



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 03/2011

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

DRAGON AGE 2

Verrät Dragon Age 2 die Tradition des PC-Rollenspiels?

- Die Sorgen der Spieler
- Die Antworten der Entwickler

THEMEN Das Phänomen DotA • Dead Space 2 • DHdR: Krieg im Norden • nFS: Shift 2

DVDs **VOLLVERSIONEN** Undercover • Spy Hunter • Black Mirror

VIDEOS Dragon Age 2 • DotA • Fable 3 • Black Mirror 3 • Die Redaktion 63

+ **Thriller:** Die Nazis haben die Atombombe! Deshalb schickt der britische Geheimdienst in diesem Adventure seinen besten Mann in den Undercover-Einsatz gegen die Wehrmacht. Und das sind Sie.

+ **MacGyver der 40er:** In der Rolle des cleveren Physikprofessors John Russel lösen Sie logische und doch fordernde Rätsel, unterstützt von zwei smarten MI6-Agenten.

+ **Schauplatz Deutschland:** Erkunden Sie auf der Suche nach der gefährlichen Nazi-Bombe unter anderem reale Schauplätze wie Berlin oder Haigerloch bei Stuttgart.



VOLLVERSION

Undercover: Operation Wintersonne

+ **Topspiel-Video:** DotA steht für Defense of the Ancients, so viel sei schon mal verraten. Unser Topspiel-Video erklärt Ihnen, was es mit dem DotA-Phänomen auf sich hat.

+ **Historie:** Von der Warcraft-Mod bis hin zum neuesten Vollpreis-Spiel aus dem Hause Valve. Wir zeigen, wo DotA seine Wurzeln hat und was sich im Laufe der Jahre änderte.

+ **Die Konkurrenz:** Wir stellen Ihnen drei aktuelle Alternativen zu Defense of the Ancients vor: Heroes of Newerth, Demigod und League of Legends. Welches der drei macht DotA-Fans am meisten Spaß?



Was ist DotA?

TOPSPIEL-VIDEO

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Dragon Age 2
Fable 3
Cities in Motion

TESTS

Tron Evolution
Dungeons
Black Mirror 3
Zurück in die Zukunft
The Next Big Thing
Super Meat Boy

SPECIALS

Die Redaktion 63:
Gefangen im Spielearchiv
Die Redaktion 63: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick GameStar 03/2001

EXTRAS

Trailer: Crysis 2
Trailer: Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Trailer: Die Sims 2: Mittelalter
Trailer: Dawn of War 2: Retribution
Trailer: Hunted
Trailer: Black Prophecy
DVD-Inlay GS 03/2011 (PDF)
Tests zum Rückblick GS 03/2001 (PDF)

PROGRAMME

Filezilla
u.v.m.

GameStar XL DVD

+ **Actionspiel:** Der Action-Rennspiel-klassiker kehrt zurück. Und diesmal können Sie nicht nur irre Verfolgungsjagden hinlegen, sondern auch aussteigen und ballern!

+ **Superagent:** Alex Decker, der Held des Spiels, wird von Dwayne Johnson verkörpert und gesprochen. Und wo »The Rock« hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

+ **Fahren, Prügeln, Schießen:** Lenken Sie den Interceptor, das Auto, das sich in ein Boot und ein Motorrad verwandeln kann, und erledigen Sie Spione mit Schusswaffen oder ebenso tödlichen Wrestling-Moves.



VOLLVERSION

Spy Hunter: Nowhere to Run

+ **Horrorabenteuer:** Durchstöbern Sie in diesem großartigen 2D-Adventure das unheimliche Herrenhaus Black Mirror und kommen Sie dabei mysteriösen Todesfällen auf die Spur. Ein moderner Klassiker!

+ **Gänsehaut und Rätselspaß:** 20 Spielstunden voller vielschichtiger Charaktere, kniffliger Puzzles und fordernder Logikrätsel erwarten Sie in dichter Gruselatmosphäre.

+ **Tolle Sprecher:** Die zahlreichen Dialoge von Black Mirror sind hervorragend vertont. So spricht der Held des Spiels etwa mit der deutschen Stimme von Johnny Depp.



VOLLVERSION

Black Mirror

Außerdem auf XL-DVD

HD-SPECIALS

Hall of Fame: Dungeon Keeper
Test: Alarm für Cobra 11:
Das Syndikat

Was ist DotA?
Kontrollbesuch:
League of Legends
Kontrollbesuch:
Heroes of Newerth
Kontrollbesuch: Demigod

DEMOS

The Next Big Thing
Emergency 2012
Create

PROGRAMME

7-Zip
CPU-Z
Datei Commander
DosBox
Irfan View
Irfanview-Plugins
VLC Player
XP-AntiSpy

TREIBER

für Nvidia-
und ATI-Grafikkarten
u.v.m.

GameStar DVD
GameStar XL DVD

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

DVD GameStar 03/2011



Vollversion Undercover: Operation Wintersonne

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

DVD GameStarXL 03/2011



Vollversionen Spy Hunter: Nowhere to Run Black Mirror

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

Diese DVD liegt jeder GameStar-Ausgabe bei!

GameStar DVD-Inhalt 03/2011

Daten

VOLLVERSION
Undercover: Operation Wintersonne

PROGRAMME
Adobe Acrobat Reader
Core Temp
Evil Player
Secunia PSI
Filezilla
FurMark
Directory Opus

DEMO
The Next Big Thing

TREIBER
Aktuelle Grafikkartentreiber für Windows XP, Vista & 7

Videos

TOP-SPIEL
Das Phänomen DotA
- Was ist DotA?
- Kontrollbesuch: League of Legends
- Kontrollbesuch: Heroes of Newerth
- Kontrollbesuch: Demigod

TESTS
Tron Evolution
Zurück in die Zukunft
Black Mirror 3
Dungeons
The Next Big Thing
Super Meat Boy

SPECIALS
Die Redaktion 63:
Gefangen im Spielearchiv
Die Redaktion 63: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick GameStar 03/2001

EXTRAS
Trailer: Black Prophecy
Trailer: Crysis 2
Trailer: Die Sims: Mittelalter
Trailer: Dawn of War 2: Retribution
Trailer: Hunted
Trailer: Need for Speed: Shift 2
Unleashed
DVD-Inlay GS 03/2011 (PDF)
Tests zum Rückblick GS 03/2001

Highlights

VIDEO

DUNGEONS

VIDEO

DRAGON AGE 2

VIDEO

FABLE 3

Diese DVD ist nur in der XL-Ausgabe enthalten!

GameStarXL DVD-XL-Inhalt 03/2011

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSIONEN
Spy Hunter: Nowhere to Run
Black Mirror

HD-VIDEOS
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat (Test)
Hall of Fame: Dungeon Keeper
Topspiel-Videos: Das Phänomen DotA

DEMOS Emergency 2012 • Create

Highlights

HD-VIDEO

ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT (TEST)

HD-VIDEO

DAS PHÄNOMEN DOTA

DEMO

EMERGENCY 2012

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Gewährleistungsinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0180/5 72 72 52 27 5, aus dem dt. Festnetz: 0146/min; aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42€/min

Editorial



WHO IS WHO

Von links nach rechts: Florian Klein • Daniel Visarius • Isa Stamp
Michael Löprich • Heiko Klinge • Christian Schmidt • Hendrik Weins
Andrea Maurer • Michael Trier • Michael Graf • Nico Stockheim • Petra Schmitz
Sigrun Rüb • Daniel Matschijewsky • Fabian Siegmund

Drei Schlachtfelder



MMO-Magazin 02/2011
Mehr Herausforderung für
WoW: So meistern Sie die
Cataclysm-Instanzen auf he-
roisch! Ab 26.1.2011 am
Kiosk oder online bestellen
unter GameStar.de/shop.



**Die Sims: Das offizielle
Magazin 01/2011**
In der Welt der Sims bricht
der Wohlstand aus: Ver-
schwenderische Villen und
ausgefallene Party-Outfits di-
rekt von der Heft-DVD. Ab so-
fort am Kiosk oder bestellen
unter www.sims-magazin.de.

Große Vorfreude

So eine Erwartungshaltung haben wir selten gesehen: **Battlefield 3** ist erst seit einem Monat angekündigt, und schon schießt es auf der Liste der meisterwarteten Titel unserer Leser auf Platz 2, überholt **Crysis 2**, hüpfert lässig über **Dragon Age 2**, wird nur von **Diablo 3** ausgebremst. Die Neugierde ist enorm, schließlich hat der Entwickler Dice gerade erst mit **Bad Company 2** – einem der erfolgreichsten (und besten) Spiele des Jahres 2010 – die Latte sehr, sehr hoch gelegt. Was also hat Dice mit der Shooter-Serie vor? Gut, dass wir bestens vernetzt sind: Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist Fabian Siegmund gerade vor Ort in Stockholm und lässt sich das neue **Battlefield** erklären. In der kommenden GameStar-Ausgabe enthüllen wir, was alles in **Battlefield 3** steckt. Damit verbindet sich aber auch ein kleiner Wermutstropfen: GameStar-Abonnenten werden die Ausgabe nicht wie üblich einige Tage früher erhalten, sondern erst zum Kiosk-Termin am 23. Februar. Wir sind überzeugt davon, dass die große Geschichte über eines der wichtigsten Spiele des Jahres die kurze Wartezeit wert ist.

Große Unsicherheit

Eigentlich waren die beiden Artikel unabhängig voneinander geplant, aber jetzt ergeben sie eine erhellende Einheit: Während Christian Schmidt für seinen Report darüber recherchierte, warum Gewaltspiele in den USA gerade vor einem Wendepunkt stehen, zeichnete seine Kollegin Petra Schmitz hierzulande das quälende USK-Verfahren des Actionspiels **Dead Space 2** nach. Die beiden Artikel (ab Seite 94) zeigen, wie sich Amerika gegen den Versuch staatlicher Einflussnahme aufbaut, während in Deutschland Politiker Spiele wie **Dead Space 2** aktiv zu verhindern versuchen. Das Tauziehen hatte auch Auswirkungen auf die Medien: Erst in letzter Minute konnten wir den hervorragenden Horror-Shooter testen (Seite 48).

Mit dieser Ausgabe wird wieder einer unserer Praktikanten-Plätze neu be-
setzt: Wir verabschieden Daniel Abel und bedanken uns ganz herzlich bei
ihm für seine gute Arbeit. Seine Nachfolge tritt Tilman Blanke an; in der
nächsten Ausgabe wird sich der 19jährige Hildesheimer näher vorstellen.
Wir heißen Tilman schon mal herzlich willkommen!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt

Dragon Age 2

18 Die Fans haben Angst: Bioware baut seine Rollenspiel-Serie deutlich um. Daran, so glauben viele Spieler, sind die Konsolen schuld. Verleugnet Dragon Age 2 wirklich seine PC-Wurzeln?

Tomb Raider

28 Lara Croft wird wiedergeboren. So stark wie diesmal hat sich die Serie noch nie verändert.

Dota

74 Vom Fan-Projekt zum Massenphänomen: Was steckt hinter dem Boom der Dota-Spiele?

Titelstory

- 18** Mega-Preview: Dragon Age 2
- 20** Das neue Dialogsystem
- 22** Talente und Attribute
- 24** Die Benutzeroberfläche im Vergleich

Aktuell

- 10** The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 10** Battlefield 3
- 11** Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten
- 11** Microsoft Flight
- 12** Titan
- 12** DC Universe Online
- 14** Fallout Online
- 15** Neverwinter
- 15** Rift: Planes of Telara
- 15** Cities in Motion
- 16** Sniper: Ghost Warrior 2

Previews

- 26** Termin-Update
- 28** Tomb Raider
- 32** Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden
- 36** Brink
- 38** Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Tests

- 44** Das Team
- 46** Hitlisten / So testen wir
- 48** Dead Space 2
- 52** Black Mirror 3
- 56** Dungeons
- 60** Tron Evolution
- 64** The Next Big Thing
- 68** Back to the Future: It's about Time
- 72** Super Meat Boy
- 74** Dota: Der Heldenboom
- 78** Kontrollbesuch: League of Legends
- 80** Kontrollbesuch: Heroes of Newerth

Freispiel

- 82** Half-Life 2: Korsakovia
- 83** Civilization 5: Spanier & Inkas
- 83** Isle of Tune
- 83** 1378 (km)
- 84** Cityville
- 84** Die Siedler 7: DLC-Komplettpaket
- 84** Dreamside Maroon
- 86** Ski Challenge 11



Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden

32 Neuer Anlauf für einen Tolkien-Hit: Die starke Lizenz trifft auf Koop-Kloppereien.



Schwarzenegger vs. die Spielebranche

94 Im »Prozess für die Geschichtsbücher« stehen Spiele in den USA vor Gericht.



Hardware-Trends 2011

108 Grafikkarten werden schneller, Prozessoren leistungsfähiger. Welche Technologien das Jahr 2011 bestimmen werden, und von welchen Sie lieber noch die Finger lassen sollten.



Dead Space 2

48 Besser als sein Vorgänger! Dead Space 2 ist ein packender Horrorthriller für Hartgesottene.

Magazin

- 90** Leserbrief
- 91** Fehler!
- 92** GameStar Interactiv:
»Krippenszene«
- 93** Verlosung
- 94** Report:
Schwarzenegger gegen die Spielebranche
- 100** Report:
Der Fall Dead Space 2
- 102** Hall of Fame:
Dungeon Keeper

Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 108** Hardware-Trends 2011
- 110** Trends: Grafikkarten
- 112** Trends: CPUs, Mainboards und Speicher
- 114** Trends: Mobiles Spielen
- 116** Trends: 3D
- TEST**
- 120** Intel Core i7 »Sandy Bridge«
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

1378 (km).....	Freispiel	83
Back to the Future: It's about Time.....	Test	68
Battlefield 3	News	10
Black Mirror 3	Test	52
Brink	Preview	36
Cities in Motion.....	News	15
Cityville	Freispiel	84
Civilization 5: Spanier & Inkas.....	Freispiel	83
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	News	11
DC Universe Online	News	12
Dead Space 2	Test	48
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Preview	32
Die Siedler 7: DLC-Komplettpaket	Freispiel	84
Dragon Age 2	Titelstory	18
Dreamside Maroon	Freispiel	84
Dungeon Keeper	Klassiker	102
Dungeons	Test	56
Fallout Online.....	News	14
Half-Life 2: Korsakovia	Freispiel	82
Heroes of Newerth.....	Test	80
Isle of Tune	Freispiel	83
League of Legends	Test	78
Microsoft Flight.....	News	11
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Preview	38
Neverwinter	News	15
Rift: Planes of Telara.....	News	15
Ski Challenge 11.....	Freispiel	86
Sniper: Ghost Warrior 2	News	16
Super Meat Boy.....	Test	72
The Elder Scrolls 5: Skyrim	News	10
The Next Big Thing	Test	64
Titan	News	12
Tomb Raider	Preview	28
Tron Evolution	Test	60

Rubriken

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

Spiele & Szene

News

The Elder Scrolls 5: Skyrim

GameStar.de/Quicklink/7271

Nach der Ankündigung des Rollenspiels im Dezember blieben bislang alle Fragen zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** offen, nun sind erste Details zum Kampf-, Charakter- und Story-System aufgetaucht. So können wir erstmals in der Seriengeschichte frei wählen, mit welchen Kombinationen aus Waffen und

Zaubern wir unseren Helden ausstatten. Alternativ zum Klassiker »Nahkampfwaffe plus Schild« können wir also auch zwei Schwerter oder eine Keule und eine Hexerei ausrüsten. Wenn wir dann zum Beispiel in beiden Händen denselben Zauber tragen, wird dieser deutlich mächtiger. Beim Charaktersystem verzichtet **Skyrim** diesmal komplett auf vorgefertigte Klassen-Schablonen. Stattdessen startet jeder Charakter mit den gleichen Fertigkeiten, und wir ernsten wie gehabt Erfahrungspunkte für unsere Spielweise. Egal ob wir uns in den Nahkampf stürzen oder Pfeile verschießen, wir verbessern automatisch die entsprechenden Fähigkeiten und erhöhen so auch unseren Level. Wie in **Fallout 3** entscheiden wir uns bei Stufenaufstiegen für bestimmte »Perks«, also passive Boni auf unsere Charaktereigenschaften. Zu guter Letzt können sich Rollenspieler auf das »Radiant-Story«-System freuen, dank dem sich computergesteuerte Charaktere (NPCs) dynamischer und natürlicher verhalten sollen. Wenn wir etwa eine Waffe fallen lassen, kann es vorkommen, dass sich zwei NPCs darum prügeln oder uns ein Kind das Teil zurückbringt. Zudem lernt Bethesda aus alten Fehlern. So sollen Monster nicht mehr im Gleichschritt mit dem Spieler stärker werden. Wenn sich eine Aufgabe als zu schwer entpuppt, können wir nun erst mal in aller Ruhe im Level aufsteigen, um sie später erneut anzugehen – Mini-Ratte bleibt also endlich Mini-Ratte. **NIC**



Battlefield 3

GameStar.de/Quicklink/7279

Obwohl **Battlefield 3** noch nicht einmal offiziell enthüllt wurde, plauderte der Electronic-Arts-Chef John Riccitiello bereits über den Veröffentlichungstermin. Demnach soll der Multiplayer-Shooter schon in der zweiten Jahreshälfte 2011 erscheinen, also zwischen Juli und Dezember. Der schwedische Entwickler Dice legte daraufhin nach und lieferte über Twitter weitere Infos. So wird **Battlefield 3** auf der Grafikengine Frostbite 2 basieren, also der neuen Version des **Bad Company 2**-Grafikgerüsts Frostbite 1.5, was auf zerstörbares Terrain hindeutet. DirectX 9 und

Windows XP wird die Engine allerdings nicht mehr unterstützen: **Battlefield 3** wird vorrangig für DirectX 11 entwickelt. Dice empfiehlt zudem ein 64-Bit-Betriebssystem. Obwohl die Mehrspieler-Schlachten auch auf den Konsolen toben werden, investiert Dice nach eigener Aussage »besonders viel Aufwand in die PC-Version«, was für das Studio »ungewöhnlich« sei. Auf flotten Rechnern dürfte **Battlefield 3** also zumindest besser aussehen als auf den Konsolen. Erste handfeste Infos zu **Battlefield 3** lesen Sie in der nächsten GameStar-Ausgabe in unserer großen Enthüllungstitelgeschichte. **GR**

Bietet Battlefield 3 wie sein indirekter Vorgänger Bad Company 2 (Bild) **zerstörbares Terrain**?



DSA: Satinavs Ketten

GameStar.de/Quicklink/7269

Rollenspiele im **Das Schwarze Auge**-Universum gibt's wie Sand in der Wüste Khom, in anderen Genres kam die **DSA**-Lizenz jedoch noch nicht zum Einsatz. Der Entwickler Daedalic Entertainment (**The Whispered World**, **A New Beginning**) verwendet sie nun erstmals für ein Adventure. Dessen Titel: **Satinavs Ketten**. Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Fallenstellers Geron, der als Kind zufällig die Hinrichtung eines mächtigen Hexenmeisters beobachtete und prompt vom dunklen Magier verflucht wurde. Seitdem beäugen ihn seine Mitmenschen misstrauisch. Um seinen schlechten Ruf endlich loszuwerden, nimmt er einen gefährlichen Auftrag an und stürzt sich ins Abenteuer. So klickt man sich in klassischer Point-and-Click-Manier durch hübsch gezeichnete Kulissen. Bis das Abenteuer beginnt, wird allerdings noch viel Wasser den Großen Fluss hinunterfließen: **Satinavs Ketten** erscheint erst im 1. Quartal 2012. **NIC**



Eines der ersten Bilder zu Satinavs Ketten zeigt den Helden **Geron** in einem düsteren Schloss.

Die Kopierschutz-Realität



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Von den sieben Spielen, die wir in dieser Ausgabe testen, müssen fünf im Internet freigeschaltet werden. Herzlich willkommen in der Kopierschutz-Realität! Als vor über sechs Jahren mit Half-Life 2 das erste prominente Spiel mit Freischaltung erschien, erklang noch ein Aufschrei. Inzwischen ist der Internet-Zwang de facto Standard. Man muss das nicht mögen. Man muss es aber akzeptieren.

Sicher, der Kopierschutz schließt Offliner aus. Aber wie viele davon gibt es noch? Nach einer Studie der Initiative D²¹ gehen 72 Prozent der Deutschen ins Netz, Tendenz steigend. In der computeraffinen Spielerschaft dürfte der Anteil noch höher liegen, eine Online-Freischaltung ist da längst kein Massenärgernis mehr.

Lästig wird's, wenn der Titel auch nach der Freischaltung eine aktive Verbindung fordert, wie bei Ubisofts Game Launcher. Bei Assassin's Creed 2 und Splinter Cell: Conviction hat Ubisoft den Kopierschutz nun gelockert, eine einmalige Anmeldung reicht. Das läutet kein Umdenken ein, Ubisoft hatte diese Option für ältere Titel schon länger angekündigt. Künftige Spiele dürften weiterhin eine Dauerverbindung voraussetzen. Was womöglich bald ebenfalls zum Standard zählt.

Jowood ist pleite



Bereits in der vorletzten Ausgabe hatten wir darüber berichtet, dass Jowood (**Arcania: Gothic 4**) im zweiten Halbjahr 2010 satte 20,6 Millionen Euro Verlust verzeichnet hat. Am 6. Januar hat der österreichische Publisher nun Insolvenz beantragt, da »die Bemühungen um die Neustrukturierung der Kapitalisierung [...] als gescheitert betrachtet werden mussten«. Als Grund nennt das Unternehmen unter anderem die Verkaufszahlen von **Arcania: Gothic 4**, die hinter den Erwartungen zurückgeblieben seien. Laut der Pressesprecherin Tamara Berger soll das **Arcania**-Addon **Fall of Setarrif** trotz der angespannten finanziellen Situation erscheinen, auch wenn noch kein genauer Termin feststeht. Nur wenige Tage nach der Insolvenz-Nachricht wurde bekannt, dass der Publisher den ehemaligen Partner Koch Media verklagt. 2006 hatte Jowood Aktien im Wert von insgesamt 6,4 Millionen Euro an Koch Media ausgegeben. Die dafür erhaltene Gegenleistung beläuft sich laut Jowood-Schätzungen aber nur auf 4,04 Millionen. Jowood fordert nun eine Nachzahlung in Höhe der Differenz von 2,36 Millionen Euro zuzüglich Zinsen. Für Jowood ist das der Griff nach dem sprichwörtlichen Strohalm, der Publisher braucht dringend Geldmittel. **NIC**

Microsoft Flight



Nach fünf Jahren setzt Microsoft Spieler wieder in Flugzeuge.

GameStar.de/Quicklink/7281

Der letzte Flugsimulator aus dem Hause Microsoft war der **Flight Simulator X**, erschienen im Oktober 2006. Im Januar 2009 schloss Microsoft überraschend den Entwickler Aces, als etwas schwammige Begründung musste eine neue »strategische Ausrichtung« des Windows-Herstellers erhalten. Microsoft versprach allerdings, der Serie treu zu bleiben und hielt sich auch daran: Zur Gamescom 2010 wurde **Microsoft Flight** angekündigt, das dieses Jahr erscheinen und neue Zielgruppen erschließen soll. So will Microsoft nicht nur Simulations-Fans erreichen, sondern auch Neueinsteigern die Freude am virtuellen Fliegen vermitteln. Außerdem soll **Flight** auf den Online-Dienst Games for Windows Live setzen, der nicht nur als Multiplayer-Plattform dient, sondern auch als integrierter Shop für Zusatzinhalte – wahrscheinlich Flugzeuge, Flughäfen und Ähnliches. Ob die echtes Geld kosten werden, ist noch unklar, außer einer Handvoll Bilder gab's bislang wenig zu sehen. **NIC**

Leser-Charts Januar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(5)	Mass Effect 2
3	(3)	Dragon Age: Origins
4	NEU	World of Warcraft: Cataclysm
5	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
6	(2)	Call of Duty: Black Ops
7	NEU	Bad Company 2: Vietnam
8	(7)	Fallout: New Vegas
9	(11)	Civilization 5
10	(10)	Fallout 3
11	WIEDER DA	GTA 4
12	WIEDER DA	Empire: Total War
13	WIEDER DA	Mass Effect
14	(15)	Assassin's Creed 2
15	(8)	Diablo 2: Lord of Destruction
16	(12)	Two Worlds 2
17	(17)	Batman: Arkham Asylum
18	(17)	Call of Duty: Modern Warfare 2
19	(14)	Risen
20	WIEDER DA	Crysis 2

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 02/2011. Mitmachen: GameStar.de/Mitmachkarte

Blizzard be- stätigt Titan

GameStar.de/Quicklink/7278

Anfang Dezember 2010 tauchte auf einer chinesischen Website eine Liste auf, die alle künftigen Blizzard-Spiele samt deren Verkaufsstart verzeichnete. Darauf fand sich auch ein geheimnisvolles Projekt namens **Titan**, angeblich geplant für Ende 2013. Die Echtheit der Liste hat Blizzard bislang nicht bestätigt, wohl aber **Titan**. In einem Interview erklärte der Firmengründer Frank Pearce, dass es sich dabei um Blizzards nächsten Online-Titel handelt. Weitere Details nannte er nicht. An **Titan** arbeiten derzeit unter anderem Jeffrey Kaplan, der ehemalige Lead Designer von **World of Warcraft**, sowie J. Allen Brack, der Producer des Addons **Wrath of the Lich King**. Das legt den Verdacht nahe, dass es sich bei **Titan** ebenfalls um ein Online-Rollenspiel handelt, auch wenn Blizzard versprochen hat, dass es sich anders spielen wird als **World of Warcraft**. Sollte Ende 2013 als angepeilter Starttermin stimmen, rechnen wir noch dieses Jahr mit ersten Infos. Schließlich wurde auch **Starcraft 2** mit drei Jahren Vorlauf angekündigt. **GR**

DC Universe Online

GameStar.de/Quicklink/7270

Am 11. Januar gingen die europäischen Server von **DC Universe Online** ans Netz, wir haben's bereits fleißig gespielt. In Sonys Online-Abenteuer erkunden wir als Nachwuchs-Held oder -Schurke die Welt der DC-Comics. So treffen Weltenretter unter anderem auf Superman, Bösewichte auf den Joker. Die Aufgaben-Palette geht nicht über das übliche »Suche-Töte-Sammle«-Schema hinaus, die Entwickler haben es aber in nette und fein präsentierte Geschichten verpackt. Die Gefechte spielen sich dank vieler Kombos angenehm actionreich, den wahren Kampf führen wir aber gegen das Interface: Wir hoffen, dass Sony noch gängige Komfortfunktionen für Chats, Gilden und Gruppen nachreicht. Den ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe und auf GameStar.de. **MO**



1&1 MOBILE

TOPAKTUELLE
SMARTPHONES

0,€*



~~249,- €~~



~~249,- €~~



~~249,- €~~



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

Klonkriege

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Die Verkaufscharts 2010 machen's mal wieder deutlich: Die Branche lebt vornehmlich von Fortsetzungen, und Activision sind mit ihrer Call-of-Duty-Dauerkarte die Könige der Wiederkäuer.

Doch so langsam übertreibt's der Publisher: Demnächst arbeiten vier Studios an CoD-Ablegern. Juhuu! Jubelpatriotengeballer im Halbjahrestakt! Da dürften langsam die Namen knapp werden. Aber keine Angst, hier sind meine Namensvorschläge für die nächsten Spinoffs, inklusive Story-Vorschlägen (haha, Story!):

- ✱ Maximum Slaughter: Eine riesige Flughafenszene, nur muss man hier alle Reisenden im Schlaf erstechen.
- ✱ Nazi Goreng: Special-Forces-Soldat vertreibt die Wehrmacht aus Indonesien. Da war sie nie? Ach, wurscht.
- ✱ Speck Ops: Fettleibiger Veteran beginnt einen blutigen Rachefeldzug gegen eine bekannte Burger-Kette.
- ✱ World at Warcraft: Story egal, Hauptsache, am Ende explodiert alles.
- ✱ Modern Whorefare: Rotlicht-Simulator mit Kinect-Handsteuerung. Am Ende explodieren die Verkaufszahlen. So, bitte, das müsste für 2011 reichen.

Verkaufs-Charts Januar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Black Ops
2	NEU	World of Warcraft: Cataclysm
3	(6)	Die Sims 3
4	(10)	Starcraft 2: Wings of Liberty
5	(18)	Battlefield: Bad Company 2
6	(7)	Die Sims 3: Late Night
7	(5)	Fußball Manager 11
8	(4)	Need for Speed: Hot Pursuit (LE)
9	(9)	Two Worlds 2
10	NEU	Bad Company 2: Vietnam
11	(12)	Civilization 5
12	(14)	Fallout: New Vegas
13	(11)	Anno 1404 (Gold)
14	(8)	Fifa 11
15	NEU	Dragon Age: Origins (UE)
16	(15)	WoW: Wrath of the Lich King
17	WIEDER DA	Counterstrike: Source
18	(16)	Arcania: Gothic 4
19	WIEDER DA	Medal of Honor (LE)
20	NEU	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

Quelle: 15. Januar 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn

Inifinity Streit

GameStar.de/Quicklink/7275

Bislang war die Lage überschaubar: Jason West und Vince Zampella, die gefeuerten Bosse des **Modern Warfare**-Entwicklers Infinity Ward, hatten Activision wegen ausstehender Zahlungen verklagt. Im Gegenzug warf der Publisher den beiden vor, Verträge gebrochen zu haben. Dieses bislang schon mit einer erstaunlichen Schlammschlacht verbundene Verfahren treibt nun immer bizarrere Blüten. So hat Activision seine Gegenklage auf Electronic Arts ausgeweitet, den neuen Arbeitgeber von West und Zampella. Der soll die beiden schon vor ihrer Entlassung dazu bewegt haben, Geschäftsgeheimnisse zu stehlen. Mit einem Privatjet seien sie zu einem Geheimtreffen mit dem EA-Chef John Riccitiello gebracht worden, der sie aufgefordert habe, ihm interne Dokumente zu schicken. Die zugehörigen Gerichtspapiere lesen sich wie ein Spionagekrimi – allerdings wie einer, der vom Bauerntheater Bad Tölz aufgeführt wird. Denn trotz des ernsthaften Streitwerts von 400 Millionen Dollar gleiten die Parteien zunehmend ins Kindische ab. Statt die Anschuldigungen zu widerlegen, blaffte Riccitiello, **Modern Warfare** sei eh viel besser gewesen als **Call of Duty: Black Ops**. Sein **Medal of Honor**-Debakel erwähnt er freilich nicht. West und Zampella wiederum beschwerten sich, dass Activision mit der neuerlichen Klage versuche, den Rechtsstreit zu verzögern. Denn so hält der Publisher die Entwickler davon ab, an ihrem neuen Projekt zu arbeiten – auch zum Leidwesen der wartenden Spielerschaft. Noch dazu melden sich plötzlich »Insider« zu Wort, die behaupten, dass West und Zampella die



Die Hauptdarsteller einer Gerichtssposse: Jason West und Vince Zampella sowie John Riccitiello (von links).



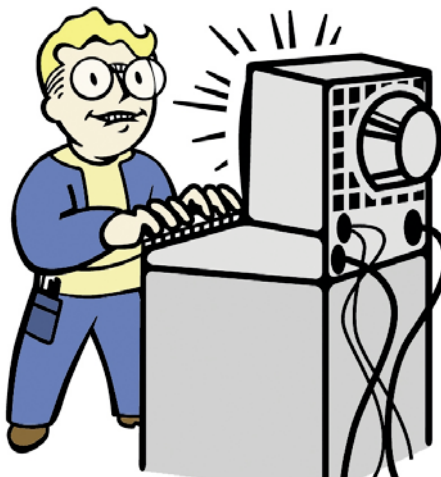
geforderten Activision-Gelder zwar erhalten, aber nicht an die Mitarbeiter weitergegeben hätten, um der Firmenstimmung zu schaden. Kann denn nicht WikiLeaks ein paar Geheimdokumente veröffentlichen, die diese Posse beenden? **GR**

Der Fall Fallout Online

GameStar.de/Quicklink/7268

2004 kaufte Bethesda (**The Elder Scrolls**-Reihe, **Rage**) die Marke **Fallout** von Interplay. Allerdings nicht komplett. Denn im Vertrag sicherte sich Interplay das Recht, ein Online-Rollenspiel im **Fallout**-Universum zu entwickeln – unter Einhaltung ganz bestimmter Regeln. Im März 2009 wollte Bethesda diesen Freibrief zurückziehen, weil Interplay angeblich die Vertragsbedingungen verletzt hatte. Interplay ignorierte die Beschwerde und gab we-

nig später bekannt, die bulgarischen Masthead Studios mit der Entwicklung von **Fallout Online** beauftragt zu haben. Die Klage von Bethesda ließ nicht lange auf sich warten, eine Gegenklage seitens Interplay wiederum auch nicht. Im April 2010 zog Bethesda seinen Antrag auf einen Produktionsstop vorläufig zurück, es wurde ruhig. Nachdem Interplay mittlerweile Artworks zum Spiel veröffentlicht und die Anmeldung für einen Betatest gestartet hatte, flammte der Rechtsstreit jedoch wieder auf. Denn Bethesda hat seinen Markenanspruch auf Charaktere, Gegenstände und Orte ausgeweitet, etwa den Pip-Boy und Megaton. Wenn die Richter dies bestätigen, dürfte **Fallout Online** zwar **Fallout Online** heißen, aber keine bekannten Schauplätze oder Gegenstände verwenden – ein Ding der Unmöglichkeit. Sollte Bethesda gewinnen, könnte der Rechteinhaber die Übergabe aller Daten erzwingen und **Fallout Online** selbst veröffentlichen. Wenn hingegen der 1983 gegründete und zwischenzeitlich (2004 – 2006) insolvente Publisher Interplay siegt, wird die Firma das Internet-Abenteuer wie geplant selbst veröffentlichen. Bethesda hat in jüngster Zeit bewiesen, dass sie in der Lage sind, hochqualitative Titel im **Fallout**-Universum zu entwickeln. Interplay in seiner heutigen Form hingegen hat schon lange kein großes Projekt mehr zu Ende geführt. **NIC**



Fallout Online ohne Pip-Boy? Unvorstellbar.

Neverwinter

GameStar.de/Quicklink/7267

Rollenspieler aufgepasst, bald können wir wieder durch Niewinter schreiten, und das sogar gemeinsam! Das Online-Abenteuer **Neverwinter** führt uns zurück in den Stadtstaat aus dem Rollenspiel-System **Dungeons & Dragons (D&D)**, dank **Neverwinter Nights 2** (GS 12/06: 85 Punkte) auch vielen jüngeren PC-Abenteurern in angenehmer Erinnerung. Entwickelt wird **Neverwinter** von den Cryptic Studios (**City of Heroes**, **Star Trek Online**). Der Titel soll allerdings kein klassisches Online-Rollenspiel werden. Stattdessen will es eine



Bilder aus dem Spiel gibt es noch keine, dafür grüßen auf der offiziellen Website fünf Helden-silhouetten.

echte Handlung erzählen, die allerdings nicht an die Solo-Vorgänger anknüpft. Fünf Heldentypen plant Cryptic derzeit: Krieger, Magier, Priester, Schütze und Schurke. Die kämpfen sich in maximal fünfköpfigen Gruppen durch Niewinters monsterverseuchte Unterwelt, die aus Instanzen besteht. Von Hunderten Spielern bevölkerte Landstriche wird es demnach wohl nicht geben. Vielmehr klingt es eher nach einem kooperativen **D&D-Diablo** oder den ersten **Guild Wars**-Spielen als nach einem klassischen Rollenspiel. Aber Cryptic integriert einen Editor, das so genannte »Forge-System«, mit dem die Spieler ihre eigenen Geschichten, Szenarien und Quests erstellen können. Eine tolle Idee, schließlich sorgte die Community bereits bei den Solo-**Neverwinters** für steten Auftrags-Nachschub in hoher Qualität. **NIC**

Rift

GameStar.de/Quicklink/7277

Auch wenn **World of Warcraft** mit dem jüngsten Addon **Cataclysm** etwas hübscher geworden sein mag, sieht man dem Online-Koloss sein Alter schon an. Ein zumindest optisch schöneres Online-Rollenspiel ist zum Beispiel **Rift: Planes of Telara**, an dessen Beta-Wochenende wir teilgenommen haben. Eine Besonderheit von **Rift** ist sein vielfältiges Klassen-

system mit zahlreichen Spezialisierungen, Krieger etwa entwickeln sich wahlweise zum Paladin, Plünderer, Kriegsherrn, Helden, Paragon oder zur Rissklinge, jeweils mit individuellen Talenten. Zum Beispiel setzen Rissklingen neben dem Nahkampf auch auf Elementarmagie. Die Aufgaben folgen dafür dem üblichen Jäger-und-Sammler-Prinzip, ab Level 10 kommen stimmungsvoll inszenierte Gruppenkämpfe hinzu, in denen wir beispielsweise Dimensionstore (die namensgebenden »Rifts«) schließen – Bosskampf inklusive. Abgesehen vom Klassensystem spielt sich **Rift** trotzdem eher klassisch und sieht sehr gut aus. Außerdem traten in der Beta kaum Fehler auf. Wir freuen uns schon darauf, mehr vom Spiel zu sehen. **GR**



Wir schließen ein **Dimensionstor**.

Cities in Motion

GameStar.de/Quicklink/7266

Auf DVD: Preview-Video

Städte bauen ist ja ein alter Hut. Seit **Sim City** wurden wir Spieler schon so oft Bürgermeister, dass wir sogar Berlin sanieren könnten. Der Nahverkehr spielte in den bisherigen Programmen jedoch allenfalls eine Nebenrolle. In **Cities in Motion** ist der Bürgertransport erste Spielerpflicht. Dabei dreht sich alles um Busse, Trams, U-Bahnen, Wasserbusse und Hubschrauber (!). Wir legen Haltestellen an und verbinden diese zu Rund- oder Pendelstrecken. Dabei wollen die Verkehrsmittel auf die Kundschaft zugeschnitten werden. Da hilft nicht nur das geschickte Anlegen von Strecken, wir müssen auch Preise bestimmen und die Werbetrommel rühren. Das Spielprinzip funktioniert bereits gut und macht **Cities in Motion** zu einem spannenden Titel. **GR**



Der **Nahverkehr** in Bewegung.

