



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 12/2010

DUKE NUKEM FOREVER

Der größte Mythos der
Spielegeschichte kommt DOCH!

THEMEN

Arcania: Gothic 4
Fallout: New Vegas
Two Worlds 2
Bioshock Infinite
NfS: Hot Pursuit

VOLLVERSIONEN

Splinter Cell:
Chaos Theory
Die Gilde 2 Gold

VIDEOS

Assassin's Creed:
Brotherhood
Lara Croft and The
Guardian of Light
Fußball Manager 11

Die Redaktion:
Der Duke ist da!

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,30 € (XL-Version)

Vollversion

Die Gilde 2 Gold

Gründen Sie Ihr eigenes Handelsimperium und steigen Sie zum mächtigsten Haus der Renaissance auf!



Topspiel-Video

Fallout: New Vegas

In unserem Video-Special zu Fallout: New Vegas zeigen wir Ihnen unter anderem die Neuerungen, die Spielwelt und den Hardcore-Modus.

20 Min. Videos



Die Gilde 2 Gold

Die Redaktion

Platz da, hier kommt der Duke! Aber er ist pleite. Doch zum Glück gibt es den Schuldnerberater!



Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Duke Nukem Forever
Need for Speed: Hot Pursuit
Bioshock Infinite
Company of Heroes Online
Assassin's Creed: Brotherhood
Homefront

TESTS

Arcania: Gothic 4
Medal of Honor
Lara Croft: Guardian of Light
Fußball Manager 11
Lost Planet 2

SPECIALS

Die Redaktion 61:
Der Schuldnerberater
Die Redaktion 61: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick GS 12/00

DEMO

Youda Legend 2

KOMPLETTES SPIEL

King of Kings 3

EXTRAS

Programme, Trailer u.v.m.

GameStar XL DVD



Splinter Cell: Chaos Theory



Außerdem auf XL-DVD

DEMO

Arcania: Gothic 4

HD-TESTS

Front Mission Evolved
Lionheart: King's Crusade

HD-SPECIALS

Boxenstopp: Darksiders
Hall of Fame: Final Fantasy 7
Die Redaktion 61:
Der Schuldnerberater

PROGRAMME

7-Zip
CPU-Z
Datei Commander
DirectX 9.0c
DosBox
Irfan View + Plugins
SpeedFan
VLC Player
xp-AntiSpy

TREIBER

ATI Catalyst V10.8 (Vista-64-Bit)
ATI Catalyst V10.8 (Vista-32-Bit)
ATI Catalyst V10.8 (XP)
Nvidia Forceware V258.96
(WHQL, Windows Vista 32-bit)
Nvidia Forceware V258.961
(WHQL, Windows Vista 64-bit)
Nvidia Forceware V258.96(XP)

Vollversion

Splinter Cell: Chaos Theory

In einem der besten Schleich-Shooter aller Zeiten haftet sich der Geheimagent Sam Fischer an die Spuren eines entführten Informatikers. Hochspannung und 1A-Action sind garantiert!



Top-Demo

Arcania: Gothic 4

Der neue Gothic-Teil Arcania spaltet die Gemüter. Schund oder Schatz? Spielen Sie die Demo und entscheiden Sie selbst.

GameStar DVD
GameStar XL DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!



GameStar 12/2010



Vollversion
Die Gilde 2 Gold

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

DVD-Inhalt 12/2010

Daten

VOLLVERSION
Die Gilde 2 Gold

KOMPLETTES SPIEL
King of Kings 3

DEMO
Youda Legend 2:
Der goldene Paradiesvogel

PROGRAMME
SMPlayer
Adobe Acrobat Reader
Core Temp
Evil Player
Secunia PSI

Videos


TOP-SPIEL
Fallout: New Vegas
- Das Spiel
- Highlights des Ödlands
- Neue Minispiele
- Der Hardcore-Modus
- Das Intro
- Fazit

PREVIEWS
Duke Nukem Forever


Need for Speed: Hot Pursuit

Bioshock Infinite
Company of Heroes Online


Highlights



DUKE NUKEM FOREVER



ARCANIA: GOTHIC 4



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

TESTS
Arcania: Gothic 4
Medal of Honor: Kampagne
Medal of Honor: Multiplayer
Lara Croft and the Guardian of Light
Fußball Manager 11
Lost Planet 2

SPECIALS
Die Redaktion 61:
Der Schuldnerberater

Assassin's Creed: Brotherhood
Homefront

Die Redaktion 61: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick GS 12/2000

EXTRAS
Star Wars: The Old Republic (Trailer)
Nail'd (Trailer)
Mythos (Trailer)
F.E.A.R. 3 (Trailer) [nur AB 18]
Darkspore (Trailer) [nur AB 18]
DVD-Inlay GS 12/2010 (PDF)
Tests zum Rückblick GS 12/2000

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!



GameStarXL 12/2010



Vollversion
Splinter Cell: Chaos Theory

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

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 12/2010

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION
Splinter Cell: Chaos Theory

TOP-DEMOS
Arcania: Gothic 4


XL-VIDEOS
Front Mission Evolved (Test)
Lionheart:King's Crusade (Test)
Boxenstopp: Darksiders
Hall of Fame: Final Fantasy 7

Die Redaktion 61:
Der Schuldnerberater (HD-Version)

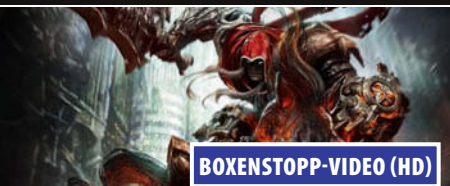
TREIBER
Grafiktreiber für Windows XP, Vista und 7

PROGRAMME
7-Zip
CPU-Z
Datei Commander
DosBox u.v.m.

Highlights

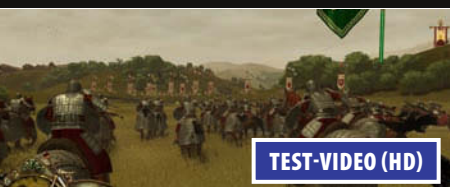


VIDEO (HD)



BOXENSTOPP-VIDEO (HD)

BOXENSTOPP: DARKSIDERS



TEST-VIDEO (HD)

LIONHEART: KING'S CRUSADE

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

GameStar
VOLLVERSION Die Gilde 2 Gold
12/2010
GameStarXL
VOLLVERSION Splinter Cell: Chaos Theory
12/2010
Gewährleistungsinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice, ZENT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0180/5 72 72 52-275, aus dem dt. Festnetz 0146/min, aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42€/min

Editorial



WHO IS WHO

Isa Stamp • Fabian Siegismund • Christian Schneider • Christian Schmidt
Michael Graf • Daniel Visarius • Sigrun Rüb • Petra Schmitz
Hendrik Weins • Daniel Matschijewsky • Michael Trier • Gunnar Lott
Yassin Chakhchouk • Michael Obermeier (v. l. n. r.)

Schlaflos im Herbst

Personalien

Und wieder ist ein ereignisreiches Jahr vorbei. Nein, nicht 2010, da haben wir ja noch einige Wochen Zeit, das Beste draus zu machen. Unser Trainee-Jahr ist rum, wir verabschieden mit dieser Ausgabe Stefan Dworschak und Nicolai Gutmann, die zwölf Monate lang zum GameStar-Team gehörten und uns tatkräftig unterstützt haben. Danke ihr beiden und alles Gute im neuen Job beziehungsweise im Studium.

Im Gegenzug begrüßen wir Daniel Abel, der schon im letzten Monat plötzlich in der Redaktion auftauchte, mysteriöse Andeutungen über ein »Praktikum« machte, um dann in einer Wolke staubtrockenem Humor zu verschwinden. Als er dann am nächsten Tag schon wieder an Stefans bisherigem Arbeitsplatz saß, haben wir ihm einfach etwas zu tun gegeben, und jetzt ist er eben da. Willkommen Daniel, auf eine fruchtbare Zusammenarbeit!

Und ein alter Bekannter taucht in dieser GameStar-Ausgabe wieder auf: Nachdem schon länger Martin Deppe (ehemaliger Stellv. Chefredakteur) vor allem Spiele testet und auch Mick Schnelle ab und an für GameStar seinen Rechner anwirft, begrüßen wir in dieser Ausgabe Michael Orth, den GS-Veteranen noch unter seinem Vor-Heiratsnamen Galuschka kennen (ehemaliger Redakteur und Hardware- sowie Sportspiel-Experte). Michael feiert mit dem Test zu **NBA 2K11** sein Comeback.

Rollenspielherbst

Gleich drei große Rollenspiele sollten für diese Ausgabe zum Test kommen. **Fallout: New Vegas** und **Arcania: Gothic 4** haben es geschafft, für die (fast fertige) Version von **Two Worlds 2** bekamen wir von Topware keine Testgenehmigung. Durchgespielt haben wir's trotzdem und berichten ab Seite 44 in einer auf die wichtigsten Spielelemente fokussierten Preview über die Qualitäten des ungewöhnlichen Rollenspielbrockens.

Chefredakteur und Rollenspiel-Fan Michael Trier hat übrigens alle drei Titel gespielt. Sein vorläufiges Fazit: »Fallout: New Vegas rockt, das wird mein Spiel in diesem Herbst! An Two Worlds 2 ist vieles gewöhnungsbedürftig, aber es saugt mich durch die prima Quests einfach rein. Kommt direkt nach **Fallout** dran. Und **Arcania: Gothic 4** mag nicht der erhoffte Knaller und Serienretter sein, aber als Fan kann ich das auch nicht einfach liegen lassen. Oh mein Gott, wann soll man denn da schlafen?«

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

MMO-Magazin

Ausgabe 11.2010

Schon vor **Cataclysm** wird das Leben in Azeroth gehörig umgewälzt. Lesen Sie in unserer Talentschmiede-Serie, wie Sie mit **Patch 4.0.1** Ihre Helden auf das neue Addon vorbereiten. Damit Sie bestens für den **Cataclysm**-Start gerüstet sind, stellen wir Ihnen die Highlights aus **Tiefenheim** und die Bosse aus dem **Steinernen Kern** vor. Ab dem 27.10.2010 am Kiosk oder direkt online bestellen auf GameStar.de.



GameStar-Hardware

Für alle PC-Selberbauer und Hardware-Enthusiasten gibt es ab dem 30. November ein ganzes Heft zum Thema **Der optimale Spiele-PC**. Sie finden dort ausführliche, sorgfältig bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitungen, umfassende Kaufberatung und verständliche Guides, die Ihnen von Prozessor bis Netzteil den Weg durch den Hardware-Dschungel weisen. Ab dem 30. November am Kiosk oder online unter GameStar.de.



Inhalt



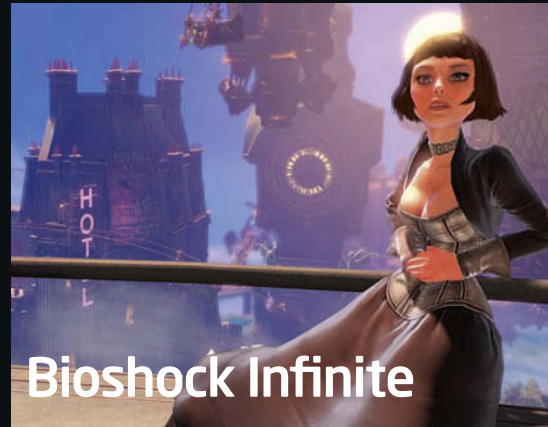
Duke Nukem Forever

22 Totgesagte leben länger! Der Kult-Shooter kommt tatsächlich, und wir haben ihn gespielt. Lesen Sie alles zum Duke in unserer elfseitigen Titelstory (plus Video!).



Need for Speed: Hot Pursuit

38 Die spektakuläre Neuauflage macht dem Original von 1999 alle Ehre. Was für ein Spaß!



Bioshock Infinite

52 Von der Tiefsee in die Wolken. Führt das den Shooter auch spielerisch zu neuen Höhen?

Titelstory

- 22** Das Phänomen Duke Nukem
- 26** Mega-Preview: Duke Nukem Forever
- 30** Interview mit Randy Pitchford
- 32** Was ist eigentlich mit ...?

Aktuell

- 10** James Bond 007: Blood Stone
- 11** Dead meets Lead
- 12** Command & Conquer 5
- 12** Pirates of the Caribbean: Armada d. Verd.
- 12** Der Herr der Ringe Online
- 14** Company of Heroes Online
- 14** Apache: Air Assault
- 15** Drakensang Online
- 15** Gray Matter

Previews

- 36** Termin-Update
- 38** Need for Speed: Hot Pursuit
- 42** Batman: Arkham City
- 44** Two Worlds 2
- 48** Assassin's Creed: Brotherhood
- 50** Age of Empires Online
- 52** Bioshock Infinite

Tests

- 58** Das Team
- 60** Hitlisten / So testen wir
- 62** Arcania: Gothic 4
- 68** Medal of Honor
- 74** Fallout: New Vegas
- 80** Lost Planet 2
- 82** Final Fantasy 14
- 86** Fußball Manager 11
- 90** Lara Croft and the Guardian of Light
- 92** Emergency 2012
- 96** NBA 2K11

Freispiel

- 98** Everquest 2 Extended
- 99** Left 4 Dead: The Sacrifice
- 99** Left 4 Dead: Dead Before Dawn
- 100** Maestia
- 100** Assassin's Creed: Project Legacy
- 100** Gear
- 101** Borderlands: Claptrap's New Robot Revolution
- 101** Warstory: Europe in Flames
- 101** The Witcher: Right to the Throne



Medal of Honor

68 Electronic Arts setzt die ehrwürdige Shooter-Serie mit Anlauf in den afghanischen Sand.



Two Worlds 2

44 Weniger Freiheit, mehr Handlung. So schlägt Two Worlds 2 Gothic 4.



Fallout: New Vegas

74 Obsidian liefert ein Rollenspiel allererster Güte ab. Doch es glitzert nicht alles in Vegas.



Spleiß-PCs selbst gebaut

132 Selbst ist der Spieler! Unser Schwerpunkt gibt die Tipps.



Arcania: Gothic 4

62 Was für eine Enttäuschung! Warum das neue Gothic kein gutes Rollenspiel geworden ist.

Magazin

- 112** Leserbrief
- 114** Fehler!
- 115** GameStar Interaktiv: »Rebus«
- 116** Verlosung
- 118** Report: Die Stärken des PC, Teil 3
- 124** Report: Glasperlen für Vorbesteller
- 126** Hall of Fame: Final Fantasy 7

Hardware

- 130** Hardware-News

SCHWERPUNKT

- 132** Spleiß-PCs selbstgebaut
- 134** 500-Euro-PC
- 136** 1.000-Euro-PC
- 138** 1.500-Euro-PC

SERVICE

- 140** Einkaufsführer

Rubriken

- 5** Editorial
- 145** Die Vorletzte
- 146** Impressum / Vorschau

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires Online	Preview	50
Anomaly: Warzone Earth	News	13
Apache: Air Assault	News	14
Arcania: Gothic 4	Test	62
Assassin's Creed: Brotherhood	Preview	48
Assassin's Creed: Project Legacy	Freispiel ..	100
Batman: Arkham City	Preview	42
Bioshock Infinite	Preview	52
Borderlands: Claptrap's New Robot Rev.	Freispiel ..	101
Command & Conquer 5	News	12
Company of Heroes: Online	News	14
Dead Meets Lead	News	11
Defense of the Ancients 2	News	10
Der Herr der Ringe Online	News	12
Drakensang Online	News	15
Duke Nukem Forever	Titelstory ..	22
Emergency 2012	Test	92
Everquest 2 Extended	Freispiel	98
Fallout: New Vegas	Test	74
Final Fantasy 14	Test	82
Final Fantasy 7	Klassiker ..	126
Fußball Manager 11	Test	86
Gear	Freispiel ..	100
Gray Matter	News	15
James Bond 007: Blood Stone	News	10
Kane & Lynch: Dead Men	News	15
Lara Croft and the Guardian of Light	Test	90
Left 4 Dead: Dead Before Dawn	Freispiel	99
Left 4 Dead: The Sacrifice	Freispiel	99
Lost Planet 2	Test	80
Maestia	Freispiel ..	100
Medal of Honor	Test	68
NBA 2K11	Test	96
Need for Speed: Hot Pursuit	Preview	38
Pirates of the Caribbean: Armada d. Verd. ..	News	12
The Witcher: Right to the Throne	Freispiel ..	101
Two Worlds 2	Preview	44
Warcraft 4	News	15
Warstory: Europe in Flames	Freispiel ..	101

Spiele & Szene

News

Valve entwickelt DotA 2

GameStar.de: Quicklink: 7159

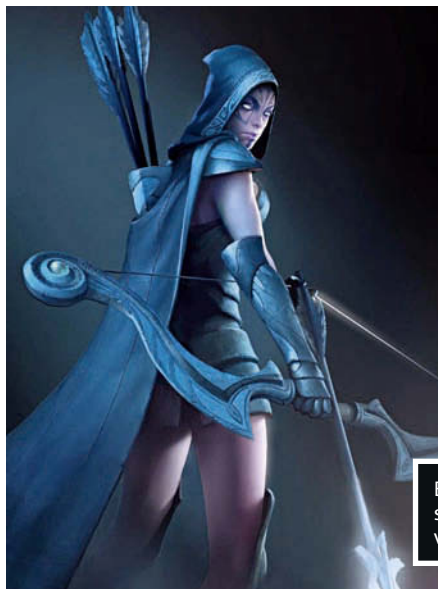
Nun ist es offiziell: Die **Half-Life**-Väter werden aus der beliebten **Warcraft 3**-Modifikation **Defense of the Ancients** (kurz **DotA**) ein Vollpreisspiel machen. Valve, nicht unbedingt für komplexe Strategie- und Taktikspiele bekannt, arbeitet indes nicht alleine an **DotA 2**, sondern hat sich fachmännische Unterstützung ins Team geholt: den Modder Icefrog (hält seinen echten Namen geheim),

der zuletzt für die derzeit beliebteste Spielvariante **DotA Allstars** (versammelt die beliebtesten Helden der bisherigen **DotA**-Versionen und funktioniert nur mit **Warcraft 3: Frozen Throne**) verantwortlich war.

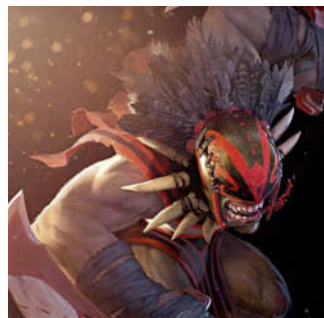
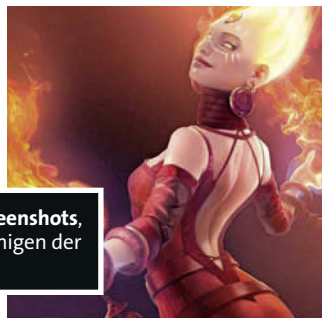
Am eigentlichen Spielprinzip will Valve nicht großartig rumschrauben. Auch in **DotA 2** werden

sich zwei aus mehreren Helden bestehende Teams auf einer Karte balgen, um schließlich das Hauptgebäude der gegnerischen Mannschaft zu schrotten. Dabei vertrimmen sich die Spieler nicht nur gegenseitig, sondern kämpfen auch gegen KI-Gegner. Beim Weg über die Karte finden die Helden wie in einem Rollenspiel wertvolle sowie nützliche Gegenstände, steigen in den Levels auf und schalten so mächtigere Angriffs- und Verteidigungsfähigkeiten frei. Ziel von Valve ist es also, dass sich Kenner des Originals sogleich zurechtfinden.

Allerdings wird sich **DotA 2** dann doch in mancherlei Hinsicht vom Original unterscheiden. Etwa in der Grafik. Die Entwickler werden für das Remake die Source-Engine nutzen. Spannend: Es wird ein Coaching-System geben, in dem ein erfahrener Spieler einen Einsteiger an die Hand nimmt. Das soll die Community von **DotA 2** weiter stärken. Aber ob das und eine neue Grafik reichen, um Fans von **DotA** zu **DotA 2** zu bekehren? Wir werden es 2011 erfahren. PET



Bisher gibt es noch **keine Screenshots**, sondern nur Artworks von einigen der vielen, vielen Helden.



James Bond 007: Blood Stone

GameStar.de: Quicklink: 7156

007 mag im Kino die große Nummer sein, als Spieleumsetzung hatte der Agent mit der Lizenz zum Töten seinen letzten Höhepunkt mit dem gelungenen **Goldeneye** 1997 (Nintendo 64). Was danach kam, war im besten Fall gehobener Durchschnitt. Das derzeit bei Bizarre Creations (**Blur**) in der Entwicklung befindliche neue



Bond kann Gegner im **Nahkampf** ausschalten und so Fokus-Punkte sammeln.

Bond-Abenteuer **Blood Stone** wird daran auch nichts ändern. So zumindest unser Eindruck, nachdem wir den Titel erstmals anspielen konnten. Bond ist zwar wieder an vielen exotischen Orten unterwegs (unter anderem in Istanbul, Monaco und Sibirien), aber Exotik hin oder her, die Action-Einlagen werden dadurch auch nicht spannender. Dazu müsste die Gegner-KI erst mal ein paar Nachhilfestunden nehmen. Aber es geht noch einfacher: Wenn James Bond Widersacher aus dem Hinterhalt erledigt, sammelt er bis zu drei Fokus-Punkte. Mit denen darf er Gegner umpusten, ohne dabei zu zielen. Die Autorennen immerhin sind hübsch inszeniert, auch wenn wir auf den unübersichtlichen Strecken schnell mal an einer Wand oder in einem See gelandet sind.

Ob uns **Blood Stone** beim Erscheinen im November zumindest in Sachen Story rühren und nicht schütteln wird, können wir noch nicht sagen. Von der Handlung gab's bisher so gut wie nichts zu sehen. PET

Dead meets Lead

GameStar.de: Quicklink: 7146

Das noch flammneue Entwicklerstudio Keldyn Interactive aus Schweden arbeitet derzeit an seinem ersten Titel namens **Dead meets Lead** («lead» ist das englische Wort für Blei). Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Captains, eines mutigen, gotesfürchtigen Mannes und letzten Überlebenden einer Schiffscrew, die Anfang des 18. Jahrhunderts von der britischen Kirche in die Karibik entsandt wird, um den Gerüchten über dort umhergeisternde lebende Tote nachzugehen. Die Entwickler selbst beschreiben das Spiel als flottes Hack-and-Slay mit zig Zombies inklusive karibischem Flair. Bislang gibt es zwar nur eine Handvoll Screenshots, ein paar Artworks und ein Video zum Spiel, doch erkennt man dabei recht schnell Ähnlichkeiten zu anderen Genre-Vertretern. Wer sich selbst ein Bild von **Dead meets Lead** machen und sich vielleicht sogar für einen kommenden Beta-Test anmelden möchte, erreicht die Webseite des Spiels unter unserem oben angegebenen Quicklink. **NIC**



Dead meets Lead: Hack & Slay plus Karibik.

Activision streicht Stellen bei Raven

GameStar.de: Quicklink: 7148

Der Publisher Activision entlässt erneut einen ganzen Schwung Mitarbeiter. Diesmal trifft es die Entwickler von Raven Software aus Madison, Wisconsin. Nach Infinity Ward ist Raven nun schon das zweite Studio, welches vom Publisher radikal verändert wird. Der 1990 gegründete Entwickler ist vor allem für Ego-Shooter wie **Hexen**, **Jedi Knight 2** oder den aktuellen Titel **Singularity** bekannt. Insgesamt sollen rund 40 Mitarbeiter ihren Arbeitsplatz verloren haben. Ein offizielles Statement von Activision ließ zunächst auf sich warten. Später begründete der Publisher dann die Entlassungen mit der üblichen Phrase: Umstrukturierungen bei Raven Software seien für die Kündigungen verantwortlich. Genaue Zahlen und Hintergründe blieb Activision allerdings schuldig. Gerüchten zufolge soll sich das Studio zukünftig vor allem auf die Entwicklung von Download Content spezialisieren. Als erster heißer Kandidat für DLCs aus dem Hause Raven gilt **Call of Duty: Black Ops**. **NIC**



Etikettenschwindel

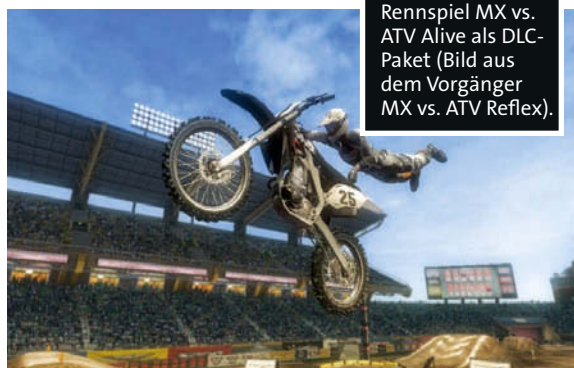


Daniel Visarius
Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

In der Vergangenheit haben wir Nvidia oft wegen des ständigen Umtaufens von identischer Hardware kritisiert. Vielleicht erinnern Sie sich: Aus der Geforce 8800 GT wurde die 9800 GT – wer glaubte, die Karte mit der numerisch höheren Bezeichnung sei schneller oder technisch weiter, war schon reingefallen. AMD (vormals Ati) dagegen folgt seit der Radeon-HD-3000-Serie einem eindeutigen Schema. HD 3700 für Mittelklasse, 3800 für Oberklasse. Mit den HD-6800-Karten wirft AMD das über den Haufen. HD 6870 und HD 6850 liefern kaum mehr Performance als HD 5870 und HD 5850, aber das rechtfertigt keine neue Oberklasse, also die »8« im Namen. Üblicherweise gibt's die Leistung der alten Oberklasse bei der nächsten Generation in der Mittelklasse – und HD 6870 sowie HD 6850 werden zu Mittelklassepreisen gehandelt, müssten also eigentlich die »7« tragen. Es wird noch verwirrender: Der »rechtmäßige« Nachfolger der HD 5800 soll HD 5900 heißen und kommt im November, die HD 5770 übernimmt dann die eigentlich für HD 6870 und HD 6850 geeignetere Bezeichnung HD 6770. Wer nicht aufpasst, hat schnell für die mehr oder weniger identische 3D-Karte noch mal Geld ausgegeben. Toll, AMD!

THQ hackt Spiele klein

Der Entwickler und Publisher THQ wird mit dem kommenden Konsolen-Rennspiel **MX vs. ATV Alive** ein neues Preismodell testen. THQ kündigte an, dass man das Spiel verkleinern wolle, um es zu einem niedrigen Preis (etwa 30 Dollar) anzubieten. Dafür sollen dann vermehrt Download Contents wie Fahrzeuge, Rennstrecken oder neue Spielmodi angeboten werden. Mehr DLCs und dafür eine magere Grundversion wären bittere Pillen für Spieler, die sich bisher viele gebrauchte Titel zugelegt haben. Neben der Hürde für den Gebrauchtspielmärkte dürfte sich THQ auch noch aus einem zweiten Grund für den Test entschieden haben. Durch viele DLCs kann man den Preis eines Spiels über die aktuellen Marktpreise drücken, sodass Kunden am Ende nicht mehr etwa 45 Euro, sondern mehr zahlen, wenn sie alle Inhalte haben wollen. Bleibt indes abzuwarten, ob sich dieses Modell bewährt und zukünftig bei weiteren Titeln von THQ angewendet wird. **NIC**



Rennspiel MX vs. ATV Alive als DLC-Paket (Bild aus dem Vorgänger MX vs. ATV Reflex).

Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(2)	Battlefield: Bad Company 2
2	(1)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(6)	Modern Warfare 2
4	(7)	Mass Effect 2
5	(3)	WoW: Wrath of the Lich King
6	(4)	Dragon Age: Origins
7	(5)	Mafia 2
8	NEU	Civilization 5
9	(12)	Assassin's Creed 2
10	NEU	F1 2010
11	(13)	Risen
12	(15)	Anno 1404: Venedig
13	(9)	Call of Duty 4: Modern Warfare
14	NEU	Fifa 11
15	(8)	Fallout 3
16	(17)	Mass Effect
17	(11)	Warcraft 3: The Frozen Throne
18	WIEDER DA	The Elder Scrolls: Oblivion
19	WIEDER DA	The Witcher: Enhanced Edition
20	NEU	Pro Evo 2011

Quelle: GameStar-Mitmachervoten 11/2010. Mitmachen: GameStar-Quicklink: 4483

Command & Conquer 5

GameStar.de: Quicklink: 7166

Eigentlich sollte **Command & Conquer: Tiberian Twilight** der letzte Teil der Strategiespielserie sein. So hat's zumindest der Publisher Electronic Arts behauptet. Doch Überraschung! Derzeit befindet sich mit **Command & Conquer 5** ein neuer Teil in der Mache. Erstaunlicherweise bei Visceral Games, die wir bisher durch das wenig strategische Horrorspiel **Dead Space** kennen. Viel-

leicht handelt es sich bei **Command & Conquer 5** allerdings auch gar nicht um einen Strategietitel, sondern um einen Ego-Shooter beziehungsweise ein Actionspiel. Das wäre nicht das erste im **Command & Conquer**-Universum. 2002 erschien das vor allem im Multiplayer-Modus spaßige **Renegade**. Der mit **Tiberium** letzte Versuch, **C&C** und Action unter einen Hut zu bringen, wurde 2008 eingestellt. **PET**

Microsoft verspricht besseren Support für PC-Spiele

GameStar.de: Quicklink: 7153

Microsoft steht schon seit einigen Jahren in der Kritik, den PC als Spiele-Plattform gegenüber der Xbox 360 stark zu vernachlässigen, GameStar berichtete mehrmals ausführlich. Nun gelobt der Software-Konzern mal wieder Besserung: Der General Manager der Microsoft Games Studios, Dave Luehmann, sagte in einem Interview mit dem britischen Fachmagazin MCV, Microsoft müsse auch auf dem PC die Vorreiterrolle übernehmen. »In manchen Bereichen ist das schon der Fall und in anderen nicht. Also müssen wir einen Gang zulegen«. In die gleiche Tröte blies Microsoft allerdings schon im Rahmen der PR-Maßnahmen für »Games for Windows« und »Games

for Windows Live«. Viel getan hatte sich danach nicht. Lediglich die anfangs arg PC-unfreundliche Benutzeroberfläche wurde überarbeitet, ein Download-Bereich wurde in den Live-Betrieb integriert und die Vorteile der zunächst kostenpflichtigen (aber kaum genutzten) Gold-Mitgliedschaft wurde für alle Nutzer zugänglich gemacht. Wir stehen den Versprechungen von Microsoft deshalb erst mal skeptisch gegenüber. **DA**



Armada der Verdammten

GameStar.de: Quicklink: 7158

Das vielversprechende Action-Rollenspiel **Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten** wurde vom Publisher Disney Interactive überraschend eingestellt. Gründe dafür gab Disney nicht an. Beim Entwickler Propaganda Games kostete das 100 Mitarbeiter den Arbeitsplatz. Einige der Entlassenen arbeiteten auch am Actionspiel **Tron: Evolution**. Letzteres werde aber weiter entwickelt, so Disney. **PET**

Sehr schade! Das Piraten-Abenteuer **Armada der Verdammten** wird nicht erscheinen.



Der Herr der Ringe Online

GameStar.de: Quicklink: 4435

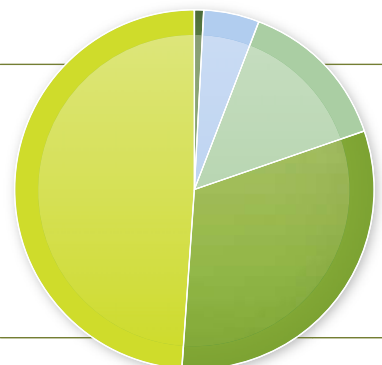
Die Umstellung auf ein Misch-Modell (Abonnement und Free2Play) hat dem Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** im amerikanischen Markt offenbar ziemlich gut getan. Kate Paiz, Executive Producer von **Der Herr der Ringe Online**, verkündete auf der Game Developers Conference Online 2010 in Austin, Texas, dass sich die Einnahmen des Spiels in den USA innerhalb eines Monats verdoppelt hätten. Seit der Umstellung am 10. September sollen etwa eine Million neue Accounts erstellt und rund 20 Prozent eingefrorener Accounts reaktiviert worden sein. Spieler von **Der Herr der Ringe Online** können sich entscheiden, ein normales Abonnement zu beziehen oder die Free2Play-Variante zu benutzen. Für Letztere haben die Entwickler einen speziellen Item-Shop eingerichtet, wo sich Spieler für echtes Geld spielerische Vorteile erkaufen können. Laut Kate Paiz haben bisher satte 53 Prozent der Free2Play-Nutzer in diesem Shop schon Geld gelassen. In Deutschland müssen wir noch auf den Start der Free2Play-beziehungsweise Mischversion warten. Die Umstellung ist auch für Europa geplant, wurde aber bereits einige Male verschoben. **NIC**

Frage des Monats

»Warten Sie auf die PC-Version eines Spiels, wenn diese nach der Konsolenfassung erscheint?«

Ergebnis: Fast die Hälfte der Umfrageteilnehmer muss sich die Frage »Warten oder nicht?« gar nicht stellen, weil aus Ermangelung einer Konsole ohnehin nur auf dem PC gespielt wird. Und immerhin über 30 Prozent geben an, dass man sich lieber in Geduld übe, bevor man zur im Regelfall grafisch eher schwächeren Konsolenversion eines Spiels greife.

- Ich spiele nur auf dem PC, da ich keine Konsole habe. **(49%)**
- Ja, ich warte lieber auf die PC-Fassung. **(31%)**
- Manche Spiele kaufe ich dann eher für Konsole, bei anderen warte ich lieber. **(14%)**
- Nein, ich kaufe gleich die Konsolenfassung. **(5%)**
- Ich kaufe beide Versionen. **(1%)**



Quelle: GameStar.de Mitmachen: GameStar.de: Quicklink: 4483

EA Louse: Blogger greift Bioware Mythic hart an



Warhammer Online hat derzeit angeblich weniger Abonnenten als das zehn Jahre alte Dark Age of Camelot.

GameStar.de: Quicklink: 7160

Ein anonym Blogger, der sich selbst EA Louse (also EA Laus) nennt und sich als vom Rausschmiss bedrohter Mitarbeiter von Bioware Mythic ausgibt, hat in seinem Internet-Tagebuch richtig ausgeholt. Der Blogger wirft aktuellen Vorgesetzten bei Electronic Arts und Mythic vor, Schuld am Misserfolg von **Warhammer Online: Age of Reckoning** und dem schlechten Zustand des Studios zu sein. Das Studio liege im Sterben, und Leute wie er hätten das mit Kündigungen auszubaden. Die Vorgabe von Electronic Arts sei es gewesen, ein »World of Warcraft 2.0« zu erschaffen, also einen **WoW-Killer**. Besonders harte Vorwürfe macht EA Louse dem **Warhammer**-Producer Jeff Hickman, der von seinem Job keine Ahnung habe. »Alles, was er tat, war Getränke in sich rein zu schütten und den richtigen Leuten in den Hintern zu kriechen.« Auf diese Art seien absurdeste Design-Entscheidungen von Mythic-Mitgründer Rob Denton getroffen worden, weil sich weder Hickman noch die Teamchefs dagegenstellen wollten. Mit Marc Jacobs, dem anderen Kopf von Mythic, hätte

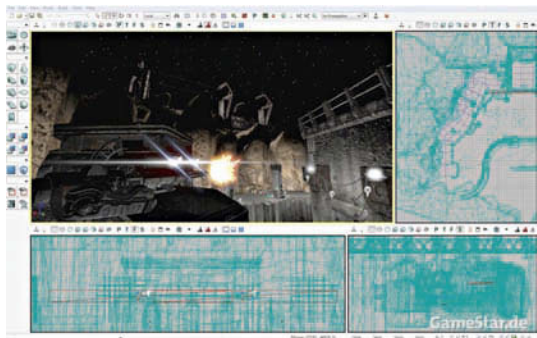
man zudem nicht reden dürfen. Als das Projekt dann aus dem Ruder lief, habe Denton Jacobs die Schuld in die Schuhe geschoben. Der sei daraufhin gefeuert worden, auch wenn es nach außen hieß, die Trennung habe auf gegenseitigem Einverständnis beruht. Spätestens seit Jacobs Kündigung würde im Studio die Angst regieren, so EA Louse. Auch **Star Wars: The Old Republic** be-

kommt abschließend sein Fett weg. Bioware habe bereits mehr als 300 Millionen Dollar in das Projekt investiert, aber abgesehen vom tollen Sound und den aufwändigen Synchronisationen sei das Spiel »ein Witz«.

Einer weiteren »Enthüllung« von EA Louse zufolge, hat **Warhammer Online** derzeit weniger Abonnenten als das fast zehn Jahre alte **Dark Age of Camelot**. Was uns nicht groß überraschen würde. Allerdings läge das weniger an angeblichen Designfehlern als an den lange Zeit fehlenden Spielinhalten für hochstufte Charaktere. Ob hinter all dem Rauch im Internet auch ein Flämmchen der Wahrheit züngelt und Bioware Mythic echte Probleme hat, werden wir spätestens 2011 erfahren, wenn **Star Wars: The Old Republic** erscheint. Wir haben Bioware indes immer als ein Entwicklerstudio erlebt, das für hochqualitative und überraschende Produkte steht. Allerdings ist der Titel das erste Online-Rollenspiel der Firma. Und dieses Genre neu zu erfinden ist die derzeit schwierigste und ambitionierteste Aufgabe im Spieleuniversum überhaupt. **PET**

Duke Nukem 3D: Fan-Remake

Gearbox Software, der neue Entwickler von **Duke Nukem Forever**, erteilte dem Fan-Remake **Duke Nukem: Next Gen** nun offiziell grünes Licht. **Duke Nukem: Next Gen** will das Spielgefühl und Leveldesign des klassischen Shooters **Duke Nukem 3D** in das moderne Gewand der aktuellen



Unreal Engine 3 übertragen. Wie das aussieht, zeigen die ersten Screenshots und ein kurzes Video (Quicklink: 7152) aus einer frühen Version eines der Levels. Neben einem drei Kapitel langen Solo-Modus planen die ambitionierten Modder, auch den launigen Multiplayer-Teil des Shooter-Klassikers grafisch zu überarbeiten. Einen Erscheinungstermin der Neuauflage haben die Macher allerdings noch nicht angegeben. **DA**

Hail to the KING!

Sam jetzt in HD!

Erstmals gesammelt in einer Box:

SERIOUS SAM HD 1 & 2

plus

SERIOUS SAM CLASSICS

First and Second Encounter

WWW.SERIOUSSAM-HD.DE

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

POWERED BY
CROTEAM
SERIOUS ENGINE 3

DEVOLVER DIGITAL

© 2010 Croteam Ltd. Serious Sam HD, das Serious Sam HD Logo, die Serious Engine 3, das Serious Engine 3 Logo, Croteam und das Croteam Logo sind Marken und/oder eingetragene Marken von Croteam. Alle Rechte vorbehalten. 2010 Devolver Digital. Alle Rechte vorbehalten.

Fragt! Die! Spieler!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de



Zwei Serien-Neustarts, zwei vergebene Chancen: Medal of Honor und Arcania: Gothic 4. Für solche Neustarts gibt es zwei Möglichkeiten: mit frischen Elementen die vertraute Spielwelt in die Moderne überführen (im Idealfall ohne Serien-Veteranen zu vergrätzen). Oder sich direkt ganz auf alte Tugenden konzentrieren und riskieren, dass das Spiel lediglich Fans anspricht, dem Rest der Spielerschaft als verstaubtes Relikt vergangener Tage aber gepflegt am Allerwertesten vorbei rauscht.

Arcania ist gleich auf beiden Wegen gescheitert: Für alte Fans zu wenig Gothic, für andere anspruchsvolle Rollenspiel-freunde ein zu schlichtes, nicht bis zu Ende gedachtes Produkt. Medal of Honor versagt im Singleplayer-Modus beim Erzählen einer Story und unterliegt in Mehrspielergefächten klar der Konkurrenz – wer also braucht dieses Spiel? Wie kann so etwas passieren? Warum werden im Vorfeld die Spieler nicht gefragt, welche Dinge ihnen an »ihrem« Spiel wichtig sind? Die hätten wie aus der Pistole geschossen »zerstörbare Umgebung« oder »umfassende Charakterentwicklung« gesagt, um nur zwei Dinge zu nennen. Vielleicht beim nächsten Mal. Wenn es denn ein nächstes Mal gibt.

Company of Heroes Online

GameStar.de: Quicklink: 7161

Derzeit läuft der offene Betatest von **Company of Heroes Online**, wir haben bereits zahlreiche Schlachten geschlagen. Der Internet-Ableger entfaltet die Taktiktiefe des Originalspiels, angereichert mit Rollenspiel-Elementen: Absolvierte Gefechte bringen Erfahrung, bei Levelaufstiegen schalten wir neue oder stärkere Spezialangriffe frei (die den bekannten Commander-Talenten entsprechen). Außerdem sammeln wir Kampfboni für Einheiten (etwa eine dickere Panzerung für Sherman-Tanks) sowie Helden, also stärkere Versionen regulärer Truppentypen. Die Supersoldaten fallen allerdings nicht übermächtig aus, zudem dürfen wir nur wenige davon aufs Schlachtfeld mitnehmen. Gleiches gilt für die Kampfboni, wir müssen also gut überlegen, welche Truppengattungen wir stärken. Das erhöht die taktische Vielfalt, weil wir unsere Armee an unsere Vorlieben anpassen können. Allerdings befürchten wir, dass die Balance noch lange wackelt. Denn Relic dürfte Monate brauchen, um alle Kombinationen auszubalancieren. Erscheinen soll das Spiel Anfang 2011, und zwar kostenlos. Wer Echtes investiert, darf Boni und Helden kaufen. Man kann sich den nützlichen Kram jedoch auch einfach erspielen. Das dauert zwar länger, macht aber mehr Spaß. **GR**



Kostenlos: **Company of Heroes Online**.

Apache: Air Assault

GameStar.de: Quicklink: 7150

Wir dachten, Kampfhubschrauber-Simulationen seien tot. Activision und das russische Entwicklerteam Gaijin versuchen nun dem Genre mit dem kommenden Titel **Apache: Air Assault**, neues Leben einzuhauchen. Dabei wollen sie ein möglichst breites Spektrum an Spielern ansprechen. **Apache: Air Assault** werden wir daher entweder als beinharte Flugsimulation mit realistischem Schadensmodell, Weterinflüssen und erforderlichen Zwischenlandungen oder als wenig anspruchsvollen Actionspaß spielen können. Neben einer Kampagne und einem Freiflugmodus wird das Spiel auch Koop-Missionen und Multiplayer-Matches bieten. Fans des Genres und Interessierte sollten sich den 19. November 2010 als Erscheinungstermin schon einmal vormerken. **NIC**

Apache: Air Assault erscheint schon im November und will wahlweise Simulation oder Action-Titel sein.



Adventure-Streit: Entwickler vs. Jowood

GameStar.de: Quicklink: 7165

The Book of Unwritten Tales (GameStar-Wertung 85) ist ein gutes Adventure. Zumindest bisher. Denn jetzt hat der Publisher Jowood eine neue Version des Spiels auf den Markt gebracht, vor der der Entwickler des Spiels, King Art Games, per Eilmitteilung folgendermaßen warnt: »The Book of Unwritten Tales: Version fehlerhaft. (...) Seit Anfang



Oktober 2010 ist ein unautorisierte, (...) geänderte Version des Spiels (...) als Jowood/Adventure Company-Version im Handel (...). In dieser (...) Version fehlen wichtige Daten, was regelmäßig (...) zum Absturz des Programms führt (...).« Weiter warnt King Art vor dem Kauf dieser Version (erkennbar am »The Adventure Company-Logo«) und rät, die Originalversion (erkennbar an der Packung ohne Award-Grafiken) zu kaufen. Wir vermuten als Hintergrund für die Geschichte Uneinigkeit über den Verbleib der Rechte zum Vertrieb des Titels, die vorher beim pleitegegangenen Publisher HMH lagen. Wir beobachten die Sache weiter. King Art entwickelt übrigens Grade den Nachfolgetitel **Die Vieh-Chroniken**. **MT**

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 11
2	NEU	Arcania: Gothic 4
3	NEU	Civilization 5
4	(1)	Starcraft 2
5	NEU	Pro Evolution Soccer 2011
6	NEU	Medal of Honor (LE)
7	NEU	F1 2010
8	(2)	Mafia 2
9	NEU	Darksiders
10	(5)	Die Sims 3
11	(6)	Battlefield: Bad Company 2
12	NEU	Arcania: Gothic 4 (SE)
13	(4)	R.U.S.E.
14	(3)	Patrizier 4
15	(7)	Modern Warfare 2
16	NEU	Final Fantasy 14
17	(12)	Sie Sims 3: Traumkarrieren
18	(10)	Counterstrike: Source
19	(15)	WoW: Wrath of the Lich King
20	(14)	Dragon Age: Origins

Stand: 17. Oktober 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Drakensang Online

Der Free2Play-Riese Bigpoint hat jüngst den ersten, sehr kurzen Trailer (QUICKLINK: 7155) zu **Drakensang Online** veröffentlicht. In den wenigen Sekunden wird schnell klar: **Drakensang Online** ist in etwa so weit von den ursprünglichen Spielen und dem Regelwerk von Das Schwarze Auge entfernt wie wir vom Andromeda-Nebel. Statt mit einer Party geht's solo in die Dungeons, in denen dann nach bekannter **Diablo**-Manier auf Viehzeugs und Bossmonster ge-

kloppt wird. Als gäbe es nicht schon genug **Diablo**-Klone! Hintergrund: Die **Drakensang**-Macher Radon Labs mussten vor einigen Monaten Konkurs anmelden. Bigpoint hatte das Berliner Traditionsstudio anschließend übernommen. **GR**

Der Trailer zu **Drakensang Online**. Oder: Wie man mit wenigen Sekunden Video alles zerstören kann, wofür eine Serie steht.



Gray Matter

Eigentlich hatten wir fest damit gerechnet, Ihnen in dieser Ausgabe den Test zum Adventure **Gray Matter** liefern zu können, aber der Publisher Dtp hat den Titel um zwei Wochen verschoben. Er steht nicht Ende Oktober, sondern erst ab Mitte November im Laden. Man wolle sich noch einiger Kinderkrankheiten annehmen, damit das Spiel fehlerfrei auf den Markt kommt. Lobenswert, vor allem, weil das Spiel schon seit über sieben Jahre in der Entwicklung steckt und so mancher Hersteller die Qualitätskontrolle dann vergisst. Bei **Gray Matter** handelt es sich um ein Mystery-Adventure, das uns nach Oxford entführen wird. In der Universitätsstadt ge-

schehen geheimnisvolle Dinge. Auslöser scheint ein Professor zu sein, der seine Ehefrau bei einem Unfall verloren hat, sie aber nicht aufgeben kann. Die Besonderheit an **Gray Matter**: Die **Gabriel Knight**-Erfinderin Jane Jensen ist für die Story verantwortlich. Das verspricht angenehmen Grusel und eine spannende Geschichte. Ob's so kommt, lesen Sie zum Erscheinen des Spiels auf GameStar.de. **PET**



News-Ticker

Kane & Lynch: Dead Men: Weil sich kein Regisseur für den geplanten Film um die beiden Schwerverbrecher finden lässt, liegt das Projekt nun auf Eis.

Guillermo del Toro: Der mexikanische Regisseur (Pans Labyrinth) will zusammen mit THQ ein Horrorspiel entwickeln. Der Titel soll nicht vor 2013 erscheinen.

Fearless Studios: Die Branchenveteranen Haden Blackman und Cedric Collomb (Star Wars: The Force Unleashed 2) haben ein neues Studio gegründet und wollen dort mit »fortschrittlichster Technik kreative Risiken eingehen«. Über ein erstes Projekt, das diesen hochgesteckten Zielen gerecht wird, ist allerdings noch nichts bekannt. Wir drücken die Daumen.

Electronic Arts: Die Aktie des Publishers ist kurz vor der Veröffentlichung von Medal of Honor um sechs Prozent gefallen. Angeblich liegt der Grund in den international durchwachsenen Wertungen für den Ego-Shooter.

Arcania: Gothic 4: Kurz nach Erscheinen des Rollenspiels kündigte der Publisher Jowood an, im kommenden Jahr mehrere DLCs für Arcania veröffentlichen zu wollen.

Warcraft 4: Laut einer angeblich »verlässlichen Quelle« will Blizzard auf der diesjährigen Hausmesse Blizzcon den vierten Teil der Strategiespiel-Serie ankündigen.

Anzeige

Bundeswehr
Karriere mit Zukunft.

Top Chance: Ziviles Ingenieurstudium mit attraktiver Bezahlung!

Sie sind technikbegeistert? Sie möchten Ingenieur bzw. Ingenieurin werden? Dann sollten Sie sich diese Chance nicht entgehen lassen. Die Bundeswehr bezahlt Ihr Studium zum Ingenieur oder zur Ingenieurin. Bereits während des Studiums sind Sie Beamter bzw. Beamtin auf Widerruf, bekommen ein attraktives Gehalt und studieren unter idealen Bedingungen. Nach dem Studium erwartet Sie ein interessanter und krisensicherer Arbeitsplatz im zivilen Bereich der Bundeswehr.

www.bundeswehr-karriere.de
www.bwb.org

Weitere Informationen unter:
Bundesamt für Wehrtechnik und Beschaffung - Personalgewinnung
Telefon (0261) 400-2125 oder -3617
E-Mail: BWBNachwuchswerbung@bwb.org



+ Stärken

- + viel Leistung fürs Geld
- + bis zu 6 Monitore
- + verbesserte Bildqualität

- Schwächen

- nicht mehr Leistung als Radeon HD 5870 und HD 5850
- Lüfter etwas lauter als bei HD 5870 und HD 5850

AMD Radeon HD 6870 & HD 6850

ATI ist tot, es lebe AMD: Die zweite DirectX-11-Grafikkartengeneration soll der GeForce GTX 460 die Luft zum Atmen nehmen und kommt zu Preisen ab 170 Euro auf den Markt. Von Daniel Visarius

GameStar.de: Mehr Benchmarks Quicklink: 7164

Mittlerweile sind Radeon HD 5870 (350 Euro) und Radeon HD 5850 (220 Euro) ein Jahr auf dem Markt. Erst vor kurzem haben sich deren Preise auf Druck der GeForce GTX 460 dem ursprünglich von AMD angepeilten Preisniveau genähert. Mangels DirectX-11-Konkurrenz war die Nachfrage über Monate so hoch, dass AMD mit der Chipproduktion nicht hinterherkam und die Hersteller entsprechend marktwirtschaftlicher Kriterien von Angebot und Nachfrage die Chance auf höhere Preise und einen warmen Geldregen dankend annahmen. Während Nvidia mit GeForce GTX 480, GTX 470, GTX 465, GTX 460, GTS 450 und GT 430 erst nach und nach sein DirectX-11-Angebot komplettiert

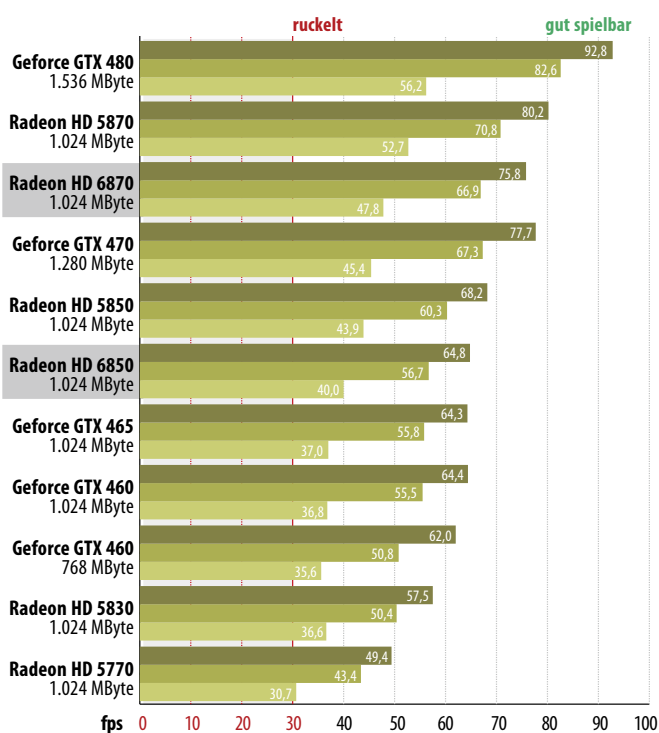
hat, führt AMD bereits jetzt seine zweite DirectX-11-Generation ein. **Radeon HD 6870** und **Radeon HD 6850** sind allerdings keine Oberklasse-Grafikkarten, wie der Name vermuten lässt. Vielmehr handelt es sich hierbei um neue, potenzielle Preis-Leistungs-Sieger, also um Nachfolger der Radeon HD 5770 (mehr dazu in der Kolumne im News-Teil). AMD sieht die neuen Grafikkarten in erster Linie als Konkurrenz zur GeForce GTX 460. Die **Radeon HD 6850** soll mit einem Kampfprijs von 170 Euro die GeForce GTX 460 mit 768 MByte Videospeicher attackieren, die ab 160 Euro über den Ladentisch geht. Und die **Radeon HD 6870** das Preissegment bis 220 Euro aufmischen, wo derzeit die GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte dominiert. Im Wesentlichen hat AMD die Performance der DirectX-11-Funktion Tesse-

lation verbessert, die sich um den dynamischen Detailgrad von Objekten kümmert. Zudem lassen sich nun bis zu sechs statt drei Monitore an eine Grafikkarte anschließen; der HDMI-Eingang entspricht jetzt dem HDMI-1.4a-Standard und unterstützt damit auch 3D-Blu-rays. Beim Spielen in 3D setzt AMD weiter auf die Zusammenarbeit mit Drittherstellern, also auf die unausgereiften Passiv-Pol-Displays zum Beispiel von Zalman und IZ3D. Demnächst soll mit dem Viewsonic **V3D241wm-LED** aber der erste 120-Hz-TFT mit Shutter-Brille und Radeon-Unterstützung auf den Markt kommen. Vielleicht kann AMD dann Nvidia mit seinem 3D-System **3D Vision** Paroli bieten. Zum Test der neuen Radeon-Karten haben wir Hunderte von Benchmarks durchgeführt sowie Stromverbrauch und Lautstärke gemessen.

Spiele-Benchmarks (Alle Benchmarks finden Sie unter Quicklink: 7164 auf GameStar.de)

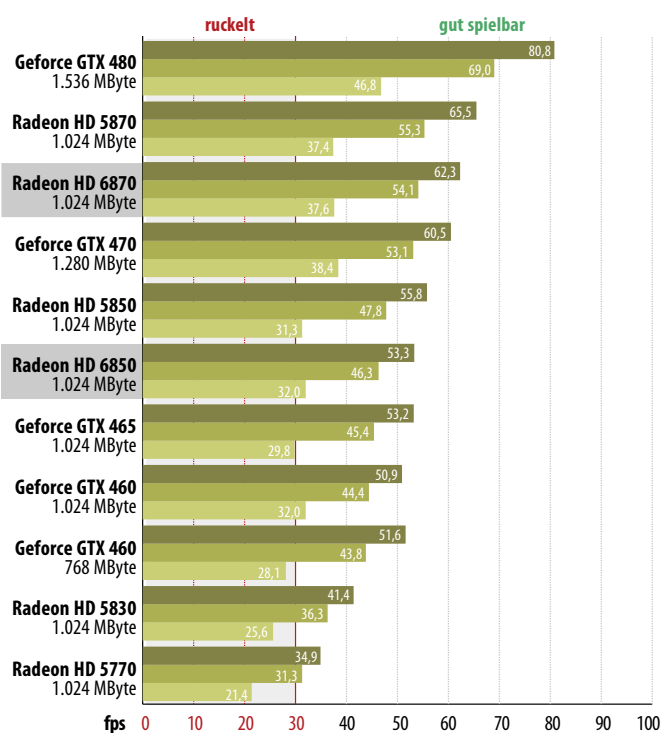
Performance-Rating Standard-Grafikeinstellungen

1680x1050 1920x1200 2560x1600



Performance-Rating Mittlere Einstellungen (4xAA/8xAF)

1680x1050 4xAA / 8xAF 1920x1200 4xAA / 8xAF 2560x1600 4xAA / 8xAF



Technisch basieren **Radeon HD 6870** und **Radeon HD 6850** auf dem »Barts«-Grafikprozessor, der wie der Vorgängerchip Cypress (Radeon HD 5800) im 40-nm-Prozess entsteht. Durch eine Umstrukturierung konnte AMD den Materialaufwand von rund 2,15 um 20 Prozent auf knapp 1,7 Milliarden Transistor-Schaltkreise reduzieren, was die Kosten senkt und zu einem niedrigeren Stromverbrauch führen sollte. In Kombination mit einem überarbeiteten Aufbau der chipinternen Zwischenspeicher und weiteren Effizienzsteigerungen konnte AMD die Zahl der Shader-Einheiten von 320 bei der HD 5870 auf 224 bei der **HD 6870** reduzieren, ohne allzu viel Leistung einzubüßen (erst der kommende HD-6900-Chip »Cayman« hat den eigentlich auch für Barts erwarteten komplett neuen Shader-Aufbau). Analog zu den Shader-Einheiten gibt's nur noch 56 statt 80 Textureinheiten. Außerdem hat AMD die Tessellator-Einheit

überarbeitet, die die Polygonzahl von Objekten dynamisch anpassen kann, um beispielsweise weit entfernte Gebäude ressourcensparend darzustellen, Gegner in unmittelbarer Umgebung aber umso detaillierter. Deren Leistung hinkten Nvidias GeForce-GTX-400-Chips bislang hinterher. Laut AMD steigt die Performance mit Tessellation von Radeon HD 5870 zur **HD 6870** um bis zu 100 Prozent. Allerdings wird der Leistungsvorteil in der Praxis geringer ausfallen, weil Tessellation neben Texturen, Shader-Programmen und einer Reihe anderer Faktoren nur ein einzelner Aspekt von 3D-Grafik ist. Im Tessellation-Benchmark Unigine **Heaven** erreicht die **Radeon HD 6870** in der Normal-Einstellung und einer Auflösung von 1920x1200 Pixeln jedenfalls 31,6 fps und damit 12 Prozent mehr als die ähnlich teure HD 5850 (28,2 fps). Die Radeon HD 5870 messen wir im Test mit 33,0 fps, und die GeForce GTX 460 mit 31,1 fps (1,0 GByte) be-

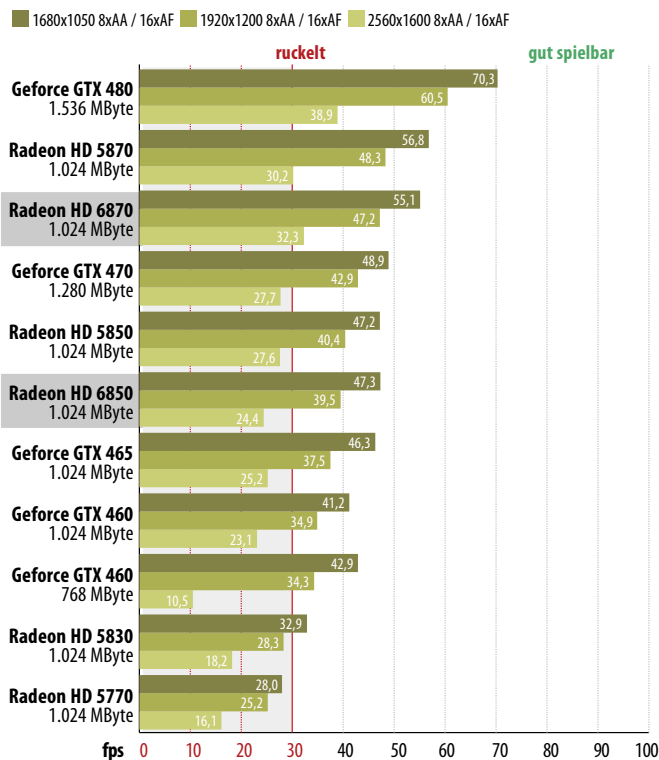
ziehungsweise 29,6 fps (768 MByte). Wegen ihrer gleich sieben Tessellatoren hängt die GeForce GTX 470 (270 Euro) die Radeon-Konkurrenz mit 40,5 fps deutlich ab. Zusätzlich zur höheren Effizienz hat AMD auch an der Bildqualität geschraubt. Der anisotrope Texturfilter arbeitet weiter unabhängig vom Winkel des Betrachters zu einem Objekt, die GeForce-Karten sparen sich die dafür fällige Rechenarbeit in manchen Winkeln. Sämtliche bisherigen »Qualitätsverschlimmerungen« des Texturfilters lassen sich nun im Treiber (wie bei Nvidia) endlich abschalten. Mit diesen Optimierungen waren mitunter hässliche Übergänge zwischen den einzelnen Detailstufen von Texturen zu erkennen. Die hochwertige Supersampling-Kantenglättung, die nicht nur Polygonkanten, sondern das gesamte Bild glättet, funktioniert jedoch erneut nur unter DirectX 9, während die GeForce-GTX-400-Karten das auch in DirectX 10 und 11 beherrschen. Im

Technische Daten

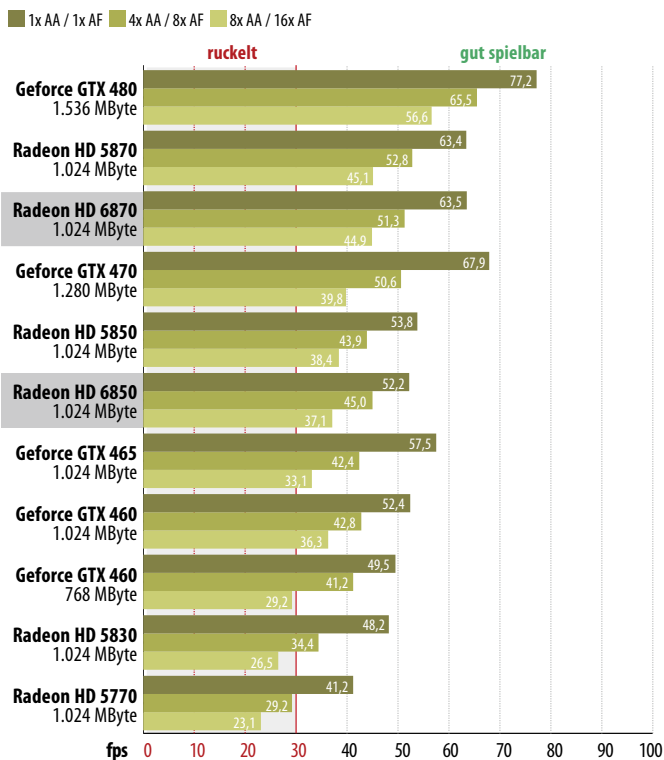
	Radeon HD 6870	Radeon HD 5870	Radeon HD 6850	Radeon HD 5850	Radeon HD 5770
Grafikchip (Fertigung)	Barts XT (40 nm)	Cypress XT (40 nm)	Barts Pro (40 nm)	Cypress XT (40 nm)	Juniper XT (40 nm)
Chiptakt	900 MHz	850 MHz	775 MHz	725 MHz	850 MHz
Shader-Einheiten	224 (5D)	320 (5D)	192 (5D)	288 (5D)	160 (5D)
Textur-Einheiten	56	80	48	72	40
GDDR5-Speicher	1.024 MByte	1.024 MByte	1.024 MByte	1.024 MByte	1.024 oder 512 MByte
Speichertakt (effektiv)	4.200 MHz	4.800 MHz	4.000 MHz	4.000 MHz	4.800 MHz
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	128 Bit
ROPs	32	32	32	32	16
Speicherbandbreite	134,4 GByte/s	153,6 GByte/s	128,0 GByte/s	128,0 GByte/s	76,8 GByte/s
Strom Vollast / Leerlauf	151 / 19 Watt	188 / 27 Watt	127 / 19 Watt	151 / 27 Watt	108 / 18 Watt
Preis	210 Euro	350 Euro	170 Euro	220 Euro	115 Euro

Spiele-Benchmarks

Performance Hohe Einstellungen (8xAA/16xAF)



Performance-Rating Insgesamt (Durchschnittswert)



Gegenzug hat AMD einen neuen Kantenglättungsmodus namens »Morphological Anti-Aliasing« eingebaut, der den Zweck von Supersampling erfüllen, aber bedeutend schneller sein soll. Das konnten wir aber nicht testen, da die passende Option im Treiber noch fehlte.

Weil wir mit viel mehr Benchmarks testen, als auf die Heftseiten passen, haben wir diesmal keine Balkendiagramme von konkreten Spielen abgedruckt. Dafür finden Sie jeweils die durchschnittliche Gesamtleistung, errechnet aus den Einzelergebnissen in **Battleforge**, **Crysis**, **Dirt 2**, **Far Cry 2** und **H.A.W.X.** in den verschiedenen Auflösungen und Qualitätseinstellungen. Auf diese Weise können Sie leichter erkennen, welche Karte Ihre beim Spielen bevorzugten Grafikeinstellungen am besten bewältigt. Alles in allem stellen die neuen AMD-Grafikkarten in unserem Prüfsystem, bestehend aus einem Intel Core i7 965 Extreme, dem Asus-Board **P6T6 WS Revolution**, 6,0 GByte DDR3-1600-

Speicher und Windows 7 Home Premium 64 Bit keine absoluten Benchmark-Rekorde auf – wohl aber in ihren Preissegmenten! Für lediglich 170 Euro liefert die **Radeon HD 6850** durchgehend die Spieleleistung der Geforce GTX 460 mit 1,0 GByte.

Ohne Kantenglättung liegt die Geforce oft an der Spitze, je höher aber Auflösung und Kantenglättungsstufe, desto mehr schiebt sich die Radeon vorbei. Endergebnis: 45,4 zu 44,8 fps für die **HD 6850**, de facto ein Unentschieden. Im Vergleich zur kleineren (und etwa gleich teuren) 768-MByte-Version arbeitet die **HD 6850** einen Vorsprung von durchschnittlich 15 Prozent heraus. Etwa in **Dirt 2** (1920x1200, maximale Details) macht das mit achtfacher Kantenglättung und 16fachen anisotropen Texturfilter den Unterschied zwischen einem ruckelnden und einem flüssigen Spielablauf aus (47,5 gegen 27,1 fps). Grundsätzlich spielen Sie mit der

768-MByte-GTX maximal bis 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung, bei höheren Einstellungen erreicht sie oftmals keine 30 fps. Die **HD 6850** bewältigt dagegen meist auch achtfache Kantenglättung in

Die HD 6850 ist eine ebenbürtige Alternative zur Geforce GTX 460 1,0 GByte.

1920x1200 oder vierfache in 2560x1600. Das sind auch die Einstellungen, in denen die **HD 6850** der Vorgängerin HD 5850 enteilte und sich so unterm Strich mit rund 10 Prozent absetzen kann.

