

- + Vollversion:** Spielen Sie den weltberühmten belgischen Privatdetektiv Hercule Poirot in einer Geschichte der legendären Krimi-Autorin Agatha Christie!
- + Sie sind der Meisterdetektiv:** Strengen Sie Ihre kleinen grauen Zellen an, um hinter das mörderische Geheimnis dieses stillvollen Adventures zu kommen.
- + Originalgetreue Schauplätze:** Die aus Buch und Film bekannten Schauplätze wurden detailverliebt umgesetzt. Erleben Sie die einmalige Atmosphäre einer Ferieninsel in den Vierzigerjahren.



VOLLVERSION

Agatha Christie: Das Böse unter der Sonne

- + Topspiel-Video:** Die legendäre Rennspielserie geht in die nächste Runde. In unserem fünfteiligen Video-Special zeigen wir, warum der neueste Spross wieder an alte Glanzzeiten anknüpfen kann.
- + Schneller als die Polizei erlaubt:** Endlich dürfen Sie in einem Need for Speed wieder die Polizei abhängen. Wir zeigen Ihnen, wie Sie das machen und welche Strecken und Rennmodi Sie noch erwarten.
- + Technik-Check:** Läuft der Rennspiel-Hit auch auf Ihrem Rechner zuhause? Wir verraten es Ihnen.



TOPSPIEL-VIDEO

Need for Speed: Hot Pursuit

GameStar XL DVD

- + Top-Vollversion:** Das beliebteste deutsche Rollenspielsystem »Das schwarze Auge« feiert seine triumphale Rückkehr auf den PC. Erleben Sie ein episches Abenteuer rund um den Berg Drakensang!
- + Hochauflösende Texturen:** Unsere Gold-Version von Drakensang ist mit hochauflösenden Texturen ausgestattet. Damit erleben Sie die fantastische Welt von Aventurien mit mehr Details und Bildschärfe.
- + Profi-Guide der Entwickler:** Von den Entwicklern des Spiels liegt exklusiv für Sie der komplette Guide als praktisches PDF bei.



TOP-VOLLVERSION

Das schwarze Auge: Drakensang

- + Komplettes Spiel:** Erleben Sie in der neuesten Version des kostenfrei spielbaren Online-Rollenspiels zusammen mit NPCs und menschlichen Mitstreitern ein großes Fantasy-Abenteuer.
- + Ein individuelles Abenteuer:** Erschaffen Sie aus acht wählbaren Klassen Ihren Wunschabenteurer und bestehen Sie unzählige Aufgaben und Herausforderungen.
- + Inklusive Chapter III – kein Patch-Wahnsinn:** Unser DVD-Client ist bereits auf dem neuesten Stand und besitzt alle bisher erschienenen Erweiterungen.



KOMPLETTES SPIEL

Runes of Magic: The Elder Kingdom

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Diablo 3
Diablo 3: Multiplayer
Star Wars: The Old Republic
World of Warcraft: Cataclysm
Dungeons

TESTS

Two Worlds 2
Star Wars:
The Force Unleashed 2
Deathspank
H.A.W.X. 2
Gray Matter

SPECIALS

Die Redaktion: Staffel 2 – Teaser
Freispiel-Check
Rückblick GameStar 01/2001

DEMO

Project Aftermath
Natalie Brooks

KOMPLETTES SPIEL

King of Kings 3

EXTRAS

Trailer: Diablo 3 – Dämonenjäger
Trailer: World of Warcraft: Cataclysm – Intro
Trailer: Dragon Age 2 [ab 18]
Trailer: Star Trek: Infinite Space
u.v.m.

Außerdem auf XL-DVD

HD-SPECIALS

Hall of Fame: Maniac Mansion
Herr der Ringe Online:
Free2Play

PROGRAMME

7-Zip
CPU-Z
Datei Commander
DirectX 9.0c
DosBox
Irfan View
Irfanview-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
(WHQL, XP)

Editorial



WHO IS WHO Michael Graf • Fabian Siegmund • Daniel Matschijewsky • Daniel Visarius
Michael Trier • Christian Schmidt • Hendrik Weins • Petra Schmitz • Heiko Klinge

Große Projekte



Der perfekte Spiele-PC

Schon vor sieben Jahren, nämlich 2003, haben wir unser erstes Hardware-Sonderheft veröffentlicht. Es beschäftigte sich damit, wie ambitionierte Spieler möglichst günstig zu einem perfekten Spiele-PC kommen. Das Heft war ein großer Erfolg. Wir haben das Thema in diversen Schwerpunkten in der GameStar immer mal wieder aufgegriffen (so auch in dieser), aber nie wieder so vertiefend behandeln können. Auf vielfache Nachfrage hin hat unser Hardware-Team rund um Daniel Visarius jetzt den Klassiker mit neuem Leben erfüllt: Ab dem 30.11. am Kiosk und ab sofort für Vorbesteller versandkostenfrei unter GameStar.de/shop (Shop-Code GH01) finden Sie unser GameStar-Hardware-Heft »Der Spiele-PC 2011« mit ausführlich bebilderten **Schritt-für-Schritt-Anleitungen** für den Zusammenbau, sechs perfekt aufeinander abgestimmten **Konfigurationen für jeden Geldbeutel** mit produktgenauen Hardware-Tipps und den **perfekten Windows-7-Settings** für Spieler. Mit diesem Heft bauen Sie den perfekten Spiele-PC an einem Tag und sparen eine Menge Geld – sowie böse Erfahrungen. Auf DVD: Das Rundum-Sorglos-Paket mit Tuning-Tools, Sicherheits-Software und allen wichtigen Benchmarks!

Das perfekte WoW-Erlebnis

Der Vorab-Test in dieser Ausgabe gibt einen ersten Vorgeschmack darauf, was der Welt von Warcraft alles blüht, wenn **Cataclysm** über sie hineinbricht. **WoW** verwandelt sich von den ersten Startgebieten an über die gesamte alte Welt bis hin zu den neuen Völkern und High-Level-Instanzen praktisch zu einem neuen Spiel und bettet all das in eine Geschichte ein – **WoW** erfindet sich neu. Wer nur aus purer Neugierde an **World of Warcraft** interessiert ist, dem wird unser Vorab-Test erst einmal reichen. Aber all die, die mal wieder reinschnuppern wollen in das inzwischen immer komplexer gewordene Weltgefüge, haben viele Fragen: Wie entwickle ich in Zeiten von **Cataclysm** meinen Charakter, welche Skillung ist wann am effektivsten? Welcher Zweitcharakter bietet das spannendste Spielerlebnis, und kann ich diesen Twink jetzt auch ohne Gruppe hochpäppeln? Antworten gibt unser **WoW-Cataclysm-Sonderheft**, in dem Rückkehrer, Einsteiger und Fortgeschrittene alles über die riesige **WoW**-Erweiterung erfahren – und zwar in gewohnter GameStar-Sprachqualität ohne pseudocoolen Insider-Kauderwelsch. Ab dem 07.12. am Kiosk oder ab sofort unter GameStar.de/shop (Shop-Code GC01) vorbestellen und versandkostenfrei bequem ins Haus liefern lassen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



Free2Play bei GameStar.de!

Unter GameStar.de/free2play finden Sie ab sofort alle Infos zu Browserspielen, kostenlosen Online-Rollenspielen und sogar Flash-Games. Neben Tests und Empfehlungen zu neuen Titeln erfahren Sie hier auch alles über Spiele im Wandel wie »Der Herr der Ringe Online«, das gerade auf ein kostenloses Modell umgestellt wird. Tipps zu angesagten Facebook-Spielen und Ausblicke in die Zukunft des neuen Spielertrends runden das Angebot ab.

Inhalt

Star Wars: The Old Republic

20 Wir haben das Rollenspiel exklusiv gespielt und sagen Ihnen, wie viel Spaß Biowares potenzieller Online-Hit schon jetzt macht ... aber auch, woran die Entwickler dringend noch arbeiten müssen.

Two Worlds 2

62 Reality Pumps gelungenes Fantasy-Epos ist eine vollgepackte Rollenspiel-Wundertüte.

Need for Speed: Hot Pursuit

74 Das Remake des Klassikers macht so viel Spaß wie schon lange kein Need for Speed mehr!

Titelstory

- 20** Entwickelt Bioware ein Millionengrab?
- 22** Mega-Preview: Star Wars: The Old Republic
- 24** Machtkämpfe und Blasterfeuer
- 26** Die Klassen im Überblick

Aktuell

- 10** Battlefield: Play4Free
- 10** Black Mirror 3
- 11** Darksiders 2
- 11** Dead Space 2
- 12** Super Meat Boy
- 14** Back to the Future
- 14** Die Sims: Mittelalter
- 15** You don't know Jack
- 15** Stargate Worlds
- 16** Bloodline Champions

Previews

- 32** Termin-Update
- 34** Diablo 3
- 42** Dirt 3
- 44** Dungeons

Tests

- 48** Das Team
- 50** Hitlisten / So testen wir
- 52** Call of Duty: Black Ops
- 62** Two Worlds
- 68** James Bond: Blood Stone
- 70** World of Warcraft: Cataclysm
- 74** Need for Speed: Hot Pursuit
- 80** Star Wars: The Force Unleashed 2
- 84** Deathspank
- 88** H.A.W.X. 2
- 92** Gray Matter

Freispiel

- 96** Sword 2
- 97** SimSocial
- 97** Civilization 5: Mongolen und Babylonier
- 97** Abyss
- 98** War2 Glory
- 98** Half-Life 2: 1187 Episode 1



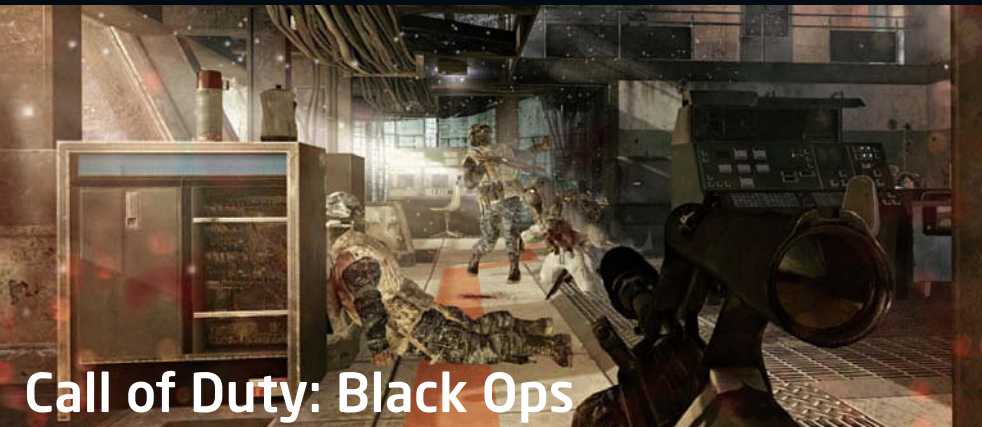
World of Warcraft: Cataclysm

70 Vorab-Test: Wird die riesige WoW-Erweiterung den hohen Erwartungen gerecht?



Hardware für kleines Geld

124 CPUs, Grafikarten, Monitore und mehr im Überblick.



Call of Duty: Black Ops

52 Treyarch setzt die Actionserie nicht nur würdig fort, der spektakulär in Szene gesetzte Ego-Shooter erzählt auch eine packende Geschichte. Ist Modern Warfare geschlagen?



Diablo 3

34 Dämonenjäger, Talentsystem, PvP: Wir lüften die letzten Geheimnisse von Diablo 3.

Magazin

- 108** Leserbrief
- 110** Fehler!
- 111** GameStar Interaktiv: »Sagt der Duke ...«
- 112** Verlosung
- 114** Report: Spielend Geld verdienen
- 118** Hall of Fame: Maniac Mansion

Hardware

- 122** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 124** Spiele-Hardware für kleines Geld
- 126** Grafikkarten
- 128** CPUs, Mainboards, Speicher & Kühler
- 130** Mäuse & Tastaturen
- 132** Sound
- 134** TFTs

TEST DES MONATS

- 136** Nvidia GeForce GTX 580

SERVICE

- 140** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield: Play4Free.....	News.....	10
Abyss.....	Freispiel.....	97
Back to the Future.....	News.....	14
Black Mirror 3.....	News.....	10
Bloodline Champions.....	News.....	16
Call of Duty: Black Ops.....	Test.....	52
Civilization 5.....	Freispiel.....	97
Darksiders 2.....	News.....	11
Dead Space 2.....	News.....	11
Deathspank.....	Test.....	84
Diablo 3.....	Preview.....	34
Die Sims: Mittelalter.....	News.....	14
Dirt 3.....	Preview.....	42
Dungeons.....	Preview.....	44
Gray Matter.....	Test.....	92
H.A.W.X. 2.....	Test.....	88
Half-Life 2: 1187 Episode 1.....	Freispiel.....	98
James Bond: Blood Stone.....	Test.....	68
Maniac Mansion.....	Klassiker.....	118
Need for Speed: Hot Pursuit.....	Test.....	74
SimSocial.....	Freispiel.....	97
Stargate Worlds.....	News.....	15
Star Wars: The Force Unleashed 2.....	Test.....	80
Star Wars: The Old Republic.....	Titelstory.....	22
Super Meat Boy.....	News.....	12
Sword 2.....	Freispiel.....	96
Two Worlds.....	Test.....	62
War2 Glory.....	Freispiel.....	98
World of Warcraft: Cataclysm.....	Test.....	70
You don't know Jack.....	News.....	15

Rubriken

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

Spiele & Szene

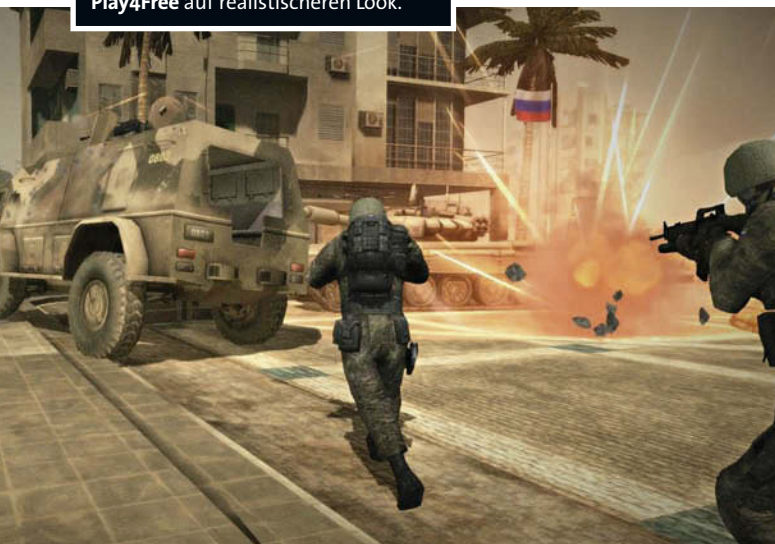
News

Battlefield Play4Free

GameStar.de: Quicklink: 7196

Electronic Arts erweitert die **Battlefield**-Reihe erneut um einen kostenlosen Ableger. **Battlefield Play4Free** wird nach **Battlefield Heroes** (2009) der zweite EA-Shooter, der gratis heruntergeladen werden kann und sich durch Verkäufe von Zusatzinhalten (Mikrotransak-

Im Gegensatz zu **Battlefield Heroes** setzt der Gratis-Shooter **Battlefield Play4Free** auf realistischeren Look.



tionen) finanziert. Was genau im integrierten Shop zum Kauf steht, hat EA bislang nicht festgelegt, aber es ist anzunehmen, dass es analog zu **Battlefield Heroes** vor allem bessere Waffen und individuelle Kleidung sein dürften. Im Gegensatz zum bunten, comicartigen **Battlefield Heroes** setzt **Battlefield Play4Free** auf eine realistische Darstellung. Im Spiel treten bis zu 32 Spieler auf Seiten der Amerikaner oder der Russen gegeneinander an. Die Karten und Fahrzeuge des Spiels stammen dabei aus **Battlefield 2** (2005), sind aber grafisch leicht aktualisiert. Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Klassen übernimmt Electronic Arts aus dem aktuellen **Battlefield: Bad Company 2**. **Battlefield Heroes** soll das Rangsystem mit erlernbaren Spezialfertigkeiten beisteuern.

Während des EA Showcase Anfang November in London machte **Battlefield Play4Free** auf uns einen ordentlichen Eindruck, denn die Probepartie auf der in **Battlefield 2** sehr beliebten Karte »Strike at Karkand« erinnerte im Ablauf und beim Spielgefühl stark an das Vorbild. Allerdings litt das Spiel unter seiner doch sichtlich angegrauten Optik und schwachen Animationen. Wie schon **Battlefield Heroes** soll **Battlefield Play4Free** niedrige Hardwareanforderungen stellen und einsteigerfreundlich bleiben.

Das neue Gratis-**Battlefield** vergrößert Electronic Arts' »Play4Free«-Reihe kostenloser Spiele, zu der unter anderem bereits **Need for Speed World**, **Battleforge** und **Tiger Woods Online** gehören. Am 30. November startet ein geschlossener Betatest. Erscheinen soll **Battlefield Play4Free** im Frühjahr 2011. **CS**

Black Mirror 3

GameStar.de: Quicklink: 7184

Dtp setzt die Adventure-Reihe **Black Mirror** fort. Bereits im ersten Quartal 2011 sollen wir erfahren, was mit dem Protagonisten Darren Michaels nach dem offenen Ende des zweiten Teils geschieht. Die Geschichte von **Black Mirror 3** schließt nahtlos an das Ende des Vorgängerspiels an. Darren, der mittlerweile wieder seinen Geburtsnamen Adrian Gordon benutzt, wird des Mordes und der Brandstiftung beschuldigt. Als wäre das nicht genug, plagen ihn auch noch bizarre, brutale Visionen. Wir müssen also nicht nur Beweise für Darrens Unschuld sammeln, sondern auch herausfinden, was es mit den Visionen auf sich hat. Hängen die unerwünschten Gewaltfantasien mit dem dunklen Ritual aus Teil 2 zusammen? Verliert Darren langsam den Verstand? Und was hat es nun eigentlich mit den Gordons und deren Vorfahr Mordred auf sich? Auf der Suche nach Antworten warten wie gewohnt viele Rätsel, Minispiele und eine Menge Dialoge mit den Ein-

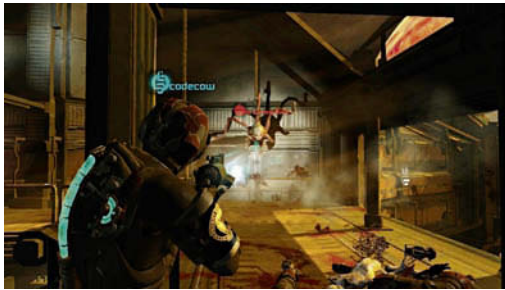
Die Handlung schließt nahtlos an Teil 2 an. Darren wird beschuldigt, das Schloss in Brand gesteckt zu haben.



wohnern des englischen Örtchens Willow Creek. **Black Mirror 3** sieht in unsere Preview-Version vielversprechend aus und könnte die Fans, die über das offene Ende des zweiten Teils eher unglücklich waren, mit der Serie versöhnen. **NIC**

Dead Space 2

Auf dem EA-Showcase in London konnten wir zum ersten Mal den Mehrspieler-Modus von **Dead Space 2** antesten. Dabei schlüpfen wir entweder in die Rolle eines Isaac-Stunt-doubles mit Lasergewehr und Plasma-Cutter im Gepäck oder in einen von vier Mutantentypen. Das Spiel »Monster gegen unverschämt gut bewaffnete Menschen« erinnerte uns stark an **Left 4 Dead**, jedoch entwickelt **Dead Space 2** in unserer (zugegeben kurzen) Spielzeit längst nicht die Abwechslung und taktische Tiefe des Zombie-Shooters. Das liegt vor allem daran, dass die Levelarchitektur keinen sinnvollen Einsatz der Necromorph-Talente zulassen will. Ein Lurker kann sich etwa mit seinen drei Greiftentakeln in finsternen Ecken verstecken, um im rechten Moment wie eine Zecke auf seine Feinde herabzustürzen – theoretisch! Wir haben keine Kartenecke gefunden, in der diese Taktik erfolgsversprechend gewesen wäre.



Auf diese Distanz ist uns der Lurker ausgeliefert. Sein Talent ist der hinterhältige Angriff.

Eine weitere taktische Komponente, die man aus dem Vorgänger kennt, wurde zumindest im Mehrspieler-Modus des zweiten Teils gestrichen: In **Dead Space** musste man die Welt-raummutanten noch mit dem Cutter des Raumschiffingenieurs Isaac filetieren, um sie erst zu schwächen und am Ende umzubringen. Im Multiplayer-Modus von **Dead Space 2** halten wir einfach mit einer der zwei Science-Fiction-Spritzen so lange drauf, bis die Ungeheuer in einer roten Suppe zerplatzen. **DA**

Darksiders 2



Nächstes mal definitiv nicht in der Hauptrolle: Krieg.

GameStar.de: Quicklink: 7185

Es ist noch gar nicht lange her, dass der Action-Adventure-Hit **Darksiders** auch für den PC erschienen ist. Inzwischen hat THQ einen Nachfolger angekündigt und erste Details bekanntgegeben. Demnach werden wir nicht noch einmal in die Rolle von Krieg schlüpfen, stattdessen wird ein neuer (noch nicht benannter) Hauptcharakter eingeführt. Da die Story von **Darksiders 2** parallel zu den Ereignissen des ersten Teils stattfinden soll, ist es nicht unwahrscheinlich, dass es sich bei dem neuen Helden um einen der übrigen drei apokalyptischen Reiter handeln könnte. Bis wir in den Genuss des Endzeit-Krachers kommen, wird allerdings noch etwas Zeit verstreichen. THQ kündigte das Spiel für das Geschäftsjahr 2013 an. Das erstreckt sich von April 2012 bis März 2013. **NIC**

Zenimax im Kaufrausch

Das Unternehmen Zenimax, zu dem auch Bethesda Softworks (**Fallout 3**) gehört, hat im November das junge Entwicklerstudio MachineGames geschluckt. Erst im Juli 2010 gründeten ehemalige Mitarbeiter der Starbreeze Studios, die für **Chronicles of Riddick** verantwortlich zeichneten, die Spieleschmiede. Derzeit arbeitet das Team von MachineGames an einem noch unbekannten Titel auf Basis der idTech-5-Engine. Die Technologie hatte Zenimax im Juli 2009 mitsamt dem dazugehörigen Entwickler id-Software (**Doom**, **Rage**) eingekauft. Im August 2010 erwarb Zenimax Arkane (**Dark Messiah of Might & Magic**). Die rapide Expansion des Großkonzerns hat ihr Gutes: Wir werden in Zukunft wahrscheinlich mehr Titel mit der wegweisen Tech-5-Engine sehen. **DA**

ZeniMax
ONLINE STUDIOS

Die Necromorphs sind so knuffig!



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Im Stadtpark. Ein Hund prescht näher. »Der tut nichts!«, ruft der Besitzer über Distanz. Und selbst wenn man kaum einen Hund ungestreichelt lassen kann, krabbelt einem in einem solchen Moment ein unangenehmes Gefühl den Nacken hinauf. Weil man nicht auf die Worte des Hundehalters vertrauen kann. Weil der Besitzer und sein Hund Unbekannte sind. Wir stehen zunächst mal allem Unbekannten skeptisch, wenn nicht gar furchtsam gegenüber. Diese menschliche Eigenart macht gute Horrbücher, -filme und -spiele erst gruselig. Wenn man aber das Unbekannte subtrahiert, schwindet auch die Furcht.

Visceral Games wird uns im Multiplayer-Modus von **Dead Space 2** die Necromorphs spielen lassen. Die Entwickler subtrahieren damit das Unbekannte und ersetzen es durch den vertrauten Wettkampf-Gedanken, der jeder Multiplayer-Partie zugrunde liegt. Wenn Visceral Games ein **Dead Space 3** planen (wovon wir ausgehen), sollten die Entwickler die Necromorphs dringend gegen etwas austauschen, das wir noch nicht kennen. Sonst kommt während des Spielens in etwa so viel Furcht auf wie beim Streicheln des knuffigen Hundes der Nachbarn.

Leser-Charts November

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(2)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(3)	Call of Duty: Modern Warfare 2
4	(5)	WoW: Wrath of the Lich King
5	(6)	Dragon Age: Origins
6	NEU	Fallout: New Vegas
7	(4)	Mass Effect 2
8	(9)	Assassin's Creed 2
9	(8)	Civilization 5
10	(13)	Call of Duty 4: Modern Warfare
11	(15)	Fallout 3
12	(17)	Warcraft 3: The Frozen Throne
13	(11)	Risen
14	(7)	Mafia 2
15	(10)	F1 2010
16	WIEDER DA	Gothic 2: Die Nacht des Raben
17	WIEDER DA	Diablo 2: Lord of Destruction
18	(16)	Mass Effect
19	(12)	Anno 1404: Venedig
20	(14)	Fifa 11

Quelle: GameStar-Mitmacharten 12/2010. Mitmachen: GameStar.de-Quicklink: 4483

EA verklagt die USK

GameStar.de: Quicklink: 7176 Der Publisher Electronic Arts erklärte in einer Pressemitteilung, dass die USK eine AltersEinstufung der ungeschnittenen Fassung von **Medal of Honor** verweigert hat. Sollte die Uncut-Version von **Medal of Honor** weiterhin keine Einstufung erhalten, folgt vermutlich bald eine Indizierung. Denn nur Titel mit einer USK-Einstufung können nicht indiziert werden. Der Publisher hatte neben der Altersfreigabe für die deutsche Version auch eine »Keine Jugendfreigabe«-Einstufung für die ungeschnittene PEGI-Version beantragt. Gegen die Entscheidung der USK will EA rechtliche Schritte einleiten. Dabei be ruht sich EA darauf, dass die Darstellung des Kriegsalltags auf keinen Fall beschönigend sei, die Protagonisten des Spiels Zweifel an ihren Aktionen entwickelten und das Spiel der Tradition von Filmen wie **Der Soldat James Ryan** folge. **NIC**

Super Meat Boy

GameStar.de: Quicklink: 7191 Ein Spiel der eher kuriosen Sorte: **Super Meat Boy** ist ein 2D-Jump & Run im 16-Bit-Retrostil, in dem Sie einen kleinen Fleischwürfel namens Meat Boy steuern. Das Ziel in **Super Meat Boy** ist es, Meatboys Freundin Bandage Girl aus den Fängen des bösen Dr. Fetus zu befreien. Alles klar soweit? Um die stolzen 350 Levels des Spiels zu meistern, müssen Sie gute Reflexe beweisen und Meatboys Fähigkeit benutzen, langsam von allen Oberflächen und Objekten zu gleiten, um Hindernisse wie Kreissägen, Abgründen oder für Fleischklumpen äußerst tödlichen Salzen auszuweichen. Den leicht abgedrehten Independent-Titel gibt es bereits seit Oktober für Xbox Live Arcade. Im Laufe des Novembers wird **Super Meat Boy** auch für Mac und PC veröffentlicht. **NIC**



Meat Boy kann sich an Wänden und Objekten festklammern.

TOPAKTUELLE SMARTPHONES

0,€*



~~249,- €~~



~~249,- €~~



~~249,- €~~



* 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.
Einmalige Bereitstellungsgebühr 29,90 €, keine Versandkosten.

Bewusstsein durch spielen

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



Die Gewalt auf der Erde, argumentiert der Linguist Steven Pinker, hat im letzten Jahrtausend stetig abgenommen. Wir leben friedlicher und sicherer als je zuvor, auch wenn es uns anders vorkommen mag. In westlichen Ländern ist die Wahrscheinlichkeit, von einem Menschen absichtlich getötet zu werden (durch Krieg, Mord, Todesstrafe), verschwindend gering.

Ein Grund dafür dürfte der Hobbes'sche Gesellschaftsvertrag sein, die Idee, dass Staatsbürger das Recht auf Gewaltausübung an den Staat übertragen. Moderne Nationen gehen mit ihrem Gewaltmonopol überwiegend vorsichtig um, weil sie durch Kriege mehr zu verlieren als zu gewinnen haben – die unpopulären Einsätze in Irak und Afghanistan belegen das auf traurige Weise. Abseits davon findet tödliche Gewalt meist in anarchischen Systemen statt: in gescheiterten Staaten, mafiosen Vereinigungen, Bandenkriegen.

Diese Aufteilung findet sich auch in Computerspielen. In einem Militär-Shooter wie Black Ops ist die Gewaltausübung schon allein dadurch grundlegend legitimiert, dass man als Soldat im Auftrag eines Staates kämpft. Actionspiele wie GTA 4 oder Mafia 2 simulieren dagegen anarchistische Gewalt. Nicht umsonst zeigen sie Polizisten als Gegner und Zivilisten als Opfer: Wer sich herausnimmt, den Gesellschaftsvertrag zu brechen, der hat die ganze Gesellschaft gegen sich. Ist GTA also schlimmer als Black Ops? Man kann es auch andersherum sehen: Während die meisten Militär-Shooter kein Nachdenken darüber vorsehen, ob die staatlich legitimierte Gewalt überhaupt sinnvoll ist, sind anarchistische Spiele freidenkerischer. Sie lassen Handlungsalternativen zu. Die Freiheit, einen Zivilisten töten zu können, ist die Voraussetzung dafür, sich dagegen zu entscheiden.

Wie alle Medien verbreiten auch Spiele Ideen. Jedes Spielen heißt, in Rollenbilder zu schlüpfen, und wer eine Rolle effektiv ausfüllen will, der muss sich mit ihrer Ideologie auseinandersetzen. Auch das ist eine Freiheit: Zur Erkenntnis kommen zu können, dass man manche Ideen nicht teilt. Dass manche Motive und Handlungen verwerflich sind. So können virtuelle Erfahrungen zu realen Einsichten führen.

Back to the Future

20 Jahre nach dem letzten Spielfilm geht die Geschichte um Marty und Doc Brown nun weiter.

GameStar.de: Quicklink: 7179

Bereits im Juni 2010 kündigte Telltale Games das Episoden-Adventure **Back to the Future** an. In der Zwischenzeit hat sich eine Menge getan. Die erste Folge des Abenteuers soll bereits im Dezember erscheinen. In der englischen Vertonung wird Christopher Lloyd in seine alte Rolle als Doc Emmet Brown schlüpfen, während die Stimme von Marty McFly vom jungen Synchronsprecher AJ LoCascio übernommen wird. Die Entwickler haben auf der offiziellen Webseite bisher drei Videos veröffentlicht, in denen sie über ihre Visionen für das Spiel sprechen. So soll sich das Abenteuer stark an der Film-Trilogie orientieren.

Die Handlung beginnt etwa sechs Monate nach **Zurück in die Zukunft 3** – Marty lebt nun ein relativ normales Leben und fragt sich, wo sein Kumpel Doc abgeblieben ist, als plötzlich der DeLorean auftaucht. Marty muss sich auf die Reise machen, um Doc zu finden, der irgendwo in der Vergangenheit gestrandet ist. **NIC**



Die Sims: Mittelalter

GameStar.de: Quicklink: 6991

The Sims Studios arbeitet an einem neuen Ableger der erfolgreichen Lebenssimulations-Serie, **Die Sims: Mittelalter**. Typisch für die Serie mit dem Kauderwelsch kreieren Sie am Anfang einen Charakter, der prompt zum Regenten eines mittelalterlichen Königreiches gekrönt wird. Seine Burg dürfen Sie nicht mehr frei umbauen, sondern lediglich einrichten. Anschließend wählen Sie ein Ziel (Ambition) Ihrer Amtszeit, etwa eine maximale Expansion oder eine gut bestückte Reichskasse. Wie in **Die Sims 3** spielen Sie auch in **Die Sims: Mittelalter** den Alltag des Monarchen. So halten Sie etwa Audienzen ab, befehlen Exekutionen, führen Krieg, heiraten eine Prinzessin aus Liebe oder politischen Gründen und kümmern sich nebenher noch um Ihre Familie – so weit, so **Die Sims**. Was den neuen Teil aber vom Hauptspiel unterscheidet, ist das questbasierte Spielsystem. Abseits vom schnöden Monarchenalltag schlüpfen Sie in Spezialistenrollen wie Heiler, Magier, Schmied oder Krieger, mit denen Sie Aufträge im Königreich erfüllen. Der Ritter kann sogar kämpfen und andere Sims (auch den König!) im Duell töten. Rollenspieltypisch bekommen die Mittelalter-Sims nach einer abgeschlossenen Quest Erfahrungspunkte, mit denen Sie neue Fähigkeiten freischalten. **DA**



Wenn Sie Ihre Alltagspflichten nicht erfüllen, landen Sie am **Pranger**.



Bei so prall gefüllten Geldbeuteln, zahlt sich das Leben als **Straßenräuber** aus.

Herbe Verluste bei Jowood

GameStar.de: Quicklink: 7200

Das erste Halbjahr 2010 gleicht beim österreichischen Publisher und Entwickler Jowood einer Katastrophe. Bei 2,6 Millionen Euro Umsatz macht das Unternehmen einen Verlust von insgesamt 20,6 Millionen Euro. Die Aktie des Unternehmens erreichte einen neuen Tiefstand. Jowood macht in letzter Zeit vor allem mit dem eher enttäuschenden **Arcania: Gothic 4** und einem Streit mit dem Entwicklerstudio King Art um eine neue Edition des Adventures **The Book of Unwritten Tales** auf sich aufmerksam. **NIC**

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Call of Duty: Black Ops
2	NEU	Fußball Manager 11
3	NEU	Two Worlds 2
4	NEU	Die Sims 3: Late Night
5	NEU	Fallout: New Vegas
6	(4)	Starcraft 2
7	(6)	Medal of Honor (Limited Edition)
8	NEU	Star Wars: The Force Unleashed 2
9	(2)	Arcania: Gothic 4
10	NEU	Landwirtschafts-Simulator 2011
11	(1)	Fifa 11
12	NEU	Fußball Manager 11 (JE)
13	(10)	Die Sims 3
14	(8)	Mafia 2
15	(3)	Civilization 5
16	NEU	Emergency 2012
17	(11)	Battlefield: Bad Company 2
18	(7)	F1 2010
19	(15)	Call of Duty: Modern Warfare 2
20	(19)	WoW: Wrath of the Lich King

Stand: 13. November 2010, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Aus für Stargate Worlds

GameStar.de: Quicklink: 5725

Die Filmproduktions- und Filmverleihgesellschaft MGM hat den Entwicklern des insolventen Studios Cheyenne Mountain die Lizenz für **Stargate Worlds** entzogen. Das ist ein weiterer herber Schlag für alle Stargate-Fans die noch Hoffnungen für das Online-Rollenspiel hatten. Das Programm stand nie unter einem guten Stern. Bevor Cheyenne Mountain im Jahr 2006 die Lizenz für das Spiel zugesagt bekam, gab es Lizenzstreitigkeiten mit dem österreichischen Unternehmen Jowood (**Arcania: Gothic 4**). Als das Spiel dann in Entwicklung ging, kam es immer wieder zu Verzögerungen; unter Experten scherzte man, **Stargate Worlds** sei das **Duke Nukem Forever** der Online-Spiele. Brad Wright, einer der Produzenten der Fernsehserien, bezeichnete das Spiel als »schreckliche Schandek«. Die Insolvenz von Cheyenne Mountain Anfang 2010 begrub schließlich die Hoffnung, dass das Spiel in absehbarer Zeit noch erscheinen wird. Der Entzug der Lizenz setzt dem nun endgültig ein Ende. **NIC**



You do remember Jack?

GameStar.de: Quicklink: 7178

Es war im Jahre 2003, als der letzte Teil einer großartigen Spielserie erschien: Der vierte Teil von **You don't know Jack**, einem Quizspiel mit dem – selbsternannt – besten Moderator der Welt. Wie der Publisher THQ verkündet, wird die Serie bald zurückkehren. Der fünfte Teil soll bereits Anfang 2011 für PC, Xbox360, Playstation 3 und Wii erscheinen. Aufgrund der Premieren auf Next-Gen-Konsolen wird das Spiel daher auch schlicht **You don't know Jack** heißen. Am Spielprinzip hat sich nichts Grundlegendes verändert: Man nimmt an einer interaktiven Quiz-

Show mit sehr unkonventionell und abgedreht formulierten Fragen teil, bei der der Moderator die Antworten der Spieler amüsant spöttelnd kommentiert. **NIC**



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

Frage des Monats

»Arcania: Gothic 4 war ein enttäuschendes Spiel. Was bedeutet das für die Gothic-Serie?«

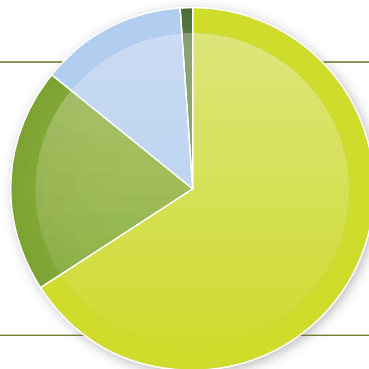
Ergebnis: Die Mehrheit ist sich einig: Die Gothic-Serie könnte sich nur dann erholen, wenn Piranha Bytes wieder das Ruder in die Hand bekäme. Der neue Entwickler Spellbound hat das Vertrauenskapital verspielt. Überraschend: Nur dreizehn Prozent erklären die Serie für tot, trotz des schwachen vierten Teils haben also viele noch Hoffnungen auf einen guten Nachfolger.

Gothic kann wieder zu alter Stärke finden, wenn Piranha Bytes die Entwicklung übernimmt. **(66%)**

Andere / keine Meinung **(20%)**

Das war's, Gothic ist tot. **(13%)**

Gothic kann wieder zu alter Stärke finden, wenn Spellbound eine zweite Chance bekommt. **(1%)**



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

Bloodline Champions

GameStar.de: Quicklink: 7197

Mann gegen Mann. Ausgewogene Balance. Skill-basierter Wettbewerb. Das wünschen sich viele Spieler von den PvP-Modi in Online-Rollenspielen. Mit **Bloodline Champions** könnte dieser Wunsch nach purer PvP-Action in Erfüllung gehen. Das Spiel von Funcom

wird ausschließlich auf PvP-Kämpfe für bis zu zehn Spieler ausgelegt sein. Spieler haben die Wahl zwischen 16 verschiedenen Helden, die in die klassischen vier Archetypen Tank, Heiler, Fernkämpfer und Nahkämpfer aufgeteilt sind. Dabei werden diese Rollen natürlich je nach Heldenklasse unterschiedlich ausfallen. Während der Vanguard beispielsweise ein klassischer Tank im Nahkampf mit Schild und Einhandwaffe ist, stellt der Inhibitor einen eher magisch veranlagten Tank dar, der unter anderem feindliche Projektile zurückschleudern kann. Das Besondere an **Bloodline Champions** ist, dass es keine Zufallsfaktoren gibt. Alle Helden haben die gleichen Werte, so etwas wie kritische Treffer gibt es nicht. Das Spiel befindet sich bereits in der dritten Beta-Phase, Anmeldungen sind jedoch noch möglich. **NIC**



News-Ticker

Call of Duty: Black Ops: In Großbritannien und Nordamerika gingen laut Activision innerhalb von 24 Stunden 5,6 Millionen Kopien von Black Ops über die Ladentische. Damit ist der Rekord des Vorgängers Call of Duty: Modern Warfare 2 vom Vorjahr gebrochen.

Duke Nukem Forever: Der Online-Shop Amazon gibt als Release-Datum den 1. Februar 2011 an. Von Gearbox gibt es dazu bisher keine Stellungnahme. Sollte es sich um einen Platzhalter handeln, hätten wir den 1. April besser gefunden.

Bad Company 2: Vietnam: Der Publisher Electronic Arts kündigte an, dass die Vietnam-Erweiterung für den Shooter Battlefield: Bad Company 2 in Deutschland ungeschnitten erscheint. Er wird wie das Hauptspiel die Kennzeichnung »Keine Jugendfreigabe« erhalten.

Activision Blizzard: Wie das Unternehmen auf einer Pressekonferenz mitteilte, übertreffen die Zahlen aus dem dritten Geschäftsquartal die des Vorjahres. Der Umsatz steigerte sich von 703 Millionen US-Dollar auf 745 Millionen. Der Reingewinn stieg von 15 Millionen auf 51 Millionen Dollar.

GEZ-Pflicht für PCs: Ein Urteil des Oberlandesgerichts Leipzig bekräftigt die GEZ-Pflicht für internetfähige Computer und Handys. In niedrigeren Instanzen wurde im Streitfall noch oft zu Gunsten der Kläger entschieden.

Warhammer Online: In Electronic Arts' EA-Store werden für das Online-Rollenspiel in Kürze Levelaufstiege gegen Barzahlung angeboten. Ein Levelaufstieg soll stolze zehn US-Dollar kosten.

Shogun 2: Total War: Der Publisher Sega hat in einer Pressemitteilung das Release-Datum bekanntgegeben. Der Echtzeit-Strategie-Titel wird ab 15. März 2011 in den Händlerregalen stehen.

Indie-Phänomen Minecraft

GameStar.de: Quicklink: 7198

Wenn Menschen begeistert mit Würfeln spielen, muss es sich nicht zwangsläufig um Kniffel oder Lego handeln, sondern kann neuerdings auch **Minecraft** sein. Das kleine Indie-Spiel hat sich seit der Veröffentlichung 2009 zum Untergrund-Hit gemausert, trotz Alpha-Status haben bis Ende November mehr als 600.000 Menschen das 10 Euro teure Programm gekauft. Was ursprünglich als simpler Welt-Baukasten begann, hat mittlerweile echte Spielelemente: In der riesigen, zufallsgenerierten Spielwelt baut man Blöcke ab, erstellt aus Rohmaterial hilfreiche Gegenstände und knobelt neue Blaupausen aus. Wenn die Nacht hereinbricht, tauchen Monster auf, die man in simplen Action-Kämpfen bekriegt. Oder man verschanzt sich, denn ein großer Teil des Spaßes ist es, aus Blöcken Gebäude zu errichten. Dabei sind sogar komplexe Konstruktionen wie Lorenbahnen oder Stromkreise möglich. **Minecraft** wird kontinuierlich um zusätzliche Elemente ergänzt. **CS**



Minecraft: Die Spielwelt besteht aus Blöcken, die sich beliebig umbauen lassen.

Die Free2Play-Welle



All Points Bulletin: Aus der Leichenhalle gezerrt und verramscht?



Champions Online wird es auf jeden Fall bald für lau geben.

Aktuell lässt sich ein Trend bei (gescheiterten?) Online-Rollenspielen erkennen: Sie werden Free2Play. Das Geschäftsmodell ist ja mittlerweile weitläufig bekannt; es nennt sich zwar kostenlos, läuft aber eher nach dem Motto »Spiele jetzt, bezahle später«. Denn spezielle Shops im Spiel bieten oft Gegenstände, Verstärkungszauber und Fähigkeiten an, die den Spielverlauf deutlich angenehmer und flüssiger gestalten. Mitunter verkaufen die Hersteller über die integrierten Läden sogar den Zugang zu neuen Zonen. Während diese Modelle bisher eher bei eigens dafür programmierten B-Titeln angewendet wurden, schalten aktuell immer mehr »große« Online-Rollenspiele vom Abonnement auf Free2Play um. Den Anfang machte im letzten Jahr **Dungeons & Dragons Online**. Auch der Klassiker **Everquest 2** bekam durch die Free2Play-Kur als **Everquest 2 Extended** noch einmal frisches Leben eingehaucht. Die jüngsten Zugänge in die Riege sind **Pirates of the**

Burning Sea und **Der Herr der Ringe Online**, dem die Umstellung auf ein Hybridmodell aus Free2Play und Abonnement deutlichen Aufwind gebracht hat. Wie bereits letzten Monat berichtet verdoppelten sich dort die Einnahmen innerhalb eines Monats. Das ist Grund genug für Daniel Stahl, den Executive Producer von **Star Trek Online**, auch über eine Umstellung seines Sci-Fi-Universums nachzudenken. Etwas weiter ist man bereits im Team für das Superhelden-Spiel **Champions Online**, dort wurde die Free2Play-Metamorphose bereits für das erste Quartal 2011 angekündigt. Auch dem Riesen-Flop **All Points Bulletin** könnte eine Kostenlos-Zukunft bevorstehen, da die Rechte an dem Spiel gerade von K2 Network gekauft wurden. Das ist die Firma hinter dem Free2Play-Portal Gamersfirst, das zu Teilen über Mikrotransaktionen finanziert wird. Ob die ganzen Nachahmer damit genau so erfolgreich sein werden wie **Der Herr der Ringe Online**, bleibt abzuwarten. **NIC**

„„Arcania“ ist ein gut gelungenes, unterhaltsames Spiel, das in eine wunderschön gestaltete Welt entführt.“
Krawall.de: 80 %

ARCANIA Gothic4

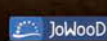
„Gothic 4 ist keine billige Kopie, sondern eine Fortsetzung des Altbekannten“
Buffed: 80 %

„...für Neueinsteiger perfekt“
M Magazine

Wähle deine Waffe – stelle dich dem Kampf!

Jetzt beim Händler deines Vertrauens erhältlich!

www.arcania-game.com



Arcania - Gothic 4 © 2010 by JoWood Entertainment AG, Austria / BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany. Produced by BVT Games Fund III Dynamic GmbH & Co. KG, Germany. Executive Producer: Attaction GmbH & Co. Production KG, Germany. Published by JoWood Entertainment AG, Austria. Developed by Spellbound Entertainment AG, Germany. The JoWood design and mark are registered trademarks of JoWood Entertainment AG. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Gothic und Piranha Bytes are registered trademarks of Pluto 13 GmbH. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. Im Vertrieb der EuroVideo Bildprogramm GmbH.

GameStar **Hardware**

- ★ Alle drei Monate neu
- ★ Alles über Gamer-Hardware
- ★ Kaufberatung & Hintergrundwissen
- ★ Konkrete Konfigurationsvorschläge
- ★ Schritt-für-Schritt-Anleitung


**Immer
mit
DVD!**

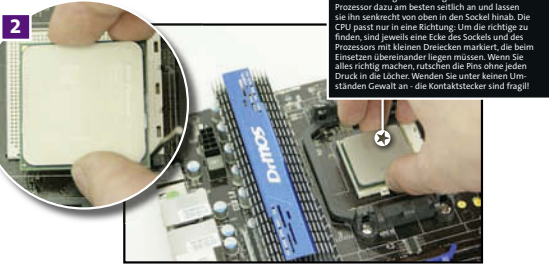
CPU, Kühler und Arbeitsspeicher

Die ersten Schritte zum eigenen PC finden noch ganz ohne Gehäuse statt. Zunächst vereinigen Sie die Kernkomponenten Prozessor, Mainboard und RAM. Text: Nico Gutmann

Im Bild sehen Sie das noch jungfräuliche Mainboard. Legen Sie es, bevor Sie loslegen auf eine nicht-leitende, wenn möglich leicht flexible Unterlage. Bestens dafür geeignet ist beispielsweise der Karton der Mainboard-Verpackung, aber auch ein GameStar-Heft. Die folgenden Schritte zeigen, wie Sie den Prozessor mit CPU-Kühler und RAM-Modulen auf dem Mainboard montieren.

Prozessor einsetzen


- 

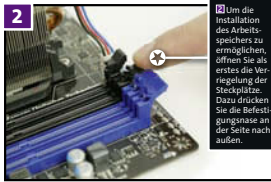
Um einen AMD-Prozessor wie den Phenom II L960T in den AM3-Sockel einzubauen, müssen Sie als erstes den Sockel öffnen. Drücken Sie dazu den Hebel nach unten und seitlich vom Sockel weg, um die Halterung zu lösen. Anschließend heben Sie ihn an und drehen den Hebel bis zum Anschlag knapp über 90 Grad. Sie werden bemerken, dass sich dabei auch der Sockel selbst leicht verschiebt und so die Verriegelung öffnet.
- 

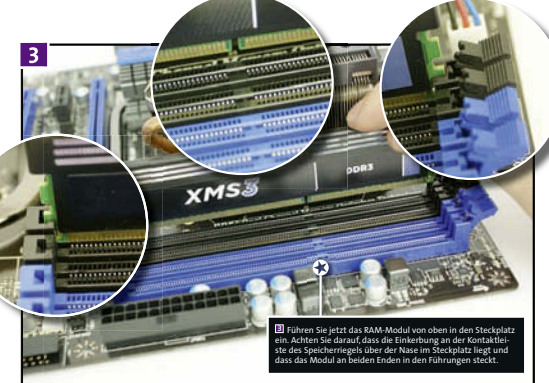
Setzen Sie den Prozessor vorsichtig in den entriegelten Sockel ein. Achten Sie dabei unbedingt darauf, die Kontakte an der Unterseite nicht zu berühren oder gar zu verbiegen. Fassen Sie den Prozessor dazu am besten seitlich an und lassen Sie ihn senkrecht von oben in den Sockel hinab. Die CPU passt nur in eine Richtung. Um die richtige zu finden, sind jeweils eine Ecke des Sockels und des Prozessors mit kleinen Dreiecken markiert, die beim Einsetzen übereinander liegen müssen. Wenn Sie alles richtig machen, rutschen die Pins ohne jeden Druck in die Löcher. Wenden Sie unter keinen Umständen Gewalt an - die Kontaktstecker sind fragil!


Hardware 1/2010

Arbeitsspeicher installieren

- 

Ob Sie als nächstes den Arbeitsspeicher oder den CPU-Kühler auf das Mainboard bauen, ist grundsätzlich egal. Sehr große Kühlkörper können aber die RAM-Steckplätze teilweise verdecken und so den Einbau der Module nach dem Aufsetzen des Kühlers verhindern oder unnötig verkomplizieren.
- 

Um die Installation des Arbeitsspeichers zu ermöglichen, öffnen Sie als erstes die Verriegelung der Steckplätze. Dazu drücken Sie die Befestigungsnase an der Seite nach außen.
- 

Führen Sie jetzt das RAM-Modul von oben in den Steckplatz ein. Achten Sie darauf, dass die Einkerbung an der Kontaktseite des Speicherriegels über der Nase im Steckplatz liegt und dass das Modul an beiden Enden in den Führungen steckt.
- 

Als letzten Schritt drücken Sie den Arbeitsspeicher gleichmäßig mit beiden Händen nach unten. Wenn der RAM richtig im Steckplatz sitzt, schnappt die Befestigungsnase quasi von selbst in die seitliche Kerbe. Installieren Sie auf die gleiche Weise den zweiten Kiegl. Wählen Sie dafür den Steckplatz mit der gleichen Farbe. Dadurch arbeitet der Arbeitsspeicher im schnellen Dual-Channel-Betrieb. Deshalb sollten Sie auch grundsätzlich lieber zu zwei kleineren Riegeln als zu einem einzelnen Modul mit doppelter Speicherkapazität greifen.

Hardware 1/2010

Der GameStar Hardware Vorab-Service

Ihre Vorteile:

- ★ Bequeme E-Mail-Vorabinfo über die kommende Ausgabe
- ★ Sie entscheiden jedes Mal, ob Sie die nächste Ausgabe haben wollen oder nicht
- ★ Sie erhalten 1,- Euro Preisvorteil pro Heft
- ★ Die Lieferung ist für Sie versandkostenfrei
- ★ Sie können diesen Service jederzeit abbestellen

Jetzt bestellen

DVD KNOW-HOW AUF 132 SEITEN! Ausgabe 01/11 (Dezember, Januar, Februar)

GameStar Hardware

Jetzt neu am Kiosk!

Neu!

SPIELE-PC 2011

AN EINEM TAG SELBST ZUSAMMENBAUEN UND VIEL GELD SPAREN!

SCHRITT-FÜR-SCHRITT-ANLEITUNG
20 Seiten Foto-Guide: PC-Eigenbau und Aufrüstung!

- + DIE BESTEN SELBSTBAU-PCs**
Sechs Konfigurationen von 500 bis 2.000 Euro!
- + DIE RICHTIGE HARDWARE KAUFEN**
Qualität sicher erkennen und Werbelügen entlarven!
- + WINDOWS 7 AUF DEM SPIELE-PC**
System sicher installieren und optimal einrichten!



AUF DVD: RUND-UM-SORGLOS-PAKET

- ★ Tuning-Tools für Profis
- ★ Grafik-Benchmarks
- ★ Die beste Internet-Software

DT-Control geprüft – nicht jugendbeeinträchtigend

€ 7,99

ÖSTERREICH UND BENELUX 9,10 • SCHWEIZ SFR 16,00

Barcode: 4 192137807990

Bestellen Sie jetzt GameStar Hardware mit Preisvorteil

★ Online-Bestellung:
www.gamestar.de/shop

Shop-Code

GH01

Shop-Code merken für die Online-Bestellung

★ Per Telefon:

Mo-Fr 8-20 Uhr: 0180/5 72 72 52 - 275

(aus dem deutschen Festnetz nur 0,14 Euro pro Minute, Mobilfunkpreise max. 0,42 Euro pro Minute)

★ Per E-Mail:

shop@gamestar.de

Star Wars The Old Republic Entwickelt Bioware ein Millionengrab?

Der Markt für Online-Rollenspiele verändert sich. Electronic Arts geht mit *Star Wars: The Old Republic* ein großes Risiko ein. Von Petra Schmitz

Wer Bioware fragt, was *Star Wars: The Old Republic* für ein Spiel werden soll, der bekommt diese Antwort: »Es ist eine Art *Knights of the Old Republic* 3 bis 7,

weil es die Geschichte der Reihe weiter erzählt und gigantisch groß ist.« Die beiden *Knights of the Old Republic*-Teile waren waschechte Singleplayer-Titel. Wenn man einen beliebigen Spieler fragte, was für ein Spiel *Star Wars: The Old Republic* wohl werden wird, bekäme man aller Wahrscheinlichkeit nach zu hören: »Ein Online-Rollenspiel, ist doch logisch!« Denn natürlich sieht alles, was man bisher vom Spiel gesehen und (auf Messen wie der Gamescom) erspielt hat, nach klassischem MMO aus. Nach dem Willen von Bioware und Electronic Arts soll *The Old Republic* die Tugenden eines Singleplayer-Rollenspiels mit denen einer Online-Welt verbinden. Kein zweites *Star Wars Galaxies* (2003) also – das erste mit der *Star Wars*-Lizenz ausgestattete Online-Rollenspiel von Sony Online Entertainment krankte vor allem an fehlenden Inhalten.

Star Wars: The Old Republic will uns eine tiefe Story bieten, die jeder Spieler individuell beeinflussen kann. Aber es will auch MMO-typische Gruppenabenteuer nicht vernachlässigen. Und beides mit Zwischensequenzen und aufwändiger Sprachausgabe einrahmen. So soll der Titel mindestens drei Gruppen ansprechen: *Star Wars*-Fans, Rollenspieler und Online-Rollenspieler. In diese eierlegende Wollmilchsau investiert Electronic Arts einen beachtlichen Geldbetrag. Offizielle Zahlen zum »größten Projekt der Firmengeschichte« (EAs Finanzvorstand Eric Brown) gibt es nicht, aber Vertreter der Branche schätzen die bisherigen Entwicklungskosten von *Star Wars: The Old Republic* auf 100 Millionen Dollar. Ein angeblicher Mitarbeiter von Bioware Mythic, der sich selbst »EA Louse« nennt, bloggte hingegen



Das Beste aus Off- und Online-Rollenspiel soll **Star Wars: The Old Republic** erfolgreich machen.



Der Herr der Ringe Online ist inzwischen auf Free2play umgestiegen.



Langeweile in Jedihausen: In **Star Wars Galaxies** gab's nicht genug für die Spieler zu tun.

vor kurzem, das Online-Rollenspiel habe bereits 300 Millionen Dollar verschlungen. Das wäre in etwa die Summe, die der letzte **Pirates of the Caribbean**-Film gekostet hat. Ob 100 oder 300 Millionen, beides sind immense Summen. Doch wo Disney mit **Pirates of the Caribbean: Am Ende der Welt** schon knapp 700 Millionen Dollar verdient hat, müssen Electronic Arts und Bioware noch bangen: Kann **Star Wars: The Old Republic** genug Spieler mobilisieren, um das Online-Rollenspiel profitabel zu machen? Gibt es Platz für ein weiteres großes MMO?

Tatsache ist, dass bislang ausnahmslos alle Versuche gescheitert sind, dem Platzhirsch **World of Warcraft** im klassischen Abonnement-Modell Marktanteile abzufragen. Auch Electronic Arts ist hier ein gebranntes Kind, mit **Warhammer Online** haben die Amerikaner bereits einen Fantasy-Konkurrenten an **WoW** zerschellen lassen. Aktuell fesselt **Warhammer Online** laut »EA Louse« angeblich weniger zahlende Kundschaft als das bald zehn Jahre alte **Dark Age of Camelot**. Auch die anderen Online-Rollenspiele, die in den vergangenen Monaten veröffentlicht wurden, liegen weit hinter den Erwartungen der Hersteller und Publisher zurück. **Aion** (erschien in Europa im September 2009) verkaufte sich zwar gut, litt aber schon bald unter Spielerschwind, sodass

Server zusammengelegt werden mussten, um ausreichende Populationen zu bieten. **Star Trek Online** bot bei Erscheinen (Februar 2010) vergleichsweise wenig Inhalt, kassierte durchwachsene Kritiken und ist mittlerweile im MMO-Geschäft verschwindend unwichtig, auch wenn der Entwickler Cryptic nach wie vor Inhalte nachliefert und man mittlerweile teilweise auf ein anderes Geschäftsmodell als das des Abonnements aufgesprungen ist. Über Mikrotransaktionen dürfen sich Spieler Vorteile für ihre Kapitäne kaufen.

Damit steht **Star Trek Online** nicht allein. In Scharen verlassen die Hersteller den **Warcraft**'schen Abo-Markt und suchen ihr Heil in boomenden Free2Play-Geschäftsmodellen. **Der Herr der Ringe Online** ist in den USA und Europa inzwischen auf einen teilweise kostenlosen Betrieb umgestiegen. Für Free2play-Nutzer ist das Spiel stark eingeschränkt, Quests und somit Welterweiterungen müssen bezahlt werden. Der Erfolg gibt dem Publisher Codemasters und dem Entwickler Turbine Recht: Sowohl die Spieleranzahl als auch der Umsatz haben sich zumindest in den USA in nur einem Monat nach der Umstellung verdoppelt. Ähnlich verfährt Sony bereits seit einer Weile mit **Everquest 2** und hat den Betrieb von **Pirates of the Burning Sea** seit dem 22. November

ebenso angepasst. Ob **D&D Online** oder **Bounty Bay**, **Anarchy Online** oder **Sword of the New World**, so gut wie alle einstigen Bezahlspiele sind inzwischen gebührenbefreit.

Das Free2play-Konzept hält auch ganz andere und weniger aufwändig produzierte Titel als **Der Herr der Ringe Online** oder **Everquest 2** am Leben. **Runes of Magic**, **Atlantica**, **Allods Online** – alles mehr oder minder gute, aber sparsam hergestellte MMOs – locken Spieler und somit zahlende Kundschaft an, sind profitabel. Aber gerade wegen der »Billig-MMOs« haftet dem Modell eine Art Stigma an. Free2play ist für viele noch gleichbedeutend mit »hin geklatscht, um Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen«. Wohl auch für Electronic Arts, die weder bei **Dark Age of Camelot** noch bei **Warhammer Online** oder gar beim Urgestein **Ultima Online** bisher die Umstellung auf einen Gratis-Zugang gewagt haben. Nur bei **Warhammer Online** kann man sich bald immerhin Levelaufstiege kaufen. Nicht umsonst ist eine der spannendsten Fragen rund um **The Old Republic**, auf welches Geschäftsmodell man setzt. Bislang hat sich der Publisher nicht festgelegt, auch wenn ein Item-Shop wahrscheinlich ist.

Glaubt man Heiko Hubertz, dem Chef der Free2play-Firma Bigpoint, bleibt es einerlei, welches Bezahlmodell Electronic Arts für **Star Wars: The Old Republic** wählt, der Titel wird seiner Ansicht nach niemals profitabel. Millionen von Spielern müssten das MMO kaufen und über eine gewisse Zeit Gebühren dafür bezahlen, um wenigstens die Produktionskosten wieder einzuspielen. Doch den großen Teil der Kundschaft, die bereit ist, monatliche Gebühren zu zahlen, hat **World of Warcraft** an sich gebunden. Das Kuchenstück, das für **Star Wars: The Old Republic** abfallen könnte, sieht unter diesem Gesichtspunkt winzig aus. Andererseits: **World of Warcraft** setzt Jahr für Jahr über eine Milliarde Dollar um. Selbst bei einem Bruchteil der Kundschaft sind Abo-MMOs ein hochlukratives Geschäft. EA spekuliert

»Star Wars: The Old Republic wird niemals profitabel sein!«

für **The Old Republic** auf zwei Millionen Spieler; das wäre ein Sechstel von **World of Warcraft** und dreimal so viel wie **Warhammer Online** zu seinen besten Zeiten. Aber Kunden, das hat EA durch letzteres Projekt auf die harte Tour erfahren, muss man nicht nur gewinnen, sondern auch halten.