1&1 MOBILE

SUPERGÜNSTIG
**MOBIL
SURFEN**



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99
€/Monat*

- Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS mit bis zu 7.200 kBit/s
- Beste D-Netz-Qualität
- Surf-Stick für 0,- €* inklusive
- Kein Bereitstellungspreis
- Tarif auch ohne Mindestvertragslaufzeit erhältlich

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

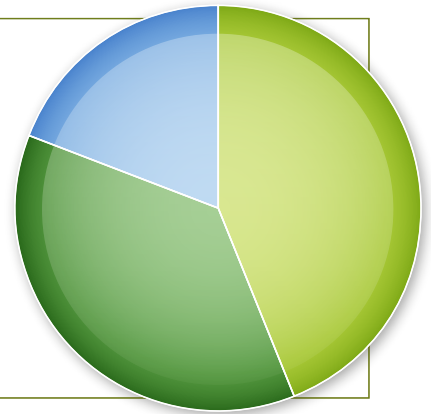
*Ab einem monatl. Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Frage des Monats

»Was halten Sie vom Spielen mit Körpereinsatz, wie es zum Beispiel die Bewegungssteuerungen Nintendo Wii, Sony Move und Microsoft Kinect auf den Konsolen ermöglichen?«

Ergebnis: Weil er auf der weltgrößten Unterhaltungselektronikmesse CES angeblich keine einzige Maus fand, erklärte der Intel-Blogger Bob Duffy den Klicknager gleich für tot und verlautbarte: »Die Zukunft gehört den Sensoren.« Weniger als die Hälfte der Teilnehmer stimmt ihm zu, die (knappe) Mehrheit hält Bewegungs-Controller für einen flüchtigen Trend. Vielleicht auch, weil sich die Skeptiker den Muskelkater vorstellen können, den stundenlanges Herumfuchteln vor einem Computermonitor brächte.

Eine sehr gute Idee, das wird in Zukunft noch wichtiger werden. (44%)
 Nette Idee, aber das wird ein kurzlebiger Trend sein. (37%)
 Nutzlose Idee, das interessiert mich nicht. (19%)



Quelle: GameStar.de Mitmachen: GameStar.de/Mitmachkarte

Making Games Talents in München

GameStar.de/Quicklink/7267

Am 19. Februar geht Deutschlands erfolgreichste Stellenbörse der Games-Branche in die siebte Runde. Über 120 Jobs konnten wir bereits vermitteln, viele weitere sollen in unserem Münchner IDG-Medienhaus folgen. Und die Chancen stehen ausgezeichnet, denn Sie können sich direkt vor Ort auf mehr als 100 offene Stellen bewerben, unter anderem bei Crytek, Spellbound, Cipsoft, Upjers, Travian Games und Innogames. Making Games Ta-

lents deckt alle Bereiche der Spieleentwicklung ab, richtet sich jedoch nicht nur an Programmierer, Grafiker und Game Designer. Denn Übersetzer, Qualitätstester, Texter oder PR-Manager werden ebenfalls gesucht. Jeder Interessent sollte sich schnell unter www.makinggames.de/talents registrieren. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, und Making Games Talents war bislang jedesmal ausverkauft. Die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro. **HK**

News-Ticker

Call of Duty: Nach Infinity Ward (Modern Warfare) sowie Treyarch (Black Ops) arbeiten immer mehr Entwickler an der Serie mit. So feilt das neu gegründete Studio Sledgehammer an einem – Wahnsinnsüberraschung! – weiteren Shooter. Gerüchten zufolge entwirft auch Raven Software (Quake 4) einen Call-of-Duty-Ableger oder zumindest einen DLC. Hat Activision keine anderen Marken mehr?

Medal of Honor: Die Entwickler des Afghanistan-Shooters arbeiten an einem neuen Spiel. Hält EA nach dem enttäuschenden Neubeginn an der Serie fest?

Mass Effect 2: Bioware plant noch eine DLC-Episode zum Rollenspiel. Die soll die Brücke zum Nachfolger Mass Effect 3 (erscheint erst Ende 2011) schlagen.

Epic: Die Unreal-Tournament-Entwickler wollen Ende Februar auf der Game Developers Conference in San Francisco ein neues Projekt enthüllen.

James Bond: Ein neues Spiel zum Spion soll sich in der Entwicklung befinden. Angesichts der Vorgänger sind wir geschüttelt, nicht gerührt.

Bloodlines: Der 3rd-Person-Shooter des deutschen Studios Hellscreen Productions soll noch in diesem Jahr erscheinen – und zwar in zwölf Mini-Episoden.

Champions Online: Ab dem 25. Januar wechselt das Superhelden-Abenteuer ebenfalls ins Free2Play-Lager, inklusive eines Shops für Bezahlhinhalte.

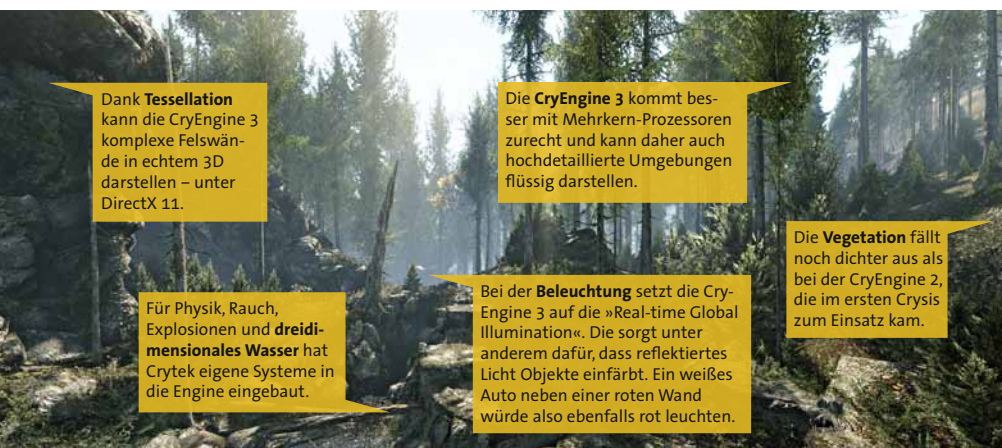
Call of Duty: Black Ops: Der Shooter bricht alle Rekorde – nicht nur beim Umsatz (eine Milliarde Dollar binnen sechs Wochen), sondern auch bei den Raubkopien. Laut der BitTorrent-Seite Torrent Freak wurde Black Ops alleine für den PC 4,27 Millionen Mal heruntergeladen, mehr als jedes andere Spiel.

Sniper: Ghost Warrior 2 verwendet CryEngine 3

GameStar.de/Quicklink/7280

Der polnische Entwickler City Interactive hat bestätigt, dass der Scharfschützen-Shooter **Sniper: Ghost Warrior 2** Cryteks CryEngine 3 benutzen wird, die auch in **Crysis 2** zum Einsatz kommt. Obwohl das erste **Sniper** (GS 09/10: 72 Punkte) allenfalls gehobene Durchschnittswerte war, weckt diese Nachricht Hoffnungen. Denn der Engine-Wechsel dürfte sich nicht nur in schöneren Landschaften mit dichterem Wildwuchs bemerk-

bar machen, sondern auch in klügeren Computergegnern. Denn zum CryEngine-3-Paket gehört auch die »Advanced Modular AI«, also eine neue KI-Routine, dank der die Feinde intelligenter auf ihre Sichtlinie und auf Geräusche reagieren. Bleibt zu hoffen, dass City Interactive dieses Potenzial auch wirklich nutzt. Bilder von **Sniper: Ghost Warrior 2** gibt es noch keine, dafür demonstriert die Waldaufnahme unten die Möglichkeiten der CryEngine 3. **GR**



Dank **Tessellation** kann die CryEngine 3 komplexe Felswände in echtem 3D darstellen – unter DirectX 11.

Die **CryEngine 3** kommt besser mit Mehrkern-Prozessoren zurecht und kann daher auch hochdetaillierte Umgebungen flüssig darstellen.

Die **Vegetation** fällt noch dichter aus als bei der CryEngine 2, die im ersten Crysis zum Einsatz kam.

Für Physik, Rauch, Explosionen und **dreidimensionales Wasser** hat Crytek eigene Systeme in die Engine eingebaut.

Bei der **Beleuchtung** setzt die CryEngine 3 auf die »Real-time Global Illumination«. Die sorgt unter anderem dafür, dass reflektiertes Licht Objekte einfärbt. Ein weißes Auto neben einer roten Wand würde also ebenfalls rot leuchten.

Dragon Age 2

Die Fans haben Angst. Bioware baut seine Rollenspiel-Serie gewaltig um. Daran seien, so glauben viele Spieler, die Konsolen schuld. Ob Dragon Age seine PC-Wurzeln verleugnet?

Ein Ausblick. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts**
 Entwickler: **Bioware** (**Dragon Age Origins: Awakening**,
 GS 05/10: 86 Punkte)
 Termin: **11. März 2011** Status: **zu 95 % fertig**

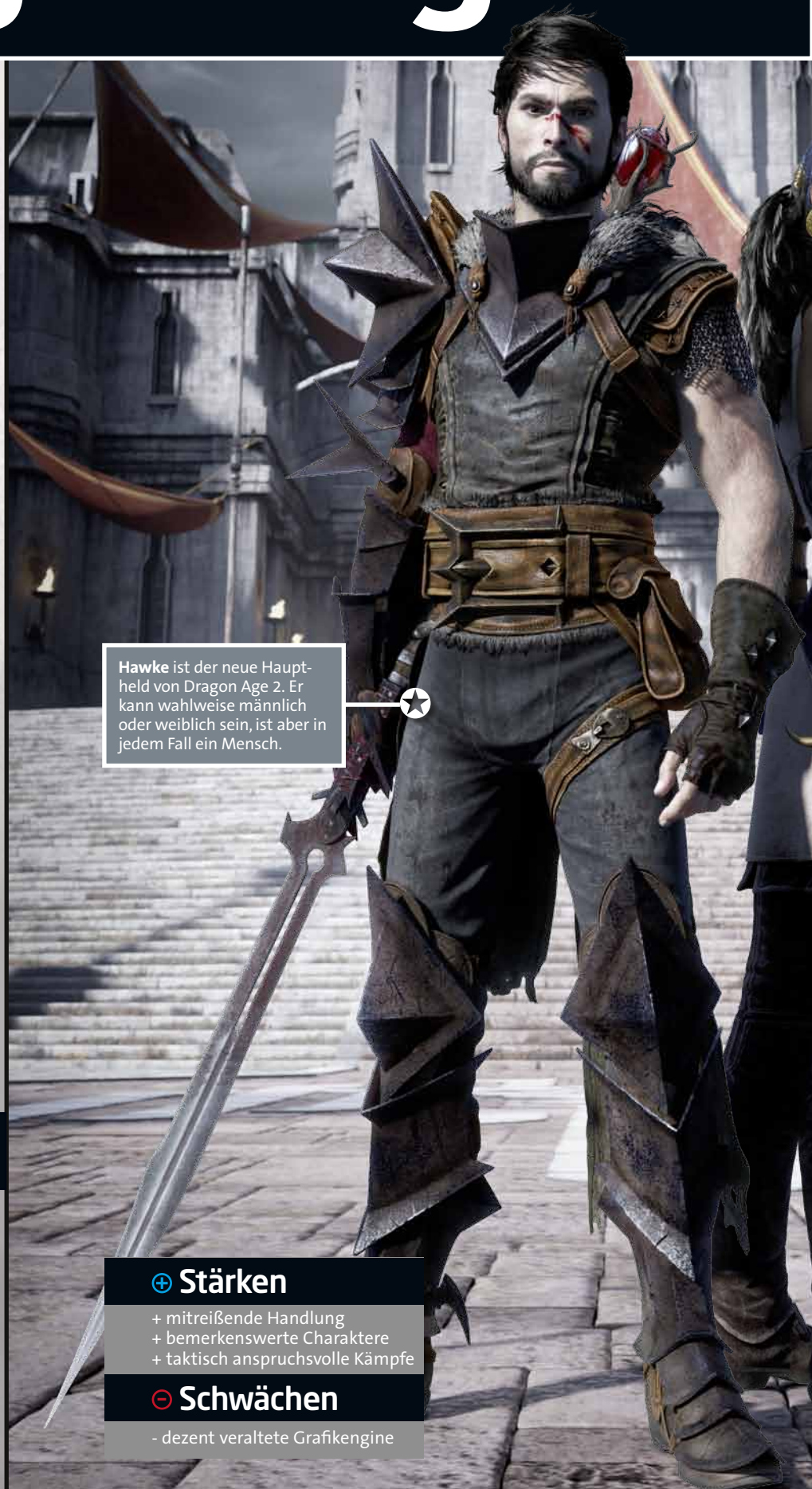
GameStar.de/Quicklink/7265 Auf DVD: Preview-Video

Erstmal tief Luft holen. Denn die Liste ist lang. Eine Parade der Befürchtungen, die schon bei der Ankündigung von **Dragon Age 2** durch unser Hirn defilierte und die in den vergangenen Monaten noch ständig Zulauf bekam. Weil das Rollenspiel-Epos der kanadischen Hitschmiede Bioware im Vergleich zu seinem Vorgänger jede Menge Änderungen erfährt. Bioware streicht die beliebten Origins-Geschichten. Bioware verzichtet auf die übersichtliche Taktikansicht. Bioware erhöht den Actionanteil. Bioware setzt das

»Die Origins-Geschichten passten nicht ins Konzept.«

angestaubte Grafikgerüst des ersten Teils ein. Und Bioware erzählt die Geschichte in linearer Häppchenform. Klar, dass bei den Rollenspiel-Fans die Alarmglocken läuten. Ist das noch unser Spiel? Wir haben den Entwicklern auf den Zahn gefühlt.

»Dass sich viele Fans Sorgen um das Spiel machen, ist ein Kompliment«, sagt uns Da-



Hawke ist der neue Hauptheld von Dragon Age 2. Er kann wahlweise männlich oder weiblich sein, ist aber in jedem Fall ein Mensch.

+ Stärken

- + mitreißende Handlung
- + bemerkenswerte Charaktere
- + taktisch anspruchsvolle Kämpfe

- Schwächen

- dezent veraltete Grafikengine



Die Piratin **Isabela** ist eine von Hawkes möglichen Begleitern. Fans kennen die Schurkin bereits aus dem Vorgänger.

vid Gaider, der Erfinder und Autor des **Dragon Age**-Universums. Und fügt hinzu: »Bei einer Fortsetzung geht es darum, Dinge voranzutreiben, statt sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen«. Da drängt sich die Frage auf, ob das überhaupt sein muss. Schließlich war und ist **Dragon Age: Origins** ein Knaller, ein Genre-Hit allererster Güte. Spannend erzählt, vollgepackt mit bemerkenswerten Figuren, wendungsreichen Quests und dramatischen Entscheidungen. Nicht zuletzt brachte das taktische Kampfsystem **Dragon Age** zu Recht den Ruf ein, das geistige Erbe des Rollenspiel-Klassikers **Baldur's Gate 2** angetreten zu haben. Warum also hantiert Bioware wie die Axt im Walde und baut alles um, was **Dragon Age** zu dem gemacht hat, was es ist und was die Fans daran so lieben? »Die Grundelemente bleiben erhalten und werden unverändert aus **Origins** übernommen«, versucht uns David zu beschwichtigen. »Wir feilen lediglich an den Details.« Klingt arg wage, Mr. Gaider! Also bohren wir ein bisschen tiefer.

Thema Geschichte. Die dreht sich in **Dragon Age 2** um eine einzige Frage: Wer ist der Champion von Kirkwall? Denn die neue Hauptfigur Hawke ist kein vom Schicksal Auserwählter, sondern ein Flüchtling, der mit seiner Familie in dem Stadtstaat Kirkwall strandet und dort eine Revolution auslöst, die bald das ganze Land in Aufruhr versetzt. Wie es soweit kommen konnte, welche Motive Hawke verfolgt und wie er

oder sie letztlich zum guten (oder bösen) Champion aufzusteigen vermochte, erleben wir in einem satte zehn Jahre umfassenden Handlungsbogen. Zusammengehalten wird die Geschichte durch eine Erzählerperspektive, angelegt als Verhör des Zwergen Varric durch die Kirchenabgesandte Cassandra Pentaghast. Darin erfahren wir nach und nach spannende Details über Hawke und dessen Taten, erzählt in episodenhaften Rückblicken, wie wir sie etwa aus **Call of Duty: Black Ops** kennen. Ähnlich wie der Treyarch-Shooter verzichtet **Dragon Age 2** auf eine stringent durchgezählte Handlung, sondern »hüpft« stattdessen von einem wichtigen Story-Ereignis zum nächsten.

»Dass sich viele Fans Sorgen um das Spiel machen, ist ein Kompliment.«

Wird das Spiel dadurch nicht zu linear? »Nein, denn innerhalb der jeweiligen Zeitsprünge hat der Spieler alle Freiheiten zu tun, was er will, um seine Aufgabe zu erfüllen«, erklärt uns David. Soll heißen: In jeder Episode verfolgt Hawke ein spezielles Teilziel, das zwar fest vorgegeben ist, dessen Lösung wir aber frei angehen dürfen. Beispielsweise soll Hawke sich und seinen Angehörigen zu Beginn des Spiels durch Gunstbeweise bei der Schmugglerin Athenril oder dem Söldner Meeran Einlass in die Stadt erarbeiten. Hierfür stehen uns zahlreiche Nebenaufgaben zur Verfügung, die wir **Dragon Age**-typisch diplomatisch, hin-



Hier kommt ihr nicht vorbei! In so mancher Schlacht von **Dragon Age 2** bekommen wir es mit ganzen **Heerscharen** der Dunklen Brut zu tun.

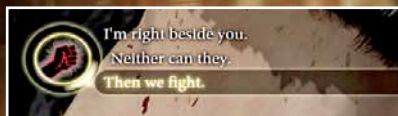
terhältig oder durch den Einsatz von Gewalt lösen. Sind Kirkwalls Tore fortan für uns geöffnet, wechselt das Programm zum Verhör, in dem Varric erzählt, was als Nächstes passierte. Zurück zu Hawke, der nun einen Haufen Schulden tilgen soll, den sein Onkel angehäuft hat. Ein ganzes Spieljahr ist hier schon vergangen.

Freiheit hin oder her, aber geht das Episodenformat nicht auf Kosten des für ein Rollenspiel so wichtigen roten Fadens? David Gaider schüttelt erneut den Kopf: »Wir erzählen die Geschichte zwar auf ungewöhnliche Weise, aber trotz allem verfolgen wir ausschließlich Hawke und was der Spieler im Verlauf aus ihm oder ihr macht.« Und das liest sich bereits abgekoppelt vom Spielerlebnis wie ein spannender Thriller: Nach

»Wer ein Bild sieht, weiß sofort: Das ist Dragon Age.«

dem Fall von Ostagar sind viele Bürger auf der Flucht, so auch Hawke mit Bruder Carver, Schwester Bethany und Mutter Leandra. Unterwegs gesellen sich die Kriegerin Aveline nebst Gemahl Wesley hinzu, denen wir bei einem Kampf gegen die Dunkle Brut unter die Arme greifen. Oder es zumindest versuchen. Denn wir ziehen (vom Programm fest vorgegeben) den Kürzeren, was **Dragon Age 2** in einer herzergreifenden Zwischensequenz in Szene setzt. Dass unsere gebeutelte Truppe überhaupt entkommen kann, verdanken wir der Hexe Flemeth, einer der stärksten Charaktere des ersten Teils, die in Gestalt eines gigantischen Drachens auftaucht und die Monster verscheucht. Dafür fordert die Dame einen kleinen Gefallen ein, der alsbald eine Kette weitreichender Ereignisse auslöst.

Das neue Dialogsystem



- Sämtliche Gespräche des Haupthelden sind nun vertont.
- Icons zeigen an, welchen Tonfall die Antworten haben: höflich, neutral oder aggressiv. Die Auswahl findet über ein an Mass Effect 2 erinnerndes Kreismenü statt.
- In einigen Situationen können wir wahlweise einen unserer Begleiter für uns antworten lassen, was oft spannende Konsequenzen hat.
- Andere Charaktere die Initiative ergreifen zu lassen, bringt Freundschaftspunkte ein. Genug davon gesammelt, schalten wir besonders mächtige Spezialtalente frei.



Der Zwerge-Schurke **Varric** ist einer von Hawkes Begleitern und erzählt die Rahmenhandlung von Dragon Age 2.

Zeitsprung: Ferelden wurde inzwischen von der Dunklen Brut überrannt, und während die Spannungen zwischen Templern und Magiern zunehmen, landet ein Schiff mit Qunari-Kriegern nahe Kirkwall. Nicht nur die Spielwelt verändert sich mit jeder Episode, auch die Charaktere entwickeln sich weiter. So hat Aveline bei der Stadtwache angeheuert, wo merkwürdige Dinge passieren. Also helfen wir ihr bei der Aufklärung. Und Hawkes Bruder Carver, der mittlerweile dem Vermächtnis seines Großvaters auf der Spur ist, unterstützen wir bei der Suche nach dem verschollenen Testament. Schließlich haben wir ja noch Schulden abzubehalten. Kenner des Vorgängerspiels freuen sich zudem über einige altbekannte Gesichter, etwa die Magierin Merrill aus der

Elfen-Herkunftsgeschichte oder die Denerim-Piratin Isabela, die sich uns nach einer spannenden Questreihe anschließt.

Biowares neuer Erzählweise fällt ein bei den Fans sehr beliebtes Element zum Opfer, die Origins-Geschichten. »Sie passten einfach nicht in das Konzept von Dragon Age 2«, erklärt uns David. Stattdessen läuft der Spielbeginn nun so ab: Wir wählen einen Vornamen für Hawke, legen das Geschlecht fest und entscheiden uns für eine von drei Charakterklassen (Krieger, Schurke oder Magier). Unterschiedliche Rassen wie im ersten Teil gibt es nicht; Hawke ist in jedem Fall ein Mensch. Allerdings dürfen wir eines von



Kampf in Rotbraun. Dragon Age 2 setzt auf eine bewusst **künstlerische Optik**. Ob das auf Dauer langweilt, muss sich erst noch zeigen.

Anders als im Vorgänger gibt es in Dragon Age 2 nur einen Haupthelden, den **Flüchtling Hawke**. Den können wir allerdings wie gewohnt zum Krieger, Schurken oder Magier ausbilden.

Manche Quests lassen sich nur bei **Nacht** lösen. Die Tageszeit wechseln wir auf Knopfdruck.

drei Szenarien aussuchen, in dem **Dragon Age 2** startet. In der Variante »Held von Ferelden« war die Hauptfigur des Vorgängers ein herzenguter Mensch, der den Erzdämon quasi im Alleingang besiegt und Alistair zum König gemacht hat. Bei »Der Märtyrer« war der Held eine Elfe, die den Endkampf nicht überlebte; Alistair und Andora herrschen gemeinsam über das Land. Und in »Keine Kompromisse« war es ein fieser Zwerg, der Alistair vertrieb und Loghain in den Tod schickte. Biowares Plan: Die Entscheidung, die wir zu Beginn fällen (oder durch den Import des entsprechenden Spielstands aus dem ersten **Dragon Age** gefällt haben), soll sich auf das komplette Spiel auswirken.

Auch im weiteren Verlauf sollen sich unsere Taten stärker auf unser Umfeld auswirken, als wir das von **Origins** kennen. Das Spekt-

wohl in der männlichen als auch in der weiblichen Variante. Schluss also mit den störenden Gesprächslöchern aus dem Vorgänger. Zudem bekam **Dragon Age 2** das an

Mass Effect erinnernde Kreismenü spendiert, das zudem durch Symbole anzeigt, welchen Tonfall unsere Antworten haben. Noch spannender sind die neuen Begleiter-Optionen. So können wir in bestimmten

Momenten wahlweise eines unserer Gruppenmitglieder für uns antworten lassen, was das Gespräch in eine andere Bahn lenken kann. Die resolute Kriegerin Aveline etwa ist besonders gut darin, anderen Menschen zu drohen. Optimal, wenn wir mal einem fiesen Händler Druck machen wollen.

Thema Kampfsystem. Hierbei hat sich **Dragon Age: Origins** auf dem PC stark von den Konsolenvarianten unterschieden. Während wir auf dem Computer Talente durch eine Fertigkeitenleiste aktivieren und Befehle auch über die komfortable Draufsicht geben konnten, blieben den Xbox-360- und PlayStation-3-Spielern lediglich ein ausgedünntes Talent-Kreismenü sowie die unübersichtliche Verfolgerperspektive. Man spürte förmlich, dass **Origins** zuerst auf dem PC entwickelt und anschließend für die Konsolen portiert worden war. Teil 2 entsteht nun parallel auf allen Plattformen, begleitet von einer Meldung aus dem Hause Bioware,

Vor allem bei **Kombo-Finishing-Moves** geizt **Dragon Age 2** nicht mit Blut. Eine Einstufung »ab 18 Jahren« ist mehr als wahrscheinlich.

»Man soll uns nicht blind vertrauen, nur weil wir Bioware sind.«

rum der von uns initiierten Ereignisse reicht vom kurzen Wortwechsel mit einer Stadtwache bis hin zu mehrere Episoden umfassenden Entwicklungen. Für die Gespräche hat Bioware gewaltig am Dialogsystem geübt (siehe Kasten). Die ohrenfälligste Neuerung: Hawke wurde komplett vertont, so-



Im Spielverlauf stoßen wir auf berghohe **Bossgegner** wie diesen brandgefährlichen Drachen.





Durch Levelaufstiege haben wir Hawkes **Eiszauber** verbessert. So kann er gleich mehrere Gegner einfrieren.

man wolle die Kämpfe tempo- und action-reicher gestalten. Wird **Dragon Age 2** der Konsolen wegen auf dem PC nun quasi herunter »gedummt«? »Nein. Es geht vielmehr darum, die Interaktivität der Gefechte und

»Die Kämpfe werden schneller und interaktiver.«

die Rückmeldung ausgeführter Aktionen zu verbessern«, bekräftigt David. Das klingt abermals arg schwammig, Mr. Gaider! Da müssen wir wohl wieder tiefer schürfen.

Das Wichtigste vorneweg: Der Pausenmodus bleibt bestehen. Wie gewohnt dürfen wir das Spielgeschehen jederzeit anhalten,

um in Ruhe Befehle zu erteilen. Damit das leichter von der Hand geht als in **Origins**, hat Bioware die Benutzeroberfläche überarbeitet. So wandern nun sämtliche Bedienelemente an den unteren Bildschirmrand, und wichtige Informationsquellen wie Lebens- und Ausdauerbalken bekommen zusätzlichen Platz. Sorgt das etwa für mehr Tempo und Action? »Das und vor allem der verbesserte Spielfluss«, erklärt uns David. »Ihr müsst nicht mehr darauf warten, dass die Teammitglieder erst in Position gehen und dann ihre Aktionen starten. Stattdessen stürzen sie sich nun förmlich ins Getümmel.« Soll heißen: Bioware entfernt die Aufladezeiten von Attacken und magischen Sprüchen. Die Helden holen also nicht erst gefühlte Ewigkeiten mit dem Zauberstab aus, sondern schleudern Feuer, Eis und Blitz gleich, nachdem wir den Befehl gegeben haben. Zusammen mit den optimierten Charakteranimationen kommt so ein weit

flüssigeres Spielgefühl auf als in **Origins**. Gespannt sind wir, welche Auswirkungen das auf die Spielbalance hat. In **Dragon Age: Origins** jedenfalls wären die Kämpfe so zu einfach gewesen, also wird Bioware den Schaden bestimmter Attacken runterschrauben oder aber die Gegner stärker oder zumindest resistenter machen müssen.

In Sachen Taktik und Komplexität soll **Dragon Age 2** seinem Vorgänger in nichts nachstehen. Bioware legt sogar noch eine Schippe drauf, etwa bei den Gegnertypen. So gibt es nun ähnlich wie in **Diablo 2** spezielle Anführer, die ihre Schergen stärker machen oder sie heilen. Wieder andere Monster versuchen unserer Gruppe in den Rücken zu fallen, um schurkentypisch kritische Treffer zu landen. Damit die Taktikscharmützel nicht in Fummelei ausarten, bietet **Dragon Age 2** den aus dem Vorgänger bekannten Verhaltenseditor, in dem wir bis ins kleinste

Die Talente und Attribute

Das lineare **Talentsystem** des Vorgängers macht einem verzweigten Fertigkeitenbaum Platz, der bei Level 7 und 12 je drei Spezialisierungen ermöglicht, die wiederum weitere Äste freischalten. Viele dieser Talente lassen sich bei Aufstiegen zusätzlich verbessern. So spendieren wir etwa dem Start-Heilzauber unseres Magiers einen Wirkungsbonus von 20 Prozent.



Wenn wir um eine Stufe aufsteigen, dürfen wir Punkte auf die sechs **Attribute** Stärke, Geschicklichkeit, Magie, Gerissenheit, Willenskraft und Ausdauer verteilen. Praktisch: Welche Auswirkungen das hat, sehen wir im Fenster direkt daneben.



Durch kürzere Zauberzeiten wirken die **Kämpfe** direkter und flüssiger als im Vorgänger.

Detail festlegen, wie unsere Teammitglieder in bestimmten Situationen zu reagieren haben. Fällt zum Beispiel die Lebenskraft unseres Kriegers unter die Marke von 20 Prozent, soll er automatisch zum Heiltrank greifen. Auch die vorgefertigten Setups (etwa aggressiv, defensiv oder passiv) sind wieder dabei. Allerdings wird die aus dem Vorgänger bekannte Vogelperspektive wohl der Schere zum Opfer fallen. Bislang veröffentlichte Videos aus der PC-Fassung zeigen zwar, dass sich die Kamera stufenlos herauszoomen lässt. Aber zu keiner Zeit gibt es in den Clips eine Ansicht, die wie in **Origins** das gesamte Geschehen darstellt. Bioware äußerte sich dazu bislang nicht. Zur Erinnerung: In **Dragon Age: Origins** zwang die Vo-

gelperspektive die technisch schwächeren Konsolen in die Knie, weshalb lediglich die Schulterkamera zur Verfügung stand. Da **Dragon Age 2** aber anders als sein Vorgänger parallel für alle Plattformen entwickelt wird, könnte die übersichtliche Taktikansicht nun auch auf dem PC fehlen. Wir hoffen, dass uns Bioware eines Besseren belehrt.

Thema Technik: In **Dragon Age 2** arbeitet Biowares hauseigene Eclipse-Engine, die bereits im ersten Teil zum Einsatz kam. Kein Wunder, denn anders wäre das Team wohl kaum in der Lage gewesen, die Fortsetzung

derart zügig zu entwickeln. Dass das Grafikgerüst nicht mehr ganz taufrisch ist, sieht man vor allem den Texturen und der generellen Detailarmut an. Um dem entgegenzuwirken, greift Bioware zu einem Trick: **Dragon Age 2** bekommt eine ungewöhnliche, geradezu abstrakte Optik, in der rot-graue Töne dominieren, die Landschaften bewusst steril ausfallen und harte Kontraste gezielte Akzente setzen. Durch diesen fast artifiziellen Look wollen die Entwickler unseren Blick weg von verspielten Land-

Teamarbeit ist in **Dragon Age 2** oberstes Gebot: Während Hawke **1** und seine Kriegerkollegin Aveline **2** die Gegner im Nahkampf aufmischen, teilen Zauberin Merrill **3** und Schurke Varric **4** mit Magie und Armbrust aus sicherer Entfernung aus.



Die Benutzeroberfläche im Vergleich



Bioware feilt an der Benutzeroberfläche. Die offensichtlichste Änderung im Vergleich zu Dragon Age: Origins ist das entschlackte Fertigkeitenmenü **1**. Da viele Talente und Zaubersprüche nun lediglich bereits vorhandene Fertigkeiten verbessern, reduziert sich die Anzahl der Icons. Das kommt insbesondere Magiern zugute. Um dem eigentlichen Spielgeschehen mehr Raum zu geben, wurden zudem sowohl das Optionsmenü **2** als auch die Charakterportraits **3** an den unteren Bildschirmrand versetzt. Die kreisrunden Lebens- bzw. Ausdauer- und Mana-Anzeigen des Vorgängers wichen besser zu erkennenden Balken. Zu guter Letzt bekam die Mini-karte **4** mehr Platz spendiert, was der Orientierung vor allem in verwinkelten Dungeons hilft.

schaftsdetails hin zum Wesentlichen lenken: auf die Charaktere. Um den Effekt noch zu verstärken, bekamen die Figuren zusätzliche Polygone spendiert, was vor allem den Gesichtern zugute kommt. Die Dialoge mit ihren wechselnden Kameraperspektiven und Großaufnahmen wirken nun ein ganzes Stück lebensechter und damit emotio-

naler wie noch im hierbei bereits eindrucksvollen Vorgänger. Ein weiterer positiver Nebeneffekt: Durch seinen künstlerischen Ansatz hebt sich **Dragon Age 2** stark von allen anderen Fantasy-Spielen ab. »Wer einen Screenshot sieht, weiß sofort, dass es sich um Dragon Age handelt«, grinst David. Dass die Serie ansonsten technisch weitgehend stagniert, hat auch einen Vorteil: Die Hardware-Voraussetzungen werden laut der Entwickler nicht merklich ansteigen.

Was also geschieht mit der **Dragon Age**-Serie? Ja, das Tempo legt zu. Ja, die Kämpfe werden actionreicher. Und ja, die Geschichte folgt einer ungewöhnlichen Erzählweise. Dass dadurch die Seele des Spiels verloren geht, wagen wir aber zu bezweifeln. Im Gegenteil: Bioware geht das Projekt mit Vorsicht und Respekt an, feilt lediglich an den

Keine Überraschung: Die zahlreichen **Dialoge** sind auch in Dragon Age 2 wieder fantastisch animiert und hoch spannend.

»Teil 2 bietet genauso viel Freiheit wie der Vorgänger.«



Bei den Texturen und Leveldetails merkt man der **Eclipse-Engine** ihr Alter mittlerweile an. Dafür überzeugen die Effekte.

Kanten, macht das Spielgefühl flüssiger und die Identifikation mit dem Helden einfacher. Glaubt man Bioware, wird **Dragon Age 2** dadurch ein weit intensiveres Rollenspiel-Erlebnis als sein bereits grandioser Vorgänger. »Die Fans sollen uns nicht blind vertrauen, nur weil wir Bioware sind«, sagt David Gaidar. Wir holen abermals tief Luft. Diesmal jedoch voller Vorfreude. **DM**



Ein echtes Dragon Age

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Nachdem, was ich als Fan der ersten Stunde bisher von Dragon Age 2 gesehen habe, kann ich nicht nur beruhigt auf die Fertigstellung warten, ich freue mich nun sogar wie ein Schnitzel darauf. Alles was Bioware mit der Serie vorhat, klingt sinnvoll und verbessert das Spiel an den richtigen Stellen, ohne dabei die Wurzeln zu verleugnen. Dragon Age 2 wird nicht zu dem befürchteten Simpel-Action-Rollenspielchen ohne Taktik und Teamplay, und auch die episodenhafte erzählte Handlung verspricht ein Knaller zu werden. Dass die Jungs packende Geschichten erzählen können, haben sie ja schon mehrfach eindrucksvoll bewiesen. Kurzum: Da müsste schon sehr viel schief gehen, wenn uns hier nicht der erste Rollenspiel-Hit des Jahres erwartet.

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
UPDATE	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel-Addon	Spellbound	–	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/10, 12/10, 02/11	Sehr gut	März 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	4. Quartal 2011
NEU	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	–	–	2011
	Battlefield Play4Free	Multiplayer-Shooter	Easy	–	–	1. Quartal 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Bloodline Champions	Online-Rollenspiel	Stunlock Studios	–	–	13. Januar 2011
UPDATE	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10, 03/11	–	2. Quartal 2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	People can fly	–	–	24. Februar 2011
NEU	Cities in Motion	Aufbauspiel	Colossal Order	–	–	25. Februar 2011
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Taktik	Relic	–	–	1. Quartal 2011
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10, 02/11	Ausgezeichnet	24. März 2011
UPDATE	Darksore	Action-Rollenspiel	Maxis	–	–	24. Februar 2011
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Silver Style	–	–	2012
NEU	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Daedalic	–	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Dawn of War 2: Retribution	Echtzeit-Taktik	Relic	02/11	Sehr gut	4. März 2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10, 10/10	–	2. Quartal 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	12/08, 11/09, 11/10, 01/11	Sehr gut	2012
UPDATE	Die Sims: Mittelalter	Strategiespiel	The Sims Studio	–	–	22. März 2011
	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	01/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
UPDATE	Dragon Age 2	Rollenspiel	Bioware	09/10, 03/11	–	11. März 2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11	–	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
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	02/11	–	2011
	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	–	–	11. November 2011
	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	1. Quartal 2011
UPDATE	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Day 1	–	–	Mai 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
UPDATE	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	Homefront	Ego-Shooter	Kaos Studios	08/10	–	8. März 2011
	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	–	2011
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 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
NEU	Need for Speed: Shift 2	Rennspiel	Slightly Mad	03/11	–	24. März 2011
NEU	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic	–	–	2012
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10	–	21. April 2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	15. September 2011
NEU	Rift: Planes of Telara	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	–	–	4. März 2011
	Shogun 2: Total War	Strategiespiel	Creative Assembly	08/10, 11/10, 02/11	Ausgezeichnet	März 2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	–	–	2011
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	12/08, 08/09, 02/10, 01/11	Gut	2011
	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	April 2011
	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Eden Games	06/10	Gut	11. Februar 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
UPDATE	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10, 10/10	–	17. Mai 2011
UPDATE	Tomb Raider 9	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11	–	1. Quartal 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	3. Quartal 2011
	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

Der Krieg im Norden

Nach längerer Pause kehrt der Herr der Ringe auf den PC zurück. GameStar hat bei den Entwicklern probegespielt.