So wie die **Radeon HD 6850** einen Hauch schneller rechnet als die HD 5850, so landet auch die **Radeon HD 6870** in unseren Benchmark-Tests knapp vor der Radeon HD 5870. Auch hier kommt die höhere Leistung in erster Linie durch die bessere Vorstellung mit achtfacher Kantenglättung zu Stande, wo die **HD 6870** mit im Schnitt 44,9 gegen 39,8 fps um 12 Prozent schneller arbeitet. Über alle Benchmarks hinweg liegen beide Karten mit 53,2 zu 52,8 weitgehend gleichauf. Entsprechend ist die nur 44,8 fps schnelle Geforce GTX 460 mit 1,0 GByte kein Gegner. Stattdessen orientiert sich die **HD 6870** in Richtung der derzeit rund 270 Euro teuren Geforce GTX 470. Deren Leistungsvorteil gegenüber der HD 5870 in den Tests mit achtfacher Kantenglättung kann die **HD 6870** mit 45,1 zu 44,9 fast exakt egalisieren. Damit können Sie jedes noch so anspruchsvolle Spiel in maximalen Details mit wunderbar feinen Kanten flüssig genie-

AMDs neue Grafikkarten sind kürzer und passen damit auch in enge Gehäuse. Von unten nach oben: Radeon HD 5870 (28 cm), Radeon HD 6870 (25 cm), Radeon HD 5850 (24 cm) und Radeon HD 6850 (23 cm).





Unentschieden

Daniel Visarius
Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

Ich für meinen Teil habe noch eine GeForce GTX 280 – eine DirectX-10-Grafikkarte. So richtig entscheiden, welche Platine deren Nachfolge antreten soll, kann ich mich momentan nicht. Rein von der Leistung brauche ich keinesfalls mehr als eine Radeon HD 6850 oder GeForce GTX 460. Und weil Letztere hörbar leiser ist, wird meine Wahl wohl auf sie fallen, obwohl ich nur mit der Radeon meine zwei PC-Monitore und meinen HD-Fernseher an eine einzige Karte anschließen könnte. So gibt der persönliche Geschmack den Ausschlag. Rekordverdächtig gut sind beide.

ßen. Zur **HD 6850** hat die **HD 6870** einen Puffer von gut 17 Prozent. Und im Vergleich zu AMDs alter Preis-Leistungs-Grafikkarte, der nur noch 120 Euro teuren HD 5770, ist die **Radeon HD 6870** praktisch doppelt so schnell. Die **HD 6850** rennt ihr immerhin um fast 70 Prozent davon.

Bei der Energieeffizienz und vor allem der Lautstärke hat Nvidia mit dem Referenzdesign der GeForce GTX 460 neue Maßstäbe aufgestellt. Wie schlagen sich hier **Radeon HD 6870** und **HD 6850**? Im Prinzip genauso gut oder schlecht wie Radeon HD 5870 und

Strom benötigt als die HD 5870 (304 und 148 Watt statt 318 und 141 Watt), zieht die **HD 6850** mehr Energie als die HD 5850 (273 und 151 Watt statt 265 und 136 Watt).

Auch bei unseren Temperaturmessungen gibt sich die **HD 6850** eine Blöße, was möglicherweise an fehlerhafter Hardware liegt: Mit 82 Grad unter Last und 53 Grad unter Windows wird sie deutlich heißer als die größere **HD 6870** mit sehr guten 76 und 35 Grad. Dieses Bild setzt sich bei der Lautstärke aber nicht fort: Die **HD 6870** liegt mit nicht wahrnehmbaren 1,0 Sone im Leerlauf gleichauf mit der HD 5870. Unter Last wird sie jedoch mit 2,7 Sone etwas lauter als die HD 5870 mit 2,4 Sone. In der Praxis mit Spiele-Sound übers Headset oder Lautsprecher merken Sie davon allerdings nichts. Zum Vergleich: Die bei der Leistung vergleichbare GeForce GTX 470 dreht mit 1,6 beziehungsweise 3,6 Sone erheblich lauter auf. Der Ventilator der **Radeon HD 6850** verhält sich genauso wie der der **HD 6870** und bleibt mit 1,0 Sone im Leerlauf angenehm ruhig. Unter Last läuft die Grafikkarte wie die größere Schwester mit noch akzeptablen 2,7 Sone. Empfindliche Ohren sind in dieser Leistungsklasse mit einer GeForce GTX 460 1,0 GByte aber besser bedient, die mit Nvidias Referenzlüfter selbst unter Last nur 1,3 Sone produziert.

Unterm Strich machen **Radeon HD 6870** und **HD 6850** einen gewaltigen Sprung gegenüber der älteren Mittelklasse-Radeon HD 5770. Beide lohnen sich aber nur für Besitzer langsamerer Karten als HD 5850, HD 5870 und GTX 460. Wer von einer DirectX-10-Grafikkarte wie der GeForce GTX 260

oder der Radeon HD 4870 auf DirectX 11 aufrüsten möchte, der hat im Preisbereich unter 200 Euro mit der **Radeon HD 6850** für 170 Euro jetzt eine echte Alternative zur GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte Speicher (180 Euro): Bei Bildqualität und Performance sind beide gleichwertig. Die Radeon kann statt zwei bis zu sechs Monitore ansteuern, ist aber längst nicht so leise wie die GTX 460, die mit Nvidias separat erhältlicher 3D-Brille **3D Vision** zudem die bessere 3D-Unterstützung bietet. Die 210 Euro teure **Radeon HD 6870** liefert praktisch die gleiche Leistung wie GeForce GTX 470 (270 Euro) und Radeon HD 5870 (mindestens 320 Euro) zu einem 50 bis 100 Euro niedrigeren Preis; der Lüfter ist ein ganzes Stück leiser als der der GeForce GTX 470.

Beide neuen AMD-Grafikkarten sollten bei Erscheinen dieses Heftes bereits verfügbar sein – allerdings zunächst erst einmal nur in kleinen Stückzahlen. Deshalb haben wir auch darauf verzichtet, die Platinen schon in unsere Selbstbau-PCs im Hardware-Schwerpunkt einzubauen. Wenn Sie aber eine der neuen Grafikkarten bekommen können, dann ersetzen Sie ganz einfach die Radeon HD 5850 durch die **HD 6850** und die HD 5870 durch die **HD 6870**. **DV**

PREIS 210 Euro HERSTELLER AMD

Grafikkarte
Radeon HD 6870

Grafikchip	Barts XT
GPU-/DDR-Takt	900 / 4.200 MHz
Video-RAM	1.024 MByte
RAM-Anbindung	256 Bit
DirectX-Version	11.0
Steckplatz	PCIe 16x

SPIELELEISTUNG

- so schnell wie Radeon HD 5870 und GeForce GTX 470
- bis zu 2560x1600 mit 4x AA flüssig
- gute Leistung mit 8x AA

38/40

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- winkelunabhängiger Texturfilter
- Optimierungen abschaltbar
- anisotroper Texturfilter flimmert dennoch minimal
- kein Supersampling in DX 10 & 11

19/20

TECHNIK

- DirectX 11
- Crossfire
- bis zu sechs TFs
- energieeffizienter als Radeon HD 5870

19/20

KÜHLSYSTEM

- unter Windows kaum wahrnehmbar
- unter Vollast aus dem Gehäuse nur leicht hörbar
- für Silent-PCs einen Tick zu laut

8/10

AUSSTATTUNG

- 1.024 MByte
- 2x DVI
- HDMI 1.4a
- 2x Mini-DP 1.2
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

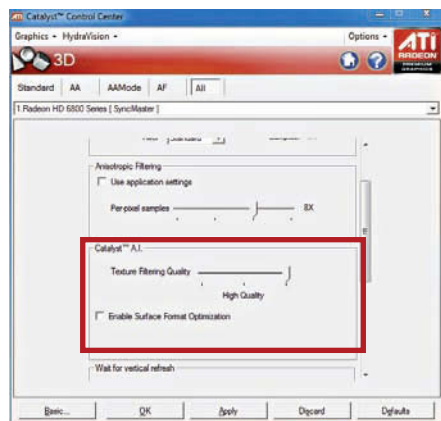
Genauso schnell wie die GeForce GTX 470, dazu preiswerter und leiser. Anders ausgedrückt: Die Radeon HD 6870 liefert genauso viel Leistung wie die Radeon HD 5870, nur für 100 Euro weniger. So bekommen Sie bei der HD 6870 mit Abstand am meisten Performance fürs Geld in der Preisklasse ab 200 Euro.

90

Preis/Leistung: Gut

Die Leistung mit feiner 8x-Kantenglättung hat AMD deutlich verbessert.

HD 5850. Zwar wurde die Stromaufnahme sowohl im Leerlauf unter Windows als auch im 3D-Betrieb etwas reduziert, aber die GTX 460 sieht hier mit 265 beziehungsweise 146 Watt trotzdem noch besser aus als die **HD 6850** mit 273 und 151 Watt (Messungen über das gesamte Testsystem). Allerdings scheinen unsere beiden Testexemplare der **HD 6850** etwas aus dem Rahmen zu fallen: Während die **Radeon HD 6870** weniger



Grafikfetischisten bekommen mit diesen Einstellungen **maximale Bildqualität** – genug Leistung haben HD 6870 und 6850 allemal.

PREIS 170 Euro HERSTELLER AMD

Grafikkarte
Radeon HD 6850

Grafikchip	Barts Pro
GPU-/DDR-Takt	775 / 4.000 MHz
Video-RAM	1.024 MByte
RAM-Anbindung	256 Bit
DirectX-Version	11.0
Steckplatz	PCIe 16x

SPIELELEISTUNG

- so schnell wie Radeon HD 5850 und GeForce GTX 460 1,0 GByte
- bis 2560x1600 mit 4x AA flüssig
- befriedigende Leistung mit 8x AA

36/40

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- winkelunabhängiger Texturfilter
- Optimierungen abschaltbar
- anisotroper Texturfilter flimmert dennoch minimal
- kein Supersampling in DX 10 & 11

19/20

TECHNIK

- DirectX 11
- Crossfire
- bis zu sechs TFs
- moderater Stromverbrauch
- Stromverbrauch unseres Testexemplars über HD 5850 und über den Angaben von AMD

19/20

KÜHLSYSTEM

- unter Windows kaum wahrnehmbar
- unter Vollast aus dem Gehäuse nur leicht hörbar
- für Silent-PCs einen Tick zu laut

8/10

AUSSTATTUNG

- 1.024 MByte
- 2x DVI
- HDMI 1.4a
- 2x Mini-DP 1.2
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Die Radeon HD 6850 ist eine der GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte Videospeicher ebenbürtige Grafikkarte. Beide haben ihre Vor- und Nachteile. Für die Radeon spricht AMDs Mehrschichttechnik Eyefinity, für die GeForce der leisere Lüfter sowie die Unterstützung von 3D Vision und PhysX-Effekten auf der Grafikkarte.

88

Preis/Leistung: Gut

Hail to the

Seit 14 Jahren gibt es kein großes Duke-Spiel mehr, dennoch gilt der Macho-Protz als einer der markantesten Spielcharaktere. Warum? Von Christian Schmidt

Im Jahr 1990 erhält Scott Miller in Garland, Texas Post aus Kalifornien. Das Paket kommt über die Datenleitung seines Modems hereingekrochen, mühsam tröpfeln die Bits aus der Leitung. Miller ist der Chef von Apogee Software, einer kleinen Klitsche, die simple Spiele als Shareware vertreibt, also durch Heft-Disketten und Mailboxen in aller Welt verteilt und dann hofft, dass Menschen ihn anschreiben und die Fortsetzungen kaufen. Was sein Modem da aus Kalifornien auf seinen Rechner saugt, ist der rohe Prototyp zu einem möglichen Spiel. Abgesendet hat ihn Todd Replogle, ein Programmierer, er hat bereits drei Spiele über Apogee veröffentlicht und arbeitet an seinem vierten. Als Miller den Prototypen startet, sieht er in einem blockigen 2D-Parcours eine krude Figur herumspringen, 32 Pixel hoch, 16 Farben. Miller ruft Replogle an: Ob er schon einen Namen für das Spiel habe? Vielleicht, sagt Replogle, so etwas wie »Metal Future«. Und für den Helden? Ja, antwortet Replogle: Duke Nukem.

Duke Nukem. Zwanzig Jahre später gehört jene Kunstfigur zu den bekanntesten, mit Sicherheit zu den berühmtesten Spielecharakteren auf dem PC. Immer noch, muss man sagen, denn im Grunde hat man seit 14 Jahren nichts Substanzielles mehr von ihr gehört. Im Grunde warten die Spieler seit mehr als einem Jahrzehnt auf seine Rückkehr. Duke Nukem, das ist: ein muskelbepackter Amerikaner mit blondem Bürs-

tenhaarschnitt. Ein Weltenretter, eine Ein-Mann-Armee, bis an die Zähne bewaffnet mit Geräten, deren Zweck es ist, Lebewesen in blutige Fleischklumpen zu verwandeln. Ein eitler, arroganter Krawall-Macho, ein Weiberheld, respektlos, derb, der Sätze sagt wie: »Dein Gesicht, dein Arsch – wo ist der Unterschied?« und Stripperinnen Dollarnoten zusteckt, damit sie ihre Brüste entblößen. Wie kann so ein Kerl zum Idol aufsteigen, das Zigtausende als einen ihrer liebsten Spielhelden beschreiben? Man kann das als Beleg dafür sehen, wie wenig kulturell Herausragendes das Medium Spiel bislang hervorgebracht haben muss, wenn ein Duke Nukem als großer Charakter gilt. Aber so einfach ist es nicht.

Als Todd Replogle und Scott Miller 1990 den Duke erfinden, ist der noch ein ziemlich blasier Actionheld. 2D-Jump&Runs wie die von Apogee halten sich nicht groß mit Handlung auf: Ein Guter (Duke) jagt einen Bösewicht (Dr. Proton), dazwischen stehen viele Roboter. Replogle ist Programmierer, kein Grafiker, also organisiert Miller Unterstützung: Zum Team stoßen Jim Norwood und George Broussard, sie definieren den Look des Duke. Blondes Haar, blaue Hose, rosa Tank Top. Das Hemd wird später rot, aber in jenen Tagen sind Gesicht und Arme des Helden noch orange, Rosa ergibt den besseren Kontrast.

Scott Miller und George Broussard werden die Spielewelt später mehr als ein Jahrzehnt lang mit der endlosen Entwicklung des Phantomspiels **Duke Nukem Forever** unterhalten. Zuvor aber, Anfang der 1990er, sind sie zunächst die Väter eines moderaten

Duke Nukem (1991): Duke Nukem wird als flacher Charakter geboren. Uhm, wir meinen: zweidimensional.



Duke Nukem 2 (1993): Die Fortsetzung bleibt ein Jump&Run, aber mit verbesserter Mechanik.

Duke Nukem 3D (1996): Der Ego-Shooter begründet die Popularität des Dukes und ist in Deutschland indiziert.



king, baby



Erfolgs. Der Duke tritt in zwei Spielen auf, **Duke Nukem** (1991) und **Duke Nukem 2** (1993), beides klassische 2D-Jump&Runs. Der kleinen Firma Apogee bescherten sie einen Zustrom an Bestellungen, die Programme erweisen sich als populär. Es sind Glückstreffer, denn Miller & Co arbeiten ohne Strategie, sie holen sich Hilfe hier und da. Einige der komplizierteren Assembler-Routinen im Quellcode von **Duke Nukem** stammen von John Carmack, dem Chefprogrammierer von id Software, Todd Replogle hatte ihn um Unterstützung gebeten. Bei **Duke Nukem 2** springt Tom Hall ein, der spätere Schöpfer des Rollenspiel-Klassikers **Anachronox**. Das zweite Duke-Spiel trägt schon die ersten Ausformungen des Charakters, vor allem das Absurd-alberne: Aus seiner Gefängniszelle sprengt sich Mr. Nukem mit Hilfe einer atomaren Zahnfüllung.

Der eigentliche Erweckungstag des ikonischen Spielesuperhelden Duke Nukem kommt aber erst 1996 mit seinem dritten Auftritt. Für **Duke Nukem 3D** mischen Miller und Broussard der Lebenswelt des Duke jene Elemente bei, die das Spiel so populär und gleichzeitig so problematisch machen: realitätsnahe Schauplätze, plumpen Sexismus und plastische Darstellung von Gewalt.

Duke Nukem 3D ist ein Ego-Shooter. Die sind damals, drei Jahre nach der Initialzündung durch **Doom**, das spannende, aufstrebende Genre, die Avantgarde der Branche. Die Spieler schreien nach Nachschub, in dieser Phase wir so gut wie jeder der wenigen erscheinenden Shooter-Titel ein Verkaufserfolg. In Ego-Shootern werden – das steckt schon im Namen – Feinde erschossen, wie

auch in vielen Jump&Runs. Aber durch den Wechsel des Blickwinkels wirkt die Konfrontation intensiver, persönlicher, und die Dreidimensionalität erinnert stärker an reale Umgebungen. Apogee, die mittlerweile unter dem Namen 3D Realms firmieren, halten diese Technologie wie geschaffen für ihren markigen Krieger Duke Nukem. Sie entfernen ihn aus den abstrakten Zukunftswelten der ersten beiden Teile und bauen ihm eine Kulisse aus Alltagsorten: ein Kino, ein Restaurant, eine U-Bahn-Station. Dort hinein setzen sie tierähnliche Außerirdische, großkalibrige Waffen und den Spieler.

Was dann passiert, das schildert der Bericht der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) so: »Um die pistolenbewehrten Tigerkatzen »umzunieten«, bedarf es mehr als eines Pistolenschusses [...]. Das Ableben gestaltet sich dennoch überaus effektiv: In einer auseinanderstrebenden blutigen Gewebemasse bleiben atomisierte Extremitäten, aber auch die Augäpfel unschwer erkennbar.« In einem Geheimraum entdecken die Prüfer »eine in Tang gewickelte, nackte Frau. Versucht man diese mittels der Leertaste zu »knacken«, so ist die akustische Aufforderung »Kill me!« vernehmbar. Folgt man dieser Aufforderung, wird die Amazone zu einem blutigen Fleischklumpen.« Am 25. Juli 1996 wird **Duke Nukem 3D** in Deutschland indiziert, da »der im unteren Bereich anzusiedelnde künstlerische Stellenwert des Computerspiels die extreme Jugendgefährdung nicht aufzuwiegen vermag« und dessen Inhalt »offenbar geeignet ist, Kinder und Jugendliche sozial-ethisch zu desorientieren«.

Scott Miller und George Broussard haben Duke Nukem zu einer Spielfigur ausdefiniert, die gewalttätig, anstößig und ordinär ist und, in Anlehnung an das Coolness-Ideal von Hollywood-Helden, überwiegend in Einzel-

Duke Nukem: Land of the Babes (2000): Duke Nukem macht Abstecher auf diverse Konsolen, hier zur Playstation.



Duke Nukem Advance (2002): Als Ego-Shooter gibt's Duke Nukem sogar auf dem Game Boy.



lern kommuniziert. »Hehehe, was für eine Schweinerei!«, kommentiert Duke zer-sprengte Leichen, Gegnern brüllt er »Stirb, du Hurensohn!« entgegen. Er kann pinkeln und tritt in Kothäufen, er besucht Sexshops und Stripclubs, wo auf Leinwänden laszive Videoschnipsel flimmern. Er stößt auf nackte, gefesselte Frauen, die einen anflehen, ihnen weh zu tun – noch fieser chauvinistisch geht's eigentlich nicht mehr. Duke Nukem ist eine Verdichtung plumper Macho-Klischees, feuchten Pubertärträumen entsprungen.

»Der Duke ist eben ein echter Kerl«, widerspricht George Broussard, »wir hatten John Wayne und Clint Eastwood im Kopf, als wir ihn schufen. Duke ist politisch unkorrekt und lässt sich nichts gefallen. Er hat ein großes Ego, aber das ist wohlverdient, und er besitzt einen Sinn für Gerechtigkeit. Er löst die Dinge auf seine Weise.« Und fügt hinzu: »Haben wir gewusst, dass wir eine Kontroverse lostreten und mehr Exemplare verkaufen würden? Aber hallo!«

Der Duke pinkelt auf Political Correctness.

Die Kontroverse überrollt **Duke Nukem 3D** auch im Heimatland USA. Im Wochentakt erscheinen kritische bis tobende Zeitungskolumnen; bei 3D Realms schneidet man sie aus und heftet sie an eine Mauer, die sie »Wand der Schande« nennen. 1997 findet eine Senatsanhörung zu gewalthaltigen Videospielen statt, die **Duke Nukem 3D** mit ausgelöst hat. »Diese Spiele sind kein harmloser Spaß, sondern digitales Gift«, sprüht der demokratische Senator Joseph Lieberman. In einigen Ländern und US-Ladenketten wie Wal-Mart werden nur zensierte Fassungen verkauft, andere Staaten wie Deutschland oder Brasilien setzen das Spiel wegen Jugendgefährdung auf den Index.

Einige der zahlreichen Anspielungen aus Duke Nukem 3D und die Kommentare, die Duke zur Szene abgibt.



»I ain't afraid of no Quake.«

»Looks like I have the conn.«

»Terminated!«

»We meet again, Dr. Jones!«

Er ist also ein kalkuliert provokanter Dampfbolzen, dieser Duke Nukem. Und dennoch liegt in diesem Spiel und in diesem Charakter die Wurzel für eine Popularität, die bis heute anhält. Natürlich konzentriert sich in diesem klar geschnittenen Actionhelden der Charme der Vereinfachung, dem manchmal schwer zu widerstehen ist, die klammheimliche Allmachtsfantasie und nicht zuletzt der Spaß am Tabubruch. Dass der Duke sich um Political Correctness fröhlich einen Dreck schert, dass er als eine Art großer Gleichmacher nach links wie nach rechts austeilte und all das sagt und tut, was im Alltag verpönt ist, hat ihm gerade im mitunter puritanisch-verklemmten Amerika Sympathiepunkte eingebracht. Brachialität kann auch subversiv sein. Gleichzeitig verkneift er sich den ätzenden Zynismus, der ähnlich agierende Spielfiguren wie etwa den »Postal Dude« (**Postal**) schwer zu ertragen macht.

Natürlich kopiert Duke Nukem letztendlich das Hollywood-Vorbild des kernigen Macho-Kämpfers von Schwarzenegger über Stallone bis Kurt Russell, zumal ein guter Teil seiner Sprüche ziemlich schamlos von Bruce Campbells Figur Ash aus den **Evil**

Dead-Filmen geklaut ist. Aber dabei kommt ihm zugute, dass dieser Typ Held in Computerspielen bis heute ziemlich selten geblieben ist. Die meisten Action-Protagonisten bleiben entweder blass bis anonym (siehe **Crysis** oder **Call of Duty**), oder sie sind von Haus aus vielschichtiger angelegt (etwa Sam Fisher aus **Splinter Cell**). Im Feld dazwischen steht Duke Nukem nach wie vor einigermaßen alleine, und wenn es doch mal Konkurrenten gibt wie etwa Sam Stone aus **Serious Sam**, dann sind sie Duke-Plagiate.

Dass eine Figur wie Duke Nukem über mehr als ein Jahrzehnt so erstaunlich populär und hoffnungsfroh erwartet bleiben konnte, das erzählt auch etwas über den Status Quo der Spielebranche. Denn viele Spieler verbinden mit dem Duke Eigenschaften, die sie seit langem vermissen: Humor und Originalität. Bei all seiner kruden Oberflächlichkeit war **Duke Nukem 3D** ein durchaus witziges Spiel, abseits der dümmlichen Kalauer des Helden, in einem Potpourri von popkulturellen Anspielungen. Da läuft auf einem Fernseher in einer Bar die Autoverfolgungsjagd von O.J. Simpson, da findet Duke die sterblichen Überreste von Indiana Jones oder Luke Skywalker, spaziert auf die Brücke der Enterprise und entdeckt in Chefbüros einen Geheimraum voller Alkohol, da steht Duke vor dem Gebäude von id Software, das rumpelnd in sich zusammenfällt, und kommentiert trocken: »I ain't afraid of no Quake!« Immer wieder überrascht **Duke Nukem 3D** seine Spieler mit originellen Nebensächlichkeiten (etwa wenn man auf einem Billardtisch tatsächlich alle Kugeln versenken kann) und Selbstparodie – in der dritten Episode des dreiteiligen Spiels besucht Duke das Filmset, auf dem offensichtlich die zweite Episode gedreht wurde. Wenn er »Hail to the King, Baby« röhrt, dann weiß man nicht so genau, ob er Elvis meint oder eher sich selbst.

Auch wenn **Duke Nukem 3D** beileibe kein Comedy-Spiel ist, so besitzt es doch einen



Duke Nukem: Manhattan Project (2002): Das bislang letzte PC-Spiel mit dem Duke ist ein ordentlicher Jump&Run-Ableger.

humoristischen Grundton, der sich meist in krassen Übersteigerungen, manchmal aber auch in satirischem Augenzwinkern ausdrückt. Damit steht das Spiel bis heute weitgehend allein. Die letzten stark humorgetragenen Shooter waren **No One Lives Forever 2** und **Serious Sam 2**, sie erschienen 2002 und 2005. Dazwischen kam nicht viel, worüber Actionspieler hätten lachen können (zumindest nicht beabsichtigt).

Wer die Popularität von Duke Nukem hinterfragt, der sollte zudem nicht außer Acht lassen, dass die Titel der Serie – bei aller Brutalität, bei aller Banalität – gute Spiele waren. Schon die beiden 2D-Episoden bereicherten ihren simplen Ablauf um taktische Kniffe; wer stumpf ballernd durch die kompakten Levels rann, der zerschoss auch Boni und heilende Coladosen, sprang in Feinde und verpasste versteckte Passagen. **Duke Nukem 3D** wiederum erweiterte das stumpfe »Nächster Raum, nächste Monstergruppe«-Modell aus **Doom** um Umgebungsrätsel mit beweglichen Passagen, um taktisch einsetzbare Bonusgegenstände wie einen Jetpack und um kuriose Waffen wie die berühmte Schrupfkanone, die vorsichtiger Vorgehensweisen erforderten. Sein gut austarierter Spielfluss und die verschachtelten Levels machten es über Jahre hinweg zu einem beliebten Multiplayer-Titel. Zur Faszinationskraft trug zumindest anfangs sicher auch die technische Klasse der Grafik-Engine »Build« bei. Deren

Programmierer Ken Silverman war 18 Jahre alt, als er ihr Grundgerüst legte.

Kurz nach **Duke Nukem 3D** begann schließlich jenes Verwirrspiel um den Nachfolger **Duke Nukem Forever**, das seinen Teil dazu beigetragen haben dürfte, die Figur Duke Nukem im Gedächtnis der Öffentlichkeit zu halten. Mehr als zwölf Jahre lang narrete 3D Realms unter Scott Miller und George Broussard die Spielewelt mit immer neuen Ankündigungen, Technologiewechsels und Versprechungen zu ihrem endlosen Projekt. Da war **Duke Nukem Forever** längst zu einem Running Gag geworden. Der Publisher Take 2 musste den Titel erst dem insolventen 3D-Realms-Team entwinden, bevor er jetzt eine reelle Chance auf Veröffentlichung hat.

Der Duke Nukem, der da zurückkehrt, tritt nach all der Zeit ein schweres Erbe an. Nein, er ist sicher kein bemerkenswerter Spielcharakter. In der Erwartungshaltung an ihn bündelt sich letztendlich eine Sehnsucht vor allem älterer Spieler, die mit der Gründerzeit der Shooter eine goldene Periode verbinden,

Der Shooter Duke Nukem 3D erntete viel Kritik für die sexistische Darstellung von Frauen.



in denen Spiele noch unorthodox, provokant, spontan und originell sein durften. »Für Duke Nukem 3D gab es kein Design-Dokument«, erinnert sich George Broussard, »wir haben reingenommen, was wir cool fanden, und wieder rausgeschmissen, was nicht

Der Duke steht für die Sehnsucht nach Originalität.






funktionierte. Dukes Sprüche, die Anspielungen, die Stripper, die Interaktivität, all das wurde in den letzten vier, fünf Monaten der Entwicklung eingebaut.« Duke Nukem steht für genau diese Art der Spontaneität. Es wird sich zeigen, ob sie noch zeitgemäß ist. **CS**

BLOOD BOWL[®]

LEGENDARY EDITION

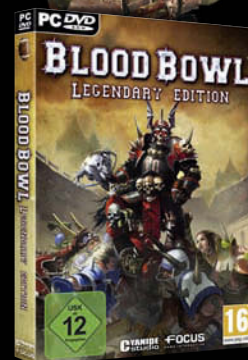
ERLEBE DIE SPEKTAKULÄRE BLOOD BOWL WELT IN DER LEGENDARY EDITION!



-  Inspiriert von der Warhammer Fantasy World, erwartet dich in Blood Bowl die ultimative Kombination aus gerissener Strategie und brutalem Sport!
-  Entdecke in der Legendary Edition insgesamt 20 spielbare Rassen mit 11 brandneuen Arten!
-  Erlebe den neuen, aufregenden Online Modus!
-  Kämpfe in Turnieren und Meisterschaften und erklimme die Spitze der offiziellen weltweiten Ranglisten!
-  Erstelle deine eigene private Online Liga und organisiere eigene Turniere!

WERDE ZUR LEGENDE!

WWW.BLOODBOWL-GAME.COM



Ab jetzt im Handel!



CYANIDE studio



GAMES WORKSHOP

FOCUS HOME INTERACTIVE

Duke Nukem

Wir haben den Duke gespielt und uns über seine unzeitgemäßen Schattenseiten geärgert. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2k Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte) Termin: 2011 Status: zu 80% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7041

Auf DVD: Preview-Video

Helmut Kohl war Bundeskanzler, die Spieler stiegen mit **Diablo** und **Dungeon Keeper** in Monsterhöhlen hinab, und in München wurde ein Magazin namens »GameStar« gegründet. Das war 1997. Im selben Jahr kündigte 3D Realms den Shooter **Duke Nukem Forever** an. Seitdem ist die Zeit nicht stehen geblieben, auch nicht in der Spielebranche. Zwar wird **Duke Nukem Forever** nach der Pleite von 3D

gestaubt wirkt. Wir haben sie in München erstmals angespielt – und berichten von den Schattenseiten des Duke.

Der Einstieg in **Duke Nukem Forever** ist durchaus nett inszeniert, in einem Football-Stadion bekämpfen wir gleich den ersten Bossgegner, einen riesigen Alien-Zyklop. Danach rasen wir im Monstertruck durch einen Canyon und liefern uns Schießereien mit randalierenden Warzenschwein-Renegaten, für Abwechslung ist also gesorgt. Allerdings stoßen wir immer wieder auf unflexible Skriptszenen. In den Katakomben des Stadions etwa verhindert eine unsichtbare Wand, dass wir einen Gang betreten. Sie löst sich erst auf, nachdem zwei Soldaten vorgestürmt sind. Später im Spiel müssen wir uns zwingend hinter ein stationäres MG klemmen, damit es weitergeht. Vorher rücken keine Gegner an. Schon klar, **Duke Nukem Forever** soll ein linearer Shooter werden. Eine derart starre

weiter auf Seite 28

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- starre Skriptszenen
- schwache KI

»Ein Shooter aus dem letzten Jahrzehnt.«

Realms seit Mitte 2009 von Gearbox (**Brothers in Arms**, **Borderlands**) weiterentwickelt, doch das täuscht nicht darüber hinweg, dass die Alien-Hatz in vielerlei Hinsicht an-

Der Bosskampf gegen den **Riesen-Zyklopen** ist nett inszeniert, erfordert aber keine besonderen Taktiken.



Forever

Wir haben den Duke gespielt und uns über die Rückkehr seiner alten Stärken gefreut. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2k Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)
Termin: 2011 Status: zu 80% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7041

Auf DVD: Preview-Video

Im **Monstertruck** rasen wir durch einen Canyon – eine schöne Abwechslung zu den Schießereien.

Die Vorschau-Version von **Duke Nukem Forever** beginnt dort, wo auch das fertige Spiel beginnen wird: auf dem Klo. Indem wir die Schusstaste drücken, lassen wir den Duke dort, mit Verlaub, eine Stange Wasser abstellen. So lange wir wollen. Aber wir haben ja nicht den ganzen Tag Zeit, als wir den Ego-Shooter in München erstmals anspielen. Also lassen wir die Taste los, was der Duke trocken quittiert: »This is taking forever. Time to get this big boy back into action.« Locker übersetzt: »Das dauert ja ewig. Wird Zeit, dass der große Junge wieder ran kann.« So beweist **Duke Nukem Forever** schon in den Anfangssekunden seinen Humor und seine Selbstironie. Denn auch die Entwicklung des Shooters hat ewig gedauert, 13 Jahre sind seit der Ankündigung vergangen. Wird Zeit, dass der große Junge wieder ran kann.

Nach dem Keramikmonsun erkunden wir die Katakomben eines Football-Stadions, in denen sich ein Trupp Erden-Marines auf den

weiter auf Seite 29

+ Stärken

- + derber Humor
- + atmosphärische Details
- + spielerische Abwechslung



Auf alten Bildern zu sehen: ein **Riesen-Raumschiff** (1), **Schweb Aliens** (2), eine **Lorenfahrt** (3) und ein **Schrumpf-Auto** (4).



Inszenierung wirkt dennoch unzeitgemäß, selbst das streng lineare **Modern Warfare 2** begrenzt seine Levels viel glaubwürdiger.

Grafisch macht der Duke einen ordentlichen Eindruck, reißt aber keine Bäume aus. Beim Stadionkampf gegen das Bossmonster rinnen zwar immerhin schicke Regentropfen über den Bildschirm, doch insbesondere die Monstertruck-Fahrt und die Warzenschweinschießerei hinterlassen keinen allzu spektakulären Eindruck. Das liegt vor allem an den unscharfen Umgebungstexturen, Wände und Felsen wirken aus der Nähe arg detailarm. Auch Effekte wie Explosionen inszeniert **Duke Nukem Forever** eher zurückhaltend als knallig-überzeichnet, obwohl das zum Szenario passen würde. Wir hoffen, dass Gearbox bis zum Verkaufsstart im nächsten Jahr noch an der Grafik schraubt.

Und an der Zerstörbarkeit der Umgebungen. Als wir eine Bretterwand mit unserem dreiläufigen Maschinengewehr und mit Rohrbomben bearbeiten, geschieht nämlich – nichts. Unsere Kugeln durchschlagen die dünne Barriere nicht einmal. Müssen sie allerdings auch nicht, weil die KI-Gegner sowieso selten in Deckung gehen, häufig bleiben sie einfach auf freiem Feld stehen. Zugegeben, außerirdische Warzenschweine müssen keine Intelligenzbestien sein, etwas mehr Herausforderung täte **Duke Nukem Forever** aber gut. Das gilt auch für den Bosskampf, der keinerlei Taktik erfordert. Wir kreisen einfach um den Zyklopen und decken ihn mit Raketen ein. Bleibt zu hoffen, dass der Duke im späteren Spielverlauf auf klügere Kontrahenten, anspruchsvollere Zwischengegner und – vor allem – viel Abwechslung trifft. Indizien dafür gibt es (siehe oben und rechts), offiziell bestätigt hat Gearbox aber noch nichts. **GR**

Große Pläne

Als der Entwickler 3D Realms im Mai 2009 pleite ging, gelangte eine Level-Tabelle an die Öffentlichkeit. Wir hoffen, dass Gearbox die Ideen umsetzt, denn das käme der Vielfalt von Duke Nukem Forever sehr zugute. Um nicht zu viel von der Handlung zu verraten, heben wir nur einige Details hervor.



Ist **Bombshell** eine dieser Damen?

2 Ein unscheinbarer Eintrag belegt, dass neben der Schrumpfkkanone eine weitere klassische Duke-Nukem-Waffe zurückkehren sollte: der Kältestrahl. Damit können Sie Ihre Gegner einfrieren, um sie dann zu Eisbrocken zu zertreten.

3 In diesem Level lenken Sie eine Schwebe-Plattform über den Rückstoß von Impulsstrahlern, während Sie gleichzeitig auf Gegner feuern. Hin und wieder steigen Sie ab und lösen Puzzles, in denen ein Kran und ein Gabelstapler eine Rolle spielen.

[illegible]

1 In diesem Abschnitt steuern Sie nicht den Duke selbst, sondern die Stripperin Bombshell, die noch dazu auf Miniaturgröße geschrumpft ist. Im Modellauto rasen Sie mit der Dame durch eine Militärbasis und weichen riesenhaften Ratten sowie Schweinepolizisten aus. Außerdem lauern tödliche Hindernisse wie Flammenwerfer und Fallgruben, die Bombshell tunlichst umgehen sollte. Wenn der Weg ganz blockiert ist, muss die Tanzmaus aussteigen und Rätsel lösen. Zum Beispiel polt sie Sicherungen um oder hüpft durch Müllpressen.



4 Gegen Spielende sollen Sie laut der Tabelle »Schwerkraft-Puzzles« lösen. Das klingt nach den Oben-Unten-Spielereien des Indianer-Shooters Prey, der ebenfalls von 3D Realms erdacht worden war.

Schon der **Hintergrund des Hauptmenüs** zeigt: Der Duke ist wieder ein wahrer Patriot.



Vielfalt ist Trumpf

Michael Graf
Redakteur
micha@gamstar.de

Ja, Duke Nukem Forever fühlt sich in vielerlei Hinsicht altmodisch an. Aber erstens bin ich froh, dass es überhaupt noch erscheint. Zweitens erwarte ich vom Duke eh keine großartige Innovation, sondern coole Sprüche, Babes und abgedrehte Action. Und all das gab's in der spielbaren Version zur Genüge. Nun hoffe ich, dass die Entwickler ihr Versprechen halten und die Schießerei schön abwechslungsreich gestalten. Dann erwartet uns mit Duke Nukem Forever zwar kein Meilenstein, wohl aber ein witzig-kurzweiliger Achterbahn-Shooter.

Potenzial: Sehr gut

Kampf gegen ein riesiges Zyklopen-Alien vorbereitet. Ihre »Taktik« haben die Jungs auf eine Tafel gekritzelt: Bunte Pfeile zeigen auf eine Krakelzeichnung des Bossmonsters. Wenn wir die Tafel benutzen, können wir eigene Linien dazu kritzeln. Das bringt spielerisch nichts, soll aber ein Beleg für die Interaktivität der Spielwelt sein: Der neue Entwickler Gearbox verspricht viele solcher Details. Wenn wir fertig gemalt haben, grübelt der daneben stehende Soldat: »Oh, äh, Duke ... Ich versteh' das jetzt nicht ... Aber es ist bestimmt ein Spitzenplan!«

Danach bekämpfen wir den Zyklopen, indem wir ihn mit dem Devastator beschießen, einem Doppel-Raketenwerfer. Schließlich geht das Bossmonster zu Boden. Wir drücken in einem Quicktime-Event die richtigen Tasten, um eine Leitung aus seinem Rücken zu reißen. Das Auge des Zyklopen rollt auf den Rasen, wir nehmen Anlauf, treten es über die Torstange – Sieg! Und ein schöner Einstieg ins Spiel, **Duke Nukem Forever** könnte auch weniger spektakulär beginnen als mit diesem Bosskampf. Zumal die Perspektive danach wechselt: Was wir gerade gespielt haben, war nur das offizielle

Duke Nukem-Spiel-im-Spiel, das der Duke zockt, während er sich in seiner Hotelsuite mit Zwillingen vergnügt. Eine der Damen fragt doppeldeutig: »Na, wie war's?« Antwort: »Das hat zwölf Jahre gedauert, es muss verdammt noch mal gut sein.«

Danach springen wir in ein späteres Kapitel, wo wir im Monstertruck durch einen Canyon rasen. Wir weichen Felsbrocken aus, überfahren Aliens und treten aufs Turbo-Gaspedal, um über Abgründe zu schanzen. Nach einer halben Minute geht dem Truck das Benzin aus, wir müssen zu Fuß weiter. Dabei stellen sich uns die serientypischen Schweine-Aliens in den Weg, denen wir mit abwechslungsreichen Schießprügeln einheizen. Etwa mit einer Railgun inklusive Zielfernrohr, einem dreiläufigen Maschinengewehr, der unvermeidlichen Schrotflinte sowie der klassischen **Duke Nukem**-Schruppkanone, mit der wir Gegner verkleinern und zertreten. Bei Beschluss sinkt der Ego-Balken des Dukes, der sich automatisch wieder auffüllt, wenn wir einige Sekunden lang in Deckung gehen. Alternativ trinken wir eine der Bierdosen, die im Level herumliegen, denn danach nimmt der Duke

kurzfristig weniger Schaden. Zum Abschluss klemmen wir uns hinter ein stationäres MG und feuern auf heranstürmende Aliens, bis uns eine Raumschiff-Bombe aus den Socken haut. Der Duke reckt seine Hand zum Himmel empor – und zeigt seinen Stinkefinger.

»Genau so muss ein Duke-Shooter aussehen.«

Danach endet die Demo, und sie hat zumindest angedeutet, wie humorvoll, aber auch abwechslungsreich **Duke Nukem Forever** ausfallen könnte: Die Katakomben-Kritzelei, der Bosskampf, der Monstertruck – all das lockert die Schießereien auf. Für das fertige Spiel verspricht Gearbox noch mehr Vielfalt, zum Beleg präsentieren die Entwickler einen Trailer, in dem der Duke gegen eine drei-brüstige Alien-Mama antritt. Außerdem wird es einen Multiplayer-Modus geben, zu dem Gearbox aber nur wenig verrät. Trotzdem schon mal nicht schlecht für ein Spiel, das auf dem Klo beginnt. **GR**

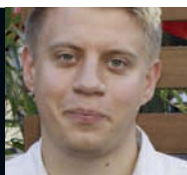
Wir haben drei Leser eingeladen, gemeinsam mit uns Duke Nukem Forever anzuspüren. Hier ihre Meinungen.



Hail to the king, baby!

Michael Polster (26),
Software Consultant

Die Spielweise und der Stil des »neuen« Duke sind gleich geblieben, nur die Technik hat sich der Zeit angepasst. Klar, der Duke kann grafisch nicht mit einem Crysis mithalten, allerdings macht die Atmosphäre diesen Umstand mehr als wett. Es spielt sich wie ein geradliniger Shooter fernab vom gängigen Modern Warfare-Stil. Fans der Dukes werden sich im neuesten Teil gleich heimisch fühlen. Denn Gearbox Software konzentriert sich auf die guten alten Tugenden, die den Duke ausmachen: Markige Sprüche, dicke Knarren, Babes und randalierende Warzenschweine.



Prima Ersteindruck

Thorsten Wolf (25),
Student

Die Demo macht auf mich einen prima ersten Eindruck. Die rasante Action und nicht zuletzt die Sprüche des Dukes rufen einem die Atmosphäre der Vorgänger wieder ins Gedächtnis. Gespannt bin ich noch auf die KI der verschiedenen Gegnerarten. In der spielbaren Vorführversion gab es nur stupide Schweine, und auch das Bossmonster erfordert keine besonderen Taktiken. Insgesamt bin ich mir dennoch sicher, dass Duke Nukem Forever bei den Fans der Reihe sehr gut ankommen wird. Vielleicht wird aus dem Running-Gag der letzten 13 Jahre doch noch ein Überraschungshit!



Lebt vom Duke-Flair

Christian Bölke (28),
Sozialversicherungsangestellter

Die Demo bot satten Sound und schön rockige Musik, so muss es sein. Auch das Herumfahren mit dem Monstertruck hat Spaß gemacht und ließ sich einwandfrei steuern. Außerdem fand ich die Gegner gar nicht so dumm, immerhin gehen sie bei Beschuss brav in Deckung. Das Spiel lebt ohnehin hauptsächlich vom Duke-Flair und seinen Sprüchen. Toll fand ich auch das »Field Goal« nach dem Bosskampf im Stadion. Ich hoffe zwar, dass Duke Nukem Forever ungeschnitten in Deutschland erscheinen wird, mache mir wegen der abtrennbaren Gliedmaßen aber keine großen Hoffnungen.

»Ich musste den Duke einfach kaufen.«

Der neue Chefentwickler Randy Pitchford erzählt, wie er zu Duke Nukem Forever kam. Und warum das Spiel so toll werden soll. Von Michael Graf

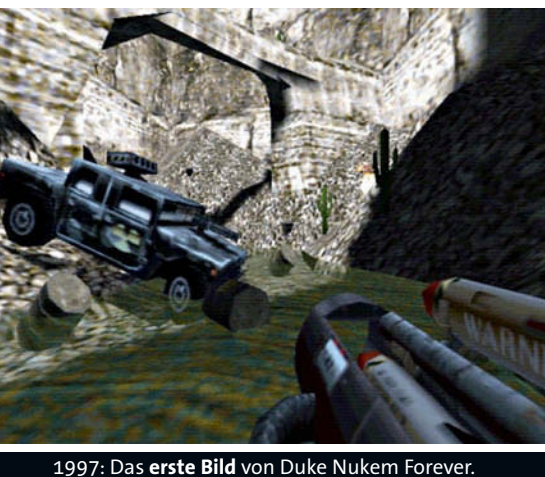


► **Randy, wie kannst du es mit deinem Gewissen vereinbaren, den schönsten Running Gag der Spielegeschichte zu ruinieren?**

◄ (lacht) Ich würde das so nicht sagen. Okay, lange Zeit war Duke Nukem Forever wie Bigfoot oder das Monster von Loch Ness: Man sah nur verwaschene Fotos und wusste gar nicht mehr, ob das Spiel wirklich existierte. Trotzdem habe ich mich genauso darauf gefreut wie viele andere Spieler. Und nun kann ich kaum noch erwarten, dass es endlich erscheint.

► **Zumal du es sogar selbst fertig entwickeln darfst. Wie hat Gearbox das geschafft?**

◄ Nun, 3D Realms und wir sind quasi Nachbarn, die Jungs sitzen in Garland nur ein paar Häuser weiter. Als sie dann im Mai 2009 schließen mussten, lag der Duke praktisch im Sterben. Und das konnte ich nicht zulassen!



1997: Das erste Bild von Duke Nukem Forever.

► **Weil du deine Entwicklerlaufbahn als Level-designer für das Plutonium Pak begonnen hast, ein Addon für Duke Nukem 3D?**

◄ Genau, ich verdanke Duke Nukem meine Karriere. Danach habe ich die Firma verlassen, bei Duke Nukem Forever war ich nur Beobachter. Das hat sich angefühlt, wie einem Zug in Zeitlupe beim Entgleisen zuzuschauen. Nichtsdestotrotz bin ich gut mit George Broussard, Scott Miller und den anderen Entwicklern befreundet. Außerdem haben wir gute Beziehungen zum Publisher 2k Games ...

► **... mit dem ihr ja bei eurem letzten Spiel Borderlands zusammengearbeitet habt.**

◄ Eben. Wir standen zwischen diesen zerstrittenen Parteien, die sich damals pausenlos gegenseitig verklagten. In dieser Position haben wir dann angeboten, das Risiko zu übernehmen und das Spiel fertig zu entwickeln, womit sowohl 3D Realms als auch 2k Games einverstanden waren. Das war Mitte 2009.

► **Da hat sicher Geld eine Rolle gespielt ...**

◄ Oh ja, Gearbox geht es finanziell bestens. In der Zeit, in der 3D Realms an Duke Nukem Forever gearbeitet hat, haben wir 15 Spiele veröffentlicht. Wir wissen, was wir tun. Also konnte ich Duke Nukem Forever problemlos kaufen. Verdammt, ich musste es einfach tun!

► **Sind ehemalige Mitarbeiter von 3D Realms an Duke Nukem Forever beteiligt?**

◄ Logisch, allen voran Alan Blum, der Duke Nukem Forever nach der Pleite von 3D Realms auf eigene Faust weiterentwickelt hat. Gemeinsam mit eigenen Kollegen arbeitete er zu

Hause an dem Spiel, um es am Leben zu erhalten. Er liebt diese Serie, weil er schon 1991 am allerersten Duke Nukem mitgearbeitet hat. Natürlich haben wir auch die anderen Designer übernommen, die den Duke ebenfalls nicht sterben lassen wollten. Insgesamt arbeiten derzeit über 70 Leute an dem Spiel.

► **Und was ist mit George Broussard und Scott Miller, den Vätern des Spiels?**

◄ Wir sind immer noch gut befreundet und treffen uns jede Woche zum Pokern.

► **Aber sie arbeiten nicht mehr mit.**

◄ Nein. Trotzdem sprechen wir noch viel über Duke Nukem Forever. George kann dieses Spiel nicht einfach aufgeben. Schließlich hat er alles hineingesteckt, was er hatte, er hat aus eigener Tasche rund 30 Millionen Dollar in Duke Nukem Forever investiert. Als 3D Realms pleite ging, sagte er zu mir: »Randy, das ist der traurigste Tag meines Lebens.« Ich freue mich, dass er uns zutraut, das Spiel fertig zu entwickeln.

► **In welchem Zustand war das Spiel, als ihr es übernommen habt?**

◄ Ich würde sagen, es war zu rund 50 Prozent fertig. Obwohl, nein, die Zahl wird dem Spiel nicht gerecht. Denn das Konzept, die Vision – all das, was Duke Nukem Forever ausmacht, war zu 100 Prozent bei 3D Realms entstanden.

► **Glaubst du, dass junge Spieler den Duke heutzutage überhaupt noch kennen?**

◄ Hoffentlich. Der Duke ist eine sehr beliebte Figur, auch bei jungen Leuten. Er ist zu einer Art Ikone geworden, vielleicht zum kultigsten

Action-Helden der gesamten Spielebranche. Der Duke hebt sich von all den bierernsten Helden ab durch seine überzogen-sarkastische Macho-Art. Der Duke ist eben witzig, aber auch cool.

► **Und er spricht. Das ist schon mehr, als Gordon Freeman jemals getan hat.**

◀ (lacht) Gordon Freeman ist ein toller Charakter. Übrigens: Half-Life hat einiges von Duke Nukem 3D übernommen, etwa die Sprengfallen – und sogar den generellen Spielablauf: Wie in Duke Nukem 3D wurden die Schusswechsel durch Puzzles aufgelockert. Dieses Erfolgsrezept wird auch Duke Nukem Forever erben ...

► **... obwohl es recht altmodisch wirkt. Schließlich gibt es sehr unflexible Skriptsequenzen, und auch die Grafik ist nicht wirklich topmodern.**

Das sollen die Spieler entscheiden. Ich finde die Grafik super, und auch spielerisch hat Duke Nukem Forever einiges zu bieten.

► **Welches Spielelement würdest du da besonders hervorheben?**

◀ Den Duke selbst natürlich, er ist einfach der King. Seine Persönlichkeit, seine Motive, all das ist absolut einzigartig.

► **Schade, wir hatten gedacht, du sagst: »Der Biertrink-Button«!**

◀ (lacht) Na ja, das gehört ja dazu. So etwas Absurdes und zugleich spielerisch Sinnvolles kann es nur beim Duke geben.

► **Vor Jahren hat George Broussard angekündigt, Duke Nukem Forever werde der »interaktivste Shooter aller Zeiten«. Wird er damit Recht behalten?**

◀ Kommt drauf an. Von allen großen Shootern dürfte es der interaktivste sein ...

► **Interaktiver als Half-Life 2? Mit seiner Gravity Gun und all ihren Möglichkeiten?**

◀ Definitiv! In Duke Nukem Forever kann man viel mehr mit der Umgebung anstellen. Man kann die Toilette benutzen, Flipper spielen, auf eine Tafel kritzeln und noch viel mehr. Es gibt sogar einen Kopierer, mit dem der Duke Abzüge seines Hinterteils anfertigt. Das könnte Gordon Freeman nicht!

► **Hast du trotzdem keine Angst, dass die Spieler nach 13 Jahren Entwicklungszeit viel zu hohe Erwartungen haben?**

◀ Ich fühle diesen Erwartungsdruck überhaupt nicht. Bei Gearbox mussten wir ja schon mit unserem allerersten Projekt Opposing Force in die Fußstapfen von Half-Life treten – und hatten Erfolg. Wenn ich dem Druck nun nachgeben würde, müsste ich ständig etwas an Duke Nukem Forever ändern und würde niemals fertig. So, wie das Spiel jetzt ist, wird es der Vision von 3D Realms absolut gerecht.

»Das war, wie einem Zug beim Entgleisen zuzuschauen.«

► **Und was ist mit dem Multiplayer-Modus? Wir haben von einer Variante namens »Capture the Chick« gehört ...**

◀ (lacht) Wo habt ihr das denn her?

► **Das hat uns 3D Realms 2001 erzählt.**

◀ Na gut, dazu kann ich noch nichts sagen. Aber es wird natürlich Multiplayer-Schießereien geben, die waren ja schon in Duke Nukem 3D ausgesprochen beliebt. Auch in Duke Nukem Forever wird man online gehen und seine Gegner schrumpfen oder einfrieren können. Und ich kann auch schon bestätigen, dass es unterschiedliche Modi geben wird.

► **Plant ihr auch DLCs?**

◀ Nun, zu Borderlands haben wir ja schon vier DLCs veröffentlicht. Aber das war im Vorfeld nicht geplant. Wir haben uns erst entschlossen, die Mini-Addons zu entwickeln, als das Spiel schon fast fertig war. Genauso werden

wir bei Duke Nukem Forever vorgehen, noch ist überhaupt nichts entschieden.

► **Was uns zur Frage bringt, die schon seit 13 Jahren gestellt wird: Wann erscheint Duke Nukem Forever? Und wag es bloß nicht, jetzt »When it's done« zu sagen.**

◀ (lacht) Nein, keine Angst ... Wobei, »When it's done« ist gar keine schlechte Antwort, wenn man schon weiß, dass das Spiel irgendwann fertig sein wird. Ungünstig war nur, dass 3D Realms das nicht wusste. Wir sind nun aber schon beim Feintuning, deshalb kann ich sagen: Duke Nukem Forever erscheint ganz sicher 2011 für den PC, die Xbox 360 und die Playstation 3. Und es wird toll! Ich werde in den Laden gehen, um es zu kaufen!

► **Ihr habt also nicht vor, noch mal die Grafik-Engine zu wechseln? Momentan verwendet ihr ja ein selbstgebautes Grafikgerüst. Wie wär's stattdessen mit ... mal überlegen ... Cel Shading?**

◀ (lacht) Keine schlechte Idee, das wäre was! Aber wir lassen's vielleicht doch lieber, die Grafik ist

wunderbar so, wie sie ist. Und natürlich werden wir sie an die jeweilige Plattform anpassen. Auf dem PC werden wir generell eine höhere Textur-Auflösung und DirectX 11 unterstützen. Und vielleicht nutzen wir sogar 3D-Monitore. Das möchte ich nicht ausschließen.

► **Möchtest du uns zum Abschluss noch deinen absoluten Lieblingsspruch aus Duke Nukem Forever verraten?**

◀ Hm, da gibt's so viele. (überlegt) Okay, wie wär's damit: Wenn der Duke Flipper spielt und verliert, grummelt er: »I've got balls of fail!« Das ist eine schöne Variante des Klassikers »I've got balls of steel!« aus dem Vorgänger.

► **Aber es klingt so negativ als Satzfuss ...**

◀ Stimmt, dann sage ich vielleicht doch lieber: »Hail to the king, baby!«

► **Randy, vielen Dank für das Gespräch.**

Randys Meilensteine



Half-Life: Opposing Force (1999)

In der mustergültigen, umfangreichen Erweiterung steuern Sie nicht Gordon Freeman, sondern einen Soldaten. Ansonsten bewahrt das Addon aber das bewährt-scurrile Half-Life-Spielgefühl und bereichert es sogar um neue Waffen.



Halo (2003)

Natürlich hat nicht Randy Pitchfords Firma Gearbox den Ringwelt-Shooter entwickelt, sondern Bungie. Allerdings haben Randy & Co. Halo – mit zwei Jahren Verspätung – für den PC umgesetzt, wofür sie einen komplett neuen Netzwerk-Code schreiben mussten.



Brothers in Arms: Hell's Highway (2008)

Der beste Teil der Taktik-Shooter-Trilogie (GameStar-Wertungsschnitt: 83 Punkte) bietet nicht nur spannende Weltkriegs-Feuergefechte, sondern erstmals auch eine mitreißende Handlung mit glaubwürdigen Charakteren.



Borderlands (2009)

Im ordentlichen Mischling aus Shooter und Action-Rollenspiel schießen Sie sich durch Gegnerhorden, verbessern Ihre Talente und erbeuten Waffen. Das wird allerdings irgendwann eintönig – kein Wunder, dass Gearbox bereits vier DLC-Addons nachgereicht hat.



Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	2011
	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	2011
NEU	Apache: Air Assault	Flugsimulation	Gaijin	–	–	19. November 2010
UPDATE	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/10, 12/10	Sehr gut	1. Quartal 2011
UPDATE	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10	–	3. Quartal 2011
	Battlefield: BC 2: Vietnam	Shooter-Addon	Dice	11/10	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
	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, 11/10	Sehr gut	9. November 2010
NEU	Company of Heroes Online	Echtzeit-Taktik	Relic	–	–	4. Quartal 2010
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10	–	25. März 2011
UPDATE	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2012
	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10, 08/10	–	28. Januar 2011
NEU	Defense of the Ancients 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10, 10/10	–	1. Quartal 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/08, 12/08, 11/09, 11/10	Sehr gut	2012
	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
UPDATE	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	01/00, 07/01, 07/09, 12/10	Sehr gut	2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	–	–	2011
UPDATE	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	1. Quartal 2011
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	–	–	2011
	Firefall	Online-Rollenspiel	Red 5 Studio	–	–	2. Quartal 2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Gray Matter	Adventure	Wizarbox	–	–	12. November 2010
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10	–	2011
UPDATE	H.A.W.X. 2	Actionspiel	Ubisoft Bucharest	–	–	12. November 2010
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10	–	2011
	Homefront	Ego-Shooter	Kaos Studios	08/10	–	März 2011
	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	–	2011
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2011
	Might and Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10	–	1. Quartal 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	1. Quartal 2011
UPDATE	Nail'd	Rennspiel	Techland	–	–	Dezember 2010
UPDATE	Need for Speed: Hot Pursuit	Rennspiel	Criterion	08/10, 12/10	Sehr gut	18. November 2010
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10	–	2011
	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10	–	2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	15. September 2011
	Shogun 2: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	08/10, 11/10	–	1. Quartal 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	–	–	29. 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
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Eden Games	06/10	Sehr gut	1. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10, 10/10	–	März 2011
UPDATE	Two Worlds 2	Rollenspiel	Reality Pump	03/10, 09/10, 12/10	Sehr gut	9. November 2010
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	3. Quartal 2011
UPDATE	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09, 09/10	Ausgezeichnet	7. Dezember 2010

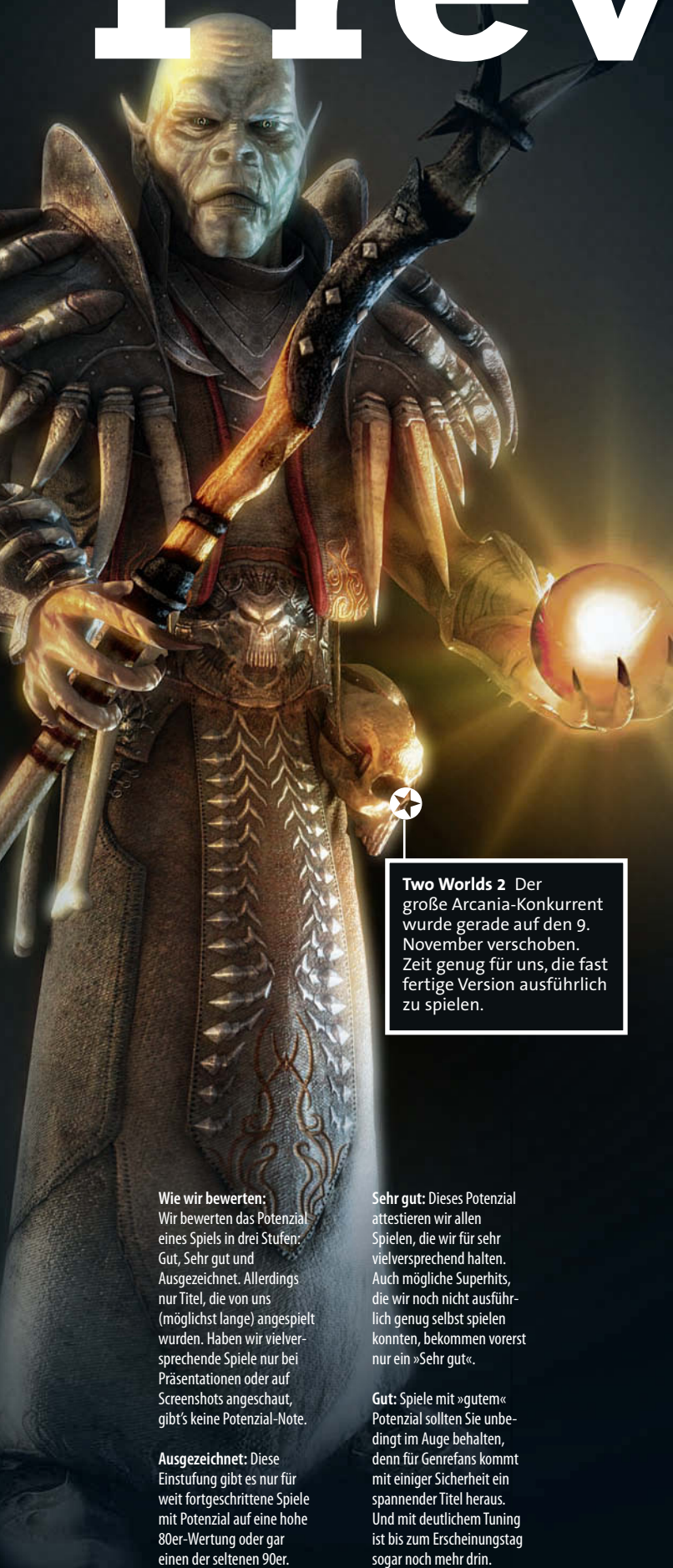
NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

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



Two Worlds 2 Der große Arcania-Konkurrent wurde gerade auf den 9. November verschoben. Zeit genug für uns, die fast fertige Version ausführlich zu spielen.

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 November

Battle vs. Chess	Topware	04.11.2010
Call of Duty: Black Ops	Activision	09.11.2010
Two Worlds 2	Topware	09.11.2010
Gray Matter	Dtp	12.11.2010
H.A.W.X. 2	Ubisoft	12.11.2010
Apache: Air Assault	Activision	18.11.2010
Harry Potter und die Heiligtümer ...	Electronic Arts	18.11.2010
Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	18.11.2010
Trapped Dead	Headup	25.11.2010
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	Dtp	26.11.2010
Wintersports 2011	Dtp	26.11.2010
Cities XL 2011	Dtp	November
James Bond 007: Blood Stone	Activision	November

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Call of Duty: Black Ops	↑	6
3	Deus Ex: Human Revolution	↑	4
4	Crysis 2	↓	3
5	World of Warcraft: Cataclysm	—	5
6	Mass Effect 3	↑	13
7	Dragon Age 2	↑	11
8	Battlefield 3	↑	10
9	The Witcher 2: Assassins of Kings	↓	7
10	Batman: Arkham City	↑	15
11	Half-Life 2: Episode 3	↑	14
12	Battlefield: Bad Company 2: Vietnam	↑	19
13	Assassin's Creed: Brotherhood	↑	16
14	Assassin's Creed 3	↑	—
15	Star Wars: The Old Republic	↓	9
16	Duke Nukem Forever	↑	24
17	Guild Wars 2	↓	8
18	Dead Space 2	↑	20
19	Fable 3	↑	—
20	Need for Speed: Hot Pursuit	↑	25
21	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—
22	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	17
23	Max Payne 3	↑	—
24	Two Worlds 2	↑	—
25	Portal 2	↓	18

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/10

Nicht nur Show:
Hubschrauber unterstützen die
Polizei bei der Jagd nach den Rasern

⊕ Stärken

- + tolles Geschwindigkeitsgefühl
- + packende Verfolgungsjagden
- + edler Fuhrpark

⊖ Schwächen

- nur wenige Rennmodi
- dünnes Tuning

Artwork vs. Spielgrafik:
Der Detailgrad der Autos ist auch
im Spiel so hoch wie auf diesem
Bild. Die Lichteffekte sind indes auf
dieser Aufnahme geschönt.

Need for Speed Hot Pursuit

Mit Vollgas auf den Genre-Thron? Die Neuauflage von Hot Pursuit hat die Pferdestärken, seinem großen Vorbild alle Ehre zu machen. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Criterion Games (Burnout Paradise, GS 03/09: 87 Punkte)**
Termin: **18.11.2010** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7057

Auf DVD: Preview-Video

N

euauflagen haben keinen leichten Stand, schließlich müssen Sie sich mit dem Original messen.

Mit Freudentränen in den Augen erinnern wir uns an **Need for Speed: Hot Pursuit** (1999) mit seinen exotischen Strecken, edlen Luxuskarossen und den rasanten Verfolgungsjagden gegen die Polizei.

ein Remake dieses grandiosen Klassikers. Doch wie viel **Hot Pursuit** steckt überhaupt im neuen **Need for Speed**? Und kann es die hohen Erwartungen der Fans erfüllen? Wir haben die fast fertige Preview-Version in der Redaktion gespielt und sagen: Es kann!

Wir verlieren keine Zeit und schwingen uns gleich nach dem Start des Spiels hinter das Lenkrad eines Polizeiwagens. Oder besser: eines Polizeisuperwagens. Denn **Need for Speed: Hot Pursuit** kleckert nicht, sondern klotzt mit sündteuren Edelkarossen der Marke »Feuchter Traum eines jeden Autofans«, vom Lamborghini Gallardo über die Dodge Viper SRT 10 und den Mercedes SLS (natürlich in der AMG-Ausführung) bis hin zum nagelneuen Porsche Panamera Turbo. Die von vielen Rennspielen

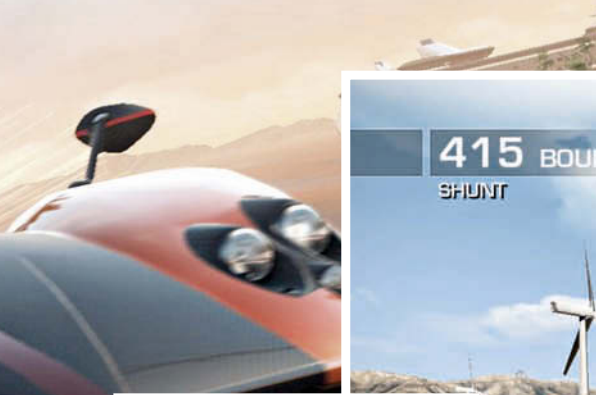
zum Karrierestart vorgesetzten Einstiegsmodelle, also all die Golfs, A3s und Méganes dieser Welt, bleiben in der Garage. Bei einem derart noblen und aufpolierten Fuhrpark stört es dann auch kaum, dass das optische Tuning **Need for Speed**-untypisch mau ausfällt; lediglich die Lackfarbe dürfen wir verändern. James Bonds aktueller Dienstwagen, der Aston Martin DB-S, würde mit aufgeschraubtem Heckspoiler aber ohnehin dämlich aussehen.

Zeit, endlich Gas zu geben. Und das meinen wir wörtlich, denn **Need for Speed: Hot Pursuit** hängt aktuelle Action-Rennspiele wie **Blur** und **Split/Second** in Sachen Geschwindigkeitsgefühl mühelos ab. Erfreulich dabei: Selbst mit 300 Sachen behalten wir stets die Kontrolle über die Superboliden. Drifts lassen sich punktgenau einsetzen, und die Rüttelleffekte sorgen für ausreichend Feed-

All die Golfs, A3s und Méganes bleiben in der Garage.