Dazu braucht man ein starkes, motivierendes Spiel. Können Bioware und Electronic Arts mit ihrem Offline-Online-Hybriden die inhaltliche Schlappe des Quasi-Vorgängers **Star Wars Galaxies** ausbügeln? Schaffen sie es wirklich, die Fans des Universums und von On- und Offline-Rollenspielen gleichermaßen anzusprechen? Eine erste Antwort geben wir auf den folgenden Seiten. **PET**

Star Wars

➤ Stärken

- + herausragende Dialoge
- + Jedi-Kämpfe
- + stimmige Grafik

➔ Schwächen

- Gegner-Monotonie
- fade Instanzen
- generische Quests

A

m Rande des jährlichen EA Showcase in London gab's für uns die Möglichkeit, uns sechs Stunden durch die anfänglichen Jedi-Quests von Biowares heiß erwartetem Online-Rollenspiel **Star Wars: The Old Republic** zu spielen. Der Titel ist für Bioware das erste Online-Rollenspiel, und die Spielergemeinschaft rund um die Welt setzt enorm hohe Erwartungen in ihn. Denn bisher gilt Bioware als absoluter Spezialist für komplexe, charakterstarke und lebendig inszenierte Solo-Rollenspiele. Das sind genau jene Attribute, bei denen selbst sehr gute MMOs (Massively Multiplayer Online Games) bis heute schwächeln. Das Bioware-Team wird von vielen jetzt als Heilsbringer gesehen, die den Heiligen Gral des Geschichtenerzählens ins Land der Res-

pawns (erledigte Gegner stehen immer wieder auf) und der Skriptsklaverei bringen sollen. Vorschusslorbeeren, die Tonnen wiegen, denn viele der gefühlten Schwächen solcher Online-Titel sind dem Spielprinzip geschuldet. Welten, die für Tausende gleich unterhaltsam sein sollen, in denen Spieler vor bestimmten Quest- oder Skriptereignissen Schlange stehen, wirken naturgemäß statischer, sind aber gleichzeitig um ein Vielfaches komplexer und vor allem beim Thema Balancing zerbrechlicher als die im Vergleich geradezu eindimensionalen Abenteueruniversen für einen Einzelspieler. Eine schwierige, eine riesige, vielleicht sogar eine unmögliche Herausforderung?

Als Edellentwickler mit der mächtigen **Star Wars**-Lizenz und mit Electronic Arts als potentem Geldgeber im Rücken hat sich Bioware also ein hehres Ziel für seine Online-Premiere gesetzt: **The Old Republic** soll das erste handlungsgetriebene MMO werden, in dem die Spieler ihre eigene und individu-

elle Geschichte erleben. Und wie es aussieht, könnte Bioware das auch gelingen. Gerüchten zufolge soll **Guild Wars 2**, das andere Online-Rollenspiel, das mit genau dieser Vorgabe antritt, erst 2012 erscheinen.

Erste Enttäuschung: Die Charaktererstellung fällt für uns flach. Man hat das Spiel für uns so präpariert, dass wir mit einem fertig gebauten Jedi losziehen müssen. Immerhin dürfen wir zwischen einem Jedi-Berater oder einem Jedi-Ritter wählen. Wir schnappen uns den Ritter, die Kollegin unseres MMO-Magazins den Jedi-Berater. Berater? Sitzt der etwa nur rum und sagt den anderen, wie sie am besten zum Erfolg kommen? Nein, der im Englischen ungleich cooler klingende »Jedi Counselor« ist, übertragen auf das übliche MMO-Klassenschema, so etwas wie der Jedi-Magier. Er kann ordentlich Schaden austeilen, agiert aber auch als wertvoller Unterstützer. Doch zurück zu unserem Jedi-Ritter: Gleich nach ein paar Schritten beginnt schon der erste voll vertonte Dialog mit einem Ausbilder. Eigentlich eine vergleichsweise unspektakuläre Szene, wir bekommen erklärt, wo wir unsere erste Aufgabe erhalten. Allerdings sind die Dialoge schon hier wie in einem Film geschnitten, mit Perspektivwechseln und Großaufnahmen – **Mass Effect** lässt grüßen. In den Trainingsgründen der Jedis scheint es

The Old Republic

Die Star Wars-Lizenz, ein astronomisches Budget und Bioware als Entwickler: Was kann bei Star Wars: The Old Republic also noch schiefgehen? Erstaunlich viel, wie wir beim exklusiven Anspielen feststellen mussten. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Mass Effect 2, GS 03/10: 88 Punkte)
Termin: 2011 Status: zu 70% fertig

GameStar.de: Quicklink: 7193 Auf DVD: Preview-Video

Probleme zu geben, wir sollen uns dort beim Vorsteher melden und schauen, was los ist. Die Qualität der (englischen) Dialoge ist großartig, sowohl inhaltlich als auch in Sachen Vertonung. Und super: Oft gibt's für den Spieler nette, neutrale oder grimmige Gesprächsoptionen, also wiederum ganz wie in der **Mass Effect**-Serie.

So prächtig die Sprachausgabe, so grässlich banal die erste Quest. Zehn sogenannte Flesh Raider sollen wir im Trainingsareal der

Jedis vermöbeln. Die zweibeinigen Kreaturen, die auf dem Kopf so aussehen wie eine Mischung aus Hammerhai und Warzenschwein, gelten als angriffslustig, sind allerdings strunzdumm. Blaster, Rüstungen und gezielte Angriffe sind folglich nicht ihr Ding. Niemand kann sich so recht erklären, warum die potthässlichen Kreaturen plötzlich gezielt die Trainingsgründe der Jedis aufmischen. Und so richtig zielgerichtet wie beim Briefing angedroht wirkt der Angriff dann auch gar nicht auf uns. Eigentlich kann von

Das Crafting

Das Crafting, also das Herstellen von Waffen, Rüstungen und Verbrauchsgütern wie Heiltränken soll in Star Wars: The Old Republic etwas anders funktionieren als in anderen Online-Rollenspielen. So ist es nicht der Spielercharakter, der aus herangekarrten Rohstoffen Waren herstellt, sondern die Schiffsbesatzung übernimmt diesen Job. Jeder Spieler wird mit einem Raumschiff ausgestattet sein, auf dem er KI-Begleiter um sich schart. Letzteren begegnet er in Quests und kann sie rekrutieren. Diese KI-Begleiter erfüllen dann vom Spieler in Auftrag gegebene Produktionen. Weiter sollen die KI-Begleiter bei Planetenbesuchen sogar selbst Rohstoffe sammeln dürfen. Das klingt nach einer sehr entspannten Art des Craftings und hat nichts mehr mit stundenlangem Rumstehen an irgendwelchen Herstellungsapparaturen zu tun. Fein!



Auf den Raumschiffen stellen die KI-Begleiter **Rüstungen und Waffen** her.





Auf dem Startplaneten Tython müssen sich die Jedi-Klassen vor allem mit so genannten **Flesh Raiders** rumschlagen. Die Abwechslung bleibt dabei auf der Strecke.

einem Angriff nicht mal die Rede sein. Als wir uns nämlich mit unserem Anfänger-Lichtschwert auf die erste Trainingswiese stürzen, erleben wir exakt das, was wir schon seit dem es das Genre gibt immer wieder in Online-Rollenspielen erleben müssen: Kleine Feindgruppen bewegen sich wie in einem unsichtbaren Käfig innerhalb eines Minimal-Radius durchs Terrain (keine Spur einer

Angriffswelle) und warten darauf, von den Spielern zu Brei gehauen zu werden – um ein paar Minuten später wieder zu erscheinen. Um von den nächsten Spielern zu Brei gehauen zu werden. Wir müssen es hier sagen: Dieser Auftakt hat uns enttäuscht. Hier hätten wir uns eine actiongeladene Instanz gewünscht, ein für jeden Spieler einzeln geladenes Gebiet, in dem wir eindringlicher auf unser Dasein als Jedi eingeschworen hätten werden können. Sei's drum, wir verkloppen erst mal zehn von den Blöd-Viechern, rennen zurück zum Auftraggeber und kassieren unsere Belohnung in Form von Erfahrungspunkten.

Doch langsam. Wir haben die Frage nach dem Wo und dem Wer noch nicht beantwortet. Wo: Tython, der Heimatplanet der Jedis. Und wen spielen wir? Einen Padawan

(Jedi-Lehrling) mit mächtigem Machtpotenzial. Das mit dem Potenzial stellt sich allerdings erst in einer unserer ersten (endlich!) klasseneigenen Story-Quests heraus. In der führt uns unser Weg in eine Grotte. Unser Auftraggeber vermutet hier einen Hinweis darauf, warum die tumben Flesh Raider mit

Der Auftakt hat uns enttäuscht.

einem Mal (angeblich) organisiert angreifen. Der Eingang zur Höhle ist mit einem grünen Energiefeld versehen. Das Zeichen für uns, dass es dort für uns und nur für uns hinein geht, eine ganz persönliche Instanz also. Für etwaige Begleiter wäre das Ener-

Machtkämpfe und Blasterfeuer

Für den PvP-Modus orientiert sich Star Wars: The Old Republic an den Schlachtfeldern von Warhammer Online. Wenn etwa ein Jedi Lust darauf hat, sich mit Spielern der dunklen Seite der Macht zu messen, dann kann er sich von jedem Punkt des Spieluniversums zu einer passenden so genannten Warzone teleportieren lassen, um dort an einem zeitlich beschränkten Kampf teilzunehmen. Die Warzones werden wahrscheinlich genau wie bei Warhammer Online an die jeweiligen Stufen der Spieler gebunden sein. Ein offenes PvP-System, in dem sich Jedi und Sith, Schmuggler und Agenten permanent und überall auf die rivalisierenden Nasen hauen dürfen, sieht The Old Republic bisher nicht vor.



Das **PvP** von The Old Republic findet nur in instanziierten Warzones statt.



Das **Abwehren von Schüssen** mit dem Lichtschwert funktioniert automatisch. Der Spieler muss dafür also keine besondere Fähigkeit lernen und aktivieren.

Die gute Seite



Soldat

Der Soldat ist Fernkämpfer, der Gegner zwar auch mit seiner Knarre auf den Kopf hauen kann, dessen Potenzial sich aber vor allem über die Kugeln aus seiner Waffe entfaltet. Soldaten starten auf dem Planeten Ord Mantell.



Schmuggler

Wer zu einem Schmuggler greift, mag es vor allem heimlich, still und leise. Die Han-Solo-Kopien tarnen sich und attackieren aus dem Hinterhalt. Schmuggler starten genau wie die Soldaten auf dem Planeten Ord Mantell.



Jedi-Ritter

Machtsprung, Lichtschwert-Attacken – wahrscheinlich werden die meisten Spieler zu Beginn eine Karriere als Jedi-Ritter wählen. Mit Level 10 muss sich der Ritter entscheiden, ob er Schaden austeilte oder als Tank welchen einsteckt.



Jedi-Botschafter

Die Jedi-Botschafter schleudern Felsbrocken auf Gegner oder halten Feinde per Würgegriff unter Kontrolle. Die Botschafter müssen sich für den Weg als Unterstützer oder für den als Damage Dealer (Aua-Macher) entscheiden.

giefeld rot und nicht passierbar. Voll hoffnungsfroher Erwartungen hüpfen wir also hinein ins Halbdunkel, sehen uns schnell von orangenen Felsen eingerahmt – und abermals den bereits bekannten Hammerhai-Warzenschweinen gegenüber. Hier ein Schlag, da eine Attacke, eine Gruppe ist hinüber. Auf zur nächsten. Wieder schwingen wir die Lichtklinge in kraftvollen Schlagfolgen, wieder ist eine Gruppe Feinde hinüber. Und so weiter. Nach dem effektvollen, aber anspruchslosen Gemetzel stehen wir dann vor einem jungen Mann in einer dunklen Kutte. Er gibt unumwunden zu, dass er für die Blitzrevolution der Flesh Raider verantwortlich ist. Seine Gründe? Ach, das Jedi-Konzept sei antiquiert, es müsse Platz für Neues her. Ist der Typ noch ganz dicht? Immerhin ist der Namenlose selbst ein Jedi. Oder doch nicht? Jedenfalls gehört solch frevlerischem Treiben der Garaus gemacht. Doch gegen den Kuttenmann und seine zwei Flesh-Raider-Leibwächter zu bestehen, ist schwerer als gedacht. Wir fliehen, pöppeln uns mit einem Heiltrank wieder hoch – und siehe da, die beiden Wachen sind uns gefolgt, der Unheimliche nicht. Flesh Raider killen wir aber mittlerweile im Schlaf. So auch diese beiden. Und nun schaffen wir

auch den Schurken – ein Hoch auf die dumme KI, die lediglich mit Masse Wirkung erzielt. Wir brennen ihm alles auf die Kutte, was unser Jedi in der Ausbildung bereits gelernt hat. Gerade als wir den Kampf gewonnen glauben, löst sich der mysteriöse Fremde vor unseren Augen in Luft auf und lässt uns ratlos zurück. Unser Ausbilder allerdings hat eine Idee, was dahinter stecken könnte. Besser aber noch: Er wähnt in uns plötzlich einen ganz besonderen Padawan, einen, in dem die Macht förmlich brodet.

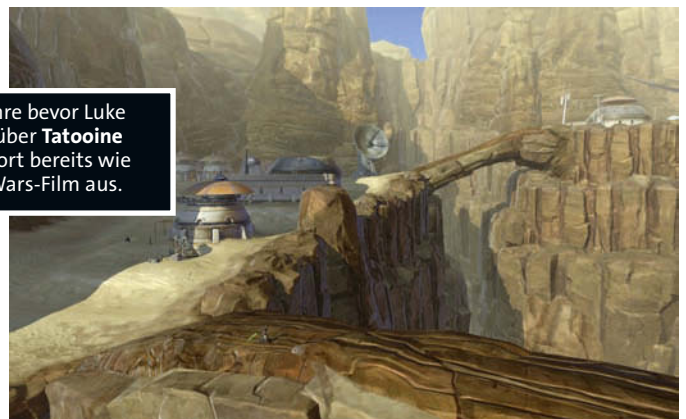
Nachdem wir unsere ersten Belohnungen kassiert und erste Levelaufstiege erlebt haben, wollen wir beim Trainer neue Fertigkeiten erlernen. Der will dafür genretypisch was von dem Geld, das wir unseren Opfern abgeknöpft haben. Wir finden zwar, dass das nicht unbedingt zum selbstlosen Dasein der Jedi-Bande passt, aber wir kennen die Notwendigkeit, dem Spieler die verdienten Münzen auch schnell wieder abzuluchsen. Sonst hätte man ratzfatz die übelste Inflation in **Star Wars: The Old Republic**, und das wäre vor allem für das Crafting (dazu mehr im Kasten auf Seite 23) und dem damit verbundenen Handel tödlich. Also ergeben wir uns in unser Online-Rollenspiel-Schicksal

und lernen durch einen Rechtsklick auf ein Symbol eine neue Angriffsart. Unser Jedi-Ritter kann jetzt mit dem Standard-Schlag Macht aufladen, die er im neu erlernten Superangriff kanalisiert. Später erlernen wir noch einen kräftigen Überkopf-Hieb und einen unfassbar coolen Sprungangriff, mit dem wir sogar Abgründe locker überwinden können. Auch die Fähigkeiten des Jedi-Beraters machen eine Menge her, wie wir immer mal wieder mit einem Blick auf den Monitor der neben uns sitzenden MMO-Kollegin Steffi Kautschor feststellen. Der Jedi Counselor pult mit der Machtkraft Felsbrocken aus dem Boden und schleudert sie auf Feinde. Oder er schickt eine Druckwelle gegen gleich mehrere Angreifer und lässt sie so auf den Hosenboden plumpsen. Oder er packt einen einzelnen Feind und hebt ihn per Machtwürgegriff in luftige und doch ziemlich ungesunde Höhen.

Die beeindruckende Kampfchoreographie ist es dann auch, die uns bei der Stange hält, die Quests sind es nicht. Oder anders: Der Weg bis Level 7 (weiter haben wir es in der knappen Zeit nicht geschafft) ist schrecklich dröge. Das reißen auch die an sich großartigen Questdialoge nicht raus,



Knapp 3.600 Jahre bevor Luke in den Himmel über **Tatooine** blickte, sah es dort bereits wie im ersten Star Wars-Film aus.



Kurz vor dem Finale der Jedi-Ausbildung dürfen sich die Machtprotze auf Tython auch mit anderen und vor allem größeren Gegnern als den Flesh Raiders anlegen. Hier verkloppt ein Jedi-Ritter gleich mehrere **Droiden**.



die zumindest zu Beginn stets darin gipfeln, dass man uns den Auftrag erteilt, Flesh Raider zu töten. Mal mit dem Ziel, einen Schlüssel zu finden, mal sollen wir die sterblichen Überreste einer vermissten Person aufspüren. Wenn hier das Ziel war, diese Spezies

Die Abwechslung hat Bioware vergessen.

zur meistgehassten virtuellen Bande zu machen, dann ist das gelungen. Wenn es das Ziel war, einen abwechslungsreichen, unverwechselbaren Einstieg in ein (später

hoffentlich) großartiges MMO zu schaffen, dann ist das gründlich in die Hose gegangen. Denn die Abwechslung hat Bioware wohl beim ganzen Story- und Vertonungswahnsinn schlicht und ergreifend vergessen. Immerhin wartet am Ende eines unserer Bosskämpfe (gegen einen stärkeren Flesh Raider, seufz) eine der moralischen Entscheidungen: das Waffenarsenal der Invasoren zerstören oder der Bevölkerung von Tython überlassen? Wir schicken's zu den Bewohnern in der Hoffnung, dass man sich in Zukunft selber um die Flesh Raider kümmert und unseren Jedi damit in Ruhe lässt. Eine weitere moralische Entscheidung im Dunstkreis der Quests um die Viecher: das Gas, das sie zu (angeblich) schlaun und

starken Kämpfern gemacht hat, vernichten oder dem örtlichen Militär übergeben, das damit Supersoldaten züchten will?

Nachdem wir zahllose Flesh Raider über den Jedi-Jordan geschickt haben, geht's in ein sogenanntes Flashpoint Event. Das sind besondere Ereignisse in der Karriere der Klassen. In unserem Fall ist es die Reise von Tython nach Coruscant nach der Jedi-Ausbildung. Für die Reise hat man gemischte Gruppen gebaut. Wir ergreifen die Chance, noch eine andere Klasse auszuprobieren, genauer eine Soldatin. Die Vertreter der Republik, also die beiden Jedi-Klassen, die Soldaten sowie die Schmuggler treffen nach der Grundausbildung auf ihren jeweiligen

Die böse Seite



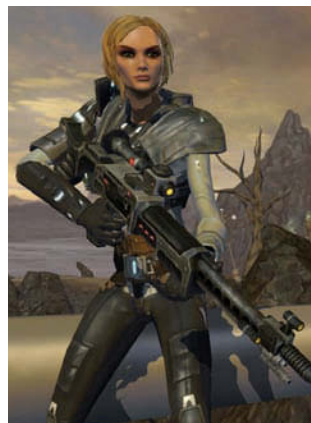
Kopfgeldjäger

Die Kopfgeldjäger holen mit zwei Blastern oder rösten ihre Gegner mit dem Flammenwerfer. Los geht's für einen Kopfgeldjäger auf der Welt Hutta, wo sie entweder zum Tank oder Schadensteiler ausgebildet werden.



Sith-Krieger

Die gut gepanzerten Kämpfer setzen auf Lichtschwert, aber auch mit Machtfähigkeiten wie Blitzangriffen dürfen Sith-Krieger protzen. Auf Korriban startet für die Kampfmaschinen eine Karriere als Tank oder Nahkämpfer.



Imperial Agent

Angriffe aus dem Hinterhalt – so soll sich diese Klasse spielen. Energieschilde schützen die Agenten vor Beschuss. Sogar einen Luftschlag kann der Schurke ordern. Wie die Kopfgeldjäger starten die Agenten auf Hutta.

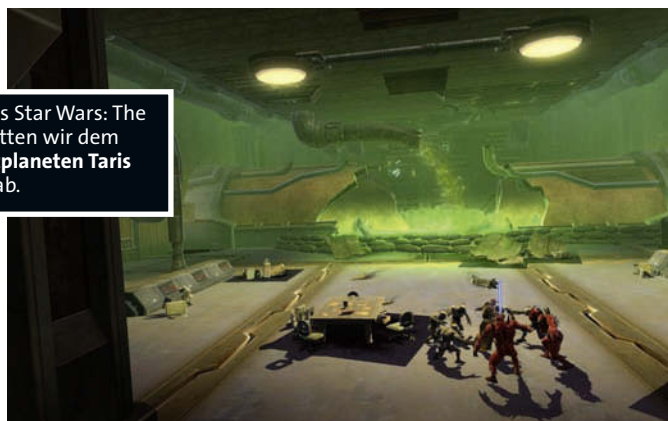


Sith-Inquisitor

Der Inquisitor versteht sich auf Machtfähigkeiten. Wenn er nicht gerade Feinde zu Tode würgt, entladen sich knisternde Machtblitze aus seinen Händen. Wie der Sith-Krieger startet auch der Inquisitor auf Korriban.



Auch in Biowares Star Wars: The Old Republic statten wir dem zerstörten **Stadtplaneten Taris** einige Besuche ab.



Startplaneten in einer Raumstation zusammen, um gemeinsam zum nächsten großen Ziel aufzubrechen. Oder auch alleine, wenn man sich denn traut, das folgende Abenteuer als Solist anzugehen. Blöderweise bekommen wir die Raumstation selbst gar nicht zu Gesicht, sondern stehen schon auf dem Frachter, der uns nach Coruscant bringen soll. Aber immerhin dürfen wir nun die Soldatin spielen! Doch auch hier setzt schon bald Ernüchterung ein, und wir entscheiden spontan, diese Klasse im fertigen **The Old Republic** nicht anzufassen, so langweilig spielt sie sich: Gegner auswählen, Knarre zücken, schießen, fertig.

Das Flashpoint-Event selbst entpuppt sich als recht unterhaltsam: Viele Dialoge und viel Action führen uns über das instanziierte Raumschiff. Dort haben sich Imperiale breit gemacht, weil neben uns auch noch eine wichtige Diplomatin der Republik an Bord ist. Die wollen die Feinde unter allen Umständen in ihre Gewalt bekommen. Und so ist es an unserer Gruppe, zu entscheiden, ob wir den Kampf aufnehmen und das Leben von zig Besatzungsmitgliedern dabei aufs Spiel setzen oder ob wir die Dame den Bösewichtern überlassen. Wenn Entscheidungen in Gruppenaufgaben anstehen, hat jedes der Partymitglieder die Möglichkeit, die gewünschten Antworten in Dialogen auszuwählen – endlich ein gelungenes und innovatives Element. Das Spiel würfelt darauf, der Charakter mit der höchsten Zahl darf antworten, seine Entscheidung gilt nun für

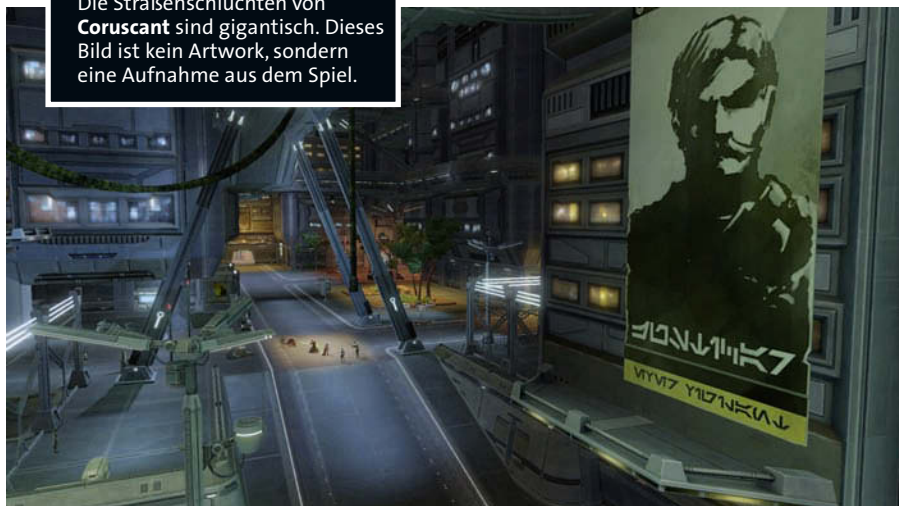
die ganze Gruppe. Dass die finale Wahl nicht immer allen Mitspielern schmecken dürfte, liegt auf der Hand. Denn je nachdem, wie die Gruppe auf zum Beispiel fiese oder gute Antwortmöglichkeiten reagiert, beeinflussen die Konsequenzen der Entscheidung die eigene Figur. Wer will, darf nämlich auch einen bitterbösen Jedi verkörpern. Auch hier orientiert man sich an der **Mass Effect**-Serie. Nur fallen die Auswirkungen in **Star Wars: The Old Republic** noch deutlicher aus als bei Commander Shepard. Je nach Pfad, den man einschlägt, eröffnen sich laut Bioware später alternative Quests, und auch in der Ausstattung des Helden sollen sich seinene Taten widerspiegeln.

Zurück zur Handlung: Wir wollen natürlich sowohl die Diplomatin als auch die Besatzung retten. Unser Plan ist simpel. Wir werden einen Weg zu den Rettungsschiffen freischießen. Allerdings müssen wir zuvor ein Generatorfeld deaktivieren und die von den Feinden besetzte Brücke zurückerobern. Es folgen viele Kämpfe gegen imperiale Soldaten, gegen kleine und große Droiden und riesige Kampfmaschinen. Einige der Klopereien sind ganz schön knackig, denn wir sind nur zu dritt, und unsere Version der Instanz scheint auf vier Spieler ausgelegt zu sein. Ganz wichtig sind in solchen Situationen die klug eingesetzten Heilerfähigkeiten des Jedi-Beraters. Und ohne die drei KI-Begleiter (zwei menschliche Schützen und ein ballender Droid), die uns für diesen Einsatz zugeteilt worden sind, hätten wir den Kampf kaum gewinnen können. Danke auch

an den Wiederbelebungs-Skill. Mit ihm kann jeder jeden jederzeit wieder auf die Füße stellen. So schaffen wir es schließlich zu unserem letzten Ziel, dem Hangar. Mit großer Geste stellt sich uns dort ein Sith-Krieger in den Weg. Er fordert uns auf, ihm die Diplomatin zu überlassen, wir weigern uns. Der finale Kampf entbrennt – und verlischt gleich wieder. Nach ein paar gezielten Attacken ist der Sith schon hinüber. Das war viel zu einfach! Neben der blamablen Vorstellung des Sith gab's noch einen weiteren Wermutstropfen: Die Bonus-Aufgabe, 140 Imperiale zu töten, fanden wir reichlich albern. Wir haben's aber trotzdem gemacht.

Unser Fazit fällt nach den sechs Stunden gemischt aus. Ja, die Dialoge sind sehr gut. Ja, die Jedi-Klassen spielen sich flott und allein das Zuschauen macht bereits Spaß. Aber so vieles erscheint uns verbesserungswürdig. Als Jedi zu Beginn nur Flesh Raider töten zu müssen: langweilig. Die Instanzen auf Tython, soweit gesehen: langweilig. Die Soldaten-Klasse: langweilig. Das Gegnerverhalten: langweilig bis doof. Wir können nur inständig hoffen, dass Bioware unsere bereits deutlich vorgetragene Kritik ernst nimmt und noch nachbessert. Letztlich vertrauen wir aber Bioware und glauben, dass sie die Kurve kriegen. Und freuen uns schon jetzt darauf, mehr vom Spiel zu sehen. Denn das war bisher nichts als der Anfang des Abenteuers. Und aller Anfang ist schwer. **PET**

Die Straßenschluchten von **Coruscant** sind gigantisch. Dieses Bild ist kein Artwork, sondern eine Aufnahme aus dem Spiel.



Das braucht noch Zeit!

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Star Wars: The Old Republic befindet sich schon in einem recht fortgeschrittenen Stadium. Und glaubt man den Gerüchten, dann haben die Entwickler auch schon mächtig viel Geld in das Spiel gesteckt. Ich kann nur hoffen, dass Electronic Arts nicht auf eine zu frühe Veröffentlichung drängt und Bioware stattdessen ausreichend Zeit einräumt, um aus dem in meinen Augen bisher lediglich guten, aber sicher nicht sehr guten Spiel ein großartiges zu machen. Potenzial ist allemal vorhanden, gebt den großartigen Jungs von Bioware auch die Zeit, es voll auszuschöpfen.

Potenzial: Gut

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	2011
	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	2011
	Apache: Air Assault	Flugsimulation	Gaijin	–	–	19. November 2010
	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/10, 12/10	Sehr gut	1. Quartal 2011
NEU	Back to the Future	Adventure	Telltale	–	–	Dezember 2010
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10	–	3. Quartal 2011
	Battlefield: BC 2: Vietnam	Shooter-Addon	Dice	11/10	–	1. Quartal 2011
NEU	Battlefield Play4Free	Multiplayer-Shooter	Easy	–	–	1. Quartal 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
NEU	Black Mirror 3	Adventure	Cranberry	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	1. Quartal 2011
NEU	Bloodline Champions	Online-Rollenspiel	Stunlock Studios	–	–	1. Quartal 2011
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10	–	1. Quartal 2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	People can fly	–	–	22. Februar 2011
UPDATE	Company of Heroes Online	Echtzeit-Taktik	Relic	–	–	1. Quartal 2011
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10	–	25. März 2011
UPDATE	Darksore	Action-Rollenspiel	Maxis	–	–	Februar 2011
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2012
	Dead Space 2	Actionspiel	Visceral Games	03/10, 08/10	–	28. Januar 2011
	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
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	12/08, 11/09, 11/10, 01/11	Sehr gut	2012
	Die Sims: Mittelalter	Strategiespiel	The Sims Studio	–	–	1. Quartal 2011
NEU	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	01/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	Dragon Age 2	Rollenspiel	Bioware	09/10	–	März 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	1. Quartal 2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	01/00, 07/01, 07/09, 12/10	Sehr gut	2011
NEU	Dungeons	Strategiespiel	Realmforge	01/11	Gut	1. Quartal 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	–	–	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	1. Quartal 2011
UPDATE	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Day 1	–	–	25. März 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
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10	–	2011
	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	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10	–	2. Quartal 2011
	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10	–	2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	15. September 2011
UPDATE	Shogun 2: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	08/10, 11/10	–	15. März 2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	–	–	2011
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10, 01/11	Sehr gut	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
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	3. Quartal 2011
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel-Addon	Blizzard	11/09, 09/10	Ausgezeichnet	7. Dezember 2010
NEU	You don't know Jack	Quizspiel	Jellyvision	–	–	2011

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



Diablo 3
Endlich sind alle Charakterklassen des Action-Rollenspiels bekannt. Das und noch viel mehr enthüllt unsere Preview.

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 Dezember

Greed Corp	Dtp	03.12.2010
World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard	07.12.2010
Trapped Dead	Headup	16.12.2010
Back to the Future	Telltale	Dezember

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Crysis 2	↑	4
3	Duke Nukem Forever	↑	16
4	Deus Ex: Human Revolution	↓	3
5	World of Warcraft: Cataclysm	—	5
6	Mass Effect 3	—	6
7	Dragon Age 2	—	7
8	Battlefield 3	—	8
9	The Witcher 2: Assassins of Kings	—	9
10	Assassin's Creed: Brotherhood	↑	13
11	Batman: Arkham City	↓	10
12	Assassin's Creed 3	↑	14
13	Battlefield: Bad Company 2: Vietnam	↓	12
14	Half-Life 2: Episode 3	↓	11
15	Star Wars: The Old Republic	—	15
16	Guild Wars 2	↑	17
17	Bioshock Infinite	↑	—
18	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	22
19	Shogun 2: Total War	↑	—
20	Portal 2	↑	25
21	Aliens: Colonial Marines	↑	—
22	Fable 3	↓	19
23	Risen 2	↑	—
24	Dead Space 2	↓	18
25	Grand Theft Auto 5	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 12/10

Diablo 3

Wir verraten, wie sich der neue Dämonenjäger spielt, wie das generalüberholte Charaktersystem und die PvP-Kämpfe funktionieren – und wie viel Spaß

Blizzards Monsterhatz schon jetzt macht. Von Michael Graf und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2, GS 10/10: 90 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 60% fertig

+ Stärken

- + herausragender Spielfluss
- + komplexes Charaktersystem
- + effektreiche Kämpfe

- Schwächen

- noch unausgereifte Balance
- PvP-Kämpfe wirken aufgesetzt

Videos auf DVD

Wir kämpfen uns mit dem auf der Blizzcon frisch angekündigten **Dämonenjäger** durch Diablos Monsterhorden und zeigen, welche Tricks der Bursche (oder die Dame) auf Lager hat. Außerdem werfen wir einen Blick auf den neuen **PvP-Modus** von Diablo 3 und das kooperative Spiel.



A

m Ende der knapp halbstündigen Blizzcon-Demo von **Diablo 3** müssen wir grinsen. Denn Blizzards Action-Rollenspiel versetzt unseren Dämonenjäger – die neu angekündigte Heldenklasse – zum Abschluss in einen leeren Level, in dem wir über ein riesiges **Diablo**-Logo latschen und von einem flammenden Meteor erschlagen werden. Unser Dämonenjäger

zerfällt zu einem Aschehäufchen, und das Programm meldet lapidar: »Du wurdest vom Ende der Demo getötet.« Schade eigentlich, denn davor haben wir einiges erlebt und viel Neues erfahren. Vor allem natürlich über den Dämonenjäger, der den Feindeshorden aus der Distanz mit Bögen oder Armbrüsten einheizt, was schon jetzt einen Mordsspaß macht. Schade nur, dass das nicht auch für den ebenso neu hinzugekommenen PvP-Modus gilt.

Doch erst mal zurück zum Dämonenjäger. Seit unserer letzten Blizzcon-Preview hat Blizzard das Talentsystem von **Diablo 3** radikal überarbeitet. So gibt es keinen klassischen Talentbaum mehr, wie man ihn aus dem Vorgänger kennt. Stattdessen darf unser Held zwar bis zu 30 aktive Talente erlernen, aber nur insgesamt sieben davon gleichzeitig nutzen. Das erinnert ein wenig an **Guild Wars**. Zudem stehen die Fertigkeit-

»Die Blizzcon-Demo hat uns getötet«

ten-Slots nicht von Beginn an zur Verfügung, sondern werden nach und nach freigeschaltet. Sieben nutzbare Fertigkeiten? Das klingt nach wenig, allerdings dürfen wir unsere Talentwahl jederzeit rückgängig machen, wenn etwa die Zusammenstellung nicht optimal war. Wie genau diese »Respec«-Funktion aussehen wird, steht noch nicht fest. Derzeit experimentieren die Entwickler mit den so genannten »Tomes of Respec«, also mit Büchern, die wir im Spielverlauf erbeuten und mit denen wir alle Talentpunkte neu verteilen dürfen. Apropos Talentpunkte: Bei jedem Levelaufstieg verdienen wir einen dieser Zähler, mit dem wir entweder eine neue Fähigkeit lernen oder eine bestehende in fünf Stufen aufwerten.



Neben aktiven Kampftalenten verfügt jede Klasse über bis zu 30 passive Fertigkeiten, mit denen wir die Charakterwerte erhöhen. So ersetzt Blizzard die klassische Attributspunkte-Verteilung. Die passiven Fertigkeiten dürfen wir allerdings nur bei ungeraden Levelaufstiegen (etwa auf Stufe 5 oder 7) erhöhen. Zudem ist unsere Wahl hier endgültig, eine »Respec«-Funktion gibt es (noch) nicht. Außerdem sind die passiven

Talente noch nicht an Level-Voraussetzungen gekoppelt. Wer möchte, der kann gleich mit den ersten drei Punkten seine Kampfkraft um happige 75 Prozent steigern. Wir hoffen, dass Blizzard hier noch nachbessert. Neben den aktiven und passiven Talenten gibt's in **Diablo 3** noch weitere Wege, den Charakter an die bevorzugte Spielweise anzupassen. Das wichtigste neue Spielelement ist der Talisman, der im Inventar di-

rekt neben der Helden-Anziehpuppe prangt. In dieses Minimenü können wir so genannte »Charms« einbauen, also Monstertrophäen wie Zähne oder Knochen, die unsere Kampfwerte verbessern, beispielsweise die Chance auf kritische Treffer. Bis zu fünf solcher Charms können wir in den Talisman einsetzen, um unseren Helden zu verbessern. Wie alle anderen Gegenstände erbeuten wir die Charms von Monstern oder als



Die Kultisten heilen ihre Untergebenen aus der Distanz. Wir sollten sie daher als Erstes ausschalten.

Einer gegen alle. Mit der frisch angekündigten **Dämonenjägerin** kämpfen wir uns durch allerhand fieses Gesocks.

Die **Dämonenjägerin** ist eigentlich ein Fernkämpfer. Wir retten uns durch das Talent »Klingenfächer«.

Praktisch: Herumliegende **Gegenstände** sammelt unser Held nun durch bloßes Drüberlatschen ein.

Quest-Belohnungen. Bereits aus **Diablo 2** bekannt sind die Edelsteine, mit denen wir gesockelten Gegenständen magische Eigenschaften bescheren. Ein Topas in einer Rüstung etwa erhöht unsere Vitalität. Neu in **Diablo 3** ist, dass wir beim Juwelier (einem Handwerker in der Stadt) auch eigene Edelsteine herstellen können. Das dürfte für zusätzliche Individualisierungsmöglichkeiten

und damit für mehr Langzeitmotivation sorgen. Hinzu kommen die bereits bekannten Runen, mit denen wir die Wirkung einzelner Zaubersprüche anpassen. Mit einer »Rune der Zerstörung« etwa richtet unser Feuerpfeil zusätzlich Explosivschaden an. Mit manchen Zaubersymbolen lässt sich sogar der Schadenstyp eines Zaubers ändern, beispielsweise von Feuer zu Gift. Das hilft,

Die Dämonenjägerin

Auf der Blizzcon reihte sich der Dämonenjäger in die nun finale Heldenriege von **Diablo 3** ein. Wir stellen seine coolsten Talente vor.



Klingenfächer: Der Dämonenjäger schleudert hunderte kleiner Dolche gleichzeitig in alle Richtungen. Ideal, wenn wir umzingelt sind.



Multishot: Der Dämonenjäger verschießt eine Pfeilsalve, die allerdings pro Einzelpfeil weniger Schaden anrichtet als der normale Schuss.



Geschmolzener Pfeil: Diese Feuerpfeile durchschlagen Gegner, sodass wir mit ihnen gleich ganze Gruppen in Brand stecken können.

wenn die Feinde gegen bestimmte Attacken immun sind. Außerdem verändern die Runen das Aussehen der Hexerei. Ein Zauber des Hexenmeisters etwa spuckt einen Schwarm giftige Kröten aus. Mit einer Feuerrune verwandeln die sich in brennende Amphibien. Ein anderes Zauberzeichen erzeugt einen himmlischen Krötenregen. Und wieder ein anderes ruft eine fette Kröte herbei, die Gegner einfach verschluckt. Mit den Runen lassen sich also die wildesten Dinge anstellen. Wir freuen uns schon die-bisch drauf, damit zu experimentieren.

Die Blizzcon-Demo von **Diablo 3** führt uns zunächst in die »Halls of Agony«, feurige Folterkammer-Katakomben. Dort bekämpfen wir Kultisten, die Minimonster beschwören. Das ist nicht besonders bedrohlich, schlimmer sind die »Dark Vessels«, die größeren Brüder der Sektierer, die sich nach wenigen Sekunden in zähe Schweb-Dämonen verwandeln. Auch die Umgebung entpuppt sich als lebensbedrohlich. In einem Gang zum Beispiel weichen wir herabsau-



Los, Blizzard!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
daniel@gamestar.de

Diablo 2 ist auch nach über zehn Jahren noch immer mein Spiel für die einsame Insel, denn mehr Langzeitmotivation habe ich noch in keinem anderen Programm gefunden. Gerade deshalb bin ich äußerst skeptisch, ob Diablo 3 in diese übergroßen Fußstapfen treten kann. Das ausgedünnte Talentsystem, die schlauchigen Levels, das bislang taktik- und ideenarme PvP – all das birgt die Gefahr, dass die Monsterhatz noch simpler wird, als sie ohnehin schon ist. Ich hoffe inständig, dass mich Blizzard nicht enttäuscht. Es wäre das erste Mal.

Kanalgittern kriechen. Fallgruben und Eisene Jungfrauen spucken sogar endlose Wellen von Zombies aus. Die Gruben können wir mit einem Stacheldeckel versiegeln. Die Eisernen Jungfrauen lassen sich hingegen einfach zerschlagen, so wie die Mumien-Sarkophage im zweiten Akt von **Diablo 2**. Solche Details verdeutlichen, wie sehr Blizzard sich bemüht, die Levels zu beleben. Einmal bricht sogar ein Fleischdämon durch eine Tür. Das gab's im Vorgänger nicht.

Unser Hauptauftrag lautet, die »Halls of Agony« zu durchqueren. Kleinigkeit, wir müssen uns nur zum Levelende durchhacken. Außerdem haben wir eine optionale Mission: Wir sollen den ortsansässigen Großinquisitor ausschalten. Der entpuppt

senden Riesen-Hackbeilen aus, in einer Halle schießen regelmäßig Feuerfontänen aus Bodengittern. Logisch, dass wir dann dort gerade nicht draufstehen sollten. Witzig: Wir können Gegner in die Fallen locken, etwa die allgegenwärtigen Zombies, die aus

Sieben Talente, mehr darf der Held nicht einsetzen.

Passive Talente

- ⚡ **Lightning Reflexes:** Erhöht unsere Geschicklichkeit (und damit unseren Fernkampfschaden) um jeweils 20 Prozent. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- 💪 **Toughness:** Erhöht unsere Vitalität um jeweils 20 Prozent und verschafft uns so mehr Lebensenergie. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- 🛡️ **Unbreakable Will:** Steigert unsere Willenskraft um jeweils 20 Prozent und stärkt so unsere Mana-Reserve. Lässt sich in fünf Stufen ausbauen.
- 🔫 **Ranged Weapon Specialization:** Erhöht unseren Schaden mit Fernwaffen und Talenten (!) um 25 Prozent. Lässt sich in drei Stufen ausbauen.
- 💣 **Pound of Flesh:** Erhöht die Chance um 20 Prozent, dass erledigte Gegner Gesundheits-Kugeln fallen lassen, mit denen wir verlorene Lebensenergie wiederherstellen können. Außerdem saugen wir pro Talentstufe 10 Prozent mehr Lebensenergie aus den Kugeln. Lässt sich in drei Stufen aufwerten.



Bola: Wir werfen eine Kettenkugel, die sich einem Feind um den Hals wickelt und explodiert. Das verletzt auch umstehende Gegner.



Fesselnder Schuss: Dieser Klebepfeil richtet bei seinem Ziel 120 Prozent des normalen Schadens an und verlangsamt bis zu drei Gegner.

TOTAL WAR SHOGUN 2



DIE GEISHA INTRIGANT UND VERFÜHRERISCH

Stärken & Schwächen

Diablo 3 soll 2012 erscheinen. Was funktioniert schon jetzt? Und an was sollte Blizzard noch arbeiten?



Die Quests



Töte dies, sammle das, eskortiere jenen. Das Aufgabenspektrum von Diablo 3 ist bislang weder abwechslungsreich noch innovativ. Frische Akzente würden die Monsterhatz motivierender gestalten.



Der Spielfluss



Egal ob allein oder kooperativ mit bis zu drei Freunden, die Kämpfe in Diablo 3 machen schon jetzt einen Heidenspaß. Hohes Tempo, knallige Effekte, simple Bedienung – hier gibt's keinen Anlass zur Kritik.



Das Leveldesign



Die bisher gespielten Keller und Kerker sind stimmungsvoll, die Fallen erweitern das Spiel um eine interessante Facette. Außengebiete fallen bislang aber arg »schlauchig« aus.



Die Technik



Schon jetzt wirkt Diablo 3 technisch veraltet, vor allem bei den Texturen und dem allgemeinen Detailgrad. Dafür überzeugen uns die Zaubereffekte und die aufwändige Physik-Engine.



PvP



Die Kämpfe Mensch gegen Mensch sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. Die Balance der Charakterklassen wackelt, die Arenen sind langweilig gestaltet und die bislang verfügbaren Modi reichlich ideenarm. Zudem mangelt es an taktischer Tiefe.

Der **Barbar** schert sich nicht um Zauberei. Er haut am liebsten im Nahkampf mit zweihändigen Waffen drauf.

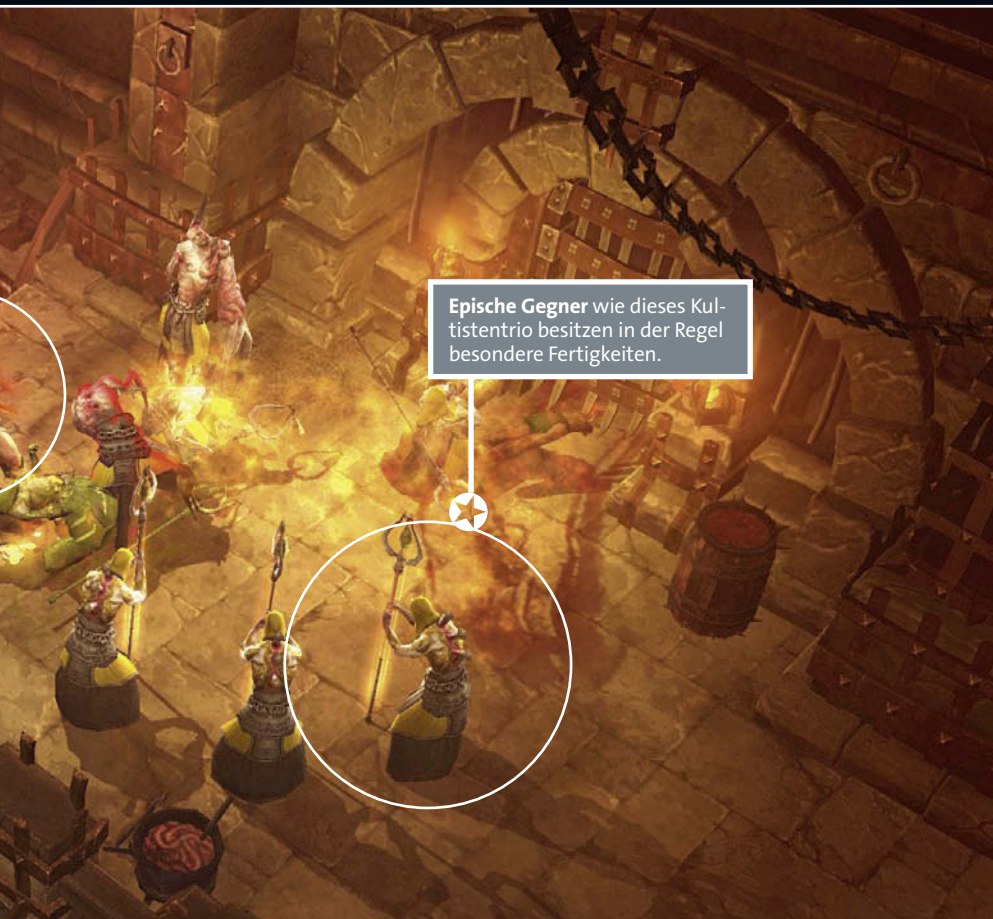


Wir haben unsere Axt magisch verstärkt. Die Klinge richtet nun **Giftschaden** an.

sich als Riesen-Kultist mit violett gefärbtem Namen und besonderen Fähigkeiten, etwa einem fiesen Schockfroster. Indem wir ihn und seine Bande von Begleit-Kultisten mit Feuerpfeilen eindecken, hauen wir den Mini-Bossgegner allerdings schnell aus den Schuhen. Darüber hinaus treffen wir auf Monsterhelden, die wie in **Diablo 2** zufallsgenerierte Namen und Spezialfähigkeiten besitzen. Wir sind gespannt, ob wir in der deutschen Version wieder auf skurrile Kandidaten wie »Darmreißer der Dunkle« treffen. Ebenfalls aus dem Vorgänger bekannt sind die Champions, Dreiergruppen stärkerer Standard-Monster. Die haben in **Diablo 3** ebenfalls besondere Talente. Beispielsweise stoßen wir auf ein Kultisten-Trio, das dank seines Attributs »Plagued« zusätzlichen Giftschaden anrichtet.

Dieser Fleischklops zerlegt den halben Dungeon.

Als wir den Ausgang der »Halls of Agony« passieren, stehen wir plötzlich im Freien. Dort empfängt uns der Waffenschmied Cyr, der uns um Hilfe bittet. Er jage den Verräter Dagon, und wir sollen ihm helfen. Ehrensache, also schnitzeln wir uns gemeinsam mit Cyr (der aber eher als Statist mitkämpft) durch verregnete Ruinen, um Dagon zu finden. Von einer Brücke aus blicken wir auf einen umnebelten Wasserfall hinab, eine schöne Aussicht. Dennoch fallen die bisher gezeigten Außenareale erheblich »enger«



Epische Gegner wie dieses Kultistentrio besitzen in der Regel besondere Fertigkeiten.

aus als die in **Diablo 2**. Selbst unter freiem Himmel latschen wir in schlauchig gestalteten Abschnitten von A nach B. Dort, vor dem Übergang zum nächsten Level, stellen wir Dagon. Überraschung: Der Finsterling hat eine Gruppe Kultisten und Dämonen dabei, die wir zuerst ausschalten müssen. Erst danach geht's dem Verräter an den Kragen. Ein ebenso kurzer wie einfacher Kampf. Interessanter ist, dass uns Cyr danach seine Dienste zur Verfügung stellt. Das heißt: Der Schmied verwandelt sich in einen Händler, bei dem wir Waffen kaufen und Beutestücke verscherneln können. Wir müssen also nicht ständig in die Stadt zurückkeh-

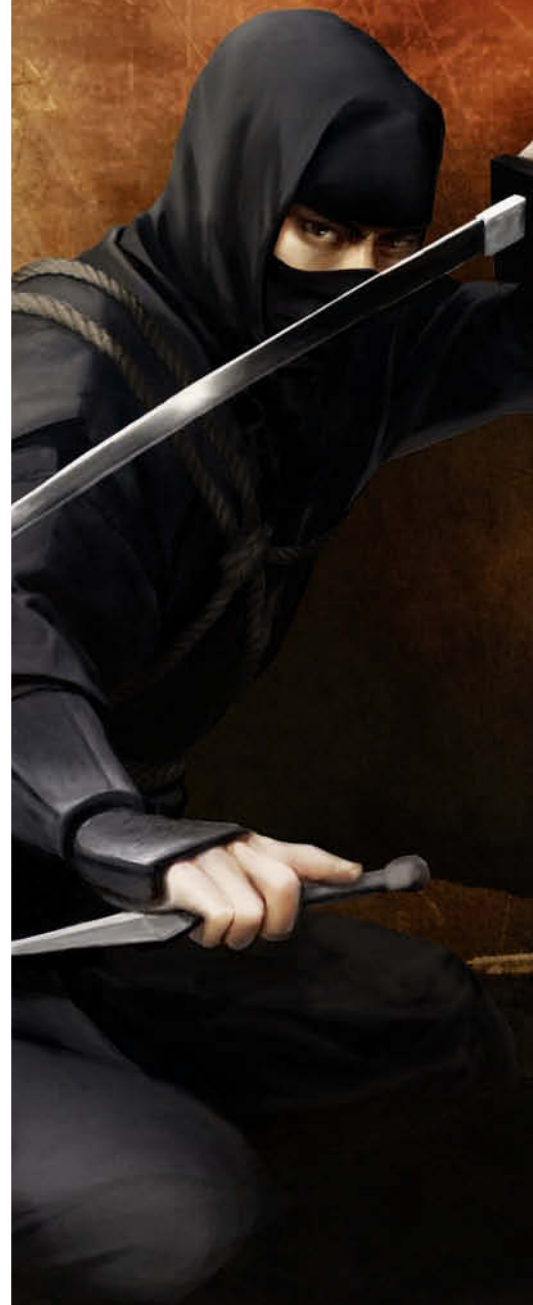
ren, um überflüssige Gegenstände loszuwerden. Zumal es in **Diablo 3** ohnehin kein Stadtportal mehr gibt, mit dem wir uns schnell zurückteleportieren könnte.

Die Entwickler versprechen, dass wir in der Spielwelt immer mal wieder auf solche nützlichen Nichtspieler-Charaktere (NPCs) treffen, die sich nach einer kurzen Quest als Händler zur Verfügung stellen. Auf wen genau wir stoßen, ist zufallsbasiert. Zum Beispiel könnten wir auch einem Alchemisten helfen, der uns dann besonders mächtige Tränke verkauft. Außerdem dürfen wir überflüssige Ausrüstung in Einzelteile zerlegen,

In den **PvP-Kämpfen** treten bis zu acht Spieler zum Deathmatch an. Faire Spielbalance und taktische Tiefe fehlen dem Modus allerdings bisher.



TOTAL WAR SHOGUN 2



DER NINJA
LEISE UND
HINTERHÄLTIG



Koop-Partie: Während der **Dämonenjäger** 1 das Skelett-Gesocks mit der »Shock Spike«-Falle ablenkt, stürzt sich der **Barbar** 2 in den Nahkampf mit dem schlecht gelaunten Gefängniswärter. Der **Zauberer** 3 hat sich indes zu tief ins Geplänkel gewagt.

aus denen dann die NPC-Handwerker in der nächsten Stadt neue Gegenstände basteln. Oder wir verwandeln nutzlosen Kram direkt in Gold, den von Gegnern erbeuteten »Schriftrollen des Reichtums« sei Dank. Allerdings brauchen wir pro Gegenstand eine Schriftrolle, was bislang in kleinteilige Fummelei ausartet.

Nach der Händlerbegegnung steigen wir in den Kerker des Skelettkönigs hinab, der sich nicht deutlicher von den »Halls of Agony« unterscheiden könnte. Denn wo in der feurigen Feuerkammer noch rote Farbtöne dominierten, ist der Gefängniskeller in bläulichen Nebel gehüllt. Blizzard bemüht sich also, die Umgebungen in **Diablo 3** abwechslungsreicher zu gestalten als im Vorgänger. Direkt am Eingang des Gefängnisses treffen wir eine Geisterdame, die sich als ehemalige Königin entpuppt. Sie erzählt uns, dass einige Inhaftierte ihres Mannes noch immer als Gespenster durch das Verlies huschen, wir sollen sie erlösen. Das klingt interessant, erweist sich aber als dröge Fleißarbeit, weil wir in dem viereckigen Level einfach nur von einer Zelle zur nächsten laufen, um die Gefangenen zu finden. Immerhin werden die Questziele auf der Minikarte markiert, sobald wir sie entdeckt haben. Übersehen können wir sie also nicht. Trotzdem bleibt's dabei: Das Questdesign von **Diablo 3** gewinnt weder Originalitäts- noch Komplexitätspreise.

Dafür machen die Gefechte einen Mordspaß, zumal jeder Gegner wieder etwas anders kämpft. Im Kerker etwa treffen wir auf Skelettkrieger, die sich mit einem Schild vor Distanzangriffen schützen. Also müssen wir warten, bis die Knochenmänner ihren Schutz senken. Zugegeben, viel Taktik erfordern die Gefechte trotzdem

nicht, unser Dämonenjäger hält einfach drauf. Auf höheren Schwierigkeitsgraden (wie in **Diablo 2** wird es auch wieder die Stufen »Alptraum« und »Hölle« geben) dürften uns die grundverschiedenen Ggner-talente jedoch mehr Kopfzerbrechen bereiten. So oder so spielen sich die Scharmützel schon jetzt ausgesprochen knallig. Feuerpfeile brennen eine Flammenspur in den Boden, die Gegner in Brand steckt. Und wenn unser Dämonenjäger mit einer Hechtrolle ausweicht, zerlegen dicke Fleischmonster mit ihren Hieben schon mal eine Streckbank. Überhaupt: Dank der Physik-Engine fliegt uns im Kampf gerne mal das Dungeon-Mobiliar um die Ohren, Säulen krachen zusammen, Altäre zerbrechen zu Trümmerhaufen. So muss ein Action-Rollenspiel seine Gefechte inszenieren!

Zur hervorragenden Atmosphäre tragen auch die stimmungsvollen Skriptsequenzen bei. So beobachten wir geisterhafte Sche-

men, die eine Szene aus der Vergangenheit nachspielen: König Leoric (der spätere Skelettkönig) lässt seine Frau köpfen. Am Hebel der Guillotine steht der Erzbischof Lazarus, ein alter Bekannter aus dem ersten **Diablo**. Das Gespräch zwischen den dreien hören wir zwar nur – entgegen erster Ankündi-

Der PvP-Modus kann niemals fair sein.

gungen gibt es in Gesprächen keine animierten Charakter-Portraits –, trotzdem profitiert die Atmosphäre deutlich vom Geistertheater. Gleiches gilt für die Tagebuchseiten, die wir immer mal wieder aufkloppen. Im Guillotinen-Raum etwa liegen Aufzeichnungen von Lazarus herum. Wie die Tonbänder aus **Bioshock** (oder die Bücher aus dem ersten **Diablo**) erzählen uns



Gelegentlich kämpfen wir gemeinsam mit **KI-gesteuerten Helfern** (blauer Pfeil).



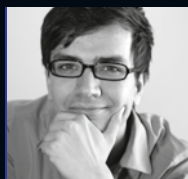
In Städten können wir gefundene Gegenstände zerlegen und bei Schmieden zu neuen Waffen verarbeiten lassen.

die vorgelesenen Dokumente Episoden aus der Vergangenheit – schöne Idee! Wir gehen weiter, passieren den nächsten Levelübergang – und werden prompt vom Ende der Demo getötet. Gut, dann wechseln wir eben zum neuen PvP-Modus.

Hier treten wir als Barbar, Zauberer oder Hexendoktor (Mönch und Dämonenjäger sind im PvP-Modus nicht spielbar) in der Arena an, entweder alleine oder in bis zu vierköpfigen Teams. Letzteres macht natürlich deutlich mehr Spaß. Nicht, weil so viel Teamwork nötig wäre. Sondern weil bei vier Helden samt zugehörigen Zaubern ein wahrer Effektregen über die Arena hereinbricht. Okay, ein bisschen zusammenarbeiten müssen die Klassen auch. Der Barbar etwa wirft mit seinem Talent »Ancient Spear« eine Harpune, mit der er Gegner zu sich zieht. Dann können Zauberer und Hexe die Feinde in Ruhe bearbeiten. Der Magier wiederum erzeugt mit seinem Talent »Slow Time« eine Schimmerkuppel, die Gegner und Geschosse verlangsamt. In brenzligen Situationen verschafft er seinen Kameraden so Zeit zur Flucht. Insgesamt brauchen wir trotzdem wenig Teamwork. Denn im Grunde ist jede Klasse von **Diablo 3** ein offensiver Kämpfer, nur eben mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

In den Arena-Scharmützeln treten übrigens keine speziellen PvP-Helden an, sondern unser Recke aus der Einzelspieler-/Koop-Kampagne. Der kann in der Spielwelt einfach eine Arena betreten, und schon geht's los. Dabei dürften auch keine allzu langen Ladezeiten entstehen, weil die Spieler wie bei **Starcraft 2** sowieso immer mit dem Battle.net verbunden sind. Es könnte allerdings sein, dass man vor jedem PvP-Kampf seine Talentpunkte umverteilen muss, was recht nervig wäre. Es gibt nämlich Fähigkeiten, die im Solo- oder Koop-Spiel eher sinnlos, in Multiplayer-Gefechten hingegen ausgesprochen wichtig sind. Der »Ancient Spear« des Barbaren ist das perfekte Beispiel: Im Kampf gegen die Höllenscharen bringt es wenig, ein einzelnes Monster zu sich zu ziehen. Im PvP-Kampf hingegen kann die Harpune Leben retten. Beziehungsweise beenden, und zwar sehr schnell.

Ohnehin sind die Klassen bislang nicht oder nur bedingt ausbalanciert, der Zauberer zum Beispiel ist deutlich zu stark. Ein reines Magierteam gewinnt problemlos gegen jede Gegnerkombination. Wir gehen sowieso davon aus, dass die PvP-Gefechte niemals gut austariert sein werden. Denn dafür gibt's neben den grundverschiedenen Helden talenten viel zu viele mögliche Kombinationen aus Ausrüstungsgegenständen, Runen, Edelsteinen und Talisman-Charms, als dass Blizzard alle sinnvoll abstimmen könnte. Kein Wunder, dass der Chefentwickler Jay Wilson auf einem Blizzcon-Panel sagte: »E-Sport spielt für uns keine Rolle.« Macht nix, denn **Diablo 3** bietet ja auch noch einen kooperativen Modus für bis zu vier Spieler. Und der hat im Vorgänger (2000) schon für monatelangen, nein jahrelangen Spaß gesorgt. **GR / DM**



Läuft, läuft, läuft!

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Verdammt, wie das fließt! Die Blizzcon-Demo hinterlässt einen höllisch runden Eindruck, zumal sich auch das generalüberholte Charaktersystem bestens ins Spiel einfügt. Gut finde ich die Reduzierung auf sieben Talente, denn mehr habe ich im Vorgänger auch nie benutzt. Und in **Diablo 3** muss ich dazu nicht einmal nutzlose Fertigkeiten lernen, weil die Talentbäume wegfallen. Diablo-Puristen mögen nun seufzen, dass ihnen die Attributspunkte-Verteilung fehlt. Trotzdem dürfte **Diablo 3** so viel Individualisierung erlauben wie kein Action-Rollenspiel zuvor. Der Talisman, die coolen Runen, die Edelsteine – all das sorgt für eine unübertroffene Vielfalt. Okay, die Quests könnten origineller, die Umgebungstexturen schärfer und die Dialoge packender sein. Aber **Diablo 3** fließt, unterhält, knallt. Zumindest wenn man allein oder im coolen Koop-Modus auf Monsterjagd geht. Denn die PvP-Gefechte sind bislang kaum mehr als eine wie unoriginelle Dreingabe. Da hat Blizzard noch Arbeit.