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 Februar

Dead Space 2	Electronic Arts	03.02.2011
18 Wheels of Steel: Extreme Trucker 2	Rondomedia	11.02.2011
Test Drive Unlimited 2	Namco Bandai	11.02.2011
Back to the Future: Get Tannen!	Telltale	22.02.2011
Bulletstorm	Electronic Arts	24.02.2011
Darkspore	Electronic Arts	24.02.2011
Cities in Motion	Paradox	25.02.2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Battlefield 3	↑	5
3	Mass Effect 3	↑	7
4	Deus Ex: Human Revolution	—	4
5	Crysis 2	↓	3
6	Dragon Age 2	↓	2
7	The Witcher 2: Assassins of Kings	↓	6
8	Batman: Arkham City	↑	12
9	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↑	22
10	Half-Life 2: Episode 3	↑	13
11	Duke Nukem Forever	↓	8
12	Guild Wars 2	↓	10
13	Portal 2	↑	15
14	Total War: Shogun 2	↑	17
15	Assassin's Creed: Brotherhood	↓	11
16	Risen 2	↑	20
17	Star Wars: The Old Republic	↓	9
18	Grand Theft Auto 5	↑	23
19	Rage	↑	—
20	Assassin's Creed 3	↓	14
21	Alice: Madness Returns	↑	—
22	Homefront	↑	—
23	Beyond Good & Evil 2	↑	—
24	Might & Magic Heroes 6	—	24
25	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	21

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 02/11

Tomb Raider

Die weltberühmte Archäologin ist jünger geworden und hat ein neues Gesicht verpasst bekommen. So soll Lara zarter, verletzlicher, schlicht echter wirken als bisher.

Die Königin ist tot, lang lebe die Königin! Crystal Dynamics erfindet Lara Croft von Grund auf neu. Und scheint dabei sehr viel richtig zu machen. Von Petra Schmitz

Genre: Action-Adventure Publisher: Square Enix
Entwickler: Crystal Dynamics (Lara Croft and the Guardian of Light, GS 12/10: 81 Punkte)
Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 60 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7229

Einst war sie eine Ikone, eine strahlende Göttin. Nicht nur der Spiele, sondern der Popkultur. Großbusig, muskulös und stärker als zehn Ochsen stand sie als Sexsymbol auf einer

Empore der Unnahbarkeit und propagierte ein Frauenbild fast schon grotesk fern der Realität, neben dem selbst die härtesten Kerle wirkten wie in Milch aufgeweichte Butterkekse. Dieser Glanz von Lara Croft ist längst Erinnerung. Eine Figur, die lediglich durch Nostalgie am Leben erhalten wird, auch wenn sie in den neueren **Tomb Raider**-Titeln vom Entwickler Crystal Dynamics in Optik und Spielmechanik einer Frischzellenkur unterzogen wurde. Im Kern aber blieb sie die alte Abenteuer-Barbie, an der nichts haften blieb, an der alle Anstrengungen und Erlebnisse abperlten wie Regen an einem Lotosblatt. In Zeiten, in denen die ersten Spielehel-

Menschenopfer! Welchem blasphemischen Gott huldigen die unheimlichen Inselbewohner? Lara wird das Geheimnis lüften.

Lara muss sich ihre Waffen zusammensuchen. Darunter Äxte, ein Bogen und später sogar eine Pistole. Ob's später auch dicke Geschütze wie MGs geben wird?



Bei einem Sturz zeichnen sich die **Schmerzen** auf Laras Gesicht deutlich ab.

den auf den Bildschirmen leiden, in denen mit Schicksalen gehadert, im Kleinen gescheitert wird, um schließlich umso befreiender im Großen zu triumphieren, wirkt sie ähnlich überholt wie der Erz-Macho Duke Nukem. Crystal Dynamics schickt sich an, das mit den neuen **Tomb Raider** zu ändern.

Lara soll verletzlich und folglich menschlicher werden. Weil man aber nicht einfach aus der übertaffen und unkaputtbaren Grabräuberin in den besten Jahren eine Frau aus Fleisch und Blut mit Gefühlen wie Ängsten und Zweifeln machen kann, ohne jede Erzählregel mit Füßen zu treten, verjüngt Crystal Dynamics Madame Croft. Ausgewiesene Serienkenner, die jetzt stöhnen, weil sie sich an die Episoden aus **Tomb Raider: The Last Revelation** und an **Tomb Raider: Die Chronik** erinnern, in denen wir die Kinderausgabe der Archäologin durch mäßig spannende bis

saublöde Abschnitte steuern mussten, können beruhigt sein. So weit geht die Zeitreise nicht. Wir treffen Lara im Alter von 21 Jahren als frische Uni-Absolventin wieder. Sie ist schon ausgewachsen, sieht aber doch merklich anders aus, als wir sie bisher kennen. Ein zarteres Gesicht, aus dem eindringliche Augen schauen. Augen, die zwar schon viel von der Welt gesehen haben, die vom Gesehenen aber noch nicht hart geworden sind. Darunter eine zierliche Nase. Und darunter wiederum ein voller Mund mit weichen Lippen. Lara erscheint mehr wie ein weibliches Wesen und nicht mehr wie eine Ein-Frau-Armee, der nichts und niemand etwas anhaben kann.

Crystal Dynamics betont im Zusammenhang mit der optischen Überarbeitung, dass man sich bewusst vom überzogenen Sexsymbol verabschiedet habe. Doch so ganz

können wir das dann doch nicht glauben. Zwar trägt die junge Archäologin nun lange Hosen, und auf die freischaltbaren engen Klamotten der Vorgänger will man auch verzichten, aber nach wie vor spannt sich über Laras vollen Brüste ein eng sitzendes Tank Top. Zum Gucken gibt's folglich noch

Harte Kerle wirkten wie in Milch aufgeweichte Butterkekse.

immer reichlich. Sei's drum, ein bisschen Reminiszenz an das Original kann ja nicht schaden, und Lara in Schlabbershirt ist ungefähr so undenkbar wie der Duke in einem Ballettkostümchen. Doch genug über der Königin neue Optik. Viel spannender ist nämlich, was Zartaugen-Lara in langer Hose und Tank Top erleben wird.



Nur mit einer Fackel bewaffnet sucht sich Lara einen Weg aus den **Höhlen** unter der Insel.

Die gerade erfolgreich von der Uni verduftete Miss Croft ist auf einem Schiff durchs japanische Meer unterwegs, das sie auf eine Insel bringen soll. Dort will Lara ihre erste bedeutende archäologische Entdeckung machen, um der Welt und sich zu beweisen, dass sie mehr ist als der hübsche Sprössling einer berühmten aristokratischen Forscherfamilie. Doch das Schiff wird die angepeilte Insel niemals erreichen. Die Endurance gerät in einen Sturm und zerschellt an der schroffen Küste eines unbekannten Eilands. Der Frachter versinkt in den Fluten und alles um Lara herum in Schwärze.

Die Schwärze wird schon bald gegen ein diffuses Dämmerlicht eingetauscht. Die junge Frau erwacht, kopfüber von der Decke baumelnd, in einer Höhle. Sie ist mit dicken Seilen in einen alten Jutesack geschnürt und nahezu bewegungslos. Aber sie kann sehen. Und was sie sieht, trägt nicht gerade dazu bei, sich in der ohnehin schon misslichen Situation wohler zu fühlen. Weitere baumelnde Jutesäcke, darin Leichen. Skelette in den Winkeln der Höhle, ein menschlicher Körper

Die bitteren Tränen der Lara von Croft.

über einem blasphemischen Altar aufgespannt. Offenbar frisch in einem irren Ritual geopfert. Wer bei einem solchen Anblick nicht schon auf beiden Beinen stehend einer Ohnmacht nahe kommt, hat nicht nur Nerven aus Drahtseilen, sondern auch sonst das Empfinden eines Stahlblocks. Der jungen Croft gehen Drahtseilnerven noch ab. Ob sie die nach Crystal Dynamics' Konzept



Die Heldin findet sich gleich zu Beginn des Spiels einem unbekannten Feind ausgeliefert. **Waffen?** Fehlanzeige.

des neuen **Tomb Raiders** jemals erhalten wird, ist sowieso anzuzweifeln. Wie auch immer: Lara, gefangen, wehrlos, verfällt in Panik, schreit ihre Furcht völlig untypisch heraus und versucht, sich mit ruckhaften Bewegungen aus der prekären Situation zu befreien. Der Jutesack sitzt fest, aber Lara schwingt plötzlich sichtbar und stößt an einen Körper, der neben ihr von der Decke hängt. Dieser Körper wiederum kommt mit einer der Fackeln, die die Höhle schwach beleuchten, in Berührung. Jute und Schnüre gehen in Flammen auf, der Leichnam fällt zu Boden. Und Lara geht im wahrsten Sinne des Wortes ein Licht auf. Man sieht es auf ihrem Gesicht, es kostet sie ungeheure Überwindung, so nah an die Fackeln zu schwingen, dass sie selbst Feuer fängt. Doch Lara tut es – mit Hilfe des Spielers. Gut: Die brennenden Seile lösen sich schnell. Die Heldin rutscht aus ihrem tuchernen Gefängnis, stürzt dem Boden entgegen

und schreit abermals auf. Eine nahe Kame-raeinstellung enthüllt den Grund. Eine spitze Metallstange hat sich in ihre Seite gebohrt. Unter großen Schmerzen entfernt Lara den Dorn. Blut läuft sichtbar über ihr verdrecktes Hemd. Tränen laufen sichtbar über ihr verdrecktes Gesicht. Bei der alten Lara war so etwas undenkbar.

Aber es ist keine Zeit für Tränen, Lara ist längst noch nichts außer Gefahr. Schritte in der Ferne deuten an, dass sie nicht allein ist. Sie muss aus der Höhle verschwinden. Der Spieler lenkt die Heldin durch Korridore, durch klaustrophobisch enge Schächte. Als die junge Frau in einen schmalen Tunnel krabbelt, schließt sich plötzlich eine Hand um eine ihrer Fesseln. Eine männliche Stimme redet auf sie ein. Sie solle keine Angst haben, man wolle ihr doch nur helfen. Gibt der Spieler in dieser Situation nach, zerrt der Unbekannte Lara aus dem Loch, dreht

Hintergrund Reboots

Amerikanische Drehbuchautoren kennen viele schöne Begriffe für das, was mit Serien so alles passieren kann: Sie landen im Dork Age, werden zu Continuity Porn oder erreichen den Status »So Bad It's Horrible« – sie stecken in der Sackgasse. Auch für eine extreme Lösung des Problems gibt es ein hübsches Wort: Reboot. Die Idee stammt in erster Linie von Comic-Büchern, hat in den letzten Jahren Hollywood erfasst und findet langsam auch in Computerspielen erste Anwendung. In seiner radikalsten Form bedeutet ein Reboot: Was vorher in der Serie passiert ist, gilt nicht mehr. Charaktere, Szenario, Geschichte, alles wird neu erfunden, ohne Rücksicht auf Widersprüche zu vorherigen Auslegungen. Ein Neustart.

Im Kino betraf das zuletzt mehrere bekannte Marken, allen voran Batman (**Batman Begins**, 2005), James Bond (**Casino Royale**, 2006) und **Star Trek** (2009). Im Reboot wird typischerweise die Seriegeschichte neu aufgerollt, in der Regel steigt die Handlung ganz am Anfang wieder ein: Bruce Wayne wird Batman, James Bond wird 007, Kirk wird Captain der Enterprise. Wenn die Serie Episoden-

ziffern gehabt haben sollte, fallen sie mit dem Neustart weg. Entsprechend heißt auch der neunte Teil von **Tomb Raider** einfach nur **Tomb Raider**, und natürlich erzählt er von Lara Crofts Anfängen als Abenteurerin.

Für die **Tomb Raider**-Serie ist es bereits der zweite Reboot, schon **Tomb Raider: Legend** (2006) fand Lara Croft nach dem schwer missglückten Vorgänger **Angel of Darkness** (2003) neu. Solch ständiges Zurückschrauben ist in der Spielebranche noch die Ausnahme. Das hat auch damit zu tun, dass Reboots in der Regel nur dann nötig sind, wenn eine Serie einen unersetzbaren Hauptcharakter wie Lara Croft oder allzu komplex gewucherte Handlungsstränge besitzt. Das ist bei Spielen selten der Fall. Um aus dem Weltkriegs-Shooter **Call of Duty** ein **Modern Warfare** zu machen, reicht ein Szenariowechsel, Sam Fisher wurde für seine beiden neueren Einsätze als Charakter umgestaltet, ohne seine Vergangenheit umzuschreiben. Echte Reboots sind das nicht.



Für Lara ist es schon der zweite Reboot, auch **Legend** (2006) war ein Serienneustart.

Trotzdem haben auch schon andere Hersteller als Crystal Dynamics Serien auf Null gesetzt. Ubisoft verwarf für **Heroes 5** und **Dark Messiah** die hoffnungslos verquarkte Tradition der **Might and Magic**-Reihe. 2008 drückte Capcom für **Turok** auf den Reset-Knopf, Atari drehte Edward Carnby in **Alone in the Dark** auf links, Ubisoft fand den **Prince of Persia** als animiertes Aquarell attraktiver. Die Spieler sahen das anders: Im Gegensatz zum Kino waren die meisten Spiele-Reboots Flops. Neben Laras zweiten Anlauf ist ein weiterer prominenter Reboot in Arbeit: Take 2 schraubt seit geraumer Zeit an einer Neuerfindung des Actionhelden Max Payne. **CS**

Damit Lara nicht abrutscht und in den Tod stürzt, muss der Spieler abwechselnd zwei **Tasten** (im Bild die Xbox-Befehle) drücken.



sie auf den Rücken und versenkt dann eine lange Klinge in ihrer Brust. Game over. Von solchen Situationen soll es im neuen **Tomb Raider** viele geben. Dabei fallen Laras Tode stets brachial aus. Der Neustart richtet sich also ganz klar an erwachsenes Publikum.

Wer in **Tomb Raider** nach den bisher serientypischen Schalter- und Verschieberätseln sucht, soll es vergebens tun. Crystal Dynamics will unseren Kopf zwar anstrengen, aber bei den Denkaufgaben geht es in den meisten Fällen darum, Lara aus einer prekären Situation zu befreien oder ihr durch den Einsatz von auf der Insel gefundenem Kram das Überleben zu erleichtern. Die Archäologin muss ein ganzes Spiel lang auf dem feindlichen Eiland zubringen, um schließlich dessen Geheimnis zu lüften. Was haben all die Wracks vor der Küste zu bedeuten? Wer sind diese Ungeheuer, die Menschen opfern? Was treibt sie an?

Hilflos, wehrlos in einen **Jutesack** geschnürt. Ein Zustand, in dem wir Lara bisher noch nicht erlebt haben.



Der Weg zu Rettung und Lösung ist nicht linear wie in all den alten **Tomb Raider**-Spielen. Die Insel wird frei begehbar sein. Lediglich Laras Fähigkeiten und die Stärke der Feinde sollen Grenzen für die junge Frau bilden. Also ganz wie in einem Rollenspiel à la **Fallout 3** oder wie in den ersten drei **Gothic**-Teilen. Laras Fähigkeiten? Rollenspiel? Richtig gelesen. Die Heldin darf in den Camps auf der Insel, die weitere Überlebende der Endurance aufgeschlagen haben (unter anderem Conrad Roth, Kapitän des Schiffs und väterlicher Freund Laras), ihr Können ausbauen. Aus Erstörberem schraubt sie dort auch Waffen wie Äxte zusammen. Womit wir beim Thema Kampf wären. Das alte System, das Gegner automatisch in den Fokus setzte, soll passé sein. Der Spieler muss selber zielen, ob nun beim Schießen oder Zuhauen. Der Überlebenskampf der jungen Frau soll so wirklicheren wirksamer wirken. Außerdem, verspricht Crystal Dynamics, wird es Lara nicht leicht fallen, zu töten, im Gegenteil. Ganz im Sinne der neuen und echten Lara. Ob die bei den Fans der Serie ankommt? In unseren Augen geht der Entwickler einen richtigen und wichtigen Schritt, um **Tomb Raider** fit für die neue Generation der Spiele zu machen. Wenn der Plan aufgeht, dann wird Lara demnächst nicht mehr nur als verklarte Erinnerung an eine Zeit gelten, in der Spielhelden sich auf Äußerlichkeiten reduzieren ließen, sondern ein einzigartiger Charakter sein. Einer, mit dem wir mitfühlen können. **PET**



Adieu Lara, hallo Lara!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich hatte ja arge Zweifel an dieser Neuauflage von Tomb Raider. Aber je mehr ich darüber erfahre, desto interessanter und richtiger finde ich sie. Lara als Mensch und nicht mehr als gottgleiche Superfrau? Spannend! Die Zeit ist jedenfalls überreif dafür. Ich hoffe nur, dass die Rollenspiel-Anleihen nicht aufgesetzt ausfallen und dass das Erkunden der Insel nicht in Frust ausartet, weil Lara ständig draufgeht.

Sie kennen mich nicht?
Ich bin Abode
Boxweltmeister.

Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt habe, sind Testseiger 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

Preise korrekt zum Zeitpunkt der Anzeigenstellung. Aktuelle Preise entnehmen Sie bitte der Website www.teufel.de.



⊕ Stärken

- + tolle Herr-der-Ringe-Atmosphäre
- + Kampfsystem belohnt Kooperation
- + durchdachtes Talentsystem
- + jede Menge Ausrüstung (Rüstungs-Sets!)
- + Online-Spielmodi

⊖ Schwächen

- optisch (noch) kein Kracher
- Kameraführung ausbaufähig
- zu wenige Kombo-Attacken

Der Herr der Ringe: Der Krieg im

Getrennt kämpfen, vereint siegen: Während die Gefährten um Frodo in den Süden von Mittelerde reisen, geben wir im Norden Saurons Schergen Saures. Von Roland Austinat

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Warner Interactive Entertainment** Entwickler: **Snowblind Studios**
(Der Krieg im Norden ist das PC-Erstlingswerk) Termin: **Herbst 2011** Status: **zu 65% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7272

Computerspieler haben es besser: Noch in diesem Jahr soll Snowblind Studios' Action-Rollenspiel **Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden** erscheinen. Filmfans müssen hingegen bis 2012 auf **Der kleine Hobbit** und damit auf neues Futter aus Mittelerde warten. Und bekommen dann eine schon bekannte Story vorgesetzt. Uns erwartet im Norden ein komplett neues Abenteuer um Saurons Diener Agandaur, der dort eine zweite Front im Ringkrieg errichten soll. Die Handlung von **Der Krieg im Norden** läuft zwar zeitgleich zur Romantrilogie ab, doch weil die Rechte an den Büchern und den Filmen nun alle in den Händen der Mutterfirma Warner Brothers liegen, können die Designer auf Elemente beider Medien zurückgreifen.

Drei schlagkräftige Gefährten machen sich fast zeitgleich mit Frodo, Gimli, Legolas &

Co. auf, um im Norden von Mittelerde nach dem Rechten zu sehen: ein Dúnedain-Waldläufer, ein Zwergenkrieger und eine Elbenzauberin. Dass **Der Krieg im Norden** kein reines Action-Spiel ist, merken wir schon bei der Charaktererstellung mit ihren zwischen vier und acht unterschiedlichen Frisuren, Bärten, Augen-, Haar- und Hautfarben. Dann geht es ab ins Auenland, genauer: in ein Lager der Waldläufer. Das dient als einer von zahlreichen Stützpunkten, in denen wir Informationen sowie Haupt- und Nebenquests erhalten, unsere unterwegs gefundenen Schätze ver- und Ausrüstungsgegenstände einkaufen. Wie uns der Waldläufer-Captain Halberad berichtet, sorgten hier einige Ringgeister auf der Suche nach Frodo für Chaos und Verderben. Das Gespräch läuft über ein Dialogsystem, das an **Mass Effect** erinnert: Auf eine Aussage unseres Gegenübers stehen uns drei mögliche Antworten zur Auswahl. Halberad beauftragt

uns schließlich, durch die Hügelgräberhöhen nach Bree zu reisen, um Aragorn im Tänzeln den Pony von den Ereignissen zu berichten.

Verglichen mit **Herr der Ringe**-Actiontiteln wie **Die Rückkehr des Königs** (2003) oder **Die Eroberung** (2009) setzt **Der Krieg im Norden** deutlich stärker auf Rollenspielelemente. So gibt es Anzeigen für Lebenskraft, Mana-, Energie- und Erfahrungspunkte. Jeder Held besitzt außerdem eine Klassenfähigkeit: Der Waldläufer schleicht sich un-

Das Spiel wird düster. Düstere als bisherige Ringe-Titel.

sichtbar an seine Gegner an und heilt Mitstreiter unbemerkt, die Elbenfrau errichtet ein magisches Schutzfeld, das die Gefährten vor Fernangriffen schützt und heilt, der Zwerg lässt einen Schlachtruf vom Sta-



Die **Elbenzauberin** steht auch im Nahkampf ihre Frau, eignet sich aber idealerweise als Unterstützerin.

Norden

Es begann in Baldur's Gate

Die Snowblind Studios sind schon seit 1997 im Geschäft, in der Spielebranche eine halbe Ewigkeit. Ihr erstes Spiel: **Baldur's Gate: Dark Alliance** (2001), ein hervorragendes Action-Rollenspiel, in dem man den Untergang der Stadt Baldur's Gate verhindern musste. Das erschien, wie bislang alle Snowblind-Spiele, nur für Konsolen. In **Dark Alliance** konnten schon vor zehn Jahren auf der Playstation 2 und etwas später auch auf Xbox und Gamecube zwei Spieler gemeinsam gegen Golems, Orks und Frostriesen kämpfen. Mit drei Helden: der Elfenzauberin Adrianna, dem Bogenschützen Vahn und dem Zwergenkrieger Kromlech – fällt Ihnen etwas auf ...?



Baldur's Gate: Dark Alliance mixte vor zehn Jahren Action und Rollenspiel.



Der Waldläufer friert eine Gegnergruppe mit **Eispfeilen** ein, der Zwerg zerlegt sie anschließend.

pel, der die Feinde anlockt und ihm kurzzeitige Rüstungs- und Gesundheitsboni verpasst. Jede Fähigkeit nutzt dabei allen drei Gefährten – besonders praktisch für die zahlreichen Mehrspielermodi.

»Wir nehmen die Welt von J. R. R. Tolkien ernst«, betont Philip Straw, Art Director beim Entwickler Snowblind Studios. »Magische Angriffe beschränken sich beispielsweise auf die Elemente Erde, Feuer, Luft und Wasser. Abgefahrene Zaubersprüche wie in Final Fantasy sucht ihr bei uns verge-

bens.« Die meisten der knapp 50 Gegnertypen stammen ebenfalls aus Tolkiens Opus: Untote, Orks, Uruk-hai und Nazgûl. »Für mich sind die Umgebungen, die ihr besucht, auch fast schon eigenständige Charaktere«, fügt der Art Director hinzu. »Im Dusterwald greifen Bäume mit langen Astfingern nach den Helden, die von Lichtstrahlen geleitet werden, die durch das Dickicht brechend.« Und selbst hinter den Farben der Ausrüstungen steckt Methode: Menschen, Elben und Zwerge sind in charakteristische Farbpaletten gekleidet, die

sie unverwechselbar und in den Mehrspielermodi leichter erkennbar machen.

Der Krieg im Norden soll deutlich düsterer als bisherige **Herr der Ringe**-Titel sein.

»Tolkien hat im Krieg um den Ring auch seine persönlichen Erfahrungen als Soldat im Ersten Weltkrieg verarbeitet«, sagt Philip Straw. »Und schaut euch die Kinofilme noch



Eine gegen alle: Landet der **Zwergenkrieger** kritische Treffer, sind diese Skelettkrieger bald wirklich mausetot.



Die Spezialfähigkeit des Zwergenkriegers: Er kann verborgene **Passagen** und Abkürzungen entdecken.



Waldläufer gegen **Höhlentroll**: Die Größe allein ist nicht entscheidend.

einmal an, das sind düstere Streifen.« Ins gleiche Horn stoßen auch der für die Kämpfe zuständige Programmierer Zach Peterson und der technische Designer Brandon Bean. »Während der Kämpfe werdet ihr Köpfe und Gliedmaßen von den Monstern wegfliegen sehen, dass es eine helle Freude ist«, begeistert sich Bean. Nun ja. Peterson ist da besonnener: »Wenn euch ein kritischer Treffer gelingt, gibt es dafür eine Extraportion Erfahrungspunkte, doch die übrigen Feinde richten dann mehr Schaden an«, erklärt er. »Dafür haut ihr ebenfalls stärker zu«, fügt Zach Peterson hinzu, während sein Kollege im Spiel wie in einem Bud-Spencer-Film unter fünf Untoten auf einmal aufräumt.

Etwas später sitzen wir selbst am Gamepad. Wir wählen den Waldläufer und werden vom Executive Producer Larry Paolicelli und Environment Artist Jeremy Estrellado unterstützt. Paolicelli wählt die Elbenzauberin, Estrellado den Zwergenkrieger. Nach einem kurzen Scharmützel betreten wir eine Waldläufer-Grabstätte. Nicht umsonst heißt dieses Gebiet Hügelgräberhöhen. Jeremy und wir öffnen einige Gräber und sacken die darin verborgenen Gegenstände ein. Gold teilen wir uns, klassenspezifische Rüstungen und Waffen wandern nur bei Bosskämpfen automatisch ins richtige Inventar und werden ansonsten manuell getauscht. Larry pflückt derweil ein paar Kräuter, um daraus

Heiltränke zu mischen, eine weitere Klassenfähigkeit der Elbenmagierin. Waldläufer spüren dafür geheime, möglicherweise schatzgefüllte Räume auf, während Zwerge verborgene Durchgänge und Abkürzungen entdecken und freilegen.

Wir verlassen die Grabstätte durch einen von Jeremys Zwerg gefundenen Tunnel und stehen auf einem Sims am Rand einer weiten Ebene. Auf der anderen Seite warten leicht erhöht zahlreiche Bogenschützen auf uns. Larrys Schutzschild absorbiert deren Pfeile, wir rücken unter dessen Schutz vor und überrollen die Gegner. Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf ist jederzeit

Filmreife Stimmungsbilder

Art Director Philip Straw fertigt von allen Schauplätzen aus Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden so genannte »Mood Boards« an, wörtlich übersetzt »Stimmungstafeln«. Stimmungsvoll sind die detailreichen Zeichnungen in der Tat. »Manche Regionen sollen hoffnungsvoller, andere dunkel und bedrohlich wirken«, erklärt Straw. »Im Spiel seht ihr bekannte, aber auch ganz neue, bisher nur in den Büchern erwähnte Landschaften.«



Im **Düsterwald** sind haarige Spinnenwesen noch die geringste Sorge.



Jeremy Estrellado und Larry Paolicelli sind bereit für die Nordreise.



Ob es diese beiden Widersacher ins fertige Spiel schaffen ...?

möglich, mit der Kombination von Angriff, Zurückdrängen, Blocken und Ausweichen entspinnt sich ein actionreiches Ballett. Landen wir bei einem Gegner genug Treffer, dann lässt sich ein kritischer Angriff auslösen, mit dem wir noch mehr Schaden anrichten und Erfahrungspunkte einstreichen. Doch wie sieht es mit etwas anspruchsvolleren Kombinationen aus? »Die bauen wir noch ein. Wir wollten euch erst einmal die Grundlagen des Kampfsystems vorstellen«, sagt Larry Paolicelli.

Jetzt wird aufgelevelt: Wir verteilen entweder manuell oder automatisch Fertigkeitpunkte in die Kategorien Stärke (mehr Nahkampfschaden), Willenskraft (mehr Mana / Energie), Geschicklichkeit (mehr Fernkampfschaden) und Ausdauer (mehr Lebenskraft). Dann geht es an die Talente in rollenspieltypischer Baumstruktur. Damit schalten wir neue Angriffe beziehungsweise Fähigkeiten frei, etwa zwei Schwerter gleichzeitig zu schwingen, oder bohren be-

stiegender Level bilden sich sogar Spezialisierungen heraus. Soll es ein Schadens- oder Tank-Zwerg, eine Schadens- oder Heilzauberin oder Schadens- oder ein Schleich-Waldläufer sein? Rollenspielfans sinnieren über die bestmögliche Kombination von Helmen, Brust- und Schulterpanzern, Handschuhen, Hosen, Schuhen, Ringen, Halsketten und Waffen. Sammler aufgemerkt: Es gibt sogar Ausrüstungssets mit Boni für zwei bis sechs angelegte Gegenstände. Manche Waffen bieten den Helden obendrein neue Fähigkeiten: Wir wählen ein Zweihänder-Breitschwert, mit dessen Schwing-Angriff wir einen Gegner kurzzeitig außer Gefecht setzen. Übrigens: Mit steigendem Erfahrungslevel gibt es neben neuen Rüstungsteilen und Waffen auch neue Nebenmissionen.

Nach gründlicher Vorbereitung wartet ein Bossgegner auf uns: Ein untoter Beschwörer, der uns zahlreiche Skelettkrieger auf den Hals hetzt. Während Jeremy den Zorn des Beschwörers auf sich zieht und Larry dessen Wächtern aus der Ferne einheizt, schleichen wir uns unsichtbar an ihn heran, um ihm mit unserem Breitschwert heftige Hiebe zu verpassen. Gut, dass wir ein paar

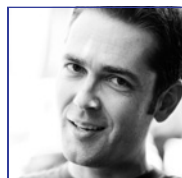
Talentpunkte in höheren Nahkampfschaden investiert haben – die Lebensanzeige des Gegners schrumpft sichtbar mit jedem Schlag. Mit dem Breitschwert-Spezialangriff lähmen wir den Beschwörer vorüber-

gehend. Jeremys Zwerg stürmt heran, gemeinsam geben wir dem Unhold den Rest. Nur ein paar herrenlose Skelette warten noch auf eine Abreibung, dann ist unser Ausflug in die Hügelgräberhöhen beendet. Das Questlog aktualisiert sich entsprechend. »Wir wollen euch am Ende eines Abschnitts auch zeigen, was ihr übersehen habt oder was mit einem anderen Helden möglich gewesen wäre«, fügt Larry Paolicelli an. Hallo, Wiederspielwert!

In der Tat ist der Wechsel zwischen Elbenzauberin, Zwergenkrieger und Dúnadin-Waldläufer an etlichen Punkten der Kampagne geplant, um in bereits absolvierten Gebieten nach klassenspezifischen Inhalten zu suchen. Selbst mit verschiedenen Talentvarianten des gleichen Helden soll das funktionieren. Und das auch im Mehrspielermodus, allerdings müssen wir dann die Bereiche im Spiel bereits absolviert haben, zu denen unser Mitspieler uns einlädt. Gemeinsames Spiel schaltet etliche Herausforderungen des Challenge-Modus frei. Darin kämpfen wir beispielsweise gegen zwei Trolle statt nur einen, müssen ihn nur mit Fernangriffen oder innerhalb eines Zeitlimits um die Ecke bringen. Wäre doch cool, solche Herausforderungen selbst zu basteln und dann seinen Freunden online vorzusetzen, oder nicht? Larry Paolicelli grinst verschmitzt: »Ja, das wäre es durchaus.« *Roland Austinat*

Je nach gewähltem Held entdeckt man andere Dinge.

stehende weiter auf. Nett: Wir müssen nicht alle Punkte in ein Talent stecken, bevor das nächste verfügbar ist. Wie in **World of Warcraft** reicht eine gewisse Gesamtpunktzahl in der jeweiligen Talentstufe. Mit



Auf in den Norden!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Die Konsolen-Action-Rollenspiele der Snowblind Studios besitzen einen Ehrenplatz in meiner Spielesammlung. Ich bin begeistert darüber, dass die Designer aus Seattle zu ihren Wurzeln zurückkehren. Werft die Flinte nicht ins Korn, liebe Rollenspiel-Freunde: Große Bosskämpfe und Massenschlachten à la Helms Klamm warten auf uns, wie mir die Entwickler versicherten. Hoffentlich auch mit schlauer KI, falls man gerade mal keine zwei Mitspieler parat hat.

Potenzial: Sehr gut

Brink

Fetzige Gefechte um kostbare Ressourcen: Splash Damage will mit ungewöhnlicher Optik und einem innovativen Bewegungssystem neuen Wind in die Shooter blasen. Von Tobias Veltin und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda**
Entwickler: **Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, GS 01/08: 81 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7283

Shooter sind nicht unbedingt dafür bekannt, besonders clevere oder spannende Geschichten zu erzählen. Die Storys sind eher überschaubar, schließlich geht es in erster Linie um die Action. **Brink** vom Entwickler Splash Damage macht zumindest in diesem Punkt keine Ausnahme. Die Hintergründe: Wissenschaftler haben im Meer eine künstliche Insel errichtet, die so genannte Arche. Das aufgeschüttete Eiland wird aus erneuerbaren Energien gespeist. Doch auch in Spielen

rekte Konfrontation sucht und fette Waffen ins Feld führt, der wird mit einem kräftigeren Kerl besser beraten sein. Die athletische Version ist ein Mischmasch aus den beiden anderen Formen und dadurch besonders vielfältig einsetzbar. Auf dem Schlachtfeld zeigt sich die Konsequenz der Typwahl deutlich. Schlanke Kämpfer flankieren ihre Gegner blitzschnell, die Schwergewichte stecken wesentlich mehr Treffer ein und sind auch im Nahkampf effektiv.

Brink bietet allerdings noch mehr Unterschiede zum durchschnittlichen Shooter. Die meisten Genrevertreter trennen die Spielmodi strikt in einen Einzel- und einen Mehrspielermodus. Bei **Brink** ist der Übergang zwischen Solo- und Multiplayerpart nahezu fließend, Sie spielen Ihren Charakter in beiden Varianten und sammeln dort auch Erfahrungspunkte. Ähnlich wie in vielen aktuellen Genrevertretern gibt es in **Brink** Ränge. Je nach Menge der erledigten Gegner und erfolgreichen Spielabschlüsse erhalten Sie mehr oder weniger Punkte auf Ihr Konto. Sammeln Sie genug, steigen Sie auf und erhalten Zugriff auf Waffenverbesserungen

⊕ Stärken

- + außergewöhnliche Optik
- + innovatives Bewegungssystem

⊖ Schwächen

- magere Story
- nur 16 Spieler in den Gefechten

Lieber dick und stark oder schlank und agil?

darf man die Rechnung nicht ohne die Umwelt machen. Wegen einer ökologischen Katastrophe steigt der Meeresspiegel an, die Verbindungen zum Festland reißen ab. So kommt es, wie es kommen muss: Die Ressourcen auf der Insel werden knapp, und ein erbitterter Streit um die Reserven entbrennt. Zwei Parteien stehen sich gegenüber, die Sicherheitskräfte und der Widerstand. So weit, so überschaubar. **Brink** mag zwar in Sachen Handlung wenig Futter haben, spielerisch wagt es aber mehrere Schritte in Richtung Shooter-Zukunft.

Bevor es in den Single- oder Multiplayer-Modus von **Brink** geht, gibt es bereits eine ungewöhnliche Überraschung. Beim ersten Start des Spiels können Sie Ihr künftiges Alter Ego in einem Editor selbst zusammenschrauben. Nicht nur die Kleidung, auch Details wie Kopfform und sogar die Stimme wird von Ihnen bestimmt. Gut, so kennen wir das bereits aus **All Points Bulletin**. Neu allerdings: dass die Körperform Einfluss auf Ihr Spiel haben soll. Wer zum Beispiel gern zackig unterwegs ist und den Gegner hinterhältig angreifen will, der sollte eine schlanke Figur wählen. Wer hingegen die di-

(Zielfernrohre, Schalldämpfer, Granatwerfer) und Kleidung. Cool: Die Story der Einzelspielerkampagne setzt sich im Mehrspielermodus fort. Ebenso soll der Koop-Modus lückenlos mit dem Rest verwoben werden. Wir sind allerdings noch skeptisch und hoffen, dass die Solopartien genügend Motivation bringen und nicht nur Vorgeplänkel für die Mehrspielerschlachten sind.

Alle Kämpfe finden auf der Arche in abgetrennten Arealen statt. Sowohl die Kämpfer der Sicherheit als auch des Widerstands müssen diverse Mini-Missionen erfüllen, um erfolgreich zu sein. Erfreulich, dass die Ziele dabei variieren. Mal muss man be-



Zwei Sicherheitskräfte reparieren ein **Terminal**, ein dritter bewacht die beiden.



Viele Gebiete der Arche sind schon recht heruntergekommen. Die Schlachten finden zwischen **Schutt** und verrosteten Metallkonstrukten statt.

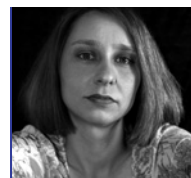
stimmte Objekte in die Luft jagen oder Fahrzeuge eskortieren, an anderer Stelle ist ein bestimmter Ort zu verteidigen. Damit beim Erfüllen der Aufgaben zusätzliche Würze ins Spiel kommt, gibt es insgesamt vier Charakterklassen, die Sie vor jeder Runde oder während einer Mission auswählen und wechseln. Der Sanitäter beispielsweise heilt verwundete Kameraden und kann sogar zusätzlich die Lebensenergie seiner Kollegen erhöhen. Der Pionier geht ähnlich human zu Werke und steigert bei Bedarf die Durchschlagskraft der Waffen seines Teams. Außerdem kann er Fahrzeuge reparieren oder Geschütztürme aufstellen, die automatisch auf den Feind

feuern. Eine weitere Besonderheit ist das Bewegungssystem. Hält man eine entsprechende Taste gedrückt und rennt auf ein Hindernis zu, erkennt das Spiel automatisch, ob man drüber hüpfen oder dahinter in Deckung gehen will. Je nachdem, wohin man bei der Aktion schaut. Klingt eigentlich recht einfach und nach mächtig viel Tempo und nicht nach komplexer sowie überfrachteter Steuerung, die dem eigentlichen Spiel im Weg steht. Splash Damage nennt das sein S.M.A.R.T.-System. Vor allem Einsteiger, die beispielsweise noch nie **Mirror's Edge** gespielt haben und wenig Erfahrung mit Ego-Shootern haben, sollen davon profitieren.