Bis dahin (und auch lange danach) hatte kein Rennspiel so gepackt, so motiviert, so für Schadenfreude gesorgt wie der dritte Teil der mittlerweile ehrwürdigen Raser-Serie. Mitte November bringt Electronic Arts

den Autofans«, vom Lamborghini Gallardo über die Dodge Viper SRT 10 und den Mercedes SLS (natürlich in der AMG-Ausführung) bis hin zum nagelneuen Porsche Panamera Turbo. Die von vielen Rennspielen



Aus dem Weg, ich bin Raser! In den rasanten **Verfolgungsjagden** mit der Polizei werden keine Gefangenen gemacht. Entsprechend brachial geht es auf der Straße zu. (1680x1050, volle Details)

Verhaftung auf Hot-Pursuit-Art: Nur wenn wir die Autos **kaputt rammen**, gilt der Verdächtige als geschnappt.



schüsse Erfahrungspunkte, steigen im Rang auf und schalten so Upgrades frei. Stufe 2 der Straßensperre etwa besteht aus massiven Muscle Cars, die selbst derbe Rammattacken mühelos wegstecken.

Die Action stimmt also, aber was ist mit der Spielwelt? Unsere größte Befürchtung, der Entwickler Criterion Games würde seinen Fehler aus **Burnout Paradise** wiederholen und die Strecken weitgehend gleich aussehen lassen, können wir nach unseren Testrunden getrost vergessen. **Hot Pursuit** bietet trotz seiner zusammenhängenden Welt eine enorme Bandbreite unterschiedlicher Szenarien, von dichten, kanadisch anmutenden Wäldern über weitläufige Wüsten und Canyons nebst reißenden Gebirgsflüssen bis hin zu verschneiten Steilhängen in gefühlt 2.000 Höhenmetern. Noch mehr Abwechslung bringt das dynamische Wetter- und Tageszeitsystem, das bisweilen sogar während eines Rennens für rasant wechselnde Verhältnisse sorgt. Bei der Gestaltung der Spielwelt hat sich Criterion übri-

back. Das Fahrverhalten ist konsequent auf Action getrimmt. Vergessen Sie also Windschatten, unterschiedliche Fahrbahnbeläge und ABS; stattdessen setzt **Hot Pursuit** auf zugänglichen sowie unkomplizierten Raser-spaß. Ganz kopflos dürfen wir dennoch nicht drauflos heizen. Denn auf der Straße haben wir es nicht nur mit (lahmen bis blinden) Berufspendlern zu tun, sondern auch mit aggressiven KI-Kontrahenten. Die kennen kein Pardon, schubsen und rammen und drücken uns gerne mal an den nächsten besten Brückenpfeiler oder in den Gegenverkehr. So geht's ja nicht! Wir schalten die Sirene ein ...

Um die Straßenrauds zu stoppen, müssen wir deren Autos zu Altmetall verarbeiten, was das Spiel mit derart brachialen Unfällen in Szene setzt, dass wir aus der Schadenfreude gar nicht mehr herauskommen. Damit die Cops überhaupt zu den Rasern aufschließen können, setzen sie diverse Waffen ein (siehe Kasten). Allzu übereilt auf die Feuertaste zu hämmern, hilft allerdings nicht, denn Nagelbretter, Straßensperren

und EMP-Bomben gibt's nur in begrenzter Stückzahl und müssen zudem nach jedem Einsatz aufgeladen werden. Es gilt also stets abzuwägen, wann wir auf den Feuereknopf drücken und wann nicht. Außerdem gibt's für jede Attacke ein probates Gegenmittel. Wer etwa einen Raser ins EMP-Fadenkreuz zu nehmen versucht, der wird eventuell durch einen Signalflicker gestört. Und das gezielte Durchfahren einer Straßensperre findet ein jähes Ende, wenn direkt dahinter ein Nagelbrett Reifen zu Gummikonfetti verarbeitet. Der Clou: Ähnlich wie in **Need for Speed: Shift** sammeln wir durch Erfolge und Ab-



Das optische **Schadensmodell** ist so spektakulär wie in **Burnout Paradise**.



Die **Spielwelt** bietet eine Vielzahl sofort verfügbarer Rennen.

Sündteure **Sportkarossen** dürfen Sie von Beginn an fahren.

gens Unterstützung von Dice (**Battlefield**) geholt. Die Jungs leisteten ganze Arbeit und pflanzen jede Menge Sehenswürdigkeiten wie Satellitenanlagen, gewaltige Brücken oder noch gewaltigere Wasserfälle in die organischen und durch die enorme Weitsicht sehr eindrucksvollen Landschaften. Ganz frei befahren dürfen wir die allerdings nicht; wie im Original sind die Strecken abgesperrt, bieten aber dennoch raffinierte Abkürzungen. In Verfolgungsjagden steht es uns indes frei, auch mal einen 180-Grad-Dreher hinzulegen und kurzerhand umzudrehen, um die Verfolger abzuschütteln.

Need for Speed: Hot Pursuit bietet neben den sehr spaßigen Hochgeschwindigkeits-Rennen auch ein interessantes Online-System, Autolog genannt, das stark an soziale Netzwerke wie Facebook erinnert. Das Programm enthält einen Chat, erlaubt, Statusmeldungen und Fotos zu veröffentlichen, und berichtet regelmäßig in übersichtlichen Menüs darüber, was die eigenen Freunde gerade so treiben. Zwar hat das Autolog in unserer Preview-Version noch gefehlt, wir konnten also nicht überprüfen, ob und wie es funktioniert. Im fertigen Spiel soll **Hot Pursuit** aber dank dieses Systems sogar die

eigenen Rennerfolge analysieren und daraus zufallsgenerierte Herausforderungen erstellen, in denen Sie sich mit Ihren Freunden messen können. Wenn das funktioniert, flüssige Online-Turniere ermöglicht und genügend Variation in die Zufallsrennen bringt, könnte das den Wiederspielwert von **Need for Speed: Hot Pursuit** stark erhöhen. Mehr als ohnehin schon, denn bereits die Verfolgungsjagden mit der Polizei machen so viel Spaß wie ... ja genau, wie seit dem Original-**Hot Pursuit** von 1999. Und ein größeres Kompliment können wir einer Actionraserei kaum machen. **DM**

Das Gesetz der Straße



Das **Nagelbrett** ist ideal, um Verfolger abzuschütteln. Wer drüber fährt, der verliert wertvolle Sekunden.

Straßensperren halten gleich mehrere Verdächtige auf, bieten aber immer eine kleine Lücke zum hindurchschlüpfen.



EMP-Beschuss bremst den gegnerischen Wagen und beschädigt ihn stark. Einziges Gegenmittel: der Signalblocker.

Hubschrauber unterstützen die Polizei mit Nagelbrettern, die sie direkt vor den Rasern auf der Straße abwerfen.



Straßensperre voraus, und dann werden wir auch noch mit einer EMP-Bombe beschossen (rotes Fadenkreuz). Ob wir trotzdem entkommen? Dumme Frage, na klar!



Gib Gummi!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Das neue **Need for Speed** ist auf dem besten Weg, eine mehr als würdige Neuauflage des großartigen **Hot Pursuit** von 1999 zu werden. Das Geschwindigkeitsgefühl ist enorm, das Spiel sieht zum Anbeißen gut aus, die Waffen-Upgrades motivieren und die brachialen Verfolgungsjagden dürften vor allem online für jede Menge Schadenfreude sorgen. Ob das Online-System funktioniert, bleibt natürlich noch abzuwarten. Doch genau das auszuprobieren, darauf freue ich mich schon jetzt tierisch.

Potenzial: Sehr gut

Mit dem verbesserten **Greifhaken** schwingt Batman sich in die Luft, um anschließend auf seine Feinde herabzustürzen

Batman Arkham City

Arkham City, ein gesetzloses Paradies für wahnsinnige Mörder.

Die Freaks haben nur ein Problem in ihrem verdrehten Utopia: Batman! Von Daniel Abel

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Rocksteady**
Termin: **3. Quartal 2011** Status: **zu 60% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6989

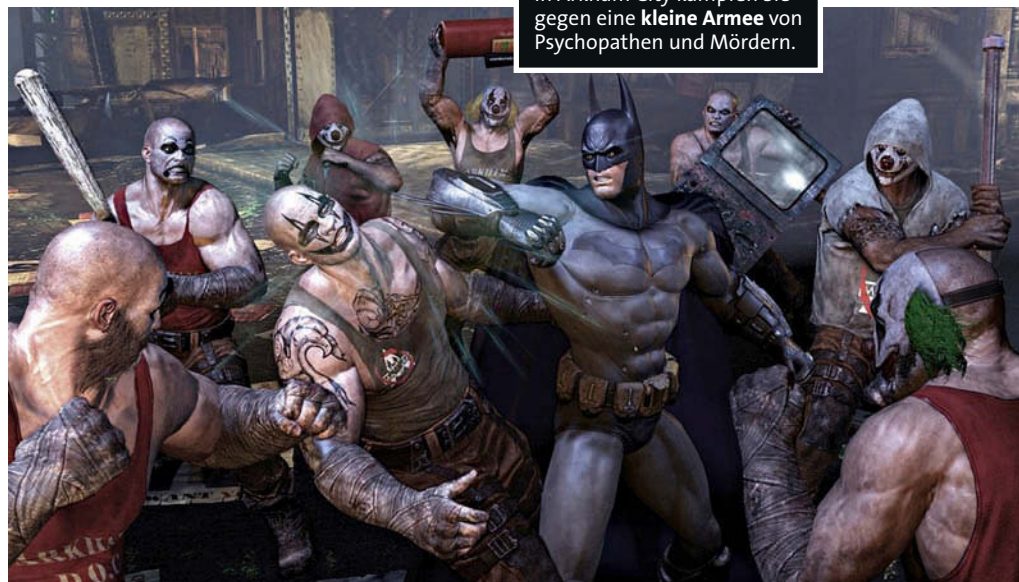
Der Joker blickt auf ein Bild der Zerstörung. Kinder des Chaos in Kostümen und Schminke hetzen über Leichen, lassen brennende Autotowers zurück und verschwinden in zuckenden Schatten. Ein Schrei zerfetzt die verregnete Nacht und der Joker – ganz schadenfroh – kichert und lacht ...

Die Handlung von **Batman: Arkham City** setzt ein Jahr nach dem Finale von Arkham Asylum an. »Wir wollen alles übertreffen, was wir mit dem Vorgänger erreicht haben«, sagt der verantwortliche Gamedirector, Sef-ton Hill, in einem Interview. Das wird nicht einfach, denn **Arkham Asylum** ist eine der besten, wenn nicht die beste Spielumsetzung eines Comic-Abenteuers. Was er unter »übertreffen« versteht, deutet die fünfmal größere Irrenanstalt an, in der Sie Batman spielen dürfen. Der Anstaltsdirektor aus dem ersten **Batman**-Spiel, Quincy Sharp wurde zum Bürgermeister von Gotham City befördert, was in Anbetracht der Überpopulation an kostümierten Wahnsinnigen in der fiktiven Metropole auch kaum verwunderlich ist. Weil das neue Stadtoberhaupt nichts anderes gelernt hat als »Wahnsinnige wegsperrern« und die Irrenhäuser von Gotham ohnehin aus allen Nieten platzen, erwirbt der emsige Mr. Sharp einen Teil der Slums, zieht eine Mauer um das Elendsviertel und

packt es anschließend randvoll mit wahnsinnigen Mördern und Freaks – welcome to **Arkham City**. Zwei der prominenteren Bewohner sind zweifelsohne Harvey »Two Face« Dent und sein ewiger Rivale, der Joker. Kein Wunder, dass in **Arkham City** Krieg und Chaos herrschen. Weil in dem abgeriegelten Stadtbezirk weder Wachen noch andere Kontrollmechanismen existieren, verwandelt sich der explosive Mikrokosmos schon nach wenigen Stunden in einen Hort

menschlicher Abgründe. Der Joker und Two-Face führen einen Bandenkrieg um die Vorherrschaft im Kuckucksnest. Da verschlägt es Batman in die »problematische« Nachbarschaft.

Arkham City soll nicht nur fünfmal so groß werden wie der Vorgänger, sondern auch dreimal so viele Gegner gleichzeitig in den



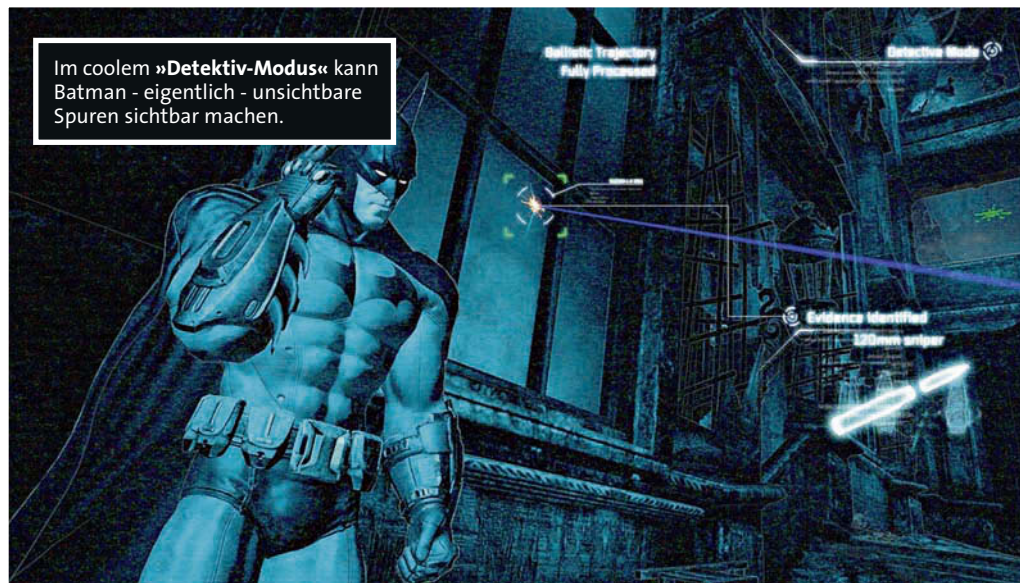
In Arkham City kämpfen Sie gegen eine **kleine Armee** von Psychopathen und Mördern.



Ohne Gnade oder Mitleid gegenüber Verbohrern und anderen verkommenen Subjekten führt Batman seinen **Feldzug** durch Arkham City.

Kampf gegen Batman schicken. Bereits in **Arkham Asylum** musste sich der Rächer mit der Grummelstimme zumeist gegen Gruppen von Insassen zu Wehr setzen. Das Kampfsystem von **Arkham City** wurde entsprechend an seine neuen Herausforderungen angepasst. So können Sie im Kampf gegen die Privatarmee des Jokers nun auch mehrere Angriffe gleichzeitig blocken. Bleibt nur abzuwarten, ob die taktisch anspruchsvollen Prügeleinlagen aus **Arkham Asylum** durch das erweiterte Blocksystem nicht zu leicht werden. Kenner der Batman-Comics wissen, dass »Bats« seine Feinde nicht allein mit Muskelkraft, sondern auch mit allerhand Bat-Gadgets bekämpft. Der »Explosiv-Schaum« etwa verhilft Batman im wahrsten Sinn zum Durchbruch, wenn er ihn an brüchige Wände kleistert. Die sehen Sie allerdings nur im (aus **Arkham Asylum** bekannten) »Detektive Modus«, der jedoch um eine wesentliche Funktion beschnitten wurde. Die »Röntgen-Ansicht« gibt es nicht mehr, weil sie den Angaben der Entwickler nach »zu nützlich« war. Dafür hängt an seinem Spezialgürtel nun ein noch unbenanntes Tool, mit dem Sie die Flugbahn von Projektilgeschossen einsehen können.

Abseits der Haupthandlung warten zahlreiche Nebenbeschäftigungen auf Batman. Diese erhalten Sie vorzugsweise von einem Satzzeichenfetischisten, dem Riddler. **Arkham City** wird jedoch kein Open-World-Spiel. Die Nebenmissionen erzählen lineare Geschichten, in denen Sie Hintergrundinfos zu den interessanten Nebencharakteren erhalten, wie beispielsweise Catwoman. Die »komplizierte« Dame ist ebenso Insasse in der Freiluftanstalt und schmiegt sich zu ihrem Schutz wie ein



Schmusekätzchen an den dunklen Ritter, denn Two-Face möchte sie umbringen. Warum? Das wissen wir leider auch nicht. Genau sowenig wissen wir, welche Ziele die hinterlistige Katzenfrau wirklich verfolgt. Die Screenshots beeindrucken uns durch gestochene scharfe Texturen und ein authentisches Charakterdesign. Wenn Batman die Punks des Jokers vertrimmt, möchten wir am liebsten unser Robin-Kostüm aus dem Kleiderschrank graben und mit einem »Hinter dir, Batman!« in den Spilausschnitt springen. Bleibt nur abzuwarten, ob die Entwickler die Liebe zum Detail und die technische Qualität der gezeigten Stadtszenen und Figurenmodelle bis zum Release im Herbst 2011 durchgehend aufrechterhalten können – und wie das Spiel dann in Bewegung aussieht. Wir sind gespannt. **DA**

In Arkham City tanzen Alpträume auf den Dächern



NäNäNäNäNä-Batman!

Daniel Abel
Praktikant
redaktion@gamstar.de

Für mich war Arkham Asylum ein echter Meilenstein. Rocksteady haben mit ihrem Batman-Spiel bewiesen, dass Spielumsetzungen von Comics eben doch funktionieren. Ich bin mir zu 99 Prozent sicher, dass Arkham City ein Kracher wird. Die »richtige« Batman-Atmosphäre fließt aus jedem Screenshot heraus, wie ... »Stimmungs-Sirup«. Endlich darf ich wieder in der Haut des coolsten Superhelden unter der Sonne (oder eben dem Mond) durch die Straßen ziehen und Bösewichte verdreschen. Ich hoffe nur, dass sich die Entwickler mit ihrem Mammutprojekt nicht übernehmen. »Unser nächstes Spiel wird fünfmal größer« haben schon viele behauptet und viele sind an diesem Vorhaben gescheitert. Schade wär's.



Two Worlds 2

Kommt das beste Rollenspiel des Jahres aus Polen? Wir haben die fast fertige Version durchgespielt und erklären, wie Two Worlds 2 funktioniert, was Sie erwartet und welche Stärken und Schwächen der Titel hat. Von Patrick C. Lück

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware Interactive** Entwickler: **Reality Pump (Two Worlds, GS 07/07: 83 Punkte)**
Termin: **9.11.2010** Status: **zu 95% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6936

Die Spielwelt

Im Gegensatz zum ersten **Two Worlds** besteht die Spielwelt in **Two Worlds 2** nicht aus einem geschlossenen Kontinent, sondern aus einer Handvoll unterschiedlich großer Inseln. Diese können Sie nicht alle von Beginn an erreichen und frei erkunden, was einen deutlichen Bruch zum radikalen Freie-Welt-Konzept des ersten Teils bedeutet. Stattdessen nimmt Sie das Spiel an die Hand, und Sie müssen sich Schauplatz für

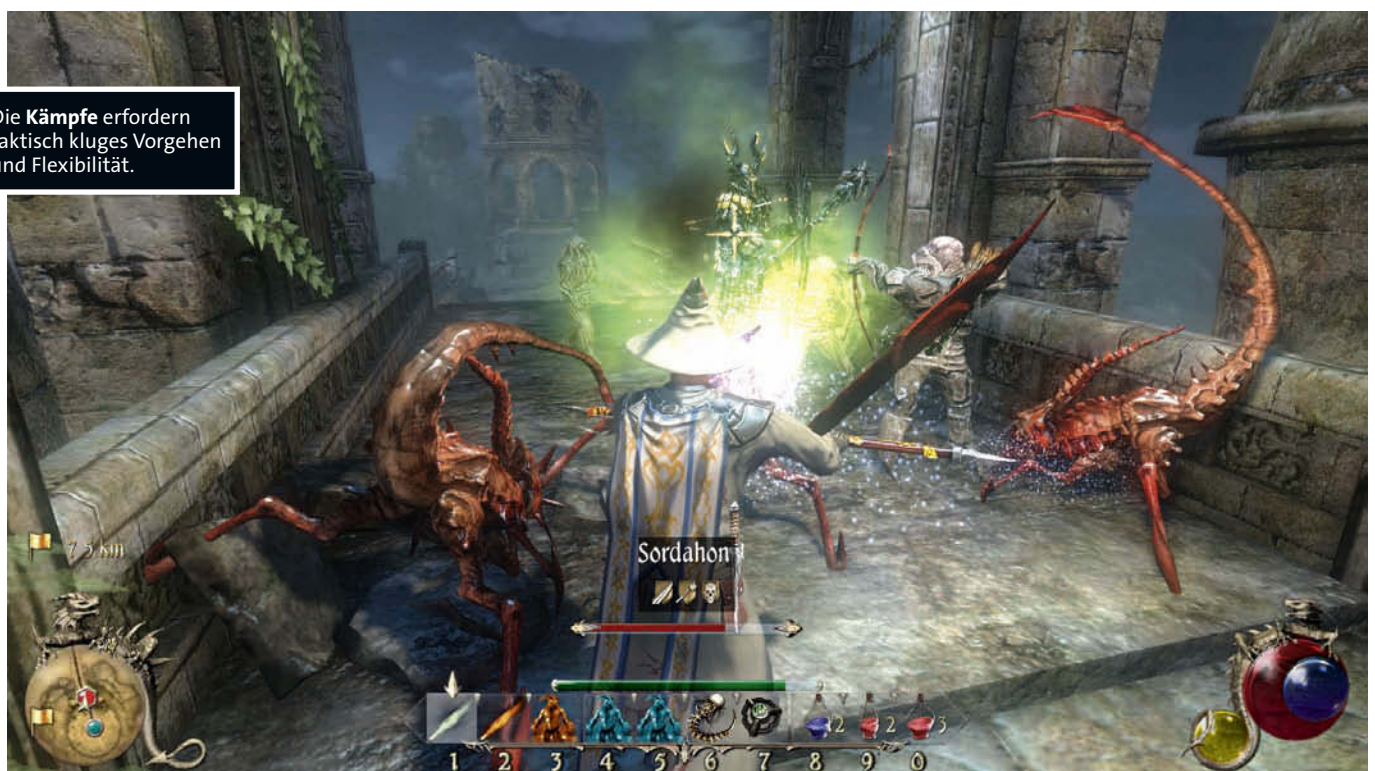
Schauplatz erst erspielen. Allerdings ist immer genügend Luft um Ihren Charakter, der Eindruck von Enge oder gar »Schlauch-Levels« kommt deshalb nie auf.

So dient die erste Insel Alsorna als Tutorial-Rahmen, in dem Sie in einer Questreihe die Grundlagen des Spiels lebendig erklärt bekommen. Viele Elemente müssen Sie sich aber trotz Tutorial-Unterstützung selbst erarbeiten. Anschließend führt Sie die Handlung über mehrere Inselkontinente, von denen jeder über ein individuelles Klima und

eine ihm eigene Kultur verfügt. Während Sie auf Erimos weitläufige Savannen, zerklüftete Felswüsten und orientalische Architektur erleben dürfen, wartet auf Eollas zum Beispiel eine fernöstliche Kultur in tropischem Klima auf Sie. Weitere Abwechslung bieten unter anderem die verfluchten Lande (die »Swallows«) sowie ein verwünschtes Dorf im morastigen Sumpf.

An Abwechslung bei den Schauplätzen mangelt es nicht, lediglich innerhalb der zum Teil sehr weitläufigen Gegenden hät-

Die **Kämpfe** erfordern taktisch kluges Vorgehen und Flexibilität.



Wir **schleichen** in einen Tempel und müssen die Tempelwachen umgehen.

Zwischensequenzen in Spiegelfik lockern die spannende Hauptquest auf.

ten wir uns etwas mehr Vielfalt und individuellere Landschaftsarchitektur gewünscht. So gleichen sich zum Beispiel in der Felswüste um die Städte Cheznaddar und Hatmandor fast alle Täler wie ein Ei dem anderen. Ein paar markantere Landmarken sowie deutlichere Höhenunterschiede hätten hier schon viel ausgemacht. Dafür sind die kulturell unterschiedlichen Städte allesamt sehr hübsch lebendig geraten, auch wenn Sie sich wegen der nicht allzu detaillierten Karte in den engen Gassen erst mal orientieren müssen. Aber auch das hat seinen Reiz.

»Die Welt ist abwechslungsreicher, aber weniger offen.«

Die Quests

Two Worlds mangelte es an einer motivierenden und stringent erzählten Hauptkampagne, doch das hat sich nun radikal geändert. Der Fortschritt in der Erkundung der Welt ist nun eng an den Fortlauf der Handlung gekoppelt. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, eine spannende, wenn auch relativ linear verlaufende Geschichte zu inszenie-

ren. Egal für welches der beiden Enden Sie sich im Finale des ersten Teils auch immer entschieden haben, die Handlung von **Two Worlds 2** setzt fünf Jahre danach ein.

Der Hauptgegenspieler des Helden, der mysteriöse Gandohar, hat sich zum Tyrannen aufgeschwungen und hält Sie und Ihre Schwester gefangen. In einer Nacht- und Nebelaktion befreit Sie ausgerechnet ein Trupp Orks. Sie können fliehen, müssen aber Ihre Schwester zurücklassen. Keine Frage, dass Sie zurückkehren werden.

Die in Kapitel unterteilte Hauptquest führt Sie nun über die komplette Spielwelt und erzählt dabei unterhaltsame und originelle Geschichten. In der Wüstenstadt Hatmandor müssen Sie zum Beispiel eine geheime Verbrecherorganisation infiltrieren, die sich selbst einer unbekannten Bedrohung ausgesetzt sieht, und das eigentlich idyllische Dörfchen Tir Geal leidet unter einer Untotenplage, deren Ursprung eng mit der Geschichte Gandohars verknüpft ist. So erfahren wir in Rückblenden einiges über Gandohars Vorleben und seine Motivationen. Aber auch in den Nebenquests, die wir für unterschiedliche Fraktionen wie zum Beispiel die Magier-, Krieger-, Diebes- oder Handels-Gilde erledigen können, erleben wir wunderbare Geschichten. So wurden einer Regenschirmhändlerin von einem miß-

Stärken

- + abwechslungsreiche Quests
- + Magie-Baukasten
- + Profi-Synchronsprecher

Schwächen

- Bedienungsmacken
- Animationen

günstigen Zulieferer verwunschene Regenschirme untergejubelt, die nun ihre Kunden aufzufressen drohen. Gauner versuchen an allen Ecken, uns über Ohr zu hauen, und an einer angesehenen Universität sollen wir einen Vortrag über die einzigartige Fauna eines nahen Tals halten. Dumm nur, dass wir sämtliche (höchst aggressiven) Tiere in dem Tal zuvor ausrotten mussten, um zu überleben. Die großen und kleinen Geschichten der zahllosen und meist sehr abwechslungsreichen Quests bilden zweifelsohne die Höhepunkte in **Two Worlds 2**.

»Die Quests sind spannend, vielfältig und unterhaltend.«

Das Magiesystem

Diese Modifikatoren bestimmen bei Geschossen deren Art. So können wir das magische Geschoss streuen, abprallen lassen oder mit einem automatischen Zielsuchsystem versehen.

Durch diese Modifikatoren bestimmen wir zusätzliche Optionen für die Art des Zaubers. Wir können die Wirkungsdauer verlängern sowie die Schutz- oder Schadenwirkung des Zaubers bestimmen.

Hier legen wir die Wirkung des jeweiligen Zaubers fest, zum Beispiel indem wir Element-Karten wie Feuer, Stein oder Eis hineinziehen. Auch giftige, psychische oder andere Wirkungen sind möglich.

Diese Karten bestimmen, wie und auf wen sich der Spruch auswirkt. Soll der Schaden direkt oder flächig verteilt werden? Auch positive Wirkungen wie Heilung oder Resistenz-Boni sind möglich.



Die Minispiele



Schlösser können Sie per Zufallschance automatisch knacken lassen oder in einem unterhaltsamen Reaktionsspielchen selbst öffnen. Je höher Ihre Fertigkeit ist, desto mehr Zeit haben Sie dafür.



Guitar Hero lässt freundlich grüßen. Über eine Musikanteneinlage, in der Sie je nach Lied in einem Reaktionsspiel die richtigen Tasten treffen müssen, können geübte Spieler ihre Kassenlage aufbessern.



Sie können sich auch ein Segelboot kaufen, um damit über die Weltmeere zu schippern. Dabei gelten dieselben Grundsätze wie beim echten Segeln. Wer gegen den Wind anfahren will, muss kreuzen.



Risikofreudige Naturen probieren das Würfelspiel, um an Geld zu kommen. Mit der Leertaste können Sie dem Tisch einen kleinen Stoß versetzen, um im letzten Moment das Ergebnis noch zu beeinflussen.



Ein Pferd können Sie nicht mehr überall finden und reiten, dafür entschädigen Quests wie Pferderennen gegen die Zeit. Die Steuerung erinnert dabei an das Konsolenspiel Red Dead Redemption.

Das Kampfsystem

Im Grundsatz unterscheidet sich das Kampfsystem von **Two Worlds 2** nicht dramatisch von seinem Vorgänger und den Konkurrenten wie **Oblivion**, **Risen** oder **Arcania**. Wie gewohnt kämpfen Sie in Echtzeit mit Maus und Tastatur oder wahlweise mit dem Gamepad. Mit der linken Maustaste lösen Sie Schläge, Schüsse oder Zaubersprüche aus, dazu kommen Sonderattacken oder Blockfähigkeiten. Das funktioniert ganz gut, allerdings störten uns einige Bedienungsängel. In engen Räumen kam es in unserer Fassung manchmal zu Kameraproblemen, und Gegner, von denen stets automatisch der nahste anvisiert wird, konnten wir nicht (oder nur mit aufwändigen Positionsänderungen) wechseln. Wenn Sie also als Magier erstmal den lästigen Bogenschützen ausschalten wollen, geht das nicht, wenn ein anderer Widersacher näher bei Ihnen steht. In unserer Version fehlte die Funktion »durch die Gegner schalten«.

»Action-Kampfsystem mit Bedienungsängeln«

Herausfordernd sind im Kampf die unterschiedlichen Resistenzen, die jeder Gegner, der anvisiert ist, unter seiner Namensblendung offenbart. So müssen wir im Kampf öfter mal die Waffe oder den Zauberspruch wechseln. Interessant ist auch das freie Charaktersystem. Ob Sie Nahkämpfer, Bogenschütze, Assassine, Magier oder von jedem ein bisschen werden wollen, liegt ganz bei Ihnen. Sie müssen lediglich vorher in der Welt entsprechende Skillbücher finden, die die jeweiligen Sonderfertigkeiten freischalten. Das kann auch ärgerlich sein, wenn Sie Ihren Wunsch-Skill erst mal lange nicht finden oder zu überteuerten Preisen einkaufen müssen. Während sich Nah- und Bogenkämpfer eher konventionell spielen, genießt der Magier dank des Baukasten-Magiesystems (siehe Kasten) die taktisch und spielerisch größte Freiheit und hat uns daher bislang am meisten Spaß gemacht.

Das Crafting

Schon das erste **Two Worlds** zeichnete sich durch ein umfangreiches Handwerkssystem aus, das nun weiter verfeinert wird. So stapeln wir gefundene Waffen nicht mehr einfach übereinander, um sie zu verbessern. Stattdessen können wir sie in ihre Einzelteile zerlegen, um damit anschließend – bei entsprechendem Schmiede-Skill – andere Waffen aufzuwerten. Dasselbe gilt auch für Rüstungen und Schmuck. Der Alchemiebau-satz hingegen bleibt weitgehend unverändert. Nach wie vor werfen wir gesammelte Ingredienzien nach Gutdünken in den Alchemietopf und warten ab, welch ein Gebräu dabei rauskommt. Erfolgreiche Rezepte können wir niederschreiben, um sie bei Bedarf nachkochen zu können. Um im In-



Trotz Macken ein Riesenspaß

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Die herausragende Stärke von **Two Worlds 2** sind eindeutig die starke Haupt- und zahllosen Nebenquests, die zum Teil aufregende und spannende Geschichten zu erzählen wissen. Auch das Baukasten-Magiesystem hat es mir angetan. Mal eben acht Riesenspinnen auf einmal herbeizubeschwören verleiht mir das Gefühl erhebender Allmacht. Sogar mit der weniger offenen Spielwelt kann ich mich anfreunden, ein Gefühl von Enge kommt trotzdem nicht auf. Leider trüben kleine bis mittlere Macken den außerordentlichen Spielspass, den dieses Spiel vermittelt. Die Steuerung wirkt teils unpräzise, irgendwie schwammig, die Animationen steif, einige Dialoge hölzern und die Welt stellenweise generisch. Trotzdem: Ich würde **Two Worlds 2** jedem fortgeschrittenen Rollenspielfreund empfehlen, denn mehr Abwechslung gab es in einem Rollenspiel schon lange nicht mehr zu erleben.

Potenzial: Sehr gut

ventar nicht den Überblick zu verlieren, ist dieses unterteilt. So sind Rüstungen, Schmuck und Waffen von den Alchemiezutaten und dem sonstigen Inventar getrennt. Das ist praktisch, allerdings sind die Inventar-Slots arg groß geraten (wohl ein Zugeständnis an die Konsolenfassung), sodass wir viel rauf- und runterscrollen müssen, worunter der Überblick etwas leidet.

»Vielfältiges, im Vergleich zum Vorgänger weiter verbessertes Crafting.«

Die Technik

Die technische Seite von **Two Worlds 2** ist so gespalten wie, ja, wie zwei Welten. Auf der einen Seite gibt es hochprofessionelle und prominente Sprecher, hübsch gestaltete Städte und Landschaften, nette Beleuchtungseffekte sowie eine auf wenige Tasten reduzierte Bedienung. Auf der anderen Sei-

»Die Technik kann alles – von hui bis pfui.«

te stören einige hölzerne Dialoge, steif wirkende Animationen, eher magere Zaubereffekte, ausdruckslose Gesichter, NPCs ohne Reaktionen sowie teils unglückliche Doppelbelegungen der Tasten. Wer zum Beispiel im Stand die rechte Maustaste drückt, beginnt zu schleichen, in der Bewegung führt dieselbe Aktion aber zum Rennen, also dem gegenteiligen Gegenteil. Zum Glück lassen sich aber die meisten Tasten neu belegen. **PCL**

Assassin's Creed Brotherhood

Ezio zieht's von Rache getrieben in die ewige Stadt. Doch er ist nicht allein. Wir haben den Vorzeige-Assassinen und seine Meuchelmörderkollegen beim Publisher Ubisoft einige Stunden durch Rom begleitet.

Von Benjamin Blum und Petra Schmitz

Angespielt

Genre **Actionspiel** Publisher **Ubisoft** Entwickler **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 2, GS 04/10: 88 Punkte)**
Status **zu 80% fertig** Termin **1. Quartal 2011**

Die Gräfin von Forlì räkelt sich auf den zerwühlten Laken. »Möchtest du noch mal?«, fragt sie – doch plötzlich zerstört ein Knall die erotische Stimmung.

Eine Kanonenkugel donnert durch die Wand des Gemachs. Ezio Auditore de Firenze wirft sich ein paar Kleidungsstücke über und hechtet kurzerhand durch das Loch in der Mauer. »Auf den Stadtwall, zu den Kanonen«, schießt es Ezio durch den Kopf, und er schwingt sich auf den Rücken eines Pferdes. An der Stadtmauer springt er von seinem Pferd auf eine Leiter und erklimmt den Schutzwall. Von den Zinnen erkennt er schließlich das ganze Ausmaß der Bedrohung: Hunderte Soldaten und mehrere Dutzend Geschütze, eine Armee angeführt von Cesare Borgia, greift Ezios Städtchen Monteriggioni an. Also schnappt er sich die Kanone und nimmt seine Feinde ins Visier.

Das Rohr etwas nach oben, die Entfernung stimmt, Feuer! Ein paar Schüsse später rollt die nächste Gefahr heran: Ein Belagerungsturm spuckt feindliche Soldaten auf die Mauer. Ezio eilt herbei, greift sich das Schwert eines Gefallenen und sticht einen Angreifer nach dem anderen nieder. Gerade, als sich das Gefühl einstellt, dass Ezio den Angriff abwehren kann, zerreißt eine Explosion das Tor Monteriggionis: Cesare Borgia betritt die Stadt. Er hat Ezios Onkel Mario in seiner Gewalt und zögert nicht, dem Mann brutal auf die Knie zu zwingen, um ihm die Kehle durchzuschneiden. Gründe hat Cesare dafür reichlich. Die kennen allerdings nur diejenigen, die den Vorgänger **Assassin's Creed 2** durchgespielt haben.

Schon der Beginn von **Assassin's Creed: Brotherhood** zeigt, dass die Entwickler den hohen Standard des Vorgängers in Sachen Story und Atmosphäre halten wollen –

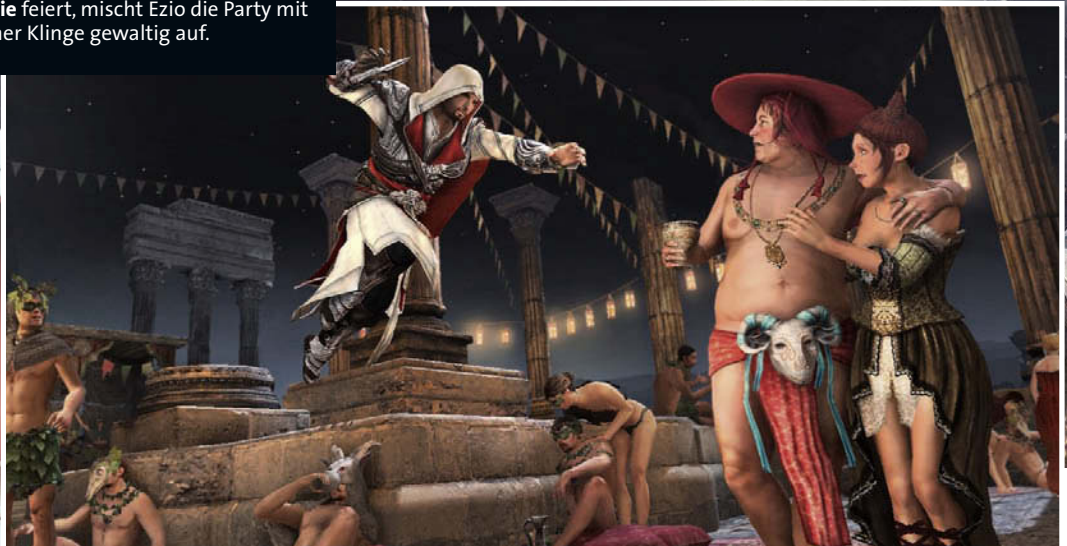
mindestens. Der Auftakt in Monteriggioni steigert sich von einer (erotischen) Idylle zur Schlacht um Leben und Tod, und mit dem kaltblütigen Mord an Mario Auditore liefern die Autoren auch gleich das Motiv für Ezios zweiten Rachefeldzug. Die jüngsten Entwicklungen nach dem Ende von **Assassin's Creed 2** ziehen uns sofort dermaßen in ihren Bann, dass wir fast »Stopp!« rufen möchten, als uns das PR-Team von Ubisoft einen neuen Spielstand lädt und uns damit weit in die Handlung von **Assassin's Creed: Brotherhood** hineinkatapultiert. Als wir mit Ezio durch die Straßen Roms streifen, ist unsere Aufmerksamkeit bereits bei den neuen Inhalten: Was gibt's in der ewigen Stadt zu tun? Was hat es mit dem »Renovieren« auf sich? Und wie kommen die Assassinen zum Einsatz, die Ezio um sich schart?

Der Blick auf die Karte Roms ist pure Reizüberflutung: In den Bezirken der ewi-



Im Kampf gegen **Cesare Borgia** (rechts) verschießt es Ezio von Rom auf die iberische Halbinsel.

Wein, Weib und Gesang! Während die dekadente römische Gesellschaft eine Orgie feiert, mischt Ezio die Party mit seiner Klinge gewaltig auf.



➕ Stärken

- + vielversprechende Handlung
- + Unterstützung durch Assassinen
- + Rollenspiel-Elemente

➖ Schwächen

- fast schon zu viele optionale Aufträge
- sich wiederholende Versatzstücke

gen Stadt wimmelt es nur so von kleinen Symbolen. Im Mittelpunkt jedes Bereichs stehen die Türme, in denen Borgias treu ergebene hausen. Sie auszuschalten verschafft Ezio einen entscheidenden Vorteil, denn mit jeder durchgeschnittenen Borgia-Kehle schwindet der Einfluss der Tyrannen im jeweiligen Viertel. Allein das soll die angeblich 15 Stunden Spielzeit der Hauptmissionen deutlich verlängern. Wer dann auch noch die von den Borgias geschlossenen Geschäfte wieder zum Brummen bringt und etwa Straßenapotheken für die Heilung zwischendurch renoviert, der hat in Rom reichlich zu tun. Trotz der zig Symbole ist das Hauptziel nicht zu übersehen: Ein Ausrufezeichen führt uns in ein Bordell. Ezio hat es jedoch nicht auf die Damen abgesehen, sondern sucht das

Gespräch mit der Chefin. Sie berichtet ihm von einem Senator namens Egidio Troche, der wegen der Borgia in Geldnöten stecke und Ezio vielleicht helfen könne. Beim Senator angekommen, sieht Ezio, wie Troche von drei Borgia-Soldaten verprügelt wird. Der Held stürzt herbei, und drei Stiche später ist die Gefahr beseitigt. Als wir versuchen, den Senator in Sicherheit zu bringen, entfaltet sich zum ersten Mal eine fast klaustrophobische Atmosphäre in den engen Straßen Roms: Während wir auf dem Radar nach Gegnern Ausschau halten, kreuzen unzählige Passanten unseren Weg. Als wir das vermeintlich sichere Versteck erreichen, ist der Eingang von Soldaten bewacht, unsere Suche geht weiter. Trotz aller Vorsicht werden wir wenig später entdeckt. Doch wir haben einen Trumpf im Ärmel: Auf Knopfdruck tauchen wie aus dem Nichts Assassinen auf, die Ezio im bisherigen Spielverlauf um sich geschart hat, und stehen ihm im Kampf zur Seite. Sie tragen Waffen und Rüstungen, die Sie ihnen in einem rollenspielähnlichen Menü zugewiesen haben. Sogar trainiert werden können die Verbündeten. Sucht Ezio einen Taubenschlag in der Stadt auf, kann er seinen Brüdern Aufträge erteilen und schickt sie zum Beispiel ins mittelalterliche Köln, um das Meucheln zu üben. Diese Attentate

laufen zwar im Hintergrund ab, stärken aber die Gruppe und wirken sich so auch auf Ezios Abenteuer aus.

Und was macht eigentlich Desmond Miles? Der Nachfahre von Ezio und Altair, dem Helden aus dem ersten Teil der **Assassin's Creed**-Reihe, spielt auch in **Brotherhood** eine wichtige Rolle. So erleben wir eine kurze Sequenz, in der Desmond in Monteriggioni

Ein Blick auf die Karte Roms ist pure Reizüberflutung.

die Auditore-Villa der Gegenwart erkundet. Die Entwickler verknüpfen dabei geschickt die verschiedenen Epochen miteinander: Während Desmond durch die Tunnel unter der Villa klettert, sieht er die Schatten von Ezio und den anderen Menschen der Stadt, die beim Angriff der Borgia durch die Gänge geflüchtet sind. Die gespeicherten Erinnerungen sind präsenter als jemals zuvor und verringern die Kluft zwischen den durch Jahrhunderte getrennten Handlungssträngen. Wie und wo die Fäden schließlich zusammenlaufen, werden wir aber wohl auch in **Assassin's Creed: Brotherhood** noch nicht erfahren. Benjamin Blum / PET



Vergangenheit und Gegenwart werden enger miteinander verknüpft. Auch diesmal sind Rebecca, Shaun und Lucy wieder an **Desmonds** Seite.

Optionale Arbeit

Petra Schmitz,
Redakteurin,
petra@gamestar.de

Diese Borgia-Beseitigung in den Stadtteilen Roms klingt für mich verflucht nach Abarbeiten immer gleicher Missionen, also nach der Krankheit des ersten Serienteils. Aber diese Missionen sind immerhin nur optional. Ich darf mich also auch auf die Haupthandlung konzentrieren. Und wenn die in **Brotherhood** tatsächlich ähnlich gut wird wie in **Assassin's Creed 2**, dann kann ich mit Ezio abermals glücklich werden.

Potenzial: Sehr gut

Age of Empires Online

Die große Strategieserie von Microsoft wagt den Sprung in kostenlose Online-Gefilde. Und siehe da: Die Beta von Age of Empires Online gefällt uns! Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Robot Entertainment (Erstlingswerk der Entwickler)**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7163

Zwar lesen Sie oben in der Angaben-Zeile zu **Age of Empires Online**, dass es sich bei dem Strategiespiel um das Erstlingswerk des Entwicklers Robot Entertainment handelt, aber dem ist eigentlich nicht so. Denn Robot Entertainment besteht zu großen Teilen aus Mitarbeitern der ehemaligen Ensemble Studios. Und die haben seit der Firmengründung 1995 nahezu nichts anderes gemacht als die beliebte **Age of Empires**-Reihe. 2008 war allerdings Schluss mit Ensemble. Der Besitzer Microsoft schloss das Studio aus finanziellen Gründen. Aus den Ruinen der Traditionsfirma entstanden zum einen die Bonfire Studios, die mittlerweile Zynga Dallas heißen und verantwortlich sind für immens erfolgreiche Facebook-Spiele wie **Farmville** und **Mafia Wars**. Und zum anderen eben Robot Entertainment. Neben den Update-Arbeiten für **Halo Wars**, das letzte Ensemble-Spiel, werkten die rund 45 Mit-

arbeiter an einem Strategiespiel, das bei der ersten Ankündigung noch den Arbeitstitel »Spartan« trug, bald darauf aber zu **Age of Empires Online** wurde. Das Spiel entsteht nun unter dem Dach von Microsoft als Publisher. Aktuell spielen wir uns durch die geschlossene Beta des kostenlosen Online-Ablegers der Serie. Und auch wenn **Age of Empires Online** in vielerlei Hinsicht anders ist als die Originale, so kommt doch das gute alte Spielgefühl schneller auf, als man es angesichts der Knuddelgrafik erwarten würde.

Die Grafik ist der augenscheinlichste Unterschied zwischen den ursprünglichen Spielen der Reihe und der Online-Variante. Statt möglichst lebensechten Miniatur-Abbildungen von Hoplitent und Bogenschützen gibt's einen gefälligen Comic-Look, der verdächtig an **World of Warcraft** erinnert. Das hat laut Microsoft vor allem zwei Gründe: Die neue Optik soll leichter skalierbar sein, also auch auf älteren Rechnern noch gut laufen und

dabei hübsch aussehen. Und Microsoft glaubt, so mehr Gelegenheitsspieler ansprechen zu können und nicht nur die Fans der Serie oder Strategen. Kurz: Der Publisher verspricht sich durch den Comic-Look eine größere Verbreitung des Spiels.

Die Rechnung könnte aufgehen, aber nicht wegen der Grafik. **Age of Empires Online** verbindet ziemlich geschickt die Faszination eines guten Strategiespiels mit dem Sammel- und Ausbautrieb, den wir aus Rollenspielen kennen. In **Age of Empires Online** sind Sie nämlich nicht nur der Spieler vor dem PC, der in gewohnter Manier Siedlungen errichtet, Arbeiter entsendet, um die aus der Serie bekannten Ressourcen zu sammeln, sein Militär ausbaut und es später in die Schlacht schickt. Sie sind auch der Besitzer einer Stadt. Die Stadt ist quasi Ihr Charakter, wie in einem Rollenspiel eben. Und die Stadt steigt durch gewonnene Missionen (die heißen passenderweise Quests)



Auf der **Quest-Karte** sehen wir, welche Aufträge wo warten und welche Belohnungen locken.



In einem übersichtlichen Menü weisen Sie Ihren Einheiten die **Ausrüstungsteile** zu.



➕ Stärken

- + Rollenspiel-Elemente
- + Stadtausbau
- + Koop

➖ Schwächen

- für Genre-Kenner zähes Tutorial

Auch in Age of Empires Online sind **Bogenschützen** ein probates Mittel gegen Wehrmauern und -türme.

im Level, lässt sich vergrößern und in mehreren Attributen wie Ökonomie oder Militärkraft über spezielle Fertigkeitssäume verbessern. Fast 100 Technologien stecken bereits im Spiel, aufgeteilt auf jeweils vier Erfahrungsstufen. Damit die Entwicklung Ihrer Stadt nicht nur von den Erfolgen (oder eben Misserfolgen) in den Missionen abhängt, hat Robot Entertainment auch ein Crafting-System ins Strategiespiel eingebaut. Wer also am Ende einer Quest nicht als Belohnung die tollen neuen Schilde für seine Soldaten einheimsen kann, darf sich die auch selber bauen. Um darüber hinaus nicht nur Strategen und Rollenspieler, sondern auch die **Farmville**-Fraktion anzulocken, können Sie Ihre Metropole zusätzlich mit optischem Schnickschnack wie Standbildern aufhübschen, ganz ohne Relevanz für anstehende strategische Aufgaben. Es sei denn, Sie wollen die Arbeitskollegin oder

Kommilitonin erobern, laden die ins Spiel ein und geben dann mächtig mit der liebevoll ausgebauten Stadt an.

Nachdem Sie beim Spielstart eine Fraktion gewählt haben, verpassen Sie Ihrer Stadt einen Namen, und los geht's ins Tutorial, wo Sie eine Balance zwischen Einwohnern und Nahrung sicherstellen, also genügend Arbeiter zum Sammeln von Feldfrüchten abstellen müssen. Später schickt man Sie los, einen bedrohten Außenposten Ihres Reichs vor Angreifern schützen. Die Einführung dauert vergleichsweise lange und ist für Genre-Kenner beziehungsweise Kenner der Serie eher zäh. Das wird allerdings bald anders, weil größere Aufgaben warten. Spannend zudem: die Anlehnung ans Rollenspiel. Die Quests, die Sie im Laufe der Kampagne angeboten bekommen, sind farbig markiert. Grüne liegen unter Ihrem Level, rote darü-

ber und gelbe sind genau passend. Aber niemand hindert Sie daran, sich auch an die roten zu wagen – mit einem weiteren Spieler als Verstärkung in einer Koop-Partie.

Bisher sind in der geschlossenen Beta von **Age of Empires Online** zwei Völker spielbar, Griechen und Ägypter. Die unterscheiden sich nicht nur in Optik, Animation und Musikuntermalung, sondern auch in den Einheiten. So werden die Arena-Kämpfe, also die PvP-Missionen, deutlich spannender. Ob bis zum Erscheinen noch mehr Völker dazukommen? Bisher unbekannt. Falls aber doch, so werden die sicherlich noch in einer offenen Beta hinsichtlich der Balance getestet. Wer jetzt schon ins Spiel reinschnuppern will, kann das zumindest versuchen. Die Anmeldung zur geschlossenen Beta läuft noch immer (Quicklink: 7162). Vor allem skeptischen Fans der Originalen sei das ans Herz gelegt, denn neben den ganzen zusätzlichen Elementen ist **Age of Empires Online** vor allem eines: nämlich **Age of Empires**. Nur mit Rollenspiel. **PET**

Für Strategen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass Age of Empires Online jemals die Spielerzahlen eines Farmville (aktuell angeblich an die 70 Millionen) erreichen kann, wage ich doch sehr zu bezweifeln. Dass Age of Empires Online aber richtig viele Strategen ansprechen wird, steht für mich außer Frage. Die Frage, die ich mir stelle, ist, wo und wie Microsoft Geld damit verdienen will. Wahrscheinlich durch Mikro-Transaktionen, die sich aber hoffentlich nicht negativ auf die Balance auswirken.

Potenzial: Gut

Je höher wir im Level aufsteigen, desto mehr Gebäude dürfen wir in unserer **Stadt** platzieren.

Bioshock Infinite

⊕ Stärken

- + taktischere Kämpfe
- + imposanter Schauplatz

⊖ Schwächen

- Spielmechanik: wenig neues

Wer oder was hinter dem mechanischem Adler (»Ihm«) steckt, erfahren wir erst wenn das Spiel erscheint.

Statt 20.000 Meilen unter dem Meer nun eine Ballonreise rund um die Welt – samt zugehöriger Stadt. Jules Verne wäre neidisch angesichts des neuen Bioshock-Schauplatzes Columbia. Von Patrick C. Lück

Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games
Entwickler: Irrational Games (Bioshock, GS 10/07: 87 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 40% fertig

GameStar.de: Quicklink: 6999

Wer für die »Pinkerton National Detective Agency« arbeitet, muss ein harter Hund sein. Der private Sicherheitsdienst war in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts eine der mächtigsten Organisationen in den Vereinigten Staaten. Ihre Agenten deckten ein Mordkomplott gegen Abraham Lincoln auf, jagten Gesetzlosen wie Jesse James hinterher oder verdingten sich als kompromisslose Streikbrecher – vieles davon erledigten sie mit, sagen wir, zweifelhaften Methoden. Wer dort wegen übermäßiger Härte rausfliegt, muss also der knochenhärteste Blutterrier sein, den der wilde Westen je gesehen hat. So ein Kerl ist Booker DeWitt – und das sind Sie!

Bioshock Infinite hat mit den ersten beiden Titeln nur noch den Namen und die grundsätzliche Spielmechanik gemeinsam, Handlung und Schauplatz haben mit der Unterwasserstadt Rapture und deren 30er-Jahre »Art Deco«-Design nichts mehr gemein. Stattdessen erhalten Sie als Booker DeWitt im Jahre 1912 den Auftrag, in der fiktiven Wolkenstadt Columbia nach einem jungen Mädchen namens Elizabeth zu suchen. Das von überdimensionalen Ballons in der Luft gehaltene Columbia war ein Prestige-Projekt der amerikanischen Regierung aus dem ausklingenden 19. Jahrhundert. Die Ausnahmestellung der amerikanischen Zivilisation und Ingenieurskunst wollte sie so beweisen. So ist die gesamte Gestaltung Columbias von einem überzogenen Patriotismus geprägt, der mit nationalistischen Klischees und augenzwinkerndem Chauvinismus durchaus satirische Brücken in unsere Gegenwart schlägt. Plakate und Wandmalereien gemahnen an patriotische Pflichten im Krieg oder bei der Abwehr der »ausländischen Horden«. Basis für diese Bilder waren tatsächlich historische Plakate der damaligen Epoche.

Doch das neue Utopia währte nicht lange. Von der amerikanischen Regierung mittlerweile gezeugnet und in einen internationalen



Wir sollen die 20jährige Elizabeth aus der Stadt Columbia retten, doch offensichtlich hat jemand etwas dagegen.



Der Wahlkampf-Pavillon des Demagogen Saltonstall schürt Fremdenfeindlichkeit. Die Krähen können wir selbst befehligen.

Zwischenfall verwickelt, treibt Columbia führungslos am Himmel seinem Verfall entgegen. Als uns die Suche nach Elizabeth schließlich nach Columbia verschlägt, gähnen vor unseren Augen plötzlich die Abgründe dieser aus der Ferne so wunderschönen Stadt. Überall lösen sich Plattformen, ja ganze Stadtteile von ihren tragenden Ballons und krachen Tausende Meter tiefer auf die weit unter uns liegende Erde. Eine tonnenschwere goldene Glocke schlägt direkt vor unseren Füßen auf, Häuser stehen in Flammen und notdürftig aufgetürmte Barrika-

den aus Möbelstücken blockieren die Straßen. Auch das Verhalten der Einwohner von Columbia ist widersprüchlich, wenn nicht sogar irrational. Während die einen apathisch und stoisch sogar in ihrem brennenden Haus ihren Alltagsgeschäften wie Fegen nachgehen, greifen uns andere hasserfüllt und überaus heftig wegen der wichtigsten Kleinigkeit an. Was ist hier geschehen? Um diese Frage sowie die Rettung von Elizabeth, die von einem geheimnisvollen Maschinenwesen in Adlerform (»Ihm«) verfolgt wird, dreht sich **Bioshock Infinite**.

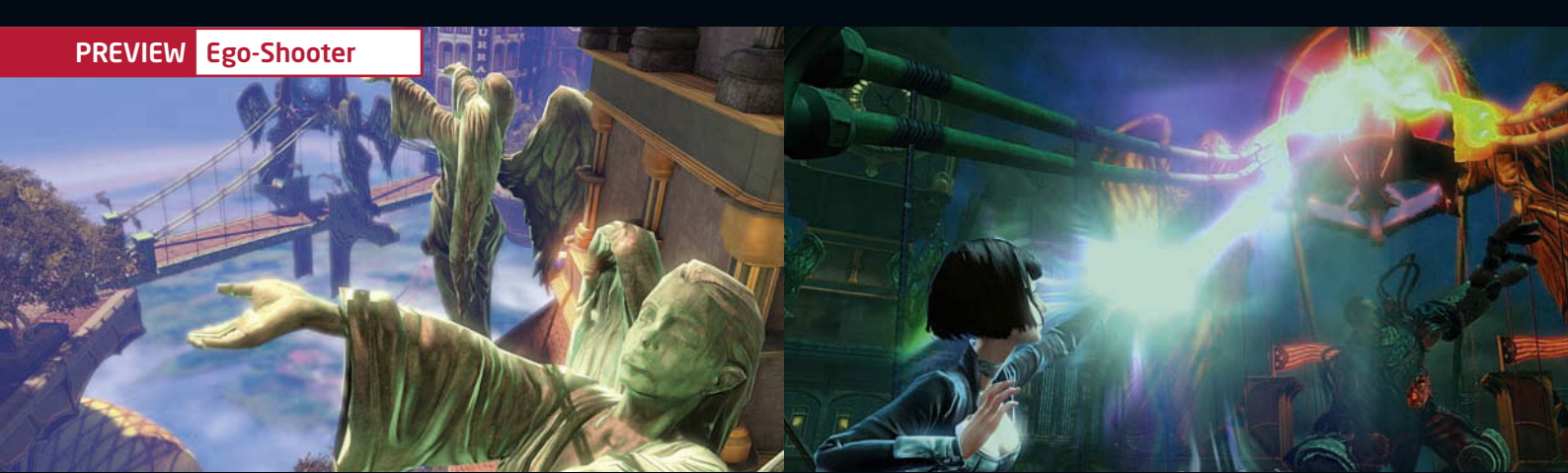
So viel wissen wir schon: In Columbia tobt ein Bürgerkrieg zwischen der wohl- und machthabenden Oberschicht und der Arbeiterklasse. Mit dem politischen Führer der reaktionären Elite, einem unangenehmen Demagogen namens Saltonstall, haben wir bereits unliebsame Bekanntschaft gemacht. Nachdem er uns erst seinen Handlanger und dessen Krähenschwärme auf den Hals gehetzt hat, flüchtet er sich blitzschnell über das Schwebebahn-Schienennetz, das die Plattformen von Columbia miteinander verbindet. Aber er verschwindet

ARCANIA Gothic 4

Wähle deine Waffe – stelle dich dem Kampf!

Jetzt beim Händler deines Vertrauens erhältlich!

www.arcania-game.com



Die Wolkenstadt Columbia hängt frei schwebend an Ballons in der Luft.

Elizabeth verfügt über Kräfte, die wir mit unseren kombinieren können.

nicht etwa, sondern beginnt von einer gegenüberliegenden Plattform mit einem gewaltigen Geschütz auf uns zu feuern. Zeit, dass wir in einer rasanten Achterbahnfahrt selber das Gleisnetz benutzen. Saltonstall werden wir im Spiel sicherlich noch öfter über den Weg laufen, er dient nämlich als einer der Hauptgegner im Spiel.

Handlung und Schauplatz haben mit Rapture nichts gemein.

Wie gewohnt soll auch der neueste Ableger der **Bioshock**-Serie den Spieler zum Forschen, Stöbern und Erkunden einladen. Wer die spektakuläre Welt mit offeneren Augen durchschreitet, wird dementsprechend mehr über die Hintergründe der Geschichte erfahren. Viel davon gesehen haben wir bisher nicht, da die uns von Irrational Games gezeigten Spielszenen fast durchgehend aus Skriptsequenzen bestehen, also mehr einem Film über das Spiel als dem Spiel selbst entsprechen. Möglichst viele Spielelemente sollten damit in komprimierter Form gezeigt werden. Wie sich das Spiel wirklich spielt, kann man an solchen Zusammenstellungen nur schwer ableiten. Insofern verlassen wir uns auf das Versprechen, dass das tatsächliche Spielerlebnis wieder **Bio-** und **System-Shock**-typisch ausfallen wird. Das

abgedrehte Design der Welt, die Reputation des Entwicklers sowie die Vielzahl an neuen Kampfelementen machen uns in diesem Fall das Vertrauen aber leichter. Zumal sich Irrational Games eine Kritik an den beiden indirekten Vorgängern besonders zu Herzen genommen hat: die Anspruchslosigkeit der Kämpfe, die fortgeschrittene Actionspieler oft unterfordert haben. In vielen Fällen kam man durch effektiven Einsatz von Schrotgewehr und dem Elektro-Plasmid erfolgreich durch das ganze Spiel. In **Infinite** hingegen

sollen Sie nur dann vorankommen, wenn Sie mit einer ausgewogenen Kombination der Waffen und Ihren Spezialfähigkeiten kämpfen. Die Plasmide und Toniken aus Rapture sind nun dem »Vigor« (auf deutsch in etwa »Lebenskraft«) und dem »Nostrum« (»Geheimmittel«) gewichen. Spielerisch dürfte sich die Namensänderung nicht allzu stark auswirken, abgesehen davon gibt es aber neue Fähigkeiten. So können wir zum Beispiel einen Schwarm Krähen herbeirufen, der gleich eine Vielzahl unserer Gegner ablenkt und verwirrt. Das gibt uns wertvolle Zeit, die wir zur Flucht nutzen können.

Zu mehr spielerischer Abwechslung trägt auch Ihre Begleiterin Elizabeth bei, die über Kräfte verfügt, die wir mit unseren kombinieren können. Als wir zum Beispiel auf ei-

nem offenen Platz von einer Meute erboster Einwohner gehetzt werden, schreitet das junge Mädchen ein und beschwört einen Regenschauer, der den kompletten Platz samt Gegner unter Wasser setzt. Nun schnell noch einen hübschen Elektroschock in die Wolken gejagt und ein funkensprühendes Blitzgewitter brutzelt die durchnässte Feindesmeute. An einer späteren Straßensperre formt Elizabeth umherliegendes Metallgeschirr zu einem glühend heißen Ball, den wir dann mit unserer Telekinese-Kraft in die Barrikade jagen. In der Präsentation wirkt das alles spektakulär, vermutlich können wir diese Kombos aber nur an vorgegebenen Stellen einsetzen, in denen Elizabeth auf unser Handeln oder die Situation reagiert, und nicht nach Belieben herbeiführen. Auch viele andere Fragen zu **Bioshock Infinite** bleiben vorerst unbeantwortet: Wie genau sind die rasanten Achterbahnfahrten auf dem Schienennetz ins Spielgeschehen eingebettet? Wie äußert sich Bookers gewalttätiges Verhalten im Spiel? Gibt es Passagen, in denen wir selbst fliegen können, sei es per Ballon, Gleiter oder Flugzeug? Die Antworten lassen deshalb auf sich warten, weil der Release-Termin für **Bioshock Infinite** erst für das Jahr 2012 ansteht, also exakt 100 Jahre nach den Ereignissen im Spiel. Vielleicht sollten wir ein paar Pinkertons bei Irrational Games vorbeischieken, dann ginge es eventuell doch ein wenig flotter. **PCL**

Das Schwebeschienen-Transportsystem im Hintergrund können wir selbst benutzen – nichts für Personen mit Höhenangst.



Warum nicht gleich so?

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Nachdem ich vom ersten Bioshock auf hohem Niveau etwas enttäuscht war, hatte ich mit der Serie gedanklich eigentlich schon abgeschlossen. Und auch Infinite scheint in Sachen Spielmechanik lediglich mehr vom Gleichen zu bieten. Trotzdem freue ich mich auf den Titel: Denn das originelle Steampunk-Szenario, die politischen Grabenkämpfe, die rasanten Achterbahn- und Freifall-Passagen, die potenziell interessante Figur der Elizabeth und die Aussicht auf taktische Kämpfe lassen mich inständig hoffen, dass Bioshock endlich das unvergleichliche Erlebnis wird, das ich mir ursprünglich schon für Rapture gewünscht habe.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Uralte und höchst alberne »Schmidteinander«-Folgen.

Zuletzt gelesen Haruki Murakami: »1Q84« (Buch 1 & 2). Parallelwelt im Jahr 1984.

Zuletzt gedacht Warum müssen immer alle krank werden, kaum dass es Herbst wird? Und ich auch. Mist.

Meine Meinung zu:

Arcania Fängt gut an; Erleichterung. Lässt nach; Hoffnung. Wird richtig mies; Zorn.

★★

Medal of Honor Meine Güte, wie kann das denn passieren? Eine altherwürdige Serie und ein Meilenstein von einem Reinfall.

★

Fallout: New Vegas Nach wie vor eines meiner liebsten Spiele. Und jetzt alles neu.

★★★★★

Gunnar Lott, Director Online

gunnar@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die Strände bei St. Tropez.

Zuletzt gelesen Arthur Conan Doyle: »The Adventures of Sherlock Holmes«. Toll.

Zuletzt gedacht Ah, die Stimmen in meinem Kopf versuchen mittlerweile nicht mehr, mir Dinge einzuflüstern, sondern reden gleich mit meiner Frau.

Meine Meinung zu:

Arcania Kann man spielen. Allerdings nicht, wenn Fallout: New Vegas in der Nähe des PCs rumliegt.

★★

Medal of Honor Nicht gespielt. Ist jetzt mal gut mit all den Kriegsspielen.

—

Fallout: New Vegas Wieder eine lange Reise in meine Lieblings-Rollenspielwelt. Juhu!

★★★★★



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Ich — einfach unverbes-
serlich«. Charmant, witzig und sogar böse.

Zuletzt gehört »Belle and Sebastian: Belle and Sebastian Write About Love«. Der perfekte Soundtrack für Herbstwochenenden.

Zuletzt gedacht Klickmaschinen nerven. Es wird Zeit, dass mal wieder ein richtig gutes Rollenspiel mit Rundenkämpfen erscheint.

Arcania Ich habe kein Problem damit, dass es kein Gothic ist. Aber ein Rollenspiel hatte ich schon erwartet.

★★

Medal of Honor Solch ein Schwachsinn kommt mir nicht auf die Festplatte.

—

Fallout: New Vegas Mehr vom Guten. Und, nun ja, immer noch gut.

★★★★★

GameStar



Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Dexter«, Staffel 4 (DVD). Teilweise richtig schön verstörend.

Zuletzt gelesen Nachrichten auf dem iPhone. Wie eigentlich ständig.

Zuletzt gedacht Was macht eigentlich Richard Garriott? (Antwort: Er hat Portalium gegründet, einen Dienstleister für Social-Games-Entwickler.)

Arcania Wenn man das mit der großen Welt nicht hinbekommt, baut man eben eine kleine. Weiß nicht, was daran so schwer ist.

★★

Medal of Honor Bekommt die Ehrenmedaille in der Kategorie »Braucht kein Mensch«.

★

Fallout: New Vegas Schön, aber wann kriegen die mal eine vernünftige Story hin?

★★★★★

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Red Dead Redemption (Xbox 360). Das erste Spiel, bei dem mir Open World Spaß macht. Fantastisch!

Zuletzt gelesen Del Toro: »The Fall«. Teil 2 einer Trilogie, und die Fortsetzung kommt erst nächstes Jahr. Mist.

Zuletzt gedacht Elternzeit hat nichts mit Fabianzeit zu tun, und schon mal gar nix mit Computerspielzeit.

Arcania Da geh ich doch lieber Wildschweine jagen.

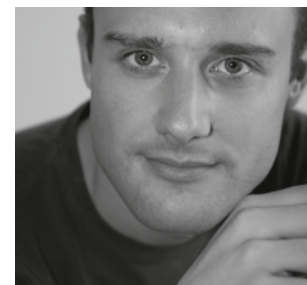
★★

Medal of Honor So schlecht, dass es regelrecht ärgerlich ist. Was für eine Blamage!

