegnergruppen besitzen einen starken Anführer, der die Taktik der gesamten Gruppe bestimmt. Multi-Kills schalten mehrere Feinde auf einen Streich aus.
- ✱ Adam soll sich während eines Gesprächs umsehen können, Aktionen beobachten und obendrein die Mimik seiner Gesprächspartner analysieren.

AKTUELLER STAND

- ✱ Stimmt absolut. Es gibt keine reinen Schieß-, Schleich-, Knobel- oder Gesprächs-levels, alle Aktionen sind jederzeit drin.
- ✱ Apartment und Frauen sind wie geplant vorhanden, storyrelevante Schlüsselfiguren reagieren in den Dialogen auf Adams vorangegangene Handlungen.
- ✱ Das Interface ändert sich mit Adams aufrüstbaren Waffen und Implantaten. Ein Implantat ermöglicht es Adam, von Häusern und noch höheren Orten zu springen.
- ✱ Anführer existieren und unterscheiden sich optisch und taktisch von ihren Helfern. Mit Takedown-Manövern gehen mehrere Gegner auf einmal zu Boden.
- ✱ Mit den richtigen Implantaten liest Adam in seinen Gegenübern wie in einem Buch. Währenddessen beobachtete Türkombinationen merkt er sich automatisch.



Wer keine Lust aufs Schleichen, Reden und Knobeln verspürt, lässt Adam einfach zur Waffe greifen.



Shanghai im Jahr 2037: Wie ein Spinnennetz hängt eine zweite Stadtebene mit noch mehr Häusergewirr über der Metropole.

noch einen Cop ins Reich der Träume schicken können. Gewitzt schleifen wir den Burschen hinter uns her, denn ein Chip in dessen Körper öffnet per Funk eine weitere Sicherheitsschleuse. Ein paar Meter weiter wartet der Gerichtsmediziner auf seinen Feierabend und lässt uns nach kurzem Gespräch mit einem frisch angelieferten Leichnam allein. Aus diesem entfernen wir einen gesuchten Neuralchip – wohl bekomm's.

Apropos Gespräche: Wie wäre der Einsatz im Polizeipräsidium mit geschliffener Sprache abgelaufen? »Dabei helfen euch ebenfalls entsprechende Implantate«, erklärt Jonathan Jacques-Belletête. »Mit denen erkennt ihr zum Beispiel, dass sich die Pupillen eurer Gesprächspartner weiten oder dass sie ins Schwitzen geraten, was Rückschlüsse auf den Wahrheitsgehalt ihrer Aussagen zulässt.« Gespräche selbst laufen sehr dynamisch ab, simples Abklappern von Themenlisten wie in manchen Adventure- und Rollenspielen gibt es nicht. »Es geht in Human Revolution stärker um euer Auftreten als darum, die richtigen Antworten in einem Dialogbaum zu wählen«, fügt Jonathan hinzu. In einem Gespräch stehen uns beispielsweise die Aktionen »Mitgefühl zeigen«, »Einschüchtern« oder »Loben« zur Auswahl. »Für jedes Gespräch mit Schlüsselcharakteren haben unsere Autoren 15 bis 20 Minuten Dialog geschrieben«, verrät David Anfossi. »Die hört ihr natürlich nicht alle beim ersten Durchspielen.« Das bedeutet anderer-

seits aber nicht, dass jede Person, der wir im Spiel begegnen, abendfüllende Geschichten zu erzählen hat. Das wäre bei etwa 40 Figuren, die allein im Nachtclub The Hive abhängen, eine doch etwas langatmige Angelegenheit.

Vier Autoren haben vier Jahre an **Deus Ex: Human Revolution** geschrieben – nicht nur massenweise Dialoge und eine rund 20 Stunden lange Hauptgeschichte, sondern auch etliche Nebenstorys. »Darin müsst ihr aber keine entlaufene Katze suchen«, grinst David Anfossi und betont: »Unsere Missionen sind nicht zufallsgeneriert, sondern allesamt handgeschrieben. Ihr erfahrt darin beispielsweise mehr über die Hauptfiguren des Spiels und deren Beziehungen unter-

einander. Ihr hackt euch in Computer ein, um dort E-Mails über euch und die Verschwörungsgeschichte aufzuspüren.« Wer eher auf handfeste Argumente steht, darf sich nach gelösten Nebenaufgaben über Belohnungen wie Waffen und Implantate freuen, die es nirgendwo sonst im Spiel geben wird. Waffen und Implantate, die trotz ständiger Benutzung keine Leistungsfähigkeit einbüßen, sondern stattdessen in mehreren Stufen aufgerüstet werden. Wer sich jeder



Keine Zeichnung, sondern Spielgrafik: Straßenmärkte in einer engen Gasse in Shanghai.



Adam schleicht wahlweise unbehelligt an allen Personen vorbei, doch **Zwischengeg- nern** wie dem Elitesoldaten Barrett muss er sich stellen.



US-Korrespondent Roland Austinat albert mit **David Anfossi, Jonathan Jacques-Belletête** und dem Studiochef **Stéphane D'Astous**.

einzelner dieser Nebenaufgaben sowie der eigentlichen Story widmet, soll um die 35 Stunden zu tun haben.

Dass ein Spiel dieses Kalibers eine schlaue Speicherfunktionen benötigt, weiß auch David Anfossi: »Wir nutzen einerseits vorgegebene Speicherpunkte, um Euch übermäßige Laufereien zu ersparen, andererseits dürft ihr aber auch an jeder Stelle des Spiels selbst speichern.« Das klingt einfacher, als es ist. »Am Speichersystem haben wir während der gesamten Entwicklungszeit gearbeitet«, gesteht Anfossi. »Schließlich müssen wir neben eurem Helden und dessen Fähigkeiten die ganze Spielwelt unterbringen, mit allen räumlichen und zwischenmenschlichen Veränderungen, die ihr mit euren Aktionen verursacht habt.« Und fügt orakelnd hinzu: »Es gibt in Human Revolution zwar keine Tag-Nacht-Zyklen, doch eure Handlungen im Spielverlauf wirken sich auf den Zustand der Spielwelt aus.«

Transparenz und Vertrauen – zwei Tugenden, die man im Jahr 2010 nicht nur bei Eidos Montréal groß schreibt, sondern die auch von allen Besuchern erwartet werden. Wenige Stunden nach unserem Besuch erreichen uns Facebook-Freundes Anfragen von David Anfossi und Jonathan Jacques-Belletête. David mailt

uns sogar am Wochenende noch ein paar Gedanken zum Thema Mehrspieler-Modi in Einzelspieler-Titeln zu, aus denen sich ein spannender Dialog entwickelt. Und auf unsere Frage, welchen der möglichen Wege er im fertigen **Deus Ex: Human Revolution** zuerst einschlagen wird, antwortet der Produzent verschmitzt: »Action! Gesprächig und sozial muss ich hier den ganzen Tag sein.« **RA**



Ganz oben auf der Wunschlise

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Nicht alle Neuauflagen funktionieren, das kennen wir aus dem Kino: Für jeden Batman Begins und jeden Star Trek gibt es einen Rosaroten Panther und einen Starsky & Hutch. Von daher ist es kein Wunder, dass viele Fans eine Fortführung des PC-Klassikers Deus Ex eher skeptisch sehen.

Doch nach allem, was ich in Montreal gesehen und gehört habe, bin ich schwer beruhigt und schwer gespannt: Nur zu gerne würde ich selbst schon jetzt in die nahe Zukunft reisen, um Adam Jensen bei der Aufklärung der globalen Verschwörung zu helfen. Mögen Puristen spielerische Änderungen wie die sich automatisch regenerierende Lebensenergie kritisieren – die unterschiedlichen Lösungswege des Originals, die wirklich überall möglich sind, gibt es nach wie vor. Damit steht das neue Deus Ex ganz oben auf meiner persönlichen Wunschlise.



von RACHSUCHT zerrissen



+ Stärken

+ hat eine Story
+ Charakterzeichnungen

- Schwächen

- weniger Freiheit
- kein Multiplayer-Modus

In der Ferne brennt eine **Stadt** bis auf die Grundmauern nieder. Offenbar sollen die Siedlungen in **Red River** größer ausfallen als die in **Dragon Rising**.

Operation Flashpoint Red River

Der Nachfolger zu **Dragon Rising** will vor allem eine gescheite Story liefern - aber keinen Multiplayer-Modus. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Angeschaut

Genre **Taktik-Shooter** Publisher **Codemasters** Entwickler **Codemasters** (Operation Flashpoint: Dragon Rising, GS 11/09: 78 Punkte)
Sprache **Deutsch** Status **zu 60 Prozent fertig** Termin **2011**

GameStar.de: Quicklink: 7000

Es ist fast ein Déjà-vu: Wir sitzen in einem abgedunkelten Meetingraum in Southam, in dem Codemasters uns anhand einer Powerpoint-Präsentation und weniger Spielszenen den kommenden Taktik-Shooter **Operation Flashpoint: Red River** vorstellt. Genau so war es schon im Früh-

ling 2008, als uns der Entwickler und Publisher das erste Mal den Vorgänger **Dragon Rising** präsentierte und uns mit vollmundigen Versprechungen bezirrte. Damals klangen die Pläne für **Dragon Rising** atemberaubend und machbar. Immerhin demonstrierte uns Codemasters eine beispiellose Detailverliebtheit. Die spätere Realität sah indes anders aus. Vieles, was

für **Dragon Rising** versprochen worden war, fand nie den Weg ins Spiel. Entsprechend skeptisch lauschen wir den Worten des Kreativdirektors Sion Lenton. Gleich zu Beginn der Präsentation macht Lenton klar, dass auch **Operation Flashpoint: Red River** ein knallharter Taktik-Shooter bleiben soll. Wer von einer Salve getroffen wird oder in eine Mine läuft, ist tot. »Das ist nichts für schwache Nerven«, fügt Lenton mit einem Seitenhieb auf **Modern Warfare 2** und Co. hinzu. Für die fiktiven Missionen in **Operation Flashpoint: Red River** schickt uns Codemasters in der nahen Zukunft nach Tadschikistan, in ein Hochgebirgsland zwischen Afghanistan, Usbekistan, Kirgisistan und der Volksrepublik China. Hier brodet es nicht nur wegen der Nähe zu anderen großen Konfliktherden, sondern vor allem wegen der eigenen, wilden Vergangenheit: Mal war das Land unter der Herrschaft der Perser, dann der Hunnen und schließlich dem Kommando der Sowjetunion. Als Soldat sollen wir gegen aufständische Gruppen sowie abermals die Volks-

Wasser ist eine wichtige Ressource, gerade in Tadschikistan. Nur logisch, dass die Kriegsparteien an einem **Staudamm** aufeinander treffen.



Ob die Grafik des fertigen Spiels an diesen **Target Shot** herankommt? Dragon Rising war bei seinem Erscheinen optisch meilenweit von den frühen Zielbildern entfernt.



befreiungsarmee aus China kämpfen. Um Tadschikistan möglichst authentisch wirken zu lassen, sind die Entwickler dorthin gereist. Über 5.000 Fotos dienen als Grundlage für die digitale Version des Landes: Auf der etwa 200 Quadratkilometer großen Karte erstreckt sich eine bergige Landschaft, durch deren Mitte sich ein in viele Kanäle aufgeteilter Fluss schlängelt. Im ganzen Areal befinden sich Dörfer und Städte, die mit einigen gelungenen Details aufwarten.

Etwa einem alten Bus, der als Spielplatz dient, Haustüren in verwitterten Fassaden, die sich in einem kräftigen Blauton von der sandbraunen Umgebung abheben oder Schilder, die vor Minen warnen.

Wie fühlt es sich an, ein Soldat in einem fremden Land zu sein?

»Wie fühlt es sich an, ein Soldat in einem fremden Land zu sein, unter Menschen mit einer völlig fremden Kultur? Was hören und sehen die Soldaten in den Kriegsgebieten? Wissen sie überhaupt, warum sie dort sind? Und falls ja: Beeinflusst das ihre Fähigkeiten oder ihr Handeln?«, rätselt uns Lenton vor. Interessant: Das klingt, als würde sich Codemasters Gedanken um Charakterzeichnungen und eine Story machen. Also über Dinge, die wir bei **Dragon Rising** schmerzlich vermisst haben. Und siehe da, Lenton gibt zu, dass Codemasters bei **Operation Flashpoint: Dragon Rising** Fehler gemacht hat, gerade bei der Story, die – sagen wir es, wie es ist – nicht vorhanden war. Für **Red River** verspricht der Kreativdirektor in dieser Hinsicht Besserung. Der Preis dafür soll allerdings in einer Beschnei-

Keine echten Screenshots!

Wie schon zu Beginn der Berichterstattung über den Vorgänger Dragon Rising stellt Codemasters auch zu Red River zunächst keine echten Screenshots zur Verfügung. Bei den Artikelbildern handelt es sich um so genannte »Target Shots«, also um nachbearbeitete Bilder, die das Spiel in der Qualitätsstufe darstellen, die Codemasters erreichen möchte.

derung der Freiheit liegen, man will uns stärker führen. Das ist nichts Neues, schließlich war auch die Freiheit in **Dragon Rising** längst nicht so umfangreich wie noch zu Beginn versprochen. Zweifel am Einsatz sollen den **Red River**-Soldaten beispielsweise durch aufstachelnde Reden ausgetrieben werden. Um den Ernst der Lage zu unterstreichen, will Codemasters manche Zwischensequenzen in Wackeloptik umsetzen, wie wir sie aus Nachrichten aus Krisengebieten kennen.

Vor jeder Mission sollen Sie sich eine von vier Klassen aussuchen. Jede Klasse bringt Vorteile für das Team. Scouts erweitern etwa das Blickfeld der Gruppe. Egal, für was Sie sich entscheiden, in der Kampagne sind Sie stets der Anführer der Mannschaft und dürfen den Mitgliedern wie im Vorgänger Befehle erteilen. Neben der Singleplayer-Kampagne sollen in **Red River** auch einige Kooperations-Missionen stecken, einen richtigen Multiplayer-Modus wird es aber nicht geben. **PET**



Ohne Multiplayer?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich find's okay, dass Codemasters bei Red River die Freiheit runterregelt und uns zugunsten einer gescheiterten Handlung mehr führen will. Dass die Männer aus Southam eine Schlachtensimulation im Stile des ersten Operation Flashpoints nicht adäquat hinkriegen, haben sie ja schon unter Beweis gestellt. Den Versuch brauchen wir nicht noch mal. Aber dass man keinen gescheiterten Multiplayer-Modus anbieten will, kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Der macht doch die Langlebigkeit eines Taktik-Shooters aus!



von
BLUTDURST
getrieben



Die Kämpfe sollen in Guild Wars 2 wesentlich dynamischer ablaufen als in den Vorgängern. Besser animiert sind sie in jedem Fall schon.

Guild Wars 2

Mit ebenso mutigen wie bahnbrechenden Ideen will ArenaNet die Online-Rollenspielwelt revolutionieren. Zeit wär's. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre **Online-Rollenspiel** Publisher **NCsoft** Entwickler **ArenaNet** (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin **2011** Status **zu 70% fertig**

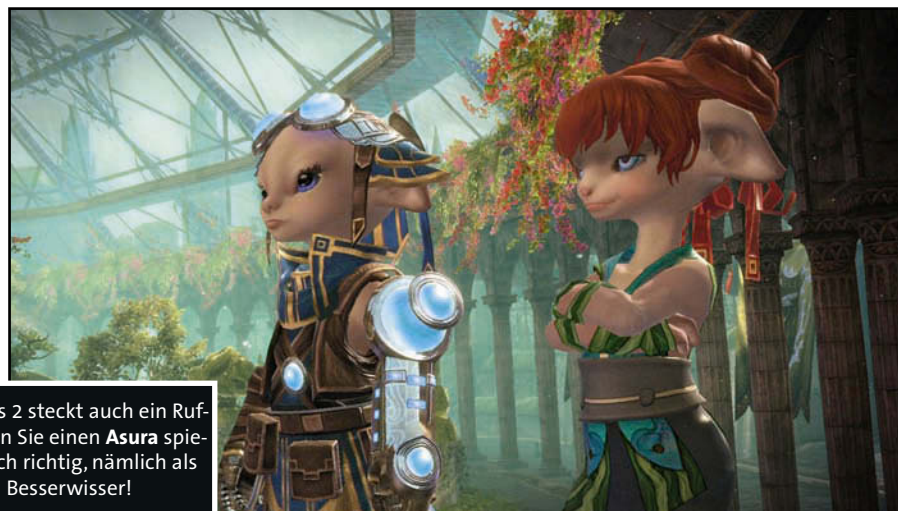
GameStar.de: Quicklink: 7003 Auf DVD: Trailer

Dass die Menschen bei ArenaNet anders ticken als der durchschnittliche Entwickler von Online-Rollenspielen (MMOs), wissen wir spätestens seit **Guild Wars: Prophecies**. Der erste, 2005 erschienene Teil der **Guild Wars**-Serie funktionierte gänzlich anders, als wir es bis dato von MMOs gewohnt waren. Statt einer riesigen zusammenhängenden Welt gab's für die Spieler nur Instanzen. Statt einer nicht enden wollenden Fülle von Quests der Kategorie »Bring mir zehn Oger-Ohren!« gab's eine Story mit Anfang und Ende. Statt klar definierten Berufen gab's Mischklassen mit zahllosen Fertigkeiten, von denen aber immer nur acht gleichzeitig in Gebrauch sein durften. Statt dem Recht des Stärkeren gab's in den PvP-Schlachten das Recht des Besseren: Erfolg oder Niederlage waren nicht von der Stufe oder der Ausrüstung abhängig, sondern vom Können der Spieler. Und

statt monatliche Gebühren abzurufen, mussten wir **Prophecies** lediglich kaufen und konnten es von da an ohne Einschränkungen spielen. An all dem hat sich auch mit den zwei weiteren **Guild Wars**-Kampagnen **Factions** (Anfang 2006) und **Nightfall** (Ende 2006) sowie dem Add-on **Eye of the North** (2007) nichts geän-

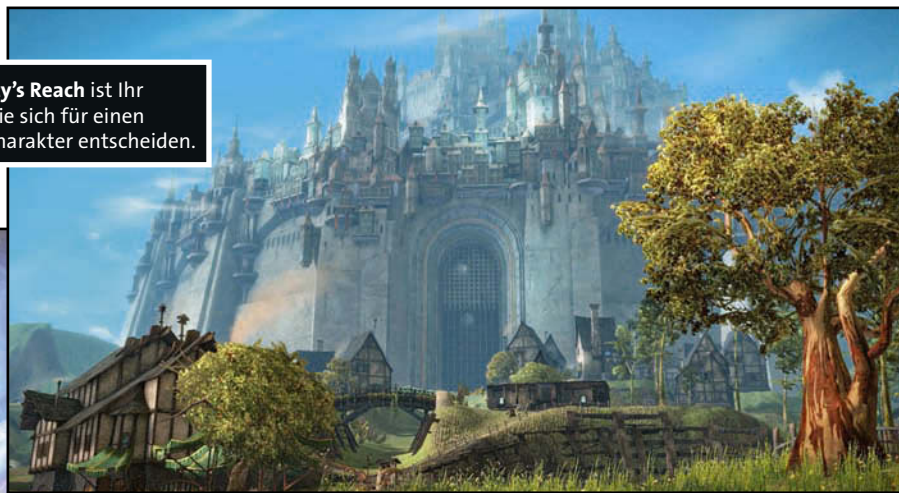
dert. Die Serie war und ist noch immer einzigartig. Nun rückt der Nachfolger **Guild Wars 2** in greifbare Nähe. ArenaNet hält dabei nicht nur am Bezahlmodell, sondern auch am Andersdenken fest.

Wer sich ein wenig mit Online-Rollenspielen auskennt und die Entwicklung

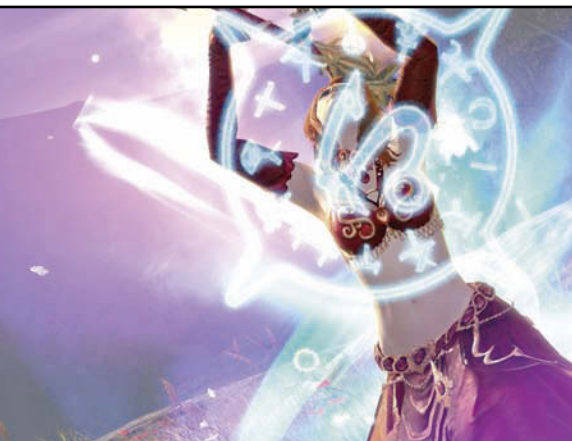


In Guild Wars 2 steckt auch ein Rufsystem. Wenn Sie einen **Asura** spielen, dann auch richtig, nämlich als hochnäsigen Besserwisser!

Die Stadt **Divinity's Reach** ist Ihr Startort, wenn Sie sich für einen menschlichen Charakter entscheiden.



Eine **Elementarmagierin** zaubert eine Glyph. Mischklassen wie in den ersten Spielen wird es in **Guild Wars 2** nicht geben.



des Genres verfolgt, wird bereits wissen, dass ArenaNet bei **Guild Wars 2** auf den üblichen Mechanismus des Questgebers verzichten will. Den typischen NPC mit Ausrufungszeichen über dem Kopf werden wir vergeblich suchen. Eine persönliche Geschichte, gespickt mit kleineren und größeren Entscheidungen, die das Erleben individualisieren sollen, soll den Spieler durch die Welt führen. Also ähnlich, wie wir es bisher nur aus Offline-Rollenspielen wie **The Witcher**, **Mass Effect** oder jüngst **Alpha Protocol** kennen. Bei unseren Reisen durch die Welt von Tyria werden wir immer wieder so genannte dynamische Ereignisse erleben. Mal greift eine Gruppe feindlicher NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) ein kleine Siedlung an, mal erscheint ein riesiges Monster, weil umherstreifende Helden dessen Brut dezimiert haben. Abhängig davon, wie

benquests) bei zirka 100 Stunden liegt, sind 90 Stunden gesprochener Text eine mehr als beachtliche Leistung und für Online-Rollenspiele sehr ungewöhnlich. Lediglich im ebenfalls 2011 erscheinenden **Star Wars: The Old Republic** dürfte es ähnlich viel auf die Ohren geben. Auch in anderen Punkten rückt ArenaNet vom MMO-Einerlei ab. Heiler-Klassen? Pustekuchen! Die Entwickler wollen die übliche Gruppenzusammensetzung »Schadenschlucker plus Schadenausteiler plus Heiler« aufbrechen. Vielmehr verfügt jede Klasse über Verteidigungs- und Selbstheilungsfertigkeiten, jeder ist also zunächst mal für sich selbst verantwortlich. Allerdings darf jeder Spieler jeden anderen wiederbeleben, sollte ein Kampf doch mal fatal ausgehen. Gibt's keinen Retter in der Nähe, stehen die aus den ersten **Guild Wars**-Teilen bekannten Wiederbelebungsschreine parat. Bevor es jedoch zum Charaktertod kommt, dürfen wir in einer letzten Kraftanstrengung noch mal um unser Leben ringen, selbst wenn die Gesundheitspunkte bereits auf null gesunken sind. Dann sind zwar unsere Fertigkeiten auch schwächer, aber vielleicht schaffen wir es dennoch, eine Auseinandersetzung für uns zu entscheiden. Falls ja, regeneriert unser Charakter zur vollen Stärke und darf weiter traben.

In den ersten **Guild Wars**-Spielen dürfen wir einen Charakter nur bis Stufe 20 leveln. Dann ist Feierabend. Zwar gibt's danach noch reichlich zu tun, aber der Motivationsmotor des Heldenaufstiegs steht still. In **Guild Wars 2** liegt die Höchststufe bei 80, wie es aktuell auch bei **World of Warcraft** (mit allen Erweiterungen) der Fall ist. Damit hört die Gemeinsamkeit zwischen ArenaNets MMO und Blizzards Online-Massenphänomen indes schon wieder auf. In **Guild Wars 2** soll's nicht

das genretypische anfangs flotte und später immer zähere Leveln geben. Die Charakterentwicklung, so verspricht ArenaNet, wird stets geschmeidig verlaufen, ohne mühsames Kämpfen um immer und immer mehr Erfahrungspunkte. Was macht aber ein Level-80-Charakter? Ist nach dem Story-Finale Schluss? Mitnichten! Selbst als ausgewachsener Held haben Sie noch längst nicht alles in der Welt von **Guild Wars 2** erlebt. Viele Gebiete werden Sie nur vom Hörensagen kennen. Also stehen Erkundungstouren und neue dynamische Ereignisse an. Damit ein Recke der Stufe 80 nicht den kleinen Tyrianern in den Startgebieten den Spaß verdirbt, behält er zwar beim Betreten eines Anfängergebiets seine mächtigen Klamotten und Waffen sowie seine Fertigkeiten, aber Werte wie Gesundheitspunkte und Stärke werden runterreguliert. Andersherum klappt das allerdings auch: Wenn Ihr Charakter beispielsweise erst Level 20 erreicht hat, Sie aber einen Freund in hochstufte Gebiete begleiten wollen, dann hebt **Guild Wars 2** Gesundheit und Stärke Ihres Helden auf das Niveau Ihres Begleiters. Doch Obacht: So was sollten Sie nur tun, wenn Sie die Kampagne bereits einmal erlebt haben und einen neuen Charakter mit einer neuen individuellen Geschichte spielen. Sonst verraten Sie sich am Ende noch, wie es ausgeht. Denn das große Finale wird dann doch immer gleich ausfallen. **PET**

Heilerklassen? Pustekuchen!

die Spieler sich in solchen Situationen verhalten (Erfolg oder Misserfolg im Kampf), soll sich die Landschaft von Tyria in permanenter Veränderung befinden. Denn auf solche Ereignisse folgen wieder andere, und so weiter und so fort. Das ist nicht nur neu im Genre, sondern auch fast zu schön, um wahr zu sein.

Die Story ist der zentrale Punkt von **Guild Wars 2**. Und die soll so intensiv wie möglich erzählt werden, ganz ohne Bildschirmtexte. 90 Stunden Sprachausgabe stecken laut den Entwicklern in **Guild Wars 2**. Davon werden Sie beim einmaligen Durchspielen der Story längst nicht alles zu hören bekommen. Trotzdem: Wenn man bedenkt, dass die Spielzeit eines **Dragon Age** (mit nahezu allen Ne-



Daumen drücken!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kann's nur immer wieder betonen: Wenn ArenaNet das alles so wie bisher beschrieben hinkommt, dann wird **Guild Wars 2** an den Grundfesten des Genres rütteln. Bis die hoffentlich zusammenstürzen, damit wir in Zukunft keine immer gleichen und strunzlangweiligen Sammelquests für 5.000 Erfahrungspunkte und ein wenig Gold erledigen müssen. Ich drück ArenaNet, dem Genre und mir die Daumen!

Heroes 6

Der Stern der Rundenstrategie steigt wieder: Nach Civilization 5 kehrt auch die Heroes-Serie zurück, behutsam erneuert. Von Christian Schmidt

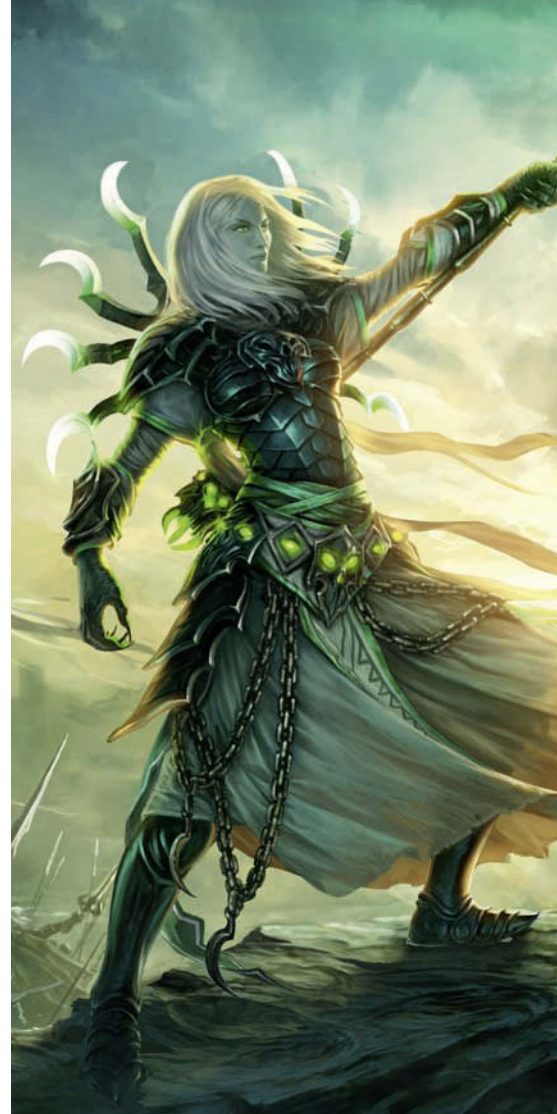
Angeschaut

Genre **Rundenstrategie** Publisher **Ubisoft**
Entwickler **Black Hole** (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)
Termin **1. Quartal 2011** Status **zu 60% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7004

Ach Pawel, Herzog des Griffin-Reichs, eine feine Familie hast du da: Von der eigenen Tochter ermordet! Natürlich wird Anastasia dafür hingerichtet, aber kurz darauf ist sie plötzlich als untoter Vampir wieder da. Dein ältester Sohn, Anton, wird Thronerbe, aber der hört seit seiner Kindheit Stimmen von Engeln und ist deshalb etwas kirre im Kopf. Und Anastasias Zwillingbruder Kiril ist vom Schicksal seiner Schwester so verdattert, dass er seinen Körper als Heimstatt für die Seele eines Dämons hergibt. Wen wundert's da noch, dass sich die Familie Griffin in **Heroes 6** erst mal gegenseitig die Köpfe einschlägt und dann in einen Krieg zwischen Engeln und Dämonen hineingezogen wird.

Die Griffin-Dynastie dürfte Spielern von **Heroes 5** noch wohlvertraut sein, denn das Vorgängerspiel von 2006 erzählte von deren König Nicolai und seiner patenten Frau Isabel. **Heroes 6** spielt 400 Jahre vor jener Epoche, im Mittelpunkt stehen Anton und vier seiner Geschwister, von denen jeder der Held einer eigenen (in beliebiger Reihenfolge spielbaren) Kampagne ist. Entsprechend tauchen im Spiel fünf Fraktionen aus einem Pool von insgesamt zehn auf, die es im **Might and Magic**-Universum gibt; im Vorgänger waren es noch sechs. Neben Anton (Zuflucht), Anastasia (Nekropolis) und Kiril (Inferno) wären da noch eine weitere Schwester und ein Halbbruder, deren Namen und Fraktionszugehörigkeit Ubisoft aber bislang noch verschweigt.



Aber hey, wir reden über **Heroes of Might & Magic**, wen interessiert da die Story? Nun ja, Ubisoft hat sich auch deshalb so viel Zeit mit der Fortsetzung gelassen, um das Fantasy-Universum der Serie weiter auszudefinieren: »Die Welt ist uns sehr wichtig«, sagt der Producer Erwan le Breton. »Heroes 6 wird ein stark erzählgetriebenes Spiel.« Le Breton leitet das interne Ubisoft-Team, das sich seit **Heroes 5** mit dem Seriendesign beschäftigt, die ei-



▲ Die unterschiedlichen Ausbaustufen und Gebäude der Städte werden nun direkt auf der Karte dargestellt, separate Stadtbildschirme gibt es nicht mehr.

◀ Die Sekundärheldin Sveltana reitet durch die neue Dschungellandschaft. Ebenfalls neu: Helden kommentieren während des Spiels Entdeckungen.

Das serientypische taktische **Kampfsystem** bleibt unangetastet, Änderungen gibt es vor allem bei den Truppentypen der Fraktionen.

Turn 1

Ghule sind eine der neuen Einheiten der Nekropolis. Sie sind nach den Vampiren die schnellste Kreatur der Fraktion, immun gegen Kontrollmagie und teilen massig Schaden aus (stecken aber schlecht ein).

Die **Helden** stehen wie gewohnt außerhalb des Kampfes und greifen nur indirekt ein.

Den **Abfolgebalken** übernimmt Heroes 6 aus dem Vorgänger, aber die Reihenfolge ist jetzt wieder festgefügt: Jede Einheit zieht nur einmal pro Runde.

Neu: Eine Iconleiste erlaubt schnellen Zugriff auf die **Zauber** der Helden.



gentliche Umsetzung erledigte damals das russische Studio Nival. Das ist für **Heroes 6** nicht mehr mit im Boot. »Wir hatten unterschiedliche kreative Ziele«, erklärt Erwan, »Nival wollte lieber Online-Rollenspiele machen.« Die Entwicklung übernahm stattdessen das ungarische Studio Black Hole, das zuletzt **Warhammer: Mark of Chaos** (2006) ablieferte. Zur Vereinheitlichung hat Ubisoft die Serie außerdem umbenannt, aus **Heroes of Might and Magic** wird nun

Die Hälfte aller Kreaturen wird ausgetauscht.

Might and Magic: Heroes 6. Neben dem klassischen Rundenstrategiespiel hat Ubisoft noch den Nintendo-DS-Ableger **Might and Magic: Clash of Heroes** und das unlängst gestartete Browserspiel **Might and Magic: Kingdoms** im Portfolio.

Aber, und das dürfte für zitternde Fans das Wichtigste sein, **Heroes 6** bleibt ansonsten weitgehend traditionell und erscheint vorerst ausschließlich für den PC. Tatsächlich sieht die Version, die uns in Paris präsentiert wurde, auf den ersten Blick genauso aus wie **Heroes 5**. Was nichts Schlechtes ist. In mancher

Hinsicht rudert der neueste Spross sogar noch ein Stück zurück in Richtung des bislang besten dritten Serienteils: das Initiativ-Kampfsystem wird wieder zur klassischen Rundenabfolge, bei den Helden gibt es pro Fraktion wieder die Einteilung in »Macht«- und »Magie«-Recken. Alle grundlegenden Mechanismen bleiben unangetastet: Kämpfe funktionieren wie eh und je, so auch die Kartenerforschung (samt Unterwelt), der Stadtbau und das Rollenspiel-System der Helden samt Inventar.

Erst auf den zweiten Blick zeigen sich Änderungen. Die wohl bedeutsamste: Von den vier seltenen Rohstoffen Quecksilber, Kristall, Edelsteine und Schwefel sind nun noch die Kristalle übrig. »Bislang war jede Fraktion hinter ihrem eigenen Hauptrohstoff her«, begründet Erwan le Breton die Veränderung, »wir wollen, dass alle um die gleiche seltene Ressource streiten. Das macht das Spiel strategischer.« Die Grundelemente Holz, Erz und Gold sind weiterhin vorhanden. Zweite große Neuerung: Spezifische Stadtbildschirme gibt es nicht mehr, stattdessen verändern sich die deutlich vergrößerten Metropolen direkt auf der Karte. Daneben feilen Black Hole und Ubisoft an vielen Details. So hat man sich aus **King's Bounty** die Bosskämpfe

abgeschaut, fremde Städte können nun nach der Eroberung konvertiert werden, über den gesamten Kampagnenverlauf soll ein Reputationssystem bestimmte Nebenaufgaben freischalten. Daneben wird der Kreaturenpark ausgemistet: »Rund 50% aller Einheiten sind neu«, kündigt le Breton an. In der Nekropolis ersetzen zum Beispiel rasende Ghule die trägen Zombies, Inferno-Spieler bekommen statt der gehörnten Dämonen dicke Juggernauts. Was nicht mehr in die Welt passte, wurde gestrichen, darunter Gremlins, Kobolde, Trolle und Gnolle. Man darf gespannt sein, welche Einheiten an ihre Stelle rücken. Und was hat Ubisoft nach dem mäßigen Geister-System aus **Heroes 5** mit dem Multiplayer-Modus vor? »Unsere Aufmerksamkeit liegt momentan woanders«, kommentiert Erwan le Breton trocken. **CS**



So soll's sein!

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Ubisoft bleibt bei Heroes 6 erstaunlich konservativ, da wagt Civilization 5 im Vergleich deutlich mehr Innovation. Mir ist das nur recht; ich bin gottfroh, dass dem durchdachten Heroes-Spielprinzip keine Radikalkur verordnet wird, sondern behutsame Änderungen und ein sinnvoller Kampagnenrahmen. Ubisoft geht sorgsam mit der Serie um. Das finde ich lobenswert! Auf das Ergebnis freue ich mich auf jeden Fall sehr.



Christian Schmidt,
Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Solitary« im Fernsehen. Das US-Original ist besser.

Zuletzt gelesen Charles Dickens: »Oliver Twist«. Selten habe ich mir so sehr gewünscht, Figuren verhaufen zu können.

Zuletzt gedacht Civ 5, Heroes 6? Wenn jetzt noch Master of Orion 4 käme ...

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Wer spannende Geschichten mag, kommt hieran nicht vorbei.

★★★★★

Starcraft 2 Der Beweis, was für ein brillantes Genre Echtzeit-Strategie sein kann.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Teil 2 macht die beiden Hackfressen auch nicht sympathischer.

★★★

Gunnar Lott, Director Online

gunnar@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die erste Staffel von »Torchwood« auf DVD. Absurd, sehr britisch und durchaus empfehlenswert.

Zuletzt gelesen Jiro Taniguchi: »Aruko hito«. Schönes Buch, tolle Zeichnungen.

Zuletzt gedacht Würden Meetings effektiver, wenn mehr Leute vom Dunning-Kruger-Effekt (Quicklink: 6944) wüssten?

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Grundsolides Spiel, ungewöhnlich spannend inszeniert.

★★★★★

Starcraft 2 Endlich! Weiß nicht, ob ich noch länger hätten warten können!

★★★★★

Kane & Lynch 2 Kein schlechtes Spiel, aber der Stil ist eher nicht mein Fall.

★★★



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Rüstige Punk-Rocker, die es immer noch draufhaben: Bad Religion, Lagwagon und No Use for a Name.

Zuletzt gelesen Die Jubiläumsausgabe der Making Games. 5 Jahre!

Zuletzt gedacht Wer schwitzt wie ein Schwein und beim Pogo trotzdem das T-Shirt auszieht, gehört verhaftet.

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Bin wohl der einzige, der die knüppelhaften Autorenrennen vermisst.

★★★★★

Starcraft 2 Auch für Multiplayer-Ignoranten wie mich eine Offenbarung.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Nichts gegen Antihelden, aber die Typen sind nur unsympathisch.

★

GameStar



Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Big Bang Theory«. Wer einen Physik-Doktor zum Bruder hat, muss die Serie einfach lieben.

Zuletzt gelesen Tibor Fisher: »Thought Gang«. Herrlich skurril.

Zuletzt gedacht Was macht Blizzard nur mit all dem Geld? Notiz an mich: Beim nächsten Besuch auf vergoldete Klospülungen achten.

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Kann nicht jedes Spiel eine so schöne Geschichte erzählen?

★★★★★

Starcraft 2 Der strahlende Leuchtturm in der stürmischen Echtzeit-See.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Nett, aber das Youtube-Geflimmer nervt auf Dauer.

★★★

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Pacific«. Irgendwie längst nicht so packend wie Band of Brothers. Liegt wohl am Schauplatz.

Zuletzt gelesen Die Frankenstein-Reihe von Dean Koontz. Lustiges Szenario: Frankenstein und sein Monster leben noch.

Zuletzt gedacht Oh, wie großartig ist doch der Multiplayer-Modus von Bad Company 2!

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Tolle Story, das fehlende Open-World-Gedöns stört mich da gar nicht.

★★★★★

Starcraft 2 Ich hätte mal wieder Lust auf Strategie, aber Starcraft 2 ist so unsexy.

★★★

Kane & Lynch 2: Die Verpixelungen in der deutschen Version sind albern.

★★★



Daniel Matschijewsky,
Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Inception«. Zeigt eindrucksvoll, dass Filme unterhaltsam UND clever sein können.

Zuletzt gelesen Jede Menge Japanisch-Vokabeln. Nachdem die Karteikarten monatelang vor sich hinstaubten.

Zuletzt gedacht Achievements sind die beste Erfindung seit dem Rad. Oder die schlechteste – je nachdem.

Meine Meinung zu:

Mafia 2 Mein Spiel des Jahres!

★★★★★

Starcraft 2 Endlich mal wieder ein Strategiespiel mit toller Geschichte.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Ich warte auf den Film.

★★★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Twin Peaks«. Und wenig überraschend: Es ist noch immer super!**Zuletzt gelesen** Das Sonderheft von National Geographic zum Indian Summer.**Zuletzt gedacht** Wo hab' ich nur wieder den Sommer hingeräumt?**Meine Meinung zu:****Mafia 2** Ich steh' ja nicht so auf dieses Mafia-Verbrechergedöns, aber gut gelungen ist das Spiel dennoch.

★★★★

Starcraft 2 Ist das nicht dieses Strategie-Dings von Blizzard? Nicht gespielt.**Kane & Lynch 2** Leider nichts weiter als eine schicke Schießbude. Aber coole Optik, das muss ich zugeben.

★★★

**Stefan Dworschak, Trainee**

stefan@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Ein Quantum Trost« und zum Trost »The Colbert Report«**Zuletzt gelesen** »GameStar Hardware Club« auf GameStar.de.**Zuletzt gedacht** Für den weißblauen Freistaat hat der Himmel über München allzu oft einen dominanten Grauton.**Meine Meinung zu:****Mafia 2** »Der Pate« zum Mitspielen.

★★★★

Starcraft 2 Spannende Kampagne, überragende Spielmechanik und tolles Spielgefühl. Mein Spiel des Jahres.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Da bekommt das Wort »Psychokrieg« eine ganz neue Bedeutung – nicht zuletzt wegen der Wackelkamera.

★★★

Daniel Abel, Praktikant

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen Diesen Tanzfilm in 3D, habe den Namen vergessen ...**Zuletzt gelesen** »Endymion«. Der beste Nachfolger zum besten Buch im Universum.**Zuletzt gedacht** Juhuuu, ich bin Praktikant bei GameStar!**Meine Meinung zu:****Mafia 2** Wenn ich nur 50 Euro Taschengeld hätte, würde ich mir lieber den hervorragenden Soundtrack kaufen.

★★★★★

Starcraft 2 Eigentlich mag ich keine Echtzeit-Strategie, aber dieses Spiel ist einfach sooo gut.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Petra findet es blöd, also finde ich es auch blöd.

★★



Team



GameStar-Leser fragen Michael Trier*

Wie wird man eigentlich Redakteur bei einem Spielmagazin? In erster Linie, indem man sich bewirbt. Um dann auch genommen zu werden, ist ausführliches Spielwissen und die entsprechende Praxiserfahrung nötig. Und vor allem Talent für Sprache. Bei uns müssen komplexe Sachverhalte in verständlichen und unterhaltsamen Worten wiedergeben werden. Eine breite Allgemeinbildung, gutes Englisch, Belastbarkeit und ein kommunikatives Wesen setzen wir voraus. Kamerafestigkeit und unerschütterlich gute Laune können nicht schaden. Und ein gepflegtes Maß an Verrücktheit ist zwar nicht Voraussetzung, hilft aber ungemein.