Bei der Optik setzt **Brink** auf außergewöhnlichen Stil. Alles ist im Comic-Look gehalten, die Charaktere wirken gleichermaßen überzeichnet und durchgeknallt. Trotzdem überrascht es, wie detailliert sämtliche Szenarien und Spielermodelle daherkommen. Effekte wie das Abfeuern der Waffen machen ebenfalls einen ordentlichen Eindruck. Die Anzahl der Spieler fällt dagegen eher klein aus. Maximal 16 Mann bekriegen sich gleichzeitig. Praktisch: Fehlende Mitspieler ersetzt das Spiel automatisch durch computergesteuerte Bots. Die sind in der finalen Version hoffentlich clever genug, um die Akteure unter Druck zu setzen. **PET / TV**



Ein stationäres **Geschütz**! Als schlanker, schwacher Charakter lieber Fersengeld geben.



Ein Traum-Shooter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Bisher sieht alles danach aus, dass Splash Damage einen meiner aktuellen Shooter-Träume umgesetzt hat. Halsbrecherisches Tempo (sofern man einen schlanken Charakter wählt, was ich selbstredend tun werde) und Taktik. Zusammen mit dem neuartigen Bewegungssystem sowie der ungewöhnlichen und trotzdem bildhübschen Optik ergibt das eine erfrischende und längst fällige Abwechslung zu den semi-realistischen, vergleichsweise lang-samen Battlefields oder Call of Dutys. Herrlich! Ich kann den Erscheinungstermin jedenfalls kaum noch erwarten.

Need for Speed Shift 2 Unleashed

Mit der Fortsetzung des Action-Simulation-Hybriden verfolgt Electronic Arts ein ambitioniertes Ziel: Shift 2 soll das intensivste Rennspiel aller Zeiten werden. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Slightly Mad (Need for Speed: Shift, GS 11/09: 85 Punkte)**
Termin: **24. März 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7247

Auf DVD: Trailer

Wenn Redakteure mit schmerzverzerrtem Gesicht vor dem Rechner sitzen, ist entweder gerade eine Preview-Version ab-

gestürzt oder sie sind in **Need for Speed: Shift** mit Vollkaracho gegen eine Mauer gebettet. Wie kaum ein Rennspiel zuvor (und danach) hat es Slightly Mads Edelraserei von 2009 vermocht, die schiere Kraft eines 500-PS-Bolidens schweißtreibend intensiv zu simulieren und authentisch auf den heimischen Bildschirm zu übertragen. Insbesondere wenn diese Kraft außer Kontrolle gerät. Unfälle quittierte das Spiel mit wilden Rüttel-effekten, das Bild wackelte und verzerrte, und aus den Lautsprechern pochte der adrenalingetränkte Herzschlag des Piloten. **Shift** ließ den Spieler regelrecht spüren, welche gewaltigen Kräfte ein Crash bei 300 km/h freisetzt. Die bereits im März

erscheinende Fortsetzung **Shift 2 Unleashed** will noch eine Schippe drauflegen und das intensivste Fahrgefühl des Genres bieten. Um das zu erreichen, greifen die Entwickler zu einem so simplen wie cleveren Trick.

Auf den ersten Blick bleibt in **Shift 2 Unleashed** alles beim Alten: Motorhaubenperspektive, Stoßstangen- und Verfolgerkamera, Cockpit-Ansicht. Erst ein weiterer Druck auf die C-Taste offenbart die größte Neuerung des Spiels: die Helmkamera. Hierbei »stülpt« sich unser Pilot einen Schutzhelm über den Kopf, und wir erleben die Rennen so, als würden wir durch ein enges Plexiglasvisier auf die Strecke schauen. Das allein wäre freilich nicht all zu innovativ. Doch die Entwickler setzen die so genannte »Head-Bobbing«-Technik ein, die den virtuellen Kopf unseres Fahrers physikalisch korrekt simuliert. Brettern wir beispielsweise in eine scharfe Kurve, dreht sich unser Blick-

feld automatisch in Richtung Seitenfenster, wodurch wir den Streckenverlauf besser einsehen können. Außerdem neigt sich der Pilot zur Seite, was die Fliehkräfte simuliert, und beugt sich beim Bremsen leicht nach vorn. Um das Fahrgefühl weiter zu intensi-

Keiner bleibt bei Tempo 300 kerzengerade sitzen.

vieren, verzichten die Entwickler bei der Helmkamera auf sämtliche Bildschirmanzeigen. Lediglich die aufwändig gestalteten 3D-Armaturen nebst Tachometer und Drehzahlmesser dienen als spärliche Informationsquelle. Aber auch nur, wenn wir unseren Blick darauf fixieren. Denn wie im echten Leben erscheint nur das vor dem eigenen Auge scharf, was wir auch anschauen. Alles



Nur ein Ausrutscher ins Kiesbett. Shift 2 lässt uns ausschließlich auf **Asphalt** fahren.



Mehr Übersicht: In Kurven dreht der **Pilot** automatisch seinen Kopf.



Anders als im Vorgänger finden Rennen nun auch bei **Dämmerung** oder in finsterner **Nacht** statt.





Die neue **Helmkamera** soll ein noch intensiveres Fahrgefühl als die bereits grandiose Cockpit-Perspektive erzeugen.

+ Stärken

- + glaubwürdige Fahrphysik
- + eindrucksvolle Cockpit-Perspektive
- + bildhübsche Grafik

- Schwächen

- KI noch zu aggressiv

andere verschleiern **Shift 2** durch einen schickten Unschärfefeffer. Allerdings wird sich erst noch zeigen müssen, ob die in der Theorie cool klingende Idee überhaupt funktioniert oder ob sie gar der Übersicht schadet.

Neben dem Geschehen im Fahrzeug soll auch das auf der Strecke realistischer simuliert werden als noch beim ersten **Shift**.

So fallen bei Unfällen Blechteile nicht wie bisher nur von den Autos ab, sondern bleiben nun auch dauerhaft auf der Strecke liegen. Das zwingt uns bisweilen zu akuten Ausweichmanövern, denn auf der Ideallinie verteilte Reifen,

setzt Slightly Mad noch eins drauf, und zwar mit dem so genannten Elite-Setup, das Simulationsfans ein besonders anspruchsvolles Fahrverhalten bieten soll. Wie genau das funktioniert, haben die Jungs bislang nicht verraten. Dürfen wir etwa auf einen Hardcore-Modus der Marke **GTR** hoffen? Immerhin war das Team einst für eben jenen Simulations-Hit verantwortlich. Wie auch immer sich das finale **Shift 2** steuern wird, Genre-Einsteiger und Arcade-Fans dürfen wieder zahlreiche Fahrhilfen (ABS, Traktionskontrolle, intelligente Ideallinie etc.) aktivieren, um das Spiel an die eigenen Gamepad- und Lenkrad-Fähigkeiten anzupassen. Zum simplen Actionraser à la **Need for Speed: Hot Pursuit** wird **Shift 2** aber selbst im einfachsten Modus nicht.

So hübsch sich **Need for Speed: Shift** anno 2009 auch präsentierte, eine Sache störte dann doch: die fehlende optische Abwechslung. Dem wirkt Slightly Mad nun mit unterschiedlichen Tageszeiten entgegen. Soll heißen: In **Shift 2** ist es erstmals möglich,

Rennen auch bei Dämmerung oder gar in finsterner Nacht zu fahren. Damit das konkurrenzfähig aussieht, überarbeitet das Team die bereits im ersten Teil zum Einsatz gekommene Madness-Engine und feilt vor allem an der Beleuchtung, zum Einsatz kommen aktuelle Technologien wie High Dynamic Range Rendering (HDR) und Screen Space Ambient Occlusion für realistischere Schattierungen.

Nicht neu, aber neu für die **Shift**-Serie ist das aus **Hot Pursuit** bekannte Autolog-System, das auf Wunsch sämtliche Erfolge und Rundenzeiten aufzeichnet und mit denen eingetragener Freunde vergleicht. Daraus generiert das Programm dann neue Herausforderungen, was schon in **Hot Pursuit** für viel Langzeitmotivation gesorgt hat. Zudem dürfen wir in **Shift 2** nicht nur Poser-Fotos unserer Lieblingskarossen schießen, sondern nun auch Clips aufnehmen und diese auf YouTube veröffentlichen. Solange man dabei unser schmerzverzerrtes Gesicht nicht sieht, finden wir die Idee klasse. **DM**

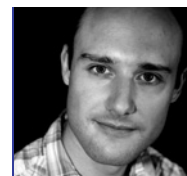
Das ist neu

- Helmkamera
- Autolog-System
- Rennen bei Nacht und Dämmerung
- Trümmer auf der Strecke
- verbesserte Fahrphysik
- mehr Fahrzeuge und Strecken

Spoiler oder Motorhauben bremsen aus und beschädigen im dümmsten Fall sogar unser Fahrzeug. Auch beim Fahrverhalten



Das Streckenportfolio umfasst neben Fantasiekursen auch prominente Kandidaten wie **Spa**.



Freiwilliger Helmträger

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Meine Mutter hat mir immer gesagt: »Bub, setz einen Helm auf!« Wenn schon nicht auf dem Fahrrad, komme ich ihrer sorgenerfüllten Bitte nun definitiv in **Shift 2** nach, denn die neue Helmkamera verspricht ein Knaller zu werden. Auch sonst verbessert Slightly Mad das bereits großartige Spiel an den richtigen Stellen. Mehr Realismus? Nur her damit! Rennen bei Nacht? Jawoll! Gut, dass **Shift 2** kurz nach meinem Geburtstag erscheint. Gelesen, Mama?



Michael Trier, Chefredakteur
michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Wild at Heart«. Maximale Gewalt, maximale 80er, maximaler Sound. David Lynchs umstrittenes Meisterwerk wirkt noch immer, und sei es nur grotesk.

Zuletzt gelesen Sybille Berg: »Der Mann schläft«. Immer wieder wunderbar.

Zuletzt gedacht Guter Vorsatz: Dieses Jahr spiele ich JEDES Rollenspiel.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Klasse Horror-Action! Das USK-Urteil ist ein Sieg der Vernunft.

★★★★★

Black Mirror 3 Erstaunlich, wie mich ein Point&Click-Adventure zu fesseln vermag.

★★★★

Dungeons Ich bin ehrlich: Ich fand schon Dungeon Keeper schnell öde.

★★

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Big Bang Theory« (Staffel 1). Braucht etwas Eingewöhnung, inzwischen find ich's super.

Zuletzt gelesen US-Branchenmagazine. Angeblich wird 2011 alles Free2Play.

Zuletzt gedacht Minecraft! Minecraft Minecraft Minecraft!

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Verhält sich zu Amnesia wie drei Kilo Burger zu einem Filet Mignon.

★★★★

Black Mirror 3 Eine der wenigen Adventure-Serien, die man unbesehen kaufen kann.

★★★★

Dungeons Hübsch und humorig, aber leider fehlt die Substanz.

★★



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die schönste Braut, die coolsten Trauzeugen, die besten Eltern.

Zuletzt gehört Madsen: »Zwischen den Zeiten«, und zwar im Standesamt.

Zuletzt gedacht Wer heutzutage Spiele mit nur einem Speicherstand veröffentlicht, der plötzlich unbrauchbar wird, kommt in die Hölle. Und ja, es war ein Konsolenspiel.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Sicher super. Aber warum sollte man freiwillig Angst haben wollen?

★★

Black Mirror 3 Nett, wie erwartet. Aber nichts, was mich wirklich vom Hocker reißt.

★★★

Dungeons Ein echtes Remake von Dungeon Keeper wäre mir deutlich lieber gewesen.

★★★

GameStar



Petra Schmitz, Redakteurin
petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Pacific«. Kommt nicht in 1.000 Jahren an »Band of Brothers« ran.

Zuletzt gelesen »Dirk Gently's Holistic Detective Agency«. Nach wie vor putzig.

Zuletzt gedacht Wenn diese Über-Minecraft-Jubelei allerorten nicht bald aufhört, muss ich's wohl auch mal spielen. Seufz!

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Das Horrorspektakel muss man allein schon deswegen super finden, weil es gegen Bayern gewonnen hat.

★★★★

Black Mirror 3 Nicht gespielt.

—

Dungeons Spiele, die auch nur so ein bisschen wie Dungeon Keeper sind, sind automatisch auch ein bisschen gut.

★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen 3-Stunden-Extra-Cut von »Avatar«. Rettet die dünne Story auch nicht. Im Gegenteil.

Zuletzt gelesen Thomas Mann: »Der Tod in Venedig«. Warum schreibt der Herr Mann immer so kompliziert?

Zuletzt gedacht Heizungsableser sind schon ein komisches Völkchen.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Licht aus, Lautsprecher an – mehr brauch ich nicht zum Glücklichein.

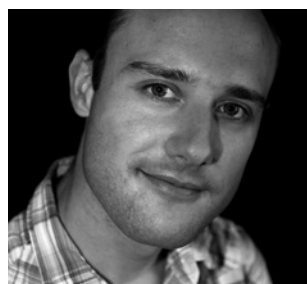
★★★★★

Black Mirror 3 Ist gut, aber humorige Comic-Adventures liegen mir mehr.

★★

Dungeons Ich will Dungeon Keeper 3!

★★



Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Due South« (Staffel 1, DVD). »Make the puffin face!«

Zuletzt gelesen »The Buddha of Suburbia«

Zuletzt gedacht Hoffentlich hört der bizarre Rechtsstreit zwischen West/Zampella und Activision nie auf. Sonst hätten wir ja gar nichts mehr zu lachen.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Mich hat schon der Vorgänger gelangweilt. Irgendwann hat man sich halt an die Mutanten gewöhnt.

★★

Black Mirror 3 Der erste Teil war der beste. Langatmig zwar, aber so schön mysteriös.

★★★

Dungeons Warum können die Dungeon Keeper nicht einfach 1:1 kopieren?

★★

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Big Bang Theory« (Staffel 3) Gute-Nacht-Lied: »Warm Kitty, soft Kitty, little ball of fur ...«

Zuletzt gelesen Den Kaufvertrag für das neue Auto – da geht es hin, das Geld!

Zuletzt gedacht Frau, Kind und Kombi in anderthalb Jahren? Wo ist mein Reihenhaus?

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Ich hab schon den Vorgänger nur nachts allein mit dem Plasma-Cutter gespielt, und so mach ich es auch mit Teil 2.

★★★★★

Black Mirror 3 Grusel-Adventures? Wenn ich Angst haben will, spiel ich Dead Space 2.

★★

Dungeons Ganz nett, aber ohne große Höhepunkte – schade.

★★★

**Nico Stockheim, Praktikant**

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Despicable Me«. Herzallerliebster Animationsspaß.

Zuletzt gelesen »Auf eine Zigarette mit Helmut Schmidt« von Schmidt / di Lorenzo. Die schönsten Kurzinterviews der letzten Jahre. Perfekt für den Weg zur Arbeit.

Zuletzt gedacht Sledgehammer Games als drittes Call-of-Duty-Studio, und dann noch Raven für DLCs? Langam reicht's aber.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Bei dieser Fortsetzung war ich skeptisch. Aber hey, Plasmacutter! Brzz!

★★★★★

Black Mirror 3 Eines der cooleren Adventures.

★★★★

Dungeons Musste das sein? Ich fand ja Dungeon Keeper schon irgendwie öde.

★

Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Restrepo«. Afghanistan-Doku, die die ganze sinnlose Brutalität des War on Terror zeigt. Und dass Shooter und Krieg überhaupt nichts gemeinsam haben.

Zuletzt gelesen S. Lem: »Der Unbesiegbare«. Analoge 60er-Jahre Sci-Fi ftw!

Zuletzt gedacht Klötzchen! Klötzchen! ... und noch mehr Klötzchen!

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Die Waffen samt Wirkung fand ich bereits im ersten Teil super!

★★★★★

Black Mirror 3 Dank der spannenden Story spiel ich auch mal ein Adventure.

★★★★★

Dungeons Hab ich nicht gespielt, aber ich mochte Dungeon Keeper.



Team



GameStar-Leser fragen Fabian Siegmund*

Hast du in der Bundeswehr gedient? (Silvan Schläppi)

Ja. Ich war zwei Jahre als Infanterist beim Jagdbombergeschwader 33, habe die Reservoffizierslaufbahn eingeschlagen und bin so nach meinem Dienst Offizier geworden.

Welches Computerspiel würdest du deinem Kind empfehlen, wenn es alt genug ist? (Rene Schöffmann)

Der soll mal das spielen, was mich auch interessiert: Shooter und Echtzeit-Strategie. Ich brauche einen ebenbürtigen Gegner. Aber zu erst soll er mit Guitar Hero anfangen.

Wann trittst du mal wieder in einer TV-Show auf? (Patrick Buckow)

Ich habe letztes in einer Rambo-Persiflage mitgespielt, die 2011 auf Pro Sieben ausgestrahlt wird. Ich spiele leider nicht den Rambo, sondern nur ganz kurz einen Offizier, der einen Satz sagt und dann lacht. Passt ja zu mir.

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »True Blood«, Staffel 1 (DVD). Verwirrt: Geht's da jetzt um Vampire oder um Sex? Egal, beides ansehnlich.

Zuletzt gelesen Eine Kurzgeschichtensammlung von H.P. Lovecraft. Überbewertet.

Zuletzt gedacht Bad Company 2: Vietnam ist zuhause nicht so schön wie in der Redaktion. Ich brauch ganz schnell nen neuen PC.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Immer noch nicht so gruselig wie System Shock 2, aber gruselig genug!

★★★★★

Black Mirror 3 Nicht gespielt.

—

Dungeons Ist ja ganz nett, aber gar kein Vergleich zu Dungeon Keeper 2.

★★★

**Daniel Visarius, Ltd. Redakteur**

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen Michael Moore:

»Kapitalismus: Eine Liebesgeschichte«

Zuletzt gelesen Viele Threads im GameStar.de-Forum

Zuletzt gedacht An den neuen Grafikkarten-Parcours mit zahlreichen neuen Benchmarks für den Test der kommenden Geforce GTX 560 in der nächsten Ausgabe.

Meine Meinung zu:

Dead Space 2 Atmosphärisch dichtes Horrorspiel für Erwachsene. Hoffentlich kaufen es mehr Leute als das erste Dead Space.

★★★★★

Black Mirror 3 Mit Adventures können Sie mich jagen. Auch mit diesem.

★

Dungeons Nicht gespielt.

—

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
2	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	NEU	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
3	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
4	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8	8
5	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6	6
6	Assassin's Creed 2	Actionspiel	Ubisoft	04/10	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	9
7	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9	9
8	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9	9
9	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10	10
10	BF: Bad Company 2 : Vietnam	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	02/11	86	8	10	9	10	8	9	8	8	8	8	8
11	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
12	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/11	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8	8
13	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
14	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	9
15	Saboteur	Actionspiel	Electronic Arts/Pandemic	02/10	85	8	9	8	10	7	10	7	6	10	10	10

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	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
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: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
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	01/11	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 3	Adventure	Dtp/Cranberry Production	NEU	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	9	7	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	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	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
7	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	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



So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

über 90 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:

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

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 18.12.2010 PREIS 13 Euro USK ab 18 Jahren

Bad Company 2 Vietnam

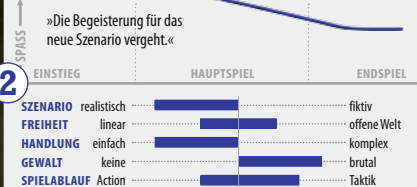
Actionspiel-Addon

Publisher Electronic Arts
Entwickler Dice
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung Download

Kopierschutz Keycode



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Conquest (32), Rush (32), Squad-Rush (8), Squad-Deathmatch (16) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja
SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
»Ära-bedingt dünner ausgestattet als das Hauptspiel.«

GRAFIK

4 imposante Physik-Engine + schicke Charaktermodelle
klübbige Vegetation
teils grobe Leveltexturen

8/10

SOUND

fantastische Waffensounds und Explosionen
gute Surround-Positionierung + Soldatensprüche
cooler Soundtrack

10/10

BALANCE

Soldatenklassen anpassbar + Angreifer-Tickets im Rush-Modus
Fahrzeuge nicht übermächtig
teils unterschiedliche Startbedingungen

9/10

ATMOSPHÄRE

unglaublich packende Schlachtfeld-Atmosphäre
zerstörbare Umgebung
Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

10/10

BEDIENUNG

klassische Battlefield-Steuerung + Squad-Einstieg
Spielfigur bleibt an Objekten hängen
Minimap-Zoomstufe zu hoch

8/10

UMFANG

vier variable Karten für alle Modi
motivierende Erfahrungspunkte
kein High-Level-Content

9/10

LEVELDESIGN

lokale Skriptsequenzen + cooler Vietnam-Flair
keine Stadtkarten + kein allzu dichter Dschungel
hässlicher Hügel 137

8/10

TEAMWORK

Gegner-Markierung + Belohnungen für Zusammenarbeit
Punkteanzahl, das Match zu gewinnen, zu niedrig
Teamwork-Ausrüstung aus dem Hauptspiel fehlt

8/10

WAFFEN / ITEMS

zeitgenössisches Arsenal
jede Klasse kann ab Level 1 ihre Funktion voll erfüllen
vietnamtypische Waffen fehlen

8/10

MULTIPLAYER-MODI

durchdacht, spannender Rush-Modus
Squad-Deathmatch für schnelle Ballereien
Hardcore-Option + nur vier Modi

8/10



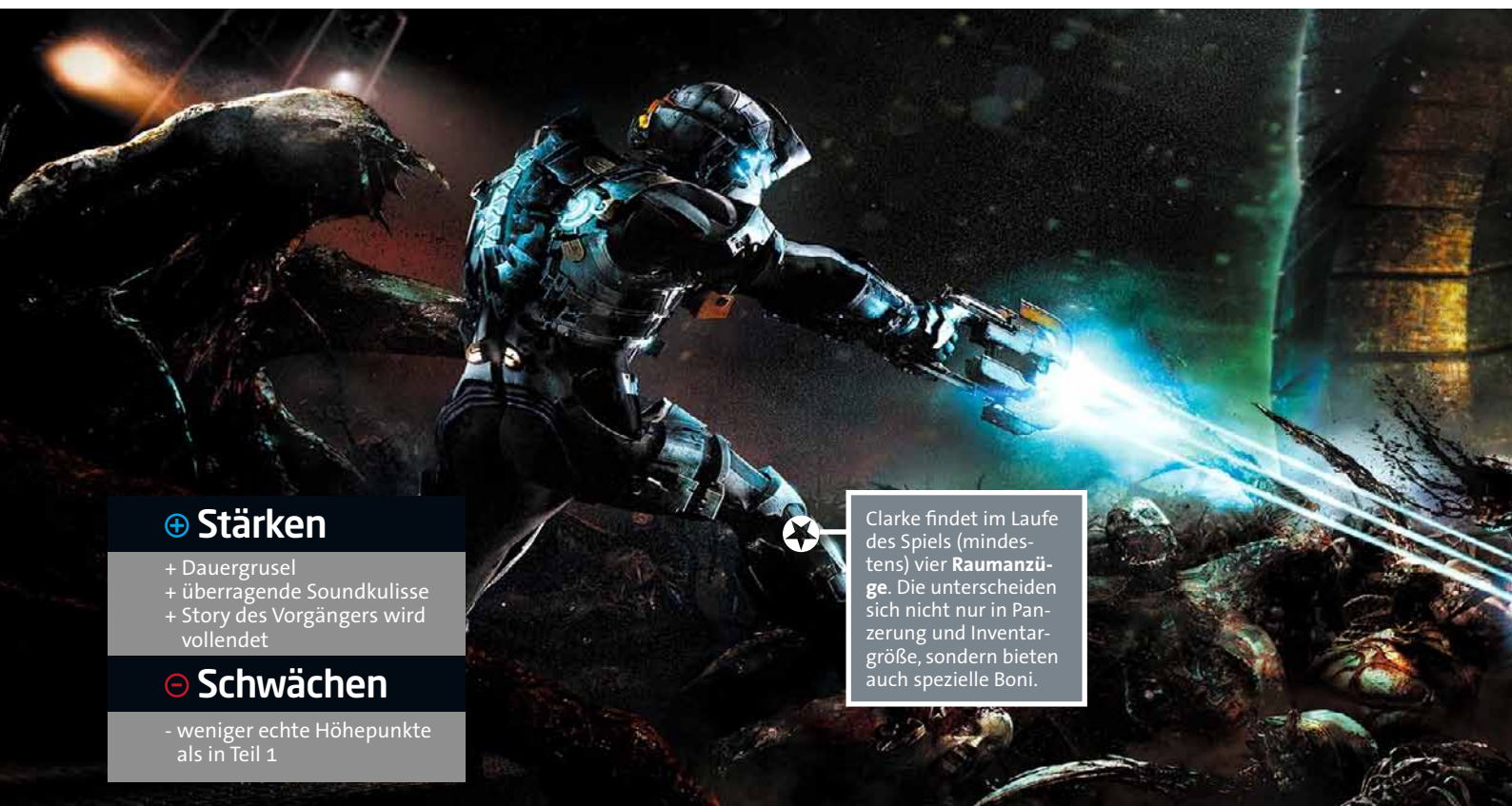
Dead Space 2

»Teil 2 wird nicht mehr so krass!« Diese Ankündigung von EA empfanden Fans des Vorgängers als Drohung. Wir können entwarnen: Das Spiel ist immer noch krass genug. Von Fabian Siegmund

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Visceral Games (Dead Space, GS 12/08: 87 Punkte) Termin: 3.2.2011
Spieler: 1-16 Sprachen: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7033

Auf DVD: Video und Trailer



⊕ Stärken

- + Dauergrusel
- + überragende Soundkulisse
- + Story des Vorgängers wird vollendet

⊖ Schwächen

- weniger echte Höhepunkte als in Teil 1

Clarke findet im Laufe des Spiels (mindestens) vier **Raumanzüge**. Die unterscheiden sich nicht nur in Panzerung und Inventargröße, sondern bieten auch spezielle Boni.

Alles hat seine Grenzen. Ein Spiel kann tatsächlich zu gruselig sein. Und was hat ein Entwicklerstudio wie Visceral Games davon, einen der spannendsten Horror-Titel der letzten Jahre geschaffen zu haben, wenn viele Kunden das Gruseln gar nicht bis zum Ende durchhalten? Der Legende nach war das bei **Dead Space** der Fall. Das haben angeblich viele Spieler stressbedingt abgebrochen, ohne den Schluss gesehen zu haben. Mit **Dead Space 2** hat Electronic Arts den Adrenalinpegel deshalb ein Stück weit runtergeschraubt. Weniger Schockmomente, dafür mehr geradlinige Action. Trotzdem ist **Dead Space 2** immer noch gruselig genug. Und es fängt auch gleich mit einer echten Horravorstellung an.

Was kann schlimmer sein, als inmitten von krallenbewehrten, mordlüsternen Monstern

aufzuwachen? Na, zum Beispiel inmitten von krallenbewehrten, mordlüsternen Monstern aufzuwachen und dabei eine Zwangsjacke zu tragen! Das muss Isaac Clarke zu Beginn von **Dead Space 2** feststellen. Die Ereignisse des Vorgängers haben ihn innerlich zerbrochen, und so findet er sich drei Jahre nach den Ereignissen auf der Ishimura in der Nervenheilanstalt der Weltraumstation »The Sprawl« wieder. Plötzlich bricht dort eine neue Necromorphen-Seuche aus: Die Menschen verfallen dem Wahnsinn, mutieren zu ekelhaften Monstern, reißen die Überlebenden in Stücke und breiten dadurch die »Krankheit« immer weiter aus. So müssen wir gleich zu Beginn von **Dead Space 2** den in einer Zwangsjacke gefesselten, wehrlosen Isaac durch das Chaos einer

Alien-Attacke steuern. Überall schreien Patienten, die von ekelhaften Monstern mit sensenartigen Fangarmen zerhackt, knöchernen Dornen durchbohrt oder fiesen Tentakeln leergesaugt werden. **Dead Space 2** zeigt schon in den ersten Spielminuten, dass Splatter-Effekte nach wie vor hoch im Kurs stehen. Von der Versprechung »Teil 2

Von Fangarmen zerhackt, Dornen durchbohrt und Tentakeln leer gesaugt.

wird nicht so stressig« bekommen wir also erstmal nichts mit – im Gegenteil!

Im Durcheinander der Krankenstation legt Isaac schließlich die Zwangsjacke ab und seine Grundausrüstung an: Stasis-Generator, Telekinese-Modul und Plasma-Cutter.



Wollen Sie wirklich wissen, welches **Körperteil** wir da gerade abgetrennt haben?



Mit diesem futuristischen Schneidgerät feuert er wahlweise horizontale oder vertikale Laserstrahlen ab, die seine Opfer feinsäuberlich zerschneiden. Um Necromorphs zu töten, muss man sie nämlich in Einzelteile zerlegen. **Dead Space 2** wirbt wie der Vorgänger mit »strategischer Verstümmelung«: Heranstürmenden Monstern schnip-peln wir zuerst die Beine weg. Dann kriechen die Viecher zwar auf den Armen weiter auf uns zu, lassen sich aber leichter weiterverarbeiten. Das Ganze ist nicht nur eine sehr blutige, sondern für sanfte Gemüter womöglich auch verstörende Angelegenheit. Spätestens wenn mutierte Kinder oder gar Babys zu Isaacs Gegnern werden, wird klar: **Dead Space 2** ist wirklich nur etwas für hartgesottene Erwachsene.

Um die Necromorphs gezielter zerteilen zu können, setzt Isaac seinen Stasis-Generator ein: Ein weißer Lichtblitz verlangsamt das

Opfer für kurze Zeit und lässt uns in Ruhe zielen. Mit dem Gerät lösen wir außerdem gelegentlich Rätsel. Eine Stahltür etwa, die sich rasend schnell öffnet und schließt und uns unter normalen Umständen zu Brei quetschen würde, lässt sich so entschleunigen. Mit dem Kinese-Modul kann Isaac wie mit der Gravity-Gun aus **Half-Life 2** bewegliche Gegenstände anheben und herumwerfen. Ein abgetrennter Necromorph-Fangarm wird so zum Speer. Visceral Games hat bei **Dead Space 2** im Vergleich zum Vorgänger mehr Objekte im Spiel verteilt, die wir mit Telekinese nutzen können, zum Beispiel Stase-Container. Wenn wir so einen verschießen, werden alle Gegner in seinem Wirkungsbereich verlangsamt, und zwar wesentlich länger, als Isaacs eigener Generator das könnte. Damit schaffen die Entwickler einen höheren Anreiz, öfter mal auf Schusswaffen zu verzichten. Die aus Teil 1 bekannten Hebe- und Schiebe-Rätsel gibt's in **Dead Space 2** natürlich auch.

The Sprawl bietet deutlich mehr optische Abwechslung als das Riesenraumschiff Ishimura. Isaacs Flucht vor der Necromorph-Ausbreitung führt ihn durch Wohnbereiche, in denen es zum Beispiel auch Geschäfte, einen Kindergarten und eine Sporthalle gibt, durch prächtige Kirchenanlagen, finstere Bergbauminen und natürlich jede erdenkliche Art von futuristischen Lager- und Werk-räumen. Die sind allerdings nicht immer logisch miteinander verknüpft. Da geht's vom Kinderzimmer einer Wohnung schon mal in den nächsten Abschnitt der Station – wer baut denn so was? Toll hingegen: Clarke gelangt nun auch hinaus ins offene All. Da kann er sich dank der Steuerdüsen an seinem neuen Raumanzug völlig frei bewegen. Der Techniker gelangt nach und nach immer bessere Rüstungen, RIGs genannt. Zwar bietet jede neue RIG eine bessere Panzerung und mehr Inventarplätze, mitunter kommen aber noch Boni hinzu, die **Dead**

Was bisher geschah

Im ersten Dead Space finden die Menschen auf einem fernen Planeten ein mysteriöses Artefakt, den so genannten Marker. Diese Statue lässt die Necromorph entstehen: blutrünstige, tödliche Monster, die wie eine Seuche über das Raumschiff Ishimura herfallen. Nur wenige Menschen entkommen, darunter der Techniker Isaac Clarke. Dead Space 2 schließt direkt an den Vorgänger an, Sie sollten ihn also gespielt haben. Für Neueinsteiger bietet Dead Space 2 eine kurze Story-Zusammenfassung. Den Clip können Sie sich hier anschauen: GameStar.de/Quicklink/7276

Online-Aktivierung

Um Dead Space 2 spielen zu können, müssen Sie den Titel einmalig über das Internet aktivieren. Dabei muss die DVD im Laufwerk liegen, nach abgeschlossener Aktivierung können Sie den Silberling aber bis auf weiteres in der Schachtel lassen. Sie dürfen Dead Space 2 fünf mal installieren, danach müssen Sie sich an den Kundendienst von Electronic Arts wenden. Der schaltet Ihnen dann weitere Aktivierungen frei.

Deutsche Version

Der Story-Modus von Dead Space 2 erscheint hierzulande ungeschnitten mit USK-18-Siegel. Im Multiplayer-Modus gibt's allerdings kein »Friendly Fire«, denn sonst würden da auch menschliche Körperteile herumfliegen. Und die sieht die USK nicht gerne.

Kein Multiplayer-Test

Zum Testzeitpunkt waren die Multiplayer-Server von Dead Space 2 noch nicht online; wir reichen den Mehrspieler-Test nach. Brisant ist die Frage, ob Nutzer der geschnittenen deutschen Fassung von Dead Space 2 problemlos internationalen Multiplayer-Servern beitreten können. Beim ähnlich gelagerten Left 4 Dead 2 sind zwar beide Versionen zueinander kompatibel, allerdings gilt die deutsche Beschneidung dann für alle Match-Teilnehmer. Die Folge: Viele Server nutzen IP-Sperren, um deutsche Spieler auszuschließen.

Die Collector's Edition

Die 70 Euro teure Sammlerausgabe von Dead Space 2 enthält neben der DVD einen Miniatur-Plastiknachbau des Plasma-Cutters, den Soundtrack zum Spiel und einen Download-Key. Damit erhalten Sie den Graviton-Beschleuniger (die Waffe müsste Isaac sonst kaufen) sowie den exklusiven Unitologen-Anzug. Den gab's schon im Vorgänger, da bot er mächtige 60% Schadensreduzierung und 25 Inventarplätze.



Space 2 einen Hauch Rollenspiel verleihen. So verursacht Clarke etwa mit der Rüstung des Sicherheitsdienstes mehr Schaden, ein anderes Outfit gewährt ihm hingegen günstigere Preise in den Shops. Isaac darf nämlich nicht einfach Ausrüstung auf sammeln; er ergattert in der Regel nur Baupläne, etwa für ein neues Gewehr oder dessen Munition, und muss das Teil dann an einem Terminal kaufen. Das dazugehörige Geld

Ausgang im Kinderzimmer? Wer baut denn so was?

finden wir am Wegesrand oder aber wir verkaufen Ausrüstung, die wir nicht benutzen. Dieses Konzept verlangt uns eine gewisse Planung ab und macht **Dead Space 2** noch ein bisschen spannender: Verjübeln wir unser Gespartes für den neuen Anzug oder fehlt uns dann das Geld für eine mächtigere

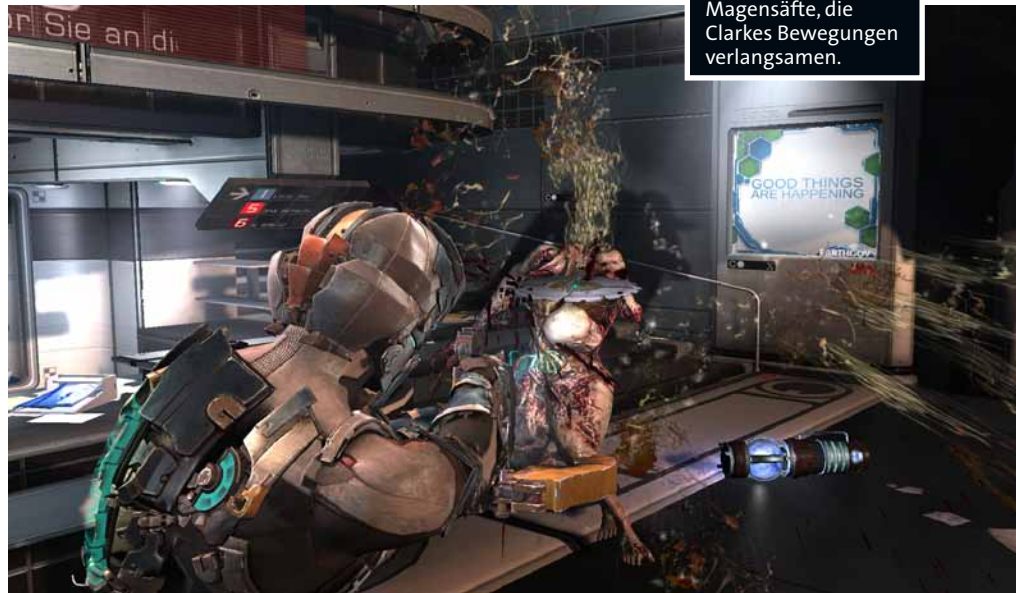
Wumme, die vielleicht schon im nächsten Schrank auf uns wartet?

Dead Space 2 behält die sieben Waffen aus dem Vorgänger bei, hinzu kommen drei neue. Der Detonator legt Minen aus, die durch eine Lichtschranke gezündet werden. Ein tolles Hilfsmittel, um verdächtig rummelnde Lüftungsschächte abzusichern. Der Harpunenwerfer durchbohrt unsere Feinde mit Speeren, die dann im alternativen Feuermodus elektrifiziert werden und so Gegnergruppen schädigen können. Der Nutzen des Präzisionsgewehrs erschließt sich uns hingegen nicht: Mal abgesehen von zwei oder drei Weltraumspaziergängen gibt es im gesamten Spiel keine großen Disstanzen, für die das Teil sinnvoll wäre. Bei den verbleibenden alten Waffen gilt das Gleiche wie schon beim Vorgänger: Sie unterscheiden sich nicht genug voneinander. Wir können Waffen und Ausrüstungsgegenstände an speziellen Werkbänken mit Energieknoten aufmotzen, doch weil diese Kno-

ten so selten sind, lohnt es sich nicht, in zwei nahezu wirkungsgleiche Waffen zu investieren. Wer also bereits Geld in den Flammenwerfer gesteckt hat, um damit wuselige Feindgruppen zu bekämpfen, wird die Energiekanone zwangsläufig ignorieren müssen, weil die den gleichen Nutzen hat wie der Flammenwerfer. Kleiner Trost: Wir dürfen in **Dead Space 2** die bereits investierten Knoten wieder ausbauen und in andere Waffen stecken. Das kostet allerdings Geld.