Potenzial: Sehr gut

TOTAL WAR SHOGUN 2



DER SAMURAI
EHRENVOLL
UND TÖDLICH

⊕ Stärken

- + mehr Rallye
- + große Auswahl an Strecken und Autos
- + herausragende Optik
- + motivierender Gymkhana-Modus

⊖ Schwächen

- wenige Neuerungen
- für Profis nach wie vor zu leicht

Dirt 3

Von wegen Funsport-Dreck. Dirt 3 soll sich wieder mehr dem eigentlichen Rallyesport widmen: dem Kampf gegen die Uhr. Von Patrick Mittler und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters (Colin McRae: Dirt 2, GS 01/10: 87 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 75% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 7195

Ein letztes Mal um die Kurve, ein letztes Mal das Lenkrad festhalten. Unser Audi Quattro bleibt auf Kurs und rauscht auf die Ziellinie zu. Die Finger umklammern das Lenkrad, die Bodenwellen rütteln uns kräftig durch. Mit Schweißperlen auf der Stirn rasen wir ins Finish. Doch klettern wir nach dieser Fahrt nicht aus einem echten Rallyeauto, sondern aus einem Fliehkraftsimulator. Trotzdem sind wir so gut geschüttelt worden, als wenn wir mit einem echten Boliden durch echten Dreck gerast wären. Wir haben Codemasters im walisischen Cardiff besucht und **Dirt 3** ausführlich gespielt.

Hübsche **Lichteffekte**, aufwändig modellierte Details am Streckenrand. Dirt 3 kann sich sehen lassen.

Laut Codemasters wird der dritte Ausflug in den Dreck (engl.: dirt) vor allem eines: »Mehr, mehr, mehr!« Dieses Versprechen lösen die Rennspielprofis (**Race Driver: Grid, F1 2010**) wohl ein. Mehr als 50 Rallye-Wagen querbeet durch 15 Klassen finden sich in **Dirt 3**. Darunter sowohl Klassiker wie der eben gefahrene Audi Quattro oder der Mini Cooper S 1275 als auch deutlich jüngere Autos aus der aktuellen und kommenden World-Rally-Championship-Saison. Noch mehr hat sich bei den Stecken getan. Gab es in **Colin McRae: Dirt 2** noch 41 Routen, stecken im dritten Teil mehr als doppelt so viele. Die staubigen und schlammigen Pisten schicken uns unter anderem von Kenia über Monaco und die USA bis in die Wälder Mitteleuropas. Passend zu den Sturmböen in

Cardiff wird auch das Wetter in **Dirt 3** heftiger. Neu in der Serie sorgen nun Regen und Schneefall für knackigere Bedingungen, vor allem in der enorm hübschen Cockpit-Perspektive. Überhaupt ist **Dirt 3** eine Augenweide: Die fotorealistischen Spiegelungen, malerischen Lichteffekte, knackscharfen Texturen und liebevollen Details abseits der Strecke machen schon jetzt viel her. Bei unseren Versuchen, die virtuellen Zeiten des Profipiloten Ken Block zu schlagen, störte uns lediglich das flache Gras am Straßenrand. Ob dieses optische Manko auf dem PC auftritt, ist noch unklar; wir konnten unsere Proberunden lediglich auf der technisch schwächeren Xbox 360 drehen.

Ein **risikanter Sprung**. Aber nur so sammeln wir ausreichend Punkte.





Der gezielte Drift um Bagger und Schaufel bringt uns den ersten Erfolg im Gymkhana-Modus.

Der optische Glamour interessiert wahre Rallye-Enthusiasten (und uns) jedoch nicht so sehr wie die Frage, ob Codemasters aus seinen Fehlern beim Vorgänger gelernt hat. Vor allem Serienfans monierten, dass sich **Dirt 2** zu wenig am eigentlichen Sport orientiert und sein Gewicht auf unkomplizierte Actionrennen gegen andere Fahrer gelegt hätte. **Dirt 3** bewegt sich hingegen, wenn auch nur in kleinen Schritten, wieder in Richtung traditioneller Rallye-Disziplinen, also Rennen gegen die Uhr. »60 Prozent des Spiels ist echtes Rallye«, versprach man uns in Cardiff. Doch lange Etappen über fünf Minuten, wie sie einst in **Colin McRae Rally 2.0** für schweißnasse Hände gesorgt hatten, suchten wir nach wie vor vergebens. Gut indes: Nach den ersten Runden finden wir uns in **Dirt 3** schnell zurecht. Kein Wunder, schließlich haben die Entwickler am ohnehin sehr guten Fahrgefühl der Vorgänger nichts verändert. Während sich Einsteiger über jede Menge Fahrhilfen freuen, heizen Profis ganz ohne ABS, Traktionskontrolle oder Minikarte drauf los.

Codemasters kehrt jedoch nicht nur zu alten Serientugenden zurück, sondern baut sein Spiel auch aus. Die markanteste Neuerung ist der sogenannte Gymkhana-Modus, eine Art **Tony Hawk** mit Rallyeautos, in dem wir in einem abgesteckten Areal abgedrehte Tricks vollführen. Die werden vom Programm quasi als Missionsziele vorgegeben, etwa »Dreh dich achtmal um einen Reifenstapel«. Also brettern wir ohne KI-Konkurrenz beispielsweise über einen großen Fabrikplatz, drifteten um Laternenpfähle, zwischen den Achsen eines LKW-Anhängers hindurch, springen über Rampen und zirkeln mit qualmenden und quietschenden Reifen um einen abgestellten Bagger – ein Riesenspaß! Zumindest in der Theorie. Denn praktisch gelingt kaum ein Trick auf Anhieb, da sich ein für die Gymkhana-Rennen modifizierter Wagen gänzlich anders, weil driftlastiger steuert als die normale Rallyevariante. Sonst wären solch irre Manöver auch gar nicht möglich. Selbst Rennspielprofis

werden wohl einige Testläufe benötigen, bis sie die Aufgaben meistern, ohne das Gymkhana-Mobil schrottreif zu fahren.

So oder so macht der neu hinzugekommene FunSport-Spielplatz schon jetzt einen Heidenspaß. Gelang ein schöner Lauf, waren in Cardiff anerkennende »Ahs!« und »Ohs!« der Umstehenden zu hören. Nett: Wer für solch trendige Varianten, seine Reifen in spektakulären Manövern qualmen zu lassen, nichts übrig hat, der kann den Gymkhana-Modus auch getrost ignorieren. Wie in **Colin McRae: Dirt 2** bleibt es uns überlassen, welche Kampagnen-Events wir angehen und welche nicht. Dennoch besteht der Karrieremodus nicht mehr wie bisher aus einzelnen Veranstaltungen, sondern wurde in vier voneinander unabhängige Saisons eingeteilt. Darin stürzen wir uns wie gewohnt in sechs Renndisziplinen, unter anderem die aus dem Vorgänger bekannten Varianten »Rallye Cross« sowie das »Hill-climbing« mit entsprechend modifizierten Autos. Klar, das wird Simulationsfanatiker, die am liebsten jede Schraube einzeln nachziehen und Etappen auf eine Viertelstunde auslegen, auch im dritten Anlauf nicht in Gänze zufriedenstellen. Ebenso klar ist allerdings schon jetzt, dass **Dirt 3** trotzdem eine Menge Spaß macht. Patrick Mittler / DM



Ich liebe Dreck!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Mehr echtes Rallye in Dirt 3? Nur her damit, denn die KI-Rangereihen haben mich im Vorgänger total genervt. Der Kampf gegen die Uhr ist doch das, was den Sport ausmacht, und davon bietet Dirt 3 nun wieder mehr – gut so. Auf den neuen Gymkhana-Modus bin ich besonders gespannt. Die »Müssen doch zu schaffen sein«-Stunts haben mich schon bei Trackmania Nächte gekostet.

Potenzial: Sehr gut

TOTAL WAR SHOGUN 2



DER DAIMYO

WEISE UND MACHTHUNGRIG

WWW.TOTALWAR.COM

AB 15. MÄRZ 2011



www.sega.de

Diese Heldin hat bereits ein magisches Schwert erbeuten können und bedient sich nun an unseren Schätzen.

Dungeons

➕ Stärken

+ Aufbau-Strategie-Rollenspiel-Sims-Mix
+ originelle Grundidee

➖ Schwächen

- altbackene Technik
- (bis jetzt) wenig Abwechslung in den Missionen

Das Aufbau-Strategiespiel ist vom Klassiker Dungeon Keeper inspiriert, findet aber einen originellen neuen Dreh. Hier trifft Dungeon Keeper auf Die Sims. Von Daniel Abel

Angespielt

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de: Quicklink: 6992

Auf DVD: Preview-Video

Auf den ersten Blick könnte man **Dungeons** leicht mit einem Remake des 1997 erschienenen Kulthits **Dungeon Keeper** verwechseln. Wie im vermeintlichen Vorbild spielen Sie einen finsternen Dungeon-Lord und kreieren Untergrundlabyrinth. Mit einem Mausklick im Baumenü erteilen Sie einen entsprechenden Befehl, und schon flitzen Imps (dickliche, grüne Arbeiter mit Spitzhacken) aus dunklen Ecken und bauen etwa Spawn-Punkte für Monster, Feuerfallen und Kerker. Im Gegensatz zum Klassiker sind es allerdings nicht die Zombie-Ratten, Skelette und Riesenfledermäuse, die Sie im Spielverlauf bei Laune halten müssen, sondern die Helden und Abenteurer, die im Minutentakt durch überdimensionale Eingangstore in Ihr unterirdisches Heim

hineinplatzen. Wenn Sie einen Helden in Ihrem besonders ungemütlichen Kerker einsperren, der wenigstens bis zu diesem unglücklichen Moment mit sich und Ihrem Dungeon zufrieden war, können Sie ihm nämlich Seelenpunkte entziehen, die Ihnen anschließend als Bauressource dienen – neben Gold, versteht sich.

In der Regel steigt die Zufriedenheit eines Helden, wenn er in Ihrem Dungeon seine Heldentalente einsetzen darf. Dazu konstruieren Sie rollenspieltypische Situationen, in denen der Krieger beispielsweise Schaden einsteckt, der Magier ordentlichen Schaden austeilte und der Schurke seine klassenspezifischen Fähigkeiten an tückischen Fallen unter Beweis stellen kann. Die Heldenklassen haben jedoch eine große Vorliebe, die sie alle verbindet: Gold. Sie lo-

cken die Abenteurer mit kleinen, mittleren und großen Haufen Gold (Helden stehen nun mal besonders auf Gold in Haufenform), das Sie deren Gildenkollegen vorher abgeluchst haben. Die Eindringlinge nehmen sich etwas davon, werden glücklich, dann verfrachten Sie die armen Tore in den Kerker und gewinnen Seelenpunkte, das investierte Gold und die persönliche Goldbörse des Helden noch dazu.

Mit den »geernteten« Seelenpunkten können Sie sich natürlich auch selbst eine Freude machen, und zwar in Form von Prestigeobjekten für Ihr ohnehin extravagantes Heim. Diabolische Sitzcken und Kerzenleuchter etwa treiben den Prestige-Multiplikator Ihres Dunegon-Lords in die Höhe, der sich wiederum positiv auf seine Attribute (etwa Stärke und Magie) auswirkt. **DA**

Teufel und Tod spielen

Daniel Abel
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Dungeons adaptiert zwar die grundlegende Idee hinter dem Klassiker Dungeon Keeper, das Spielprinzip erinnert mit Heldenbedürfnissen und Zufriedenheitswerten jedoch auch an Die Sims. Das hört sich erst mal komisch an, macht aber durchaus Spaß. Es ist erfrischend böse, die Helden erst glücklich zu machen, um ihnen anschließend im eigenen Kerker die Selbstzufriedenheit aus den Gehirnwindungen zu saugen.

Potenzial: Gut



In der **Bauansicht** können Sie ein hübsches Farbenspiel in Ihrem Dungeon überblicken.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Californication« (2. Staffel, DVD). Schon wieder eine US-Serie, langsam sollte ich mir Gedanken machen.

Zuletzt gelesen Handbuch von Two Worlds 2. Vergeblich auf der Suche nach einer Erklärung für die Item-Symbole ...

Zuletzt gedacht Ich habe gar keine Zeit zum Lesen gehabt diesen Monat.

Meine Meinung zu:

Black Ops Gefällt mir besser als MW 2, aber diese ewig gleichen Skripts müssen weg.

★★★★

NFS: Hot Pursuit Seit Blur nicht mehr so einen Arcade-Spaß gehabt!

★★★★

Two Worlds 2 Viel geflücht, noch mehr gefreut. Mein Spiel des Monats.

★★★★★

Gunnar Lott, Director Online

gunnar@gamestar.de

Zuletzt gespielt »Fallout: New Vegas«

Zuletzt gelesen Oliver Uschmann: »Das Gegenteil von oben«. Eigentlich ein Jugendbuch, aber spannend.

Zuletzt gedacht Frauen und Katzen tun, was ihnen passt. Männer und Hunde sollten sich entspannen und daran gewöhnen.

(Robert A. Heinlein)

Meine Meinung zu:

Black Ops Mag keine Kriegs-Shooter mehr sehen, aber gut ist's schon.

★★★★

NFS: Hot Pursuit Autorennen geben mir nichts. Hab's also nicht gespielt.

—

Two Worlds 2 Das Design knirscht hinten und vorne. Egal, Schwamm drüber.

★★★★



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Social Network«.

Netter Kerl, dieser Zuckerberg.

Zuletzt gehört Aloe Blacc: »Good Things«. Erstaunlich, dem Gitarren-Klinge gefällt tatsächlich mal ein Soul-Album!

Zuletzt gedacht Viel zu häufig: »Oh mein Gott, ist das peinlich!« Die Leiden eines enttäuschten Wolfsburg-Fans.

Meine Meinung zu:

Black Ops Ich bin zu alt für diesen Sch ... ienen-Shooter. Das geht auch schlauer.

★

NFS: Hot Pursuit Geile Flitzer, geiles Tempo! Aber der KI-Motor stottert.

★★★★

Two Worlds 2 Das Charakterdesign trifft mal so gar nicht meinen Geschmack.

★★★

GameStar



Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Gallipoli« (DVD). Peter Weir, interessantes Thema. Taugt.

Zuletzt gelesen Orson Scott Cards Kurzgeschichtensammlung »Maps in a Mirror«. Ich wünschte, ich hätte auch mal so tolle Ideen.

Zuletzt gedacht »Hm, ein Emblem oder lieber die Galil? Zum Kuckuck, könnte man in Black Ops Schuhe kaufen, würden mir die Entscheidungen sicher leichter fallen!

Meine Meinung zu:

Black Ops Der Singleplayer ist so mittel, der Multiplayer hingegen rockt.

★★★★

NFS: Hot Pursuit Noch so'n Fun-Racer. Ach ne!

★

Two Worlds 2 Hätte ich nur die Zeit! Aber ich spiel's noch. Ganz sicher!

—

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Crazies« (DVD).

Dachte, das wäre eine Doku über die GameStar-Redaktion ...

Zuletzt gelesen Dean Koontz: »Under the Light of Moon«. Koontz' Geschichten sind nicht die besten, seine Dialoge aber schon.

Zuletzt gedacht GameStars 2011 – das wird die nächste Show der Welt!

Meine Meinung zu:

Black Ops Das Ding ruckelt und hat keine englische Sprachausgabe.

★★

NFS: Hot Pursuit Wenn man auf Rennspiele steht, ist das super. Wenn!

★★★★

Two Worlds 2 Ich mag den Grafikstil mit breitschultrigen Edelklamotten nicht.

★★



Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen Hampelnde Kollegen vor Microsofts Kinect. Wo ist die Kamera?

Zuletzt gelesen Jede Menge Akten.

Unglaublich, wie viel Papier nötig ist, um das eigene Leben zusammenzufassen.

Zuletzt gedacht Ich hasse London Heathrow. Von dort bin ich noch nie, nie, nie zur geplanten Zeit weggekommen.

Meine Meinung zu:

Black Ops Ich liebe diesen Krach. Und meine Nachbarn auch.

★★★★

NFS: Hot Pursuit Zwölf Jahre musste ich darauf warten. Doch es hat sich gelohnt.

★★★★★

Two Worlds 2 Ich warte auf Dragon Age 2.

★★

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Step Up« (DVD). Jaja, Tanzfilme sind leicht, aber der gefällt mir.

Zuletzt gelesen Marcus du Sa utoy: »The Number Mysteries«. Eine Quälerei, Mathe und ich kommen nicht mehr zusammen.

Zuletzt gedacht Besten Dank an Daniel für das »Diver's Dream«-Cocktailrezept!

Meine Meinung zu:

Black Ops In Ansätzen historisch – weniger Fiktion, mehr Fakt wäre schön gewesen.

☆☆☆

NFS: Hot Pursuit Brillant! In Seacrest County könnte man gut Urlaub machen.

☆☆☆☆☆

Two Worlds 2 Sehr ambitioniert, aber der Stil trifft nicht meinen Geschmack.

☆☆☆



Nico Stockheim, Praktikant

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Dittsche« (TV). Das Lustigste, was das deutsche Fernsehen aktuell so zu bieten hat.

Zuletzt gelesen Stieg Larsson: »Verdammnis«. Die Reihe gefällt mir bisher, der Hype war aber einfach viel zu groß.

Zuletzt gedacht Ich habe definitiv die falsche Jahreszeit erwischt, um nach München zu kommen. Mist!

Meine Meinung zu:

Black Ops Solider Vertreter der Call of Duty-Serie mit toller Story. Läuft.

☆☆☆☆

NFS: Hot Pursuit Packt mich einfach nicht.

☆☆

Two Worlds 2 Ein Muss für RPG-Fans. Außerdem steh ich total auf Cassara!

☆☆☆☆☆

Daniel Abel, Praktikant

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Red«. Die ersten zwanzig Minuten sind witzig, dann setzt die belanglose Haupthandlung ein.

Zuletzt gelesen Douglas Adams: »Das Restaurant am Ende des Universums«. Zeitlos! **Zuletzt gedacht** Wie kriegt man eigentlich die Marmelade in den Krapfen ...?

Meine Meinung zu:

Black Ops Ja, es ist bombastisch inszeniert, aber auch das wird irgendwann langweilig.

☆☆☆

NFS: Hot Pursuit Geht an mir vorüber wie alle Rennspiele, die nicht Gran Turismo 5 heißen.

☆☆

Two Worlds 2 Tolle Spielwelt, Charactersystem, Aufgaben; generische Objekte, schreckliche Steuerung, miese Animationen.

☆☆☆☆



Team



GameStar-Leser fragen Michael Graf*

Wie kommst du auf diese genialen Vorletzten? (Marcel Herrmann)

Ganz einfach: In meinem Kopf schwirren so viele wirren Ideenblasen herum, dass ich sie einfach zu Papier bringen muss.

Wer ist dein Lieblings-Schriftsteller? (Mirco Ruppelt)

Der ändert sich eigentlich nach jedem guten Buch, das ich gelesen habe.

Hast du schon mal überlegt, Schauspieler zu werden? (Daniel Oberndorfer)

Wieso »zu werden«? Ich verkörpere doch schon seit Jahren diesen GameStar-Redakteur ... Nein, ernsthaft: Ich lerne ungern Texte auswendig und halte mich auch ungern sklavisch an Drehbücher, deshalb hat klassische Schauspielerei für mich wenig Reiz. Impro-Theater läge mir da schon eher, aber dafür habe ich keine Zeit.

Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Battlestar Galactica« (alle Staffeln, DVD). Nach dem Pilotfilm hatte ich die Serie gewaltig unterschätzt, auch wenn da für meinen Geschmack immer noch zu viel gepredigt und visioniert wird.

Zuletzt gelesen Arznei-Beipackzettel.

Zuletzt gedacht Pfeiffer-Fieber hat nix mit »Killerspiel«-Hetze zu tun. Obwohl mir die gerade sehr viel lieber wäre ...

Meine Meinung zu:

Black Ops Moorhuhnschießen mit Soldaten.

☆☆

NFS: Hot Pursuit Aus Nostalgiegründen hätte ich noch gerne einen Splitscreen-Modus.

☆☆☆☆

Two Worlds 2 Da können sich diverse Entwickler diverse Scheiben von abschneiden.

☆☆☆☆



Daniel Visarius, Ltd. Redakteur

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Thirteen Days« (DVD)

Zuletzt gelesen Alle Artikel aus unserem Hardware-Sonderheft. Unbedingt kaufen!

Zuletzt gedacht Warum haben die Entwickler von F1 2010 nicht wie die Sony-Leute Ende der 1990er-Jahre einfach die Original-Zeitanzeigen der TV-Übertragungen genommen? Das bringt zum einen mehr Flair und zum anderen wertvollere Infos als diese Sparanzeigen von F1 2010.

Meine Meinung zu:

Black Ops Nicht gespielt.

–

NFS: Hot Pursuit Für Fans von Arcade-Racer richtig gut, für mich zu wenig Simulation.

☆☆☆

Two Worlds 2 Rollenspiele sind nicht meins.

☆☆

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	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
2	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
3	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	10	8
4	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	10	6
5	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft	04/10	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
6	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9	9
7	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9	9
8	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10	10
9	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
10	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	NEU	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8	8
11	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
12	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	9
13	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	02/10	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10	10
14	Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	Bitcomposer/GSC Gameworld	12/09	85	7	8	8	10	9	9	9	8	10	7	7
15	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Games/2K Marin	04/10	85	8	9	9	9	10	8	8	7	9	8	8

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	12/10	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	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	NEU	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
14	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 2	Adventure	Dtp/Cranberry Production	11/09	85	7	8	9	10	9	9	9	8	9	7

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 / Startrationen	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	12/10	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 Absoluten 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:

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

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 18.11.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Need for Speed: Hot Pursuit

Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Criterion Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz DVD-Abfrage



GENRE-CHECK

RENNSPIEL

»Die Kampagne zieht sich, und der Mehrspieler-Teil bietet auf Dauer zu wenig Optionen.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
LIZENZ	keine	komplett	komplett
MANAGEMENT	keines	komplex	komplex
SPIELABLAUF	Action	Taktik	Taktik
KARRIERE	keine	ausgefeilt	ausgefeilt
REALISMUS	Arcade	Simulation	Simulation

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Interceptor (8), Hot Pursuit (8)

SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern

MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden **WERTUNG** Sehr gut

»Schadenfreude pur! Online entfaltet Hot Pursuit sein volles Potenzial. Mehr unterschiedliche Spielmodi hätten es aber ruhig sein dürfen.«

GRAFIK

fast fotorealistische Automodelle + scharfe Texturen
stimmige Beleuchtung + viele Details
schwache Wittereffekte

SOUND

knackige Motorensounds + krachende Unfallgeräusche
gute Surround-Abmischung + klasse vertonte Funksprüche
lizenzierte Musik

BALANCE

recht leichter Einstieg + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu + nur ein Schwierigkeitsgrad
für Einsteiger generell zu hart

ATMOSPHERE

packende Verfolgungsjagden + lizenzierte Autos
temporeiche Inszenierung + cooles Autolog-System
Kampagne zieht sich

BEDIENUNG

sehr gut mit Gamepad und Tastatur + knackige Rüttel Effekte
simple Menüs + leicht schwammige Lenkung
keine Mausunterstützung

UMFANG

riesiger Fuhrpark + jede Menge Strecken und Modi
umfangreiche Kampagne + keine Einzelrennen
wenige Mehrspieler-Optionen

KI

fährt aggressiv und clever + nutzt Waffen sinnvoll
macht nachvollziehbare Fehler
stark geskriptet, wenige Überraschungen

FAHRVERHALTEN

eingängige Arcade-Physik + punktgenaue Drifts möglich
Schadensmodell nur optisch
Fahrzeuge steuern sich fast identisch

TUNING

freischaltbare Super-Boliden + Lack-Spielereien
freischaltbare Waffen-Upgrades
keinerlei Optik- oder Leistungstuning

STRECKENDESIGN

sehr detailliert und abwechslungsreich + viele Sehenswürdigkeiten + Abkürzungen und Alternativrouten
stellt unterschiedliche Anforderungen





Call of Duty

Dass Call of Duty massig Action bietet, das wissen wir. Dass der Shooter auch eine gute Geschichte zu erzählen versucht, ist neu. Tatsächlich überzeugt Black Ops nicht nur durch jede Menge Kawumm. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Treyarch (Call of Duty: World at War, GameStar 01/09: 86 Punkte)** Termin: **9.11.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **55 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7012



Hochspannung. Ja, dieses Wort beschreibt unser Gefühl wohl am besten, als wir **Call of Duty: Black Ops** zum ersten Mal starten. Nicht weil wir einen nervenaufreibenden Actionthriller erwarten. Der ist ohnehin so sicher wie das Amen in der Kirche. Sondern weil Activisions Shooter-Fortsetzung gleich drei Fragen aufwirft. Kann der Entwickler Treyarch seinen Ruf abschütteln, stets die eher lahmen Teile der so langlebigen wie immens erfolgreichen Actionserie abzuliefern? Will **Black Ops** seinen bereits kontrovers diskutierten Vorgänger **Modern Warfare 2** in Sachen Gewaltdarstellung noch überbieten? Und versucht **Call of Duty** im siebten Anlauf endlich mal

was Neues? Zwei dieser Fragen können wir mit einem lauten »Ja« beantworten.

Wir klicken auf »Neues Spiel«, und das Menü (ein spärlich beleuchteter, mit flackernden Monitoren vollgestellter Raum, wie er aus dem Horrorfilm **Saw** stammen könnte) wechselt nahtlos in die Kampagne. Das unscharfe Bild wandert hektisch hin und her, wir sind an einen Stuhl geschnallt, erhalten plötzlich einen Stromschlag. »Wachen Sie auf!«, bellt uns eine verzerrte Stimme über Lautsprecher an. Es folgt ein Verhör, in dem russische Namen fallen, auch von einer Biowaffe ist die Rede, und dass wir angeblich wissen sollen, wo die ist. Zahlen, Orte, Ziele, all das will die ominöse Stimme von uns erfahren. Oder besser: von Alex Mason, dem Hauptdarsteller von **Black Ops**. Anders als in den Vorgängern wechseln wir nicht mehr alle naselang die Soldatenstiefel, sondern verfolgen die Geschichte fast ausnahmslos durch Masons Augen. Das ist neu in **Call of Duty**, und wir können uns plötzlich viel besser mit der Geschichte identifizieren, selber spüren, was den Hel-

den bewegt. Mehr noch: Durch laufend eingespielte, rasant geschnittene Erinnerungsfetzen der Marke **Bourne Identität** lernen wir Mason nach und nach kennen, erfahren, was man ihm angetan hat und warum er nun gefesselt auf einem Stuhl hockt. »Alles begann in Kuba«, hustet er. »Als wir Fidel Castro töten sollten.«

Call of Duty: Black Ops spielt zu Zeiten des Kalten Krieges und schickt uns nach Kuba und die UdSSR, über Vietnam, Hong Kong und Laos bis in den Golf von Mexiko. Mason, ein hochdekorierter US-Soldat, bekommt von Präsident John F. Kennedy höchstselbst den Auftrag, eine geheime Biowaffe namens Nova 6 zu finden und sicherzustellen. Im Verlauf wird jedoch schnell klar, dass weit mehr dahinter steckt, dass vertraute Personen involviert sind und dass Mason der Schlüssel zu all dem ist. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, denn aus den gut platzierten Wendungen sowie vor allem dem Finale zieht **Black Ops** einen

Steam-Pflicht

Um **Call of Duty: Black Ops** spielen zu können, müssen Sie den Titel an ein Steam-Konto binden, was eine Internetverbindung voraussetzt und den Weiterverkauf des Spiels verhindert.



Die gut animierten **Dialoge** werden aus der Ego-Perspektive erzählt.



Atempause: Mit einer **Armbrust** bewaffnet liegen wir auf der Lauer.

Black Ops

Gekürzte Version

Call of Duty: Black Ops kommt hierzulande leicht gekürzt in den Handel. Activision hat beispielsweise eine Sequenz entschärft, die es Besitzern der internationalen Version erlaubt, einen Mann mit Glasscherben zu foltern. In Deutschland wohnen Sie dieser Szene lediglich als Zeuge bei. Ansonsten ist der Gewaltgrad der **Black Ops**-Versionen identisch. Das Spiel quittiert Treffer auch in der deutschen Version mit Blutfontänen, und die derben Tötungssequenzen bleiben ebenfalls enthalten. Allerdings haben die Entwickler sämtliche verfassungswidrigen Symbole (Hakenkreuze) entfernt, auch in der österreichischen Variante. Vorsicht: die internationale Version von **Call of Duty: Black Ops** lässt sich hierzulande nicht aktivieren. Bei der österreichischen Ausgabe ist das möglich. Das kann sich aber ändern, sollte diese Fassung indiziert werden. Gleiches gilt für etwaige DLCs und Patches.

Großteil seiner Motivation. Klar, innovativ ist die Geschichte um Biowaffen, Verrat in den eigenen Reihen und böse Russen wahrlich nicht, doch weiß Treyarch den Spieler nun zumindest besser als in früheren **Call of Duty**-Teilen durch die Story bei der Stange zu halten. Das liegt nicht nur an Masons Verhör, das die Rahmenhandlung zusammenhält und laufend spannende Details enthüllt, sondern auch an der serientypischen Art, sämtliche Dialoge und Ereignisse in aufwändig animierten Skriptereignissen aus der Ego-Perspektive zu erzählen. Da-

durch entsteht von Anfang an ein regelrechter Rausch, der – auch da bleibt sich **Call of Duty** treu – leider schon nach maximal sechs Stunden wieder vorbei ist.

Die kurze Spielzeit hat Treyarch mit jeder Menge Spektakel gefüllt. Da ballern wir uns nachts durch Hue City, das gerade bombardiert wird, fliehen nur mit einem Messer bewaffnet aus einem russischen Hochsicherheits-Gefängnis oder holen am Baikornur-Kosmodrom gar eine startende Mondrakete vom Himmel. Zeit zum Durchatmen lassen uns die überlebensgroßen, nahezu perfekt choreografierten Actionszenen nur selten. In einer Verfolgungsjagd etwa heizen wir zuerst mit einem Motorrad eine Steppe entlang und ballern ganz wie Arnold Schwarzenegger in **Terminator 2** mit einer Schrotflinte auf Gegner, steigen anschließend bei 150 Sachen erst in einen Truck und dann sogar auf einen fahrenden Zug, während um uns herum so viele Jeeps und Motorräder explodieren, wie gerade noch er-



Genug ist genug

René Heuser,
Redakteur
rene@gamestar.de

Mir reicht's! Ich habe bisher alle Call-of-Duty-Teile gespielt, und nach sieben Jahren kann ich die gleichen Skriptsequenzen, das gleiche Level-Design und die immer gleichen Missionsaufgaben nicht mehr sehen. Modern Warfare war noch eine Ausnahme und brachte wieder neuen Schwung in die Serie. Aber schon Teil 2 war ein Rückschritt, und Black Ops bietet mir spielerisch ebenfalls nichts Neues. Das siebte Call of Duty mag immer noch ein handwerklich sehr gut gemachter Ego-Shooter sein, aber für mich bietet er nichts mehr, was ich nicht in den letzten Jahren schon zu oft gesehen habe. Tut mir leid, Treyarch, aber das etwas moderne Szenario kann nicht verdecken, dass ihr im Kern wieder mal nur euch selbst und Infinity Ward kopiert.

träglich sind. Zwar kommt auch **Black Ops** nicht ohne stumpfe **Moorhuhn**-Einlagen aus, doch die halten sich in Grenzen und ziehen sich nicht so gähnend in die Länge wie bei **Medal of Honor**. Abgeschafft gehören indes die endlos anstürmenden Gegnerwellen, die erst stoppen, wenn wir eine bestimmte Stelle im Level überschreiten oder einen Schalter betätigen. Da stört es doppelt, dass uns das Programm verschweigt, wann es sinnvoll ist, vorzupreschen oder ob man doch lieber in Deckung geht. Überhaupt fällt die Gegner-KI serientypisch mehr durch Masse als durch Klasse auf. Zudem rennen die computergesteuerten Burschen, wenn sie mal keine Deckung finden, meist blindlings auf uns zu oder bleiben wie angewurzelt stehen. Hier tritt **Call of Duty** seit Jahren auf der Stelle.



Die **Geschützeinlagen** sind zwar stumpf, aber allesamt sehr kurz.



Das **Verhör** des Helden Alex Mason hält die Geschichte zusammen.



Spektakulär: Mit einem geklauten **Helikopter** brennen wir den halben vietnamesischen Dschungel nieder. (1680x1050 Pixel, volle Details)



Kaum Neues? Mir egal!

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

So unterhaltsam *Modern Warfare 2* auch war, es hat mich doch auf hohem Niveau enttäuscht. Weil es keine vernünftige Geschichte erzählte, die mich hätte fesseln können. *Black Ops* gibt seinem nicht minder actiongeladenen Spektakel dagegen einen roten Faden, der mich motiviert, und einen Helden, mit dem ich mich identifiziere. So verzeihe ich es Treyarch leichter, dass sich an der Spielmechanik selbst nichts getan hat. Warum auch? Der Mix aus filmreifen Skriptsequenzen, exotischen Kulissen und knallharter Action macht auch im siebten Anlauf viel Spaß. Die stupiden Gegner und die überholte Technik gehören aber langsam in die Tonne.

Auf gewohnt hohem Niveau liegt das Level-design. Zwar ist auch *Black Ops* serientypisch streng linear angelegt, doch weiß Treyarch die »schlauchige« Natur der Areale gut zu kaschieren. Nahezu überall gibt es mehrere Routen, die zum Flankieren einladen und alternative Taktiken erlauben. Unlogische Levelbegrenzungen wie in *Medal of Honor* sind uns dabei ebenso wenig gefallen wie doppelte Laufwege. Zudem reiht *Black Ops* eine großartige Staunsszene an die nächste. Da stecken gespenstische Eisbrecher im arktischen Packeis, gigantische Täler durchfliegen wir mit einem Kampfhelikopter, und auch das Pentagon in Washington oder der dichte Dschungel Vietnams gehören zu den beeindruckenden

Schauplätzen. Letzterer kann in Sachen Vegetation und Weitsicht nicht mit dem mittlerweile drei Jahre alten *Crysis* mithalten, und auch sonst hinkt *Black Ops* technisch manch aktuellem Genre-Standard leicht hinterher. So ist etwa die Umgebung statisch und nicht wie in *Battlefield: Bad Company 2* zerstörbar. Treyarch leistete jedoch ganze Arbeit, das Beste aus der mittlerweile angestaubten *Modern Warfare*-Engine von 2007 rauszuholen. Vor allem die Explosionseffekte sowie die butterweichen Charakteranimationen können sich sehen lassen. Auch die durch die Bank sehr stimmungsvoll, abwechslungsreich und nachvollziehbar gebauten Levels lenken erfolgreich von den technischen Mankos ab.

Thema Steuerung: Eigentlich bräuchte man es bei einem *Call of Duty* nicht dazusagen, dennoch wollen wir *Black Ops* ein großes Lob aussprechen. Das Spiel fühlt sich einfach gut an. Das Zielen (egal ob über Kimme und Korn oder »aus der Hüfte«) ist präzise, der Waffenwechsel geht flott von der Hand, und Einblendungen weisen stets darauf hin, wo das nächste Missionsziel liegt. Das sorgt für Übersicht und hält den Spielfluss auf konstant hohem Niveau. Auch dass wir wie schon in den Vorgängern nicht frei speichern dürfen, fällt angesichts der fast durchgehend gut platzierten Kontrollpunkte kaum negativ auf. Allerdings verzichtet *Black Ops* auf ein einführendes Tutorial. Auch das aus den beiden *Modern Warfare*-Teilen bekannte Training, das Ihnen auf Basis Ihrer Leistung einen Schwierigkeitsgrad vorschlägt, fehlt. Shooter-Neulinge haben es in *Black Ops* ohnehin schwer, denn die Missionen werden schon früh in der Kam-

+ Stärken

- + spektakuläre Inszenierung
- + spannende Rahmenhandlung
- + präzise Steuerung

- Schwächen

- geringer Umfang
- kopflose Gegner-KI

pagne recht knackig. Gegen Ende fordert das Spiel selbst fortgeschrittenen Shooter-Fans viel Fingerfertigkeit ab.

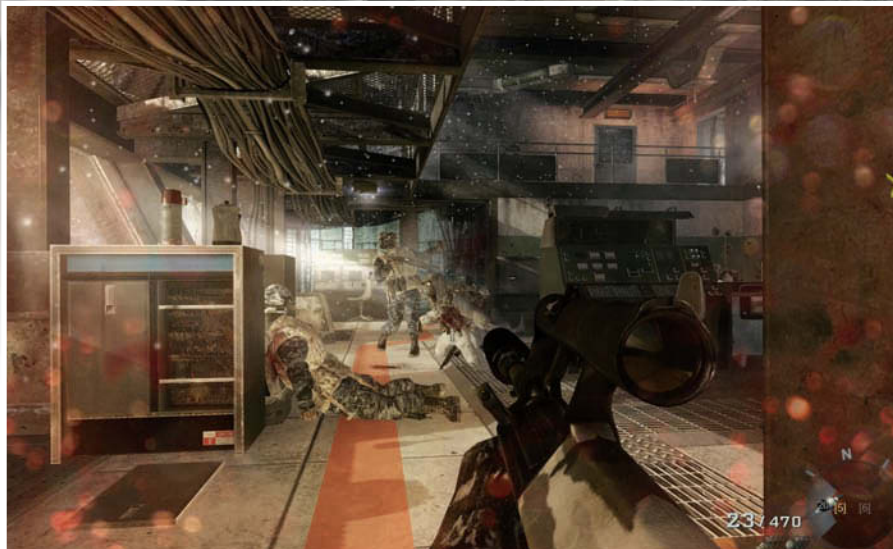
Wird Treyarch seinen angeknacksten Ruf mit *Black Ops* also los? Wir finden: Jawoll! Setzt *Call of Duty* auch spielerisch neue Ak-



Gewohnt unterhaltsam

Markus Schwerdtel,
Chefredakteur GamePro
markus@gamepro.de

Call of Duty: Black Ops ist ein Spiel der Déjà-vu-Erlebnisse; gerade so, als hätte Activision den gigantischen Erfolg von *Modern Warfare 2* haarklein analysiert und würde nun versuchen, alles 1:1 zu kopieren. Auf dem Rücken liegend mit letzter Kraft auf den Gegner schießen? Hatten wir schon in *Modern Warfare 2*. Vom Hubschrauber aus auf Bodenstellungen feuern? Alter Hut. Natürlich ist das Spiel auch diesmal wieder grandios inszeniert und genau das, was man gerne als »Popcorn-Kino« bezeichnet. Allerdings schmeckt das Popcorn langsam fad. Für den nächsten Serienteil braucht Activision dringend ein neues Rezept.



Strunzdumm sind die KI-Gegner zwar, doch sie schießen gut. In Deckung!



Drücken Sie L. MAUS für einen Faustschlag.

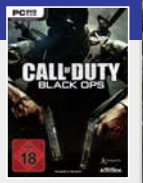
Nur in der internationalen Version des Spiels **foltern** wir diesen Gefangenen aktiv.

TERMIN 9.11.2010 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty: Black Ops

Ego-Shooter

Publisher Activision
Entwickler Treyarch
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- gelungene Animationen
- stimmige Beleuchtung
- vielen Details
- teils schwammige Texturen

8/10

SOUND

- brachiale Soundkulisse
- knallende Explosionen
- treibende, dynamische Musik
- passende Sprecher
- Abmischung nicht optimal

9/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- Kampagne wird stetig kniffliger
- für Einsteiger generell zu hart
- kein Tutorial

9/10

ATMOSPHÄRE

- spektakuläre Skriptereignisse
- Action und ruhige Passagen wechseln sich ab
- Ideenrecycling
- gelegentlich stupide Ballereinlagen

9/10

BEDIENUNG

- eingängige Shooter-Steuerung
- präzises Zielen
- Tasten frei konfigurierbar
- Orientierung stets gegeben

10/10

UMFANG

- zahlreiche Schauplätze
- versteckte Geheimnisse
- sehr kurze Solo-Kampagne
- kaum Wiederspielwert

6/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche und glaubwürdige Schauplätze
- Linearität wird gut kaschiert
- vielen Deckungsmöglichkeiten
- dezent Freiheit beim Vorgehen

10/10

KI

- Begleiter sind gute Mitstreiter
- Gegner suchen Deckung und treffen gut ...
- ... neigen aber zum Vorstürmen
- teils derbe Aussetzer

6/10

WAFFEN & EXTRAS

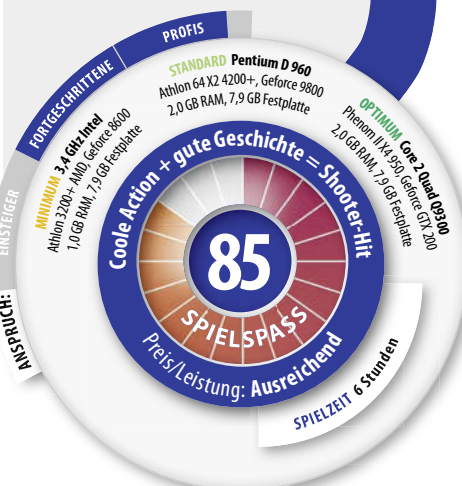
- große Auswahl von Freund- und Feindwaffen
- Einsatz von Spezialgeräten
- perfekte Handhabung
- coole Fahr- und Flugsequenzen

10/10

HANDLUNG

- spannende Rahmenhandlung
- interessante Hauptfigur
- überraschendes Finale
- letztlich recht innovationsarm

8/10

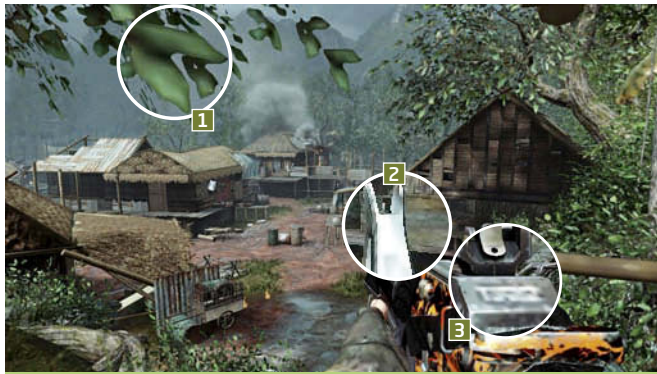


zente? In Sachen Mechanik und Missionsdesign definitiv nicht. Doch die Art, wie Treyarch seine Geschichte erzählt und den Helden Alex Mason in Szene setzt, motiviert und bringt etwas frischen Wind in die Shooter-Serie. Bleibt noch die Frage nach der Gewalt. Erste Preview-Versionen und unser Besuch auf der diesjährigen Gamescom ließen die Befürchtung aufkommen, **Black Ops** würde seinen bereits kontrovers diskutierten Vorgänger **Modern Warfare 2** hierbei sogar toppen wollen. Doch wir können Entwarnung geben. Das neue **Call of Duty** geizt zwar nicht mit drastischen Szenen, geschmacklos oder gewaltverherrlichend ist das Gezeigte aber nie, zumindest nicht für Fans harter Kriegsfilme. Treyarch ruderte in den letz-

ten Monaten sogar zurück: Wo wir beispielsweise bei einem Schleicheinsatz in Vietnam einst von unserem KI-Kollegen Woods den Befehl erhielten, einem schlafenden Vietcong-Soldaten die Kehle aufzuschlitzen, können wir nun selbst entscheiden, ob wir den heimtückischen Mord begehen oder nicht. Spielerisch macht es keinen Unterschied. Nichtsdestotrotz bleibt **Call of Duty: Black Ops** ein hartes, sehr gewalthaltiges Spiel, das nicht für Zartbesaitete geeignet ist oder gar in Kinderhände gehört. Volljährige Ballerfans hingegen bekommen einen furios in Szene gesetzten Ego-Shooter, der die **Call of Duty**-Serie würdig fortsetzt und durch die Masse an Action und coolen Skriptsequenzen sowie dem adrenalinfördernden Tempo vor allem eines beim Spieler erzeugt: Hochspannung. **DM**

Technik-Check Call of Duty: Black Ops

Grafikdetails im Vergleich



In niedrigen Einstellungen fehlen viele Details, etwa an den Blättern der Bäume. **1** Auch auf Kantenglättung **2** müssen Sie verzichten, die Texturen **3** vermatschen zudem stark.



1920X1200 MAXIMALE DETAILS, 4X AA

Kantenglättung **2** und scharfe Texturen **3** bewältigen erst Rechner mit einem Vierkern-Prozessor und schneller Grafikkarte. Dann sehen auch die Blätter an Pflanzen und Bäumen wie solche aus **1**.

Wichtige Grafikoptionen



1 Antialiasing: Kantenglättung entfernt störende Treppchenartefakte aus dem Spiel. Die Maximalstufe 16x braucht viel Leistung.

2 Bildformat: Nur in 16:9 ist das Bild optimal, in 4:3 staucht Black Ops das Bild sichtbar, in 16:10 wird es in der Höhe getreckt.

3 Anisotropische Filterung: Mit AF werden auch weit entfernte Texturen scharf dargestellt. Diese Option kostet wenig Leistung.

4 Texturqualität: Je höher die Texturqualität, desto besser sieht Black Ops aus. Die höchste Einstellung »Extra« packen bereits Karten ab Geforce GTX 260 oder Radeon HD 4850.

5 Schatten: Schatten haben einen sichtbaren Einfluss auf die Atmosphäre, kosten aber je nach Grafikkarte bis zu 10 Prozent Leistung.

6 Trefferspuren: kosten keine Leistung, pep-
pen das Spiel aber durch Einschusslöcher auf.

So läuft Call of Duty: Black Ops auf Ihrem PC

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX						
		Geforce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX						
		Geforce 200			GTS 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295	
		Geforce 400						GTX4 65	GT 470	GTX 480	
		Radeon HD 4000			HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2	
		Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950					
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	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	8192

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, 4x AA / max. AF
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- **Call of Duty: Black Ops** stellt zwar keine extrem hohen Anforderungen, ein Vierkern-Prozessor sollte es für maximale Details aber doch sein.
- Ab einer Geforce GTX 285 oder Radeon HD 5770 können Sie bedenkenlos vierfache Kantenglättung nutzen.
- Achten Sie darauf, die aktuellsten Grafikkartentreiber zu nutzen. Mit älteren Versionen lief **Black Ops** in unserem Test deutlich schlechter.
- Pro reduzierter Auflösungsstufe steigt die Leistung um rund 15 Prozent.
- Wenn bei Ihnen **Call of Duty: Black Ops** in der Kampagne stellenweise kurz ruckelt, starten Sie Steam im Offline-Modus, und die Mini-Aussetzer verschwinden.
- Der Multiplayer leidet noch an Frame-Einbrüchen, trotz ausreichend leistungsfähiger Hardware – da hilft nur warten auf einen Patch.

Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 2,0 GByte RAM
- ▶ 7,8 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c

Call of Duty: Black Ops Multiplayer

Der neue König der Call-of-Duty-Entwickler heißt Treyarch.
Zumindest, wenn es um den Multiplayer geht. Von Petra Schmitz

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision Entwickler: Treyarch (Call of Duty: World at War, GameStar 01/09: 86 Punkte)
Termin: 9.11.2010 Spieler: 1-18 Sprache: Deutsch Preis: 55 Euro



GameStar.de: Quicklink: 7012



Im Wettspiel-Modus »Stock & Stein« gehen die Kontrahenten mit **Armbrüsten**, Tomahawks und ballistischen Messern aufeinander los.

K

leine Warnung vorweg: Dieser Artikel hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Würden wir alle Elemente des Multiplayers von **Call of Duty:**

Black Ops abbilden wollen, dann wäre dafür in etwa die Hälfte des Hefts vonnöten. Aber bevor wir hier noch mehr kostbare Zeilen für vergleichsweise unwichtige Erklärungen verschwenden: Die dedizierten Server sind zurück! Das dürfte eine der besten in vielen guten bis sehr guten Nachrichten sein, die über den Mehrspieler-Modus von **Black Ops** zu berichten sind. Kein blödes Roulette mehr in Sachen Karten, kein blödes Hosten der Spiele auf den Rechner der Spieler. Dafür freie Map- und Spielmoduswahl, Filtermöglichkeiten im Server-Browser, Favoriten und so weiter. Wie sehr man sich über sol-

che Selbstverständlichkeiten freuen kann, wenn man mal durch die Matchmaking-Hölle von **Modern Warfare 2** gegangen ist.

Wer **Modern Warfare 2** gespielt hat oder grundsätzlich die Multiplayer der neueren **Call of Duty**-Spiele kennt, wird sich bei **Black Ops** gleich zurecht finden. Die Spielmodi wie »Herrschaft« und »Hauptquartier« sind die gleichen, nur mit den neuen, durchweg gelungenen und abwechslungsreichen Karten muss man sich erst mal arrangieren. Wo starten die Gegner auf »Jungle« in eine Partie »Suchen & Zerstören«? Wo kann man sich als Scharfschütze auf »Grid« positionieren? Wer keine Lust darauf hat, anderen Spielern in den ersten Lernstunden wertvolle Punkte zu schenken, kann jetzt ohne ballernde Online-Konkurrenz die Karten studieren und gleichzeitig sein Können ausbauen.

Im Kampftraining geht's nämlich (allein oder mit Freunden) gegen brauchbare Bots zur Sache. Dabei hagelt es – wie im Rest des Multiplayers auch – Erfahrungspunkte. Die im Kampftraining verdienten Punkte lassen sich allerdings nur dort in Upgrades oder auch Spielmodi investieren, auf den normalen Modus haben sie keinerlei Einfluss.

Großen Einfluss auf den normalen Modus hat hingegen der so genannte CoD-Dollar. Das sind Punkte, die zusätzlich neben den üblichen Erfahrungspunkten für die Levelaufstiege auf die Konten der Spieler fließen. Mit dieser Währung kaufen die Online-Soldaten neue Waffen, die mit den Erfahrungspunkten zwar freigeschaltet werden, aber nicht frei verfügbar sind: Waffenaufsätze, Abschussserien-Belohnungen, Extras wie »Ruhige Hand« und optischen Zierrat,



Selbst die **Tarnmuster** für die Waffen müssen nun über Spielwährung gekauft werden.

also Tarnmuster für die Knarren, Tarnfarbe für die Gesichter und die üblichen Symbole, die bei einem Abschuss eingeblendet werden. Letztere lassen sich jetzt auch auf die Schießprügel applizieren. Die in den normalen Partien erspielten CoD-Dollar reichen völlig aus, um sich nach einer überschaubaren Zeit erste nützliche Einkäufe leisten zu können. Wer allerdings gerne viel Kohle in den Taschen hat und zudem noch eine Zockernatur ist, der kann sich an den oft hochspannenden Wettspielen beteiligen. Darin geht's nur um Geld, Erfahrungspunkte schütten diese speziellen Partien nicht aus. Zu Beginn eines Wettspiels müssen wage-mutige Spieler 500 CoD-Dollar investieren, um teilnehmen zu können. Anschließend pusten sich die Online-Soldaten mit Armbrüsten Sprengpfeile um die Ohren oder schießen aus Revolvern, in deren Trommeln nur eine Kugel steckt. Ein erfolgreicher Treffer bedeutet eine weitere Kugel. Landet die Kugel nutzlos in der Botanik, bleibt nur das Messer. Der erste Platz eines Wettspiels bedeutet 1.500 CoD-Dollar Gewinn, der zweite bekommt 900 und der dritte immerhin noch 600. Alle anderen gehen leer aus, und die eingesetzten 500 Dollar sind futsch.



Endlich wieder Server!

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Im Kern ist der Multiplayer von Black Ops genau wie der der Modern-Warfare-Serie. Aber nachdem ich mich monatelang mit dem Matchmaking-System von Modern Warfare 2 rumgeärgert habe, kommen mir die dedizierten Server von Black Ops wie der Himmel auf Erden vor. Endlich kann ich wieder die Karten spielen, die ich spielen will, und muss nicht auf den Zufall hoffen. Endlich kann ich wieder favorisierte Server anlegen. Zum absoluten Glück fehlt mir eigentlich nur noch, dass Treyarch die Rückler und zuweilen noch immer auftretenden Lags endgültig in den Griff bekommt.

Aber wie gesagt: Die Wettspiele sind nicht zwingend notwendig, um sich flott nach den persönlichen Wünschen auszustatten. Selbst unter dem Aspekt, dass eine neue Waffe im Regelfall 2.000 Dollar kostet, ohne Aufsätze wohlgeachtet. Die Kohle kommt nämlich nicht nur durch die eigentlichen Spiele herein, sondern auch durch Aufträge. Die müssen zwar auch zunächst gekauft werden, aber im Vergleich zur Ausschüttung bei Erfolg sind das Kleckerbeträge. Der Auftrag »Erreichen Sie 50 Abschüsse mit dem Galil« etwa kostet 100 Dollar, bringt aber 500 (und 500 Erfahrungspunkte).

Der eigentliche Multiplayer ist unabhängig vom zusätzlichen Drumherum gewohnt süchtigmachend. Die Partien spielen sich herrlich flott, objektbasierte Modi wie »Suchen & Zerstören« (eine **Counterstrike**-Kopie) gehören nach wie vor zum Spannendsten, was man in Sachen Mehrspieler-Schießmichot im Internet erleben kann. Prima: Die erledigten Feinde, die man mit Abschussserien-Belohnungen wie Helikoptern von den Füßen holt, zählen nun nur noch als gewöhnliche Kills und addieren sich nicht mehr zu weiteren Abschussserien. So geht's auf den Karten doch etwas entspannter zu als beispielsweise in **Modern Warfare 2**, wo ein Spieler ein ganzes Match dominieren kann, wenn er immer und immer wieder mächtige Luftunterstützung fordern darf.

Zu Beginn hatte der Multiplayer von **Black Ops** arge Probleme mit der Performance. Einbrechende Bildwiederholraten, Lags (also Übertragungsverzögerungen zwischen Server und Client) machten den meisten Online-Soldaten das Leben schwer. Mittlerweile wurde schon mehrfach gepatcht. Das Spiel läuft inzwischen wesentlich runder, wenn auch noch längst nicht immer und auf allen Servern flüssig. Da muss Treyarch unbedingt noch nachbessern. Abgesehen davon allerdings können wir dem Mehrspieler-Modus von **Black Ops** aber vorbehaltlos allen empfehlen, die schnelle und motivierende Multiplayer-Shooter mögen. **PET**

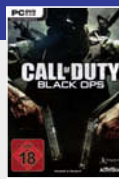


TERMIN 9.11.2010 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Duty Black Ops

Ego-Shooter

Publisher Activision
Entwickler Treyarch
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) TDM (18), Herrschaft (18), Hauptquartier (18), Capture the Flag (18), Suchen & Zerstören (18) + drei weitere, vier Wettspiel-Modi (jeweils 6) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Ja **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden

»Spielmodi, Karten, Waffenauswahl: der beste Multiplayer der Reihe.«

GRAFIK

- gelungene Animationen + viele Details auf den Karten
- satte Explosionseffekte
- teils schwammige Texturen

SOUND

- Gegner sind übers Gehör zu orten
- knackige Waffensounds
- mal deutsche, mal englische Sprachausgabe

BALANCE

- keine Abschussserien mehr über Helikopter oder Raketen
- Selbstbau-Klassen + Geschütze gegen Luftangriffe
- einige zu mächtige Schusswaffen

ATMOSPHERE

- optische Individualisierung über Klasseneditor
- hohes Spieltempo
- einige Spielmodi an Spannung kaum zu überbieten

BEDIENUNG

- Server-Browser + dedizierte Server + überschaubarer Klasseneditor
- Hilfsanzeigen auf dem Monitor
- zuweilen störende Rückler

UMFANG

- vierzehn Karten + acht große Spielmodi + vier Wettspiel-Modi
- massenhaft Upgrades und optischer Schnickschnack
- Kampfttraining mit Freunden und Bots

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche große, mittelgroße und kleine Karten
- viele Winkel, ohne verwirrend zu sein
- stets alternative Routen

TEAMWORK

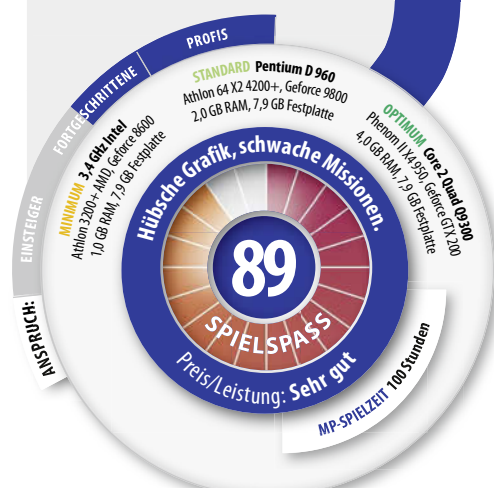
- integrierter Sprachchat + Erfahrungspunkte, wenn man Kameraden gerettet hat
- viele Punkte bei objektbasierten Modi
- keine das Teamspiel unterstützenden Befehlsoptionen

WAFFEN & EXTRAS

- zahlreiche spannende Upgrades
- riesiges Waffenarsenal
- Abschussserien-Belohnungen

MULTIPLAYER-MODI

- altbekannte und bewährte Modi
- spannende Wettspiele
- Hardcore-Varianten





GameStar
Gold-Award

Der Rollenspielherbst 2010 geht in die dritte Runde und schickt noch einmal ein echtes Schwergewicht in den Ring. Von Patrick C. Lück

Die fiesche Ork-Assassinin **Dar Pha** befreit den Helden aus seinem Kerker. Gegen dessen Avancen erweist sie sich aber als immun.

Two Worlds 2

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware** Entwickler: **Reality Pump (Two Worlds, GS 07/07: 83 Punkte)**
Termin: **9.11.2010** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7065

Auf DVD: Test-Video

Geschwister sind blöd. Erst hauen sie die Lego-Burg kaputt, dann klauen sie einem dauernd den Gameboy, und am Ende muss man auch noch das Erbe teilen. Ganz anders denkt der namenlose Held aus **Two Worlds 2**. Als ihn eine Gruppe von (ausgerechnet) Orks unerwartet aus dem Kerker des Tyrannen Gandohar befreit, muss er seine innig geliebte Schwester, die er bereits im ersten Teil **Two Worlds** (GS 07/2007, 83 Punkte; nach zahlreichen Patch-Verbesserungen aktuell 85 Punkte)

schon einmal retten musste, vorerst zurücklassen. Déjà-vu also – aber was für eins! Im Gegensatz zu manch anderem Grafikaspekt im Spiel (dazu später mehr) sind große Teile der anfänglichen Zwischensequenzen gut gelungen. Dynamisch geschnitten inszenieren sie die Befreiung des Helden eindrucksvoll und machen Lust auf mehr, ein gelungener Einstieg. Der Oberschurke Gandohar (auch aus dem ersten Teil importiert) ist zudem so richtig schön böse, dem möchte man gern mal mit dem Langschwert den Scheitel nachziehen. Doch bis dahin steht erst einmal ein gewaltiges Abenteuer an.

Während uns der erste Teil sofort relativ orientierungslos in seine riesige Spielwelt entließ, die wir – ohne uns groß um die ohnehin magere Hauptkampagne kümmern zu müssen – nach Lust und Laune durchstöbern durften, wählt **Two Worlds 2** einen deutlich geradlinigeren Weg. Nur wer bestimmte umfangreiche Questreihen innerhalb der Hauptgeschichte absolviert, darf in die nächsten Gebiete weiterreisen, die ansonsten versperrt bleiben. Während nun Open-World-Liebhaber aufjaulen dürften, können sich Freunde von abwechslungsreichen Geschichten die Hände reiben. Denn

Onlineaktivierung und Kopierschutz

Wie schon **Two Worlds** setzt auch der Nachfolger auf denselben Mechanismus der Internet-Aktivierung. Solange Sie Ihre Hardware nicht verändern, können Sie den Titel beliebig oft installieren, ansonsten können Sie sich nach drei Rechner- oder Hardware-Wechseln gegen eine Registrierung die Aktivierungen zurücksetzen lassen. Genauso läuft's, wenn Sie das Spiel gebraucht erwerben. Im Gegensatz zu anderen Titeln können Sie **Two Worlds 2** alternativ über eine (kostenpflichtige) Telefonnummer freischalten.



Gelegentlich erwarten uns hart zu knackende **Boss-Gegner** wie dieser Dämon hier.

Rechte MT halten, um schneller zu werden.
Esc Oculus verlassen



In der geheimen »Paindome Arena« tragen wir als freier **Gladiator** illegale Kämpfe vor zahlendem Publikum aus.

Vorsicht: Bug!