★

Fallout: New Vegas Nach den ganzen DLCs für Teil 3 hab ich genug Fallout für ne Weile.

★★★★



Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Robin Hood« auf Blu-ray. Ridley Scott war schon mal besser.

Zuletzt gelesen Tom Bissell: »Extra Lives«. Lebendiger kann man über Computerspiele kaum schreiben.

Zuletzt gedacht Und da ist sie dahin, meine Seele. (Das Päckchen mit dem iPhone ist endlich angekommen.)

Arcania Einem Gothic-Fan der ersten Stunde weint das Herz.

★

Medal of Honor Einem Medal of Honor-Fan der ersten Stunde weint das Herz.

★

Fallout: New Vegas Das virtuelle Vegas ist irgendwie viel spaßiger als das echte.

★★★★★

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Entourage« (DVD). Gute Empfehlung eines Branchenkollegen.

Zuletzt gelesen: Michio Kaku: »Physics of the Impossible«. Warum wir so lange auf simple Laserkanonen warten müssen.

Zuletzt gedacht: Die Gentechnik kann heute fast alles, da müsste doch mal ein Hund herzustellen sein, der nicht stinkt.

Arcania: Man wird das später mal in Schulen besprechen als Beispiel dafür, wie schlechtes Design aussieht.

☆☆

Medal of Honor: Und das direkt danach.

☆☆

Fallout: New Vegas: Wenigstens ist dieses Spiel gut geworden. Sehr gut sogar!

★★★★☆



Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Tochter Marlene im Hummer-Kostüm. Und nein, die Bilder davon bekommt hier keiner zu Gesicht.

Zuletzt gelesen: »Das glücklichste Baby der Welt«. Und Tatsache, die Tipps helfen.

Zuletzt gedacht: Schlaf, Kindchen schlaaaaaaf...

Arcania: Macht mir mehr Spaß als Risen, aber das fand ich damals auch schon ziemlich doof.

☆☆

Medal of Honor: Wenn schon keine Story, dann bitte Action und Kabumm! Aber selbst das hat Electronic Arts versemelt.

☆☆

Fallout: New Vegas: What happens in Vegas, stays in Vegas! Pssst!

★★★★☆

Daniel Abel, Praktikant

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Meinen Mitbewohner, wie er sich mit dem Rasierer seiner Freundin, den Bart gestutzt hat.

Zuletzt gelesen: »Bleak House«

Zuletzt gedacht: »Umpf!«

Arcania: Da spiel ich lieber die Beta-Version von Gothic 3. Gut, dass ich die schon im Schrank stehen hab, als 70 Euro teure Special-Edition.

☆☆

Medal of Honor: Wenn man eine Million Taliban tötet, belohnt einen das Spiel mit einem geheimen Kuh-Level, hab ich gehört.

☆☆

Fallout: New Vegas: Endlich eine Welt, in der ich mit Nasepopeln ungestraft davon komme, solange es keiner sieht.

★★★★☆



Team



GameStar-Leser fragen Petra Schmitz*

Hast du was Ordentliches gelernt? Zumindest habe ich angefangen, was Ordentliches zu lernen. Oder anders: Ich hätte daheim noch alle Scheine, die man mal an der Uni Köln benötigte, um sich fürs Examen (Lehramt Sek. II: Deutsch und Englisch) anzumelden. Will die vielleicht jemand kaufen?

Wie ist das so als Frau unter lauter Jungs? Das ist wie damals im Fußballverein bis zur D-Jugend. Da war ich auch das einzige Mädchen in der Mannschaft. Und mein Trainer sagte: »Die Petra, die stellen wir in die Verteidigung, es traut sich sicher niemand, ein Mädchen zu foulern, noch dazu eins mit solch langen und niedlichen Zöpfen.« Herrje, hat der Mann sich geirrt! Spaßig war's trotzdem immer.

Spielt du immer noch Dark Age of Camelot? Liest da etwa jemand mein Blog? Oder wie kommt's zu dieser Frage? Okay, neulich hab ich mir mal die 14-Tage-Trial runtergeladen und wollte tatsächlich auch nur maximal jene zwei Wochen spielen. Jetzt ist mein Donnergänger-Troll auf Level 50. Seufz!

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Everything is illuminated« (DVD). Einer der Lieblingsfilme der besseren Hälfte. Verständlich.

Zuletzt gelesen: Justin Cronin: »The Passage«. Unerträglich! Langeweile! (Hab's auch nicht durchgelesen.)

Zuletzt gedacht: »Drei Wochen Urlaub sind mindestens fünf Wochen Urlaub zu wenig!«

Arcania: Dabei sind die ersten Stunden doch wirklich unterhaltsam.

☆☆

Medal of Honor: Ach komm, geh weg! Mir ist unbegreiflich, wie Electronic Arts das derartig versemeln konnte.

☆☆

Fallout: New Vegas: Habe bisher leider keine Zeit für Vegas gehabt.

—



Daniel Visarius, Ltd. Redakteur

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen: Viel Regen in F1 2010. Endlich wieder Formel 1! Aber das Flair fehlt abseits der Strecke doch ziemlich. Und dann dieser Bug, wo die KI gelegentlich einfach keinen Pflichtboxenstopp einlegt. Ich will den Patch sehen, möglichst gestern!

Zuletzt gehört: Arcade Fire: »Suburbs« (CD)

Zuletzt gedacht: Wie zwingt ich Argentinien auch in Pro Evo 1 wieder meine zerstörerische 4-2-1-3-Aufstellung auf? Arcania Ich mag Rollenspiele nicht besonders und das schon mal gar nicht.

☆☆

Medal of Honor: Das Shooter-Genre steckt definitiv in einer Sackgasse.

☆☆

Fallout: New Vegas: 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	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	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	Dragon Age	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	12/09	92	7	9	9	9	9	10	10	10	10	9
2	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
3	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
4	World of Warcraft: WotLK	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	02/09	89	7	9	9	10	9	10	9	8	8	10
5	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	NEU	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	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	10/10	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: Am Fluss d. Zeit	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 / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endlosspiel
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	10/10	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	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	87	8	9	7	8	10	10	9	6	10	10
8	Battleforge	MP-Strategie	EA/EA Phenomic	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8
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-Strategie	Relic Entertainment/THQ	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	Fifa 11	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/10	90	8	9	10	9	9	10	9	9	8	9
2	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/10	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	NEU	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
4	F1 2010	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/10	89	9	9	8	8	10	10	8	8	9	10
5	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	01/10	87	10	10	8	9	8	7	8	9	8	10

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragende Story

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 Erfahrungsniveau 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 Absolutes Ausnahmespiel, 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 29.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Emergency 2012

Strategiespiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Quadriga Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch
Kopierschutz ProtectDisc



GENRE-CHECK STRATEGIE



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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend
»Nette Koop-Einsätze, die auf Dauer wenig Vielfalt bieten.«

GRAFIK

4 teils hübsche Schauplätze + ansehnliche Effekte
schwammig-unscharfe Spielgrafik
detailarme Figuren und Fahrzeuge + Clipping-Fehler

SOUND

+ gut vertonte Funksprüche + passende Musik ...
... die kaum Variation bietet + generell dünne Soundkulisse
+ Hinweise wiederholen sich

BALANCE

+ leichter Einstieg + passende Lernkurve, wenn auch etwas steil
+ unzureichendes Tutorial + geringe Fehlertoleranz
+ zu schwer für Einstieger + nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

+ Polizei, Feuerwehr, Notärzte, THW
+ Katastrophen mit teils gewaltigen Ausmaßen
+ Bugs und Logikmacken + behäbig in Szene gesetzt

BEDIENUNG

+ übersichtliche Menüs + zuschaltbare Hilfen
+ fummelige Kamerasteuerung
+ kein Speichern im freien Spiel + Tasten nicht konfigurierbar

UMFANG

+ zwölf teils lange Kampagnen-Missionen + vier Schauplätze für das freie Spiel
+ Highscores und freischaltbare Erfolge
+ umfangreicher Fuhrpark + kein Editor

STARTPOSITIONEN

+ motivierendes Vorarbeiten durch die Unglücksstellen
+ gleichzeitiges Handeln an mehreren Orten
+ Zufallsereignisse im freien Spiel wiederholen sich

KI

+ Einsatzkräfte agieren teils selbstständig ...
... stehen aber oft genug blöd rum
+ regelmäßig derbe Aussetzer + strunzdoofe Unruhstifter

EINHEITEN

+ jede Einheit mit speziellen Einsatzgebiet
+ sinnvolles Zusammenspiel der Helfer + diverse Werkzeuge
+ zu spezifische Fertigkeiten sorgen für Unlogik

KAMPAGNE

+ Schauplätze mit Wiedererkennungswert
+ ständig passiert etwas + unzusammenhängende Missionen
+ freies Spiel auf Dauer enorm öde



Viele Fans kritisieren das **jungenhafte Aussehen** des Helden.

Arcania Gothic 4

Arcania heißt Gothic 4, bricht aber mit den Tugenden der Vorgänger. Das ist nicht schlimm. Dass Arcania auch mit den klassischen Tugenden des Rollenspiel-Genres bricht, hingegen schon. Von Michael Graf

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Jowood** Entwickler: **Spellbound (Helldorado, GS 07/07: 82 Punkte)**
Termin: **12.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7014

Auf DVD: Test-Video

Schon in den ersten fünf Minuten gibt Ihnen **Arcania: Gothic 4** einen Vorgeschmack auf all das, was es später falsch machen wird. Im Mini-Tutorial hacken Sie sich durch Horden von Skelettkriegern. Ohne Herausforderung, ohne erkennbaren Grund, eine Pflichtübung voll Stumpfsinn. Klar, danach wird das Rollenspiel besser, es entwickelt Spielfluss, es funktioniert. Aber begeistern, fesseln, packen, das kann **Arcania** nicht. Dabei hätte diesmal alles gut werden können, nein, müssen. Nach dem überambitionierten **Gothic 3** hatten sich der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood zer-

stritten. Jowood behielt die Serienrechte und heuerte mit dem Kehler Studio Spellbound (**Helldorado**) ein erfahrenes Team an, das den Namen **Gothic** wieder reinwaschen sollte. Das war vor drei Jahren.

In der Zwischenzeit hat Piranha Bytes selbst ein Neuwerk vorgelegt: **Risen** gilt als das bessere **Gothic**, weil es den Charme der Serie erbt und sich zugleich nahezu fehlerfrei spielt. Letzteres liegt vor allem daran, dass **Risen** nach dem Übermaß von **Gothic 3** wieder auf das überschaubare Niveau des zweiten Teils schrumpft. Arcania, das offizielle

Gothic 4, entpuppt sich nun als Paradoxon. Denn es bricht mit vielen **Gothic**-Traditionen, krankt aber just am wichtigsten Pferdefuß seines Vorgängers: Auch **Arcania** wirkt zu groß. Man merkt dem Spiel an, dass es nicht fertig ist, auch wenn diesmal keine Fehlerflut den Abenteuerspaß trübt. Sondern spielerische Monotonie.

➕ Stärken

- + schöne Landschaften
- + flotte Actionkämpfe

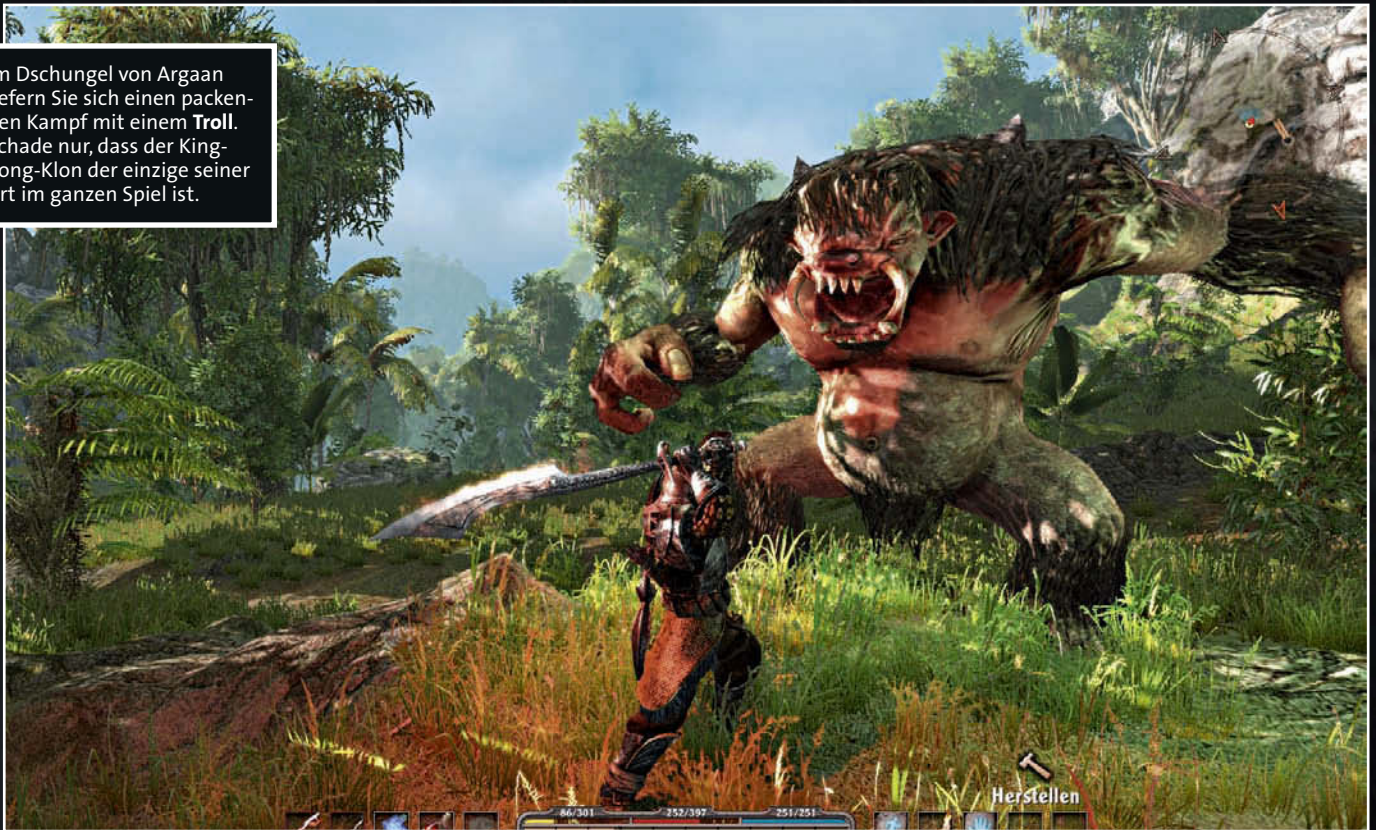
⊖ Schwächen

- lahme Handlung
- eintönige Quests
- dünnes Charaktersystem
- wenig zu entdecken



Die **Dialoge** sind oft witzig. Hier versucht der Held, das Motto des finsternen Gottes Beliar zu erraten.

Im Dschungel von Argaan liefern Sie sich einen packenden Kampf mit einem **Troll**. Schade nur, dass der King-Kong-Klon der einzige seiner Art im ganzen Spiel ist.



Um es nochmals zu betonen: **Arcania**! Ist! Kein! **Gothic**! Zumindest kein echtes. Denn wo die Vorgänger spielerische Freiheit hochhielten, verläuft **Arcania** in viel engeren Bahnen. Mit Ihrem Helden erkunden Sie zunächst das kleine Start-Eiland Feshyr und danach die große Hauptinsel Argaan. Dort hangeln Sie sich linear von einem abgeschlossenen Gebiet zum nächsten. Erst wenn alle Hauptaufgaben gelöst sind, öffnet sich das Tor zum jeweils nächsten Areal. Der **Gothic**-typische Entdeckerdrang spielt in **Arcania** also eine untergeordnete Rolle. Das wäre kein Problem, wenn die Entwickler die Spielwelt-Abschnitte sinnvoll gefüllt hätten. Doch in jedem Gebiet müssen riesige Flächen ohne besondere Schauplätze auskommen. Es gibt wenig zu entdecken

Fast fehlerfrei

Eine erfreuliche Nachricht ist, dass **Arcania** unter weit weniger Bugs leidet als **Gothic 3**. Abgesehen von KI-Aussetzern stießen wir nur auf wenige Grafikfehler, darunter unsichtbare Felsen, fehlende Gesichtstexturen und Clipping-Probleme. Ein Kuriosum gab's allerdings auch: Nach einem Kampf folgte uns plötzlich ein unverwundbares Häschen bis zum nächsten Gebietswechsel.



Wir sprechen mit einer Geisterrüstung, weil die **Gesichtstextur** fehlt.

auf Argaan. Schade drum, denn die Landschaften an sich sind schön und abwechslungsreich. So erklimmen Sie Feldterrassen im Umland der wuchtigen Küstenburg Stevark, steigen zu einem Kloster auf einem Vulkanfelsen empor und durchwaten den Sumpf um die Baumstadt Toosho. Es gibt sogar einen verschneiten Abschnitt, der aber nur rund fünf Minuten dauert.

Bei Ihrer Abenteuertour stoßen Sie oft auf unnatürliche Grenzen. So können Sie manche Felsen und Mauern nicht überspringen, obwohl sie eigentlich niedrig genug wären. Selbst auf Straßen verhaken Sie sich manchmal an Bodenwellen. Das nervt und kostet Atmosphäre. Dafür belebt Spellbound die **Arcania**-Welt mit Tageszeiten-Wechseln, die sich aber nicht spielerisch auswirken. Die Argaaner folgen keinem Tagesablauf, ein Zimmermann hämmert auch nachts auf seine Planken. Außerdem können Sie nicht schlafen, um Zeit vergehen zu lassen. Wer im Menü die »Rollenspiel-Aktivitäten« einschaltet, darf sich zwar in Betten legen, doch dabei läuft die Tageszeit im Normaltempo weiter. Im Vergleich mit den lebendigen Spielwelten von **Risen** und **Gothic** ist das ein Unterschied wie, nun ja, Tag und Nacht.

Ein wichtiger Atmosphäre-Faktor ist die Handlung, die noch nie zu den Stärken der **Gothics** zählte. Denn die zehrten mehr von ihrer lebendigen Welt als von dramaturgischem Tiefgang. Umso löblicher ist, dass sich **Arcania** anfangs bemüht, dem – abermals namenlosen – Helden ein nachvollziehbares Motiv zu verleihen. Nach einem Schicksalsschlag möchte sich der Recke am kriegsrischen König Rhobar III. rächen, übrigens dem Helden aus den Vorgängern.

Online-Aktivierung

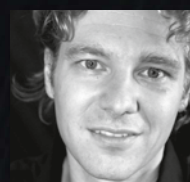
Vor dem ersten Spielstart müssen Sie **Arcania** im Internet freischalten, danach läuft das Spiel auch offline. Allerdings funktioniert das Abenteuer pro Version nur auf bis zu drei Rechnern gleichzeitig. Wer **Gothic 4** auf einem vierten Computer installieren möchte, muss es auf einem der drei anderen deaktivieren. Ein entsprechendes Tool liegt bei.

Diese Rachegeschichte verliert aber sofort nach dem Sprung auf die Hauptinsel jeden Dampf, artet zur langatmigen Schnitzeljagd aus und zerfasert später zu einem abstrakten Dämonenkonflikt. Am ehesten motiviert da noch die Frage, wie der einst gutmütige Rhobar zum Despoten mutieren konnte. Doch auch das ist nach rund 17 von 20 Spielstunden geklärt, danach muss der Held die Story nur noch abwickeln – da schrumpft die Spannung auf Gnomengröße. Als besonders konfus entpuppt sich die Endsequenz, in der plötzlich Charaktere auftreten, die zuvor nur Randrollen gespielt haben. Eine Erklärung dafür bleibt **Arcania** ebenso schuldig wie einen richtigen Schlusspunkt; das Ende ist offen.

Doch wie gesagt, die Handlung war noch nie ein **Gothic**-Glanzlicht. Allerdings boten die Piranha-Bytes-Abenteuer stets schöne Quests. **Arcania** scheitert in dieser Disziplin so grandios wie schon lange kein großes Rollenspiel mehr. Denn alle Aufträge basieren auf den Schemen »Erledige irgendwas« oder »Bring mir irgendwas«. Eskort-Missionen, Gesprächsaufgaben, Rätsel,



Ein Dämon und ein Feuergolem demonstrieren die ansehnlichen Lichteffekte.



Da fehlt so vieles!

Christian Schmidt,
stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Wow, nur 69 Punkte für Arcania – ist das eine Strafwertung, soll hier ein Exempel statuiert werden? Nein. Arcania bekommt seine niedrige Wertung nicht deshalb, weil es die hohen Erwartungen enttäuscht. Da ist kein Trotz, keine verschmähte Liebe. Da ist nur der nüchterne Vergleich mit den Standards des Rollenspiel-Genres. Wir erwarten sinnvolle, vielfältige Quests mit starken Belohnungen. Die hat Arcania nicht. Wir erwarten eine sauber erzählte, motivierende Geschichte. Die hat Arcania nicht. Wir erwarten ein ausgefeiltes Charaktersystem mit vielfältigen Entscheidungen und klaren Auswirkungen. Das hat Arcania nicht. Wir erwarten eine lebendige, schlüssige, gut gefüllte und glaubwürdige Spielwelt. Die hat Arcania nicht. Einzig das gute Kampfsystem und die hübsche Grafik ragen aus dem Mittelmaß heraus.

kurzum: Abwechslung fehlt in **Arcania** komplett. Und zwar nicht nur im Hauptstrang, sondern auch in den Nebenquests, die noch dazu dünn gesät sind: Pro Gebiet bekommen Sie höchstens vier oder fünf. Im letzten Spieldrittel gibt's sogar fast gar keine optionalen Aufgaben mehr. Stattdessen hacken Sie sich sechs Stunden lang durch Gegnerhorden. Für ein ernsthaftes Rollenspiel ist das lächerlich.

Viele Aufträge sind zudem mit langen Laufwegen verbunden. So gibt's zwar ein Teleporter-System, allerdings können Sie immer nur zwischen zwei Stationen in derselben Region hin- und herreisen, was selten notwendig ist. Letztendlich ist die Sprungmöglichkeit eh Makulatur, denn Sie müssen nie in bereits besuchte Regionen zurückkehren. Hier verschenkt **Arcania** viel Potenzial. Auch, weil große Entscheidungen à la »Welcher Fraktion schließe ich mich an?« wegfallen. Und selbst die im Vorfeld vielgepriesenen alternativen Lösungswege für Quests entpuppen sich als Luftnummer. Nur eine Handvoll Hauptmissionen bietet überhaupt mehrere Ansatzpunkte, und selbst die wirken sich kaum aus. So ist es egal, ob Sie in der Baumsiedlung Tooshoo einer arroganten Magierin oder ihrem irren Rivalen helfen, das Ergebnis bleibt dasselbe: Sie werden zum Obermagier vorgelassen. Bessere Rüstungen erhalten Sie entsprechend auch nicht mehr von Fraktionen, sondern immer dann, wenn Sie ein Story-Kapitel abschließen. Die Klamotten, die Sie ausschlagen, gibt's dann in Läden zu kaufen, sodass Sie trotzdem jederzeit wechseln können.

Im Vergleich zu **Gothic** erleichtert Ihnen **Arcania** immerhin die Orientierung. So dürfen Sie eine Minikarte und Quest-Markierungen zuschalten, dank derer Sie Ihre Auftragsziele meist problemlos finden. Außerdem schim-

mern um kleine Gegenstände bunte Auren, sodass Sie die Beute nicht übersehen. Wer die Hilfen abschaltet, muss hingegen auf eigene Faust erkunden und suchen, womit immerhin ein Hauch des alten **Gothic**-Flairs über Argaan weht. Wir halten die optionalen

Begeistern, fesseln, packen – das kann Arcania nicht.

Hilfen für eine hervorragende Idee, auch wenn wir uns gewünscht hätten, dass die Hauptkarte neben Questzielen auch Händler und andere wichtige Schauplätze verzeichnet. Wenn schon Orientierung, dann richtig.

Zumindest in einer Disziplin schneidet **Arcania** jedoch gut ab, nämlich bei den Gefechten. In den Nahkämpfen teilen Sie Komboschlagfolgen aus, was zwar teils in Dauerklicks ausartet, sich aber trotzdem flott

spielt. Denn die Gegner laden immer mal wieder kräftige Spezialattacken auf, denen Sie mit Hechtrollen ausweichen müssen. Alternativ holen Sie zu Überkopf-Hieben aus, um die Feinde zu unterbrechen. Scharmützel gegen mehrere Kontrahenten avancieren so zu einer dynamischen Mischung aus Ausweichen und Draufhauen. Taktischen Tiefgang à la **Risen** entfalten die Klopereien aber nicht, weil es – abgesehen vom Überkopf-Hieb – keine Schlagvarianten gibt. Insgesamt gewinnt **Arcania** hier also weder Komplexitäts- noch Innovationspreise, aber es gab schon schlechtere Kampfsysteme. Zum Beispiel in **Gothic 3**.

Wer lieber auf Distanz austeilte, kann Gegner mit dem Bogen, der Armbrust oder Zaubern beschießen. Von Letzteren gibt's aber nur magere drei: Feuer, Eis und Blitz. Außerdem kommen selbst talentierte Schützen nicht um Nahkämpfe herum, weil beschossene Gegner zu schnell aufschließen. Als beson-



Vor der malerischen Kulisse der **Baumstadt Tooshoo** attackiert eine Quest-Gegnerin, erkennbar am optionalen Ausrufezeichen über dem Kopf.

Technik-Check Arcania: Gothic 4

Bild-Vergleich: Hohe vs. Niedrige Details



1280X1024, NIEDRIGE DETAILS

Wenn Sie alle Grafik-Einstellungen auf das Minimum reduzieren, bietet Arcania: Gothic 4 nur matschige Texturen **1**, kaum Fernsicht **2** und grobe Schatten **3**. Im Gegenzug läuft es auch schon auf leicht betagter Hardware mit GeForce 8800 GT und Core 2 Duo E4300 ruckelfrei.



1920X1200, HOHE DETAILS

Erst mit einem schnellen Vierkernprozessor (ab 2,3 GHz) und beispielsweise einer Radeon HD 5770 oder GeForce GTX 280 sowie 4,0 GByte Arbeitsspeicher reicht es für hohe Details mit scharfen Texturen **1**, hoher Weitsicht **2** und detaillierten Schatten **3**.

Wichtige Grafikoptionen



1 Texturqualität: Bereits mittlere Einstellungen sehen deutlich schlechter aus als hohe.

2 SSAO Qualität: SSAO kostet etwa 10 bis 15 Prozent Leistung und peppt die Welt mit indirekten Schatten auf.

3 Schatten Qualität: Ultra-hohe Schatten sehen leicht besser aus als hohe, überfordern aber Karten mit weniger als 1,0 GB VRAM.

4 Dynamische Schatten: Mit »Welt und Geometrie« beeinflussen dynamische Schatten nicht nur den Schattenwurf von Objekten, sondern auch den von Personen.

5 Charakter Qualität: In hohen Einstellungen sind Rüstungen und Waffen detailliert dargestellt, in niedrigen eben nicht.

6 Sichtweite: Je niedriger die gewählte Einstellung ist, desto früher werden weit entfernte Objekte ausgeblendet.

So läuft Arcania: Gothic 4 auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX								
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200			GTS 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295			
		Geforce 400					GTX460	GTX465	GTX 470	GTX 480			
		Radeon HD 4000			HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2			
		Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970		
PROZESSOR	2	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	X4 965	X6 1090T		
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600			
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9650			
		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	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 Mittlere Details	läuft so flüssig: 1680x1050 Hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 Hohe Details, Ultra-hohe Schatten: An
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- Installieren Sie unbedingt den ersten Patch zu Arcania: Gothic 4, der verbessert die Performance der Verkaufsfassung enorm.
- Das Spiel profitiert merklich von Prozessoren mit drei oder vier Rechenkernen, Sechskerner bringen hingegen keinen zusätzlichen Nutzen.
- Vor allem in Städten geht die Leistung teils dramatisch in den Keller. Reduzieren Sie kurzfristig die Grafik-Einstellungen, um in Ortschaften eine höhere Bildwiederholrate zu haben.
- Mit weniger als 2,0 GByte dauern Ladezeiten ewig und das Spiel lädt pausenlos nach. Ab 4,0 GByte laden Levels spürbar schneller.
- Pro reduzierte Auflösungsstufe läuft Arcania etwa 15 Prozent schneller.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 7,3 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c



In Arcania treffen Sie auch alte Bekannte aus den Vorgängern, etwa Lester.



In der Insel-Hauptstadt Thorniara kloppen Sie sich durch Horden von **Skelettkriegern**, was rasch anodet.

Vergleich mit Risen



Arcania: Gothic 4



Risen

Spielwelt

Arcania ist größer und landschaftlich abwechslungsreicher, weil es auch kurze Wüsten- und Schneeabschnitte gibt. Die Unterwelten (zumeist Tempelruinen) langweilen hingegen schnell. Außerdem ziehen Sie linear von Gebiet zu Gebiet. Erkundungstouren lohnen sich kaum, weil die Welt weitgehend leer bleibt.

Risen bietet weniger vielfältige Landschaften, dafür aber abwechslungsreichere Höhlen, in denen Sie auch Rätsel lösen. Außerdem ist die Welt frei begehbar und besser mit interessanten Schauplätzen gefüllt. Risen wirkt insgesamt glaubwürdiger, weil jeder Bewohner einem Tagesablauf folgt.

Quests/Handlung

Die Handlung von Arcania beginnt motivierend, wird dann aber immer zäher und konfus. Die Quests laufen stets nach Schema F ab, interessante Geschichten oder originelle Aufgaben sind Fehlanzeige.

Auch die Handlung von Risen entwickelt wenig Tempo. Dafür bietet das Piranha-Bytes-Abenteuer gute Quests, im Spielverlauf dürfen Sie sich außerdem einer von drei Fraktionen anschließen.

Kampfsystem

Die Gefechte spielen sich nicht sonderlich taktisch, dafür aber dynamisch, weil sie feindlichen Spezialattacken ausweichen müssen. Der Schwierigkeitsgrad zieht erst im letzten Spieldrittel an.

Dank zahlreicher Schlagvarianten entfalten die Scharmützel taktischen Tiefgang. Sie dürfen Ihre Deckung nicht vernachlässigen. Der anfangs hohe Schwierigkeitsgrad der Gefechte lässt gegen Ende spürbar nach.

Charaktersystem

Nach Levelaufstiegen dürfen Sie jederzeit und überall Ihre Talente verbessern, der Trainer-Zwang von Gothic fällt also weg. Die supersimple Charakterentwicklung motiviert nur wenige Stunden lang, denn es gibt zu wenige Fähigkeiten und nur drei Zauber.

Auch Risen bietet nur drei steigerbare Hexereien, dafür aber ansonsten deutlich mehr Vielfalt. So können Sie sich auf bestimmte Waffen spezialisieren oder den Bergbau und das Schlösserknacken lernen – allerdings alles nur bei Trainern, die Sie extra aufsuchen müssen.

Fazit

Arcania verletzt die Grundgesetze des Rollenspiel-Genres, weil es weder durch seine Charakterentwicklung noch durch seine Quests zu motivieren weiß. Dadurch wird das Abenteuer in kürzester Zeit belanglos, auch wenn es technisch gut funktioniert.

Risen ist nicht nur das bessere Gothic, sondern auch das bessere Rollenspiel als Arcania. Denn es verquickt gute Quests mit einem vielfältigen Charaktersystem und einer lebendigen Spielwelt. Ein altmodisches, aber motivierendes Abenteuer.

ders effektiv erweist sich ein Kombiheld aus Haudrauf und Blitzmagier. Der kann seine Gegner nämlich mit Strombolzen lähmen und dann in Ruhe zu Klump kloppen. Allerdings hat auch das Kampfsystem Schwächen, vor allem bei der Gegner-KI. Beispielsweise lassen Feinde manchmal mitten im Kampf von Ihnen ab. Oder sie bleiben aneinander hängen und lassen sich ohne Gegenwehr beschießen. Und zwar selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade, der sich allerdings eh erst in den letzten sechs Spielstunden spürbar auswirkt. Denn dann zieht der Anspruch deutlich an, Einsteiger kommen selbst auf der zweiten Stufe »Normal« ins Schwitzen. Gut so, vorher ist **Arcania** nämlich grundsätzlich zu leicht.

Beim Charaktersystem regiert in **Arcania** die radikale Vereinfachung. So gibt's lediglich fünf Charakterwerte und drei Zauber, auf die Sie bei jedem Levelaufstieg drei Punkte verteilen. Im Gegensatz zu den Vorgängern müssen Sie hierzu keine Trainer aufsuchen, was dem Spieltempo nützt, **Gothic**-Fans aber missfallen dürfte. Löblich ist dafür, dass sich jeder Charakterwert spürbar auswirkt. Wer sich auf ein Talent spezialisiert, schaltet so immer stärkere Fähigkeiten frei, etwa längere Schlagfolgen oder dickere Feuerbälle. Viel Raum zum Experimentieren lässt die Charakterentwicklung aber nicht, dafür gibt's einfach zu wenige Talente. Schon nach rund fünf Spielstunden wird der Helden-Ausbau daher eintönig, zumal Sie Fähigkeiten à la Bergbau oder Schlösserknacken überhaupt nicht mehr pauken müssen. Denn Gesteinsadern »pflückt« der Held einfach leer, zum Truhenöffnen absolvieren Sie lediglich ein Minispielchen.

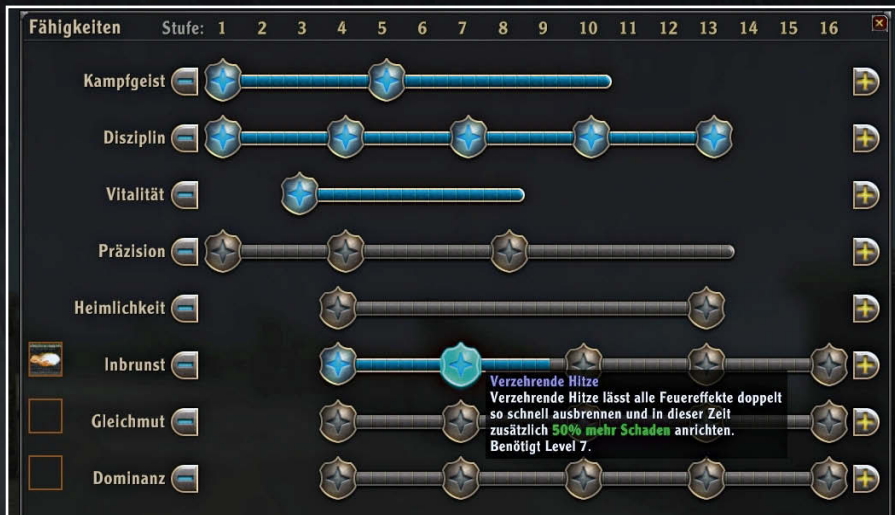
Wie es sich für einen Teil der **Gothic**-Serie gehört, darf Ihr Held dafür wieder Gegenstände herstellen. Allerdings müssen Sie hierfür keine Fähigkeiten lernen, sondern einfach nur Rezepte und Zutaten erbeuten. Aus Letzteren können Sie dann immer und überall Zaubersäfte oder Waffen basteln, selbst mitten im Kampf. Einen Amboss oder eine Werkbank brauchen Sie nicht. Auch das kommt dem Tempo zugute, nicht aber dem

Wertung

69

Wertung

87



Die **Charakterentwicklung** fällt ausgesprochen simpel aus.

Gothic-typischen »Realismus«. Und selbst wenn man die Vorgänger außen vor lässt: Das Charaktersystem wäre sogar für einen **Diablo**-Klon sehr simpel. Schließlich gehört es zur Kernfaszination eines Rollenspiels, den Helden immer weiter zu verbessern. Das erlaubt zwar auch **Arcania**, aber eben nur sehr eingeschränkt. Dadurch schrumpft **Gothic 4** zum Casual-Rollenspiel, dessen Mechanik alleine kaum zum Weiter-spielen reizt. Die Rolle des Motivationsmotors müssten also die Handlung oder die Quests übernehmen – was wie erwähnt ebenfalls nicht so ganz hinhaut. **Arcania** mag funktionieren, fesseln kann es nicht.

Wenigstens geht die Präsentation in Ordnung. Abgesehen von den steifen Gesichtern und den zahlreichen Klon-Insulanern,

die Argaan bevölkern, sieht **Arcania** richtig schick aus. Allerdings hat die Grafikqualität Ihren Preis, erst nach dem Performance-Update vom Starttag läuft **Gothic 4** ruckelfrei (siehe Technik-Check auf Seite 65). Dafür dürfen Sie jederzeit zwischen zwei Farbvarianten hin- und herschalten: der kräftig-bunten amerikanischen und der gedrück-

Der Motivationsmotor von Arcania stottert nicht – er fehlt komplett.

fahlen europäischen. Auch die 5.1-Surround-Kulisse passt, wenngleich einige Umgebungsgeräusche fehlen. Bei Stürmen etwa wackeln die Bäume wie verrückt, Sie hören aber – nichts. Dafür ist die Vertonung von **Arcania** gut gelungen, die Profisprecher passen meist zu ihren Charakteren.

Nach vielen Aufträgen können Sie zudem nochmals mit den Beteiligten sprechen. Wichtige Infos bringen diese optionalen Dialoge nicht, dafür stärken sie die Atmosphäre. Zugleich sind diese Nebengespräche ein Symptom dessen, was in **Arcania** schief läuft. Denn während sie in den **Gothics** noch Erfahrungspunkte brachten, werden sie nun überhaupt nicht mehr belohnt. Es gibt also keine Motivation, nach einem Auftrag mit irgendwem zu plaudern, weshalb viele Spieler die Gespräche nie zu Gesicht bekommen werden. Das ist doppelt schaden, denn die derben Dialoge werden der Serie durchaus gerecht, das Zuhören macht Spaß. Wohlgedenkt nur das Zuhören, denn zu sehen gibt es außer steif animierten Gestalten nichts. Nennenswerte Inszenierung finden in **Arcania** nicht statt, noch nicht mal bei großen Ereignissen: Dass der Namenlose gerade einen Machtwechsel in Stewark verschuldet hat, löst nicht etwa eine imposante Revolte nebst zünftiger Siegesfeier aus, sondern allenfalls eine Handvoll dröhr Dialoge. Kurz: **Arcania** fehlt die Konzentration aufs Wesentliche. In dieser Hinsicht ist **Gothic 4** tatsächlich ein würdiger Nachfolger von **Gothic 3**. Und just darauf hätten wir gerne verzichtet. **GR**

Kein Gothic und kein gutes Spiel

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

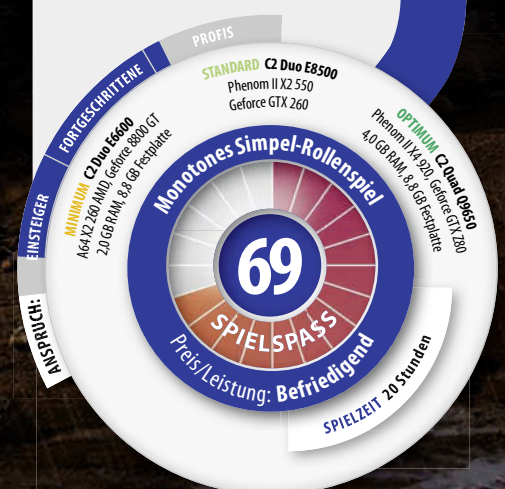
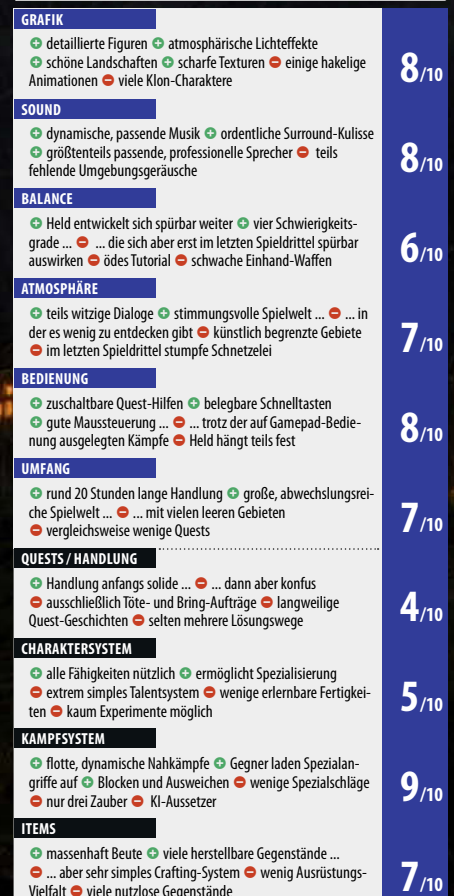
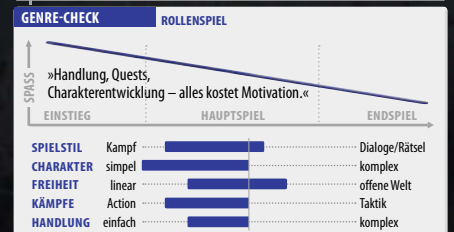
Wenn am Ende von **Arcania** die Credits zu schwerem Chorgesang über den Bildschirm ziehen, ähnelt das einem Trauermarsch. Wie passend. Denn nach dem Durchspielen war ich traurig, richtig traurig. Weil man **Arcania** an allen Ecken und Enden anmerkt, dass es so viel größer und besser hätte werden können, mit mehr Quests und weniger Handlungslücken, mit mehr Rollenspiel und weniger stumpfer Schnetzelei. Dabei stört mich nicht, dass **Arcania** mit den **Gothic**-Tugenden bricht, ich mag auch lineare Abenteuer wie **Divinity 2** oder **The Witcher**. Mich stört, dass sich **Arcania** so beliebig anfühlt: Was nutzen die schönsten Landschaften, wenn ich darin fast nichts Denkwürdiges erlebe? Ja, das Spiel sieht hübsch aus, es hat flotte Kämpfe und wenige Bugs, kurz: Es funktioniert. Aber es vermag in keinem Augenblick, wirklich zu glänzen. Deshalb kann ich es auch niemandem empfehlen.

TERMIN 12.10.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Arcania: Gothic 4

Rollenspiel

Publisher Jowood
Entwickler Spellbound
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



Medal of Honor

Electronic Arts scheitert am Hindukusch. Zumindest in einer Hinsicht passt Medal of Honor gut zum Afghanistan-Krieg, den es simuliert: Wer einmal drin ist, will möglichst schnell wieder raus. Von Daniel Matschijewsky

⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario
+ gelungene Soundkulisse

⊖ Schwächen

- lächerliche Handlung
- ständige Wiederholungen
- geringer Umfang
- Bugs und Logikmacken

Fehler im Gefecht

- ✱ Oft reagiert der Lasermarker Ihres Fernglases nicht auf das gewünschte Ziel. Einzige Lösung: Spielstand laden.
- ✱ Wegen der gelegentlich fehlerhaften Kollisionsabfrage verschwinden Soldaten teilweise in Fahrzeugen oder schlagen Kugeln in Objekte ein, wo eigentlich keine sind.
- ✱ Immer mal wieder bleiben Ihre KI-Kollegen an Hindernissen hängen und müssen dann umständlich »weitergeschoben« werden.

Aufgrund der Bugs ziehen wir zwei Wertungspunkte in der Kategorie »Atmosphäre« ab.

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Los Angeles** (**Medal of Honor: Airborne**, GameStar 10/07: 81 Punkte)
Termin: **14.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7021 Auf DVD: Test-Video

Da war der Vizepräsident von Electronic Arts beinahe bescheiden: »Wir werden Call of Duty dieses Jahr nicht schlagen können«, sagte Dr. Jens Uwe Intat kürzlich in einem Interview, »doch wir werden gefährlich nah drankommen.« Nun ja, wie gut sich EAs **Call of Duty**-Konkurrent **Medal of Honor** letztlich verkauft, ist natür-

lich noch offen. Aber inhaltlich kommt der Ego-Shooter nur einem gefährlich nah: der Schwelle zum Murks. Was für ein Schiffbruch! Mit Millionenaufwand und Medien-Tamtam hatte Electronic Arts seine einstige Weltkriegs-Shooter-Serie neu gestartet und zum Angriff auf **Call of Duty** geblasen, zum Rummel gehörten aufwändig produzierte Trailer, Linkin Park als Titelsong-Lieferant, heiße Debatten über die Tabuthemen Terro-

rismus und Afghanistankonflikt. Geholfen hat es dem Spiel nicht. **Medal of Honor** scheitert nicht nur daran, **Modern Warfare 2** das Wasser zu reichen. Es ist auch ein Paradebeispiel dafür, was man in einem Ego-Shooter alles falsch machen kann.

Medal of Honor schickt Sie als Elitesoldat nach Afghanistan in den Kampf gegen die Taliban. Das ist ein bündiger Rahmen und

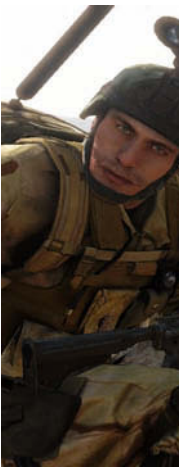
Sinnloser Krieg

Christian Schneider,
Redakteur
chs@gamestar.de

EA hat sich das sicher anders vorgestellt, immerhin trieft das neue Medal of Honor vor Möchtegern-Patriotismus. Doch dieses Ballerspiel ist ein starkes Argument gegen den Afghanistan-Konflikt im Speziellen und Krieg ganz allgemein. Selten habe ich mich so oft gefragt, warum ich überhaupt kämpfe. Es gibt kein Vorankommen, kein Erfolgserlebnis, keinen Sinn hinter der Gewalt. Medal of Honor ist kein gutes Spiel, aber immerhin ist es – unbeabsichtigt und paradoxerweise – ein Anti-Kriegs-Shooter.



Die an sich spannenden **Schleicheinsätze** bei Nacht wiederholen sich schnell.



Technik-Check Medal of Honor

Technik-Tipps

- ▶ Medal of Honor stellt keine hohen Ansprüche an die Hardware. Eine Geforce 8800 GT und ein Core 2 Duo mit 2,0 GHz haben genügend Leistung für maximale Details.
- ▶ Vor allem die gewählte Auflösung hat einen starken Einfluss auf die Spieleleistung. Um bis

zu 20 Prozent erhöht sich die Framerate mit jeder verringerter Stufe.

- Die Schatten haben von den Detaileinstellungen noch am meisten Einfluss auf die Framerate, vor allem Grafikkarten mit weniger als 512 MByte Videospeicher geraten bei hohen Einstellungen ins Stocken.

Checkliste

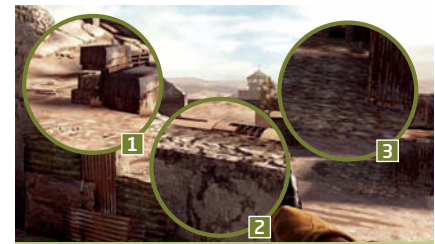
- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 7,4 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c
- ▶ Windows XP, Vista, 7

So läuft Medal of Honor 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.

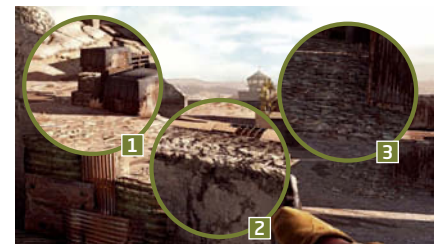
1	GRAFIKKARTE	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX							
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX							
		Geforce 200				GTS 250	GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
		Geforce 400						GTX 460	GTX 465	GTX 470	GTX 480	
		Radeon HD 4000				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2	
		Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970	
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom	X3 8450	X3 8850	X4 9650	X4 9950						
		Phenom II				X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	X6 1090T
		Core 2 Duo				E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
		Core 2 Quad						Q6600	Q8300	Q9400	Q9650	
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960
3		Speicher in MB	512	1024	1536	2048	2560	3072	4096	6144	8192	

4 LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 hohe Details
	ruckelt stark			



1280X1024, NIEDRIGE DETAILS

In niedrigen Details fehlen Medal of Honor viele Schatten **1**, Texturen vermatschen stark **3** und Bump Mapping **2** gibt es gar nicht.



1920X1200, HOHE DETAILS

In maximalen Details präsentiert das Spiel glaubhaften Schatten **1**, realistische Oberflächenstrukturen **2** und scharfe Texturen **3**.

muss genügen, denn mehr Handlung werden Sie in der nur fünf Stunden umfassenden Kampagne nicht finden. Weder gibt es einen Spannungsbogen noch einen Oberschurken oder gar ein übergeordnetes Ziel. In den gut gefilmten Zwischensequenzen zu Beginn einer jeden Mission heißt es stattdessen stets »Laufe zum Ziel und töte unterwegs alle Terroristen«. Auch die Hauptfiguren bleiben blass. Warum zum Beispiel Ihr Teamchef den Spitznamen »Moth« trägt, wird ebenso wenig aufgelöst wie der eigentlich spannende Konflikt zwischen dem befehlshabenden Commander und einem General, der tausende Kilometer

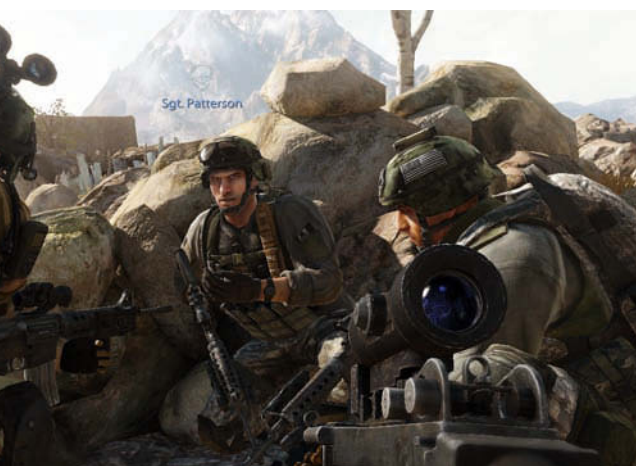
entfernt an seinem Schreibtisch sitzt und ignorante Kommandos bellt. Auch die sehr gut gesprochenen Funksprüche beschränken sich auf Einzeiler der Marke »Feind auf elf Uhr«; von Gesprächen, wie sie etwa in **Bad Company 2** für Atmosphäre sorgen, fehlt jede Spur. **Medal of Honor** verschenkt dadurch die Chance, seinen Figuren Leben einzuhauen, Dramatik aufzubauen oder gar einen eigenen Beitrag zur Sinnsuche in aktuellen Militäraktionen beizusteuern.

Das Resultat: **Medal of Honor** verkommt zu einem stumpfen Shooter, in dem bis auf zwei Klischeezivilisten (Ziegenhirte und ver-

zweifelter Bauer) jeder auftauchende Afghane automatisch ein Anhänger der Taliban ist. Ähnlich wie in **Modern Warfare 2** schinden die Gegner lediglich durch ihre schiere Masse Eindruck. Taktik kennen die

In ganz Afghanistan leben offenbar nur zwei Zivilisten.

Klon-Burschen nicht, und wenn sie keine Deckung finden, rennen sie blindlings auf Ihre Truppe zu oder bleiben wie angewurzelt stehen. Noch mehr **Moorhuhn**-Flair



Die **Hauptfiguren** entwickeln keinerlei Tiefe oder Charakter.



Wir legen ein **Dorf** in Schutt und Asche. Gibt's Zivilisten? Keine Ahnung.



Viel Lärm um nichts

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Zugegeben, auch Modern Warfare 2 gewinnt in Sachen Spieldesign definitiv keine Kreativpreise. Doch weiß sich Infinity Wards Shooter wenigstens enorm spektakulär zu präsentieren und große Aha-Momente zu schaffen. Im Vergleich dazu bemüht sich Medal of Honor mehr schlecht als recht und enttäuscht zudem durch stumpfe Ballerorgien, die schwache Geschichte, Balancemacken, Logikfehler und Bugs. Der gelungene Neustart einer ehrwürdigen Shooter-Serie sieht anders aus.

gibt's in den regelmäßigen Ballereinlagen, in denen Sie minutenlang an einem stationären Geschütz stehen und in die Menge feuern. In solchen Momenten bleibt einem zumindest genügend Zeit für klammes Grübeln über die Frage, ob derartiges Massenschlachten wohl auf realen Gegebenheiten in Afghanistan beruht. Etwas Abwechslung

Das Spiel endet einfach. Kein Finale, kein Showdown, keine Belohnung.

bringen die spannenden Schleicheinsätze bei Nacht, in denen Sie feindliche Lager infiltrieren oder aus mehreren Kilometern Entfernung mit einem Präzisionsgewehr auf Gegner ballern. Doch ganz gleich ob Sie mit einem Quad durch die Wüste heizen, an Bord eines Kampfhelikopters Taliban-Nester einäschern oder mit einem Nachtsichtgerät durch stockfinstere Höhlen kriechen, die Missionen ziehen sich immer gähnend in die Länge. Es fehlt an Spektakel, an treibender Musik, an packenden Skriptereignissen, Physikeffekten und Dramatik. **Medal of Honor** wirkt dadurch wie eine uninspirierte Sparversion von **Modern Warfare 2**. Zu den fehlenden Aha-Momenten gesellen sich jede Menge Logikmacken. So möchte das

Programm zum Beispiel sicherstellen, dass Sie in den zwar organisch wirkenden, aber arg schlauchartigen Landschaften nur dann dem geplanten Weg folgen, wenn der richtige Zeitpunkt dazu gekommen ist. Also müssen Sie immer wieder vor nur kniehohen Hindernissen haltmachen. Die dürfen Sie erst dann überhüpfen, wenn es die KI-Kollegen vorgemacht haben. Auch die seltenen moralischen Entscheidungen wirken aufgesetzt. Ob Sie zum Beispiel eine Taliban-Patrouille ausschalten oder (wie es »Mother« vorschlägt) lieber umgehen, macht nicht den geringsten Unterschied. Der Gipfel des Unsinns ist eine zehnminütige Sequenz, in der Sie in einer Bruchbude verschanzt auf anstürmende Terroristen feuern: Die Musik schwillt an, die Gegnerflut nimmt zu, und Ihre Kameraden brüllen verzweifelt, dass ihnen bald die Munition ausgeht. Nicht jedoch dem Helden selbst, denn wer zu einem Teammitglied latscht und die F-Taste drückt, der hat prompt wieder 1.000 Schuss in der Tasche. Dass **Medal of Honor** trotzdem arg knifflig ist, liegt an den miserabel verteilten Speicherpunkten, die Sie nach einem unfreiwilligen Tod oft zwingen, minutenlange Abschnitte erneut zu spielen.

Technisch präsentiert sich **Medal of Honor** solide. Vor allem die felsigen Landschaften Afghanistans sowie die generelle Beleuchtung können sich sehen lassen, und bei den malerischen Sonnenaufgängen möchte man sofort den Picknick-Korb auspacken. In Sachen Detailgrad, Animationen und Spezialeffekte hat aber selbst das erste **Modern Warfare** von 2007 die Nase noch weit vorn. Beim Sound gibt es indes kaum etwas auszusetzen: Die deutsche Synchronisation ist gelungen, die Waffen und Explosionen knallen in ordnungsgemäßem Surround-Sound aus den Lautsprechern. In der Liga eines **Call of Duty** spielt **Medal of Honor** aber auch beim Kawumm-Faktor nicht. Vor allem das Ende enttäuscht, nicht nur klangtechnisch: Es gibt nämlich keins. Kein Finale, kein Showdown, keine Belohnung. Das ist genauso frech, wie wenn dieser Artikel nun einfach **DM**



Öde: In der Kampagne sitzen Sie oft minutenlang an einem stationären Geschütz.



TERMIN 14.10.2010 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

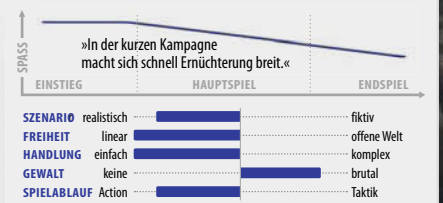
Medal of Honor

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler EA Los Angeles
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz DVD-Abfrage

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- organisch wirkende Landschaften
- stimmige Beleuchtung
- schwache Effekte
- teils schwammige Texturen
- hakelige Animationen
- generell recht detailarm

SOUND

- knallige Waffen und Explosionen
- sehr gute deutsche Sprecher
- gelungene Surround-Abmischung
- lahme, teils unpassende Musik

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne schwankt
- nerviges Kontrollpunkte-System
- unrealistischer Munitionsüberfluss

ATMOSPHÄRE

- Afghanistan stimmungsvoll umgesetzt
- guter Mix aus Action und Schleichen
- leblose Karten
- keine Physik
- Logikmacken und Bugs

BEDIENUNG

- präzises Zielen
- frei konfigurierbar
- einblendbare Hilfen
- nur ein Speicherplatz

UMFANG

- maximal fünf Stunden Spielzeit
- moralische Entscheidungen wirken sich nicht aus
- keinerlei Wiederpielwert
- keine Geheimnisse

LEVELDESIGN

- teils aufwändig gebaute Areale
- auf Dauer arg abwechslungsarm
- unlogische Levelbegrenzungen
- öde Fahr- und Flugsequenzen

KI

- sucht aktiv Deckung
- schießt treffsicher
- rennt oft stumm drauflos
- beherrscht keinerlei Taktik
- teils derbe Wegfindungsprobleme

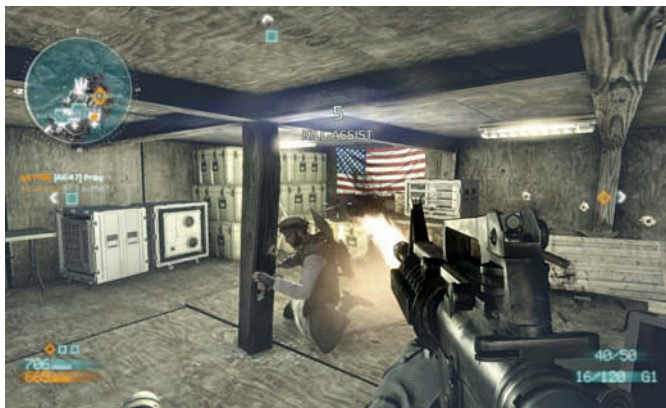
WAFFEN & EXTRAS

- umfassendes, vielseitiges Waffenarsenal
- Quads, Hubschrauber, Jeeps
- Waffen der Terroristen sind unnötig

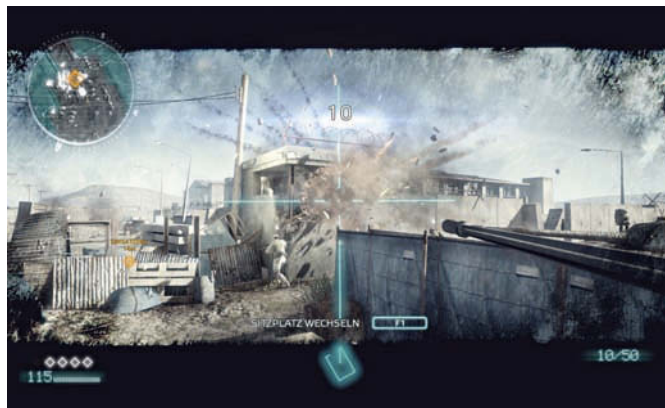
HANDLUNG

- keine Identifikation mit den Helden
- Spannungsbogen fehlt
- kein Bösewicht, kein Finale, kein Showdown
- Konflikte bleiben ungelöst





Maschinengewehre verziehen kaum. Dauerfeuer funktioniert immer.



Den **M3-Panzer** dürfen Sie nur auf zwei von acht Karten steuern.

Medal of Honor Multiplayer

Man sollte meinen, der Battlefield-Entwickler Dice müsste einen sicheren Mehrspieler-Hit abliefern. Tut er aber nicht. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GameStar 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **14.10.2010** Spieler: **2-24** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7021 Auf DVD: Multiplayer-Video



So rasant wie **Modern Warfare**, so taktisch wie **Bad Company 2**, das möchte **Medal of Honor** im Multiplayer sein. Es ist ein ambitioniertes Ziel, die Besonderheiten beider Genre-Platzhirsche zu kopieren und im eigenen Spiel zu vereinen. Aber wenn es einer schafft, dann sicher der **Battlefield**-Entwickler Dice. Könn-

te man meinen. Doch die Schweden scheitern an der Aufgabe. Die Online-Gefechte von **Medal of Honor** plagen jede Menge Macken, von unausgereifter Balance über unrealistisches Waffenverhalten bis zu mangelhaftem Teamgefühl. Nach zahlreichen Testrunden kommen wir nicht umhin zu glauben, dass hier mit wenig Liebe und Herzblut gearbeitet wurde. Denn herausge-



Schwache Waffenbalance: **Scharfschützen** sind selbst auf kurze Entfernungen brandgefährlich.

⊕ Stärken

- + temporeiche Gefechte
- + hübsche Karten
- + schneller Server-Browser

⊖ Schwächen

- unausgereifte Balance
- schwaches Waffenverhalten

Die Technik

Anders als in der Solo-Kampagne kommt im Mehrspieler-Teil von Medal of Honor Digital Illusions' hauseigene Frostbite-Engine zum Einsatz. Das Grafikgerüst arbeitete bereits in **Battlefield: Bad Company 2**, verzichtet in **Medal of Honor** aber auf Physikeffekte, die Gebäude realistisch in sich zusammenfallen lassen. Die magere Technik hat jedoch einen Vorteil: Die Online-Gefechte von **Medal of Honor** laufen selbst auf Zweikern-Prozessoren mit vier Jahre alten Grafikkarten in hohen Auflösungen flüssig.

kommen ist eine seelenlose Ballerei vom Fließband, die zwar kurzweilig Laune macht, sich aber weder mit **Modern Warfare** noch mit **Bad Company 2** messen kann.

Die guten Nachrichten zuerst: Das technische Grundgerüst von **Medal of Honor** funktioniert sehr gut. Der Server-Browser ist schnell, übersichtlich, bietet eine Reihe nützlicher Filterfunktionen und erlaubt den Einsatz von Dedicated-Servern. Zudem laden die Turniere zügig, und im Test kam es nur selten zu Verbindungsverzögerungen, so genannten Lags, die gegnerische Spieler über die Karte »zuckeln« lassen. Auch die aus der Beta-Phase gefürchteten Verbin-

einzusteigen, scheitert am mangelnden Feinschliff. Denn wer im Gefecht »spawnt«, der landet oft an einer unlogischen Stelle.

Schon in der Beta-Phase war uns das unrealistische Waffenverhalten aufgefallen. Daran hat sich nichts geändert, denn die Knarren unterscheiden sich auch in der finalen Version nicht merklich. So trifft die Maschinenpistole MP7 mit Laservisier genauso präzise wie das Scharfschützengewehr SVD, selbst wenn Sie damit über die halbe Karte feuern. Das Rückstoß-Verhalten der Waffen wurde ebenfalls nicht überarbeitet. Die Streuung der Sturmgewehre ist nach wie vor viel zu gering, weshalb stupides Dauerfeuer besser funktioniert als gezielte Feuerstöße. Freischaltbare Upgrades wie etwa größere Magazine oder präzisere Zielsvisiere versprechen zwar Variation, verbessern aber lediglich die Feuerkraft, was es Vielspielern einfacher macht, Erfolge zu feiern.

Einsteiger haben es in **Medal of Honor** ohnehin schwer, denn in den Online-Gefechten beißt ihr Soldat schnell ins virtuelle Gras. Das wäre nicht weiter schlimm, würde die Rückmeldung bei Treffern besser funktionieren. Doch woher der tödliche Schuss gekommen ist, wird nur selten deutlich, egal ob's das schwere Maschinengewehr PKM oder ein Granatwerfer war. Vor allem

Scharfschützen profitieren von diesem Manko, denn die können ihre Opfer mit nur ei-

nem Treffer ausknipsen und sich mangels »Kill Cam« (zeigt an, wo der Täter sitzt) minutenlang an einer Stelle verschanzen.

Die acht Karten sind detaillierter als die Areale in der Solo-Kampagne, fallen aber allesamt recht klein aus. Vor allem im Modus »Sektorenkontrolle«, der an das Flaggen-erobern aus **Battlefield 2** erinnert, stehen sich die bis zu 24 Teilnehmer mangels Freilauf oft auf den Füßen. Ebenfalls schade: Anders als in **Bad Company 2** ist das Terrain nicht komplett, sondern nur an dafür vorgesehenen Stellen zerstörbar. Das bremst **Medal of Honor** in taktischer Hinsicht aus und

nimmt den Gefechten Dynamik. Das Tempo ist dennoch auf hohem Niveau. Und auch wenn die vier Spielmodi keine Kreativpreise gewinnen, wogen die temporeichen Schlachten ständig hin und her. Für kurzweiligen Spaß zwischendurch taugt **Medal of Honor** also wenigstens. **DM**

TERMIN 14.10.2010

PREIS 50 Euro

USK ab 18 Jahren

Medal of Honor

Ego-Shooter

Multiplayer

Publisher Electronic Arts

Entwickler Dice

Sprache Deutsch

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

Kopierschutz DVD-Abfrage

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampfeinsatz (24), Sektoren-Kontrolle (24), Ziel-Raid (24), Team-Sturm (24) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja

SERVSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden

»Innovationsarm und von Balance-Macken getrübt taugt der Mehrspieler-Teil nur als kurzweilige Ballerei für zwischendurch.«

GRAFIK

organisch wirkende Landschaften + detaillierte Karten

schwache Effekte + teils schwammige Texturen

teils hakelige Animationen

SOUND

knallige Waffen und Explosionen + sehr gute deutsche Sprecher

gelungene Surround-Abmischung

schwache Umgebungsgeräusche

BALANCE

fares Punktesystem

Klassen unterscheiden sich kaum + Scharfschützen übermächtig

Treffer-Feedback unzureichend

ATMOSPHÄRE

hin und her wogende Schlachten

hohes Spieltempo

fehlender Feinschliff stört enorm + nervige Bugs

BEDIENUNG

präzises Zielen + Tastenbelegung frei konfigurierbar

schneller, übersichtlicher Server-Browser

nützliche Filterfunktionen + Dedicated Server

UMFANG

acht Karten

freischaltbare Upgrades

nur drei Klassen und vier Spielmodi + nur ein Fahrzeug

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Karten + teilweise zerstörbar

Areale recht klein + unfaire Nadelöhre

zahlreiche Stellen zum Campen

TEAMWORK

offensive und defensive Gruppenaktionen

kein Commander, keine Squads, kein Befehls-Chat

Teamarbeit wird kaum belohnt

WAFFEN & EXTRAS

Upgrades mit Vor- und Nachteilen

recht dünnes Waffenarsenal + Knarren unterscheiden sich kaum

manche Gruppenaktionen sinnlos

MULTIPLAYER-MODI

motivierende Ranglisten-Kämpfe

altbekannte Modi ...

... ohne jedwede Innovation + keinerlei Varianten

7/10

9/10

5/10

7/10

10/10

7/10

7/10

3/10

7/10

7/10

Die Maschinenpistole schießt genauso präzise wie ein Scharfschützengewehr.

ungsabbrüche hat Dice weitgehend ausgemerzt. Online-Scharmützel zu finden, ihnen beizutreten und auch drin zu bleiben gehört also nicht zu den Problemen.