Wie viel Geld und Munition Clarke findet, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab (es gibt derer fünf). Der beeinflusst nicht nur Clarkes Stärke und die der Necromorph, sondern entscheidet auch darüber, was Isaac findet, wenn er Kisten oder Schränke öffnet. Je leichter das Spiel, desto mehr Munition, Medipacks und Kohle liegt herum, und desto eher können wir neue Ausrüstung freischalten und aufbohren. Obendrein dürfen wir mitten im laufenden Spiel den Schwierigkeitsgrad nach Belieben wechseln. Muni-

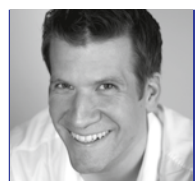
Der **Kotzer** versprüht Magensäfte, die Clarkes Bewegungen verlangsamen.



Clarke ist jetzt auch im **All** unterwegs. Mit seinen Steuerdüsen kann er sich dabei völlig frei bewegen.



In Nahkampf-Minispielchen müssen wir wie bekloppt auf die E-Taste hämmern.



So kann 2011 anfangen!

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamestar.de

Das erste Dead Space war ein echter Stress-test, Teil 2 hingegen ist ein echtes Spiel. Hier kann ich auch mal ein bisschen durchschnaufen, wenn mir danach ist, und auch mal mit den Waffen experimentieren, anstatt zwanghaft an zwei oder drei festzuhalten. Und trotzdem ist Dead Space 2 immer noch sauspännend. Denn auch wenn's ein paar Schocker weniger gibt als im Vorgänger, sind immer noch genug übrig.

tion alle, Geld weg und hordenweise Necromorph im Anmarsch? Einfach einen Gang runterschalten, Monster metzeln, Goodies sammeln und durchatmen. Das ist toll für Gelegenheitsspieler, aber vielleicht zu verlockend für Profis. Hinzu kommen viele kleine Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger: Isaacs Navigationshilfe zeigt nun nicht nur den Weg zum Missionsziel an, sondern auch

Gesplatter mit einem Hauch Rollenspiel.

den zum nächsten Shop, Waffenmodifizierer oder Speicherpunkt, von denen es obendrein viel mehr gibt als im Vorgänger. Außerdem funktioniert die Maussteuerung nun im Gegensatz zum ersten Dead Space einwandfrei, und das Keyboard ist beliebig belegbar. Allerdings beansprucht Dead Space 2 neben W, A, S und D noch sieben weitere Tasten, ein Gamepad ist da handlicher.

Die große Stärke von Dead Space 2 liegt in seiner Inszenierung. Durch die Schulterperspektive wirkt es wie ein interaktiver Horrorfilm, insbesondere, weil es so keinen Bruch zwischen dem laufenden Spiel und den vielen Skript- und Zwischensequenzen gibt. In

denen nimmt der ehemals schweisgsame Isaac jetzt auch mal den Helm ab und spricht. Weil er in Dead Space 2 nicht nur mit den Necromorph, sondern auch mit den Geistern seiner Vergangenheit zu kämpfen hat, verleiht das Clarke und der Geschichte noch mehr Tiefgang, noch mehr Kinoerlebnis. In dieselbe Kerbe schlägt auch das HUD-System: Es gibt nämlich keins. Dead Space 2 verzichtet komplett auf klassische Bildschirmanzeigen und bildet stattdessen alle wichtigen Informationen direkt in der Spielwelt ab. Isaacs Gesundheitszustand entnehmen wir etwa der leuchtenden Leiste entlang seines Rückgrats, Munitionsstände werden direkt an den Waffen eingeblendet, das Inventar erscheint als dreidimensionales Hologramm direkt vor unserer Spielfigur und folgt sogar Isaacs Bewegungen. Irre! Irre trifft auch auf die Soundkulisse zu. Hier spielt Dead Space 2 in einer Liga, der sonst wohl nur der Vorgänger oder Bad Company 2 angehören: großartige Surround-Positionierung mit genialen Effekten. Wir empfehlen Ihnen jedoch die auf der DVD enthaltene englische Sprachausgabe zu installieren. Wie so oft zeigen hier die Sprecher mehr Elan als in der deutschen Fassung.

Fans des Vorgängers werden in Dead Space 2 wohl nur eins vermissen: Die Zahl der Schockmomente und der überraschenden Boss-Kämpfe hat in Teil 2 gegenüber dem Vorgänger deutlich nachgelassen. EA hat also Wort gehalten und tatsächlich ein paar Ruhephasen eingebaut – wobei »Ruhe« in dem Fall bedeutet, dass Isaac da mal nicht in einer Zwangsjacke durch dunkle Gänge gehetzt wird. Dauergruselig bleibt Dead Space 2 aber allemal, nur dürften diesmal mehr Spieler auch bis zum Ende durchhalten. Ob sich daran gleich ein mögliches Dead Space 3 anschließen könnte, verraten wir natürlich nicht. Wie Sie vielleicht gemerkt haben, haben wir uns jegliche Story-Hinweise verkneifen, denn die fesselnde Geschichte macht einen großen Teil des Erlebnisses Dead Space 2 aus. Und alles können wir Ihnen ohnehin nicht erzählen. Auch dieses Heft hat seine Grenzen. **FAB**

TERMIN 3.2.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

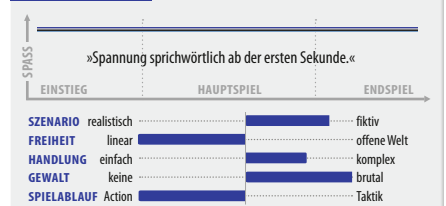
Dead Space 2

Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Visceral Games
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung 1 DVD,
Handbuch, 24 Seiten
Kopierschutz Aktivierung



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- fantastische Spielereien mit Licht und Schatten
- coole Kameraeffekte
- eklige Necromorphs
- gelegentliche Clipping-Fehler

9/10

SOUND

- perfekter Surround-Sound
- schaumige Hintergrundgeräusche
- dynamische Musik
- imaginäre Funksprüche teils unverständlich

10/10

BALANCE

- Schwierigkeitsgrade im laufenden Spiel wechselbar
- automatische Speicherpunkte
- Technologiebäume lassen sich zurücksetzen

10/10

ATMOSPHERE

- kinoreife Inszenierung
- Schockeffekte
- Hologramme statt Bildschirmanzeigen

10/10

BEDIENUNG

- coole Kameraperspektive
- praktischer Wegweiser
- hakeliger Nahkampf
- etwas überladene Tastatur

8/10

UMFANG

- rund 12 aufregende Spielstunden
- keine Herausforderungen
- mäßiger Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze
- Schwerelosigkeit
- teils unlogische Level-Zusammenhänge
- Bauteile wiederholen sich

8/10

KI

- monstertypisches Ich-renne-blindlings-auf-dich-zu-Verhalten
- unterschiedliche Bewegungsmuster
- neue, clevere Gegner jagen im Rudel

9/10

WAFFEN

- aufrüstbare Knarren und Klamotten
- Stasis und Telekinese
- taktisches Zerschneiden
- einige Waffen sind kaum einsetzbar

8/10

HANDLUNG

- stimmige Weitererzählung von Clarks Schicksal
- überraschende Wendungen
- nachvollziehbares Seelenleben des Helden

10/10





Verflucht oder geisteskrank?
Der blutige Kampf der Gordons
gegen die inneren Dämonen geht in
die finale Runde. In einem Grusel-
Adventure von Format. Von Michael Trier



Black Mirror 3

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp** Entwickler: **Cranberry Productions (Black Mirror 2, GameStar 11/09: 85 Punkte)**
Termin: **4.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7184 Auf DVD: Test-Video • Auf XL-DVD: Vollversion Black Mirror

Sieben Minuten. Die Handlung von **Black Mirror 3** setzt sieben Minuten nach dem Schluss des Vorgängers ein. Das Ende von **Black Mirror 2** war so offen wie ein Scheunentor und eine einzige Werbung für eine dritte Folge. Die damit so eine Art zweiter Teil des zweiten Teils ist, denn durch die übergangslose Fortsetzung wirkt es so, als habe der Publisher Dtp ein überlanges Spiel in zwei Hälften geteilt. Macht ja nix, wenn dann Qualität und Länge stimmen. Aber was machen die, die bisher noch nie im Zeichen des Schwarzen Spiegels gerätselt haben? Am besten erst mal den zu seiner Zeit wegweisenden ersten Teil spielen. Den gibt es in diesem Monat als Vollversion auf unserer XL-Heft-DVD. Und dann den zweiten Teil spielen. Denn wer direkt mit Teil 3 in die Horror-Adventure-Reihe einsteigen will, versteht zu Beginn nur Bahnhof und Schlossabbrennen.

Also: Es ist sieben Minuten nach Gemetzel, Flammeninferno und dämonischem Blutr-

tual. Ein junger Mann mit einer Fackel in der Hand stürzt aus dem Wald mitten hinein in **Black Mirror 3**, sein Gesicht eine einzige Grimasse der Furcht. Unter irrem Geschrei

+ Stärken

- + schöne Gruselatmosphäre & Story
- + hübsch gezeichnete Hintergründe
- + lange Spielzeit, knackige Rätsel
- + sehr passende Musik und Vertonung

- Schwächen

- Inszenierung von Dialogen und Cutscenes
- Rätsel (selten) zum Haareraufen





Das Heimatmuseum von Willow Creek ist die reine Horror-Show. Unten haben wir das Inventar aktiviert.

flitzt der Kerl durch die nächtliche Botanik. »Hilfe, meine Mutter ist tot und meine Schwester, die Akademie, der Orden!« Und so weiter. Vielleicht keine so gute Idee, mit lodender Fackel um ein gerade niederbrennendes Schloss zu rennen. So wird unser Held, der aus dem zweiten Teil bestens bekannte Darren Michaels alias Adrian Gordon, vom Fleck weg verhaftet.

Diese Anfangssequenz enthüllt grundlegende Stärken und Schwächen des Gruselabenteuers, und es zeigt sich für viele Spieler schon hier, ob sie mit **Black Mirror 3** warm werden können. Denn man muss dazu über ein ausgeprägtes »Kopfkino« verfügen, also Spaß haben an Geschichten, die man durch seine Fantasie und Vorstellungskraft anreichert. Das Ausgangsmaterial dazu ist gut. Grafik und Animationen erreichen zwar längst nicht den neuesten Stand, aber sowohl Musik als auch Geräuscheffekte, die exzellente Vertonung aller Dialoge sowie

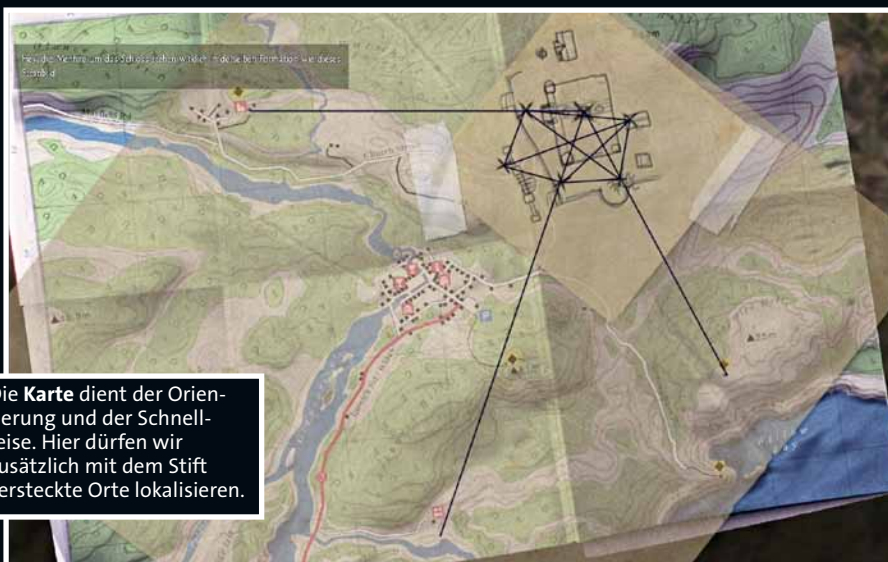
die fesselnde Gruselgeschichte über die seit dem Jahr 1213 mit einem schrecklichen Fluch belegte Adelsfamilie Gordon schaffen die Basis für spannende Unterhaltung. Sofern man eben in der Lage ist, sich ausdrucksstarke Mimik und Gestik dazuzudenken. Wer dramaturgische Schnitte und wechselnde Kameraperspektiven in Dialogen und Zwischensequenzen braucht, um der Handlung die Dramatik und den Protagonisten ihre Emotionen abzunehmen, den können vielleicht die ausgefuchsten Rätselketten und Aufgaben Marke »Kopfnuss« bei der Stange halten, die Story wird ihn kaum erreichen. Dazu wirkt es einfach zu schwach, wenn eine Figur in einer Bildschirm-ecke über tragische Schicksale monologisiert oder gar von abgrundtiefer Bosheit überwältigt mit Teufelsstimme Drohungen hervorpresst, aber dabei steif und starr bleibt und höchstens mal rührend ungelenk mit den Armen wedelt. Erzählen kann **Black**

Mirror 3, spannend unterhalten auch, aber ganz sicher nicht inszenieren, da muss die Imagination des Spielers aushelfen.

Aber nochmal alles zurück auf Anfang: Der Amerikaner Darren Michaels ist gar keiner und heißt auch nicht so. Erst ist vielmehr der letzte männliche Nachfahre namens Adrian des besagten englischen Adelsgeschlechts Gordon, dessen Geschichte weit

Black Mirror 3 kann erzählen, aber nicht inszenieren.

bis ins Mittelalter zurückreicht. Aus Angst vor dem Familienfluch, der aus den männlichen Gordons meuchelnde Monster macht, wurde Baby Adrian samt Mutter unter falschem Namen (Michaels) in die USA verschifft und in England mittels gefälschter Sterbeurkunden für tot erklärt. Nun versucht Adrian, das Geheimnis des Fluchs zu lüften und das Böse zu vernichten. Dabei sammelt er zunächst eifrig Beweise für seine Unschuld. Schließlich wird er vom oberfiesen Kommissar verdächtigt, eine Frau ermordet, ein Schloss abgefackelt und dabei den Tod von vier weiteren Menschen verschuldet zu haben, darunter seine Mutter. Kein Wunder, dass er jeden Tag einen Pflichtterminus bei einer Psychologin hat, die ihn zu seinen bizarren Alpträumen und Visionen befragt. Denn urplötzlich befallen den eigentlich sanften, freundlichen Adrian finsterste Mordfantasien, in denen er seinem Gegenüber schon mal einen Bleistift durchs Auge hämmert oder ihm mit Zerstückelung droht. Hier bringt **Black Mirror 3** einen der Erfolgsfaktoren der Serie ins Spiel: die immer wieder aufkeimende Ungewissheit, ob es den Fluch und damit eine böse Macht



Die Karte dient der Orientierung und der Schnelligkeit. Hier dürfen wir zusätzlich mit dem Stift versteckte Orte lokalisieren.



Adventure-Schweregewicht

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Dem ersten Teil der Serie stand ich zwiespältig gegenüber. Eine tolle, damals einzigartige Handlung mit ihren ersten Untertönen um einen in sich zerrissenen Helden stand gegen einige nervige Ungeheimheiten beim Spieldesign. Rätsel und Handlungsdrumaturgie sind in der zweiten und nun auch der dritten Episode stark verbessert worden, dafür wirkt die immer noch spannende Geschichte jetzt nicht mehr so überraschend – man kennt sich eben schon. Und auch bei den Schauplätzen und vor allem der Inszenierung hätte ich mir neue Impulse gewünscht. Insgesamt aber habe ich auch diesen Black Mirror-Teil verschlungen, ein Adventure-Schweregewicht, an dem Genre-Fans ihre helle Freude haben werden.

überhaupt gibt, oder ob das Geschlecht der Gordons ganz profan mächtig einen an der Waffel hat. Geistesranke Schlächter, degeneriert bis ins Mark.

Gar nicht degeneriert sind die Rätsel von **Black Mirror 3**. Wir sammeln zunächst nützliche Dinge im traditionellen Klapp-Inventar

Rätsel zwischen Klickrausch und Hirnbrand.

am unteren Bildschirmrand, zum Beispiel eine Karte mit Schnellreisefunktion und ein Tagebuch, in dem die wichtigsten Handlungsstränge dokumentiert und die nächsten Aufgaben festgehalten werden. Lösungstipps gibt es allerdings nicht. Die Bedienung ist durchweg komfortabel, die (abschaltbare) Hotspot-Anzeige weist auf die zahlreichen interaktiven Punkte hin. Allerdings sind in der Regel nur wenige Klickstellen handlungsrelevant. Es fehlt eine Rennen-Funktion per Doppelklick, lediglich zu interaktiven Punkten und Ausgängen

»beamt« sich der Protagonist; im Handlungsverlauf übernimmt der Spieler auch mal einen anderen Charakter, um so »zweigleisig« Aufgaben zu lösen. Ist das Inventar gut gefüllt, geht es los mit ausgefeilten und teils sehr langen Rätselketten. Um sich selbst und einen weiteren Gefangenen aus dem (abgeschalteten) Kühlfach einer alten Leichenhalle zu befreien und dann noch den Kidnapper zu überwinden und dessen Geheimtresor zu knacken, ist von einem Korzenzieher über einen Filmprojektor samt Farbfilter, einem Chemiebuch und einem Totenschädel plus weiterer unzähliger Dinge so einiges zu benutzen und zu kombinieren. Dabei erfordert das Spiel Herumprobieren, und teils könnte es mehr Tipps geben, aber insgesamt macht das mächtig Spaß. Auch wenn wir uns per Kettensäge (plus Benzin!) aus einer Hütte sägen. So wird **Black Mirror 3** zur Herausforderung auch für Adventure-Profis. Die wenigen Minispiele rund um Farbkombinationen, Grabsteine und Skelettknochen lassen sich auf Wunsch sofort lösen, nur gegen Ende gibt es einige harte Nüsse wie ein extrem vertracktes Labyrinth, für das kein Hintertürchen existiert. Insgesamt stimmen Rätseldesign und Bedienung, lediglich die alte, für die **Black Mirror**-Reihe typische Seuche, dass manche Items ihre wahre Funktion erst auf den zweiten oder gar dritten Klick offenbaren, nervt. Als Faustregel hilft: Alle Gegenstände, die nicht nach einmaligem Klicken verschwunden sind, noch mal rannehmen.

Unter dem Strich ist **Black Mirror 3** ein spannendes Gruselabenteuer mit Schwächen in der Inszenierung und nicht immer ganz logischen, aber vielen tollen Rätseln, irgendwo angesiedelt zwischen »Ich klick mich schwindelig« und »Hirnbrand«. Die im Ansatz tiefgründige Story unterhält durch die Bank gut, hätte aber noch deutlich mehr Potenzial. Denn die Frage nach dem Bösen im Menschen und dem, was ihn wirklich antreibt, ließe sich noch um einiges erwachsener und mehrgleisiger erzählen. Aber das wird die Herausforderung für die Adventures und Rollenspiele der nahen Zukunft. Hier hat eines aus der Vergangenheit einen würdigen, immerhin rund zwanzigstündigen Abschluss gefunden. **MIT**



Hier müssen wir den Kopierer reparieren, um unserem Anwalt eine Akte zu schicken. Die **Minispiele** lassen sich überspringen.

TERMIN 4.2.2011 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

Black Mirror 3

Adventure

Publisher Dtp
Entwickler Cranberry Productions
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch
Kopierschutz Protect DVD



GRAFIK

- ✓ schön gezeichnete Hintergründe
- ✓ viel Liebe zum Detail
- ✓ 3D-Charaktere wirken ungenau
- ✗ keine filmischen Mittel wie Close-ups oder Gegenschüsse

SOUND

- ✓ gute Sprachausgabe
- ✓ Musik passend zu Emotionen und Szenen
- ✓ Soundeffekte passend gruselig
- ✗ Tonkulisse könnte teils dichter sein

BALANCE

- ✓ zwei Schwierigkeitsgrade
- ✓ auf Wunsch können Minispiele übersprungen werden
- ✓ manche Rätselketten logisch ...
- ✗ ... manche weit hergeholt
- ✗ gegen Ende sehr schwer

ATMOSPHÄRE

- ✓ dichte und spannende Gruselkrimi-Atmosphäre
- ✓ motivierende Aufgaben
- ✓ klassisch britisches Szenario
- ✗ mangelnde Inszenierung

BEDIENUNG

- ✓ klassische Maussteuerung
- ✓ optionale Hotspot-Anzeige
- ✓ Abkürzungen
- ✓ Auto- und Quicksave
- ✗ volles Inventar fummelig zu bedienen

UMFANG

- ✓ sechs Kapitel
- ✓ lange Spieldauer
- ✓ viele knackige Rätsel
- ✗ kaum neue Schauplätze

HANDLUNG

- ✓ spannende Hintergrundgeschichte
- ✓ gut erzählt
- ✓ nachvollziehbare Wendungen ...
- ✗ ... die für Kenner vorhersehbar sind

RÄTSEL

- ✓ interessante Rätselketten
- ✓ Gegenstände werden sinnvoll kombiniert
- ✓ viele Rätsel ergeben sich aus Handlung
- ✗ teils weit hergeholt

DIALOGUE

- ✓ erklären Handlung und Hintergründe
- ✓ enthalten wichtige Infos
- ✓ passen zu Charakteren
- ✗ keine verschiedenen Antworten möglich
- ✗ teils sehr lang

CHARAKTERE

- ✓ gute Charakterzeichnung
- ✓ unterschiedliche Typen mit Macken ...
- ✗ ... die man fast alle schon kennt
- ✗ Mängel in der Inszenierung erschweren Identifikation

6/10

9/10

8/10

9/10

9/10

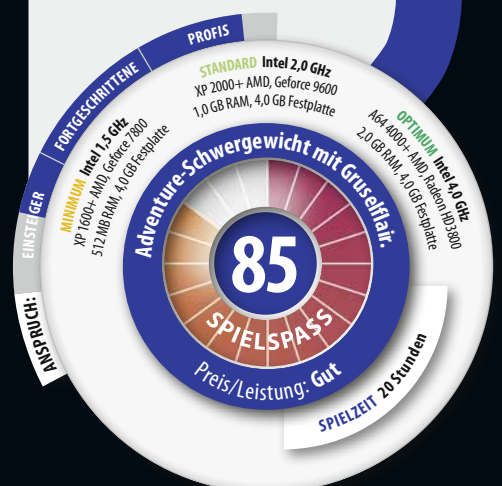
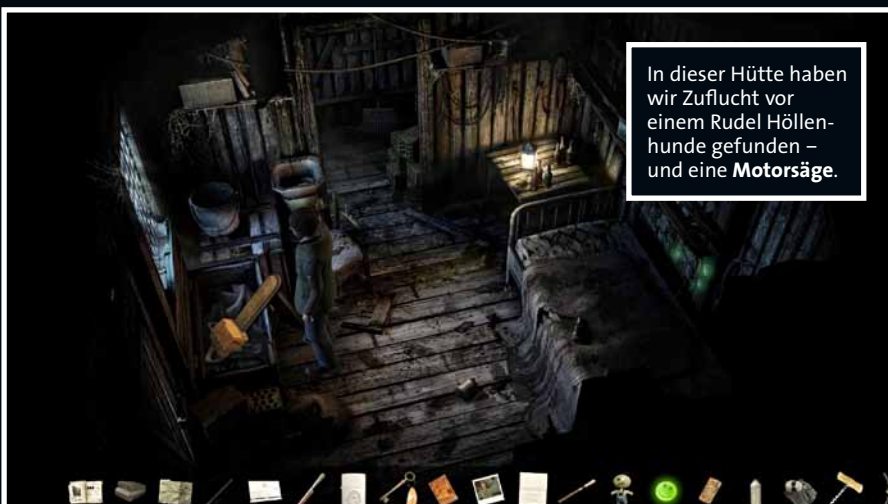
10/10

9/10

9/10

8/10

8/10



Dungeons

Dungeon-Meister locken mit glitzernden Versprechungen Abenteurer an, um sie anschließend zu quälen. Dieses Spiel macht's genauso. Von Christian Schmidt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge (M.U.D. TV, GS 04/10: 69 Punkte)**
Termin: **27.1.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6992 Auf DVD: Test-Video

Das Münchener Studio Realmforge hat ein Faible für Klassiker-Neuinterpretationen. Vergangenes Jahr legte das Team den deutschen Kult-Manager **Mad TV** als **M.U.D. TV** neu auf, mit durchwachsenem Erfolg (GameStar-Wertung: 69 Punkte). Jetzt ist Bullfrogs **Dungeon Keeper** dran, eines der großen Spiele der 90er-Jahre. Die schwarz-humorische Kerker-Simulation wird von Realmforge mit dem Bullfrog-Oldie **Theme Park** gekreuzt, in **Dungeons** bauen Sie als Untergrund-Herrscher Ihr Labyrinth des To-

des als Abenteuerspielplatz für Heldengäste aus. Das originelle Crossover hat nur einen Nachteil: Es funktioniert nicht gut.

Mehrere Eingangstore führen in die Stollen eines typischen Untergrundreichs, und bald schleichen Helden durch die Passagen, die bespaßt werden wollen. Kämpfer freuen sich über neues Rüstzeug aus Waffenkammern, Magier stöbern gern in staubigen Bibliotheken, Diebe lieben Fallen, die sie entschärfen können. Und sie alle stopfen sich mit Genuss die Taschen voller Gold und hauen Monstern auf den Schädel. Wie die

Online-Aktivierung

Um **Dungeons** zu spielen, müssen Sie sich nach der Installation beim Publisher Kalypso online registrieren und das Spiel mit Ihrem Codeschlüssel freischalten lassen.

herumtapsenden Gutmenschen die Katakomben erkunden, simuliert **Dungeons** gelungen und mit einer Prise Genre-Parodie. Die Helden wühlen gierig in Truhen, stauen über schaurigen Wandschmuck, stür-

In den Missionen laufen mehrere **Aufgaben** parallel, meist mit einem Zeitlimit. Die Sanduhr zeigt an, wann der nächste Champion den Dungeon stürmt.

In **Bedürfnisräumen** wie der Bibliothek stillen Helden ihre Abenteuerlust. Der grüne Balken über dem Kopf zeigt an, wie glücklich ein Held bereits ist.

Über das **Baumenü** werden Möbel, Fallen und Monster für das Dungeon eingekauft. Raumeinrichtung kostet Gold, Dekorations-Elemente kosten Seelenenergie.



Monster sind in Dungeons anspruchslos: Sie entstehen regelmäßig an solchen **Pen-tagrammen** und werden nur aktiv, wenn Helden in ihre Nähe kommen.

Ein Held kämpft gegen einen Schwarm fliegender Schlangen. Die **Kämpfe** laufen automatisch ab, die eigenen Kreaturen kann man nicht befehlen.

Goblins füllen die Schatztruhen des Dungeons automatisch wieder auf und graben an von uns markierten Stellen (grünes Quadrat) neue Gänge ins Gestein.



Wenn die Helden »reif« sind und ihr grüner Glücksbalken voll ist, dann hauen wir sie mit unserem Dungeon Lord (links) um.

Stärken

- + hübsche Grafik
- + netter Humor
- + vielfältige Aufgaben

Schwächen

- unausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- zuviel Hektik, zuviel Leerlauf
- dürre Spielmechanik
- ständige Wiederholungen

zen sich mit einem enthusiastischen »Erfahrungspunkte!« in Kämpfe und fliehen zur Not, um in einer ruhigen Ecke einen Heiltrank zu schlucken. Zufriedene Besucher kommentieren anerkennend »Ein schöner Dungeon!« und ouden sich vor einem Angriff schon mal als Fans der **Gothic**-Serie: »Volles Pfund aufs Maul!«

Erst passiert nichts, dann ganz viel, dann ist das Level verloren.

Soviel Wohlgefühl setzt voraus, dass Sie das Unterland-Wunderland vorher angemessen befüllt, also Monster, Schätze und Raumeinrichtung sinnvoll verteilt haben. Arbeiter-Goblins brechen auf Befehl neue Kammern aus dem Erdreich und ölen das Getriebe, indem sie Schatzkisten auffüllen oder Fallen

neu spannen. Versteht sich, dass das alles Geld kostet. Und wo kriegt man das her? Natürlich von den Helden! Sobald die Besucher glücksgrinsend Richtung Ausgang marschieren, haut man sie um, schmeißt sie ins Gefängnis und nimmt ihnen den Goldbeutel ab. Zudem presst die Kerkerhaft Seelenenergie aus ihnen heraus, die zweite Spielwährung, mit der man die Macht der eigenen Kreaturen global aufbessert.

Wenn das schon alles wäre, bliebe **Dungeons** vor allem eines: ziemlich langweilig. Denn der Management-Part des Spiels ist schmalbrüstig. Nur zwei Typen von Bespaßungsräumen kennt das Spiel, Waffenkammer und Bibliothek, dazu kommen eine Handvoll Fallen und Deko-Gegenstände, die das Prestige (und damit die Macht) des Kerkermeisters erhöhen.

Bugs

Unsere Testversion stürzte auf mehreren Rechnern immer mal wieder ab. Kurios: Einmal fror der Spielablauf unrettbar ein, wir konnten aber noch über die Karte scrollen. Gelegentlich gleiten Helden und Leichen durch die Gänge, Lebensbalken werden zum Teil falsch angezeigt. Einen schweren Fehler, bei dem geschaffte Missionen die Kampagne nicht weiterführen, will Realmforge in der Verkaufsversion bereits behoben haben. Insgesamt ziehen wir wegen Bugs **einen Punkt in der Atmosphäre-Wertung** ab.

Anders als in **Dungeon Keeper** muss man sich um Kreaturen nicht kümmern, die erscheinen an frei platzierbaren Quellpunkten und stehen dann herum, bis Helden vorbeikommen. Für Bauherren gibt es schlicht zu wenig zu tun, und wenn, dann stets das Gleiche. Level für Level errichtet man Dungeons nach Schema F und wartet, bis die träge herumspazierenden Helden endlich ihr Glückskonto aufgefüllt haben.

Um das auszugleichen, befeuert **Dungeons** den Spieler parallel mit einer Stafette von Aufgaben. Die fallen durchaus vielfältig aus: Mal sollen wir einen Diebeskonvoi abfangen, mal Monster eskortieren, mal einen Paladin umpolen, sogar Bosskämpfe stehen auf der Tagesordnung. Das Pensum wird allerdings schnell zuviel des Guten. Wenn ein Goldtransport vorbeizieht, eine Horde Paladine durch die Gänge marodiert, ein Champion auf dem Weg zum Herz unseres Dungeons ist und der Boss der Unterwelt verlangt, dass wir uns zu einer Monsterhöhle vorge-



Links kämpfen Helden, rechts verteidigen wir unser Dungeon-Herz gegen einen **Champion**.



Kerker der Qualen

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Dungeons ist ein Spiel mit Anti-Motivation: Je weiter man kommt, desto mehr verdirbt es einem die Lust. Och nöö, schon wieder Räume nach dem gleichen Stiefel befüllen! Och nöö, schon wieder ewig auf die trägen Goblins, die schnarchigen Helden warten! Och nöö, schon wieder zehnmal die gleiche Aufgabe wiederholen, um kurz vor Schluss zu scheitern! Es ist eine über weite Strecken spaßlose Quälerei, ein ständiges Pendeln zwischen Überforderung und Langleweiligkeit. Am Schluss musste ich mich zum Weitermachen zwingen. Statt einer originellen Neuinterpretation des Klassikers Dungeon Keeper ist Dungeons ein Beispiel für zerbrochene Spielmechanik.

Deutsch / Englisch

Dungeons läuft in der Sprache Ihres Windows. Wenn Sie ein englisches Windows einsetzen, finden Sie auch im Spiel englische Texte und Sprecher.

ben, dann wird aus gesunder Betriebsamkeit anstrengende Hektik. Bei vielen Aufgaben tickt ein gnadenloses Zeitlimit, das nur erfüllen kann, wer alle anderen Arbeiten stehen und liegen lässt. Wenn man das falsche Ziel vernachlässigt, ist die Mission schnell gescheitert, was bei Aufbauphasen von oft mehr als einer Stunde ermüdendes Nochmal-von-vorn bedeutet. Zumal ein Großteil der Aufgaben durch zigfache Wiederholungen gestreckt ist, etwa wenn man ein Schleimmonster nicht nur einmal eskortieren muss, sondern gleich sechsmal.

In den häufigen Stress-Situationen wären schnelle Lösungen gefragt, aber genau dafür ist das Spiel nicht gemacht. Fast alles in **Dungeons** geschieht indirekt und mit Verzögerung. Gänge zu Zielorten müssen gegraben

werden, was viele Minuten lang dauern kann, platzierte Gegenstände müssen erst von Goblins aktiviert werden. Für viele Aufgaben braucht man den Dungeon Lord, die steuerbare Hauptfigur, der die meiste Zeit durch verschachtelte Trassen zu Brennpunkten rennt. Das alles dauert, und so wird motivierendes Handeln ersetzt durch finger-trommelndes Warten. Das Ergebnis ist eine frustrierende Diskrepanz zwischen dem, was das Spiel verlangt, und den Mitteln, die es einem dafür zur Verfügung stellt.

Es sind die vielen Limitierungen, die an der Geduld eines Dungeon-Herrschers nagen. Auch indirekte Spiele sollten das Gefühl vermitteln, die Situation beherrschen zu können. In **Dungeons** fällt die Problemanalyse schwer; selten ist klar, warum Helden unzufrieden werden, es fehlt Feedback, was man hätte besser machen können. Wenn man sich nach einem frischen Geldsegen zehn Sekunden Zeit zum Nachdenken darüber lässt, was man als Nächstes bauen könnte, steht das Konto wieder auf Null, weil die Goblins in der Zwischenzeit Schatztruhen damit befüllt haben. Man möchte ihnen das verbieten, man möchte ihnen Prioritäten vorgeben. Man bräuchte Türen, um die Sichtlinie der Helden zu begrenzen, man wünscht sich Schatzkammern, damit die Goblins nicht elend lang zum Dungeon-Herz rennen müssen oder zum Dungeon Lord, der gerade in einer Kartenecke Feinde bekämpft. Der dunkle Herrscher ist gleichzeitig zu wichtig und zu schwach, denn die Helden werden im Lauf eines Levels stetig besser, der Lord aber nicht. Er sammelt zwar zwischen den Einsätzen durch Erfolge und Nebenaufgaben Rollenspiel-Punkte für neue Talente, Zauber und bessere Kampfwerte, aber das führt in eine bizarre Abwärtsspirale: Wer schlecht spielt, kriegt weniger Boni und hat es damit in der Folge noch schwerer.

Die Liste der Probleme ließe sich lange fortsetzen. Trotz guter Ansätze, trotz seiner ansehnlichen Technik, dem amüsanten Humor und der löblichen Bemühung um Abwechslung bleibt **Dungeons** ein unausgegorenes

Werk. Wenn das Vorbild **Dungeon Keeper** der gehörnte Dämon der Unterwelt ist, dann ist **Dungeons** ein schlurfender Zombie in dessen Gefolge. **CS**

TERMIN 27.1.2011

PREIS 40 Euro

USK ab 12 Jahren

Dungeons

Aufbauspiel

Publisher Kalypso

Entwickler Realmforge

Sprache Deutsch, Englisch

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Die Motivation verliert sich rapide.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch fiktiv

MASSSTAB lokal global

SPIELSTIL Aufbau Kampf

EINHEITEN Individuen Masse

HANDLUNG einfach komplex

GRAFIK

- guter Detailgrad
- stimmungsvolle Lichteffekte
- ordentliche Animationen
- Animations-Bugs
- lange Ladezeiten

SOUND

- passende, unaufdringliche Musik
- gute deutsche Vertonung
- witzige Helden-Ausrufe ...
- ... die sich oft wiederholen
- Dungeon Lord spricht nicht

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- wenig hilfreiches Tutorial
- viel zu zähes Tempo ...
- ... bei stellenweise starker Hektik
- harte Zeitlimits
- Dungeon Lord zu schwach

ATMOSPHÄRE

- Kerkermeister-Flair
- humorvoller Grundton
- lebendige Dungeons
- hoher Frustrationsgrad
- Bugs

BEDIENUNG

- eingängige Maussteuerung
- übersichtliche Menüs
- hilfreicher Zoom
- Zielen mit Zaubern hakelig
- Stellschrauben für Goblin-Verhalten fehlen

UMFANG

- Kampagne mit 16 langen Missionen
- freispielbare Erfolge pro Level
- drei Grafiksets
- viel zu wenig Baumöglichkeiten
- kein Mehrspieler-Modus

MISSIONSDSIGN

- überraschende Entwicklungen
- Nebenziele
- abwechslungsreiche Aufgaben ...
- ... die meist zimal wiederholt werden müssen
- Belohnungen fehlen

KI

- Helden agieren recht glaubwürdig
- problemlose Wegfindung
- Goblins dumm und schwer kontrollierbar
- Missionen stark geskriptet

EINHEITEN

- Dungeon Lord mit Werten und Talentbaum
- Helden mit verschiedenen Ansprüchen
- Bosskämpfe
- sechs Monster-typen pro Ebene ...
- ... die austauschbar bleiben

KAMPAGNE

- Kampagnenkarte
- Goblin als Ratgeber
- Rahmenhandlung um Verrat und Rache ...
- ... die in den Missionen keine Rolle spielt
- kein Spannungsbogen
- Dungeon Lord farblos

8/10

8/10

3/10

7/10

7/10

7/10

7/10

6/10

8/10

5/10



⊕ Stärken

- + oft hohes Tempo
- + gelungener Stil

⊖ Schwächen

- Aussetzer der Gegner-KI
- einige unfaire Sprungpassagen
- wirre Handlung

Tron Evolution

– Das Spiel zum Film Tron Legacy ist in seinen besten Momenten ein launiges Hüpfespektakel, in seinen schlechtesten in etwa so spannend wie ein Anti-Viren-Programm. Von Petra Schmitz



Die **Lichttrad-Rennen** gehören zu den spannendsten Abschnitten in Tron Evolution.