Beim dritten Durchspielen (in den beiden vorherigen Durchläufen, also im eigentlichen Test, trat der Fehler nicht auf) behinderte uns ein Bug: Beim Verlassen eines Gebiets stürzte das Spiel reproduzierbar glatt ab. Wir teleportierten heraus. Nun crasht das Spiel bei jedem Versuch zurückzukehren (per Pedes oder Teleport). Einzige Lösung: früheren Spielstand laden. Der Fehler kann in unterschiedlichen Gebieten auftreten. Wir vermuten ein Skriptproblem. Reality Pump arbeitet inzwischen an einer Lösung.

durch eine engere Spielerführung ist es einfach leichter, spannende Episoden einzubauen. So kommen wir zum Beispiel schon sehr früh im Spielverlauf in das Dörfchen Bayan. Dort leidet die Bevölkerung unter ei-

ner schrecklichen Hungersnot. Damit die Elenden nicht die wohlhabenden Städte im Westen des Kontinents belästigen, sind die Tore der Stadt verschlossen. Ohne gültigen Passierschein kommt niemand an deren Wachposten vorbei. Dieses Dokument gibt es aber nur in der Hauptstadt der Region. Um dorthin zu gelangen, müssten wir jedoch durch das Tor. Den Passierschein können wir auf die unterschiedlichsten Arten besorgen. Entweder helfen wir einem Dokumentenfälscher, kaufen uns den Schein bei einer zwielichtigen Figur oder helfen Notleidenden und erhalten aus Dankbarkeit hilfreiche Hinweise auf einen geheimen Weg. Das bleibt ganz uns überlassen, und jede Lösung birgt ihre Überraschungen. Die spannendste Methode ist aber, die Hungersnot in Bayan zu beseitigen, wozu Sie in einem Nachbardsdorf um Hilfe bitten. Als dessen Führerin nach zäher Überzeugungsarbeit endlich bereit ist, Hilfe zu gewähren, stellt sich heraus, dass sie eigentlich nicht helfen,

sondern die Macht über Bayan übernehmen will – mit unabsehbaren Konsequenzen für die ohnehin geschundene Bevölkerung. Entweder lassen wir sie gewähren (uns doch egal, wir wollen nur durch das Tor), oder wir hauen ihr (trotz ihrer stärkeren Ausrüstung) in einem harten Kampf die Rübe runter und riskieren die Verfolgung durch ihre mächtige Sippe – unsere freie Entscheidung. In jedem Fall können wir erst danach das Tor endlich passieren und unsere Reise fortsetzen.

+ Stärken

- + ausgefeiltes Charakter-, Magie- & Craftingsystem
- + große Welt mit vielen Abenteuern
- + abwechslungsreiche Quests
- + genügsame Hardware-Anforderungen

- Schwächen

- technisch nicht immer auf der Höhe der Zeit
- Bedienungsmacken
- KI-Aussetzer

Die großen Rollenspiele des Herbsts 2010 im Vergleich

Fallout: New Vegas

Wie schon der Vorgänger **Fallout 3** überzeugt auch der neueste Ableger der Endzeit-Kult-Serie durch ein ausgefeiltes Charaktersystem, ein taktisches Kampfsystem, eine riesige, offene Welt mit hohem Entdeckungspotenzial, unzählige Quests und unterschiedliche Handlungsverläufe. Die Haupthandlung könnte aber stärker sein, und auch die Technik ist nicht mehr ganz taurisch.

Für wen geeignet: Entdecker, Endzeit-Liebhaber und Mehrfach-Durchspieler.



Arcania: Gothic 4

Der neueste Teil der urdeutschen **Gothic**-Reihe kommt erstmals nicht vom Serienerfinder Piranha Bytes. Unter der Federführung des Publishers Jowood entwickelte Spellbound ein Rollenspiel, das mit den meisten Traditionen der Vorgänger bricht. Relativ linear schnetzeln Sie sich durch wenig abwechslungsreiche Aufgaben, dafür erfreut die weitgehend zeitgemäße Grafik das Auge.

Für wen geeignet: Fans von hübscher Grafik und Rollenspiel-Einsteiger.



Two Worlds 2

Im Vergleich zum Vorgänger **Two Worlds** lässt der Nachfolger das radikale »Offene Spielwelt«-Konzept hinter sich und sorgt mit mehr Linearität für mehr Spannung und Orientierung. Trotzdem sind die einzelnen Regionen riesig, allerdings gibt es abseits der spannenden und zahlreichen Quests nur wenig zu entdecken. Abwechslungsreiche Aufgaben und ein freies Charaktersystem gleichen das aber aus.

Für wen geeignet: Fortgeschrittene Rollenspieler, die sich gerne führen lassen.



Viele der zahllosen Nebenquests erzählen oft spannende und mitunter skurrile Geschichten. So tragen wir für einen Totengräber einen abgetrennten Kopf quer über den halben Kontinent oder führen für einen Quacksalber riskante Experimente mit einer Wundersalbe an Kranken in einem Lazarett durch. Die meisten Aufgaben abseits der Hauptquest führen wir für unterschiedliche Fraktionen durch, wie die Krieger-, Händler- oder Magiergilde. Steigen wir bei denen im



Der letzte Schliff fehlt

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Ohne Frage erfüllt *Two Worlds 2* die meisten Voraussetzungen, um heutzutage als gutes Open-World-Rollenspiel durchzugehen, auch wenn es nicht ganz so offen ist wie einst der Vorgänger. Aber das muss kein Nachteil sein und stört mich nicht weiter. Mich stört allerdings, dass meine Entdeckergelüste nicht belohnt wird, dass die Steuerung unnötig kompliziert ausfällt und dass die Gegner so unfassbar blöde sind, dass es schmerzt. Allein die vielseitigen Quests und das tolle Charakter-, Magie- und Schmiedesystem stimmen mich versöhnlich genug, um *Two Worlds 2* zur Empfehlung für klassische Rollenspieler zu machen.

Ansehen, profitieren wir zum Beispiel von Nachlässen bei den dortigen Händlern. Auf jeden Fall bleibt unser Aufgabenbuch immer prall gefüllt. Im Gegenzug gibt es aber ohne entsprechende Quest wenig auf eigene Faust zu entdecken. Finden wir zum Beispiel in der Landschaft einen Dungeon, ist dieser oft versperrt. Erst mit einem passenden Auftrag dürfen wir dort hinein. Wer für Eigeninitiative belohnt werden will, ist bei **Two Worlds 2** nicht unbedingt richtig aufgehoben. Und wer sich bei jeder Quest drei oder mehr elementar unterschiedliche Lösungswege erhofft, wird enttäuscht. Denn auch wenn das Spiel häufig zumindest zwei alternative Enden anbietet, variieren die Quest-Verläufe nicht so stark wie zum Beispiel bei **Fallout: New Vegas**. Dafür zieht **Two Worlds 2** bei netten Einbruchmissionen viel Inspiration aus Schleich-Titeln wie **Thief** oder **Assassin's Creed**, was für nette Abwechslung sorgt, auch wenn die Steuerung nicht das Niveau der Referenztitel erreicht.

Two Worlds 2 ist für Charakter-Tüftler eine Offenbarung. Das einzigartige Charactersystem erlaubt uns eine komplett freie Entwicklung zum Kämpfer, Magier, Bogenschützen oder Assassinen und zu sämtlichen Mischformen. Fernkämpfer und Attentäter muss man allerdings eher als wertvolle Unterstützung und Ergänzung für die ersten beiden Klassen sehen, weniger als

vollwertige Kampfstile. Für jeden Levelaufstieg sowie als Belohnung für Quests oder auch gelungene Einsätze von speziellen Fähigkeiten erhalten wir Skill- und Parameterpunkte. Erstere verteilen wir frei auf unsere Kampf-, Magie- oder sonstigen Fertigkeiten, die Parameterpunkte auf Grundwerte wie Stärke oder Durchhaltevermögen. Insbesondere als Magier verfallen wir dabei in wilde Experimentierwut, denn der gewaltige Magie-Baukasten von **Two Worlds 2** erlaubt zusätzlich eine schier endlose Zahl an Variationsmöglichkeiten für Zauber. Beschwören wir entstellte Sumpfwesen zur Unterstützung herbei oder kombinieren wir zielsuchende Feuerbälle mit einem Eis-Flächenschaden? Alles ist möglich. Haben wir mal das Gefühl, dass unsere Charakterentwicklung irgendwie misslungen ist, können wir uns gegen Gebühr einen Teil oder alle unsere Skill-Punkte zurücksetzen lassen. Frust über falsch ausgebaute Fertigkeiten kommt so erst gar nicht auf. Unter dem Strich gibt es kein freieres Charactersystem in einem Rollenspiel als das von **Two Worlds 2**. Wie für vieles im Spiel gilt aber auch hier: Man muss es wollen, der Spieler muss sich aktiv mit dem System auseinandersetzen, von alleine passiert hier erstmal nix – großartig für die Freunde klassischer Rollenspiele. Als nervig empfinden wir dagegen das System der Skillbücher. Die meisten speziellen Skills (wie Spezial-Nahangriff

Technik-Check Two Worlds 2

Technik-Tipps

- *Two Worlds 2* benötigt keine High-End-Hardware. Maximale Details liefern eine GeForce 8800 GT / Radeon HD 4770 und ein Core 2 Duo E6600 / AMD Athlon 46 X2/6.000+.
- Wenn Sie die Distanzsichtweite des Grases von der Maximalstufe 10 auf 6 reduzieren,

läuft das Spiel gut 10 Prozent schneller, verliert aber kaum an Grafikqualität.

- Kantenglättung funktionierte bei uns nicht, weder im Spiel direkt noch erzwungen über den Grafikkartentreiber.
- Mit 10 bis 15 Prozent haben die Schatten den größten Einfluss auf die Spielleistung.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 3,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0
- Windows XP, Vista oder 7

So läuft Two Worlds 2 auf Ihrem PC

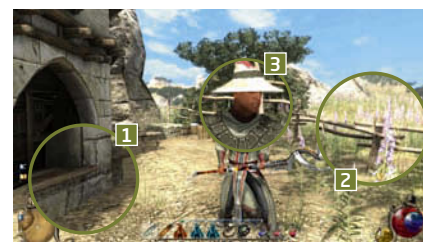
Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	GeForce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX															
		GeForce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX															
		GeForce 200				GTX 250	GTX 260	GTX 270	GTX 280	GTX 285	GTX 295									
		GeForce 400								GTX 465	GTX 470	GTX 480								
		Radeon HD 4000				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2									
PROZESSOR		Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970									
	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									
LEGENDE	3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192									
	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 niedrige Details				läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details				läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details									
		ruckelt stark																		



1280X1024 NIEDRIGE DETAILS

In minimalen Details fehlen Schatten **1**, genauso wie Gras **2**. Ein Bug schwärzt zudem das Gesicht des Protagonisten **3**.



1920X1200 HOHE DETAILS

Ab einer GeForce 8800 GT läuft *Two Worlds 2* in maximalen Details mit Schatten **1**, satter Vegetation **2** und richtiger Gesichtsfarbe **3**.

Wir stürzen uns in ein Lager der Varn-Wolfsmenschen. Der Schamane rechts setzt uns mit Blitzzaubern zu.



fe oder Magieschulen wie die Nekromantie) können wir nur über teure Skillbücher erlernen. Zwar finden wir diese Wälzer auch durch Zufall in der Welt, wer aber Pech hat, läuft ausgerechnet an seinem Wunsch-Skill permanent vorbei.

Wir empfehlen jedem Spieler, sich eingehend mit dem umfangreichen Crafting-System (Herstellen von Gegenständen) auseinanderzusetzen. Wer nämlich fleißig an seinen Waffen und Rüstungen herumbastelt, hat es im 30- bis 40-stündigen Spielverlauf wesentlich leichter. Das unsinnige Sta-

pelsystem des Vorgängers weicht dabei einer Aufrüstmethode, bei der wir nahezu jeden Gegenstand in seine Einzelkomponenten zerlegen können. Damit rüsten wir dann (den entsprechenden Crafting-Skill vorausgesetzt) unsere Waffen und Rüstungen auf. Seltene und mächtige Gegenstände bleiben so stets wertvoller als in Massen gefundener Plunder. Ebenfalls zum Basteln lädt das aus dem Vorgänger

Two Worlds bereits bekannte Alchemiesystem ein. Wir werfen alles, was nicht auf einen Baum klettern kann, in einen Topf (den wir immer bei uns tragen) und gucken, was passiert. So entstehen mächtige Tränke.

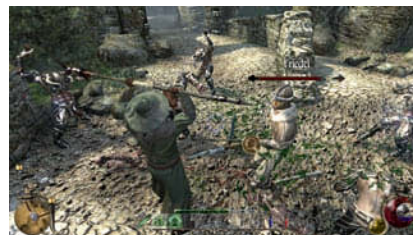
Die mangelnde Balance war einer der Hauptkritikpunkte an **Two Worlds**. In diesem Punkt macht der Nachfolger vieles besser, wenn auch nicht alles perfekt. Wer zum Beispiel als Einsteiger eher unbedarft an das Skillsystem, die Ausrüstungen oder das Crafting herangeht, holt sich schnell eine blutige Nase. Auch mit den Resistenzen der Gegner sollte man sich auseinandersetzen. Sonst kommt man schnell in scheinbar ausweglose Situationen. Denn weder das Tutorial noch das Handbuch erklären erschöpfend alle Optionen der Spielmechanik, Eigenschaften von Waffen oder gar Schwachstellen von Gegnern. Da hilft oft nur ausprobieren. Dabei sind die wenig glückliche Tastenbelegung, Kameraproble-

Was für ein Spaß: einen abgetrennten Kopf über den halben Kontinent zu tragen.

me in engen Räumen sowie die teils schwammige Steuerung wenig hilfreich. Auch das nicht gerade übersichtliche Inventar ist eher unkomfortabel zu bedienen. Im-

Die Mehrspieler-Modi von Two Worlds 2

Wie schon der Vorgänger besitzt auch **Two Worlds 2** einen umfangreichen Mehrspieler-Teil. Dieser gliedert sich in insgesamt fünf Spielmodi. Zunächst legen wir uns einen Online-Charakter an. Mit diesem betreten wir einen der (momentan mäßig gefüllten) Server und werden daraufhin in eine Stadt versetzt, die als Lobby und Handelsplatz dient. Von hier aus kann jeder Spieler eine Partie eröffnen. Bis zu sieben weitere Mitspieler können beitreten. Nur hier im Mehrspieler-Teil können wir die Teile der Hauptinsel Eikronas betreten, die im Solo-Modus gesperrt waren. Während die PvP-Modi unter Balancing-Problemen leiden, überzeugen uns die Abenteuer- und Dorfausbau-Varianten. Die Gruppensuche und Teamkommunikation sind etwas unkomfortabel ausgefallen.



Adventure

Hier ziehen wir mit bis zu sieben weiteren Mitspielern kooperativ los, um Quests zu erledigen. In instanziierten Gebieten kämpfen wir uns ähnlich wie einem Koop-Action-Rollenspiel durch die Gegnerhorden. Die Beute der Gefallenen müssen wir uns fair teilen.

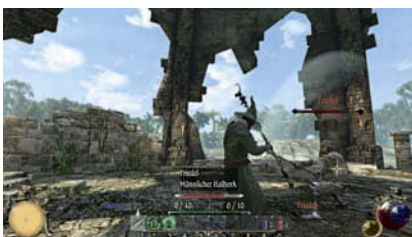
Spaßfaktor: hoch



Deathmatch

Je zwei Vierer-Mannschaften kämpfen gegeneinander. Nahkämpfer sind im Vorteil, vor allem in den teils engen Gängen. Erst in vollbesetzten Teams können Magier ihre Stärken einsetzen. Allerdings gibt es kein ausgewogenes Matchmaking-System.

Spaßfaktor: mittel



Duell

Wie zwei Gladiatoren in der Arena treten sich hier jeweils zwei Spieler gegenüber, um sich gegenseitig volles Pfund aufs Maul zu hauen. Nahkämpfer gewinnen meist gegen Magier, und bei zwei gleichstarken Gegnern gewinnt meist der mit den meisten Tränken.

Spaßfaktor: gering



Kristalljagd

Zwei Teams treten gegeneinander an, um blaue Kristalle einzusammeln, die in der Gegend verteilt sind. Doch Vorsicht: Totenschädel, die bei Berührung die Kristalle zerstören, erschweren das Leben. Der Modus macht erst in maximal besetzten Teams Spaß.

Spaßfaktor: mittel



Village

Für 10.000 Auras (Spielwährung) können wir uns ein eigenes Dorf kaufen. Ein Dorfvorsteher erklärt in Quests den Aufbau und die Verwaltung des Dorfes. So steigern wir die Zufriedenheit unserer Einwohner wie in einem kleinen Echtzeit-Strategie-Spiel.

Spaßfaktor: hoch

Nur die wichtigsten NPCs fallen so detailliert aus wie dieser **Ork**. Die starken Überblend-Effekte wirken veraltet.



merhin dürfen wir die Tasten neu zuweisen und jederzeit (sogar mitten im Kampf) speichern. Aber nur wer sich intensiv mit allen Möglichkeiten des Spiels beschäftigt, erfährt letztlich ein ausgewogenes Spielerlebnis: **Two Worlds 2** richtet sich eher an fortgeschrittene Rollenspieler. Mit einiger Übung lassen sich auch die zahlreichen KI-Aussetzer der Gegner auszunutzen. Selbst übermächtige Feinde bleiben oft an Vorsprüngen hängen und lassen sich dann aus der Ferne bequem erledigen. Immerhin suchen unterlegene Widersacher zum Teil die Flucht und legen unterschiedliche Verhaltensweisen an den Tag. So versuchen zum Beispiel Bogenschützen im Nahkampf bei der ersten Gelegenheit Distanz aufzubauen, um wieder schießen zu können.

Technisch gesehen hat **Two Worlds 2** zwei sehr gegensätzliche Seiten: Die Landschaften sind meist richtig schön, die Städte imposant, die Beleuchtungseffekte zwar teils übertrieben, aber hübsch, und die prominenten Synchronsprecher gut aufgelegt. Auch die Musik tönt situationsabhängig von orientalisches bis mitreißend symphonisch. Auf der

anderen Seite fehlt es an Details und Polygonen, lebensnahen Animationen, zeitgemäßen Zaubereffekten, einer konsequenten Dialogregie oder mehr Abwechslung vor allem in Innenräumen. Viele Dungeons wirken dabei wie aus dem Bausatz, und nur wenige Innenräume überzeugen so sehr wie Gandohars Thronsaal. Auch innerhalb der unterschiedlichen Grafiksets hätte wir uns mehr Abwechslung gewünscht: So ist zwar jede Region einzigartig und besonders die Städte sind zum Teil bildhübsch, aber gerade in weitläufigen Landschaften wie der Savanne oder der Steinwüste hätten mehr Varianten in der Landschaftsarchitektur gut getan.

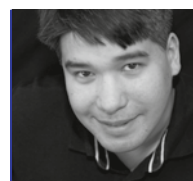
Wir können auch abseits der Story viel spaßige Zeit verbringen. So nehmen wir an kniffligen Pferderennen teil, und klamme Helden wenden sich dem Würfelspiel, dem Taschendiebstahl oder Schösserkrackern zu. Alles läuft über nette Minispiele ab, ebenso wie die **Guitar Hero**-ähnliche Variante als Straßenmusiker. Und wer sich von all dem Trubel endlich mal ein bisschen Ruhe gönnen will, der geht auf einen Segelurlaub mit einem Segelboot. **PCL**



Hilfe! Entführung!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamstar.de

Ich wollte eigentlich nur mal kurz reingucken. Aus Neugier. Dass der Sog dann so schnell einsetzten würde, darauf war ich einfach nicht vorbereitet. Dabei ist **Two Worlds 2** alles andere als perfekt, wirkt in Sachen Bedienung und Engine teilweise sogar richtig altbacken und nervt mit Ungeheimheiten. Aber welche Freude ist es, den verschachtelten Quests nachzuspüren! Gerade zu Beginn ist es mir als Two-Worlds-Neuling recht schwer gefallen, erste Erfolge zu erleben. Aber was für eine Genugtuung, wenn sich meine Zähigkeit dann auszahlt und plötzlich alles von selbst fluppt. So ein Gefühl kann ein Schlauchlevelspiel aus dem Einheitsbrei-Generator, in dem kaum eigene Entscheidungen oder Charaktermodifizierungen möglich sind, gar nicht bieten. Und dafür verzeihe ich gern die Macken.



Perfekt? Nein! Spaß? Ja!

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

An dieser Stelle könnte ich jetzt all die kleinen Makel und Unzulänglichkeiten von **Two Worlds 2** aufzählen, denn andere Rollenspiele setzen nun mal Messlatten, die **Two Worlds 2** schlicht nicht erreicht: **Mass Effect 2** bei Inszenierung und Bedienung, **Fallout: New Vegas** und **Risen** beim Erkundungstrieb, **Dragon Age** bei taktischen Kämpfen, **The Witcher** beim Gehalt der Story und der Konsequenz von Entscheidungen. Aber habe ich **Two Worlds 2** deswegen weniger gern gespielt? Nein. Denn für mich zählen in einem Rollenspiel vor allem die Geschichte(n) und die Charakterentwicklung. Und in diesen beiden Kerndisziplinen punktet **Two Worlds 2**. Mit Freude erinnere ich mich an all die spannenden, skurrilen oder witzigen Aufgaben und Dialoge. Dabei hatte ich sowohl als Nahkämpfer wie auch als Magier viel Spaß.

TERMIN 9.11.2010 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Two Worlds 2

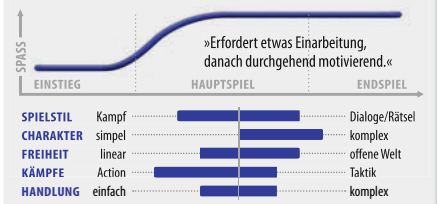
Rollenspiel

Publisher Topware
Entwickler Reality Pump
Sprache Deutsch
Ausstattung 1 DVD, 44 S. Handbuch, Karte von Antaloer/Poster
Kopierschutz Internet-Aktivierung



GENRE-CHECK

ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Duell (2), Kristalljagd (8), Adventure (8), Village (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVICESUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 25 Stunden **WERTUNG** Gut
»Sowohl im umfangreichen Koo- als auch im Dorfausbau-Modus sehr unterhaltsam, im PvP etwas unbalanciert.«

GRAFIK

- hübsche Landschaften
- schöne Städte
- gute Beleuchtungseffekte
- teilweise polygon- und detailarm
- schwache Zaubereffekte
- schwache Animationen

SOUND

- professionelle und prominente Synchronsprecher
- passender und dynamisch reagierender Soundtrack
- bessere Dialogregie hätte noch mehr rausholen können

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- ausführliches Tutorial
- Skills jederzeit zurücksetzbar
- Schwierigkeit der Quests und Gegner teils unbalanciert
- für Einsteiger weniger geeignet

ATMOSPHÄRE

- spannende Geschichten halten bei Laune
- immer etwas zu tun
- stimmungsvolle Spielwelten ...
- ... zum Teil aber auch öde und dröge Abschnitte

BEDIENUNG

- Gamepad oder Maus und Tastatur
- Tastatur frei belegbar
- Quick- und Auto-Save
- Steuerung könnte präziser sein
- teils Kameraprobleme
- Handbuch erklärt nicht alles

UMFANG

- riesige Spielwelt
- große Spieldauer
- massig Quests
- Wiederspielwert dank freiem Charaktersystem
- umfangreicher Mehrspieler-Teil

QUESTS/HANDLUNG

- Aufgaben für viele Fraktionen
- sehr abwechslungsreiche Ziele
- teils spannende, skurrile oder witzige Geschichten ...
- ... die manchmal im Sand verlaufen

CHARAKTERSYSTEM

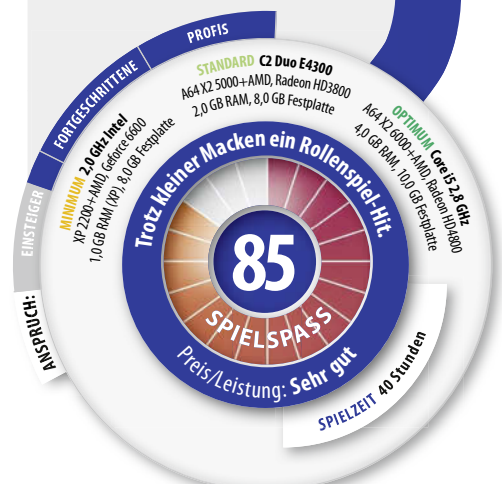
- völlig freie Charakterentwicklung
- vielfältige Möglichkeiten der Charakterentfaltung
- Skillbücher müssen erst gefunden oder teuer eingekauft werden

KAMPFSYSTEM

- aufgrund der Resistenzen taktisches Action-Kampfsystem
- riesiger Magie-Baukasten
- Anvisieren der Gegner teils umständlich und unzuverlässig
- KI-Aussetzer

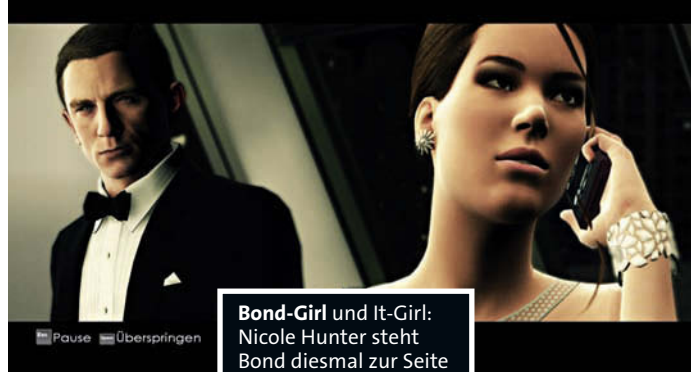
ITEMS

- umfangreiches Schmiede- und Alchemiesystem
- jeder Gegenstand zerlegbar und daher nützlich
- Alchemie und Crafting gegenüber dem ersten Teil sinnvoll verbessert





Nur einmal zu Beginn des Spiels dürfen wir auch in ein **PS-starkes Boot** steigen.



Bond-Girl und It-Girl: Nicole Hunter steht Bond diesmal zur Seite



James Bond 007 Blood Stone

Der letzte 007-Film war kurz, actionreich und vergaß, seine Story zu entfalten. Das neue Spiel ist auch kurz, actionreich und vergisst seine Story ganz. Von Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Bizarre Creations** (Blur, GS 08/10: 85 Punkte)
Termin: **5.11.2010** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7156

Rezept für den Vodka Martini »Vesper«: Drei Teile Gordon's Gin, ein Teil Vodka und ein halber Teil Kina Lillet. Gut schütteln, bis es eiskalt ist, und am Schluss eine lange dünne Zitronenschale hinzugeben. Köstlich! Rezept für ein aufregendes **James Bond**-Actionspiel: Daniel Craig und Judi Dench als Originalbesetzung, ein Drehbuch von Bruce Feirstein (**Die Welt ist nicht genug**), der englische Soul-Star Joss Stone als Bond-Girl und Titelsängerin so-

wie die Rennspiel-Profis von Bizarre Creations (**Blur**, GS 08/2010: 85 Punkte) als Entwickler. Gut schütteln, bis ein Action-Hit rauskommt. Das Ergebnis heißt **Blood Stone**, schmeckt fad und ist viel zu schnell runtergeschluckt. Da hat der Barkeeper wohl die falschen Maßeinheiten verwendet.

Dabei stimmt ein großer Teil der einzelnen Zutaten eigentlich: Die Grafik reißt zwar keine Bäume aus, wirkt aber insgesamt ansehnlich, überzeugt mit guten Animationen

und setzt an allen Ecken und Enden zahllose (vor allem explosive) Skriptereignisse zur Ablenkung ein. Beim Sound gefallen die Original-Synchrone Sprecher aus den Filmen, dynamische Hintergrundmusik sowie ein aufregender Titelsong. Die Atmosphäre stimmt dank der Zutaten Action, Autos, exotische Schauplätze (Athen, Istanbul, Bangkok, Sibirien, etc.) und lässt lediglich einen ordentlichen Schuss Bond-Erotik vermissen. Und die Spielmechanik setzt zu guter Letzt auf Altbewährtes: Wir folgen 007 aus der Schulter-

+ Stärken

+ Originale Bond-Besetzung

- Schwächen

- kaum Handlung
- kaum KI
- kaum Umfang



Auf **Verfolgungsjagd** in Istanbul im legendären Aston Martin: Zahllose Skriptsequenzen versuchen das lahme Renngeschehen zu kaschieren.



Diesmal ist Bond nicht zum Spielen ins **Casino** gegangen, sondern zum Schießen.

perspektive und gehen auf Tastendruck in Deckung, aus der wir uns bequem herauslehnen und feuern können. Das steuert sich präzise und eingängig, und die Speicherpunkte sind fair verteilt. Als Auflockerung winken dazu wilde Auto-Verfolgungsjagden.

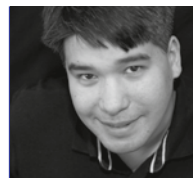
Es ist zu leicht, ein Bond zu sein.

Was ist beim Rezept also schiefgelaufen? Antwort: die Qualität der restlichen Zutaten sowie die Dosierung. Dass zum Beispiel die Hintergrundgeschichte von einem bewährten Autor der Filmserie stammen soll, halten wir angesichts der dürrtigen Handlung eher für einen Marketing-Gag. Stets hetzt Bond einem konturlosen Bösewicht durch die Levels hinterher und muss dabei Hundertschaften von extrem blöden Klon-Handlangern aus dem Weg räumen, ehe er am Ende dann den Schurken stellt, der ihn prompt zum nächstschlimmeren Gauner führt. Die Jagd auf Biowaffen dient dabei lediglich als notdürftiges Alibi. Wenigstens zeigt das neue Bond-Girl Nicole Hunter einigermaßen Intelligenz und Stärke, kommt aber in der Geschichte viel zu kurz. Apropos kurz: Nach vier Stunden haben Sie **Blood Stone** durch. Einen Grund, es noch mal zu spielen, gibt es eigentlich nicht. Es sei denn, Sie wollen es im höchsten der vier Schwierigkeitsgrade probieren, denn erst da werden erfahrene Actionspieler einigermaßen gefordert.

Die Leichtigkeit, mit der Bond durch die Gegnerreihen wütet, liegt nicht nur in der schlechten KI begründet, sondern auch in Teilen der Spielmechanik. So verhalten sich

alle Waffen – egal ob AK-47, MP5 oder Bonds Walther P99 – extrem präzise und sehr durchschlagskräftig, selbst über größte Distanzen. Zudem kann Bond im Nahkampf mit simplem Druck auf die F-Taste jeden Gegner ausschalten. Timing? Nicht nötig. Einfach irgendwie hinrennen und F drücken. So meistert 007 die meisten der stur linearen Levels sorglos mit der Pistole und der F-Taste. Als einziges (!) Technik-Hilfsmittel steht ihm dabei sein Smartphone zur Verfügung, mit dem er nicht nur Computer und Kameras hackt, sondern auch Gegner hinter Mauern und Deckungen sichtbar machen kann. Fair hat Bond noch nie gespielt.

Bleiben noch die Autoverfolgungsjagden. Wenigstens die werden Bizarre Creations doch hinbekommen haben? Leider nicht. Zwar stimmen das Streckendesign und das arcadelastige Fahrverhalten, dafür hakt es aber beim Geschwindigkeitsgefühl und Spieldesign. Viele Verfolgungsjagden sind auf null Fehlertoleranz ausgelegt. Wer zum Beispiel in Sibirien auf einem halb zugefrorenen Fluss mit seinem Aston Martin Vanquish in ein schlecht einzusehendes offenes Loch in der Eisdecke fährt, wird zum letzten Kontrollpunkt zurückgesetzt. Auch



Erschüttert, nicht gerührt

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich habe alle Bond-Filme mehrfach gesehen und finde die persönlichen und grimmigen Interpretationen eines Timothy Dalton oder Daniel Craig am besten. Umso schlimmer finde ich, dass **Blood Stone** eher an die Klamauf-Bonds eines Roger Moore erinnert: keine Handlung, flache Charaktere, lächerliche Actionsequenzen sowie dumme Lakaiken in Massen. Dass Bizarre Creations dann noch die Rennsequenzen gegen die Wand fährt, ist für mich ebenso unbegreiflich wie die absurd kurze Spieldauer. Trotz aller Kritik: Als Action-Häppchen für zwischendurch kann man sich **Blood Stone** schon antun.

auf anderen Strecken bedeutet ein Fahrfehler oft das Aus, zumal die ununterbrochenen Skriptexplosionen einem die Übersicht über die Strecke rauben. Stures Auswendiglernen ist hier angesagt. Unsere Empfehlung für das nächste Bond-Spiel: Das Rezept bitte dringend überarbeiten! **PCL**

TERMIN: 5.11.2010 PREIS: 40 Euro USK: ab 16 Jahren

Blood Stone

Actionspiel

Publisher Activision
Entwickler Bizarre Creations
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 14 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (16), Last Man Standing (16), Ziel (16)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden **WERTUNG** Ausreichend
»Mager ausgestatteter Mehrspieler-Teil mit kurzen Gefechten für zwischendurch. Im Testzeitraum waren kaum Mitspieler online.«

GRAFIK

hübsche Schauplätze + gute Animationen
detaillierte Charaktermodelle
teils matschige Texturen

SOUND

Original-Synchrone Sprecher der Schauspieler
toller Titelsong + gute Hintergrundmusik
Waffen könnten voller klingen

BALANCE

vier Schwierigkeitsgrade + fair verteilte Wiedereinstiegspunkte
erst im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht mehr zu leicht
Autorenrennen zum Auswendiglernen

ATMOSPHÄRE

authentisches Bond-Feeling dank Original-Besetzung
klassische Bond-Autos + Bond-Girl nicht nur hohle Staffage
Und wo ist der Sex?

BEDIENUNG

präzise und simple Shooter-Steuerung
Tastenbelegung frei konfigurierbar
reagiert träge beim Springen und Klettern

UMFANG

erzielbare Erfolge
vier Stunden Spieldauer + kaum Wiederspielwert
unmotivierter und magerer Multiplayer-Teil

LEVELDESIGN

abwechslungsreiche Schauplätze
zahlreiche Skriptereignisse...
...aber manchmal lahm inszeniert + strikt linear

KI

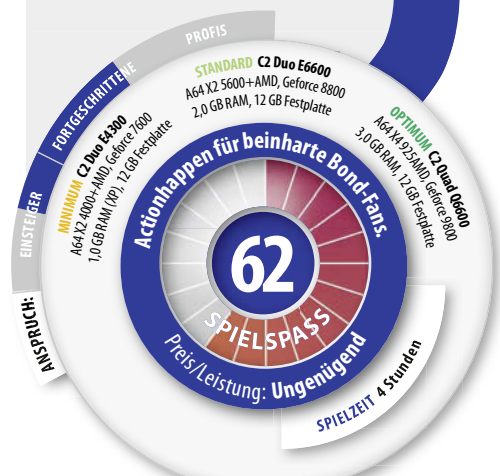
geht manchmal in Deckung
läuft oft direkt ins Feuer + reagiert langsam, wenn Bond auf sie zustürmt
Gegner treffen sich auch gegenseitig

WAFFEN & EXTRAS

nützliches Smartphone + mehrere Waffen zur Auswahl
Waffenverhalten unrealistisch + Autos ohne Waffen
keine Gadgets

HANDLUNG

atemlose Hetzjagd auf Biowaffen
Story belanglos und dünn + Bösewichte konturlos
Schlusswendung vorhersehbar + M überflüssig



Bond hat es diesmal leicht: Ein Druck auf die **F-Taste** nimmt jeden Gegner aus dem Spiel.

⊕ Stärken

- + Komplettsanierung der alten Welt
- + mehr als 3.500 neue Quests
- + zwei neue spielbare Völker
- + fünf neue High-Level-Gebiete
- + modernisierte Benutzerführung

⊖ Schwächen

- Endgame-Content wirkt etwas zerhackt
- schwacher neuer Beruf Archäologie

Der erste Eintritt: Das neue Orgrimmar wirkt bedrohlich.

World of Warcraft Cataclysm

Ein Drache macht die Welt kaputt, und Ihr Held soll sie richten. Noch mehr Klischee geht selbst in einem Rollenspiel kaum. WoW startet mit diesem vordergründig stereotypen Szenario in die dritte Erweiterung - und es wird spannend. Von Knut Gollert

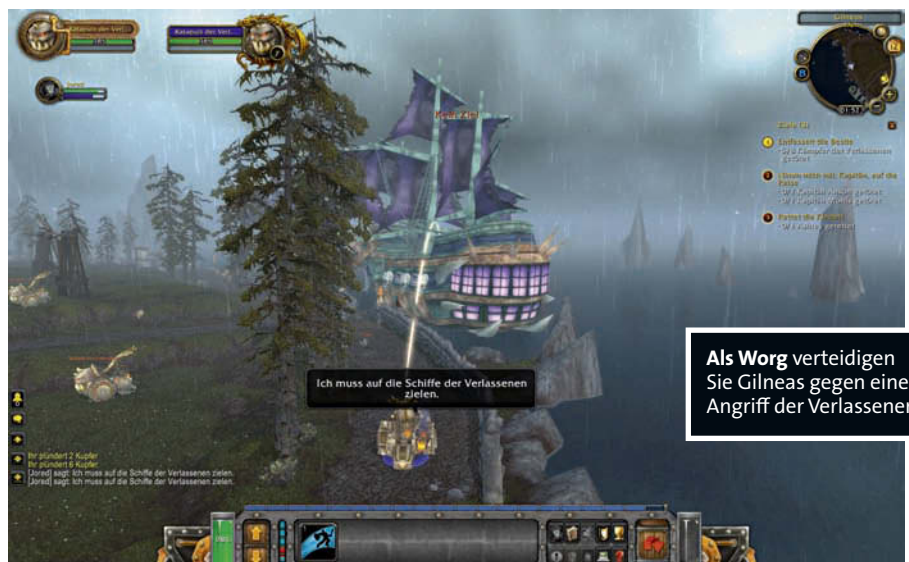
Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Blizzard** Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Wrath of the Lich King, GS 01/09: 89 Punkte)**
Termin: **7.12.2010** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Russisch** Preis: **35 Euro (zzgl. ca. 12 Euro/Monat)**

Auf DVD: Video

Auf die Frage, wie es denn mit **World of Warcraft** weitergehe, wie lange es noch laufe, antwortete **WoW**-Game-Designer Tom Chilton im GameStar-Interview: »Sicherlich noch vier bis fünf Jahre.« Das selbstgesteckte Ziel, jährlich eine Erweiterung zu bringen, haben die kalifornischen Entwickler mit **Cataclysm** erneut verfehlt. Doch nun ist die Warterei vorbei, **Cataclysm** ist fertig. Nach vier Monaten Beta ziehen wir eine erste Bilanz. Blizzard hat das alte Azeroth komplett umgekrempelt. Das Ur-WoW, das verwaiste Level-1-bis-60-Gebiet, das höchstens noch sporadisch von hektisch levelnden Twinks (Zweit-Charakteren) durchheilt wurde, ist nicht mehr. Seit Jahren fordert die **WoW**-Community die grundlegende Überarbeitung der alten Gebiete und Quests. Bitteschön: Über 3.500 neue Quests haben die Designer eingebaut, mehr als in den beiden Vorgänger-Erweiterungen zusammen! Das wird auch viele Aussteiger animieren, ihren Account zu reaktivieren. Werden die Rückkehrer belohnt?

Schuld an alldem ist der bereits erwähnte Drache. Todesschwinge, ehemaliger Wächter der Erde, ist schon seit ein paar zehntausend Jahren schlecht drauf. Jetzt reicht's ihm und

er bricht aus seiner unterirdischen Heimstatt auf, das Land über ihm zu verbrennen. Da hat ganz Azeroth etwas davon: Erdbeben, Vulkanausbrüche und Tsunamis zehren an der Erd-



Als Worg verteidigen Sie Gilneas gegen einen Angriff der Verlassenen.



Hyjal: Kampf gegen Ragnaros.



Fetter Raid-Boss: Magmaul im Pechschwungenabstieg.



Schnappi: In Azshara sammeln Sie Raptoren-Babys.

kruste. Das Ergebnis sind klaffende Wunden in so gut wie jeder Spielzone. So wird **World of Warcraft** selbst für Veteranen (fast) ein komplett neues Spiel. Da gibt es ehemals besonders langweilige Gebiete wie Azshara, die mit **Cataclysm** ein wahres Quest-Feuerwerk zünden, jetzt übrigens für Level-10- bis 20-Charaktere. Andere Gegenden wurden zweigeteilt, wie das Brachland und das Schlingendorntal. Wieder andere, wie die östlichen Pestländer, wurden optisch kaum verändert, bieten aber eine Menge neuer Aufträge. Grundsätzlich wurde der Weg der Charaktere durch Azeroth deutlich begradigt und mit ungewohnt abwechslungsreichen Aufträgen gespickt. So gilt es einen Steinriesen zum Furzen zu bringen, mit einer BGG (Boden-Gesichts-Granate) Hünen genau zwischen die Ohren zu treffen oder Mini-Raptoren einzusammeln, die mit Mama »Versuchsobjekt Neun« (eine Anspielung auf die bisherigen und kommenden Versuche, **WoW** Konkurrenz zu machen) in ferne Welten abdüsen, weil es ihnen zu blöd auf Azeroth war. So spannend, lustig und teils selbstironisch wie in **Cataclysm** war **WoW** noch nie.

Was Ihr Level-80-Charakter davon hat? Er kann jetzt überall auf Azeroth fliegen. Und freut sich ebenfalls auf neue Spielinhalte. In fünf Gebieten questen sich erwachsene Helden zur neuen Maximalstufe 85. Es gibt »normale« Landstriche wie Hyjal, Schattenhochland oder das ägyptisch angehauchte Uldum. Und es gibt Tiefenheim und Vashj'ir.

Tiefenheim ist eine riesige, optisch extrem beeindruckende Höhle; die Ruhestätte To-desschwinges vor seinem Ausbruch. Vashj'ir hingegen ist die erste wirkliche Unterwasser-Zone in **World of Warcraft**. Erstaunlicherweise questet es sich gerade hier – um im Element zu bleiben – extrem flüssig. Überhaupt hat Blizzard sich mit den Aufträgen viel Mühe gegeben. Besonders herausragend sind die neuen Boss-Kämpfe: Am

Aus World of Warcraft wird fast ein neues Spiel.

Ende vieler Questreihen kämpfen Spieler gegen extrem mächtige Gegner. Der Clou daran ist, dass sie wertvolle Unterstützung von besonderen Gegenständen oder NPCs erhalten. Das verschafft Einzelgängern Erfolgserlebnisse bei kniffligen Aufgaben – ein echter Fortschritt. Allerdings erfordern die Bosse Taktiken wie im Dungeon- oder Raidspiel, für viele Einzelspieler neu oder zumindest gewöhnungsbedürftig.

So sollen unerfahrene Spieler an die Herausforderungen im Endspiel herangeführt werden. Denn Futter für Highlevel-Charaktere gibt's auch in **Cataclysm** eine Menge. In sieben neuen Dungeons erkämpfen Sie sich rare Ausrüstungsgegenstände. Jede Instanz kann mit Level 85 auch in der besonders schwierigen heroischen Variante gespielt werden. Dazu kommen die ehemaligen Ein-

Änderungen in Cataclysm

Neben neuen Inhalten wird mit **Cataclysm** (und bereits geschehen mit Patch 4.0.1) viel Grundlegendes verändert. Das Wichtigste kurz und knapp:

- ✱ Mit Patch 4.0.1 hielt das neue Talentssystem Einzug in die World of Warcraft. Alle Talentbäume wurden stark zusammengekürzt. Außerdem gibt es seit 4.0.1 die Meisterschaftswertung. Diese zusätzliche passive Fähigkeit ist abhängig vom jeweils gewählten Talentbaum.
- ✱ Die Benutzeroberfläche des Spiels wurde mit Patch 4.0.1 nicht inhaltlich, aber optisch angepasst. Viele Informationsfenster wurden leicht verändert, sind an anderen Orten zu finden.
- ✱ Auch das Glyphensystem wurde umgebaut. Es gibt jetzt drei Arten von Glyphen, außerdem können sie dauerhaft erlernt werden.
- ✱ Gegenstände ab einem Item Level von 200 können umgeschmiedet werden. Damit können 40% eines Sekundärwertes einer Waffe in einen anderen, nicht auf der Waffe befindlichen Sekundärwert umgewandelt werden.
- ✱ Grafik: Es gibt stark verbesserte Wasser- und Lava-Effekte sowie beeindruckende Sonnenstrahlen-Effekte.
- ✱ Fast alle Klassen wurden verändert. Gleichgewichts-Druiden, Hexer und Paladine greifen auf ein zusätzliches Ressourcen-System zurück.
- ✱ Das PvE- und PvP-Markensystem wurde verändert. Es gibt jetzt ausschließlich Punkte.
- ✱ Die Fähigkeit, mit 310% Geschwindigkeit zu fliegen, ist käuflich. Wenn Sie bereits ein 310%-Mount vor Patch 4.0.1 besaßen, können Sie sie nun mit allen Flugreittieren nutzen.
- ✱ Praktisch und übersichtlich sind die neuen Raid-Frames, die Sie auch in 5-Mann-Gruppen benutzen können.
- ✱ Das Sammeln von Kräutern oder Erzen gibt Erfahrungspunkte.
- ✱ Die duale Talentspezialisierung kostet nur noch 100 statt 1.000 Gold.
- ✱ Es gibt keine Zauberränge mehr. Alle Fähigkeiten skalieren mit Ihrer Stufe.
- ✱ Die Reparaturkosten für alle Rüstungsarten wurden angeglichen.



Bosskampf im steinernen Kern: Plattenhaut lässt Felsen regnen und Lava-Pools entstehen. Pah!



Raus aus dem Feuer! Ein **Denkspiel** als Quest.

stiegs-Instanzen »Todesminen« und »Burg Schattenfang«, die jetzt ebenfalls in einer knackigen, heroischen Version verfügbar sind. Lobenswert ist übrigens, dass Blizzard hier den Schwierigkeitsgrad nach den wenig anspruchsvollen Dungeons der letzten Erweiterung nach oben geschraubt hat. Gleiches gilt für die erst mit dem offiziellen Start verfügbaren drei Schlachtzug-Dungeons. Sie sind kleiner als zum Beispiel Naxxramas, sollen an einem Abend durchspielbar sein und vor interessanten Bossen strotzen. Grandios ist zum Beispiel der Kampf gegen den Drachen Atramedes, den ersten wirklich blinden Boss. Hier spielen Geräusche eine herausragende Rolle und eine »Sound Bar«, die jeder Spieler besitzt, ist das entscheidende Spielelement in diesem Kampf. Alle Schlachtzüge sind entweder im 10- oder 25-Spieler-Modus spielbar, wobei die Bosse in **Cataclysm** keinen Unterschied mehr in der Qualität der Gegenstände machen, die sie einer 10er- oder 25er-Gruppe als Beute hinterlassen.

Jede Gilde steigt nun durch die Taten ihrer Mitglieder auf. Neue Level, maximal 25, aktivieren die so genannten Gilden-Perks, die passive Boni freischalten, etwa mehr Erfahrung pro gelöster Aufgabe oder geringere Reparaturkosten sowie spannende aktive Zauber für die Gildenangehörigen. Mit diesen können Sie beispielsweise Gruppenmitglieder zu Ihrer Position beschwören oder nach kollektivem Tod in einer Instanz einen

Wiederbelebungsauber auf alle wirken. Belohnungen sind etwa Reittiere und besondere Kochrezepte. Ähnliches verkauft auch ein neuer Gildenhändler, der außerdem accountgebundene Gegenstände feilbietet.

Neben den neuen Inhalten der alten Welt bringt Blizzard zwei neue Völker ins Spiel. Auf Seiten der Horde kämpfen die technisch versierten, geldgierigen Goblins. Allianz-Fans freuen sich auf die Worgen, ein allianz-untypisch zwielichtiges Volk von werwolfartigen Menschen. Herausragend sind hier vor allem die Startgebiete. Die Questreihe in Gilneas, die die Geschichte der Worgen beleuchtet, ist spannend, die Stimmung grandios. Auch die Goblins, die aus Kezan, ihrer auf einem Vulkan errichteten Hauptstadt fliehen, muss jeder **WoW**-Spieler einmal gesteuert haben. Ganz im Gegensatz zur Archäologie, dem neuen Beruf. Er ist von jedem Charakter zusätzlich erlernbar. Und kostet mehr Zeit als alle anderen. Archäologen graben auf der ganzen Welt, um eine Hand voll Relikte zu finden, von denen 30 bis 150 der gleichen Art einen Gegenstand ergeben. Dieser ist in vielen Fällen wertlos. Da ist zumindest Raum für die nächsten Patch-Verbesserungen. Denn schließlich soll



Riesig, aber nicht makellos

Knut Gollert
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Auch nach vier Monaten Beta ist es für ein endgültiges Fazit noch zu früh. Klar, die neue alte Welt sieht nicht nur super aus, sondern spielt sich auch wie ausgewechselt, die Worgen und Goblins bringen frischen Wind ins gewohnte Völker-Bild und der Weg zu einem 85er ist gespickt mit ungeahnt vielen Momenten purer Freude. Etwas enttäuscht hat mich bisher die mangelnde Stimmigkeit im Endspiel: Die Zonen sind arg verstreut, Uldum und das Schattenhochland sind keine spielerischen Glanzpunkte. Und die Archäologie wirkt aufgesetzt. Insgesamt aber hat **WoW** mir noch nie so viel Spaß gemacht wie jetzt.

Erster Drache mit Level 20 gelegt! Dieser große Zwielficht-Wyrm in Azshara ist einer der neuen **Mini-Bosse**.



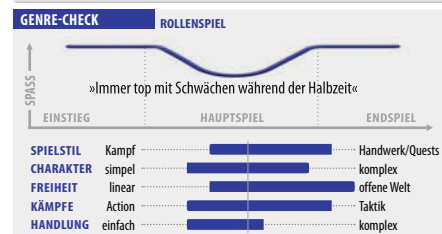
World of Warcraft ja noch einige Jahre laufen. Mit **Cataclysm** werden auch viele **WoW**-Spieler mit dabei sein. Die nicht enttäuscht werden. **Knut Gollert** / **MT**

TERMIN 7.12.2010 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

World of Warcraft Cataclysm

Online Rollenspiel

Publisher	Blizzard Entertainment
Entwickler	Blizzard Entertainment
Sprache	Englisch, Franz., Span., Russ.
Ausstattung	noch unbekannt
Kopierschutz	Online-Aktivierung (battle.net)



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebietsgrafik
- schicke Zauber
- zeitgemäße Wasser- und Sonnen-Effekte
- stellenweise wenig detaillierte Modelle

8/10

SOUND

- extreme stimmungsvolle Musik
- deutlich mehr Sprachausgabe
- passende Umgebungsgeräusche
- nicht alles vertont

9/10

BALANCE

- Klassendesign und Schadensmodelle waren bei Redaktionschluss noch nicht final, daher keine Wertung

?/10

ATMOSPHÄRE

- häufige, gut gemachte Ingame-Cutscenes
- stimmige Spielwelt
- längere Handlungsstränge in den Zonen
- der »alte« Content zerbricht das Gefüge ab Level 60 bis 80

9/10

BEDIENUNG

- aufgeräumtes, benutzerfreundliches Interface
- einfache, logische Steuerung
- Interface ohne Addons kaum individualisierbar

9/10

UMFANG

- über 3.500 neue Quests
- komplett überarbeitetes, fast neues, riesengroßes Azeroth
- erschreckend groß

10/10

QUESTS / HANDLUNG

- viele Questreihen mit langer Story
- teilweise sehr ideenreiches Questdesign
- spannende Miniboss-Kämpfe
- MMO-typisch kaum voranschreitende Haupthandlung

9/10

CHARAKTERSYSTEM

- zehn wohl abgestimmte Klassen
- klassisch gutes Erfahrung/Level-Up-System
- neues, übersichtliches Talentsystem
- langweiliger neuer Beruf Archäologie

9/10

KAMPFSYSTEM

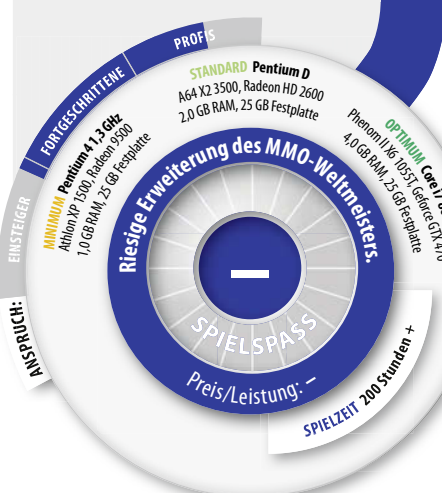
- bewährtes Taktik-Kampfsystem
- neuartiges Latenzpuffer-System
- endlich gute Anzeigen für Spielergruppen
- keine neuartigen Kampfmechaniken

8/10

ITEMS

- tausende unterschiedlicher Items
- praktische Umschmiede-Funktion
- viele Items und Item-Grafiken noch nicht integriert; darum noch keine Wertung

?/10



So haben Sie **World of Warcraft** noch nie gesehen!

Für Rückkehrer, Einsteiger und Profis: Das Cataclysm-Sonderheft der GameStar in Premium-Qualität! 132 liebevoll gestaltete Seiten prallvoll mit allen Infos inkl. Skillungen für alle Klassen als Riesenposter!



RIESENPOSTER

Mit neuer Weltkarte, allen
Stadtplänen & Skilltrees
für alle Klassen!

**Ab 7.12.
im Handel**

Jetzt bestellen und wir liefern versandkostenfrei!*

www.gamestar.de/shop

Shop-Code **GC01**
Shopcode merken für Online-Bestellung

* bei Bestelleingang bis 7.12.10

Das GameStar-Sonderheft WoW Cataclysm ist ein redaktionelles Produkt der IDG Entertainment Media GmbH und wird nicht von der Firma Activision Blizzard unterstützt. Die Marke World of Warcraft ist Eigentum von Activision Blizzard.

Need for Speed Hot Pursuit



GameStar
Gold-Award

Mit Vollgas auf das Siegertreppchen. Die Neuauflage von Hot Pursuit ist das erste echte Need for Speed seit Jahren. Und das beste obendrein. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Criterion Games (Burnout Paradise, GameStar 03/09: 86 Punkte) Termin: 18.11.2010 Spieler: 1-8 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de: Quicklink: 7057 Auf DVD: Top-Spiel: 5 Test-Videos

Die Warnanzeige blinkt tiefrot, unser Aston Martin DB-S fällt beinahe auseinander. Spoiler und Heckscheibe haben sich bereits verabschiedet, und dann rammt uns auch noch dieser gelbe Lamborghini Gallardo fies von der Seite. Noch 500 Meter bis zum Ziel, wir drücken aufs Gas. Plötzlich nimmt uns ein Polizist ins Visier, sein EMP-Beschuss ist in wenigen Augenblicken einsatzbereit. Wir ziehen die Handbremse an, schlittern um die letzte Kurve und direkt auf eine Straßensperre zu. Nur ein schmaler Spalt zwischen den Einsatzwagen trennt uns noch vom Sieg. Wir zünden das Nitro, kneifen die Augen zusammen und brettern durch die Blockade – Erster! So ist **Need for Speed: Hot**



Sie sind umzingelt!
Die aggressive Polizei-
KI kennt kein Pardon.

Pursuit. Rasant, packend, dramatisch. Und eine würdige Hommage an den gleichnamigen Rennspiel-Klassiker von 1999 und dessen gelungene Fortsetzung (2002).

Hohes Tempo, exotische Nobelkarossen, Landschaften, wie sie aus einem Reiseführer stammen könnten, das waren die Highlights des Original-**Hot Pursuit**. Electronic Arts' Neuauflage übernimmt dieses Prinzip nahezu unverändert und hebt sich allein schon deshalb von den realistisch angehauchten

Need for Speed-Vorgängern **Shift** und **Pro Street** ab. Auch beim Fahrverhalten orientiert sich der **Burnout Paradise**-Entwickler Criterion Games an der actionlastigen Vorlage, **Hot Pursuit** ist konsequent auf unkomplizierte Arcade-Rennen getrimmt. Soll heißen: Windschatten, physikalisches Schadensmodell oder ABS können Sie vergessen. Stattdessen brettern Sie mit einem Affenzahn sogar durch engste Kurven, legen

Hunderte Meter lange Drifts hin und lassen im Kampf um den ersten Platz eher die Stoßstange als den Blinker sprechen.

Dass die Straßenschlachten so flott von der Hand gehen, liegt vor allem an der gelungenen Steuerung. Sowohl mit Tastatur als auch mit dem Gamepad hat man die PS-starken Superboliden jederzeit gut im Griff. Nur die leicht schwammige Lenkung erfordert ein wenig Einarbeitungszeit. Dafür geben die sehr guten Rüttelleffekte ausreichend Rückmeldung, Drifts lassen sich punktgenau einsetzen und die Tastenbelegung den eigenen Bedürfnissen anpassen. Zudem fallen die Menüs übersichtlicher aus als in **Need for Speed: Shift** und erlauben Grafikeinstellungen auch während eines

➕ Stärken

- + packende Verfolgungsjagden
- + edler Fuhrpark
- + grandioses Streckendesign

⊖ Schwächen

- berechenbare Gegner-KI
- nur ein Schwierigkeitsgrad

Der Fuhrpark von Hot Pursuit ist purer Sex.

Rennens. Eine Mausunterstützung fehlt allerdings. Vor allem die Kampagnenkarte wäre so schon wegen ihrer schieren Masse an verfügbaren Turnieren und Modi erheblich komfortabler zu bedienen.

Der Karrieremodus von **Need for Speed: Hot Pursuit** ist in zwei Bereiche gegliedert, unterteilt nach den zwei Fraktionen im Spiel:

Polizei und Raser, jeweils mit einer Vielzahl unterschiedlicher Missionen, die wir nach und nach freischalten und die uns für etwa 20 bis 25 Stunden beschäftigen. Das Portfolio an verfügbaren Rennmodi ist angemessen abwechslungsreich (siehe Kasten) und stellt unterschiedliche Anforderungen an das fah-

Facts

- ✦ 66 Fahrzeuge
- ✦ 5 Klassen
- ✦ 2 Kampagnen
- ✦ 24 Gebiete
- ✦ 6 Rennmodi
- ✦ EMP-Granaten



rerische Können. Während es etwa in Zeitrennen auf fehlerfreies Hochgeschwindigkeits-Rasen ankommt, müssen wir in den Verfolgungsjagden Kampfgeist und ein wenig Taktik mitbringen, um als Erster über die Ziellinie zu fahren, ohne vorher von der Polizei geschnappt zu werden.

Der Spielfluss ist hervorragend, denn das Programm belohnt uns nach fast jedem Rennen mit neuen Fahrzeugen, Modi und Waffen-Upgrades. Ebenfalls gut: **Hot Pursuit** zieht den Anspruch im Kampagnenverlauf unaufdringlich an. Zeitlimits werden

stetig knapper, der Gegenverkehr dichter, und wo wir zu Beginn lediglich drei Raser aufhalten sollen, sind es später gleich sieben. Langatmig, frustig oder gar unfair werden die Aufgaben nie. Einsteiger dürften an den teils anspruchsvollen Siegbedingungen dennoch arg zu knabbern haben. Dass auch vergeigte Turniere mit (wenigen) Erfahrungspunkten belohnt werden, motiviert zwar, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade hätten aber Wunder gewirkt. Ebenfalls schade: Die Karriere zieht sich gegen Ende in die Länge. Zum einen lässt die Dichte an Belohnungen nach, zum anderen wiederho-

len sich die Rennmodi. Ein Schelm, wer hier an nachgereichte Missionstypen per Bezahl-Download (DLCs) denkt.

Die teils mangelnde Abwechslung bei den Missionen macht **Hot Pursuit** teilweise durch das famose Streckendesign wieder wett. In Zusammenarbeit mit dem **Battlefield**-Entwickler Dice hat Criterion eine stimmungsvolle Spielwelt geschaffen, die zum Hübschesten gehört, was das Rennspiel-Genre derzeit zu bieten hat. Anders als das Original von 1999 schickt uns **Hot Pursuit** nicht auf voneinander unabhängige

Die Rennmodi



Rennen: Wir fahren gegen fünf aggressive KI-Kontrahenten. Waffen gibt es in diesem Modus keine, die radikalen Positionskämpfe sind dennoch bis zum Schluss packend.



Duell: Hinter dem Lenkrad sündteurer Superboliden treten wir zum Zweikampf an. Da wir es mit nur einem Gegner zu tun haben, wird das Duell recht schnell öde.

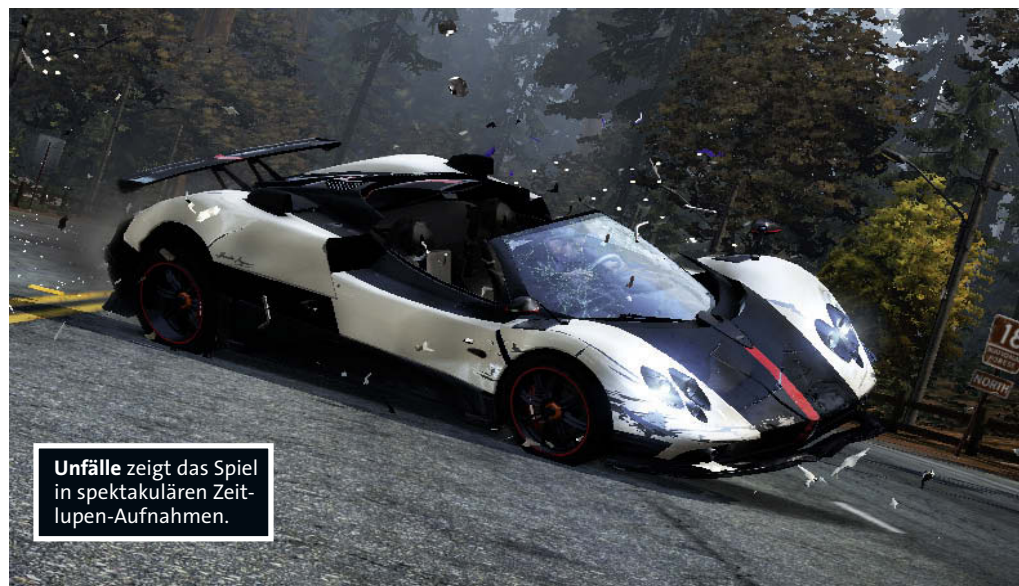


Hetzjagd: Mit der Polizei im Nacken sollen wir innerhalb eines knappen Zeitlimits ins Ziel kommen. Spannend, da wir in jeder Mission andere Waffen einsetzen dürfen.