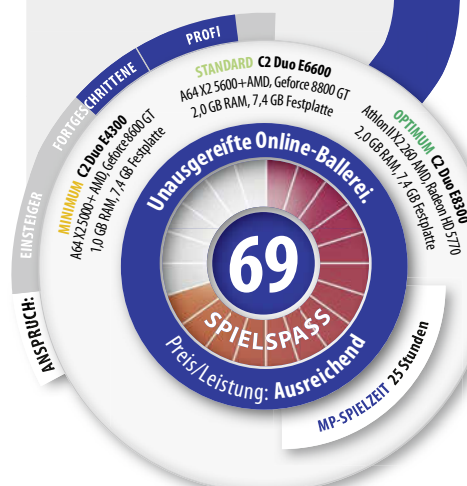
Die fangen bei der Wahl der Klassen an, denn es gibt nur magere drei: Schütze, Special-Ops-Soldat und Scharfschütze. Die für Multiplayer-Shooter wichtigen Herausstellungsmerkmale der Klassen halten sich in Grenzen. Zwar zerlegt der Soldat dank seines Raketenwerfers selbst dicke Panzer, und der Schütze sorgt mit Rauchgranaten für Deckung. Die taktischen Feinheiten halten sich dennoch arg in Grenzen, zumal es weder Sanitäter noch Ingenieure gibt, die Kollegen heilen, Munition verteilen oder mit technischen Spielereien aushelfen. Das mangelhafte Teamgefühl wird durch die fehlende Unterstützung von Squads verstärkt. Zudem gibt es weder einen Befehlschat noch ausreichend Punkte für erfolgreiche Zusammenarbeit. Immerhin belohnt das Programm Abschlussserien mit offensiven wie defensiven Gruppenaktionen, etwa einem Raketenangriff oder der kurzzeitigen Positionsangabe aller Gegner. Manche dieser Boni sind jedoch weitgehend nutzlos, etwa das Aufstocken der Munition, da Ihnen die eh nur selten ausgeht. Auch die Idee, das Teamgefühl durch die Möglichkeit zu stärken, nach dem eigenen Tod nicht in der Basis, sondern direkt an der Front wieder



Braucht keiner!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Eigentlich gibt es momentan genug Multiplayer-Shooter. Denn während Actionfans in **Modern Warfare 2** bestens aufgehoben sind, ballern sich Taktiker und Teamspieler durch **Bad Company 2**. Kurzum: Medal of Honor braucht kein Mensch. Zumal Dice erstaunlich wenig Liebe ins Spiel gesteckt hat, denn Waffenverhalten, Klassenbalance und Gemeinschaftsgefühl kommen nicht übers Mittelmaß hinaus.



Fallout New Vegas

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Obsidian (Alpha Protocol, GS 08/10: 83 Punkte)

Termin: 22. Oktober 2010 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch Preis: 50 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7065

Auf DVD: Top-Spiel: 6 Test-Videos

Facts

- ✦ rund 100 Quests (Fallout 3: 51)
- ✦ 187 Orte (F3: 163)
- ✦ 8 Begleiter (F3: 8)
- ✦ 85 Perks (F3: 58)
- ✦ 42 einzigartige Waffen (F3: 37)
- ✦ 12 Fraktionen
- ✦ 12 Pflanzen
- ✦ 12 neue Gegnertypen
- ✦ 51 Talentbücher
- ✦ 7 Schneekugeln
- ✦ 100 Sternkorken

An unserer Seite kämpft die Begleiterin Veronica gegen die Todeskrallen. Die Gefährten sind sehr mächtig, melden sich mit Kommentaren zu Wort und bringen interessante Geschichten mit.

Kopierschutz & Deutsche Version

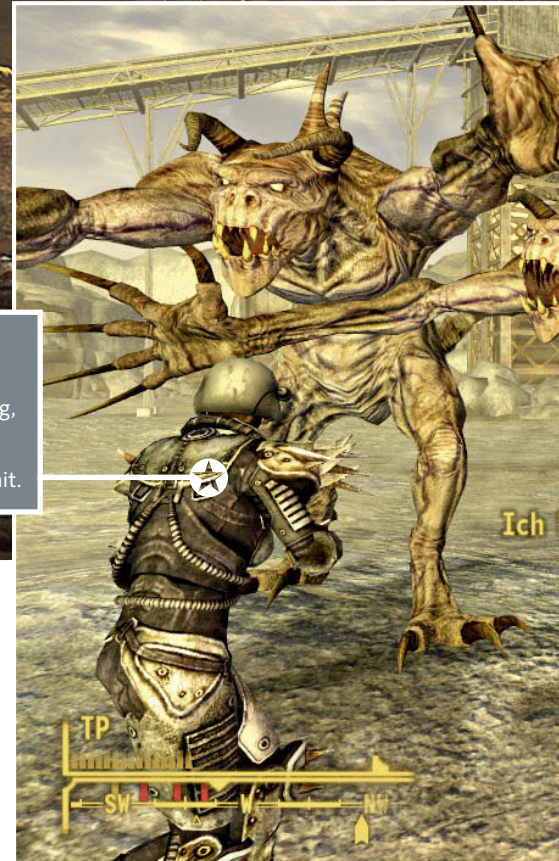
Fallout: New Vegas läuft nicht wie sein Vorgänger über Games for Windows Live, sondern benutzt Steam als Kopierschutz. Sie müssen dort beim ersten Spielstart ein Konto anlegen und das Spiel online freischalten. Danach funktioniert New Vegas auch im Offline-Modus. Ein Weiterverkauf ist durch die Kontenbindung untersagt.

Die deutsche Version des Spiels ist im Vergleich zum US-Original entschärft, allerdings etwas weniger stark als Fallout 3. In Kämpfen gegen menschliche Gegner spritzt kein Blut und lassen sich keine Körperteile abtrennen, bei Tieren dagegen schon. Bestimmte Todesanimationen (etwa die Einäscherung durch Energiewaffen) fehlen.

Auch in der deutschen Version fliegen bei Tieren nun die Köpfe.

Nevada ist der Ort der Erde, an dem bislang die meisten Atombomben gezündet wurden, insgesamt weit über 1.000 Stück. Es gehört zur bissigen Ironie der **Fallout**-Serie, dass sie ausgerechnet die Geburtsstädte der Nuklearwaffen weitgehend verschont, als im Jahr 2077 die chinesischen Sprengköpfe auf die USA herunterregnen. Im Wüstenstaat Nevada knallt es nur vereinzelt, denn was sollte man da auch groß sprengen? Zwischen Staub und Geröll gibt es nur wenige strategische Ziele. So wird in **Fallout: New Vegas** ausgerechnet der ödeste Streifen der USA zum grünen Hoffnungsschimmer für die zerstörte Welt.

Der US-Entwickler Obsidian hat sich mit Nevada ein faszinierendes Szenario für ein postapokalyptisches Rollenspiel ausgewählt. Die **Fallout**-Serie, deren Design eine große Satire auf die USA der 50er-Jahre ist, besucht ihre Krippe: jenen Ort, wo in den 50ern Touristen anreisen, um in Liegestühlen durch Sonnenbrillen Atomexplosionen am Horizont zu bestaunen, wo Phantomdörfer in die Wüste gebaut und anschließend gesprengt wurden, wo eine Nation ein Jahrzehnt lang in eine gleißende Zukunft sah, in der auf einmal alles möglich schien. Für Europäer ist **Fallout** ein amüsantes Retro-Universum voller klobiger Roboter, bau-



chiger Raketen, Laserwaffen und atombe-triebenen Autos, aber Amerikaner erkennen darin die Persiflage einer Zeit, in der eine ganze Gesellschaft überzeugt davon war, dass all das wirklich vor der Tür stünde.

Wie einleuchtend also, **Fallout** in jenes Epizentrum der Euphorie zu führen und dort all die Hybris zu verdichten, die seit jeher das Leitthema der Serie ist: Der Mensch erschafft großartige Dinge und verliert dann die Kontrolle über sie. Wer in **Fallout: New Vegas** ins atomar verwüstete Mojave-Ödland hinaustritt, der entdeckt einen kunstvoll zertrümmerten Miniatur-Kosmos des technologischen Wahnwitzes: verseuchte Testgelände, durch die mannshohe Skorpione krabbeln, geheimnisvolle Bunker mit den Überresten gescheiterter Experimente, eine gigantische Abschusskuppel für Mondraketen, riesige Parabolantennen, von Robotern betriebene Fabriken, den Hoover-Staudamm



Fallout: New Vegas ist nicht nur ein hervorragendes Rollenspiel mit faszinierender Spielwelt, sondern auch eine Verbeugung vor der Mod-Community. Von Christian Schmidt



Jede Waffe im Spiel lässt sich durch einige **Modifikationen** aufrüsten. Unserem Lasergewehr haben wir zum Beispiel ein Visier angeschraubt, das man dann auch tatsächlich in der Spielgrafik sieht.

Stärken

- + riesige, spannende Spielwelt
- + ausgefeiltes Charactersystem
- + Action- oder Taktikkämpfe
- + große Entscheidungsfreiheit

Schwächen

- zum Teil hakelige Balance
- schwache Haupthandlung
- mäßige Inszenierung

(damals die höchste Talsperre der Welt) und natürlich die schillernde Neonwelt von New Vegas, der Großstadt mitten in der Wüste. Wie Obsidian diese Wunderwerke menschlicher Willenskraft nach **Fallout**-Muster erschafft, zerstört und mit Überlebenden bevölkert, die in den Ruinen der untergegangenen Zivilisation auf sehr unterschiedliche Art nach einem Sinn suchen, das ist einmal mehr eine tolle Kulisse für ein Rollenspiel; und diese verrückte Welt zu erkunden (und durch die eigenen Taten zu verändern), macht wie immer einen Heidenspaß.

Diese Bühne betreten Sie im Jahr 2281 als halbtotgeschossener Kurier, der von einem Roboter aus dem Grab gezogen und von einem Dorfarzt wieder zusammengeflickt wird. Natürlich ist Ihr Gedächtnis weg, aber in der ersten Spielstunde wird rekonstruiert, dass Sie einen Casinochip aus dem Städtchen Primm nach **New Vegas** bringen soll-

ten. Warum? Für wen? Was bedeutet der Chip? Diese Grundfragen bilden den Ausgangspunkt für Ihre Recherche im Ödland. Anders als im Vorgängerspiel **Fallout 3** klettern Sie also nicht als unbeschriebenes Blatt aus Ihrem Bunker, sondern schlüpfen in die Rolle eines Menschen mit einer potenziell spannenden Vergangenheit. Aber eben nur potenziell: Obsidian nutzt die Amnesie allein als Vorwand für die Charaktergenerierung (denn natürlich fangen Sie bei Null an), nicht als Erzählvehikel. Ihr Held besitzt keinen Hintergrund, hat keine Spuren hinterlassen, niemand erkennt ihn wieder. So vergibt **New Vegas** die Chance auf eine vertiefte Erzählweise, in der man neben dem Land auch sich selbst entdecken könnte, und beschränkt sich auf die klassische Quest-Perlenschnur. Seit jeher steckt die Hauptstory in den **Fallout**-Episoden nur einen groben Weg durchs Spiel ab, von dem man nach Belieben abweichen darf und soll. Entsprechend bemüht

sich auch Obsidian gar nicht erst, der Handlung den Anschein von Dramatik zu geben. Bei aller Entscheidungsfreiheit hätte dem Storyrahmen aber zumindest ein Hauch von Spannung gut getan. Allzu lustlos dümpelt die Erzählung dahin, verzweigt sich leicht und mündet in vier Finaloptionen, ohne auch nur ansatzweise die Tragfähigkeit eines **Mass Effect 2** zu erreichen. Dafür entschädigen einige der philosophisch angehauchten Dialoge, vor allem mit der boshafte rationalen Figur des Despoten Caesar.

Die Stärke von **Fallout: New Vegas** ist seine verdichtete Welt, mit der es seinen Vorgänger locker übertrifft. **Fallout 3** war an vielen Stellen zu groß angelegt und musste das mit sinnleeren Recycling-Dungeons kaschieren. Solche Verlegenheitslösungen gibt's auch im Mojave-Ödland von **New Vegas** noch, aber sie sind seltener geworden, auch weil Obsidian die Menge an Seitenquests



Der **New Vegas Strip** ist das Ziel Ihrer Reise. Die Glitzerstadt ist leider etwas unbelebt, aber voller Quests.

Zu den neuen Gegnern gehören **Geckos**, hier in der Feuer-Variante – alte Bekannte aus **Fallout 2**.



Im Norden gibt's tatsächlich **Bäume**! Unser Begleithund Rex bekämpft hier eine Riesenschrecke.

auf beeindruckendes Niveau hochpumpt. Ödland-Erkunder haben zu jedem Zeitpunkt ein prall gefülltes Aufgabenbuch, die schiere Masse an Zielsetzungen treibt einen hochmotiviert durch Nevada. An der Bar eines Ranger-Außenpostens trifft man zum Beispiel die gestrandete Karawanenführerin Cass, die einen unterhaltsam beschimpft und dann die kalte Schulter zeigt. Wenn man sie längst vergessen hat, taucht ihr Name plötzlich in Gesprächen auf: Ein Handelsimperium möchte ihre Karawane kaufen, ein Waffenschieber bittet sie um ein »Gespräch«, man selbst spielt den Boten

und kann Cass als patente Begleiterin gewinnen. So kreuzen sich Questlinien und Interessen, und auf einmal muss man entscheiden, auf welche Seite man sich stellt. Ähnliches gilt für die 12 größeren und kleineren Fraktionen des Ödlands, die sich belauern, bekriegen oder zähneknirschend kooperieren, und wer links Partei ergreift, wird rechts beschossen. Dass Entscheidungen ihre Folgen haben und dass man im Chaos der Postapokalypse auch als fieser Typ trefflich durchkommen kann, stellt **Fallout: New Vegas** weder tiefschürfend noch sonderlich konsequent, aber allemal unterhaltsam dar. Von allen aktuellen Rollenspielen erlaubt es seinen Spielern die größte Flexibilität.

Für seine spielmechanischen Neuerungen schöpft **New Vegas** aus dem großen Ideenpool der Mods. Denn die Spieler haben an **Fallout 3** in Eigenregie alles umgestaltet, was ihnen nicht gefiel. Die populärsten Mods fügen Bethesdas Rollenspiel neue Waffen und Munitionstypen hinzu, erweitern den Gegenstandsbau, verbessern die Begleiter, erhöhen den Schwierigkeitsgrad und machen das Ödland-Leben realistischer. Siehe da: All das findet sich nun als Standard in **New Vegas** wieder. Nicht alles davon ist sinnvoll integriert. Das deutlich erweiterte Waffenarsenal werden die Spieler danken, der Wechsel der Munitionstypen bringt taktische Abwechslung in die (ansonsten unveränderten) Kämpfe. Gut gelungen sind

Obsidians acht neuen Begleiter, die interessante Charaktere besitzen und amüsante Dialoge führen – etwa wenn man das Inventar der liebenswert-frechen Späherin Veronica öffnet und sie schnippisch kommentiert: »Jetzt lassen Sie mich das schwere Zeug tragen, wie?« Jeder Gefährte bringt zudem eine eigene Questreihe mit. Über ein verbessertes Steuermenü lassen sich die Begleiter effektiver anleiten als in **Fallout 3**.

Ein mäßigeres Händchen bewies Obsidian beim Gegenstandsbau. Denn obwohl nun theoretisch jeder Schrott im Ödland zugleich Rohstoff ist, viele Dutzend Rezepte existieren und Sie wie in der **Gothic**-Serie allerlei Pflanzen ernten, hält sich die Sammellust in Grenzen: Zu umständlich ist das Schleppen und Lagern von Zutaten, zu gering erscheint der Mehrwert, wenn es fast alles, was man erstellen kann, auch normal zu finden oder zu



New Vegas, Old Fallout

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Kalifornien und Washington waren toll, aber von allen Fallout-Regionen ist Nevada für mich die bisher beste: einleuchtend, überraschend vielfältig und dicht vollgestopft mit Abenteuern. In mancher Hinsicht übertrifft New Vegas seinen Vorgänger Fallout 3 noch, insbesondere bei den klasse gestalteten Begleitern und der immensen Sammelmehrfalt. Dem gegenüber steht aber die allzu schwache Rahmenhandlung. Und die simple Tatsache, dass sich die Zeit seit Fallout 3 weitergedreht hat: Spiele wie Mass Effect 2 definieren heute, wie filmhaft mitreißend man eine Geschichte inszenieren kann. Dagegen wirkt New Vegas steif und altbacken. Macht nichts, denn ein fantastischer, hochmotivierender und nebenbei herrlich witziger Spaß ist das neue Fallout trotzdem.

kaufen gibt. Ausgerechnet die Eigenbau-Waffen aus **Fallout 3** hat Obsidian gestrichen. Auch der optionale Hardcore-Modus, der mit Bedürfnissen wie Hunger und Durst mehr Realismus ins Spiel bringen sollte, enttäuscht (siehe unser Erklärungsvideo auf der DVD), weil er letztendlich zu zahm ausfällt und das Spiel nicht um eine relevante Erfahrung bereichert.

Generell hat auch Obsidian die Balance-Tücken nicht in den Griff bekommen, die das komplexe **Fallout**-System mit sich bringt. Zwar steigt man nun deutlich langsamer im Rang auf als im viel zu leichten **Fallout 3**, außerdem liegt die Obergrenze von vornherein bei Stufe 30 statt 20. Aber erkundungsfreudige Spieler erreichen das Maximum trotzdem lange bevor sie alle Aufgaben abgeschlossen haben. Noch immer sind Energiewaffen zu schwach, die Begleiter dafür zum Teil übermächtig; der Scharfschütze Boone etwa durchlöchert Standardfeinde, bevor man selbst die Waffe gehoben hat.

Obsidian hat die zweijährige Entwicklungszeit praktisch ausschließlich für die Inhalte aufgewendet, nicht für Änderungen an der Technologie, und so präsentiert sich **Fallout: New Vegas** als sichtlich gealtertes Abenteuer. Keine Frage, das zerklüftete Ödland von Nevada mit seiner imposanten Fernsicht und feinen Lichtstimmungen ist immer noch sehr schön anzusehen, aber die steifen, sparsam animierten Figuren wirken in Zeiten von **Dragon Age** und **Mass Effect 2** gestrig. Inszenierung war noch nie die starke Seite der **Fallout**-Serie, und natürlich gibt es auch in **New Vegas** wohlweislich keine Skriptsequenzen, Zwischenszenen oder Kamerawechsel. Das lässt schmerzlich aufscheinen, wie sich das Spiel mit der Erzeugung von Dramatik quält. Das Städtchen Nipton zum Beispiel wurde von der fanatischen Caesar's Legion zum Ort eines infernalischen Schiedsgerichts gemacht, auf glimmenden Scheiterhaufen dampfen die Skelette der Verurteilten, an Kreuzen zucken Sterbende im Todeskampf, ein Überlebender berichtet von einer infamen Lotterie, nach der sich die Todesarten bestimmten. Das könnte schauderhaft sein, wenn **New Vegas** nicht so schematisiert wäre: Inmitten der Massakerreste stehen die Legionssoldaten herum, man läuft hin, plaudert in Nahaufnahme und geht dann seiner Wege. Vom

»Jetzt lassen Sie mich das schwere Zeug tragen, wie?«

Horror des Geschehens springt nichts auf die Figuren über, die Emotion verpufft in der starren Spielmechanik.


Das gleiche Problem hatte schon **Fallout 3**, das trotzdem zu Recht als eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre gilt. **New Vegas** ist ein in mancher Hinsicht verbesserter, noch umfangreicherer, mit markantem Witz und kauzigen Figuren gepfeffelter Ableger dieser Vorlage und damit für **Fallout**-Freunde ein zutiefst befriedigendes Spielerlebnis. Und die paar Lücken im Design? Füllt wieder die Mod-Gemeinde. **CS**

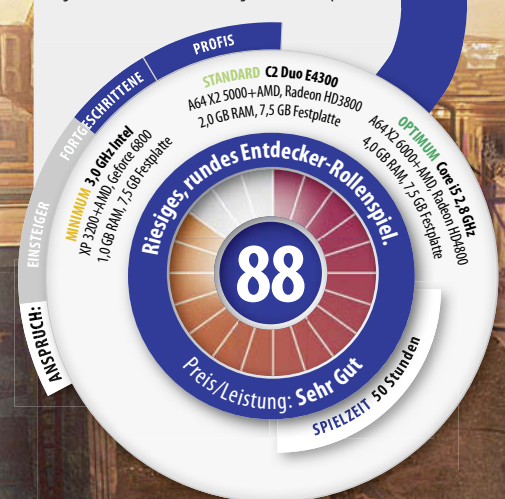
Bug-Mutationen

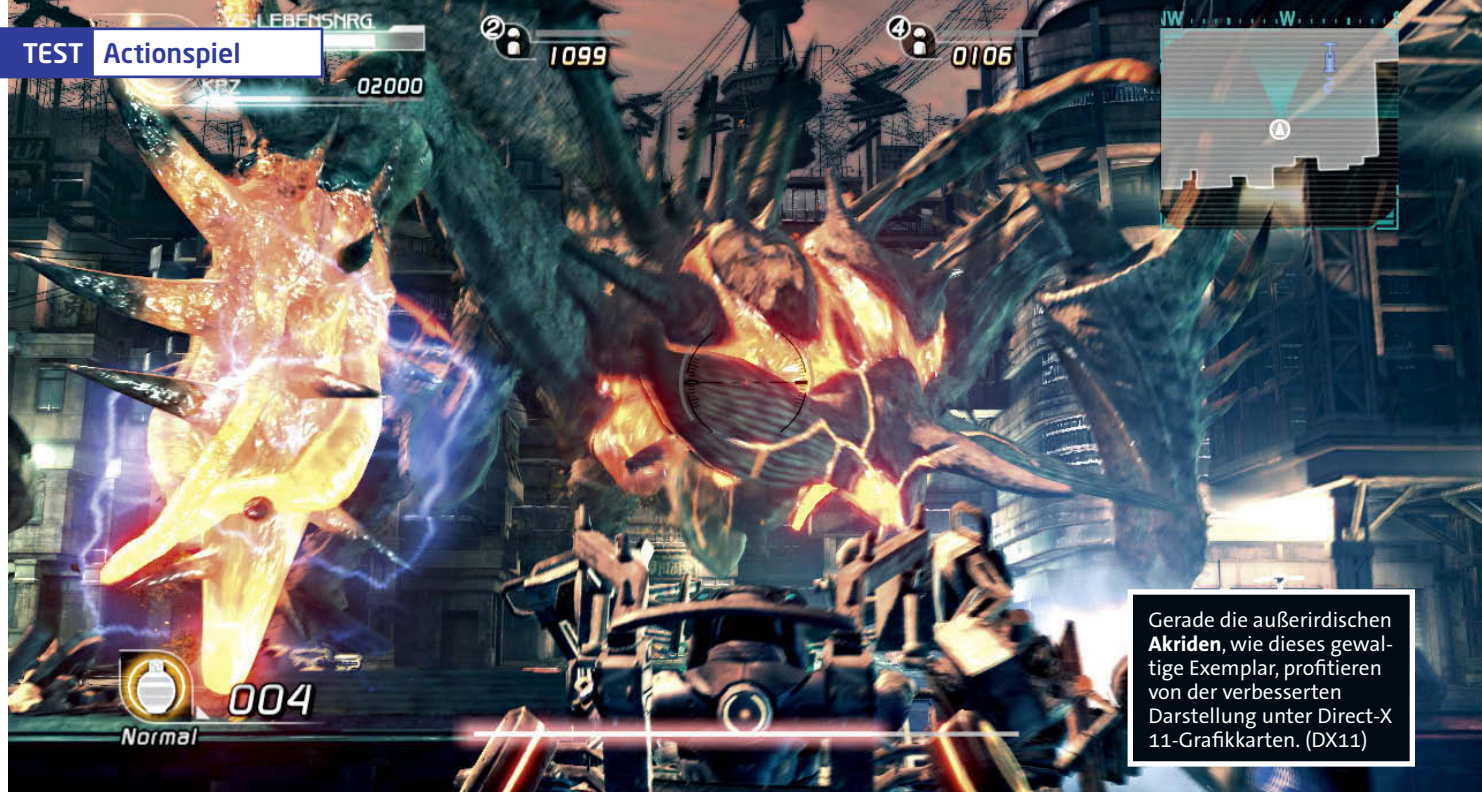
Fallout: New Vegas lief in unserem Test nicht fehlerfrei. Die wichtigsten Patzer:

- ❖ Die KI hat starke Wegfindungsprobleme. Dadurch bleiben Charaktere an Ecken hängen oder erreichen ihre Quest-Zielorte erst nach langem Suchen. Gegner lassen sich von erhöhten Positionen aus beschießen, ohne den Weg zu uns zu finden.
- ❖ Begleiter halten sich nicht immer an ihre Befehle, laufen trotz Stillstands-Order auf Feinde zu und benutzen Fernkampfaffen, obwohl ihnen Nahkampf befohlen wurde.
- ❖ Eine Quest konnten wir nicht lösen, weil die Zielperson ungeklärt verschwunden war. Schlimmer: Einer unserer Begleiter verscholl später im Spiel unauffindbar.
- ❖ Im V.A.T.S.-Modus lassen sich gelegentlich keine Körperteile anwählen. Dann hilft nur, den Modus zu beenden und neu zu aktivieren.
- ❖ Die deutsche Übersetzung ist stellenweise nur mittelmäßig und in einigen Fällen verwirrend. Mitunter finden sich saublere Patzer wie »Willkommen!« für das englische »You're welcome« (»Gern gesehen«).
- ❖ Auf unseren Testsystemen waren weiße Blitzer in der Spielgrafik zu sehen.
- ❖ Im Testverlauf hatten wir mehrmals Abstürze, die aber nicht häufig auftraten.

Wegen dieser Probleme ziehen wir der Gesamtwertung von Fallout: New Vegas zwei Punkte bei der Balance und einen Punkt beim Sound ab.

TERMIN 22.10.2010	PREIS 50 Euro	USK ab 18 Jahren
Fallout: New Vegas		Rollenspiel
Publisher	Bethesda	
Entwickler	Obsidian	
Sprache	Deutsch, Eng., Franz., Span., Ital.	
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch	
Kopierschutz	Steam	
GENRE-CHECK	ROLLENSPIEL	
SPASS	»Im steten Questhagel kommt nie Langeweile auf.«	
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	
ENDSPIEL		
SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	simpel	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex
GRAFIK	+ hohe Fernsicht + schicke Effekte + abwechslungsreiche Schauplätze ... - deren Bausteine sich trotzdem oft wiederhol- - schwache Animationen	
SOUND	+ dynamische Musik + authentische Radiosender deren Ansager auf Ereignisse reagiert + englische Sprecher hervorragend ... - ... deutsche schwächer und teils unpassend	
BALANCE	+ Schwierigkeit jederzeit veränderbar + flexible Questlösungen + Hardcore-Modus ... - ... der wenig bringt + Begleiter zu stark - nicht alle Waffen und Talente gleich nützlich - Bugs	
ATMOSPHÄRE	+ bissige Satire auf die US-Gesellschaft + gepfeffter Humor + motivierende Entdeckungsfreiheit + faszinierende Spielwelt - schwache Inszenierung	
BEDIENUNG	+ eingängige Steuerung + belegbare Schnellstasten + komfortable Begleiterbefehle - zu kleine, umständliche und auf zu viele Seiten verteilte Menüs	
UMFANG	+ sehr große Spielwelt + überwiegend spannend gefüllt + deutlich mehr Aufgaben als in Fallout 3 + acht Begleiter + hoher Wiederpielwert	
QUESTS/HANDLUNG	+ vielseitige Aufgaben + viele amüsante Charaktere + gute + deutlich mehr Aufgaben als in Fallout 3 + verzweigte Haupthandlung ... - ... die spannungsgeladene dahinplätschert und wenig motiviert	
CHARAKTERSYSTEM	+ ausgefeiltes, sehr flexibles S.P.E.C.I.A.L.-System + viele sinn- volle Talente und Spezialfähigkeiten + Neuzugang »Überleben« bleibt sinnarm + auf Level 30 ist Schluss	
KAMPFSYSTEM	+ Wahl zwischen Action- und Taktikmodus + beide Modi ausgewogen + neues Munitionssystem erhöht taktische Vielfalt - teils dummes Verhalten von Begleitern und Gegnern	
ITEMS	+ gewaltige Fülle von Waffen und Gegenständen + Waffen sind nun aufrüstbar + fast alle sinnvoll einsetzbar + erweiterter Gegenstandbau ... - ... der zu wenige sinnvolle Rezepte enthält	





Lost Planet 2

In Capcoms Actionspiel-Fortsetzung ist nicht nur der Planet verloren, sondern auch Story und KI. Im Gegenzug können Sie aber ein paar Freunde gewinnen. Text: Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom (Resident Evil 5, GS 11/09: 84 Punkte)** Termin: **15.10.2010**
 Spieler: **1 bis 16** Sprache: **deutsch und acht weitere, Sprachausgabe nur englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6647

Auf DVD: Test-Video

Schon Heinz Rühmann sang mit seinen Kumpels von der Tankstelle: »Ein Freund, ein guter Freund, das ist das Schönste, was es gibt auf der Welt!« Natürlich ist es müßig, in Schlagern nach tieferen Weisheiten als solchen Allgemeinplätzen zu suchen, aber manchmal treffen sie ins Schwarze. So zum Beispiel in Capcoms neuem Actionspiel **Lost Planet 2**. Das Spiel macht alleine nämlich weit weniger Spaß als mit Freunden.

➕ Stärken

- + bombastische Akriden-Bosskämpfe
- + DirectX-11-Unterstützung

➖ Schwächen

- für Solo-Spieler wenig geeignet
- wirre und dünne Handlung
- mauere Mitstreiter-KI

oder Radeons 5-Serie) über einen optionalen DirectX-11-Modus freuen. Dieser bietet zusätzliche Effekte, von denen vor allem die zum Teil riesigen außerirdischen Akriden

profitieren. Aber auch in der DX9-Variante für alle anderen Spieler sieht **Lost Planet 2** insgesamt noch ansehnlich aus. Erst bei näherer Betrachtung fallen dann die teils klöbigen Objekte und verwaschenen Texturen auf. Vor allem der Dschungel-Level fällt bei der Vegetationsdarstellung weit hinter dem drei Jahre alten Genre-Krösus **Crysis** zurück.

Moment mal – Dschungel-Level? Der Vorgänger **Lost Planet: Extreme Conditions** (GS 08/2007, 75 Punkte) spielte doch auf dem komplett vereisten Planeten E.D.N. III und bot reichlich Schnee – hat etwa der Schauplatz gewechselt? Nein, lediglich der Zeitpunkt hat sich verändert. Die Handlung von **Lost Planet 2** setzt zehn Jahre nach dem ersten Teil ein, in der Zwischenzeit ist das Eis an vielen Stellen des Planeten abgeschmolzen. Wobei »Handlung« bereits etwas viel ausgedrückt ist. Sagen wir lieber: Handlungsfragmente. In der sechs Episoden umfassenden Kampagne spielen Sie nämlich mehrere Hauptcharaktere, deren Hintergrund Ihnen kaum erklärt wird. Außerdem hängen die Episoden inhaltlich nur dürftig zusammen, erst in der Schlussepisode kreuzen sich dann endlich alle Wege in einem furiosen Showdown.

Jedem Ihrer Charaktere steht ein Team von jeweils drei weiteren Mitstreitern zur Seite, die komplett von der KI gesteuert werden. Befehle können Sie ihnen nicht erteilen, sie agieren völlig autonom. Wer nun erwartet, dass diese Teamkollegen in der Handlung eine Rolle spielen, der täuscht sich. Die KI-Partner tragen fiktive Multiplayer-Namen (so genannte »Gamertags«) der Marke »zz Mike 13 zz« oder »Cosmic ZaZa«. Das hat seinen Grund, denn die gesamte Kampagne von **Lost Planet 2** ist auf einen Koop-Modus von bis zu vier Mitspielern ausgerichtet. Ihre KI-Kollegen sind demnach lediglich Platzhalter für Ihre realen Freunde. Erst mit denen zusammen ergeben das Spiel und sein Leveldesign einen Sinn, denn viele Mis-

Games for Windows Live

Lost Planet 2 nutzt die Microsoft-Plattform Games for Windows Live als Kopierschutz. Sie müssen sich daher beim ersten Spielstart online mit der Seriennummer registrieren, danach können Sie den Solo-Modus auch mit einem Offline-Profil spielen.



Die aus dem Vorgänger bekannten **Eislandschaften** betreten wir in Lost Planet 2 nur noch sporadisch. (DX11)

sionsziele erinnern an gewöhnliche Multiplayer-Spielmodi wie »Kontrollpunkte erobern« oder »Kontrollpunkte halten«.

Wer alleine spielt und sich auf seine KI-Kollegen verlässt, wird sich schwarz ärgern. Zwar schießen diese sehr gut, aber immer wenn es auf Kooperation ankommt, versagen sie. So müssen wir zum Beispiel in einem Levelabschnitt mit einem riesigen Eisenbahngeschütz auf einen gigantischen Akriden ballern. Dazu müssen wir gleichzeitig kleinere Akriden abwehren, das Geschütz kühlen, Munition herbeischaffen, den Kanonenlauf mit der Munition beladen und schließlich zielen und feuern – ein idealer Teamwork-Einsatz. Die KI-Mitglieder arbeiten diese Aufgaben aber so langsam ab, dass sie eher an die Straßenarbeiter aus **Asterix auf Korsika** erinnern: zwei Meter Pflastersteine in drei Jahren. Einzelne Aufgaben im Spiel geraten für Solisten so zur Frustration oder dauern unverhältnismäßig lange.

Dass **Lost Planet 2** für Einzelspieler eher ungenießbar ist, ist schade, denn an sich überzeugt vieles im Spiel. Die Bosskämpfe gegen Riesen-Akriden sind spektakulär, die zahlreichen mech-ähnlichen Vital Suits (VSs) sorgen für Abwechslung, und die unterschiedlichen Umgebungen (Dschungel, Wüste, Eis, Weltall, Städte, etc.) wissen zu gefallen. Dagegen könnte die Maussteuerung weniger hakelig ausfallen, und wir müssen mit deut-



Nicht ohne meine Freunde!

Patrick C. Lück,
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Wie die Konsolenfassung bereits gezeigt hat, ist Lost Planet 2 trotz seiner mageren Story dann einen Blick für Sie wert, wenn Sie ein paar gute Freunde zur Hand haben und sich gemeinsam für Koop-Actionsspektakel begeistern können. Einzelspielern kann ich das Spiel hingegen nur sehr eingeschränkt empfehlen, zu sehr nervt die dämliche Begleiter-KI und zu aufgesetzt wirkt das Mehrspieler-orientierte Leveldesign. Und warum fehlt ausgerechnet in der PC-Fassung der Koop-Splitscreen-Modus? Der wäre eine echte Bereicherung gewesen, ich spiele nämlich lieber mit meinen Freunden zusammen in einem Raum anstatt getrennt.

schen Untertiteln vorlieb nehmen, die (gute) Sprachausgabe bleibt englisch.

Den sinnstiftenden Koop-Modus konnten wir im Testzeitraum leider noch nicht anspielen. Wir liefern den Test hierzu zeitnah zum Release auf GameStar.de nach. Aus unseren Erfahrungen mit der Konsolenversion wissen wir aber, dass dieser deutlich mehr Spaß macht als das Einzelspiel. Leider verzichtet Capcom auf dem PC aber auf die Split-Screen-Variante. **PCL**



TERMIN 15.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Lost Planet 2

Actionspiel

Publisher Capcom
Entwickler Capcom
Sprache Englisch, dt. Untertitel
Ausstattung DVD-Packung, 2 DVDs, 56 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Eliminierung, Team-Eliminierung, Stationen-Besetzung, Konter-Besetzung, Akriden-Ei (je 16) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS –
»War im Testzeitraum noch nicht zugänglich. Wir reichen die Beurteilung zeitnah zum Release auf GameStar.de nach.«

GRAFIK
+ imposante und detaillierte Boss-Monster
+ stimmige Landschaften + hübsche DX11-Effekte
- teils unscharfe Texturen und klobige Objekte

SOUND
+ professionelle Sprecher + bombastischer Soundtrack
+ gute Soundeffekte
- keine deutsche Sprachausgabe

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + Trainingsmissionen
+ für Einzelspieler zu wenig abgestimmt ...
- ... daher zu schwer oder zu langwierig

ATMOSPHÄRE
+ viele dramatische Skript-Ereignisse + epische Bosskämpfe
+ stimmungsvolle Schauplätze ...
- ... die nicht sinnvoll zusammenhängen
- Gegner erscheinen teils aus dem Nichts

BEDIENUNG
+ wahlweise Gamepad oder Maus und Tastatur
+ fließender Übergang zwischen den Bedienungsmodi
- kein freies Speichern
- Maus könnte präziser sein

UMFANG
+ ordentliche Kampagnendauer + viele Schauplätze
+ erzielbare Erfolge
- solo kaum Wiederspielwert
- mauer PvP-Teil

LEVELDESIGN
+ sehr abwechslungsreich gebaut
+ schöne (Landschafts-)Architektur
- meist Schlauchlevels
- Missionsziele für Solomodus nicht angepasst

KI
+ Begleiter agieren voll autonom ...
- ... und schießen gut ...
- ... versagen aber bei strategischen Missionszielen
- kaum Kooperation mit KI-Kollegen möglich

WAFFEN & EXTRAS
+ zahlreiche unterschiedliche Waffen und Granaten
+ unterschiedliche Vital Suits
+ Geschütze bemannt
- nichts Innovatives

HANDLUNG
+ fügt sich in einem spektakulären Finale zusammen ...
- ... bis dahin wirr und unzusammenhängend
- KI-Begleiter ohne Charakter
- keine Identifikation mit den Spielfiguren



Wir müssen mehrere **Kontrollpunkte** halten. Wegen der unkoordiniert agierenden KI-Kollegen dauert das länger als nötig. (DX9)



Anders als im Vorgänger Final Fantasy 11 verfolgen Sie einmal angegriffene **Monster** nicht mehr durch die halbe Spielwelt.



➕ Stärken

- + 5 Rassen, 18 Klassen
- + keine Klassenfestlegung nötig
- + sehr hilfreiche Spielergemeinde
- + wunderschöne Grafik

➖ Schwächen

- hohe Systemanforderungen
- extrem krudes Bedieninterface
- sehr spärliche Einstiegshilfen
- keine Auktionen, Post und PvP

Final Fantasy 14

Das japanische Online-Rollenspiel versteckt seinen Spielspaß vor Einsteigern. Aber dranbleiben lohnt sich. Von Roland Austinat

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix (Final Fantasy 11, GS 12/04: 80 Punkte)**
Termin: **21.9.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprachen: **Deutsch, Englisch, Französisch, Japanisch**
Preis: **40 Euro, 9,99 Euro/Monat, 3 Euro/Charakter/Monat**

GameStar.de: Quicklink: 7040

Es ist schon verrückt: Da beschwerten sich MMO-Veteranen, dass Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft** scheinbar immer leichter werden und echten Profis keine Herausforderungen mehr bieten.

Doch erscheint dann ein Titel wie **Final Fantasy 14 (FF14)** auf der Bildfläche, erschallt ein Wehklagen, das noch auf der weit entfernten Fantasy-Welt Hydaelyn zu hören ist: »Zu schwer, zu undurchsichtig, kaum Quests, kaum Spaß!«, erklingt es aus dem In- und Ausland. Doch was ist dran an diesen Kommentaren?

Auf den ersten Blick macht **FF14** einen durchdachten Eindruck: Alle 18 Klassen aus den Gruppen Nah-/Fernkampf, Magier, Landmann und Handwerker dürfen Sie im Ernstfall mit einem einzigen Charakter ausprobieren, denn Sie wechseln die Klasse so einfach wie ein Hemd – pardon, wie die klassentypischen Waffen und Werkzeuge. Ihr Held sammelt 50 Level lang Erfahrungspunkte: In der jeweils aktiven Klasse, die Ihnen zur Belohnung neue Fähigkeiten spendiert, und im übergreifenden physischen Level, der für Lebens-, Magie- und Charakterwertpunkte zuständig ist. Cool: Sie können Klassenfähigkeiten kombinieren, um so besonders starke Hybridcharaktere zu bilden. Aus einem Heil- und Buff-Zauber wirkenden Thaumaturgen wird mit ein paar Beschwörer-Schadenszaubern ein starker

Verbündeter. Allerdings benötigen viele Klassen nicht nur eigene Waffen, sondern auch eigene Ausrüstungsgegenstände. Ihr Inventar fasst zwar derer 80, weitere 80 verwaltet Ihr Retainer-NPC für Sie. Dennoch wird das Jonglieren von Gegenständen nicht zuletzt durch das grauenhafte, verzögerungsgeplagte Benutzerinterface zur Geduldsprobe. Sie dürfen Ihre Besitztümer weder ordnen noch sortieren – und das ging selbst bei einstelligen **Final Fantasy**-Teilen aus dem letzten Jahrtausend.

Nach der Charaktererstellung starten Sie in einem der drei Stadtstaaten Gridania (Wald), Limsa Lominsa (Küste) oder Ul'dah (Wüste). Jeder wunderschön in Szene gesetzte Schauplatz besitzt eine eigene Geschichte, die alle paar Levels mit teilweise spektakulären Zwi-



Die Teerrakotta-Armee von Xian ist nichts dagegen: In Ul'dah warten die NPC-Retainer im **unübersichtlichen Markt** auf Kundschaft.



Im **Kampf** aktivieren Sie genretypisch klassenspezifische Angriffe und Spezialfähigkeiten, die sich danach langsam wieder aufladen.

schensequenzen in Spielgrafik weiter erzählt wird. Im Kapitel, das mit dem Erreichen des 20. Levels frei geschaltet wird, dürfen Sie sogar einen NPC-Begleiter wählen, der Ihnen im weiteren Storyverlauf zur Seite steht. Neben der Rahmenhandlung gibt es in **FF14** hunderte von Quests, von den Designern »Leves« getauft. Allerdings scheint deren Anzahl auf den ersten Blick stark beschränkt: In einem 36-Stunden-Fenster ist nach acht regionalen Kampf-, Ernte- und Fraktions- sowie acht lokalen Handwerker-Leves Schluss, auch wenn es noch deutlich mehr zu tun gäbe. Sie dürfen jedoch unbegrenzt viele regionale Leves mit anderen Spielern teilen, was die Lage deutlich entschärft. Ein Bei-

spiel: Die 36 Stunden erstrecken sich über zwei Abende. Geht eine Gruppe von fünf Spielern pro Abend je vier Quests an, sind das 20 Stück. Erledigen die Helden die meist auf eine halbe Stunde begrenzten Missionen in zehn Minuten, sind sie damit über drei Stunden beschäftigt. Pro Tag.

Sind regionale Leves anfänglich noch recht simpel und auch als gut ausgerüsteter Solospieler auf der fünften, höchsten Schwierigkeitsstufe zu bewältigen, wendet sich das Blatt spätestens ab Level 20: Gegner fliehen, alarmieren neue Verbündete, gehen in Gruppen auf Sie los oder tarnen sich in einer Tierherde und müssen erst einmal

entdeckt werden. Außerdem kommen Fraktions- und Klassen-Leves dazu, die eine spezielle Währung einbringen, mit der Sie Klassen-Upgrades erwerben. Beliebig oft dürfen Sie so genannte »Behests« erledigen, die zur vollen Stunde an einem Aetheryte-Kristall starten. Diese schillernden Gebilde finden Sie in allen Städten und Camps, aber auch an besonderen Orten wie frei zugänglichen Dungeons, die in den fünf großen, Ladepausenfreien Zonen der Spielwelt verteilt sind. Instanzierte Dungeons und Raids gibt es derzeit noch nicht. Dafür sehen nur Sie »Ihre« jeweiligen Missions-Gegner, die Ihnen und Ihrer Gruppe somit niemand wegschnappen kann.

Hintergrund Squares »kleines« Final Fantasy

Auf den Konsolen ist **Final Fantasy** die erfolgreichste Rollenspiel-Serie der Welt. PC-Spieler kamen bislang nur sporadisch mit ihr in Kontakt: 1998 und 2000 veröffentlichte der japanische Publisher Square die (herausragenden) Serienteile 7 und 8 auch für PCs, danach war der Abstecker wieder vorbei. Auf Playstation 3 und Xbox 360 steht die Reihe seit diesem Jahr bei Episode 13. Nummer 14 wird nun ein Online-Rollenspiel – zum zweiten Mal. Schon vor acht Jahren startete Square den ersten Versuch, **Final Fantasy** als Online-Welt zu etablieren, und auch damals war der PC mit dabei.

Final Fantasy 11 erschien ursprünglich auf der Playstation 2 und war zwar nicht das erste Konsolen-MMO (der Titel geht an **Phantasy Star Online** auf Segas Dreamcast), aber immerhin das zweite. Und gemäß des von Square ausgerufenen Mottos, ihr Spiel solle »eine kulturübergreifende Welt ohne Grenzen, eine Welt der kulturellen Harmonie« sein, verband es erstmals mehrere Plattformen, nämlich den PC und (Jahre später) die Xbox 360. Japaner auf der Playstation 2

konnten so zusammen mit Deutschen spielen, die am PC saßen.

Zumindest theoretisch, denn von jenen Deutschen gab es nicht allzu viele. **Final Fantasy 11** schaffte es in Europa nie heraus aus der Nische. Das mag auch am unglücklichen Timing liegen: In Deutschland erschien das Spiel im September 2004, zwei Monate später feierte **World of Warcraft** Premiere. Abgesehen von seinem ungewohnten Anime-Grafikstil setzte sich **Final Fantasy 11** auch inhaltlich von einigen westlichen Standards ab. Der Handlungsfokus lag auf dem harmonischen Zusammenwirken von Spielern und darin, eine fantastische Welt selbst mit Leben zu füllen. PvP-Spielerduelle waren nicht vorgesehen.

So verkaufte **Final Fantasy 11** hierzulande auf dem PC nur rund 25.000 Exemplare, gut ein Drittel weniger als das Addon **Catacombs** zu **Dark Age of Camelot**. In den Jahres-Verkaufscharts 2004 belegte es Platz 269. Auch im Vergleich zu den Solo-Serien teilen wirkt das Square-MMO abgeschlagen, selbst in seinem Heimatland. Unter den 50 meist-



Final Fantasy 11 erschien 2002 in Japan, 2004 dann auch in Europa.

verkauften Spielen in Japan stehen sämtliche **Final Fantasys** von Teil 6 bis 12, nur eines fehlt – 11.

Und dennoch: **Final Fantasy 11** ist eines der erfolgreicheren Online-Rollenspiele, vor allem ist es eines der stabilsten. Bis 2008 zählte Square Jahr für Jahr 500.000 Abonnenten. Davon können westliche Großprojekte

wie **Warhammer Online**, **Herr der Ringe Online** oder **Age of Conan** nur träumen. Etwa die Hälfte der treuen Nutzerschaft stammt aus dem Stammland Japan, der Rest verteilt sich über die Welt. So kommt die Fortsetzung mit **Final Fantasy 14** nicht überraschend. 650.000 Kunden hat sich Square dafür als Jahresziel gesetzt. Mal sehen, wie viele Deutsche diesmal darunter sein werden. **CS**



Nichts für Einzelkämpfer!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

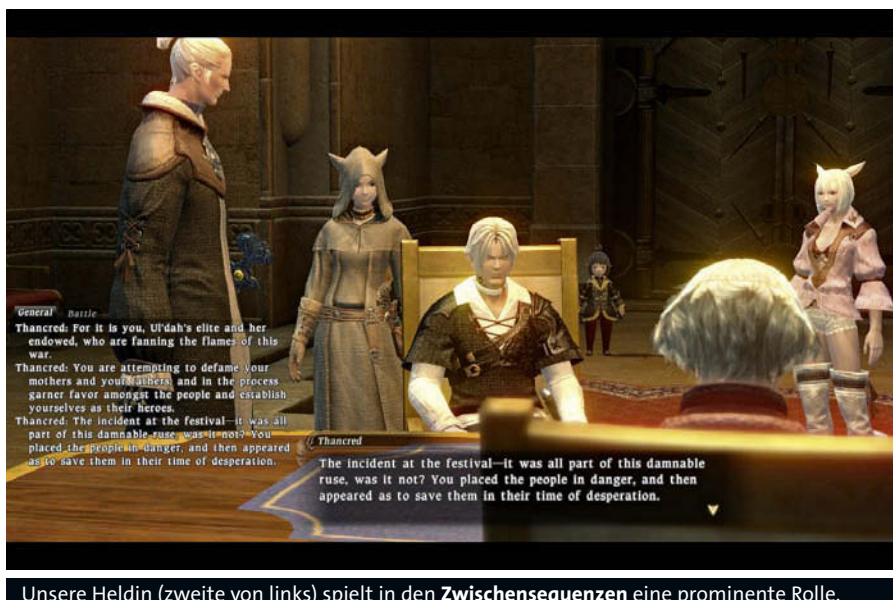
Ich habe in meinem Leben wenige Titel gesehen, die mit längerer Spielzeit besser werden. Final Fantasy 14 gehört dazu. Der brutal harte Einstieg verschreckt Einzelgänger, die gewohnt sind, von einem modernen Online-Rollenspiel jeden Mausklick erklärt zu bekommen. Wer als Solist die komplexe Welt von Hydaelyn betritt, ärgert sich zu Recht über die scheinbar wenigen Quests und sucht nach Inhalten. Aber es gibt sie, sie erschließen sich allerdings erst mit der Zeit und mit einer Gruppe von Mitspielern. Die bilden in Final Fantasy 14 eine außerordentlich freundliche und hilfsbereite Gemeinschaft, wie ich sie so zuletzt in Star Wars: Galaxies erlebt habe. Allerdings darf sich Square für die nächsten Patches einiges von modernen MMOs abschauen: besser ausgenutzte Hardware, ein eleganteres Interface, ein Auktions- und Postsystem sowie Handwerks-Infos direkt im Spiel.

Bei Waffen und Rüstungen setzt Square Enix derzeit fast ausschließlich auf Sie und Ihre Mitspieler: Noch sind selbst die besseren Leve-Belohnungen identisch mit selbst herstellbaren Gegenständen. Leider ist das Crafting mühsam. Sie schauen auf einer externen Webseite (!) wie ffxivg.com nach, welche Dinge Sie mit Ihrem derzeitigen Level erschaffen können, sammeln, kaufen, tauschen oder stellen die Zutaten her, sortieren sie in das Crafting-Fenster, bestätigen, wählen das Rezept, bestätigen, bestätigen erneut und beginnen dann die Herstellung. Die kann auch mal in die Hose gehen. Dafür besteht andererseits die Chance, ein Objekt mit besonders guten Eigenschaften zu erhalten. Allerdings gibt es kein Auktionshaus; Sie bieten bis zu zehn Gegenstände selbst oder per Retainer-NPC an, der dazu im Markt »geparkt« wird. Die Suche nach der Nadel im Heuhaufen ist nichts dagegen, das Angebot von hunderten NPCs zu durchforsten. Square Enix' geplante Lösung: Sachlich getrennte Märkte, die etwa nur Waffen oder Stoffe anbieten. Ein Postsystem fehlt ebenfalls. So müssen Sie einen Freund, dem Sie Gegenstände geben wollen, stets persönlich

treffen. Immerhin: Sie dürfen Ihre Ausrüstung oder die anderer Spieler reparieren. Das geht in **World of Warcraft** auch nach sechs Jahren noch nicht. Roland Austinat



Menü-Chaos: Nur über das **Hauptmenü** rechts kommen wir an unsere Charakterwerte.



Unsere Heldin (zweite von links) spielt in den **Zwischensequenzen** eine prominente Rolle.

TERMIN 30.9.2010 **PREIS** ca. 40 €, 9,99 €/Monat **USK** ab 12 Jahren

Final Fantasy 14

Online-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Square Enix
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Jap.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch
Kopierschutz Kopierschutz

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

»Zäher Einstieg, dann steigt die Motivation.«

EINSTIEG **HAUPTSPIEL** **ENDSPIEL**

SPIELSTIL Kampf Handwerk/Quests
CHARAKTER simpel komplex
FREIHEIT linear offene Welt
KÄMPFE Action Taktik
HANDLUNG einfach komplex

GRAFIK

- sehr detailliert
- hübsche Zauber-, Licht- und Wettereffekte
- manche Landschaften wenig abwechslungsreich

SOUND

- feine Umgebungsgeräusche
- eigene Kampf- und Crafting-Melodien
- Außenweltmusik teilweise etwas öde

BALANCE

- fünf Quest-Schwierigkeitsstufen
- gute Mischung von Kampf und Crafting
- harter Einstieg
- Frustrationspotenzial für Solospieler hoch

ATMOSPHÄRE

- stimmungsvolle Spielwelt
- Zwischensequenzen mit toller Kameraführung
- sehr freundliche, hilfsbereite Spielergemeinde

BEDIENUNG

- extrem krumes, langsames Interface
- Makros und Crafting ohne Fremd-Webseiten unklar
- Tastaturkürzel so gut wie nicht vorhanden

UMFANG

- fünf große Zonen
- hunderte von Quests
- Klassen(kombos) bieten viel Abwechslung
- noch kein PvP
- Endgame-Pläne unbekannt

QUESTS / HANDLUNG

- Quest-Sharing mit Partymitgliedern
- Handwerks- / Ernte-Quests
- eine Story pro Stadt ...
- ... doch nur eine pro Charakter spielbar

CHARAKTERSYSTEM

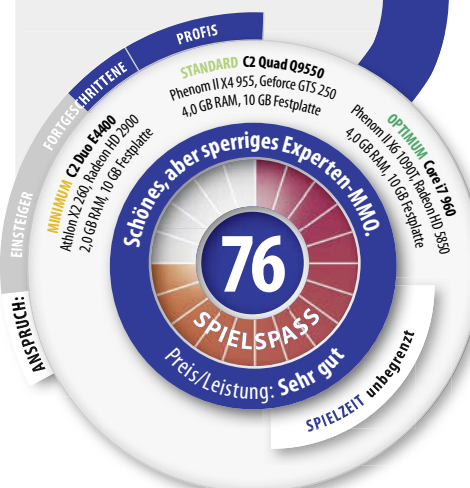
- 18 sinnvolle Klassen
- 5 Rassen
- Erfahrung durch Handwerk/Ernten/Kampf
- Erstellen eigener Hybrid-Klassen

KAMPFSYSTEM

- taktischer Kampf (Buff, DoT und AoE)
- Zielen auf Körperteile großer Monster
- keine Spielerauswahl im Party-Fenster

ITEMS

- Crafting, bis der Arzt kommt
- Items besitzen Level-Bandbreite
- viele sehen ähnlich aus
- keine Rezeptbücher im Spiel



Fußball Manager 11

Zum zehnjährigen Jubiläum verbessert der Fußball Manager wichtige Kerndisziplinen, bleibt aber sonst ganz der Alte - im Guten wie im Schlechten. Von Heiko Klinge

Genre: **Manager** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Bright Future (Fußball Manager 10, GS 12/09: 87 Punkte)**
Termin: **28.10.2010** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7144 Auf DVD: Testvideo



Der vierte Spieltag der aktuellen Bundesliga-Saison. Nach drei Auftaktpleiten ist die Mannschaft des VfL Wolfsburg tief verunsichert, das neu eingeführte 5-4-1-System mit zwei defensiven Mittelfeldspielern greift einfach nicht. Es kommt, wie es kommen muss: Die Geschäftsführung sucht die alleinige Schuld beim Trainer und entlässt Steve McLaren. Jetzt gibt es nur noch einen, der den Karren wieder aus dem Dreck ziehen kann, und das sind wir! Naja, zumindest im **Fußball Manager 11**.

Neun Jahre lang haben wir unterschiedlichste Teams zur Meisterschaft geführt, noch nie waren die Voraussetzungen so schwierig wie jetzt. Denn wir starten dank der neuen Live-Season-Option eben nicht zu Saisonbeginn, sondern erst am 3. Oktober und müssen mit all dem leben, was die Realität so angerichtet hat, von der anhaltenden Torflaute unsers Stürmers Grafite über die verfehlte Transferpolitik bis hin zur Verletztenliste. Einerseits eine spannende Herausforderung, andererseits finden wir es ganz schön frech, dass wir dafür extra zur Kasse gebeten werden. Immerhin knapp 5

Euro kostet der Live Season Service pro Saison. Und wenn wir schon Geld bezahlen, dann erwarten wir auch korrekte Daten. Zwar stimmen die grundlegenden Tabellen und Spielerstatistiken, bei den Verletzungen und Aufstellungen haben sich jedoch einige Fehler eingeschlichen. Auf die Idee, den Rechtsverteidiger Sascha Riether als linken Flügelstürmer zu missbrauchen, wäre jedenfalls nicht mal Steve McLaren gekommen. Und unser Neuzugang Arne Friedrich müsste eigentlich an einem Bandscheibenvorfall laborieren, erfreut sich im **Fußball Manager 11** jedoch bester Gesundheit.

KALENDER
DEZ 2010
Mo 29, Di 30, Mi 1, Do 2, Fr 3, Sa 4, So 5
Bundestliga 15. Spieltag
Werder Bremen (H) 3:1 (3:0)

MANAGER
Heiko Klinge
Level 6
Deutschland
Taktiker

AKTUELLE LIGATABELLE
Pos. Verein Pkt. DZ. Pkt.
1. FSV Mainz 05 14 36
2. VfL Wolfsburg 13 30
3. VfL Wolfsburg 13 30
4. Dortmund 13 26
5. Frankfurt 5 25

LISTE DER SPIELE
Gegner L. Sp. Datum
Klauten (A) 11.12.
VfL Wolfsburg (H) 18.12.
Hamburg (H) 21.12.
FC Bayern (H) 12.01.
FSV Mainz (A) 14.01.

BUDGET
Gehälter 361.000 €
Transfers 18.1 Mio €
Baukosten 464.000 €
Sonstiges 1,7 Mio €
Bargeld 35,1 Mio €
Privatvermögen 278.566 €

VERTRAUEN MANNSCHAFT
1. Mannschaft
Minuten seit dem letzten Tor

SPIELER
Pos. Name Mor. Ver. In13 MIT
IV Alexander Madlung 6 254
IV Andre Barzagli 6 1.045
IV Arne Friedrich 6 451
IV Simon Kjær 6 996
RV Peter Pekarik 6 503
DM Josué 6 1.156
DM Makoto Hasebe 6 917
LM Vlad Munteanu 6 -
ZM Cicero 6 135
RM Ashkan Dejagah 6 272
RM Sascha Riether 6 795
RM Karim Ziani 6 575
DM Thomas Kahlenberg 6 352
DM Diego 6 119

THOMAS KAHLENBERG
VERTRAUEN SPIELER
FREUNDSCHAFTEN UND RIVALITÄTEN
Rolle in der Mannschaft
Du wirst auf jeden Fall einige Male spielen.
VERSprechen
SPIELERGESPRÄCH
Gib im Training alles!
Du schneid dich im nächsten Spiel.
Super letztes Spiel!
Deine Fitness ist wirklich hervorragend.
Du musst körperlich stärker werden.
Du musst mehr Verantwortung übernehmen.

ÜBERSICHT
Deutschland
England
Italien
Spanien
Internationale Wettbewerbe

TOPSPIELER AUF DEM TRANSFERMARKT
Spieler Sta. Markte
Kella, S. 83 15,25 Mio €
Bosingwa, A. 81 11,50 Mio €
Motta, T. 81 11,50 Mio €
D'Sha, J. 80 7,50 Mio €
Albirola, C. 80 5,50 Mio €

TRAININGSFortschritt
Spieler Trainingsz. %
Dejagah, A. (76) Technik 96
Benaglio, D. (76) Mann g. Mann 96
Madlung, A. (76) IV 93
Riether, S. (75) DM 73
Hasebe, M. (73) RA 73

AUFLAUFE SIEHE SPIELER
Spieler Eigenschaft W.
Benaglio, D. Fitness 100
D'Sha, J. Frische 62
Kahlenberg, T. Form 17
Riether, S. Form 3

SCOUTING SIEHE SPIELER
Name Dauer
Clemens Menges 5 Tage
Robert Krause 11 Tage

TEAMSTATUS
Stärke: 80
Fitness 95
Frische 80
Selbstvertrauen 19
Stimmung 17

MANAGERSTATUS
Managerlevel: 6
Fanbeliebtheit 100
Medien 11
Sponsoren 2
Präs. (Sportlich) 5
Präs. (Finanz) 5

FINANZEN
Kartenvorverkauf (Prognose) 872.000 €
Einnahmen diese Woche 1.032.563 €
Ausgaben diese Woche 739.007 €

AUFLAUFE SIEHE VERTRÄGE
Spieler Pos. St. Mon.
Grafite ST 79 19
Hasebe, M. DM 77 19
Hitz, M. TW 62 6
Lenz, A. TW 64 6
Munteanu, V. LM 81 6

Knifflig dank neuem Moral-System: Mit Einzelgesprächen erarbeiten wir uns mühsam das Vertrauen der Mannschaft.

Online-Aktivierung

Der Kopierschutz verlangt beim ersten Spielstart eine Internet-Verbindung. Danach können Sie den Solomodus auch offline und ohne DVD spielen. Laut EA sind fünf Installationen auf bis zu fünf unterschiedlichen Hardware-Konfigurationen möglich. Mit einem Deaktivierungs-Tool lassen sich Freischaltungen zurückholen. Wer den FM 11 mit aktivierter Internet-Verbindung startet, bekommt im Menü aktuelle Fußballmeldungen über einen Live Ticker angezeigt.

⊕ Stärken

- + realistische Spielestärken
- + spannender Transfermarkt
- + frei bestimmbare Taktik

⊖ Schwächen

- nur Detailneuerungen
- diverse Bugs und Probleme

Wir stellen also erstmal auf die Mittelfeld-Raute der Meistersaison um und beobachten zufrieden, wie die Bewertung unserer Mannschaft in die Höhe schnell. Dabei kommt uns zugute, dass die Spielerstärke neuerdings separat für jede Position berechnet wird.

Klingt nach einer Kleinigkeit,

hat aber spannende Konsequenzen, weil die Spieler flexibler einsetzbar sind, aber auch ausgeprägtere Stärken und Schwächen besitzen. So ist Diego nicht nur ein feiner Spielmacher (Grundwert 82), sondern auch ein ordentlicher Halbstürmer (76). Sein Kopfballschuss erreicht allerdings nur Zweitliga-Niveau (68). Hohe Flanken in den Strafraum bringen entsprechend wenig.

Wir belassen Diego also lieber im Mittelfeld und widmen uns dem Matchplan für die anstehende Partie gegen Hannover 96. Eine neue Taktiktafel erleichtert uns dabei die Arbeit, weil sie die Zusammenhänge deutlich anschaulicher darstellt als die abstrakten Menüs des Vorgängers. Wären wir ein blutiger Anfänger, würden wir uns außerdem über den neuen Assistenten freuen, der uns ein paar Fragen zu unserer bevorzugten Spielweise stellt und anhand der Antworten und der vorhandenen Spieler eine halbwegs passende Taktik zusammenstellt. Deutlich effektiver ist es jedoch, wenn wir jede

Bugs: Käfer auf dem Rasen

In schlechter alter Serientradition plagen auch den Fußball Manager 11 wieder viele kleine Bugs und Ungereimtheiten. Was uns unter anderem aufgefallen ist:

- ⊕ teils fehlerhafte Live-Season-Daten
- ⊕ häufig nicht nachvollziehbare Notenberechnung
- ⊕ Spielerberater verschweigen Ausstiegsklauseln
- ⊕ falscher Mannschafts-Frischewert in den Spielszenen
- ⊕ Torerfolg im Textmodus noch vor dem eigentlichen Anpfiff
- ⊕ unglaublich lange Pass-Stafetten ohne Raumgewinn

All das führt zu je einem Punkt Abzug in den Wertungskategorien Atmosphäre und Realismus.

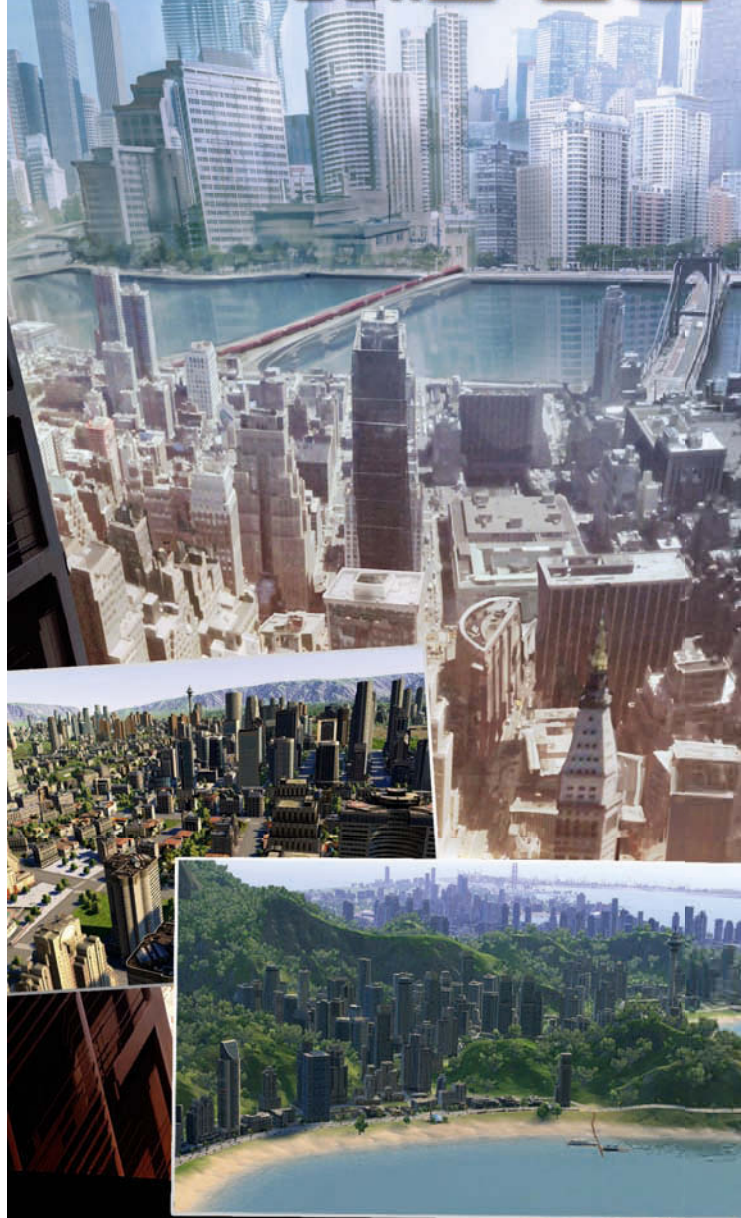


Das Taktik-Menü ist einsteigerfreundlicher, bietet aber wenig Neues.

BAUE STÄDTE.
FORME DIE WELT.

NEU

Cities XL
2011



Mit **Cities XL 2011** kannst Du:

- Städte unterschiedlichster Größenordnung erschaffen und managen - Vom kleinen Ferienresort bis hin zur Megacity.
- Deine Städte untereinander vernetzen und vielfältige Handelsbeziehungen aufbauen.
- Mehr als 700 einzigartige Gebäude auf 47 verschiedenen Landkarten errichten.

Die unendlichen Möglichkeiten von Cities XL 2011 machen dieses Spiel zu einem neuen Genre Highlight

WERDE TEIL DER COMMUNITY
WWW.CITIESXL.COM





Details entscheiden

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ich kann stundenlang über die Formkrise von Grafite diskutieren und brülle das halbe Wohnhaus zusammen, wenn mein VfL ein Tor schießt. Kurz: Ich bin fußballbekloppt. Und genau deswegen werde ich auch den neuen Fußball Manager wochenlang spielen. Klar wurden nur Details verbessert, aber es sind eben entscheidende Details wie das neue Stärkesystem. In Sachen Taktik und Matchlogik spielt Segas Football Manager nach wie vor eine Liga höher, aber die volle Packung Bundesliga-Atmosphäre gibt's nur hier. Eben für Fußballbekloppte wie mich.