Hast du dein ganzes Leben in der Spielebranche gearbeitet? Nein, bei uns gibt's viele Quereinsteiger. Aber geschrieben habe ich schon immer.

Warum ist euer Wertungssystem so kompliziert? Wir haben uns für das transparente und damit vergleichbare Punktesystem entschieden, um willkürliche, rein subjektive Geschmackswertungen zu vermeiden. Auf Seite XX erklären wir es genauer.

Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »30 Rock« und »Seinfeld« (boah, ist das alt!). Da merkt man, wie sich Comedy weiterentwickelt hat.**Zuletzt gelesen** »Motorrad«. Neben dem »Reitwagen« Pflicht für Motorradfahrer.**Zuletzt gedacht** »Ich kann keine Pappen mehr sehen!« (Bei Relaunches werden zunächst alle Seiten auf Pappe gezogen.)**Meine Meinung zu:****Mafia 2** Nur kurz gespielt. Aber ich freu mir schon wie Bolle auf meinen Urlaub!

★★★★★

Starcraft 2 Um dem Kollegen Visarius zu widersprechen: Endlich mal ein Echtzeit-Strategiespiel mit starken Charakteren, toller Story und (fast) perfekter Mechanik.

★★★★★

Kane & Lynch 2 Nicht gespielt.**Daniel Visarius, lfd. Redakteur**

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Der Pate«**Zuletzt gehört** Wieder einmal The Doors.**Zuletzt gedacht** Wann kommt endlich ein Smartphone auf den Markt, das die Bezeichnung »Hosentaschencomputer« verdient? Ich möchte mobil genauso frei sein wie am PC. Die Programme installieren, die ich möchte, die Musikformate abspielen, die ich möchte und die Sicherheits-Tools installieren, die ich möchte.**Meine Meinung zu:****Mafia 2** Bisher nur angespielt, aber tolle PhysX-Effekte! Ich freue mich drauf.

★★★★★

Starcraft 2 Immer und immer wieder das Gleiche. Echtzeit-Strategie langweilt mich.

★★

Kane & Lynch 2 Nicht gespielt.

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Grand Theft Auto 4	Actionspiel	Rockstar	01/09	93	9	10	9	10	8	10	10	7	10	10
2	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
3	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10
4	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8
5	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6
6	CoD: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/10	89	9	10	10	10	10	7	10	7	10	6
7	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft	04/10	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9
8	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
9	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
10	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10
11	Dead Space	Actionspiel	Electronic Arts	12/08	87	9	10	9	10	6	8	9	8	8	10
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	NEU	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10
13	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9
14	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	02/10	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10
15	Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	Bitcomposer/GSC Gameworld	12/09	85	7	8	8	10	9	9	9	8	10	7

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktere / 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	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
4	Age of Conan: Rise of the G.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9	10	8	9	8	9	9	9	10	9
5	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	02/09	89	7	9	9	10	9	10	9	8	8	10
6	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
7	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	NEU	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
8	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
9	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
10	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
11	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
12	Ceville	Adventure	Kalypso/Realmforge	04/09	86	6	8	9	9	10	8	8	9	9	10
13	Drakensang: AFlDZ	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
14	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7
15	The Book of Unwritten Tales	Adventure	HMM/King Art	06/09	85	9	8	8	9	8	8	9	8	9	9

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Starpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	9	7	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	NEU	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
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	Empire: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/09	90	10	9	8	9	7	10	10	7	10	10
6	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
7	Battleforge	MP-Strategie	EA/EA Phenomic	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8
8	C&C: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	EA/EA Los Angeles	12/08	86	7	10	7	10	9	9	9	6	10	9
9	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
10	Dawn of War 2: Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ/Relic	06/10	83	9	10	8	9	7	7	8	8	9	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/10	87	10	10	8	9	8	7	8	9	8	10
2	Fußball Manager 10	Manager	EA Sports/Bright Future	12/09	87	8	8	9	8	9	10	8	9	10	8
3	NBA 2K10	Sportspiel	2K Games/Visual Concepts	12/09	87	9	9	10	9	9	8	9	8	7	9
4	Pro Evolution Soccer 2010	Sportspiel	Konami	11/09	87	9	8	9	8	8	9	9	9	8	10
5	Burnout Paradise	Rennspiel	Electronic Arts/Criterion	03/09	86	9	9	8	9	8	10	9	8	6	10

Test



So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 9.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

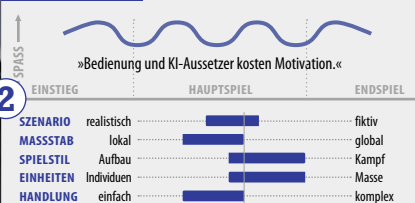
R.U.S.E.

Echtzeit-Strategie

Publisher Ubisoft
Entwickler Eugen Systems
Sprache Deutsch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Koop (3)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
ERFORSCHUNG Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die ausgewogenen Einheiten und die Kriegslisten entfalten viel taktischen Tiefgang. Schade, dass es nur zwei Koop-Karten gibt.«

GRAFIK

4 schöne und detaillierte Landschaften
flüssiger Zoom + gute Effekte ...
... aber nicht spektakulär + detailarme Einheiten

SOUND

+ Sprecher meldet Ereignisse + Einheitenfunk
+ stimmungsvolle 3D-Kulisse
+ dumpfe Waffengeräusche + teils unmotivierte Sprecher

BALANCE

+ jede Einheit nützlich
+ ausgewogene Schwierigkeitsgrade + gute Lernkurve
+ einige Kriegslisten im Solomodus eher unwichtig

ATMOSPHÄRE

+ Zoom-Großsichten entfalten einzigartiges Generalsflair
+ Ereignis-Einblendungen
+ langweilige Charaktere und Dialoge

BEDIENUNG

+ generell eingängige Bedienung
+ umständliche Einheitenanwahl
+ keine Verhaltensbefehle + keine Lebensbalken

UMFANG

+ lange Kampagne
+ Operationen als zusätzliche Solo-Herausforderung
+ viele Einheiten und Kriegslisten

MISSIONSDISEIN

+ abwechslungsreiche Aufgaben
+ sinnvolle Nebenziele + große Karten ...
+ ... die selten komplett genutzt werden

KI

+ generell kluge Feinde
+ automatischer Rückzug ... + ... der manchmal nervt
+ Gegner haben teils Aussetzer

EINHEITEN

+ ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip
+ Kriegslisten erhöhen taktischen Tiefgang
+ fast ausschließlich Alliierte spielbar

KAMPAGNE

+ mehrere Schauplätze + motivierende Handlung ...
+ ... aber lückenhaft und vorhersehbar
+ Levelaufstiege bringen nichts



Mafia 2

... ist ein prächtiges Story-Monster, aber nicht der erwartete GTA-Killer.

Von Fabian Siegmund

Genre: **Actionspiel** Publisher: **2K Games**
Entwickler: **2K Czech (Mafia, GameStar 10/02: 91 Punkte)**
Termin: **27.8.2010** Spieler: **1**
Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6998 Auf DVD: Test-Video



GameStar
für herausragende Story



GameStar
Gold-Award

W

arum müssen Helden in Gangsterspielen eigentlich immer unfreiwillig in dieses Milieu hineinrutschen?

Warum braucht zum Beispiel Niko Bellic aus **GTA 4** einen Cousin, dem er nur mit illegalen Mitteln aus der Patsche helfen kann? Bestimmt, damit wir uns besser in ihn hineinversetzen können. Damit wir sagen können: »Ich bin zwar ein braver Bürger, aber unter diesen Umständen

würde wohl auch ich Autos klauen und Leute hauen.«

Vito Scaletta, der Held aus **Mafia 2**, ist da anders. Der wird Mafioso, weil ihm anständige Arbeit zu blöd

ist. Er will Geld, er will Macht, er will Frauen, und zwar schnell. Wenn wir mal ehrlich sind, ist das doch eine glaubhaftere Motivation als das Gangster-wider-Willen-Szenario. Und so erzählt **Mafia 2** eine echt wirkende Gangstergeschichte aus den 40er- und 50er-Jahren, in der sich

+ Stärken

- + filmreife Gangstergeschichte
- + glaubwürdige Charaktere
- + toller Soundtrack

- Schwächen

- leere Spielwelt
- schlechtes Speichersystem

Vito Scaletta

- geboren 1925
- dekoriertes Kriegsheld
- zielstrebig, umsichtig

Unsere Mafiakumpels schießen bei **Verfolgungsjagden** aus den Fenstern. Vito kann das nicht.

Joe Barbaro

- geboren 1924
- Gauner von klein auf
- großspurig, aufbrausend



Die zerstörbare Umgebung sorgt in den Feuergefechten für tolle Kampfszenen.



unser Held irgendwann fragen muss, ob er nicht lieber was Anständiges gelernt hätte. Doch Vitos Ausbildungsstätte ist der Zweite Weltkrieg: Die erste Mission von **Mafia 2** spielt auf Sizilien, wo Vito als amerikanischer Fallschirmjäger Mussolinis Truppen vertreiben soll. Hier üben wir, mit den Waffen des Spiels umzugehen und auf Knopfdruck in Deckung zu hechten. So verknüpfen die Entwickler geschickt das Tutorial mit Vitos Vorge-

schichte. Denn auf Sizilien bekommt er zum ersten Mal die Macht der Mafia zu spüren: Nicht die überlegene Feuerkraft der Alliierten etwa, sondern allein der lokale Gangsterboss Don Calo bewegt schließlich die italienischen Milizen zur Aufgabe. Vito ist schwer beeindruckt, wie viel Einfluss ein Mann haben kann.

Zurück in Amerika ist Vito erfreut, dass sein Kumpel Joe erste Kontakte zur Mafia geknüpft hat. Insbesondere, weil seine Mutter in Geldnöten steckt und Vito deshalb schnell an Kohle kommen muss. Also doch Gangster wider Willen? Nicht ganz. Denn die Kohle für Mama hat Vito schnell ergaunert. Danach könnte er sich eigentlich als Hafenarbeiter verdingen, aber das ist ihm zu mühsam. Wieder verbinden die Entwickler Story und Spielmechanik: Im Rahmen einer Mission sollen wir am Hafen Kisten auf einen Laster verladen. Das ist genauso langweilig, wie es sich anhört, und so denken wir schnell: »Boah, ehrliche Arbeit nervt.« Sobald wir die Kisten stehen lassen und abhauen, startet eine der vielen tollen

Steam-Pflicht

Um Mafia 2 spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.

Zwischensequenzen von **Mafia 2**. Darin bietet uns der Hafenaufseher einen weit- aus lukrativeren, aber eben illegalen Job an. Vito willigt auf der Stelle ein, und wir können's nur zu gut verstehen.

Mafia 2 ist in 15 Kapitel eingeteilt, die in der Regel einen Tag in Vitos Leben beschreiben. Der beginnt meist damit, dass Vito aufsteht: Zuerst pennt er noch auf Joes Couch, später bekommt er seine eigene Wohnung und schließlich sogar ein Haus. Meist übers Telefon wird Vito dann zu seinem aktuellen Arbeitgeber beordert, von da geht's weiter zum nächsten Treffpunkt mit sonstwem, bevor es irgendwann zu einer furiosen Schießerei und/oder Verfolgungsjagd kommt. Bis dahin kann es aber dauern, denn **Mafia 2** lässt sich gehörig Zeit mit der Action – und erinnert dadurch umso mehr an Mafiafilm-Klassiker wie **Der Pate**: Lange Passagen mit pointierten Dialogen werden plötzlich von Gewaltexzessen unterbrochen, nach denen die Herren Mafiosi wie-

Don Daniele

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich habe mein Herz an Mafia 2 verloren. 2K Czech versteht es, bemerkenswerte Charaktere zu zeichnen und eine spannende, oft dramatische Geschichte zu erzählen. Klar, die offene Spielwelt ist im Grunde keine, und das Speichersystem nervt. Aber das verzeihe ich dem Spiel, weil mich Mafia 2 in eine faszinierende Welt entführt, die mich derartige Details sofort vergessen lässt.

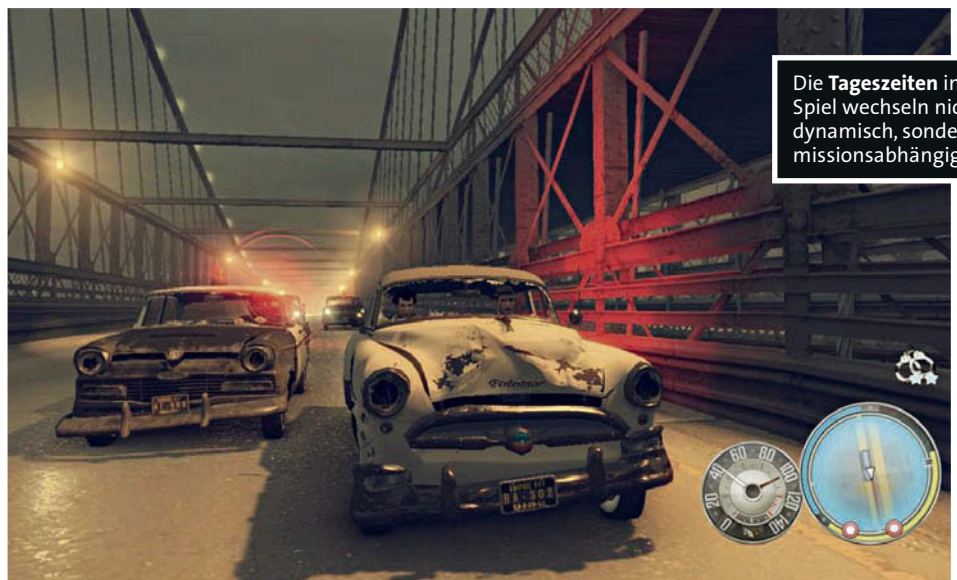
Wenn geballert wird, dann richtig

der zur Tagesordnung übergehen. Aber wenn geballert wird, dann richtig: Dank zerstörbarer Umgebung, satter Waffensounds und einer brauchbaren KI machen die Schießereien einen Mordsspaß. Schade nur, dass **Mafia 2** kein freies Speichern erlaubt. Mal eben einen Spielstand laden und Action erleben funktion-

Das Nahkampfsystem lässt sich leicht überlisten: Wer stur auf Blöcken drückt, kann gar nicht verlieren.



Die Tageszeiten im Spiel wechseln nicht dynamisch, sondern missionsabhängig.

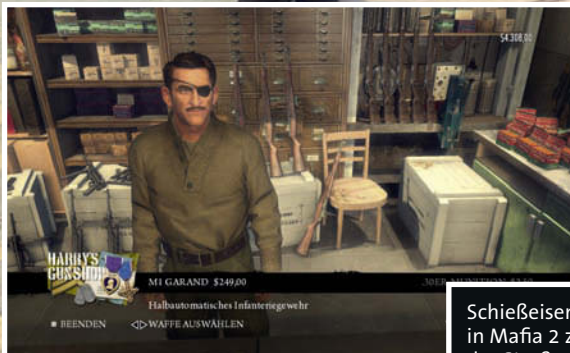




Vito ist oft mit seinem alten Kumpel **Joe** unterwegs. Wird ihre Freundschaft die gemeinsame Mafiakarriere überstehen?

Es muss nicht immer Mord und Totschlag sein: Mit einer kleinen **Geldspende** können wir uns die Polizei ebenfalls vom Leib halten.

Nach einer Verfolgungsjagd sieht der **Sportwagen** nicht mehr so prächtig aus. Immerhin: Unser selbst erstelltes Nummernschild täuscht die Polizei.



Schießseisen liegen in Mafia 2 zwar auf der Straße, zur Not können Sie sich aber auch in legalen und illegalen **Waffenläden** eindecken.



Keine Lust, immer nur in Lederjacke rumzurennen? Die **Boutiquen** von Empire Bay bieten feinsten Zwirn feil (und lassen sich prima ausrauben).

Tipps für Mafiosi

- Überfall leicht gemacht: Stellen Sie sich unbewaffnet direkt an die Kasse. Wenn Sie erst jetzt eine Knarre zücken, können Sie blitzschnell die Einnahmen einsacken und auf dem Weg nach draußen die Auslagen plündern, bevor die Polizei anrückt.
- Stellen Sie den Wagen der Rocker aus Kapitel 8 nach der Verfolgungsjagd in Ihrer Garage ab, bevor Sie die Mission fortsetzen. So bleibt er Ihnen erhalten. Die Kiste ist der wohl schnellste Viertürer im Spiel und taucht nur in dieser Mission auf.
- Erliegen Sie nicht der Versuchung, ein Polizeiauto zu klauen. Darin werden Sie immer von echten Cops erkannt und verfolgt, die Nummernschilder lassen sich auch nicht austauschen.
- Investieren Sie Ihr Geld ruhig in Ihre Lieblingsautos. Später nimmt Ihnen das Spiel nämlich all Ihr Ersparnis und alle Klamotten wieder weg, aber wenigstens die Autos bleiben.

iert also nicht. Stattdessen sieht's so aus: Bevor wir etwa in Kapitel 8 eine rivalisierende Rocker-Gang über den Haufen schießen dürfen, müssen wir uns erst mal was anziehen, eine Viertelstunde lang mit einem LKW herumgurken und Zigaretten verkaufen, uns Ärger mit besagten Rockern einfangen, dann eine Verfolgungsjagd verlieren, dann den Boss anrufen und um Rat fragen und dann die Lieblingsbar der Gang anzünden, bevor wir die Kerle endlich in ihrem Versteck aufsuchen und die Flinte auspacken dürfen. Erzählerisch ist das toll gemacht und abwechslungsreich in Szene gesetzt, aber für reine Ballerfreunde wohl ein wenig schleppend. Wenn man dabei auch noch ins Gras beißt und lange Passagen noch einmal spielen muss, weil die Speicherpunkte schlecht verteilt sind, dürften selbst Story-Fans genervt reagieren.

Empire Bay, die Spielwelt von **Mafia 2**, ist groß. Trotzdem gibt es hier abseits der

Missionen praktisch nichts zu tun. Eigentlich stört das nicht, immerhin ist die Geschichte ausgesprochen fesselnd, aber wir werden das Gefühl nicht los, dass **Mafia 2** noch mehr hätte werden sollen. So verdient Vito zwar ständig Geld, er hat aber keine Möglichkeit, die Kohle sinnvoll



Geschichtsträchtig

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich habe es schon bei GTA 4 gesagt: Ich brauche keine Open-World-Elemente wie Sprungschancen oder Rennen, ich brauche eine fesselnde Story. Und die kriege ich bei Mafia 2. Im Laufe des Spiels gibt es immer wieder tolle erzählerische Höhepunkte. Umso bedauerlicher ist es da, dass das Ende für meinen Geschmack dann doch nicht abgeschlossen genug ist. Dennoch: Schon lange keine so gute Geschichte mehr gespielt!



auszugeben: Seine Wohnsituation verbessert sich im Laufe der Geschichte automatisch, und Klamotten sowie Waffen kann er sich ruckzuck klauen (siehe Tipps-Kasten auf Seite 52). Letztlich lässt sich das Geld also nur in Autos investieren, von denen Vito bis zu zehn in seiner Garage parken darf. Die kann er in der Werkstadt tunen, umlackieren oder reparieren lassen. Aber warum Geld in einen Fuhrpark stecken, wenn sich Vito an jeder Ecke eine neue Karre stehlen kann? Ebenso unverständlich: In Vitos Bude steht ein Telefon, aber wenn wir es benutzen wollen, erklärt das Spiel: »Du hast keine Nummer, die du anrufen kannst.« Wenn die Mission es verlangt, fällt Vito plötzlich doch eine Telefonnummer ein. Das wirkt so, als hätte 2K Czech noch Open-World-Elemente einbauen wollen, dann aber Zeit, Geld oder Lust verloren.

In Empire Bay laufen rund um die Uhr drei Radiosender, die zeitgenössische

Musik spielen. Vor Kriegsende hören wir hier regelmäßig Propaganda-Songs, Anfang der 50er freuen wir uns dann über Welthits wie **Rock around the Clock**. Mitunter bauen die Entwickler die Musik gezielt in die Geschichte ein. Als Vito zum Beispiel im Februar 1945 von der Front nach Hause kommt und im Schneegestöber die Straße zur Wohnung seiner Mutter hinaufläuft, ertönt der Klassiker **Let it snow**. Das erzeugt eine tolle, heimelige Atmosphäre, und wir freuen uns mit Vito auf sein Familientreffen. Gänsehautmusik der anderen Art erleben wir einige Kapitel später: Vito fährt zwei seiner Mafia-Kumpels nach Hause, während die auf der Rückbank rotzbesoffen und dennoch zutiefst ergriffen versuchen, das Liebeslied **Return to me** von Dean Martin mitzusingen, das aus dem Autoradio tönt. Die Situation wäre rührend oder sogar lustig, hätten die drei nicht gerade erst die Leiche eines Konkurrenten im Wald verscharrt. Es ist dieser abrupte Wechsel zwischen Brutalität und Menschlichkeit, der **Mafia 2** so packend macht.

Bei der Fahrt mit den betrunkenen Kollegen halten wir uns dank Tempomat brav an die Geschwindigkeitsbegrenzung. Denn wer zu schnell an einem Streifenwagen vorbeirauscht, hat ruckzuck eine Verfolgungsjagd an den Hacken. Kleinere Vergehen lassen sich mit einer Geldbuße begleichen, größere mit Bestechung. Erst nach Mord und Totschlag lassen die Herren von der Rennleitung nicht mehr mit sich reden. Die Fahndungsreichweite der Polizei hängt dabei von ihrer Sichtweite ab: Wer sich etwa hinter einer Ecke versteckt, kann seine Verfolger kurzzeitig überlisten, sollte anschließend aber nicht zu nah am nächsten Beamten vorbeispielen oder -fahren. Der erkennt Vito sonst an seiner Kleidung oder am Nummernschild. Erst wer seine Klamotten, sein Kennzeichen oder gleich den ganzen Wagen wechselt, entkommt endgültig seiner gerechten Strafe.

Ob Vito am Schluss von **Mafia 2** dann doch noch für seine Taten büßen muss, wollen wir natürlich nicht verraten. Keine Überraschung dürfte indes sein, dass er von der Justiz wohl am wenigsten zu befürchten hat. Es sind die vermeintlich feinen Herren von der Mafia, die sich letzten Endes dann doch am liebsten gegenseitig umbringen. Diese Moral der Geschichte muss man sich in **Mafia 2** allerdings ein bisschen selbst suchen: Dass Vito gelegentlich an seiner Karriere zweifelt und seine Arbeit auch Auswirkungen auf sein Familienleben hat, erfahren wir eher zwischen den Zeilen. Wer wie im ersten **Mafia** ein Ende mit Pathos-Paukenschlag erwartet, dürfte von **Mafia 2** also ein bisschen enttäuscht sein,

denn zum Schluss bleiben Fragen offen. Womöglich mit gutem Grund: 2K Games hat bereits zwei herunterladbare Zusatzinhalte für **Mafia 2** angekündigt. **FAB**

TERMIN 27.8.2010 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Mafia 2

Aktionspiel

Publisher 2K Games
Entwickler 2K Czech
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
16 Handbuchseiten
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Spannend bis zum Schluss«

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

GRAFIK

- tolle Beleuchtung und Farbstimmung
- coole Physikeffekte
- zerstörbare Umgebung
- detaillierte Auto-Schadensmodelle
- Spielfiguren wiederholen sich oft

SOUND

- großartiger Soundtrack
- sehr gute Sprecher
- knackige Waffen- und Motorsounds
- auf Wunsch englische Sprachausgabe (über Steam frei wählbar)

BALANCE

- automatisches Heilen
- drei Schwierigkeitsgrade, zwischen den Kapiteln änderbar
- auf »Leicht« beizen zu schwer
- kein freies Speichern
- zu wenig Rücksetzpunkte

ATMOSPHÄRE

- überzeugende Mafia-Stimmung
- 40er- und 50er-Flair
- wechselnde Witterung, Jahres- und Tageszeiten im Laufe der Kapitel
- mitunter etwas langatmig

BEDIENUNG

- bis zu zehn Autos speicherbar
- Deckungssystem
- Vito kann nicht aus dem Auto schießen
- Ziehen der Waffe dauert teils zu lang, besonders nach dem Verlassen eines Autos

UMFANG

- 15 Kapitel
- großer Fuhrpark
- Tuning-Elemente
- schicke Mafia-Garderobe
- außerhalb der Missionen praktisch nichts zu tun
- wenig Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- detaillierte, glaubwürdige Schauplätze
- zerstörbare Umgebung
- abwechslungsreiches Empire Bay ...
- ... das im Wesentlichen nur aus Fassade besteht

KI

- brauchbare KI-Kollegen
- Polizeiautos mit guter Wegfindung
- Gangster nutzen geschickt Deckung ...
- ... aber Polizisten nicht

WAFFEN

- klassische Mafia-Knarren
- guter Waffenwechsel
- Schüsse in den Fahrzeugtank lösen Explosion aus
- anspruchsvolles Nahkampfsystem

HANDLUNG

- Geschichte umspannt sechs Jahre
- zahlreiche filmreife Zwischensequenzen
- zweifelnde und damit glaubwürdige Charaktere
- pointierte Dialoge

9/10

10/10

7/10

10/10

8/10

7/10

9/10

7/10

8/10

10/10

PROFIS

STANDARD C2 Duo E8500
Athlon II X2 260, Radeon HD 4770
3,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad Q6600
Phenom II X4 910, GeForce GTX 460
4,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo E7600
Athlon II X2 215, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

EINSTIEGER

ANGEBOT

Gangster-Epos mit toller Story.

85

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 12 Stunden

Grafikdetails im Vergleich



1280X800, NIEDRIGE DETAILS

Niedrige Details sorgen für Matschtexturen **1** schon in kurzer Distanz. Fehlende Ambient Occlusion **2** und die geringe Auflösung **3** beeinträchtigen die Glaubwürdigkeit der Spielwelt.



1920X1200, HOHE DETAILS

In hohen Details sehen Sie Modelle, Texturen **1** und Schatten bis in große Entfernungen scharf. Ambient Occlusion **2** sorgt für bessere Beleuchtung, die höhere Auflösung **3** für eine feinere Darstellung.

PhysX-Effekte auf Geforce-Karten



Die PhysX-Effekte versehen Mafia 2 mit einer Vielzahl von zusätzlichen physikalisch korrekt berechneten Effekten. Beispielsweise erzeugen Explosionen (stärkere) Druckwellen. Splitter von Scheiben, Mauern, Tischen und Ähnlichem bleiben am Boden liegen, anstatt einfach zu verschwinden.

PhysX gibt es in zwei Stufen: »Mittel« und »Hoch«. Für »Mittel« sollten Sie entweder mindestens eine Geforce GTX 470 oder eine zusätzliche Grafikkarte für PhysX-Berechnungen besitzen. Für »Hoch« ist eine extra für PhysX zuständige Grafikkarte Pflicht, um ruckelfrei spielen zu können.

Besitzer von Radeon-Grafikkarten können die PhysX-Effekte über die CPU berechnen lassen. Das führt aber wegen fehlender Optimierung zu unspielbar starkem Ruckeln.

So läuft Mafia 2 auf Ihrem PC

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX								
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200				GTS 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295		
		Geforce 400							GTX4 65	GT 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 5970	
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950							
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	965	X6 1090T		
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9650X4			
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960		
3	Speicher in MB		512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192		

4	LEGENDE	technisch unmöglich											
		ruckelt stark											
			läuft so flüssig: 1280x800, niedrige Voreinstellung				läuft so flüssig: 1680x1050, mittlere Voreinstellung				läuft so flüssig: 1920x1200, hohe Voreinstellung		

Technik-Tipps

Mafia 2 erfordert eine schnelle CPU: Mindestens zwei Kerne mit 2,6 GHz Takt sollten es sein, um flüssig zu spielen. Bei der Grafikkarte ist das Spiel weniger wählerisch: Beinahe alle Mittelklasse-Modelle der letzten zwei Generationen genügen für maximale Details.

Die Option »Anisotrope Filterung« steuert nicht nur den anisotropen Filter für scharfe Texturen, sondern auch die Texturqualität.

»Ambient Occlusion« entpuppt sich als wichtigste Option: Besonders in Innenräumen sorgen die zusätzlichen diffusen Schatten für ungleich mehr Atmosphäre.

Die eingebaute Kantenglättungs-Funktion regelt Anti-Aliasing nur mit »An« und »Aus« und reduziert die Bildwiederholrate um etwa 40 Prozent. Empfehlenswert erst ab einer Geforce GTX 275 oder einer Radeon HD 4890.

Checkliste

- Dual-Core-CPU ab 2,6 GHz
- 2,0 GByte Arbeitsspeicher
- 6,0 GByte freier Festplattenspeicher
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

Starcraft 2

Wings of Liberty

Mit einer hervorragenden Kampagne reicht Starcraft 2 fast an Warcraft 3 heran. Von Michael Graf



Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzards (World of Warcraft: Wrath of the Lich King, GameStar 02/09: 89 Punkte)
Termin: 27.7.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, 6 weitere zum Download Preis: ca. 60 Euro

GameStar.de: Quicklink: 5130 Auf DVD: Video, Trailer und Technik Check

Battlenet-Zwang

Wer **Starcraft 2** spielen möchte, muss zunächst ein Benutzerkonto bei Blizzards Online-Plattform Battlenet anlegen und den Echtzeit-Hit dort online registrieren. Dabei wird die Seriennummer mit Ihrem Account verschmolzen, sodass Sie das Spiel nicht mehr weiterverkaufen können. Die Kampagne lässt sich nach der Registrierung auch ohne Internet-Verbindung starten, Mehrspieler-Partien laufen ausschließlich über das Battlenet.



Is Blizzard 1996 das erste **Starcraft** ankündigte, witzelte die Presse, es sehe aus wie »Orcs im Weltraum«. Denn die Urversion des Echtzeit-

Titels glich ihrem indirekten Vorgänger **Warcraft 2** wie ein Zerg-Ei dem anderen. Wir wollen diese Tradition wieder aufleben lassen: Auch **Starcraft 2** erinnert an »Orcs im Weltraum«, weil wir beim Test immer wieder an **Warcraft 3** denken müssen. Nun allerdings im positiven Sinne: Wie ihr Fantasy-Ahne verknüpft

die erste **Starcraft 2**-Episode **Wings of Liberty** originelle Missionsideen mit einer erstklassig erzählten Geschichte. Damit bietet Blizzards Weltraum-Epos den besten Solo-Feldzug seit Jahren, auch wenn **Warcraft 3** einen Tick besser war.

Kritik an **Starcraft 2** ist allerdings Kritik auf hohem Niveau. Blizzard hat erneut ein Meisterwerk geschaffen, dessen Inszenierung Maßstäbe setzt. Insbesondere dank der filmhaften Zwischensequenzen, einem Novum im Strategiegenre. Dieses Lob gilt wohlgernekt nur für die

Raynor (rechts) plaudert mit Matt, dem Kapitän der Hyperion. Solche **filmhaften Zwischensequenzen** erzählen die Handlung von Starcraft 2.



Danke, Blizzard!

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Starcraft 2 ist ein fulminantes Bekenntnis zum PC, ein Schmuckstück in unserer Krone. Blizzards neues Werk ist ja nicht nur deshalb etwas Besonderes, weil es tolle Inszenierung mit großer Komplexität verbindet. Man darf darüber hinaus den Hut ziehen davor, wie Blizzard das Gesamtpaket veredelt: mit dem Battlenet als gut geölter Verbindungsplattform, mit dem Editor als Herausforderung an jeden Fan, mit einer Protoss-Minikampagne, die andere Firmen als DLC verkaufen würden. Man muss Starcraft 2 nicht spielen, man muss es nicht mal mögen, aber über eines sollte man doch froh sein: dass es dieses Spiel gibt.



+ Stärken

- + exzellente Inszenierung
- + dichte Atmosphäre
- + sehr gutes Missionsdesign

- Schwächen

- anfangs lahme Geschichte
- fast ausschließlich Terraner spielbar
- angestaubte Grafik

Erzählweise. Die eigentliche Handlung plätschert anfangs unmotiviert dahin und strotzt zudem vor Klischees. Der Held Jim Raynor etwa passt als alternder Weltraum-Cowboy prima ins Abziehbildchen-Album. Zugegeben, auch **Warcraft 3** war eine Ansammlung von Fantasy-Stereotypen, doch seine Story fesselte von Anfang an. Die Geschichte von **Starcraft 2** nimmt erst im zweiten Spieldrittel Fahrt auf, also nach rund sechs Stunden. Dann taucht nämlich eine neue Bedrohung auf, und auch Raynors Guerillakrieg gegen die terranische Liga gewinnt an Tempo, Überraschungen inklusive. Erst das schön inszenierte, aber offene Ende enttäuscht wieder. **Warcraft 3** wirkte runder.

Und innovativer. Denn es mangelt **Starcraft 2** an weltbewegenden Neuerungen,

zumal sich auch wieder die altbekannten Völker bekriegen: die Terraner, der insektoide Zerg-Schwarm sowie die hochtechnisierten Protoss. Auf dem Schlachtfeld fühlt sich **Wings of Liberty** fast genau wie der Vorgänger an: In vielen Missionen bauen Sie dieselben Basisgebäude (Kasernen, Fabriken etc.), ernten dieselben Rohstoffe (Kristalle und Gas) und schlagen Schlachten, in denen die Kamera wie früher recht nah am Geschehen hängt.

Leider erinnern auch die Computergegner an den Vorgänger, denn statt origineller Manöver fahren sie stupide Skriptangriffe. Auf höheren Schwierigkeitsgraden werden die zwar heftiger, aber nicht intelligenter. Wohl gemerkt nur in der Kampagne, in Skirmish-Partien zählen die raffinierten Feinde zu den

klügsten, die das Genre je hervorgebracht hat. Wie die Knebel-KI entspringt auch die Neuerungsarmut der bewussten Design-Entscheidung, in der Kampagne das alte **Starcraft**-Flair beizubehalten. Diese konservative Strategie wird nachvollziehbarer, wenn man sich erinnert, dass unlängst **C&C 4** durch radikale Innovation ins Verderben stürzte.

Immerhin bietet **Starcraft 2** eine für Blizzard-Verhältnisse neuartige Kampagne: Als interaktives Hauptmenü dient Jim Raynors Raumkreuzer Hyperion. Dort kaufen Sie Upgrades für Ihre Einheiten und lassen neue Technologien erforschen. Außerdem wählen Sie die nächste Mission aus mehreren Alternativen. Das ändert zwar den Handlungsverlauf nicht, Sie können nur optionale Einsätze über-



Star Commander

Stefan Dworschak
Trainee
stefan@gamestar.de

Die Kampagne von Starcraft 2 ist nicht perfekt. Manche Missionen sind »nur« gut, ohne besonders zu packen oder zu fordern, und der normale Schwierigkeitsgrad erfordert nur Minimaltaktik. Dafür bietet die Kampagne viel Abwechslung, und die Inszenierung sucht in der Echtzeit-Strategie ihresgleichen. Das zeigt aber auch, wie wenig sich PC-Spiele weiterentwickelt haben. Schließlich bot Wing Commander 3 bereits 1994 ähnlich cineastische Unterhaltung.



Der Überflieger

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Starcraft 2 ist das beste Echtzeit-Strategiespiel seit Jahren, seit Warcraft 3. Das verdankt Wings of Liberty vor allem seiner perfekten Atmosphäre: Ich bin stets motiviert, Raynors Feldzug fortzuführen, auch wenn die Handlung anfangs lahmt. Weil die taktische Vielfalt zumindest auf den hohen Schwierigkeitsgraden zu unterhaltsamen Schlachten führt, lege ich Starcraft 2 jedem ans Herz, der dem Genre auch nur eine Zerglingsportion Spaß abringen kann.

springen. Trotzdem weht so ein Hauch von Freiheit durch Wings of Liberty. Die Upgrades und die Forschung wiederum steigern die taktische Vielfalt enorm, weil Sie damit zusätzliche Truppentypen freischalten. Diese Abwechslung tröstet auch darüber hinweg, dass Sie in Wings of Liberty fast ausschließlich die Terraner befehlen. Die Protoss stehen nur in einem vier Missionen kurzen, jedoch klasse inszenierten Kampagnenzweig unter Ihrem Kommando; die Zerg dürfen Sie nicht steuern. Das behält sich Blizzard für die beiden Folgeepisoden vor.

Am eigentlichen Schlachtgeschehen ändern aber auch die Upgrades und die Forschung nichts: Das zweite Starcraft spielt sich wie das erste, wie ein zwölfjähriger Echtzeit-Dinosaurier. Gut so! Denn das erste Starcraft ist ein Klassiker, ein Genre-Meilenstein mit vorbildlicher Taktiktiefe. Diese Stärke erbt die Fortsetzung: Jede Einheit ist nützlich, man muss sie nur richtig einsetzen. Im Vergleich zu Warcraft 3 ist Starcraft 2 dennoch ein Schritt zurück, denn das Fantasy-Spiel war vor allem dank seiner innovativen Rollenspiel-Elemente eine Bereicherung für das Genre. Starcraft 2 bleibt in seinen Spielkonzepten konventionell, poliert sie dafür aber bis nah an die Perfektion.

Außerdem verpackt Blizzards Neuling sein in Ehren ergrautes Spielprinzip in erstklassige Missionen. Zwar bestreiten Sie anfangs teils lahme Aufträge, doch diese Fingerübungen werden bald von spritzigen Einsätzen abgelöst, deren Gros mit originellen Ideen im Spielgedächtnis haften bleibt. Über eine Karte etwa rollt eine tödlich-träge Feuerwalze. Um ihr zu entkommen, müssen Sie mit Ihren flugfähigen Gebäuden ständig abheben und umziehen – während Sie gleichzeitig Protoss-Fanatiker bekämpfen.

Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad (dem zweiten von vier) spielt überlegtes Vorgehen jedoch keine große Rolle, es reicht, wenn Sie einfach nur große Armeen ausheben. Dadurch verpufft die Bedeutung von Forschung und Upgrades. Das ist ein Entgegenkommen für Starcraft-Neulinge, die Blizzard mit einer flachen Lernkurve und klaren Erklärungen an die Hand nimmt – für ein so komplexes Spiel hält Starcraft 2 die Einstiegshürden vorbildlich niedrig. Echtzeit-Veteranen sollten gleich auf der dritten oder der knüppelhaften vierten Anspruchsstufe einsteigen, auf der Sie der

Gegen wen Sie in der Abschlussmission des **Protoss-Feldzugs** kämpfen, verraten wir nicht. Sagen wir einfach: Im Starcraft-Universum gibt es mehr als nur Terraner, Protoss und Zerg.



feindlichen Übermacht nur mit Köpfchen Herr werden. Genau wie in Warcraft 3 – aber wir wollen nicht schon wieder mit »Orcs im Weltraum« anfangen. **GR**

TERMIN 27.7.2010
PREIS 60 Euro
USK ab 12 Jahren

Starcraft 2

Wings of Liberty

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, 6 weitere zum Download
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Aktivierung

GENRE-CHECK
STRATEGIE

»Trotz der anfangs gemächlichen Handlung motiviert die grandiose Inszenierung durchgehend.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- detaillierte Einheiten und Gebäude
- stimmiger Stil
- ansehnliche Effekte
- flüssige Animationen
- generelle Polygonarmut

SOUND

- knackige 7.1-Kulisse
- passender Soundtrack
- Einheitsensprüche
- gute deutsche Sprecher ...
- ... teils unpassend gewählt

BALANCE

- vorbildlich einsteigerfreundlich
- alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
- auf »normal« zu unaktisch

ATMOSPHERE

- stimmungsvolles Raumschiffs-Menü
- Dialoge unterfüttern Handlung und Charaktere
- unterhaltsame Schlachten

BEDIENUNG

- generell hervorragende, eingängige Bedienung
- umschaltbare Hotkey-Schemata
- Kamera zu nah dran

UMFANG

- lange Hauptkampagne
- packender Protoss-Feldzug
- viele Einheiten und Upgrades
- funktionsgewaltiger Editor

MISSIONSDSIGN

- viele originelle Ideen
- sinnvolle Nebenziele
- Wahl zwischen Alternativmissionen
- selten wechselnde Ziele

KI

- Gegner nutzen Spezialtalente
- im Skirmish genial ...
- ... im Feldzug Skriptangriffe statt origineller Manöver
- Wegfindung hakt

EINHEITEN

- jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen
- viele taktische Möglichkeiten
- sinnvolle Upgrades
- fast nur Terraner spielbar

KAMPAGNE

- Vielfalt dank Missionswahl, Forschung, Upgrades und Soldnern
- packende Handlung ...
- ... die lahm beginnt
- schwaches Ende

EINSTEIGER
PROFI

MINIMUM C2 Duo E4200
A64 X2 4400+ AMD, GeForce 8800 GT
1,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2 6000+ AMD, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 6600
A64 X2 2200 AMD, GeForce 8800 GT
2,0 GB RAM, 12 GB Festplatte

Klasse inszeniertes Echtzeit-Epos.

90

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 20 Stunden

58 Im Fernseher der Schiffsbar läuft auch Werbung für die iPistol – eine Satire auf das iPhone.

GameStar 10/2010

Starcraft 2

Multiplayer

Blizzard setzt Maßstäbe in Sachen Tempo und Taktik-tiefe. Was Einsteiger überfordern kann. Von Michael Graf



Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Wrath of the Lich King, GameStar 02/09: 89 Punkte)**
Termin: **27.7.2010** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, 6 weitere zum Download** Preis: **ca. 60 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6943 Auf DVD: Video und Trailer

Kein Wort fasst den Multiplayer-Modus von **Starcraft 2** treffender zusammen als »Stress«. Wer sich in die Völkerschlacht stürzt, steht ständig unter Hochdruck, denn Blizzard hat das Spieltempo nochmals verschärft: Wer zu lange im Stützpunkt hockt, hat schon verloren. Falls Sie Hektik scheuen, sollten Sie sich vom Battlenet fernhalten, auch wenn Sie dann etwas verpassen. Nämlich das beste Multiplayer-Strategiespiel.



Einzigartig

René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Es ist einfach, in **Starcraft 2** einzusteigen, aber es dauert Monate oder gar Jahre, es perfekt zu beherrschen. Der Mehrspieler-Modus bietet so viel taktische Tiefe, wie ich sie zuletzt in **Warcraft 3** oder **Company of Heroes** gesehen habe. Unentwegt entdecke ich neue Tricks und Taktiken. Dieses ständige Lernen und Verbessern, gepaart mit der permanenten Herausforderung durch das Matchmaking, machen **Starcraft 2** zum aktuell besten Multiplayer-Strategiespiel.