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Disney Interactive**
 Entwickler: **Propaganda Games (Turok, GameStar 07/08: 60 Punkte)**
 Termin: **21.1.2011** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7264 Auf DVD: Test-Video

Dieses **Tron Evolution** macht's einem aber auch wirklich nicht leicht. Man will es lieb haben, allein des Themas wegen. Allein wegen all der Nostalgie, die sich hinter dem Namen verbirgt. Wegen der verklärten Erinnerung an den Film von 1982, den wohl jeder, der auch nur ein Fitzelchen Faszination für Computer verspürt, gesehen haben dürfte. Außer er ist ein solcher Jungspund, dass er mit dem Namen schlicht nichts anfangen kann, oder ein ignoranter, Filme ver-

weigernder Flanellhemdenträger mit Bildungsbürgerattitüde. Doch das Spiel mutet einem mit seiner wirren Story, seinen grandios langweiligen Diskus-Prügeleien gegen virusinfizierte Basics oder Isos oder Programme und seinen frustrierenden, weil plötzlich überraschend schwierigen Hüpfpassagen arg viel zu – ach, **Tron Evolution** unternimmt eine Menge, dass man's eben nicht lieb haben kann.

Aber von vorne: **Tron Evolution** soll die Brücke zwischen dem bereits angesprochenen Film

von 1982 und der frischen Kinoproduktion **Tron Legacy** schlagen. Diese Brücke steht ganz schön wackelig, denn das Spiel vollführt einen Parforceritt durch ständig neue Wendungen, in denen ständig neue Personen adriert werden, die plötzlich eine ungeheure Bedeutung haben, aber nirgendwo eine rechte Andockstation in der Handlung bekommen. Da ist man schon froh, dass man wenigstens weiß, wer man selber ist. Nämlich ein Systemwächterlein, das von Kevin Flynn (in den **Tron**-Filmen von Jeff Bridges verkörpert) beauftragt wird, das Verschwinden eines Isos zu untersuchen. Isos und Basics sind sich in **Tron Evolution** nämlich spinnefeind, und Kevin vermutet nichts Gutes hinter dem Vorfall. Doch statt sich in einem Bürgerkrieg wiederzufinden, geht's alsbald gegen einen Virus in die Schlacht, der die gesamte Festplatte bedroht. Darauf auch Kevin Flynn, denn der treibt sich zwischen den Daten herum, um nach dem Rechten zu schauen.



In einer Zwischensequenz marschert die Virenarmee auf.



Kevin Flynn sieht im Spiel manchmal wirklich aus wie Jeff Bridges.

Tron Evolution macht einen ganz geschickt mit den grundsätzlichen Steuerungsfinessen vertraut, indem es in den ersten Ab-

Wie der persische Prinz, nur ohne Prinz und Persien.

schnitten immer wieder während der Hüpfpassagen und Kämpfe Tipps einblendet. So lernt der Systemwächter, wie er über breite Abgründe springen kann, wie er an Wänden läuft, wie sich er mittels der Magnetfunktion seines Diskus' auf höhere Ebenen katalpultiert. Er lernt, wie er sich gegen kleinere und größere Gegner zur Wehr setzt, wie er Energie für Superattacken auflädt und wie er sich wieder heilt, sollte die Heldensoftware von den Infizierten zu weich geklopft worden sein. **Tron Evolution** spielt sich über weite Passagen wie ein **Prince of Persia**, nur

eben ohne Prinz und ohne Persien. Und wenn's fluppt, kommt genau wie bei seiner Morgenländlichkeit eine Art Flow auf, ein Rausch, in dem man sich durch die Levels bewegt. Ähnlich wie der Prinz leidet allerdings auch unser Systemwächter an einigen Steuerungsmacken. Mal will er den nächsten Abgrund nicht mit Schwung nehmen, mal reagiert er einfach nicht auf einen Sprungbefehl und purzelt mit einem Zischen ins Datennirwana. Das kommt zwar nicht häufig vor, aber doch so oft, dass es nervt. Besonders ärgerlich ist es, wenn das Heldenprogramm die teils winzig kleinen Energieaufladestationen nicht korrekt an der Spitze trifft. Dann gibt's zwar einen drolligen Hüpf, aber keine Energie für machtvollen Diskusangriffe.

Wie schon im ersten **Tron**-Film ist auch in **Tron Evolution** der Diskus die ultimative Waf-

fe. Die Energiescheibe kann man einfach so schleudern oder ihr mit einigen Kombo-Befehlen einen deutlichen Wumms verleihen. Zudem addieren sich nach und nach automatisch weitere Diskusarten hinzu. Der Bombendiskus sorgt logischerweise für Explosionen, der Stasis-Diskus lässt Gegner bewegungs- und wehrlos in der Luft schweben, damit man sie in Ruhe zu Datenschrott hauen kann. Noch stärker wird der Diskus,

Online-Aktivierung

Tron Evolution muss vor dem ersten Start via Key-Eingabe übers Internet frei geschaltet werden. Zudem funktioniert das Spiel nur mit Games for Windows Live. Sie müssen sich also ein Konto bei Microsofts Spieleplattform anlegen, um auf Virenjagd im Rechner gehen zu können.



Der Systemwächter rennt wie der persische Prinz an Wänden entlang.

wenn man ihn an den zahlreichen Upgrade-Stationen nach Levelaufstiegen des Systemwächters verbessert. An diesen Stationen lässt sich auch das Wächterprogramm aufrüsten, etwa mit mehr Lebens- oder Energiepunkten. Dank der Verbesserungen und der allgemein eher dümmlichen KI (die zuweilen komplette Aussetzer hat) verkommen die Kämpfe alsbald zu simplen Haudrauf-Aktio-

Öde Panzerschlachten auf der Datenautobahn.

nen, die umso mehr nerven, wenn sie in schneller Folge hintereinander platziert sind. Systemwächter hüpfte ein paar Meter, rennt durch eine Tür, Tür schließt sich, Angriff, alle Gegner erledigt, nächste Tür geht auf, kurze Hüpfpassage, Systemwächter rennt durch Tür, die schließt sich, Angriff, und so weiter. Nur die etwas dickeren Feinde wie beispielsweise ein Panzer verlangen geschickte Navigation, ein Minimum an Taktik und sorgen für Abwechslung in der Diskusschleuderei.



Storykäse mit Löchern

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Hm, wenn Tron Evolution die Handlungen der beiden Filme verknüpfen soll, dann stehe ich entweder auf dem Schlauch, oder der verantwortliche Autor hat einen Hang zu erzählerischen Lücken. Plötzlich ist der Virus da, plötzlich sind Kevin Flynn und Tron verschwunden, dafür gibt's auf einmal zig andere, mir komplett fremde Gestalten, die aber wahnsinnig wichtig sind. Kurz: Die Story von Tron Evolution ist in etwa so löchrig wie eine Festplatte, die seit Jahren nicht mehr defragmentiert wurde. Da lass ich doch die Handlung lieber links liegen und freu mich an den Akrobatikeinlagen des Systemwächters. Die machen nämlich verflüxt oft verflüxt viel Spaß. Meinetwegen könnte das Spiel nur daraus bestehen. Ohne die nervigen Kloppereien.

Abwechslung braust auch in Form von Licht-rad-Rennen durch **Tron Evolution**. Gelegentlich muss unser Wächterlein auf einer Datenautobahn Rennen gegen andere Lichträder meistern. Wer die Filme gesehen oder **Tron 2.0** gespielt hat, weiß, dass die Lichträder Energiewände hinter sich aufbauen und eine Kollision damit tödlich ist. Weil aber die Rennen zumeist schnurgerade ablaufen, ist es kein Problem, den Mauern auszuweichen. Brisant wird die Brauserei erst, wenn die Strecke zusätzlich bombardiert wird und plötzlich riesige Löcher vor einem klaffen. Geradezu schnarchöde sind die Passagen, in denen man selber in einem Panzer sitzt und auf andere Panzer ballert. Die gegnerischen Datenkolosse wehren sich kaum, außerdem fährt man ständig über Heilfelder, die das eigene Vehikel wieder reparieren.

Im Multiplayer geht's ebenfalls mit dem Lichtrad zur Sache. Der Mehrspieler (nur über Games for Windows Live verfügbar), ob nun mit oder ohne Lichtrad, orientiert sich an den gängigen Standards und spielt sich herrlich flott. Problem ist nur, dass man sowohl im Single- als auch im Multiplayer mit der gleichen Figur unterwegs ist. Wenn man also nur ein wenig gespielt hat, sich gleich mit etwa Level 3 in die Mehrspielerschlachten wagt und dort auf deutlich höherstufige Gegner trifft, kann das schon mal in Frust ausarten. Das Programm balanciert die Gegnerstärke nämlich nicht aus.

Tron Evolution ist eine durchschnittliche Filmumsetzung, hätte aber mit etwas mehr Feinschliff und etwas mehr Abwechslung ein deutlich besseres Spiel werden können. Denn die Hüpfpassagen machen die meiste Zeit wirklich Spaß. Weniger, dafür fordernde Kämpfe hätten dem Programm gut getan. Wer Actionspiele à la **Prince of Persia** mag und mit Kinderkrankheiten leben kann, dürfte Spaß an **Tron Evolution** haben. Wer sich für den Mythos **Tron** interessiert, der ist mit dem originellen Shooter **Tron 2.0** von 2003 noch immer besser beraten. Das sieht dank der zeitlosen Minimalgrafik nämlich auch heute noch ganz schick aus und ist spielerisch der wesentlich stärkere Titel. **PET**

TERMIN 21.1.2011 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

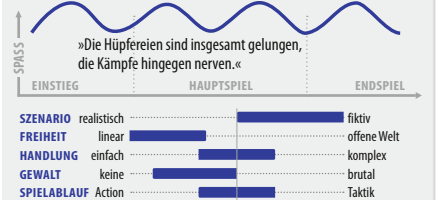
Tron Evolution

Actionspiel

Publisher Disney Interactive
Entwickler Propaganda Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (10), Team-Deathmatch (10), Bitläufer (10), Energiesammler (10) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVENCHEN intern **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden
»Flott, aber durch das vom Solomodus abhängige Levelsystem eher unfair.«

GRAFIK

- stimmige Tron-Optik
- hübsche Animationen
- kein Anti-Aliasing
- auf Dauer wenig Abwechslung

SOUND

- gelungener sphärischer Soundtrack
- gute deutsche Vertonung
- wenige Umgebungsgeräusche

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Streckenanzeige (Navi-Bit)
- Tutorial
- Kämpfe oft zu leicht
- Hüpfpassagen manchmal arg knifflig

ATMOSPHÄRE

- teils sehr imposante Zwischensequenzen
- insgesamt angenehm düstere Stimmung
- Held bleibt farblos
- viele Wiederholungen

BEDIENUNG

- grundsätzlich gute Gamepad-Steuerung ...
- ... mit einigen Macken
- mit Maus und Tastatur gerade bei den Kombos etwas fummelig
- kein freies Speichern

UMFANG

- sieben teils recht lange Kapitel
- viele Helden-Upgrades
- versteckte Boni
- Mehrfachverwertung von Levelabschnitten

LEVELDESIGN

- temporeiche Hüpfsequenzen
- heiße Lichtrad-Passagen
- öde Panzerschlachten
- zu viele Wiederholungen von immer gleichen Klopperei-Abschnitten

KI

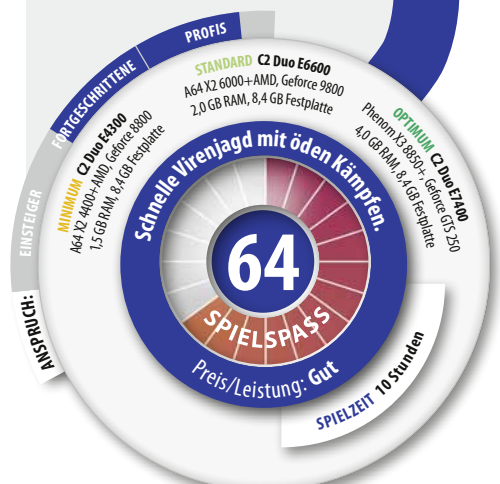
- Zwischengegner erfordern spezielle Angriffe
- einige Feinde nehmen Reißaus vor Angriffen ...
- ... grundsätzlich aber blöde Kontrahenten
- zuweilen totale Aussetzer der Gegner-KI

WAFFEN

- vier unterschiedliche Angriffsmodi für den Diskus
- zahlreiche effektive Kombos
- insgesamt zu wenig Abwechslung

HANDLUNG

- guter Auftakt
- aus den Filmen bekannte Figuren
- neue Figuren ohne geschickte Einführung
- Story wird im Laufe des Spiels stetig kruder



The Next Big Thing

Nachdem die Runaway-Trilogie ihr Finale gefunden hat, besuchen die Pendulo Studios mit ihrem neuen Adventure ein 50er-Jahre-Horrorfilm-Szenario. Ist das ein so großer Wurf, wie der Titel verspricht? Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Crimson Cow**

Entwickler: **Pendulo Studios** (Runaway: A Twist of Fate, GS 01/10: 86 Punkte)

Termin: **31.1.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7262 Auf DVD: Test-Video und Demo

Im Stummfilm-Klassiker **Nosferatu** (1922) von Friedrich Wilhelm Murnau gelangte der damals unbekannte Schauspieler Max Schreck (was für ein Name!) als

untoter Vampir zu Weltruhm. Die Intensität seines Spiels sowie sein überraschend früher Tod führten schon damals zu irrwitzigen Spekulationen, bei Schreck könne es sich nur um einen echten Vampir gehandelt

ohne Wissen seiner Crew den echten Vampir Max Schreck (gespielt von Willem Dafoe, bekannt unter anderem aus **Spider-Man** oder **Platoon**) anheuert, um seinem Film mehr Realismus zu verleihen. »Mysteriöse« Todesfälle nimmt er dabei billigend in Kauf, und auch Schrecks Todesszene im Sonnenlicht filmt er nicht nur realistisch, sondern real.

Einen ähnlich skurrilen Ansatz verfolgt **The Next Big Thing**, das neueste Werk der spanischen Pendulo Studios, die zuvor mit der **Runaway**-Trilogie einen modernen Klassiker des Adventure-Genres schufen. In deren neuem Alternativ-Szenario haben es im Amerika der 50er-Jahre echte Monster in Horrorfilmen zu Weltruhm gebracht. Statt also reale Schauspieler wie Vincent Price (**Die Fliege**), Boris Karloff (**Frankenstein**) oder Charles Laughton (**Der Glöckner von Notre Dame**) anzuheuern, beschäftigen die Filmstudios stattdessen lieber

haben. Eine Idee, die im Jahr 2000 der Film **Shadow of a Vampire** aufgriff. Dort spielt John Malkovich den Regisseur Murnau, der



Doktor Fly, Big Albert und der Poet (v.l.n.r.) stehen unserem Heldenpärchen hilfreich zur Seite.



gleich »Originale« wie den mutierten Wissenschaftler Doktor Fly, den zuweilen hirnlosen Big Albert oder ein Quasimodo-ähnliches Ungetüm mit sehr poetischer Ader. Das größte und erfolgreichste Studio in diesem Parallel-Universum ist MKO (eine Anspielung auf die legendären RKO Studios), das von dem Magnaten und ebenfalls Monster FitzRandolph geführt wird. Anlässlich einer Filmpreisverleihung stoßen eines Abends zwei Journalisten hinzu, die beiden steuerbaren Helden des Spiels. Es sind die einzigen normalen Menschen im ganzen Spiel. Wobei »normal« in **The Next Big Thing** ein sehr dehnbarer Begriff ist. Den Sportjournalisten Dan Murray präsentiert das Spiel als selbstverliebten Star, der nur an Boxkämpfe, Baseball und seine eigene Bequemlichkeit denkt und mit Leuten wie FitzRandolph gerne an der Bar abhängt. Seine ambitionierte Anfängerkollegin Liz Allaire hingegen leidet unter sporadischen schizophrenen Attacken sowie Geistesaussetzern und ist eine fürchterli-

Der selbstverliebte Sportreporter **Dan Murray** ist nicht unbedingt ein Vorzeigejournalist, schlittert aber in ein Komplott in Hollywood.

Dans Kollegin **Liz Allaire** will sich als Reporterin profilieren, hat aber einen Knacks.



Als Untertan einer wiedergekehrten Pharaonin muss Dan aus dem ägyptischen **Tempel** fliehen.



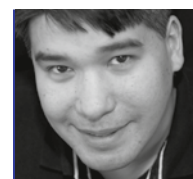
In der **Eingangshalle** der MKO-Studios ärgert sich Liz mit renitenten Robotern herum.

che Tänzerin. An inneren Monstern können es die beiden also durchaus mit den äußerlich echten Monstern aufnehmen. Zusammen kommen die zwei einem hochbrisanten Komplott auf die Spur, an dessen Spitze zum Erstaunen aller Studiochef Fitz-Randolph zu stehen scheint. Doch was hat er mit Big Alberts Gehirn tatsächlich vor, und warum will er demnächst nur noch

Dan mag kein Liebesdiener für die Pharaonin sein.

Kinder- und Familienfilme à la Walt Disney drehen? Innerhalb dieses hübsch ausgedachten Handlungsrahmens, dem es leider etwas an übergreifender Spannung und einem würdigen Finale fehlt, erleben die beiden Helden abgedrehte und witzige Abenteuer an ebenso skurrilen Schauplätzen. Als wäre das Film-Szenario mit echten Monstern nicht schon genug, verschlägt es unser

Pärchen zudem noch an absurdere Orte. Dan zum Beispiel findet sich in einen alt-ägyptischen Tempel wieder, in dem er von einer wiederauferstandenen Pharaonin als Liebesdiener gehalten wird. Dort bewachen Roboter, die auch aus einem Science-Fiction-B-Movie (wie zum Beispiel **Der Tag, an dem die Erde stillstand**) entsprungen sein könnten, trotz ihrer beschränkten KI die wichtigsten Punkte, und aus dem Brunnen sprudelt kein Wasser, sondern ein Schwall Skarabäen. Aber nur männliche, damit es nicht zu einem unappetitlichen Gerammel kommt. Liz hingegen findet sich im späteren Verlauf des Spiels als Gefangene ihres eigenen Geistes wieder. In den reichlich bizarren Räumen ihres Unterbewusstseins wird sie dabei mit ihren innersten Ängsten und Wünschen konfrontiert. So muss sie zum Beispiel ihrer Künstlerschwester mit absurden Geschichten und Posen Modell stehen oder mit einem kleinem blechernen Roboter Tango tanzen, was noch grauenvoller aussieht, als es klingt.



Keine große Sache

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Nein, ein großer Wurf ist The Next Big Thing nicht geworden. Dabei hatte ich mir einiges vom Nachfolger der erstklassigen Runaway-Reihe erhofft. Doch die arg kurze Spieldauer und das seichte Rätselniveau dürften Genre-Kenner enttäuschen, da helfen auch die wegschaltbaren Hilfoptionen nichts. Allerdings gibt es auch Anlass zu Freude: Das technische Niveau ist gewohnt hoch und (für ein Adventure zurzeit eher außergewöhnlich) zeitgemäß und zeitlos zugleich. Die Charaktere und der Humor erreichen den gewohnt hohen Stand, und das angenehm skurrile Szenario sowie das neue Heldenpärchen erlauben noch viel Spielraum für (hoffentlich) kommende Fortsetzungen.



Im Inneren von Liz' Verstand geht es seltsam zu. Ihr Machokollege Dan taucht als Tarzan auf.

The Next Big Thing spielt sich dank der ständig wechselnden Schauplätze sehr abwechslungsreich und kurzweilig, wobei die Betonung leider auf der Silbe kurz liegt. Erfahrene Adventure-Spieler dürften das Ende bereits nach fünf Stunden sehen, und auch Einsteiger sollten nicht wesentlich länger brauchen. Vor allem, wenn sie von der angebotenen (nützlichen) Rätselhilfe und der Objektanzeige reichlich Gebrauch machen. Wer sich gar nicht erst in Versuchung führen lassen möchte, der kann über die Schwierigkeitsgradwahl am Anfang des Spiels diese

Die meisten Rätsel sind viel zu einfach.

Hilfen auch komplett wegschalten. Das würden wir jedem fortgeschrittenen Rätselfreund dringend empfehlen. Denn die meisten Rätsel geraten durchgehend zu leicht. Dabei sind sie zum größten Teil clever in die Handlung eingebettet, gut designt und logisch zu lösen. So muss Dan beispielsweise einem Poeten stets neue Qualen zufügen, damit dieser aus dem Schmerz Gedichtzeilen formt. So spaßig diese Aufgabenstellung und deren Lösung auch ist, sie lässt sich schlicht zu schnell bewältigen. Mehr Komplexität beim Rätseldesign wäre auch ein Mehr an Spielfreude gewesen. Das hätte

sich auch bei einigen unlogisch geratenen Knobelaufgaben als Segen erwiesen. Im ägyptischen Tempel muss Dan zum Beispiel mit acht Hieroglyphen einen Grammatik-Test in alt-ägyptischer Syntax bestehen. Während wir endlich ein erfreulich komplexes Logikrätsel vermuteten, in dem wir clever hinter Wortbedeutungen und Satzkonstruktionen kommen sollten, war die letzte Lösung von einer haarsträubenden Banalität, die vollkommen an der eigentlichen Problemstellung vorbei ging. Selbst die ohnehin nicht allzu komplexen **Runaway**-Titel boten da deutlich anspruchsvollere Rätselkosten.

Während Rätselanspruch und Spielzeit eher auf niedrigem Level verharren, erreicht vor allem die Präsentation das von den **Runaway**-Adventures gewohnte hohe Niveau. Wie schon bei ihren vorherigen Titeln setzen die Entwickler auf handgezeichnete Hintergründe, vor denen butterweich animierte Charaktermodelle im comicartigen Cel-Shading agieren. Vor allem die zahlreichen Zwischensequenzen erreichen dabei das Niveau anständiger Animationsfilme, ebenso die Qualität der deutschen Sprecher, die passend die unterhaltsamen, witzigen und nicht ausufernden Dialoge vertonen. Zwar fehlt es gelegentlich an Schwung in der Dialogregie, und manch Monster hätten wir uns noch »monströser« im Auftritt gewünscht, aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Welches Monster ist schon perfekt? *Patrick C. Lück*



Die **Zwischensequenzen** erreichen dank exzellenter Charaktermodelle Animationsfilm-Niveau.

TERMIN 31.1.2011 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

The Next Big Thing

Publisher: Crimson Cow
Entwickler: Pendulo Studios
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box im Schubert, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz: Securom

Genre: Adventure

»Dem Finale fehlt ein dramaturgischer Höhepunkt.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
RÄTSELSTIL	Denksport		Kombination
DIALOGE	starr		dynamisch
ACTION	keine		häufig
HANDLUNG	einfach		komplex

GRAFIK

- perfekter Comicstil
- tolle Charaktermodelle
- weiche Animationen
- Hintergründe teils leblos

SOUND

- passende Musikuntermalung
- gute Soundeffekte
- sehr gute Sprecher
- Monster könnten »monströser« klingen

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- optionales Hilfesystem
- optionale Objektanzeige
- für Profis deutlich zu leicht

ATMOSPHÄRE

- zahllose Anspielungen an Horrorfilm-Klassiker
- skurriles, aber in sich stimmiges Szenario
- unterhaltsamer Humor ...
- ... manchmal bemüht
- Bedrohung wenig greifbar

BEDIENUNG

- schlichte Point&Click-Steuerung
- mehrere parallele Profile möglich
- nützliche Aufgaben-Übersicht
- manche Aktionen wie Speichern oder Profilwechsel sehr umständlich

UMFANG

- abwechslungsreiche Schauplätze
- kurze Spieldauer
- kaum Wiederspielwert
- keine motivierenden Extras

HANDLUNG

- nette Verschwörungsgeschichte im Horrorfilm-Milieu der Fünfzigerjahre
- überraschende Exkurse an außergewöhnliche Schauplätze
- finale Auseinandersetzung wenig spektakulär

RÄTSEL

- zumeist logisch und gut durchdacht
- nie unfair ...
- ... aber fast immer zu leicht
- ein paar unlogische Ausreißer

DIALOGE

- meist witzig und unterhaltsam
- sprühen vor Zitaten und Anspielungen
- enthalten nützliche Hinweise
- gelegentlich gestreckt oder repetitiv

CHARAKTERE

- originelle Anlehnungen an berühmte Filmmonster
- Journalistenpärchen mit sympathischen Ticks
- eigenständige Charaktere mit teils überraschenden Hintergründen

80

Kurz und leicht, aber sehr unterhaltsam.

Preis/Leistung: Mangelhaft

SPIELZEIT 5 Stunden

ANFÄNGER: 1000+AMD, Radeon 5900, 512 MB RAM, 8,0 GB Festplatte
FORTGESCHRITTENE: Intel 3,8 GHz, 3700+AMD, Geforce 7800, 1,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte
PROFIS: A64 X2 6000+, AMD, Geforce 4600, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

Back to the Future:

Telltale lässt in der ersten Episode der Adventure-Reihe »Zurück in die Zukunft« das Flair der großartigen Filme wieder aufleben, gibt ihm aber durch den Comic-Stil eine ganz eigene Note. Von Nico Stockheim

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games (Tales of Monkey Island: Season 1, GS 02/11: 77 Punkte)**
Termin: **22.12.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch/Englisch** Preis: **ca. 20 Euro für alle fünf Episoden**

GameStar.de/Quicklink/7249 Auf DVD: Test-Video

Wow! Bereits in den ersten Minuten von **It's about Time** fühlen wir uns, als würden wir gerade selbst eine kleine Zeitreise unternehmen. Schon die unverkennbare Musik der **Zurück in die Zukunft**-Reihe verursacht eine Gänsehaut. Und dann stehen wir auch noch mit Marty und Doc auf dem

Parkplatz der Twin Pines Mall. Als Kenner des ersten Films wissen wir, was nun passieren wird: Doc Brown zeigt Marty seine Zeitmaschine, verbaut in einem DeLorean DMC-12, indem er seinen Hund Einstein exakt eine Minute in die Zukunft schickt. »Jesus Christ, Doc ... Sie haben Einstein aufgelöst!« – »Nein, ich habe überhaupt nichts aufgelöst. Die molekulare Struktur sowohl von Einstein als auch von dem Wagen ist voll-

kommen intakt!« – »Wo zum Geier sind sie dann?« – »Die angemessene Frage lautet: WANN zum Geier sind sie!«

Doch dann kommt alles anders. Der DeLorean kehrt nicht zurück, und Doc Brown beginnt sich vor Martys Augen aufzulösen. Was ist denn hier los? Plötzlich wacht Marty auf – alles nur geträumt. Nach dieser Szene ist uns bereits klar: Das Flair von **Zurück in**



It's About Time

die **Zukunft** versteht Telltale ohne Zweifel sehr gut einzufangen. Aber ist die erste Episode der fünfteiligen Adventure-Reihe dabei denn auch ein spaßiges Spiel?

Die Handlung setzt nach dem Ende des dritten Films ein. Sechs Monate sind vergangen, seit Doc mit der Dampflok-Zeitmaschine verschwunden ist. Seitdem hat Marty nichts mehr von seinem Kumpel gehört. Umso schlimmer also, dass die Stadtverwaltung Docs Hab und Gut verkaufen will, da sie auf dem unbewohnten Grundstück ein neues Parkhaus errichten möchte. Im Labor von Emmett Brown angekommen, erfasst uns dann erneut eine Nostalgiewelle. Die Wand mit den vielen verschiedenen Uhren, die vollautomatische Hundefuttermaschine, der überdimensionale Verstärker und das Modell von der Innenstadt Hill Valleys hat Telltale detailverliebt nachgebaut.

Im Modell des Rathauses findet sich Doc Browns Notizbuch, das unter anderem die Konstruktionspläne des Fluxkompensators enthält. Als Marty es dort herausholen will, fällt es dem Serien-Fiesling Biff in die Hän-

»Jesus Christ, Doc. Sie haben Einstein aufgelöst!«

de. Und Biff Tannen rückt so etwas nicht einfach heraus, wenn er vermutet, dass es wertvoll ist. Also müssen wir einen Weg finden, ihm das Buch irgendwie wieder abzuluchsen. Nachdem uns das dann gelungen ist, steht plötzlich der DeLorean inklusive Hund Einstein und einem Tonband mit einem Hilferuf von Doc vor der Tür.

Unsere Hauptaufgabe besteht nun erst einmal darin, herauszufinden, in welcher Zeit der Doc gestrandet ist. Dazu führt unser Weg unter anderem zur verschrobene Miss Strickland (der Schwester des aus den Filmen bekannten Schulleiters). In einem der sehr schönen Rätsel müssen wir dort versuchen, die alte Dame abzulenken, um an ihr Zeitungsarchiv heranzukommen und mehr über die Vergangenheit herauszufinden. Das Rätseldesign kann an solchen Stellen überzeugen,

der Aufbau ist logisch, raffiniert und witzig, aber unterm Strich viel zu einfach. Auch die meisten Dialogoptionen sind nur kosmetischer Natur. Denn egal welche Wahl wir treffen, wir werden entweder

Hintergrund Die Filme

Kaum zu glauben, aber als der spätere **Forest Gump**-Regisseur Robert Zemeckis und sein Co-Autor Bob Gale anno 1985 ihr Drehbuch zu **Zurück in die Zukunft** fertiggestellt hatten, wollte kein Studio in Hollywood den Film produzieren. Zu durchgeknallt sei die Idee, ein Jugendlicher würde mit einer Zeitmaschine durch die Jahrzehnte reisen und eine Kettenreaktion folgenswerer Ereignisse auslösen. Disney winkte besonders hektisch ab, da die Handlung vorsah, dass sich eine Mutter in ihren eigenen Sohn verliebt und ihn sogar küsst – zu viel für Kinder! Einer glaubte aber dann doch an den Film: Steven Spielberg, der **Zurück in die Zukunft** für (nach heutigen Maßstäben lächerlich wenige) 16 Millionen Dollar produzierte – und einen Klassiker schuf.

Doch eine reibungslose Produktion sieht anders aus. Während des Drehs wurde **Zurück in die Zukunft** immer wieder umgebaut, umgeschrieben, umgeworfen. So hatte Zemeckis für die Rolle des zeitreisenden Marty McFly zu Beginn Eric Stolz (**Pulp Fiction**) besetzt, merkte aber erst nach fünf Wochen, dass der nicht in den Film passte. Also zertrte man den lediglich durch die Comedy-Serie Familienbande bekannten Michael J. Fox vor die Kamera und begann den Dreh komplett von vorn. Zudem sollte es anfangs kein Auto (der berühmte DeLorean) sein, mit dem Marty durch die Zeit reist, sondern – aufgepasst! – ein Kühlschrank. Und der damalige Universal-Chef Sid Sheinberg kam gar auf die Idee, den Film **Spaceman from Pluto** zu nennen, weil er glaubte, die Zuschauer würden den Titel **Zurück in die Zukunft** nicht verstehen. Daraufhin schrieb Spielberg seinem Chef ein Memo, in dem er sich für den lustigen Gag bedankte, und Sheinberg war zu stolz zuzugeben, dass es eigentlich gar keiner war. Der Name blieb.

Das Ergebnis schrieb sprichwörtlich Geschichte: Binnen weniger Tage spielte **Zurück in die Zukunft** das Zehnfache seiner Kosten ein und avancierte zum erfolgreichsten Film des Jahres 1985. Die Mischung aus Komödie und Science-Fiction-Film, die raffiniert konstruierte Geschichte, Alan Silvestris markante Musik und nicht zuletzt die funktionierende Chemie zwischen Michael J. Fox und Christopher

»Doc Brown« Lloyd machten **Zurück in die Zukunft** zum Kultfilm. Ein Kultfilm, der zwei nicht minder erfolgreiche Fortsetzungen (1989 und 1990) nach sich zog und auch heute noch, 25 Jahre später, vor allem eines ist: zeitlos. **DM**



Ungleiches Duo: **Christopher Lloyd** und **Michael J. Fox** auf kultiger Zeitreise-Mission.



Zweimal Doc Brown: Der alte **Emmet Brown** sitzt in den 30er-Jahren im Knast, sein junges Alter Ego behauptet, mit Wissenschaft nichts am Hut zu haben.



⊕ Stärken

- + gelungene Film-Atmosphäre
- + tolle Charaktere
- + gute Synchronisation

⊖ Schwächen

- nervige Perspektivsprünge
- insgesamt zu leicht



Great Scott!

Nico Stockheim
redaktion@gamestar.de

Ich habe die Filmtrilogie erst vor kurzem anlässlich des 25jährigen Jubiläums wieder gesehen. Die Filme sind nach wie vor Meisterwerke, von daher war ich äußerst skeptisch, was Telltales Adventure betrifft. Allerdings hat es mich positiv überrascht. Wäre das Spiel ein beliebiges anderes Adventure ohne diese starke Story, wäre das Ergebnis wohl schwächer ausgefallen. Denn Schwierigkeitsgrad, Umfang, kleine Übersetzungsfehler und der Lapsus mit den Perspektivwechseln und der Steuerung (das hatten sie bei Sam & Max doch im Griff!) rütteln am Gesamtbild. Durch die starke Atmosphäre der Filme, die perfekt auf das Spiel übertragen wurde, gewinnt die Episode aber enorm. Die alten Charaktere sind klasse getroffen, während neue sich gut in die Geschichte einfügen. Über Telltales Episodenformat kann man sich streiten, aber für mich persönlich ist eines ganz klar: Ich will die nächste Episode! Sofort!

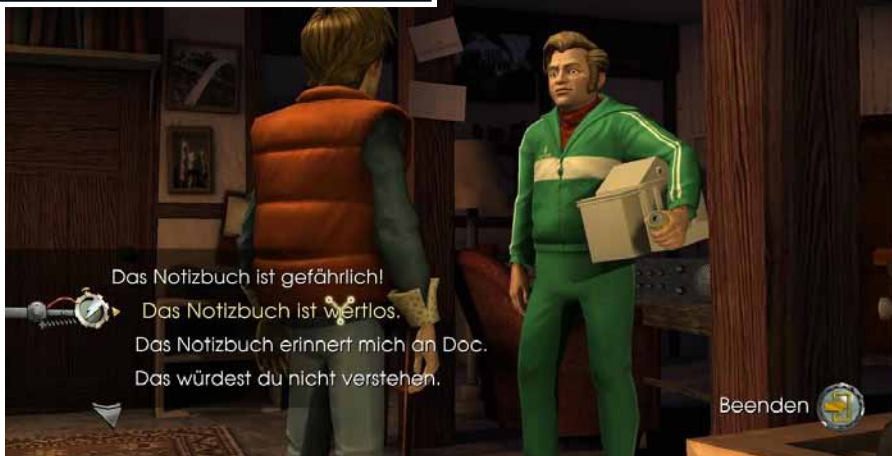
Online-Aktivierung

Back to the Future: The Game wird als Episoden-Abonnement direkt über den Telltale Shop, Gamesload oder Steam verkauft. Dazu müssen Sie bei dem jeweiligen Anbieter ein Konto anlegen. Das Spiel wird dann für ihr Benutzerkonto aktiviert.

zum Stammdialog zurückgeführt oder unsere individuelle Wahl hat keine Auswirkung auf den Gesprächsausgang.

Nachdem wir ausreichend Hinweise gesammelt haben, geht es in Windeseile zurück zum DeLorean. Zeitleitung eingeschaltet, Fluxkompensator geflucht, gewünschte Zielzeit eingestellt, jetzt noch auf 88 Meilen pro Stunde beschleunigen, und schon sind wir im Hill Valley der frühen 30er-Jahre. Typisch

Immer Ärger mit **Biff Tannen**! Nicht nur seine fiesen Sprüche über Doc Brown ärgern Marty. Er schnappt sich auch noch Docs Notizbuch und will es nicht so einfach wieder rausrücken!



für das Amerika dieser Zeit: Die Prohibitions-gesetze gibt es seit über zehn Jahren, sie verhalten Kleinkriminellen wie Kid Tannen zum Aufstieg. Kid Tannen? Richtig, Kid Tannen ist Biffs Vater. Wie in der Zurück in die Zukunft-Reihe üblich treffen wir in der anderen Zeit auf einen Tannen, einen McFly, eine Strickland sowie auf eine junge Version Emmett Browns. Und der spielt eine ganz entscheidende Rolle! Der Emmett Brown aus dem Jahr 1985 ist im Jahr 1931 nämlich im Kittchen gelandet, weil er eine illegale Bar in die Luft gesprengt haben soll. Das Gefängnis ist jedoch seine geringste Sorge. Wenn Marty ihn nicht rechtzeitig befreit, wird Kid Tannen, dem die Bar gehörte, den Doc umbringen. Um ihn also da rauszuholen, braucht Marty eine Erfindung des jungen Emmett. Das stellt sich aber als schwieriger heraus, als erwartet, denn der Junior-Doc behauptet, er habe mit Wissenschaft nichts am Hut ...

Dass die Telltale-Episode **It's about Time** durch solche spannend konstruierte Situationen den Geist der Hollywood-Vorlage atmet, liegt am Drehbuch von Bob Gale (dem Co-Autor der Filme). Die Schale dagegen entspricht dem typischen Telltale-Design. Die stark stilisierten Comic-Versionen der Charaktere stören allerdings nicht. Im Gegenteil, sie geben dem 80er-Jahre-Stoff einen angenehm frischen Look. Der Stil verleiht der neuen Geschichte eine vorsichtige und respektvolle Distanz zur Vorlage.