Stellschraube einzeln justieren. Neu im Taktikrepertoire sind unter anderem die Abschlaglänge des Torhüters, die bevorzugte Eckballvariante sowie das Festlegen von offensiven und defensiven Zielpositionen für jeden Spieler. Im **Football Manager** von Sega haben wir allerdings noch deutlich mehr Einflussmöglichkeiten, etwa das Einstudieren von Standardsituationen. Dennoch gibt es mehr als genug zu tun, und wir sind froh, dass wir den Manager-Klimbin wie Stadionausbau oder Merchandising unseren Assistenten überlassen können. Hier ist gegenüber dem Vorgänger eh fast alles beim Alten geblieben.

die Trainingsleistung und setzen ein Freundschaftsspiel gegen einen Amateurverein an, damit Grafite endlich mal wieder das Tor trifft. Wichtig ist dabei vor allem, dass wir glaubwürdig bleiben, also zum Beispiel nur diejenigen bauchpinseln, die auch wirklich gut gespielt haben. Dieser psychologische Eiertanz gibt uns tatsächlich das Gefühl, dass wir nicht nur mit Werten und Statistiken jonglieren, sondern auch mit echten, höchst unterschiedlichen Charakteren.

Unsere Taktik- und Motivationstricks zünden, wir gewinnen das Derby gegen Hannover durch einen lupenreinen Hattrick von Edin Dzeko mit 3:0. Warum unser Stürmerstar dennoch nur die Kicker-Note 3,5 bekommt, verstehe wer will. Ebenso unklar bleibt, warum wir nach der Partie dreimal hintereinander die gleichen Interviewfragen gestellt bekommen. Auch in den prinzipiell spannenden Spielszenen fallen uns immer wieder Ungereimtheiten auf. Mal ignorieren unsere Kicker den Ball, der direkt neben ihnen liegt, mal können sich zwei gegnerische Spieler 20 Minuten lang ebenso unbehelligt wie sinnlos das Leder hin- und herschieben. Immerhin: Von diesen Aussetzern abgesehen setzten unsere Spieler die meisten Vorgaben nachvollziehbar um und ermöglicht Rückschlüsse auf die weitere Taktik und Kaderplanung. Trotz des Sieges zeigt die Partie gegen Hannover zum Beispiel, dass unser Flügelspiel lahmt und zu viel von Diego abhängt.

Wir müssen also nachrüsten, und unsere Scouts melden, dass der Brasilianer Michel Bastos von Olympique Lyon exakt der Mann ist, den wir brauchen. Also plaudern wir in einem Presseinterview erst mal aus, dass wir Bastos für einen ganz hervorragenden Spieler halten. Parallel setzen wir einen Spielerberater darauf an, die Ablösemodalitäten herauszufinden. Denn erstmals müssen wir uns auch außerhalb des Transferfensters um Neuzugänge bemühen, was richtig spannend ist, zumal andere Manager ebenfalls dieses Mittel einsetzen. Allerdings stoßen wir auch hier immer mal wieder auf kleine Fehler: So nennt uns der Spielerbera-

ter eine Summe von 15 Millionen für Bastos, obwohl unserer Wunschkicker eine Ausstiegsklausel hat und ablösefrei wechseln darf. Na gut, damit können wir leben. Denn der VfL Wolfsburg sieht dank unseres Manager-Geschicks (und einiger Bugs) wieder einer glorreichen Zukunft entgegen.

Das Flügelspiel lahmt, zu viel hängt von Diego ab.

Eine ausgeklügelte Taktik hilft natürlich wenig, solange das Selbstvertrauen unserer Wolfsburger im Keller ist. Das ist ein deutlich größeres Problem als im Vorgänger, weil die Spielermoral anders berechnet wird und von mehr Faktoren abhängt, aber vor allem von Haus aus nicht mehr den Maximalwert hat, sondern neutral ist. Also führen wir Einzelgespräche, loben im Fernsehinterview



Neuzugang Michel Bastos schlägt wie angeordnet eine Flanke in den Strafraum, die Grafite mit einem Kopfball verwertet.

TERMIN 28.10.2010
PREIS 50 Euro
USK ab 0 Jahren

Fussball Manager 11
 Publisher: EA Sports
 Entwickler: Bright Future
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD
 Kopierschutz: Online-Aktivierung

MULTIPLAYER
 SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Online-Saison (8) SPIELTYPEN an einem PC, Internet DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE EA Online (Anmeldung erforderlich) MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Gut
 »Langwierig, aber spannend im Hotseat. Der Online-Modus ist kurzweilig, aber simpel, weil er wieder nur eine abgespeckte Manager-Variante bietet.«

GRAFIK
 sinnvoll genutzte Breitbildauflösung
 sauber strukturierte Menüs
 Spielszenen mit veralteter Fifa-09-Engine
 hässliche Stadionkulissen

SOUND
 stimmungsvolle Geräuschkulisse
 Importfunktion für Gesänge, Tor- und Eröffnungsmusik
 MP3-Player
 häufig unpassender Kommentar

BALANCE
 flexibel anpassbarer Schwierigkeitsgrad
 etliche zu- und abschaltbare Assistenten
 Hilfstexte für jedes Menü
 teils merkwürdige Ergebnisse

ATMOSPHÄRE
 das komplette Lizenzpaket
 verbesserte und nachvollziehbare Teampsychologie
 Tausende neue Textmodus-Kommentare
 viele kleine Fehler

BEDIENUNG
 intuitive Bildschirmführung
 sinnvolle Querverknüpfungen
 37 frei verteilbare Infofenster
 einige wichtige Funktionen arg versteckt

UMFANG
 endlos spielbar
 inklusive 3. Liga und Regionalligen
 ständig neue Aufgaben
 umfangreicher Daten-Editor
 WM- und Online-Modus

REALISMUS
 verbessertes Stärkesystem
 direktes Feedback der Spieler
 sauber recherchierte Datenbank
 immer wieder Ungereimtheiten in den Spielszenen

KI
 Spieler setzen Anweisungen gut um
 Vereine agieren aggressiver auf dem Transfermarkt
 teils zu lange Reaktionszeiten in den Spielszenen

MANAGEMENT
 unzählige Stellschrauben
 spannender Transfermarkt
 umfangreiche, flexible Budgetplanung
 alles kann selbst erledigt werden, aber nichts muss

SPIELZÜGE
 Taktik, Formation und Spielweise frei bestimmbar
 abwechslungsreiche Spielszenen
 Reinrufen möglich
 teils merkwürdiges Kickerverhalten

85
 SPIELSPASS
 Preis/Leistung: Sehr gut
 SPIELZEIT 100 Stunden

PROFIS
 STANDARD C2 Duo E4300
 A64 X2 4400+AMD, Geforce 7600
 2,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte
 OPTIMUM C2 Duo E6600
 A64 X2 5000+AMD, Geforce 8800
 4,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

FORCESCHITTENE
 MINIMUM 2x GB Intel
 A64 3000+AMD, Geforce 8800
 1,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

EINSTEIGER
 ANSPRUCH:

Lara Croft and the Guardian of Light



Lara Croft and the Guardian of Light ist kein echtes Tomb Raider.

Wir finden's trotzdem klasse. Warum, das verrät unser Test. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Crystal Dynamics (Tomb Raider: Underworld, GS 01/09: 85 Punkte)

Termin: 28.9.2010 Spieler: 1 bis 2 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 15 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7050

Auf DVD: Koop-Video

Achtung! Da hinten warten jede Menge Todesfallen«, warnt uns der Aztekenkrieger Totec. Wo nun jeder Mochtetgern-Archäologe schreiend davonrennen würde, reibt sich Lara Croft die Hände. Zwei Jahre nach **Tomb Raider: Underworld** gibt es endlich wieder Tempel zu erforschen und Artefakte zu finden. Dass **Lara Croft and the Guardian of Light** nicht den Zusatz **Tomb Raider** im Namen trägt, hat zwei Gründe. Zum einen erzählt Crystal Dynamics eine von der Actionreihe unabhängige Geschichte. Zum anderen beschreitet Laras neuestes Abenteuer auch spielerisch andere Wege. Erstmals steuern Sie die Archäologin aus der Vogelperspektive. Und erstmals stellen Ihnen die Entwickler einen Koop-Helfer an die Seite. Klingt ungewöhnlich, bereichert die **Tomb Raider**-Serie aber um eine spannende Facette.

Lara von oben, funktioniert das denn? Schließlich zeichnete sich die **Tomb Raider**-Serie bislang vor allem durch knifflige Rätsel und noch kniffligere Sprungeinlagen aus; die eingeschränkte Vogelperspektive könnte dieses beliebte Spielprinzip unmöglich machen. Doch wir geben Entwarnung: **Lara**

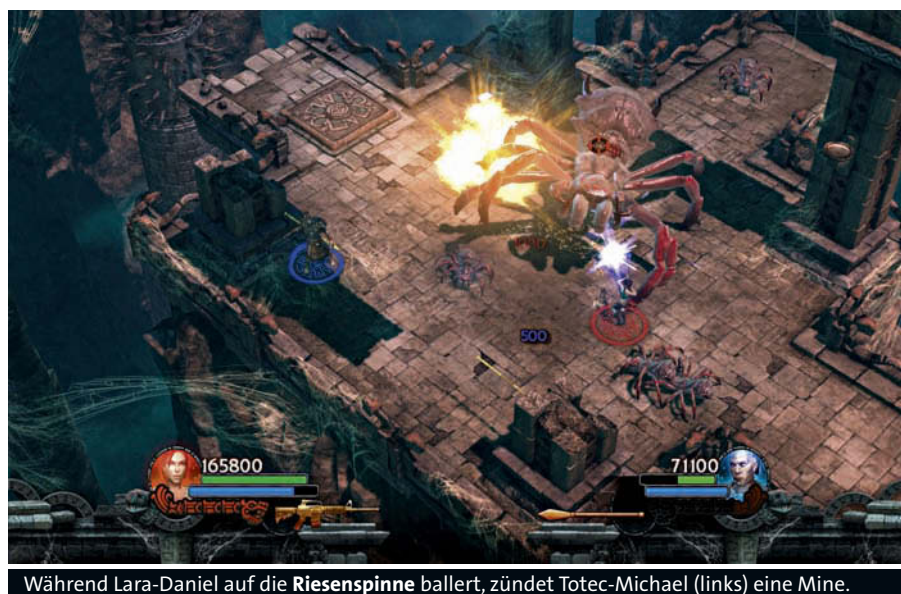


Die Klettereinlagen sehen kniffliger aus, als sie sind. Spaß machen sie trotzdem.

Croft and the Guardian of Light bietet neben knackigen Ballereien auch eine gut ausgewogene Mischung an Geschicklichkeits- und Knocheinlagen. So rollt Lara Kugeln auf Druckplatten, hüpfert über tödliche Flammenstöße oder schwingt dank ihres Greifhakens über Abgründe. Die Rätsel fallen zwar in die

Kategorie »anspruchlos bis mäßig fordernd«, sind aber durch die Bank kreativ gestaltet und dürften dank der aufwändigen Physiks simulation oft für herunterklappende Kinnladen sorgen. Dass Laras neuestes Abenteuer trotzdem nicht zu leicht ist, liegt an der geringen Fehlertoleranz des Spiels. Häufig werden Sie nur durch unfreiwillige Tode der Heldin herausfinden, wo Sie hintreten dürfen und wo nicht. Zwar gibt es viele Kontrollpunkte, trotzdem wird's mitunter frustig.

Das Ende der 14 Missionen umfassenden Kampagne sehen geübte **Tomb Raider**-Fans bereits nach maximal fünf Stunden. Doch wer gerne mit Freunden spielt, der sollte **Lara Croft and the Guardian of Light** gleich noch mal im genialen Koop-Modus (zu zweit an einem PC) angehen. Zum einen macht es weit mehr Spaß, sich gemeinsam durch Spin-



Während Lara-Daniel auf die Riesenspinne ballert, zündet Totec-Michael (links) eine Mine.

Steam-Pflicht

Um Lara Croft and the Guardian of Light spielen zu können, müssen Sie den Titel an Steam binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.



Dream-Team

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Lara aus der Vogelperspektive? Noch nie war ich als Serien-Fan derart skeptisch. Doch Crystal Dynamics hat ganze Arbeit geleistet und ein durchweg abwechslungsreiches, cooles Actionspiel abgeliefert. Die unausgereifte Steuerung und teils fiesen Todesfallen zerrten zwar mehrfach an meinen Nerven, und die Solo-Kampagne ist arg kurz. Sich aber gemeinsam mit Michael Graf durch die tollen Levels zu rätseln, machte diese Mankos mehr als wett. Für 15 Euro bekommen Sie derzeit kaum mehr (aktuellen) Koop-Spielspaß.

Stärken

- + spaßiges Koop-Abenteuer
- + stimmige Präsentation
- + hoher Wiederspielwert

Schwächen

- kurze Kampagne
- Steuerung nicht optimal

nen, Skelette und haushohe Dinosaurier zu ballern. Zum anderen sind viele der aus der Solo-Kampagne bekannten Rätsel nun anders gestaltet und auf das clevere Zusammenspiel beider Helden getrimmt. Während etwa Totecs Speere, die er mit Wucht in Wände schleudert, Lara als Treppenersatz dienen, spannt Ms. Croft Seile, mit denen Totec Lavagraben überwindet. Durch die Zusammenarbeit sowie das optisch wie spielerisch sehr abwechslungsreiche Leveldesign entsteht ein hervorragender Spielfluss, der allerdings durch die teils unausgereifte Steuerung gebremst wird. Während die Balereien durch das Zielen mit dem rechten Analogstick auf dem Gamepad unnötig fummelig ausfallen, verknoten sich Tastaturnut-

zer bei (häufig mit engen Zeitlimits versehenen) Geschicklichkeitseinlagen regelmäßig die Finger. Immerhin dürfen sich Totec und Lara in Notfällen gegenseitig wiederbeleben, was die Frustschwelle senkt und das Gemeinschaftsgefühl weiter stärkt.

Neben dem Ziel, den Levelausgang zu erreichen, ohne aufgespießt, erschossen oder gegrillt zu werden, bietet **Lara Croft and the Guardian of Light** in jeder Mission bis zu acht optionale Nebenquests. So sollen Sie etwa eine Steinkugel innerhalb weniger Sekunden ins Ziel rollen oder durch ein fallenbespicktes Labyrinth rennen, ohne Schaden zu nehmen. Lohn der Mühe sind neue Waffen, Munitions- und Lebenspunkte-Upgrades sowie unzählige Artefakte und Reliquien, mit denen Sie Charakterwerte wie Schnelligkeit, Verteidigung und ausgeteilten Waffenschaden verbessern. Von den 28 Knarren haben wir im Test aber lediglich fünf eingesetzt, und die magischen Boni wirkten sich nicht spürbar auf die Helden aus. Dennoch machen die launigen Mini-Missionen viel Spaß; vor allem das »Muss doch zu schaffen sein«-Prinzip hat uns bestens unterhalten.

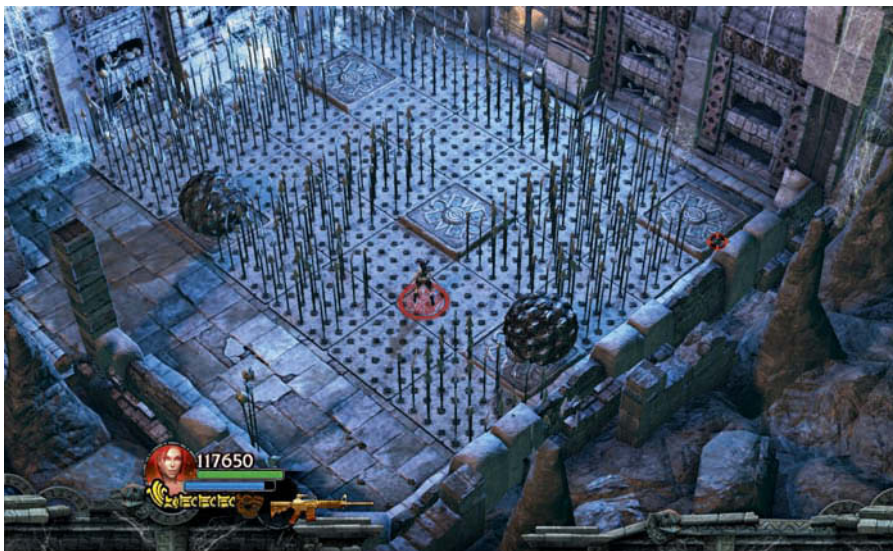
Lara Croft and the Guardian of Light plagen unnötige Detailmacken. Beispielsweise leidet wegen der starren Kamera bisweilen die Übersicht. Zudem bleiben Feinde ungewöhnlich häufig an kleinsten Hindernissen hängen, und das Programm zwingt Sie immer wieder, bereits erkundete Areale erneut zu durchwandern. Diese Mankos fallen aber nicht stark ins Gewicht, denn Crystal Dyna-

Die Einzelgängerin Lara wird zum Teamspieler.

mics' »Von-oben-Abenteuer« kaschiert sie geschickt durch die gelungene Präsentation, den ausgewogenen Mix aus Action, Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen sowie die cleveren Zusatzmissionen. Technisch steht **Lara Croft and the Guardian of Light** seiner spiele-

rischen Qualität in nichts nach. Die detaillierten Levels sind stimmig gebaut und aufwändig beleuchtet, die Soundkulisse kann sich locker mit der aus den »echten« **Tomb Raider**-Spielen messen. Und das alles für gerade mal 15 Euro – ein klasse Deal! **DM**

TERMIN	28.9.2010	PREIS	15 Euro	USK	ab 12 Jahren
Lara Croft and the Guardian of Light Actionspiel					
Publisher	Square Enix				
Entwickler	Crystal Dynamics				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)					
SPIELTYPEN an einem PC					
DEDICATED SERVER nein					
SERVERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 8 Stunden WERTUNG Sehr gut					
»Ein Riesenspaß dank spannender Koop-Einlagen.«					
GRAFIK					
<ul style="list-style-type: none"> stimmungsvolle Beleuchtung hübsche Effekte große Monster detailarm 					
SOUND					
<ul style="list-style-type: none"> dynamische Musik gelungene Soundkulisse Surround-Mix nicht optimal 					
BALANCE					
<ul style="list-style-type: none"> wird stetig kniffliger nur ein Schwierigkeitsgrad viel »Versuchen & Scheitern« 					
ATMOSPHÄRE					
<ul style="list-style-type: none"> im Koop ein Riesenspaß aufwändige Physiksimulation nur wenige Zwischensequenzen und Dialoge 					
BEDIENUNG					
<ul style="list-style-type: none"> faire Speicherpunkte Tastatur bei Geschicklichkeitseinlagen nicht optimal Schießen auf dem Gamepad fummelig 					
UMFANG					
<ul style="list-style-type: none"> Einzel- und Koop-Missionen mit unterschiedlichen Rätseln jede Menge Extras und Geheimnisse hoher Wiederspielwert 					
LEVELDESIGN					
<ul style="list-style-type: none"> stimmig, detailliert und abwechslungsreich guter Mix aus Knobel- und Actioneinlagen teils mangelnde Übersicht 					
KI					
<ul style="list-style-type: none"> Gegner verfolgen Lara hartnäckig teils knackige Bossgegner Wegfindungsprobleme 					
WAFFEN & EXTRAS					
<ul style="list-style-type: none"> riesiges Waffenarsenal versteckte Upgrades, Reliquien und Artefakte viel vom Arsenal bleibt überflüssig 					
HANDLUNG					
<ul style="list-style-type: none"> gute Abenteuergeschichte um Artefakte und Mysterien Totec passt gut zu Lara ideenarmer Bösewicht 					



Jetzt bloß nicht auf den falschen **Druckschalter** latschen, sonst gibt's Lara am Spieß.





Emergency 2012

Blaulicht, Martinshorn, Defibrillator – es darf wieder gerettet werden. Zumindest Menschen in Not, denn für den Spielspaß besteht kaum Hoffnung. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Quadriga Games (Emergency 2012 ist das Erstlingswerk)**
Termin: **29.10.2010** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7145

Anruf bei der Polizei: »Hilfe, hier ist ein schrecklicher Unfall passiert. Mehrere Menschen sind verletzt, zwei Fahrzeuge brennen, und ich klemme unter einer umgekippten Ampel fest.« – »Keine Sorge«, beruhigt der Beamte, »Rettung ist unterwegs.« Fünf Minuten spä-

ter ruft er zurück: »Ähm, tut mir leid. Unsere Einsatzfahrzeuge kommen nicht vom Parkplatz runter. Die Jungs können sich nicht entscheiden, wer zuerst fahren soll.« Am anderen Ende der Leitung haucht das Ampelopfer erst ein »Bitte, was??« ins Handy und dann sein Leben aus. So oder so ähnlich wird es Ihnen in **Emergency 2012** lau-

fend ergehen. Dabei ist die miserable Wegfindung der Einsatztruppen nur eins von vielen Problemen, die die Rettungssimulation jede Menge Spielspaß kosten.

Der Karrieremodus von **Emergency 2012** besteht aus zwölf zusammenhanglosen Missionen, die Sie in höchst unterschiedliche



Pixelige, ultrakurze **Render-Schnipsel** leiten die Missionen ein.



Im **freien Spiel** verdienen wir Geld, mit dem wir Einheiten kaufen.

Hintergrund Katastrophen in Serie

Die **Emergency**-Reihe gibt es schon seit über zwölf Jahren, sie ist eine der weniger bekannten deutschen Spieleserien. Dahinter steckt ein Team namens Sixteen Tons Entertainment. Das Studio wurde 1993 vom Branchen-Urgestein Ralph Stock (**Mad TV**) gegründet. 1998 brachte der Entwickler mit **Emergency: Fighters for Life** den ersten Teil der Rettungssimulationsserie in den Handel. GameStar gab damals nur magere 56 Punkte, das änderte allerdings nichts daran, dass sich um den Titel schnell eine eingeschworene Fangemeinde versammelte. Die fluchte zwar auch über die immens fummelige Bedienung, war aber vom frischen Spielprinzip und von der Akririe begeistert, mit der Sixteen Tons Krankenwagen, Feuerwehrvehikel und all die anderen Rettungseinheiten umgesetzt hatte. Was auch daran lag, dass die Entwickler geschickt auf die Anmutung und den Charme von Miniaturnachbildungen setzten, wie man sie etwa von Modelleisenbahnen kennt.

2001 folgte **Emergency Police**, in dem es ausschließlich Polizeimissionen gab. Die Grafik hatte sich seit 1998 nicht geändert. Erst im November 2002 gab's einen richtigen Nachfolger. **Emer-**

gency 2: The Ultimate Fight for Life (GameStar: 67 Punkte) war deutlich hübscher als der erste Teil, krankte indes noch immer an einer extrem unfreundlichen Steuerung. **Emergency 3: Mission Life** von 2005 (GameStar: 61 Punkte) sprang als erstes Spiel der Reihe in die dritte Dimension. Eine wahre Freude für die erfahrenen Fans war der Freeplay-Modus, in dem man nicht nur eine Katastrophe meistern musste, sondern sich oft um einen ganzen Schwung gleichzeitig zu kümmern hatte. Für die Langlebigkeit des Spiels sorgte ein Editor, mit dem sich eigene Karten und ganze Mods erstellen ließen. Die finden sich auch jetzt noch im Internet, etwa auf der Website emergency4.info (Quicklink: 7143).

Stichwort **Emergency 4**: Das erschien bereits 2006 (GameStar: 73 Punkte) und lockte unter anderem mit einem Koop-Modus für bis zu vier Spieler. Und hatte ebenso wie der dritte Teil einen Editor in petto, mit dem hingebungsvolle Fans entweder neue Städte oder gleich ganze Länder mit den entsprechenden Fahrzeugen und Rettungskräften erschufen, etwa die Belgien-Mod.

Die **Emergency**-Spiele wurden nie große Kassenschlager, dafür



So sieht das erste **Emergency** (1998) aus: 2D und nicht sonderlich hübsch.

waren sie immer zu sperrig. Doch eine treue Fangemeinschaft und vergleichsweise niedrige Produktionskosten hielten die Serie am Leben. Mit **Emergency 2012** übernimmt nach vier Jahren Pause nominell ein neuer Entwickler, Quadriga Games. Dahinter steckt aber nach wie vor das alte Team, denn Quadriga ist wie Sixteen Tons ein Ableger von Ralf Stocks Mutterfirma Promotion Soft. Die Jahreszahl »2012« trägt das Programm in Anspielung auf den Weltuntergang, den der Ka-

lender der Mayas angeblich vorhersagt. Für die 3D-Darstellung hat Quadriga die Vision-Engine lizenziert, die schon das sehr hübsche **Die Siedler 7** befeuerte. Das hat aber auch einen Haken: **Emergency 2012** erscheint ohne Editor, was Modding wesentlich komplizierter macht. »Wir werden die Modding-Community nicht vergessen, das verspreche ich«, äußert sich Ralf Stock, »wir haben bereits eine Lösung in Planung.« Wann die nachgereicht wird, bleibt offen. **PET**

Katastrophengebiete überall auf dem Globus schicken. Da bricht der Kölner Dom durch einen Hurrikan zusammen, stürzt ein Passagierflugzeug über dem Roten Platz in Moskau ab und wird Zermatt vom einstürzenden Matterhorn überrollt. Der Wiedererkennungswert der hübsch gestalteten Schauplätze hält sich zwar in Grenzen, dafür hätte der Krawall-Regisseur Roland Emmerich seine helle Freude an dem hohen Grad der Zerstörung, in den **Emergency 2012** Sie zu Beginn jeder Mission schickt. Das Ziel ist stets dasselbe: Leben retten. Hierfür stehen Ihnen vom Programm fest vorgegebene Einsatzkräfte aus Polizei, Feuerwehr, Ärzten und Technischem Hilfswerk zur Verfügung, jede mit einem speziellen Einsatzgebiet. Anders als in den Serien-Vorgängern müssen Sie Ihr Team also nicht mehr selbst zusammenstellen und ausrüsten. Feuerwehrmänner löschen Feuer und schneiden eingeklemmte Personen aus Autos frei, Polizisten nehmen Randalierer fest, Ingenieure des THW schalten leckgeschlagene Gasleitungen ab, und Notärzte versorgen Verletzte, die Sanitäter dann ins Krankenhaus transportieren.

Gut: Das Programm erweitert Ihren Fuhrpark von Mission zu Mission behutsam. Sie werden also nicht schon zu Beginn von der Vielzahl an Funktionen und Möglichkeiten

erschlagen, die **Emergency 2012** bietet. Mehr Einsteigerfreundlichkeit hätten wir uns dennoch gewünscht, denn das Tutorial vermittelt lediglich, wie die seit Jahrzehnten im Genre etablierte Maussteuerung funktioniert. Wo all die Spezialfertigkeiten der Einheiten eingesetzt werden, kommt nur in (gut vertonten) Funksprüchen direkt

im Einsatz rüber. Doch die überhört man im Eifer des Gefechts gerne mal.

Der Entwickler Quadriga Games gibt sich alle Mühe, die Dramatik großangelegter Rettungseinsätze angemessen zu vermitteln und schafft das auch ganz gut. Wer in Frankfurt gegen eine radioaktive Wolke



Hilfreich für Emergency-Einsteiger: **Zuschaltbare Symbole** zeigen an, wo's brennt.



Suchrätsel: Finden Sie unseren **Notarzt**. Übersicht sieht anders aus.

kämpft, gleichzeitig Brände löschen und im Main ertrinkende Personen retten muss, dem schießt ordentlich Adrenalin durch die Adern. **Emergency 2012** packt uns dennoch nicht vollends, was an der auf Dauer öden Musik und der behäbigen Inszenierung liegt. So werden Ereignisse nur durch lahme Kamerafahrten eingeleitet, und KI-Passanten gehen selbst am größten Hausbrand unbeeindruckt vorbei. Zu solchen Atmosphäre-Mankos gesellen sich diverse Logik-

schleichen hinter zu Fuß fliehenden Dieben her, weil sie nicht überholen wollen, und so mancher Rettungswagen fand im Test den Weg zum Krankenhaus nicht, sondern fuhr endlos im Kreis. Das nervt doppelt, denn **Emergency 2012** erlaubt keine Fehler. Wer einen Notfall übersieht oder Sekunden zu spät reagiert, der darf die teils langen Missionen mangels Kontrollpunkten komplett von vorn beginnen. Eine freie Speicherfunktion gibt es zwar, doch das Sichern und Laden des eigenen Fortschritts dauert gefühlte Ewigkeiten.

Ein weiterer Stolperstein ist die unausgereifte Steuerung. Der ruckelige Kamerazoom bietet zu

wenig Spielraum, und die Tastenbelegung lässt sich nicht konfigurieren. Ebenfalls nervig: Zwar zeigt die klar strukturierte Benutzeroberfläche an, wie viele Personen gerettet oder verhaftet werden müssen, wo sich diese Personen befinden, verschweigt das Spiel aber. Zudem ist die Übersichtskarte viel zu klein geraten, um zu erkennen, welche Einheit gerade wo steht. Vor allem im Endlosspiel bremsen das den Spielfluss ungemein, denn hier brennt es buchstäblich an allen Ecken. Anders als in der Kampagne managen Sie hier ähnlich wie in **Emergency 4** eine von vier fiktiven Städten, absolvieren zufallsgenerierte Rettungseinsätze und verdienen dadurch Geld, mit dem Sie neue Fahrzeuge kaufen. Was in der Theorie motivierend klingt, krankt in der Praxis an sich schnell wiederholenden Ereignissen. Als wir etwa einen Amokläufer überwältigt hatten, ballerte fünf Minuten später wieder einer an genau derselben Stelle drauflos. Völlig unverständlich ist zudem, dass Sie im Endlosspiel nicht speichern dürfen. Stattdessen berechnet das Spiel Ihre Punkte für eine Online-Rangliste, sobald Sie die Partie beenden. Das dürfte höchstens Hardcore-Fans gefallen, gemüthliche Feierabend-Spieler ärgern sich hingegen. Ohnehin ist **Emergency 2012** nur für Serienveteranen geeignet. Denn die besitzen die benötigte Frustrationstoleranz, um in dem abermals von unnötigen Ecken und Kanten geplagten Strategiespiel nicht die Nerven zu verlieren.

TERMIN 29.10.2010 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

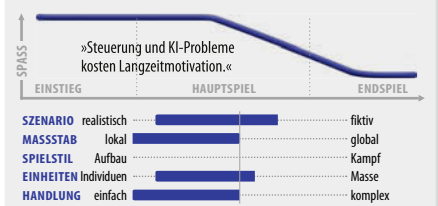
Emergency 2012

Strategiespiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Quadriga Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 50 Seiten Handbuch
Kopierschutz ProtectDisc



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Freies Spiel (4) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER nein **SERVICESUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend
»Nette Koop-Einsätze, die auf Dauer wenig Vielfalt bieten.«

GRAFIK

- teils hübsche Schauplätze
- ansehnliche Effekte
- schwammig-unscharfe Spielgrafik
- detaillierte Figuren und Fahrzeuge
- Clipping-Fehler

SOUND

- gut vertonte Funksprüche
- passende Musik ...
- ... die kaum Variation bietet
- generell dünne Soundkulisse
- Hinweise wiederholen sich

BALANCE

- leichter Einstieg
- passende Lernkurve, wenn auch etwas steil
- unzureichendes Tutorial
- geringe Fehlertoleranz
- zu schwer für Einsteiger
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE

- Polizei, Feuerwehr, Notärzte, THW
- Katastrophen mit teils gewaltigen Ausmaßen
- Bugs und Logikmacken
- behäbig in Szene gesetzt

BEDIENUNG

- übersichtliche Menüs
- zusatzbare Hilfen
- fummelige Kamerasteuerung
- kein Speichern im freien Spiel
- Tasten nicht konfigurierbar

UMFANG

- zwölf teils lange Kampagnen-Missionen
- vier Schauplätze für das freie Spiel
- Highscores und freischaltbare Erfolge
- umfangreicher Fuhrpark
- kein Editor

STARTPOSITIONEN

- motivierendes Vorarbeiten durch die Unglücksstellen
- gleichzeitiges Handeln an mehreren Orten
- Zufallsereignisse im freien Spiel wiederholen sich

KI

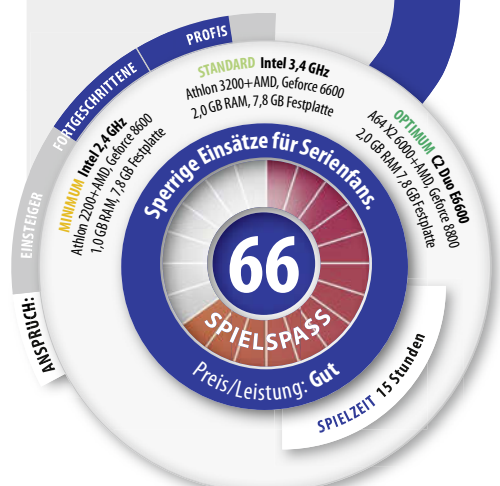
- Einsatzkräfte agieren teils selbstständig ...
- ... stehen aber oft genug blöde rum
- regelmäßig derbe Aussetzer
- sturzdoofe Unruhehister

EINHEITEN

- jede Einheit mit speziellen Einsatzgebiet
- sinnvolles Zusammenspiel der Helfer
- diverse Werkzeuge
- zu spezifische Fertigkeiten sorgen für Unlogik

KAMPAGNE

- Schauplätze mit Wiedererkennungswert
- ständig passiert etwas
- unzusammenhängende Missionen
- freies Spiel auf Dauer enorm öde



In Köln tobt ein Hurrikan, Zermatt wird vom Matterhorn überrollt.

fehler. So lassen sich Flammen auch um Ecken herum löschen, und um einen Stau aufzulösen, hievt man ein Autowrack von der Fahrbahn und legt es auf die Gleise eines Zuges, der einfach hindurch fuhr. Besonders schwer wiegt die katastrophale Wegfindung. Wer ein halbes Dutzend Fahrzeuge von A nach B bewegt, der kann sicher sein, dass sie sich hoffnungslos ineinander verkeilen. Enge Straßen werden zu einem unüberwindbaren Nadelöhr, Polizeiautos



Verunglückt

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Dass Rettungseinsätze kein Kinderspiel sind, das weiß ... genau, jedes Kind. Warum mir die Entwickler aber dermaßen viele Stolpersteine in den Weg legen, verstehe ich nicht. Den Jungs muss doch aufgefallen sein, dass die hakelige Steuerung ausbremst und dass die Wegfindung überhaupt nicht funktioniert. Selbst Emergency-Fans werden angesichts solcher Mankos mehr als ein Auge zu drücken müssen, aber die grämen sich wiederum darüber, dass ein Editor fehlt, der bisher einer der wichtigsten Erfolgsbausteine der Serie war. Schade um die coolen Missionen, das unverbrauchte Szenario und den hübschen Modellbau-Look! Emergency 2012 verschenkt jede Menge Potenzial.

Es gibt sehr viele Kameraperspektiven. Diese hier sieht nicht spektakulär aus, bietet aber enorme **Übersicht**.

Der Balken zeigt die Restausdauer des Spielers an. Die fünf kleinen Balken geben an, wie gut ein Spieler von dieser Position aus wirft.

LAL 11
DAL 2
1. 1:50 15

NBA 2K11

2K Sports beweist eindrucksvoll, wie man aus einem sehr guten ein überragendes Sportspiel machen kann. Von Michael Orth



Genre: **Sportspiel** Publisher: **2K Sports** Entwickler: **Visual Concepts (NBA 2K10, GameStar 12/09: 87 Punkte)**
Termin: **8.10.2010** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Engl., Ital., Franz., Span.** Preis: **30 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7154

NBA 2K11. Das elfte 2K-Basketball im zwölften Jahr. Das ist eine stolze Quote. Und birgt die Gefahr der von mancher EA-Sports-Serie leidvoll bekannten Update-Falle: Jedes Jahr wird was Supertolles und Bahnbrechendes versprochen, und dann kommt die zu 95 Prozent gleiche Soße wie beim Vorgänger heraus.

Facts

- alle 30 NBA-Teams
- 5 Schwierigkeitsgrade
- 4 Spielstile
- 8 Hauptspielmodi
- Michael-Jordan-Challenge

hätte woanders gleich für die nächsten drei Jahre gereicht. Dabei wagen es die Entwickler sogar, große Teile des Gerüsts vom Vorgänger zu übernehmen. Die Grafikengine

Hier können wir gleich Entwarnung geben. Was 2K Sports alles an Verbesserungen, Erweiterungen und frischen Ideen hat einfließen lassen,

kommt Kennern von **NBA 2K10** ebenso bekannt vor wie Grundzüge der Steuerung und Spielmechanik. Von einem lieblosen Aufguss kann dennoch keine Rede sein. **NBA 2K11** versucht darüber hinaus immer wieder erfolgreich, mit typischen Spielekonventionen zu brechen. Und zwar von der ersten Sekunde an: So sollte man unbedingt den Reflex unterdrücken, in Erwartung des Hauptmenüs die ersten Michael-Jordan-Standbilder wegzudrücken. Denn man ist gleich mittendrin im Geschehen und darf das erste NBA-Final des Basketball-Genies (1991 gegen die andere Legende »Magic« Johnson) selbst bestreiten. So verleiht 2K Sports dem Begriff »spielbares Intro« eine neue Dimension. Die grundlegende Illusion, aktiver Part einer Mischung aus CBS-Fernsehübertragung und interaktivem NBA-Universum zu sein, vermittelt **NBA 2K11** mit vollem Erfolg.

Wer derart bis in die Haarspitzen motiviert sein erstes Spiel angeht, landet schnell zurück auf dem harten Boden der Realität.

Denn **NBA 2K11** ist eine Simulation im besten Sinne. Und da Basketball unter der knalligen Action-Oberfläche ein sehr taktischer und tiefeschürfender Sport ist, wird der Einstieg zur echten Herausforderung. Wer auf flottes Hin- und Her-Gedunke hofft, sollte lieber blitzartig zum Konsolen-Konkurrenten **NBA Jam** (Electronic Arts) flüchten.

Alle anderen erwartet ein Basketball-Erlebnis, das neue Maßstäbe bei Spielbarkeit, Realismus und Schaffung einer authentischen NBA-Atmosphäre setzt. Von den meist flüssigen Animationen über das brillant inszenierte 3D-Publikum bis hin zum unaufhörlichen (englischen) Gequassel des Reporter-Duos ist alles perfekt getroffen. Wer bislang nur EA-NBAs kennt, wird sich zumindest an die Grundzüge der Steuerung schnell gewöhnen. Die entspricht bei den Grundfunktionen gehobenen Sportspiel-Standards, bietet für Profis fast unerschöpfliche Möglichkeiten und wirkt deshalb mitunter etwas überladen. Lediglich in der Verteidigung sind die

Bei dieser kopflosen Verteidigung fällt das Punktemachen nicht schwer. Kleine Grafikfehler treten ab und zu mal auf.



Ballwunder

Michael Orth
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Wer war EA Sports gleich wieder? Der Konkurrent 2K Sports zeigt mit seinem Basketball-Hammer, wie eine fast perfekte Sportsimulation auszusehen hat. Hier stimmt die Balance aus Hochglanz-Präsentation und spielerischem Tiefgang, aus knalliger NBA-Action und fast schon fanatischer Akribie bis hin zu den letzten Details. Allerdings darf die bunte Aufmachung nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich um ein echtes Sim-Schwergewicht handelt, das Grand Prix Legends der Sportspiele sozusagen. Viel Geduld, stundenlanger Trainingsfleiß und das Verkräften deftiger Niederlagen sind deshalb schon nötig, damit NBA 2K11 zu einem fantastischen Erlebnis wird.

per einfachem Knopfdruck machbaren Aktionen etwas limitiert und zudem wenig effizient. Egal, ob man einen Steal landen, einen gegnerischen Sprungwurf blocken oder einfach nur geschickt im Weg rumstehen will: Ohne Talent und/oder stundenlanges Training ist in der Defense kein Land in Sicht.

Richtig heftig wird es selbst für ambitionierte NBAler beim manuellen Passen. Nicht nur, dass die gegenüber 2K10 stark verbesserte KI im Pässeabfangen manchmal übernatürlich wirkende Stärken besitzt. Auch ohne deren Zutun landen sehr oft Zuspiele beim Gegner. Zum einen ist das Timing extrem wichtig, zum anderen neigt NBA 2K11 dazu, schon kleinste Analogstick-Fehler im Moment der Ballabgabe recht eigenwillig zu interpretieren. Hier schafft der bekannte »Symbolpass« per R1 Abhilfe. Der Ball landet dann mit ziemlicher Sicherheit beim gewünschten Spieler. Sie merken schon an unseren Steuerungsangaben: Für effizientes Spielen ist ein Gamepad Pflicht.

Abgesehen von den haarigen Pässen gibt es fast nichts zu meckern. Dribbeln ist anspruchsvoll, aber befriedigend, zu jeder Menge Standard-Moves gesellen sich die Spezialtricks der Stars. Dazu kommt ein umfassender Taktik- und Teammanagement-Teil. Je nach Spielmodus darf man sich mit der Nachwuchsliga und kleinsten Details im Draft beschäftigen. Uneingeweihten Europäern mag das, was zwischen den Spielen und Seasons an Transfers, Deals und Vertragsregelungen passiert, fremder vorkommen als chinesische Schriftzeichen. Schön: NBA 2K11 hat an saisonübergreifender Intelligenz deutlich zugelegt. Auch nach mehreren Spielzeiten wirken die Computer-Kader in sich noch logisch – in 2K10 standen schon mal fünf Point Guards auf dem Platz.

Im Vorjahr neu hinzu kam der »Mein Spieler«-Part. Er gehört zu den zentralen Bestandteilen von NBA 2K11, vor allem wenn man etwas Abwechslung vom regulären NBA-Alltag sucht. Als hoffnungsfroher Nachwuchsspieler versucht man sich bis zur Spitzenliga hochzuarbeiten, was mit viel Blut, Schweiß und Tränen verbunden ist. Und viel, viel Geduld. Denn der Weg kann wirklich lang und steinig sein – jahrelange Maloche in leeren Provinzhallen und zig Camps sind keine Seltenheit. Erst mit ausreichend Training und den damit verbundenen Skills winkt ein richtiger Profi-Vertrag.

Und zu guter Letzt: Man muss kein NBA-Millionär sein, um sich das Spiel leisten zu können. 2K Sports verlangt auf dem PC weiterhin wie gewohnt nur knapp 30 Euro für sein Basketballspiel – ein Update-Preis für einen Knaller, der alles andere als ein schnödes Update ist.

Michael Orth

TERMIN	PREIS	USK
8.10.2010	30 Euro	ab 0 Jahren

NBA 2K11

Publisher 2K Sports
Entwickler Visual Concepts
Sprache Deutsch (Sprachausgabe Englisch)
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom/Keycode

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Zwei komplette Teams (10), 1 gegen 1 (2)
SPELTYPEN Internet, an einem PC DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSÜCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS Unbegrenzt
WERTUNG Gut
»Genauso anspruchsvoll wie im Einzelspieler-Modus, wird aber bei ungleichem Können schnell frustig. Abzuwarten bleibt die Online-Performance.«

GRAFIK
toll inszeniertes Publikum
lebensecht wirkende Spieler TV-reife Präsentation
einige Spielergesichter schlecht getroffen

SOUND
authentische Zuschauerkulisse
abwechslungsreiche Musik guter (englischer) Kommentar
manche Songs wirken amateurhaft

BALANCE
fünf Schwierigkeitsgrade
Team- sowie Spielerstärken und -schwächen gut umgesetzt
sehr anspruchsvoll

ATMOSPHÄRE
famose Stadionatmosphäre
aktuelle Kader
viele liebevoll gemachte Details

BEDIENUNG
ausgefeilte Steuerung
Wurfsteuerung per Analogstick entschlackte Menüs
Spielsteuerung teilweise überfrachtet

UMFANG
viele Spielmodi Association-Modus mit enormem Tiefgang
umfangreicher Management-Teil
nur NBA, keine anderen Ligen

REALISMUS
sehr gute Ballphysik viele Taktikmöglichkeiten
gute Mischung aus Taktik, Action und Show
übertrieben schwerer manueller Pass

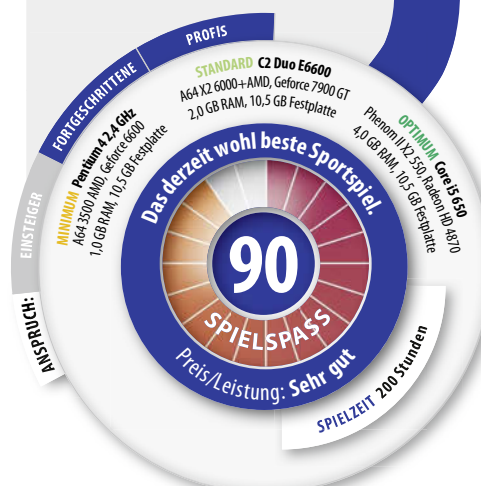
KI
gegenüber dem Vorgänger stark verbessert
intelligente Mitspieler anpassungsfähige Gegner
KI in manchen Situationen unrealistisch gut

MANAGEMENT
ausgefeilter Draft-Modus Computerteams sind auch nach Jahren realistisch zusammengestellt
für Einsteiger zu komplex

SPIELZÜGE
sehr realistischer Spielablauf
umfangreicher Spielzug-Editor
Möglichkeiten in der Defense etwas beschränkt



Zu Anfang der »Mein Spieler«-Karriere finden Partien bevorzugt in leeren Turnhallen statt.



Freispiel

Everquest 2 Extended

Im August hat Sony sein ehrwürdiges Online-Rollenspiel Everquest 2 als kostenlose Variante namens Everquest 2 Extended geöffnet.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Sony Online Entertainment**
WO **Quicklink 7056** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Freispiel-Check

Die neue Extended-Version von **Everquest 2** basiert auf einem Mitgliedschafts-Modell mit den vier Säulen Bronze (kostenlos), Silber (8 Euro), Gold (13,49 Euro) und Platin (169,99 Euro). Mit der Bronze-Mitgliedschaft erhalten Sie kostenlosen Zugang zu den Basis-Inhalten von **Everquest 2: Shadow Odyssey**, also dem Hauptspiel, fünf Erweiterungen und drei Abenteuer-Paketen. Bereits bei der Klassen- und Rassenauswahl klopfen die Einschränkungen der Free2Play-Variante an: Einzig die neutralen Rassen sind spielbar. Die Silber- und Goldmitgliedschaften bereichern Ihr persönliches **Everquest 2**-Universum entsprechend um neue Inhalte. Alternativ kaufen Sie mit der Spielwährung Station Cash auf den Marktplätzen etwa schnelle Reittiere und mächtige Rüstungen zu. Äußerlich hinterlässt **Everquest 2** auch nach über fünf Jahren einen ordentlichen Eindruck. Der etwas eigene Grafikstil kann zwar mit aktuellen Titeln nicht mithalten, weiß

aber dennoch zu gefallen. Beim Quest-Design merkt man dem Spiel sein Alter schon deutlicher an. »Töte XY«- und »Sammle YZ«-Aufgaben sind an der Tagesordnung. Alles in allem ist die neue **Extended**-Version eine sinnvolle Möglichkeit, in die Welt von Norrath einzusteigen. Wer sich in **Everquest 2** aber voll entfalten möchte, muss Extragebühren zahlen. Eventuell ist hier ein normales Abo sogar weiterhin die günstigere Alternative. **Karsten Scholz / DA**

Fazit: Für Fans



Bereits das Begrüßungsfenster lockt mit Shop-Angeboten.

Left 4 Dead: The Sacrifice

DLC

WAS **Download Content (DLC)** WER **Valve**
WO **Steam** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit dem kostenlosen DLC **The Sacrifice** für **Left 4 Dead** erhört der Entwickler Valve gleich drei der dringendsten Fan-Wünsche. Erstens: Endlich gibt es wieder ein Abenteuer mit den »alten Überlebenden« Bill, Louis, Zoey und Francis. Auf den drei langen Karten der neuen Kampagne begleiten wir die Bande durch leere Lagerhallen und durch auf Grund gelaufene Frachtschiffe zu einer Hängebrücke. Zweitens: **The Sacrifice** erweitert nicht nur das neuere **Left 4 Dead 2**, sondern sorgt auch für Nachschub fürs erste **Left 4 Dead**, wenn auch Nahkampfwaffen, **L4D2**-Extras und -Infizierte in der Kam-

pagne fehlen. Drittens: Alle jene, denen die Kampagnen in **Left 4 Dead 2** zu bunt waren, bekommen den **Left 4 Dead**-Klassiker »No Mercy« gratis dazu. Die Reise durch eine düstere Großstadt zum Mercy-Krankenhaus sieht zwar größtenteils unverändert aus, durch Jockey, Charger und Spitter auf Seiten der Infizierten sind aber vor allem im Versus-Modus neue Taktiken möglich.

The Sacrifice, die eigentlich neue Kampagne, sieht ohne diesen Nostalgie-Bonus ziemlich alt aus, im wahrsten Sinne des Wortes. Grafisch reißt die triste Umgebung

niemanden vom Hocker, das neue »Opferungsfinale« ist aber zumindest ein netter Einfall. Kurz vor dem Weg in die Freiheit wird nämlich einer der vier Spieler gezwungen, umzukehren und einen ausgefallenen Generator wieder einzuschalten, während seine Kameraden fliehen. Den heldenhaften Freitod belohnen **Left 4 Dead 1** und **2** aber immerhin mit einem von fünf neuen Steam-Erfolgen – was die Opferungsbereitschaft in unseren Gruppen in ungeahnte Höhen schnellen lässt. **MO**

Fazit: Unbedingt spielen

Im **No Mercy**-Aufzug halten wir – **Left 4 Dead 2** sei Dank – den Cricket-Schläger bereit.



Im **Sacrifice**-Webcomic opfert sich Bill. Das kann aber jede Gruppe selbst entscheiden.

Left 4 Dead: Dead before Dawn

Mods

WAS **Shooter-Mod** WER **Darth Brush**
WO **Quicklink 7071** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Fast ein Jahr nach der ersten Beta ist die **Left 4 Dead**-Mod **Dead before Dawn** jetzt fertig. Die an das Horrorfilm-Remake zu **Dawn of the Dead** angelehnte Kampagne schickt Louis, Zoey, Francis und Bill durch fünf Karten, vorbei an zahlreichen Schauplätzen aus der Leinwandvorlage. So besuchen die vier das Haus der Filmheldin Anna und kommen nach einem Spaziergang im Park am berühmten Crossroads-Einkaufszentrum an. Dort soll die Gruppe für den über Funk zugeschalteten Sicherheitsmann Hank Kowalski mehrere Aufgaben erfüllen und zum Beispiel eine Kurbel für einen Kran suchen, Server neustarten oder heranstürmende Zombiehorden am Auslösen des Alarms für den einmillionsten Kunden hindern.

Dead before Dawn enthält dabei so viele neu eingesprochene Funkgespräche, Radiosendungen und TV-Meldungen, dass erste Beta-Versionen der Mod technisch überfordert waren; das Problem ließ sich nur durch umständliche Konsolenbefehle umgehen. Die finale Version behebt diesen Missstand, und so erwartet Neulinge und Veteranen eine unglaublich detaillierte Koop- und Versus-Kampagne mit toller Atmosphäre und spektakulärem Finale. Auch der Wiederpielwert stimmt: Für jedes Ereignis haben die Modder um Darth Brush mehrere Möglichkeiten eingebaut. **MO**

Fazit: Unbedingt spielen

Bill und Francis posieren vor der **Crossroads Mall**.



Auch ein nicht näher genanntes **Spielmagazin** hat die Katastrophe überstanden.



Maestia

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Seven One Intermedia**
WO **Quicklink 7151** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf den ersten Blick ist schwer zu erkennen, ob das Gratis-Online-Rollenspiel **Maestia** mehr als Durchschnittskost ist. Denn erst mal ist alles wie meistens: Sie haben die Auswahl zwischen vier Charakterklassen (Krieger, Ranger, Priester und Zauberer) sowie zwei Fraktionen. Auch die Startgebiete halten keine Überraschungen bereit, die Grafikkqualität ist oberer Genre-Standard, die Musik düdelt, die etwas bemühten Ansagen der Questgeber bleiben unverändert. Aber dann entdecken wir clevere Besonder-

heiten in **Maestia**, die das Spiel aus dem Free2Play-Einheitsbrei herausheben: So gibt es so genannte Gebietsquests, die jederzeit verfügbar sind. Einem schnellen Spielchen zwischendurch ohne nervige Laufstrecken zu Questgebern steht also nichts im Wege. Die Sammel- und Tötequests orientieren sich an **WoW**, auch die Kämpfe laufen ähnlich ab. Fähigkeiten können Sie auf vielerlei Weise steigern. So genannte Maestones fügen neue Fertigkeiten hinzu oder steigern Attribute, sie flexibilisieren das Charaktersystem und

ermöglichen unterschiedliche Skillungen. Auf speziellen Nachtmaps (nur hier ist Play-erkillen möglich) kämpfen die PvP-Spezialisten, auch Gilden können gegeneinander antreten, riesige Fraktionsschlachten sind angekündigt. **Maestia** ist gut durchdacht, wer auf massenweise Kämpfe und umfangreiche Charakterentwicklung steht, sollte dringend Probe spielen. Liebhaber mit Story-Fokus schauen woanders. **MT**

Fazit: Für Fans


Maestia ist umfangreich und sorgfältig ins Deutsche **übersetzt**.



Die Welt ist **groß**, Fernreisen erledigt man per Teleport.

Assassin's Creed: Project Legacy

Social Game

WAS **Facebook-Minispiel** WER **Ubisoft**
WO **Quicklink 7053** WANN **bereits erschienen (Beta)** GELD **kostenlos**

Eigentlich soll **Project Legacy** auf das kommende **Assassin's Creed: Brotherhood** vorbereiten. Aber statt Assassinen-Action gibt's klassische Facebook-Klickerei. Missionen (wie Attentate oder Erkundungstouren) führen Sie diesmal nicht in der virtuellen Version Italiens der Renaissance aus, sondern per Mausklick in Textmenüs. Dabei verbrauchen Sie Aktionspunkte, die sich mit der Zeit automatisch

auffüllen. Abgesehen von der eher trägen Spielmechanik präsentiert sich **Project Legacy** der Serie angemessen. Vor allem Fans freuen sich über die netten Mini-Geschichten und Filmschnipsel vor jedem neuen Kapitel. Cool: Mit **Project Legacy** können Sie Inhalte für **Brotherhood** freischalten. **NIC**



Meucheln in **Textform** statt satter 3D-Action.

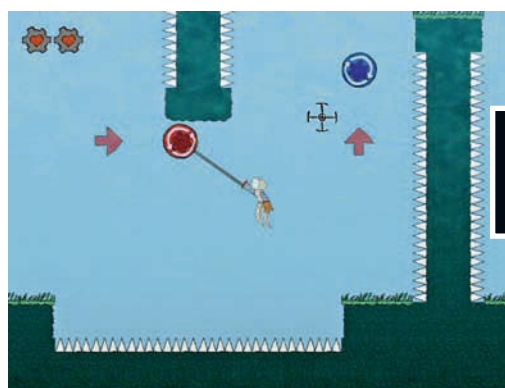
Fazit: Für Fans

Gear

Freeware

WAS **Actionspiel**
WER **Digipen** WO **Quicklink 7058**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Er kann nicht schießen, er kann nicht kämpfen, und trotzdem ist der namenlose Held aus dem Jump&Run **Gear** vielen seiner Kollegen einen Schritt voraus. Oder besser: einen Sprung voraus. Denn dank seines Lara-Croft-mäßigen Greifhakens legt der Bursche magnumdrehende Schwünge über jedweden Abgrund hin. Das erfordert viel Geschick an der Maus, denn der Haken greift nur an bestimmten Punkten, die Sie zudem oft während eines Sprunges treffen müssen. Wem die elf abwechslungsreichen, sehr kniffligen 2D-Kapitel noch immer zu anspruchslos sind, der aktiviert den »Tricky«-Modus, der zusätzliche Stachelfallen in den Levels verteilt. **DM**

Fazit: Für Fans


Nur wer gut mit der Maus umgehen kann, kommt unbeschadet durch die **2D-Levels**.

Borderlands: Claptrap's Revolution

DLC

WAS **Download Content (DLC)** WER **Gearbox**
WANN **bereits erschienen** GELD **8 Euro**

Viva la Robolution! Jeder **Borderlands**-Spieler hasst oder liebt sie: Die trottelig anmutenden Claptraps. Diese lehnen sich im vierten Download Content für **Borderlands, Claptrap's New Robot Revolution**, gegen ihre Erbauer und Arbeitgeber auf. Um diesen Aufstand möglichst schnell niederzuschlagen, heuern uns ausgerechnet unsere alten Widersacher der Hyperion Corporation an. In der neuen Mission erwarten uns neben Hundertschaften von wildgewordenen Claptraps ausschließlich bekannte Gegnertypen, die in Claptraps verwandelt wurden. Gearbox setzt dabei erneut auf die bewährte **Borderlands**-Action und eine außergewöhnlich lustige Geschichte mit teils sehr bizarren Dialogen. Der DLC hat einen Umfang von neun Haupt- und zwölf Nebenmissionen in sechs neuen Gebieten. Spielerische Neuerungen fehlen in dieser Episode aber völlig. **NIC**

Fazit: Für Fans



Verrückt gewordene **Claptraps** brauchen dringend eine Abkühlung.

War Story: Europe in Flames

Browser-spiel

WAS **Browser-Strategie** WER **Bigpoint**
WO **Quicklink 7054** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Europa steht in Flammen! Zumindest im Browser-Spiel **War Story: Europe in Flames**. Das Strategie-MMO spielt nämlich zur Zeit der Befreiung Europas vom nationalsozialistischen Regime im Jahr 1944. Zu Beginn wählen wir zwischen US- und Sowjetstreitkräften, bevor wir eine Kompanie zur Verfügung gestellt bekommen. Nach der Wahl eines Einstiegsbuches müssen wir diverse Echtzeit-Gefechte bestreiten, um Ressourcen, Einfluss und Truppenstärke zu sammeln. Um weiter Richtung Berlin vorzurücken, müssen wir entweder lange Konvoistrecken in Kauf nehmen oder Gefallen bei Piloten einlösen. Immer präsent sind die Mitspieler, denn gemeinsam kann man sich über Ziele beraten, um Städte und Regionen schneller zu befreien. Unterm Strich ist **Europe in Flames** ein netter und kurzweiliger Zeitvertreib für Strategiefreunde. **NIC**

Fazit: Für Fans



In **Echtzeit-Kämpfen** entscheidet sich der Fortschritt der Spielwelt.

The Witcher: Right to the Throne

Mod

WAS **Rollenspiel-Mod** WER **Ifrit Creative Group**
WO **Quicklink 7055** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Gerald von Riva, der wortkarge Schwertschwinger mit dem Sexualtrieb eines pubertierenden Rammlers, jagt in der neuesten Mod **Right to the Throne** zum Dark-Fantasy-Epos **The Witcher** Dämonenbeschwörer und den Beschwörern entsprechend auch jede Menge Dämonen. Nach einigen Quests im altbekannten Umland von Temerien begegnet der weißhaarige Hexer seiner alten Liebe Triss Merigold. Fortan gehen Sie einem mysteriösen Übel auf den Grund, das sich am Ende jedoch als schlechter Witz entpuppt. Die Texte der Missionsträger sind allesamt gut geschrieben, nur die stummen Lippenbewegungen der Figuren kratzen an der Atmosphäre. Spaß machen die schnellen Kämpfe mit dem taktischen Schwert/Magiesystem des Hauptspiels aber trotzdem und ... es verkürzt kostenlos die Wartezeit auf **The Witcher 2**. **DA**

Fazit: Für Fans



Eine Horde von **Wölfen** bekämpfen Sie im Gruppen-Kampfstil.



Leserbriefe

GameStar 12/2010

der Spaß aber dann vorbei. Cheater ohne Ende und nichts, was man gegen sie unternehmen kann. Wie euer Bericht zeigt, scheint das aber auch keinen zu interessieren. Ist schließlich egal, die Spieler haben ja bereits bezahlt.

Christoph Lumpe

Als Cheater beschimpft

► Ich kenne das Problem, das ihr in eurem Report »Modern Warfare 2« beschreibt, sehr gut. Ich habe inzwischen mehr als 1.000 Stunden in Modern Warfare 2 verbracht, und auch ich bin die ganzen Wallhacker und Aimbotter mehr als leid. Genau wie die gehackten Lobbys. Oder die Rank-Hacks. Aber es gibt eine Sache, die mich noch viel mehr aufregt, und das sind Leute, die alles und jeden als Hacker bezeichnen. Ich habe in Modern Warfare 2 mittlerweile auf ehrliche Art so ziemlich alle Titel und Embleme, die man im Laufe der Zeit bekommt. Deshalb verwende ich seit etwa einem Monat aus Spaß eigentlich nur noch die Kombination Harrier, Chopper und Atombombe. Und jetzt ratet mal, was absolut JEDES Mal passiert, wenn ich eine Atombombe habe. Von allen Seiten heißt es: »Hacker, Aimbot, Wallhack, Geh sterben!« etc. In der Lobby nach dem Spiel geht es dann weiter, da greifen viele auf den eingebauten Voice Chat zurück, um mich zu beschimpfen. Das regt auf. Die Allermeisten zeigen viel zu schnell und zu gern mit dem Finger auf andere, anstatt vorher nachzudenken oder sich die Killcams anzuschauen. Ich möchte die Probleme, die Modern Warfare 2 hat,

beileibe nicht herunterspielen, geschweige denn die Entwickler oder den geldgeilen Publisher in Schutz nehmen, ganz im Gegenteil. Aber ich hoffe, dass ich damit vielleicht manchen Spielern klarmachen kann, dass nicht alles, was nach Hack aussieht, ein Hack ist.

David Desta

Auch auf der PS3

► Die Fußnote in eurem Report hat mich stutzig gemacht: Dort steht, die Playstation-3-Version von Modern Warfare 2 sei von Hackern noch verschont geblieben. Ein Freund und ich kamen neulich in eine Lobby, in der alle Embleme, Titel und Herausforderungen freigeschaltet waren. Auch dort wird also geheftet.

Paul Zimpfer

Es zählt die Herausforderung

► Als begeisterter Spieler von Modern Warfare 2 bin ich natürlich auch schon bei Spielen gelandet, bei denen der Ping aller Mitspieler extrem niedrig war, also vermutlich ein Lobby-Hack. Das hat ziemlich genervt. Aber ansonsten stören mich die Cheater kaum, wenn ich sie überhaupt bemerke. Natürlich gibt es immer ein paar Leute, die besser sind als ich, genauso wie es auch schlechtere gibt. Ob die cheaten oder nicht, ist für mich weniger wichtig, ich spiele schließlich, um Spaß zu haben und meinen eigenen Skill auszubauen, nicht um ganz oben in der Endwertung zu stehen. Ich denke, dass Cheater vor allem sich selbst schaden, weil keiner von ihnen das Erlebnis eines guten Wettkampfs hat. Ich werde gerne gefordert, egal ob es sich dabei um einen Cheater handelt oder einfach um einen guten Spieler.

Fabian Liebl

Shogun 2

Ich finde das interessant!

► »Für Europäer möglicherweise uninteressantes Szenario«, gebt ihr bei der Preview zu Shogun 2 als Schwäche des Spiels an. Da frage ich mich doch: Wieso? Ich bin geborener Europäer und lebe in Deutschland, dennoch kann ich mit Szenarien wie in Rome oder Empire so ziemlich gar nix anfangen. Shogun 2 wird jedoch aufgrund des Szenarios gerade interessant für mich. Diese »vorsichtige« Haltung gegenüber Spielen mit asiatischem Setting kann ich nicht verstehen. Sicher scheinen es viele Leute aus Prinzip abzulehnen, jedoch gibt es mindestens genauso viele, für die ein Spiel gerade aufgrund so eines Hintergrunds erst interessant wird.

Mathias Dietrich

Krieg der Ego-Shooter

Informativ und kritisch

► Nur eine halbe Stunde, nachdem ich die aktuelle GameStar aus dem Briefkasten gezogen habe, muss ich euch einen lobenden Leserbrief schreiben. Der große Vergleichsartikel »Krieg der Ego-Shooter« ist euch hervorragend gelungen. Sehr informativ und zugleich ausgesprochen kritisch. Vor allem beim Artikel zu Call of Duty: Black Ops fiel mir auf, dass ihr dem Titel mehr denn je das angestaubte Spielprinzip ankreidet. Allerdings kann mir das in keiner Weise die Freude auf Black Ops nehmen, da ich mir sicher bin, dass mir das Spiel auch zum siebten Mal Spaß machen wird.

Felix de Ruiter

Mogel Warfare 2

Cheater ohne Ende

► Ich habe Modern Warfare 2 anfangs sehr gerne gespielt. Nach relativ kurzer Zeit war



Call of Duty: Black Ops: »Ihr kreaktet dem Titel mehr denn je das angestaubte Spielprinzip an. Mir kann das die Freude trotzdem nicht nehmen, das Spiel wird immer noch Spaß machen.«



Modern Warfare 2: »Cheater schaden vor allem sich selbst, weil keiner von ihnen das Erlebnis eines guten Wettkampfs hat.«



Amnesia: »Ich habe es abends im Dunkeln nicht mal eine Stunde lang durchgehalten. Was für eine dichte Atmosphäre!«

Amnesia

Danke für dieses Kleinod

► Als Freund subtilen Horrors habe ich euren Test von Amnesia mit großem Interesse gelesen. Ihr habt mich so neugierig gemacht, dass ich mir das Spiel direkt kaufte. Ich hänge bei neuen Spielen normalerweise sofort ein paar Stunden vor dem PC, aber hier habe ich es (abends im Dunkeln) nicht mal eine Stunde durchgehalten. Ich habe selten eine so dichte Atmosphäre mit Gänsehaut-Garantie erlebt! Es ist klasse, durch euch Kleinode wie Amnesia, Machinarium oder auch GunGirl2 zu entdecken.

Stefan Lützenkirchen

Technik-Probleme

Habt ihr die nie?

► Ich habe mir heute voller Freude DarkSiders gekauft und dann das Grauen erlebt. Mich regt es langsam auf: Man kauft sich ein Spiel, und es funktioniert nicht. Man sucht daraufhin im Internet und muss erschreckt feststellen, dass diesen (oder andere) Fehler mehrere Personen haben. Das ist

wie ich finde der beste Weg, die Leute zu den Konsolen zu treiben. Meine Frage an GameStar: Habt ihr niemals Probleme mit euren Testsystemen?

Marc Lehmann

◀ Doch, wir haben auch manchmal Probleme, und wenn das so ist, dann beschreiben wir es im Test. Die wichtigere Frage ist wohl: Warum liest man von manchen Fehlern nichts in GameStar? Die Antwort lautet: Weil sie bei uns nicht auftraten. Wir testeten alle größeren Spiele auf über einem Dutzend Konfigurationen, aber jeder PC-Spieler weiß, dass das nur ein Tropfen auf den heißen Stein sein kann, denn die Hardware-Kombinationen sind endlos. Immer wieder fragen uns Leser: »GameStar, warum habt ihr mich nicht gewarnt?!« Da können wir leider auch nur zugeben, dass sich unser Testrahmen irgendwann erschöpft. Auch gibt es gelegentlich Probleme mit Kopierschutzsystemen, die in unseren Testversionen noch nicht aktiviert sind. Wenn ein markanter, klar umrissener Fehler zu einem Spiel im Nachhinein bekannt wird, dann berichten wir auf GameStar.de darüber.