Apropos Battlenet: Der Mehrspieler-Modus von **Starcraft 2** basiert komplett auf Blizzards generalüberholtem Online-Dienst, ein Netzwerk-Modus fehlt. Wir vermissen ihn aber nicht allzu sehr, denn das Battlenet entpuppt sich als komfortabelste und stabilste Multiplayer-Plattform der PC-Geschichte. Als Glanzlicht kristallisiert sich das nahezu perfekte Matchmaking heraus; **Starcraft 2** analysiert sogar Ihre Spielweise, um passende Gegner zu finden. Dabei reagiert das System auch auf Formschwankungen, bei Siegesserien lost es Ihnen allmählich stärkere Gegner zu. Durch Erfolge sammeln Sie Ranglisten-Punkte, mit denen Sie Ihren Tabellenplatz verbessern und in höhere Klassen aufsteigen – ein wichtiger Motivationsmotor. Allerdings hat das Battlenet auch einige Schwächen. Zum Beispiel fehlt eine allgemeine Chat-Lobby, und auch die Clan-Unterstützung ist mangelhaft, **Starcraft 2** erlaubt nicht mal Teamkürzel vor den Spielernamen.

Das eigentliche Spiel profitiert von der vorbildlichen Balance: Jede Einheit ist nützlich, kein Volk übermächtig. Die grundverschiedenen Truppentypen der Terraner, Protoss und Zerg ermöglichen

unzählige Taktiken. Denn jede Einheit hat Stärken sowie Schwächen und eignet sich entsprechend mehr oder weniger gut gegen bestimmte Feinde. Perfekt fällt die Balance aber nicht aus, Massenangriffe mit einem Truppentyp sind derzeit sehr effektiv, auch wenn sie sich natürlich mit Horden der entsprechenden Gegeneinheit kontern lassen. Das bringt uns zurück zur Aufklärung. Sie müssen die Taktik des Gegners frühzeitig erkennen, um sie aushebeln zu können. Idealerweise sollten Sie schon am Aufbau der Feindbasis erkennen, welche Einheiten Ihr Rivale plant. Eigene Arbeiter als Scouts auszuschicken und gleichzeitig die eigene Basis aufzubauen, kann Einsteiger allerdings überfordern.

Mit einigen Taktiken lassen sich Gegner zudem leicht überrumpeln. Die Protoss etwa können ihre Rivalen gleich in der Frühphase der Partie mit Photonenkanonen einmauern, die Zerg spucken mit eingegrabenen Verseuchern infizierte Marines in die Feindbasis. Blizzard nennt das »Risikotaktiken«, weil der Angreifer damit rechnen muss, bei einem Konter im Nachteil zu sein. In der Praxis erweisen sich diese Kriegeslisten trotzdem als ver-



Massenangriffe sind sehr effektiv, unsere über 50 Mutaliskis zerlegen die Schweren Kreuzer im Flügelumdrehen.



Das **neue Battlenet** ist die derzeit beste Multiplayer-Plattform.

Unsere Protoss haben die Verteidiger links mit einem **Mutterschiffs-Vortex** eingesaugt, damit unsere Phasengleiter ungestört die Raketen Türme zerlegen können.



lockend, weil sie leicht auszuführen und oft erfolgreich sind. Natürlich lassen sie sich abwehren, wenn man sie rechtzeitig aufklärt. Unterm Strich gibt es somit für jede Taktik ein Gegenmittel, man muss es nur früh genug ergreifen.

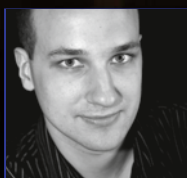
Starcraft 2 beschränkt sich auf einen Spielmodus, nämlich Deathmatches oder Team-Deathmatches für bis zu acht Spieler. Innerhalb dieser Grenzen hat Blizzard jedoch optimale Karten entworfen, jede Arena erfordert andere Taktiken. Zudem bieten die Kampfplätze mehr Vielfalt als im Vorgänger, auch dank der neuen Landschaftselemente: Observatorien leuchten den Kriegsnebel; Pflanzenreihen verbergen Tuppen; zerstörbare Felsen verstopfen Schleichwege. Auch das Terrain selbst spielt eine größere Rolle. Denn Rächer, Hetzer und Kolosse überwinden Klippen locker, was Überraschungsangriffe erleichtert. Gleiches gilt für die neuen Transportmethoden: Mit dem Warptor-Teleport der Protoss und dem Nydus-Wurm der Zerg lassen sich in Windeseile Truppen ans andere Ende der Karte schicken. Sich im Stützpunkt einzumauern, ist daher noch schwieriger geworden, was zum hohen Tempo beiträgt.



Die Referenz

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Starcraft 2 lässt mir keine Ruhepause, und dafür liebe ich es. Denn das Tempo und die Taktiktiefe verschmelzen zum munterfordernden Schlachtenzirkus, der mit dem Battlenet auf der besten Online-Plattform fußt. Was fehlt da noch zur Perfektion? Nun, auch wenn die Balance bereits besser ausfällt als in den meisten Rivalen, wird Blizzard sicher noch daran feilen. Was nichts daran ändert, dass Starcraft 2 die neue Referenz der Multiplayer-Strategie ist.



Blitz-Schach

Nico Gutmann
Trainee
nico@gamestar.de

Die vermeintliche Altbackenheit stört mich nicht im Geringsten. Für mich ist Starcraft 2 wie Schach: Der klügere Taktiker erarbeitet sich Vorteile, Fehler werden bestraft, die Konsequenzen sind immer nachvollziehbar. Überladene, realistische Funktionen stören da nur: Treffen zwei Einheiten aufeinander, gewinnt die stärkere und nicht die, die in Deckung geht oder von hinten attackiert. Gerade die Einfachheit ist es, die Blizzard-Strategiespiele zu den besten macht.

Zudem erfordert **Starcraft 2** viel Mikromanagement. Die recht nahe Kameraperspektive etwa ist so an die Waffenreichweiten angepasst, dass Sie oft scrollen müssen. Und Gruppen aus mehreren Truppentypen formieren sich nicht. Diese Komfortmängel hat Blizzard bewusst vom Vorgänger übernommen, weil sie zum Stressfaktor und damit zum Anspruch beitragen. Immerhin gibt es zwei neue Annehmlichkeiten: Arbeiter können automatisch mit der Rohstoff-ernte beginnen, und Sie dürfen beliebig viele Einheiten und Gebäude anwählen. Unterm Strich ist die Bedienung ideal auf Multiplayer-Matches zugeschnitten – mit einer Ausnahme: Im Getümmel geht trotz der an sich gut unterscheidbaren Einheiten der Überblick flöten.

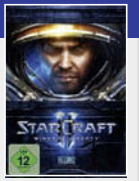
Um den hohen Anspruch ein wenig zu lindern, führt **Starcraft 2** Neulinge behutsam an Battlenet-Matches heran. So können Sie die Einheiten der drei Völker in neun hilfreichen Einzelspieler-Szenarios kennenlernen. Außerdem dürfen Sie zum Online-Karrierestart 50 Partien in einer separaten Übungsliga absolvieren – eine sehr gute Idee. Stressbewältigung will schließlich erst mal gelernt sein. **GR**

TERMIN 27.07.2010 PREIS 60 Euro USK ab 12 Jahren

Starcraft 2

Echtzeit-Strategie

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, 6 weitere zum Download
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



MULTIPLAYER

SPIELMODI Deathmatch (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Battlenet **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

»Das hohe Spieltempo und der taktische Tiefgang suchen im Echtzeit-Genre ihresgleichen. Ärgerlich nur, dass es keinen Netzwerk-Modus gibt.«

GRAFIK

gut unterscheidbare Einheiten + stimmiger Stil
ansehnliche Effekte + flüssige Animationen
generelle Polygonarmut

8/10

SOUND

knackige 7.1-Kulisse + Einheiten sprüche
gute deutsche Sprecher + passender Soundtrack ...
... aber nicht orchestral

9/10

BALANCE

die beste Einheitenbalance des Genres
Szenarien und Übungsliga als Training
bestimmte Taktiken sehr schwer zu kontern

9/10

ATMOSPHÄRE

enorm schnelle, taktisch fordernde, spannende und unterhaltsame Schlachten + Erfolge als zusätzlicher Ansporn

10/10

BEDIENUNG

generell hervorragende, eingängige Bedienung
Battlenet als komfortable Online-Plattform
unübersichtliche Truppenhaufen

9/10

UMFANG

drei vollwertige Völker + 61 Karten
funktionsgewaltiger Level-Editor
kein Netzwerk-Modus

9/10

KARTENDESIGN

Terrain generell wichtiger als im Vorgänger
mehr Landschaftselemente
je nach Karte andere Taktiken notwendig

10/10

TEAMWORK

Fähigkeiten der Völker lassen sich kombinieren
in Teamspielen läuft ohne taktische Absprachen nichts
starke KI-Gegner als Füllmaterial

10/10

EINHEITEN

jede Einheit hat individuelle Stärken und Schwächen
zahllose taktische Möglichkeiten dank vielfältiger Fähigkeiten und Upgrades

10/10

ENDLOSSPIEL

motivierende Ranglisten-Matches
neue Taktiken erzeugen ständig neue Herausforderungen
nur ein Spielmodus (Deathmatch)

8/10





+ Stärken

- + exzellent simulierter Warenkreislauf
- + hohe Langzeitmotivation
- + fordernde Güterschacherei

- Schwächen

- durchwachsene Grafik
- kaum Neuerungen
- maue Seeschlachten

Stadtansicht in 3D: Die Perspektive lässt sich frei drehen und zoomen, sämtliche Menüs können Sie über die Gebäude anwählen. Sonderlich schön sieht das aber nicht aus.

Patrizier 4

Kalypso statt Ascaron: Die Patrizier-Reihe hat nach der Ascaron-Pleite eine neue Heimat gefunden, der jüngste Spross aber noch keine eigene Identität. Von Mick Schnelle

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds (Patrizier 4 ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2.9.2010** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 45 Euro**

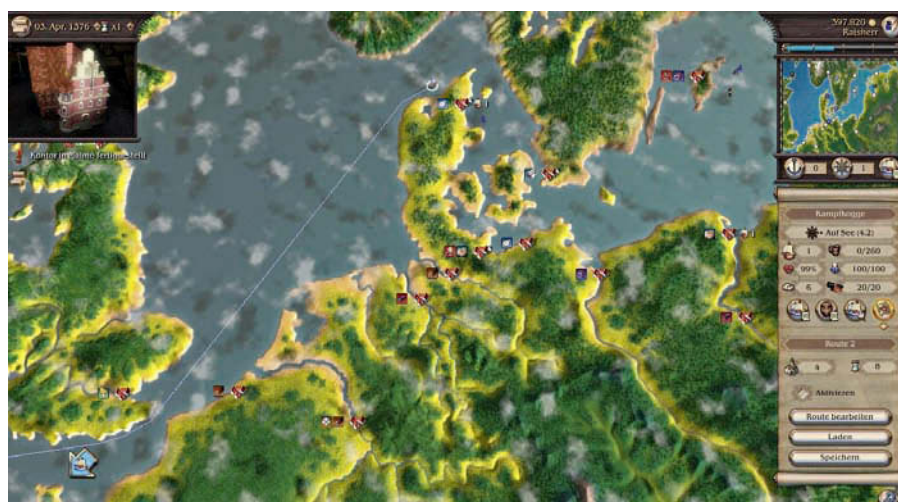
GameStar.de: Quicklink: 6985 Auf DVD: Video

Kaufst du Felle in Nowgorod, laufen die Geschäfte got ... äh, gut.« Seit den frühen 90er-Jahren des letzten Jahrhunderts kursiert dieser Spruch unter PC-Händlern – zumindest, wenn sie die Wirtschaftssimulation **Patrizier** gespielt haben. Und diese Faustregel gilt auch noch im eigentlich dritten Serienteil **Patrizier 4**, die Zahl »3« im Titel wurde wegen Namensungereimtheiten in Übersee übersprungen. Sonst ist vieles beim Alten geblieben, Neuerungen müssen Sie mit der Lupe suchen.

Eingefleischte Pfeffersäcke, die bereits in **Patrizier 2** virtuelle Millionen gescheffelt haben, finden sich sofort zurecht. Wie gewohnt gilt es, im Verbund der Hansestädte ein Seehandels-Imperium aufzuziehen und zum Eldermann aufzusteigen, einer Art mittelalterlichem Vorstandsvorsitzenden. Der Weg dahin ist weit, aber altbekannt: Waren günstig ein- und teuer verkaufen. Dabei lohnt sich ein wenig Re-

cherche. Wer etwa weiß, dass Salz in Lübeck produziert wird und dort dementsprechend günstig zu haben ist, kauft gleich säckeweise ein. Denn das nahe Aalborg produziert Fleisch, das im Mittelalter

gepökelt wird – und zwar mit besagtem Salz. Wer im Handelsgeflecht den Überblick verliert oder kein glückliches Händchen hat, kann sich auf eine der wenigen Neuerungen verlassen, die Automatik- ▶▶



Hässliche Pixelwolken vor schmucker Landkarte: Auf dieser **2D-Übersicht** verbringen Sie in **Patrizier 4** viel Zeit, meist mit gedrückter Leertaste für die Spielbeschleunigung.



Zu wenig Neues

Mick Schnelle
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Laut dem Publisher Kalypso ist Patrizier 4 »Evolution statt Revolution«. Genau da liegt aber der Knackpunkt. Denn Patrizier 4 unterscheidet sich viel zu wenig von Teil 2. Mir fallen aus dem Stand zig Neuerungen ein, die ins Konzept gepasst hätten: Landhandel, ein echter Mittelmeerraum, spannende Seegefechte. Nicht falsch verstehen: Patrizier 4 ist eine sehr gute Handelssimulation, die Fortgeschrittene wie Profis etliche Wochen beschäftigen wird. Das Handels- und Produktionssystem funktioniert tadellos und macht die Hanseschacherei zu einer echten Herausforderung. Doch das gilt exakt so auch für den Vorgänger, der ohne Online-Aktivierung auskam und für 10 Euro erhältlich ist. Dafür nur in 2D ...

funktion. Binnen weniger Mausklicks haben Sie eine Route aus mehreren Städten gebildet. Fortan fährt der KI-Kapitän deren Häfen vollautomatisch an, kauft so günstig wie möglich ein und verkauft teuer. Das Zusammenspiel von Angebot und

Es passiert viel. Man sieht es nur nicht.

Nachfrage, gewürzt mit der Beliebtheit vor Ort und ein paar Zufallsereignissen wie Hungersnöten oder anderen Warenverknappungen, ist seit eh und je das Salz im Patrizier-Eintopf. Denn alles hängt von einander ab: Das Verhalten der Konkurrenten, die eigenen Handelsrouten und natürlich auch die eigene Produktion. Wer wirklich erfolgreich sein will, transportiert nicht nur, sondern stellt auch selbst her. Zum Beispiel investieren Sie in die Fleischproduktion, um das Lübecker Salz direkt vor Ort zu nutzen. Allerdings verbringen Sie nur die ersten drei, vier Spielstunden als reiner Händler und Produzent. Denn Geld bringt auch Macht.

Sei es, dass Sie bei der Kirche einen Ablass erkaufen, um Ihren Ruf zu verbessern, oder dass Sie gar versuchen, sich zum Bürgermeister wählen zu lassen. Wenn Letzteres glückt, dürfen Sie an der großen Politik schnuppern. Etwa, wenn Sie Ihrem Lehnsherrn helfen, eine verfeindete Stadt auszuhungern – um ihr dann teure Nahrungsmittel zu verkaufen.

Die größten Gewinne winken im Handel mit dem Mittelmeerraum. Der wird zwar nicht auf der Karte verzeichnet, aber wohlhabende, einflussreiche Händler können Expeditionen ausschicken. So entdecken sie neue Häfen und können teure Luxusgüter einkaufen. Wer es auf dem Weg der Tugend nicht aushält, kann sich auch als Pirat verdingen. Seeschlachten bestreiten Sie wieder in Echtzeit. Allerdings reicht es, ein Ziel anzuklicken, die Schlacht läuft dann automatisch ab, was das Ganze zu einer trägen Angelegenheit macht. Spätestens nach dem zweiten Gefecht lässt man die Ergebnisse deshalb berechnen.

Apropos berechnen: Sehr viele Dinge, die in **Patrizier 4** geschehen, bekommt man kaum zu Gesicht. Das gilt nicht nur für die Mittelmeerexpeditionen,

sondern auch für den Handel. Viel mehr als ein paar Zahlen werden da kaum verschoben. Und die Produktionsbetriebe platziert man zwar in einer frei dreh- und zoombaren Nahansicht der Stadt. Doch schmucke Animationen wie in **Anno 1404** darf man hier nicht erwarten, die Grafik ist weitgehend simpel gehalten. Hässlich wollen wir die Städte nicht nennen, doch vielleicht wäre eine schöne 2D-Perspektive die bessere Wahl gewesen. Apropos 2D: Die Übersichtskarte, vor der Sie die meiste Zeit verbringen, sieht nett aus, doch die darüber ziehenden Wolken wirken wie schlecht draufgeklebt. Unsere erste Bitte für einen Patch: die Himmelsbollen abschaltbar machen. **MIC**



Die **Seeschlachten** laufen sehr behäbig ab und machen keinen Spaß. Zum Glück muss man sie nicht selbst befehligen, sondern kann das Ergebnis auch einfach berechnen lassen.

Online-Kuriosum

Patrizier 4 müssen Sie beim Online-Dienst des Publishers Kalypso freischalten. Eine Internet-Verbindung ist danach nicht mehr nötig. Wer keinen Online-Zugang besitzt, kann Patrizier 4 auch durch die Eingabe des beigelegten Codes aktivieren. Wenn Sie Ihren Rechner dann ans Internet anstöpseln, müssen Sie das Spiel aber trotzdem registrieren.

TERMIN 2.9.2010

PREIS 45 Euro

USK ab 6 Jahren

Patrizier 4

Wirtschaftssimulation

Publisher Kalypso
Entwickler Gaming Minds
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 56 Seiten Handbuch
Kopierschutz CD-Key/Aktivierung



GRAFIK

- stimmige Farbgebung
- schön animiertes Wasser
- hässliche Landschaften
- wenige Texturen
- maue Landkarte
- nervige Wolken

6/10

SOUND

- wuchtiger Orchestersoundtrack
- stimmungsvolle Soundkulisse
- nur halbprofessionelle Sprachausgabe

8/10

BALANCE

- nett gemachte Tutorial-Kampagne
- schöne Einführungs-videos
- ausgewogene Handelsketten
- Profis werden bis zum Schluss gefordert
- Seeschlachten zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- stimmiges Gesamtbild des Hansehandels
- zu vieles findet im Kleingedruckten statt
- Mittelmeerexpeditionen gar nicht zu sehen

7/10

BEDIENUNG

- alle wesentlichen Infos auf einen Blick
- kompletter Handel auf der Seekarte
- nützliche Zeitbeschleunigung
- nicht immer einheitliche Steuerung
- manche Optionen sind gut versteckt

7/10

UMFANG

- extreme lange Spielzeit
- offenes Ende
- vielseitige Zielsetzungen
- kein Landhandel

8/10

STARTPOSITIONEN

- Beginn in jeder Hansestadt möglich
- dreifach variabler Schwierigkeitsgrad
- keine speziellen Szenarien

7/10

KI

- KI schachert gut gegen den Spieler an
- keine speziellen KI-Persönlichkeiten
- Schiffe agieren im Kampf nicht sehr clever

8/10

EINHEITEN

- extrem ausgeklügeltes Warensystem
- Preis und Nachfrage richten sich nach dem Spielers
- alle wesentlichen Schiffstypen der Zeit vorhanden
- keinerlei Entwicklung der Schiffstypen

8/10

ENDLOSSPIEL

- intelligente Mischung aus Politik und Handel
- vielseitig spielbar
- schweres Endziel motiviert langfristig
- für Veteranen zu wenig Neues

9/10





In der Vogelperspektive markiert das Spiel die aktivierten Kriegslisten mit Farbflächen.

Sie Feinde in die Flucht, mit dem »Tarnnetz« verbergen Sie Ihre Basis. Neben der Zoomfunktion sind diese Winkelzüge die zweite große Besonderheit von **R.U.S.E.**, dessen Titel sich ja auch vom englischen Wort »ruse« für »List« ableitet. Die Tricks erhöhen den taktischen Tiefgang weiter, besonders im Mehrspieler-Modus, in dem Sie den Gegner herrlich hinter Licht führen können. Etwa mit der »Schein-Offensive«, die eine Armee von Phantomeinheiten erzeugt. Im Solo-Modus brauchen Sie solche Tricks nicht, hier genügen Standard-Listen wie »Blitz« und »Terror«.

Verflucht, der Gegner überrennt uns und ... zieht sich zurück?!

Die Kampagne erzählt eine passable, wenn auch vorhersehbare Handlung um die Jagd auf einen Spion, die Sie von Nordafrika über Italien, Frankreich und Holland bis nach Deutschland führt. Die Missionen sind nett inszeniert und angenehm abwechslungsreich, auch wenn

die Entwickler die faszinierend großen Landkarten selten komplett mit Zielen und Feinden gefüllt haben. Hier verschenkt **R.U.S.E.** Potenzial. Genau wie bei den spielbaren Fraktionen: Die meiste Zeit kommandieren Sie amerikanische und englische Einheiten, erst in den letzten Missionen können Sie alternativ auch deutsche oder französische wählen.

Die Computergegner wiederum greifen auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade zwar intelligent, aber manchmal nicht konsequent genug an. Im Test passierte es uns mehrmals, dass der Gegner uns mit einer übermächtigen Armee überrannte, sich aber plötzlich zurückzog, ohne uns den Todesstoß zu versetzen. Danach konnten wir uns hochrappeln und sogar noch gewinnen. Durch Siege sammeln wir Levelaufstiege, die aber spielerisch bedeutungslos sind. Hier hätte Eugen Systems noch Belohnungen basteln können, beispielsweise Bonus-Kriegslisten. Sei's drum, insgesamt hinterlässt die Kampagne einen guten Eindruck, zumal sich die Schlachten auf der höchsten Anspruchsstufe angenehm taktisch spielen: Wir rücken stets vorsichtig vor und müssen zugleich unseren Stützpunkt aufmerksam verteidigen.

Das gilt natürlich auch in den Mehrspieler-Schlachten zwischen bis zu acht Generälen, die vor allem von den Täuschungsmanövern profitieren. Es ist ungeheuer befriedigend, wenn wir durch »Funkstille« unsere Armee verbergen, um dem Feind in die Flanke zu fallen. Als zusätzliche Herausforderung bietet **R.U.S.E.** (nur) zwei Koop-Missionen sowie vier separate Solo-Operationen, in denen wir gegen mächtige KI-Rivalen antreten. Aufgrund der großen Karten müssen wir in Multiplayer- und Solo-Partien allerdings oft lange Marschwege in Kauf nehmen. Da hilft auch die »Blitz«-List wenig. **GR**

TERMIN 9.9.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

R.U.S.E.

Echtzeit-Strategie

Publisher Ubisoft
Entwickler Eugen Systems
Sprache Deutsch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Koop (3)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVSUCHEN Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die ausgewogenen Einheiten und die Kriegslisten entfalten viel taktischen Tiefgang. Schade, dass es nur zwei Koop-Karten gibt.«

GRAFIK

✓ schöne und detaillierte Landschaften
✓ flüssiger Zoom ✓ gute Effekte ...
... aber nicht spektakulär ... detailarme Einheiten

8/10

SOUND

✓ Sprecher meldet Ereignisse ✓ Einheitenfunk
✓ stimmungsvolle 3D-Kulisse
✓ dumpfe Waffengeräusche ... teils unmotivierte Sprecher

8/10

BALANCE

✓ jede Einheit nützlich
✓ ausgewogene Schwierigkeitsgrade ✓ gute Lernkurve
... einige Kriegslisten im Solomodus eher unwichtig

9/10

ATMOSPHERE

✓ Zoom-Großschlachten entfalten einzigartiges Generalsflair
✓ Ereignis-Einblendungen
... langweilige Charaktere und Dialoge

8/10

BEDIENUNG

✓ generell eingängige Bedienung
... umständliche Einheitenanwahl
... keine Verhaltensbefehle ... keine Lebensbalken

6/10

UMFANG

✓ lange Kampagne
✓ Operationen als zusätzliche Solo-Herausforderung
✓ viele Einheiten und Kriegslisten

10/10

MISSIONSDSIGN

✓ abwechslungsreiche Aufgaben
✓ sinnvolle Nebenziele ✓ große Karten ...
... die selten komplett genutzt werden

8/10

KI

✓ generell kluge Feinde
✓ automatischer Rückzug der manchmal nervt
✓ Gegner haben teils Aussetzer

7/10

EINHEITEN

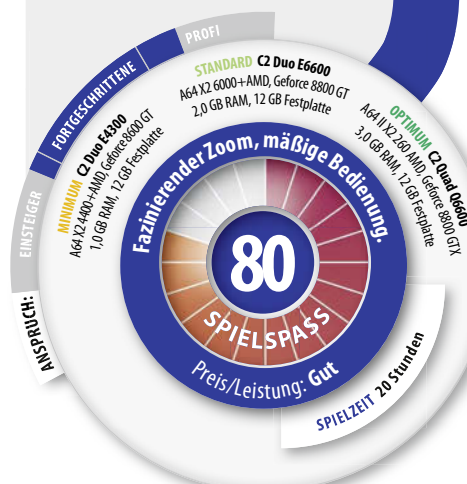
✓ ausgeklügeltes Schere-Stein-Papier-Prinzip
✓ Kriegslisten erhöhen taktischen Tiefgang
... fast ausschließlich Alliierte spielbar

8/10

KAMPAGNE

✓ mehrere Schauplätze ✓ motivierende Handlung ...
... aber lückenhaft und vorhersehbar
... Levelaufstiege bringen nichts

8/10



Unterschätzt und einzigartig

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Ich gestehe, dass ich R.U.S.E. nach dem drögen Betatest schon in der Hirnschublade »nett, aber nicht grandios« abgelegt hatte. Doch abgesehen von der Fummelbedienung haben die Entwickler seitdem merklich am Spiel geschraubt. Klar, R.U.S.E. ist immer noch keine realistische Kriegssimulation, dank der Taktiktiefe und der Kriegslisten entwickeln die Zoomschlachten dennoch ein gerüttelt Maß Anspruch und Abwechslung. Und sie spielen sich vor allem anders als in den anderen Weltkriegs-Titeln. Ein Ex-tribut haben sich die Entwickler für die saubere Programmierung verdient: Die Gefechte laufen flüssig, die Ladezeiten sind kurz.

R.U.S.E.

Die Zoomschlachten versprühen viel Generalsflair, kranken aber an der umständlichen Bedienung und teils wirren Gegnern. Von Michael Graf

Genre: Echtzeit-Strategie Publisher: Ubisoft Entwickler: Eugen Systems (Act of War, GameStar 05/05: 80 Punkte)
Termin: 9.9.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Russisch, Polnisch, Tschechisch Preis: ca. 45 Euro

GameStar.de: Quicklink: 6978

Mit der »Blitz«-List aus **R.U.S.E.** mögen sich Panzer und Soldaten beschleunigen lassen, Entwickler aber leider nicht. Zum Verdross des Publishers Ubisoft, der das Weltkriegs-Strategiespiel dreimal verschieben musste: von Dezember auf März, von März auf Juni, von Juni auf September. Die Wartezeit hat sich allerdings gelohnt, nach unserem durchwachsenen Betatest-Fazit können wir **R.U.S.E.** nun ein besseres Zeugnis ausstellen. Wenn auch kein perfektes.

Als größter Faszinationsfaktor von **R.U.S.E.** erweist sich die Zoomfunktion: Die Ansicht lässt sich stufenlos ver-

größern, von der Generalstisch-Landkarte bis hinunter zum einzelnen Panzer. Dadurch erzeugt das Strategiespiel ein beispielloses Befehlshaber-Flair, zumal die Truppen auf niedrigen Zoomstufen nicht zu abstrakten Symbolen schrumpfen, sondern klar als Vehikel, Soldaten, Geschütze erkennbar bleiben. Die Blicktiefe hat allerdings einen Pferdefuß, nämlich die Bedienung. In der mittleren Ansicht ist **R.U.S.E.** zwar gut spielbar, allerdings lassen sich Truppen dann nur gruppenweise befehlen. Um einzelne Vehikel oder Infanterietrupps anzuwählen, müssen Sie erst hineinzoomen, damit sich die Truppenstapel in separate Einheiten auflösen. Das ist nicht ständig nötig, manchmal aber schon. Etwa, wenn

Steam-Pflicht

Die gute Nachricht: Ubisoft verzichtet bei **R.U.S.E.** auf seinen umstrittenen Game Launcher. Allerdings muss das Spiel trotzdem online aktiviert werden, nämlich über Steam. Das hat immerhin den Vorteil, dass Sie die Solo-Kampagne und Skirmish-Schlachten auch offline bestreiten können. Mehrspieler-Partien laufen ausschließlich über das Internet, ein Netzwerk-Modus fehlt.

Sie eine von drei Panzerabwehr-Kanonen an eine neue Position bewegen wollen.

Darüber hinaus fehlen Lebenspunkte-Balken und – viel schlimmer – Verhaltensbefehle. So weichen Ihre Einheiten automatisch zurück, wenn sie übermächtigen Feinden gegenüberstehen. Ein Panzer etwa hält Abstand zu Soldaten, die ihn auf Tuchfühlung locker mit



Bei dieser **Schlacht in Sachsen** zeigt der blaue Pfeil unsere Truppenbewegung, der blaue Kreis verdeutlicht die Feuerreichweite der angewählten Panzer. Die feindlichen Einheiten haben wir mit der List »Spion«, ihre Befehle (rote Pfeile) mit dem Manöver »Decodierung« aufgedeckt. Unten sehen Sie unsere Panzerabwehr-Stellung in der Nahansicht. Der Gegner ist nicht im Bild, denn die Geschütze feuern über sehr große Distanzen.

ihren Panzerfäusten zerlegen könnten. Das ist eine nützliche Komfortfunktion, die manchmal aber auch nerven kann. Beispielsweise, wenn ein Spähpanzer sich zurückzieht, obwohl er eigentlich ein Waldstück im Auge behalten soll. Ein »Position halten«-Befehl hätte hier Wunder gewirkt. Außerdem vermissen wir eine »Feuer einstellen«-Order. Unsere Artillerie etwa feuert stets automatisch auf Feinde in Reichweite, was besonders in Multiplayer-Partien nervt, weil es die Position unserer Geschütze verrät.

Zoom rein, zoom raus, sieht klasse aus! Aber die Bedienung ...

Das Schlachtenflair vermiesen die Komfortmängel jedoch ebenso wenig wie den taktischen Tiefgang. Der Entwickler Eugen Systems hat sich offensichtlich die Kritik an seinem letzten Echtzeit-Titel **Act of War** (GS 05/05: 80 Punkte) zu Herzen genommen, auf den der Begriff »seicht« so

zielsicher zutraf wie der Begriff »flüssig« auf die Ostsee. Bei **R.U.S.E.** haben die Entwickler deshalb mit Erfolg darauf geachtet, dass alle Truppentypen sinnvoll sind. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert klasse. Infanterie etwa sieht auf offenem Feld kein Licht gegen Panzer, kann sich aber in Wäldern oder Städten verstecken und die Kolosse aus dem Hinterhalt zerpfücken. Zumindest, wenn kein Späher anrückt, der verborgene Einheiten enthüllt. Artillerie wiederum zerbröseln Gebäude und Soldaten, hat aber keine Chance gegen gepanzerte Einheiten, die sich ihrerseits vor Jagdbombern hüten müssen, die gegen Abfangjäger eingehen, die keine Schnitte gegen Flak ... und so weiter. Logisch, das kennt man aus anderen Weltkriegs-Spielen. **R.U.S.E.** gibt sich hier konventionell, zumal die Einheiten keine gesonderten Spezialangriffe beherrschen. Eugen Systems hat die Wechselwirkungen aber bestens poliert. Basisbau gibt's auch, allerdings in einer Sempelvariante: Sie erobern lediglich Rohstoffdepots und errichten Fabriken sowie (schwache) Abwehrtürme.



Melde mich zum Dienst

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

R.U.S.E. hat mich positiv überrascht. Insbesondere im Multiplayer-Teil bringt das ausgeklügelte Schere-Stein-Papier eine ordentliche Portion Taktik in die Echtzeit-Schlachten, ohne dabei all zu sehr in Mikromanagement auszuarten. Dem Kollegen Graf mag das stellenweise zu seicht sein. Ich aber ziehe kurzweilige Panzerscharmützel dem Komplexitätskrieg vor. Um mein Leben als General noch spannender zu machen, sollte Ubisoft aber dringend an der Bedienung feilen.

Wenn schon die Einheiten keine Spezialtalente besitzen, dann wenigstens Sie selbst: Als General dürfen Sie nämlich Kriegslisten einsetzen, also Täuschungsmanöver, die sich jeweils auf einen ganzen Sektor des Schlachtfelds auswirken. Mit der bereits angesprochenen »Blitz«-List etwa beschleunigen Sie alle verbündeten Einheiten, mit »Terror« schlagen

+ Stärken

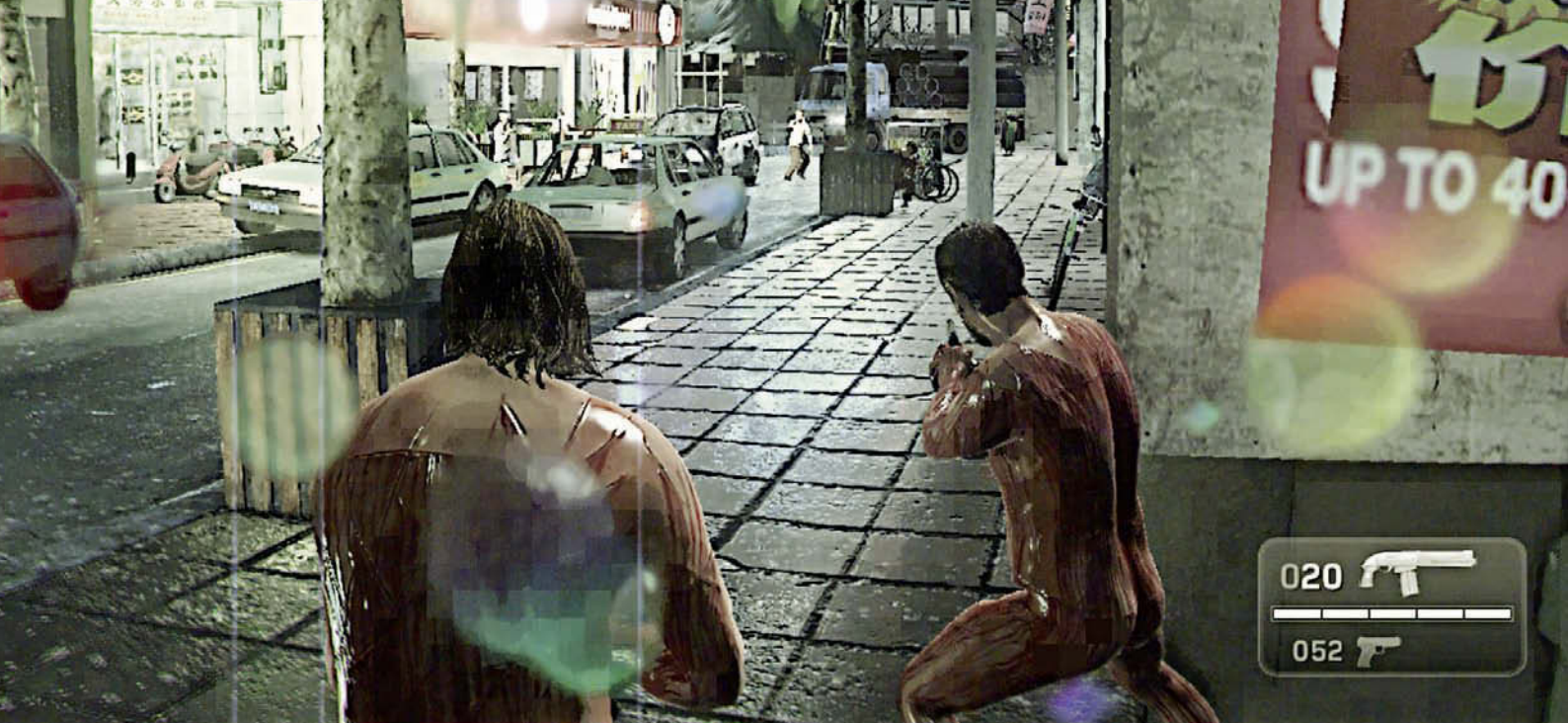
- + faszinierende Zoomfunktion
- + taktischer Tiefgang
- + gute Kampagne

- Schwächen

- umständliche Bedienung
- teils wirre KI-Gegner
- lahme Handlung



Die Flammen über den Einheiten verraten: Bei der Kesselschlacht von Bastogne hindern wir unsere Einheiten mit der »Fanatismus«-List an der Flucht. Links zeigt eine Zwischensequenz-Einblendung, dass verbündete Fallschirmjäger nahen.



Eine Mission lang müssen Sie sich mit den **nackten und schwer verletzten Protagonisten** durch Shanghai ballern.

Kane & Lynch 2 Dog Days

Mit Wackelkamera im Nacken stolpern Kane und Lynch durch öde Ballereien von einem Schlamassel in den nächsten. Von Petra Schmitz

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive (Mini Ninjas, GS 11/09: 71 Punkte)**
Termin: **20.8.2010** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6963 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

! Steam-Pflicht

Um **Kane & Lynch 2** spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt. Anders als beim Vorgänger benötigen Sie diesmal kein Games for Windows Live. Trotzdem folgt der Titel den Mechanismen von Microsofts Spieleplattform: Multiplayer-Partien werden auf den Rechnern der Spieler ausgetragen, es gibt keine Dedicated Server.

Leicht geschnitten

Die deutsche Version von **Kane & Lynch 2** ist leicht entschärft. In der hiesigen Variante dürfen Sie nicht auf Zivilisten schießen und nur bewaffnete Gegner als lebendige Schutzschilde einsetzen.

Es ist stets eine Gratwanderung für Entwickler, uns Protagonisten zu servieren, die eben nicht strahlende Helden sind. Das dänische Team von IO Interactive hat sich auf solche Gratwanderungen spezialisiert, durchaus erfolgreich: Der kalte Serienkiller »47« aus den **Hitman**-Spielen fand genauso seine Anhänger wie die zwei Schwerverbrecher Kane und Lynch, die Ende 2007 ihren ersten Auftritt im Actionspiel **Kane & Lynch: Dead Men** hatten. Nun sind die Männer von zweifelhafter Gesinnung wieder zurück. **Kane & Lynch 2: Dog Days** entführt uns nach Shanghai, wo eigentlich nur ein Waffenschmuggel seinen Auftakt nehmen soll, für die beiden Gangster allerdings alles rasend schnell aus dem Ruder läuft. Und zwar so nachhaltig, dass man mit den Burschen

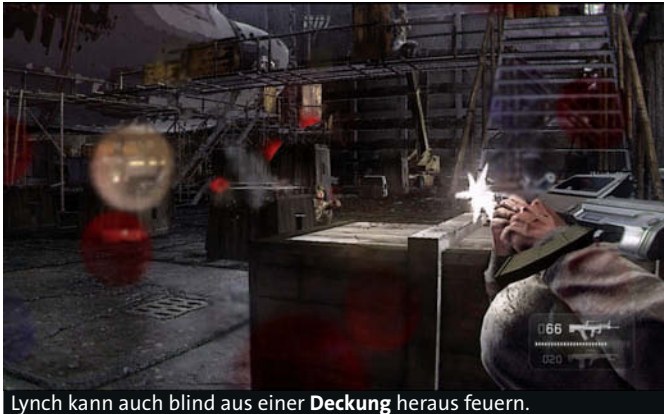
tatsächlich Mitleid empfinden kann. Stichwort »Ruder«: Wenn Sie **Dog Days** spielen, dann wird sich das so anfühlen, als würde das Geschehen nicht auf den asphaltierten Straßen der chinesischen Metropole stattfinden, sondern auf einem Schiff bei hohem Wellengang und einem betrunkenen Steuermann am Ruder. IO Interactive lässt die Verfolgerkamera in einer Tour wackeln und

+ Stärken

- + ungewöhnlicher Look
- + zerrissene Protagonisten
- + Schockmomente

- Schwächen

- dumme Gegner-KI
- ermüdend lange Ballerpassagen
- keine Abwechslung



Lynch kann auch blind aus einer **Deckung** heraus feuern.



Lynch darf sich Gegner schnappen und als **lebenden Schild** nutzen.

verfremdet die Bilder zusätzlich durch starke Überstrahl-Effekte, Lensflares und künstlich reingefummelte Darstellungsfehler. Der Publisher Square Enix vermarktet das als »Youtube-Look«. Ob nun Youtube-Look oder Filmlike auf hoher See – der Effekt ist sehr ansehnlich, wenn auch sicher nicht jedermanns Sache. Uns gefällt er recht gut. Schon allein, weil er von der angestaubten und recht genügsamen Grafik ablenkt und die ansonsten oft arg langen und immer gleichen Ballereien noch öder wären, als sie es ohnehin schon sind.

Wir garantieren Ihnen, dass Sie spätestens bei der Flucht aus einer alten Schiffswerft hinaus genervt sein werden. Die Mission (eine von insgesamt elf) ist nicht nur vergleichsweise lang, sondern auch vollgestopft mit immer gleich ablaufenden Schießereien. Kaum haben Sie in Ihrer Rolle als Lynch (den Kollegen Kane übernimmt die KI) die eine Welle Gegner umgepustet und sind ein paar Meter

gelaufen, schwappt schon die nächste über Sie herein. Und nach der noch eine. Und dann abermals eine. Kane fasst die Gefühlslage sehr gut zusammen: »Das muss doch mal aufhören!«

Schon vor der Schiffswerft glänzt **Kane & Lynch 2** nicht mit Abwechslungsreichtum. Die meiste Zeit des Spiels werden Sie von Deckung zu Deckung hetzen, Gasflaschen oder Feuerlöscher auf Polizisten, verfeindete Bandentypen oder ehemalige Verbündete werfen, um die explosiven Behältnisse dann mit einem Schuss hochzujagen. Oder Sie ballern einfach auf die dumm agierenden Gegner. Ihre Widersacher verhalten sich stets nach Schema F, verschanzen sich, laufen aber gern auch ohne Zögern in Ihr Feuer. Das klingt, als sei das Spiel reichlich anspruchslos. Ist es im Kern auch, allerdings macht die Masse an Widersachern und deren Positionierung **Dog Days** zuweilen knifflig. Oft erscheinen Gegner auf einer höheren Ebene.

Von dort haben die Burschen dann freie Schussbahn auf Sie, selbst wenn Sie hinter einer Mauer in vermeintlicher Sicherheit hocken. Zudem sind viele Objekte nicht von Dauer. Genau wie die Protagonisten dürfen nämlich auch die Feinde Holzaufbauten zerballern. Was gerade noch ein sicheres Versteck war, kann in der nächsten Sekunde schon Sperrholz sein. Erschwerend kommt hinzu, dass genaues Zielen eher Glücks-

Sieht so aus, als wäre der Kameramann betrunken.

sache ist. Da können Sie noch so sehr an der Maussteuerung rumschrauben, die bleibt schwammig. Auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade schluckt Lynch eine ansehnliche Packung Blei, ohne nennenswerten Schaden zu



Lynch haben die gegnerischen Kugeln **aus den Schuhen gehoben**. KI-Kollege Kane ballert unbekümmert weiter.