Rundkurse, sondern in eine zusammenhängende und auf Wunsch frei befahrbare Landschaft. Letzteres hat jedoch keinerlei spielerischen Nutzen, da es abseits der eigentlichen Rennen nichts zu entdecken gibt. Auch in den Missionen brettern wir streng linear von A nach B. Dennoch bieten die Kurse jede Menge teils raffinierte Abkürzungen und Alternativwege, die oft über Sieg und Niederlage entscheiden und viel Dynamik in die Rennen bringen.

Die Strecken von **Hot Pursuit** sind nicht nur in spielerischer Hinsicht vorbildlich, sondern



auch in optischer. Zwar ist es bisweilen hochgradig unlogisch, wie schnell sich Klima, Flora und Landschaft während eines einzigen Rennens verändern, dafür reiht **Hot Pursuit** eine Postkarten-Idylle an die nächste. Auch die aus der Vorlage beliebten Aha-Momente bietet das neue **Hot Pursuit** zu genüge; seien es tosende Wasserfälle auf der Halbinsel Rockingham Point, eine große Satellitenanlage mitten in der Boulder-Wüste oder der noch größere, teils unterirdisch befahrbare Carson-Ridge-Staudamm im Herzen von Seacrest County.

Neben einem gelungenen Streckendesign gehört vor allem der Fuhrpark zu den wichtigsten Elementen eines Rennspiels. Hier lässt sich **Hot Pursuit** nicht lumpen. Oder anders ausgedrückt: Mehr Sexappeal kann man auf virtuellen Rädern kaum bieten. Kriterium hat die edelsten Nobelkutschen ins Programm gepackt, vom Audi R8 über die Dodge Viper SRT10 bis zum Lamborghini Murciélagó LP 640 oder den sündteuren Koenigsegg Agera. Die 66 Fahrzeuge wurden von den Entwicklern originalgetreu und sehr detailliert nachmodelliert und röhren Gänsehaut-erzeugend aus den Lautsprechern. In Sachen Fahrgefühl unterscheiden sich die Boliden allerdings kaum voneinander, lediglich das Beschleunigungs- und Lenkverhalten variiert ein wenig. Für eine Simulation wäre das das Todesurteil, aus ei-



Endlich liefert Need for Speed wieder das, was ich mir darunter vorstelle: Edelkarossen, schicke Landschaften, heiße Straßenschlachten. Der Solo-Modus motiviert mich aber nicht auf Dauer: keine Auswahlmöglichkeiten bei den Waffen, außer der Lackfarbe darf ich nichts am Auto verändern, doofe Gummiband-KI. Dafür heizt mir Hot Pursuit im Multiplayer-Modus richtig ein. Daniels Gammel-Porsche davonzurasen, ihm mit einem Nagelband den Rest zu geben und mich an seinem Geflüche zu ergötzen ... ja, das macht gute Laune!

ner unkomplizierten Arcade-Perspektive kann man das aber durchaus positiv sehen: Zum einen gewährleisten die ähnlich potenten Vehikel vor allem in Mehrspieler-Rennen eine ausgewogene Balance. Zum anderen können Sie Ihren Wagen rein nach dem eigenen Geschmack wählen, ohne wegen eines etwaigen Leistungsdefizits des absoluten Traumfahrzeugs gleich um alle Siegchancen gebracht zu werden.

Hot Pursuit bietet kaum optisches Tuning, wir dürfen lediglich aus einer Handvoll vor-



Interceptor: Das Cop-Pendant zur Hetzjagd. Wir stellen einen Raser, bevor der Countdown (rechts oben) abgelaufen ist. Das klingt allerdings schwieriger, als es letztlich ist.



Zeitrennen: Wer hier nicht konsequent Abkürzungen nutzt, der gewinnt keinen Blumentopf. Knifflig: Die Polizisten dürfen nicht mal die Leitplanke streifen.



Hot Pursuit: In packenden Verfolgungsjagden treten Raser gegen Cops an. Oder umgekehrt. Hoher Actionanteil, coole Waffen, brachiale Unfälle – spaßiger geht's kaum!

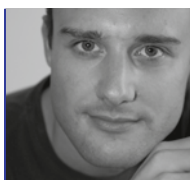


Durch lange Drifts laden wir Nitro-Energie auf (rechts unten) – unverzichtbar für einen Sieg.

definierter Lacke wählen. Uns störte das im Test nur wenig, da die Fahrzeuge auch ohne aufgeschraubten Heckspoiler, 28-Zoll-Felgen oder türkisfarbene Unterbodenbeleuchtung cool aussehen. Für die Waffen hätten wir uns dennoch eine optionale Werkstatt gewünscht. Zwar erhalten wir mit Levelaufstiegen nach und nach bessere Nagelbänder, Straßensperren, Turbo-Boosts oder Signalblocker. Allerdings wird vom Programm stets vorgegeben, welche und wie

»Ich drücke aufs Gas und bekomme eine Gänsehaut.«

viele dieser Hilfsmittel wir für das jeweilige Rennen einsetzen dürfen. Die Möglichkeit, selbst zu entscheiden, mit welchem Arsenal wir unser Glück versuchen, hätte die takti-



Hach, wie früher

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Mir kullert gerade eine kleine Nostalgie-Träne über die Wange. Hot Pursuit ist nicht nur ein Need for Speed, wie ich es mir seit Jahren wünsche. Es ist auch eine überaus gelungene Verbeugung vor dem für mich besten Teil der Serie. Was für ein Geschwindigkeitsgefühl, was für packende Verfolgungsjagden, was für ein Fuhrpark! Criterion Games hat ganze Arbeit geleistet und eine Action-Raserei abgeliefert, die nicht zuletzt durch ihren herausragenden Spielfluss hochgradig motiviert. Hendriks Kritikpunkte wie dünnes Tuning und die geskriptete Gegner-KI stören mich kaum, mir macht die knallige Raserei an sich einfach nur Freude. Außerdem dient die Solo-Kampagne ohnehin meist zur Einstimmung auf die grandiosen Online-Schlachten. Übrigens: Ich fahre einen Gammel-Porsche, Herr Weins? Und das sagt jemand, der einen Renault in der Garage stehen hat ...!

sche Tiefe und den Wiederspielwert von **Hot Pursuit** nachhaltig verbessert.

Der größte Knackpunkt von **Hot Pursuit** ist die Gegner-KI, denn die Kontrahenten agieren nicht frei, sondern wurden von den Entwicklern an eine Skript-Leine gelegt. Soll heißen: Die KI-Gegner richten sich stets nach dem fahrerischen Können des Spielers, was zur Folge hat, dass sie zwar leicht einzuholen, aber schwer zu überholen und absolut niemals abzuhängen sind. Das gewährleistet auf der einen Seite enorm packende Rennen bis zur letzten Sekunde, verhindert auf der anderen Seite aber ein realistisches Wettkampfgefühl. Denn gutes Fahren wird nicht mit entsprechenden Abständen zum Zweitplatzierten belohnt. Dafür trumpft der Computer in den Kämpfen richtig auf. Die Burschen rangeln und schubsen aggressiv, überholen raffiniert und setzen Waffen sinnvoll ein.

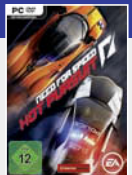
Technisch macht **Need for Speed: Hot Pursuit** fast alles richtig. Die Landschaftstexturen sind knackscharf, die aufwändige Beleuchtung zaubert malerische Lichtstimmungen auf den Monitor, und die eindrucksvolle Weitsicht kann sich sogar mit **Crysis** messen. Die Wettereffekte fallen indes recht sparsam aus. Zwar prasselt es bei Niederschlag ordnungsgemäß aus den Lautsprechern. Bis auf den spiegelnden Asphalt und die hässliche Gischt hinter den Fahrzeugen wird aber nicht deutlich, dass es gerade in Strömen regnet. Dafür überzeugt uns der Ton. Unfallgeräusche, Motorsounds, Surround-Abmischung sowie die klasse vertonten Funksprüche sind über jeden Zweifel erhaben. Gut dabei: **Hot Pursuit** begnügt sich mit verhältnismäßig geringen Hardware-Anforderungen. Auch der Online-Modus ist sauber programmiert. Die Rennen laden schnell, und zu keiner Zeit hatten wir mit Verbindungsverzögerungen (Lags) zu kämpfen. Ohnehin entfaltet **Hot Pursuit** im Mehrspieler-Teil sein ganzes Potenzial. Gemeinsam mit oder gegen andere Teilnehmer Räuber und Gendarm zu spielen, macht einen Heidenspaß. Allerdings sollte Criterion besonders hier schnellstens nachlegen, denn online stehen von sechs Rennmodi lediglich drei zur Verfügung. **DM**

TERMIN 18.11.2010 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

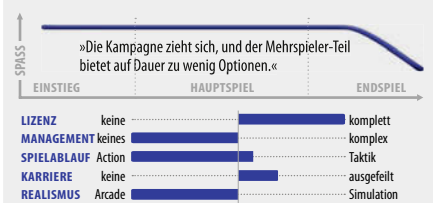
Need for Speed: Hot Pursuit

Rennspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Criterion Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz DVD-Abfrage



GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (8), Interceptor (8), Hot Pursuit (8)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden **WERTUNG** Sehr gut
»Schadenfreude pur! Online entfaltet Hot Pursuit sein volles Potenzial. Mehr unterschiedliche Spielmodi hätten es aber ruhig sein dürfen.«

GRAFIK

- fast fotorealistische Automodelle
- scharfe Texturen
- stimmige Beleuchtung
- viele Details
- schwache Wettereffekte

9/10

SOUND

- knackige Motorsounds
- krachende Unfallgeräusche
- gute Surround-Abmischung
- klasse vertonte Funksprüche
- lizenzierte Musik

10/10

BALANCE

- recht leichter Einstieg
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- für Einsteiger generell zu hart

8/10

ATMOSPHÄRE

- packende Verfolgungsjagden
- lizenzierte Autos
- temporeiche Inszenierung
- cooles Autolog-System
- Kampagne zieht sich

9/10

BEDIENUNG

- sehr gut mit Gamepad und Tastatur
- knackige Rüttel-effekte
- simple Menüs
- leicht schwammige Lenkung
- keine Mausunterstützung

9/10

UMFANG

- riesiger Fuhrpark
- jede Menge Strecken und Modi
- umfangreiche Kampagne
- keine Einzelrennen
- wenige Mehrspieler-Optionen

9/10

KI

- fährt aggressiv und clever
- nutzt Waffen sinnvoll
- macht nachvollziehbare Fehler
- stark geskriptet, wenige Überraschungen

7/10

FAHRVERHALTEN

- eingängige Arcade-Physik
- punktgenaue Drifts möglich
- Schadenmodell nur optisch
- Fahrzeuge steuern sich fast identisch

8/10

TUNING

- freischaltbare Super-Boliden
- Lack-Spielereien
- freischaltbare Waffen-Upgrades
- keinerlei Optik- oder Leistungstuning

7/10

STRECKENDESIGN

- sehr detailliert und abwechslungsreich
- viele Sehenswürdigkeiten
- Abkürzungen und Alternativrouten
- stellt unterschiedliche Anforderungen

10/10



Star Wars The Force Unleashed 2



LucasArts belebt den Super-Jedi Starkiller für die zweite Runde The Force Unleashed wieder. Man hätte ihn lieber in Frieden ruhen lassen sollen. Von Michael Obermeier

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **LucasArts (Star Wars: The Force Unleashed, GS 01/10: 78 Punkte)**
Termin: **28.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7170 Auf DVD: Test-Video

Galen »Starkiller« Marek, geläuterter Ex-Schüler von Darth Vader und Retter der Rebellen, hat seinen Heldentod am (guten) Ende von **Star Wars: The Force Unleashed** überwunden. Oder eben nicht, denn wie er schon bald von seinem ehemaligen Meister erfährt, ist er nur ein Klon des alten Helden. Aber stimmt das auch wirklich? Oder versucht Vader etwa nur, ihn mit Selbstzweifeln zur Dunklen Seite der Macht zurückzulocken?

Man muss sich die Zutaten für diese Geschichte auf der Zunge zergehen lassen: Ein übermächtiger Super-Jedi mit Identitätskrise, ein hinterhältiges von Darth Vader inszeniertes Verwirrspiel, dazwischen Lichtschwerter, Blaster, Raumjäger, Droiden und

monumentale Schlachten um die Zukunft der Rebellion – es hätte so toll sein können. Aber bevor das Spiel überhaupt richtig anzieht, schwebt nach nicht einmal fünf Stunden schon der Abspann ins Weltall. Damit steht fest: **The Force Unleashed 2** ist kürzer, monotoner und langweiliger als der Vorgänger von 2008. Das macht es zwar nicht zu einem wirklich schlechten Spiel, wer aber auf eine würdige Fortsetzung gewartet hat, wird bitter enttäuscht sein.

Star Wars: The Force Unleashed 2 beginnt auf Kamino, dem von Dauerregen geplagten Klonfabrik-Planeten, auf dem Imperator Palpatine im Film **Star Wars: Episode 2: Der Angriff der Klonkrieger** seine Armee herstellen ließ. Hier produziert auch Darth Vader munter Starkiller-Kopien, in der Hoffnung, endlich einen gehorsamen Jedi-Vernichter zu

erhalten. Doch schon bei der ersten Probefahrt zerplatzen Vaders Träume: Von Erinnerungen an sein früheres Leben geplagt, büchst Starkiller 2 beim Kampftraining aus und plant, seinen ehemaligen Verbündeten aufzuspüren, den Jedi-General Kota. Und sein Herzblatt, die Pilotin Juno Eclipse.

Bevor die Handlung in Fahrt kommt, endet das Spiel.

Aus dramaturgischen Gründen nimmt Starkiller als Fluchtweg nicht die Treppe, sondern stürzt sich im stimmungsvollen Regen von Kamino einen kilometerhohen Turm herunter, demoliert im freien Fall effektiv ganze TIE-Jäger-Staffeln und landet schließlich



Cato Neimoidia gehört zu den hübschen **Schauplätzen** des Spiels.



Spektakulärer Auftakt: Starkiller stürzt auf Kamino in die Tiefe.



Der Sith-Lord **Darth Vader** hat einen finsternen Plan - und eine unpassende deutsche Synchronstimme.

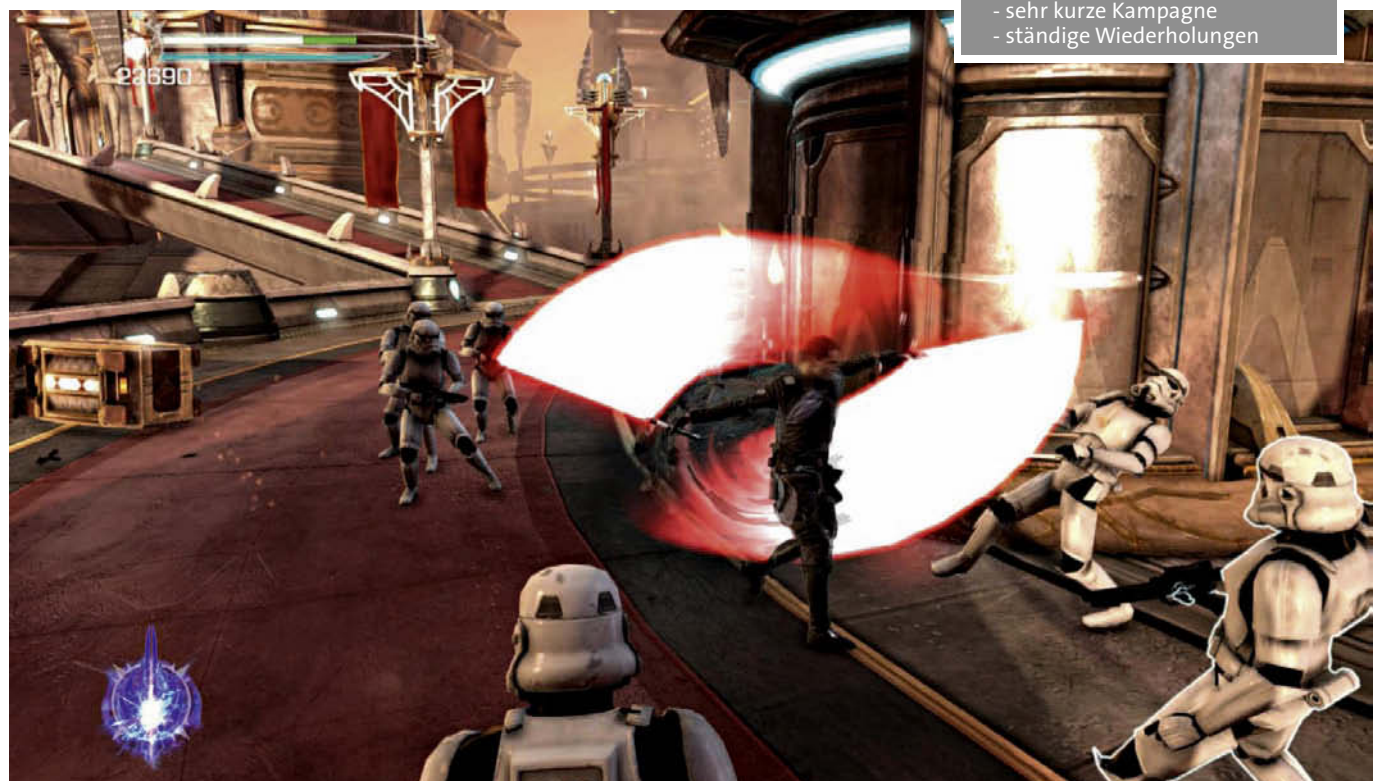
Die Spielfigur in The Force Unleashed 2 sieht zwar aus wie **Starkiller**, ist laut Darth Vader aber nur ein Klon des alten Helden.

der mit dabei sind die versteckten Lichtschwert-Kristalle, die nicht nur die Farbe der Klinge verändern, sondern auch Boni wie Lebensregeneration oder Feuerschaden spendieren. Weil Starkiller jetzt zwei Klingen hat, darf er die Farben frei mixen und so zum Beispiel eine grün-rote Heilungs-Feuerschaden-Kombination einsetzen.

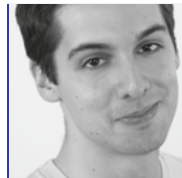
Schon bald findet Starkiller seinen Fluchtwagen: Darth Vaders Privat-TIE-Fighter soll den Flüchtling von der Regenwelt transportieren. Der wird allerdings von zwei mächtigen AT-ST-Kampfläufern bewacht. Im Vorgänger hat Starkiller die zwar zu Dutzenden zerlegt, das war aber jedes Mal ein hartes Stück Arbeit. Auch in Teil 2 ist das noch so - zumindest solange Starkiller seine neue »Force Fury«-Leiste nicht gefüllt hat. Sobald der Klon nämlich ausreichend Gegner erledigt hat, kann er den neuen Macht-Zorn-Modus aktivieren. Dadurch verstärken sich für kurze Zeit all seine Machtfähigkeiten um ein Vielfaches. Die beiden AT-STs verarbeitet er so innerhalb von Sekunden zu zwei Würfeln Altmittel und entkommt ohne große Probleme von Kamino.

Leider fehlt es auch später im Spiel an wirklichen Bosskämpfen. Neben uninteressanten Groß-Robotern und einem Kampfgleiter stellt sich Starkiller - soviel darf verraten sein - nur noch Darth Vader. Andere ebenbürtige Lichtschwertschwinger tauchen nicht auf. Selbst Boba Fett wird in einem Kurzauftritt in einer Zwischensequenz abgefertigt und ist danach nicht mehr zu sehen. Einziger Höhepunkt bleibt so das mehrstufige Arena-Duell mit dem Gorog, einem Rancor-essenden Giganten. Den Gorog trifft Starkiller auf Cato Neimoidia, dem zweiten von mageren fünf Schauplätzen im

lich mit einer gewaltigen Macht-Explosion im Foyer der Anlage. Hier zerlegt er die ersten Gegner und lernt den Umgang mit den Machtkräften. Wie schon im Vorgänger kann er Sturmtruppler mit Machtblitzen grillen, mit -Schub und -Griff herumschleudern oder Lichtschwert-Hiebe und Macht-Zauberei zu Kombo-Angriffen verketteten. Die auffälligste Neuerung: Starkiller führt jetzt zwei Lichtschwerter gleichzeitig. Wie-



Der Großteil von Starkillers Opfern sind - natürlich - **Imperiale Sturmtruppen**, durch die er sich nun mit zwei Lichtschwertern hackt.



Mächtig enttäuscht

Michael Obermeier,
Content Manager
michi@gamestar.de

Schon lange hat mich kein Spiel mehr so enttäuscht wie Star Wars: The Force Unleashed 2. Klar: Die Kämpfe sind nach wie vor super, Sound und Musik hervorragend, und auch der Krachwumm-Faktor stimmt. Aber leider hat man das alles schon im Vorgänger gesehen, teilweise sogar spektakulärer. Dass die »Story« völlig belanglos vor sich hinplätschert und abrupt endet, macht die Sache nicht besser. Wer auf eine spannende Handlung keinen Wert legt, bekommt mit The Force Unleashed 2 zwar immer noch ein ordentliches Actionspiel. Eine würdige Fortsetzung sieht aber anders aus.

Spiel. Während hier der stimmungsvolle Sonnenuntergang in der Wolkenstadt für viel Atmosphäre sorgt, pfercht LucasArts Starkiller anschließend für fast ein Drittel des Spiels in die grauen, monotonen Gänge des Rebellenkreuzers Salvation.

Gegnertypen gibt es im Spiel zwar reichlich, die Entwickler lassen Starkiller aber mehrere Wellen lang stupide mit derselben Taktik die gleichen Feinde zerlegen. Der Machtblitz

➕ Stärken

- + coole Kämpfe
- + nette Physik-Effekte
- + zwei schöne Planeten

➖ Schwächen

- langweilige, simple Geschichte
- sehr kurze Kampagne
- ständige Wiederholungen

Games for Windows Live

The Force Unleashed 2 nutzt die Microsoft-Plattform Games for Windows Live als Kopierschutz. Sie müssen jedoch weder einen CD-Key eintippen noch online sein, um die Kampagne spielen zu können. Lediglich die Erfolge im Spiel werden nur an angemeldete Live-Spieler verliehen.

Ist dabei wie im Vorgänger zu stark. Trotzdem sind die Kämpfe die große Stärke von **The Force Unleashed 2**. Das Zusammenspiel von Lichtschwert-Hieben, Machtstoß, -Blitz und -Griff geht leicht von der Hand, sieht dank der coolen Physikeffekte fast immer spektakulär aus und macht mächtig Laune. Ebenfalls ein Spaßgarant ist die einzige neue Machtfähigkeit: Die von Starkiller mit Gedankenkontrolle hypnotisierten Sturmtruppler brabbeln benebelt dessen Befehle nach, greifen daraufhin Kollegen an oder stürzen sich schreiend aus dem Fenster.

Anders als im Vorgänger sucht man eine spannende Geschichte in **The Force Unleashed 2** vergeblich. Wir haben schon jetzt die

komplette Handlung verraten: Starkiller macht sich auf, General Kota und Juno Eclipse zu finden. Punkt. Die für einen Klon womöglich wichtigen Fragen nach der eigenen Identität, überraschende Wendungen, neue Charaktere, bedeutende Taten – all das gibt es in **The Force Unleashed 2** nicht. Gerade als die Handlung in Fahrt kommen könnte, endet das Spiel. Das allein ist bei einer fünf Stunden kurzen Kampagne schon frech, wird aber noch dreister, wenn das offene Ende in der letzten Einstellung Andeutungen auf einen möglichen DLC macht.

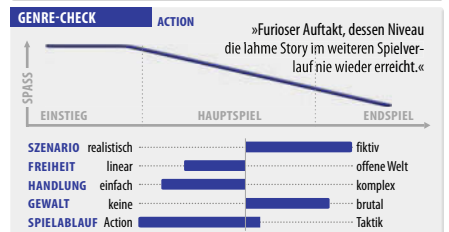
Nach dem ersten Durchlauf kann man **The Force Unleashed 2** noch einmal im besonders schweren »Unleashed«-Schwierigkeitsgrad durchspielen. Dabei behält man zwar erspielte Kostüme, Kristalle und Machtkräfte, erfährt aber auch nicht mehr von der Story. Außerdem gibt es noch zehn unterschiedliche Herausforderungskammern mit verschiedenen Kampf- und Hüpfübungen. Als Lohn für die Mühe gibt es weitere Kostüme, Kristalle und vertonte (aber wenig aussagekräftige) Storyboard-Sequenzen um Vaders Klon-Programm. So

gesehen war der Plan des Sith ein voller Erfolg: Auch nach zwei Kampagnen-Durchläufen und allen Herausforderungen bleiben seine Absichten im Verborgenen. **MO**

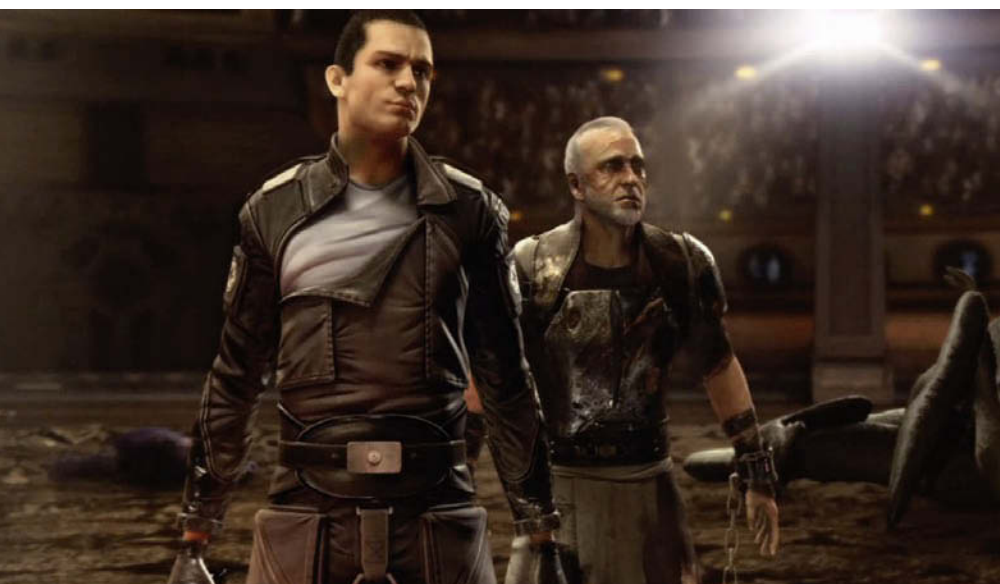
TERMIN 28.10.2010 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Star Wars: The Force Unleashed 2

Publisher Activision
Entwickler LucasArts
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

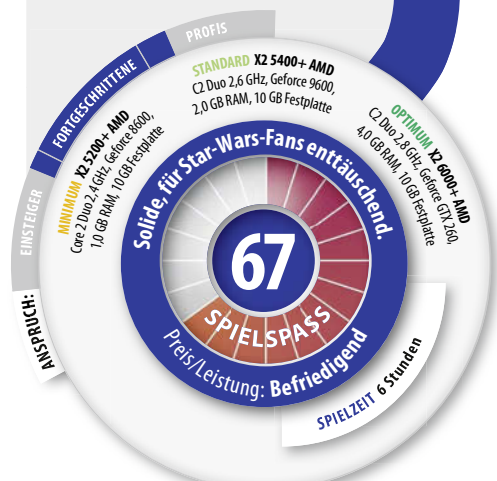
GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> passende Lichtstimmung schöne Spezial- und Zerstörungseffekte Level-Texturen teils öde Texturflackern in Zwischensequenzen 	8/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> originale Star-Wars-Musik tolle Lichtschwert- und Laser-Geräusche gute englische Sprachausgabe deutsche Fassung nicht lippsynchron, unpassende Sprecher 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade faire Checkpoints kein freies Speichern 	9/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> wahnsinnige Zerstörungssorgen bekannte Star Wars-Schauplätze ... die teilweise lieblos umgesetzt wurden ständige Wiederholungen 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> gute Gamepad-Steuerung Maus-Tastatur-Bedienung bei Machtkräften umständlich Reaktionsspielen immer gleich 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> zehn Herausforderungsräume 23 freispielbare Outfits sehr kurze Kampagne gut/böse-Entscheidung erst kurz vor Schluss 	5/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> zerstörbare Gegenstände zwei schöne Planeten ödes Salvation-Level nur vier Schauplätze Dagobah-Level winzig Level-Elemente wiederholen sich ständig 	6/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> (seltene) Bosskämpfe erfordern spezielle Taktik Angriffsmuster wiederholen sich trotzdem ständig Standardgegner nur Kanonenfutter 	6/10
WAFFEN	<ul style="list-style-type: none"> sieben verbesserbare Machtkräfte banales Upgrade-System Machtblitz übermächtig »Finisher« immer gleich 	6/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> interessante Ausgangssituation langweilige, simple Geschichte lahme Zwischensequenzen alternative Ausgänge belanglos offenes Ende 	4/10



General Rahm Kota kennt man schon aus dem Vorgänger, neue Hauptfiguren gibt es nicht.



Ein Sturmtruppler bekommt nacheinander Starkillers Doppelklingen vorgestellt.



Stärken

- + grandioser Humor
- + stimmige Grafik
- + sehr gute Sprecher

Schwächen

- mickriges Charaktersystem
- keine Taktik notwendig



In einer Dämonenhöhle verprügeln wir **Dämonen** und folgen den linken Schuhen, die ein entführtes Waisenkind als Spur für uns ausgelegt hat.

Deathspank

Aus einem reichlich banalen Action-Rollenspiel wird dank des Humors von Lucas-Arts-Legende Ron Gilbert sehr witzige Kurzweil.

Von Petra Schmitz

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hothead Games (Penny Arcade Adventures, GS 08/08: 63 Punkte)**

Termin: **26.10.2010** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7172 Auf DVD: Test-Video

Eine rothaarige Schöne will ein mächtiges Artefakt. Was die rothaarige Schöne mit dem Artefakt vorhat und was das Artefakt überhaupt so mächtig macht? Wurscht! Jedenfalls für den markigen und dezent eingebil- deten Helden Deathspank. Der fackelt nicht lange, trabt los, verdrischt Goblins, Feuerdä- monen, Riesenspinnen, kleine wie große Orks, streitlustige Einhörner, Schleimknub- bel und allerlei weiteres fantastisches Ge- tier. Schlicht, weil es – verflucht nochmal! – sein Job als Held ist, das zu tun, was rothaarige Frauen von ihm verlangen.

Soweit, so untypisch für einen Titel aus dem Genre der Action-Rollenspiele. In denen wird sonst zumindest sehr genau umrissen, was magische Artefakte vermögen (im Regelfall die Welt zerstören). Aber im Action-Rollenspiel, das so heißt wie der Held, näm- lich **Deathspank**, ist höchstens die grund- legende Mechanik typisch. Grafik, Handlung,

Figuren, Dialoge – das alles erinnert viel- mehr an eines der alten und humorigen Lu- casArts-Adventure. Nicht weiter verwun- derlich, wenn man weiß, dass niemand

anderes als Ron Gilbert federführend bei der Entwicklung von **Deathspank** war. Wer genau dieser Ron Gilbert ist und was ihn so berühmt macht, steht in unserem Hinter-



Bei Händlern kann man mächtige Einmal-Angriffe wie diesen **Feuerregen** kaufen.

Hintergrund Ron Gilberts Rückkehr

Die Geschichte der Computerspiele kennt ihren eigenen Olymp; dort tummeln sich unter anderem verdiente Designer wie Richard Garriot (**Ultima**), Sid Meier (**Civilization**) oder sogar Peter Molyneux (**Populous**). Auch ein gewisser Ron Gilbert (Jahrgang 1964) würde Ihnen dort über den Weg laufen. Warum? Weil er die Ruhmeshalle der Adventure-Spiele mit Titeln wie **The Secret of Monkey Island**, **Monkey Island 2**, **Maniac Mansion** oder **Zac McKracken** beinahe zur Hälfte im Alleingang gefüllt hat. Und weil seine Spiele zu den (aber-)witzigsten der Spiele-Historie gehören. Obendrein erfand Gilbert das Verben-System, das für rund ein Jahrzehnt zum Standard für die Adventure-Steuerung werden sollte.

Nachdem Ron Gilbert die Regeln der Spielmechanik für Adven-

ture-Titel zementiert hatte, verabschiedete er sich nach **Monkey Island 2** (1991) überraschend von LucasArts. Für einen Großteil der Spieler verschwand er damit von der Bildfläche, tatsächlich wechselte Gilbert aber nur in ein neues Segment: das der Kinderspiele. 1992 war er Mitbegründer des Studios Humongous Entertainment, das in den Folgejahren hochgradig erfolgreiche Serien wie **Putt-Putt** (mit einem sprechenden Auto) oder **Spy Fox** herausbrachte. Mit dem Erlös aus diesen Verkäufen finanzierte Gilbert den Entwickler Cavedog und dessen Strategie-Hit **Total Annihilation** (von Chris Taylor). Als Cavedog im Jahr 2000 den Bach hinunter ging, zog sich Gilbert aus dem Spielegeschäft zurück, hörbar verbittert: »Es macht einfach keinen Spaß mehr. Zu viel in der Spielebranche dreht sich heute um Egos und Geld.«

In diesem Tonfall produzierte Gilbert fortan zwar keine Spiele mehr, wohl aber eines der ersten und lange Zeit renommiertesten Spielblogs, Grumpy Gamer (zu deutsch etwa »grantiger Spieler«), das für seine Bissigkeit gefürchtet war. Die Rolle als Kommentator verließ Gilbert erst in jüngeren Jahren wieder, um zunächst als Ratgeber für Indie-Spielprojekte wie **Tales of Monkey Island** und **Penny Arcade Adventures** auszuweichen. Von den **Penny Arcade Adventures**-Machern Hothead Games ließ sich Gilbert schließlich vollends zurück auf die Macherseite ziehen: **Deathspank** ist nach mehr als 15 Jahren das erste Spiel, das Ron Gilbert wieder als Kreativchef verantwortet.

Die Liaison mit Hothead ist allerdings schon wieder vorbei: Im September verließ Gilbert das



Ron Gilbert ist der »Grumpy Gamer«.

Studio und reichte einem seiner ehemaligen LucasArts-Kollegen die Hand. Inzwischen arbeitet er bei Double Fine mit Tim Schafer (**Psychonauts**) an einem neuen Projekt. [PCL](#) / [CS](#)

grundkasten auf dieser Seite. So viel indes schon mal vorweg: Ohne Gilbert wären **Monkey Island & Co.** nur halb so lustig und aberwitzig geworden, wie sie es letztendlich waren und noch immer sind.

Der Humor ist dann auch das Herausstellungsmerkmal von **Deathspank**. Er manifestiert sich in den herrlich kruden bis sinnbe-

Funktionieren: die funktionalen Handschuhe der Funktion.

freiten, aber blöderweise nur englischen Dialogen. Hier mal ein kurzer von uns übersetzt: »Herrje, es ist ganz schön schwierig, diese Waisenkinder aufzuspüren!« – »Aber wenn ich dir helfen würde, würdest du nichts dabei lernen.« – »Och, das wäre völlig okay für mich.« Teils steckt der Witz auch in den Quests. So soll der Held etwa bestimmte Monster mit einem eigens dafür konstruierten Hammer so lange auf den Kopf hauen, bis die Viecher sich erleichtern. Ein örtlicher Bauer braucht nämlich einen speziellen Dünger für seine Kirschbäume. Oder eines der vermissten Waisenkinder hat eine Spur gelegt, damit **Deathspank** es aufspüren kann. Die Spur besteht nicht aus Brotkrumen oder Papierschnipseln, sondern ausschließlich aus linken Schuhen. Aschenputtel lässt grüßen. Selbst die Gegenstände, die **Deathspank** bei seinen Abenteuern findet, tragen nicht selten absurde oder komplett übertriebene Namen wie »Fist of Mega Bashing« (Faust des Megaschlags) oder »Functional Gloves of Function« (Funktionale Handschuhe der Funktion).

Die Aufgaben in **Deathspank** reduzieren sich in vielen Fällen auf das Abmurksen von fantastischem Viehzeug, um an irgendeinen

Gegenstand zu kommen, den irgendein Bewohner der Welt dringend benötigt. Manchmal gibt's aber auch kleinere Rätsel. So will eine Hexe rote Dämonenhörner haben, **Deathspank** findet jedoch nur weiße. Wie gut, dass ein kleines Kräutermädchen rote Farbe im Angebot hat. Die Hörner in die Farbe getunkt und zack – die Quests ist erledigt. Wer nicht von allein auf die Lösung

kommt, darf Hinweise im Quest-Journal freischalten.

Für jede Aufgabe gibt es drei Tipps. Und für jeden Tipp benötigt der Held einen Glückskek.

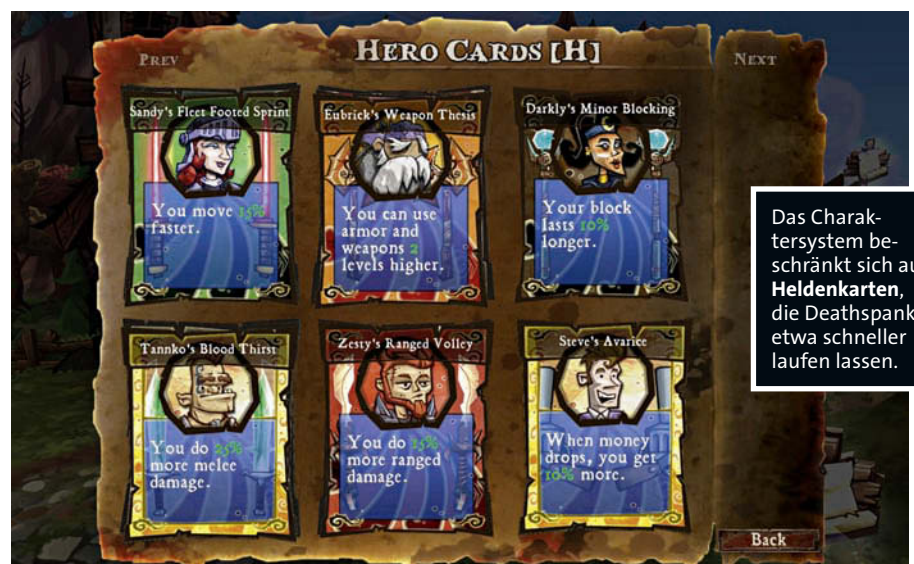
Glückskek-sigerweise liegen die Überraschungsplättchen überall in den Levels verstreut.

Abgesehen vom überall herausquellenden Humor bleibt **Deathspank** ein relativ simples Spielchen. Eine richtige Heldenentwicklung wie in anderen Genre-Vertretern fehlt. Bei einem Levelaufstieg lässt sich lediglich

Steam-Pflicht

Deathspank ist nur als Download via Steam zu beziehen. Das Spiel lässt sich mit Kreditkarte oder über einen Bankeinzug bezahlen. Anschließend ist der Titel ans jeweilige Steam-Konto gebunden und kann nicht weiterverkauft werden. Zudem liegt der einzige Speicherstand nicht nur lokal auf dem PC, sondern wird auf den Steam-Servern (in der »Cloud«) gesichert.

aus maximal drei Karten wählen, die **Deathspank** etwa schneller laufen oder härter zuhauen lassen. Eine Spezialisierung auf Magie oder Fernkampf? Pustekuchen! Apropos »Fernkampf«: Es gibt zwar auch Distanzwaffen wie Armbrüste, aber hauptsächlich findet unser Recke Keulen und Klingen. Einige davon lassen sich durch das Verklappen von Monstern aufladen, um dann eine



Das Charactersystem beschränkt sich auf **Heldenkarten**, die **Deathspank** etwa schneller laufen lassen.



Der Held Deathspank kann sich über eine Karte von Klohäuschen zu Klohäuschen teleportieren und sich so eine Menge Latscherei ersparen.



Der Witz rettet's

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Deathspank als Action-Rollenspiel zu bezeichnen? Gewagt! Dafür fehlt einfach zu viel von den Kerndisziplinen des Genres. Allein das so wichtige Charaktersystem ist ein schlechter Witz. Womit wir aber auch schon bei der großen Stärke des Spiels sind: Der Witz stimmt, er hebt Deathspank aus der Masse heraus. Ich freue mich jedenfalls schon auf die PC-Version des Nachfolgers Deathspank: Thongs of Virtue. Den gibt's bisher nur für Xbox Live Arcade.



Für die **Schatztruhen** braucht Deathspank in der Regel einen Schlüssel (Questbelohnung).

besonders mächtige Attacke zu ermöglichen. Diese darf man allerdings nicht gezielt einsetzen, sondern sie entlädt sich automatisch beim nächsten Schlag.

So überschaubar die Heldenentwicklung, so unbefriedigend die Sache mit der Helden-ausrüstung – trotz der bekloppten Namen, der teils schrägen Optik und der Masse an Gegenständen. Die meisten Fummel unterscheiden sich nur im Gesundheitsbonus. Deswegen kann man getrost die Funktion aktivieren, mit deren Hilfe sich der Held automatisch die besten Kleidungsstücke anzieht. Lediglich die Waffen muss man ihm dann noch selbst in die Hände drücken.

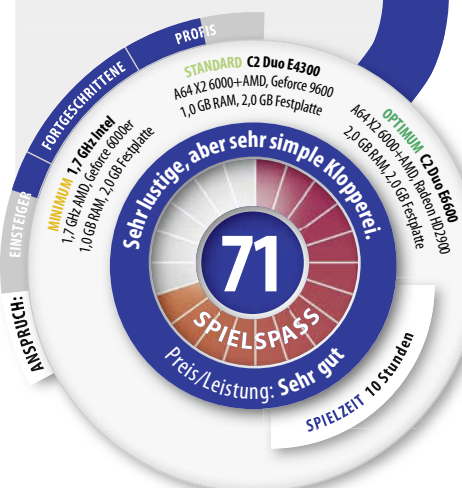
Deathspank ist eigentlich ein Singleplayer-Spiel, auf das der Entwickler Hothead Games jedoch noch einen blöden Koop-Modus drauf geklatscht hat. Wenn ein Xbox-360-Gamepad an den PC angeschlossen wird, teleportiert sich der Zauberer Sparkles an die Seite des Helden. Sparkles levelt nicht, Sparkles hat kein eigenes Inventar, Sparkles kann nur mitkämpfen und heilen. Mitkämpfen und heilen ist so schlecht nun nicht, vor allem, weil das Spiel zuweilen richtig knackig werden kann, aber eine wirkliche Dauermotivation für einen zweiten Spieler sucht man vergeblich.

Passend zum absurden Humor von **Deathspank** präsentiert sich die Grafik. Sie bewegen sich durch einen überzeichneten Comic-Look, in dem viele Objekte lediglich zweidimensional sind und gewollt wie Pappaufsteller wirken. Ein bisschen ärgerlich jedoch, dass der Held Deathspank mit seinen Schultern in Wandschranksdimensionen gerne mal an diesen 2D-Büschen oder -Häusern hängen bleibt oder dass Bäume die Sicht versperren. Einen Ausblend-Effekt kennt das Spiel nicht. Passend auch die Sounduntermalung, selbst wenn die gutgelaunte Dudelmusik zu viele Schleifen zieht und nach ein paar Stunden zu nerven beginnt. Dafür entschädigen aber die prima vertonten (englischen) Dialoge. Der Held

Deathspank spricht herrlich hochnäsiger, die rothaarige Schöne herrlich gelangweilt und die Bösewichter klingen herrlich bösewichtig. Das Action-Rollenspiel mag in Sachen Rollenspiel nicht das Gelbe vom Ei sein, aber der Rest stimmt. Für den läppischen Preis von 13 Euro mehr als lohnend. **PET**

TERMIN	26.10.2010	PREIS	13 Euro	USK	ab 12 Jahren
Deathspank Actionspiel					
Publisher	Electronic Arts				
Entwickler	Hothead Games				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	- (Download)				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) SPIELTYPEN an einem PC DEDICATED SERVER					
Nein SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden					
WERTUNG Mangelhaft					
»Koop-Modus ohne Motivation für den zweiten Spieler.«					

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> schräge Comic-Grafik abwechslungsreiche Landschaften sich wiederholende Objekte kein Ausblend-Effekt 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> gute englische Sprecher knuffige und puffyge Sound-Effekte gut gelaunte Dudelmusik die nach einer Weile nervt keine deutsche Übersetzung 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> drei frei einstellbare Schwierigkeitsgrade Tipps für Quests an wenigen Stellen arg schwierig 	9/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> absurder Humor in Wort und Bild überdrehte Welt mit schrägen Figuren herrlich blödsinnige Aufgaben 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> zoombare Kamera schnelles Reisen über Klohäuschen kein freies Speichern 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> lange Einzelspieler-Kampagne viele optionale Aufgaben kein Wiederspielwert blöder Koop-Modus 	7/10
QUESTS	<ul style="list-style-type: none"> teilweise riesige Questfolgen kleine, gelungene Rätsel oft stumpfes Vernachlässigen von Fantasy-Viehzeug 	8/10
CHARAKTERSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> leicht verständlich keine Spezialisierungen keine Zauberei keine besonderen Fertigkeiten 	4/10
KAMPFSYSTEM	<ul style="list-style-type: none"> schneller Waffenwechsel aufladbare Super-Attacken im Kern nur stumpfes Draufhauen ohne Taktik 	5/10
ITEMS	<ul style="list-style-type: none"> massig schräge Klamotten und Waffen viele Tränke Nahrungsmittel wie Pizza für langsames Heilen Klamotten oft nur mit Gesundheitsbonus 	7/10



H.A.W.X. 2

Die Rückkehr der gelben Killer-Quadrate: Hier entscheiden Sie selbst, ob Sie realistisch fliegen oder lieber spannende Gefechte erleben. Von Martin Deppe

Genre: Actionspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Bukarest (H.A.W.X., GS 05/09: 70 Punkte)

Termin: 12.11.2010 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch, Polnisch Preis: 50 Euro

GameStar.de: Quicklink: 6934

Auf DVD: Testvideo

Im Ersten Weltkrieg schossen Piloten anfangs noch mit Pistolen aufeinander und schmissen Granaten aus dem offenen Cockpit auf feindliche Stellungen. Im Zweiten Weltkrieg feuerten MGs aus Flügelwurzeln und Propellernaben, die ersten Raketen flogen stumpf nach vorne. In **H.A.W.X. 2** suchen sich die Raketen selbst ihr Ziel, und das auf mehrere Kilometer Entfernung. Die Ziele, das sind gelbe Rauten, und wenn sich eine rote Raute in die gelbe

schiebt und penetrant piept, dann wird das Ziel zum potenziellen Opfer. Das klingt nüchtern und technologisch – und so spielt sich Ubisofts Actionspiel auch. Wenn Sie es wollen.

Denn Sie können auch nah ran an den Feind, Dogfights erzwingen, mit der Bordkanone vorhalten, sich rasante Duelle liefern, im Tiefflug Schiffe, Panzer und Radaranlagen schreddern. Und dabei völlig unnötig in Hindernisse krachen, Ziele verfehlen, im Flakfeuer scheitern. Aber viel mehr Spaß haben als der Knöpfchendrucker mit seiner Fire-and-Forget-Spielweise.

Dabei versucht Ubisoft Bukarest in den ersten Kampagnen-Missionen alles, um Ihnen genau diesen Spaß zu vermiesen. Als Neuerungen zum Vorgänger bauten die Entwickler Luftbetankung, Trägerlandungen und exzessive Drohneneinsätze ein. Alles realistisch natürlich, aber auch langsam und -weilig. Denn viele cool blinkende Zahlen auf einem nachtsicht-grünen Bildschirm, auf dem wir mit unserer Aufklärungsdrohne ein verdächtiges Fahrzeug anvisieren, täuschen nicht über unsere anspruchsvolle Aufgabe hinweg: Im Prinzip müssen wir nur auf Befehl über den Bildschirm scrollen und

alle halbe Minute verdächtige Gebäude und Schiffe markieren. Und wer auf die Idee kam, eine fummelige Luftbetankung zu basteln, bei der wir unter Zeitdruck einen Rüs-

Der größte Star: unsere Erde

sel in einen Schlauchtrichter bugsieren müssen, hat vermutlich auch die dämlichen vier Punkte in **H.A.W.X. 2** verbrochen.

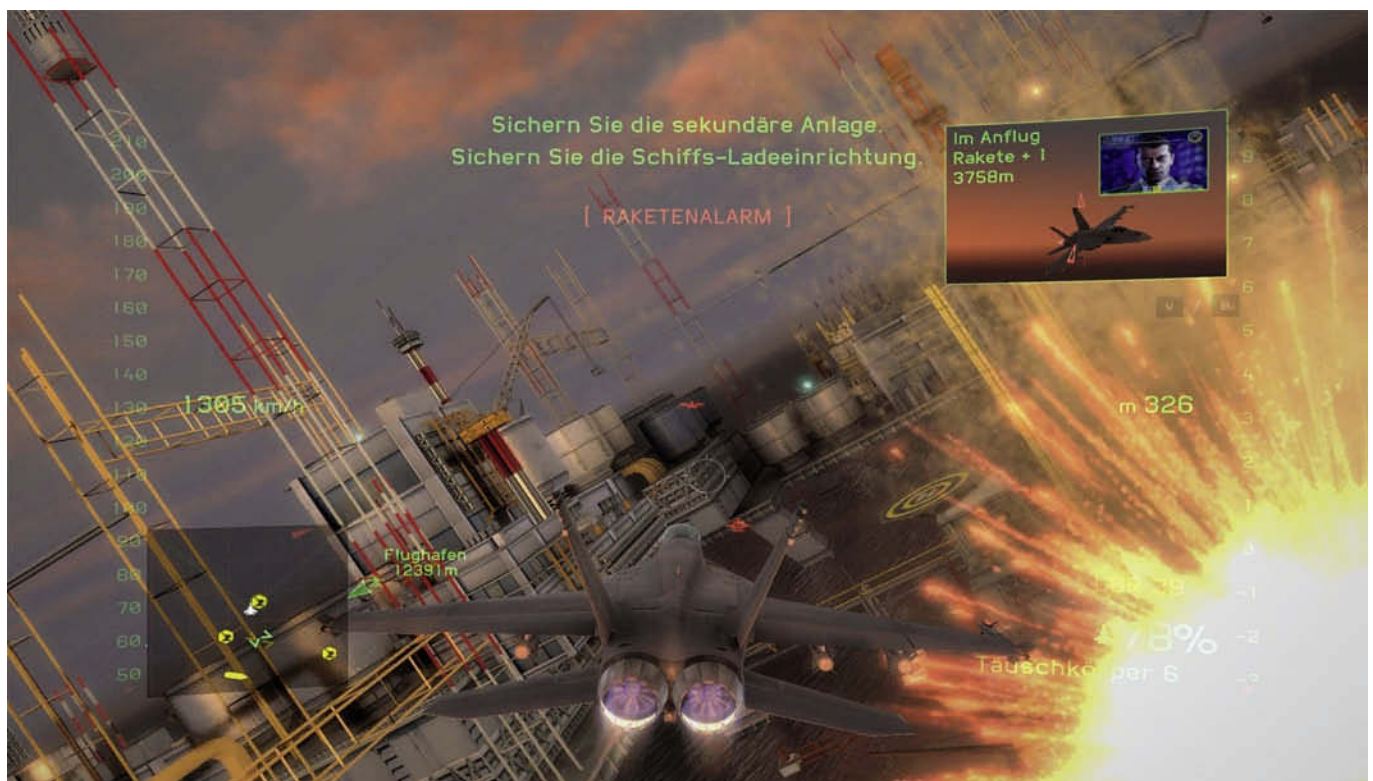
Doch nach dem zähen Einstieg kippt das Spiel plötzlich. Wir bombardieren die vorhin markierten Ziele mit Präzisionsbomben. Plötzlich steigen Abfangjäger auf, wir verlassen die Bombenschützen-Perspektive und wehren uns mit der Bordkanone. Dann geht es Schlag auf Schlag: Wir greifen Bohrplattformen an, bestückt mit SAM-Raketenwerfern, dazwischen Hubschrauberträger und Fregatten, darüber Jäger und Kampfhelikop-

+ Stärken

- + realistische Landschaftsgrafik
- + umfangreiche Missionen
- + rasante Tiefflug-Einsätze

- Schwächen

- langweilige Drohneneinsätze
- Luftkämpfe wirken langsam



Gegenangriff auf Bohrinseln: Erst dicht über dem Boden entsteht ein schnelles Fluggefühl.

Internet-Pflicht

H.A.W.X. 2 verwendet Ubisofts umstrittenen Kopierschutz »Game Launcher«, der zum Spielen zwingend eine permanente Internet-Verbindung voraussetzt. Außerdem müssen Sie sich zuvor persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf ist damit unmöglich.



Die Landschaften sehen teils atemberaubend echt aus, auch ohne DirectX-11-Unterstützung.

ter. Wir sollen Marines Luftunterstützung geben, die mit Zerstörern anrücken. In vielen Spielen gehören solche Eskorteinsätze zu den nervigsten, weil unsere Schützlinge gerne dusselig in ihr Verderben fahren, statt sich hinter unseren breiten Schultern zu verstecken. Doch hier greifen die Zerstörer ins Gefecht ein, unsere Flügelmänner denken gut mit (nur selten können wir ihnen direkte Befehle geben), und erstmals entsteht richtiges Schlachtgefühl. Das liegt auch daran, dass Ziele auf den Bohrinseln wegen der vielen Türme, Antennen und Rohranlagen nur schlecht mit Lenkraketen zu erwischen sind, wir müssen uns oft durchs Stahlgewirr schlängeln. Ärgerlicherweise kommentieren unsere Kameraden das Geschehen immer

noch unpassend; zerstörte Flakstellungen etwa mit einem »Treffer! Er schmiert ab!«.

Meistens spielen wir einen US-Flieger, der gegen terroristische Rebellen antritt. Doch gelegentlich schlüpfen wir in die Kombo (Fliegeranzug, nicht Musikkapelle!) eines russischen Piloten, der gegen terroristische ... Separatisten antritt. Unsere MiGs sind realistisch modelliert und haben ebenso realistische Cockpits, fliegen sich aber frapierend identisch zu den Nato-Pendants. Wenn man mal davon absieht, dass russische Raketen deutlich länger zum Aufschalten brauchen oder gar wie ihre Großväter aus dem Zweiten Weltkrieg stumpf nach vorne fliegen. Uns beschleicht der leise Verdacht, dass die westliche Waffenindustrie hier bewusst besser abschnelden soll. Schließlich zieren gleich acht Firmenlogos den Startbildschirm, darunter Lockheed Martin, Boeing und Bell.

Ein weiteres Logo zu Spielbeginn weist auf den größten Star in H.A.W.X. 2 hin: unsere Erde. Denn mit Satellitenbildern von GeoEye, die quasi als Textur über die Oberfläche gelegt sind, sehen die Landschaften teils atemberaubend gut aus. Egal ob Kaukasus-Wälder, Schottlands Highlands oder Tokios Asphaltschungel (inklusive Disneyland-Schloss!), solange Sie nicht gerade auf Baumwipfelhöhe fliegen, wirken die teils riesigen Luftschlachtfelder fotorealistisch. Außerdem nutzt das Actionspiel das neue DirectX 11. Durch die so genannte Landschafts-Tessellation wirken zum Beispiel Gebirgskämme auch in hoher Entfernung weniger kantig, sondern natürlich schroff. Wer noch mit DirectX 10 fliegt, muss nicht traurig sein: Beim Reinkrachen sind alle Gebirgskämme gleich schroff zu Ihnen.

Martin Deppe

Ran an den Feind!

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

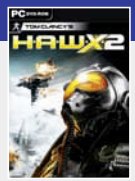
Wenn Sie H.A.W.X. 2 »richtig« spielen, können Sie von der Wertung unten rechts locker fünf Punkte abziehen. Denn bei sicheren Raketenangriffen aus großer Distanz schießen Sie lediglich auf gelbe Quadrate und Sechsecke, die dann in zwei Kilometer Entfernung lautlos verpuffen. Aber zum Glück können Sie auch »altmodisch« spielen und nah rangehen. Dann erleben Sie zwar immer noch keine packenden MG-Duelle wie mit Weltkriegsmaschinen, aber wesentlich mehr Flugakrobatik, Explosionen und Temporausch, vor allem dicht über dem Boden. Mein Tipp: Seien Sie unvernünftig, gehen Sie nah ran. Erholen können Sie sich immer noch während der schnarchigen Drohneinsätze.

TERMIN 12.11.2010 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

H.A.W.X. 2

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Bukarest
Sprache Deutsch, Englisch, 4 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
16 Handbuchseiten
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch (8), Koop (4), Koop-Story (4), 2 weitere
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Nicht testbar
FAZIT War im Testzeitraum noch nicht testbar.

GRAFIK

sehr echt wirkende, teils fotorealistische Landschaften
gute Fliegermodelle schicke Explosionen
peinlich animierte Figuren in Zwischensequenzen

8/10

SOUND

antreibende, passende Musikstücke (u.a. russischer Männerchor!)
gute Raketen- und Explosionseffekte
mickrige Bordkanonen kein Surround-Sound

7/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade gut ansteigendes Niveau
Fehlschläge immer nachvollziehbar
eigenes Flugzeug steckt zu viel ein

9/10

ATMOSPHÄRE

ab dem zweiten Spieldrittel echte Luftschlacht-Atmosphäre
spannende Gefechte in Bodennähe kaum Fluggefühl in größerer Höhe
sich wiederholende, teils falsche Funksprüche

7/10

BEDIENUNG

sehr gute Steuerung mit dem Gamepad gute Steuerung mit Flightstick
faire Speicherpunkte gute Waffenhandhabung
Maus/Tastatur zu ungenau kein freies Speichern

8/10

UMFANG

teils sehr lange Missionen
Kampagnen-Erfolge schalten Karten und Flieger frei
Freiflug-Missionen ganz ohne Gegner und Herausforderungen

8/10

MISSIONSDSIGN

viel Hin und Her innerhalb einer Mission (Angriff, Konterangriff)
sehr vielfältige Aufträge ...
... aber auch langweilige Drohnen-Einsätze

7/10

KI

Flügelmänner handeln eigenständig glaubwürdiges Kampfverhalten aller Beteiligten
Feindflieger werden erst nach einigen Missionen halbwegs ebenbürtig

8/10

WAFFEN/ITEMS

sehr unterschiedliche Waffensysteme 35 Flugzeugtypen ...
... die sich überwiegend sehr ähnlich fliegen
Bordkanone im Luftkampf überflüssig

7/10

HANDLUNG

Missionen sind gut verknüpft Wechsel zwischen US- und russischer Perspektive 08/15-Story farblose Figuren

6/10



⊕ Stärken

- + herausragende Handlung
- + stimmungsvolle Atmosphäre
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- nerviges Hotspot-Abklappern
- furchtbare erste Spielstunde

Gray Matter

Das neue Spiel der Gabriel-Knight-Schöpferin Jane Jensen macht vieles falsch, ist aber dennoch ein außergewöhnliches Erlebnis. Von Heiko Klinge

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Wizarbox (So Blonde, GS 05/08: 63 Punkte)**
Termin: **12.11.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7049

Auf DVD: Test-Video

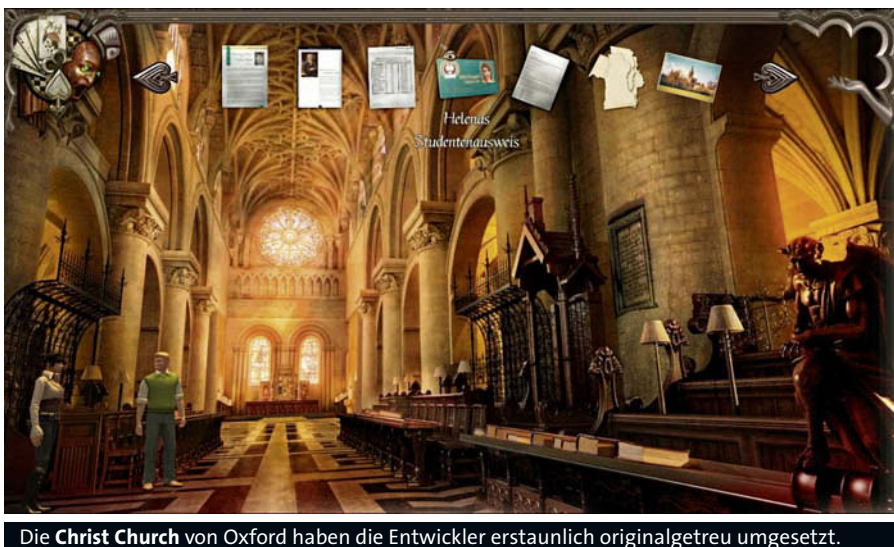
Die ersten Minuten eines Computerspiels sind wie ein Flirt: Es sollte sich von seiner Schokoladenseite zeigen, mir ein paar interessante Geschichten erzählen, seine kleinen Unzulänglichkeiten geschickt kaschieren und mich neugierig machen auf das, was vielleicht noch kommen mag.