Michael Trier

Patrizier 4

... und Kalypso trinkt Sekt

► Ich bin ja der Meinung, Kalypso möchte uns mit Patrizier 4 etwas mitteilen: Geld

macht nicht glücklich, hohe Positionen auch nicht. Denn in Patrizier 4 kann man mit beidem nichts anfangen. Nach dem Rang Eldermann verliert der Spielmechanismus seine treibende Kraft, dabei hätte man dem Spiel hier eine völlig neue Dimension verpassen können: Erst den eigenen Laden zum Laufen bringen und dann die Welt erkunden, eine Geschichte verfolgen, politisch aktiv werden oder mit dem verdienten Geld wenigstens irgendetwas machen. Es gibt schlicht nichts, wofür ich das Geld ausgeben könnte. Ganz im Gegensatz zu Kalypso, die können sich für meine 50 Euro wenigstens eine Runde Sekt ins Büro bestellen.

Robert Skok

F1 2010

Die KI schummelt

► Wie sich herausstellt, sind die KI-Wagen bei den Rennen von F1 2010 nur Show, nichts als ein paar Autos, die in den Sichtbereich des Spielers geworfen werden, um ihn zu beschäftigen. Die Rundenzeiten und Rennergebnisse haben mit dem Geschehen auf der Strecke nichts zu tun, sondern werden im Hintergrund berechnet. Hier frage ich mich dann doch, wie so etwas keinem Spieltester auffallen konnte. Ihr müsstet beim Test nur mal mit eurem Wagen die Strecke blockieren und sehen, dass die Geg-

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.



Patrizier 4: »Geld macht nicht glücklich, hohe Positionen auch nicht.«

Fehler!

Im Jahr 2271 ist die Erde ein postapokalyptisches, lebensfeindliches Ödland, es hat sich also zumindest im Münchner Norden kaum etwas verändert. Durch die Schuttreste ziehen verwilderte Redakteursbanden, die sich notdürftig von Ravioli-Konserven und Klopapier ernähren. Nur zwei Dinge funktionieren noch in dieser ruinierten Welt: die brutale Diktatur des Stammesführers Michael »Papa« Trier und ein röchelnder PC mit dem Fehler-Postfach brief@gamestar.de.

Report: Mogel Warfare 2

Eines Tages schleppt sich ein Wanderer ins Lager der Redakteure, die ihn sofort mit durch alte FX-5800-Ultra-Grafikkarten befeuerten Flammenwerfern in Schach halten. Sein Name sei Joshua Kindermann, krächzt der Fremde, einst lebte er in einem Dorf namens AlterIWnet. Das war eine friedliche Alternative zur verrohten Hauptstadt IWnet, wo Spieler von Modern Warfare 2 frei von Cheatern und Hackern leben konnten. Dann kam eine mysteriöse Fremde und verbreitete das Gerücht, AlterIWnet sei selbst die Quelle von Hacks. Der Schaden war angerichtet! Seitdem sucht er nach jener Frau, von der er nichts als den Namen weiß: Petra Schmitz. Und die Schuhgröße (39) und das Lieblingessen (Dosen-Ravioli). Verstohlen blicken die Redakteure hinüber zu jener verzinkelten Alten in ihrer Mitte, die plötzlich aufkreischt: »Er hat Klopapier!« Der Rest geht im Röhren der FX 5800 Ultras unter.

Report: Wunderkiste PC (Teil 2)

Eines Tages entdeckt Stefan Dworschak beim Wühlen in einem Berg verrotteter Halo-2-PC-Packungen eine verborgene Luke. Der Einstieg führt in einen seit Jahrzehnten vergessenen Lagerkeller, über und über gefüllt mit Codezetteln für den Bad Company 2 VIP Pack 4. Während die Stammeskollegen den nahrhaften Schatz bündelweise in ihre Säcke raffen, sinkt Dworschak bleich gegen die Wand: Auf jedem Wisch leuchtet ihm ein großer Vermerk »Für Erstkäufer gratis!« entgegen, dabei erzählt er doch jede Nacht bei der Gruselstunde am Lagerfeuer, der VIP Pack 4 koste auf Konsolen 9 Euro! So zerfallen Illusionen. Am gleichen Abend brennt der Keller aus ungeklärten Gründen aus.

Test: World Rally Championship

Eines Tages findet der Suchtrupp »Wimmel« in einer Garage neben dem Golfschläger, dem Frach und dem Kleiderbügel auch eine Packung des Spiels World Rally Championship. In der ersten Sekunde der Atemlosigkeit kann sich ein kleinerer Redakteur den Schatz schnappen und Fersengeld geben, bevor ihm die Meute heulend nachsetzt. Seine Hand umklammert noch die Schachtel, als die Redakteure atemlos damit bei Papa Trier einlaufen, der Rest seines Körpers liegt irgendwo im Ödland. Doch was ist das? Das Cover sieht ganz anders aus, als vom Großen Buch GameStar prophezeit! Hastig blättert Papa vor zur vergilbten Seite 93: Dort ist's abgebildet, auf der Packung von World Rally Championship müssten zwei Fußballer und die Schrift »Pro Evolution Soccer« zu sehen sein! Es folgt ein Hauen und Kreischen, wie es das zerstörte Nordmünchen seit dem legendären Guitar-Hero-Abend 2008 nicht mehr gesehen hat, und blutrot senkt sich die Sonne über der sterbenden Welt.



Mass Effect 2: »Ich erwarte, gefragt zu werden, ob ich mit der Datenerhebung einverstanden bin!«

ner auf wundersame Weise trotzdem noch Fabelzeiten hinlegen. Die GameStar stellt bei einem halbseitigen Handball-Manager-Test einen Feldspieler ins Tor und guckt, was dabei rauskommt. Aber bei so einem großen Titel wie F1 2010 scheint die komplette Spieletester-Gemeinde auf einem Auge blind. Ich bin enttäuscht. **Nils Goette**

3D-Spiele

Och nee, 3D!

► An und für sich ist es immer schön zu sehen, dass die Technik sich weiterentwickelt und dem Spieler noch mehr Spaß gönnen wird. Jedoch nicht für alle. Leider denken die Entwickler nicht oder selten an die Menschen, die aufgrund von körperlichen Behinderungen nicht in der Lage sind, den 3D-Effekt zu nutzen. Kinos steigen auf 3D um und merken nicht, dass zum Beispiel Menschen mit nur einem Auge, angeborenem Schielen, Farbstörungen etc. nicht in der Lage sind, diesen Trend zu nutzen. Nun las ich bei euch in der GameStar die Hiobsbotschaft: »Glaubt man der Werbung, steht die 3D-Revolution im trauten Heim unmittelbar bevor.« Heißt das nun, dass ich (und viele andere) in Zukunft keine Spiele mehr zocken können? Na super! Sollte das so sein, bleibt mir nur zu sagen: HILFÄÄÄ!

Maria Krause

◀ Keine Sorge, da können wir Entwarnung geben: Zum einen ist 3D-Technik als Standard immer noch weit weg, zum anderen dürften sich alle Spiele problemlos auf »normale« 2D-Darstellung umschalten lassen. Schließlich wollen die Hersteller sie auch an jene Kunden verkaufen, die keine 3D-Technik zu Hause haben. **Florian Klein**

Datensammlung

Ich will gefragt werden!

► Ich möchte Michael Grafts Kolumne »Daten sammeln? Bitte gern!« widersprechen. Natürlich kann es für die Weiterentwicklung von Spielen nützlich sein, Daten über das Spielverhalten zu sammeln, kein Zweifel. Das Anonymisieren erhobener Daten ist absolute Grundvoraussetzung, aber ich erwarte außerdem, gefragt zu werden, ob ich denn mit der Erhebung auch einverstanden bin. Dabei möchte ich auch die

Möglichkeit haben, die gesammelten Daten mal (in halbwegs lesbarer Form) anzusehen. Zugegebenermaßen kann ich nichts dazu sagen, wie genau die Datenerhebung bei Mass Effect 2 lief und ob diese Maßstäbe da eingehalten wurden. Das Spiel erwartet eine Online-Aktivierung und ist damit von meiner Liste zu kaufender Titel geflogen. Danke übrigens an dieser Stelle, dass ihr in den Tests vor solchen kundenfeindlichen Maßnahmen gut sichtbar warnt!

Jan Bierbaum

Titel-o-mat

Originelle Idee

► Als ein langjähriger Abonnent stehen für mich natürlich eure Berichte und Spieltests im Vordergrund, aber auch die »Vorletzte« zählt zu meinen absoluten Favoriten in der GameStar. In der letzten Ausgabe habt ihr mit dem Titel-o-mat alle Register gezogen! Das ist bis jetzt wirklich die originellste und lustigste Idee, die ich je in eurer Zeitschrift gesehen habe.

Matthias Grüner

◀ Vielen Dank! Hier sind ein paar ausgewählte Ergebnisse unserer Foren-User auf GameStar.de (die vollständige Liste gibt's unter dem Quicklink 7147):

Brothers and Guns: Tournament

(»Wenn Brüder streiten ...« – Dr. Nimmnull)

Peace of Terror: Total War

(»Wäre bestimmt ein interessantes Szenario.« – Diablo-Man)

Bunny in Despair: True Story

(»So heißt der DLC vom Duke!« – Sternitzky)

Fists of Blood: The Darkness

(»Vielleicht eher ein 18er-Titel ...« – Cyberflex)

Dungeons of Soccer: Revolution

(»Offenbar werden in der Zukunft Fußbälle als Waffen gebraucht.« – John of Gaunt)

Lords of Darkness: Apocalypse

(»Übernimm die Rolle des jungen Dämonen-Lehrlings Azrael und erlebe eine epische Geschichte in einem der spannendsten Rollenspiel-Adventures, das du jemals gespielt hast!« – md_monkeybone)

Dawn at Dawn: Time Paradox

(»Mal schauen, wie viele Titel nach dem Heft geschützt werden.« – Zeckolaus)

GameStar Interaktiv

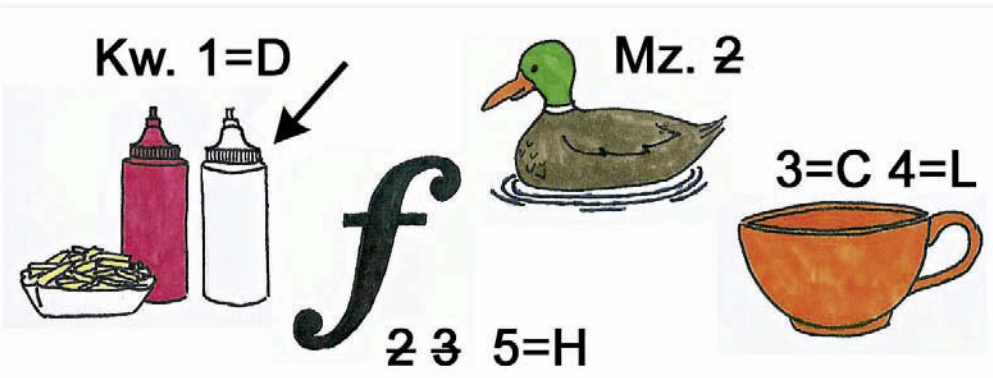
»Rebus«

Rätsel zu lösen ist oft eine knifflige Aufgabe, Rätsel erstellen noch viel mehr! Umso überraschter waren wir, wie viele tolle Bildrätsel wir erhalten haben. Vielen

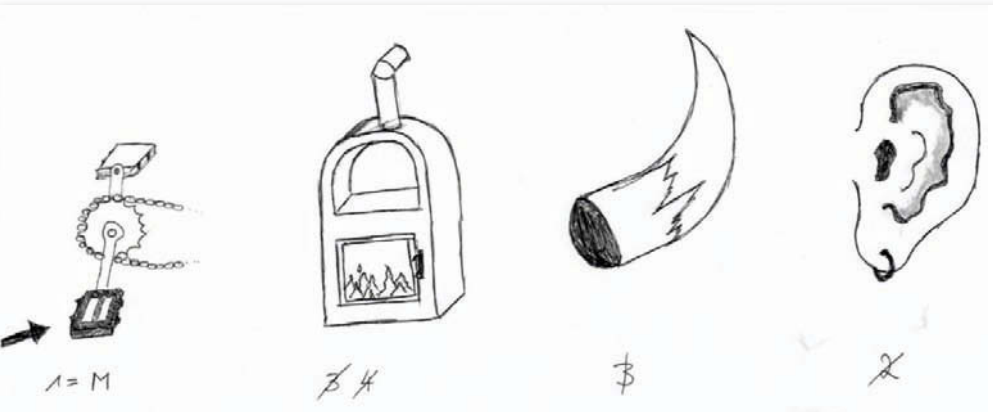
Dank! Wir zeigen hier die besten Rätsel, alle anderen sehen Sie auf GameStar.de unter Quicklink: 5299. Die Lösungen finden Sie auf der nächsten Seite ganz unten.



Michael Schäfer



Marius Herbich



Simon Bellhäuser

Die nächste Aufgabe



Legen Sie dem Duke einen flotten Spruch in den Mund! Der Duke kommt langsam aber sicher aus seinem verlängerten Urlaub zurück. Natürlich erwarten wir, dass er in dreizehn Jahren Bildschirm-Abstinenz auch ein paar neue Einzeiler dazugelernt hat. Nun sind Sie gefragt, die leere Sprechblase zu füllen! Die beste Einsendung belohnen wir mit einem Exemplar eines aktuellen Spiels, diesmal **Need for Speed: Hot Pursuit**.

Einsendeschluss ist der 10. November.

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:
IDG Entertainment Media GmbH
GameStar Interaktiv
Lyonel-Feining-Strasse 26
80807 München

Oder per E-Mail an:
interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Sagt der Duke ...«

*Sie kennen mich nicht?
Ich bin der
Boxweltmeister.*

*Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt
habe, sind Testsaiger in der
Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.
(Darauf bin ich
besonders stolz!)*



Andreas Guhde,
Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

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

Die Teufel Vorteile:

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

Teufel

... macht glücklich

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 Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 15. November 2010.



Sapphire Von **F1 2010** bis **Bad Company 2**, von **Metro 2033** bis **Lost Planet 2**, immer mehr Spiele erstrahlen in moderner DirectX-11-Optik. Zumindest wenn Sie die passende Grafikkarte besitzen. Wenn nicht, sorgen wir dafür. Gemeinsam mit Sapphire verlosen wir zwei Exemplare der **ATI Radeon HD 5830**. Die Grafikkarte taktet mit schnellen 800 MHz, besitzt 1,0 GByte Speicher und unterstützt DirectX 11. Ein weiterer Gewinner freut sich über eine **Radeon HD 5770 Flex**. Die exklusiv bei Sapphire erhältliche Grafikkarte befeuert drei DVI-Monitore gleichzeitig und kann somit ATIs 3D-Technik Eyefinity ohne zusätzliche Adapter darstellen.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.



Getdigital.de Wetten, dass eine Tastatur in Ihre Hosentasche passt? Das **Celluon Laser Keyboard** ist kaum größer als ein Handy und projiziert die Tasten mittels Laser auf jede glatte

Oberfläche. Dank USB und Bluetooth kann das handliche Gerät an Smartphones, PDAs oder Pocket-PCs angeschlossen werden. Gemeinsam mit Getdigital.de, dem Online-Shop für witzige Technikprodukte, USB-Gadgets und kreativen Deko-Objekten für Computerfreaks, verlosen wir drei Exemplare dieser stylischen Laser-Tastatur.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.

Gewinner 10/2010

L. Ertel, Schweinfurt D. Girmes, Lemgo Onno Hartfil, Nordenham S. Hefner, Heimbuchenthal G. Hennig, Massen F. Incardona, Wallerfangen S. Jobst, Lappersdorf M. Kerouche, Bremervörde T. Laudenberg, Lindlar K. Mattis, Falkensee T. Niedecken, Gießen M. Reichert, Longkamp K. Ruep, Altenberg Y. Wünn, Aegst. a. A.

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2010

M. Gerken, Wilhelmshaven C. Kampzyk, Schwäbisch Hall J. Posch, Inchenhofen L. Reichhardt, Berlin S. Wegemund, Wandlitz



20th Century Fox Endlich wissen wir, was Bender im Kopf hat: 19 DVDs mit allen 72 Folgen aus vier Staffeln **Futurama** inklusive unveröffentlichten Szenen, Storyboards, Audiokommentaren sowie den urkomischen **Futurama**-Filmen! Verpackt ist das alles in einer lebensgroßen Büste des Roboters Bender, von der wir ein Exemplar verlosen. Zwei weitere Gewinner freuen sich über ein vom Hardware-Hersteller Roccat zusammengestelltes Gamer-Paket. Inhalt: die Profimaus **Kone+ Max Customization** nebst **Taito KingSize Mousepad** sowie das klangsichere **Kave Solid 5.1-Sound Headset**. Damit nicht genug, legen wir noch Roccats coolen **Mini-Kühlschrank** obendrauf.

Wert der Preise: etwa 600 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.
PC-Spielen ist günstig.
Der PC lässt sich perfekt steuern.

GameStar 12/10 Teil 3:

Der PC schiebt die Technologie an.
Der PC vernetzt Menschen.
Auf dem PC blüht die Kreativität.

Wer sich eine Konsole anschafft, kriegt einen kleinen PC: Im Inneren steckt PC-Technik. Teil 3 unserer Reportserie erklärt, warum Heimcomputer die Technologie von morgen bestimmen und wie sie Menschen auf der ganzen Welt in Spielen vernetzen.

Von Daniel Visarius, Patrick C. Lück, Michael Graf

Spätestens 1993 beginnt auf dem PC das Netzwerk-Zeitalter: id Software bringt das (in Deutschland bald indizierte) **Doom** auf den Markt. Neben drastischen Splatter-Effekten und der beeindruckenden Pseudo-3D-Grafik sorgte der Deathmatch-Modus für bis zu vier Spieler im PC-Netzwerk für mächtig Aufsehen und durchgespielte Nächte, zumal er ab 1995 auch über das Internet funktionierte. Zwar versuchten die Konsolen-Hersteller schon früh, eigene Online-Dienste aufzuziehen, aber es dauerte trotzdem acht Jahre, bis ein Hersteller mit dem ersten halbwegs gelungenen Konsolennetzwerk nachziehen vermochte – ausgerechnet der Betriebssystem-Riese Microsoft mit der ersten Xbox gegen Ende 2001.

Nicht nur bei der Vernetzung ist der PC der Ursprung alles Neuen. Besonders bei der grafischen Entwicklung drehen Desktop-Rechner seit zwei Jahrzehnten am Schwungrad. Ende der 80er überholte IBMs VGA-Standard erstmals die Heimcomputer-Konkurrenz, 256 Vollfarben übertrumpften 32 auf dem Amiga. Seitdem hat PC-Technologie fast durchgehend die Nase vorn, und das bis heute. Obwohl Konsolenhersteller vollmundig für HD-Gaming werben, läuft kaum ein Spiel in der Full-HD-Auflösung 1920x1080, sondern meist nur in 1280x720, im HD-Jargon auch 720p genannt. Auf dem PC ist diese Einstellung seit mindestens zwölf Jahren Standard, praktisch jedes Spiel unterstützt sie. Auf Konsolen führt das unter anderem bei Rennspielen und Ego-Shootern zu einem ziemlichen Pixelbrei in der

Bildtiefe, während auf dem PC auch feine Details noch erkennbar bleiben. Außerdem arbeiten PC-Grafikkarten mit weit höheren Texturauflösungen, höheren Polygonzahlen und generell mehr Objekten. Reine PC-Entwicklungen wie etwa **Napoleon: Total War** könnte keine Konsole in vergleichbarer Qualität auf den Bildschirm bringen. Aber selbst einfache Konsolenumsetzungen sehen auf dem PC wegen der je nach Monitor oft doppelt so hohen Auflösung, feineren Texturen und der größeren Sichtweite besser aus als auf der Konsole. Der GameStar.de-User THor2101 kommentiert bündig: »Bei Matschtexturen bekomme ich Augenkrebs.« Ein Glück für ihn, dass Spielerechner in der Regel genug Leistung für weitere, das Bverbessernde Maßnahmen wie Kantenglättung (vermeidet Treppchenbildung) und den anisotropen Texturfilter (schärft Texturen) haben (siehe Umfrage unten).

Am nächsten kommen die Konsolen dem PC zu Beginn ihres Lebenszyklus: Etwa zwei, drei Jahre vor dem Erscheinungstermin kaufen Sony, Microsoft & Co. bei den großen Chipherstellern wie AMD, Intel, IBM oder Nvidia die Hardware ein, die bald auch in neuen PCs stecken wird. Die Zeiten, in den es sich die Konsolenhersteller leisten konnten, eigene Chips anzufertigen, sind lange vorbei, die Entwicklungskosten moderner Halbleiterarchitekturen liegen im hohen dreistelligen Millionenbereich. Im Klartext heißt das: In Konsolen steckt PC-Technik. So rackert etwa in Sonys Playstation 3 ein RSX-Grafikprozessor von Nvidia, der im Wesentlichen einer GeForce 7800 GT entspricht. Das ist Technologie von 2005 – nichts, um aktuelle PC-Titel in hohen oder gar maximalen Details zu spielen, wenn sie denn überhaupt laufen. Microsoft setzt für die Xbox 360 auf einen DirectX-9-Chip von AMD. Bei ihrer Enthüllung sind die Konsolen technologisch Spitzenklasse und dem Durchschnitts-PC weit voraus, aber der holt durch seine Aufrüstbarkeit und schnelle Produktzyklen rasch wieder auf. Während PS3 und Xbox 360 bis zum Ende ihres Lebenszyklus auf dem Stand von 2004 verharren, sind auf dem PC im Jahr 2010 DirectX-11-Grafikkarten längst in der breiten Masse angekommen.

Parallel dazu ist auf dem PC bereits die nächste Massentechnologie von morgen entstanden. Nvidias stereoskopische 3D-Brille 3D Vision, die mit nahezu allen 3D-Spielen zusammenarbeitet, hatten

wir schon im Februar 2009 getestet. Über eineinhalb Jahre später feiert die Unterhaltungselektronik-Branche auf der IFA im August 2010 die letztlich identische Technik bei Fernsehern und Konsolen als Revolution; Sony will seine Playstation 3 auch mit einer separat erhältlichen 3D-Brille ausstatten. Weil 3D aber nach mehr Leistung verlangt und die bei der sieben Jahre alten Hardware fehlt, müssen 3D-Spieler auf der PS3 auf Grafikdetails verzichten, um wenigstens in der »Mini-HD«-Auflösung 720p flüssig spielen zu können. Auf dem PC zocken Gutbetuchte dagegen schon auf drei Monitoren in 3D, und das in Auflösungen bis hinauf zu 5760x1080 oder in 2D gar bis

Nur der PC kann HD.

7680x1600. Die Darstellung von Physik-Effekten geht auf dem PC ebenfalls weit über die Möglichkeiten von Konsolen hinaus, allein schon wegen der höheren Rechenleistung (siehe Vergleichsbilder). So richtig ausspielen konnte der PC diesen Vorteil allerdings noch nicht, weil Nvidia bei seiner weit verbreiteten Physik-Engine PhysX mit dem Prinzip der Offenheit bricht: Auf Konsolen, aber auch auf Radeon-Grafikkarten wird nur die CPU unterstützt, einzig GeForce-Grafikkarten können die maximale Detailstufe in **Mafia 2** oder **Sacred 2** darstellen. So scheuen viele PC-Entwickler den Aufwand einer Anpassung auf die Grafikkarte als Physik-Koprozessor, weil sie maximal die Hälfte aller PC-Spieler erreichen. Das verhindert zügige Fortschritte bei einer Technologie, die nichtsdestotrotz in den nächsten Jahren zum Standard gehören wird.

Nur ein paar weitere technische Neuerungen, die auf dem Windows-PC ihren Estand

feierten: Force Feedback, Installation von Spielen auf der Festplatte, USB, Sprachsteuerung, Multitasking, 5.1-Sound. Und mit den lautlosen und rasend schnellen SSD-Festplatten etabliert sich gerade die nächste PC-Innovation. Natürlich kostet auch die anfangs horrende Summen, aber das ist bei Autos und anderer Hochtechnologie genauso, da zunächst die Entwicklungskosten reingeholt werden müssen. Wer abwartet, was sich durchsetzt, der bekommt am PC moderne Hardware zum fairen Preis. **DV**



Mit schnellen Geforce-Karten fliegen in Mafia 2 **unzählige physikalisch korrekt berechnete Partikel** durch die Gegend (oben). Die fehlen auf den Konsolen komplett, zudem ist das Bild matschiger.

Benutzen Sie Bildverbesserungen wie Kantenglättung und anisotrope Texturfilterung?

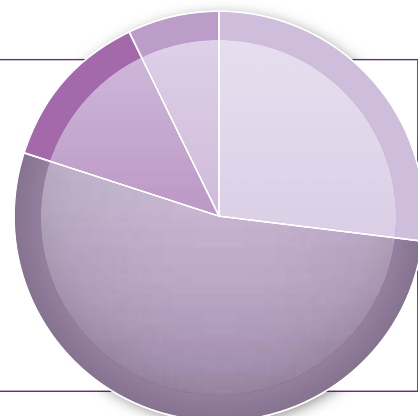
Drei Viertel aller Leser von GameStar.de nutzen nach Möglichkeit Kantenglättung und anisotropen Texturfilter.

Unbedingt, dafür habe ich schließlich einen schnellen Spiele-PC. (27 %) ●

Ja, aber nur, wenn die Leistung reicht. (53 %) ●

Bei mir ruckeln viele Spiele auch so schon. (13 %) ●

Nein, wozu? (7 %) ●



Die Modding-Community

Sie suchen neue Inhalte für Ihr Lieblingsspiel, wollen dafür aber nichts bezahlen? Die PC-Community erledigt das für Sie.

Jeder Spieler kennt diesen Moment: Da endet ein großartiges Spiel, man lehnt sich zufrieden zurück und genießt den Augenblick. Doch dann kommt gleich wieder dieses Kribbeln. Eigentlich würden wir doch noch viel weiter spielen wollen. Was tun? Das Spiel von Neuem beginnen oder sich teure DLCs runterladen? PC-Spielern bietet sich da zum Glück häufig noch eine andere Alternative: die »Modifications« (Mods) der PC-Spieler-Community.

Egal, ob wir in **Medieval 2** Schlachten aus **Herr der Ringe** austragen, **Starcraft 2** in einer Tower-Defense-Variante erleben oder in **GTA 4** mit realen Automarken rumkutschieren wollen – ein paar Mausklicks, und alles geht. Das Angebot ist oft beeindruckend, die Qualität in vielen Fällen professioneller als bei den Hersteller-DLCs, und so können PC-Spieler die Lauf- und Lebenszeit einer guten Zahl ihrer Spiele theoretisch bis ins Unendliche verlängern. Das alles funktioniert wohlgeordnet völlig kostenlos.

Zu verdanken haben wir die Mod-Fülle zweierlei Ursachen: Zum einen bietet der PC als offene Plattform die beste Umgebung für Modifikationen an einem Spiel, zum anderen finden sich einfach genügend Fans, Hobbyentwickler und Interessierte, die in ihrer Freizeit für die Spielende Allgemeinheit neue Inhalte oder Verbesserungen erstellen. Die Motivation der Modder ist dabei höchst unterschiedlich. Der eine ist mit dem fertigen Spiel aus dem Laden nicht ganz zufrieden und erstellt zum Beispiel eine Mod mit hochauflösenden Texturen (wie bei **Drakensang** oder **Dragon**



Die Community erhält Spielklassiker wie **Vampire: Bloodlines** am Leben, indem sie sie mit stetig neuen Patches und Inhalten versorgen.

Age), während der nächste einfach nur mehr Inhalt für »sein« Spiel sehen will (z.B. mit neuen Maps für **Team Fortress 2**), der dritte stellt sogar ein komplett neues Spiel auf die Beine (wie **Nehrim** für **Oblivion**). Und die Motivation für die zahlreichen Nackt-Patches (z.B. **Sims**, **Tomb Raider**) ist, nun ja, sehr offensichtlich.

Dank der Community bleiben auch Spiele weiterhin am Leben, deren Entwicklerstudios schon längst das Zeitliche gesegnet haben. So übernahmen die Fans des Rollenspiels **Vampire: Bloodlines** (2004) nach der Pleite von Troika die weitere Pflege des bei Release stark verbuggten Titels. Auch heute noch, nach über sechs Jahren, erscheinen regelmäßig Community-Patches. Aber auch weniger

und der Publisher Jowood im Unfrieden getrennt hatten, verblieben die Rechte an **Gothic** bei Jowood. Diese hatten allerdings keinen Entwickler mehr zur Hand, um die weiterhin vorhandenen Bugs auszumerzen. Also durfte ganz offiziell die **Gothic-Community** ran, um zunächst in kleinen Patches Bug-Bereinigung zu betreiben und um schließlich eine über 900MB große komplette Überarbeitung des Titels zu veröffentlichen.

Dass sich eine ganze Community von einem Publisher so vor den Karren spannen lässt,

ist aber eine zweischneidige Sache. Einerseits kommt es natürlich einem Ritterschlag für die Modder gleich, nun ganz offiziell für ihr heißgeliebtes Spiel tätig werden zu dürfen. Andererseits darf die zahlende Kundschaft mit Recht erwarten, dass die Produkte, die sie teuer erworben hat, dann auch von denen gepflegt werden, die das Geld kassieren. Die Grenze zwischen Anerkennung der Fanarbeit und Ausbeutung ist hier fließend. Es ist schwer zu erkennen, ob und wann Entwickler oder Publisher sich von vorneherein darauf verlassen, dass es die Community schon richten wird. Andere wiederum versuchen gleich, die Modding-Community so weit wie möglich vom eigenen Produkt auszuschließen, um ihre Marke (und die Profite) zu schützen. Wer kauft sich schon einen teuren DLC, wenn es gleichwertige Mod-Alternativen gibt?

Wer es auf Produzentenseite aber ernst meint mit der Sorge ums eigene Produkt, der reagiert auch angemessen auf die Anstrengungen der Modder. Hier ergeben sich Möglichkeiten, indem die Verbesserungen und Ideen der Mods zum Beispiel mit in den nächsten Titel einfließen können. Ein so direkter Beitrag der Community im Entwicklungsprozess ist nicht ungewöhnlich; am



Ein Spiel, theoretisch unendliche Spieldauer: Wer den Strategie-Hit **Starcraft 2** besitzt, kann sich vor Maps und Mods kaum retten.



Der Taktik-Shooter **Counterstrike** begann einst als Mod für **Half-Life** und verhalf deren Entwicklern zum Teil zu Jobs beim Publisher Valve.

Die Grenze zwischen Anerkennung der Fan-Arbeit und Ausbeutung ist fließend.

prominente Titel wie zum Beispiel **Homeworld 2** oder **Paraworld** erfreuen sich einer kleinen, treu ergebenen Fangemeinde, ohne die diese Titel längst nur noch ein Schatten in unseren Erinnerungen wären. Manchmal dürfen die Modder sogar im offiziellen Auftrag Hand an die Spiele legen. So geschehen etwa beim buggeplagten Rollenspiel **Gothic 3**. Nachdem sich der Entwickler Piranha Bytes

Rundenstrategiespiel **Heroes 6** arbeiten zum Beispiel ganz offiziell Fans mit, **Fallout: New Vegas** ist in vieler Hinsicht von Mods für **Fallout 3** inspiriert. Im besten Fall winkt für ambitionierte Modder sogar eine Karriere als Spieleentwickler, wie die wohl berühmteste Mod der Spielewelt beweist: **Counterstrike**. Der Mega-Erfolg unter den Taktik-Team-Shootern begann als Mod zum Ego-Shooter-Klassiker **Half-Life**, gefertigt von ein paar studentischen Hobbyentwicklern in ihrer Freizeit. Der Erfolg und die Qualität der Mod führten direkt zu Entwickler-Jobs bei den **Half-Life**-Schöpfern von Valve. Vom kostenlosen Zusatzinhalt über Patch-Services bis zum festen Job – es gibt eine Menge Gründe für PC-Spieler, sich aktiv wie passiv mit dem gewaltigen Potenzial der Mods zu beschäfti-

Die Vernetzung

Keine Plattform führt ihre Spieler besser zusammen als der PC, und zwar schon seit über einem Jahrzehnt.

Anfang 2006 muss bei den Ensemble Studios Hochstimmung geherrscht haben. Microsoft hatte die **Age of Empires**-Entwickler gerade beauftragt, ein Online-Rollenspiel für die Xbox 360 zu entwerfen, angesiedelt im beliebtesten Action-Universum Nordamerikas: **Halo**. Mit dieser Markenmacht im Rücken hätte der Titel eins der ersten erfolgreichen Internet-Abenteuer für Konsolen werden können, das **World of Warcraft** der Xbox, ein Meilenstein der Spielegeschichte. Doch noch bevor der neue Bürotrakt für das Entwicklerteam fertig war, wurde das Projekt 2007 wieder eingestellt. Knapp zwei Jahre später schloss Ensemble komplett. **Halo Online** (Codename »Titan«) reiht sich ein in den Trauermarsch der eingestampften Konsolen-Abenteuer. Die erfolgreichste Plattform für Online-Titel bleibt der PC, und das ist nur eine Facette seiner großen Stärke. Denn keine Plattform vernetzt ihre Spieler besser als der Heimcomputer.

Das hat Geschichte. Schon 1993 ermöglichte der in Deutschland indizierte Ego-Shooter **Doom** Deathmatch-Gefechte im lokalen Netzwerk (LAN), die ab 1995 auch über das Internet liefen. Als im Jahr 1998 mit Segas Dreamcast die erste online-taugliche Videospiel-Kiste erschien, gehörte das vernetzte Spielen auf dem PC längst zum Alltag. Inzwischen hat der PC seinen technologischen Vorsprung zwar eingebüßt, sowohl Microsoft als auch Sony haben für ihre Konsolen eigene Multiplayer-Netzwerke errichtet. In zwei Bereichen hat der Rechner aber immer noch die Nase vor, nämlich auf LAN-Partys und im E-Sport.

Im holsteinischen Neumünster etwa steigt zweimal jährlich die Northern LAN Convention (NorthCon), im Dezember soll die Ries LAN-Party bis zu 4.000 PC-Spieler anlocken. Das wäre Deutschland-Rekord. Bei Konsolen seien diese Dimensionen undenkbar, sagt Marco Grimm, der Geschäftsführer des NorthCon-Veranstalters InnovaLAN: »Wenn mal eine LAN-Party mit Konsolen zustande kommt, dann hat sie meist weniger als 100 Teilnehmer.« Das liegt auch daran, dass Konsolen zwar handlich und mobil sind, die dazugehörigen Fernseher aber nicht. PCs und Monitore lassen sich da vergleichsweise problemlos transportieren. Zudem sprechen die Netzwerk-Festivals auch E-Sportler an, die oft um Preisgelder spielen. Bei denen ist die Maus- und Tastatursteuerung der Computerspiele immer noch beliebter als Konsolen-Gamepads. Ibrahim Mazari, der Sprecher der größten europäischen Liga ESL, nennt einen weiteren Grund: »Man kann PC-Spiele einfacher an den E-Sport anpassen.« Denn nur am Computer lassen sich Mehrspieler-Server detailliert

konfigurieren und sogar als Dedicated Server einrichten, die ausschließlich Partien beheimaten. Dadurch steigt die Verbindungsqualität, ein wichtiger Faktor für flüssige E-Sport-Matches. »Noch dazu

Tausende Spieler auf LAN-Partys, Millionen in Online-Rollenspielen, Milliarden im Internet.

bieten nur wenige Konsolentitel einen Spectator-Modus, der die Partien für Zuschauer interessant macht«, fügt Mazari hinzu. Kein Wunder also, dass sich unter dem Banner der ESL europaweit 2,6 Millionen Spieler tummeln, bei der Konsolen-Schwester CSL hingegen nur rund 100.000.

Und dann wären da immer noch die Online-Rollenspiele. Das PC-Erfolgsgenre hat auf den Konsolen nie Fuß gefasst. Auch, weil sich herkömmliche MMOs nicht ohne Weiteres für Konsolen umsetzen lassen. Denn ihr kleinteiliges Interface wäre in der HD-Auflösung von 1280x720 Bildpunkten kaum zu entziffern, geschweige denn mit dem Gamepad zu bedienen. Ein Online-Rollenspiel müsste also gezielt für die Konsole entwickelt werden – ein Millionenprojekt. Das **Halo**-Abenteuer etwa hätte laut dem Ex-Designer Dusty Monk 90 Millionen Dollar gekostet, was für Microsoft letztendlich

ein zu hohes Risiko war. Auch Frogster, der Publisher des Free2Play-Abenteuers **Runes of Magic**, hält die Entwicklung eines Konsolen-MMOs für gewagt: »Die Plattform bleibt eine Einstiegshürde«, erklärt der COO Dirk Weyel. »Auf dem PC erreichen wir viel mehr Spieler.« Was auch an der Verbreitung der Systeme liegt: Laut den Marktforschern von DFC Intelligence existieren weltweit rund 212 Millionen spiele-taugliche Rechner, aber nur 130 Millionen Konsolen.

Noch gravierender wird die PC-Dominanz, wenn man Browser-titel und Social Games mit einrechnet, die dank ihrer niedrigen Hardware-Anforderun-

gen auf fast allen internet-tauglichen Rechnern laufen. Die potenzielle Zielgruppe dieser Programme umfasst also 1,97 Milliarden Spieler, denn so viele Menschen surfen laut der Miniwatts Marketing Group weltweit im Netz. Eine utopische Zahl? Nicht unbedingt: Laut dem Analysten KZero verzeichnen alleine virtuelle Welt-Simulationen wie **Second Life** oder das Haustier-Universum **Neopets** insgesamt über eine Milliarde Benutzerkonten. Da schrumpft selbst das 12 Millionen Abonnenten schwere **World of Warcraft** zur Online-Amöbe. **GR**



Große LAN-Partys wie die **NorthCon** locken Tausende PC-Spieler an.



World of Warcraft verzeichnet 12 Millionen Benutzerkonten, **Second Life** 23 Millionen.



Um mit dem flotten **Hotrod** durch Mafia 2 zu flitzen, braucht's einen der Vorbestell-DLCs.



Glasperlen für Vorbesteller

Mafia 2 gab es in fünf unterschiedlichen Vorbestell-Versionen, als Beigabe lockte Tand wie zusätzliche Autos und Anzüge. Solche Mini-Boni sind bei großen Titeln Standard geworden. Was haben die Hersteller eigentlich davon? Von Jochen Gebauer

Paul Fersing hat ein Problem: Er will **Mafia 2** kaufen. Er weiß bloß nicht, bei wem. Amazon bietet Vorbestellern das »Regade Pack« mit Sportcabrio, Hotrod und Highschool-Jacke.

Der Schweizer Internet-Händler World of Games hat das »Greaser Pack« im Angebot, mit zwei Hotrods und Rennanzug. Wenn Paul dagegen die Collector's Edition will, stilvoll im Steelbook-Case mit gedruckter Karte, Soundtrack und dem DLC (Download Content) »Made Man«, dann muss er zu Saturn. Oder bei Steam die Digital-Deluxe-Version herunterladen. Aber aufpassen: Wenn er stattdessen die Vorbesteller-Version erwischt, bekommt er den ersten Teil als Bonus. Alle Klarheiten beseitigt?

Zusatzinhalte für Vorbesteller sind keine neue Entwicklung in der Spielebranche, aber inzwischen stellen manche Hersteller ihre Kunden vor ein wahres Versions-Verwirrspiel. Warum eigentlich? In der Filmindustrie kommt schließlich auch niemand auf die Idee, jedem DVD-Händler eine eigene Bonus-Szene anzubieten. Der **Mafia 2**-Publisher 2K Games scheint die Geschäftspolitik nicht erläutern zu wollen, unsere Interview-Anfrage wird an die USA weitergeleitet und drei Wo-

chen später abgelehnt. Auch Electronic Arts – die beispielsweise bei **Dragon Age** satte zwölf Vorbesteller- und Collector's-Edition-Boni in Form von einzigartigen Gegenständen anbieten – bleiben eine Erklärung schuldig. Schließlich ist mit Mario Gerhold, Marketing-Chef bei Deep Silver, doch ein Branchen-Insider bereit, mit uns über die Inflation der Vorbesteller-DLCs zu sprechen.

Der Markt für Computerspiele sei in den vergangenen Jahren unberechenbarer geworden, sagt Gerhold. »Du weißt nie, wie viele Exemplare du verkaufst. Du kannst von einem Spiel 150.000 Stück absetzen und ein, zwei Jahre später vom Nachfolger nur noch 70.000. Wenn ich früher in der GameStar eine Wertung von 90 Punkten bekam, wuss-

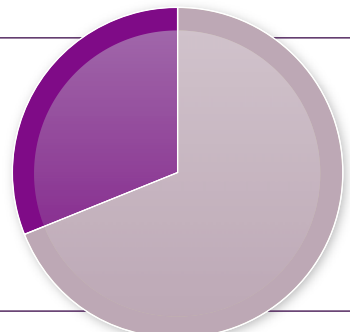
te ich sicher, dass ich über 100.000 Exemplare verkaufe. Diese Zeiten sind vorbei.« Für Spiele-Publisher ist diese Entwicklung aus zwei Gründen problematisch: Zum einen sind viele Hersteller – gerade in den USA – inzwischen börsennotiert; und wer nicht weiß, wie viele Exemplare er wohl absetzen wird, der kann auch keine verlässlichen Quartalszahlen kalkulieren. Zum anderen haben sich die Produktionskosten (im Fachjargon »Cost of Goods«, kurz COGs genannt) im gleichen Zeitraum kaum verändert. »Du hast sehr schnell COGs von mehreren Millionen Dollar vorab zu zahlen«, so Gerhold. Darauf will natürlich niemand sitzenbleiben.

An dieser Stelle kommen die Vorbestellungen ins Spiel. Dem Publisher dient die Zahl

»Hatten Sie Mafia 2 vorbestellt?«

Ja, ich hatte es vorbestellt. (31 %) ●
Nein, ich habe es normal gekauft. (69 %) ●

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit 2.423 Teilnehmern





In Dragon Age schnitzelt es sich mit insgesamt 12 Bonus-Gegenständen noch ein bisschen besser.

»Oft kommen diese Aktionen, bei denen viele Händler eine eigene Version erhalten, aus den USA. Dort kaufen die Händler viel zentraler ein. In den USA hast du eine Handvoll Einkäufer, wenn du mit allen wichtigen Ketten verhandelst. In Deutschland gibt es alleine bei Media Markt 350 verschiedene Einkäufer.« Zudem tickte der Spielekäufer hierzulande anders als der in den USA, glaubt Gerhold. »Der US-Markt ist wesentlich fokussierter auf Vorbestellungen. In Deutschland kann der Kunde in der Stadt alle 500 Meter ein Spiel kaufen. Da ist der DLC dann eher eine Belohnung für den Kauf als eine Beeinflussung der Kaufentscheidung selbst.« So erklärt sich wohl auch das Schweigen der deutschen Publisher-Zweigstellen von Take 2 und EA zum Thema, denn der Regen der Vorbesteller-Häppchen dürfte vom US-Stammhaus angeordnet sein.

Aber was ist jetzt eigentlich aus Paul Fersing geworden? Der hat sich schließlich für das »Renegade Pack« von Amazon entschieden – weil er da eigentlich immer kauft. Auf den Bonus-Inhalt hätte er allerdings verzichten können: »Da komme ich als Vito pleite aus dem Krieg zurück und muss aus lauter Verzweiflung bei der Mafia anheuern, und was steht in meiner Garage? Ein Cabrio und ein

der vorbestellten Exemplare als verlässlicher Indikator für die tatsächlich benötigte Produktionsmenge. Sie bietet gleichzeitig eine Art Sicherheitsnetz: Bleiben die Vorbestellungen deutlich unter den Erwartungen zurück, dann interpretiert der Hersteller das bereits vor Release als Warnung dafür, dass das Kundeninteresse verfallen ausfällt. Er kann also gegebenenfalls noch eingreifen, die Produktionsmenge herunterfahren, mehr Werbeaufwand betreiben oder das Spiel gar für Nachbesserungen verschieben.

Es liegt deshalb im Interesse der Publisher, die Anzahl der Vorbestellungen zu maximieren, zumal es sich dabei um »fixe Einnahmen« handelt, wie Mario Gerhold sagt. Zusätzlich profitieren die Hersteller durch die Kooperation mit den Händlern, erklärt der Marketing-Mann: »Wenn ein Handelspartner eine eigene Version bekommt, dann erbringt er zum Beispiel eigene Werbung für das Spiel. Und er kauft natürlich mehr Exemplare ein.« Die Händler selbst haben ganz ähnliche Vorteile. Michael Wyler, der Geschäftsführer von World of Games, beschreibt: »Solche Vorbestellungen helfen uns, die richtige Menge Spiele zu ordern.« Bei World of Games machen Vorbestellungen bis zu 50 Prozent des Gesamtumsatzes bei einem Spiel aus; verständlich, dass Wyler Bonus-Inhalte grundsätzlich positiv bewertet.

Indes: Ganz unkritisch sehen die Händler diese Kooperationen nicht. »Ein Teil der Vorbesteller-DLCs sind schlicht Quatsch«, sagt zum Beispiel ein Anbieter, der lieber anonym bleiben will: »Wegen eines zusätzlichen Autos oder Anzugs verkaufen wir nicht ein Exemplar mehr.« Michael Wyler sieht das differenzierter. Die Resonanz auf Vorbesteller-Inhalte, bei denen Kunden lediglich ein zusätzliches Kostüm erhielten, sei zwar sehr überschaubar. »Interessant sind hingegen zusätzliche Episoden, die den Kunden ansonsten erst später zum Kauf angeboten werden. Spannend sind auch Tools wie Level-Editoren oder In-Game-Gegenstände, die anderweitig nicht erhältlich sind.«

Einen Einfluss darauf, welche Art von DLC-Zugabe sie erhalten, haben Händler wie Wyler nicht. Sie können das Angebot lediglich ganz ablehnen. Was in manchen Fällen durchaus eine Option darstellt, da Wyler teilweise einen Kostenanteil (»so um die 40 Cent pro Code«) schultern muss. Und weil seine Kunden eine recht gutes Gespür dafür hätten, welcher Bonus einen tatsächlichen, spielerischen Mehrwert liefert – und welcher einfach aus dem Spiel geschnitten sei.

Auch Mario Gerhold bewertet Vorbesteller-DLCs nicht uneingeschränkt positiv. »Wenn es sich um einen vernünftigen Anreiz für den Kunden, also eine Belohnung für den ehrlichen Käufer handelt, dann finde ich es gut. Aber bei manchen Spielen ist es für den deutschen Markt einfach zu viel. Da wird der Käufer dann eher verwirrt als zum Kauf animiert.« Wie, den deutschen Markt? Gerhold:

»Wegen eines zusätzlichen Autos verkaufen wir kein Exemplar mehr.«

Hotrod. Das macht die Stimmung kaputt.« Das deckt sich mit den Erfahrungen von Michael Wyler, die Resonanz auf das »Greaser Pack« habe sich in Grenzen gehalten. Ganz anders als etwa bei **Bad Company 2**. Dort erhielten Vorbesteller exklusiven Zugang zur Multiplayer-Beta des Spiels. Die Reaktionen waren »massiv«. Weniger, so Wyler, sei eben manchmal mehr.

Jochen Gebauer

Wer Assassin's Creed: Brotherhood vorbestellt, erhält einen zusätzlichen Multiplayer-Charakter.

Hall of Fame Final Fantasy 7

Das meistverkaufte Rollenspiel aller Zeiten brachte der Playstation die Marktführerschaft und uns unvergessliche Stunden. Von René Heuser

Auf XL-DVD: Video-Special



René Heuser
Online-Redakteur
rene@gamestar.de

Biowares **Baldur's Gate** gilt gemeinhin als der Retter des Rollenspiele-Genres auf dem PC. Das mag für die westlichen Vertreter dieser Spiele-Gattung zutreffen, für mich war es jedoch **Final Fantasy 7**, das nach den schwachen Jahren zur Mitte der 90er-Jahre bei mir wieder die Leidenschaft für Rollenspiele weckte und mich sogar erstmals dem PC untreu werden ließ. Denn ich hatte bis 1997 nie eine Konsole besessen, keinen Mega Drive, keinen SNES, nicht mal einen Gameboy. Daher war mir der Name **Final Fantasy** auch bis dahin völlig fremd, wie allgemein die gesamte japanische Spielelandschaft.

Ich kann mich nicht mehr erinnern, wo ich zum ersten Mal **Final Fantasy 7** gesehen hatte, ich weiß aber noch sehr genau, was danach folgte. Ich lieh mir von einem Freund dessen Playstation und aus der Videothek das Spiel und fing an zu spielen,

sieben Stunden ohne Unterbrechung. Es wären sicherlich mehr geworden, aber nach diesen sieben Stunden passierte etwas Einschneidendes: Ich starb zum ersten Mal in **Final Fantasy 7**. Dieser Tod war das Ende meines ersten Clouds (so heißt der Held des Spiels). Denn ich besaß keine Memory-Karte. Ich wusste zwar, dass man die zum Speichern bei einer Konsole brauchte, mir war aber nicht klar, dass ich nach dem Ableben meines Helden nur von einem Speicherstand aus weiterspielen konnte. Somit war das Spiel für mich beendet. Nach einer kurzen Zeit der totalen Ohnmacht und Trauer gewann ich jedoch neuen Mut und sah den verfrühten Tod als Prüfung an. Wer ein Held sein will, muss Opfer bringen.

Bei vielen anderen Titeln hätte ich vermutlich entnervt aufgegeben, die Playstation zurückgebracht und wieder am PC weitergespielt. Aber nicht bei **Final Fantasy**. Ich fing nach ein paar Stunden Schlaf von vorne an. Wieder ohne Speicherkarte, aber mit der festen Überzeugung mit genügend Vorsicht das komplette Spiel durchspielen zu kön-

Deswegen legendär

- ✦ erstes Final Fantasy in 3D und für Europa
- ✦ eine Stunde vorgerenderte Zwischensequenzen
- ✦ komplexes Taktik-Kampfsystem mit epischen Beschwörungen (die nicht übersprungen werden konnten ...)
- ✦ Aeris-Schock
- ✦ finaler Bosskampf gegen Sephiroth
- ✦ Musikstück »One-Winged Angel« von Nobuo Uematsu

nen. Ich hatte keine Vorstellung davon, wie umfangreich die Welt war und was für schwierige Herausforderungen noch kommen würden. Natürlich schaffte ich es nicht; nach rund 14 Stunden Dauerspiel biss auch mein zweiter Cloud ins Gras. Wenn ich am nächsten Tag nicht zur Schule hätte gehen müssen, hätte ich vermutlich gleich noch einen dritten Anlauf gestartet. Ich war in der Fantasiewelt von **Final Fantasy 7** so vollständig gefangen, wie ich es später nur noch in **Morrowind** (2002) und **Mass Effect** (2007) wieder erleben sollte. Es dauerte noch einige Monate, bevor ich endlich den Abspann von **Final Fantasy 7** sah – auf meiner eigenen Playstation und im Jahr darauf dann noch zweimal auf dem PC.

Es ist eine beliebte Frage unter Computerspielern, welcher **Final Fantasy**-Teil der persönliche Favorit sei. Wer sich von der Masse abheben will, nennt ein Spiel vor dem siebten Teil, weil diese zur damaligen Zeit in Europa gar nicht erschienen. Oder er nennt Teil 8, weil dort die Zwischensequenzen noch aufwändiger waren und Charaktere und Story erwachsener wirkten. Aber ob sie es zugeben wollen oder nicht, letztlich ist für alle Spieler der siebte Teil der Dreh- und Angelpunkt der Serie. An ihm werden die Vorgänger oder Nachfolger gemessen und verglichen, obwohl fast alle **Final Fantasy**-Spiele unabhängig von einander sind und keinen übergreifenden Story-Bogen besitzen. Aber warum stach Teil 7 so stark heraus?



Die **offene Welt** bot viele Erkundungsmöglichkeiten, wenn man das richtige Gefährt besaß.



Der erste **Zufallskampf**: Noch sind wir ein namenloser Held (rechts). Die riesigen Waffen sind typisch für die Final-Fantasy-Spiele.

Die Wahrheit ist, dass das Spiel, wenn man es in seine Kernelemente zerlegt hätte, selbst zur damaligen Zeit in fast keinem Bereich viel besser als vergleichbare Titel war, abgesehen von den Rendersequenzen und dem Soundtrack vielleicht. Seine Größe und damit seinen Erfolg zog das Spiel aus dem nahezu perfekten Zusammenspiel seiner Einzelteile. Ähnlich wie heutzutage Blizzard vermochte es Square damals, bekannte Spielelemente aus früheren **Final Fantasy**-Teilen sowie aus Spielen der Konkurrenz zu übernehmen, leicht zu verbessern und zu einem neuen Gesamtkunstwerk zusammenzufügen. Die Story um den ehemaligen S.O.L.D.I.E.R.-Kämpfer Cloud Strife, der die Welt vor dem »bösen« Mega-konzern Shinra, dem offenbar wahnsinnig gewordenen ehemaligen Elitesoldaten Sephiroth und einem riesigen Meteor beschützen soll, war im Kern schlicht und einfach. Aber Square reicherte die Geschichte

mit so vielen Details (etwa Rückblenden in die Kindheit und falsche Erinnerungen) und Wendungen (Zack, Jenova, Aeris) an, dass ich mich nicht nur in diesen kleinen Blondschopf mit seinen Klötzchenarmen hineinversetzen konnte, sondern sprichwörtlich im Spiel seine Rolle übernahm.

Ich glaube, das Geheimnis großartiger Rollenspiele ist, dass sich der Spieler für die Welt und die darin lebenden Personen verantwortlich fühlt. Ich vermag kaum zu sagen, wie **Final Fantasy 7** es geschafft hat, aber das Blumenmädchen Aeris, die Jugendliebe Tifa, der Widerstandskämpfer Barret, der Pilot Cid, der unsterbliche Vincent oder der genmanipulierte Red XIII waren mir wichtig. Ich wollte wissen, welche Geschichte sie hatten, welche Motivation sie antrieb. Ich wollte mit ihnen Abenteuer erleben, und die genauso fantastische wie glaubhafte Welt von **Final Fantasy 7** erlaubte mir genau das.

Wenn mich also jemand fragt, welches das beste **Final Fantasy** ist, so ist meine Antwort ganz klar: Teil 7. Weil ich mich selbst nach dreizehn Jahren noch an die Beschwörungssequenz für die Ritter der Runde und Bahamut Zero erinnere, an den Kampf gegen Ultima Weapon, an Clouds Geburtsort Ni-

»Zum ersten Mal weinte ich bei einem Computerspiel.«

belheim oder an meinen ersten goldenen Chocobo, den ich ohne Lösungsbuch nie bekommen hätte. Und ich werde mich wohl auch in 13 Jahren noch an den Schock erinnern, als Sephiroth ohne Vorwarnung mit seinem Schwert Aeris durchbohrte. Zum ersten (und leider auch letzten Mal) weinte ich bei einem Computerspiel. Und wahrscheinlich würde ich es wieder tun, wenn Square Enix eines Tages tatsächlich ein Remake von **Final Fantasy 7** mit moderner Technik veröffentlichen sollte. Nur wären es dann Tränen der Freude. **RH**



An der Seite der Avalanche-Rebellen **Tifa** und **Barret** versuchen wir, die Welt zu retten.

Final Fantasy 7 Rollenspiel

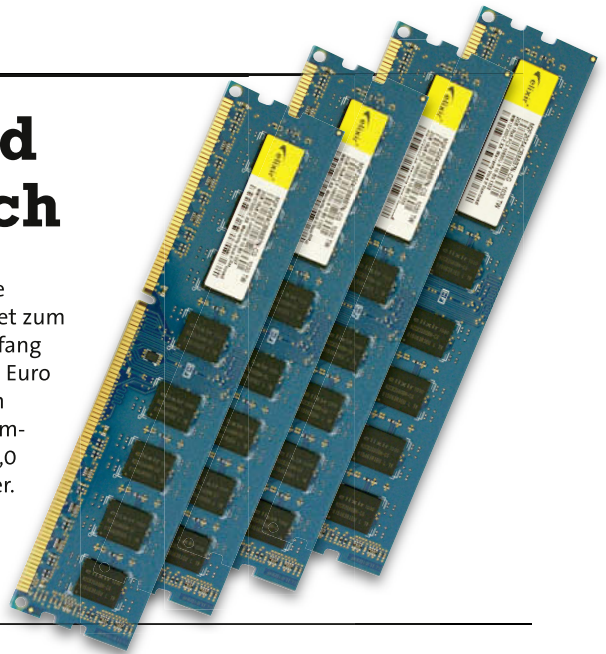
PUBLISHER	Eidos
ENTWICKLER	Squaresoft
QUELLE	Amazon (ca. 45 bis 130 Euro)
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium 200, 64 MByte RAM
SO LÄUFT'S	FF7 auf modernen PCs zum Laufen zu kriegen, ist leider ein Glücksspiel. Selbst mit den im Internet kursierenden Patches ist nicht garantiert, dass das Programm funktioniert.

Fazit Tragisch, fröhlich, düster, bunt, episch!

Hardware News

DDR3-Arbeitsspeicher wird günstiger – DDR2 zieht nach

Wegen der aktuell schwachen Nachfrage vor allem auf dem Notebook-Markt sind die Preise für DDR3-RAM auf das Niveau des letzten Jahres gefallen. In Deutschland kostet zum Beispiel ein 1,0 GByte großes DDR3-1333-Modul nur noch rund 16 Euro, während Anfang September noch 19,50 Euro fällig wurden. 2,0 GByte liegen nunmehr knapp unter 30 Euro und damit über 6 Euro unter dem Preis von Anfang September. Viele Leser haben sich allerdings längst mit 4,0 GByte oder mehr Speicher eingedeckt, wie unsere August-Umfrage zeigt. Nur noch ein Viertel hat demnach weniger als 4,0 GByte RAM, mehr als 4,0 GByte lohnen sich in Spielen wiederum nicht. DDR2-Speicher wird ebenfalls günstiger. Die Preise liegen mit rund 36 Euro für 2,0 GByte aber noch deutlich über denen von DDR3. DDR2 ist noch auf vielen Hauptplatinen mit Intels Sockel 775 für den Core 2 und AMDs Sockel AM2(+) für Phenom II im Einsatz. **DV**



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
F1 2010	1680x1050, niedrige bis mittlere Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
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		GTS 250 110 € GTX 260 k.A. GTX 260+ 180 € GTX 275 190 €	GTX 285 290 € GTX 295 450 €
Radeon HD 3/4	3850 k.A. 4670 70 € 4830 80 €	4770 k.A. HD 4850 90 € HD 4870 120 € HD 4890 200 €	HD 4850 X2 k.A. HD 4870 X2 k.A.
Radeon HD 5/6	HD 5670 90 €	HD 5750 110 € HD 5770 130 € HD 5830 190 € HD 5850 250 €	HD 6850 170 € HD 5870 340 € HD 6870 250 € HD 5970 520 €
Geforce 400		GTS 450 130 € GTX 460 768 MB 150 €	460 1,0 GB 200 € GTX 465 200 € GTX 470 270 € GTX 480 430 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ 60 € II X2 260 70 € II X3 435 70 €	II X4 645 110 €	
Phenom	X3 8450 60 € X3 8850 k.A. X4 9650 80 € X4 9750 80 €		
Phenom II	II X2 550 90 €	II X3 720 140 € II X4 920 150 € II X4 940 100 €	II X4 970 BE 160 € II X6 1055T 180 € II X6 1090T 240 €
Core 2	E4300 k.A. E4600 k.A. E6600 170 € E7500 110 €	E8200 140 € E8500 180 € Q6600 210 € Q9300 170 €	Q9550 230 € QX9770 1.530 €
Core i		i3 540 110 € i5 650 170 € i5 750 170 €	i7 870 270 € i7 920 250 € i7 875K 320 € i7 980X 1.000 €

! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Windows 7 Family Pack

Ab sofort verkauft Microsoft wieder das günstige Windows 7 Family Pack mit drei Lizenzen in Deutschland – im Gegenzug wird Windows XP eingestellt. Bereits kurz nach dem Start von Windows 7 im letzten Jahr gab es das Paket aus drei Lizenzen zum Vorteilspreis von 150 Euro. Allerdings war das auf wenige tausend Exemplare begrenzte Kontingent innerhalb kürzester Zeit vergriffen. Im Family Pack stecken drei Upgrade-Versionen von Windows 7 Home Premium, die Sie zum Upgrade von Windows XP oder Vista auf Windows 7 berechtigen. Besonderheit: Alle drei Lizenzen können den vollen Support von Microsoft in Anspruch nehmen, anders als die pro Einheit ebenso günstigen System Builder-Versionen (OEM). Aktuell kostet eine einzelne Upgrade-Lizenz von einer früheren Version auf Windows 7 Home Premium etwa 90 Euro, die drei Lizenzen des 150 Euro teuren Family-Packs lägen einzeln also bei 270 Euro, macht mit dem Family Pack eine Ersparnis von immerhin 120 Euro. **HW**



Für Besitzer mehrerer Rechner ist das Family Pack ein unschlagbares Angebot – solange Sie auch entsprechend viele XP- oder Vista-Lizenzen besitzen.

Neue Intel-SSDs mit bis zu 600 GByte

Intels überarbeitete Solid-State-Disks X25 bekommen nicht nur einen Geschwindigkeitsschub, sondern auch eine Verschlüsselungsroutine sowie mehr Speicherplatz spendiert. Im Gegensatz zu den bisherigen X25-Modellen mit 32 Nanometer großen Flashbausteinen stecken in den neuen Varianten günstigere Speicherchips in kompakter 25-nm-Bauweise. Statt bisher 160 GByte sollen die neuen SSDs bis zu 600 GByte speichern können und zudem bei der Geschwindigkeit gegenüber dem Vorgänger zulegen. Damit würde Intel zu den SSDs der Konkurrenz aufschließen, die durch die Sandforce-Controller momentan schneller arbeiten. Zu den Preisen gibt es noch keine Angaben. Da die X25-M von Intel mit 160 GByte aktuell aber noch immer über 400 Euro kostet, werden die neuen Modelle wohl kaum billiger werden. Ein Nachfolger der preiswerteren, aber auch langsameren Intel X25-V mit 40 GByte für knapp 100 Euro ist (noch) nicht angekündigt. **HW**

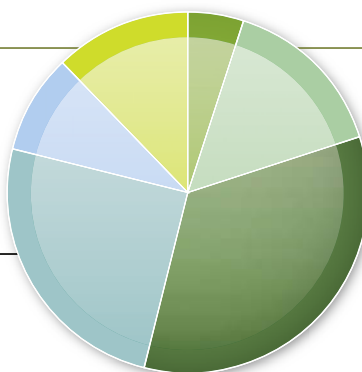
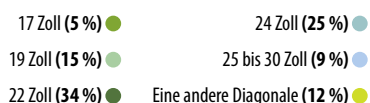


Intel baut auch seine neuen SSDs im 2,5-Zoll-Notebook-Format, ein 3,5-Zoll-Einbaurahmen liegt im Karton.

»Welche Diagonale hat Ihr Monitor?«

Weiterhin spielen die meisten GameStar.de-Leser auf einem 22-Zoll-Monitor mit 1680x1050 oder 1920x1080 Pixeln. Durch die niedrigeren Preise hat aber mittlerweile ein Viertel einen 24-Zoll-TFT. Rund 20 Prozent haben ihre 17- und 19-Zöller noch nicht in Rente geschickt.

Quelle:
Umfrage auf GameStar.de,
6.363 Teilnehmer



Nvidia GeForce GT 430

Vor einem Monat hatte Nvidia seine Einsteiger-Grafikkarte GeForce GTS 450 (um 120 Euro) auf den Markt gebracht. Die neue GeForce GT 430 kostet noch einmal rund 40 Euro weniger, ist für Spieler aber zu langsam. Vor allem weil sie mit 96 Shadern nicht einmal halb so viel Recheneinheiten besitzt wie die GTS 450, zudem setzt sie auf im Grafikkartenbereich veralteten GDDR3-Speicher. Außerdem wurden die wichtigen ROP-Einheiten, die sich unter anderem um Kantenglättung kümmern, von 16 auf vier reduziert. Zur Erinnerung: Bereits die GeForce GTS 450 konnte uns im Vergleich zur ein Jahr alten, direkten Konkurrenz Radeon HD 5770 nur wenig beeindrucken. Letztlich taugt die GT 430 eher für Heimkino-PCs. Nvidias Referenzdesign ist zwar ein Low-Profile-Modell mit Lüfter auf halber Bauhöhe, aber zum Beispiel Zotac hat mit der GeForce GT 430 Zone Edition bereits eine passiv gekühlte und damit lautlose Variante (allerdings mit voller Bauhöhe) im Angebot. Beide Versionen kommen ohne zusätzlichen Stromanschluss aus. **DV**



Die GeForce GT 430 kann (wie alle aktuellen DirectX-11-Grafikkarten) beim Abspielen von Blu-rays den Prozessor entlasten.

News-Ticker

Razer Naga: Mit 17 Tasten und einem umfangreich konfigurierbaren Treiber richtet sich die 80-Euro-Maus vor allem an MMO-Spieler. Nun gibt's zwei neue Gehäusedesigns (Maelstrom und Molten) mit Beleuchtung.

Windows Phone 7 Series: Microsofts neues Smartphone-Betriebssystem ist fertig. Allerdings fehlen Copy & Paste, Multitasking sowie Thethering, um die UMTS-Internetverbindung beispielsweise fürs Notebook freigeben zu können.