Wiederholungsstärker

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Erstaunlich! Kane & Lynch 2: Dog Days bringt es fertig, dass ich Empathie mit den beiden Protagonisten empfinde, obwohl sie ganz schön fiese Typen sind. Das hat der Vorgänger nicht mal ansatzweise geschafft. Trotzdem bleibt der Titel in seiner Gesamtheit mittelprächtig. IO Interactive spult für meinen Geschmack zu viele gleiche Situationen ab; der Vorgänger war vielfältiger. Da mögen die Umgebungen noch so abwechslungsreich sein, die Ballereien werden nach gefühlten zehn Minuten schnarchöde. Das kann auch die ungewöhnliche Optik nicht verschleiern.

nehmen. Aber bereits auf der mittleren Stufe geht der Mann schnell zu Boden, darf liegend aber immerhin noch die ärgsten Widersacher ausknipsen und sich dann wieder aufrappeln. Unbedachtes Vorgehen kann allerdings auch zu einem

»Das muss doch mal aufhören!«, ruft Kane. Wir stimmen zu.

sofortigen Ableben führen. Etwa, wenn der Mann eine Ladung Schrot ins Gesicht bekommt. KI-Kollege Kane hingegen ist unsterblich und kümmert sich auch nicht um den Verbleib seines Mitstreiters. Im Koop-Modus hingegen sind die beiden voneinander abhängig. Liegt einer verwundet am Boden, muss der Spieler schnell auf die E-Taste hämmern, um das Ableben seiner Figur zu verhindern. Der andere Spieler kann den Verletzten dann wieder aufrichten. Klappt das nicht, tauchen die beiden am letzten automa-

tischen Speicherpunkt wieder auf. Wie schon der Vorgänger ist das Erwachsenenpiel **Kane & Lynch 2: Dog Days** alles andere als zimperlich. Gerade die hervorragend in Szene gesetzten Zwischensequenzen strotzen in Bild und Ton oft vor schockierender Gewalt. Wenn's zu heftig wird, tritt aber auch **Dog Days** auf die Darstellungsbremse. Kopfwunden werden grob verpixelt, entblößte (und teils blutige) Genitalien ebenso.

Blöd: Die Zwischensequenzen fallen in Bild und Ton prächtig aus, aber IO Interactive hat vergessen, die Wortmeldungen im eigentlichen Spielgeschehen zu animieren. Besonders ärgerlich ist das, wenn vor Ihnen ein Gangsterboss verbal komplett ausflippt, seine Figur jedoch bewegungslos bleibt. Wer will, darf sich noch in drei Multiplayer-Varianten vergnügen. Die sind sich alle recht ähnlich: Eine Bande muss Geld klauen und dann flüchten. Mal geht's gehen KI-Gegner (»Fragile Allianz«), mal gegen echte Spieler (»Räuber und Gendarm«). Und unzuverlässig, wie Verbrecher nun mal sind, dürfen Sie auch auf Ihre Mitstreiter ballern. Als Verräter stehen Sie automatisch auf der Abschussliste der übrigen Gangster. In Spielmodus »Undercover-Cop« wird ein Spieler als Agent ausgewählt. Der darf seine vermeintlichen Verbündeten umpusten, ohne als Verräter markiert zu werden. Eine Highscore-Liste soll für Motivation sorgen. Wir sehen die Mehrspieler-Varianten aber lediglich als Dreingabe, mit der man nur begrenzt Spaß haben wird. Vergleichbar verhält es sich beim Arcade-Modus, der ähnlichen Regeln wie »Fragile Allianz« folgt, allerdings nur mit KI-Begleitern ausgetragen wird. Nett, aber auf Dauer etwa so spannend wie die immer gleichen Ballereien der Kampagne. Nämlich nur so lala. **PET**



Kopfwunden werden vom Spiel grob verpixelt.

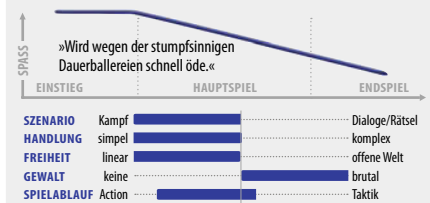
TERMIN 20.08.2010 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Kane & Lynch 2 Dog Days

Publisher Square Enix
Entwickler IO Interactive
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Fragile Allianz (8), Undercover-Cop (8), Räuber und Gendarm (12) SPIELTYPEN Netzwerk, Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Kurzweilige Ballereien, mit dem oder gegen das Team.«

GRAFIK

- + detaillierte Figuren + abwechslungsreiche Umgebungen
- + ungewöhnlicher Look ... + ... der nicht jedem gefallen dürfte
- + Begleiter ruckelt im Koop + insgesamt altbacken

7/10

SOUND

- + sehr stimmungsvolle Musik + gelungene Soundkulisse
- + knackige Waffengeräusche + prima Sprecher

10/10

BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade + automatisches Heilen
- + Deckungssystem + kein freies Speichern
- + Gegner fressen zu viele Kugeln

7/10

ATMOSPHÄRE

- + einige gelungene Schockmomente + Mitleid mit den Protagonisten
- + extrem langatmige Ballereien
- + fehlende Animationen

8/10

BEDIENUNG

- + intuitive Steuerung
- + Kapitel nach Freispielen einzeln anwählbar
- + ungenaues Zielen + Deckungssystem klappt nicht immer

7/10

UMFANG

- + Arcade-Modus + kaum Abwechslung
- + kurze Spielzeit + wenig Ausrüstung

5/10

LEVELDESIGN

- + detaillierte und realistische Schauplätze + immer Deckungsmöglichkeiten
- + zerstörbare Objekte + manchmal minimale alternative Routen ... + ... in im Kern streng linearen Levels

8/10

KI

- + Kane kämpft hilfreich mit + Gegner nutzen Deckungen
- + keine überraschenden Manöver + dummes Vorstürmen

7/10

WAFFEN

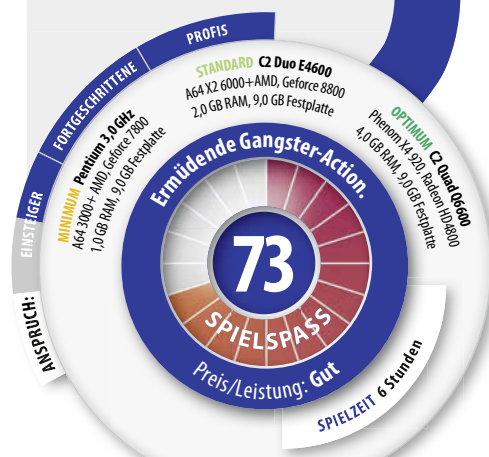
- + schneller Waffenwechsel + Gasflaschen, Feuerlöscher etc.
- + kaum Unterschiede bei den Schusswaffentypen

7/10

HANDLUNG

- + erstklassige Zwischensequenzen
- + keine strahlenden Helden
- + nicht immer logische Anschlüsse

7/10



+ Stärken

- + starkes Rätseldesign
- + dynamisch inszeniert
- + schöne Grafiken, toller Sound

- Schwächen

- polygonarme Gesichter
- teils langatmige Dialoge

Die entzückende Kim ist die Ex-Freundin des Helden Fenton und vorübergehend auch steuerbar.



Lost Horizon

Gute Zeiten für Freunde klassischer Abenteuer: Lost Horizon bietet Rätseldesign vom Feinsten und eine spannende Story. Von Michael Trier

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animation Arts (Geheimakte 2, GameStar 10/2008: 86 Punkte)**
Termin: **20.8.2010** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 35 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6935

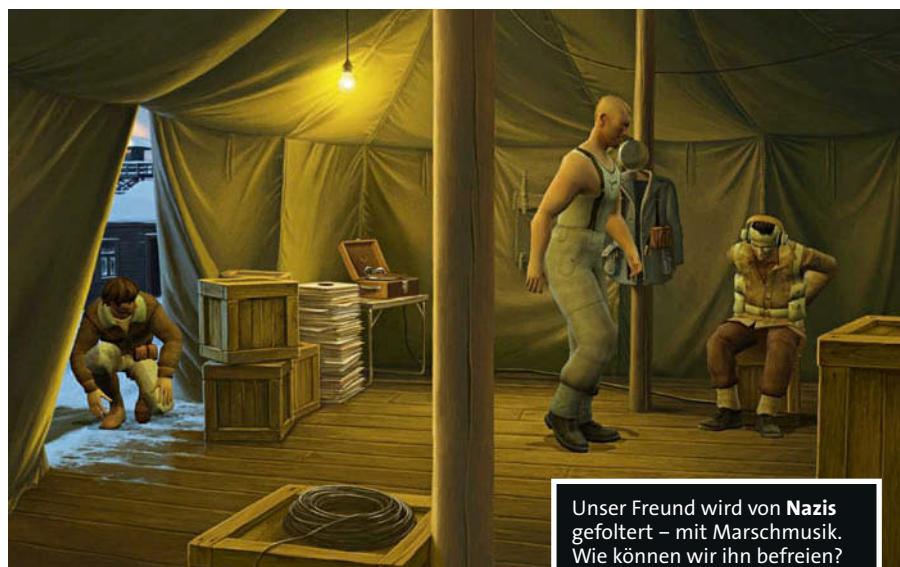
Auf DVD: Test-Video

Sie wollen ein Abenteuer, das Sie einmal um (fast) die ganze Welt jagt? Aber ohne übertriebene Hektik? Sie lieben es, wenn Ihre grauen Zellen sich mal so richtig austoben dürfen und die Lösungen eines Rätselkonstrukts so sauber ineinander greifen, dass man meint, das satte Klicken gut geölter Mechanik einrasten zu hören? Und wenn Sie jetzt noch Sackgassen, Unfairness

und Orientierungslosigkeit hassen, haben Sie hier Ihr Spiel des Monats gefunden: **Lost Horizon** ist der neue Titel der **Geheimakte**-Macher und führt die Tradition klassischer Adventures auf gewohnt hohem Niveau fort.

Mit unserem Alter Ego Fenton Paddock (britischer Ex-Soldat, Pilot, Gelegenheits-schmuggler, stellen Sie ihn sich einfach wie Indiana Jones ohne Peitsche vor) kon-

frontiert uns **Lost Horizon** auf rasante Art und Weise. Wir erfahren, dass Fenton Ärger mit den gefürchteten Triaden hat und landen gleich zu Beginn mit ihm, eingeschlossen in einem Sarg, im brackigen Hafenwasser von Hongkong. Das bringt uns dem Burschen sehr nahe, und das ist auch gut so. Denn in der Folgezeit machen wir einiges mit ihm durch: Wir erhalten den Auftrag, unseren bei einer Expedition ins Tibetische Hochland verschollenen Freund Richard zu retten, geraten mit unserer entzückenden, aber äußerst geschwätzigen Ex-Freundin Kim



Unser Freund wird von **Nazis** gefoltert – mit Marschmusik. Wie können wir ihn befreien?

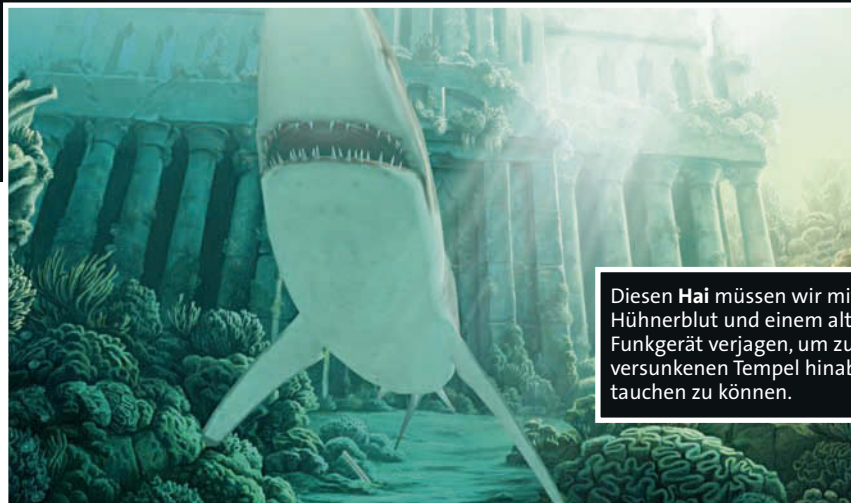


Pralles Abenteuerleben

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Großartig, wie **Lost Horizon** mich in Abenteuer zieht! Großartig auch die Kombinationsrätsel und vorbildlich die Spielerführung, ich weiß immer, was als nächstes zu tun ist. So wird **Lost Horizon** zu einem Meisterwerk klassischer Adventure-Kunst. Mit Betonung auf klassisch: Wer die schrägen, an zeitgenössischer Kunst orientierten PC-Abenteuer liebt, ist hier falsch. Alle anderen sollten allerdings zugreifen.

Fenton am **Brandenburger Tor**, 1936. Die Lupen markieren auf Tastendruck wichtige Punkte, das Inventar ist prima bedienbar.



Diesen **Hai** müssen wir mit Hühnerblut und einem alten Funkgerät verjagen, um zum versunkenen Tempel hinabtauchen zu können.

ins Feuer eines Nazi-Abfangjägers, landen Bruch im Himalaja, spielen Blockflöte für ein Kamel in Marokko, jagen Tiger und Haie in Indien, manipulieren die Olympischen Spiele 1936 in Berlin, balancieren auf dem von nächtlichen Blitzen erleuchteten Dachfirst des SS-Stützpunktes Wewelsburg, stoßen auf Geister und sogar ... nein, mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, Sie sollen ja auch noch etwas zu entdecken haben.

Lost Horizon hat die geschmeidigsten Rätselketten der Adventure-Neuzeit.

An viele dieser Schauplätze werden Sie durch rasant geschnittene Zwischensequenzen katapultiert. Der Entwickler Animation Arts hat aus der mittlerweile betagten Engine alles an Augenzucker heraus gekitzelt, was rauszuholen war. Manche Stellen im Spiel sind geradezu prachtvoll geraten, fein gezeichnete, lebendige Hintergründe bestimmen die Bilder, und selbst die bisher oft staksigen Animationen sind bis auf kleine Anfangsruckler deutlich verbessert. Umso stärker

fallen gerade in den die Dialoge auflockernenden Zoomeinstellungen die im Vergleich maskenhaft ausdruckslosen Gesichter auf. Da stecken einfach zu wenige Polygone hinter der Fassade, um das Antlitz von Freund und Feind in glaubwürdigen Emotionen strahlen zu lassen. Der Sound dagegen ist vom Feinsten: Die orchestrale und an die opulente Sounduntermalung der **Indiana Jones**-Filme erinnernde Musik und eine so lebendige wie stimmige Geräuschkulisse sowie die sehr guten Synchronsprecher (über 86.000 vertonte Worte) machen **Lost Horizon** auch akustisch zum Genuss. Wobei es an einigen Stellen auch weniger Worte getan hätten, denn viele Ausführungen sind sehr weitschweifig. Zum Glück können wir mit einem Rechtsklick in den Wortreihen voranspringen. Doch das sollten Sie nur sparsam nutzen. Wer gerne Geschichten lauscht, vor dem entspinnt sich eine spannende Mär von Nazis, uralten Mythen, schrecklichen Bedrohungen und dem Zentrum des Menschseins – Shambala. Die Reise mit Fenton lohnt sich für jeden Abenteuer-Fan, der gerne knobelt, und besonders für die, die genug haben von schrägen Cartoon-Welten. **MT**



Selten im Spiel gibt es solche Puzzles.

TERMIN 20.8.2010

PREIS ca. 35 Euro

USK ab 12 Jahren

Lost Horizon

Adventure

Publisher Deep Silver
Entwickler Animation Arts
Sprache Deutsch
Ausstattung Luxus-Box, 1 DVD, 80 Seiten Handbuch, Poster
Kopierschutz Protect Disk



GRAFIK

fein gezeichnete Hintergründe + atmosphärische Schauplätze + geschmeidige Animationen ... gelegentlich mit Anfangsrucklern + polygonarme Figuren, maskenhafte Mimik

SOUND

stimmungsvoller orchesterlicher Soundtrack + lebendige und zur Situation passende Soundkulisse + sehr gute Sprecher + voll vertont

BALANCE

Rätsel immer fair + guter Rhythmus zwischen »offensichtlicher« und »Kopfnuss« + vorbildliche Spielerführung + mehrstufige Rätselhilfe abgeschafft, aber auch nicht nötig

ATMOSPHÄRE

treffend für jeden der zahlreichen Schauplätze + rasante Zwischensequenzen bringen Dynamik + teils langatmig

BEDIENUNG

perfektes Point & Click + schnelles Speichern und Laden + vertonte Spielhilfe ... dafür kein Tagebuch

UMFANG

zahlreiche Schauplätze + keine Zeitschinderaufgaben + sehr viele Rätselketten + wer die Dialoge nicht mag, ist schneller durch

HANDLUNG

spannend bis zum Schluss + schöne Mischung aus Mythen und realen Hintergründen + teils arg esoterisch

CHARAKTERE

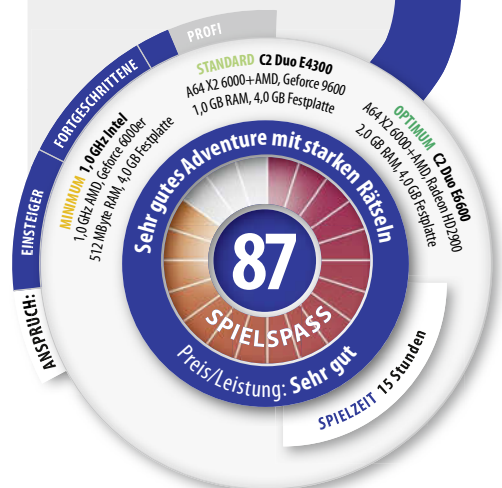
Fenton schnell sympathisch + Kim und ihre hohe Stimme haben Profil + viele skurrile Nebenfiguren + Bösewichter bleiben blass

DIALOGE

sehr geschliffen + immer informativ + teils witzig ... teils witzig gemeint aber lahm + teils ausufernd

RÄTSEL

innerhalb der Regeln von Adventures immer fair + ganze Ketten von guten Rätseln ergeben neue Aufgaben + Scheitern unmöglich + nicht zu leicht



Need for Speed World

Die (nur anfangs) kostenlose Online-Version von Need for Speed will ein echtes MMO sein, entpuppt sich aber als inspirationsloses Multiplayer-Rennspiel von der Stange. Von Heiko Klinge

Genre: **Multiplayer-Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Black Box** (Need for Speed: Undercover, GameStar 01/09: 72 Punkte)
Termin: **27.7.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6982

Auf DVD: Test-Video

Die Straßenkreuzung bietet ein Bild des Grauens: Dutzende Autos haben sich kreuz und quer ineinander verkeilt, überall liegen abgerissene Straßenschilder und die Trümmer einer über den Haufen gefahrenen Bushaltestelle. Ein Unfall? Ja, aber nur ein spielerischer. Denn die Wagen bilden le-

diglich deshalb einen großen unförmigen Blechhaufen, weil in der frei befahrbaren Online-Welt des so genannten »MMO-Rennspiels« **Need for Speed World** kein Kollisionsmodell für die Spielerautos existiert. Blechkontakt gibt's ausschließlich während der Rennen. Und weil die eigentlich riesige Spielwelt außer den Multiplayer-Rennen keinerlei Anreiz bietet, sich vom Fleck zu bewegen, wartet man eben hier im Auto-Knäuel auf den nächsten freien Startplatz. Unter einem MMO-Rennspiel haben wir uns jedenfalls etwas völlig anderes vorgestellt.

Genau wie beim EA-Kollegen **Tiger Woods Online** ist die Grundversion von **Need for Speed World** kostenlos. Nachdem Sie sich den rund 700 Megabyte großen Client aus dem Internet geladen haben, brauchen Sie nur einen Account anzulegen sowie Ihr erstes Auto zu kaufen und können anschließend sofort losdüsen.

Die 20.000 Dollar Startkapital für Ihren ersten Wagen reichen freilich nur für lahme Enten wie Mazda Speed 3, Mitsubishi Eclipse oder Toyota Corolla. Um »richtige« Autos vom Schlage eines Audi R8 oder Lamborghini Gallardo in die Garage zu stellen, müssen Sie nicht nur das nötige Kleingeld zusammenhamstern, sondern auch wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte sammeln. Den R8 gibt's zum Beispiel erst auf Level 30 und für 600.000 Dollar. Durchschnittlich begabte Fahrer können dafür locker 500 bis 600 Rennen einplanen, bis sie das beisammen haben. Wer echtes Geld einsetzt, kann den Prozess jedoch beschleunigen. Um 25 Prozent gesteigerter Erfahrungspunkte- oder (!) Preisgeld-Bonus für drei Tage kosten dabei unverschämte fünf Euro.

Die horrenden Preise wären vielleicht noch legitim, wenn auch nichtzahlende Spieler nach 600 Rennen in ihren hart erarbeiteten Spitzenflitzer steigen könnten. Denkst! Denn ab Level 10 ist Schluss mit Erfahrungspunktesammeln. Es sei denn, Sie kaufen für 20 Euro ein so genanntes Starterpaket. Immerhin: Bis zur Level-10-Barriere haben Kostenlos-Raser keinerlei Nachteile gegenüber den zahlenden Spielern. Dennoch ist die Levelgrenze eine echte Motivationsbremse. Entsprechend sind auf den Straßen fast nur Standardautos und so gut wie keine Schmuckstücke unterwegs, was wiederum der Atmosphäre schadet.

Die Rennen selbst finden nicht in der riesigen Spielwelt statt, sondern auf inszenierten, abgesperrten Strecken. Die blau leuchtenden Startpunkte müssen Sie anders als in **Burnout Paradise** nicht extra anfahren, sondern können sich

Bugs im Getriebe

Im Test kam es immer wieder zu plötzlichen Lags und Synchronisierungs-Problemen. Mal hüpfen Gegnerautos wild durch die Gegend, mal wurden Rennen minutenlang geladen, nur um uns dann zurück in die Spielwelt zu befördern. **Dafür ziehen wir einen Punkt in der Bedienungswertung ab.**

Tür-an-Tür-Duell um Platz 2. Dem Führenden haben wir einen »Verkehrsmagneten« verpasst, der ihn anziehend für entgegenkommende Fahrzeuge macht.





Auto-Knäuel am Rennstartpunkt – der Rest der Spielwelt ist leer.



TERMIN 27.7.2010 PREIS 20 EUR USK ab 12 Jahren

Need for Speed World

Multiplayer-Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler EA Black Box
Sprache Deutsch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Anmeldung



direkt hinteleportieren. Der Vorteil: Die Wartezeiten für einen Startplatz sind angenehm kurz. Der Nachteil: Trotz des (mäßig) simulierten Straßenverkehrs fehlt völlig das Gefühl, durch eine glaubwürdige Spielwelt zu brettern. Außer den Rundkurs- oder Sprint-Rennen gibt es schlicht nichts Interessantes zu tun. Lediglich Verfolgungsjagden mit der dummen KI-Polizei sind möglich, was aber im Rekordtempo witzlos wird. Das Ergebnis: Die meisten Spieler teleportieren sich schlicht von Rennen zu Rennen, die restlichen 99,9 Prozent der Asphalt-Landschaft sind menschenleer.

Was also bleibt übrig, wenn man den ganzen MMO-Mumpitz mal ausblendet? Einfache Antwort: **Need for Speed: Undercover**, nur eben im Multiplayer-Modus. **Need for Speed World** verwendet nicht nur die gleiche veraltete Technik, auch das ideenarme Streckendesign und die anspruchslose Fahrphysik erinnern frappierend an den bisherigen Tiefpunkt der Rennspielserie. Einziger größerer Un-



Umsonst, nicht kostenlos

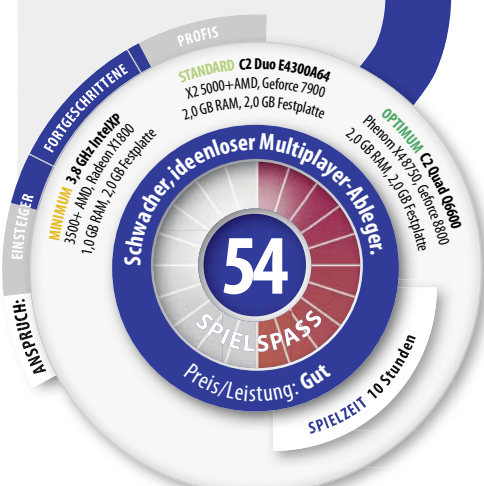
Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Einem geschenkten Gaul ... von wegen! Was nützt es denn, wenn der Gaul eine alte Schindmähre ist? Klar kann ich Need for Speed World ein paar Stunden kostenlos und ohne Einschränkungen spielen. Nur warum sollte ich das tun, wenn ich meine Zeit auch mit Blur oder Dirt 2 verbringen kann? Die sehen hübscher aus, sind besser ausbalanciert und fahrerisch anspruchsvoller. Auf eine Online-Welt, in der ohnehin nichts passiert, kann ich problemlos verzichten.

terschied sind aktivierbare Spezialfähigkeiten wie »Verkehrsmagnet« oder »Kapapult«, die jedoch kaum Einfluss auf den Rennverlauf haben. Meist gewinnt schlicht und einfach derjenige, der das unsportliche Geschubse nach dem Start am besten übersteht. Mit Spannung hat das ungefähr so viel zu tun wie **Need for Speed World** mit einem MMO. **HK**



Dank des vielseitigen optischen **Tunings** sieht jedes Spielerauto anders aus.



Divinity 2

Flames of Vengeance



Im Addon gibt's endlich ein Happy End. Und massig unterhaltsame Quests obendrauf.

Von Petra Schmitz

Genre: **Rollenspiel-Addon** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Larian (Divinity 2, GameStar 09/09: 83 Punkte)**
Termin: **30.7.2010** Spieler: **Singleplayer** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 25 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6942

Auf DVD: Test-Video

Für die Hexe Ursula sind Männer nur besseres Gemüse. Deswegen scheut sich die Dame auch nicht, lästige Herren in genau solches zu verwandeln. Hänsel würde seine Nachbarin Gretel gerne näher kennen lernen, aber Gretels Mann hat entschieden was dagegen. Und im Schauspielhaus führt ein Haufen Geister seit gefühlten Jahren das gleiche Stück über eine – öhm – Geisterbeschwörung auf. Ja, Aleroth könnte ein gar lustiges Fleckchen sein, wären da nicht des Oberbösewichts Damian fliegende Festungen, die dauernd lärmende Geschosse auf

den magischen Schutzwall der Stadt feuern. Der Zauberer Zandalor kann die Barriere nicht mehr lange aufrechterhalten. Also muss ein Held ran. Ein Held, der sein Können schon in den Abenteuern von **Divinity 2: Ego Draconis** unter Beweis gestellt hat. Aber halt! Wie soll das gehen? Gab's da nicht am Ende ... nein, keine Sorge, wir werden Ihnen an dieser Stelle das Finale des Rollenspiels von 2009 nicht auf die Nase binden. Vielleicht haben Sie es noch nicht erlebt. Eines müssen wir Ihnen an dieser Stelle dann doch mit auf den Weg durch den Test des Addons **Flames of Vengeance** geben: Das Ende von **Divinity 2** war et-

was ungewöhnlich. Manche Menschen würden sogar so weit gehen, es als reichlich blöd zu bezeichnen. Mit der Erweiterung **Flames of Vengeance** will der belgische Entwickler Larian das wiedergutmachen. Und es funktioniert!

»Hänsel würde Gretel gerne näher kennenlernen«

Vor den Spaß haben die Entwickler die Arbeit gesetzt. Oder anders: Bevor Sie sich mit Ihrem Recken aus **Divinity 2** in die



Im Hauptspiel konnten Sie **Aleroth** nur eingeschränkt erkunden, im Addon halten Sie sich die meiste Zeit auf den Straßen der Stadt auf.

Decius: Nein, das denke ich nicht. Wenn wir einen weiteren Kampf überstehen wollen, brauchen wir stärkere Waffen!



Divinity 2 in klein

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Flames of Vengeance ist wie schon das Hauptspiel ein prächtiger, augenzwinkernder Spaß. Das Addon verzichtet dabei auf Storyfehler und größtenteils auf das schnell ermüdende Drachendasein, sondern packt das vergleichsweise überschaubare Areal von Aleroth voll mit gewohnt bekloppten Gestalten und motivierenden Aufträgen. Flames of Vengeance ist sozusagen ein komprimiertes Divinity 2. Wer das mochte, kann bedenkenlos zugreifen.

Abenteuer von **Flames of Vengeance** stürzen dürfen, müssen Sie sich im Zweifelsfall erst mal dorthin kloppen. **Divinity 2** legt am Ende nicht automatisch einen Speicherstand an, mit dem Sie dann gleich weitermachen können. Wer allerdings keine Lust auf erneutes Prügeln hat, kann auch direkt loslegen und sich einen neuen Helden zusammenbasteln. Der startet dann auf Stufe 35 ins Addon. Ihr Held schlägt auf dem Marktplatz von Aleroth auf. Wie das möglich ist, werden wir an dieser Stelle nicht preisgeben. Getreu dem alten Rollenspielgesetz, dass es irgendwo immer noch einen mächtigeren Zauberer gibt, ist es Ihre Aufgabe in **Flames of Vengeance**, eben jenen tief in den Katakomben von Aleroth aufzuspüren. Der mächtige Zauberer verfügt nämlich über das Allheilmittel gegen Damian und seine fliegenden Festungen.

In den **Dungeons** unter Aleroth gibt's wieder Monster, Skelette und Gespenster zu verhauen.

Ein weiteres altes Rollenspielgesetz schreibt vor, dass sowas nicht einfach mit einem Abstieg in die Gewölbe und einer netten Frage getan ist. Zwischen dem Auftakt und dem Aufspüren des Magiers Behrlinn (ja, Sie lesen richtig) liegen einige teils recht lange Hauptquests und zahlreiche optionale Aufgaben. 30 Aufträge hat Larian ins vergleichsweise kleine Aleroth gepackt. Die finden Sie mal im Vorbeilaufen, mal ergeben sich aus anfänglich kleineren Abenteuern weitere und zuweilen weitaus kompliziertere. So sollen Sie etwa im Auftrag einer attraktiven Freudenhausbesitzerin einige Morde untersuchen, die nächtens in den Zimmern des Etablissements begangen wurden. In den ersten beiden Räumen finden Sie die übel zugerichteten Überreste einiger alter Bekannter aus dem Hauptspiel (und ein Schwein). Das dritte Zimmer hingegen wird von zwei Soldaten bewacht. Man lässt Sie nicht passieren, weil die Familientradition des Opfers es will, dass der Tote in Ruhe einbalsamiert wird. Also müssen Sie sich was einfallen lassen, wenn Sie einen Blick auf die Leiche werfen wollen. In einer anderen Quest sollen Sie das Manuskript eines Theaterstücks aufspüren, um schließlich selber eine Rolle darin zu übernehmen. Doch wer als männlicher Held unterwegs ist, wird mit der Bemerkung fortgeschickt, er habe nicht das richtige Geschlecht. Also ab zur Wandlung.

Apropos Drachenturm: Zwar sind Sie noch immer der Herrscher über den riesigen Bau sowie seine Bewohner (Nekromant, Bezauberer, Alchemist, Trainer und Sammler) und somit theoretisch in der Lage, sich in einen fliegenden Feuerspeier zu verwandeln, aber in Aleroth ist Ihnen das nicht gestattet. Hinaus in die Orobasfjorde des Hauptspiels geht's auch nicht. Der Teleportstein im Drachenturm ist kaputt. Nur gegen Ende des Addons müssen Sie sich in die fantastische Riesenechse verwandeln.

Der Entwickler Larian hat nicht nur einen Haufen gewohnt spaßiger Quests in **Flames of Vengeance** gepackt, sondern auch eine etwas schickere Grafik. Die Farben wirken satter, manchmal gibt's sogar schöne Shader- und HDR-Effekte zu sehen. Das hat allerdings seinen Preis. Wenn Sie mit einer mittelschnellen Grafikkarte die Optionen hochdrehen, kann es an einigen Stellen arg ruckeln, etwa im Drachenturm.

Akkustisch bleibt das Addon dem Hauptspiel treu. Ihre Abenteuer sind mit stets passender und abwechslungsreicher Musik unterlegt, und die Vertoner-Riege hat wieder eine exzellente Arbeit abge-

liefert. Einziger Wermutstropfen: Manche Stimmen werden Sie sehr oft in unterschiedlichen Rollen hören, auch wenn sich die Sprecher stets um eine andere Tonlage bemüht haben. Aber das Grinsen, das Ihnen die Gespräche, die absurden Gestalten und die teils herrlich verqueren Aufträge aufs Gesicht zaubern dürfen, sollten dieses kleine Manko wieder wettmachen. Und das Happy End dürfte Sie dann auch mit dem ungewöhnlichen Finale des Hauptspiels versöhnen. **PET**

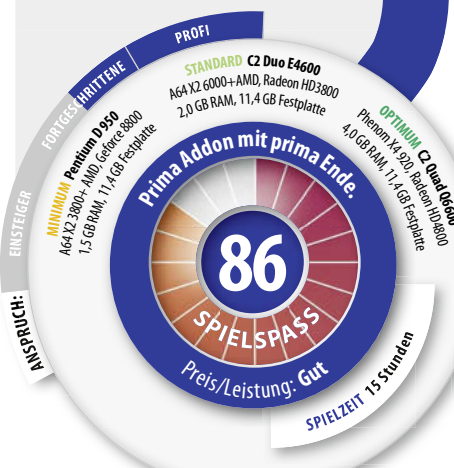
TERMIN	PREIS	USK
30.7.2010	25 Euro	ab 12 Jahren

Divinity 2 Flames of Vengeance

Rollenspiel-Addon

Publisher Dtp
Entwickler Larian
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, kein Handbuch
Kopierschutz Securom

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	QUESTS/HANDLUNG	CHARAKTERSYSTEM	KAMPFSYSTEM	ITEMS
<ul style="list-style-type: none"> ✓ viele Details ✓ hübsche Zaubereffekte ✗ ruckelige Animationen ✗ zuweilen arge Texturmatsche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ abwechslungsreiche Musik ✓ sehr gute Sprecher ... ✗ ... die arg viele Rollen übernehmen ✗ Held spricht nicht 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ mit jeder Heldenausrichtung meisterbar ✓ prima Rätselaufgaben ✗ nur ein Schwierigkeitsgrad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ herrliche selbstironische Fantasy ✓ sehr humorvoll ✓ weckt Forscherdrang ✓ gelungene Rückbezüge aufs Hauptspiel 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ intuitive Steuerung ✓ Schnellasten ✓ Schnellreisen durch Teleport ✓ Karte mit Markierungen ✓ Sortierfunktion des Inventars ✗ kein richtiger Helden-Import 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ schöne lange Hauptquest ✓ viele kleine und größere optionale Aufgaben ✗ Aleroth sehr überschaubar ✗ ständig die gleichen Levelversatzstücke 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ hübsche und oft witzige Geschichten ✓ mehrere Lösungswege ✓ schräge Charaktere ✓ unterschiedliche Quests greifen ineinander 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ freie Entwicklung ✓ viele sinnvolle Talente ✓ beim Trainer neue Talentpunktvergabe möglich 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ knackige Klopereien ✓ Kämpfe pausierbar (auch automatisch) ✗ kein aktives Blocken ✗ Nahkämpfe lassen sich kaum vermeiden ✗ Prügeleien zuweilen unübersichtlich 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ massenhaft Rüstungen, Waffen und Tränke ✓ mächtige Set-Gegenstände ✓ spürbare Verbesserungen durch Verzauberungen



Freispiel

Oblivion: Nehrim

Sie warten auf den nächsten Rollenspiel-Hit von Bethesda? Spielen Sie doch einfach Nehrim! Die tolle Mod für Oblivion hat eine riesige Welt, spannende Story, 50 Stunden Spielzeit - alles kostenlos.

Mods

WAS [Mod für Elder Scrolls 4: Oblivion](#) WER [SurAI](#)
WO [Quicklink 6897](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Auf DVD: Freispiel-Check

Oblivion war schön, aber durch seinen generischen Levelaufbau zum Teil ganz schön eintönig. Wo auch immer die Abenteuerlust Sie hingegen in der Spielwelt von **Nehrim** hinzieht, sind Dungeons, Wälder und Städte mit Liebe zum Detail handgebaut. Die Quests überzeugen mit kreativen Einfällen und gestalten sich abwechslungsreich. Eine professionelle akkustische Umsetzung trägt die wunderbare Atmosphäre des Spiels. Vor allem an den überzeugenden Stimmen der vielen Dialogpartner sollten sich einige Branchenriesen bitte ein Beispiel nehmen. Der Ausbau einer bestimmten Fähigkeit wie zum Beispiel »Akrobatik« durch häufigen Gebrauch dieses Talents geht in **Nehrim** deutlich langsamer voran als noch in **Oblivion**. Zum Ausgleich

bekommen Sie für jeden Levelaufstieg Fertigungspunkte geschenkt, mit denen Sie bei Lehrmeistern Ihre Fähigkeiten gezielt verbessern. **Nehrim** benutzt zwar die alte **Oblivion**-Engine, wertet sie jedoch mit neuen Grafikeffekten auf.

Das alles macht es schon beinahe zu einem Frevel, das epische Werk von SurAI nur als »Mod« zu bezeichnen. Jeder Spieler, der auch nur eine kleine Vorliebe für Rollenspiele besitzt, wird sich in der dichten Erzählung, der malerischen Landschaft sowie in den kleinen und großen Herausforderungen von Nehrim wie in einem schönen Traum verlieren. [DA](#)

Fazit: Unbedingt spielen



In den **Nahkämpfen** ist eine umsichtige Verteidigung mit Ihrem Schwert oder Schild überlebenswichtig.

Die **Burg von Steinfeld**: Hierher verschlägt es Sie schon früh im Spiel auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit.



Alien Swarm

Freeware

WAS **Koop-Aktionspiel** WER **Valve**
WO **Quicklink 6974** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Warum schicken die eigentlich immer nur eine Handvoll Soldaten, um eine ganze Monsterplage zu vernichten? Warum schicken die nicht einfach eine Atombombe oder so was? Im kostenlosen Koop-Ballerspaß **Alien Swarm** von Valve kämpfen sich vier Space Marines durch dunkle Gänge einer alienverseuchten Weltraumkolonie, um die außerirdischen Invasoren auszulöschen. Zu Beginn des Einsatzes sucht sich jeder Spieler eine von vier Klassen aus: Der

Offizier beschert seinen Kameraden einen Schadensbonus, der Techniker kann Computer hacken, der Sanitäter heilt den Trupp, und der Waffenspezialist bringt die Feuerkraft mit. Jeder Rolle stehen dabei spezifische, nach und nach freischaltbare Wummen und Ausrüstungsgegenstände zu. So kann etwa nur der Offizier Schrotgewehre benutzen. **Alien Swarm** wird aus der Vogelperspektive gespielt. Sie lenken Ihr Alter Ego mit der Tastatur und bestimmen die Schussrichtung mit

der Maus. Klingt einfach, aber wenn erst mal aus allen Richtungen Schwärme von insektenartigen Monstern auf Sie zu-stürmen, wird's echt stressig. Zumal **Alien Swarm** sogar im leichtesten Schwierigkeitsgrad ganz schön schwer und taktisch anspruchsvoll ist. KI-Kollegen gibt's entsprechend nicht. Ach, und raten Sie mal, womit die Marines schließlich (so Gott will) die fiese Alienbrut vernichten: mit einer Atombombe! **FAB**
Fazit: Unbedingt spielen



Cultures Online

Browser-spiel

WAS **Browser-Strategiespiel**
WER **Funatics / Gamigo** WO **Quicklink 6972**
WANN **erschienen** GELD **kostenlos**

Auch in der Browser-Variante der Strategiereihe **Cultures** (2000–2003) basteln Sie an der Siedlung Ihrer Untertanen. In früheren **Cultures**-Titeln kümmerten Sie sich um jeden einzelnen Bewohner, nun gilt Ihr Hauptaugenmerk den Helden, die Waren produzieren und Quests erledigen. Die Mischung aus Stragie und Rollenspiel hebt **Cultures Online** aus der Masse heraus. **SD**

Fazit: Für Fans



Fifa Superstars

Social Game

WAS **Facebook-Fußballmanager**
WER **Playfish** WO **Quicklink 6973**
WANN **erschienen** GELD **kostenlos**

Ein Facebook-Fußballmanager mit offizieller Fifa-Lizenz – was kann da noch schiefgehen? Nahezu alles! Facebook-Spiele leben von der Interaktion mit Freunden, in **Fifa Superstars** dürfen Sie gegen die lediglich Freundschaftsspiele austragen. In Liga-Partien bekommen Sie es ausschließlich mit KI-Gegnern tun. Vom Siegesgeld kaufen Sie Sammelkarten-Päckchen, die jeweils fünf zufällig ausgewählte Fußballer enthalten. Frech: Dubletten dürfen Sie zwar mit Ihren Freunden tauschen, doch das kostet pro Transfer mehr als einen Euro. In den Partien fehlen taktische Einflussmöglichkeiten komplett, Sie bekommen nur eine Handvoll vorgefertigter Spielszenen abgespult. **Fifa Superstars**

lebt ausschließlich vom Sammeleffekt, das aber ziemlich effektiv – man hofft bei jedem Päckchen aufs Neue, dass jetzt endlich ein Spieler vom Lieblingsverein dabei ist. Ein schlechtes Spiel, aber ein Ersatz fürs Panini-Album. **HK**

Ein Reiz von Fifa Superstars ist das **Sammeln** von Spielern. **Fazit: Finger weg**



Dragon Age: Lelianas Lied

DLC

WAS **Download Content (DLC)**
WER **Bioware** WO **Quicklink 6897**
WANN **erschienen** GELD **560 Punkte**

In **Dragon Age: Origins** lernten Sie die reizende Leliana als lammfromme Bardin kennen. Der DLC **Lelianas Lied** zeigt ihre dunkle Seite. Darin spielen Sie in vielen taktischen Kämpfen die blutigen Wendepunkte in Lelianas Vergangenheit nach, die in ihrem Beitritt zur Kirche münden. Die düstere Geschichte wird von kinoreifen Zwischensequenzen getragen. Das Mini-Addon beinhaltet außerdem eine Lederrüstung für Leliana, die Sie im Verlauf des Spiels aus fünf Teilen zusammensetzen. **Lelianas Lied** ist der bisher gelungenste Download-Inhalt für Biowares Hit-Rollenspiel, jedoch mit zwei Stunden Spielzeit erneut zu kurz geworden, zumal der DLC keine neuen Fähigkeiten oder Spezialisierungen enthält. **DA**

Fazit: Für Fans

Die Bardin **Leliana** und ihre treuen Begleiter, Elfenmagier Sketch und Zwergenkrieger Tug.