Wie man im Adventure-Genre richtig flirtet, hat zuletzt **Lost Horizon** wunderbar gezeigt.

Wie man solch einen Flirt komplett in den Sand setzt, demonstriert mir **Gray Matter**: Es beginnt ebenso unlogisch wie unspektakulär, langweilt mit demotivierendem Rumgelatsche und ausschweifenden Dialogen, verschweigt aber gleichzeitig wichtige Hintergrundinformationen. Am liebsten hätte ich das neue Spiel von Jane Jensen (**Gabriel Knight**) gnadenlos abblitzen lassen. Ein Glück aber, dass ich's nicht getan habe! Denn **Gray Matter** ist ein typischer Fall von »Liebe auf den zweiten Blick«.

Ich spiele die Straßenzauberin Samantha »Sam« Everett, deren Motorrad nahe der Universitätsstadt Oxford plötzlich den Geist aufgibt. Da es aus allen Kübeln schüttet, ergaunert sie sich einen Unterschlupf in der Villa des (später ebenfalls spielbaren) Neurobiologen Dr. David Styles, indem sie sich als dessen neue studentische Hilfskraft ausgibt. Ihre Motive, ihre Herkunft, sogar ihre Passion für die Zauberei – all das bleibt anfangs vollkommen im Dunkeln. Stattdessen erklärt mir das Tutorial nach der Ankunft im Gästezimmer, dass ich meinen Hasen suchen muss (wo auch immer der plötzlich herkommt) und dazu doch bitteschön alle Objekte im Raum anklicken soll. Was nach einer überflüssigen Schikane klingt – schließlich können wir den »versteckten« Hasen auch per genre-typischer Hotspot-Anzeige sichtbar machen – erweist sich schon kurze Zeit später als wichtigster Tipp im ganzen Spiel.

Denn **Gray Matter** kehrt zur längst vergessenen geglaubten Adventure-Unsitte zurück, dass ich bestimmte Objekte explizit anschauen muss, damit die Geschichte weitergeführt wird. So erscheint die Haushälterin erst dann auf der Bildfläche, wenn ich diverse Diplome und Patientenfotos von Dr. Styles begutachtet habe, ohne jeglichen logischen Zusammenhang. Erschwerend kommt hinzu, dass viele Gegenstände erst im späteren Handlungsverlauf einen Sinn



Die **Christ Church** von Oxford haben die Entwickler erstaunlich originalgetreu umgesetzt.



bekommen, ich sie also zwangsläufig mehrfach anklicken muss. Immerhin erspart mir die Schnellreisekarte von Oxford nicht nur viele Laufwege, sondern zeigt mir ebenfalls an, wo es noch was zu erledigen oder anzuschauen gibt. Dennoch irre ich auch im späteren Spielverlauf immer wieder ziellos

durch die Gegend und klappere stupide sämtliche Hotspots ab – kein Vergleich zum Spiel- und Rätselfluss eines **Lost Horizon**.

Paradox indes: Je mehr Schauplätze ich im Laufe der Geschichte freischalte, desto weniger stören mich die Suchereien. Das liegt

zum einem am zwar sterilen, aber originalgetreu eingefangenen Oxford, dessen historische Bauten ich voller Ehrfurcht und mit der Neugier eines Touristen erkunde. Zum anderen kann ich viele Gegenstände nicht nur betrachten und kombinieren, sondern auch manipulieren, was die Spielwelt er-

Hintergrund Das teuerste Adventure der letzten Jahre

Als **Gray Matter** im Jahr 2003 zum ersten Mal angekündigt wurde, trug es noch den Arbeitstitel »Project Jane-J« – kurz für Jane Jensen, die Autorin der Handlung. Die US-Firma The Adventure Company hatte ihr das Drehbuch abgekauft, das Spiel war für Ende 2004 angekündigt. Tatsächlich schlingerte das Projekt sieben Jahre lang von Missgeschick zu Missgeschick.

Jane Jensen war in den 90er-Jahren mal ein bekannter Name im Adventure-Metier, die Amerikanerin erschuf für die damalige PC-Kaderschmiede Sierra die hochgradig populäre Mystery-Serie **Gabriel Knight**. Die fesselte durch eine vergleichsweise erwachsene Erzählweise und einen Mix aus historischen Fakten und Mystik, der den gewaltigen Erfolg der Dan-Brown-Bestseller (**Der Davinci-Code**) vorwegnahm. 2003 verabschiedete sich Jensen vom Kernmarkt und wechselte als Mitbegründerin des Publishers Oberon in das damals aufblühende

Segment der Casual-Spiele. Parallel gab es Pläne, auf **Gabriel Knight** ein ähnlich angelegtes Abenteuer folgen zu lassen, eine Art Nachfolger im Geiste.

So entstand »Project Jane-J«, das als Auftaktwerk für ein internes Entwicklerteam von The Adventure Company gedacht war. Jenes Team kam nie zustande, The Adventure Company hatte sich mit der Finanzierung überhoben. Jensens Konzept wurde eingefroren, die Autorin war konsterniert: »Die Zeiten haben sich geändert. Der Markt gibt heute nicht mehr genug her, als dass sich ein Adventure mit großem Budget rentieren würde.«

Und **Gray Matter**, daran herrschte nie ein Zweifel, war als großes Projekt angelegt, als Mega-Adventure alter Schule. So ein Wagnis wollte lange niemand finanzieren. Bis in Deutschland der Adventure-Markt neu aufblühte, nicht zuletzt durch das Engagement des Publishers Dtp.

Dtp war auf der Suche nach einem Vorzeigeprojekt mit prestigeträchtigem Namen, Jensen schien eine gute Wahl. 2006 nahm man Kontakt auf, schließlich kauften die Deutschen das Konzept zu **Gray Matter**.

Eigentlich sollte das ungarische Studio Tonuzaba, ein unbeschriebenes Blatt, den Titel entwickeln. Im April 2007 trennte sich Dtp vom Team und kommentierte bündig: »Wir haben uns dazu entschlossen, Gray Matter künftig von einem erfahrenen Adventure-Entwickler produzieren zu lassen.« Ab nun war Wizarbox (**So Blonde**) zuständig, die Franzosen begannen von vorn. **Gray Matter** verschob sich auf 2008, dann auf 2009, dann auf 2010, am Schluss sogar noch mal um einige Wochen, weil die Entwickler überrascht feststellten, dass das Spiel nicht unter Windows 7 lief.

Das **Gray Matter**, das nun erscheint, ist nicht zuletzt wegen



Adventure-Designerin Jane Jensen.

der Verzögerungen die teuerste Adventure-Entwicklung der letzten Jahre. Nach dem Willen von Dtp soll es auch eine der erfolgreichsten werden; der Name Jane Jensen, so hört man aus Hamburg, sorgt international immer noch für viel Aufmerksamkeit. Ob das ambitionierte Adventure die Produktionskosten jemals wieder einspielen kann, bleibt dennoch fraglich. **CS**

staunlich glaubwürdig macht. So scanne ich am Computer Fotos ein oder durchforste das Archiv der Uni-Bibliothek nach (komplett lesbaren) Zeitungsartikeln über Dr. Styles. All das nutzt **Gray Matter** immer mal wieder für pfiffige Rätsel abseits der üblichen Gegenstands-Kombiniererei, etwa wenn ich einen Zufallsgenerator mathematisch korrekt konfigurieren muss. Neben

solch gelungenen Puzzles gibt's aber auch den einen oder anderen derben Logik-Patzer. So klappt ein wichtiger Telefonanruf nicht, obwohl ich die richtige Nummer ins Handy eintippe. Erst als ich den gewünschten Gesprächspartner durch ein Kombinationsrätsel in mein Handy-Adressbuch aufnehme, werde ich auf einmal durchgestellt.

Die innovativste Rätsel-Idee von **Gray Matter**: Regelmäßig kann ich Probleme nur mit Samanthas Zauberkünsten überwinden. Dazu muss ich zunächst in ihrem Zauberbuch den passenden Trick wählen und anschließend in einem separaten Menü die Handgriffe in der richtigen Reihenfolge zusammenfügen. Was anfangs noch amüsant ist, entpuppt sich schnell als anspruchslose Fleißaufgabe, weil ich im Prinzip nur die Zauberbuch-Vorgaben nachklicken muss.

Die Rätselqualität ist also bestenfalls gehobener Durchschnitt, die regelmäßige Suche nach dem nächsten handlungsrelevanten Klick nervt. Und dennoch merke ich, wie ich immer tiefer in der Spielwelt versinke und mich kaum noch vom Bildschirm lösen kann. Denn nach rund zwei Spielstunden nimmt die Handlung urplötzlich gewaltig an Fahrt auf. Virtuos vermischt die Autorin Jane Jensen das Beste aus Mystery-Thriller,

Wissenschafts-Krimi und herzerreißender Liebesgeschichte. Und wie in der **Gabriel Knight**-Serie weiß ich dabei nie so genau, was nun Fiktion ist und was tatsächlich auf historischen oder wissenschaftlichen Fakten basiert. So schafft **Gray Matter** ganz Erstaunliches: Es wirft Fragen auf, die ich mir zuvor noch nie gestellt habe, weckt mein Interesse an der Psychokinese-Forschung, und nach langer Zeit bekomme ich beim Spielen mal wieder eine Gänsehaut. Nicht schlecht für einen Flirt-Versager! **HK**



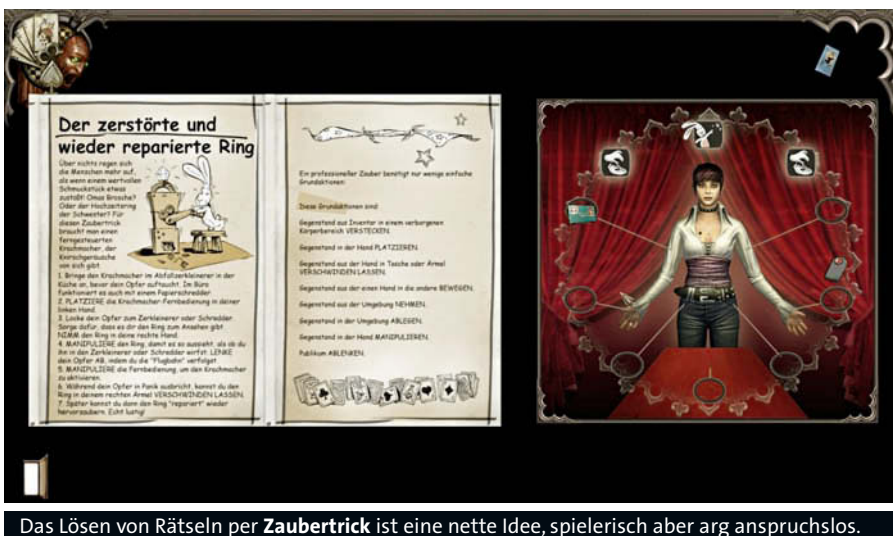
Jane reißt es raus

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Ach, was hätte **Gray Matter** für ein großartiges Spiel werden können, wenn man Jane Jensen ein hochklassiges Entwicklerteam zur Seite gestellt hätte! Denn das Wizarbox nur in der zweiten Liga rätseln, haben sie zuletzt beim mäßigen So Blonde bewiesen. Auch bei **Gray Matter** gibt es zu viele spielerische Macken, um es vorbehaltlos empfehlen zu können. Handlung, Charaktere und Dialoge gehören dank der guten Jane allerdings zum Besten, was Adventures in den letzten Jahren hervorgebracht haben. Zumindest Genre-Fans sollten das nicht verpassen und **Gray Matter** trotz aller Schwächen eine Chance geben.



Literarisches Zitat: Die **Grinsekatz** aus »Alice im Wunderland« verbirgt ein Geheimnis.



Das Lösen von Rätseln per **Zaubertrick** ist eine nette Idee, spielerisch aber arg anspruchslos.

TERMIN 12.11.2010
 PREIS 40 Euro
 USK ab 12 Jahren

Gray Matter
 Adventure

Publisher Dtp
Entwickler Wizarbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Protect DVD

GRAFIK
 schön gezeichnete Hintergründe
 Ausleuchtung
 abgehackte Animationen
 puppenhafte Gesichter
 viele sterile Standbilder

SOUND
 stimmungsvoller Soundtrack
 Sprecher
 kleinere Sprachausgabe-Bugs wie verschluckte Wörter
 kaum Umgebungsgeräusche

BALANCE
 Oxford-Karte informiert, wo es noch was zu tun gibt
 Rätselarmut in erster Spielstunde
 nächster Schritt häufig unklar
 festgelegte Aktionsabfolgen

ATMOSPHÄRE
 originalgetreues Oxford
 glaubwürdige Spielwelt mit vielen Details
 spannende gezeichnete Zwischensequenzen
 Schauplätze sehr leblos

BEDIENUNG
 Hotspot-Anzeige
 schneller, bequemer Schauplatzwechsel
 intelligenter Mauszeiger
 nutzloses Notizbuch
 fummeliges Inventar

UMFANG
 15 bis 20 Stunden Spielzeit
 viele abwechslungsreiche Schauplätze
 optionale Bonusrätsel ...
 deren Lösung keinerlei Vorteile bringt

HANDLUNG
 spannende Mixtur aus Mystery-Thriller, Krimi und Liebesgeschichte
 dramatisches Ende
 viele intelligente Zitate
 kommt erst nach zwei Stunden in die Gänge

CHARAKTERE
 zwei spielbare, höchst unterschiedliche Helden
 fast jeder hat irgendwas zu verbergen
 selbst Randfiguren haben Profil
 teils klischeehafte Charakterzeichnung

DIALOGE
 fast ausnahmslos toll geschrieben
 stets passende Wortwahl
 verzichten auf aufgesetzten Humor
 interessante Konflikte
 teilweise langatmig

RÄTSEL
 sehr abwechslungsreich
 Einsatz von Zaubertricks ...
 was sich schnell abnutzt
 einige fiese Logiklöcher
 stupides Hotspot-Abklappern

77
 SPIELSPASS
 Preis/Leistung: Befriedigend

ANSPRUCH: EINSTIEGER
ANWISUNG: 3,0 GB Intel
 A64 3000+ AMD, Geforce 8800
 1,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte
PROFIS: STANDARD C2 Duo E4300
 A64 X2 4400+ AMD, Geforce 7600
 2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte
 OPTIMUM C2 Duo E6600
 A64 X2 5000+ AMD, Geforce 8800
 2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte

Gutes Adventure mit brillanter Handlung.
SPIELZEIT 15 Stunden

Freispiel

Sword 2

Schräge Musik, schräges Szenario und auch sonst alles andere als gewöhnlich: das kostenlose Online-Rollenspiel **Sword 2**.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Gamersfirst**
WO **Quicklink 7167** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Freispiel-Check

Sie haben's vielleicht schon längst an den Screenshots erkannt: Bei **Sword 2** handelt es sich um eine dezent überarbeitete Version des Online-Rollenspiels **Sword of the New World**. Das hatten wir bereits in der Ausgabe 10/07 im Test (77 Punkte). Anders als bei **Sword of the New World** müssen Sie für **Sword 2** nicht mehr ab Level 20 monatliche Abgebühren bezahlen, das Spiel ist in der Basisausführung komplett kostenlos. Wer allerdings über den Gamersfirst-Shop echtes Geld investiert, darf seine Recken mit Erfahrungsboosts oder besseren Klamotten ausstatten. Seine Recken? Ja, denn nach wie vor sind es mehrere Helden, die Sie durch die von zahllosen Monstern verseuchten Gebiete scheuchen. Bis zu drei Mitglieder Ihrer Familie bilden Ihre persönliche kleine Armee. Die kann etwa aus Scout (Heiler), Fighter (Nahkämpfer) und Elementalist (Zauberer) bestehen. Sie kön-

nen die Zusammenstellung allerdings auch nach Belieben ändern. Jeder Ihrer Kämpfer steigt genreüblich im Level auf und kassiert so beispielsweise mehr Gesundheitspunkte oder mögliche Fertigkeiten. Allerdings sind die Fertigkeiten auch noch an Spezialisierungen (Stances) gebunden. Wer die eifrig einsetzt, kann Punkte kassieren, um die dazugehörigen Fertigkeiten zu verbessern. Das und das reichlich unübersichtliche Ausrüstungssystem sowie die nur rudimentären Tipps machen **Sword 2** zu einem für Einsteiger eher undurchschaubaren Durcheinander. Für Fans von MMOs ist das Spiel aber durchaus einen Blick wert. Allein schon wegen der schrägen Optik und der nicht minder schrägen Musik (Klassik plus Techno). **PET**

Fazit: Für Fans



SimSocial

**Social
Game**

WAS **Facebook-Minispiel** WER **Electronic Arts**
WO **Quicklink 7169** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit **SimSocial** startet Electronic Arts einen weiteren Versuch, mit einer etablierten Marke im Social-Game-Markt mitzumischen. Das Facebook-Spielchen erlaubt Ihnen, einen Sim zu erstellen, den Sie durch sein tägliches Leben begleiten. Dabei sind die Möglichkeiten jedoch sehr begrenzt. Wir können pro Tag (neben der Arbeit) nur eine einzige Aktivität ausführen. Das reicht vom Baden über Fernsehen bis hin zum virtuellen Restaurantbesuch mit Freunden. Unser Haus können wir in **SimSocial** weder ausbauen noch einrichten. Das Spiel läuft ausschließlich über Textmenüs, nur das übliche Gedudel und sich wiederholende Soundeffekte dienen als Auflockerung. Von wegen! Nach wenigen Minuten wird der Sound abgeschaltet – Nerven schonen. Sequenzen oder Animationen gibt es keine. Selbst Sims-Fans werden mit **SimSocial** vermutlich nicht glücklich. **NIC**

SimSocial
sieht lang-
weilig aus –
ist es auch!



Fazit: Finger weg!

Civilization 5: Mongolen und Babylonier

DLC

WAS **Download Content (DLC)** WER **Firaxis / Take 2**
WO **Quicklink 7024** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos / 3,50 Euro**

Tja, liebe **Civilization 5**-Spieler, jetzt müssen Sie sich entscheiden: Wollen Sie das neue Volk der Mongolen herunterladen, kostenlos samt einem neuen Szenario? Oder die Babylonier ohne jeden Mehrwert für 3,50 Euro? Okay, die Wahl dürfte nicht schwer fallen. Dass Firaxis die Nation Babylon, die es bislang nur als Teil der Deluxe Edition gab, nun gegen Geld anbietet, ist ein schlechter Scherz. Vor allem, da es die Mongolen gratis gibt, die zeitgleich zum ersten Patch auf Version 1.0.0.621 veröffentlicht wurden. Das ist ein prima Service, zumal Sie im beiliegenden Szenario (dem ersten offiziellen für das Spiel) mit Ihrem Reiterheer in 100 Runden die umliegenden Völker erobern sollen – knackig! Falls Sie sich fragen: Der Patch behebt zwar viele Kleinigkeiten, verbessert aber die KI des Spiels nicht. Das soll im nächsten Update folgen. **CS**



Civilization 5: Für diesen strengen Bart sind 3,50 Euro fällig.

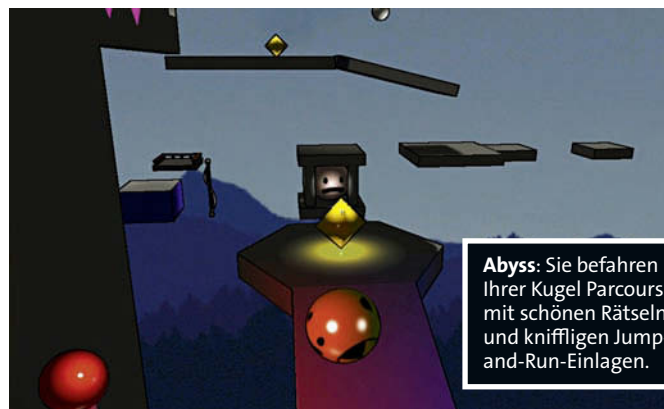
Fazit: Unbedingt spielen (Mongolen), Finger weg (Babylonier)

Abyss

Freeware

WAS **Puzzlespiel** WER **Digipen**
WO **Quicklink 7171** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Eine gelb-schwarze Kugel mit Smiley-Gesicht rollt über einen Hüpf-, Hindernis- und Rätsel-Parcours. Hört sich nicht wirklich spannend an, macht aber einen Mordsspaß! Das Studentenprojekt **Abyss** schafft, was nicht allen Knobelspielen auf Anhieb gelingt: Man möchte unbedingt weiterkommen. Ob einfache Hüpfenlagen über schwebende Plattformen, Beschleunigungsstreifen oder geschickter Einsatz von erweiterbaren Objekten, **Abyss** bietet eine große Vielfalt an Herausforderungen. Ziel ist, eine Art diamant-förmigen Schalter am Ende jedes Levels zu erreichen, mit dem wir gefangene Kugel-Kollegen aus Käfigen befreien können. Achtung Nostalgiker: **Abyss** erinnert stellenweise stark an eine 3D-Variante des großartigen 80er-Jahre-Arcadetitels **Marble Madness**, was dem Spiel noch einen Extra-Hauch von Retro-Coolness verpasst. **NIC**



Abyss: Sie befahren mit Ihrer Kugel Parcours mit schönen Rätseln und kniffligen Jump- und Run-Einlagen.

Fazit: Unbedingt spielen!

War2 Glory

Free2Play

WAS **Aufbau-Strategiespiel** WER **Just A Game**
WO **Quicklink 7177** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

In vielen Strategiespielen flutschen die Kampfeinheiten aus Fabriken und Kasernen wie das Küken aus dem Hühnerei. Im Gratis-Browserspiel und Erstlingswerk des neuen Publishers Just a Game, **War2 Glory**, widmen Sie sich als Oberkommandant auch dem logistischen Aufwand Ihrer Streitmacht. Um Infanterie-Einheiten auszubilden, erweitern Sie Ihre Stadt zunächst um Häuser, in denen sich Bürger einnisten. Panzer möchten betankt werden, deshalb brauchen Sie Öl-Raffinerien. In den Fabriken arbeiten auch keine

Umpa-Lumpas auf Probezeit, sondern die Einwohner Ihrer Stadt. Jede neue Stahl-, Metall- oder Öl-Fabrikanlage wirbt demnach potenzielle Infanterie-, See- oder Lufteinheiten ab und schwächt damit Ihre Armee. Fabrikarbeiter und Soldaten wollen in **War2 Glory** außerdem mit Nahrung versorgt werden, also müssen Sie neben der militärischen Aufrüstung auch eine ertragreiche Landwirtschaft aufbauen.

Wenn alle Zahnräder Ihrer Kriegsmaschine ineinander greifen und geschmiert sind,

stellen Sie eine Armee zusammen, denn je mehr Gebiete und Städte Sie in Ihrem Umland kontrollieren, desto mehr Ressourcen und wirtschaftliche Vorteile gewinnen Sie gegenüber Ihren Feinden. Die Kämpfe verlaufen allesamt nach einem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Insgesamt macht **War2 Glory** einen guten Eindruck. Die Mischung aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel kann durchaus motivieren. **DA**

Fazit: Für Fans



In dieser Bauansicht errichten Sie Häuser und Spezialgebäude.



Der Kampfbildschirm ist auf die wesentlichsten Anzeigen reduziert.

Half-Life 2: 1187 Episode 1

Mod

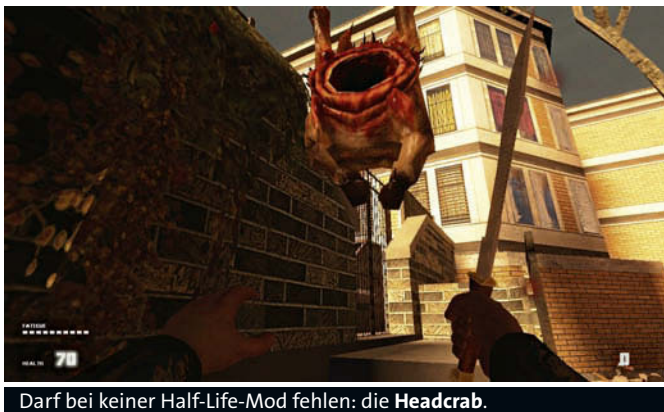
WAS **Mod für Half-Life 2** WER **TeamGT**
WO **Quicklink 7174** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was passierte eigentlich zwischen dem Black-Mesa-Zwischenfall in **Half-Life** und der Revolution in **Half-Life 2**? Diese Frage beantwortet das TeamGT in der hervorragenden Mod **Eleven Eighty-Seven: Episode One** zu Teilen. Sie schlüpfen in die Rolle des Holländers Joure, der sich plötzlich mitten im Sieben-Stunden-Krieg befindet. Soll heißen: Die Aliens des Planeten Xen starten ihre Invasion. Zu Beginn schlagen Sie sich erst einmal

in Ihrem Wohnhaus mit Zombie-Nachbarn und Headcrabs herum. Später führt Sie das Spiel in weitere Areale wie die Kanalisation, einen stillgelegten U-Bahnhof oder eine alte Villa. Dabei werden Sie die meiste Zeit von Ihrem NPC-Kumpanen John begleitet. Abwechslung steht in **1187** an oberster Stelle, selten war eine **Half-Life 2**-Mod so erfrischend anders. Nicht nur neue Waffen und Gegnertypen sorgen dafür, sondern vor al-

lem das durchdachte und detailverliebte Leveldesign, die grandiose Vertonung und die spannende Inszenierung. Selbst Rätsel-freunde bekommen etwas geboten; Kno-leien verteilen sich über den gesamten Spielverlauf. Jeder **Half-Life**-Fan sollte diese Mod spielen. Alle anderen eigentlich auch, denn: So sieht gutes Modding aus! **NIC**

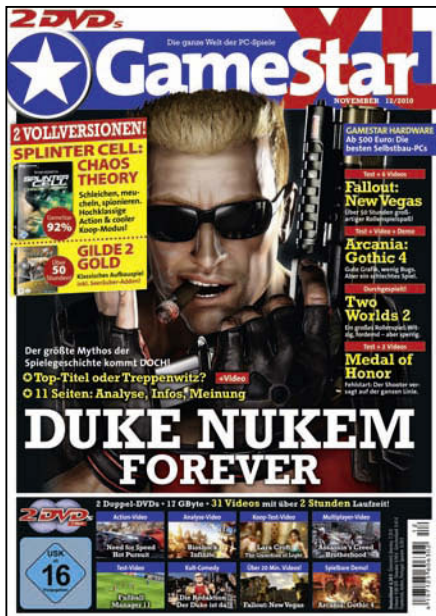
Fazit: Unbedingt spielen!



Darf bei keiner Half-Life-Mod fehlen: die **Headcrab**.



John kann nicht glauben, was vor sich geht, und schließt sich Ihnen an.



Leserbriefe

GameStar 12/2010

sen. Auch die Kampagne ist sehr realistisch und emotional viel mitreißender als die der Call-of-Duty-Teile.

Stephan Klose

45 Euro verbrannt

► Ich spiele schon seit Jahren Shooter und bin bei Modern Warfare 2 stets unter den ersten. Aber im Multiplayer-Part von Medal of Honor bin ich anfangs ständig gestorben, ohne auch nur zu ahnen, wie man mich gesehen haben könnte und woher die Kugeln kamen. Mittlerweile habe ich den Bogen einigermaßen raus, sterbe aber aufgrund der saublöden Spawn-Areas sehr oft direkt nach dem Auftauchen. Die viel zu kurze Kampagne war ebenfalls keine Offenbarung. Am Ende war ich stinksauer. Meine investierten 45 Euro hätte ich lieber verbrennen sollen, da hätte ich mir wenigstens kurz die Hände dran wärmen können.

Marc Berghaus

Warum macht Dice das wohl?

► In eurem Test zum Multiplayer-Modus von Medal of Honor beklagt ihr, dass ihr das Herzblut von Dice vermisst. Aber ist das nicht aus wirtschaftlichen Beweggründen vollkommen logisch? Dice hat selbst hochkarätige Neuzeit-Kriegsschooter auf dem

Markt, von denen die Firma leben muss. Nun werden sie angeheuert, den Multiplayer-Part eines Konkurrenzspiels zu machen. Hätte Dice alles nur Erdenkliche getan, um den MP-Modus besser zu machen als in Battlefield: Bad Company 2, hätten sie sich ins eigene Bein geschossen. Der große Gewinn und die Lorbeeren wären nicht an Dice, sondern an Electronic Arts gegangen. Ich will Dice sicher keinen bösen Willen unterstellen, was sie für Medal of Honor geleistet haben, ist ordentlich. Aber es fehlen die ganzen kleinen Elemente, die aus einem guten Multiplayer-Modus eine Bombe machen.

Michael Willner

Keine Chancengleichheit

► Ihr habt mit eurer Bewertung von Medal of Honor einen schweren Fehler gemacht. Das Spiel hat keinerlei Handlung, präsentiert sich in veralteter Grafik (Kampagne), hat keine Physik, und man sieht viel zu schnell den unverhofften Abspann. So lautet euer Fazit, was zu einer 68-Punkte-Abstempelung führt. Eigentlich kann ich nur zustimmen. Die Kritikpunkte sind wahr. Doch im direkten Vergleich zu Call of Duty (insbesondere Modern Warfare 2) tut ihr dem EA-Shooter unrecht: Eine nachvollzieh-

Medal of Honor

Großartiger Artikel

► Ein großes Lob für die aktuelle GameStar-Ausgabe! Genau so muss ein kritisches, aber humorvolles Spielmagazin aussehen. Besonders gefallen hat mir Daniels großartiger Artikel zu Medal of Honor.

Marcel Beining

Mitreißender als Call of Duty

► Bislang habe ich euer Magazin immer als sehr fair angesehen. Doch mit dem Test von Medal of Honor habt ihr ziemlich daneben gegriffen. Das Handling der Waffen ist so realistisch dargestellt wie in noch keinem Spiel. Jeder, der schon mal mit echten Waffen zu tun hatte, wird das zu schätzen wis-



Medal of Honor: »Meine investierten 45 Euro hätte ich lieber verbrennen sollen, da hätte ich mir wenigstens kurz die Hände dran wärmen können.«



Duke Nukem Forever: »Im Schatten wartet ein Held, der eine Erwähnung verdient hätte.«

bare Handlung ist in Modern Warfare 2 ebenfalls nicht vorhanden, die Grafik stagniert seit dem vierten Teil der Serie, und dass Activisions Shooter umfangreich wäre, wage ich nicht zu behaupten. Der einzige (nicht unwichtige) nennenswerte Unterschied bleibt also bei der Inszenierung. Entweder ist also Call of Duty zu hoch bewertet oder Medal of Honor zu niedrig! Ich tendiere zu Ersterem.

Felix Haas

◀ Auch Modern Warfare 2 hat Schwächen in ähnlichen Bereichen wie Medal of Honor, aber beim EA-Shooter sind sie wesentlich eklatanter. Medal of Honor bleibt in praktisch jedem Bereich deutlich hinter den Genre-Standards zurück, die nicht zuletzt durch Modern Warfare definiert wurden. Dass die Call-of-Duty-Reihe sich mal wieder etwas Neues einfallen lassen muss, ist unbestritten – siehe den Black-Ops-Test in dieser Ausgabe.

Michael Trier

Ich will Weltkrieg!

► Ihr nennt als Vorteil für Medal of Honor das »unverbrauchte Szenario«. Dem muss ich widersprechen. Meiner Meinung nach ist das »moderne« Kampfszenario innerhalb der letzten paar Jahre total ausgelutscht worden. Es gab gefühlte zehn Dutzend Modern-Warfare-Klone, aber überhaupt keinen (guten) Weltkriegs- oder Taktik-Shooter. Ich will Omaha Beach in aktueller Grafik und mit Mitspielern erstürmen, und nicht als Elitesoldat zum zigsten Mal durch Häuser laufen und massenhaft Terroristen über den Jordan jagen!

Lars Funke

◀ Wir bezogen uns mit dem »unverbrauchten Szenario« auf den aktuellen Afghanistan-Krieg, der vor Medal of Honor in noch keinem Shooter thematisiert wurde.

Daniel Matschijewsky

Duke Nukem Forever

Sachlich und unzensiert

► Danke für euren Bericht zu Duke Nukem, insbesondere weil ihr euch getraut habt, Bilder aus dem indizierten Vorgänger zu

zeigen. Seit Jahren schon nerven mich zensierte Spielennamen oder verpixelte Spielcover, besonders im Rahmen von sachlichen und objektiven Spielereports. Ich weiß, in bestimmten Fällen könnte die bloße Nennung als Werbung ausgelegt werden, aber gerade in Retrospektiven finde ich es wichtig, alle Teile einer Spielereihe zu zeigen und zu nennen, auch wenn sie bei uns indiziert sind.

Kai Lunkeit

Was macht Replogle?

► Der Artikel über die Bedeutung des Duke war wunderbar und ließ mich wieder an die Anfänge denken. Shareware auf Heft-Disketten, die hatte ich komplett vergessen! Eine Frage, die sich mir jedoch noch stellt: Was ist eigentlich aus dem Duke-Erfinder Todd Replogle geworden?

Marian Zissou

◀ Replogle hat noch an Duke Nukem 3D mitgearbeitet, verabschiedete sich aber 1997 von 3D Realms und damit auch gleich ganz aus der Spielebranche. Inzwischen lebt er in Thailand.

Christian Schmidt

Da war doch noch einer ...

► Christian schreibt in seinem Artikel über den Duke, dass dieser im Feld zwischen blassen, anonymen und vielschichtigen Charakteren »einigermaßen alleine« da steht. Doch der Duke da nicht alleine, und nicht jede Konkurrenz ist Duke-Plagiat. Denn im Schatten wartet ein Held, unerschrocken und ebenfalls im Feld zwischen blass-plakativ und vielschichtig angesiedelt, der eine Erwähnung – da stimmt mir Frau Schmitz bestimmt zu – als Positiv-Konkurrenz verdient hätte. Hier ein kleiner Tipp: »It ain't the fall that gets you. It's the sudden stop at the bottom.«

Roman Rasper

◀ Riiidiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiick!

Petra Schmitz

Auf den Leib geschrieben

► Ein dickes Lob für die großartige Redaktionsfolge über Duke Nukem. Es ist immer wieder schön, Markus Schwerdtel in Aktion zu bewundern. Die Rolle des Schuldenbersaters »Zweiter Pegat« ist ihm wirklich auf den Leib geschrieben!

Florian Gradert

Fehler!

ALLES MUSS RAUS! Gebrauchtware, Sammlerstücke, Restposten aus erster Hand! Alle Modelle m. kl. Fehlern, Zustand siehe Beschreibung. Ernstgemeinte Gebote o. Fehlermeldungen bitte an brief@gamestar.de.

Preview: Need for Speed: Hot Pursuit

ZU VERKAUFEN Daniel Matschijewsky, Rennspiel-Experte, BJ 82, Liebhabermodell o. prakt. Nutzen, nicht scheckheftgepflegt (hat noch nie einen Scheck gesehen, geschweige denn einen Gehaltsscheck), Gedächtnis leicht eingedellt, erinnert sich nur an acht Strecken aus dem ersten Need for Speed: Hot Pursuit, ohne dabei an die freischaltbare Bonusstrecke Empire City zu denken. Mit Zubehör (Knebel, Motivationsknüppel), VB drei Tafeln Schokolade (Marzipan).

Preview: Batman: Arkham City

ZU VERKAUFEN Daniel Abel, Praktikant, BJ 85, prakt. nicht benutzt, auf Wunsch mit Originalverp. (Handb. fehlt), Kaffeehalter, Leistung 3.700 Zeichen / Stunde (gemessen), bei schonungsloser Führung sicher noch Potenzial auf mehr, TÜV (Toleranz-Überprüfung Vasallentum) bestanden bis 2011, niedr. Füllstand bei histor. Wissen: Ist überzeugt, Adam West sei der erste Batman-Darsteller gewesen, korrekt wäre Lewis Gilbert Wilson (1943). Bei Abnahme bis 31.12. ein Satz Ketten gratis. Export ist möglich.

Report: Wunderkiste PC

ZU VERKAUFEN Sigrun Rüb, Leit. Layouterin, BJ unbekannt, Verbr. ca. 2 Tüten Chips / Ausgabe, teillackiert (Fingernägel), optional m. Lederausstattung, abzugeben wg. hoher Servicekosten u. kl. Mängel: Springt bei Kälte nur schwer an, teilw. kratzige Geräusche unter Volllast, findet kein Ende (vgl. GS 12/10 S. 120, »... mit dem gewaltigen Potenzial der Mods zu beschäfti-«). Verkauf oder Tausch gegen gleichw. Modell. Bitte Termin zur Besichtigung vereinbaren.

Video: Die Redaktion, Folge 61

KOSTENLOS ABZUGEBEN Markus Schwerdtel, Spielelektor, BJ 72, ehem. bayr. Qualitätsprodukt, außen übliche Gebrauchsspuren (graue Haare, zitternde Hände), innen leider Vollverschleiß durch intens. Benutzung, sprachl. inzw. unberechenbar: Sagt in Redaktions-Videos »Peter Zwegat« statt »Zweiter Pegat«. Möglicherweise interessant für Oldtimer-Fans. Abgabe an Selbstabholer, eigener Lastwagen erforderlich.

Age of Empires Online

Huh? Hephiten?

► Ich saß in meiner heißen Badwanne und las eure schöne GameStar 12/10, als mir vor Schreck fast die Ausgabe ins Wasser geplumpst wäre. War ich von ätherischen Ölen benommen? Hat mich das heiße Wasser haluzinieren lassen? Denn ich las tatsächlich

»Hephiten (Speerträger) stellen (sic!) zwischen 900 und zirka 300 vor Christus den Hauptanteil der griechischen Heere.« In meinem gesamten Studium der altgriechischen Sprache und Kultur war ich jedoch niemals auf das Wort »Hephiten« gestoßen, noch konnte ich mir eine Etymologie erschließen. Bisher hing ich immer der herrschenden Schulmeinung an, die alten Griechen hätten die Truppengattung der Speerträger nach dem großen Schild »Hopliten« benannt. Sollten also die revolutionären freidenkenden Forscher in den Redaktionsräumen der GameStar auf diese wissenschaftliche Sensation gestoßen sein, dass es nämlich Hephiten waren, die den Kern der griechischen Truppen bildeten, bitte ich um umgehende Veröffentlichung in gängigen »Fachzeitschriften« wie »Welt der Wunder«, »Bild Wissen« usw.!

Lakis Sauerborn

◀ Wie's so ist: Man schmiert in altmodisch-analoger, nachgerade altgriechischer Handschrift eine Korrektur auf den Artikelbogen, die im Layout mit forensischer Gewissenhaftigkeit als »Hephiten« entschlüsselt wird, und schon ist eine brandneue Truppengattung geboren. Na gut, vielleicht wären die Hopliten historisch korrekter gewesen, aber sind die noch völlig unbeforschten Hephiten nicht viel aufregender?

Petra Schmitz

Age of Empires Online: »Bisher dachte ich, die alten Griechen hätten Hopliten eingesetzt.«



Datensammlung

... lässt sich ausschalten

► In den Leserbriefen der letzten Ausgabe fragt sich Jan Bierbaum, ob man Biowares Datensammelei in Mass Effect 2 ausschalten könne. Ja, das geht: Unter »Extras -> Optionen -> Online« lässt sich die Berechtigung für das Datensammeln ändern. Dass sie automatisch angestellt ist, finde ich auch nicht richtig.

Alexander Wentzel

Fußball Manager 11

Schwer ist leicht

► In den Fußball Manager 11 scheint sich ein schwerwiegender Fehler eingeschlichen zu haben. Es sollen (das bestätigen mittlerweile schon viele Spieler im FM11-Forum) einige Schwierigkeitsgrade schlichtweg vertauscht worden sein. So hat man beispielsweise auf »Sehr schwer« seltener mit



Oblivion: »Warum macht Bethesda nicht lieber mal ein neues Elder Scrolls?«

Verletzungen zu kämpfen und hat eine viel höhere Durchschnittsmoral der Kicker als auf »Sehr leicht«. Besonders ärgerlich ist das natürlich, wenn man als erfahrener FM-Spieler eine Herausforderung sucht und dann selbst mit Teams wie St. Pauli Meisterschaften am laufenden Band einführt.

Michael Decker

◀ Dem Entwickler Bright Future ist das Problem offenbar bewusst. Eine Lösung soll mit dem Update 2 nachgereicht werden.

Heiko Klinge

Dreamfall

Kommt da noch was?

► Eure Aufstellung der Spiele, von denen man lange nichts gehört hat, würde ich gern noch um ein weiteres ergänzen. Seit 2007 warte ich auf eine Fortsetzung von Dreamfall, das seinerseits die Fortsetzung von The Longest Journey war. Gibt es in dem Fall noch die Hoffnung, dass die Cliffhanger, mit denen das Spiel endete, irgendwann aufgelöst werden?

Holger Fassel

◀ Wir haben die Frage an den Hersteller Funcom weitergeleitet. Die Antwort: »Wir haben momentan keine Pläne für ein weiteres Longest-Journey-Spiel. Wir würden die Reihe liebend gern fortsetzen, und der Schöpfer Ragnar Tørnquist hat mehr als genug Ideen für einen weiteren Teil. Wir sagen also weder Ja noch Nein, aber zur Zeit gibt es wie gesagt keine konkreten Pläne.«

Erling Ellingsen, Pressesprecher Funcom



Dreamfall: »Gibt es noch Hoffnung?«

Elder Scrolls 5

Jetzt reicht's mit Fallout

► Als langjähriger Rollenspiel-Fan ist mir bis jetzt noch kein besseres Rollenspiel als The Elder Scrolls 4: Oblivion untergekommen. Deshalb kann ich nicht verstehen, warum Bethesda statt eines neuen Elder-Scrolls-Titels lieber Fallout (durch New Vegas) fortsetzt. Könnte man sich bei Bethesda nicht abwechseln, also erst ein neuen Elder-Scrolls-Titel und dann wieder ein neues Fallout?

Louis Schuster

◀ Keine Sorge, die Chancen für einen neuen Elder Scrolls stehen sehr gut. Bethesda hat schon vor einem Jahr angedeutet, dass die Reihe fortgesetzt wird. Wir rechnen 2011 mit der offiziellen Ankündigung. Fallout: New Vegas kam ja nicht von Bethesda selbst, sondern vom Dienstleister Obsidian. Wir gehen davon aus, dass Bethesda das interne Team seit Fallout 3 am Oblivion-Nachfolger arbeitet.

Christian Schmidt

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de
- Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und (für Rückfragen) Ihre Postadresse anzugeben.
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (Standardgebühren), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

GameStar Interaktiv

»Sagt der Duke ...«

In unserer letzten Ausgabe konnten Sie den kernigen Actionhelden in Ihnen herauskitzeln und dem Duke einen passenden Spruch in den Mund legen. Die fünf kernigsten Einsendungen sehen Sie hier, die (lange) vollständige Liste finden Sie auf GameStar.de unter Quicklink: 5299. Das letzten Monat ausgelobte Need for Speed: Hot Pursuit geht an Daniel Buchmeier. Wie der Duke sagen würde: »Keep 'em coming!«



Die nächste Aufgabe

Die Rahmenhandlung von Call of Duty: Black Ops wird zum großen Teil in einem Vernehmungsraum erzählt. Ein Verhör steht auch in unserer nächsten Aufgabe im Mittelpunkt. Daniel Matschijewsky (hier im Bild) hat den Schlüssel zu unserem Spielearchiv versteckt. Wie würden Sie ihn zum Reden bringen, um an unsere Klassiker und Dut-zende Special Editions zu gelangen? Es gibt nur eine Einschränkung: Das Verhör muss jugendfrei bleiben... Unter allen Einsendungen loben wir wieder ein aktuelles Spiel aus, diesen Monat Two Worlds 2.



Einsendeschluss ist der 13. Dezember.

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: »Rück den verdammten Schlüssel raus!«

IHR HABT NOCH
GAR NICHTS GESEHEN!



DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION-

**AB 25. NOVEMBER
IN REAL 3D!**

www.saw3D.kinowelt.de

© 2010 LIONS GATE FILMS INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Inklusive einer
KINOFREIKARTE
für
SAW 3D



DANKE FÜR EUER BLUT!

Je 6 Slimcases, ausgestattet mit den Original BLOOD DRIVE-Artworks im edlen Schuber.

**SAW I-VI
BLOOD DRIVE EDITION**

ab **02.12.2010**
auf DVD und Blu-ray!

Mitmachen & Gewinnen



20th Century Fox

Gigantische 2,8 Milliarden Dollar hat James Camerons 3D-Abenteuer **Avatar: Aufbruch nach Pandora** in die Kinokassen gespült. Mit entsprechendem Produktionsaufwand bringt 20th Century Fox nun eine edel verarbeitete Special Edition des Rekord-Blockbusters auf Blu-Ray-Disc. Darin enthalten: **Avatar** in drei Schnittfassungen (Kinoverision, Extended Cut und der 16 Minuten längere Collector's Cut), ein vierteiliges Making-of, entfallene Szenen sowie viele weitere exklusive Extras. Anlässlich der Veröffentlichung von Avatar verlosen wir zwei Exemplare des HD-Recievers **7100 D** vom Hersteller Vantage. Der topmoderne Sat-Reciever empfängt Sendungen im Full-HD-Format (1080i), stellt dank des integrierten Upscalers auch analoge SD-Sendungen in hoher Bildschärfe da und lässt sich via USB-Anschluss nebst externer Festplatte auch als Aufnahmegerät einsetzen. Unser Hauptpreis ist Vantages Flaggschiff **HD 8000 S**. Anders als sein kleiner Bruder **7100 D** kann der Reciever zur selben Zeit zwei separate Sendungen aufzeichnen und eine dritte im Fernseher darstellen.

Wert der Preise: etwa 2.000 Euro.

Electronic Arts

Im März 2011 erscheint **Dragon Age 2**. Noch genug Zeit also, den grandiosen Vorgänger (GameStar-Wertung: 92 Punkte) zu spielen. Aus diesem Grund verlosen wir fünf Verkaufsversionen von **Dragon Age: Origins** inklusive des offiziellen Addons **The Awakening** sowie vier Exemplare der luxuriös ausgestatteten und im stilvollen Steelbook verpackten **Collector's Edition** des Rollenspiel-Krachers. Damit Sie die Dunkle Brut ordnungsgemäß bekämpfen können, spendiert Electronic Arts zehn **G9**-Lasermäuse vom Hardware-Hersteller Logitech. Die Auflösung des edel verarbeiteten Profinagers (200 bis 5.700 dpi) kann ebenso an die eigenen Vorlieben angepasst werden wie das Gewicht. Austauschbare Griffschalen sorgen zudem für optimale Handhabe. Passend zu **Dragon Age** verlosen wir Logitechs **G9** im schicken Drachen-Outfit.

Wert der Preise: etwa 1.100 Euro.



So machen Sie mit

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/magazin/mitmachkarte oder unter ►Quicklink: 3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 13. Dezember 2010.

Gewinner 10/2010

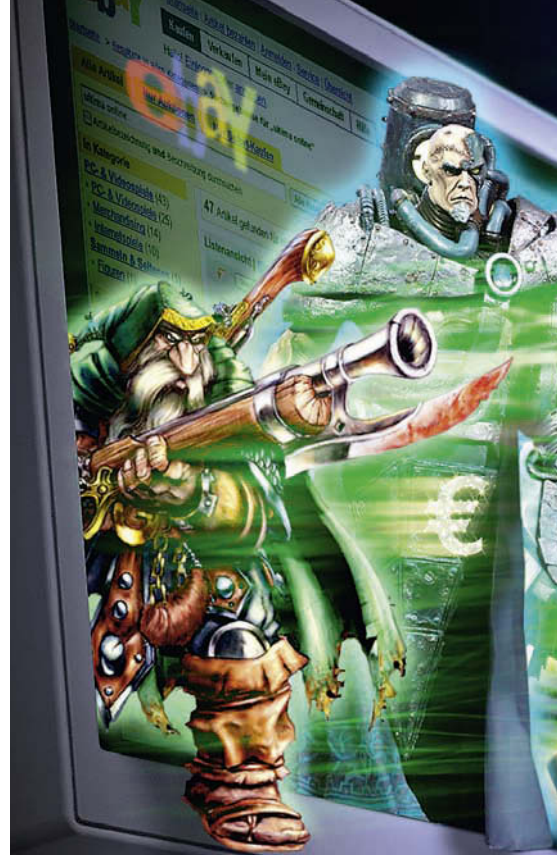
L. Ertel, Schweinfurt D. Girmes, Lemgo Onno Hartfil, Nordenham S. Hefner, Heimbuchenthal G. Hennig, Massen F. Incardona, Wallerfangen S. Jobst, Lappersdorf M. Kerouche, Bremervörde T. Laudenberg, Lindlar K. Mattis, Falkensee T. Niedecken, Gießen M. Reichert, Longkamp K. Ruep, Altenberg Y. Wünn, Aeugst. a. A.

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2010

M. Gerken, Wilhelmshaven C. Kampzyk, Schwäbisch Hall J. Posch, Inchenhofen L. Reichhardt, Berlin S. Wegemund, Wandlitz

Spielend GELD verdienen

Wie Sie mit Ihrem Hobby Ihre Haushaltskasse aufbessern. Theoretisch wenigstens. Von Harald Fränkel



Spaß beim Spielen haben und damit Geld verdienen, wäre das nicht ein Traum? Wir wollten wissen, was in Sachen Zocker-Zubrot möglich ist, und recherchierten: Dabei lernten wir einen jungen Mann kennen, der seinen Lebensunterhalt zum Teil mit **World of Warcraft** bestreitet, sprach mit deutschen Profispielern, die monatlich 5.000 Euro kassieren und machten einen ehemaligen **Starcraft**-Crack ausfindig, der heute beim Pokern Millionen scheffelt. Last but not least haben wir einen Selbstversuch mit Geld-Browserspielen gestartet und wegen eines Gewinns von sagenhaften 20 Cent bei einer Runde Darts auf dem Tisch getanzt – um Minuten später in die Kante desselben zu beißen, weil bei einer einzigen Partie Billard ganz schnell 5 Euro verpulvert waren.

»Online-Spiele kostenlos, mit realen Gegnern – spielend Geld gewinnen!« Mit solchen und ähnlichen Sprüchen locken die so genannten Skillgame-Anbieter Tipp24games.de, Funwin.com oder King.com. Dort warten vor allem Browser-Minispiele, darunter etliche **Bejeweled**-Klone, **Moorhuhn**-Varianten und die üblichen Verdächtigen Solitaire oder Mah-Jongg. Andere Seiten, Stargames.com zum Beispiel, versprühen dagegen Casino-Flair, rücken Roulette, Poker und einarmige Banditen in den Mittelpunkt. Wir haben bei mehreren dieser Anbieter probegespielt und können zunächst überrascht konstatieren, dass einige der für Gelegenheitsspieler zurechtgefügten Browser-Werke tatsächlich Spaß machen. Wer glaubt, dabei stets gegen irgendwelche Hausfrauen anzutreten und mit diesen leichtes Spiel zu haben, hat sich allerdings geschnitten: Wir waren trotz einzelner

Siege bald in der Verlustzone. Wollen Sie auf Dauer ein paar Cent Gewinn verbuchen, sollten Sie tunlichst die Gelegenheit nutzen und einige Zeit mit dem zur Verfügung gestellten Spielgeld üben. Ob die Motivation lange genug reicht, um wettbewerbstauglich zu werden, sei angesichts der simplen Strickweise der Spiele dahingestellt. Außerdem fehlt bei vielen der Reiz des direkten Duells. Man geht zum Beispiel selbst bei einer Runde **DartKing** allein an den Start und wirft die Pfeile innerhalb eines Zeitlimits. Die erzielten Punkte werden danach mit denen des Rivalen verglichen. Dieser hat bereits vorher gespielt oder tritt hinterher an. Es kann sogar sein, dass Sie

das Ergebnis erst später per E-Mail erfahren. Das macht die Partien nicht nachvollziehbar, denn wie kann man sicher sein, wirklich gegen einen anderen Menschen anzutreten? Dennoch, eine Zielgruppe ist zweifellos vorhanden: Gameduell.de, die größte deutsche Skillgame-Seite, gibt es mittlerweile in neun Ländern. Das macht das Berliner Unternehmen sogar zu einem der weltweit beliebtesten Anbieter. Nach eigenen Angaben hat Gameduell 20 Millionen registrierte Mitglieder, zwölf Millionen Besucher pro Monat sorgen für 500 Millionen Seitenaufrufe. Welchen Umsatz die Firma macht, ist geheim. »Wir sind profitabel, haben 170 Mitarbeiter und suchen weiter

Beim deutschen Anbieter **Playall.com** kann man unter anderem Call of Duty 4, Counterstrike und Trackmania um Geld spielen.



Wetten, dass ... ?

Wer auf E-Sport wetten möchte, kann dies auf den Internetseiten XLBet.com und Betfair.de tun. Während der erste Anbieter das übliche System mit Favoriten- und Außen-seiter-Quoten nutzt, stellt Betfair nur die Plattform, die Benutzer machen die Feinheiten unter sich aus. Stellen Sie sich das am einfachsten wie bei Online-Auktionshäusern vor: Es werden gewissermaßen unterschiedliche Gebote abgegeben, um die Quoten zu generieren. Die Meinungen über die Gewinnmöglichkeiten bei diesen Tippspielen sind geteilt. »Vor allem bei Warcraft 3, Starcraft und Fifa ist leicht was zu holen«, sagt Simon Roeth, ein wettfreudiger Fachinformatiker aus Aalen. Den größten Erfolg habe ihm eine Multiwette auf die asiatische Warcraft 3-Shadow-League beschert. »Ich setzte 50 Euro auf drei Spiele und gewann 470 Euro.« Andreas »Pre« Lenski, ehemaliger E-Sport-Moderator, Kenner der Szene und ebenfalls Wett-Fan, baut lieber auf übliche Sportwetten. Im Bereich Computerspiele sei es entweder zu riskant oder zu wenig ergiebig. In 85 Prozent der Fälle gewinne der Favorit. Bei Counterstrike habe zum Beispiel der ESL-Abonnementsieger Mousesports häufig eine magere 1.1-Quote. »Hier hole ich 10 Euro bei 100 Euro Einsatz. Ich muss elfmal gewinnen und darf nur einmal verlieren, um noch im Plus zu sein«, meint der »Marcel Reif des E-Sports« (Spox.com).

nach Verstärkung«, trommelt die Pressesprecherin Nikola Günther.

Wenn Sie direkt und live um den schnöden Mammon kämpfen wollen, im Rahmen »vollwertiger« Spielekost, dann werden Sie auf der Seite Playall.com fündig. Wer dort eine Clientsoftware herunterlädt, darf die Shooter **Call of Duty 2**, **Call of Duty 4**, **Counterstrike 1.6**, **Counterstrike Source** und das Rennspiel **Trackmania** um Geld spielen. Das Portal läuft seit März, befand sich bei Redaktionsschluss aber noch im Aufbau. Deshalb und weil es an Mitspielern mangelte, konnten wir uns keinen aussagekräftigen Eindruck verschaffen. Immerhin bietet die

Seite taugliche Spiele. Was schiefgehen kann, wenn es bereits bei der Qualität hakt, bewies der Geld-Shooter **Kwari**. Für den kam im Jahr 2008 nach nicht mal zwölf Monaten das Aus, nachdem der Betreiber Konkurs anmeldete. Wirklich Freude machte das Spiel vermutlich nur dem Briten, der zuvor den Jackpot in Höhe von umgerechnet knapp 16.000 Euro geknackt haben soll.

Dass es Berufsspieler im Dienstleistungsgewerbe gibt, die bei Online-Rollenspielen virtuelles Gold erwirtschaften, Charaktere hochpöppeln und ausrüsten, ist nicht neu. Damit sich das Geschäft mit der nichtphysischen Ware rechnet, beziehen Firmen die

Güter aus China und anderen Billiglohnländern. Mit welchem Eifer Mark S. aus Herford hierzulande **World of Warcraft** spielt, um damit ein paar Euro zu verdienen, ist deshalb sehr ungewöhnlich: Der 26-jährige Westfale, der anonym bleiben möchte, hat bereits gut 25 Spielfiguren bis auf Level 80 getrimmt und verkauft. Wie viele es genau waren, weiß er nicht mal. »Früher war das ziemlich übel, ich habe meist 18 Stunden am Tag gespielt. Mittlerweile sind es nur noch fünf bis sechs.« Sein erster Charakter, der Tauren-Krieger »Eyeofdeath«, der sich auf dem Server Gorgonnash tummelte, habe 350 Euro eingebracht. Mark besserte so sein Einkommen als Hartz-IV-Empfänger auf. »Mittlerweile kann ich froh sein, wenn ich Accounts für 70 bis 90 Euro loswerde.« Er weiß, der Grat zwischen Spaß und Sucht ist schmal: »Vom Gewinn hole ich mir nach ein bis zwei Wochen Pause WoW neu und fange wieder von vorne an. Wegen des Spiels bemühe ich mich nicht wirklich um eine neue Arbeitsstelle. Das muss sich ändern.« Durchschnittlich drei Wochen investiert der Herforder pro Charakter. »Ganz gemütliches Leveln ohne Zeitdruck« nennt er das. Seine Kunden sind in der Regel über 30 Jahre alt, Familienväter, stehen im Berufsleben und haben zu wenig Zeit, ihren Recken selbst zu formen. »Das eigentliche



Viele Geldspiel-Seiten legen Klassiker neu auf. Unser Screenshot zeigt Magic Spinball, eine Breakout-Variante.

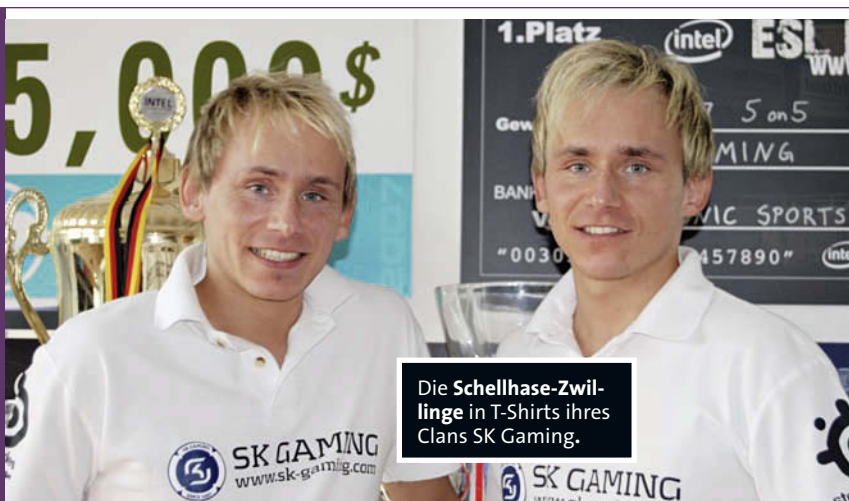


Abenteuer fängt ja erst mit der Maximalstufe an«, erklärt der junge Mann die merkwürdig anmutende Entscheidung mancher Spieler, wildfremde Helden zu adoptieren. Reich macht Mark die daraus resultierende Nachfrage selbstverständlich nicht. Man kann **World of Warcraft** also von der Liste der wirklich lukrativen Verdienstmöglichkeiten streichen.

Bleibt noch, Profispieler zu werden, was nur die größten Talente schaffen. Jene tummeln sich vor allem in der Bundesliga des E-Sports, der Electronic Pro Series. Veranstalter ist die Firma Turtle Entertainment aus Köln. Tobias Merklingshaus, bis vor kurzem noch Pressesprecher, nennt uns Zahlen: »Die besten deutschen Spieler verdienen bis zu 5.000 Euro pro Monat, wobei sich das Festgehalt zwischen 1.000 bis 1.500 Euro bewegt.« Den Löwenanteil machen Prämien aus. In Europa ist nach wie vor **Counterstrike 1.6** am einträglichsten. Die bekanntesten sowie erfolgreichsten deutschen Akteure aber, Daniel »Hero« und Dennis »Styla« Schellhase (siehe Interview links), spielen Fußball und haben sich in **Fifa** mehrfach zum Weltmeistertitel geschossen. Über

Geld sprechen sie nicht, da sie sich an Verträge halten müssen. »Wenn man extrem erfolgreich ist, kann man einiges verdienen, so viel sei verraten«, munkeln sie.

Aktiv sind die Kicker für den Clan Sk-Gaming. Der ist kein popeliger Verein, sondern ein mittelständisches Kölner Unternehmen, das als Real Madrid des E-Sports gilt. Manager Alexander Tobias Müller gibt uns einen weiteren Hinweis, was Profispieler verdienen: Der Koreaner June »Lyn« Park habe im Turnierjahr 2008 bei **Warcraft 3** umgerechnet fast 95.000 Euro an Preisgeldern geholt. Dazu kam ein »guter fünfstelliger Betrag als Bonus und zur Kostendeckung« von Sk-Gaming. Stephan Gabler aus Leipzig, bis 2008 selbst Profispieler in der **Call of Duty**-Reihe, macht klar, wie Clans ihre Akteure hofieren: »Sie werden keineswegs mit den billigsten Flügen oder Hotels abgespeist.« Doch obwohl sich der Jahresumsatz von ESL-Betreiber Turtle nach Eigenangaben auf einen niedrigen zweistelligen Millionenbetrag beläuft, gilt die Bundesrepublik im E-Sport als Entwicklungsland. »Im asiatischen Raum feiert man Spieler wie Hollywoodstars. Da darf's schon mal eine Fünf-Sterne-Unterkunft sein«, sagt Gabler. Der 22-Jährige würde künftig auch gern seinen Lebensunterhalt mit Spielen bestreiten. Deshalb starten er und der noch aktive Profispieler Mario



Spielen ist für die mehrfachen Fifa-Weltmeister Daniel und Dennis Schellhase oft einfach nur harte Arbeit, die Disziplin und Konzentrationsvermögen erfordert.