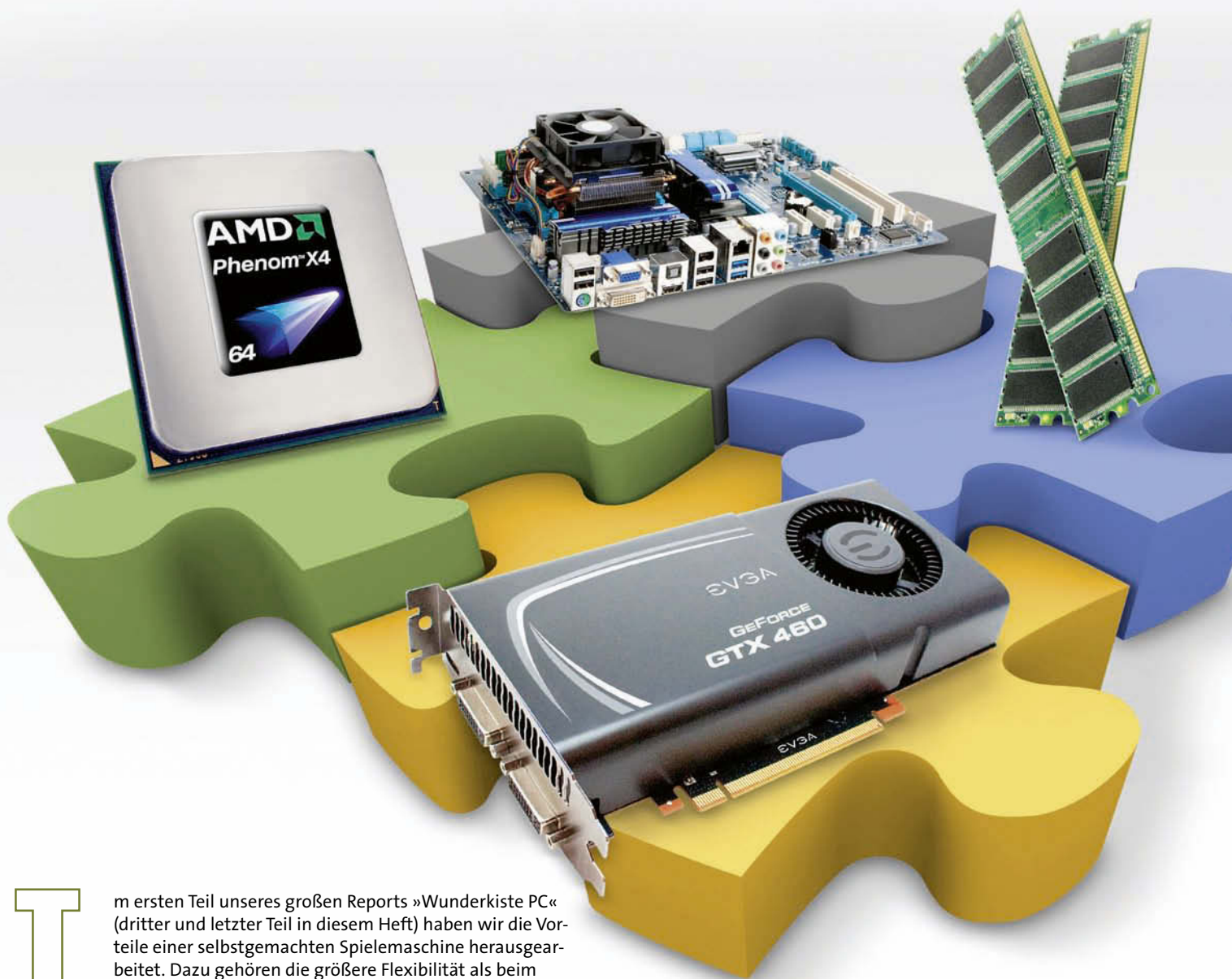
Intel Core 2 Duo & Quad: Anfang 2011 stellt Intel die Produktion aller Quad-Core-Prozessoren für den Sockel 775 ein, die Zweikerner dürften langfristig folgen. Wer noch aufrüsten will, sollte also langsam zuschlagen.

3-TByte-Festplatten: Als erster Hersteller will Western Digital eine interne SATA-Platte mit 3.000 GByte Speicherkapazität auf den Markt bringen. Um eine technische Begrenzung des Mainboard-Bios zu umschiffen, verlieren derart große Festplatten durch die Formatierung aber weit mehr des verfügbaren Speicherplatzes als kleinere Datenträger.

Spiele-PC einfach selbst gemacht

Unsere Selbstbau-PCs im Einkaufsführer sind eine Ihrer liebsten Hardware-Rubriken. Rechtzeitig zum Spiele-Herbst generalüberholen wir unsere Konfigurationsvorschläge. Von Daniel Visarius

GameStar.de: Spiele-PC zusammenbauen Quicklink: 6568



Im ersten Teil unseres großen Reports »Wunderkiste PC« (dritter und letzter Teil in diesem Heft) haben wir die Vorteile einer selbstgemachten Spielmaschine herausgearbeitet. Dazu gehören die größere Flexibilität als beim Kauf von der Stange, die Kostenersparnis durch das Weiterverwenden bereits vorhandener Bauteile sowie für viele Spieler auch das Lego-Prinzip, etwas Individuelles mit eigenen Händen erschaffen zu haben. Nun ergibt sich die richtige Kombination der Komponenten aber nicht von selbst, obwohl die meisten Teile aufgrund von branchenübergreifenden Standards technisch wunderbar miteinander harmonieren. Zumindest eine bestimmte Baugruppe will wohl aufeinander abgestimmt sein: die aus Prozessor, Kühler, Mainboard und Arbeitsspeicher. Insbesondere wenn Sie keine Lust haben, sich durch die Vielzahl von technischen Fachbe-

griffen zu kämpfen und direkt zum Kauf schreiten möchten, dann können Sie sich auf unsere Konfigurationsvorschläge verlassen, die wir für diesen Schwerpunkt zusammengestellt haben. Alle drei Rechner wurden von uns in der Redaktion zusammengebaut und auf Leistung, Stabilität sowie Kompatibilität geprüft. Die Preispunkte 500, 1.000 und 1.500 Euro sind nicht sklavisch vorgegeben, da praktisch alle Teile auch zu den jeweils anderen Konfigurationsvorschlägen passen. Nur die Kombination aus Prozessor und Mainboard sollten Sie stets als ein Ganzes betrachten, weil nicht jede

CPU in jedem Mainboard läuft. Zudem raten wir davon ab, die teuerste Grafikkarte mit dem preiswertesten Prozessor zu kombinieren – oder umgekehrt. In beiden Fällen werden Spiele am Ende langsamer laufen als auf dem mittleren PC-Paket, weil etwa eine zu langsame Prozessor ein High-End-Grafikkarte ausbremst.

Anders als noch vor einigen Jahren müssen Sie beim 500-Euro-PC auf nichts mehr verzichten. Alle drei Rechner unterstützen DirectX 11, haben mindestens drei 64-Bit-fähige Rechenkerne und eine für alle aktuellen Spiele ausreichend schnelle Grafikkarte. Aber natürlich spielen die teureren Maschinen in einer anderen Leistungsklasse, nur brauchen Sie für Monitore mit einer maximalen Auflösung von 1680x1050 einfach nicht so viel Kraft, es sei denn Sie bestehen auf achtfache Kantenglättung. In der preiswertesten Konfiguration stecken bereits ein Dreikernprozessor mit 3,1 GHz, 4,0 GByte RAM und eine GeForce GTX 460 mit 768 MByte. Für 1.000 Euro bekommen Sie AMDs schnellen Sechskerner Phenom II X6 1055T, ebenso viel RAM und eine ab Werk übertaktete Radeon HD 5850. Wegen der gemeinsamen technischen Grundlage (AM3-Mainboard und DDR3-

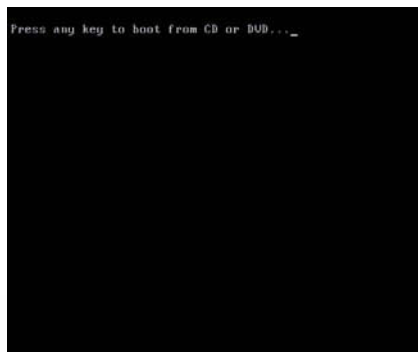
Ein AMD-Prozessor liefert derzeit einfach mehr Leistung fürs Geld.

RAM) können Sie 500- und 1.000-Euro-PC beliebig miteinander kombinieren. Um in etwa die gleiche Spieleleistung wie beim X6 mit einem Intel-Aufbau zu erreichen, müssten Sie beim Core i5 760 und einem entsprechenden Sockel-1156-Board rund 50 Euro mehr veranschlagen. Auch bei einem Budget von 1.500 Euro liefert ein AMD-Prozessor momentan mehr Leistung fürs Geld. Wir haben uns in diesem Fall für den Phenom II X6 1090T mit freiem Multiplikator entschieden, den Profis besonders komfortabel übertakten können (Intels Sechskernprozessoren kosten mindestens 800 Euro). Besonderheit der 1.500-Euro-Rennsammel: eine 40 GByte große SSD-Festplatte, idealerweise als schnelles Windows-Laufwerk eingesetzt. Wie eingangs beschrieben sind alle Systeme weitgehend zueinander kompatibel, sodass Sie die SSD in jeden unserer Vorschläge einbauen können. Das Starten von Windows und Anwendungen beschleunigt sich so ganz erheblich. Zusätzlich bieten wir Ihnen aber für jeden PC-Vorschlag Aufrüst- und Sparoptionen an, mit denen Sie die Rechner Ihrem Geldbeutel anpassen können.

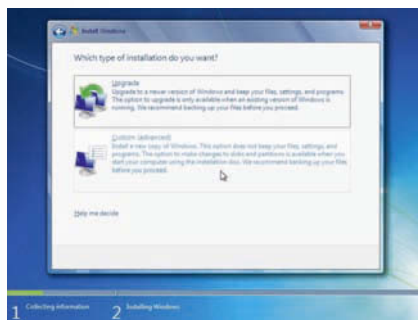
Da eine Windows-Lizenz für gewöhnlich nur eine einzige Installation erlaubt, müssen Sie diese auf dem alten Rechner stilllegen, um Sie legal auf dem neuen Rechner weiter verwenden zu können. Falls Sie noch XP oder Vista benutzen, sollten Sie bei der Gelegenheit über den Kauf von Windows 7 nachdenken. Zwar versorgt Microsoft beide älteren Systeme nach wie vor mit Sicherheits-Patches, doch nur mit Vista und 7 können Sie die DirectX-11-Fähigkeiten aktueller Grafikkarten ausnutzen. Unter Windows XP spielen Sie dagegen unter DirectX 9. Da die Leistung aller von uns empfohlenen 3D-Beschleuniger für den DirectX-11-Modus ausreicht, verschenken Sie mit Windows XP viel von dem technischen Vorsprung, den sich der PC in den letzten Jahren gegenüber den Konsolen erarbeitet hat. Und Vista unterstützt zwar DirectX 11, fühlt sich im direkten Vergleich zu Windows 7 aber merklich zäher an. Lassen Sie sich bei den Kosten für ein neues Windows nur nicht von der 280 Euro teuren Vollversion von Windows 7 Ultimate täuschen, Heimannwender brauchen lediglich Home Premium. Die 170 Euro teure Vollversion ist jedoch noch immer Geldverschwendung: Für 100 Euro bekommen Sie Home Premium auch als Upgrade-Version, eine legale Vollversion von XP oder Vista vorausgesetzt. Unser Geheimtipp sind die System-Builder-Versionen für 100 Euro (64 Bit) und 90 Euro (32 Bit). Einziger Unterschied zur Vollversion: Sie müssen sich vor dem Kauf zwischen 32 und 64 Bit entscheiden, bekommen keine Verpackung und haben keine zwei Anrufe bei der Service-Hotline von Microsoft inklusive. Alles in allem also verschmerzbarer Ausstattungsein-schnitt, zumal Sie nur mit einem 64-Bit-Windows 4,0 GByte oder mehr RAM nutzen können und alle aktuellen Spiele mit 64 Bit zu-rechtkommen. Unser Rat: Greifen Sie zur 64-Bit-Version. **DV**

Windows 7 installieren

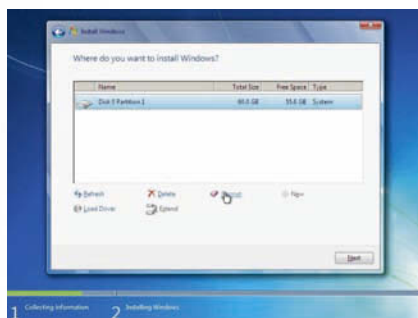
Um Windows neu zu installieren, müssen Sie von der DVD starten. Dazu gehen Sie mit **Entf** oder **F2** ins Bios und schieben das DVD-Laufwerk in der Boot-Reihenfolge vor Ihre Festplatten.



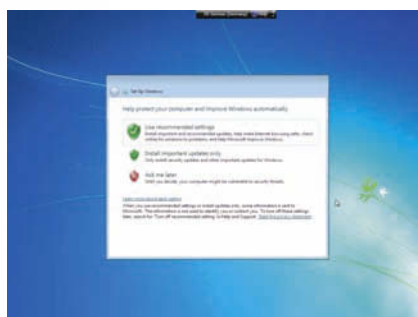
Wenn dieser Bildschirm erscheint, starten Sie den Windows-Installationsassistenten mit **jeder beliebigen Taste**. Falls Sie nichts drücken, führt der Rechner ein eventuell vorhandenes Windows aus.



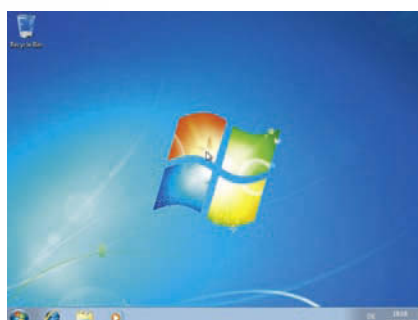
Wir empfehlen die **Neuinstallation**. Wenn Sie aber keine Lust haben, Daten und Einstellungen selbst zu übertragen, sollten Sie auf die Upgrade-Installation ausweichen.



Diese **manuelle Festplatteneinteilung** erreichen Sie über die Schaltfläche »Drive Options (Advanced)« einen Schritt zuvor. Planen Sie für das Windows-Installationslaufwerk wenigstens 40 GByte ein.



An dieser Stelle empfehlen wir dringend »Use recommended settings«. Anderenfalls werden **wichtige Updates** nicht automatisch eingespielt.



Geschafft – so aufgeräumt sieht **der Desktop** bei einem Komplett-PC nicht aus. Bevor Sie loslegen, sollten Sie das Betriebssystem erst einmal über Windows Update aktualisieren.

500 EURO-PC

Als Einstiegsgerät braucht sich unser günstigster Selbstbau-PC sicher nicht belächeln lassen – die Kombination aus Triple-Core-CPU und GeForce GTX 460 schafft maximale Details in HD meist spielend.

Von Florian Klein

Wer nur über ein begrenztes Budget verfügt oder wer lieber günstige Komponenten kauft und diese dafür öfter austauscht, der ist bei unserem 500-Euro-PC richtig. Denn alle Bauteile bieten ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Angefangen beim inklusive Kühler nur 70 Euro günstigen Athlon II X3 445 mit drei Rechenkernen. In vielen Spielen ist eine Triple-Core-CPU genauso schnell wie ein Vierkerner und einem Dual-Core-Prozessor spürbar überlegen. Wer Glück hat, kann außerdem den vierten Kern mit Hilfe des Mainboards 870-C45 von MSI freischalten. Das klappt zwar nicht immer, einen Versuch ist es aber in jedem Fall wert.

Als Grafikkarte haben wir die Gainward GeForce GTX 460 mit 768 MByte RAM gewählt. Wer 30 Euro mehr ausgeben kann, sollte zur etwa fünfzehn Prozent schnelleren 1,0-GByte-Variante greifen, sprengt damit aber das Budget von 500 Euro. Ein weiteres Highlight ist das nur 35 Euro günstige, aber mit allerlei Extras ausgestattete Gehäuse K3 Evolution von Cooltek. Es besitzt einen regelbaren 120-mm-Lüfter und bietet eine schraubenlose Montage für Festplatte und DVD-

500-Euro-PC

Prozessor Athlon II X3 445 / 3,1 GHz	70 €
Prozessorkühler mitgeliefert	0 €
Mainboard PCI Express MSI 870-C45	70 €
Arbeitsspeicher OCZ 4,0 GByte DDR3-1333	70 €
Grafikkarte Gainward GeForce GTX 460 768 MByte	150 €
Soundkarte auf dem Mainboard	0 €
Festplatte WD Caviar Blue 640 GByte	45 €
DVD-Brenner Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse Cooltek K3 Evolution	35 €
Netzteil Sharkoon SHA550	50 €

GESAMTPREIS 510 €

PROZESSOR

Produkt AMD Athlon II X3 445

ca. Preis 70 Euro

Infos drei Rechenkern, 3,1 GHz, Sockel AM3

Bewertung

☑ drei Rechenkern ☑ einige Exemplare zum Vierkernprozessor freischaltbar

Alternative

Schneller Phenom II X4 955 (4x 3,2 GHz)

Preis 125 Euro

Fazit

Spiele wie Anwendungen nutzen zunehmend mehr Rechenkern, in manchen Spielen werden Zweikerner mittlerweile zum Flaschenhals. Empfehlenswerte Vierkern-CPU's rechnen zwar schneller, sind aber auch deutlich teurer. Einen guten Mittelweg hat AMD mit seinen Dreikernprozessoren im Programm. Der 3,1 GHz schnelle Athlon II X3 schultert in Kombination mit der GeForce GTX 460 alle aktuellen Spiele. Und auch Videos kann er schnell in andere Formate umwandeln. Mehr Leistung pro Euro bekommen Sie derzeit nirgends! Und mit ein bisschen Glück lässt sich Ihr Exemplar sogar zu einem Vierkerner freischalten, denn die Triple-Cores sind lediglich kastrierte Quad-Cores.

GRAFIKKARTE

Produkt Gainward GeForce GTX 460 768 MByte

ca. Preis 150 Euro

Infos 768 MByte RAM, DirectX 11

Bewertung

☑ schnell bis 1920x1200

☑ viel Leistung fürs Geld

Alternative

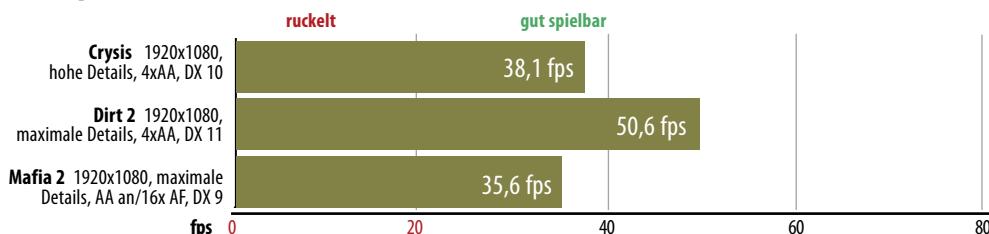
Schneller Gigabyte GeForce GTX 460 OC 1,0 GByte

Preis 180 Euro

Fazit

Bis 150 Euro bietet die GeForce GTX 460 mit 768 MByte Videospeicher das momentan beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Mit der Gainward GeForce GTX 460 768 MByte können Sie praktisch jedes aktuelle Spiel bis 1920x1200 flüssig spielen. Bei weniger anspruchsvollen Titeln wie etwa Modern Warfare 2 packt die DirectX-11-Grafikkarte sogar vierfache Kantenglättung. Wenn Sie 30 Euro mehr investieren können, greifen Sie zur GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte. Zum Beispiel unsere Alternative von Gigabyte arbeitet flüsterleise und hat sogar vom Hersteller höhere garantierte Taktfrequenzen. Die 1,0-GByte-Variante rechnet rund 15 Prozent schneller als unser Spar-Tipp mit 768 MByte – mit dem Sie absolut nichts falsch machen.

Spiele-Benchmarks



SOUNDKARTE

Produkt Onboard
ca. Preis 0 Euro
Infos 7.1-Chip auf dem Mainboard

Bewertung

- ➔ kostet nichts extra
- ➔ belegt keinen Steckplatz ➔ nur EAX 2.0

Alternative

Besser Soundblaster X-Fi Titanium
Preis 60 Euro

Fazit

Sparfüche spielen mit dem Onboard-Sound problemlos, eine vollwertige Soundkarte bietet aber überzeugenderen Surround-Sound.

ARBEITSSPEICHER

Produkt 4,0 GByte OCZ DDR3-1333
ca. Preis 70 Euro
Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1333

Bewertung

- ➔ DDR3-1333 ➔ zwei Riegel
- ➔ schnell

Fazit

Mehr als 4,0 GByte Speicher brauchen Sie derzeit nicht. Und weil noch zwei Steckplätze frei sind, ist Aufrüsten später ein Kinderspiel.

DVD-BRENNER

Produkt Sony Optiarc 7240S
ca. Preis 20 Euro
Infos DVD-Brenner, SATA

Bewertung

- ➔ DVD±R 24x brennen ➔ DVD±R DL 12x brennen ➔ keine Blu-ray-Unterstützung

Fazit

Für 20 Euro gibt's noch kein Blu-ray. Aber Spiele erscheinen bislang sowieso nur auf DVD. Das Laufwerk kann zudem flott brennen.

GEHÄUSE

Produkt Cooltek K3 Evolution
ca. Preis 35 Euro
Infos 120-mm-Lüfter, Frontanschlüsse

Bewertung

- ➔ 120-mm-Lüfter mit Steuerung
- ➔ auch überlange Grafikkarten

Fazit

Für den sehr günstigen Preis von 35 Euro überrascht das Cooltek K3 Evolution mit durchdachtem Aufbau und guter Ausstattung. So montieren Sie das Netzteil auf dämpfenden Gummiauflagen am Boden des Gehäuses, was sich erst bei deutlich teureren Modellen langsam als Standard etabliert, da das Netzteil so kalte Außenluft ansaugt. Außerdem ist ein per Knopf an der Gehäusefront regelbarer 120-Millimeter-Lüfter installiert, der je nach Drehzahl mehr oder weniger intensiv blau leuchtet (auch abschaltbar). Schnellverschlüsse für DVD-Brenner und Festplatte erleichtern den Einbau, Rändelschrauben bewahren Sie meist vor dem Griff zum Schraubenzieher. Ebenfalls ungewöhnlich für die Preisklasse: Selbst überlange Grafikkarten wie eine Radeon HD 5970 passen in das gut durchdachte K3 Evolution.

MAINBOARD

Produkt MSI 870-C45
ca. Preis 70 Euro
Infos Sockel AM3, Kerne freischalten

Bewertung

- ➔ alle nötigen Schnittstellen
- ➔ 7.1-Sound onboard

Alternative

USB-3.0-Board Asus M4A88TD-V Evo
Preis 110 Euro

Fazit

Das brandneue und 70 Euro günstige 870-C45 von MSI setzt auf AMDs 870-Chipsatz und bietet alles, was man für einen Spiele-PC mit nur einer Grafikkarte braucht. Neben dem obligatorischen PCI-Express-16x-Slot hat es zwei zusätzliche PCIe-1x-Steckplätze für Erweiterungskarten wie etwa die Soundblaster X-Fi Titanium (Preis: 60 Euro, siehe 1.000-Euro-PC). Sparfüche spielen mit dem 7.1-Onboard-Sound des 870-C45 aber ebenfalls störungsfrei. Dazu gibt's USB-2.0- und SATA2-Ports satt. Außerdem eine automatische Übertaktungsfunktion sowie die bereits angesprochene Möglichkeit, die deaktivierten Kerne von AMDs Triple-Core-CPU freizuschalten und sie somit zu echten Quad-Core-Modellen aufzubohren.

NETZTEIL

Produkt Sharkoon SHA550
ca. Preis 50 Euro
Infos 500 Watt

Bewertung

- ➔ 500 Watt
- ➔ 2 Grafikkarten-Stromanschlüsse

Fazit

Ein Spiele-PC mit einer Grafikkarte schluckt selbst unter Volllast nie mehr als 400 Watt. Das Sharkoon-Netzteil erfüllt diese Anforderungen zuverlässig und auf leisen Sohlen.

KÜHLER

Produkt AMD Boxed Kühler
ca. Preis 0 Euro (bei CPU mitgeliefert)
Infos einfache Montage, kühlt ausreichend

Bewertung

- ➔ ordentliche Kühlleistung
- ➔ unter Windows leise ➔ unter Last hörbar

Alternative

Leiser Scythe Mugen 2 Rev. B
Preis 35 Euro

Fazit

Der beim Prozessor mitgelieferte Standardkühler von AMD erledigt seine Aufgabe zufriedenstellend, dreht unter Last aber hörbar auf.

FESTPLATTE

Produkt WD Caviar Blue 640 GByte
ca. Preis 45 Euro
Infos 640 GByte Speicher, 7.200 U/Min

Bewertung

- ➔ 640 GByte Speicher ➔ schnell ➔ leise

Alternative

Größer Samsung Spinpoint F3 1.000 GByte
Preis 60 Euro

Fazit

Die 640-GByte-Festplatte bietet genug Platz für Windows, Ihre Lieblingsspiele und Daten.

1.000 EURO-PC

Für 1.000 Euro spielen Sie dank AMDs preiswertem, aber leistungsstarken Phenom II X6 1055T bereits mit sechs Rechenkernen. In Kombination mit der übertakteten Radeon HD 5850 laufen auch anspruchsvollste Titel mit sehr hohen Grafikdetails und Auflösungen flüssig. Von Florian Klein

Im 1.000-Euro-PC steckt dieses Jahr erstmals eine CPU mit sechs Kernen. Denn für günstige 170 Euro bekommen Sie beim Phenom II X6 1055T sechs vollwertige Rechenherzen, auch wenn davon selbst in brandaktuellen Titeln meist mindestens zwei brachliegen. In optimierten Multimedia-Programmen haben die zusätzlichen Kerne aber spürbare Vorteile. Passend zum modernen Sechskerner sorgt die übertaktete, aber trotzdem flüsterleise Radeon HD 5850 Black Edition von XFX für viel 3D-Leistung. In Kombination mit 4,0 Gigabyte RAM spielen Sie so auch die anspruchsvollsten DirectX-11-Titel in sehr hoher Qualität und HD-Auflösung. Eine schnelle SSD-Festplatte hatte im begrenzten Budget leider keinen Platz mehr, die 2,0 Terabyte große Seagate Barracuda wird Sie dafür aber nicht so schnell vor Platzprobleme stellen.

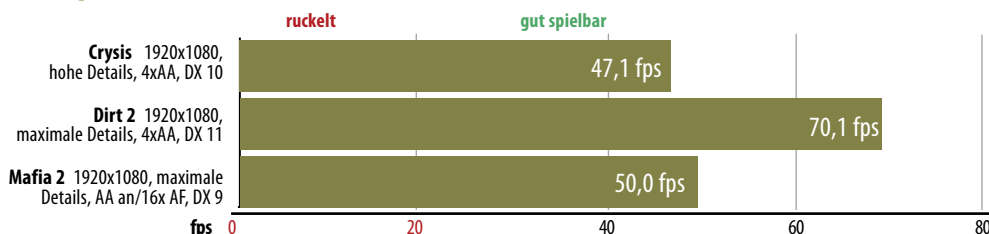
Untergebracht ist unser 1.000-Euro-PC im Klassiker Sonata 3 von Antec. Das formschöne und funktionale Gehäuse vereint für günstige 130 Euro nicht nur einen geregelten Gehäuselüfter, einen integrierten Staubfilter sowie eine schwingungsfreie Festplattenlagerung, sondern auch ein hochwertiges 500-Watt-Netzteil. **FK**

1.000-Euro-PC

Prozessor Sockel AM3 Phenom II X6 1055T	170 €
Prozessorkühler Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard PCI Express Asus M4A88TD-V Evo	110 €
Arbeitsspeicher OCZ 4,0 GByte DDR3-1600 Kit	80 €
Grafikkarte XFX Radeon HD 5850 Black Edition	220 €
Soundkarte Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte Seagate Barracuda 2,0 TByte	110 €
Blu-ray-DVD-Kombolaufwerk Samsung SH-B123L	70 €
Gehäuse Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	130 €
Netzteil im Gehäuse mitgeliefert	0 €

GESAMTPREIS 985 €

Spiele-Benchmarks



MAINBOARD

Produkt Asus M4A88TD-V Evo 880G

ca. Preis 110 Euro

Infos Sockel AM3, USB 3.0, SATA 3

Bewertung

moderne Schnittstellen Crossfire

Alternative

Günstiger MSI 870-C45

Preis 70 Euro

Fazit

Das M4A88TD-V Evo basiert auf dem aktuellen AMD-880G-Chipsatz und unterstützt alle Sockel-AM3-CPU's. Wenn Sie möchten, können Sie in den zwei PCI-Express-Steckplätzen für Grafikkarten auch zwei Radeon's im Crossfire-Modus unterbringen. Wir empfehlen Ihnen aber eine einzelne schnelle Grafikkarte, da die Grafikkartengespanne neben erhöhtem Stromverbrauch auch höhere Hitze- sowie Lärmentwicklung bedeuten. Die Schnittstellenausstattung des Asus-Mainboards ist brandaktuell: Neben USB 3.0 besitzt die Platine auch fünf interne sowie einen externen SATA3-Port (abwärtskompatibel zu SATA2). Die integrierte Radeon HD 4150 ist für Spieler uninteressant, kann bei Notfällen wie einer defekten Grafikkarte aber hilfreich sein.



GRAFIKKARTE

Produkt XFX Radeon HD 5850 Black Edition

ca. Preis 220 Euro

Infos 1,0 GByte RAM, übertaktet

Bewertung

schneller als Standardmodell
flüsterleise gut ausgestattet

Alternative

Schneller Powercolor Radeon HD 5870 PCS+
Preis 320 Euro

Fazit

XFX übertaktet die Radeon HD 5850 Black Edition ab Werk und bietet darauf volle Garantie. Gegenüber AMD's Referenzdesign arbeitet der Chip mit 765 statt 725 MHz und der 1,0 GByte große GDDR5-Speicher mit 4.500 statt 4.000 MHz. In unseren Benchmarks wirkt sich das mit in etwa zehn Prozent mehr Spieleleistung gegenüber einem Standardmodell aus. Umso erstaunlicher ist es, dass der Lüfter der XFX-Platine den sowieso schon angenehm leisen HD-5850-Referenzkühler nochmal spürbar unterbieten kann und absolut flüsterleise arbeitet – trotz Übertaktung! Außerdem liegt die Vollversion von Assassin's Creed bei. Für einen Preis von 220 Euro bekommt die XFX HD 5850 Black Edition daher verdient den Platz in unserem 1.000-Euro-PC.

NETZTEIL

Produkt Antec Earth Watts 500
ca. Preis 0 Euro (bei Gehäuse mitgeliefert)
Infos 500 Watt, 80-Plus-Zertifikat

Bewertung

- gute Leistung
- sehr leise
- 8-Pol-Stecker
- energieeffizient

Fazit

Sehr leises und in Kombination mit dem Gehäuse sehr günstiges Netzteil mit allen nötigen Anschlüssen und viel Leistung.

ARBEITSSPEICHER

Produkt 4,0 GByte OCZ DDR3-1600
ca. Preis 80 Euro
Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1600

Bewertung

- DDR3-1600
- zwei Riegel
- schnell

Fazit

Mit 4,0 GByte RAM spielen Sie die nächsten Jahre alle Titel problemlos. Später zudem problemlos aufrüstbar.

BLU-RAY-DVD-KOMBO

Produkt Samsung SH-B123L
ca. Preis 70 Euro
Infos DVD-Brenner, Blu-ray lesen, SATA

Bewertung

- DVD±R 16x brennen
- DVD±R DL 8x brennen
- Blu-ray 12x lesen

Fazit

Samsungs SH-B123L liest und brennt DVDs aller Formate und liest auch Blu-ray-Scheiben, brennen kann er diese aber nicht.

GEHÄUSE

Produkt Antec Sonata 3
ca. Preis 130 Euro
Infos integriertes Netzteil, geregelte Lüfter

Bewertung

- 120-mm-Lüfter mit drei Stufen
- Staubfilter
- entkoppelte Festplatten

Fazit

Für 130 Euro ist das Antec Sonata 3 ein echter Geheimtipp. So ist bereits ein 120-Millimeter-Lüfter in der Rückwand vorinstalliert, der sich per Schalter in drei Stufen regeln lässt. Für unseren 1.000-Euro-PC reicht die langsamste und flüsterleise Einstellung aus. Ein weiterer Frontlüfter lässt sich optional einbauen, nötig ist dieser für unseren PC aber nicht. Damit das Innere nicht verstaubt, verbirgt sich in der Gehäusefront zudem ein herausnehmbarer und abwaschbarer Staubfilter. Die Festplatten lagern auf Gummipinnen und sind so vom Gehäuse entkoppelt, um Vibrationen zu vermeiden und die Laufgeräusche zu minimieren. In Kombination mit dem integrierten 500-Watt-Netzteil überzeugt das Sonata 3 als schicke und durchdachte Basis für unsere 1.000-Euro-Empfehlung.

PROZESSOR

Produkt AMD Phenom II X6 1055T
ca. Preis 170 Euro
Infos sechs Rechenkerne, 2,8 GHz, Socket AM3

Bewertung

- sechs Rechenkerne
- Turbo

Alternative

Günstiger Phenom II X4 955 (4x 3,2 GHz)
Preis 125 Euro

Fazit

Zwar bringen sechs Rechenkerne in Spielen bislang praktisch keinen Vorteil gegenüber einer Quad-Core-CPU, zukunftsicherer ist sechs statt vier aber in jedem Fall. Und da AMDs Phenom II X6 1055T gerade ein Mal 170 Euro kostet, empfehlen wir Ihnen trotz des bislang meist brach liegenden Potenzials in aktuellen Titeln den Sechskerner, weil er einfach den besten Kompromiss aus Preis und Leistung bietet. Außerdem hat der Phenom II X6 1055T auch einen Turbo-Modus. Wenn ein älterer Titel etwa nur zwei Kerne nutzt, werden die arbeitslosen Kerne heruntergefahren und die belasteten Cores automatisch übertaktet – das schafft zusätzliche Leistungsreserven.

SOUNDKARTE

Produkt Creative X-Fi Titanium Bulk
ca. Preis 60 Euro
Infos PCI Express 1x, EAX 5.0

Bewertung

- EAX 5.0
- tolle Surround-Simulation
- PCI-Express-1x-Anschluss

Alternative

Günstiger Onboard-Sound 7.1
Preis 0 Euro

Fazit

Der bekannt gute Klang der X-Fi-Serie mit modernem PCI-Express-Anschluss. Als Bulk-Version ohne Zubehör besonders günstig.

KÜHLER

Produkt Scythe Mugen 2 Rev. B
ca. Preis 35 Euro
Infos Heatpipes, flüsterleise

Bewertung

- starke Kühlleistung
- flüsterleise
- alle Sockel
- sehr groß

Alternative

Günstiger mitgelieferter Boxed-Lüfter
Preis 0 Euro

Fazit

Mächtiger Kühler mit hoher Kühlleistung bei minimaler Geräuschentwicklung. Muss aufgrund der Größe und des Gewichts mit dem Mainboard verschraubt werden.

FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 2,0 TByte
ca. Preis 110 Euro
Infos 2,0 TByte Speicher, 5.900 U/Min, 32 MByte Cache

Bewertung

- 2,0 Terabyte Speicherkapazität
- 32 MByte Cache
- leise

Fazit

Leise und mit 2,0 Terabyte sehr große SATA2-Festplatte zum günstigen Preis. SATA3-Modelle sind derzeit noch sehr teuer.

1.500 EURO-PC

Unser Spiele-PC für 1.500 Euro gehört bereits zur absoluten Luxusklasse. Mit dabei: AMDs High-End-CPU Phenom II X6 1090T, eine übertaktete Radeon HD 5870 und sogar eine rasend schnelle SSD-Festplatte.

Von Florian Klein

Der Phenom II X6 1090T ist AMDs Topmodell für Desktop-PCs und kostet trotzdem nur 230 Euro. Ziemlich wenig für eine High-End-CPU, allerdings kommt das Ihnen als Käufer zugute. Denn mit den günstigen Preisen versucht AMD, dem Konkurrenten Intel die Käufer abspenstig zu machen und bietet deshalb ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Entsprechend besitzt der Phenom II X6 1090T sechs Rechenkerne samt Turbofunktion, falls nicht alle genutzt werden. Passend dazu bekommen Sie mit der Powercolor Radeon HD 5870 PCS+ eine der schnellsten Grafikkarten überhaupt, die auch in der HD-Auflösung von 1920x1080 noch genügend Luft für Bildverbesserungen wie Kantenglättung bietet.

Das Coolermaster HAF-X-Gehäuse kühlt alle Komponenten dank drei bereits vorinstallierter Lüfter problemlos. Für die Kombination aus schneller SSD-Festplatte sowie der herkömmlichen 2,0-Terabyte-Festplatte bietet es eine komplett schraubenlose Montage. Vervollständigt wird das 1.500-Euro-Paket von der Soundblaster X-Fi Titanium, die auch auf Stereo-Headsets eine tolle Surround-Simulation zu Stande bringt. **FK**

1.500-Euro-PC

Prozessor	
Phenom II X6 1090T Black Edition	230 €
Prozessorkühler	
Alpenföhn Matterhorn	50 €
Mainboard PCI Express	
MSI 890FXA-GD70 USB3 / SATA3 / CF	180 €
Arbeitsspeicher	
GSkill 4,0 GByte DDR3-1600	80 €
Grafikkarte	
Powercolor 5870 PCS+	320 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte	
Intel X25-V + Seagate Barracuda 2,0 TB 7.2	200 €
Blu-ray/DVD-Kombolaufwerk	
LG BH10LS BR-Brenner	90 €
Gehäuse	
Coolermaster HAF-X	170 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €

GESAMTPREIS 1.520 €

MAINBOARD

Produkt MSI 890FXA-GD70
ca. Preis 180 Euro
Infos Sockel AM3, USB 3.0, SATA 3

Bewertung

4x PCI Express 16x Crossfire
 moderne Schnittstellen

Alternative

Günstiger Asus M4A88TD-V Evo

Preis 110 Euro

Fazit

Passend zum Luxusanspruch kommt auch MSIs 890FXA-GD70 daher. Das Mainboard basiert auf AMDs 890FX-Chipsatz und bietet satte vier PCIe-16x-Slots. Davon können zwei mit je 16 Leitungen arbeiten, sodass bei Crossfire-Systemen mit zwei Grafikkarten jeweils die volle Bandbreite zur Verfügung steht. Selbst Crossfire-X-Systeme mit vier Grafikkarten sind möglich, allerdings wird dann jede nur mit acht Leitungen angebunden. Die restliche Ausstattung des 890FXA-GD70 liegt mit SATA3, USB 3.0 und 2x GBit-LAN ebenfalls auf der Höhe der Zeit. Alles in allem also ein umfangreich ausgestattetes Sockel-AM3-Mainboard, das nicht nur Crossfire-Enthusiasten eine stabile und luxuriös ausgestattete Basis bietet.

GRAFIKKARTE

Produkt Powercolor Radeon HD 5870 PCS+
ca. Preis 320 Euro
Infos 1,0 GByte RAM, leicht übertaktet

Bewertung

schneller als Standardmodell
 leise gut ausgestattet

Alternative

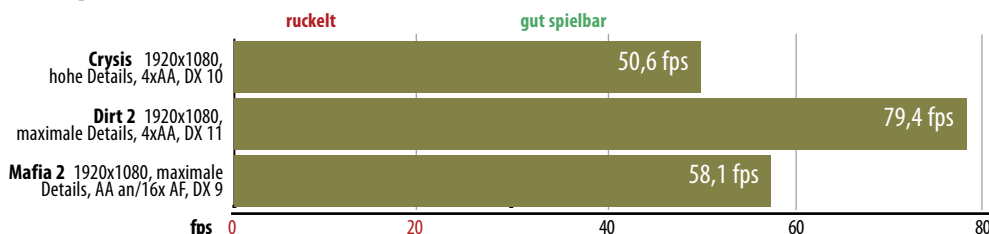
Günstiger XFX HD 5850 Black Edition

Preis 220 Euro

Fazit

Die Radeon HD 5870 PCS+ übertaktet Powercolor mit 875 / 4.900 MHz statt 850 / 4.800 MHz für Chip und Speicher nur sanft. Viel Mehrleistung gegenüber einer Standard-HD-5870 bringt das zwar nicht, allerdings kostet die Powercolor-Platine nur 320 Euro und damit immer noch weniger als die meisten nicht übertakteten Modelle. Auch das Kühlsystem überzeugt: Im Windows-Betrieb bleibt es leise, und auch unter Volllast in Spielen rauscht es nur leicht hörbar. Außerdem legt Powercolor noch die Vollversion des sehr guten Colin McRae: Dirt 2 bei, mit dem Sie gleich die DirectX-11-Fähigkeiten der HD 5870 PCS+ ausprobieren können.

Spiele-Benchmarks



NETZTEIL

Produkt Corsair HX 850

ca. Preis 140 Euro

Infos 850 Watt, Kabelmanagement

Bewertung

- sehr viel Leistung ➤ sehr leise
- modulares Kabelsystem

Fazit

Sehr leistungsstarkes, aber trotzdem leises Netzteil mit je nach Bedarf ansteckbaren Kabeln. Auch für Crossfire-Systeme geeignet.

ARBEITSSPEICHER

Produkt 4,0 GByte OCZ DDR3-1600

ca. Preis 80 Euro

Infos 2x 2,0 GByte DDR3-1600

Bewertung

- DDR3-1600 ➤ zwei Riegel ➤ schnell

Fazit

Mit 4,0 GByte RAM spielen Sie noch die nächsten Jahre alle Titel problemlos. Dank zwei freier Slots später problemlos aufrüstbar.

BLU-RAY-DVD-KOMBO

Produkt LG BH10LS

ca. Preis 90 Euro

Infos DVDs und Blu-rays brennen, SATA

Bewertung

- BD-R 10x schreiben ➤ BD-R DL 8x schreiben
- DVD \pm R 16x ➤ DVD \pm R DL 8x

Fazit

LGs BH10LS brennt alle gängigen Scheiben. Von CDs über DVDs bis zu Blu-ray-Rohlingen. Lesen kann er die Formate selbstverständlich auch.

GEHÄUSE

Produkt Coolermaster HAF-X

ca. Preis 170 Euro

Infos USB 3.0-Frontanschlüsse, viele Lüfter

Bewertung

- toll belüftet ➤ viel Platz auch für SSDs
- USB 3.0 ➤ entkoppelte Festplatten

Fazit

Mit dem HAF-X verkauft Coolermaster ein geräumiges und innovatives Gehäuse mit vielen Extras. So sind bereits ein 230-Millimeter-Lüfter sowie zwei 200-mm- und ein 120-mm-Modell vorinstalliert. Zwei Laufwerkseinschübe lassen sich als SATA-Docks zum schnellen Austausch von Festplatten nutzen, zudem liegen Einbaurahmen für 1,8- oder 2,5-Zoll-Festplatten wie die von uns vorgeschlagene Intel-SSD X25-V G2 bei. Dank vieler Aussparungen in der Mainboard-Bodenplatte verbergen Sie die Kabel dezent hinter der Rückwand, die Montage des gesamten PCs gelingt ohne Werkzeug. Außerdem hat das Coolermaster HAF-X als eines der (noch) ganz wenigen Gehäuse bereits zwei USB-3.0-Frontanschlüsse.

PROZESSOR

Produkt AMD Phenom II X6 1090T

ca. Preis 230 Euro

Infos sechs Rechenkerne, 3,2 GHz, Sockel AM3

Bewertung

- sechs Rechenkerne ➤ Turbo
- freier Multiplikator

Alternative

Günstiger Phenom II X6 1055T (4x 2,8 GHz)

Preis 170 Euro

Fazit

Wie in allen drei PC-Vorschlägen steckt auch im teuersten Modell dieses Jahr eine AMD-CPU. Denn deren Preis-Leistungs-Verhältnis ist momentan einfach unschlagbar. 230 Euro kostet das aktuelle Topmodell, der Phenom II X6 1090T mit 3,2 GHz, sechs Rechenkernen, Turbo-Modus und freiem Multiplikator zum einfacheren Übertakten. Auf Intel-Seite gibt es dafür nur eine Quad-Core-CPU mit 2,8 GHz, wenn auch ebenfalls mit Turbo und virtueller Kernverdoppelung dank Hyperthreading. Da auch die AM3-Mainboards günstiger sind als gleich ausgestattete Intel-Pendants, fiel unsere Entscheidung dieses Jahr durchweg auf AMD.

SOUNDKARTE

Produkt Creative X-Fi Titanium

ca. Preis 60 Euro

Infos PCI Express 1x, EAX 5.0

Bewertung

- EAX 5.0 ➤ tolle Surround-Simulation
- PCI-Express-1x-Anschluss

Alternative

Günstiger Onboard-Sound 7.1

Preis 0 Euro

Fazit

Der bekannt gute Klang der X-Fi-Serie mit modernem PCI-Express-Anschluss. Als Bulk-Version ohne Zubehör besonders günstig.

KÜHLER

Produkt Alpenföhn Matterhorn

ca. Preis 50 Euro

Infos Heatpipes, sehr leise

Bewertung

- sehr hohe Kühlleistung ➤ flüsterleise
- passt auf alle Sockel

Alternative

Günstiger Scythe Mugen 2 Rev. B

Preis 35 Euro

Fazit

Sehr leistungsstarker Kühler, der den Phenom II X6 1090T spielend kühlt, ohne durch nervige Lüftergeräusche aufzufallen.

FESTPLATTE

Produkt Seagate Barracuda 2,0 TByte

ca. Preis 110 Euro

Infos 2,0 TByte Speicher, 5.900 U/Min, 32 MByte Cache

Bewertung

- 2,0 Terabyte Speicherkapazität
- 32 MByte Cache ➤ leise

Fazit

Leise und mit 2,0 Terabyte sehr große SATA2-Festplatte zum günstigen Preis. SATA3 bringt fast ausschließlich bei SSDs einen Vorteil.

SSD-FESTPLATTE

Produkt Intel X25-V G2

ca. Preis 90 Euro

Infos 40 GByte Speicher, 2,5 Zoll

Bewertung

- beschleunigt Windows erheblich
- 3,5-Zoll-Einbaurahmen dabei
- nur 40 GByte Speicherplatz

Fazit

Die kleine Intel-SSD beschleunigt Windows erheblich. Wer mehr Platz will, muss für 64 GByte mindestens 130 Euro ausgeben.

Die Geforce GTX 460 wird günstiger: Selbst die schnellere Variante mit 1,0 GByte Videospeicher kostet nur noch 200 Euro, das 768-MByte-Modell rund 160 Euro. Und die Selbstbau-PCs haben wir analog zum Schwerpunkt aktualisiert.

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	NEU
Athlon II X3 445 Boxed	70 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	70 €
Arbeitsspeicher	
OCZ 4,0 GByte Kit DDR3-1333	70 €
Grafikkarte	UPDATE
Gainward GF GTX 460 / 768 MByte	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
WD Caviar Blue 640 GByte	45 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution	35 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	510 €
Günstigere Grafikkarte	-30 €
Club 3D Radeon HD 5770	120 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €

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	170 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	
Asus M4A88TD-V Evo	110 €
Arbeitsspeicher	NEU
OCZ 4,0 GByte Kit DDR3-1600	80 €
Grafikkarte	NEU
FXFX HD 5850 Black Edition / 1,0 GByte	220 €
Soundkarte	NEU
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte	NEU
Seagate Barracuda 2,0 TByte 7.2	110 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	NEU
Samsung SH-B123L	70 €
Gehäuse	
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	130 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	985 €
Günstigere Grafikkarte	-30 €
Gigabyte N460OC 1,0 GByte	190 €
Keine Extra-Soundkarte	-60 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

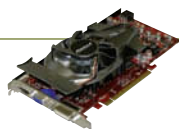
Preise	
Prozessor Sockel AM3	NEU
Phenom II X6 1090T Boxed	230 €
Prozessorkühler	NEU
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel AM3	NEU
MSI 890FXA-GD70	180 €
Arbeitsspeicher	NEU
GSkill 4,0 GByte Kit DDR3-1600	80 €
Grafikkarte	NEU
Powercolor HD 5870 PCS+ / 1,0 GByte	320 €
Soundkarte	NEU
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	NEU
Seagate 2,0 TByte / Intel X25-V 40 GB	200 €
Blu-ray-Brenner	NEU
LG BH10LS	90 €
Gehäuse	NEU
CoolerMaster HAF-X	170 €
Netzteil	NEU
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.520 €
Schnellere Grafikkarte	+180 €
Zotac Geforce GTX 480 AMP!	500 €
Günstigeres Laufwerk	-30 €
Samsung SH-B123L	70 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

BIS 100 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus EAH4770 Formula **PREISTIPP**
 ►77 ►90 € ►09/09 ►Quicklink: 7086
 schnell, leise, sparsam, DX 10.1 / Radeon HD 4770 / 512 MByte

2 Asus EAH5670 **UPDATE**
 ►74 ►90 € ►04/10 ►Quicklink: 7087
 flott, Displayport, HDMI, leise, DX 11 / Radeon HD 5670 / 1,0 GByte

3 Xpertvision 9600 GT Sonic
 ►69 ►90 € ►05/09 ►Quicklink: 7088
 flott, Displayport, HDMI, leise, DX 10.0 / Geforce 9600 GT / 1,0 GByte

4 Palit Geforce GT 240
 ►65 ►70 € ►03/10 ►Quicklink: 7089
 sehr leise, HDMI-Ausgang, DirectX 10.1 / Geforce GT240 / 1,0 GByte

5 Sparkle SF-PX98GT512D3
 ►65 ►90 € ►10/08 ►Quicklink: 7090
 schnellste Karte im Segment, leise, DX 10.0 / GF 9800 GT / 512 MByte

BIS 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI NGTX460 Cyclone 768DS OC **PREISTIPP**
 ►88 ►160 € ►09/10 ►Quicklink: 7091
 sehr schnell, leise, sparsam, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 768 MB

2 Zotac GTX 460 768 MByte **UPDATE**
 ►88 ►165 € ►10/10 ►Quicklink: 7092
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 768 MB

3 Colorful GTX 460 768 MByte
 ►88 ►185 € ►09/10 ► -
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 768 MB

4 XFX Radeon HD 5830
 ►88 ►190 € ►06/10 ►Quicklink: 7093
 schnell, Assassin's Creed, DirectX 11 / Radeon HD 5830 / 1,0 GByte

5 MSI Radeon HD 5770 Hawk
 ►87 ►160 € ►05/10 ►Quicklink: 7094
 sehr schnell, stets leise, sparsam, DirectX 11 / Radeon HD 5770 / 1,0 GB

BIS 300 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 XFX Radeon HD 5850 Black **NEU**
 ►92 ►250 € ►09/10 ►Quicklink: 7059
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

2 Club 3D Radeon HD 5850 OC Edition **NEU**
 ►91 ►270 € ►09/10 ►Quicklink: 7060
 sehr schnell, übertaktet, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 Zotac Geforce GTX 460 1,0 GByte **PREISTIPP**
 ►90 ►200 € ►09/10 ►Quicklink: 7061
 sehr schnell, relativ laut, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GB

4 Zotac GF GTX 460 1,0 GByte AMP! **UPDATE**
 ►90 ►230 € ►online ►Quicklink: 7045
 sehr schnell, übertaktet, relativ laut, DX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GB

5 Powercolor HD 5850 PCS+
 ►90 ►250 € ►online ►Quicklink: 7046
 extrem schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

AB 300 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Rad. HD 5870 Vapor-X **UPDATE**
 ►94 ►350 € ►04/10 ►Quicklink: 7062
 extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2 XFX Radeon HD 5870 **PREISTIPP**
 ►92 ►320 € ►12/09 ►Quicklink: 7063
 extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

3 Sapphire Radeon HD 5970 Toxic
 ►92 ►1.100 € ►online ►Quicklink: 6906
 extrem schnell, übertaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5970 / 2x 2,0 GByte

4 Powercolor HD 5870 PCS+ **UPDATE**
 ►91 ►320 € ►06/10 ►Quicklink: 7064
 extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

5 Zotac Geforce GTX 480 AMP!
 ►91 ►500 € ►online ►Quicklink: 6986
 relativ leise, übertaktet, DirectX 11 / Geforce GTX 480 / 1,5 GB

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Viewsonic VX2260WM UPDATE

► 84 ► 180 € ► 04/09 ► Quicklink: 7066

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 Samsung Syncmaster BX2240 NEU

► 84 ► 200 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

3 Samsung Syncmaster B2230W PREISTIPP

► 81 ► 150 € ► 07/10 ► Quicklink: 7068

voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

4 LG W2253TQ

► 81 ► 170 € ► 10/09 ► Quicklink: 7069

voll spieletauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080

5 NEC Multisync E222W NEU

► 77 ► 200 € ► 09/10 ► Quicklink: 7070

voll spieletauglich, gute Bildqualität, HDMI, HDCP, 1680x1050

TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster T240

► 87 ► 280 € ► 06/09 ► Quicklink: 7081

voll spieletauglich, gute Interpolation, 1920x1200

2 Asus VK246H PREISTIPP

► 85 ► 220 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082

voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Samsung Syncmaster 2494HM

► 84 ► 240 € ► 04/10 ► Quicklink: 7083

voll spieletauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 Iiyama B2409HDS UPDATE

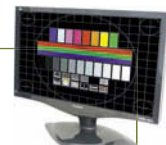
► 81 ► 210 € ► 06/09 ► Quicklink: 7084

voll spieletauglich, vielseitig verstellbar, 1920x1080

5 LG W2486L

► 80 ► 280 € ► 04/10 ► Quicklink: 7085

voll spieletauglich, viele Schnittstellen, 1920x1080



Eingabegeräte

MÄUSE BIS 40 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500

► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076

extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten

2 Sharkoon Fireglider PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 07/09 ► Quicklink: 7080

viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Steelseries Ikari Optical

► 82 ► 40 € ► 04/08 ► Quicklink: 7077

präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

4 Razer Salmosa

► 80 ► 35 € ► 10/08 ► Quicklink: 7078

sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

5 Microsoft Sidewinder X5

► 78 ► 35 € ► Online 10/08 ► Quicklink: 7079

präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände



MÄUSE AB 40 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G700

► 96 ► 85 € ► 11/10 ► Quicklink: 7074

extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos

2 Steelseries Xai PREISTIPP

► 95 ► 60 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073

extreme Präzision, guter Treiber, für Links- und Rechtshänder

3 Logitech G9x

► 95 ► 65 € ► 03/09 ► Quicklink: 7074

perfekte Präzision, super Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Razer Mamba

► 95 ► 100 € ► 06/09 ► Quicklink: XXX

extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

5 Roccat Kone+ NEU

► 95 ► 80 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072

maximale Präzision, flexibler Treiber, nur für Rechtshänder



Mainboards

SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7/8xx

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe PREISTIPP

► 92 ► 110 € ► 12/09 ► Quicklink: 7095

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

2 MSI P55-GD80

► 92 ► 160 € ► 12/09 ► Quicklink: 7096

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55

3 Gigabyte P55-UD6

► 90 ► 220 € ► 12/09 ► Quicklink: 7097

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

4 Asus P7P55D UPDATE

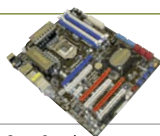
► 88 ► 110 € ► 12/09 ► Quicklink: 7098

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

5 Elitegroup P55H-A

► 85 ► 100 € ► 12/09 ► Quicklink: 7099

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70

► 93 ► 140 € ► 09/09 ► Quicklink: 7109

vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

2 Asus M4A78T-E UPDATE

► 90 ► 90 € ► 09/09 ► Quicklink: 7110

Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX

3 Gigabyte MA790XT-UD4P

► 89 ► 110 € ► 09/09 ► Quicklink: 7111

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X

4 Gigabyte 890GPA-UD3H

► 87 ► 110 € ► 06/10 ► Quicklink: 7112

unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX

5 MSI 770-C45 PREISTIPP

► 83 ► 60 € ► 09/09 ► Quicklink: 7113

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770

TASTATUREN
BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4 PREISTIPP

► 83 ► 40 € ► 04/10 ► Quicklink: 7114

präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Microsoft Sidewinder X6

► 82 ► 50 € ► 12/08 ► Quicklink: 7115

präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

3 Roccat Arvo

► 80 ► 50 € ► 03/10 ► Quicklink: 7116

kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Logitech G11

► 79 ► 50 € ► 11/09 ► Quicklink: 7117

viele Extras wie Minidisplay, 41 Makro Tasten und interner Speicher

5 Microsoft Reclusa

► 76 ► 40 € ► 08/07 ► Quicklink: 7118

Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl

TASTATUREN
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G510 NEU

► 87 ► 90 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119

Display, Soundchip, Makro Tasten, abnehmbare Handballenaufklapp

2 Logitech G19

► 87 ► 120 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makro Tasten und USB-Hub

3 Logitech G110 PREISTIPP

► 85 ► 60 € ► 02/10 ► Quicklink: 7121

tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

4 Roccat Valo

► 84 ► 80 € ► 11/09 ► Quicklink: 7122

viele Extras wie Minidisplay, 41 Makro Tasten und interner Speicher

5 Logitech G15 Refresh

► 80 ► 70 € ► 12/08 ► Quicklink: 7123

gute Verarbeitung, Display, Makros, guter Anschlag



Sound

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 7100

perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 93 ► 300 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101

tolter Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300

► 92 ► 280 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

4 Logitech Z-5500

► 86 ► 260 € ► 05/10 ► Quicklink: 7103

tolter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Teufel Concept E 200 PREISTIPP

► 84 ► 230 € ► 07/10 ► Quicklink: 7104

tolter Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung



HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Razer Megalodon

► 90 ► 140 € ► 10/09 ► Quicklink: 7105

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

2 Logitech G35

► 89 ► 100 € ► 06/09 ► Quicklink: 7106

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

3 Sennheiser PC 330

► 89 ► 100 € ► 08/10 ► Quicklink: 7107

präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

4 Steelseries Siberia v2 PREISTIPP

► 88 ► 70 € ► online ► Quicklink: 6840

komfortabel, guter Spiele-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinke

5 Creative WoW Wireless Headset

► 88 ► 130 € ► 05/10 ► Quicklink: 7108

drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 83 ► 70 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

KAUFTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: 7125

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 78 ► 40 € ► 04/07 ► Quicklink: 7126

präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, kabellos

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 77 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127

präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, Kabel



SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium Bulk NEU

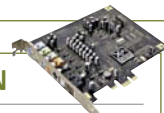
► 84 ► 60 € ► — ► —

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss

KAUFTIPP Creative Xtreme Gamer

► 84 ► 80 € ► 02/07 ► Quicklink: 7130

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Logitech Driving Force GT

► 89 ► 260 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128

extrem präzise, knackiges Force Feedback

KAUFTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 100 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129

präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut



(Vor)Letzte Meldungen, Teil 4

Das Schöne an der Spielebranche ist, dass sie laufend spannende Neuigkeiten hervorbringt. Blöd nur, dass viele davon glatt gelogen sind.

News-Ticker

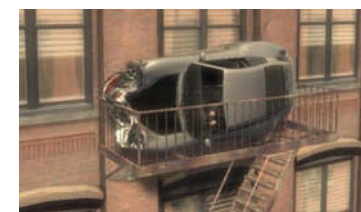
+++ **Los Angeles:** Nach den Massenentlassungen der vergangenen Jahre stellt Electronic Arts endlich wieder ein. Und zwar den Betrieb der Online-Gangsterhatz All Points Bulletin +++ **Wien:** Laut Publisher Jowood ist Arcania: Gothic 4 bugfrei, die Erde eine Scheibe und der Papst ein von außerirdischen Stabheuschrecken ferngesteuerter Roboter. Das mit dem Papst klingt plausibel +++ **Seoul:** Weil es längst konkrete Infos dazu gibt, hat der koreanische Hersteller HanbitSoft das Free-to-Play-Rollenspiel Mythos umbenannt. Jetzt heißt es Tatsache +++ **Seattle:** Valve wollte ursprünglich die Portal-Kanone aus Portal 2 streichen und sich innovative Neuerungen ausdenken. Blizzard liegt immer noch lachend am Boden +++ **Paris:** Ubisoft hat die PC-Version von Assassin's Creed: Brotherhood auf Anfang 2011 verschoben. Es dauert doch länger als erwartet, bereits fertige Quests aus dem Spiel zu entfernen, um sie später als DLC zu verkaufen +++ **Edmonton:** Gerüchten zufolge arbeitet Bioware an einem Spiel im Militär-Szenario. Mögliche Titel: Schuss Effect, Pentagon Age, Jet Empire, Baldur's Grenade, Nights of the Old Atomic (Bomb) +++ **Quincy:** Angeblich ist Bioshock Infinite doch nicht unendlich und wird deshalb bald in Bioshock Limited umbenannt +++ **Garland:** Da Gearbox nun Duke Nukem Forever fertigstellt, hat dessen Ex-Entwickler 3D Realms im Gegenzug das Gearbox-Projekt Aliens: Colonial Marines übernommen. Der Firmenboss Scott Miller begründet: »An irgendwas müssen wir ja in den nächsten 12 Jahren nicht arbeiten.« +++ **Tomsk:** Der russische Entwickler Unigine hat dementiert, dass der Echtzeit-Titel Oil Rush im Golf von Mexiko spielt +++ **Stockholm:** Das Battlefield-Studio Dice hat einen Großteil der Strecken für Need for Speed: Hot Pursuit entworfen. Deshalb erobern Sie mit Ihrem Auto nun Flaggenpunkte +++ **Redwood City:** Die Charaktere in Die Sims: Mittelalter sind zwischen 30 und 50 Jahre alt +++ **Encino:** Die ehemaligen Modern-Warfare-Macher Jason West und Vince Zampella suchen noch nach einer Grafik-Engine für ihr nächstes Projekt. Tipp: Einfach mal 3D Realms fragen, die haben bei Duke Nukem Forever schon alle Engines durchprobiert +++ **Montreal:** Das nächste Deus Ex erscheint auch in einer Atheisten-Version namens Deus Nix +++ **Irvine:** Als Termin für Diablo 3 wiederholt Blizzard stoisch »Wenn es fertig ist.« Mensch, wenn's danach ginge, käme heutzutage überhaupt kein Spiel mehr in den Handel! +++ **Los Angeles:** Das bislang unbekannte Studio SEE Virtual Worlds plant ein Michael-Jackson-MMO. Das wendet sich vorrangig an Kinder +++ **Madrid:** Das Adventure The Next Big Thing heißt nur so +++ **Boston:** Mit dem Programm Camera Mouse lässt sich Windows über Kopfbewegungen steuern. Dann passiert endlich etwas, wenn man kopfschüttelnd vor Vista sitzt +++ **Los Angeles:** Nach dem Erfolg von Mafia 2 verlegt nun auch Electronic Arts einige namhafte Serien ins Milieu der organisierten Familienkriminalität. Bislang angekündigt: Left 4 Don, Die Schlimms, Need for Blut. Drum kümmern wird sich das neue Sub-Label EA Mords +++ **Paris:** Ubisoft zieht nach mit Pate of Persia, Schläger Cell, Silent Räuber und Family Cry +++ **Agoura Hills:** Ein Mitarbeiter des Publishers THQ sagte in einem Interview: »Wer gebrauchte Spiele kauft, betrügt uns.« Dem Vernehmen nach fährt der Mann ausschließlich Neuwagen, am liebsten über die Kunden von Secondhand-Läden +++ **Redwood City:** Das nächste Tomb Raider soll in einer offenen Welt spielen. Die Tempeltüren sind diesmal also nicht verschlossen +++ **Los Angeles:** Electronic Arts hat zugegeben, bei der Need-for-Speed-Serie schwere Fehler gemacht zu haben. Weiter mit echten Neuigkeiten +++ **Irvine:** Der Blizzard-Vizepräsident Michael Ryder orakelt, seine Firma werde in Zukunft vielleicht auch Konsolenspiele entwickeln. Logisch, das hat ja schon bei Starcraft: Ghost prima geklappt +++ **Encino:** Auf den Mehrspieler-Servern von Modern Warfare 2 wird das Cheaten nun zur Pflicht. Ein Mitarbeiter von Infinity Ward erläutert: »Wenn jeder mit Aimbots ballert, herrscht automatisch Chancengleichheit.« +++ **Warschau:** CD Projekt arbeitet an einer Putz-Simulation namens The Wischer +++ **Los Angeles:** Der EA-Chef John Riccitiello hat über Medal of Honor gesagt: »Wir werden Call of Duty in diesem Jahr nicht schlagen können, doch wir werden nah dran kommen.« So deutlich hat EA noch nie zugegeben, dass andere besser sind +++ **München:** Laut dem Publisher Deep Silver ist Nail'd keine Bibel-Simulation. +++ **New York:** Ein Sprecher von Take Two hat erklärt, der Gebrauchtspiele-Markt sei für den Publisher »sehr interessant«. Kurz darauf wurde der Mann nach dem Einkauf in einem Secondhand-Laden von einem Neuwagen überfahren +++



San Diego: Das Cowboy-GTA Red Dead Redemption belegt, dass es schon im Wilden Westen Fahrstühle gab.



Kiew: Womit endlich auch enträtselt wäre, wo in Stalker die kleinen Mutantenhunde herkommen.



New York: Nie wieder Parkplatzprobleme in überfüllten Häuser-schluchten? GTA 4 zeigt, wie's geht.

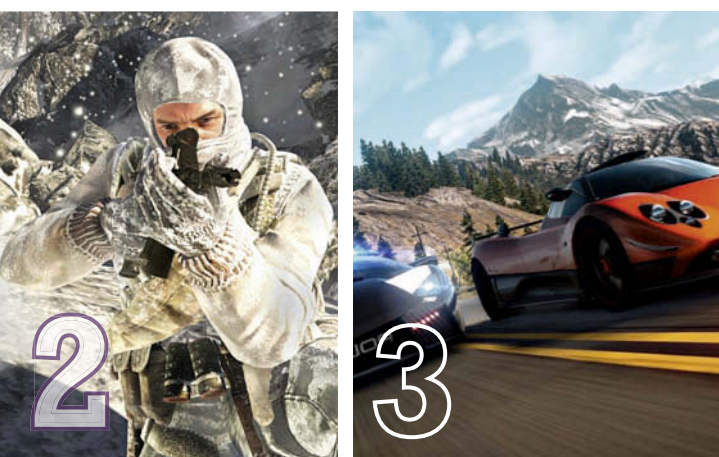


Orlando: Ein wenig Stretching, schon hat Tiger Woods leichtes Spiel mit Bällen in Bäumen. Oder gibt er mal wieder nur an? Alter Poser.

GameStar-Fotoroman Folge 135: Drastische Schutzmaßnahmen



GameStar 01/2011 erscheint am 24.11.2010



1 Diablo 3 • World of Warcraft: Cataclysm

Preview Wir bringen von der Blizzcon die neuesten Infos über Teufelsjäger und das runderneuerte Azeroth mit.

2 Call of Duty: Black Ops **Test** Ein einziger Held statt mehrere, eine angeblich tolle Story und dedizierte Server. Wird Black Ops besser als Modern Warfare 2?

3 Need for Speed: Hot Pursuit **Test** Nach dem simulationslastigen Shift soll es wieder Straßenrennen und heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei geben.

4 Die beste Hardware fürs Geld **Hardware** Weihnachtswunschzettel leicht gemacht: Bei uns finden Sie die beste Spiele-Hardware für jeden Geldbeutel.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer
Verlagsleitung York von Heimburg
André Horn
Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand
Mitglieder der Geschäftsleitung York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine),
André Horn (Entertainment)

Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Stellv. Chefredakteur Christian Schmidt
Leitender Redakteur Daniel Visarius

Redaktion Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky,
Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins,
Daniel Abel (Praktikant), Nico Stockheim (Praktikant)

Director of Online and New Business Gunnar Lott

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael
Obermeier, Christian Schneider, Hanno Neuhaus (Praktikant)

Medien-Produktion David Bhulapata (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 Scheikl
Special Projects Dirk Steiger (ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl,
Maxi Gräff, Yassin Chakhchoukh

Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Eva Zechmeister, Martin Deppe,
André Linken,
Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Daphne Cisneros, Roland
Austinat,
Jochen Gebauer, Benjamin Blum, Karsten Scholz, Michael Orth

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 Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

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 (IVW Q III/2010): 115.805 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 09/2010) 48.375.754 Page Impressions
8.277.320 Visits

AWA 2009



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der
Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion
Anzeigenleiter (verantwortlich) Ralf Sattelberger (-730)
Senior Sales Manager Annika Gradelewski (-625)
Junior Account Manager Susanne Fütterer (-670)
Trainee Patrick Yayah (-609)
Sales Service Manager Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Digitale Anzeigenannahme Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 13 vom 1.10.2009.
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand München
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Produktion, Rechtliches Jutta Eckbrecht
Produktionsleitung Oßwald GmbH & Co, Megapac
Druck und Beilagen IDG Entertainment Media GmbH

© Copyright Sabine Hell, Sigrun Rüb
Layout-Entwurf Uwe C. Beyer
Design Wertungskasten H2DESIGN.de
Titel Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Fotos

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 die elektronische Speicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form
vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

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.