Gun Girl 2

Freeware

WAS **Actionspiel** WER **Paul Schneider**
WO **Quicklink 6945**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Gun Girl braucht keinen ordentlichen Namen, Gun Girl braucht nur dicke Waffen, um damit Zigtausende Zombies zu zersprätzen. Gäh, Doofklischee? Yep, und nebenbei das beste Freeware-Spiel der letzten Monate. Das coole Retro-Jump&Run mit der Feigenblattstory (Kultisten öffnen die Hölle, dann: aua, aua) ist zwar primär 2D-Splattergeballer, schnippelt aber Kopierenswertes aus Gernre-Heiligtümern wie der **Metroid**- und **Castlevania**-Serie: zusammenhängende Spielwelt, Entscheidungsfreiheit, optionale Nebenaufgaben, aufrüstbare Waffen und erlernbare Fertigkeiten. Dem deutschen Entwickler Paul Schneider ist damit ein flottes Indie-Kleinod gelungen, dessen regelmäßige Belohnungen Ballerfreunde in einen mächtigen Motivationsstrudel saugen. Aber Vorsicht: Gun Girl 2 wird später knackig schwer. **CS**

Fazit: Unbedingt spielen



Stirb, Zombie, stirb! **Gun Girl 2** ist ein spritziges Freeware-Spiel. Blutspritzig.

Lord of Ultima

Browser-spiel

WAS **Browser-Strategiespiel**
WER **EA Phenomic** WO **Quicklink 6965**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Veteranen kennen **Ultima** als eine der großen Rollenspielerien der 80er- und 90er-Jahre, seit 1999 wurde sie nicht mehr fortgesetzt. Für **Lord of Ultima** grub Electronic Arts die alten Markenrechte wieder aus, über den Namen hinaus hat das Browserspiel aber nichts mit der Ur-Serie zu tun. Nicht mal das Genre: **Lord of Ultima** ist ein Strategiespiel, dahinter stecken

die **Battleforge**-Macher von EA Phenomic. In Fantasy-Reich Caledonia errichten Sie Städte, erfüllen Quests und schließen Bündnisse. So weit, so bekannt. Im Vergleich zu verwandten Titeln ist **Lord of Ultima** jedoch recht komplex. In Ihren Städten steht eine Vielzahl von Gebäuden, die Sie bis Stufe 10 ausbauen können. Beim Kampfsystem präsentiert sich das Spiel hingegen sehr browser-traditionell: Nachdem Sie Ihre Truppen zum Überfall auf Gegner oder das Durchstöbern von Dungeons losgeschickt haben, können Sie das Geschehen nicht weiter beeinflussen. Große taktische Tiefe besitzen die Gefechte daher nicht. So motiviert **Lord of Ultima** vor allem durch das Bündnis-system und den Kampf gegen verfeindete Fraktionen. **SD**

Fazit: Für Fans



Die **Städte** in Lord of Ultima sind für ein Browserspiel sehr groß. Hier fehlen eindeutig Abwehrtürme am inneren Wall.



Auf der **Übersichtskarte** schicken Sie Ihre Truppen los, um Quests zu erfüllen. Ein paar Stunden später erfahren Sie, ob Sie Erfolg hatten.

Starcraft 2: Maul's Tower Defense

Mod

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [Maul2](#)
WO [Quicklink 6966](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Vor Jahren bastelten Fans mit dem Editor von **Starcraft** die ersten reinen Tower-Defense-Karten. Kein Wunder also, dass deren Spielprinzip auch in der **Starcraft 2**-Community sehr beliebt ist: Man pflanzt Geschütztürme, um immer stärkere Wellen von KI-Kreaturen abzufangen. Mehrspieler-kompatible Varianten wie **A Standard Tower Defense** ([Quicklink: 6967](#)) stehen in der Liste der meistgespielten Mods ganz oben. Unser Augenmerk liegt aber auf einem

noch unausgereiften, aber interessanten Ableger: In **Maul's Tower Defense** gewinnen wir Ressourcen nicht durch Abschüsse, stattdessen ist unser WBF-Bauarbeiter für die Rohstoff-Ernte zuständig. Wir müssen also abwägen, ob wir Türme hochziehen oder Kristalle sammeln, was für Spannung sorgt. Leider ist die Mod bereits auf »easy« bockschwer – sogar im Koop-Modus für bis zu sechs Spieler. [PCL](#)
Fazit: Für Fans

Happig: Wer bei Maul's Tower Defense auch nur **zehn Wellen** überlebt, ist schon gut.



Starcraft 2: Lunar Special Forces

Mod

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [Goffoffjw](#)
WO [Quicklink 6968](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)



In den schnellen **Massenschlachten** sollten Sie die Übersicht behalten.

Schon im ersten **Starcraft** war Special Forces eine sehr beliebte Map. **Special Forces 2** ([Quicklink: 6969](#)) für **Starcraft 2** ist derzeit noch in Arbeit, daher wenden wir uns dem weiter fortgeschrittenen Nachahmer **Lunar Special Forces** zu. Der verzichtet auf den Basisbau und schickt Sie als überstarken Protoss- oder Terraner-Helden in flotte Massenschlachten gegen die Zerg. Für jede erlegte Schleimbestia verdienen Sie Ressourcen, die sie sofort gegen Hilfsstruppen oder Upgrades eintauschen können. So kämpfen Sie sich in die Zerg-Stützpunkte vor, um dort besonders mächtigen Boss-Gegnern das Licht auszuknipsen. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich dabei individuell einstellen. [PCL](#)

Fazit: Unbedingt spielen

Starcraft 2: ChessCraft

Mod

WAS [Mod für Starcraft 2](#) WER [Programmer](#)
WO [Quicklink 6970](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Sie wissen, dass Tarrasch, Kortschnoi oder Capablanca keine tatsächlichen Dörfer sind und dass die Nimzowitsch-Indische-Verteidigung nichts mit dem britischen Indienkrieg zu tun hat? Dann kennen Sie sich mit Schach aus – und dürften somit auch **ChessCraft** interessant finden. Die Schach-Mod für **Starcraft 2** kann natürlich nicht mit professionellen Schachprogrammen wie **Fritz** mithalten, denn KI-Gegenspieler, Analyse-Tools und Zeitlimits fehlen. Auch die **Battle Chess**-typische Faszination, den Kampfanimationen zuzugucken, verfliegt schnell, zumal die Attacken nicht sonderlich spektakulär ausfallen. Dafür eignet sich **Chesscraft** umso besser, um die Wartezeit bis zum nächsten Battlenet-Match zu überbrücken. [PCL](#)
Fazit: Für Fans



Spieren Sie besser mit farbigen Figuren, da sich die **Schwarz-Weiß**-Sets wie hier kaum unterscheiden.

Nachschub



Noch mehr spaßige und skurrile Mod-Empfehlungen für **Starcraft 2** finden Sie in unserem **Starcraft 2-Sonderheft**, erhältlich beim Zeitschriftenhändler oder in unserem Online-Shop unter [Quicklink 6971](#).



Leserbriefe

GameStar 10/2010

den PC-Spielemarkt mit jedem Multiformat-Titel mitfinanziert! So manches Spiel wäre also ohne Umsetzungen auf mehrere Plattformen gar nicht finanzierbar. Deshalb gönnt doch bitte den Konsoleros ihre Versionen von Dragon Age 2 oder Crysis 2. **Melanie Dirmeier**



Fachhandelssterben: »Guter Service und eine freundliche Beratung sind mehr wert als der billigste Preis.«

PC vs. Konsolen

Unverblünte Konsolenfeindlichkeit

► Ich bin seit 1992 Konsolenspieler und spiele seit 1996 auch leidenschaftlich gerne am PC. Da ich also beide Seiten der Medaille kenne, stößt mir die teilweise unverblümt vorgetragene Konsolenfeindlichkeit in der PC-Zeitschriftenlandschaft ziemlich übel auf. Beim Lesen der GameStar 09/2010 musste ich mich gleich an mehreren Stellen ärgern, besonders bei Christians Kommentar zu Dragon Age 2, der vor Konsolenfeindlichkeit nur so strotzte! Er stellt sie quasi als Sündenbock für alles und als offensichtlich minderwertige Plattformen hin. Bei Fachredakteuren im besten Alter wirkt das einfach nur peinlich. Auch Fabians Kommentar zum Misserfolg von Alan Wake fand ich mehr als daneben. In nahezu jedem Entwicklerinterview wird gleich die bange Frage gestellt, ob die parallel entwickelten Konsolenversionen nicht die Qualität der PC-Version negativ beeinflussen. Leider wird dabei gerne vergessen, dass der Konsolenmarkt

◀ Jeder GameStar-Redakteur hat mindestens eine Konsole zu Hause, auf denen wir oft und gern spielen. Wir wissen sehr gut, dass jede Plattform ihre Stärken hat. Aber GameStar ist ein PC-Magazin, und wir erwarten zu Recht, dass die Hersteller die Stärken unseres Lieblingssystems kennen und nutzen. Die Sorge, dass die PC-Umsetzung schlampig und uninspiriert ausfällt, ist angesichts vieler Beispiele berechtigt. Unsere Kritik richtet sich dabei nicht gegen die Konsolen, sondern gegen die Hersteller. Wenn wir unserer Sorge Luft machen, dann als klare Meinungsäußerung. Melanies angeführte Beispiele sind nicht umsonst beides Kolumnen. **Michael Trier**

Ladenschluss

Discounter sind teuer

► Ich habe mit großem Interesse euer Interview mit Alexander Funke über Fachläden und Download-Spiele gelesen.

Einem Argument kann ich jedoch nicht ganz zustimmen. Herr Funke erwähnt, dass Ketten wie Media Markt oder Saturn die Spiele sehr günstig verkaufen und somit Kunden wegschnappen. Bei uns in München ist es aber genau andersherum, Media Markt und vor allem Saturn gehören zu den teuersten Läden für Spiele. Meistens sind Ketten wie Gamestop oder eben auch Fachmärkte günstiger, ganz besonders Internet-Händler. Ich denke, dass der Vorteil von Flächenmärkten hauptsächlich in der Popularität liegt, im Image, günstig zu sein. Die Kunden denken: »Das ist Saturn, hier ist alles billig.« Dass dem in Wirklichkeit gar nicht so ist, ist den meisten nicht bewusst. Ich hoffe auf jeden Fall, dass die Fachläden nicht aussterben, da guter Service und eine freundliche Beratung doch mehr wert sind als der billigste Preis. **Felix Cuma**

Pro Evo? Ausverkauft ...

► In der Schweiz haben wir genau die gleiche Situation für Fachhändler, aber darüber hinaus noch ein anderes Problem. Der weitaus größte hiesige Distributor für Spiele, ABC Software aus Buchs, gehört Electronic Arts. Die meisten (wenn nicht alle) großen Händler beziehen ihre Waren von diesem Grossisten. Das führt zu teils richtig absurden Situationen. So sind die meisten großartigen Spiele von anderen Publishern als EA nach wenigen Tagen nicht mehr lieferbar. Seltsamerweise werden sie von ABC teilweise auch nicht mehr nachbestellt, selbst wenn die Kundennachfrage da wäre. Für die alljährlichen Fifa- oder Sims-Veröffentlichungen



Dragon Age 2: »Ich werde mir euren Test dreimal durchlesen, bevor ich das Spiel kaufe.«

Hallo GameStar,

nach dem Leserbrief von Georg Knabl wollte ich ebenfalls meine Erlebnisse mit dem Ubisoft-Support schildern. Die Geschichte beginnt mit dem Kauf von Assassin's Creed 2. Wie allgemein bekannt fielen am ersten Wochenende direkt die Server aus, dank des großartigen Kopierschutzes konnte keiner spielen. Wenigstens sollte es eine Entschädigung geben. Für Besitzer der Black Edition (wie mich) waren das zunächst nur die Zusatzinhalte, die der Version eh schon beilagen. Aber bei einem Blick ins Forum stellte sich heraus: Da kommt bald noch eine E-Mail.

Nun hat Ubisoft wahrscheinlich ein anderes Zeitgefühl als normale Menschen, vielleicht aber auch einfach nur Internetprobleme. Möglicherweise ist das Verschicken von E-Mails an einen Kopierschutz gebunden, der eine vorige Rücksprache mit der Chefetage fordert, die leider fast dauerhaft im Urlaub ist. Man weiß es nicht. Jedenfalls dauerte es zwei bis drei Wochen, bevor die E-Mail im Postfach lag. Endlich bekomme ich mein Gratisspiel! Nein, weit gefehlt. Es steht zwar da, welche Spiele zur Auswahl stehen, aber der Code für den kostenlosen Download fehlt. Sämtliche Forumsbeiträge verweisen auf den Support. Ich ahnte nichts, ich war jung, naiv. Ich schrieb eine Nachricht mit meinem Problem. Innerhalb eines Tages erfolgte eine Antwort: Ich solle bitte meinen Bonus-Code von der Black Edition zur Verifizierung hinschicken. Einfach Foto oder Scan, bums, fertig. Wir schrieben den 17. April.

Ich wartete folgsam, später hoffnungslos auf meinen Download-Code. Mittlerweile wurde mein Problem automatisch als gelöst eingestuft, und ich bekam einen Bewertungsbogen per E-Mail, den ich ohne großes Federlesen in den Papierkorb schob. Dann, am 19. Mai, eine Antwort: »Haben Sie Ihren Download-Code schon erhalten?« Nein, noch nicht, aber ich warte doch erst seit einem Monat, ich wollte nicht drängeln! Am nächsten Tag hatte ich meinen Code. Na, wenn das nicht Support vom Feinsten ist!

Allerdings: Ich spiele auch Battlefield: Bad Company 2 und wollte darin gern Veteran werden. Das geht, wenn man ein weiteres Battlefield-Spiel besitzt. Battlefield Heroes reicht dafür aus und ist kostenlos. Ich habe es also installiert und bis Level 6 gespielt. Nichts passiert. In den Foren verweisen sie auf den Support von Electronic Arts, der angeblich ziemlich schnell ist. Support und schnell? Das soll funktionieren?

Ich bekam die Wahl zwischen einer E-Mail und einem Live-Chat. Nach einer Wartezeit von einer Minute und 47 Sekunden war jemand für mich da. Kurz auf Englisch das Problem beschrieben, meine E-Mail-Adresse angegeben, und nach einer Minute war ich Veteran, konnte mich bedanken und war fertig. Was ist denn das für ein Support?! Ist doch langweilig, da gibt's ja gar nichts zu erzählen!

Sven Hübschmann

bekommt man gratis Werbe-Racks geliefert, dafür gibt's Pro Evolution Soccer nicht mehr zu kaufen oder es ist wochenlang ausverkauft. Nun gut, bei GTA 4 haben sie eine Ausnahme gemacht und die Läden damit komplett vollgestopft, aber der Trend ist ein anderer: Was nicht von EA kommt, wird nur minimal eingekauft, ausgeliefert, beworben und zuunterst ins Regal gestellt.

Tobias Abegg

Dragon Age 2

Schauerhaftes Geblubbere

► Ich teile Christians Befürchtungen zu Dragon Age 2 – leider. Ein Zitat der Entwickler in eurer Titelstory macht mich stutzig: »Du kannst interessante und bewegende Szenen inszenieren, ohne dass tonnenweise Kisten, Fässer und Käselaihe herumstehen.« Das heißt für mich: toll gerenderte Charaktere in kahler Umgebung mit Matschtextur. Klar gucke ich mir in den Kämpfen die Umgebung nicht so genau an, aber danach! Für mich macht auch die Erkundung der Welt den Reiz eines Spiels aus, am liebsten drehe ich jeden Stein um! »Negative Space« klingt für mich wie schauerhaftes Marketing-Geblubber, Spielegrafik so hässlich wie die »topmoderne«

Architektur der Nachkriegszeit. Ich werde mir euren Test dreimal durchlesen UND das Spiel bei einem Freund ansehen, bevor ich es mir kaufe.

Ylva Spörle

Spiele ohne Windows

Tipps für Linux-Spieler

► Ich kann Eure Beweggründe verstehen, (noch) nicht auf andere Betriebssysteme einzugehen. Denn obwohl viele Spiele auch für Mac erhältlich sind und dank WINE und Virtualisierung auch unter GNU/Linux laufen, sind diese Systeme leider noch kein Faktor auf dem PC-Spielmarkt. Für alle Linuxer, die sich über die Lauffähigkeit bestimmter Spiele unter WINE informieren möchten, kann ich deren umfangreiche Datenbank unter <http://appdb.winehq.org> empfehlen. Daneben ist das Projekt »Play on Linux« erwähnenswert, das sich die einfache Installation von Windows-Spielen unter WINE zum Ziel gesetzt hat: <http://www.playonlinux.com>.

Volkmar Mai

Was läuft auf dem Mac?

► Ich habe mir ein MacBook Pro zugelegt und wollte wissen, wie das nun genau mit den Spielen aussieht. Kann ich

Fehler!

Empfohlen sei zur geistigen Erbauung unseres Publikums ein kurzes Lehrstück des Titels »Als Toren geboren«, reichlich befüllt aus den Einsendungen mannigfaltiger Fehler an brief@gamestar.de. Bühne frei!

Erster Aufzug: Two Worlds 2

(Der Vorhang öffnet sich, Thomas Wittulski springt im goldenen Panzer auf die Bühne)

Wittulski: Hi, mein Name ist Achilles! Previewschreiber und (ich will es offen sagen): Superdichter, Um der Welt als Lyrikerichter Meine Ferse aufzupressen! Oder Verse? Mist, vergessen ...

(Aus der Kulisse wirft der GameStar-Leser Peter Rinkefeil einen Speer auf die Bühne und trifft Wittulski am Fuß)

Wittulski: Au, au, meine Verse!

(Er hoppelt von der Bühne. Vorhang fällt)

Zweiter Aufzug: Windows 7

(Der Vorhang öffnet sich. Der GameStar-Leser Nick Müller betrachtet nachdenklich eine Windows-7-Schachtel)

Nick Müller: Habe nun, ach! Den Hardware-Teil, und leider auch Windows 7 durchaus studiert mit heißem Bemühn ...

(In einer Rauchwolke erscheint Florian Klein-Opheles und zupft sich theatralisch ein Hundehaar (Pudel?) vom Rockschoß)

Kleinopheles: Denn eben wo die Mausklicks fehlen, da stellen Tastenkürzel zur rechten Zeit sich ein. Ihr wollt den Desktop sehen? Drückt Steuerung-D!

Nick Müller: Jetzt ist mir die Datei verschwunden. Nanu! Und riecht's hier nicht nach Hunden?

Kleinopheles: Bescheidne Wahrheit sprech ich dir. Sagt' ich Steuerung? Vielleicht wär doch die Windows-Taste recht gewesen.

Nick Müller: Muss ich mich nun mit falschem Zeugnis plagen?

Kleinopheles: Ihr habt das Recht, gesittet pfui zu sagen.

(Beide ab. Vorhang fällt)

Dritter Aufzug: Spiele-News

(Der Vorhang öffnet sich. Daniel Abel rennt brüllend auf die Bühne, zieht sich nackt aus und beschimpft das Publikum, während er mit einer kopflosen Pferdeattrappe kopuliert, auf der in eitergelber Schrift »Verkaufscharts Juli« steht)

Daniel Abel: Auf eure Fratzen uriniert der geile Geist der Ignoranz! Battlefield! Battlefield! Und keiner hat's gemerkt! Nicht ihr, Philister! Zweimal in den Charts, zweimal! Krepieren möchte ich in der Kloake, die ihr Welt schimpft!

(Er beginnt, sich mit Motoröl einzuschmieren. Der GameStar-Leser Andreas Löbner betritt kurz die Bühne, zeigt auf Abel und lacht. Das Licht verlöscht. Als es wieder angeht, steht auf der Bühne einsam ein Strohsack, daneben ein Schild: »Wir machen keine Fehler.« Vorhang fällt)



MacBook Pro: »Laufen darauf auch Spiele, die nicht speziell für den Mac umgesetzt wurden?«

nur Titel spielen, bei denen die Mac-Unterstützung explizit erwähnt wird? Oder laufen auch Spiele, die nicht speziell für den Mac umgesetzt wurden?

Henning Hoffbuhr

◀ Grundsätzlich laufen nur Spiele, bei denen der Hersteller den Mac offiziell unterstützt (meist durch ein Mac-Logo auf der Packung oder bei Steam symbolisiert). In erster Linie sind das Titel von Valve, Blizzard und id Software. Manchmal wird die Mac-Unterstützung auch per Patch nachgeliefert. Eine Liste finden Sie im Internet unter GameStar-Quicklink: 6977. Um weitere Spiele zum Laufen zu bekommen, können Sie entweder Windows neben Mac OS X auf Ihrem MacBook Pro installieren (Anleitung unter GameStar-Quicklink: 6975) oder Windows in der virtuellen Maschine »Parallels Desktop 5 for Mac« (kostet 80 Euro) ausführen, die 3D-Unterstützung bietet. Weil dann aber gleichzeitig zwei Betriebssysteme auf Ihrem MacBook laufen, kostet dies je nach Spiel einige Leistung. **Daniel Visarius**

3D-Effekt

Schöne neue 3D-Welt

► Mit einer »ultimativen HyperReal-Engine« wird derzeit die neue Generation von 3D-Fernsehern und -Monitoren beworben. Das Versprechen: mehr Realität, mehr Unterhaltung und mehr Genuss. Doch zumindest zwei Punkte werden hierbei unterschlagen: Erstens ist das Spielerlebnis nicht nur eine Frage der Darstellung, zu einer tollen Atmosphäre gehört vielmehr ein überzeugendes Spiel. Selbst die einfache isometrische Perspektive kann ausreichen, wenn damit so fantastische Spiele wie Baldur's Gate geschaffen werden. Die Umwandlung in 3D macht nicht automatisch einen Gewinn aus. Zweitens: Viele Spieler sind fahrlässig und auf eine Brille angewiesen. Kontaktlinsen möchte oder kann nicht jeder verwenden. Dass das Probleme machen könnte, darauf ist wohl noch niemand gekommen. Oder haben Sie mal versucht, mit zwei Brillen übereinander zu spielen? **Matthias Schulze**

Starcraft 2

Sagt ja nichts Schlechtes!

► Ich habe Starcraft 2 direkt am 27. Juli gekauft und ich bin überwältigt: packende Filmchen zwischen abwechslungsreichen und spannenden Missionen, Figuren mit eigenem Charakter und passenden Stimmen! Die RealID stört mich nicht. Dass das Battlenet eine Art Ubi-Launcher ist, ist mir auch egal. Euren Test zu Starcraft 2 werde ich mir sicherheitshalber gar nicht durchlesen, denn wenn ihr irgendetwas Schlechtes über das Spiel bringt, muss ich es wohl so machen wie in »Die Redaktion«: Ich muss euch vernichten! **Lukas Pranke**

Göttliches Easter Egg

► Natürlich hat der Hype um Starcraft 2 auch mich als großen Blizzard-Fan erwischt: gesehen, gekauft, gespielt. Dann, urplötzlich zwischen zwei Mis-



sionen, fällt mir die Gogo-Tänzerin in der Schiffsmesse auf. Bei genauerem Hinsehen fiel mir doch glatt die Kinnlade runter: eine Nachtelfe ohne Equip, ganz nach dem Motto »/dance«! Blizzard, ihr seid für mich die beste Spiele-schmiede der Welt! **Carsten Hoppmann**

Kiss: Psycho Circus

Erst Spiel, dann Band

► Euer Rückblick auf der DVD hat mich daran erinnert, dass ich durch das Spiel Kiss: Psycho Circus zum Kiss-Fan wurde. Ich hatte das Spiel 2005 bei Ebay ersteigert. In der ersten Mission gibt es eine Jukebox, die das Lied »Psycho Circus« spielte. Und hey, dieser Song gefiel mir! Also habe ich mir die CD gekauft, und so fing alles an. In den letzten zwei Jahren habe ich vier Kiss-Konzerte besucht, und es werden bestimmt noch welche hinzukommen. Das sollte Michael Trier auch mal versuchen, vielleicht denkt er dann anders über die »Hottest Band in the World« ...! **Enrico Schulz**

Die Redaktion

Lachanfall!

► Eure letzte Folge von »Die Redaktion« war mit Abstand die lustigste, die ich je gesehen habe. Die Parodie von Cliffhanger war ein Meisterstück. Dass ich an Louis de Funès erinnert wurde, hat mich eine Minute davon abgehalten, weiterzuschauen: Lachanfall! Nicht so sehr gefallen haben mir die sexuellen Anspielungen, auch wenn ich die hübsche Dame gerne in weiteren Redaktionsfolgen sehen würde. **Matthias Schölpple**

◀ Sexuelle Anspielung kann ich in der Folge gar nicht finden! Es ging um Fußpflege und Musik, alles andere stammt aus deiner schmutzigen Fantasie! Die hübsche Dame heißt Maxi und ist regelmäßig in der Server Down Show auf GameStar.de zu sehen. Da kleidet sie sich allerdings (meistens) züchtig. **Fabian Siegmund**

Kiss: Psycho Circus: »Durch das Spiel wurde ich zum Kiss-Fan.«

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und (für Rückfragen) Ihre Postadresse anzugeben.
- 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

»Nudelstadt«



Hermann Weiß

Letzten Monat verliehen wir nach einer arg weit hergeholt Überleitung von Mafia 2 unserer Liebe zu italienischer Pasta Ausdruck und schrieben die Errichtung einer Nudelstadt aus. Nun denn, es ist vollbracht! Die beiden besten Beweise kulinarisch-architektonischen Geschicks finden Sie neben diesem Text.



Steffanie Spira

Die nächste Aufgabe

Vervollständigen Sie in Text und Bild die lückenhafte Geschichte Ihres Strichhelden. Ein Beispiel finden Sie unter Quicklink: 6990.

Einsendeschluss ist der 15. September.

Entweder per Post:

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

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de, Betreff: »Abenteurer«

Vorlage: Das kleine Abenteuer von ...

Vom endlosen Trott seines Alltags frustriert verließ ... seine Familie und all seine Freunde, um sein eigenes Glück in ... zu suchen.

Nach wenigen Minuten traf unser Held ... auf ein ... Monster mit unheimlich großen ..., das auf einem ... hockte. Das Monster sah ihn blinzelnd an und sprach: ...

Die Stimme des Monsters klang noch in seinem Kopf, als ... einen unerwarteten Tod fand.

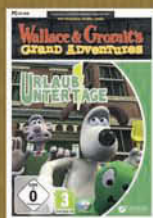
Daedalic Entertainment präsentiert die Telltale Games Spiele

Wallace & Gromit's Grand ADVENTURES

„Den filmtypischen Humor hat der Entwickler Telltale ebenso beibehalten wie die gelungene Präsentation“
(GameStar)

„Wer die Figuren und ihre ausgeflippten Abenteuer im TV mag, macht mit einem Kauf nichts falsch“
(Adventurecorner.de)

Mit der deutschen Synchronstimme von Wallace!



erhältlich



31.08.10



05.10.10



26.10.10



Mitmachen & Gewinnen

So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ▶ Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 20. September 2010.



Salt Zu Beginn ihrer Karriere legte CIA-Agentin Evelyn Salt (Angelina Jolie) einen Eid auf ihre Ehre und ihr Vaterland ab. Als Salt jedoch von einem Überläufer beschuldigt wird, eine russische Schläferin zu sein, muss sie fliehen. Um einer Verhaftung zu entgehen, das Leben ihres Mannes zu schützen und dabei ihren Kollegen von der CIA immer einen Schritt voraus zu sein, muss Salt sich voll und ganz auf ihre Fähigkeiten und ihre jahrelange Erfahrung als verdeckte Ermittlerin verlassen.

Zum Kinostart des Spionage-Thrillers verlosen wir einen hochwertigen 3D-Fernseher **BRAVIA KDL-40LX905** von Sony für Ihr Heimkino. Dank Motionflow 200 Hertz PRO der dritten Generation sehen Sie Fernsehbilder in hervorragender Bewegungsschärfe. Die LED-Hintergrundbeleuchtung verleiht der Serie ihre besondere Optik, intelligente Sensoren sparen Strom und passen das Gerät individuell an den Zuschauer an. Im Lieferumfang sind zwei aktive 3D-Shutter-Brillen enthalten.

Wert des Preises: etwa 2.500 Euro

Jetzt im Kino



SONY
make.believe



Gewinner 08/2010

H. Gessner, München • D. Hengstmann, Leichlingen • J. Kronhardt, Groß Oesingen • A. Lindow, Berlin • H. Maelger, Willstätt • K. Maisenbacher, Bibertal • M. Willemeit, Hamburg

Gewinner der Abo-Verlosung 10/2010

F. Bumiller, Illertissen • S. Gerlinski, Porta Westfalica • A. Jost, Kelkheim • E. Koch, Meldorf • F. Nerlich, Reinfeld

Daybreakers Im Jahr 2019 beherrschen die Vampire die Erde und machen Jagd auf die letzten noch lebenden Menschen, ohne deren Blut sie zu wilden Monstern mutieren. Als ein Heilmittel gefunden wird, scheinen die Probleme endlich gelöst. Aber nicht jeder Vampir will wieder zum Menschen werden. Ein blutiger Krieg bricht aus ...

Zum Verkaufsstart am 27. August verlosen wir vier Exemplare der **Special Edition** auf DVD von Sunfilm sowie das hochwertige HD-Video-fähige Handy **Sony Ericsson Vivaz** samt dem **Blu-ray-Fanpaket** zu Daybreakers.

Gesamtwert der Preise: etwa 400 Euro



Starcraft 2 Bei Aiur! Passend zum aktuellen Test von **Starcraft 2: Wings of Liberty** verlosen wir **fünf Exemplare** des Strategie-Hits. Drei Gewinner dürfen sich dabei auf eine aufwändige **Collector's Edition** freuen – in einem Fall handsigniert von Lead Technical Artist Robert McNaughton! Zudem enthält jedes Paket eine bemalte **Noob-Figur** des Helden Jim Raynor in Kampfmontur.

Gesamtwert der Preise: etwa 500 Euro



Zotac Die **Zotac GeForce GTX 480** ist die schnellste verfügbare Grafikkarte mit einem Chip und stellt auch die grafisch aufwändigsten Spiele in hoher Auflösung und mit Kantenglättung flüssig dar. Wir verlosen zwei Exemplare des pfeilschnellen Beschleunigers. Zudem können Sie ein Exemplar der limitierten **Zotac GeForce GTX 480 AMP! Edition** inklusive der sehr guten Spieler-Maus **Razer DeathAdder** gewinnen. Die AMP! Edition ist bereits ab Werk übertaktet und besitzt einen von Zotac entwickelten speziellen Kühler, der sie zur leisesten luftgekühlten Grafikkarte mit dem GTX-480-Chip macht.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.500 Euro





Wunderkiste PC

INHALTSVERZEICHNIS

GameStar 10/10 Teil 1:

Die größte Plattform der Welt.
PCs taugen nicht nur zum Spielen.
PCs sind ein offenes System.

GameStar 11/10 Teil 2:

Auf dem PC entwickeln alle.
Der PC schiebt die Technologie an.
Der PC lässt sich perfekt steuern.

GameStar 12/10 Teil 3:

PC-Spielen ist günstig.
Der PC vernetzt Menschen.
Auf dem PC blüht die Kreativität.

Konsolen boomen, und dennoch: Die wichtigste Spieleplattform der Welt ist der PC. Der Rechenkasten ist kein Auslaufmodell, sondern setzt im Gegenteil Trends für die Technik und die Spiele der Zukunft. Von Christian Schmidt, Petra Schmitz, Daniel Visarius

Auch GameStar war besorgt: »Droht das Ende des PCs?«, fragten wir Ende 2007 in einem großen Report und beschrieben den Wettlauf der altbewährten Windows-Rechner mit der sexy neuen Generation der Konsolen. Die erobern seit Jahren immer größere Teile des Spielmarkts, in den meisten westlichen Ländern sind sie de facto die dominierende Spieleplattform. Der PC dage-

gen? »Umständlich, unberechenbar und teuer«, schimpften wir, und das stimmt nach wie vor. Einerseits.

Andererseits zeigt die Zeit: Die Berichte vom Tod des PCs sind ziemlich übertrieben. Tatsächlich floriert die wichtigste Spieleplattform der Welt lebendiger denn je, sie verändert sich und erobert neues Terrain. Kein anderes System erreicht so viele Menschen. Kein anderes System ist so flexibel. Kein anderes

System ist so offen und demokratisch. Kein anderes System ist gleichzeitig so günstig und so teuer, so sperrig und doch eine so ungeheure Quelle der Kreativität. Der PC lebt nicht nur, er hat in vieler Hinsicht die Nase vorn, er definiert die Standards für die Zukunft. In unserem dreiteiligen Report beschreiben wir diese Stärken und erklären, warum so viele Menschen rund um die Welt auf dem PC spielen – und warum das wohl so bleiben wird.

Die Verbreitung

PCs sind überall: In westlichen Ländern stehen Computer in fast jedem Haushalt. Jetzt erobern Sie den Rest der Welt.

12 Millionen Spielkonsolen, so hat das Bundesamt für Statistik hochgerechnet, gibt es in Deutschland. Das ist eine beeindruckende Zahl. Dagegen stehen 13 Millionen PCs, die hierzulande verkauft werden – pro Jahr. Natürlich taugen längst nicht alle der Rechenknechte zum Spielen aktueller Titel, viele wandern in Büros, Schulen oder Amtsstuben, und eine steigende Zahl von Netbooks brähe selbst unter **Half-Life 2** röchelnd zusammen. Aber gerade die Doppelrolle als Arbeitsgerät hat dem PC zu einer immensen Verbreitung geholfen.

80% aller Haushalte besaßen im Jahr 2009 in den USA einen Computer, in Deutschland sind es 79%, im Rest Westeuropas um die 75%. Im Jahr 2008, so schätzt die Marktforschungsagentur Gartner, hat die Anzahl der PCs weltweit die Schwelle von einer Milliarde Stück überschritten. Jahr für Jahr kommen 200 Millionen dazu. Rund 30% davon besitzen laut den Analysten von DFC Intelligence eine separate Grafikkarte, sind also explizit zum Spielen geeignet. Was nicht heißen soll, dass nicht auch PCs mit einem Onboard-Chip daddeltauglich wären, zumal es für Facebook-Spielchen oder Casual-Juwelenzerklicken allemal reicht. Die Zahl »echter« Spiele-PCs rund um den Globus schätzt DFC auf 212 Millionen Stück. Zum Vergleich: Die wichtigsten Spielekonsolen Wii, Playstation 2 und 3, Xbox 360, Nintendos DS und Sonys PSP kommen bis 2009 zusammen auf 130 Millionen Exemplare. Die 12 Millionen, die in Deutschland stehen, ballen sich noch dazu bei Mehrfachbesitzern, die gleich zwei oder drei der Spielkisten ihr Eigen nennen, dazu meist noch einen PC. Entsprechend findet sich eine Konsole nur in einem von fünf Haushalten, ein PC in vier von fünf. »Der PC ist bei Weitem die meistverbreitete Spieleplattform der Welt«, folgert die Branchenlobby PC Gaming Alliance, »und wird es auch auf absehbare Zeit bleiben.«

Dabei lässt sich nicht leugnen, dass die Umsätze mit klassischen PC-Spielen seit Jahren zurückgehen. In den USA, nach wie vor der größte Spielmarkt der Welt, rutschten die Verkaufserlöse 2009 um 23% ab. Damit machen PC-Spiele nur noch etwa 5% des 10,5 Milliarden Dollar starken Gesamtumsatzes aus. Selbst im traditionell PC-affinen Deutschland klingelten die Kassen bei PC-Spielen im Verlauf der letzten fünf Jahre 13% leiser. Allerdings: Die Werte sind aus Einzelhandelsverkäufen hochgerechnet, also aus dem Verkauf verpackter Spiele. Das ist nur noch ein Bruchteil des Markts. PC-Spieler geben im Gegenteil immer mehr Geld aus, aber in anderen Kanälen: für Spiele-Downloads (Steam, Battlenet und Co.), Abo-Gebühren, für spielinterne Währungen in Browserspielen. Die amerikanischen Gamer kauften 2009 bereits fast die Hälfte aller Spiele, 48%, als digitalen Download statt als schnöde Plastikbox. Generell ist das Geschäft mit verpackter Ware, das auf den Konsolen den Großteil des Gelds in die Kasse spült, auf dem PC ein Modell von gestern. Laut PC Gaming Alliance trägt es weltweit nur noch ein Fünftel zum Gesamtumsatz bei. Der Rest kommt von Spielen wie **World of Warcraft**, das Jahr für Jahr allein rund eine Milliarde Dollar einspielt, oder von unzähligen Online-Spielen, deren Kunden, wenn sie denn erst mal zum Zahlen gebracht werden, nach Angaben des Internet-Dienstleisters Live Gamer im Schnitt 28 Dollar pro Monat ausgeben.

Der Erfolg der Spielkonsolen beschränkt sich überwiegend auf die westlichen Industrienationen. Im Rest der Welt wird auf dem PC gespielt, und das vor allem online. China ist der größte Online-Spielmarkt der Welt, gefolgt von Südkorea. Beide setzen über

eine Milliarde Dollar im Jahr um. Gespielt werden dort hauptsächlich hierzulande unbekannte Online-Rollenspiele, aber die Auswirkungen spürt auch der Westen; das Free2Play-Modell und erfolgreiche Titel wie **Runes of Magic** oder **Lineage 2** rollten aus Asien in die alte Welt. Aber auch im Kernmarkt verdanken PC-

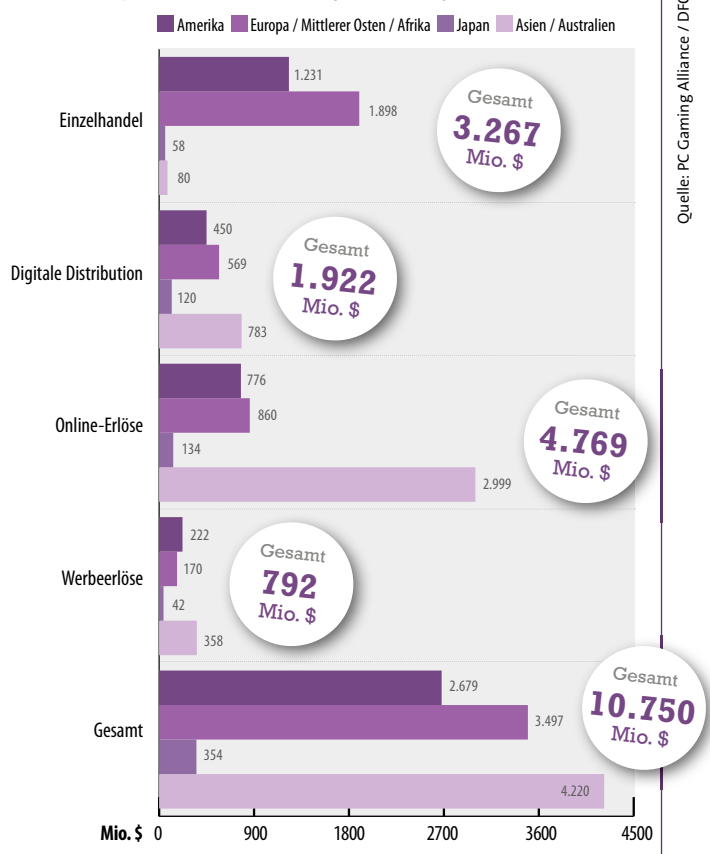
Rund um die Welt gibt es 212 Millionen Spiele-PCs, 80 Millionen mehr als aktuelle Konsolen.

Spieler den aktuellen Strategie-Hit **Starcraft 2** der nicht unwesentlichen Tatsache, dass in Korea mehrere Millionen begeisterter Fans das Zielpublikum erweitern. In Russland haben Konsolen nach Schätzungen der Agentur J&P nicht mal 20% Marktanteil, der Rest entfällt auf den PC. Das liegt auch am Preisunterschied: Ein typisches PC-Spiel kostet dort umgerechnet acht Dollar, ein Konsolenspiel 40. Dass die Entwickler in Osteuropa Titel für ihren starken PC-Heimatmarkt herstellen, freut wiederum westliche Spieler, wenn Programme wie **The Witcher**, **King's Bounty** oder **Disciples 3** auch hierzulande das Angebot bereichern.

Auch wenn der PC also die Plattform der Wahl in aufstrebenden Ländern ist, heißt das nicht, dass er im Westen als Spielgerät ausgedient hätte. Im Gegenteil: »In Nordamerika und Europa machen PC-Spiele rund ein Viertel des Gesamtumsatzes aus«, fassen die Analysten von DFC Intelligence zusammen. Unter den sieben wichtigsten Spiele-Plattformen ist der PC damit die Größte. **CS**

Umsatz mit PC-Spielen weltweit

Umsatz mit PC-Spielen 2007 in verschiedenen Segmenten und Regionen, in Millionen Dollar.



Quelle: PC Gaming Alliance / DFC Intelligence

Die Nutzung

Alleskönner PC: Arbeitsmaschine, Kommunikationstool, der größte Shop der Welt und Spieleplattform.

Man kennt das: Ein Spiel geht an einer Stelle nicht weiter, weil man partout nicht weiß, was man machen soll. Wo in internetlosen Zeiten noch hartes Grübeln und im schlimmsten Fall die Aufgabe folgten, reicht heute die Tastenkombination ALT plus TAB und eine kleine Online-Suche, um an des Rätsels Lösung zu gelangen. Gesetzt den Fall, man spielt am PC und nicht an einer Konsole.

Während eine Konsole im Regelfall nur dem Spielen dient (Verknüpfungen mit sozialen Netzwerken sind zwar möglich, aber ohne zusätzlich erworbene Tastatur gestaltet sich der Facebook-Austausch über Konsolen eher krampfhaft), kann der PC noch immer mehr. In erster Linie gilt er natürlich nach wie vor als Arbeitsinstrument. Mittlerweile nutzen 61% der Beschäftigten in Deutschland einen Rechner für ihren Job, der Anteil in den Privathaushalten liegt deutlich höher. Private Rechner mit Internetzugang werden hauptsächlich für den E-Mail-Austausch und fürs Shoppen eingesetzt. Wo jedoch das Internet ist, sind die Spiele nicht weit.

Allein zehn Millionen Deutsche, rund 12% der Bevölkerung, sind bereits bei Facebook registriert, vor allem bei Jugendlichen gehört der Austausch über soziale Netzwerke zum Alltag. Die Hauptplattform dafür ist nach wie vor der PC, und der taugt nebenbei auch zum Spielen, wie selbst unerfahrene Nutzer schnell herausfinden. Laut einer Erhebung der VuMA (Verbrauchs- und Medienanalyse) nehmen 28 Prozent der Internet-Nutzer an Online-Spielen teil. Viele davon tummeln sich beispielsweise in den momentan so beliebten Browserspielen und Social Games wie **Farmville**. Selbst die Vätergeneration, die den PC zum Briefetippen angeschafft hat, reagiert durchaus erfreut, wenn sie **Minesweeper** und **Solitair** im Windows-Ordner entdeckt. Und zahlreiche Familien haben bereits die Erfahrung gemacht, dass die Mutter nach zaghaftem Erstkontakt mit **Bejeweled**-Klonen und Wimmelbild-Spielen nur noch schwer vom Bildschirm wegzubekommen ist. In den USA, so hat der Branchenverband Entertainment Software Association erhoben, sind 26% aller Spieler älter als 50 Jahre.