GameStar: Ihr spielt exzessiv. Macht das denn noch Spaß?

Daniel Schellhase Manchmal mehr, manchmal weniger. Wenn eine neue Version von Fifa erscheint, natürlich mehr. Irgendwann kennt man das Spiel in- und auswendig, dann wird das Training immer mehr zur Arbeit. Gerade im Sommer ist es schwer, sein Trainingspensum zu erfüllen. Schwimmbad und andere Freizeitaktivitäten locken.

Dennis Schellhase In diesen Momenten brauchen wir eine Menge Disziplin. Oft verschieben wir das Training in die Nacht. Dann lautet das Motto: »Erst das Vergnügen, dann die Arbeit.« Motivation holen wir uns durch anstehende Turniere und Herausforderungen.

► Wie wird man Profispieler?

Dennis Schellhase Fleiß ist eine Grundvoraussetzung, um überhaupt eine Chance auf eine solche Karriere zu haben. Außerdem gehört eine Menge Talent dazu. Viele Dinge kann man sich nur bis zu einem bestimmten Grad aneignen. Gerade im E-Sport sind mentale Belange von großer Bedeutung. Deshalb würde ich niemandem raten, auf Biegen und Brechen Profispieler werden zu wollen. Erfolg lässt sich im E-Sport nicht erzwingen.

Daniel Schellhase Dennoch ist eine gewisse Beharrlichkeit gefragt. Man darf sich von Niederlagen nicht entmutigen lassen, sondern sollte daraus lernen. Nur wer sich immer wieder analysiert, entdeckt Verbesserungspotenzial. Zum Beispiel sollte man sich Partien guter Spieler ansehen, um zu erkennen, was sie besser machen.

»Erfolg lässt sich nicht erzwingen«

► Was macht ihr nach eurer Spielerkarriere?

Daniel Schellhase Momentan schreiben wir ein Buch. Wir können uns auch vorstellen, in Zukunft das eine oder andere Spieleprodukt mitzuentwickeln. Gerade bei den Gamepads sind wir mit dem derzeitigen Angebot unzufrieden. Nicht umsonst spielen wir noch mit den uralten Xbox-Big-Pads. Auch die Fifa-Serie könnte Experten vertragen, die bei der Entwicklung mit Rat zur Seite stehen.

Dennis Schellhase Ansonsten bereiten uns die Video-Blogs auf der Internetseite Vivalamopped.com viel Freude. Wir können uns vorstellen, etwas in dieser Richtung zu machen. Vielleicht mit Bezug zu Spielen, E-Sport oder Sport. Eine andere Möglichkeit wäre, sich vom Spielmarkt zu verabschieden und nach dem Studium einen normalen Job zu suchen.

Stephan Gabler, ehemaliger E-Sport-Profi und Szenefachmann: »Von den Gehältern in Asien können unsere professionellen Spieler nur träumen.«





Alexander Tobias Müller, Manager des Clans Sk-Gaming: »In Korea wird E-Sport gelebt und geliebt. Die Deutschen haben Angst davor.«



Tobias Merklingshaus, mehrere Jahre Manager der Electronic Sports League: »Die Zukunft des E-Sports liegt im Mobile Gaming auf dem Handy.«

Wollenburg aus Tribsees (Mecklenburg-Vorpommern) im kommenden Jahr eine eigene Liga, die Allstars Gaming League.

Strategiespiele sind eine prima Möglichkeit, richtig viel Geld zu machen. Nicht nur, wenn man in Südkorea bei **Starcraft** auf Top-Niveau agiert und laut Tobias Merklingshaus monatlich zwischen 8.000 und 12.000 Euro eintütet, sondern auch indirekt: PC-Feldherren scheinen ein besonderes Talent für Poker zu entwickeln. Dafür kehrte etwa der Koreaner Tae Min »Zacard« Hwang der Szene den Rücken. Er hat einige Zeit in Deutschland gelebt, um für Sk-Gaming die Pro Series in **Warcraft 3** aufzumischen. Hwang war damals ein Phänomen, schickte seine virtuellen Armeen bei sechs Klick- und Tastaturbefehlen pro Sekunde in die Schlacht und schaffte es sogar mit einem dreiseitigen Porträt ins Männermagazin Playboy – ohne sich auszuziehen logischerweise. »Ich habe bislang rund 80.000 Euro eingenommen, möchte aber noch mehr«, verrät er lachend. Einige Schritte weiter ist der in Österreich lebende Fredrik »FISH-eYe1984« Keitel. Er galt lange Zeit als bester deutscher **Starcraft**-Spieler. Laut Online-Lexikon Donkpedia ist er nun auf Pokerstars.com rund eine Million Euro im Plus und hat auf FullTiltPoker.com, wo er als »Observer84« auftritt, ähnlich viel verdient.

Mit eigenen Hardware-Produkten und Kleidung bringt einer der besten Computerspieler der Welt heute sein Konto zum bersten: Johnathan Wendel aus den Vereinigten Staaten, besser bekannt unter dem Namen »Fatal1ty« (siehe Interview rechts). Ein Sportreporter ernannte den heute 29-Jährigen anno 2005 in einem Artikel zur »Nummer 2 der meistgefürchteten Athleten hinter Ex-Boxer Mike Tyson«. Vor seiner Laufbahn als Geschäftsmann war Wendel besonders in **Quake 3**, **Quake 4**, **QuakeWorld**, **Painkiller**, **Doom 3** und **Aliens vs. Predator 2** erfolgreich. Wem derlei Talent abgeht, was wohl auf mindestens 99,99 Prozent der Weltbevölkerung zutrifft, kann zumindest auf die Stars des E-Sports wetten (siehe Kasten auf Seite 115). Ein klassischer Beruf scheint aber nach wie vor am besten geeignet, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Dank des Internets kann heutzutage tatsächlich jeder spielend Geld verdienen – spielend einfach ist es jedoch nicht. *Harald Fränkel*



Skillgames glänzen nicht mit Tiefgang, machen aber trotzdem eine Zeitlang Spaß.



Grimmig gucken gehört zum Geschäft: Johnathan »Fatal1ty« Wendel.

Die moderne Variante des amerikanischen Traums: Johnathan »Fatal1ty« Wendel wurde vom Spieler zum Millionär.

GameStar: Du hast als Spieler viel erreicht. Und jetzt?

Johnathan Wendel Ich arbeite ständig daran, meine Firma und die Marke Fatal1ty auszubauen, sehe mich aber nach wie vor nach neuen Spielen um, die mich reizen. Aktuell bin ich süchtig nach QuakeLive und Heroes of Newerth. Oft gehe ich unter einem Geheimnamen in Netz. Wenn ich inkognito übe, lasse ich das niemanden wissen und gebe es frühestens eine Woche vor einem Turnier preis. Ich möchte während meines Trainings für mich sein.

► **Wie wird man so erfolgreich wie du?**

► Ich trainiere täglich acht Stunden. Dabei arbeite ich an allen Aspekten des Spiels: am Kampfverhalten, an der Strategie. Ich höre mir alle Soundeffekte genau an, damit ich weiß, was sie bedeuten und aus welcher Richtung sie kommen. Wenn ich im Spiel irgendeine Info erhalte, wo mein Gegner gerade steckt, verhilft mir das zu einem großen Vorteil. Dann kann ich den Kontrahenten komplett überraschen. Das ist immer wieder nett.

»Ich trainiere acht Stunden täglich«

► **Macht es noch Spaß, auf öffentlichen Servern zu spielen?**

► Inkognito auf einem öffentlichen Server zu spielen, ist das Beste überhaupt! Ich muss mir keine Gedanken machen, dass mich jemand abschießen könnte und daraufhin herumbrüllt, er habe mich weggehauen, er habe Fatal1ty plattgemacht. Das nervt nämlich nach einer Weile. Unter falschem Namen zu spielen, so dass nur meine Freunde davon wissen, ist bombig. Außerdem: Wenn ich meinen richtigen anzeige, glaubt mir eh meist niemand. Egal, wie man's macht, ist es falsch. (lacht)

World of Warcraft Account Wiederherstellung
 Resto Druide 10er+25er Lichking+Halion heroic kill +S8
 Artikelzustand: --
 Restzeit: 4T 04Std (05. Sep. 2010 16:04:57 MESZ)
 Gebotsübersicht: 0 Gebote
 Startpreis: EUR 700,00
 Ihr Maximalgebot: EUR **Bieten**
 (Geben Sie mindestens EUR 700,00 ein.)
 oder
 Preis: EUR 1.000,00 **Sofort Kaufen**
 Angebot beobachten
 Versand: Kostenloser Versand Sonstige
 | Alle Details anzeigen
 Schauen Sie in der Artikelbeschreibung nach, ob es Lieferanten gibt.
 Zahlung: PayPal Überweisung | Siehe Zahlungsinfon
 Kostenloser PayPal-Kauferschutz in unbegr
 Diesen Artikel jetzt günstig finanzier
 Mit der eBay-Kreditkarte. Weitere In
 ahmen: Keine Rücknahme. Dies ist ein Privatverkauf

Immer wieder machen World-of-Warcraft-Spieler ihre Helden bei Online-Versteigerungen zu Geld. Dieser Druide soll mindestens 700 Euro bringen.

Hall of Fame

Maniac Mansion

Schon mit seinem Adventure-Erstlingswerk revolutionierte LucasArts das Genre: Statt eines Parsers gab es logische Rätsel und abgedrehte Charaktere. Von Michael Orth

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Orth
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich muss gestehen, dass ich **Maniac Mansion** erst als Retro-Spiel kennenlernte. Denn als es Ende der 80er-Jahre für verschiedene Plattformen herauskam, hatte ich gar keinen Computer. Mein Amiga 500 kam erst später, die DOS-Kiste noch viel später. Und einen C64 hatte ich nie – ich war damals 16 oder 17 und interessierte mich eher für andere Sachen.

Doch als ich dann **Monkey Island** und später noch **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** kennenlernte, war ich dermaßen fasziniert, dass ich all die älteren Teile auch haben musste: **Indy 3**, **Zak McKracken** und natürlich auch **Maniac Mansion**, den Urvater aller LucasArts-Adventures (bzw. Lucas-film, wie sie damals noch hießen).

Die erste Begegnung war allerdings eher ein kleiner Schock. Ich hatte mir zwar die Enhanced-EGA-Version von 1989 besorgt, doch wenn man die bunte Karibik aus **Mon-**



Statt einer einzigen Person steuern wir **drei**. Hier tauschen wir gerade Gegenstände aus.

venture zu tun. Prompt kam ich den nächsten Tag nicht mehr davon los. Der reichte zum Durchspielen, denn **Maniac Mansion** gehört vom Umfang her nicht gerade zu den epischen LucasArts-Werken.

te wunderbar und bewies, dass nicht die Anzahl der Schauplätze, sondern Einfälle der Entwickler für die Abwechslung zuständig sind. Und die verschiedenen Charaktere mit ihren mitunter abweichenden Lösungswegen hat leider sogar LucasArts selbst nie wieder in dieser Konsequenz eingesetzt, auch wenn sich mehrere spielbare Figuren wie ein roter Faden durch die Firmen-Historie ziehen (seien es nun **Zak McKracken**, **Indy 3** und **4**, **Sam & Max** oder **The Dig**).

Auch sonst fand sich im **Maniac Mansion** damals schon alles, wofür Lucas-Adventures später geradezu legendär wurden: gelungener Humor, logische Rätsel, origi-

Kettensägen gab es schon vor Quake, allerdings verzweifelte Zigtausende bei der Suche nach Benzin.

key Island gewohnt war, wirkte **Maniac Mansion** schon damals uralt. Doch spätestens bei der genialen Code-Abfrage mit der verrammelt-tödlichen Türe wusste ich: Aha, hier hast du es mit einem echten Lucas-Ad-

Die rund zehn Stunden waren ein höchst erfrischendes Spielerlebnis, wie ich es teilweise selbst von den anderen LucasArts-Adventures noch nicht kannte: Die räumliche Beschränkung auf ein einzelnes Haus pass-



Die sprechenden **Tentakel** feierten in **Maniac Mansion** ihren Einstand.



Wer sich von der Familie **erwischen** lässt, landet im Kerker.

nelle Szenerien statt minutenlanger Gewaltmärsche und jede Menge Anspielungen auf andere Lucas-Produkte wie THX-zertifizierte Lautsprecher oder der X-Wing in Eds Zimmer. Zwei der berühmtesten Momente der damaligen Spielegeschichte konnten mich allerdings nicht mehr überraschen, weil ich deren Pointe bereits kannte: die Kettensäge, für die Zigttausende Spieler ebenso verzweifelt wie vergebens nach Benzin suchten (und erst in **Zak McKracken** fanden), sowie der mitleidlos in der Mikrowelle gebrutzelte Hamster. Jahrelang wurde darüber diskutiert, ob der Röst-Nager nun machbar sei oder nicht.

Maniac Mansion faszinierte Ende der 80er nicht nur ganze Heerscharen von Spielern, sondern hatte auch gewaltigen Einfluss auf die weitere Spielegeschichte. Ron Gilbert wurde damit ebenso berühmt wie die SCUMM-Skriptsprache (Script Creation Utility for Maniac Mansion), die ab sofort in jedem Lucas-Adventure auftauchte. Gleichzeitig beackerte LucasArts nicht gerade ein ungepflühtes Feld: Man traf auf die bereits bestens etablierte Sierra-Konkurrenz. Die hatte just zu dieser Zeit schon alle ihre wichtigen Serien an den Start gebracht: **King's Quest**, **Space Quest**, **Police Quest** und **Leisure Suit Larry**. Damit fand Sierra ein Millionenpublikum und dominierte in den Rest-80ern und der ersten Hälfte der 90er-Jahre den Adventure-Markt. Für mich (und alle echten Adventure-Kenner) taten sie das aber eher in Bezug auf die Masse denn auf die Klasse; ich mochte die allermeisten Sierra-Adventures nicht.

Schuld daran hatte im Grunde eben jenes **Maniac Mansion**. Zeigte es doch in vielen Aspekten, wie man es besser und richtig macht. Anklick-Verben statt eines bockigen Eintipp-Parsers, echte Rätsel statt Gegenstände-Sucherei und keine ebenso plötzlichen wie frustrierenden Tode. Klar, auch im verrückten Haus konnte man sterben; das war aber ebenso nachvollziehbar wie zumeist vorhersehbar, zudem hatte man ja sprichwörtlich mehrere Leben. Die reine Möglichkeit verlieh dennoch gerade den etwas abgedrehten Aktionen eine kribbelige Spannung. Später haben es die Adventure-Entwickler meiner Meinung nach mit der zunehmenden Unverwundbarkeit der Helden fast etwas übertrieben. Wenn der Spieler Blödsinn macht und sich unbedingt eine Klippe hinabstürzen will, dann sollte er auch mit den Konsequenzen leben (in dieser Fall: sterben) können.

Deswegen legendär

- ✦ sechs wählbare Charaktere
- ✦ unterschiedliche Lösungswege und mehrere Enden
- ✦ abgedrehter Humor
- ✦ logische Puzzles
- ✦ Kettensäge ohne Benzin
- ✦ Röst-Hamster



Ein schöner Aspekt von **Maniac Mansion** ist, dass es zu den Megaklassikern mit einem heiß ersehnten Nachfolger gehört. Das war damals noch nicht unbedingt selbstverständlich, zumal LucasArts nie die große Fortsetzungs-Maschine war. EA würde uns wahrscheinlich dieser Tage bereits mit **Monkey Island 17** beglücken. Und was für einen Nachfolger LucasArts da hinauberte! Mit dem 1994 erschienenen **Day of the Tentacle** übertrafen sich die Amerikaner selbst. Nicht wenige halten **DotT** für ihr bestes Werk überhaupt (ich persönlich mag **Fate of Atlantis** noch einen Tick lieber). Als versteckter Bonus ist in **Day of the Tentacle** übrigens das komplette Vorgängerspiel **Maniac Mansion** enthalten.

Nachdem beim erneuten Durchspielen für diesen Artikel eines der verschiedenen (unbedingt alle durchprobieren!) Enden von **Maniac Mansion** über den Schirm flimmerte, überkam mich neben Wehmut und Nostalgie erstaunlicherweise noch ein anderes Gefühl. Nämlich die Erkenntnis, dass selbst in diesem 23 Jahre alten Spielepreis mehr drinsteckt als in den meisten modernen Adventures. Die einem einen starken Zentralcharakter vorsetzen, der nach fünf Minuten

schon 47 ach so nützliche Gegenstände gefunden hat. Und die meinen, mit jedem hektischen Schauplatzwechsel der Abwechslung zuliebe mindestens 2.500 Kilometer zurücklegen zu müssen. Kennen die heutigen Adventure-Entwickler **Maniac Mansion** etwa gar nicht? Dann sollten sie diese Wissenslücke aber ruck-zuck stopfen – und können uns in Zukunft hoffentlich wieder mehr zündende Ideen und frische spielerische Ansätze präsentieren, anstatt die immer gleiche Point-and-Click-Soße zu servieren. *Michael Orth*

Maniac Mansion Adventure

PUBLISHER	Lucasfilm Games
ENTWICKLER	Lucasfilm Games
QUELLE	Ebay (ab ca. 40 Euro)
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	2,0 GHz, 1,0 GB RAM (mit DOSBox oder ScummVM)
SO LÄUFT'S	Per DOSBox oder ScummVM. Außerdem gibt das XP-lauffähige Fan-Remake Maniac Mansion Deluxe.

Fazit Der Urahn des modernen Adventures.



Hardware News



Während die Radeon HD 6870 pünktlich im Laden lag, verspäten sich die High-End-Modelle HD 6970 und HD 6950.

Radeon HD 6970 & 6950

GameStar.de: Quicklink: 7186

AMDs High-End-Grafikkarten **Radeon HD 6990**, **HD 6970** und **HD 6950** sind noch nicht offiziell vorgestellt, da tauchen bereits erste Details auf: An Spieler mit dickem Geldbeutel richtet sich die neue Doppel-Radeon mit zwei Grafikchips. Die angeblich **Radeon HD 6990** genannte Karte soll die GeForce GTX 580 schlagen, aber erst im Januar 2011 auf den Markt kommen, **Radeon HD 6970** und **HD 6950** schon am 13. Dezember. Als relativ sicher gilt, dass die **Radeon HD 6970** einen 2,0 GByte großen GDDR5-Videospeicher und ein 256 Bit breites Speicher-Interface besitzt. Der Stromverbrauch soll unter 300 Watt (**Radeon HD 6970**), weniger als 225 Watt (**Radeon HD 6950**) und über 300 Watt bei der HD 6990 liegen. Alle drei Karten nutzen die Chiparchitektur mit Codenamen »Cayman«, die technisch weit über die »Barts«-Chips von Radeon HD 6870 und HD 6850 hinausgeht. Tests zu den kommenden Radeon-Modellen lesen Sie zum Verkaufsstart auf www.gamestar.de. **HW**

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Athlon 64 X2/5000+	Core 2 Duo E8500	Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	GeForce 8800 GT	Radeon HD 4870	Radeon HD 5870

Spiele-Details

Call of Duty: Black Ops	1280x1024, hohe Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
Two Worlds 2	1680x1050, maximale Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details
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	680x1050, niedrige bis mittlere Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
GeForce 8/9	8600 GTS k.A. 8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 130 €		
GeForce 200	GTS 250 110 €	GTX 260 ² 180 € 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 100 € HD 4890 200 € HD 4850 X2 k.A.	HD 4870 X2 k.A.
Radeon HD 5/6	HD 5670 80 € HD 5750 100 €	HD 5770 120 € HD 5830 170 € HD 5850 210 € HD 6850 160 €	HD 5870 300 € HD 6870 210 € HD 5970 520 €
GeForce 400		GTX 450 110 € GTX 460 768 MB 150 € 460 1,0 GB 170 €	GTX 465 190 € GTX 470 210 € GTX 480 350 € GTX 580 470 €
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 150 € II X6 1090T 200 €
Core 2	E4300 k.A. E4600 k.A. E6600 170 € E7500 110 €	E8200 140 € E8500 170 € 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 Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Schnellere und sparsamere AMD-CPU's

GameStar.de: Quicklink: 7187

Noch in diesem Jahr will AMD zwei neue, schnellere Prozessoren mit vier und sechs Kernen auf den Markt bringen. Der **Phenom II X6 1100T** soll mit 3,33 GHz (bis zu 3,7 GHz im Turbo-Modus) den bisher schnellsten Phenom II X6 1090T mit 3,2 GHz ablösen. Die maximale Stromaufnahme bleibt bei 125 Watt. Der neue Vierkerner **Phenom II X4 975** taktet 100 MHz schneller als der aktuelle X4 970 mit 3,5 GHz und wird aller Voraussicht nach ebenfalls mit freiem Multiplikator zum einfacheren Übertakten ausgeliefert. Einer Stromsparkur unterzog AMD angeblich den **Phenom II X6 1065T** mit 2,9 GHz und sechs Rechenkernen. Während alle anderen Sechskerner und auch die meisten Quad-Core-CPU's der Phenom-II-Serie eine maximale Stromaufnahme von



Der 3,33 GHz schnelle Phenom II X6 1100T löst den X6 1090T (3,2 GHz) als **AMD's Spitzenmodell** ab.

125 Watt besitzen, soll der neue X6 **1065T** höchstens 95 Watt benötigen. Preise und Erscheinungstermine der neuen AMD-Prozessoren sind noch nicht bekannt. **HW**

News-Ticker

Gaming-Mäuse: Gigabyte hat mit der M6980 und der M6900 zwei neue Mäuse im Angebot. Während die M6980 einen Laser mit 2.000 dpi und sieben Makro-Tasten besitzt, arbeitet die M6900 mit bis zu 3.200 dpi, hat aber nur fünf Makro-Tasten. Die Preise stehen noch nicht fest.

Doppel-Geforce: Im Internet sind Bilder einer Zotac-Grafikkarte mit zwei GeForce-GTX-460-Chips auf einer Platine aufgetaucht. Ob die Grafikkarte jemals in den Handel kommen wird oder nur eine Machbarkeitsstudie ist, hat Zotac noch nicht verraten.

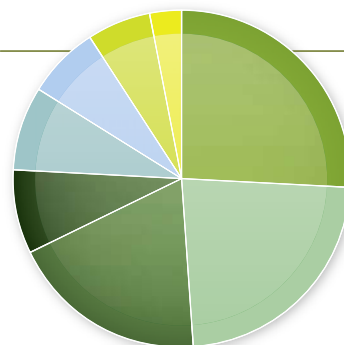
Windows 8: Die niederländische Windows-Abteilung hat den Gerüchten um Windows 8 neue Nahrung gegeben. Angeblich soll der 7-Nachfolger 2012 auf den Markt kommen – die Ankündigung wurde aber schnell wieder entfernt.

»Welche Grafikkarte wollen Sie kaufen?«

Mehr als ein Viertel der GameStar-Leser ist mit ihrer aktuellen Grafikkarte völlig zufrieden. Wenn es eine neue sein soll, dann steht die neue Radeon HD 6870 bei 22,8 Prozent auf dem Wunschzettel, die im Preis in den letzten Wochen kräftig gefallene GeForce GTX 460 überzeugt 19 Prozent.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.228 Teilnehmer

Ich brauche keine neue Grafikkarte (26 %) ●
 Radeon HD 6870 (23 %) ●
 GeForce GTX 460 (19 %) ●
 GeForce GTX 480 (8 %) ●
 GeForce GTX 470 (8 %) ●
 Radeon HD 6850 (7 %) ●
 Eine andere (6 %) ●
 Radeon HD 5970 (3 %) ●



MMO-Tastatur von Razer

GameStar.de: Quicklink: 7188

Mit der 17-Tasten-Maus Naga (17 Tasten) hat Razer bereits seit 2009 eine Maus speziell für Spieler von Online-Rollenspielen im Angebot, die passende Tastatur präsentiert der Hersteller jetzt. Als Besonderheit können Sie bei dem **Anansi** getauften Keyboard nahezu alle Tasten mit Makros belegen. Sieben zusätzliche Tasten unterhalb der Leertaste dienen als so genannte Modifikatoren, um gut erreichbare Knöpfe mehrfach zu belegen, ohne die Hand dabei zu viel bewegen zu müssen, und somit wertvolle Zeit zu sparen. Zudem stehen auf der linken Seite der Tastatur weitere fünf Sondertasten zur Verfügung. Wer will, speichert die Tastenbelegungen in bis zu 20 unterschiedlichen Profilen ab. Die Hintergrundbeleuchtung können Sie farblich an Ihren Geschmack anpassen. Wer in Spielen öfter aus Versehen die Windows-Taste drückt, darf die Tasten auch sperren. Mit einem Preis von rund 100 Euro kostet die Razer **Anansi** allerdings noch 10 Euro mehr als unsere 90 Euro teure Tastatur-Referenz **G510** von Logitech. **HW**



Die Razer Anansi richtet sich mit ihren **sieben Modifikator-Tasten unterhalb der Leertaste** vornehmlich an MMO-Spieler.



Ende dieses Jahres soll der DirectX-11-Benchmark 3DMark 11 auf den Markt kommen – **auch als kostenlose Variante**.

3DMark 11 noch 2010

GameStar.de: Quicklink: 3200

Eigentlich sollte der **3DMark 11** bereits erhältlich sein. Erste Videos zeigten im Mai dieses Jahres Szenen aus einem Unterwasser-Szenario des DirectX-11-Benchmarks. Laut Futuremark verzögert sich die finale Version des 3DMark-Vantage-Nachfolgers aber noch bis Ende dieses Jahres. In einem neuen Video mit dichter Dschungelumgebung zeigt der **3DMark 11** Spezialeffekte wie Tessellation, Tiefenunschärfe, Volumetric Lighting und DirectCompute. Neben einer DirectX-11-fähigen Grafikkarte müssen Sie für den **3DMark 11** zwingend Windows Vista oder 7 besitzen. Im Gegensatz zum 3DMark Vantage soll die kostenlose Version des **3DMark 11** beliebig oft ausführbar sein und erst dann Geld kosten, wenn Sie die Grafik-Optionen ändern wollen. **HW**

Die beste Spiele-Hardware fürs Geld

Wer immer noch vor einem leeren Wunschzettel sitzt, dem liefern wir die passenden Ideen: von Grafikkarten über Eingabegeräte und Monitore bis hin zu kompletten Upgrade-Paketen aus CPU, Mainboard und RAM. Von Daniel Visarius

GameStar.de: Spiele-PC zusammenbauen Quicklink: 6568



Die Hardware-Hersteller verkaufen mitunter 80 Euro teure Mäuse, 400 Euro teure 22-Zoll-Flachbildschirme und weit über 200 Euro teure Mainboards. Solche

High-End-Hardware rechnet sich in der Regel allerdings nur für Profispieler oder andere spezielle Klientel wie beispielsweise extrem anspruchsvolle Übertakter. Wer mit

Qualität ist garantiert!

seinem PC in erster Linie im Internet surfen und Spaß beim Spielen haben möchte, der bekommt bereits für wesentlich weniger Geld tolle Angebote. Gute Mäuse gibt's bereits ab 30 Euro, gestochen scharfe 22-Zoll-TFT-Monitore mit toller Bildqualität und ausreichend schneller Reaktionszeit für 120 Euro. Und um weiter bei unserem Beispiel zu bleiben: Ein Mainboard für mehr als 150 Euro ist für die allermeisten Spiele reine Geldverschwendung – wir empfehlen gleich passende Upgrade-Pakete aus Prozessor, Mainboard, Arbeitsspeicher und Kühler.

Für diesen Schwerpunkt haben wir quer durch alle Produktkategorien die besten Schnäppchen herausgesucht, jeweils gestaffelt in drei Preissegmente: einen Leistungstipp, der zu einem noch erschwinglichen Preis möglichst viel Luxus bietet, einen Preis-Leistungs-Tipp als optimalen Kompromiss zwischen Qualität und Kostendruck sowie einen Spar-Tipp, bei dem Sie zwar auf das eine oder andere Ausstattungsdetail verzichten müssen, aber überragend viel Leistung fürs Geld bekommen. Bei einigen Produktkategorien lassen sich aber bei bestem Willen keine drei Empfehlungen aussprechen. In einem solchen Fall geben wir den Marktgegebenheiten nach und liefern entsprechend weniger Kauf Tipps. Etwa bei den Gamepads, weil außer den offiziellen **Xbox 360 Controllern** von Microsoft kein weiteres Pad mit aktuellen Titeln so problemlos zusammenspielt und noch dazu hochpräzise arbeitet.

Alle in diesem Schwerpunkt empfohlenen Geräte haben wir uns in der Redaktion genau angeschaut, einige kennen Sie möglicherweise von früheren Tests oder aus unserem Einkaufsführer. Jede vorgestellte

Komponente würden wir uns auch selbst in den Rechner stecken beziehungsweise auf den Schreibtisch stellen. In der Regel harmonisiert die vorgestellte Hardware problemlos mit bestehenden Spielerechnern. Im Einzelfall weisen wir auf etwaige Hürden hin. Bei den Kombinationen aus Prozessor, Kühler, Mainboard und Arbeitsspeicher sollten Sie vor einem Kauf unbedingt sicherstellen, dass Ihr Netzteil bei einem normal bestückten PC mit einer Grafikkarte wenigstens 450 Watt liefert und auch die benötigten Anschlüsse bereitstellt. Je mehr zusätzliche Komponenten (Festplatten, Erweiterungskarten) in Ihrem Rechner stecken, desto eher sollten Sie zu einem Kraftwerk mit 500 oder (seltener) 600 Watt greifen. Noch mehr Leistung brauchen einzig absolute High-End-Rechner mit mehreren Grafikkarten. Leider können Sie sich dabei nicht blind auf die Angaben des Netzteil-Herstellers verlassen. Nur bei bekannten Markennamen gilt die genannte Leistung, ansonsten müssen Sie in der Regel 50 bis 100 Watt von dem aufgedruckten Wert abziehen. Ein relativ sicheres Erkennungsmerkmal für ein solides Netzteil ist eine Zertifizierung der Energieeffizienz nach dem Standard »80 Plus«. **DV**

Grafikkarten

Unter 100 Euro gibt der Markt derzeit keine empfehlenswerten Grafikkarten für Spieler her. Oberhalb von 100 Euro wird es dafür umso unübersichtlicher. Mit unseren Kauf-Tipps liegen Sie in jedem Fall richtig. Von Daniel Visarius & Martin Löprich

Durch den intensiv geführten Preiskampf der letzten Monate kosten die meisten der für Spieler interessanten 3D-Beschleuniger inzwischen unter 250 Euro. Die empfehlenswerte GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte Videospeicher beispielsweise kam im Juli zu Preisen um 230 Euro in den Handel, mittlerweile liegen die günstigsten Modelle bei nur noch 160 Euro. Und die beiden neuen Radeon-Karten aus dem letzten Monat, die HD 6870 (210 Euro) und HD 6850 (170 Euro), rechnen

in den gleichen Leistungsregionen wie HD 5870 und HD 5850. Deren Preise haben von ehemals 400 beziehungsweise 300 Euro auf jetzt 280 und 200 Euro nachgegeben; beide Karten werden nun allmählich auslaufen. Zu diesen Platinen gesellen sich noch Radeon HD 5750, HD 5770 sowie HD 5830 hinzu. Die Preisgrenzen sind jeweils fließend, unsere Kaufempfehlungen liefern Orientierung.

Von Grafikkarten unter 100 Euro sollten derzeit auch die größten Sparfüchse die Finger lassen. Die zu diesem Preis erhältlichen

DirectX-11-Grafikkarten wie die rund 90 Euro teure Radeon HD 5670 haben einfach nicht genug Kraft für moderne DirectX-11-Spiele. Zwar können Sie die Grafik in vollen Details darstellen, aber nicht in ausreichend hohen Bildwiederholraten. Wenn Sie auf keinen Fall mehr als 100 Euro ausgegeben können oder wollen, dann greifen Sie besser zu einer GeForce GTS 250 für knapp 90 Euro. Die kann zwar nur DirectX 10, liefert unterm Strich aber deutlich mehr Spieleleistung als Radeon HD 5670 oder die noch kleineren AMD-Radeons.

Bis 150 Euro

Für Monitore mit bis zu 1680x1050 Pixeln brauchen Sie heutzutage keine 200-Euro-Grafikkarte mehr – maximale Grafikdetails in den meisten Spielen inklusive.



Unseren Spar-Tipp bekommen Sie bereits für 110 Euro. Die **Zotac GeForce GTS 450** mit 1,0 GByte Speicher unterstützt DirectX 11 und hat genug Leistung für Auflösungen bis 1680x1050. In vielen Titeln können Sie sogar Kantenglättung aktivieren. Weil Hersteller Zotac zudem Nvidias Referenzlüfter verbaut, bleibt die Karte unter Windows wie im 3D-Betrieb unter Volllast aus dem Gehäuse heraus unhörbar. Die ähnlich teure Radeon HD 5750 rechnet einen Tick langsamer, ist unterm Strich aber eine praktisch gleichwertige, wenn auch nicht so leise Alternative. Wer noch eine Grafikkarte wie die Radeon HD 4870, die GeForce GTX 260 oder die GeForce GTS 250 besitzt, muss jedoch mehr Geld in den Hand nehmen, um in neue Leistungsregionen vorzudringen.

Die Sapphire **Radeon HD 5770** liefert gute 15 Prozent Mehrleistung gegenüber einer GeForce GTS 450.

Für die äußerst preiswerten 120 Euro können Sie häufiger Kantenglättung aktivieren oder ohne Kantenglättung auch in der Full-HD-Auflösung 1920x1080 gut spielen, wenn Sie auf das eine oder andere Grafikdetail verzichten können.

Mit einem Preis von 145 Euro ist die **MSI N460GTX Cyclone** mit 768 MByte unser Leistungsfavorit bis 150 Euro. Die GeForce

GTX 460 wurde vom Hersteller ab Werk relativ kräftig übertaktet und arbeitet auch unter Last im 3D-Betrieb angenehm leise. Im Vergleich zur HD 5770 ist sie bis zu 30 Prozent schneller – bis 1920x1080 können Sie deshalb in den meisten aktuellen Spielen sogar vierfache Kantenglättung aktivieren, **Crysis** in maximalen Details einmal ausgenommen. Allerdings bekommen Sie für nur 15 Euro mehr eine 1,0-GByte-GTX-460.



Spar-Tipp	
Produkt	Zotac GeForce GTS 450
Preis	110 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ viel Leistung fürs Geld ✓ flüsterleise ✓ 1,0 GByte Speicher ✗ wenig Leistungsreserven 	
Fazit: Sparfüche machen mit der GTS 450 alles richtig, solange sie nicht auf Monitoren mit Auflösungen höher als 1680x1050 spielen wollen.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 5770
Preis	120 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ gute Leistung bis 1920x1080 ✓ relativ leise ✓ 1,0 GByte ✗ für AA nicht immer schnell genug 	
Fazit: Für nur 10 Euro mehr überholt die Radeon HD 5770 die GeForce GTS 450 in Spielen um wertvolle 15 Prozent. Zugreifen!	



Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI N460GTX Cyclone 768DS OC
Preis	145 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ sehr gute Spieleleistung bis 1920x1080 ✓ ab Werk übertaktet ✓ relativ leise ✗ nur 768 MByte 	
Fazit: Bis 150 Euro bietet keine Grafikkarte mehr Spieleleistung als die GeForce GTX 460 mit 768 MByte. Klarer Leistungs-Tipp!	

Bis 200 Euro

Für Auflösungen bis 1920x1080 greifen Sie am besten zu einer Grafikkarte zwischen 150 und 200 Euro, bei der Sie viel Leistung und Reserven für die nächsten Jahre bekommen.

Viele neue 22-Zoll-Monitore lösen in der Full-HD-Einstellung 1920x1080 auf, und die meisten 24-Zöller auch (oder in der 16:10-Auflösung 1920x1200). Unser Spar-Tipp ab 150 Euro wird damit spielend fertig: die **Geforce GTX 460 OC 1,0 GByte** von Gigabyte. Durch den größeren Videospeicher und das schnellere Speicher-Interface leistet sie besonders in hohen Einstellungen spürbar mehr als die kleine 768-MByte-Variante. Weil Gigabyte die flüsterleise Grafikkarte ab Werk übertaktet, überholt sie auch die Radeon HD 6850 (170 Euro).

Wer jedoch eine Radeon einer GeForce vorzieht, dem empfehlen wir die Powercolor **Radeon HD 6850 PCS+**. Die werksseitige Übertaktung beschleunigt die Karte auf das Niveau der ebenfalls übertakteten Gigabyte **Geforce GTX 460 OC**. Allerdings kostet sie wegen des aktuell

knappen Angebots mit 175 Euro aber 15 Euro mehr. Auch der Lüfter ist lauter – dennoch unser Radeon-Tipp im dicht-ge-drängten Preissegment bis 200 Euro.

Die Radeon HD 6870 kostet anders als ursprünglich angekündigt momentan mindestens 210 statt 200 Euro und muss das Feld daher für stark übertaktete GeForce

GTX 460 mit 1,0 GByte Videospeicher räumen, außerdem sind entsprechende Radeon-Platinen momentan schwer verfügbar. Das insgesamt beste Angebot bis 200 Euro ist die **MSI N460GTX Hawk** für faire 190 Euro. Wie die 160 Euro preiswerte Gigabyte-Karte arbeitet sie leise, rechnet durch die extreme Übertaktung aber fast so schnell wie eine 220 Euro teure GeForce GTX 470!



Spar-Tipp	
Produkt	Gigabyte GeForce GTX 460 OC 1,0 GB
Preis	160 Euro
Bewertung	
+ sehr viel Leistung bis 1920x1080 + meist mit Kantenglättung + flüsterleise + 1,0 GByte	
Fazit: Hohe Spieleleistung, ein leiser Lüfter und der niedrige Preis von 160 Euro machen die Gigabyte-Karte zum Spar-Tipp ab 150 Euro.	



Radeon-Tipp	
Produkt	Powercolor Radeon HD 6850 PCS+
Preis	175 Euro
Bewertung	
+ sehr viel Leistung bis 1920x1080 + meist mit Kantenglättung + 1,0 GByte + übertaktet	
Fazit: Derzeit schnellste verfügbare Radeon-Grafikkarte bis 200 Euro. Die GeForce-Konkurrenz liefert allerdings etwas mehr Leistung fürs Geld.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI N460GTX Hawk
Preis	190 Euro
Bewertung	
+ sehr viel Leistung bis 1920x1080 mit 4x AA + flüsterleise + stark übertaktet + 1,0 GByte	
Fazit: Wer es sich leisten kann, bekommt bei der N460GTX Hawk die momentan beste Grafikkarte unter 200 Euro – hier stimmt einfach alles!	

Ab 200 Euro

Das High-End-Segment beginnt momentan bereits bei 200 Euro. Die entsprechenden Grafikkarten bieten maximale Leistung für extreme Auflösungen oder Mehrschirm-Konfigurationen.



Nur wenige Spiele profitieren von Nvidias PhysX-Beschleunigung (oben) so wie Mafia 2.

Mit 210 Euro ist die Sapphire **Radeon HD 6870** die günstigste, tatsächlich erhältliche Grafikkarte ab 200 Euro. Im Vergleich zur MSI GeForce **N460GTX Hawk** liefert sie allerdings keine Mehrleistung und ist daher für Sie nur interessant, wenn Sie eine Radeon-Grafikkarte bevorzugen oder mehr als zwei Bildschirme an Ihren PC anschließen möchten.

Wesentlich mehr Kraft hat die übertaktete **GeForce GTX 470 Super Overclock** von Gigabyte. Auch durch den potenten Kühler im Eigendesign entlockt Gigabyte dieser Karte ein gutes Stück mehr Performance im Vergleich zu einer Standard-GTX-470. Die Variante von Gigabyte ist außerdem unter Last sehr leise und kühl, der Stromverbrauch je-

doch hoch. Die Leistungsreserven genügen auch für Nvidias 3D-Brille **3D Vision**. Unser Leistungs-Tipp ist die zur Zeit schnellste Grafikkarte der Welt: Die neue **EVGA GeForce GTX 580** bietet brachiale Performance zu einem stolzen Preis von 480 Euro (Test in dieser Ausgabe). Spiele auf zwei Bildschir-

men oder der Genuss von 3D über Nvidias 3D-Vision-Brille bereitet ihr auch bei hohen Auflösungen keine Schwierigkeiten, für drei TFTs brauchen Sie aber zwei Karten. Die GTX 580 arbeitet unter Windows leise und wird auch beim Spielen nicht allzu laut, verbraucht aber viel Strom. **DV**



Spar-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6870
Preis	210 Euro
Bewertung	
+ schnell bis 1920x1080 + auch mit vierfacher Kantenglättung + leise + bis zu drei Bildschirme	
Fazit: Wer eine starke Radeon möchte, wird hier fündig. Für 20 Euro weniger gibt's allerdings die gleich schnelle MSI GeForce N460GTX Hawk.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Gigabyte GV-N470SO-131
Preis	270 Euro
Bewertung	
+ sehr schnell bis 1920x1080 mit 4x AA + kaum hörbar + 1.280 MB + hoher Stromverbrauch	
Fazit: Sehr schnelle Grafikkarte unter 300 Euro, die zudem stets leise und kühl bleibt und dabei merklich schneller arbeitet als eine HD 6870.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	EVGA GeForce GTX 580
Preis	480 Euro
Bewertung	
+ 2560x1600 mit 8x AA flüssig + 1,5 GByte + teuer + hoher Stromverbrauch + hörbar	
Fazit: Unser Leistungs-Tipp bietet konkurrenzlos viel Leistung. Aufgrund des hohen Preises jedoch nur für absolute Luxus-Systeme empfehlenswert.	

CPU, Mainboard, RAM und Kühler

Um Ihren PC zu erneuern, benötigen Sie meist nur CPU, Mainboard, RAM und Kühler – die restlichen Bauteile können Sie bequem weiter verwenden. Von Florian Klein

W

er seinen PC general-überholen will, der kann in der Regel nicht einfach eine neue CPU in sein vorhandenes Main-

board stecken. Intel etwa setzte zwar von 2004 bis vergangenes Jahr auf den Sockel 775, praktisch kein Mainboard-Chipsatz kam aber mit der jeweiligen Nachfolgeneration an Prozessoren zurecht. AMD wechselte dagegen häufiger den Sockel, änderte aber seit dem Sockel AM2(+) die Strategie und zeigt sich mittlerweile sehr aufrüftfreundlich. Die aktuellen Prozessoren für den Sockel AM3 funktionieren daher auch in AM2(+)-Platinen, so lange deren Stromversorgung ausreicht und ein passendes Bios existiert. Wenn Sie also ein AM2(+)-Mainboard besitzen, lohnt sich ein Blick auf die Hersteller-Webseite. Wem dieser Weg versperrt ist, der kann mit unseren Aufrüstkombinationen aus CPU, Mainboard, RAM und Kühler passend zu seinem jeweili-

gen Budget aufrüsten. Da unser Hauptaugenmerk dabei auf möglichst viel Leistung pro Euro liegt, finden Sie dieses Jahr ausschließlich AMD-Prozessoren samt passenden Mainboards in unseren Vorschlägen. Zwar hat auch Intel tolle CPUs im Angebot, die vor allem bei der Ausstattung mit technischen Features häufig die AMD-Pendants übertreffen. Gemessen an der Spieleleistung, kostet Intels CPU-Riege jedoch einfach zu viel. So bekommen Sie die erste empfehlenswerte Spiele-CPU bei Intel, den **Core i7 760** mit vier Rechenkernen und 2,8 GHz, für 160 Euro. Bei AMD gibt's für zehn Euro weniger bereits sechs Rechenkernen mit gleicher Taktfrequenz (**Phenom II X6 1055T**) oder für 20 Euro weniger eine wesentlich schnellere Quad-Core-CPU mit 3,4 GHz (**Phenom II X4**



Auch unser Grafikkarten-Testsystem wird vom Scythe Mugen 2 Rev. B flüsterleise gekühlt.

965 BE). Die Mainboards für Intel-CPU-S sind im Schnitt ebenfalls merklich teurer als AMD-Platinen, die zudem den neueren SATA3-Standard unterstützen. Falls Sie aber doch eine Intel-CPU wollen, bekommen Sie beim **Core i7 760** samt geeignetem Sockel-1156-Mainboard (ab 80 Euro) am meisten für Ihr Geld. RAM und Kühler aus unseren Empfehlungen passen ebenfalls zum Intel-System.

Spar-Tipp für 195 Euro

Maximale Details mit minimalem Budget – für nur 195 Euro spielen Sie bereits mit drei Rechenkernen, die dank 3,0 GHz Taktfrequenz manche Quad-Core-CPU hinter sich lassen.

T

rotz des günstigen Preises von 195 Euro müssen Sie mit unserem Spar-Tipp in Spielen keine Abstriche machen. Der 3,0 GHz schnelle **Phenom II**

X3 740 BE hat drei Rechenkernen und überholt damit in vielen Spielen sogar Quad-Core-CPU-S, da zum einen viele Titel vier Kerne nicht voll ausnutzen und zum anderen der hohe Takt der Triple-Core-CPU den fehlenden Kern häufig wett macht. Außerdem können Sie den vorhandenen, aber deaktivierten vierten Kern des **Phenom II X3 740**

BE mit Hilfe unseres empfohlenen Mainboards **870-C45** von MSI freischalten. AMD legt nämlich teils funktionsfähige Kerne still, um das günstigere Preissegment der Triple-Core-CPU-S beliefern zu können. Und das **870-C45** kann diesen vierten Kern mittels einer Bios-Option aktivieren. Wenn Sie Glück haben, funktioniert der vierte Kern tatsächlich problemlos und Sie erhalten eine vollwertige Quad-Core-CPU mit satten 3,0 GHz Taktfrequenz für nur 85 Euro! Die in letzter Zeit stark gefallen Arbeitsspeicherpreise erlauben es uns, ein 4,0-GByte-Kit DDR3-

1333-RAM von Kingston für günstige 50 Euro mit einzurechnen, das auch für die kommenden Jahre reicht und sich dank zweier noch freien Slots auf dem MSI-Mainboard zudem leicht auf die doppelte Menge aufrüsten lässt. Die Kühlung übernimmt aus Kostengründen der beiliegende Boxed-Kühler von AMD, der ausreichend Leistung bietet, unter Last in Spielen aber durchaus deutlich hörbar wird. Für empfindliche Ohren empfehlen wir eines der deutlich leiseren Kühlaggregate der teureren Kombinationen, die auch auf das MSI 870-C45 passen.



Prozessor

Produkt Phenom II X3 740 BE
Preis 85 Euro

Bewertung

3,0 GHz 3 Rechenkern 4. Kern eventuell reaktivierbar freier Multiplikator

Fazit: Sehr schneller Triple-Core-Prozessor mit tollem Preis-Leistungs-Verhältnis, der sich mit etwas Glück zum Vierkerner freischalten lässt.




Mainboard

Produkt MSI 870-C45
Preis 60 Euro

Bewertung

stabil kann Kerne freischalten 2x PCIe 1x alle AM3-CPU-S kein USB 3.0

Fazit: Sehr günstiges AM3-Mainboard mit allen für einen Spiele-PC nötigen Schnittstellen. Bei Bedarf später mit einem Sechskerner aufrüstbar.



Arbeitsspeicher

Produkt Kingston ValueRAM DDR3-1333 4GB
Preis 50 Euro

Bewertung

DDR3-1333 stabil günstig 4,0-GByte-Kit aus zwei Riegeln

Fazit: 4,0 GByte RAM reichen unter Windows 7 für ruckelfreies Spielen in hohen Details. Dank zwei freien Slots später problemlos aufrüstbar.



Kühler

Produkt AMD Boxed-Kühler
Preis 0 Euro

Bewertung

kühlt ausreichend stark unter Windows leise sehr günstig hörbar unter Last

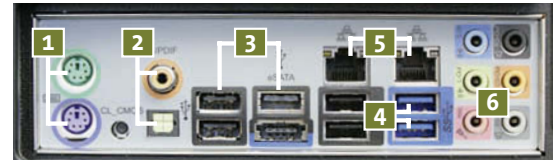
Fazit: Der beim Prozessor mitgelieferte Referenzkühler von AMD erledigt seine Aufgabe zufriedenstellend, wird in Spielen aber hörbar.

Preis-Leistungs-Tipp für 325 Euro

Sechs Rechenkerne, Flüsterkühler sowie USB 3.0 und SATA3 – für 130 Euro Aufpreis gegenüber dem Spar-Tipp gibt's Leistung satt.

Bei unserem Preis-Leistungs-Tipp legen wir viel Wert auf Zukunftssicherheit. Deshalb empfehlen wir Ihnen den **Phenom II X6 1055T**, für 155 Euro besitzt der sechs vollwertige Rechenkerne – bei Intel bekommen Sie dafür noch nicht ein Mal eine Quad-Core-CPU! Der Standardtakt des **X6 1055T** beträgt schnelle 2,8 GHz. In älteren Titeln, die nur wenige Kerne nutzen, steigert der integrierte Turbo den Takt aber um bis zu 500 MHz und bietet so zusätzliche kosten- und aufwandslose Mehrleistung. Der mächtige Scythe **Mugen 2 Rev. B** kühlt den Sechskerner dabei stets flüsterleise und hat genug Reserven für eventuelle Übertakungsversuche – nicht,

dass das beim **X6 1055T** nötig wäre, um alle aktuellen Titel in maximaler Qualität zu spielen. Als stabile Basis dient Gigabytes **880GA-UD3H**, das mit SATA3 und USB 3.0 auf aktuellem Schnittstellenstand ist. Zudem liefert es an einigen USB-Ports auch im ausgeschalteten Zustand Ladestrom für iPod & Co. Die integrierte Grafik ist zum Spielen zwar zu lahm, kann bei Problemen mit Ihrer Grafikkarte aber eine praktische Notlösung sein oder zum Anschluss weiterer Monitore dienen. Außerdem besitzt das **880GA-UD3H** zwei PCI-Express-16x-Slots für Grafikkarten und unterstützt Crossfire zur Koppelung von zwei Radeon. Allerdings ist der zweite Steckplatz nur mit vier Leitungen angebunden



Schnittstellenausstattung: 1 Veraltete PS/2-Anschlüsse für Maus und Tastatur. 2 Digitaler S/PDIF-Soundausgang: Elektrische (oben) und optische (unten) Variante. 3 USB-2.0-Ports inklusive eSATA-Kombibuchse 4 USB-3.0-Ports. 5 GBit-LAN-Anschlüsse 6 Analoge Soundanschlüsse.

und schränkt aufgrund zu geringer Bandbreite eventuell die Leistung ein – für Crossfire-Systeme greifen Sie besser zum Mainboard unseres Leistungs-Tipps.

Prozessor

Produkt Phenom II X6 1055T
Preis 150 Euro

Bewertung

- sechs Rechenkerne
- Turbo
- 2,8 GHz
- zukunftssicher

Fazit: Der X6 1055T ist die günstigste Six-Core-CPU auf dem Markt und bietet dank 2,8 GHz Takt viel Spiele- und Multitasking-Leistung.

Mainboard

Produkt Gigabyte 880GA-UD3H
Preis 80 Euro

Bewertung

- USB 3.0
- SATA3
- Crossfire
- zweiter Grafik-Slot nur mit 4x angebunden

Fazit: Mit hochwertigen Bauteilen bestückte Platine, die mit USB 3.0 und SATA3 eine ideale Basis für Spiele-PCs mit einer Grafikkarte bildet.

Arbeitsspeicher

Produkt Corsair XMS3 DDR3-1333 4,0 GByte
Preis 55 Euro

Bewertung

- schnell
- stabil
- Kühlbleche auf den Riegeln
- zwei Riegel

Fazit: Um die vollen 4,0 GByte zu nutzen, benötigen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Für Spieler ist vor allem Windows 7 64 Bit empfehlenswert.

Kühler

Produkt Scythe Mugen 2 Rev. B
Preis 35 Euro

Bewertung

- flüsterleise auch unter Last
- starke Kühlleistung
- sehr groß

Fazit: Der Scythe Mugen 2 Rev. B erfordert anfangs zwar etwas Installationsaufwand, danach kühlt er aber auch übertaktete CPUs problemlos.

Leistungs-Tipp für 430 Euro

Wer etwas mehr ausgeben kann, gönnt sich mit unserem Leistungs-Tipp absolute Oberklasse-Performance ohne den üblicherweise tiefen Griff in den Geldbeutel.

Für das noch überschaubare Budget von 430 Euro bekommen Sie alles, was die AM3-Plattform zu bieten hat: Mit sechs Rechenkernen, 3,2 GHz Takt und automatischem Turbomodus ist der **Phenom II X6 1090T** AMDs aktuelles Topmodell und kostet nur faire 200 Euro. Als so genannte »Black Edition« besitzt er zudem einen frei einstellbaren Multiplikator, der Übertakungsversuche vereinfacht. Zum Spielen in maximalen Einstellungen (eine potente Grafikkarte vorausgesetzt) ist das

aber noch lange Zeit nicht nötig, denn Leistung hat der Sechskerner auch mit den garantierten Taktfrequenzen mehr als genug. Ebenfalls Oberklassenleistung zum fairen Preis bietet das 120 Euro teure AM3-Mainboard **M4A89GTD Pro/USB 3.0** von Asus. Die zwei PCI-Express-16x-Slots sind auch im Crossfire-Betrieb mit vollen 16 Leitungen angebunden, USB 3.0 und SATA3 ebenfalls an Bord. Dazu kommt ein integriertes Mini-Linux, mit dem Sie, ohne Windows zu starten, in Sekundenschnelle im Internet surfen, eine Mail schreiben oder einen Skype-Anruf tätigen.

Dazu gibt's zahlreiche (teils automatische) Übertaktfunktionen, eine auf Knopfdruck einsetzbare Prüfung der RAM-Riegel samt Bereinigung fehlerhafter Einstellungen und eine ausgefeilte Lüftersteuerung. Als passenden High-End-Kühler empfehlen wir den Alpenföhn **Matterhorn**, der dank seiner innovativen Form und Materialwahl auch bei stundenlangen Spielesessions kein Geräusch aus dem Gehäuse dringen lässt. Komplettiert wird das Luxuspaket von 4,0 GByte DDR3-1600-RAM aus Kingstons Hyper-X-Serie für preiswerte 60 Euro. **EK**

Prozessor

Produkt Phenom II X6 1090T BE
Preis 200 Euro

Bewertung

- sechs Rechenkerne
- Turbo
- 3,2 GHz
- zukunftssicher
- freier Multiplikator

Fazit: Sechs Rechenkerne samt Turbofunktion sowie ein freier Multiplikator lassen Sie auch die kommenden Jahre problemlos spielen.

Mainboard

Produkt Asus M4A89GTD Pro/USB3
Preis 120 Euro

Bewertung

- USB 3.0
- SATA3
- Crossfire
- Mini-Linux
- eSATA

Fazit: Luxuriöse Crossfire-Platine mit modernen Schnittstellen und umfangreichen Übertakungs- sowie Diagnosefunktionen.

Arbeitsspeicher

Produkt Kingston HyperX DDR3-1600 4GB
Preis 60 Euro

Bewertung

- DDR3-1600
- stabil
- Kühlbleche auf den Riegeln
- zwei Riegel

Fazit: DDR3-1600-Riegel, die sich vor allem für Übertakter eignen. In Spielen sind die Vorteile gegenüber günstigerem DDR3-1333-RAM minimal.

Kühler

Produkt Alpenföhn Matterhorn
Preis 50 Euro

Bewertung

- stets flüsterleise
- starke Kühlleistung
- relativ leicht
- Installation recht einfach

Fazit: Trotz des ungewöhnlichen Namens gehört Alpenföhns Matterhorn zu den absoluten Topkühlern für alle aktuellen Sockel.

Mäuse, Tastaturen & Co.

Ob Shooter, Rennspiel oder MMO – maximale Kontrolle braucht die richtigen Werkzeuge. Wir stellen die besten Mäuse, Tastaturen, Gamepads und Lenkräder vor. Von Hendrik Weins

Mäuse

Ohne Makros, sensible Sensoren und Sondertasten traut sich kaum noch ein Nager aufs Mauspad. Schon für 30 Euro gibt es tolle Exemplare.

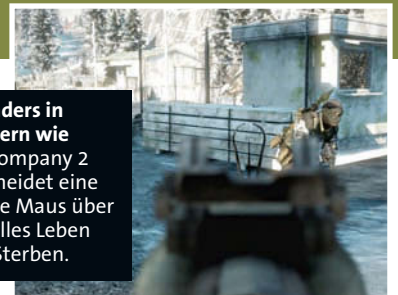
Extras wie verstellbare Abtastraten des Lasers, Zusatz-Schalter oder gar Gewichte mussten bislang teuer bezahlt werden. Heute sind derlei Features keine Ausnahme mehr. So auch bei unserem Spar-Tipp für 30 Euro – der Roccat **Kova**. Die schmale Maus verfügt neben einem präzisen Laser mit 3.200 dpi über insgesamt sieben Tasten und verzichtet komplett auf einen eigenen Treiber. Für den günstigen Preis müssen Sie lediglich kleine Abstriche machen; die DPI-Umstellung genehmigt sich immer einen Sekundenbruchteil Denkpause – störend bei hektischen Baller-Spielen. Sparfüchse erhalten mit der Roccat **Kova** aber eine präzise Maus mit vielen Tasten, die dank symmetrischer Form sogar für Linkshänder geeignet ist.

Noch besser, aber eben auch gut 50 Prozent teurer, ist die Logitech **G500** für 45 Euro. Deren Laser-Sensor löst mit irrwitzigen 5.700 dpi auf, der Daumen bedient statt einer gleich drei Tasten und die ergonomische,

abgerundete Form der **G500** liegt perfekt in der Hand. Im Treiber können Sie fast alle Tasten frei mit Aktionen, Tastaturkürzeln oder Makros programmieren, diese im internen Mausspeicher ablegen und so auch an fremden Rechnern nutzen.

Profis, die neben der Reaktionsgeschwindigkeit der Maus auch das Gewicht anpassen wollen, greifen zur 60 Euro teuren Logitech **G9x**. Der 5.000-dpi-Laser arbeitet stets exakt und lässt sich per Mausklick verzögerungsfrei auf andere Abtastraten einstellen. Wer mag, tauscht die eckige, raue Ober-

Besonders in Shootern wie Bad Company 2 entscheidet eine präzise Maus über virtuelles Leben oder Sterben.



schale gegen eine längere, glatte Außenhaut und passt das Gewicht der **G9x** mit acht Metallzylindern an seine Vorlieben an. Wie bei der **G500** können Sie auch bei der **G9x** die Tastenbelegung ändern und im internen Mausspeicher ablegen.

Spar-Tipp

Produkt Roccat Kova
Preis 30 Euro

Bewertung

➔ präzise ➔ auch für Linkshänder
➔ DPI-Umschaltung nicht verzögerungsfrei

Fazit: Sehr günstige, aber präzise Kabel-Maus mit symmetrischer Form und vielen Tasten – aber deutlichen Schwächen bei der DPI-Wahl.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G500
Preis 45 Euro

Bewertung

➔ extrem präzise ➔ interner Speicher für Makros ➔ ergonomische Form

Fazit: Die Logitech G500 gehört zu den beliebtesten Mäusen in der Redaktion: präzise, zuverlässig, ergonomisch und umfangreich ausgestattet.



Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G9x
Preis 60 Euro

Bewertung

➔ extrem präzise ➔ interner Speicher
➔ Gewichte ➔ auswechselbare Oberschalen

Fazit: Auch bei schnellen Manövern extrem präzise, hochgradig anpassbar und handlich – bis auf den recht hohen Preis stimmt an der G9x fast alles.



Tastaturen

Präzision und Zuverlässigkeit sind die wichtigsten Eigenschaften einer Tastatur – und beides erfüllen bereits sehr günstige Modelle.

Nichts frustriert Spieler mehr als die eigene Niederlage. Besonders dann, wenn nicht mangelndes Können, sondern unzuverlässige Hardware der Grund dafür ist. Falls der Tastendruck für das lebensrettende Ausweichen im Eifer des Gefechts hakt, dann bleibt nur der Kauf neuer Hardware. Zu der grundlegendsten Eigenschaften einer Tastatur gehört daher Zuverlässigkeit.

Sparfüchse finden in dem nur zehn Euro teuren **Microsoft Wired Keyboard 600** genau den richtigen Partner mit präzisen Tasten und knackigem Anschlag. Zusätzlich bietet das Keyboard noch sechs Tasten für Lautstärkeregelung und die Bedienung der Multimedia-Funktionen von Windows. Extras wie eine Hintergrundbeleuchtung, Makrotasten, Display oder ähnliches Sonderzubehör fehlen hingegen, sind für diesen Preis aber auch nicht zu erwarten.

Mit 20 Euro kostet die **Cherry Easyhub** knapp das Doppelte, bringt aber zusätzliche fünf Multimedia-Tasten und einen USB-2.0-Hub mit. Der Tastenanschlag ist allerdings nicht jedermanns Sache, da der kurze, sanfte Hub eher Notebook- als normalen Desktop-Tastaturen ähnelt.

Bei unserem Leistungs-Tipp, der **Sidewinder X4** von Microsoft, können Freunde von Makros insgesamt 18 Tasten mit Kommandos belegen, diese speichern und bei Bedarf sogar an ihre Freunde weitergeben.