Die Bedienung entspricht dem Telltale-Vorgänger **Tales of Monkey Island**, was bedeutet: Die Steuerung ist auf Gamepads ausgelegt, mit der Maus muss man umständlich die Taste gedrückt halten, um sich zu bewegen. Alternativ läuft Marty über die »WASD«-Tasten. Durch häufige Wechsel der Kameraperspektive wird die Steuerung allerdings oft hakelig und die Spielwelt mitunter ziemlich unübersichtlich.

It's About Time ist nur die erste Episode eines fünfteiligen Gesamtpakets, daher fällt die Spielzeit mit zwei bis drei Stunden eher winzig aus. Wie schon bei **Tales of Monkey Island** verkauft Telltale die fünf Folgen nur als rund 20 Euro teures Abonnement. Die

weiteren Episoden werden jeweils im Abstand von wenigen Wochen veröffentlicht. Die nächste Episode **Get Tannen** wird bereits am 22. Februar erscheinen. **NIC**

TERMIN 12.12.2010 PREIS ca. 20 Euro (5 Episoden-Ab) USK ab 0 Jahren

Back to the Future
It's About Time

Adventure

Publisher Telltale Games
Entwickler Telltale Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ADVENTURE



GRAFIK

- Comicastil passt hervorragend
- stimmige Animationen
- Texturschärfe mäßig

SOUND

- Filmmusik – klasse!
- hervorragende englische und gute deutsche Synchronisation
- teils abgehackte Dialoge

BALANCE

- gutes Hinweissystem für Einsteiger ...
- ... gibt Lösungen aber auf Wunsch fast komplett vor
- Anspruch insgesamt viel zu niedrig

ATMOSPHÄRE

- Liebe zu den Filmen ist spürbar
- der Humor der Filme wird getroffen
- tolle Déjà-vu-Erlebnisse

BEDienung

- einfache Bedienung
- kompaktes Inventar
- teils nervige Perspektivwechsel ...
- ... die die Steuerung beeinträchtigen

UMFANG

- schöne, aus den Filmen bekannte Schauplätze
- durch Episodenformat sehr kurze Spieldauer

HANDLUNG

- filmreife Story (Bob Gale als Autor)
- schönes 30er-Jahre-Szenario
- Vorfahren der Charaktere tauchen auf, wie in den Filmen üblich

RÄTSEL

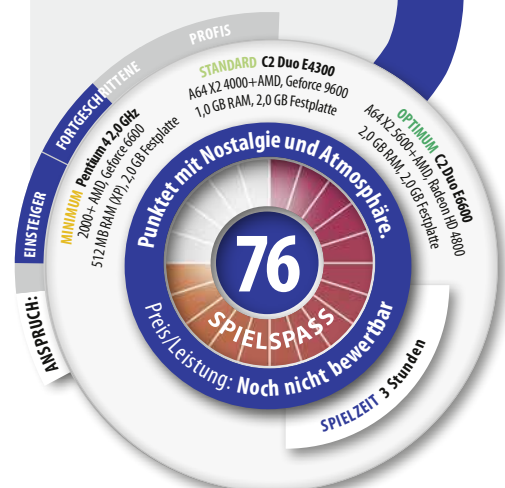
- amüsantes und stimmiges Rätseldesign
- ideal für Einsteiger ...
- ... aber insgesamt simpel gestrickt
- Rätselketten zu kurz

DIALOGE

- großartige und witzige Dialoge ...
- ... besonders zwischen Marty und Doc Brown
- Stil der Filme getroffen
- Auswahl-Dialoge ...
- ... meist ohne Auswirkungen

CHARAKTERE

- sympathische alte Bekannte
- neue Charaktere passen ins Gesamtbild
- hoher Nostalgiefaktor



Super Meat Boy

Die Indie-Szene überrascht uns immer wieder mit coolen Ideen. Super Meat Boy ist eine clevere, enorm umfangreiche Jump&Run-Perle für Genrefans. Von Daniel Matschijewsky

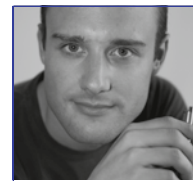
Genre: **Jump&Run** Publisher: **Team Meat** Entwickler: **Team Meat (Super Meat Boy ist das Erstlingswerk)**
Termin: **30.11.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7191 Auf DVD: Test-Video

Egal was die Jungs rauchen, sie sollten die Dosis reduzieren. Gemeint sind die Programmierer und Designer des unabhängigen Entwicklerstudios Team Meat. Denn für ihr Erstlingswerk **Super Meat Boy** griffen die Burschen besonders tief in die Absurditätenkiste: Kleiner Fleischklumpen rennt und hüpf durch verwinkelte 2D-Levels, benutzt seine eigene Blutspur als Kleber, rutscht damit an Wänden entlang und jagt den fiesen Dr. Fetus, der Meat Boys große Liebe Bandage Girl entführt hat. Klingt skurril, ist aber eine stimmig präsentierte und clever gemachte Verbeugung vor den Genre-Klassikern der 16-Bit-Ära. Und eine fordernde obendrein.

Das Spielprinzip erinnert an Jump&Runs der Marke **Super Mario**: Meat Boy rennt und hüpf durch (bewusst im reduzierten Retrostil gestaltete) 2D-Landschaften, weicht Fallen und Feinden aus und muss am Ende jeder Mission feststellen, dass seine Prinzessin in einem anderen Schloss gefangen gehalten wird. Der Clou: Der knallro-

te Quadratschädel zieht eine schleimige Blutspur hinter sich her, die er nutzt, um kurzzeitig an Wänden haften zu bleiben und an ihnen entlang zu schlittern, fast ein wenig wie der Prinz aus Persien. Dadurch erreicht Meat Boy selbst weit entfernte Plattformen und hopst auf raffinierte Weise um Kreissägen, Lavakugeln oder Lasergeschosse herum. Das sieht nicht nur cool aus, sondern erzeugt auch einen regelrechten Sog. Wie im Rausch schleimten wir uns im Test durch die Levels und legten bald Manöver hin, von denen eines spektakulärer war als das vorherige. Die Kreativität der Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen kann dabei ständig überraschen. Da hetzen wir im Affenzahn über zusammenbrechende Plattformen, legen uns mit einem durchgeknallten Riesenroboter an, lenken feindliche Raketen durch gezielte Sprünge auf bröckeliges Mauerwerk oder hopsen wie in **Portal** durch Dimensionstore. Die Steuerung geht vorbildlich präzise von der Hand, vor allem mit einem Gamepad und analogen Sticks. Die digitale Tastatur lässt dieses letzte Quantchen Genauigkeit indes vermissen.



Gut durchgebraten

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Selten habe ich beim Spielen so geflucht. Aber selten waren meine Jubelrufe auch so laut. Ja, Super Meat Boy ist bockschwer. Und ja, ich habe mich oft gefragt, wer diese Missionen überhaupt schaffen soll. Aber meine Güte, wie motivierend diese Hüpferei ist! Wie viel Spaß es macht, wieder und wieder zu scheitern, es noch mal zu probieren und schließlich Erfolg zu haben! Das clevere Rätseldesign packt von Anfang an, und der coole Retro-Stil versprüht so viel Charme, dass es für drei Spiele reichen würde. Frustresistente Genre-Fans kommen um dieses Kleinod nicht herum.

Genauigkeit ist in **Super Meat Boy** das A und O, denn in der Kampagne zieht der Schwierigkeitsgrad schnell an. Die Abgründe werden größer, die Fallen fieser, und mehr und mehr kommt es auf punktgenau-

⊕ Stärken

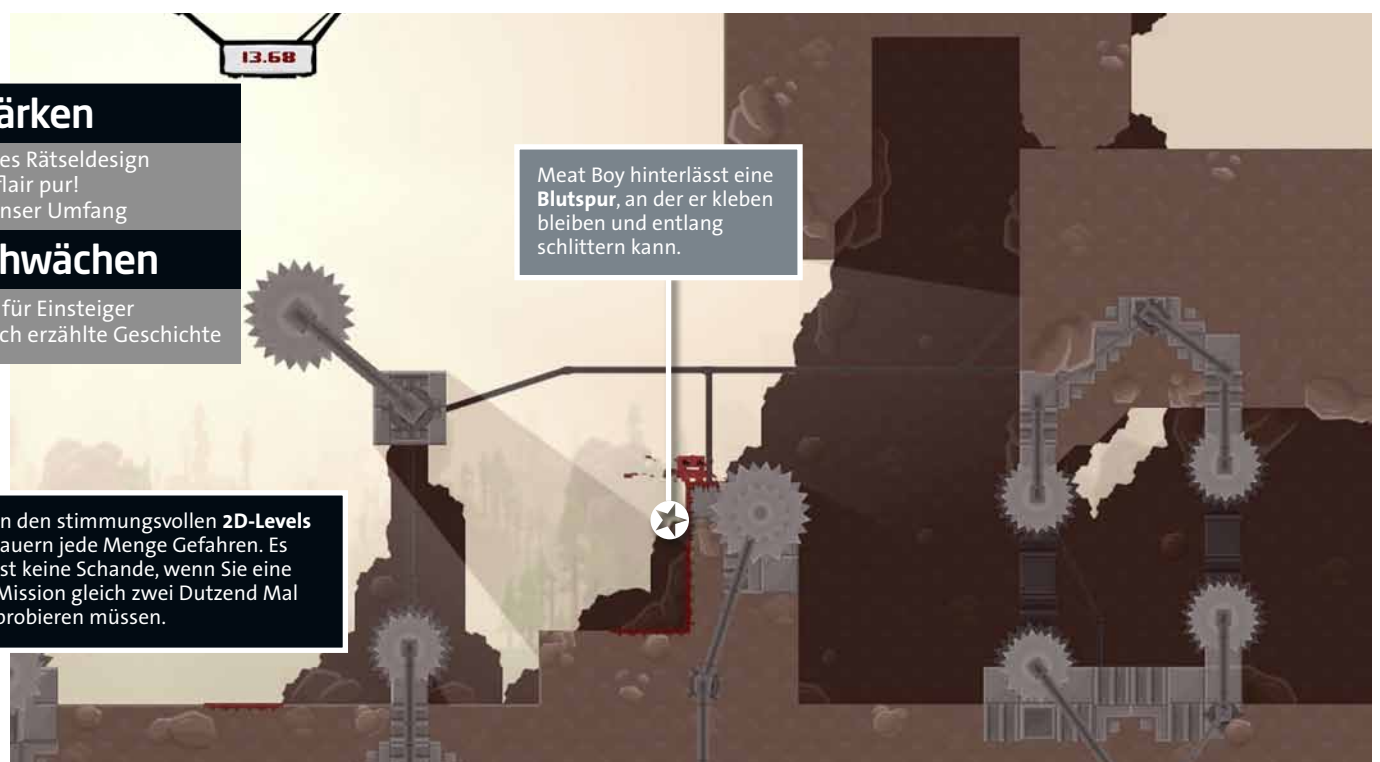
- + cleveres Rätseldesign
- + Retroflair pur!
- + immenser Umfang

⊖ Schwächen

- nichts für Einsteiger
- schwach erzählte Geschichte

In den stimmungsvollen **2D-Levels** lauern jede Menge Gefahren. Es ist keine Schande, wenn Sie eine Mission gleich zwei Dutzend Mal probieren müssen.

Meat Boy hinterlässt eine **Blutspur**, an der er kleben bleiben und entlang schlittern kann.





Schwankende Balance: Manche Hüpfeinlagen sehen schwerer aus, als sie sind.



Die **Replay-Funktion** zeigt all unsere gescheiterten Versuche durch herumhüpfende Meat-Boy-Ghosts.

Steam-exklusiv

Super Meat Boy gibt's nicht im Laden, sondern ausschließlich über Valves Download-Plattform Steam. Ärgerlich: Einmal online aktiviert, ist das Spiel an Ihr persönliches Benutzerkonto gebunden und kann nicht mehr weiterverkauft werden.

es Timing, Millimeterarbeit und blitzschnelle Reflexe an. Nicht selten mussten wir ein und dieselbe Mission einige Dutzend Mal probieren, um Meat Boy zum Ziel zu lenken, ohne unterwegs zerhackt, zerstampft oder zerbröselt zu werden. Trotz der teils bockschweren Aufgaben kommt aber selten Frust auf. Im Gegenteil: Ähnlich wie die **Trackmania**-Serie weiß auch **Super Meat Boy** durch das »Muss doch zu schaffen sein!«-Prinzip zu fesseln. Wer zum 30. Mal an der letzten Kreissäge des Levels scheitert,

Zum Glück zieht Meat Boy eine Blutspur hinter sich her.

der versucht es auch ein 31. Mal, um sich anschließend umso lautstärker über seinen Erfolg zu freuen. Nichtsdestotrotz können wir **Super Meat Boy** lediglich Spielern ans Herz legen, die starke Nerven haben, gut mit dem Gamepad umgehen können und sich nicht von den so schnellen wie häufi-

gen Toden abschrecken lassen. Wer das Original-**Prince of Persia** von 1989 noch kennt, der weiß, was wir meinen.

In **Super Meat Boy** stecken satte 350 Levels. Als wäre das nicht schon umfangreich genug, haben die Entwickler noch in nahezu jeder Mission Extras an besonders kniffligen Stellen versteckt. Die schalten zusätzliche Inhalte frei. Mit gesammelten Pflasterstreifen etwa kaufen wir uns weitere, aus anderen Spielen wie **Gish**, **Machinarium** oder **Minecraft** bekannte Charaktere, die jeweils eigene Fertigkeiten besitzen. In der laufenden Kampagne dürfen wir dann jederzeit zwischen den Bonusburschen wechseln und so die Geschicklichkeitseinlagen auf unterschiedliche Art lösen. Das erhöht den durch Online-Ranglisten und die lustige Replay-Funktion ohnehin bereits sehr hohen Wiederholwert von **Super Meat Boy** um ein Vielfaches. Gebremst wird die Motivation lediglich durch die dürre, spärlich erzählte Rahmenhandlung. Gerade bei den eigentlich urkomischen Slapstick-Zwischensequenzen in Zeichentrick-Optik verschenken die Entwickler viel Potenzial. Dafür überzeugt uns der konsequent durchgezogene Retrostil des Spiels, sowohl bei den Töneffekten als auch grafisch. Zwar lassen die Levels hübsche Texturen, Beleuchtung oder moderne Effekte vermissen, die stimmige Atmosphäre und vor allem die lustigen Animationen des kleinen Helden machen diese Schwächen aber wett. Zumal **Super Meat Boy** gerade mal 14 Euro kostet. Besser kann man so wenig Geld im Moment kaum in so viel Spielspaß anlegen. **DM**



Die **Bossgegner** sind besonders knifflig. Und besonders lustig.

TERMIN 30.11.2010 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Super Meat Boy

Publisher Team Meat
Entwickler Team Meat
Sprache Deutsch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- stimmige Comic-Optik
- konsequenter Retro-Stil
- lustige Animationen
- generelle Detailarmut
- sparsame Effekte

SOUND

- passende Musikuntermalung
- gelungene Soundkulisse
- lustige Matschgeräusche von Meat Boy
- keinerlei Umgebungsgeräusche

BALANCE

- gutes Tutorial
- neue Elemente werden behutsam eingeführt
- Niveau der Kampagne schwankt
- für Einsteiger viel zu schwer
- viel »Trial & Error«

ATMOSPHÄRE

- ein Hüpfspiel wie aus der 16-Bit-Ära
- stimmig präsentiert
- durchgehend spannend und temporeich
- schwarzer Humor

BEDIENUNG

- nur wenige Tasten nötig
- automatisches Speichern
- hervorragend mit einem Gamepad
- Tastatur etwas ungenau

UMFANG

- 350 Levels
- freischaltbare Missionen und Charaktere
- hoher Wiederholwert durch unterschiedliche Talente
- Ranglisten und Replay-Funktion

LEVELDESIGN

- durchdachte, kreativ gestaltete Areale
- cooler Mix aus Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen
- abwechslungsreich
- teils trist und leblos

RÄTSEL

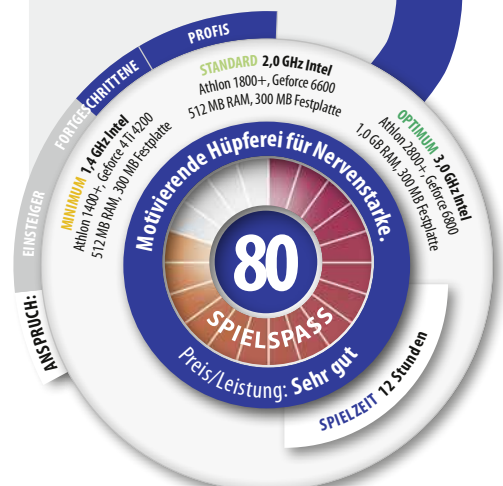
- jede Welt mit eigenem Rätselschwerpunkt
- Extras besonders knifflig zu erreichen
- geringe Fehlertoleranz

WAFFEN & EXTRAS

- Meat Boys Klebeeigenschaften vielseitig einsetzbar
- gegnerische Waffen lassen sich zweckentfremden
- wird zu wenig variiert

HANDLUNG

- bewusst klischeehaft erzählt
- lustige Zwischensequenzen ...
- ... die alle recht kurz ausfallen
- extrem dürre Rahmenhandlung





Der Heldenboom

Die Warcraft-3-Mod »Defense of the Ancients« lockt Millionen Spieler vor die Rechner und prominente Nachahmer an. Ein Blick auf das Phänomen DotA. Von Michael Graf

Wenn der Kuchen groß genug ist, will jeder ein Stück davon abhaben. Das gilt nicht nur auf Hochzeitsfeiern, sondern auch in der Marktwirtschaft, ergo in der Spielebranche. Im Fahrwasser beliebter Programme schippern stets Ableger, die am Erfolg mitverdienen möchten; man denke nur an **Command & Conquer**, das seinerzeit den Echtzeit-Boom lostrat. Wobei dieser Kuchen gegessen ist, klassische Strategietitel verkaufen sich längst nicht mehr so gut. Zugleich hat sich

ausgerechnet ein Echtzeit-Ableger zum neuen Motor des Genres entwickelt: **Defense of the Ancients**, kurz **DotA**. Die Modkarte für das **Warcraft 3**-Addon **Frozen Throne** erwies sich seit der Erstveröffentlichung 2003 als derart erfolgreich, dass in den letzten beiden Jahren gleich drei kommerzielle Klone erschienen sind: **League of Legends**, **Heroes of Newerth** sowie **Demigod**. Mit Valve und Blizzard werkeln zudem zwei der namhaftesten Entwickler der Welt an eigenen Varianten. **Defense of the Ancients** hat Hochkonjunktur, es könnte die Zukunft der PC-Strategie beherrschen. Und das aus guten Gründen.

Defense of the Ancients ist eine der beliebtesten Mods der Spielgeschichte, das **Counterstrike** des Strategiegenres. Vor allem in Asien hat sich eine starke E-Sport-Szene um **DotA** entwickelt. Die veranstaltet regelmäßige Turniere, etwa die World DotA Championship (WDC), bei der das chinesische Siegerteam Nirvana.cn im November 2010 rund 11.000 Euro abräumte. Sogar in die Popkultur hat sich **DotA** eingeschlichen: In Schweden erklimm der DJ Basshunter mit seiner Single »Vi sitter in Ventrilo och spelar DotA« (»Wir sitzen in Ventrilo [einem Sprachchat-Programm] und spielen DotA«) die Top 10 der Charts.

Inhalt

Der Heldenboom	74
Blizzard DotA	75
Die drei Klone.....	76
DotA 2	76
Kontrollbesuch: League of Legends	78
Kontrollbesuch: Heroes of Newerth.....	80

Denn **DotA** ist groß – auch wenn niemand weiß, wie groß genau. Im April 2010 schätzte der Mod-Entwickler Icefrog (der seinen Realnamen bis heute geheim hält) die weltweite Spielerzahl auf 7 bis 11 Millionen, China ausgenommen. Dabei stammen alleine aus dem Reich der Mitte 40 bis 50 Prozent aller **DotA**-Fans, womit deren Gesamtzahl zwischen 12 und 22 Millionen läge. Die spielen direkt über Blizzards Battlenet oder – viel häufiger – über spezielle Client-Programme wie Garena. Damit ist **Defense of the An-**

Defense of the Ancients surft also auf einer ähnlichen Erfolgswelle wie einst **Counterstrike**, mit dem es sich zudem einen zentralen Motivationsmotor teilt: das Teamwork. Auf der symmetrischen Karte treten zwei Fünfer-Mannschaften gegeneinander an, jeder Spieler steuert einen Helden nach bekannter Echtzeit-Manier mit Mausclicks. Das Ziel lautet, in die feindliche Basis vorzustoßen und das Hauptgebäude (eben den »Ancient«) zu zerbröseln. Aus jedem Stützpunkt strömen in regelmäßigen Abständen compu-



Diese heldenhafte Artwork stammt von einem Dota-Fan-künstler mit dem Pseudonym »Suke84« – tolle Arbeit!

tergesteuerte Soldaten (»creeps«), an deren Seite sich die Recken in die Schlacht stürzen. Dabei sind taktische Absprachen das A und O: Wer kümmert sich um welchen der drei Angriffswege (»lanes«)? An welcher Front fehlt ein Feindheld (»miss«)? Kommunikationsscheue Kopf-durch-die-Wand-Krieger,



Das Heldenteam der bösen Scourge attackiert den Stützpunkt der braven Sentinels.

die auf eigene Faust lospreschen, beißen schneller ins Gras, als sie »Zu Hülfl!« in den Chat hacken können. Erfolg kommt vom Zusammenspiel, was ungeheuer motiviert. Denn gelungene Team-Manöver sind befriedigend, etwa wenn ein Held einen Gegner betäubt, damit sein Kamerad draufprügeln kann.

Wer Feindhelden, KI-Soldaten und neutrale Monster zersäbelt, sammelt Gold und Erfahrung. Bei Levelaufstiegen lernen die Recken neue Talente, erbeutete Münzen investiert man in Ausrüstung, entweder in der eigenen Basis oder im Geheimladen auf dem Schlachtfeld. Das erzeugt Tiefgang, denn der Held lässt sich auf unzählige Arten verbessern. So erhöhen manche Items den Magieschaden, andere das Lauftempo, wieder andere die kritische Trefferchance, und so weiter. Manche Gegenstände lassen sich kombinieren, um noch mächtigere zu erschaffen. Auch diese Rollenspiel-Elemente tragen zur **Dota**-Faszination bei. Es macht Spaß, mächtiger zu werden.

Dota ist das neue Counterstrike.

Das setzt allerdings voraus, dass man seine Spielfigur beherrscht. Die zu unserem Redaktionsschluss aktuelle **Dota**-Version 6.70c enthält satte 103 Helden, jeder mit eigenen Talenten. Die erfordern geübtes Timing, denn wer im falschen Moment die falsche Fähigkeit einsetzt, könnte auch gleich ganz ohne Maus spielen – zumindest, wenn er gegen erfahrene Rivalen antritt. Gestählte Veteranen

avancieren hingegen zum wertvollen Teammitglied und ernten Schulterklopfen. Das ist ein weiterer Motivationsfaktor.

Zu guter Letzt unterhalten auch die Partien selbst. Denn **Defense of the Ancients** entwickelt mehr Dynamik als ein Bullenritt, Schlachten zwischen einigermaßen ebenbürtigen Teams wogen gerne mal hin und her. Ein Team, das gerade noch angegriffen hat, kann sich im nächsten Moment schon wieder Hals über Kopf zurückziehen. Zum Beispiel, weil ein zuvor erledigter Feindheld wiederauferstanden ist und zur Gegenoffensive bläst. Wobei es generell nicht empfehlenswert ist, zu sterben. Denn wer einen Helden erledigt, sammelt viel Gold und damit bessere Ausrüstung. Neulinge, die häufig ins Gras beißen, stärken das gegnerische Team. Da kann es für eine Mannschaft schon mal besser sein, nur zu viert anzutreten statt mit einem unerfahrenen Mitstreiter als fünftem Rad am Heldenwagen.

Das mag einer der Hauptgründe sein, warum in der **Dota**-Community (und in der aller Klonen) oft ein rauer Umgangston herrscht. Wer Fehler begeht oder sich nicht an Absprachen hält, wird gegeißelt und beschimpft, auch vom eigenen Team. Das kann Einsteiger abschrecken, die **Dota**-Frusthürde liegt hoch. Nur wer die Tiraden in Kauf nimmt und übt, übt, erkämpft sich den Veteranenstatus und damit den Respekt der Kameraden. Ab-

Blizzard Dota

Auf seiner Blizzcon-Hausmesse hat Blizzard mehrere entwicklereigene Mods für Starcraft 2 vorgeführt, darunter auch Blizzard Dota, einen – Überraschung! – Dota-Klon. Die bislang zwölfköpfige Heldenriege umfasst neben klassischem Starcraft-Personal wie Jim Raynor auch futuristisch kostümierte Warcraft-Schergen, etwa den Zwergenkönig Muradin. Spielerisch wagt Blizzard Dota keine



Experimente, es spielt sich wie das Vorbild. Jedoch mit Einschränkungen, unter anderem fehlen noch Item-Rezepte und ein Schlachtfeld-Laden. Angesichts der starken Konkurrenz wirkt Blizzard Dota eher wie ein Schaukasten für die Fähigkeiten des Starcraft-2-Editors als wie eine ernsthafte Dota-Alternative. Bis die Mod im Lauf dieses Jahres erscheint, muss Blizzard vor allem eine Frage beantworten: Wer braucht das?

DotA 2

Beim Half-Life-Entwickler Valve entsteht derzeit DotA 2, an dem der DotA-Modder Icefrog mitarbeitet. Neben Heldenbildern gab's von der Fortsetzung noch nichts zu sehen, ein paar Infoschnipsel sind aber schon durchgesickert. So wird DotA 2 zwar auf der Source-Engine basieren, sich ansonsten aber wie DotA Allstars spielen, selbst die Helden werden übernommen. Wenn ein Spieler die Verbindung verliert, soll der Computer seinen Helden steuern – ein zweischneidiges Schwert. Denn zu schwache KI-Recken würden dem Gegner einen großen Vorteil verschaffen. Wir hoffen, dass sich die Option abschalten lässt. Eine gute Idee ist das Coaching-System: Erfahrene Spieler können sich

als Trainer einloggen und Neulinge während der Partie beraten. Dabei dürfen die Veteranen zwar nicht selbst kämpfen, verdienen aber Belohnungen wie neue Heldenskins. Die gibt's auch für Fans, die sich im Forum engagieren, Balance-Feedback geben oder »interaktive Leitfäden« entwerfen. Letztere sind von den Fans erstellte Hilfen, die man direkt im Spiel sieht, etwa wenn besonders empfehlenswerte Ausrüstung im Item-Shop aufleuchtet. Diese Ingame-Tutorials und die Trainer könnten die Community nicht nur zusammenschweißen, sondern DotA 2 auch zum bislang zugänglichsten Ableger befördern. Bald wissen wir mehr, die Schlacht soll noch dieses Jahr beginnen.



gesehen davon muss man der **DotA**-Community allerdings auch ein Kompliment aussprechen: Dank der Unterstützung und dem steten Feedback der Fans ist es den Entwicklern gelungen, die Spielbalance nahezu zu perfektionieren – und das in einer Mod!

Der **DotA**-Erfolg beruht also auf vier Säulen: Teamwork, Rollenspiel, Tempo und Balance. Daraus destilliert die Mod eine enorme Langzeit-Motivation, zumal dank der unzähligen Kombinationen aus Helden und Gegenständen kein Match so abläuft wie das letzte. Das Spielprinzip ist zeitlos, der Suchtstrudel greift – meisterhaft.

Allerdings entstand die Idee zu **DotA** keineswegs aus dem Nichts. Ihre Ursprünge gehen auf die Karte **Aeon of Strife (AoS)** für das erste Starcraft zurück. Auch darauf bekämpfen sich zwei computergesteuerte Fraktionen, indem sie Welle um Welle von Soldaten gegen Feindbasis senden. Bis zu vier Spieler

können als »Helden«, also extrastarke Standard-Einheiten, in diese automatische Schlacht eingreifen, alle auf einer Seite. Erle-

DotA hat mehr Spieler als Österreich Einwohner - mindestens.

digte Gegner bringen Geld für Waffen- und Rüstungs-Upgrades, außerdem kann man Einheiten kaufen, um eine eigene Mini-Armee auszustellen. Dieser rollenspielhaft angehauchte Heldenkampf erweist sich als beliebt, rasch erscheinen zahlreiche Varianten der ursprünglichen **AoS**-Karte.

Als Blizzard 2002 **Warcraft 3** veröffentlicht, schießen auch dafür rasch **Aeon of Strife**-Karten aus dem Boden, auf denen nun auch Heldenteams gegeneinander kämpfen dürfen. Das ist nur konsequent, schließlich spielen Helden im Strategiespiel sowieso eine

zentrale Rolle. **Warcraft 3** fußt auf innovativen Rollenspiel-Elementen, die Superkrieger können im Level aufsteigen, individuelle Fähigkeiten lernen und in ihrem Inventar Ausrüstung anhäufen. Diese Neuerungen erweitern das **AoS**-Spielprinzip ideal, auch wenn sie zu enormen Balanceproblemen führen. Die meisten Modder scheitern daran, Recken, Fähigkeiten und Gegenstände vernünftig auszutarieren.

Auch der Entwickler Eul versucht sich an einem **AoS**-Klon für **Warcraft 3**. Dessen Name: **Defense of the Ancients**. Die Karte bringt einige Neuerungen, unter anderem streicht Eul den Truppenkauf und fügt stattdessen neutrale Kreaturen hinzu, die Gold und Erfahrung bringen – ein bis heute wichtiges Element. Aber das Ur-**DotA** ist schlecht ausbalanciert, und Eul gibt sein Werk auf, als das **Warcraft 3**-Addon **Frozen Throne** erscheint. Gleichzeitig entstehen jedoch zahl-



Den **Einheitenkauf** der Warcraft-3-Variante von Aeon of Strife (links) ersetzte Defense of the Ancients mit **neutralen Monstern** (rechts).

reiche Ableger. Als wichtigster davon kristallisiert sich rasch **DotA Allstars** von Steve »Guinsoo« Feak heraus. Die Mod versammelt zahlreiche beliebte Helden auf einer Karte, außerdem bringt sie das mächtige neutrale Bossmonster Roshan sowie Rezepte, mit denen sich Gegenstände kombinieren lassen, um mächtige Elite-Ausrüstung zu erschaffen. In der Folgezeit verbringt Guinsoo viel Zeit mit Balance-Optimierungen, wobei er auf das Feedback der Spieler hört. Mit Dota-Allstars.com entsteht sogar eine eigene Community-Website.

All das kommt an: **Allstars** avanciert zur bis heute meistgespielten **Defense of the Ancients**-Variante, die seit der Version 6.01 nicht mehr von Guinsoo, sondern von seinem Nachfolger Icefrog betreut wird. Der kümmert sich vorbildlich um das Community-Feedback, einmal krepelte er einen unbalancierten Helden binnen zwei Wochen um. Mit der Fassung 6.68 verzichtet die Karte zudem auf ihren Beinamen, heute heißt sie nur noch **DotA**. Dota-Allstars.com verzeichnet im Mai 2009 über 1,5 Millionen registrierte Benutzer und eine Million Besucher.

Danach fallen die Zahlen jedoch wieder, und das liegt an der Aufteilung des Kuchens. Bereits im Mai 2009 veröffentlicht Gas Powered Games seinen **DotA**-Ableger **Demigod**. Der bleibt jedoch erfolglos, obwohl der Branchenveteran Chris Taylor (**Dungeon Siege**) die Entwicklung überwacht. An den **DotA**-Spielerzahlen nagt vielmehr der Free2Play-Titel **League of Legends (LoL)**, der am 27. Oktober 2010 startet und nach Entwicklerangaben über drei Millionen Spieler fesselt. Entworfen wurde **LoL** von Riot Games, wo unter anderem der **Allstars**-Vater Guin-



Defense of the Ancients basiert auf der Mod **Aeon of Strife** für das erste Starcraft.

soo und Steven »Pendragon« Mescon arbeiten, der Webmaster von Dota-Allstars.com. Im Juli 2010 schließt Mescon die Seite und verfasst einen Abschiedsbrief an die Community. Darin beschuldigt er Icefrog, heimlich mit dem Studio S2 Games (**Savage 2**) an einem eigenen **DotA**-Klon gearbeitet zu haben. Dieser Vorwurf bleibt unbewiesen, auch wenn S2 Games am 12. Mai 2010 mit **Heroes of Newerth (HoN)** tatsächlich einen originalgetreuen **DotA**-Ableger veröffentlicht hat. Dessen Spielerzahlen sind unbekannt, allerdings erreichte er im Januar 2011 mit 40.000 gleichzeitig eingeloggten Helden einen neuen Rekord – **HoN** wächst ebenfalls.

Auch **DotA** selbst bleibt populär, schon allein in der E-Sport-Szene. Auf Fanseiten werden neue Updates binnen 24 Stunden bis zu sechs Millionen Mal heruntergeladen. Apropos Updates: Icefrog betreut die Mod weiterhin, allerdings nur noch als Nebenjob. Denn er wurde von Valve engagiert, um an **DotA 2** zu arbeiten (siehe links oben). Weiterhin verschollen bleibt der ursprüngliche **Defense of the Ancients**-Macher Eul. Doch wer weiß, vielleicht taucht er bald bei Blizzard auf, deren **Blizzard DotA** derzeit noch keinen überzeugenden Eindruck macht (siehe Seite 75). Und dass ausgerechnet Blizzard den Kuchen so leicht aufgibt, ist schwer zu glauben. **GR**

Die drei Klone



77

League of Legends

Obwohl der Allstars-Vater Guinsoo an LoL mitarbeitet, hebt es sich vom Vorbild ab. Der wichtigste Unterschied ist das Drumherum: Spieler sammeln im Benutzerprofil Erfahrung, steigen im Level auf und schalten unter anderem Zauber frei. Ein Shop verkauft zusätzliche Helden sowie Runen, die Kampfboni bringen. Beides lässt sich mit erspielten Punkten bezahlen, nur optische Änderungen kosten zwingend Echtgeld. Ansonsten ist League of Legends gratis. Während das Drumherum die Vielfalt erhöht, spielen sich die Schlachten selbst etwas simpler. DotA-Kenner vermissen unter anderem die Möglichkeit, eigene KI-Soldaten zu erledigen, um dem Gegner die Beute zu verweigern (»deny«). Dadurch wird League of Legends aber auch einsteigerfreundlicher.

Helden/Karten: 67/2



82

Heroes of Newerth

Von allen DotA-Ablegern kopiert Heroes of Newerth sein Vorbild am originalgetreuesten, spielerische Unterschiede muss man mit der Lupe suchen. Sogar viele Kämpfer entsprechen exakt ihren Pendants, der Newerth-Waldläufer Wildsoul etwa gleicht dem DotA-Druiden Syllabear wie ein Bär dem anderen. Das ist nicht schlimm, im Gegenteil: DotA-Kenner fühlen sich hier wie zu Hause, zumal die Heldenriege hervorragend ausbalanciert ist. Ein Extralob verdienen das komfortable Matchmaking und der Serverbrowser: Unter anderem lassen sich Spieler ausschließen, die zu oft aus Partien aussteigen (»leaver«) und ihrem Team so schaden. Und wenn die Verbindung mal abreißt, kann man in bereits begonnene Matches einfach wieder einsteigen.

Helden/Karten: 83/4



80

Demigod

Von allen DotA-Ablegern bietet Demigod nicht nur die detaillierteste Grafik, sondern auch die meisten Neuerungen. So gibt es neben Einzelkämpfer-Helden auch Generäle, die Truppen anheuern und befehligen. Goldbeute lässt sich in Upgrades für den Stützpunkt investieren, etwa stärkere KI-Verbündete. Außerdem gibt es keine neutralen Feinde, und die Teams erobern Flaggenpunkte, die Boni wie zusätzliches Gold bringen. Diese Innovationsflut war zuviel für die DotA-Community, die Demigod verschmähte. Derzeit liegt das Spiel im Sterben (bei unserem letzten Besuch im Januar 2011 gab es nur zwei offene Partien), der letzte Patch erschien im Juni 2010. Ein Anfang 2010 gestartetes Turnier ist noch immer nicht beendet – mangels Teilnehmern.

Helden/Karten: 10/8

⊕ Stärken

- + motivierende Levelaufstiege
- + einsteigerfreundlich
- + ordentliche Heldenbalance

⊖ Schwächen

- angestaubte Präsentation
- vergleichsweise umfangsarm
- vereinfachte Schlachten

Nahkämpfer wie der Prügelritter **Mordekaiser** konnten Fernkämpfer (»ranged carries«) bislang zu effektiv beschützen, daher hat Riot Games sie abgeschwächt.

League of Legends

Seit einem Jahr erfreut sich das Free2Play-DotA wachsender Beliebtheit. Mal schauen, ob es sich auch wachsender Qualität erfreut. Von Michael Graf

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **GOA** Entwickler: **Riot Games (League of Legends ist das Erstlingswerk)**
Termin: **27.10.2009** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **gratis / ca. 30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6573

Auf DVD: Video

Eigentlich ist **League of Legends** nicht erschienen, sondern auf den Markt geflossen. Denn der geschlossene Betatest ging nahtlos in einen offenen über, der dann ab dem 27. Oktober 2009 einfach als fertige Version galt. Wobei »fertig« das falsche Wort ist, schließlich hat der Entwickler Riot Games seitdem weiter an seinem **Defense of the Ancients**-Ableger gearbeitet und 28 größere Patches gestrikt. Alleine die Änderungsliste der letzten zehn umfasst über 16.000 Wörter, das entspricht rund

acht GameStar-Titelgeschichten. Wir haben unseren Beschwörer (also unser Spielerprofil) aus dem Ruhestand geholt und uns in die Legenden-Liga zurückkämpft, um zu prüfen, was die Update-Flut gebracht hat.