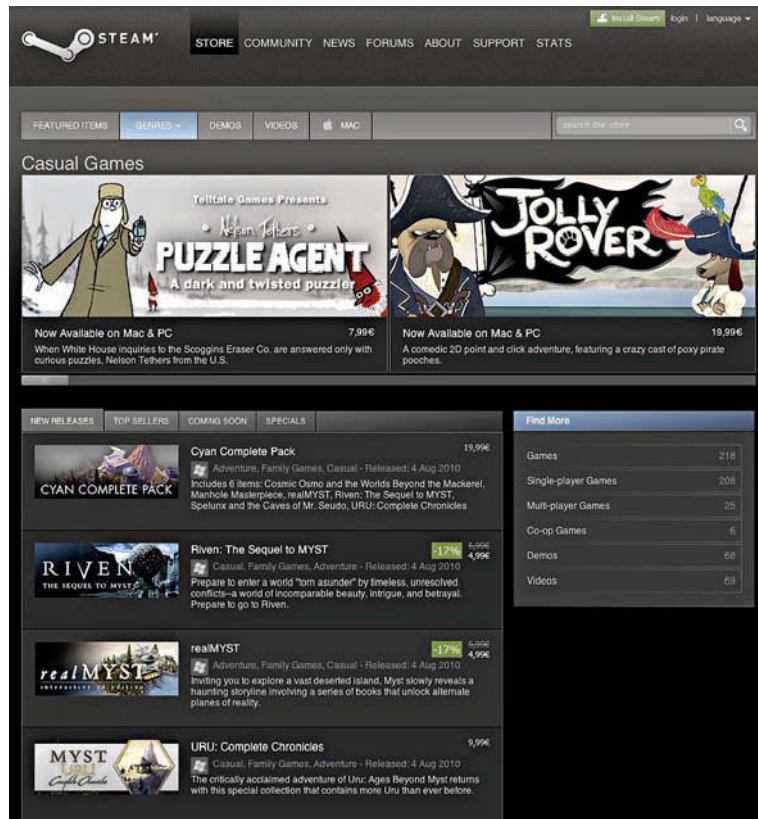
Der uneingeschränkte Internetzugang des PCs macht ihn zu einem nicht versiegenden Quell für Spiele aller Art: Flash-spiele, Free- oder Shareware-Programme, Casual Games, so genannte Skill Games (Internetspiele um Geld) oder die zahl-

losen Free2Play-MMOs. Verbreitung und Vielfalt sind enorm, der Zugang zumeist simpel. Dementsprechend viel werden Browser Games und Co. genutzt. Wie vielfältig die gerade so hippen (zum Teil) kostenlosen Browserspiele sind, fasst das Entwickler-Urgestein Sid Meier (**Civilization, Colonization**) zusammen: »Es ist ein Bereich, in dem wir immer noch die Regeln entdecken. Das Ganze erinnert mich an die frühen Jahre der Spieleentwicklung, als wir experimentieren und viele neue Dinge ausprobieren konnten.« Sid Meier werkelt gerade an einer Online-Variante von **Civilization**. Für Facebook.

Zwar wird auch bei Konsolenspielen experimentiert, aber hauptsächlich in der noch relativ unterrepräsentierten Indie-Ecke. Kleine Produktionen wie das jüngst erschienene, sehr ungewöhnliche **Limbo** kann man sich flott und für eine übersichtlichen Betrag runterladen. Normale Spiele kosten nicht nur ein beträchtliches Sümmchen mehr, man muss dafür im Regelfall auch nach wie vor in den Laden gehen. Nur wenige große Titel lassen sich bisher über die Konsolen erstehen und herunterladen,

während PC-Vertriebsplattformen wie Steam nahezu alle aktuellen Titel zum Download anbieten.

2008 trat Alex St. John, der Erfinder von DirectX, mit einer gewagten Prophezeiung auf den Plan: Er sprach vom Ende der Konsolen in ihrer bisherigen Form, weil die eng begrenzten Spielekisten der schier unbegrenzten Nutzungsvielfalt des PCs wenig entgegenzusetzen hätten. Alan Brack, Producer bei Bliz-



Auf Valves Vertriebsplattform **Steam** gibt's nicht nur große Mainstream-Produktionen, sondern auch preiswerte Casual Games wie Puzzle Agent.

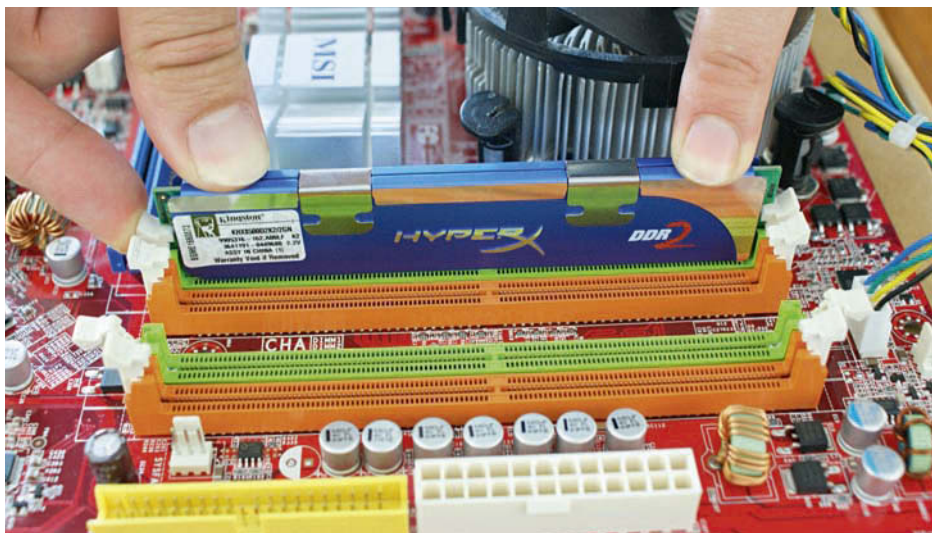
Selbst die Vätergeneration reagiert erfreut, wenn sie in Windows Solitair entdeckt.

zard, sagt, dass man sich von Spiel zu Spiel neu entscheiden müsse, ob eine Konsolenversion überhaupt sinnvoll sei. Diesen Standpunkt dürfte der Branchenriese Blizzard mit den zahllosen kleineren Entwicklern teilen, die mit ihren Projekten dafür sorgen, dass der PC die lebendigste, weil vielfältigste Plattform ist. 2010 sind Sonys, Nintendos und Microsofts Konsolen dem PC in vielerlei Hinsicht noch um Meilen hinterher. Die Fülle an Möglichkeiten ist es, die ihn nach wie vor zum spannendsten aller elektronischen Spielzeuge macht. **PET**

Die Modularität

Alte Grafikkarte raus, neue Grafikkarte rein: Der PC lässt sich flexibel an jede Anforderung anpassen.

Von allen weit verbreiteten Computersystemen ist der PC die einzig wirklich offene Plattform. Sämtliche Konsolen, aber auch Apples Erfolgsprojekte iPad, iPhone und iPod Touch bauen auf vorgeschriebene Hardware und abgeschottete Software-Umgebungen, die nur das erlauben, was dem Hersteller genehm erscheint. Gerade deshalb schätzen viele Nutzer den PC, wie etwa der GameStar.de-User Cliff99: »Kein Hersteller kann mir verbieten, Linux zu installieren, wie es etwa Sony bei der Playstation 3 tut. Beim PC habe ich die Kontrolle, bei iPad, PS3, Xbox und Co. nicht.«



Selbst ist der Spieler: Der **PC-Zusammenbau** geht einfach von der Hand und spart viel Geld. Unter GameStar.de Quicklink: 6568 erklären wir, wie Sie im Einzelnen vorgehen.

Ein offenes Hardware-Konzept ermöglicht jedem, nur die Komponenten zu kaufen, die er braucht. Anders bei geschlossenen Systemen: Da bezahlen Käufer mitunter für Bauteile, die sie gar nicht nutzen. Weiter bedingt ein offenes Design, dass zu jedem Bauteil eine Alternative existiert, die die jeweilige Aufgabe schneller oder günstiger erledigen kann. Industrieweite Standards wie ATX, USB, PCI Express, SATA oder HDMI stellen sicher, dass unterschiedliche Gehäuse, Netzteile, Mainboards und Grafikkarten weitgehend beliebig miteinander kombinierbar sind und gegeneinander ausgetauscht werden können. Daraus

lassen sich peu à peu ersetzen. »Ich kaufe Einzelteile, wenn ich sie brauche«, beschreibt der Leser Morhaith, »und wenn ich gerade nicht genug Geld habe, gehe ich Kompromisse ein oder rüste etappenweise auf.« GameStar.de-User Der Gust findet, dass »jeder PC etwas Individuelles ist, wenn man ihn über viele Jahre selbst zusammengebaut und immer wieder aufgerüstet hat«. Das hat etwas von der Faszination der selbst gebauten und sorgsam gehüteten Modelleisenbahn, die auf eine emotionale Art auch mehr ist als nur die schnöde Summe der verbauten Teile.

Dazu kommt, dass die meisten PC-Komponenten längst nicht mehr so schnell altern wie noch vor fünf Jahren. Ein Prozessor leistet mindestens drei Jahre treue Dienste.

Wer 2006 einen Core 2 Duo E6600 mit 2,4 GHz gekauft hat, kann immer noch alle Spiele in maximalen Details spielen, solange die Grafikkarte mitmacht. Und die lässt sich besonders einfach aufrüsten; absolut spieletaugliche Modelle gibt es in Form der Radeon HD 5770 bereits ab 130 Euro. **DV**

»Aufrüsten macht einfach einen Höllenspaß!« (User »Hallee« auf GameStar.de)

ergibt sich auf dem PC eine konkurrenzlose Flexibilität. Rechner lassen sich auf individuelle Bedürfnisse und spezifische Einsatzgebiete anpassen, sowohl bei der Hardware als auch bei der Software. Allein den klassischen Desktop-PC gibt es in diversen Ausprägungen, unter anderem als Spiele-PC. Daneben existieren günstige Büro- und Internetrechner, leise Multimedia-PCs (die im Gegensatz zu den meisten geschlossenen Systemen so gut wie alle Medienformate abspielen), absolute High-End-Maschinen mit zwei Prozessoren, mehreren Grafikkarten und Monitoren für professionelle Anwender in der Spielentwicklung oder der Filmindustrie. Und das ist nur ein kleiner Ausschnitt des Machbaren. Net- und Notebooks wiederum bestehen lediglich aus PC-Komponenten mit niedrigerem Strom- und Platzbedarf. Längst nutzen auch geschlossene Systeme PC-Hardware, nur ohne deren Offenheit an die Kunden weiterzugeben. »Es ist für Konsolenhersteller wie Sony oder Nintendo mittlerweile unmöglich geworden, einen günstigeren, schnelleren 3D-Chip herzustellen, als ihn der freie Markt hervorbringt«, erklärt der DirectX-Vater Alex St. John.

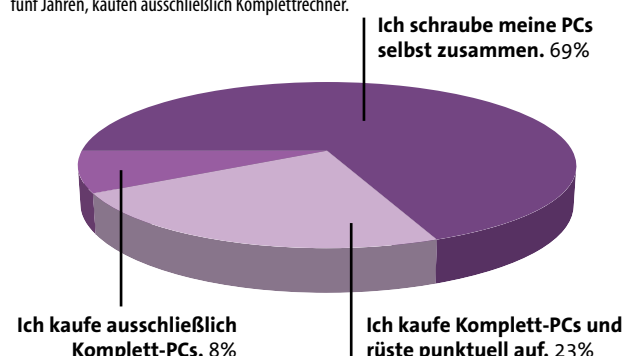
Wenn sich der Lebenszyklus einer geschlossenen Plattform dem Ende zuneigt, bleibt oft nichts anderes als ein kompletter Neukauf. Und das frische System schluckt meist die alten Spiele nicht mehr. Der PC ist dagegen nicht nur weitgehend abwärtskompatibel (und selbst wo nicht, gibt es Emulationsprogramme, die sich – offene Plattform! – kostenlos herunterladen und installieren lassen), die Rechner sind auch technisch flexibel und

IM NÄCHSTEN HEFT:

Wie der PC die Hardware-Industrie voranbringt und warum kein Spielehersteller auf PCs verzichten kann.

Komplett- oder Selbstbau-PC?

Die breite Mehrheit der GameStar- und GameStar.de-Leser sucht sich die PC-Komponenten selbst aus und schraubt sie dann zusammen. Nur 8%, wesentlich weniger als noch vor fünf Jahren, kaufen ausschließlich Komplettrechner.



Quelle: GameStar-Leserumfrage

Hall of Fame Mafia

2002 machte Illusion Softworks' Gangster-Epos nicht nur dem Platzhirsch GTA 3 Konkurrenz. Es zeigte auch, dass Ballerspiele eine Geschichte erzählen können. Von Daniel Matschijewsky



Das typische Gespräch in einem Taxi: »Wo soll's denn hingehen?« – »Zum Bahnhof.« – »Ich fahre über den Ring, dann sind wir in Nullkommanix da.« – »Gut. Ist das Wetter hier eigentlich immer so schlecht?« Lieber Leser, steigen Sie nun bitte nicht aus, denn nicht jeder Taxi-Smalltalk läuft derart belanglos ab. Wer etwa bei Thomas Angelo hinten drin sitzt, der hat garantiert jede Menge Gesprächsstoff. Wobei Tommys Taxifahrer-Leben zu

Beginn von **Mafia** fast genauso trostlos verläuft wie meine regnerische Fahrt zum Bahnhof. Zumindest bis der charmante Chauffeur eines Tages mehr oder minder zufällig in ein turbulentes Abenteuer schlittert. Ein Abenteuer, das in Sachen Spannung, Dramatik und Inszenierung auch heute noch jeden aktuellen Genrevorteiler mühelos in seine Schranken weist und **Mafia** zu einem der besten Actionspiele aller Zeiten macht.

Als ich **Mafia** im September 2002 zum ersten Mal spielte, erzeugt schon das Intro Gänsehaut. Während die Namen der Programmierer und Designer über den Bildschirm flimmern, zieht die Kamera sanfte Kreise über eine fiktive, an New York erinnernde Metropole Anfang der 1930er-Jahre: Lost Heaven. Ich staune über imposante Wolkenkratzer, die sich aus dem Morgenrot schälen, qualmende Autos, die durch die Straßenschluchten tuckern, und gut gekleidete Passanten, die in malerischen Parks flanieren – der perfekte amerikanische Traum. Während orchestrale Streichermusik aus den Lautsprechern schallt, lenkt das Spiel meinen

Deswegen legendär

- packend erzählte Geschichte
- markante Charaktere
- stimmige Spielwelt
- Gangster-Flair pur
- das fiese Autorennen!

Blick auf Tommy, der gerade ein nobles Café irgendwo auf Central Island betritt. Drinnen sitzt ein mit Bleistift bewaffneter Detective, gespannt darauf, was der mysteriöse, im edlen Nadelstreifenanzug auftretende Typ zu erzählen hat. Tommy ist Mafiosi, ein hoch dekoriertes obendrein. Doch Tommy will aussteigen, auch und vor allem, um seine Familie zu schützen. Der Polizist verspricht, dem Gangster zu helfen, wenn dieser auspackt. Also berichtet Tommy in Rückblicken, wie er vom Taxifahrer zu einem der respektiertesten Mafiosi der Stadt aufstieg. Ein genialer Schachzug der Autoren. Denn zum einen macht er den Helden Tommy als Identifikationsfigur für mich sofort greifbar. Zum anderen will ich nun unbedingt wissen, was in seinem Leben passiert ist.

Illusion Softworks



Der tschechische Entwickler Illusion Softworks wurde 1997 von Petr Vochozka und dem Risikokapitalgeber Cash Reform gegründet. Zu den größten Erfolgen der Firma zählen die Taktik-Shooter-Serie **Hidden & Dangerous**, **Mafia** sowie die Dschungel-Ballerei **Vietcong**. Im Januar 2008 wurde Illusion Softworks von Take 2 Interactive übernommen und in 2K Czech umgetauft. Nach **Mafia 2** arbeitet das Team derzeit am Actionspiel **Enemy in Sight** und einem bisher noch namenlosen Projekt.



Frustr: Das **Autorennen** jagt auch heute noch vielen Spielern einen Schauer über den Rücken.



Drama: Fantastisch animierte **Zwischensequenzen** erzählen die packende Handlung.

Warum mich **Mafia** auch heute noch derart beispielhaft in seine Geschichte zieht, liegt an der Liebe zum Detail, die der tschechische Entwickler Illusion Softworks bei den Charakteren an den Tag legt. Da gibt es den stotternden Ralph, der zwar nicht gerade der Hellste ist, dem man beim Thema Autos aber so schnell nichts vormacht. Oder Don Salieri, der im verruchten Hinterzimmer seiner Kneipe mit harter, aber ehrenwerter Hand die Strippen zieht und Tommy unter seine Fittiche nimmt, als dieser zu Beginn des Spiels von verfeindeten Mafiosi verfolgt wird. Dass Tommy dadurch allzu einfach auf die schiefe Bahn gerät, kann ich verschmerzen, denn **Mafia** weiß die Entwicklung seines »Helden« motivierend in Szene zu setzen. Anfangs noch mit simplen Geldeintreiberjobs abgespeist, verschafft sich Tommy durch seine Integrität schnell Respekt in der Salieri-Familie und bekommt nach und nach wichtigere Aufträge anvertraut, lernt schnellere Autos zu knacken und darf mächtigere Knarren einsetzen. Dadurch entsteht ein regelrechter Sog: Was erwartet mich in der nächsten Mission? Wohin verschlägt es mich diesmal? Was passiert danach?

Mafia mischt Action und Drama zu einem perfekt in Szene gesetzten Gangster-Thriller.

Es passiert viel: Ich liefere mir heiße Schießereien im Parkhaus des Corleone-Hotels, schalte am heruntergekommenen Hafen von Lost Heaven raffiniert versteckte Scharfschützen aus, setze die Fahrzeuge von Salieris Erzfeind Morello mit Molotov-Cocktails in Brand oder schmugle mich als Matrose verkleidet auf einen Party-Dampfer, um einen Gouverneur möglichst publikumswirksam aususchalten, selbstredend mithilfe einer im Wasserkasten der Bordtoilette versteckten Pistole – Coppolas Filmklassiker **Der**



Action: In einem Parkhaus ballern Tommy und Paulie jede Menge **Mafiosi** aus ihren Lackschuhen.

Pate lässt grüßen. **Mafia** vermischt solche Actioneinlagen regelmäßig mit ruhigen Momenten nebst klasse vertonten, aufwändig animierten Dialogen, was das rund 15-stündige Gangster-Epos zu einem dramaturgisch nahezu perfekt in Szene gesetzten Thriller macht.

nen, bei dem Tommy mit einem Rennwagen Platz 1 im starken Feld belegen sollte. Ohnehin schon schlimm genug, dass ich in der Nacht zuvor mit dem PS-starken Superboliden ohne Unfall von A nach B und wieder zurück nach A heizen musste. Das eigentliche Turnier aber war wegen des zickigen Fahrverhaltens eine besonders harte Herausforderung für meine Nerven. Das merkten wohl auch die Entwickler: Kurz nach dem Erscheinen des Spiels schob das Team einen Patch nach, der unter anderem den Schwierigkeitsgrad des Autorennens um einige Stufen herunterschraubte.

Von solchen Macken (und auch der mittlerweile überholten Grafik) abgesehen sind die letzten acht Jahre nahezu spurlos an **Mafia** vorbeigegangen. Nach wie vor beeindruckt die stimmungsvolle Spielwelt durch ihre Größe, Abwechslung und liebevollen Details. Nach wie vor ziehen die Figuren und Missionen vorbildlich in die packende wie wendungsreiche Geschichte. Nach wie vor staune ich über die lebensechten Animationen und hervorragend geschriebenen Dialoge. Und nach wie vor muss ich beim emotionalen Ende der Geschichte mit den Tränen kämpfen. Das ist wohl das höchste Lob, das man einem Spiel machen kann. **DM**

Doch das Mafialeben hat auch seine Schattenseiten, und selbst die Nostalgie kann die Erinnerung an so manch dämliche Design-Entscheidung nicht verklären. Was habe ich geschimpft über die peniblen Streifenpolizisten, die jedes überfahrene Rotlicht und jede noch so kleine Temposünde ahnden! Oder über die geizig platzierten Speicherpunkte, die mich nach einem unfreiwilligen Tod oft an den Anfang einer Mission zurücksetzen. Oder aber – Sie ahnen es bereits – über das berühmt-berüchtigte Autoren-



Detail: Eines Nachts beobachten wir, wie ein **Lebensmüder** von der Giuliano Bridge springen will.

Mafia Actionspiel

PUBLISHER	Take 2
ENTWICKLER	Illusion Softworks
QUELLE	Handel (ca. 7 Euro)
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	500 MHz, 96 MB RAM, 16 MB Grafikkarte
SO LÄUFT'S	Problemlos unter Windows XP. Unter Vista und 7 im Kompatibilitätsmodus.



Fazit Auch nach acht Jahren noch immer ein Paradebeispiel, wie man Actionspiele in Szene setzt.

Hardware News

Der GameStar Hardware Club



Die Bildergalerie im GameStar Hardware Club zeigt, wie wir in den letzten zehn Jahren einen Hauch Ordnung für uns entdeckten.

GameStar.de: Quicklink: 6981

Kennen Sie schon die Clubs auf GameStar.de? Im Community-Bereich finden Sie dort Gleichgesinnte, egal ob Sacred-Spieler, begeisterter Lesertester oder Zockerweibchen. Bastlern, Schraubern und engagierten Tüftlern bietet nun der GameStar Hardware Club eine Anlaufstelle zum Fachsimpeln, Fragen stellen und Diskutieren. Sie haben einen neuen Monitor, der Sie so begeistert, dass auch andere davon erfahren sollten? Oder Sie haben einen tollen Windows-Trick entdeckt? Dann schreiben Sie einen Eintrag ins Gästebuch oder schicken Sie uns eine persönliche Nachricht. Im Blog plaudert die Hardware-Redaktion um Daniel, Florian, Hendrik und Nico über alltägliche Hardware-Problemchen, Gadgets, Smartphones und manchmal auch über Gott und die Welt. Treten Sie bei, bloggen Sie mit und helfen Sie uns, GameStar noch besser zu machen. **HW**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon 64 X2/5000+	Core 2 Duo E8500	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	Geforce 8800 GT	Radeon HD 4870	Radeon HD 5870

Spiele-Details

Anno 1404	1680x1050, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Crysis Warhead	1280x1024, mittlere bis hohe Details	1680x1050, hohe Details	1920x1200, hohe Details
Mafia 2	1280x1024, minimale Details, ruckelt	1920x1200, hohe Details	1920x1200, hohe Details, Kantenglättung
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 80 €	8800 / 9800 GTX 130 €	
Geforce 200		GTX 250 100 € 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 120 € HD 5770 130 € HD 5830 200 €	HD 5850 250 € HD 5870 350 € HD 5970 570 €
Geforce 400		GTX 460 768 MB 170 €	460 1,0 GB 200 € GTX 465 220 € GTX 470 300 € GTX 480 420 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ 60 € II X2 260 70 € II X3 435 75 €	II X4 640 100 €	
Phenom	X3 8450 60 € X3 8850 70 € X4 9650 70 € X4 9750 80 €		
Phenom II	II X2 550 90 €	II X3 720 120 € II X4 920 100 € II X4 940 120 €	II X4 965 150 € II X6 1055T 180 € II X6 1090T 260 €
Core 2	E4300 95 € E4600 100 € E6600 200 € E7500 120 €	E8200 130 € E8500 180 € Q6600 200 € Q9300 160 €	Q9550 250 € QX9770 1.350 €
Core i		i3 540 120 € i5 650 180 € i5 750 170 €	i7 870 280 € i7 920 220 € i7 875K 330 € 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 modernen 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.

Neue Hardware von Logitech

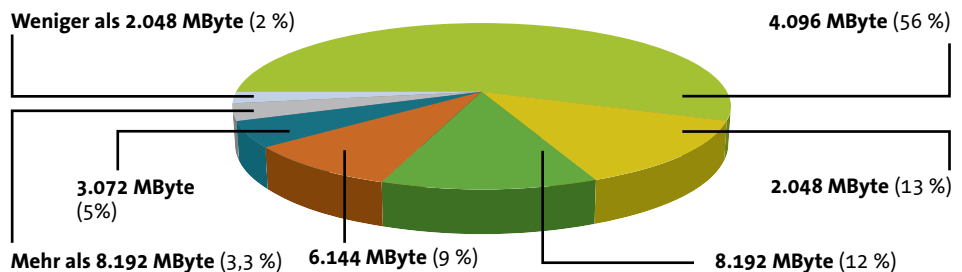
Mit Maus (**G700**), Tastatur (**G510**) und Headset (**G930**) präsentiert Logitech demnächst neue, aber auch hochpreisige Hardware für Spieler. Die **G700** verfügt neben der rechten und der linken Maustaste über vier Daumentasten, drei für den Zeigefinger und ein Vier-Wege-Mausrad. Die 100 Euro teure Maus können Sie entweder kabellos über das Mauspad jagen oder mit angeschlossenem Ladekabel. Den Untergrund tastet die **G700** mit bis zu 5.700 dpi ab und soll selbst bei Beschleunigungen von 4,2 Metern pro Sekunde nicht aus dem Tritt kommen. Ebenfalls 100 Euro kostet die beleuchtete Tastatur **G510**. Wie in **G15** und **G19** steckt auch in dem neuen Tastenbrett ein Mini-Display, das Informationen zu Spielen oder dem Betriebssystem anzeigt. Makros können Sie direkt beim Spielen aufnehmen und so den Umweg über den Treiber vermeiden. Bis zu 54 Befehle lassen sich auf den 18 Tasten speichern. Mit 150 Euro ist auch das Headset **G930** kein Schnäppchen, bietet dafür aber eine kabellose Übertragung, 7.1-Sound, Geräuschdämmung, programmierbare Tasten an den Ohrmuscheln und eine Stimmverzerrung. Was die neuen Logitech-Geräte im Spiele-Alltag taugen, testen wir in einer der nächsten Ausgaben der GameStar. **HW**

Mit der Maus G700, der G510-Tastatur und dem Headset G930 liefert Logitech neue High-End-Peripherie.



»Wie viel Arbeitsspeicher hat Ihr Spiele-PC?«

Bei 55,8 Prozent der GameStar-Leser sitzen 4,0 GByte Arbeitsspeicher im Spiele-Rechner. Über 20 Prozent spielen sogar schon mit 6,0 GByte RAM oder noch mehr. Weniger als 2,0 GByte RAM haben hingegen nur noch knapp über zwei Prozent der Umfrageteilnehmer.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.189 Teilnehmer

Geforce GTS 450 in Kürze

GameStar.de: Quicklink: 6982

Voraussichtlich am 13. September erscheint Nvidias Geforce GTS 450, die auf dem neuen GF106-Grafikchip basiert und Nvidias DirectX-11-Angebot ins Einsteigersegment ausdehnen soll. Mit wahrscheinlich 192 Shadern sowie einem 128-Bit-Speicher-Interface ausgestattet dürfte sich die GTS 450 auf dem Leistungsniveau einer Radeon HD 5770 bewegen. Und sollte mit einem voraussichtlichen Preis von etwas über 100 Euro sogar noch günstiger sein. Anders als bei den teureren Geforce-Platinen soll es bei der GTS 450 kein Referenzdesign geben, sodass die Hersteller bereits von Anfang an eigene Kühllösungen und Layouts einsetzen können. **FK**

News-Ticker

Grafikkarten: Nach langer Zeit überholt ATI mal wieder Nvidia bei den Verkaufszahlen für Grafikkarten, wenn auch knapp. Während AMD auf einen Marktanteil von 51 Prozent kommt, gehören die restlichen 49 Prozent Nvidia. In den meisten Notebooks stecken dagegen noch immer Intel-Grafikchips (54,9 %). Mit einem Anteil von 24,4 Prozent schließt ATI aber auf. Nvidia rutscht von 28 Prozent im letzten Quartal auf nun 19,7 Prozent.

AMD: Die kommende Grafikkarten-Generation hört auf den Codenamen »Southern Islands« und wird wahrscheinlich Radeon HD 6000 heißen. Bereits im Oktober sollen die Karten auf den Markt kommen. Da sie nur wenige technische Neuerungen mitbringen, erwarten wir eine Leistungssteigerung von maximal 10 bis 20 Prozent.

Intel: Die Core-i-Nachfolger mit Codenamen »Sandy Bridge« sollen keine höheren Taktfrequenzen als bisherige Core-i7-Modelle haben, sondern die Leistungssteigerungen durch eine effizientere Architektur erreichen.

Neue Sechskerner

Sowohl AMD als auch Intel erweitern ihr Angebot an Prozessoren mit sechs Rechenkernen. AMD sieht die Six-Core-CPU's dabei als erschwingliche Alternative zu den Vierkernern und bringt ab September den **Phenom II X6 1075T** mit 3,0 GHz für etwa 220 Euro. Zudem soll ein **Phenom II X6 1045T** mit 2,7 GHz für wahrscheinlich 170 Euro erscheinen, der Zeitpunkt ist noch unbekannt. Intel positioniert seine Sechskerner dagegen ausschließlich als teure High-End-Produkte für den Sockel 1366. So soll der in Kürze erwartete **Core i7 990X** das bisherige Spitzenmodell **Core i7 980X** (1.000 Euro) ablösen, bietet außer mageren 133 MHz Taktsteigerung (3,46 statt 3,33 GHz) bei gleichem maximalen Turbo-Takt von 3,6 GHz dem Anschein nach aber keine Vorteile. **FK**



Geforce GTX 460 gegen den Rest

Zwischen 100 und 250 Euro haben bisher Radeon HD 5770 und HD 5830 den Ton angegeben. Erstmals müssen sie sich echter DirectX-11-Konkurrenz stellen. Von Daniel Visarius

Das ging schneller als erwartet: Die im letzten Monat fulminant gestartete GeForce GTX 460 kostet nur noch 180 Euro – zumindest in der kleineren, aber immer noch feinen 768-MByte-Version. Vereinzelt verkaufen die Hersteller sogar die knapp 10 Prozent schnellere 1.024-MByte-Variante für 200 Euro. Grund genug für uns, die bisher besten DirectX-11-Grafikkarten bis 250 Euro, Radeon HD 5770 (150 Euro) und Radeon HD 5830 (200 Euro) gegen Nvidias neuen Preis-Leistungs-Hammer zu stellen. Zwei Aspekte wollen wir vorweg nehmen. Zum einen kosten die meisten Radeon-Karten verglichen mit dem Konkurrenzumfeld momentan durchweg zu viel. Entweder hat AMD noch nicht auf die neue Stärke von Nvidia im umsatzträchtigen Segment bis 250 Euro reagiert oder kann es derzeit gar nicht. Verschiedene Quellen im Umfeld von AMD äußerten uns gegenüber nämlich den Verdacht, dass AMD zu wenig Chips bei seinem Auftragsfertiger TSMC geordert hat (die Planungen für dieses Jahr wurden wohl durch die Wirtschaftskrise beeinflusst). Zum anderen macht die GeForce GTX 460 alle anderen erst vor kurzem eingeführten DirectX-11-Grafikkarten von Nvidia überflüssig. Vielleicht mit Ausnahme der superschnellen, aber auch lauten und

stromhungrigen GeForce GTX 480 (450 Euro), die aber wie Blei in den Regalen liegt. Die ehemals 300 Euro teure GTX 465 hauen einige Hersteller für 200 Euro raus, um die Karten schnell loszuwerden, bevor auch der Letzte gemerkt hat, dass die GTX 460 die gleiche Performance bei niedrigerer Geräuschkulisse und Stromaufnahme liefert. Und die nun 300 Euro teure GTX 470 wird von stark übertakteten, aber dennoch leiseren GTX-460-Karten mit 1,0 GByte Videospeicher eingeholt. Drei davon haben wir im Test, die teuerste kostet 250 Euro.

Unser Benchmark-Parcours besteht aus **Colin McRae: Dirt 2** (DirectX 11), **Crysis**, **Far Cry 2** und **H.A.W.X.** (alle drei DirectX 10). In die Performance-Übersicht haben wir zusätzlich die Ergebnisse der wichtigsten Grafikkarten der letzten Jahre eingearbeitet. So sehen Sie auf einen Blick, ob Sie bei einem Neukauf mit einer lohnenden Leistungssteigerung rechnen können. Allerdings sind die Werte von GeForce 8800 GT, GTX 200 und Radeon HD 4870 etwas verfälscht, weil diese Serien mangels DirectX-11-Untersützung in **Dirt 2** auf die schnellere, aber weniger detailliertere DirectX-9-Detailstufe zurückgreifen und so höhere Bildwiederholraten erreichen.

1. Platz Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum

Derzeit bietet keine GTX 460 höhere vom Hersteller garantierte Taktfrequenzen als die Sonic Platinum von Palit.

Zum attraktiven Preis von 225 Euro taktet die Palit **GeForce GTX 460 Sonic Platinum** mit 800/1.600/4.000 MHz statt 675/1.350/3.600 MHz. Den fast 20 Prozent höheren Chip- und Shader-Takt münzt die Karte in 14 Prozent mehr Spieleleistung um – generell lässt sich die GeForce GTX 460 beziehungsweise deren GF104-Grafikprozessor äußerst effizient übertakten. Bei anderen 3D-Beschleunigern kommt oft nur die Hälfte

Übertakten war lange nicht mehr so lohnenswert wie bei der GeForce GTX 460.

der prozentualen Taktsteigerung in den Benchmarks an. In der Praxis wildert die **Sonic Platinum** somit in den Gefilden der 300 Euro teuren GeForce GTX 470 auf Basis des stromfressenden GF100-Chips. Alle aktuellen Titel spielen Sie so auch auf 24-Zoll-TFTs mit 1920x1200 Pixeln und vierfacher Kantenglättung flüssig. Erstaunlicherweise hält zumindest das

1,0-GBYTE-Modell der GTX 460 mit derart hohem Takt auch in 2560x1600 mit den teuren Oberklasse-Karten mit, solange Sie keine achtfache Kantenglättung aktivieren. Der Lüfter kühlt den Chip bei 75°C konstant unter die Temperaturen des Referenzdesigns von 83°C, wird in Spielen aber deutlich hörbar und packt dennoch keine zusätzliche Übertaktung. Unsere Ohren finden das hochfrequente Geräusch unangenehm. Ausstattung gibt's praktisch keine. Aber eine Besonderheit bietet Palit: Als eine der wenigen GTX-460-Karten weicht der Hersteller von Nvidias Anschlussleiste ab und verbaut zusätzlich zu den zwei DVI-Ausgängen eine echte HDMI- statt die olle Mini-HDMI-Buchse sowie einen analogen VGA-Ausgang. Unterm Strich Testsieger!

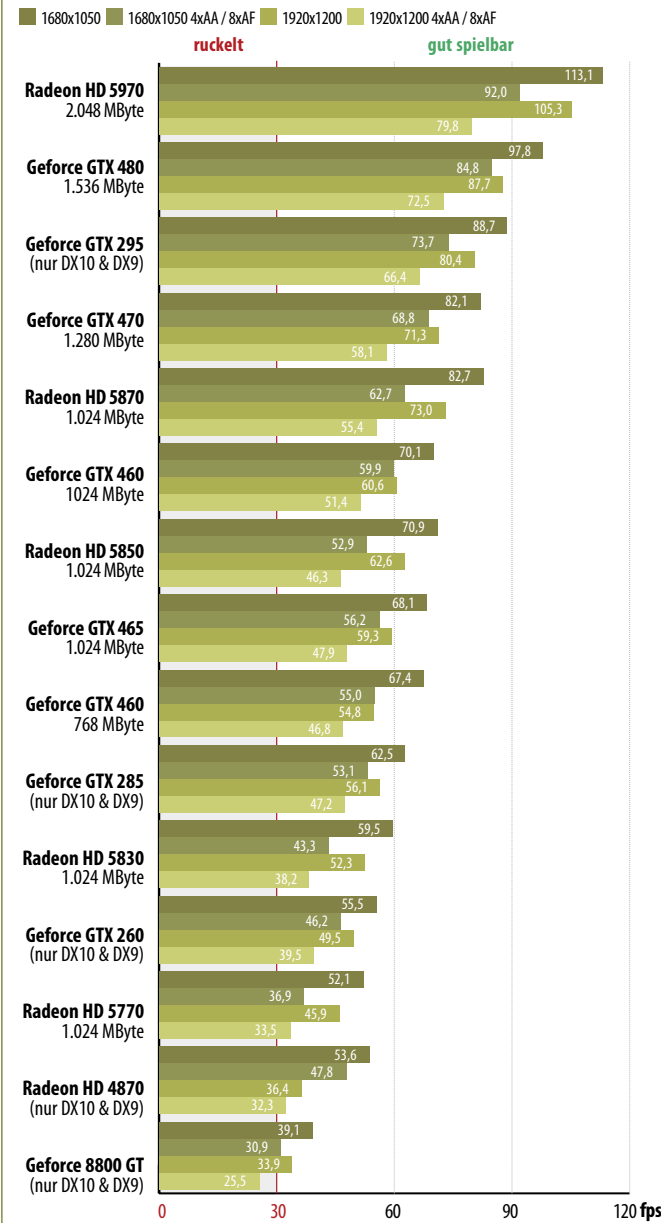
2. Platz Zotac GeForce GTX 460 768 MByte

Beim Test im letzten Heft fiel Zotacs 1.024-MByte-Variante mit lautem Lüfter negativ auf. Das kleinere Modell folgt dem leisen Lüfterdesign von Nvidia.

Auf dem zweiten Platz kommt die erste GTX 460 mit 768 MByte ins Ziel. In den Benchmark-Tests bis 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung beträgt der Rückstand auf die 1.024-MByte-Version mit schnellerer Speicher-Anbindung gerade einmal 15 Prozent (siehe Benchmarks). Wirklich spürbar wird die geringere Leistung aber erst, wenn Sie in 1920x1200 achtfache Kantenglättung einschalten, auf einem 30-Zoll-Display (2560x1600) oder in 3D spielen möchten.

Den (irrelevanten) Rückstand in normalen Einstellungen können Sie bei der **GTX 460 768 MByte** zudem mit Übertaktung wettmachen. Bei praktisch jeder GeForce GTX 460, die wir bisher im Testlabor hatten, konnten wir den Chiptakt von 675 auf 775 MHz erhöhen. Analog dazu steigt der Shader-Takt von 1.350 auf 1.550 MHz (Chip und Shader lassen sich bei den GTX-400-Karten nur gemeinsam regeln). Der Speicher verkraftet meist 4.000 MHz statt 3.600 MHz Effektivtakt. Mit diesen Werten überholt die 768-MByte-Platine das 1.024-MByte-Modell mit Standardtakt und die laute, stromhungrige sowie teure GeForce GTX 465 wieseso. Dabei arbeitet die Zotac-Grafikkarte im 2D-Betrieb unter Windows flüsterleise. Selbst unter Volllast in Spielen ist der Lüfter kaum zu hören, die Chiptemperatur bleibt mit maximal 83°C noch im Rahmen. Zotac garniert seine **GTX 460 768 MByte** mit einem Paket aus Multimedia-Software, die auf dem Grafikchip beschleunigt wird, darunter der Videooptimierer vReveal. Allerdings sind drei der vier weiteren Programme kostenlos im Internet erhältlich.

Performance-Rating



In letzter Sekunde

Erst kurz vor Redaktionsschluss hat AMD auf die GTX 460 reagiert: Die Radeon HD 5850 gibt's jetzt ab 250 Euro. Vor allem in hohen Einstellungen ist die schneller als die GTX 460 (siehe Performance-Rating).

3. Platz MSI N460GTX Cyclone 1GD5 OC

Wie bei seiner 768-MByte-Variante stellt MSI auch bei seiner 1.024-MByte-GTX-460 den Lüfter unnötig laut ein.

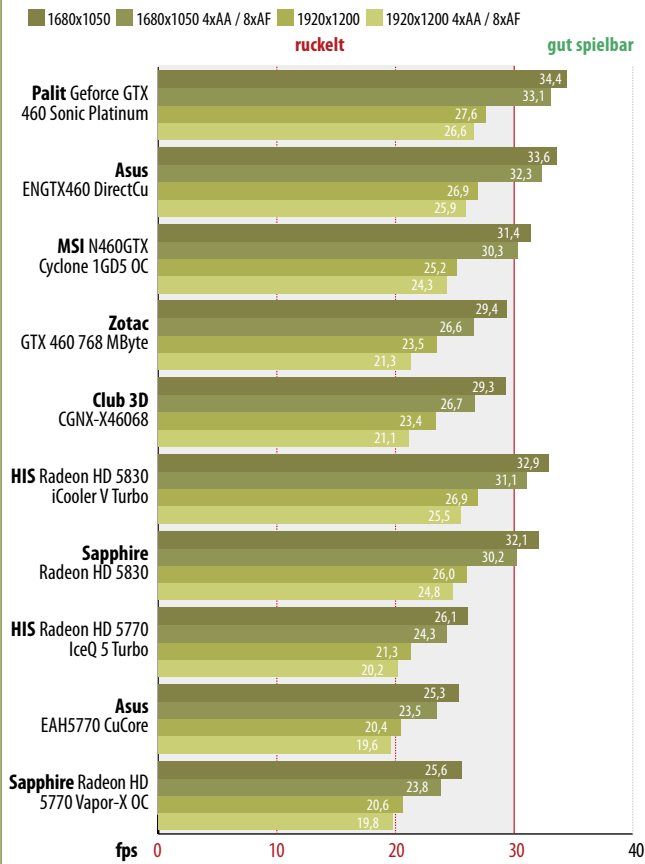
Die 225 Euro teure MSI **N460GTX Cyclone 1GD5 OC** entspricht bis auf den nun 1,0 GByte großen Speicher und der 256 statt 192 Bit breiten Speicheranbindung der bereits im letzten Heft getesteten MSI **N460GTX Cyclone 786D5 OC** (180 Euro). Die Taktfrequenzen von Chip und Shadern liegen mit 727/1.455 gute 7 Prozent über der Nvidia-Empfehlung von 675/1.350 MHz, der Speicher läuft wie gehabt mit 3.600 MHz. Unseren Benchmark-Parcours absolviert die MSI-Karte durchschnittlich mit 63,9 fps. Das ist 5 Prozent schneller als das Referenzdesign und so viel Leistung,

dass Sie in 1920x1200 jedes Spiel auch mit vierfacher Kantenglättung flüssig spielen können (siehe Benchmarks). An die noch stärker übertakteten Palit **Sonic Platinum** (69,4 fps) und Asus **ENGTX460 DirectCu Top** (68,4 fps) kommt die **Cyclone** im Originalzustand allerdings nicht heran. Manuell konnten wir die Taktfrequenz auf 800/1.600/4.000 MHz erhöhen; dann erreicht die MSI-Platine wie die beiden anderen GeForce GTX 460 die Leistungsregionen von Radeon HD 5870 und GeForce GTX 470.