Das Ansprechverhalten der Tasten ist tadellos, wenn auch etwas laut. Falls Sie im Eifer des Gefechts mehrere Schalter gleichzeitig drücken, erkennt die **X4** jede einzelne. Als weitere Extras können Sie die Tastatur in der Höhe verstellen und die Hintergrundbeleuchtung in drei Stufen an Ihre Vorlieben anpassen. Wer den kurzen, notebook-ähnlichen Tastenanschlag nicht mag, greift alternativ zur 10 Euro teureren Logitech **G11**, die sich allerdings im Abverkauf befindet und nur noch bei wenigen Online-Händlern zu finden ist.

Spar-Tipp

Produkt Microsoft Wired Keyboard 600 Black
Preis 10 Euro

Bewertung

➔ präzise Tasten ➔ Multimedia-Tasten
➔ keine Makros ➔ kein USB-Hub

Fazit: Präzise Tastatur mit kurzem Hub und Multimedia-Tasten, aber ohne Extras wie Makros oder Hintergrundbeleuchtung.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Cherry Easyhub
Preis 20 Euro

Bewertung

➔ präzise Tasten ➔ Multimedia-Tasten
➔ USB-Hub ➔ keine Makros

Fazit: Multimedia-Tastatur mit Notebook-Schreibgefühl. Die Cherry Easyhub ist günstig, qualitativ hochwertig und einfach schick.



Leistungs-Tipp

Produkt Microsoft Sidewinder X4
Preis 40 Euro

Bewertung

➔ präzise Tasten ➔ Makros ➔ Hintergrundbeleuchtung ➔ kein USB-Hub

Fazit: Mit umfangreicher Ausstattung und exaktem Tastendruck überzeugt die Sidewinder X4 auch anspruchsvolle Spieler.



Gamepads

Vor allem in Renn- und Sportspielen sind die Analog-Sticks moderner Gamepads der Steuerung mit Maus und Tastatur klar überlegen.

Sportspiele wie FIFA 11 lassen sich mit einem Gamepad deutlich **besser kontrollieren** als mit Maus und Tastatur.

Der Griff zum Gamepad lohnt sich nicht nur für Sportspiel-Fans oder Anhänger von Rennspielen, auch immer mehr Action-Spiele profitieren von den Konsolen-Controllern. Zum einen liegt das an der Faulheit der Entwickler, neben der obligatorischen Gamepad-Unterstützung von Konsolen-Portierungen auch noch eine vernünftige Steuerung mit Maus und Tastatur einzubauen. Zum anderen aber auch an den feineren Steuerungsmöglichkeiten mit den analogen Joysticks. So zirkeln Sie nur mit einem Gamepad (oder einem Lenkrad) wohl dosiert um enge Kurven in **Need for Speed: Hot Pursuit**, schlagen beim Dribbeln in **Fifa 11** gefühlvolle Haken oder ketten in **Street Fighter 4** endlose Tastendrucke zu mächtigen Kombinationen zusammen.

Das Maß der Dinge bei den Gamepads ist der 30 Euro teure **Xbox 360 Controller** von Microsoft. Alle zwölf Tasten, die beiden Schulter-Trigger und die Analog-Sticks sind bestens verarbeitet und halten Hunderten

Stunden Belastung stand. Die Handhabung ist dank der ergonomisch angepassten Form perfekt. Doch diese Eigenschaften sind nicht der alleinige Grund für unsere Empfehlung. Viel mehr unterstützen einige aktuelle Spiele nur noch den **Xbox 360 Controller**, und Konkurrenz-Produkte von Logitech oder Thrustmaster verweigern schlichtweg den Dienst. Zudem blenden vor allem Titel mit »Games for Windows«-Logo oftmals in Spielen nur die Tasten des **Xbox 360 Controller** in den Menüs oder bei Quick Time Events ein, was die Bedienung mit anderen Gamepads zusätzlich erschwert.

Wer lieber ohne störende Strippe zum Rechner spielen will, der greift zum **Xbox 360 Wireless Controller** für 40 Euro. Optik, Haptik und Bedienung sind identisch, nur die Übertragung ist kabellos per störungsfreiem Funk realisiert.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Microsoft Xbox 360 Controller
Preis 30 Euro

Bewertung

sehr präzise tolle Verarbeitung
von allen aktuellen Spielen unterstützt

Fazit: Äußerst präzises Gamepad mit hochwertiger Verarbeitung und hervorragender Kompatibilität zu aktuellen Spielen.

Leistungs-Tipp

Produkt Microsoft Xbox 360 Wireless Controller
Preis 40 Euro

Bewertung

sehr präzise tolle Verarbeitung von allen aktuellen Spielen unterstützt kabellos

Fazit: Der Xbox 360 Wireless Controller hat die gleichen Stärken wie die kabelgebundene Variante, verzichtet aber auf die störende Strippe.

Lenkräder

Erst mit einem Lenkrad inklusive Pedal-Einheit stellt sich in Rennspielen und -simulationen das »Mitten drin, statt nur dabei«-Gefühl ein.

Lassen sich die Flitzer in **Blur** oder **Split Second** noch problemlos mit einem Gamepad kontrollieren, so stößt der Controller bei ernsthaften Simulationen wie **rFactor** oder **Race 07** an seine Grenzen. Erst mit einem guten Lenkrad, das neben hoher Präzision auch glaubwürdige Fliehkräfte und Unebenheiten nachahmt, können Sie in Simulationen die Wagen optimal beherrschen und so erstklassige Zeiten in den Asphalt brennen. Ein Hindernis auf dem Weg zur Bestzeit sind allerdings die recht hohen Preise für vernünftige Hardware. Zwar finden Sie im Laden Ihres Vertrauens durchaus Lenkräder für Kampfpreise unter 50 Euro, unsere Tests haben aber ergeben, dass diese Geräte nur bedingt Spaß machen. Zu oft fehlt es ihnen an Präzision, an realistischem Force Feedback, gut zu dosierender Pedalerie oder rutschfester Befestigung.

Unser Preis-Leistungs-Tipp ist das Logitech **Driving Force GT**. Aus Mangel an Alternativen stieg dessen Preis seit Juli 2010 von ursprünglich 80 auf nun knapp 120 Euro – ein eindeutiges Zeichen für zu wenig echten Wettbewerb bei den Lenkrädern. Dafür gibt's ein Lenkrad mit Schaltknäufel sowie Pedal-Einheit mit Gas und Bremse. Auf Kuppelung oder H-Schaltung müssen Sie hingegen verzichten. Ob Curbs, Rempler von Kontrahenten oder die obligatorische Abkürzung durch die Wiese – die bärenstarken Force-

Mit einem guten Lenkrad sind Rennspiele noch packender.



Feedback-Motoren rütteln stets realistisch und geben gute Auskunft über die Straßensituation unseres Boliden. Die Lenkbewegungen werden jederzeit exakt umgesetzt, sodass wir keine Probleme hatten, präzise und unfallfrei über die Kurse zu hetzen. Schnelle Gangwechsel ermöglichen die beiden Wippen hinter dem Lenkkrans.

Noch eine Schippe drauf legt das Edel-Lenkrad Logitech **G27**. Es ist nochmal einen Hauch präziser, zudem können Puristen auch mit der optionalen H-Schaltung die Gänge wechseln statt die Wippen am Lenkrad zu bedienen.

Die Force-Feedback-Motoren arbeiten noch eine Spur heftiger und im Gegensatz zum **Driving Force GT** besteht das **G27** zum Großteil aus Metall. Mit einem Preis von gut 270 Euro ist es aber nur etwas für Profis mit dickem Geldbeutel. **HW**

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Logitech Driving Force GT
Preis 120 Euro

Bewertung

sehr präzise tolles Force Feedback
keine H-Schaltung

Fazit: Wer auf eine H-Schaltung verzichten kann, findet im Driving Force GT ein erstklassiges Lenkrad zum fairen Preis.

Leistungs-Tipp

Produkt Logitech G27
Preis 270 Euro

Bewertung

extrem präzise tolles Force Feedback
3 Schaltvarianten 900-Grad-Lenkung

Fazit: Extrem präzises Lenkrad mit kräftigen Force-Feedback-Effekten und toller Pedalerie – mit 270 Euro aber auch entsprechend kostenspielig.

Spiele-Sound

Ob Onboard-Chip oder Spieler-Soundkarte - zur Geltung kommen beide nur mit klangstarken Lautsprechern und Headsets.

Headsets

Headsets sind die nachbarschaftsfreundliche Alternative zum 5.1-System und unverzichtbar für die Kommunikation mit den Mitspielern.



Mit einer Soundblaster X-Fi (wir empfehlen die 60 Euro teure **X-Fi Titanium**) wirken Spiele dank toller Surround-Simulation auch auf einem Stereo-Headset eindrucksvoll räumlich. Zudem klingen Stereo-Headsets deutlich besser in Spielen, Musik und Filmen als 5.1-Modelle mit mehreren kleinen Lautsprechern pro Ohrhörer. Selbst das 25 Euro günstige **Fatal1ty Gaming Headset** von Creative schafft in Kombination mit der X-Fi glaubwürdige

Raumklangkulissen. Auch ohne X-Fi klingt es angesichts des günstigen Preises überraschend druckvoll, nur an Auflösung und Dynamik mangelt es dann etwas. Zudem drückt es nicht unangenehm, und das abnehmbare Mikrofon überträgt Ihre Sprachkommandos klar an die Mitspieler. Deutlich kostspieliger, aber auch entschieden klanggewaltiger ist unser 75 Euro teurer Preis-Leistungs-Tipp **PC 161** von Sennheiser. Das leichte und komfortable Headset dämpft aufgrund der offenen Bauweise Umgebungsg Geräusche kaum und eignet sich so

Die 60 Euro teure Creative Soundblaster X-Fi Titanium beherrscht eine tolle Surround-Simulation, die aktuelle EAX-Version 5.0 und bietet momentan das **beste Preis-Leistungs-Verhältnis**.

eher für den Einsatz zu Hause als auf der LAN-Party. Dafür bietet es knochentrockene Bässe, detaillierte Mitten und klare Höhen in einem ausgewogenen Mix, der beim Musikhören an HiFi-Kopfhörer erinnert. Eine Alternative zur Surround-Simulation der

X-Fi gibt's beim 95 Euro teuren Leistungs-Tipp **HS1** von Corsair: Die integrierte USB-Soundkarte beherrscht mit Dolby Headphone ebenfalls eine überzeugende Raumklangs simulation. Besonders gut gefällt uns die wuchtige Wiedergabe bei Spielen und Musik. Unterm Strich erreicht der Klang und Tragekomfort des **HS1** fast das Niveau der Kombination aus X-Fi und **PC161**, kommt Sie unterm Strich aber günstiger (95 gegen 135 Euro).

Spar-Tipp

Produkt Creative Fatal1ty Gaming MKII Headset
Preis 25 Euro

Bewertung

→ satter Bass → solide Sprachübertragung
→ gut gepolstert → bei Musik unausgewogen

Fazit: Sehr günstiges, aber trotzdem druckvoll klingendes und für die meisten Spieler angenehm zu tragendes Headset, das bei Musik und Langzeitkomfort aber Schwächen hat.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Sennheiser PC161
Preis 75 Euro

Bewertung

→ glasklarer Klang → auch bei Musik → hoher Tragekomfort → für LAN-Partys eher ungeeignet

Fazit: Sennheisers PC161 gehört mittlerweile zu den Klassikern unter den Headsets – dank druckvollem, differenziertem und dynamischem Klang in allen Lagen sowie hohem Tragekomfort.

Leistungs-Tipp

Produkt Corsair HS1
Preis 95 Euro

Bewertung

→ toller Raumklang → auch für Musik geeignet
→ USB-Soundchip → dämpft Geräusche stark

Fazit: Corsairs HS1 beherrscht tollen Surround-Sound, klingt dabei stets sehr druckvoll und präzise. Wird trotz des recht hohen Gewichts auch nach Stunden nicht unangenehm.

5.1-Lautsprecher

Mit Surround-Lautsprechern brauchen Sie keine Raumklang-Simulation, dafür haben Sie ja die Satelliten, die für Klang aus (fast) jeder Richtung sorgen.

Räumlicher und plastischer als die Raumklangs simulation auf Headsets klingt natürlich ein ausgewachsenes 5.1-Lautsprechersystem.

Schließlich kommen die Spielgeräusche dann annähernd aus den Richtungen, aus denen sie auch in der virtuellen Welt erschallen. Obwohl es 5.1-Systeme mit fünf Satelliten-Boxen (vorne links/rechts, hinten links/rechts, Center-Speaker vorne mittig) sowie einem Subwoofer für die Bässe bereits für 40 Euro im Elektromarkt gibt, sollten Sie mindestens zu einem 5.1-System auf dem Niveau von Logitechs 80 Euro teurem **X-540** greifen. Sonst verkommt die Klangkulisse zu einem undefinierbaren Matsch. Das **X-540** dagegen hat bereits spürbar Wumms im Tiefenbereich und liefert sauber aufgelösten Raum-

klang, bei Musik hapert es aber. Wesentlich imposanter klingt da schon Teufels **Concept E100** für 200 Euro (inklusive 20 Meter Lautsprecherkabel), das bedeutend mehr Gewicht auf die Waage bringt und so besonders im Bassbereich deutlich mehr Volumen, Druck und Dynamik besitzt. Die Ausstattung zwar mager, der Klang ist für 200 Euro aber imposant. Wer nicht nur bei

Spiele, sondern auch bei Musik viel Wert auf klare Auflösung, ausgewogene Wiedergabe und mächtig Druck legt, sollte sich Edifiers **S550** für 310 Euro ansehen. Das hochwertig verarbeitete und massive 5.1-System versetzt Sie nicht nur in völlig authentische virtuelle Klangwelten, sondern beweist auch bei Musik und Filmen annähernd Heimkinoqualitäten. **FK**



Spar-Tipp

Produkt Logitech X-540
Preis 70 Euro

Bewertung

→ guter Raumklang → Kabelfernbedienung
→ Musik unausgewogen → kurze Kabel

Fazit: In Spielen klingt das 70 Euro günstige X-540 erstaunlich druckvoll, die Ortung von Geräuschen im Raum gelingt problemlos. Musik überfordert den Subwoofer aber schnell.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Teufel Concept E100
Preis 180 Euro (ohne Kabel)

Bewertung

→ sehr gute Räumlichkeit → sauberer Bass
→ druckvoller Klang → magere Ausstattung

Fazit: Gut klingendes 5.1-Set mit sehr guter Räumlichkeit und ordentlich Dampf, aber Minimalausstattung ohne Kabelfernbedienung – selbst die Strippen kosten 20 Euro Aufpreis!



Leistungs-Tipp

Produkt Edifier S550
Preis 310 Euro

Bewertung

→ tolle Räumlichkeit → sehr hohe Präzision
→ kräftiger Bass → dicke Ausstattung

Fazit: Dick ausgestattetes und leistungsstarkes 5.1-System, das Raumklang in Spielen extrem imposant wiedergibt. Auch Musikhören wird dank der hohen Dynamik zum Genuss.

TFT-Monitore

2011 heißt das Motto bei TFTs: größer, sparsamer, günstiger. 24-Zöller kosten weniger als 200 Euro. 120 Hertz und die LED-Beleuchtung setzen sich durch.

22 Zoll Mittlerweile bekommen Sie schon für knapp 140 Euro einen guten 22-Zoll-TFT inklusive voller Spieleauglichkeit. Nur wer auf Extras wie Webcam, LED-Hintergrundbeleuchtung oder 3D-Fähigkeiten Wert legt, muss mehr bezahlen.

Bildschirme mit weniger als 22-Zoll haben 2011 für Spieler keine Berechtigung mehr. Unser Spar-Tipp BenQ **T2210HD** kostet 120 Euro und bietet neben der Full-HD-Auflösung 1920x1080 auch eine gute Bildqualität. Verzichtern müssen Sie bei dem Kampfpriest allerdings auf ein dickes Ausstattungspaket mit HDMI-Schnittstelle, Webcam oder einem USB-Hub, aber das wichtigste wie ein DVI-Eingang ist an Bord. Die sparsame LED-Hintergrundbeleuchtung finden Sie erst bei

teureren Modellen wie unserem Preis-Leistungs-Tipp Samsung **Syncmaster BX2240**. Die LED-Technik sorgt im 180 Euro teuren 22-Zöller für Verbrauchswerte von maximal 20,4 Watt – nur halb soviel wie bei herkömmlich beleuchteten Monitoren. Zwar müssen Sie auch beim **Syncmaster BX2240** auf die HDMI-Schnittstelle verzichten, ansonsten ist er aber ein nahezu perfekter Monitor für Spiele. Die Schaltzeiten liegen bei gemessenen 7,4 ms, die maximalen Kontrast- (920:1) und Helligkeitswerte (253 cd/m²) sorgen für ein gutes Bild.

Spieler, die neben einer guten Bildqualität auch 3D-Fähigkeiten von einem Monitor verlangen, kommen um den Samsung **Syncmaster 2233RZ** nicht herum. Zwar löst der 230 Euro teure 22-Zöller nur mit 1680x1050 Pixeln anstatt der mittlerweile weit verbreiteten 1980x1020 auf und unterstützt kein HDMI, im Gegenzug bietet er aber eine Bildwiederholrate von 120 Hz, die nicht nur im Zusammenspiel mit Nvidias **3D-Vision-Kit** dreidimensionales Spielen ermöglicht, sondern auch für ein stabileres Bild bei schnellen Bewegungen sorgt.

Spar-Tipp

Produkt BenQ T2210HD
Preis 120 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ gutes Bild ✓ DVI & HDCP
✗ spiegelt nicht ✗ kein HDMI

Fazit: Sehr günstiger, aber guter 22-Zöller mit überzeugendem Bild und tadelloser Spieleauglichkeit – aber mauer Ausstattung. HDMI, Webcam oder LED bieten erst teurere Modelle.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Samsung Syncmaster BX2240
Preis 180 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ sehr gutes Bild ✓ DVI
✗ niedriger Stromverbrauch ✗ kein HDMI

Fazit: Der Samsung Syncmaster BX2240 liefert ein tolles Bild, schnelle Reaktionszeiten, vielseitige Verstellbarkeit und ist sehr energieeffizient. Nur ein HDMI-Eingang fehlt.

Leistungs-Tipp

Produkt Samsung Syncmaster 2233RZ
Preis 230 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ tolles Bild ✓ 120 Hz
✗ 3D-fähig ✓ DVI ✗ kein HDMI

Fazit: Der 120-Hertz-TFT Samsung Syncmaster 2233RZ überzeugt mit schnellen Reaktionszeiten, Unterstützung für Nvidias 3D-Brille 3D Vision und gutem Bild.

Nur wenn der Monitor ein 120-Hz-Display besitzt, können Sie mit der Nvidia-Technik 3D Vision in die **dritte Dimension** eintauchen.

24 Zoll 24-Zöller sind 2011 fast schon Standard. Günstige Preise, großes Bild und schnelle Reaktionszeiten machen sie zur ersten Wahl.

Noch 2009 kosteten 24-Zoll-Monitore weit über 200 Euro, heute gibt es spieleaugliche Modelle schon für annähernd 150 Euro.

Unser Preis-Tipp ist der 180 Euro günstige **ProLite E2410HDS** von Iiyama. Wie die meisten 24-Zöller löst auch dieser TFT mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 Pixel auf. Zudem findet der Monitor über VGA, DVI oder HDMI Anschluss an den Rechner. Bildqualität und Spieleauglichkeit bietet keinen Anlass zur Kritik.

Unser Preis-Leistungs-Tipp für 220 Euro, der Samsung **Syncmaster BX2450**, genehmigt sich nur halb so viel Strom wie herkömmliche Modelle, zudem sieht er mit dem schlanken Standfuß extrem edel aus. Auch technisch ist der Full-HD-Monitor voll auf der Höhe der Zeit und bietet neben VGA und DVI auch einen HDMI-Anschluss.

Mehr Ausstattung bekommen Sie bei unseren Leistungs-Tipp Asus **VG236HE** für 330 Euro. Denn neben VGA, DVI und HDMI gibt es beim Asus-TFT noch eine Höhenverstellung und aufgrund des 120-Hz-Displays 3D-Tauglichkeit mit Nvidias **3D Vision** oben drauf. Da macht es auch nichts, dass die Bildschirmdiagonale statt 24 Zoll »nur« 23 Zoll beträgt. Zum einen bleibt die Auflösung mit 1920x1080 identisch, zum anderen fällt der eine Zoll im Praxis-Betrieb kaum auf. **HW**



Spar-Tipp

Produkt Iiyama ProLite E2410HDS
Preis 180 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ gutes Bild ✓ DVI
✗ HDMI ✗ kein 120 Hz ✗ kein LED

Fazit: Sparfüchse, die auf LED-Beleuchtung und 120-Hz-Display verzichten können, finden im Iiyama ProLite E2410HDS den idealen Monitor für kleines Geld.

Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Samsung Syncmaster BX2450
Preis 220 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ sehr hell ✓ hoher Kontrast
✗ DVI ✗ HDMI ✗ LED ✗ keine 120 Hz

Fazit: Sehr schicker und sparsamer 24-Zöller mit tollem Bild und vielfältigen Anschlussmöglichkeiten. Der Aufpreis gegenüber dem Iiyama ProLite E2410HDS lohnt sich!

Leistungs-Tipp

Produkt Asus VG236HE
Preis 330 Euro

Bewertung

✓ voll spieleauglich ✓ DVI ✓ HDMI
✗ hohe Helligkeit ✗ 3D-fähig ✗ kein LED

Fazit: Unser Leistungs-Tipp bietet neben einem tollen Bild mit hohen Kontrastwerten noch eine umfangreiche Ausstattung samt 120-Hz-Display und Unterstützung für 3D Vision.



Nvidia GeForce GTX 580

Die GeForce GTX 480 war zwar zu laut, aber wegen ihrer überragenden Performance kein Fehlschlag wie die berühmt-berüchtigte GeForce FX 5800 Ultra. Die GeForce GTX 580 ist im Test noch schneller - und dabei wesentlich leiser! Von Daniel Visarius

GameStar.de: Quicklink: Mehr Benchmarks: 7175

M

it einem Preis von rund 480 Euro ist die Nvidia **GeForce GTX 580** eine klassische High-End-Grafikkarte.

Allzu viel Neues hat der neue Bolide, der nur ein halbes Jahr nach der GeForce GTX 480 erscheint, aber nicht zu bieten. Im Test entpuppt sich die **GeForce GTX 580** im Wesentlichen als eine optimierte GTX 480: Durch die nun 512 statt 480 Shader-Einheiten und die beschleunigten Taktfrequenzen rechnet die **GeForce GTX 580** quer durch alle Benchmarks 25 Prozent schneller als das Vorgängermodell. Nun leidet die GeForce GTX 480 aber weniger an schlechter Performance als an dem unter Last irrsinnig lauten Lüfter, dem exorbitanten Strombedarf und den damit einhergehenden hohen Temperaturen. Ob Nvidia auch hier erfolgreich nachbessern konnte, das lesen Sie auf den folgenden Seiten. Konkurrenz für die **GeForce GTX 580** gibt es bis zur Radeon HD 6970 nur in Form der mindestens 500 Euro teuren Zwei-Chip-Grafikkarte Radeon HD 5970.

Als die GeForce GTX 480 Ende März 2010 auf den Markt kam, war sie Nvidias erste DirectX-11-Grafikkarte und mehrere Monate im Verzug, AMD hatte sein gesamtes Angebot schon längst auf DirectX 11 umgestellt. Die Gründe für die Verschiebung haben wir im Test der GTX 480 bereits aufgearbeitet: Die ersten Exemplare des GF100-Grafikprozessors (Codename Fermi) waren schlichtweg

unbrauchbar und fehlerhaft, auch wenn das Nvidia damals noch tapfer dementierte. Wie wenig Wahrheit in diesen Aussagen steckt, verriet Nvidias CEO Jen-Hsun Huang auf der Hausmesse GPU Technology Conference: »Fermi war anfangs völlig kaputt«. Zu Beginn der Präsentation der neuen **GeForce GTX 580** schlug Ben Berramondo vor den versammelten Journalisten in die gleiche Kerbe: »Die GTX 480 war viel zu laut«. Man habe aber die Probleme des GF100-Chips mit dem neuen GF110-Baustein auf der **GeForce GTX 580** überwinden können. Trotz höherer Performance begnüge sich die **GTX 580** mit weniger Strom als die GTX 480. Der GF110 wurde dazu zwar nicht komplett neu entwickelt (was in der kurzen Zeit auch unmöglich gewesen wäre), aber gegenüber dem GF100 doch grundlegend verbessert. So habe man jeden der drei Milliarden Transistoren unter die Lupe genommen und besser auf seine Aufgaben hin ausgerichtet. Weniger leistungsrelevante Schaltkreise bestehen nun aus langsameren Transistoren, die weniger Strom als bisher ziehen sollen. Für die Performance wichtige Schaltkreise bestehen jetzt aus den schnellsten Transistoren, die Auftragsfertiger TSMC im Programm hat. Weiter hat Nvidia noch einige kleinere Verbesserungen vorgenommen, die unter anderem die Leistung in einigen sehr texturlastigen Spielen steigern. All diese Änderungen führen in Kombination mit der gestiegenen Fertigungsqualität dazu, dass Nvidia den GF110 mit 512 aktiven Shader-

Einheiten, acht Polygontesselatoren und 64 Textureinheiten ausliefern kann. Der GF100 auf der GeForce GTX 480 beherbergte zwar ebenso viel Einheiten, aber viel zu wenige Chips waren voll funktionstüchtig. So konnte die GTX 480 lediglich auf 480 Shader, 7 Tesselatoren und 60 Textureinheiten zurückgreifen. Weil die Taktfrequenzen der Shader-Einheiten und übrigen Chipbestandteile zudem statt 1.401 beziehungsweise 700 MHz nun 1.544 und 772 MHz betragen und der 1.536 MByte große GDDR5-Video-

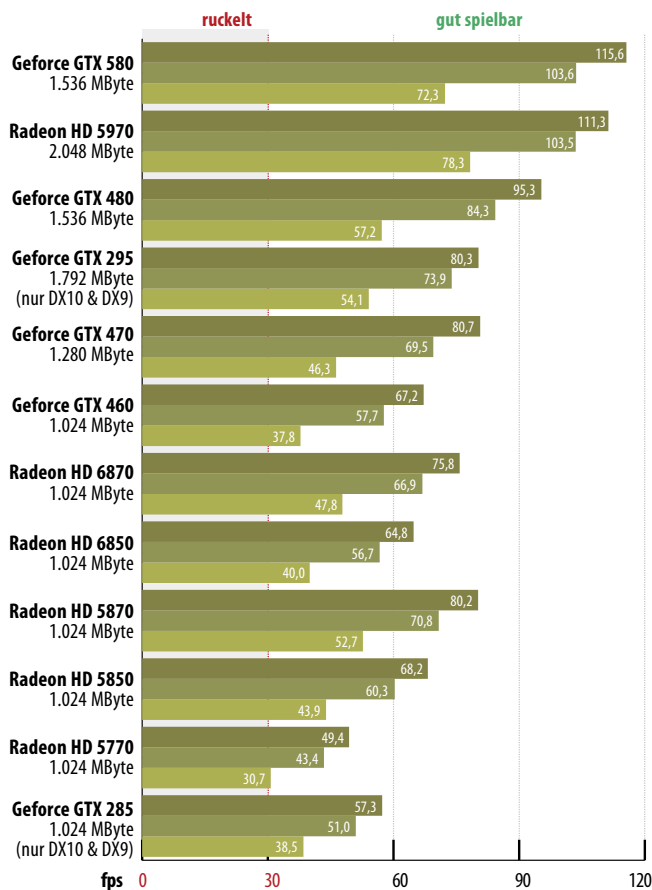
Die momentan schnellste Karte der Welt

speicher mit effektiv 4.008 statt 3.696 MHz läuft, dürfte die **GeForce GTX 580** in den Benchmarks-Test deutlich besser abschneiden und eventuell sogar AMDs Zwei-Chip-Platine Radeon HD 5970 einholen. Ansonsten unterstützt die **GeForce GTX 580** (wie die Grafikkarten der GTX-400-Serie) die 3D-Brille Nvidia **3D Vision**, PhysX-Effekte auf der Grafikkarte und das Spielen auf bis zu drei Monitoren, wenn Sie zwei Platinen als SLI-Verbund konfigurieren. An eine einzelne Karte lassen sich (anders als bei AMD) nur zwei Monitore anschließen. Dazu stehen zwei Dual-Link-fähige DVI-Ausgänge sowie ein Mini-HDMI-Ausgang zu Verfügung, für den Sie allerdings einen Adapter brauchen.

Spiele-Benchmarks

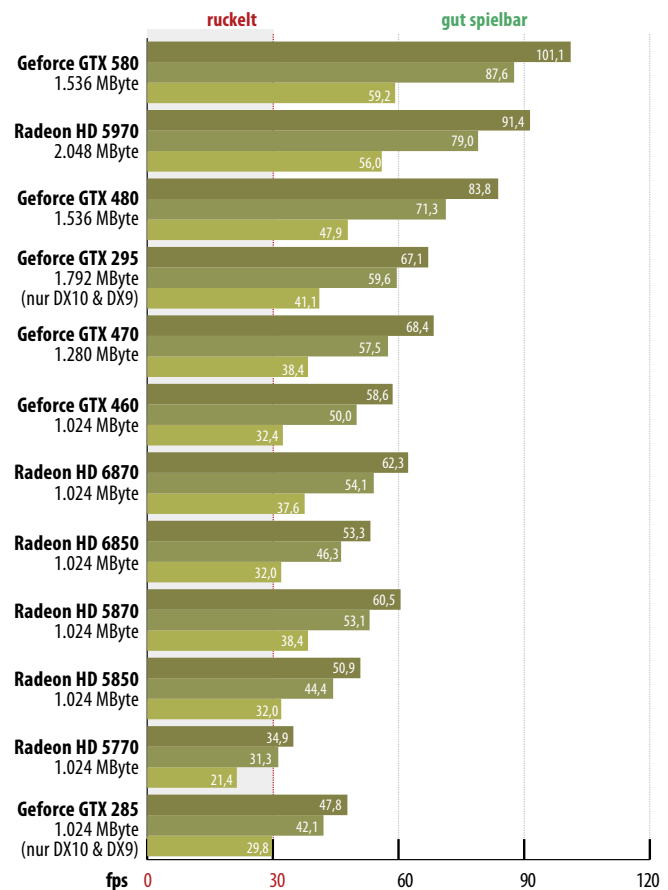
Performance-Rating Standard-Grafikeinstellungen

1680x1050 1920x1200 2560x1600



Performance-Rating Hohe Qualität (4xAA/8xAF)

1680x1050 1920x1200 2560x1600



Die HDMI-Buchse entspricht dem Pseudostandard HDMI 1.4a, geht über den Funktionsumfang von HDMI 1.3 also nur dahingehend hinaus, dass Sie das so genannte Frame-Packing-Format beherrscht, mit dem Sie über die Geforce einen 3D-Fernseher korrekt ansteuern können. Im Gegensatz zur Geforce GTS 450 und Geforce GTX 460 kann die **Geforce GTX 580** aber nicht die High-End-Soundformate Dolby True HD und DTS Master Audio an einen entsprechenden Verstärker weiterreichen.

Im Test kam unser etablierter Grafikkarten-Prüfstand zum Einsatz, bestehend aus dem 3,2 GHz schnellen Core i7 965 Extreme, 6,0 GByte DDR3-1600-Arbeitspeicher und dem Asus-Mainboard **P6T6 WS Revolution**. Als Radeon-Treiber haben wir unter Windows 7 Ultimate 64 Bit den Catalyst 10.10 installiert, die Geforce-Karten nutzten die aktuellen stabilen Dateien 260.99, die GTX 580 die Vorabversion 262.99. Der Benchmark-Parcours besteht aus den DirectX-11-Spielen **Battleforge** und **Colin McRae: Dirt 2** sowie

zusätzlich den DirectX-10-Titeln **Crysis**, **Far Cry 2** und **H.A.W.X.**; die Benchmarks haben wir für die Balkendiagramme übersichtlich zusammengerechnet. In unseren Benchmark-Tests ohne Kantenglättung übertrifft die **GTX 580** die bisher schnellste Grafikkarte mit einem Grafikprozessor, die Geforce GTX 480, mit 97,2 zu 79,0 um gewaltige 23 Prozent. Sogar mit der bisher schnellsten Platine, der Radeon HD 5970 mit zwei Grafikprozessoren, kann die **Geforce GTX 580** gleichziehen. Der Vorsprung auf eine

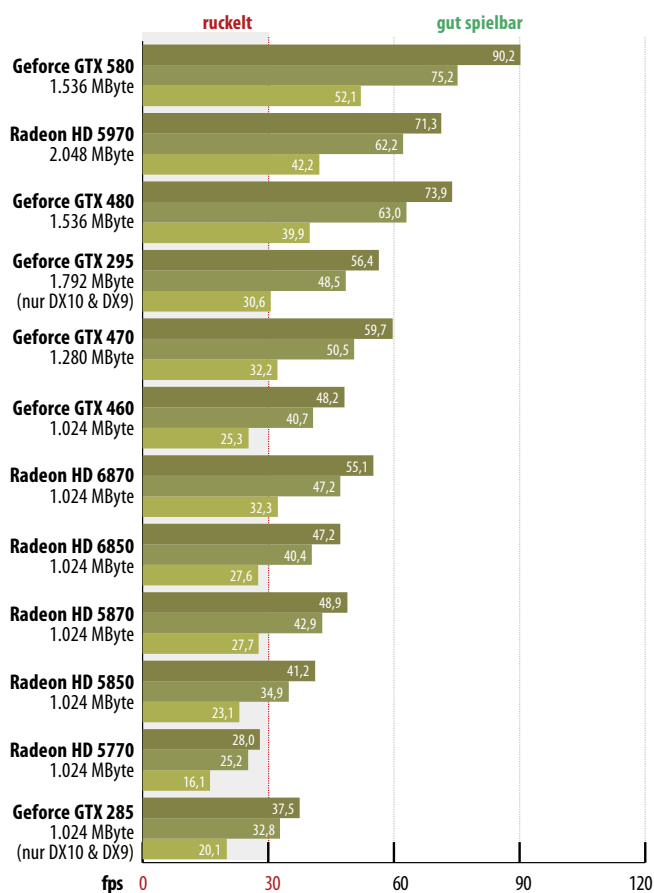
Technische Daten

	Geforce GTX 580	Geforce GTX 480	Geforce GTX 470	Geforce GTX 460 1,0 GByte
Grafikchip	GF110	GF100	GF100	GF104
Fertigungsprozess	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm
Chiptakt	772 MHz	700 MHz	607 MHz	675 MHz
Shader-Takt	1.544 MHz	1.401 MHz	1.215 MHz	1.350 MHz
Shader-Einheiten	512a	480	448	336
Textur-Einheiten	64	60	56	56
GDDR5-Speicher	1.536 MByte	1.536 MByte	1.280 MByte	1.024 MByte
Speichertakt (effektiv)	4.008 MHz	3.696 MHz	3.348 MHz	3.600 MHz
Speicheranbindung	384 Bit	384 Bit	320 Bit	256 Bit
ROPs	48	48	40	32
Speicherbandbreite	192,4 GByte/s	177,4 GByte/s	133,9 GByte/s	115,2 GByte/s
Stromverbrauch Vollast	244 Watt	250 Watt	225 Watt	160 Watt
Stromverbrauch Leerlauf	k.A.	50 Watt	30 Watt	30 Watt
Preis	480 Euro	400 Euro	220 Euro	170 Euro

Spiele-Benchmarks

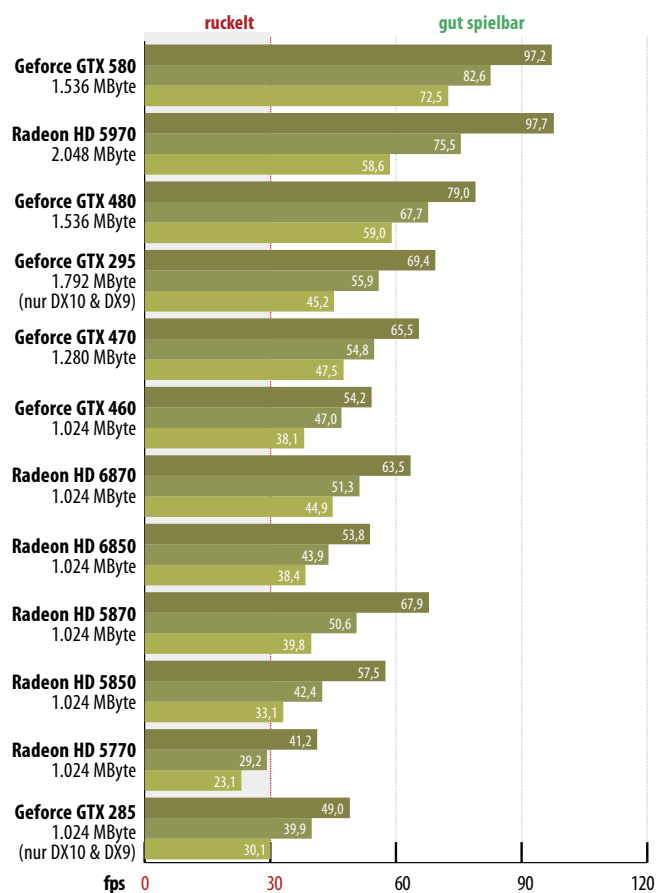
Performance-Rating Sehr hohe Qualität (8xAA/16xAF)

1680x1050 1920x1200 2560x1600



Performance-Rating Insgesamt (Durchschnittswert)

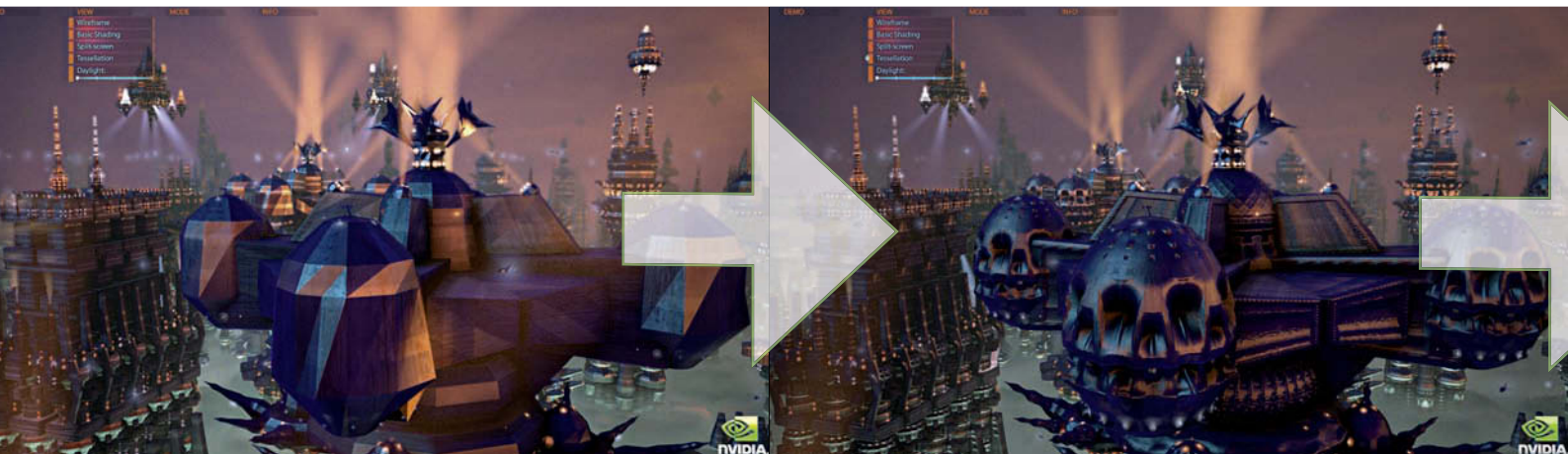
1x AA / 1x AF 4x AA / 8x AF 8x AA / 16x AF



erheblich günstigere Radeon HD 6870 liegt bei fast 50 Prozent! Allerdings sind sowohl **GTX 580** als auch GeForce GTX 480 und Radeon HD 5970 für Einstellungen ohne Kantenglättung überdimensioniert. Schließlich spielen Sie ohne Bildverbesserungen schon mit einer Radeon HD 6870 oder einer GeForce GTX 460 für weit weniger Geld alle aktuellen Titel flüssig. Bereits mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter kann sich die **GTX 580** vor die Radeon HD 5970 setzen. Durchschnittlich erreicht Nvidias neues Flaggschiff 82,6 Bilder pro Sekunde, während die Radeon auf

75,5 fps kommt (die GTX 480 liegt bei 67,775 fps). Die einzigen Tests, in denen die Radeon vor der **GTX 580** ins Ziel kommt, sind die Durchläufe mit **Crysis**, etwa in 1920x1200 mit 30,7 zu 25,2 fps. Insgesamt bietet die **GTX 580** aber die eindeutig höhere Spieleleistung, zumal sie diese aus einem einzelnen Grafikprozessor schöpft und die bekannten Probleme von Crossfire- und SLI-Systemen (Mikroruckler, starke Treiberabhängigkeit) somit vermeidet. Der Leistungsvorsprung gegenüber der GTX 480 beträgt erneut knapp über 20 Prozent. Sobald wir in den Benchmarks

achtfache Kantenglättung aktivieren, lässt die **GeForce GTX 580** ihre direkte Konkurrentin Radeon HD 5970 ganz alt aussehen. Mit vierfacher Kantenglättung liegt die neue GeForce mit 10 Prozent nur moderat in Front, mit achtfacher Kantenglättung wächst der Vorsprung auf gewaltige 25 Prozent. Zwar macht das in den seltensten Fällen den Unterschied zwischen einem ruckelnden und einem flüssigen Spielablauf aus, die Leistungsreserven sind bei der **GTX 580** aber um einiges größer. Im Vergleich zur GTX 480 rechnet die neue Grafikkarte wieder über 20 Prozent schneller.

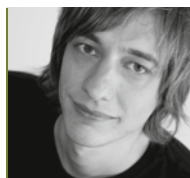


Die **Endless-City-Demo** von Nvidia besteht aus einer zufällig generierten Stadt, deren Details allein auf der DirectX-11-Funktion Tessellation basieren.

Die Verbesserungen an der Chiparchitektur gepaart mit den hohen Taktfrequenzen und den zusätzlichen Ausführungseinheiten beschleunigen der **GTX 580** in unserem Benchmark-Parcours eine um fast 25 Prozent höhere Spieleleistung im Vergleich zur GeForce GTX 480. Das genügt, um die bisherige Leistungsreferenz Radeon HD 5970 im Mittel aus allen Benchmarkwerten mit 84,1 zu 77,3 Bildern pro Sekunde zu überholen. Nur wegen der Performance allein lohnt sich ein Kauf der **GTX 580** aber weder für Besitzer der Radeon HD 5970 noch für Eigentümer der GTX 480. Im Vergleich zu älteren High-End-Grafikkarten wie der GeForce GTX 295 oder GeForce GTX 285 ist der Leistungsschub jedoch enorm (siehe Balkendiagramme).

Hoher Stromverbrauch, aber leiser

Lautstärke, Stromverbrauch und Wärmeentwicklung sind die großen Schwachpunkte der GeForce GTX 480. Die Performance war über alle Zweifel erhaben, nur wollte sich kaum jemand einen solchen Radaumacher in den Rechner stecken – zeitweise lagen die Karten wie Blei in den Regalen. Wie nah die GeForce GTX 480 am Limit war, demonstriert auch ihr Kühlsystem mit herausstehenden Heatpipes und der martialischen Kühlplatte auf der Vorderseite. Die **GeForce GTX 580** kommt ohne derartige Konstruktionen aus. Über einen Chip auf der Platine überwacht der Treiber nicht wie bisher nur die Temperaturen, sondern auch den Stromverbrauch, um in einigen extrem fordernden Anwendungen nicht mehr Strom zu ziehen, als die von Nvidia maximal angegebenen 244 Watt. Sobald ein bestimmter Schwellenwert erreicht wird, taktet sich die Grafikkarte zum eigenen Schutz herunter. Laut Nvidia soll die Technik ausschließlich bei einzelnen Anwendungen wie dem Furmark greifen, aber nicht in Spielen oder bei Übertaktungsversuchen. In der Praxis arbeitet das neue Kühlsystem tatsächlich wesentlich leiser als das der GeForce GTX 480: Im Leerlauf unter Windows ist die Karte mit 1,6 Sone aus dem Gehäuse heraus kaum wahrnehmbar. Zum Vergleich: Die GTX 480 produziert ebenfalls 1,6



Wo sind die Monster?

Daniel Visarius
Ltd. Redakteur Hardware
daniel@gamestar.de

Die GeForce GTX 580 ist eine enorme Verbesserung gegenüber der GTX 480 und für mich einer Radeon HD 5970 mit ihren Crossfire-Problemen in jedem Fall vorzuziehen. Aber wofür brauche ich diese unter Last stets hörbaren und extrem stromhungrigen High-End-Grafikkarten eigentlich? Mit fällt momentan kein Grund ein. Schließlich kann ich mit einer weniger als halb so teuren GeForce GTX 460 1,0 GByte derzeit alle Spiele ebenfalls mit maximalen Details und aktivierter Kantenglättung flüssig spielen. Entweder ich besorge mir einen Monstermonitor oder die Spieleentwickler kommen endlich mal wieder mit einem Grafikmonster um die Ecke. Das wäre so wieso mal wieder fällig, der PC als solcher ist momentan unterfordert.

Sone und die Radeon HD 5970 gar 2,0 Sone. Dabei bleibt der GF110-Grafikprozessor mit 37 Grad deutlich kühler als bei der GF100 auf der GTX 480 mit 57 Grad. Unter Volllast senkt das neue Kühlsystem die Temperatur zwar nur von 88 auf 84 Grad, die Lautstärke aber von lauten 4,2 auf jetzt 3,6 Sone – ein für eine Grafikkarte dieser Leistungsklasse akzeptabler Wert, der auch ohne Headset gerade noch zu ertragen ist. Das Lüftergeräusch ist zudem angenehmer als bei der GTX 480. Beim Stromverbrauch konnten wir gegenüber der GTX 480 nur einem minimalen Vorteil von je 10 Watt im Leerlauf wie unter Volllast messen: Unter Last zieht unser Testsystem mit der **GTX 580** noch immer knapp über 400 Watt vom Netzteil!

Bei gleichem Stromverbrauch und erheblich reduzierter Lautstärke erreicht die **GeForce GTX 580** durchschnittlich fast 25 Prozent höhere Benchmark-Ergebnisse als die GTX 480 und landet unterm Strich sogar vor der Zweichip-Platine Radeon HD 5970 – eindeutig neue Leistungsreferenz! Allerdings macht sich das 480 Euro teure Kraftpaket erst auf 30-Zoll-Monitoren mit 2560x1600 Pixeln wirklich bezahlt oder mit **3D Vision**



Der neu gestaltete Kühler nutzt eine so genannte **Vapor Chamber**, bei der eine Flüssigkeit im Kühlkörper die Hitze schnell vom Chip weg schafft.

und feiner Kantenglättung. Für Besitzer normal großer Monitore lohnt sich die Karte im Moment nicht. Wer allerdings jetzt aufrüsten will oder muss und auf die stärkste Karte besteht, für den geht kein Weg an der neuen GeForce vorbei. Wie lange das allerdings so ist, können wir erst beurteilen, wenn AMD seine neue High-End-Grafikkarte Radeon HD 6970 vom Stapel lässt. Das kann sich noch bis Ende des Jahres hinziehen. Die **GTX 580** soll übrigens nicht alleine bleiben, sondern laut Nvidia bald von weiteren Grafikkarten der 500er-Serie ergänzt werden. Für denkbar halten wir hier eine GTX 570 als Nachfolgerin der GTX 470 und eine GTX 560, die das Erbe der GTX 460 übernehmen könnte. Wobei die GTX 470 sicherlich eher eine Generalüberholung nötig hat als die gelungene GTX 460. **DV**

PREIS 480 Euro HERSTELLER Nvidia

Grafikkarte GeForce GTX 580

Grafikchip	GF110
GPU-/DDR-Takt	772 / 1.544 / 4.008 MHz
Video-RAM	1.536 MByte GDDR5
RAM-Anbindung	384 Bit
DirectX-Version	11.0
Steckplatz	PCIe 16x

SPIELELEISTUNG

- derzeit schnellste Grafikkarte
- schneller als Zwei-Chip-Karte Radeon HD 5970
- auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig

40/40

BILDQUALITÄT

- beste Kantenglättung bis zu 32fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter Supersampling auch in DirectX 10 und 11 AF winkelabhängig

20/20

TECHNIK

- DirectX 11 + SLI + 3D-Vision-Unterstützung
- GPU-PhysX Spielen auf bis zu zwei TFTs
- extremer Stromverbrauch drei TFTs nur mit SLI

18/20

KÜHLSYSTEM

- unter Windows relativ leise
- hält die Karte im Vergleich zu dem der GTX 480 relativ kühl
- unter Volllast hörbar bis deutlich hörbar

7/10

AUSSTATTUNG

- 1.536 MByte PRO 2x DVI + Mini-HDMI 1.4a
- Mini-HDMI erfordert Adapter
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Absolute High-End-Grafikkarte mit Spieleleistung satt und dafür noch akzeptabler Lautstärke, aber weiter sehr hohem Stromverbrauch. Für Einstellungen unterhalb von 1920x1200 mit vierfacher Kantenglättung oder dem 3D-Betrieb ist die GeForce GTX 580 überdimensioniert.

91

Preis/Leistung: Mangelhaft



In unserem Selbstbau-Spielerechner für 1.500 Euro steckt nun statt der Radeon HD 5870 die brandneue und deutlich schnellere GeForce GTX 580. Auch unser 1.000-Euro-Vorschlag bekommt mit der Radeon HD 6870 mehr Spieleleistung spendiert.

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
Phenom II X3 740 BE Boxed	85 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston Value RAM 4,0 GB DDR3-1333	50 €
Grafikkarte	UPDATE
MSI N460GTX Cyclone / 768 MByte	145 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	UPDATE
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution	35 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	495 €
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	150 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
Asus M4A88TD-V Evo	110 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	60 €
Grafikkarte	NEU
Sapphire HD 6870 / 1,0 GByte	210 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	NEU
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	UPDATE
Samsung SH-B123L	65 €
Gehäuse	UPDATE
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	120 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	970 €
Günstigere Grafikkarte	-50 €
Gigabyte N460 OC 1,0 GByte	160 €
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	UPDATE
Phenom II X6 1090T Boxed	200 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel AM3	UPDATE
MSI 890FXA-GD70	175 €
Arbeitsspeicher	NEU
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	60 €
Grafikkarte	NEU
EVGA GeForce GTX 580	480 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	NEU
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	NEU
Samsung SH-B123L	65 €
Gehäuse	UPDATE
Coolermaster HAF-X	165 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.555 €
Günstigere Grafikkarte	-90 €
Zotac GeForce GTX 480	390 €
Größere SSD	+70 €
Intel X25-M 80 GB	150 €

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
 ►74 ►80 € ►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 N460GTX Hawk **NEU**
 ►92 ▼190 € ►►► Quicklink: 7192
 sehr schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

2 MSI NGTX460 Cyclone 768DS OC **PREISTIPP**
 ►90 ▼145 € ►09/10 ►Quicklink: 7091
 sehr schnell, leise, sparsam, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MByte

3 Sapphire Radeon HD 6850 **NEU**
 ►90 ►150 € ►►► Quicklink: 7091
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

4 Gigabyte GeForce GTX 460 OC **NEU**
 ►90 ►160 € ►►► Quicklink: 7189
 sehr schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

5 Zotac GTX 460 768 MByte
 ►88 ►165 € ►10/10 ►Quicklink: 7092
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 768 MByte

BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 XFX Radeon HD 5850 Black **PREISTIPP**
 ►92 ▼200 € ►09/10 ►Quicklink: 7059
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

2 Club 3D Radeon HD 5850 OC Edition
 ►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
 ►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 ▼200 € ►online ►Quicklink: 7045
 sehr schnell, übertaktet, relativ laut, DX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GB

5 Powercolor Radeon HD 5850 PCS+ **UPDATE**
 ►90 ▼210 € ►online ►Quicklink: 7046
 sehr schnell, übertaktet, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GB

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! **UPDATE**
 ►91 ▼490 € ►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

PREISTIPP

► 84 ► 180 € ► 04/09 ► Quicklink: 7066

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 Samsung Syncmaster BX2240

► 84 ► 200 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

3 Samsung Syncmaster B2230W

► 81 ► 150 € ► 07/10 ► Quicklink: 7068

voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

4 LG W2253TQ

UPDATE

► 81 ▼ 160 € ► 10/09 ► Quicklink: 7069

voll spieletauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080

5 NEC Multisync E222W

► 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

► 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: 7190

extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung

5 Roccat Kone+

UPDATE

► 95 ▼ 75 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072

maximale Präzision, flexibler Treiber, nur für Rechtshänder



Mainboards

SOCKET 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

► 88 ► 110 € ► 12/09 ► Quicklink: 7098

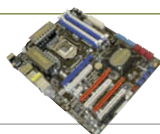
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

5 Elitegroup P55H-A

UPDATE

► 85 ▼ 90 € ► 12/09 ► Quicklink: 7099

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKET 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

► 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

► 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

toller 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

toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Teufel Concept E 200

PREISTIPP

► 84 ► 230 € ► 07/10 ► Quicklink: 7104

toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung



HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Razer Megalodon

UPDATE

► 90 ▼ 130 € ► 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

UPDATE

► 83 ▼ 65 € ► 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

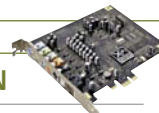
► 84 ► 60 € ► — ► —

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 G27

► 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



Jetzt testen!

3 AUSGABEN

zum Einstiegspreis von nur

12⁹⁰
EURO



Über
30%
sparen!

GameStar XL:

- 2 DVDs
- 2 Vollversionen
- Extra-Abocover

**ODER:
12 AUSGABEN**

zum Vorzugspreis

**PLUS GRATIS:
THE ULTIMATE BOMB!**

GRATIS DAZU

THE BOMB



Hochwertiger schneller
SLC-Flash-Speicher

(9 MB/Sek. schreiben, 17 MB/Sek. lesen)

Metall, mit Schraubverschluss, Leuchtdiode



Die Online-Bestellung geht am schnellsten:

www.gamestar.de/shop

Shop-Code
 0429

Shopcode merken für
die Online-Bestellung

Bestellhotline Mo-Fr 9 - 17 Uhr: **0711/72 52 - 275** Fax: **0711/72 52 - 377** E-Mail: **shop@gamestar.de**

GameStar erscheint im Verlag IDG Entertainment Media GmbH, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München, Handelsregister München, HRB 116413, Geschäftsführer: York von Heimburg. Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Peter Staudenmaier, Tel. 0711-7252275, eMail: shop@gamestar.de.

Command & Casual

Electronic Arts möchte mit der Command-&-Conquer-Serie neue Zielgruppen erschließen. Und zwar mit diesen frisch angekündigten Spielen.

Ernter-Simulator 2011



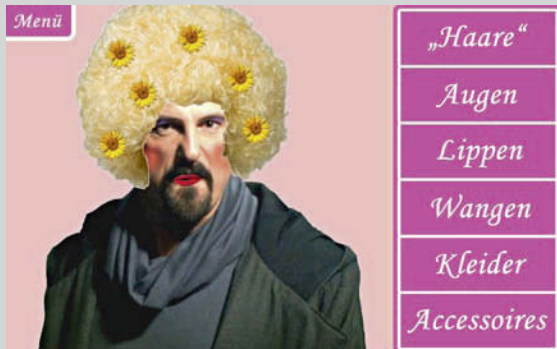
Als er vom Erfolg des deutschen Landwirtschafts-Simulators hörte, fiel dem EA-Geschäftsführer John Riccitiello fast sein goldziselierter Entlassungen-Unterschreib-Füller aus der Hand. »Das will ich auch!«, schäumte der Tycoon in seinem Penthouse-Büro. Das Ergebnis ist der **Ernter Simulator 2011**, in dem Sie mit einem Tiberium-Mähdrescher durch Kristallfelder zuckeln. Um eine Mission zu beenden, stürzen Sie sich mit vollem Sammelbehälter ins Abwehrfeuer der Feindbasis. Was KI-Fahrer können, können Sie schließlich schon lange!

Command & Poker



Simpielspiele für das Kontakt Netzwerk Facebook, ja, denen gehört die Zukunft! Das hat sich nun auch bei Electronic Arts herumgesprochen. Folglich feilt ein fähiges Entwicklerteam – beziehungsweise der minderjährige Adoptivsohn des Konzern-Glühbirnenwechslers – an **Command & Poker**, einem Facebook-Quartett mit Sammelkarten von **C&C**-Truppen. Das erbt die traditionell exzellente Einheitenbalance der Serie, getreu dem Erfolgsrezept: »Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein, Stein schlägt Schere, Mammut Mk. II schlägt alles.«

Styling Kane



Auf der Welt leben rund 3,3 Milliarden Frauen, die unverständlicherweise immer noch nicht alle **Die Sims** spielen. Ergo muss Electronic Arts dringend sein Mädchen-Portfolio erweitern, und zwar mit **Styling Kane**, einem Schminkspiel mit dem berühmtesten Glatzenboss der PC-Geschichte. So dürfen die Spielerinnen den grundsympathischen Sektenboss aufbrezeln und auf Modenschauen gegen andere EA-Charaktere antreten lassen, zum Beispiel gegen ... äh ... na, diesen Typen mit der Brille! Und der Brechstange! Genau: Max Payne!

Tiberium Tycoon



Die boomende Browserspiel-Sparte möchte Electronic Arts im Sturm erobern, und zwar mit **Tiberium Tycoon**. »Das ist wie Farmville oder so, nur dass man Tiberium erntet«, lallt der Lead Designer. Und was kann man sonst noch anpflanzen? »Hä? Nur Tiberium! Und man kauft Ernter und baut Raffinerien, um mehr Geld zu verdienen.« Und was macht man damit? »Natürlich noch mehr Tiberium anpflanzen, ihr Stehlampen!« Oh. »Ach, nennt mir nur ein schlechtes Spiel mit »Tycoon« im Namen! Nur eines!« Der hat vielleicht doof aus der Wäsche geguckt.

GR

GameStar-Fotoroman Folge 136: Gut oder Böse



GameStar 02/2011 erscheint am 29.12.2010



1 Deus Ex: Human Revolution Preview Wir spielen den heiß erwarteten Titel erstmals an und bringen die neuesten Infos und persönlichen Eindrücke mit.

2 Age of Empires Online Preview Wie steht es um den Online-Neustart des Strategie-Klassikers? Wird das gutgehen? Wir geben einen ausführlichen Einblick.

3 Shogun 2: Total War Preview Zurück zu den Wurzeln: Die Total-War-Reihe kehrt nach zehn Jahren und fünf Titeln wieder ins mittelalterliche Japan zurück.

4 Komplett-PCs für Spieler Hardware Einfach auspacken und losspielen: Im Hardware-Schwerpunkt vergleichen wir aktuelle Fertigsysteme bis 1.500 Euro.

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 Heimbürg
André Horn
Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger 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 Heimbürg, 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
Stellv. Chefredakteur
Leitender Redakteur
Michael Trier (verantwortlich)
Christian Schmidt
Daniel Visarius

Redaktion
Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky,
Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins,
Daniel Abel (Praktikant), Nico Stockheim (Praktikant), Andrea Maurer
(Praktikantin), Michael Löprich (Praktikant)

Director of Online and New Business

Online
Gunnar Lott
Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael
Obermeier, Christian Schneider, Hanno Neuhaus (Praktikant)

Medien-Produktion
David Bhulapatna (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,
Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer,
Oliver Steffens (Praktikant)

Ressortleitung Layout und Grafik
Layout und Grafik
Special Projects
Sigrun Rüb
Kosta Christinakis, Jakob Scheikl, Oliver Thomas (Trainee)
Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl,
Maxi Gräff, Yassin Chakhchoukh

Redaktionsassistent
Freie Mitarbeiter
Isa Stamp, Anita Thiel
Uwe Miethe, Anita Blockinger, Eva Zechmeister, Martin Deppe, And-
ré Linken, Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Daphne Cisneros,
Michael Orth, Harald Fränkel, Patrick Mittler, Knut Gollert

Abonnement
Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,
Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro
Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: shop@gamestar.de
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland).
Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich
(Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
ISSN Nummern
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage
Online-Reichweite (IVW 10/2010)
(IVW Q III/2010): 115.805 verkaufte Hefte
54.668.926 Page Impressions
9.992.661 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
Anzeigenleiter (verantwortlich)
Senior Sales Manager
Sales Manager
Trainee
Sales Service Manager
Digitale Anzeigenannahme
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Leitung CRM und Marketing
Produktion, Rechtliches
Produktionsleitung
Druck und Beilagen

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730)
Annika Gradelowski (-625)
Susanne Fütterer (-670)
Patrick Yayah (-609)
Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Manfred Aumaier (-602)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (Ltd.) (-116)
Es gilt die Preisliste Nr. 13 vom 1.10.2009.
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
Matthias Weber (-154)

© Copyright
Layout-Entwurf
Design Wertungskasten
Titel
Fotos
Jutta Eckbrecht
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac
IDG Entertainment Media GmbH
Sabine Hell, Sigrun Rüb
Uwe C. Beyer
H2DESIGN.de
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbeson-
dere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustim-
mung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts ande-
res ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in
elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verla-
ges 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
können. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen
Virens Scanner zu prüfen.