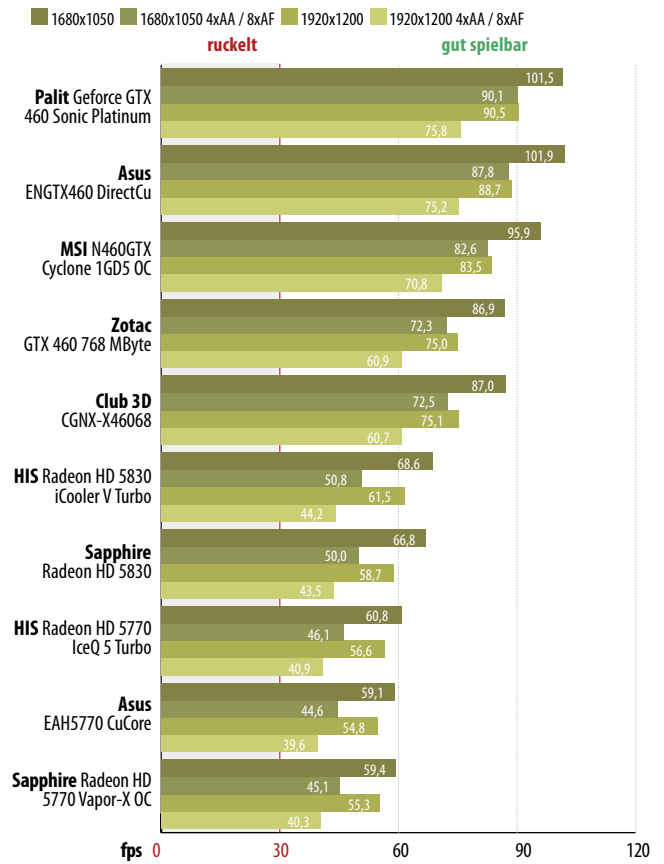
Größtes Manko der **N460GTX Cyclone 1GD5 OC** ist der unter Last deutlich hörbare, sonst aber leise Lüfter. Dass die Chiptemperatur dabei auch im Belastungstest Furmark nicht über 55°C hinausgeht (normal sind 70 bis 85°C), offenbart das Problem: Die Lüftersteuerung hat MSI viel zu aggressiv voreingestellt.

Spiele-Benchmarks

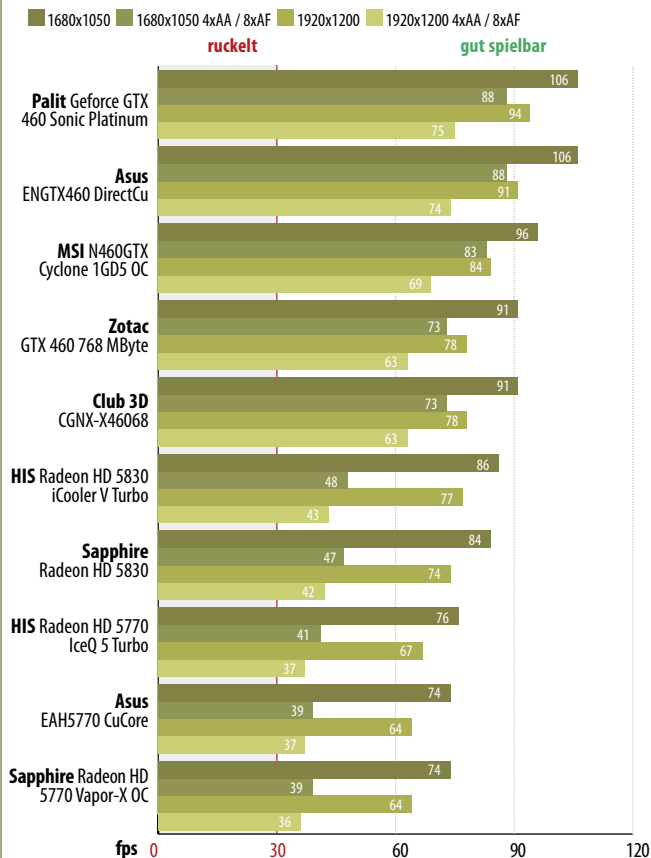
Crysis DirectX 10, 64 Bit, maximale Details



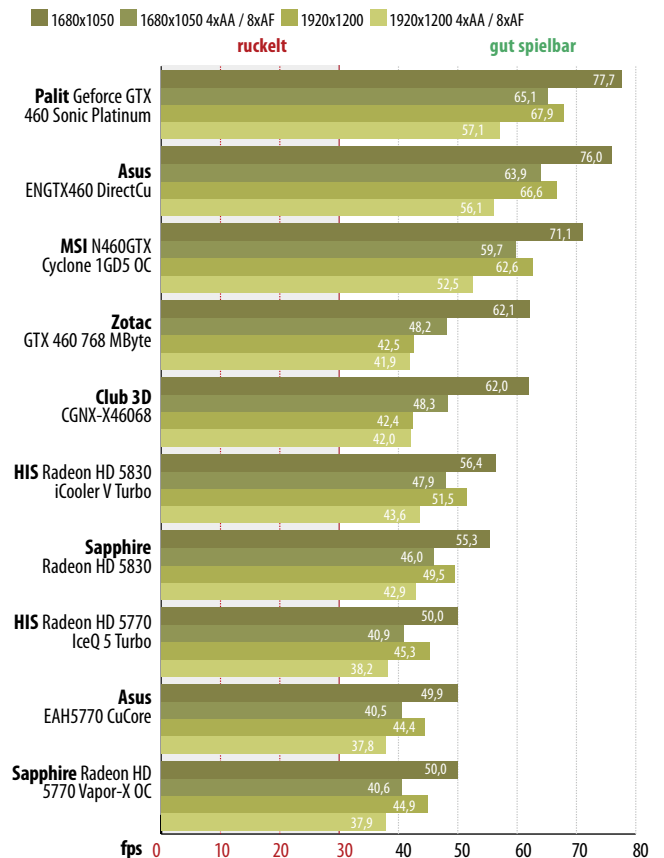
Far Cry 2 DirectX 10, maximale Details



H.A.W.X. DirectX 10.1, maximale Details



Dirt 2 DirectX 11, maximale Details



4. Platz **Asus ENGTX460 DirectCu Top**

775 MHz Chiptakt sind garantiert. Mit 850 MHz schlägt die 1.024-MByte-Karte sogar die 300 Euro teure GTX 470.

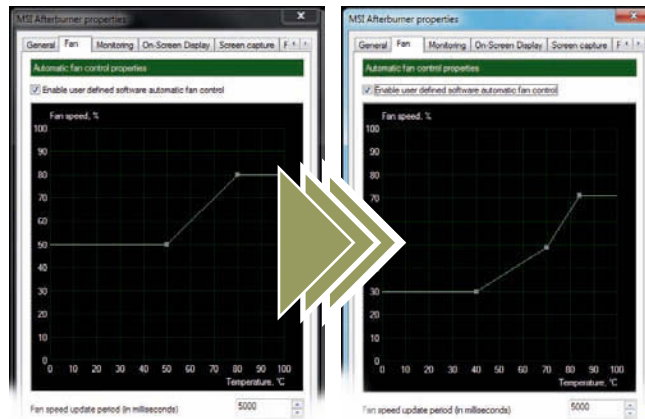
Übertakten war schon lange nicht mehr so einfach und gleichzeitig so lohnenswert wie bei der GeForce GTX 460. Der GF104-Grafikprozessor erlaubt so hohe Taktfrequenzen, dass damit ausgerüstete Grafikkarten die GeForce GTX 465 (230 Euro) überholen und mit der GeForce GTX 470 (300 Euro) gleichziehen können. Vermutlich nur um die Käufer der teureren Karten nicht vor den Kopf zu stoßen und die bereits hergestellten Einheiten noch verkaufen zu können, läuft die GTX 460 standardmäßig mit relativ niedrigen Taktraten. Einige Hersteller nutzen das, um stark beschleunigte GTX-460-Varianten zu verkaufen, so auch Asus bei seiner 250 Euro teuren **ENGTX460 DirectCu Top** mit 1.024-MByte-Videospeicher.

Der Hersteller betreibt Chip, Shader und den GDDR5-Videospeicher mit schnellen 775/1.550/4.000 MHz anstatt der sonst üblichen 675/1.350/3.600 MHz. In unserem Benchmark-Parcours erreicht die Grafikkarte durchschnittlich 68,4 Bilder pro Sekunde und ist damit nahezu genauso schnell wie Palits Geforce **GTX 460 Sonic Platinum** (69,4 fps). Bis zu einer Auflösung von 1920x1200 mit maximal vierfacher Kantenglättung können beide Platinen mit den teureren Karten Geforce GTX 470 (300 Euro, 70,1 fps) und Radeon HD 5870 (400 Euro, 68,5 fps) mithalten. Unser Testsample lief sogar mit 850/1.700/4.000 MHz stabil und gewinnt je nach Benchmark dann sogar gegen die 100 Euro teure GTX 470, etwa in **Far Cry 2** (1920x1200, 4x AA) mit 80,6 zu 76,0 fps. Allerdings bleibt der leistungsstarke Lüfter mit seinen drei ungewöhnlich dicken Heatpipes nur unter Windows leise, im 3D-Modus rotiert er hörbar, aber anders als der der Palit **Sonic Platinum** nicht nervig. Bei extremer Last wie im Stabilitätstest Furmark pfeifen einige Bauteile auf der Karte unangenehm. Die Ausstattung der **ENGTX460 DirectCu Top** ist Standard, einziges Extra: eine CD-Tasche.

5. Platz **Sapphire Radeon HD 5770 Vapor-X OC**

Der OC-Namenszusatz steht bei der HD 5770 von Sapphire in erster Linie für weiteren Übertaktungsspielraum denn für höhere garantierte Leistung ab Werk.

AMD gibt für die Radeon HD 5770 einen Takt für Grafikchip und den 1.024 MByte großen Videospeicher von 850/4.800 MHz vor. Sapphire erhöht den bei seiner



Der MSI Afterburner ist das wahrscheinlich beste Tuning-Programm und funktioniert auch mit Grafikkarten anderer Hersteller. Hier optimieren wir über »Settings/Fan« die viel zu aggressiv eingestellte Kurve der Lüftersteuerung (links), um die N460GTX Cyclone 1GD5 OC ruhig zu stellen (rechts).

160 Euro teuren **Radeon HD 5770 Vapor-X OC** um lächerliche 10 MHz für den Grafikprozessor. In Spielen wie Benchmarks merken Sie davon natürlich überhaupt nichts. Wer selbst Hand an die Taktregler legt, kann der **Vapor-X OC** zwar mehr Spieleleistung entlocken, verliert dann jedoch wie bei allen Übertaktungsmanövern seine Garantie. Zumindest unser Testsample hatte jedenfalls üppige Reserven: Am Ende war erst bei 960/5.000 MHz Schluss. Aber nicht wegen Abstürzen, sondern weil wir an die Grenze des vom Bios Erlaubten gestoßen sind. Unterdessen steigt die Temperatur kaum über den im Normalbetrieb anfallenden Wert von 68 °C. In den hörbaren Lautstärkebereichen dreht die Grafikkarte allerdings schon auf. Bei gleich hoher Performance im Vergleich zur lauten HIS **Radeon HD 5770 IceQ 5 Turbo** (Platz 10) alles in allem die bessere Vorstellung. Letztlich bleibt die Performance aber auch mit Übertaktung zu weit hinter den nur rund 30 Euro teureren GTX-460-Grafikkarten mit 768 MByte Videospeicher zurück, von der 1.024-MByte-Variante ganz zu Schweigen.

Vielleicht ist die hochklassige Vollversion **Colin McRae: Dirt 2** ein kleiner Trost für das schlechte Preis-Leistungs-Verhältnis. Empfehlen können wir diese an und für sich gelungene **HD 5770 Vapor-X OC** zum Kurs von 160 Euro aber nicht.

6. Platz **Club 3D CGNX-X46068**

Manchmal sind die Originalkühler des Chipherstellers die beste Lösung. Den Gegenentwurf verbaut Club 3D auf seiner Geforce GTX 460 mit 768 MByte.

Wenn die Hersteller einen eigenen Kühler verbauen, dann sollte der entweder mehr Übertaktungsspielraum schaffen oder leiser arbeiten. Bei der Geforce GTX 460 ist Letzteres mit Luftkühlung ein praktisch hoffnungsloses Unterfangen, weil Nvidia mit dem Referenzkühler ein dahingehend optimales Design vorgelegt

hat. Woran sich Club 3D bei seiner 190 Euro teuren Geforce GTX 460 mit 768 MByte versucht hat, können wir nicht abschließend beurteilen. Jedenfalls erlaubt der Club-3D-Ventilator nicht ganz so hohe Übertaktungen wie die Geforce-GTX-460-Kühler der Konkurrenz, ist unter Volllast aber aus dem PC-Gehäuse heraus klar zu vernehmen, was auf Nvidias Originalbauteil nicht zutrifft.

Die Spieleleistung der Club 3D **CGNX-X46068** liegt auf einem Niveau mit Nvidias Referenzdesign (die Taktfrequenzen für Chip, Shader und Speicher von 675/1.350/3.600 MHz folgen den Empfehlungen für die GTX 460). Damit spielen Sie jeden Titel, vielleicht mit Ausnahme von **Crysis** in maximalen Details unter DirectX 10, in 1920x1200 Pixeln mit vierfacher Kantenglättung flüssig. Im Schnitt durch alle Benchmark-Tests erreicht die **CGNX-X46068** sehr gute 56,0 fps, während die 1.024-MByte-Modelle auf 60,5 fps kommen. Radeon HD 5770 (42,1 fps) und HD 5830 (48,3 fps) stellen keine Gefahr dar. Wie praktisch jede Geforce GTX 460 lässt sich auch die Club-3D-Platine ohne Weiteres auf 750 MHz Chiptakt treiben und rechnet dann so schnell wie die 1,0-GByte-Variante ohne Übertaktung. Die gewaltige Geräuschkulisse steht allerdings nicht in der noch jungen GTX-460-Tradition.



Richtig durchlüften

Daniel Visarius,
ltd. Redakteur Hardware,
daniel@gamestar.de

Die GTX 460 ist die beste Karte bis 250 Euro. Punkt. Aber was die Hersteller im Einzelfall mit Lüfter und Lüftersteuerung anstellen, regt mich auf: So dreht sich der MSI-Rotor einen Wolf dabei, die Cyclone-Karte auf 55 °C herabzukühlen, obwohl die Chips bis zu 100 °C aushalten. Nvidias Referenzdesign war leise und hatte trotzdem Übertaktungsspielraum. Manchmal wünsche ich mir, dass AMD und Nvidia die Karten selbst fertigen und verkaufen.

7. Platz Sapphire Radeon HD 5830

AMD und Partner haben seit der GeForce GTX 460 ein Preisproblem: Mit 200 Euro ist die Radeon HD 5830 einfach zu teuer.

Sapphires **Radeon HD 5830** mit 1.024 MByte (200 Euro) beschleunigt alle aktuellen Spiele bis zu 1920x1200 flüssig. Je nach Titel reichen die Reserven für vierfache Kantenglättung. Insgesamt liefert die **HD 5830** gut 15 Prozent mehr Leistung als die HD 5770 mit 1.024 MByte. Trotzdem ist die kleinste HD-5800-Karte zum aktuellen Preis nicht mehr konkurrenzfähig. Für zehn Euro weniger erhalten Sie die 15 Prozent schnellere 768-MByte-Version der GTX 460. Und die ab 200 Euro verfügbare 1.024-MByte-Variante entleert der HD 5830 gar um 25 Prozent!

Zwar konnten wir die Platine von 800/4.000 MHz auf 875/4.600 MHz stark übertakten. Wie bei der **iCooler V Turbo** von HIS blieb allerdings auch hier eine Leistungssteigerung aus. Insofern ist es beinahe überflüssig zu erwähnen, dass Sapphires **HD 5830** im Leerlauf unter 2D flüsterleise arbeitet und auch unter



Im Video auf unserer DVD erklärt Ihnen Hendrik Nvidias neue Mehrschirmtechnik 3D Vision Surround.

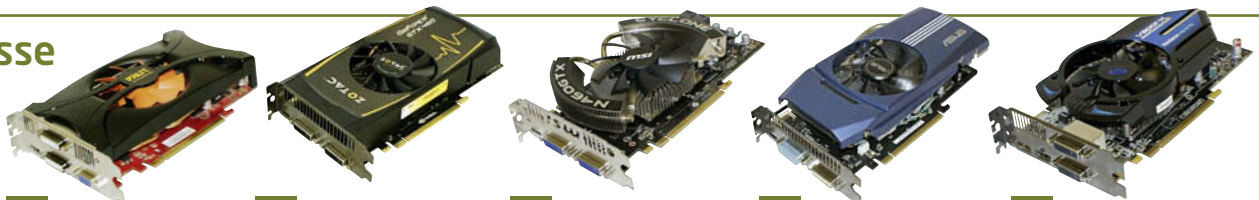
Volllast nur leicht hörbar wird. Vom Kauf können wir wegen des erheblichen Rückstands auf die GTX 460 nur abraten – zumindest bei dem aktuellen Preisgefüge. Es sei denn, Sie wollen günstig drei TFTs anschließen. Allerdings fehlt der **HD 5830** zum Spielen in der dann extremen Auflösung schlichtweg der Atem.

8. Platz HIS Radeon HD 5830 iCooler V Turbo

Der vom Hersteller leicht erhöhte Takt der 220 Euro teuren HD 5830 iCooler V Turbo verpufft in unseren Benchmarks.

Die **HIS Radeon HD 5830 iCooler V Turbo** mit 1.024 MByte leidet unter dem gleichen Problem wie die **HD 5830** von Sapphire: Im Vergleich zur GTX 460 liefert die 220-Euro-Karte einfach zu wenig Spieleleistung. Daran ändert auch die werkseitige Übertaktung von 800/4.000 MHz auf 840/4.400 MHz nichts. Auffallend bei beiden getesteten HD-5830-Karten: Weitere manuelle Taktsteigerungen, im Fall der **iCooler V Turbo** bis 875 MHz Chiptakt stabil, bringen unterm Strich keine höhere Leistung (das Bios der HIS-Platine erlaubt maximal 875 MHz). So können Sie mit der **iCooler V Turbo** zwar bis 1920x1200

Test-Ergebnisse



1 GTX 460 Sonic Platinum

Hersteller / Preis Palit / 230 Euro

Technische Angaben

Grafikchip / DirectX-Version	GF104 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	800 / 1.600 / 4.000 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	336 / 60
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol

Bewertung

Spielerleistung 40% Pro & Kontra	37/40 ↗ fast so schnell wie GTX 470 ↗ bis 1920x1200 mit Kantenglättung stets flüssig ↗ oft auch 8x AA
Bildqualität 20% Pro & Kontra	20/20 ↗ beste Kantenglättung bis 32x ↗ Supersampling ↗ guter anisotroper Texturfilter ↗ AF winkelabhängig
Technik 20% Pro & Kontra	19/20 ↗ DirectX 11 ↗ SLI ↗ PhysX ↗ Spiele auf 2 TFTs ↗ 3D Vision ↗ moderater Strombedarf ↗ drei TFTs nur mit SLI
Kühlsystem 10% Pro & Kontra	7/10 ↗ nur leicht hörbar in 2D ↗ hörbar in 3D ↗ Geräusch unangenehm ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10% Pro & Kontra	6/10 ↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ VGA

Fazit

Die ab Werk schnellste GTX 460 liefert beinahe die Performance der 300 Euro teuren GeForce GTX 470. Wem die Lautstärke nicht so wichtig ist, der kann für 230 Euro auf jeden Fall zuschlagen!

Preis/Leistung

Gut



2 GeForce GTX 460 768 MByte

Zotac / 190 Euro

Grafikchip / DirectX-Version	GF104 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	675 / 1.350 / 3.600 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	336 / 60
Videospeicher / Speicheranbindung	768 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol

Spielerleistung 40% Pro & Kontra	35/40 ↗ schneller als HD 5830 ↗ schnell bis 1920x1200 ↗ zu lahm für 8x AA ↗ langsamer als 1,0-GByte-Variante
Bildqualität 20% Pro & Kontra	20/20 ↗ beste Kantenglättung bis 32x ↗ Supersampling ↗ guter anisotroper Texturfilter ↗ AF winkelabhängig
Technik 20% Pro & Kontra	19/20 ↗ DirectX 11 ↗ SLI ↗ PhysX ↗ Spiele auf 2 TFTs ↗ moderater Strombedarf ↗ 3D Vision ↗ drei TFTs nur mit SLI
Kühlsystem 10% Pro & Kontra	8/10 ↗ leise in 2D ↗ nur leicht hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10% Pro & Kontra	6/10 ↗ 2x DVI ↗ Mini-HDMI ↗ Mini-HDMI auf HDMI-Adapter ↗ GPGPU-Software ↗ nur 768 MByte

Bis 180 Euro ist die GeForce GTX mit 768 MByte das Maß der Dinge. Die Zotac-Karte folgt dem auch unter Last in 3D-Spielen kaum hörbaren Referenzdesign von Nvidia.

Gut



3 N460GTX Cyclone 1GD5 OC

MSI / 225 Euro

Grafikchip / DirectX-Version	GF104 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	727 / 1.455 / 3.600 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	336 / 60
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol

Spielerleistung 40% Pro & Kontra	36/40 ↗ viel schneller als HD 5830 ↗ bis 1920x1200 mit Kantenglättung stets flüssig ↗ zu lahm für 8x AA
Bildqualität 20% Pro & Kontra	20/20 ↗ beste Kantenglättung bis 32x ↗ Supersampling ↗ guter anisotroper Texturfilter ↗ AF winkelabhängig
Technik 20% Pro & Kontra	19/20 ↗ DirectX 11 ↗ SLI ↗ PhysX ↗ Spiele auf 2 TFTs ↗ moderater Strombedarf ↗ 3D Vision ↗ drei TFTs nur mit SLI
Kühlsystem 10% Pro & Kontra	7/10 ↗ leise in 2D ↗ hörbar in 3D ↗ Lüftereinstellung zu hoch ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10% Pro & Kontra	6/10 ↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ Mini-HDMI ↗ DVI auf HDMI-Adapter ↗ DVI auf VGA-Adapter ↗ Stromadapter

GTX 460 1.024 MByte mit starkem, aber zu aggressiv eingestellten Lüfter. Durch die behutsamere Übertaktung von Haus aus etwas langsamer als die Modelle von Palit und Asus.

Gut



4 ENGTX460 DirectCu Top

Asus / 250 Euro

Grafikchip / DirectX-Version	GF104 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	775 / 1.550 / 4.000 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	336 / 60
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol

Spielerleistung 40% Pro & Kontra	37/40 ↗ fast so schnell wie GTX 470 ↗ bis 1920x1200 mit Kantenglättung stets flüssig ↗ oft auch 8x AA
Bildqualität 20% Pro & Kontra	20/40 ↗ beste Kantenglättung bis 32x ↗ Supersampling ↗ guter anisotroper Texturfilter ↗ AF winkelabhängig
Technik 20% Pro & Kontra	18/20 ↗ DX 11 ↗ SLI ↗ PhysX ↗ Spiele auf 2 TFTs ↗ moderater Strombedarf ↗ pfeift bei extremer Last
Kühlsystem 10% Pro & Kontra	7/10 ↗ leise in 2D ↗ hörbar in 3D ↗ 3 cm länger als Konkurrenz ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10% Pro & Kontra	6/10 ↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ Mini-HDMI ↗ DVI auf HDMI-Adapter ↗ DVI auf VGA-Adapter ↗ CD-Tasche

Wie die Sonic Platinum weit übertakten und im Gegensatz zum Referenzdesign von Nvidia unter Last hörbar. Der starke Lüfter erlaubt eine Übertaktung noch über das Palit-Niveau hinaus.

Befriedigend



5 HD 5770 Vapor-X OC

Sapphire / 160 Euro

Grafikchip / DirectX-Version	RV840 Juniper / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	860 / 860 / 4.800 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	160 / 40
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MByte GDDR5 / 128 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 1x 6-Pol

Spielerleistung 40% Pro & Kontra	33/40 ↗ schnell bis 1920x1200 ↗ zu lahm für 8x AA
Bildqualität 20% Pro & Kontra	19/20 ↗ winkelunabhängiges AF ↗ sehr gutes AA ↗ AF flimmert minimal ↗ Supersampling nur DirectX 9
Technik 20% Pro & Kontra	19/20 ↗ DirectX 11 ↗ Crossfire ↗ bis zu 3 TFTs ↗ niedriger Strombedarf
Kühlsystem 10% Pro & Kontra	7/10 ↗ leise in 2D ↗ hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10% Pro & Kontra	8/10 ↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Vollversion Dirt 2 ↗ Strom- und VGA-Adapter

Der aktuelle Preis ist im Vergleich zur GTX 460 zu hoch. Nur wer drei Monitore mit einer Karte ansteuern möchte, kommt an einer Radeon derzeit nicht vorbei.

Gut



flüssig spielen und oft auch Kantenglättung aktivieren. Nur rechnet die GeForce GTX 460 mit 1.024 MByte Videospeicher in jeder Lage klar schneller. Ein Beispiel: **Dirt 2** läuft auf der HD 5830 in 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung mit 43,6 fps etwas schneller als auf der 30 Euro günstigeren Zotac GTX 460 768 MByte mit 41,9 fps. Allerdings setzt sich die nur zehn Euro teurere 1.024-MByte-Variante Palit **GTX460 Sonic Platinum** mit 57,1 fps deutlich ab. Der **iCooler-V**-Kühler wird unter Volllast im 3D-Betrieb nur leicht hörbar. Im Lieferumfang finden Sie bis auf die Karte selbst und eine Treiber-CD nur noch einen DVI- auf VGA- sowie passende Stromadapter für die zwei sechspoligen Stromanschlüsse – absolute Standardkost.

9. Platz **Asus EAH5770 CuCore**

Asus erlaubt bei der 170-Euro-Karte eine höhere Versorgungsspannung.

Im Test konnten wir den Chiptakt ausgehend von 850 MHz mit 1,2 statt 1,3 Volt Betriebsspannung auf maximal 928 MHz steigern. In **Dirt 2** (1680x1050, maximale Details) steigt die Leistung um

unwesentlich von 49,9 auf 50,7 fps. Mit der höheren Spannung und dem schnelleren Takt entwickelt der Grafikchip auch mehr Hitze. Im Normalbetrieb läuft er mit soliden 78 °C unter Volllast, mit der Übertaktung bei heißen 89 °C. Während der Rotor im 2D-Modus noch unhörbar leise vor sich hin säuselt, dreht er unter Last auch ohne Übertaktung bereits auf, was mit Übertaktung noch schlimmer wird. Stets spielen Sie in 1680x1050 in maximalen Details ruckelfrei. Auch für 1920x1200 ohne Kantenglättung genügt die Leistung meist.

Mittlerweile aber bekommen Sie für den Preis der **EAH5770 CuCore** eine 30 Prozent schnelle GTX 460 mit 768 MByte. Für die gebotene Leistung kostet die Asus-Karte also einfach zu viel. Bei der Ausstattung knausert Asus. Außer den obligatorischen Kabeln und einem DVI-HDMI-Adapter gibt's nichts.

10. Platz **HIS Radeon HD 5770 IceQ 5 Turbo**

Trotz Übertaktungsspielraums fällt die 160 Euro teure Radeon HD 5770 wegen des zu lauten Lüfters durch.

Hersteller HIS garantiert für seine 160 Euro teure **Radeon HD 5770 IceQ 5 Turbo** Taktraten von 875/5.000 MHz statt 850/4.800 MHz. In der Praxis bringt das jedoch kaum Leistung: Durchschnittlich arbeitet die Karte mit 43,2 fps nur minimal schneller als mit den Standardtaktraten (42,1 fps). Somit genügt die Performance in aktuellen Spielen entweder für 1680x1050 mit vierfacher Kantenglättung oder aber für 1920x1200 ohne Kantenglättung. Allerdings macht der Lüfter dabei erheblich mehr Radau als bei Radeon-HD-5770-Karten üblich. Von Haus aus läuft er mit 30 Prozent seiner maximalen Drehzahl bereits hörbar. Als wir den Ventilator manuell herunterregelten, schnellte die Temperatur auf heiße 90 °C in die Höhe.

Bei zusätzlicher Übertaktung dreht der Lüfter laut auf. Viel Leistung bringt das ohnehin nicht. Obwohl wir mit 960 MHz den höchsten vom Bios der Karte erlaubten Chiptakt erreichten, läuft zum Beispiel **Far Cry 2** in 1680x1050 mit 4x AA lediglich mit 47,9 statt 44,6 fps. Das sind zwar 7 Prozent mehr Performance, aber immer noch weniger als bei GTX-460-Karten mit 768 MByte (72,3 fps). **DV**



6 **CGNX-X46068**



7 **Radeon HD 5830**



8 **Radeon HD 5830 iCooler V Turbo**



9 **EAH5770 CuCore**



10 **Radeon HD 5770 IceQ 5 Turbo**

Hersteller / Preis	Club 3D / 190 Euro	Sapphire / 200 Euro	HIS / 220 Euro	Asus / 170 Euro	HIS / 160 Euro
Technische Angaben					
Grafikchip / DirectX-Version	GF104 / 11.0	RV870 Cypress LE / 11.0	RV870 Cypress LE / 11.0	RV840 Juniper / 11.0	RV840 Juniper / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	675 / 1.350 / 3.600 MHz	800 / 800 / 4.000 MHz	840 / 840 / 4.400 MHz	850 / 850 / 4.800 MHz	875 / 875 / 5.000 MHz
Shader- / Textur-Einheiten	336 / 60	224 / 56	224 / 56	160 / 40	160 / 40
Videospeicher / Speicheranbindung	768 MByte GDDR5 / 192 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 256 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 128 Bit	1.024 MByte GDDR5 / 128 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCI Express 2.0 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 1x 6-Pol	PCIe 16x / 1x 6-Pol
Bewertung					
Spielleistung 40%	35/40	34/40	34/40	33/40	33/40
Pro & Kontra	↗ schneller als HD 5830 ↗ schnell bis 1920x1200 ↗ zu lahm für 8x AA ↗ langsamer als 1,0-GByte-Variante	↗ schnell bis 1920x1200 ↗ meist genug Leistung für 4x AA ↗ zu lahm für 8x AA oder 2560x1600	↗ schnell bis 1920x1200 ↗ meist genug Leistung für 4x AA ↗ zu lahm für 8x AA oder 2560x1600	↗ schnell bis 1920x1200 ↗ zu lahm für 8x AA	↗ schnell bis 1920x1200 ↗ zu lahm für 8x AA
Bildqualität 20%	20/20	19/20	19/20	19/20	19/20
Pro & Kontra	↗ beste Kantenglättung bis 32x ↗ Supersampling ↗ guter anisotroper Texturfilter ↗ AF winkelabhängig	↗ winkelunabhängiges AF ↗ sehr gutes AA ↗ AF flimmert minimal ↗ Supersampling nur DirectX 9	↗ winkelunabhängiges AF ↗ sehr gutes AA ↗ AF flimmert minimal ↗ Supersampling nur DirectX 9	↗ winkelunabhängiges AF ↗ sehr gutes AA ↗ AF flimmert minimal ↗ Supersampling nur DirectX 9	↗ winkelunabhängiges AF ↗ sehr gutes AA ↗ AF flimmert minimal ↗ Supersampling nur DirectX 9
Technik 20%	19/20	19/20	19/20	19/20	19/20
Pro & Kontra	↗ DirectX 11 ↗ SLI ↗ PhysX ↗ Spiele auf 2 TFIs ↗ moderater Strombedarf ↗ 3D Vision ↗ drei TFIs nur mit SLI	↗ DirectX 11 ↗ Crossfire ↗ bis zu 3 TFIs ↗ niedriger Strombedarf in 2D ↗ höherer Strombedarf in 3D als HD 5850	↗ DirectX 11 ↗ Crossfire ↗ bis zu 3 TFIs ↗ niedriger Strombedarf in 2D ↗ niedriger Strombedarf in 3D als HD 5850	↗ DirectX 11 ↗ Crossfire ↗ bis zu 3 TFIs ↗ niedriger Strombedarf	↗ DirectX 11 ↗ Crossfire ↗ bis zu 3 TFIs ↗ niedriger Strombedarf
Kühlsystem 10%	7/10	8/10	8/10	8/10	5/10
Pro & Kontra	↗ nur leicht hörbar in 2D ↗ hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz	↗ nur minimal hörbar in 2D ↗ nur leicht hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz	↗ leise in 2D ↗ nur leicht hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz	↗ leise in 2D ↗ nur leicht hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz	↗ hörbar in 2D ↗ deutlich hörbar in 3D ↗ blockiert Steckplatz
Ausstattung 10%	5/10	6/10	6/10	6/10	8/10
Pro & Kontra	↗ 2x DVI PRO Mini-HDMI ↗ DVI- auf HDMI-Adapter ↗ Stromadapter ↗ nur 768 MByte	↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Strom- und VGA-Adapter	↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Strom- und VGA-Adapter	↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Strom- und VGA-Adapter	↗ 1.024 MByte ↗ 2x DVI ↗ HDMI ↗ Displayport ↗ Vollversion Dirt 2 ↗ Strom- und VGA-Adapter
Fazit					
Die CGNX-X46068 hat Hersteller Club3D verschlimmbessert: Der Lüfter ist lauter als der von Nvidia und zumindest unser Exemplar lässt sich nicht besonders gut übertakten.					
Nur wegen des günstigeren Preis knapp vor der HIS-Karte. So oder so genügt die Performance zwar bis 1920x1200, aber die gleich teure GTX 460 hat einfach die größeren Reserven.					
Der relativ leise Lüfter rettet diese Radeon HD 5830 nicht mehr: Für die veranschlagten 220 Euro bekommen Sie auch eine um 20 Prozent schnellere GeForce GTX 460 mit 1.024 MByte.					
Zum Preis von 170 Euro ist die HD 5770 CuCore von Asus sowohl im Vergleich zur GeForce GTX 460 als auch zu anderen HD-5770-Grafikkarten einfach zu teuer, zumal nicht übertaktet.					
Die IceQ 5 Turbo ist nur knapp die schnellste HD 5770 im Test, aber eindeutig die lauteste. Greifen Sie zur Sapphire-Karte oder legen Sie 20 Euro drauf und kaufen Sie eine GTX 460.					
Preis/Leistung	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend
	86	86	86	85	84

DirectX-

Historie

Triumph der 3D-Spiele

Microsofts DirectX ist die Standardschnittstelle für Spieleentwicklung schlechthin. Doch vor den Erfolgen hatte DirectX mit Rückschlägen und Ablehnung zu kämpfen. Von Nico Gutmann

Die wichtigsten Schnittstellen von DirectX:

- **DirectX Graphics**
Früher getrennt in Direct3D und Direct2D/DirectDraw. Schnittstelle für die Grafikprogrammierung.
- **DirectX Audio**
Ermöglicht die gesamte Audioprogrammierung. Früher getrennt in DirectSound und DirectMusic.
- **DirectPlay**
Programmierung von Netzwerk-kommunikation, unter anderem für Multiplayer-Spiele.
- **XInput**
Zugriff auf Eingabegeräte aller Art. Beinhaltet auch die Programmierung von Force Feedback.
- **DirectX Media**
Multimedia-Schnittstelle für Aufnahme und Wiedergabe von Videos und Musik, Medienstreams und interaktive Web-Anwendungen.
- **DirectCompute**
Neue DirectX-11-Schnittstelle, die das Ausführen komplexer, stark parallelierter Nicht-Grafik-Berechnungen auf dem Grafikchip ermöglicht.
- **DirectSetup**
Überprüfung von Vollständigkeit und Aktualität der DirectX-Komponenten. Installiert Updates.

Zu Beginn des Aufstiegs der 3D-Grafik in Spielen herrscht Chaos in der Entwicklung. Verschiedene, teils auf bestimmte Hardware abgestimmte Programmierschnittstellen bieten den Entwicklern unterschiedliche Funktionen. Die bekanntesten Vertreter sind das nur auf 3DFX-Hardware zugeschnittene »Glide«, das zusammen mit den Voodoo-Grafik-karten unterging, und der bis heute existierende DirectX-Konkurrent OpenGL. Der findet besonders wegen seiner Plattform- und Programmiersprachen-Unabhängigkeit bei vielen Spielern und Entwicklern Anklang. Darunter Id-Software-Gründer John Carmack, der sich seit jeher vehement gegen das auf Windows beschränkte DirectX-Modell ausspricht. Ironischerweise beginnt die Erfolgsgeschichte von DirectX aber ausgerechnet mit einem Spiel vom bekennenden Direct3D-Feind Carmack: dem indizierten Doom. Bis zu dessen Erscheinen und den folgenden Verkaufszahlen legt Microsoft keinen Wert darauf, eigene Schnittstellen für schnelle

Was ist DirectX?

DirectX ist eine umfangreiche Sammlung von Programmierschnittstellen, die (Spiele-)Entwicklern den direkten Zugriff auf die – sonst geschützte – Hardware des Rechners erlauben. Ohne diese Zugriffsmöglichkeiten ist es beispielsweise nicht möglich, die für Spiele nötigen schnellen Grafik- und Audiooperationen durchzuführen.

Grafik- und Audio-Befehle anzubieten – dringend notwendige Funktionen für die Spieleentwicklung. Als Folge bleibt Windows lange Zeit uninteressant als Betriebssystem für Spiele, die stattdessen weiterhin unter DOS laufen. Erst nachdem Doom das finanzielle Potenzial von Videospielen aufzeigt, wagt Microsoft erste zarte Schritte auf dem Gebiet und veröffentlicht mit »WinG« und »Game SDK« zwei ebenso wenig umfangreiche wie erfolglose Funktionssammlungen. Wenig später beginnt mit DirectX 1.0 die Erfolgsgeschichte von Windows als Spieleplattform, und die 3D-Grafik macht rasante Fortschritte. **NG**



Doom läutet das 3D-Zeitalter ein und begründet das Ego-Shooter-Genre.

DirectX 1.0 September 1995

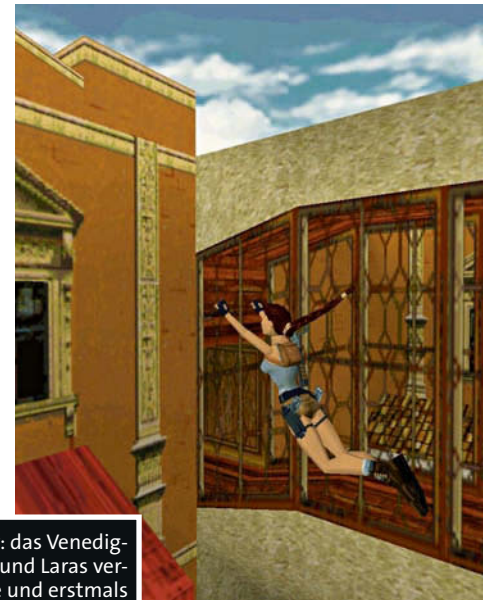
Das erste DirectX unterstützt noch kein 3D – die entsprechende Komponente Direct3D kommt erst später hinzu. Dennoch ist der erste Schritt hin zu einem multimedia-fähigen Windows getan. Programmierern ist der direkte Zugriff auf die Hardware möglich. Abermals kommt Doom eine entscheidende Rolle zu: Microsoft beauftragt Id Software für eine Messe-Präsentation der neuen Schnittstelle mit einer DirectX-Version des Shooter-Klassikers namens Doom 95.



Die Mech-Warrior-Serie ist bis heute vielen als ausgezeichnete Kampfroboter-Simulation im Gedächtnis geblieben.

DirectX 3.0 September 1996

Kurz nach DirectX 2.0 folgt DirectX 3.0, das allmählich auf reges Interesse in der Branche stößt. Microsofts Schnittstellenpaket gilt erstmals als ausgereift. In dieser Zeit erscheinen erste Spiele, die DirectX voraussetzen und nicht mehr unter DOS laufen. DirectX 3.0 erfreut besonders männliche Spieler: Dank neuer technischer Möglichkeiten sind in **Tomb Raider 2** (anders als im Vorgänger) Ecken dort, wo sie hingehören – was aber rund sein soll, ist es auch. Zumindest nach damaligen Maßstäben.



Legendär: das Venedig-Level und Laras vergrößerte und erstmals runde ... Stiefel.

DirectX 2.0 Juni 1996

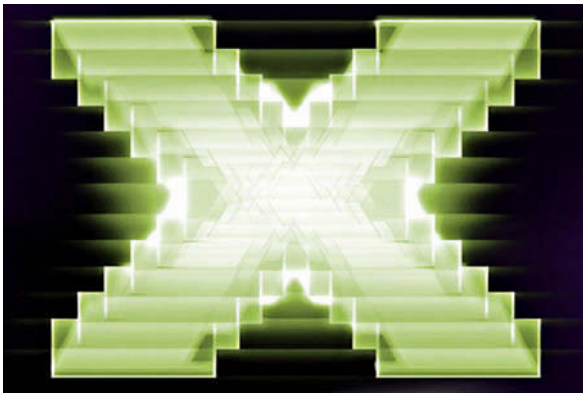
Neun Monate nach DirectX 1.0 erscheint der Nachfolger DirectX 2.0a und wird bei Windows 95 und NT 4.0 mit installiert. DirectX ist fortan fester Bestandteil von Windows. Mit Direct3D wird die schmerzlich vermisste Komponente für 3D-Grafik endlich nachgeliefert. Zudem beinhaltet DirectX 2.0a DirectPlay: eine Schnittstelle für Mehrspielerpartien über das Internet. Letzteres demonstriert Microsoft auf der GDC eindrucksvoll mit einer Internet-Partie **Mech Warrior 2**.



Commandos: Hinter feindlichen Linien gilt bis heute als eines der besten Taktik-Spiele.

DirectX 5.0 Juli 1997

DirectX 5.0 ist der unmittelbare Nachfolger von DirectX 3.0b, die vierte Version wird nie veröffentlicht: Viele Entwickler warten schon auf die für Version 5.0 angekündigten Funktionen, weshalb Microsoft DirectX 4.0 einstampft. Die Neuerungen beinhalten unter anderem Hardware-3D-Sound, einige neue Grafikfunktionen und Force Feedback-Unterstützung.



Namensgebung und Logo

Das erste DirectX-Logo aus den Versionen 1.0 bis 6.0 ähnelt nicht umsonst dem Gefahrensymbol für radioaktive Strahlung. Der ehemalige Microsoft-Mitarbeiter und DirectX-Entwickler Alex St. John verriet in einem Interview, dass der Arbeitstitel für DirectX »The Manhattan Project« war. So wie das Manhattan-Projekt zur Atombombe und dem Ende des Krieges mit Japan führte, sollte DirectX die Vorherrschaft der Japaner auf dem Videospielmarkt beenden. Wegen des drohenden Skandals wurde der Name später aus dem »X« als Variable für die einzelnen Komponentennamen und dem allen Komponenten gemeinsamen Bestandteil »Direct« zusammengesetzt. Schließlich wurde das Logo zu dem heute bekannten hellgrünen »X« modernisiert.



DirectX 6.0 August 1998

Ab sofort steht für Microsoft die Weiterentwicklung der Grafikkomponenten im Vordergrund, die Hardware macht immer größere Schritte nach vorn – zunehmend detailreichere und höher aufgelöste Spiele sind möglich. Die Liste von wichtigen neuen Funktionen ist durchaus umfangreich: Multitexturing erlaubt, mehrere »Texturschichten« schnell auf ein Objekt aufzutragen, beispielsweise je eine für Farbe, Details und Beleuchtung. Texturkompression spart Grafikspeicher und die Multimedia-Befehle von AMD-Prozessoren (3DNow) werden nun unterstützt. Bis heute geläufig ist aber vor allem »Bumpmapping«, das Texturen einen Tiefeneindruck verpasst.



An die großartige Grafik von Need for Speed 3: Hot Pursuit erinnern sich Rennspiel-Fans fast so gern wie an den actiongeladenen Splitscreen-Modus.



Mit dem Agenten-Shooter No One Lives Forever kann sich Entwickler Monolith neben Epic Games und Id Software als Engine-Schmiede etablieren.

DirectX 7.0 September 1999

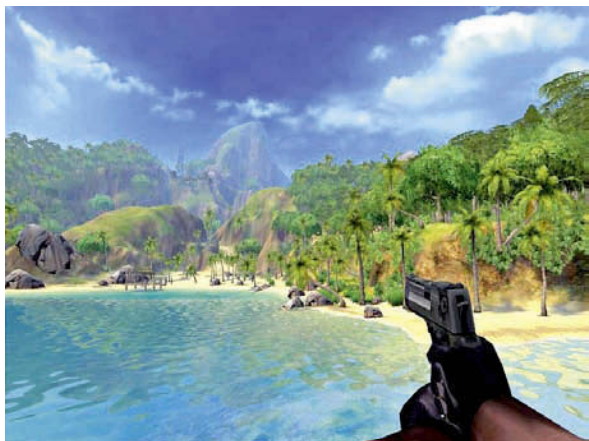
Neben vielen neuen 3D-Funktionen spendiert Microsoft DirectX 7.0 vor allem »Hardware T&L«. »Transform and Lighting« berechnet aus der virtuellen 3D-Welt und der Kameraposition nur die Pixel, die auf dem Bildschirm wirklich zu sehen sein werden. Das war bis DirectX 7.0 Aufgabe der CPU und kann fortan effizienter von der Grafikkarte übernommen werden. Zum anderen lässt sich über T&L jeder Pixel einzeln beleuchten. In diese Zeit fallen auch Versuche mit ersten komplexeren Szenenbeleuchtungen – No One Lives Forever ist ein Paradebeispiel für DirectX-7.0-Grafik.

DirectX 8.0 November 2000

Mit programmierbaren Shader-Einheiten krempelt DirectX 8.0 die Spielegrafik um. Bisherige Chips konnten nur vom Hersteller definierte Funktionen ausführen, nun bekommen die Spieleentwickler erstmals die Hoheit über die Grafik-Hardware. Die komplexen Befehlssätze machen aufwändige Effekte wie Echtzeitschattenwürfe und -reflexionen möglich. Der Grafiksprung beginnt mit der GeForce 3 und ist gewaltig: Spiele wie Splinter Cell, das dynamisches Licht und Echtzeitschatten als zentrale Spielelemente nutzt, und Morrowind mit bis heute ansehnlichem, damals unvorstellbar schönem Wasser entstehen. Auf Basis von DirectX 8.1 baut Microsoft die erste Xbox und schafft so nennenswerte Konkurrenz zu Sony.



Eine riesige, glaubwürdige Spielwelt, komplexe Charakterentwicklung, jede Menge Freiheiten und traumhafte Grafik: Morrowind ist ein Meilenstein in der Rollenspielgeschichte.



Far Cry und Crysis: Crytek revolutionierte in den letzten Jahren zweimal die Grafik von Ego-Shootern.

DirectX 9.0 Dezember 2002

DirectX 9.0 löst viele der Handbremsen von DirectX 8 und macht die programmierbaren Shader noch flexibler. Shader Model 2.0 (DX 9.0) und 3.0 (DX 9.0c) treiben die Effektqualität behutsam voran. DirectX 9.0c bleibt als letztes DirectX für Windows XP und als Grundlage für die Xbox 360 bis heute Standard. Das große Potenzial der Schnittstelle wird aus

den enormen Entwicklungssprüngen zwischen den ersten DirectX-9.0-Titeln und aktuellen DirectX-9.0c-Spielen ersichtlich und gilt bis heute als nicht voll ausgeschöpft. Ein exzellentes Beispiel dafür ist das erste Far Cry im Vergleich zum Nachfolger Crysis, der auch bis heute noch unumstritten die beste Spielgrafik aller Zeiten bietet.



Das Assassinen-Abenteuer um Altair begründet eines der derzeit erfolgreichsten Franchises – konnte DirectX10 aber auch nicht zum Durchbruch verhelfen

DirectX 10.0 November 2006

DirectX 10.0 floppt aus mehreren Gründen. Zum Einen steht für viele Entwickler mittlerweile die Multiplattform-Entwicklung im Vordergrund. Die Xbox 360 unterstützt aber nur DirectX 9.0c, die Portierung für den PC mit DirectX 10.0 würde zusätzlichen Aufwand bedeuten. Zum Anderen ist DirectX 10.0 für Spieler weitgehend uninteressant: Die Schnittstelle gibt's einzig für Windows Vista, das als instabil und langsam gilt. Außerdem liegen die Verbesserungen vor allem im Bereich der Handhabung für Entwickler – optische Vorteile und damit erkennbaren Nutzen für Spieler bietet sie kaum. Kein Wunder also, dass Ubisoft bei der Fortsetzung von Assassin's Creed, das im ersten Teil noch DirectX 10.0 und 10.1 unterstützte, wieder rein auf DirectX 9.0c baut.

DirectX 11.0 Oktober 2009

DirectX 11.0 soll an die Erfolge von DirectX 9.0c anknüpfen. Die Voraussetzungen sind jedenfalls besser als für DirectX 10.0: Mit Windows 7 steht hinter der Schnittstelle ein stabiles, beliebtes Betriebssystem. Diverse Performance-Verbesserungen, DirectCompute und Hardware-Tessellation bringen Spielern und Entwicklern interessante Neuerungen, DirectX-11-Grafikkarten sind mit der Radeon HD 5000 in allen Preis- und Leistungssegmenten früh verfügbar. Das volle Potenzial schöpfen die Starttitel Battleforge, Dirt 2 und Aliens vs. Predator sicher nicht aus, lassen mit besserem Post-Processing und Detailverbesserungen durch Tessellation aber schon die Möglichkeiten erahnen. Gerade angesichts der technisch rückständigen Konsolen bleiben Erfolg oder Scheitern von DirectX 11.0 trotzdem noch abzuwarten.



DirectX 11.0 macht's möglich: Colin McRae Dirt 2 ist das bis dato schönste Rennspiel.

Spielen mit Steam unter Apple Mac OS X

Seit kurzem unterstützt Valve mit Steam for Mac auch Apple-Rechner. Ob sich ein Umstieg für Windows-Nutzer lohnt, untersuchen wir an dieser Stelle. Von Hendrik Weins

Auf DVD: Video

Nach und nach setzt Valve seine erfolgreichen Spiele für Mac OS X um – darunter auch populäre Titel wie **Counterstrike: Source**, **Half-Life 2** oder **Portal**. Aber wie gut lässt sich auf dem Mac wirklich spielen? Welche Spiele gibt es überhaupt? Und wird Apple demnächst auch dem PC auf den Leib rücken? Mit iPhone und iPad macht Apple schließlich schon den etablierten mobilen Konsolen wie Nintendo DS und Playstation Portable (PSP) Konkurrenz.

Im Vergleich zu früher sind sich PC und Mac heute deutlich ähnlicher. Lange Zeit verbaute Apple die mit IBM zusammen produzierten PowerPC-Prozessoren, die mit den x86-Befehlssätzen von Intel- oder AMD-CPU's nicht kompatibel waren. Eine Portierung von Programmen oder Spielen vom Windows-PCs auf den Mac war also nicht nur schwierig wegen der unterschiedlichen Betriebssysteme, sondern auch wegen der völlig anderen Hardware. Erst seit 2006 setzt Apple auf aktuelle PC-Prozessoren wie den Core 2 oder den Core i, womit PC und Mac derzeit so viel gemein haben wie noch nie. Der zurzeit größte Unterschied zwischen Mac-Rechnern und PCs ist das Betriebssystem. Nach einer Auswertung auf der englischen Seite von Wikipedia (Quicklink: 6939) setzen 85 Prozent aller Internet-Surfer auf Windows, nur 6 Prozent nutzen Apples Mac OS X. Ein ähnliches Bild zeigt die Hardware-Umfrage von Steam (Quicklink: 6940), laut der lediglich 6,5 Prozent aller Nutzer auf einem Mac spielen. Mac OS geht in vielen Bereichen andere Wege als Windows, sei es beim Design, der Funktionalität oder der Bedienung. Doch der für Spieler ausschlaggebende Punkt, warum sich ein Mac nur bedingt zum Spielen eignet: Mac OS basiert auf einer Unix-Abwandlung und unterstützt daher

kein DirectX. Doch die meisten Windows-Spiele setzen Microsofts DirectX als Grafikchnittstelle zwingend voraus. Statt DirectX verwendet Mac OS den offenen Grafikstandard Open GL (Open Graphics Library), die gleiche Schnittstelle, die Sony mit der Playstation, Linux und viele andere Systeme (unter anderem auch Windows) unterstützen. Die unterschiedlichen Grafikchnittstellen bedeuten für Entwickler: Nahezu alle Spiele beziehungsweise Engines müssen aufwändig für Mac OS angepasst werden. Je nach Spiel und Vorbereitung der Entwickler während der Entstehung des Spiels kostet die Umsetzung mal mehr, mal weniger Zeit. Während Blizzard alle seine Titel direkt für beide Plattformen entwickelt, meiden die meisten anderen Studios den Aufwand. Da ein Großteil der Spiele sowohl für den PC als auch die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 erscheint, ist eine weitere Umsetzung für den Mac aber an und für sich naheliegend. Denn die Playstation 3 von Sony nutzt wie gesagt Open GL (ES), was den Aufwand für eine Mac-Portierung eigentlich in Grenzen halten sollte. Allerdings scheuen viele Publisher und Entwickler dennoch die Kosten einer

+ Stärken

- + bereits vorkonfiguriert
- + durch abgestimmte Hardware kaum Abstürze

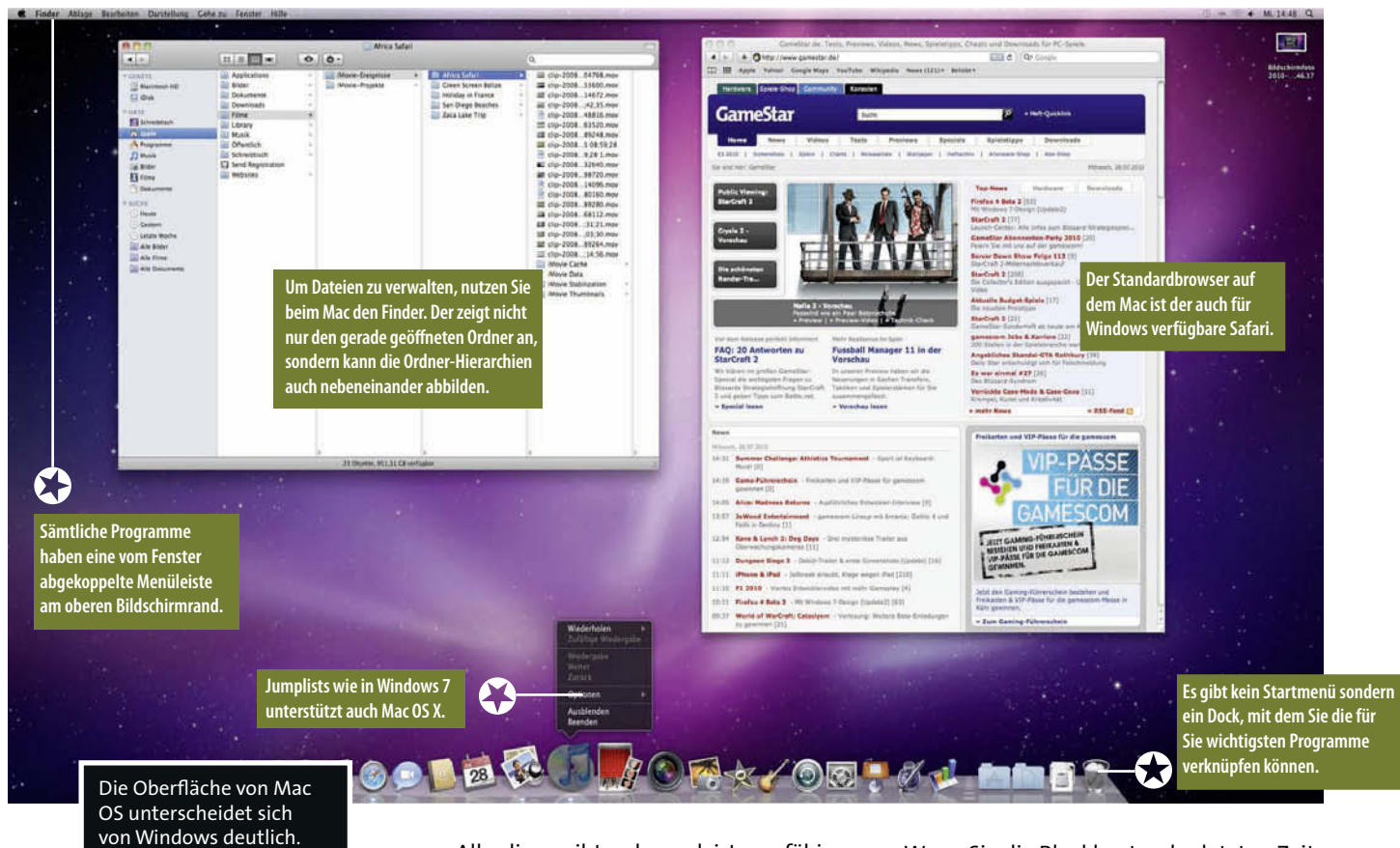
- Schwächen

- teurer als ein PC
- kaum aktuelle Spiele
- schlecht bis gar nicht aufzurüsten

Ohne Spiele? Ohne mich!

Hendrik Weins
Redakteur
hendrik@gamestar.de

Zugegeben, ein wenig neidisch schiele ich ja schon auf die Mac-Fraktion. Denn rein optisch stellen die Aluminium-Kisten die PC-Pendants komplett in den Schatten. Nur was nützt mir ein edler Rechner, wenn kaum Spiele darauf laufen? Eben, nichts. Ohne Unterstützung der Entwickler und Publisher bleibt Apple für mich als Spieler tabu. Klar, Windows kann man auch auf Macs zum Laufen bringen, dann kämpfe ich aber immer noch mit der recht schwachen Grafikkarte und muss mich bei jedem Start entscheiden: Mac oder Windows. Als Spieler ist die Entscheidung leicht: Windows!



Portierung, weil Mac OS mit knapp sechs Prozent Marktanteil unter Spielern wie gesagt kaum verbreitet ist.

Apple bietet eine überschaubare Bandbreite an Produkten an, die Sie in begrenztem Umfang selbst konfigurieren können. Im Kasten »Apples Produktlinie« führen wir exemplarisch einige Modelle der jeweiligen Kategorie auf. Während stationäre Rechner einfach Mac oder iMac heißen, tragen alle Notebooks ein MacBook als Bezeichnung. Während die Prozessoren aller Modelle mit aktuellen Spielen locker fertig werden, sind Grafikkarte oder Grafikchip meist unterdimensioniert. Als schnellste Platine für den über 2.000 Euro teuren Mac Pro bietet Apple eine Radeon HD 4870 an. Die neuen iMac-Modelle besitzen zwar moderne DirectX-11-Grafikkarten, aber maximal die Einstiegsvariante Radeon HD 5750. Modelle der GeForce-GTX 400- und Radeon-HD-5800-Serie gibt es überhaupt nicht. Das Aufrüsten mit normalen Grafikkarten funktioniert beim Mac zudem nicht, denn das Bios einer PC-Karte unterscheidet sich deutlich von dem seiner Mac-Variante. Nach dem Einschalten des Rechners sucht der Mac in der Firmware der Grafikkarte nach Startanweisungen. Wenn eine normale PC-Grafikkarte im Mac steckt, findet der Rechner diese nicht und bleibt hängen. Einzig speziell angepasste Mac-Grafikkarten enthalten den nötigen Boot-Code.

Allerdings gibt es kaum leistungsfähige Grafikkarten zum Nachrüsten. Neben der direkt bei Apple erhältlichen Radeon HD 4870 bietet nur noch EVGA eine (mittlerweile überholte) GeForce GTX 285 an – zum horrenden Preis von 360 Euro! Zum Vergleich: Eine rund 25 Prozent schnellere GeForce GTX 470 für den PC kostet nur 300 Euro. Auch in den Macbooks sitzen keine High-End-Grafikkarten, sondern Mittelklasse-Chips vom Typ GeForce 320M und 330M. Damit spielen Sie zwar nicht in höchsten Einstellungen oder mit Kantenglättung, weniger anspruchsvolle Titel wie **World of Warcraft**, **Torchlight** oder **Half-Life 2** laufen aber problemlos. Nur wenige Spiele wurden bislang für den Mac umgesetzt. Hauptsächlich Casual-Titel und wenige, ausgewählte Blockbuster finden Sie auf der Apple-Plattform. Während zum Beispiel das alte **Battlefield 1942** von 2002 für den Mac erhältlich ist, gibt es **Battlefield: Bad Company 2** nicht. **Call of Duty: Modern Warfare** läuft, der zweite Teil wurde noch nicht portiert.

Bewegung in die Spiele-Ökonomie für Apple-Rechner bringt Valve mit seiner Plattform Steam. Seit Mai läuft der digitale Spielvertrieb nun auch auf dem Mac. Valve portiert Stück für Stück seine beliebtesten Titel auf den Mac, und so laufen mittlerweile **Half-Life 2** inklusive der beiden Episoden, **Team Fortress 2**, **Counterstrike: Source** und **Portal** unter Mac OS X. Auch viele Casual-Spiele finden sich im Steam-Laden, allerdings nur wenige große PC-Titel außer denen von Valve.

Wenn Sie die Blockbuster der letzten Zeit suchen, werden Sie kaum Umsetzungen für den Mac finden. Weder **Dragon Age**, **Fallout 3**, **Mass Effect 2**, **GTA 4**, **Fifa** oder **Pro Evolution Soccer** laufen unter Mac OS X. So bleibt das klassische Henne-Ei-Problem bestehen: Entwickler programmieren erst dann für den Mac, wenn es nennenswerte Spielerzahlen gibt, und Spieler interessieren sich erst dann für den Mac, wenn es genügend Spiele gibt. Doch es kommt Bewegung in den Markt. Denn neben Valve und Blizzard hat als einer der wenigen Publisher nun auch Ubisoft für die Zukunft angekündigt, aktuelle Spiele für den Mac zu portieren, darunter Top-Hits wie **Assassin's Creed 2** und **Splinter Cell: Conviction**.

Nur 6,5 Prozent der Steam-Spieler nutzen Apples Mac OS X.

In einem früheren Artikel haben wir bereits auf einem MacBook und Macbook Pro gespielt und unsere Erfahrungen geschildert (Quicklink: 6941). Diesmal haben wir einen 27-Zoll-iMac in unserem Labor und testen den 1.800-Euro-Rechner auf Spieletauglichkeit. Im Laufe des Artikels überarbeitete Apple die iMac-Serie, sodass unser Exemplar in dieser Form nicht mehr erhältlich ist. Statt eines Core 2 und einer Radeon HD 4850 sitzen in den neuen Modellen Core-i3- oder Core-i5-Prozessoren und maximal eine Radeon HD 5750. Zwar ist damit der Prozessor in

Apples Produktlinie

Modell	Prozessor	Arbeitsspeicher	Grafikkarte	Besonderheit	Preis
Mac Mini	Core 2 Duo 2,66 GHz	4,0 GByte DDR2	Nvidia GeForce 320M	extrem klein	1.125 Euro
iMac	Core i7 2,93 GHz	8,0 GByte DDR3	Radeon HD 5750	inklusive 27-Zoll-Display	2.540 Euro
Mac Pro	Intel Xeon 2,66 GHz	6,0 GByte DDR3	Radeon HD 4870	bis zu acht Rechenkerne	2.615 Euro
Macbook	Core 2 Duo 2,4 GHz	4,0 GByte DDR2	Nvidia GeForce 320M	13,3-Zoll-Display	1.100 Euro
Macbook Pro	Core i5 2,53 GHz	4,0 GByte DDR3	Nvidia GeForce GT 330M	15-Zoll-Display	1.970 Euro
Macbook Air	Core 2 Duo 2,13 GHz	2,0 GByte DDR2	Nvidia GeForce 9400M	13,3-Zoll-Display	1.715 Euro

den neuen iMacs teils deutlich schneller, aber die Grafikkarte liefert nur unwesentlich mehr Leistung als die bisherige Hardware – zumal die DirectX-11-Fähigkeit unter Mac OS keine Rolle spielt. Die Besonderheit des iMac: Der komplette Rechner scheint nur aus einem Monitor zu bestehen, weil sämtliche Hardware hinter dem Display sitzt. So liegen kaum Kabel herum, da Apple dem iMac eine Bluetooth-Tastatur und -Maus

Aufrüsten lässt sich der iMac zudem nicht wirklich. Zwar können Sie über eine Klappe an der Unterseite den Arbeitsspeicher austauschen beziehungsweise erweitern, Zugriff auf Prozessor, Grafikkarte oder Festplatte haben Sie aber nicht. Erst wenn Sie mit einem speziellen Glaser-Werkzeug oder abenteuerlichen Saugnapf-Konstruktionen die Glasplatte des iMacs entfernen, kommen Sie an die verbaute Hardware.

aus (28,6 statt 42,1 fps). Zudem kommt es immer wieder vor, dass Apple etwas an den Treibern ändert, um den Grafikchip besser für andere Aufgaben wie Videobeschleunigung oder Ähnliches zu optimieren. Das kann unter anderem aber auch die Grafikleistung negativ beeinflussen. So warnte Valve vor kurzem die Mac-Besitzer, dass der neue Grafiktreiber im Update Mac OS X 10.6.4 die Spieleleistung massiv beeinträchtigt, was aber nicht an Steam läge. Den Vergleich mit einem günstigeren Windows-PC verliert der Mac. Unser 500-Euro-PC mit Athlon II X3 435, 4,0 GByte RAM und einer Radeon HD 5770 überholt den iMac in 2560x1440 und maximalen Details um durchschnittlich 20 Prozent – mit Kantenglättung sind es bis zu 80 Prozent! Zwar fehlen beim PC noch Monitor sowie Maus und Tastatur, bei einer Differenz von 1.300 Euro dürften Sie aber Ersatz finden.

Alles in allem beeindruckt ein Mac Spieler bislang wenig. Zu wenige Spiele werden unterstützt, zu gering ist die Leistung – vor allem mit Kantenglättung. Zudem liegen die Preise deutlich über dem Niveau eines vergleichbar ausgestatteten PCs. Allerdings könnten Steam für Mac und der zunehmenden Spiele-Fokus von Apple bei seinen mobilen Geräten iPhone, iPad und iPod Touch einen Wandel anschieben. **HW**

Mac-Rechner sind für ambitionierte Spieler immer noch zu langsam

beilegt. Ebenfalls platzsparend, aber schick ist das eingebaute DVD-Laufwerk mit Brennfunktion. Es sitzt am rechten Monitorrand und hat keine ausfahrbare Schublade, sondern nur einen Schlitz für die DVD. Blu-ray-Laufwerke gibt es übrigens noch nicht für Apple-Rechner, auch nicht gegen Aufpreis. Nervig versteckt liegen beim iMac die USB-Anschlüsse. Denn die finden Sie nur an der Rückseite, sodass Sie beim Anstecken eines USB-Sticks entweder blind hantieren oder dabei eventuell den Aluminium-Rücken des Rechners verkratzen oder den iMac um die eigene Achse drehen müssen.

Im Test installierten wir Steam und die beiden Spiele **Half-Life 2** und **Team Fortress 2**. In der hohen, nativen 16:9-Auflösung von 2560x1440 laufen beide Spiele auf dem 27-Zoll-iMac problemlos in maximalen Details. Während **Half-Life 2** mit 65,4 fps wiedergegeben wird, hat der iMac mit **Team Fortress 2** deutliche Probleme. Zwar liefert der Rechner im Schnitt knapp über 40 Bilder pro Sekunde, in wilden Gefechten bricht die Framerate aber immer wieder unter die 20-fps-Spaßgrenze ein. Wegen der im Vergleich zur Windows-Welt recht spärlichen Versorgung mit neuen und optimierten Grafikkarten-Treibern stürzt die Leistung mit aktivierter Kantenglättung brutal ab. Lief zum Beispiel **Half-Life 2** vormals noch mit 65,4 fps, sind es mit 4xAA nur noch extrem ruckelnde 14,9 fps. Ähnlich sieht es bei **Team Fortress 2**



Zahlreiche Neuheiten gibt es diesen Monat bei den Grafikkarten, vor allem die Listen bis 200 und bis 300 Euro enthalten viele Neuzugänge, meistens auf Basis der GeForce GTX 460. Darauf reagiert AMD und senkt die Radeon-Preise entsprechend.

Legende

NEU markiert Neuzugänge.
UPDATE kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Mehr Hardware-Bestenlisten Quicklink: 6630

Hardware-Preisvergleich Quicklink: L52

Alle Hardware-Tests im Internet Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3	
Athlon II X3 435 Boxed	80 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 770-C45	60 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	80 €
Grafikkarte	NEU
Gainward GF GTX 460 / 768 MByte	165 €
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	530 €
Günstigere Grafikkarte	-40 €
Club 3D HD 5770	125 €
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

Preise	
Prozessor Sockel AM3	UPDATE
Phenom II X6 1055T Boxed	180 €
Prozessorkühler	NEU
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	
Asrock 890GX Extreme3	120 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	80 €
Grafikkarte	NEU
Powercolor HD 5850 PCS+ / 1,0 GByte	260 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	NEU
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €
DVD-Brenner	
Samsung SH-S223C	20 €
Gehäuse	UPDATE
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	100 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	955 €
Schnellere Grafikkarte	+90 €
XFX Radeon HD 5870	350 €
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

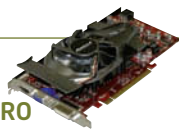
Preise	
Prozessor Sockel 1156	NEU
Core i7 870 Boxed	270 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel 1156	UPDATE
Asus P7P55D-E- Pro	180 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Geil 4,0 GByte Kit DDR3-1333	80 €
Grafikkarte	UPDATE
XFx Radeon HD 5870 / 1,0 GByte	350 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium	70 €
Festplatte	NEU
WD Caviar Blue 2.000 GByte	170 €
DVD-Brenner / BR-Laufwerk	
Samsung SH-S223BC / Lite On iHOS104	80 €
Gehäuse	
Antec P183	120 €
Netzteil	NEU
Seasonic X-650W	140 €
GESAMTPREIS	1.495 €
Günstigere Grafikkarte	-90 €
Powercolor HD 5850 PCS+	260 €
Kleinere Festplatte	-40 €
WD Caviar Green 1.500 GByte	90 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten

PCIe BIS 100 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus EAH4770 Formula **PREISTIPP**
►77 ►90 € ►09/09 ►(02102) 959 90
schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

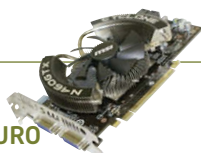
2 Asus EAH5670
►74 ►100 € ►04/10 ►(02102) 959 90
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 11 / Radeon HD 5670 / 1,0 GByte

3 Xpertvision 9600 GT Sonic
►69 ►90 € ►05/09 ►—
flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / GeForce 9600 GT / 1,0 GByte

4 Palit GeForce GT 240
►65 ►70 € ►03/10 ►—
sehr leise, HDMI-Ausgang, DirectX 10.1 / GeForce GT240 / 1,0 GByte

5 Sparkle SF-PX98GT512D3
►65 ►90 € ►10/08 ►—
schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

PCIe BIS 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI GTX 460 Cyclone 768DS OC **UPDATE**
►88 ▼180 € ►09/10 ►—
sehr schnell, leise, sparsam, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MB

2 Zotac GTX 460 768 MByte **NEU**
►88 ►190 € ►10/10 ►—
sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MB

3 XFX Radeon HD 5830 **UPDATE**
►88 ▼190 € ►06/10 ►—
schnell, Assassin's Creed, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

4 Colorful GTX 460 768 MByte **UPDATE**
►88 ▼195 € ►09/10 ►—
sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MB

5 MSI Radeon HD 5770 Hawk **PREISTIPP**
►87 ▼160 € ►05/10 ►—
sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

PCIe BIS 300 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Zotac GeForce GTX 460 1,0 GByte **PREISTIPP**
►90 ▼220 € ►09/10 ►—
sehr schnell, relativ laut, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GB

2 Powercolor HD 5850 PCS+ **NEU**
►90 ►260 € ►online ►—
extrem schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 Palit GTX 460 Sonic Platinum **NEU**
►89 ►230 € ►10/10 ►—
sehr schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GB

4 MSI GTX 460 Cyclone 16DS OC **NEU**
►88 ►225 € ►10/10 ►—
sehr schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GB

5 Asus ENGTX DirectCu Top **NEU**
►88 ►250 € ►10/10 ►—
sehr schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GB

PCIe AB 300 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Sapphire Rad. HD 5870 Vapor-X **UPDATE**
►94 ▼390 € ►04/10 ►(01805) 727 744 73
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2 XFX Radeon HD 5870 **PREISTIPP**
►92 ▼350 € ►12/09 ►—
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

3 Sapphire Radeon HD 5970 Toxic
►92 ►1.000 € ►online ►—
extrem schnell, überaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 2,0 GByte

4 Powercolor HD 5870 PCS+ **UPDATE**
►91 ▼380 € ►06/10 ►—
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

5 Zotac GeForce GTX 480 AMP! **NEU**
►91 ►550 € ►online ►Quicklink: 6986
relativ leise, überaktet, DirectX 11 / GeForce GTX 480 / 1,5 GB

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO

► 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 Samsung Syncmaster B2230W**► 81 ► 150 € ► 07/10 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080**4 LG W2253TQ** UPDATE► 81 ► 170 € ► 10/09 ► —
voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080**5 Hyundai W220D** NEU► 77 ► 200 € ► online ► —
voll spielefähig, gute Bildqualität, HDMI, HDCP, 1680x1050TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO

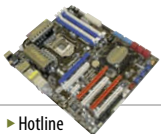
► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Samsung Syncmaster T240► 87 ► 300 € ► 06/09 ► (01805) 121 213
voll spielefähig, gute Interpolation, 1920x1200**2 Asus VK246H** PREISTIPP► 85 ► 220 € ► 04/10 ► (02102) 959 90
voll spielefähig, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080**3 Samsung Syncmaster 2494HM** UPDATE► 84 ► 240 € ► 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

Mainboards

SOCKET 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 ► 140 € ► 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**► 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 P55SOCKET AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 MSI 790FX-GD70 UPDATE► 93 ► 140 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX**2 Asus M4A78T-E**► 90 ► 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 ► 110 € ► 06/10 ► (01803) 428 468
unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX**5 MSI 770-C45** PREISTIPP► 83 ► 60 € ► 09/09 ► (01805) 251 512
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 7700

Sound

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Teufel Motiv 5► 94 ► 500 € ► 05/10 ► (030) 300 93 00
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel**2 Edifier S550** UPDATE► 93 ► 290 € ► 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 ► 260 € ► 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► 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**► 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 ► 110 € ► 05/10 ► —
drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet

Eingabegeräte

MÄUSE BIS 40 EURO

► 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 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G500 PREISTIPP► 95 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten**2 Steelseries Xai**► 95 ► 60 € ► 04/10 ► —
extreme Präzision, guter Treiber, für Links- und Rechtshänder**3 Logitech G9x** UPDATE► 95 ► 65 € ► 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 LinkshänderTASTATUREN
BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Microsoft Sidewinder X4 PREISTIPP► 83 ► 40 € ► 04/10 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros**2 Microsoft Sidewinder X6**► 82 ► 50 € ► 12/08 ► (0800) 181 29 68
präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros**3 Roccat Arvo**► 80 ► 50 € ► 03/10 ► —
kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag**4 Logitech G11**► 79 ► 50 € ► 11/09 ► (069) 920 321 65
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher**5 Microsoft Recluse**► 76 ► 40 € ► 08/07 ► (0800) 181 29 68
Hintergrundbeleuchtung, gutes SchreibgefühlTASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► Hotline

1 Logitech G19► 87 ► 120 € ► 06/09 ► (069) 920 321 65
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub**2 Logitech G110** PREISTIPP► 85 ► 60 € ► 02/10 ► (069) 920 321 65
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip**3 Roccat Valo** UPDATE► 84 ► 80 € ► 11/09 ► —
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher**4 Logitech G15 Refresh**► 80 ► 70 € ► 12/08 ► (069) 920 321 65
gute Verarbeitung, Display, Makros, guter Anschlag**5 Razer Lycosa**► 79 ► 70 € ► 03/10 ► —
präzise, umfangreiche Makrofunktionen

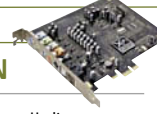
JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**► 83 ► 55 € ► 02/07 ► (069) 920 321 65
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force FeedbackKAUFTIPP **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-AnschlussKAUFTIPP **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, kabellosKAUFTIPP **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** UPDATE► 89 ► 260 € ► 01/10 ► (069) 920 321 65
extrem präzise, knackiges Force FeedbackKAUFTIPP **Logitech Driving Force GT**► 84 ► 80 € ► 08/10 ► (069) 920 321 65
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

Ausgetrickst

Wenn es die Kriegslisten aus R.U.S.E. im echten Leben gäbe ... von Michael Graf

SPION
FUNKTION IN R.U.S.E.:
ENTHÜLLT FEINDLICHE TRUPPEN
 Michael Graf: »Michael denkt, ich sehe nicht, dass er den LeChuck-Gedächtnis-Bart angepappt hat und mit seinen Voodoopuppen spielt (»Nimm dies, Petra!«). Doch der Trenchcoat-Mann observiert den Chef – auch wenn er so aussieht, als würde er lieber im Park Joggerinnen erschrecken.«

TERROR
FUNKTION IN R.U.S.E.:
FEINDE FLIEHEN FRÜHER
 Heiko Klinge: »Ich habe in den Assistenzbüros Terror verbreitet, sodass unsere Sekretärinnen kreischend fliehen, wenn Michael naht. Und wer legt ihm nun die Socken raus und bastelt tagein, tagaus neue Voodoopuppen? Richtig: der Heiko! Das perfekte Karriere-Sprungbrett!«

SCHEIN-BASIS
FUNKTION IN R.U.S.E.:
ERZEUGT PHANTOM-GEBÄUDE
 Daniel Matschijewsky: »Um den Boss abzulenken, habe ich eine Scheinredaktion aufgebaut. Ich nenne sie »GamePro« und behaupte, sie teste »Videospiele«. Haha, schon mal so nen Quatsch gehört? Spiele, die auf dem Fernseher laufen?! Ich lach mir die Haare vom Kopf! Oh.«

DECODIERUNG
FUNKTION IN R.U.S.E.:
ENTHÜLLT FEINDLICHE BEFEHLE
 Christian Schmidt: »Dank der Decodierung kann ich den Flurfunk der Kollegen abhören. Dadurch bin ich stets über ihre miesen Intrigen informiert. Ich bin eben wie das Öl im Golf von Mexiko: Meine Quelle sprudelt unaufhörlich, und keiner weiß, was er gegen mich machen soll.«

TARNNETZ
FUNKTION IN R.U.S.E.:
MACHT DIE BASIS UNSICHTBAR
 Petra Schmitz: »Okay, das Tarnnetz macht nicht mich unsichtbar, sondern nur die Möbel. Aber wie soll ich denn arbeiten ohne Schreibtisch und Cop ... Komp ... Rechner? Haha! Wenn nur dieser stechen-de Schmerz nicht wäre. Als wäre ich ne Puppe, in die jemand mit einer Nadel ...«

DATEN-INVERSION
FUNKTION IN R.U.S.E.:
VERTAUSCHT EINHEITENTYPEN
 Hendrik Weins: »Mit der Dateninversion habe ich mein Büro und das des Kollegen Schmidt vertauscht, damit alle denken, er sei Hardware-Redakteur und ich Spieltester. Jetzt darf ich endlich die neusten Software-Perlen ... Ey, das sind ja alles ideenlose Electronic-Arts-Serien!«

FANATISMUS
FUNKTION IN R.U.S.E.:
VERBÜNDETE FLIEHEN NICHT
 Michael Trier: »Diese faule Redakteursbrut! Jetzt ist Fanatismus angesagt, damit die Schreibdrohnen brav im Verlag hocken bleiben und nächtelang ideenlose Electronic-Arts-Serien testen. Und wenn das nicht klappt, habe ich ja immer noch die Voodoopuppen. Nimm dies, Petra!«

SCHHEIN-OFFENSIVE
FUNKTION IN R.U.S.E.:
ERZEUGT PHANTOM-EINHEITEN
 Florian Klein: »Nix klein, ich bin ganz groß, und zwar im Täuschen! Dank der Scheinoffensive denkt der Chef, dass hier fleißig gearbeitet wird. Und ich kann mir in Ruhe einen löten, wenn sie verstehen, was ich meine. Nämlich einen neuen Rechner aus unverkauften PhysX-Karten.«

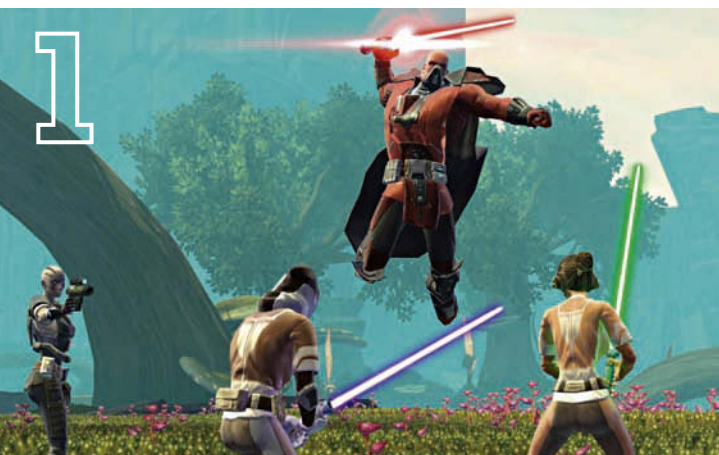
FUNK-STILLE
FUNKTION IN R.U.S.E.:
MACHT EINHEITEN UNSICHTBAR
 Daniel Visarius: »Pst, Sie! Ja, Sie da, mit der Brechstange! Können Sie mich hören? Kleiner Tipp: Die Antwort lautet »nein«. Denn ich habe in meinem Büro Funkstille verhängt, damit mich die Kollegen nicht bemerken. Also Ruhe. Aber wem erzähle ich das, sie hören mich ja eh ... Ana!«

BLITZ
FUNKTION IN R.U.S.E.:
BESCHLEUNIGT EINHEITEN
 Fabian Siegmund: »Mit der Blitzlist kann ich ganz schnell abhauen, wenn jemand etwas von mir will. Schneller als der griechische Finanzminister auf einer Spendengala. Zum Abschluss eine Aufgabe, sagen Sie fünfmal schnell: »Fritz flitzt wie der Blitz, wie der Blitz flitzt Fritz.«

GameStar-Fotoroman Folge 133: Octocraft



GameStar 11/2010 erscheint am 29.9.2010



1 Star Wars: The Old Republic Preview
Das Online-Rollenspiel geht in die geschlossene Beta. Wir sind dabei und versorgen Sie mit allen neuen Infos.

2 Civilization 5 Test Sechseckige Felder, ein überarbeitetes Kampfsystem und bessere Grafik: Wie schlägt sich das fünfte Civ? Unser Test gibt die Antwort.

3 Nvidia Geforce GTS 450 Hardware Wenn alles klappt, kommt die GTS 450 rechtzeitig zum Test. Taugt die Unter-150-Euro-Karte mit DirectX11 für Spieler?

4 Darksiders / Fifa 11 / Two Worlds 2 Test
Nächsten Monat stehen uns allerlei vielversprechende Titel ins Haus. Wir freuen uns auf ein wahres Test-Fest!

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung
André Horn
Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Mitglieder der Geschäftsleitung
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine),
André Horn (Entertainment)
Aufsichtsratsvorsitzender
Patrick J. McGovern

Redaktion
IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Redaktion
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Director of Online and New Business
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Raumer (Trainee)
Medien-Produktion
David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Oliver Steffens (Praktikant)

Ressortleitung Layout und Grafik
Sigrun Rüb
Layout und Grafik
Kosta Christinakis, Jakob Scheickl, Julia Klose (Trainee)
Special Projects
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl
Maxi Gräff (Trainee), Yassin Chakhchoukch (Trainee)

Redaktionsassistenten
Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Eva Zechmeister, Martin Laukmanis, Martin Deppe, André Linken, Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Roland Austinat, Michael Schnelle

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb
Gesamtvertriebsleitung IDG Deutschland
Assistentin
Vertriebsmarketing
Anschrift wie Redaktion
Josef Kreitmair (-243)
Melanie Stahl (-738)
Matthias Weber (Ltd.) (-154),
Manuela Eue (-156)
Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 07/2010): 117.882 verkaufte Hefte
42.642.107 Page Impressions
7.729.253 Visits

AWA 2009



Anzeigen
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Stellv. Anzeigenleiter (Print)
Senior Sales Manager
Junior Account Manager
Sales Service Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
München

Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen
Jutta Eckbrecht
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac
IDG Entertainment Media GmbH
© Copyright
Layout-Entwurf
Design Wertungskasten
Titel
Fotos
Uwe C. Beyer
H2DESIGN.de
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Speicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken oder sonstigen elektronischen Verlagsunzulässig.

Haftung
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.