Seit unserem Test von **League of Legends** (GS 02/10: 75 Punkte) stieg dessen Versionsnummer von 1.0.0.32 auf 1.0.0.108, also in der dritten Nachkomma-, oder besser: Nachpunktstelle. Das klingt nach Trippelschritten, durchaus zu Recht. Denn die meisten Änderungen betreffen Balance-Details: mehr

Schaden für dieses Heldentalent, geringere Reichweite für jenes und so weiter. Das soll nicht abwertend klingen, ganz im Gegenteil. Es ist wichtig und richtig, dass Riot Games an der Fairness der Schlachten schraubt. Zumal die Entwickler dabei meist ein glückliches Händchen beweisen, auch wenn nicht alle Recken perfekt austariert sind. Zuletzt hat Riot Games unter anderem Flächenzauber und Fernkämpfer abgeschwächt.

Balance-Stolpersteine entstehen durch die zahlreichen Neuzugänge: Seit unserem Test

Die Zukunft

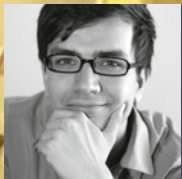
Für das Jahr 2011 plant Riot Games ein zusätzliches Schlachtfeld sowie ein Grafik-Update.



Auf der neuen Karte »Magmakammer« kämpft das Feuerteam gegen die Eis-Mannschaft. ►

◀ Das Grafik-Update kommt vor allem den Helden zugute.





Free2play vom Feinsten

Michael Graf,
Redakteur,
micha@gamstar.de

Für mich bleibt Heroes of Newerth der bessere, schönere, poliertere DotA-Klon, der noch dazu in den letzten Monaten die größeren Fortschritte gemacht hat. Womit ich allerdings niemanden zum Wechsel zwingen möchte, denn auch League of Legends ist ein feines Spielchen, es unterhält, es motiviert. Und, man kann's nicht oft genug sagen: Es kostet nichts! Alle Kaufinhalte, die sich lohnen (zusätzliche Helden / neue Runen), kann ich mir erspielen, Echtgeld muss ich nur für unnötigen Kosmetik- oder Komfort-Schnickschnack ausgeben. So sieht faires Free2Play aus.

ist die **League of Legends**-Riege um stolze 26 Recken auf 67 Krieger angewachsen. Es dauert eben, bis die alle abgestimmt sind. Zuletzt hat Riot Games die Scharfschützin Caitlyn hinzugefügt, die unter anderem Minen legen und Feinde mit Präzisionsschüssen ausknipsen kann. Auch wenn viele Fans die langbeinige Bleispritze als zu schwach empfinden, ist sie mit der richtigen Ausrüstung eine durchaus ernstzunehmende Gegnerin. Denn jeder Held und jede Fähigkeit haben ihren Nutzen, man muss sie nur clever einsetzen.

Weniger fair abgestimmt sind die Runen, mit denen Sie sich Kampfboni verschaffen. Level-3-Zauberzeichen für hochstufige Spieler fallen nämlich ausgesprochen mächtig aus. Zu-

Kaufen oder nicht?

League of Legends gibt's als kostenlosen, 1,3 Gigabyte großen Download auf der offiziellen Website GameStar.de/Quicklink/6573 sowie als 30 Euro teure Ladenversion. Letztere schaltet direkt 20 Helden sowie einige Runen frei. Das lohnt sich aber nur für Ungeduldige, schließlich können Sie Spielcharaktere und Zauberzeichen auch mit den Punkten kaufen, die Sie durch absolvierte Partien verdienen.



Diese **Heldenschlacht** tobt auf der neuen Herbstversion der Karte »Kluft der Beschwörer«.



Die Scharfschützin **Caitlyn** ist der letzte Helden-Neuzugang und noch wackelig ausbalanciert.

dem hakt das automatische Matchmaking, auf dem zwanzigsten Profilrang lost Ihnen **League of Legends** gerne mal Stufe-30-Rivalen zu, die dank ihrer Runen klare Vorteile haben. Das führt zu unfaireren Schlachten.

Dafür hat sich seit unserem Test die Anzahl der Karten verdoppelt – von einer auf zwei. Das Schlachtfeld »Der Gewundene Wald«, das vor einem Jahr noch im Beta-Stadium steckte, ist nun fertig und ermöglicht angenehm kurze Schlachten zwischen Dreier-Teams. Zudem werkelt Riot Games an einer dritten Arena namens »Magma-kammer« (siehe Kasten »Die Zukunft«). Weil **League of Legends** dank der endlich fertigen Karte und der 26 Zusatzhelden bereits jetzt an Umfang zugelegt hat, heben wir unsere Umfangs-Wertung um einen Punkt an.

Zudem bleibt **League of Legends** der zugänglichste **DotA**-Ableger. Das liegt an den Tutorials, den zuschaltbaren KI-Sparringspartnern, aber auch an der vereinfachten Spielmechanik: Anders als in **Heroes of Newerth** fehlen **DotA**-Elemente wie der versteckte Laden sowie die Möglichkeit zum »Deny« (Ausschalten verbündeter KI-Soldaten, um dem Feind die Goldbeute zu verweigern). Hier könnte Riot Games das Spiel noch erweitern.

Es geht voran - in Trippelschritten.

Eintönig spielt sich **League of Legends** trotzdem bei Weitem nicht, dank der Profil-Levelaufstiege motivieren die Heldenschlachten langfristig. Außerdem können Sie durch den

Kauf von Runen und die Verteilung von Meisterschaftspunkten individuelle Kampfboni für Ihre Lieblingshelden zu-

rechtschneiden, was den Gefechten mehr Tiefgang verleiht. Das Spieltempo fühlt sich seit unserem Test ebenfalls höher an, weil die Haudegen schneller Erfahrung sammeln und mehr Schaden anrichten. Das führt zu kürzeren, flotteren, kurzum unterhaltsameren Partien, weshalb wir die Endlosspiel-Wertung um einen Punkt erhöhen. **League of Legends** kommt voran, wenn auch in kleinen Schritten. GR

TERMIN	27.10.2009	PREIS	gratis/ca. 30 Euro	USK	ab 12 Jahren
League of Legends Multiplayer-Strategie v1.0.0.108					
Publisher	GOA				
Entwickler	Riot Games				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch				
Ausstattung	- (Download) / DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch (Collector's Pack)				
Kopierschutz	Anmeldung				
UMFANG	5	6			
ENDLOSSPIEL	9	10			



⊕ Stärken

- + sehr gute Heldenbalance
- + komfortabler Serverbrowser
- + schöner als League of Legends

⊖ Schwächen

- wenig einsteigerfreundlich
- wenig originelle Neuerungen
- LoL ist abwechslungsreicher

Wer das neutrale Bossmonster **Kongor** erledigt, erbeutet ein Artefakt, das einen Helden nach seinem Tod automatisch wiederauferstehen lässt – allerdings nur einmal.

Heroes of Newerth

Ein DotA-Klon ist noch lange kein tota Klon. Im Gegenteil: Heroes of Newerth lebt – und wird immer besser. Von Michael Graf

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **S2 Games** Entwickler: **S2 Games (Savage 2, GS 04/08: 74 Punkte)**
Termin: **12.5.2010** Spieler: **2-10** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 23 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6856

Auf DVD: Video

Wenn sich die Fans von **Heroes of Newerth** über dessen wichtigsten Konkurrenten lustig machen wollen, müssen sie lediglich drei Buchstaben schreiben: **LoL**. Denn bekanntlich steht das Kürzel von **League of Legends** im Internet-Jargon auch für »laughing out loud«, ergo »lauthals abblachen«. **Heroes of Newerth** hat solche Wortspielerei allerdings überhaupt nicht nötig, seine Qualität spricht für sich. Seit unserem Test (GS

07/10: 78 Punkte) hat es sich zum beliebten **DotA**-Klon gemausert, der künftig sogar in der europäischen E-Sport-Liga ESL gespielt wird. Wir haben uns abermals in die turbulenten Teamschlachten gestürzt, um herauszufinden, was sich in den vergangenen acht Monaten getan hat. Nämlich sehr viel. Und zwar sehr viel Gutes.

Im Test von **Heroes of Newerth** hatten wir noch gewitzelt, Versionsnummern von Spielen seien wie übergewichtige Alpinisten: Sie steigen sehr, sehr langsam. Pustekuchen, binnen acht Monaten kraxelte die Kennzahl der Heldenhatz rasant von 1.0.0.1 auf 2.0.4.2. – ein Beleg dafür, dass der Entwickler S2 Games (**Savage 2**) regelmäßig Updates strickt. Der bislang gehaltvollste Patch datiert vom 13. Dezember und beförderte **Heroes of Newerth** auf die Version 2.0. Die brachte unter anderem ein schnelleres und komfortableres Matchmaking sowie den neuen Modus »Casual«. In Letzterem verdienen die Helden mehr Gold

und steigen zu Partiebeginn schneller im Level auf, was flottere und kürzere Partien ermöglicht. Diese nette Abwechslung zu den regulären Schlachten steigert die Langzeit-Motivation. Als Konsequenz erhöhen wir unsere Endlosspiel-Wertung um einen Punkt.

Darüber hinaus lieferte das Update 2.0 die Schneekarte »Grimm's Crossing«, die Gefechte zwischen Dreierteams sowie ein neues Spielelement bietet: Teleport-Gebäude, zwischen denen die Spieler hin und her springen können, um den Feind zu überraschen. S2 Games heckt für die Schlachtfelder also endlich originelle Ideen aus, weshalb wir auch die Kartendesign-Wertung

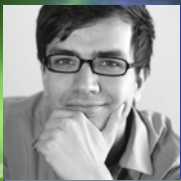
um einen Punkt anheben. Außerdem haben die Entwickler mit dem Patch 2.0 die Beta-Version eines Level-Editors eingebaut, mit dem die Fans eigene Arenen

basteln können. Die lassen sich allerdings nicht einfach ins Spiel einbauen, stattdessen müssen Sie Ihr Werk erstmal auf einer Community-Website veröffentlichen und hoffen,

Wo kaufen?

Heroes of Newerth gibt's ausschließlich als 480 MByte großen Download für 30 Dollar (rund 23 Euro) auf der offiziellen Website unter GameStar.de/Quicklink/6856. Bezahlen können Sie mit Kreditkarte, über Paypal oder indem Sie einen Scheck an die amerikanischen Entwickler schicken. Löblich: Die packenden Heldenschlachten toben auch unter Linux und Mac OS.

So muss man ein Spiel pflegen!



Free2play vom Feinsten

Michael Graf,
Redakteur,
micha@gamestar.de

Allen Neuerungen zum Trotz bleibt Heroes of Newerth der originalgetreueste Dota-Klon, ein Spiel für Profis und Puristen. Wer die Profil-Levelaufstiege von League of Legends als überflüssigen Schnickschnack abtut, kann sich hier wie zu Hause fühlen, zumal Umfang und Heldenbalance absolut in Ordnung gehen. Weil S2 Games seine Heldenhatz vorbildlich pflegt, sind die 30 Dollar (rund 23 Euro) Kaufpreis mehr als fair. Dota-Neulingen rate ich aber zu League of Legends, denn der Rivale macht grundsätzlich genauso viel Spaß – nur eben gratis.

dass es die Entwickler übernehmen. So beugt S2 Games einer Flut überflüssiger und unbeliebter Schachtfelder vor.

Ebenfalls neu ist der Shop von **Heroes of Newerth**, der kosmetische Veränderungen feilbietet, etwa alternative Heldenmodelle oder individuell eingefärbte und mit Symbolen geschmückte Spielernamen. Als Währung dienen Goblin-Goldmünzen, die Sie mit Kreditkarte oder über Paypal gegen echtes Geld kaufen können. Alternativ lassen sich die Klimperstücke durch absolvierte Matchmaking-Partien verdienen, allerdings nach einem unfairen Verteilungsschlüssel: Wer viele Gegner erledigt, bekommt im Regelfall mehr Münzen als ein reiner Unterstützer, obwohl



Der Helden-Neuzugang **Moraxus** zerhaut ein feindliches Katapult.



Die neue Karte **Grimm's Crossing** bietet Gefechte zwischen Dreierteams.

der eine ebenso wichtige Rolle erfüllt. Spielerische Vorteile verkauft der Shop aber nicht; wer besser kämpfen möchte, braucht immer noch Übung, Übung, Übung. Um im turbulenten Schlachtgetümmel etwas zu reißen, müssen Sie die Fähigkeiten Ihres Helden aus dem FF beherrschen. Dabei greift Ihnen das Spiel kaum unter die Arme, das Tutorial erklärt lediglich Grundregeln, KI-Helden als Sparringspartner fehlen, kurzum: **Heroes of Newerth** bleibt ein Profi-Titel. Für Veteranen, die sich bereits mit allen Recken im Schlaf zum »Immortal«-Status emporklicken können, liefert S2 Games in regelmäßigen Abständen Neuzugänge nach – zuletzt den Flattervampir Dampeer, der Gegnern (Wer hätte das gedacht?!) Lebensenergie absaugt. So sind seit unserem Test im Mai 2010 elf Recken hinzugestoßen, insgesamt gibt's nun 73. In dieser stattlichen Riege klaffen keine wesentlichen Balance-lücken, jeder Held ist nützlich – zumindest in den Händen geübter Spieler. Mit 73 Haudegen, vier Karten sowie dem

Level-Editor ist das **Heroes of Newerth**-Paket zudem spürbar umfangreicher geworden, deshalb heben wir auch unsere Umfangs-Wertung um einen Punkt an.

Die restlichen Neuerungen bewegen sich im Detailbereich, etwa die zuschaltbaren Wettereffekte (Schnee, Regen) sowie das optisch überarbeitete Interface. Außerdem hat der Schlachtfeld-Sprecher ein paar neue Brüllvokabeln gepakt: Wer denselben Gegner viermal in Folge niederstreckt, wird nun zu dessen »Nemesis« erklärt. Und falls sich das Opfer danach rächt, schallt »Retribution!« aus den Lautsprechern. Wohlgermerkt: alles auf Englisch, die deutsche Übersetzung lässt weiterhin auf sich warten. Und das ist doch wirklich der pure **HoN**. GR



Bei einem Sieg grüßt nun dieses schicke **Balrog-Double**.

TERMIN	12.5.2010	PREIS	ca. 23 Euro	USK	nicht geprüft
Heroes of Newerth Multiplayer-Strategie					
v2.0.4.2					
Publisher	S2 Games				
Entwickler	S2 Games				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Anmeldung				
UMFANG	7	▶	8		
KARTENDESIGN	7	▶	8		
CHARAKTERE	8	▶	9		
ENDLOSSPIEL	7	▶	8		

Freispiel

Half-Life 2: Korsakovia

In der ungewöhnlichen Modifikation zu Half-Life 2 geht's um Wahnvorstellungen, gegessene Augen und den Weltuntergang.

Mod

WAS **Mod für Half-Life 2** WER **chineserom**

WO **GameStar.de/Quicklink/7250** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Vorweg: Für **Korsakovia** benötigen Sie zwingend die Orange Box von **Half-Life 2**, insbesondere **Episode 1** und **Episode 2**, sonst gibt's nach Spielstart lediglich eine Fehlermeldung der Half-Life.exe und dann nichts mehr. Falls Sie aber die Orange Box besitzen, Spaß an ungewöhnlichen Gruseleien à la **Silent Hill** haben und über gute Englischkenntnisse verfügen, dann ist **Korsakovia** genau das Richtige. Als junger Mann namens Christopher wachen Sie in einem leerstehenden und heruntergekommenen Krankenhaus auf. Niemand sonst ist zu sehen, aber Sie hören eine weibliche Stimme. Ihre Ärztin spricht zu Ihnen, behauptet, das alles sei nur ein Traum, aus dem Sie lediglich erwachen müssten. Zwischendurch hören Sie immer wieder Sätze, die sich an unbekannte Dritte richten, in denen Christophers Zustand analysiert wird. Angeblich leide er am Korsakow-Syndrom (einer Form von Gedächtnisverlust), sei blind – und habe seine Augen gegessen. Aber Christopher ist nicht blind, jedenfalls nicht in seinem Traum. Er findet immerhin ein Brecheisen, er findet

schwarze Wolken, die ihn angreifen, er findet schräges Leveldesign, das sehr an die berühmten Bilder von M.C. Escher erinnert. Und als Spieler findet man leichten Grusel bis hin zu panischer Angst, hervorgerufen durch Lichtstimmung, Soundkulisse und immer wieder eingestreute Schockmomente. Und natürlich durch die nicht in Gänze durchschaubare Handlung. Aber Andeutungen lassen erahnen, dass weit mehr hinter Christophers Erlebnissen steckt als das Korsakow-Syndrom. Das Wörtchen Weltuntergang fällt recht oft.

Zwar ist **Korsakovia** nicht die schönste aller **Half-Life 2**-Mods, aber ganz sicher eine der innovativsten und schaurigsten. Wenn Sie sich trauen, sollten Sie das Spiel unbedingt nachts im Dunkeln mit voll aufgedrehten Lautsprechern genießen. Wir haben uns aber auch schon im Büro am helllichten Tag mit Kopfhörern gefürchtet. **PET**

Fazit: Unbedingt spielen!



In den Räumen des Krankenhauses findet Christopher hin und wieder **Leichen**, zumeist in der Nähe von gefährlichem Strom.



Was ist das für ein seltsames Konstrukt? Muss Christopher etwa die schwebenden **Gegenstände** erklimmen, um weiter zu kommen?

Civilization 5: Spanier & Inkas

DLC

WAS **Download Content (DLC)** WER **Firaxis**
WO **GameStar.de/Quicklink/7258** WANN **bereits erschienen** GELD **5 Euro**

Firaxis pflegt das Aufbauspiel **Civilization 5** weiter mit kostenpflichtigen Mini-Erweiterungen, von denen der Großteil eine Frechheit ist: Drei Euro verlangen die Amerikaner pro zusätzlicher Karte, 3,50 für die Zivilisation Babylon. Jüngster DLC ist ein Doppelpaket aus den beiden Zivilisationen Spanier und Inkas samt dem Szenario »Die Eroberung der Neuen Welt«, und erstmals dürfen **Civ**-Fans



Die fromme **Isabella** ist Anführerin der Spanier, einer von zwei neuen Zivilisationen.

ernsthaft darüber nachdenken, ob sie dafür fünf Euro ausgeben. Denn das dezent an den Klassiker **Colonization** angelegte Szenario bietet dank angepasster Regeln, Technologien und Einheiten eine interessante Spielvariante. Dass man nicht nur als Europäer die

Neue Welt besiedeln, sondern diese wahlweise auch als Indianer-Stamm gegen die technologisch weit überlegenen Eindringlinge verteidigen kann, sorgt für eine spannende Spielerfahrung.

Fazit: Für Fans

Unabhängig von den DLCs hat Firaxis **Civilization 5** erneut gepatcht und endlich die KI leicht aufgebessert. Die reißt zwar nach wie vor keine Bäume aus, verhält sich aber strategisch etwas geschickter. Die Diplomatie profitiert von besseren Erklärungen, Stadtgebäude lassen sich nun verkaufen, was die Schuldenfalle entschärft. Deshalb werten wir auf: **CS**

TERMIN	24.09.2010	PREIS	35 Euro	USK	ab 12 Jahren
Civilization 5 v1.01.141					
Publisher	Firaxis				
Entwickler	S2 Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch nur als PDF				
Kopierschutz	Steam				
BALANCE	7		8		
KI	6		7		

Neuwertung
89
SPIELSPASS

Isle of Tune

Browser-spiel

WAS **Musikspiel** WER **Jim Hall**
WO **GameStar.de/Quicklink/7261** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Isle of Tune möchte kein Computerspiel sein, es ist ein Musikinstrument. Zunächst bauen Sie eine Straße und platzieren Laternen, Blumen, Bäume und Wohnhäuser. Aber anders als in jedem **Anno**-Ableger werden Sie beim Basteln von keiner vordefinierten Melodie begleitet. Stattdessen generiert die Spielwelt selbst Musik, sobald Sie eines von maximal drei Autos auf den Straßen absetzen. Die Modellwagen machen Töne, wenn sie links oder rechts ein Objekt passieren. Die können Sie vorher im wahrsten Sinne stimmen, indem Sie ihnen einen bestimmten Ton zuordnen. Mit einem simplen Mausklick definieren Sie, ob ein Ton etwa direkt, leicht verzögert oder zweimal hintereinander erklingen soll, und komponieren somit komplexe Musikstücke. Das macht das Browserspiel zu einem innovativen Musikbaukasten, in dem kreative Geister eine unbegrenzte melodische Vielfalt komponieren. **DA**



In minimalistischer Grafik verschmelzen die Städte zu audiovisuellen **Kunstwerken**.

Fazit: Für Fans

1378 (km)

Mod

WAS **Mod für Half-Life 2** WER **Jens M. Stober**
WO **GameStar.de/Quicklink/7248** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Einigen Wirbel gab's, als der Medienkunststudent Jens Stober seine **Half Life 2**-Modifikation **1378 (km)** vorstellte. »So widerwärtig!«, empörte sich die Bildzeitung über das Studienprojekt, das den Todesstreifen zwischen DDR und Bundesrepublik thematisieren soll. Die Spieler teilen sich dabei in Grenzsoldaten und Republikflüchtlinge auf. Letztere wollen in den Westen fliehen, Erstere müssen das verhindern. Widerwärtig ist an **1378 (km)** nichts, Jens Stober will seine Generation für das Thema sensibilisieren. Als Spiel fällt die Mod hingegen durch. **1378 (km)** ist nur ein Multiplayer-Shooter, in dem idealerweise nicht geschossen wird. Mehr als Figürchen, die Löcher in Zäunen suchen, über grüne Texturen rennen oder schießen, sucht man darin vergebens. Von der Brisanz der Situation ist nichts zu spüren. Immerhin sieht **1378 (km)** so aus, als stamme es von 1978. **PET**



Wenn der **Grenzflüchtling** das Loch im Zaun nicht findet, passiert rein gar nichts am Todesstreifen.

Fazit: Finger weg!

Cityville

Social Game

WAS **Social Game / Browser** WER **Zynga**
WO **Facebook.de** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie müssen Facebook-Mitglied sein. Nein, nicht im allgemeinen, das wollen und können wir niemandem vorschreiben, schließlich spricht auch manches gegen die Datenkrake 2.0. Aber wenn Sie **Cityville** spielen wollen, den großstädtischen Verwandten vom Landei **Farmville**, dann geht das nur dort. In **Cityville** bauen und managen Sie Ihre eigene Stadt. Das kostet nichts, ist hübsch umgesetzt, wird mit der Zeit einigermaßen komplex und läuft quasi auf jedem Taschenrechner, weil im Browser. Für einen schnellen Spielerfolg braucht man allerdings entweder viele mitspielwillige Freunde – oder reales Geld. Erstere können Sie einladen, Jobs in Ihrer Stadtverwaltung oder bei der Feuerwehr usw. anzunehmen, sonst können solche Gemeinschaftsgebäude, die das Bevölkerungs-limit anheben, nicht gebaut werden. Zudem können Ihre Mitspieler Ihnen Touristenbusse (lassen Geld und anderes in Ihrer Gastronomie) sowie Geschenke und Energie (eine von drei Ressourcen) schicken oder einfache Arbeiten verrichten. Ansonsten kaufen Sie sich eben die Unterstützung. **Cityville** ist gut balanciert und entwickelt schnell den benötigten »Nur noch eine Stufe!«-Sog. Wer ohnehin auf Facebook unterwegs ist, sollte reinspielen. **MT**



Wenn Sie zunächst zahlreiche kleinere Ziele erfüllen, werden Sie schließlich **Bürgermeister**.

Fazit: Für Facebooker: Unbedingt spielen!

Die Siedler 7: DLC-Komplettpaket

DLC

WAS **Download Content (DLC)** WER **Blue Byte / Ubisoft**
WO **GameStar.de/Quicklink/7251** WANN **bereits erschienen** GELD **20 Euro**

Ubisoft hat für Fans von **Die Siedler 7** zu Weihnachten alle bisher erschienenen DLCs zu einem Gesamtpaket verschnürt. Darin befinden sich insgesamt 13 neue Karten. Sechs davon kommen als Mehrspieler- beziehungsweise Scharmützel-Maps aus den ersten beiden DLCs. Aus Download-Content Nummer 3 stammen zwei große Szenario-Karten und eine fünf Missionen umfassende Mini-Kampagne rund um das Geschwisterpaar Dracorian und Rowyn. Allein dieser Feldzug bietet Fans des Hauptspiels mehrere Stunden Spielspaß, neue Handloptionen, eine neue Handelskarte sowie einen neuen Klostertyp für okkulte Technologien. Vertonte Missionsanweisungen und Dialoge vermissen wir allerdings. Für 20 Euro ist das DLC-Paket reichlich teuer, denn an ein vollwertiges Addon kommen die Zusatz-Häppchen bei weitem nicht heran. **NIC**



König Konradin macht im Prolog der Mini-Kampagne Jagd auf das Geschwisterpaar Dracorian und Rowyn.

Fazit: Für Fans

Dreamside Maroon

Freeware

WAS **Halb Spiel, halb Kunst** WER **Digipen**
WO **GameStar.de/Quicklink/7245** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Computerspiele funktionieren mittlerweile genauso wie Hollywood-Aktionkracher: Immer mehr Skript-Explosionen und Adrenalinmomente, sonst langweilt sich der Spieler. Aber ist das wirklich alles, was Computerspiele können? Allen, die auch einfach nur eine schöne Idee schätzen, sei **Dreamside Maroon** ans Herz gelegt. Das kostenlose Minispiel hat nicht mal ein Ziel. Es erzählt mit stimmungsvollen Bildern die Geschichte des kleinen Männchens Aster, das gerne zum Mond fliegen möchte. Wir steuern eine magische Ranke, die Aster in bislang unerreichte Höhen transportiert. Dabei genießen wir fast völlige Bewegungsfreiheit. Besonders schön sind die Momente, in denen man auf die teils kreativen Strecken zurückblickt, die man hinter sich gelassen hat. Der Spielertyp, dessen Synapsen durch gewohnte Unterhaltungskosten im Millisekundentakt feuern wollen, wird **Dreamside Maroon** langweilig finden. Wer sich aber auf das ungewöhnliche Spiel einlässt, kann sich an dessen Schönheit erfreuen und das nahezu ziellose Entdecken genießen. Seien wir ehrlich: Es ist nichts, was uns lange unterhält, aber es zeigt eindrucksvoll, dass ein Computerspiel auch Kunst sein kann. **NIC**



Mit Hilfe einer **magischen Ranke** legt das kleine Männchen Aster kuriose Strecken zurück.

Fazit: Unbedingt spielen!

Ski Challenge 11

Zum sechsten Mal ruft der ORF die Ski Challenge aus.

Doch so langsam geht's auch mit dem Spiel bergab. Von Michael Orth

Freeware

WAS **Sportspiel** WER **Greentube**

WO **GameStar.de/Quicklink/7256** WANN **seit November 2010** GELD **kostenlos**

In der großen weiten Spielewelt hat die **Ski Challenge**-Reihe ihre ganz eigene Nische gefunden. Am ehesten könnte man die kostenlose Ski-Rennsimulation noch als Werbespiel bezeichnen, schließlich dient sie dem österreichischen öffentlich-rechtlichen Fernsehen ORF als Marketingvehikel. Doch das stört nicht weiter, auch wenn im Zuge der langsamen Internationalisierung in Deutschland Pro Sieben aufgesprungen ist.

Auch das dahinterstehende Konzept ist durchaus originell. **Ski Challenge** dient als Basis für einen alljährlichen Wettbewerb, dessen Dimensionen inzwischen wirklich beachtlich ausfallen. Von Dezember bis Februar werden nach und nach neue Strecken – insgesamt sind es sechs – freigeschaltet, auf denen zu fixen Terminen Weltcupläufe stattfinden. Im Januar trugen die Spieler das berühmte Lauberhorn-Rennen im Schatten der Eiger Nordwand und den Oberklassiker Streif in Kitzbühel aus, am 11. Februar beschließt das Kandahar-Rennen in Garmisch den Wettbewerb, parallel zur realen Ski-WM. Alle Strecken sind Freizeit-Skifahrern auch ohne Konkurrenzdruck zugänglich. Für die Erstplatzierten der Läufe und des gesamten Weltcups gibt es zwar Preise zu gewinnen – unter anderem iPads und Plasmafernseher –, doch die eigentliche Motivation dürfte für die meisten Mitspieler der Sieg an sich sein.

Denn das Teilnehmerfeld in **Ski Challenge 11** ist ebenso riesig wie hochklassig, der Wettbewerb beinhaltet. Nach stundenlangem Training und Tüftelei an den Skiern kennt der Autor dieser Zeilen alle Kurse auswendig, fährt eine wirklich gute Linie und zieht sich selbst bei haarigen Sprüngen gut aus der Affäre. Das reicht gerade



Die Kamelbuckel auf der **Saslong** in Gröden gehören zu den berühmtesten Stellen im Skizirkus.

mal – oder je nach Blickwinkel immerhin – für das vordere Mittelfeld, was in nackten Zahlen trotzdem nur Plätze zwischen 50.000 und 100.000 (!) bedeutet. Bei dieser Größenordnung wird so mancher internationale E-Sport-Event neidisch.

Renommée und Beliebtheit, gepaart mit kostenlosem Zugang haben allerdings auch ihre Schattenseite. Schon seit mehreren Jahren überanstrengt sich der Entwickler Greentube nicht gerade dabei, das Spiel zu überarbeiten oder zu verbessern, echte Innovationen sind komplett fehlangezeigt. Dieses Jahr, in der inzwischen sechsten Auflage, tat sich besonders wenig, Fortschritte bei Grafik, Sound oder anderen Aspekten sucht man vergebens. Um das zumindest ein wenig zu verschleiern, wechselte Greentube einige Strecken aus und griff auf das Pisten-Ensemble von 2009 zurück. Lediglich Val

d'Isere geriet nun etwas kurvenreicher und wird deshalb als Super-G eingestuft, was der Entwickler prompt als bahnbrechende Neuerung verkauft. Das Spielgefühl ist aber fast identisch zu dem der klassischen Abfahrten.

Alles in allem kommt **Ski Challenge** langsam in die Jahre und ist selbst für Freeware-Verhältnisse nicht mehr über alle Zweifel erhaben. Für die kommende 2012-Version wünschen wir uns mal wieder ein paar echte Neuerungen. Dennoch: Die vorhandenen Stärken wie Fahrgefühl, Temporausch und supereinfache Steuerung ziehen immer noch, und der enge Wettbewerb im riesigen Teilnehmerfeld macht **Ski Challenge 11** erneut zum Pflicht-Download für alle Wintersport-Fans. *Michael Orth*

Fazit: Für Fans

Mit einer hohen **Gleitfähigkeit** wird der Ski schneller, die Steuerung aber auch deutlich anspruchsvoller.





GameStar druckt selten lange Leserbriefe ab. In diesem Heft machen wir eine besondere Ausnahme, denn der folgende Leserbrief behandelt ein unserer Meinung nach wichtiges Thema auf klare und eindrückliche Weise.

Ein Appell

Spiele für die Demokratie

► Ich selbst bin begeisterter PC-Spieler, war es immer und werde es wahrscheinlich auch immer bleiben. Doch ich finde, es ist an der Zeit, ernsthaft über das Medium Spiel nachzudenken.

Deutschland (wie auch mein Heimatland Österreich) ist eine demokratische Republik. Dies war, wie jeder weiß, nicht immer

Leserbriefe

so. Jedoch hoffe ich, dass es ab jetzt für immer so bleibt. Dies ist keineswegs sicher, denn die Demokratie ist eine anspruchsvolle Staatsform. In einer Demokratie kann ein Gesetz nicht einfach erlassen werden, sondern muss auf kurze oder lange Sicht von einer Mehrheit unterstützt werden. Das schützt die Bürger vor Versklavung durch die eigene Regierung, hat aber gravierende Nachteile. In bevölkerungsreichen Ländern haben sehr viele Menschen oft sehr verschiedene Meinungen darüber, wie das Land regiert werden soll. Eine Problemlösung ist deshalb meist nur durch Kompromiss möglich. Dabei wird oft vergessen, dass auch der Staat an Gesetze gebunden ist, die in der Verfassung stehen. Stimmt ein Mehrheitsentscheid mit Grundwerten dieser Verfassung nicht überein, kann und darf er nicht zum Gesetz werden.

Aus alledem können wir folgern, dass eine Demokratie, um zu funktionieren, Bürger mit gewissen »Skills« braucht. Zum Beispiel müssen sie fähig sein, andere Meinungen zu akzeptieren und Kompromisse zu schließen. Sie müssen die Grundwerte der Verfassung verstehen und unterstützen. Tun sie das nicht, so wird die Demokratie sie enttäuschen, weil auch ein zehnfacher Serienmörder einen Anwalt vom Staat gestellt bekommt. Am wichtigsten ist aber, dass jeder Bürger einer Demokratie mit den Menschenrechten vertraut ist und weiß, dass diese Menschenrechte niemals zur Diskussion stehen.

Ich halte die Killerspiele-Diskussion für absurd, da sie meiner Meinung nach am wahren Problem vorbeigeht. Gewalt ist in Spielen sehr präsent, das ist wahr, aber dasselbe gilt für die Kunst im allgemeinen. Sowohl Weltliteratur (fast alle griechischen Dramen, Schillers Räuber, Kants Strafkolonie, Tolstois Krieg und Frieden, Shakespeares King Lear, Orwells 1984 und viele mehr) als auch hochdekorierte, anspruchsvolle Filme (Path to Glory, Apocalypse Now, Killing Fields, Full Metal Jacket, Der Pate und viele mehr) enthalten oft unfassbar grausame Akte der Gewalt. In diesen Werken dient Gewalt dazu, etwas Höheres darzustellen oder auszudrücken. Gewalt ist somit in der Kunst Teil der Symbolik und wird nicht selten benutzt, um Gewaltanwendung zu kritisieren. Zudem vermittelt Kunst fast immer ethische Werte und beschreibt Alternativen zur Gewalt. All dies tun PC-Spiele bis jetzt so gut wie nie. Gewalt ist dort ein visueller Effekt. Und obwohl die Ästhetik (beziehungsweise der Unterhaltungswert) auch einen wichtigen Teil der Kunst darstellt, ist Ästhetik ohne Sinn keine Kunst.

Was hat das jetzt alles miteinander zu tun? Nun ja, jede Kunst ist gewissermaßen auch Bildung. Bildung, besonders Wertevermittlung, ist ein Grundpfeiler der Demokratie. Die Aufklärung, eine Bewegung in der Kunst wie auch in der Wissenschaft, war der spirituelle Vater der modernen Demokratie. Dass die Demokratie nicht scheitern darf,



Modern Warfare 2: »Wir brauchen Spiele mit Werten, Spiele mit einer Botschaft, wo der Zweck nicht die Mittel heiligt.«



Minecraft: »Es ist meine Entscheidung, meine Geschichte, die dabei im Vordergrund steht.«

sollte wahrlich jedem klar sein. Die Verbrechen der Vergangenheit lassen keinen anderen Schluss zu. Doch für das Überleben der Demokratie braucht es Bildung.

Heutzutage, wo Medienkonsum schon von Kindesalter an wesentlich zum Alltagsleben dazugehört, müssen auch diese Medien zur Bildung beitragen. Auch Videospiele können sich dieser Verantwortung nicht entziehen. Doch um dem gerecht zu werden, müssen Spiele beginnen, sich mit ihren Inhalten auseinanderzusetzen. Sie müssen beginnen, die Werte der Demokratie und vor allem der Menschenrechte zu vertreten. Damit meine ich keinesfalls, dass Spiele gewaltfrei werden müssen. Das wäre lächerlich. Doch Gewalt sollte in Spielen einen Sinn haben, sie muss für etwas stehen.

Es ist zum Beispiel in Ordnung, dass in Spielen Terrorismus bekämpft wird. Aber ein Staat darf sich auf keinen Fall an der Ermordung von Unschuldigen beteiligen, auch wenn es zum Einschleusen eines Agenten dient, wie in Modern Warfare 2 geschildert. Das Spiel müsste sich mit dieser Szene auseinandersetzen, um sie zu rechtfertigen. Modern Warfare 2 stellt den Mord am Flughafen dar, als wäre er eine Notwendigkeit, lässt keinen der Charaktere Kritik äußern und erwähnt die Szene später nie wieder. Dadurch entsteht der Eindruck, als würde das Spiel den Mord an Zivilisten billigen (was sicherlich nicht die Intention war). Spielt man so etwas immer und immer wieder, so glaubt man es irgendwann selbst. Man beginnt Dinge zu akzeptieren, die in einem Rechtsstaat keinen Platz haben. Dabei wäre es gerade jetzt so wichtig, dass vor allem die Jugend wieder über die Demokratie aufgeklärt wird. In Wien hat bei der letzten Wahl bereits ein Fünftel der Leute für eine Partei gestimmt, die immer wieder am Rand des Rechtsextremismus vorbeischrämmt. Eine große Gruppe dieser Wähler waren junge Männer. Durch die Finanz- und die Bildungskrise sind viele junge Männer in Österreich arbeitslos. Sie sind enttäuscht von der Demokratie die, so scheint es, nichts gegen die Krisen unternimmt. Dann sind sie offen für den Mythos vom Führer und den Autobahnen, die an-

geblich für alle Arbeit schufen, und sie lassen sich beeinflussen von Leuten, deren Motive mehr als fragwürdig sind. Junge Männer sind auch die größte Zielgruppe von Videospielen. Was sehen sie in diesen Spielen? Sie sehen Patriotismus, Nationalismus, Militarismus, die Billigung von Kriegsverbrechen und von Verbrechen im Allgemeinen. Sie sehen nicht die Gräueltaten des Krieges. Sie sehen nicht den Unterschied zwischen einer gerechtfertigten militärischen Intervention und einem Angriffskrieg. Sie sehen nicht den Schaden, den organisiertes Verbrechen anrichtet, sowohl bei Opfern als auch bei vielen Tätern, die später zu Opfern werden. Sie sehen nicht, dass Luftschläge auch Zivilisten treffen, egal wie präzise sie sind. Krieg ist eines der Hauptthemen von Computerspielen. Doch er ist immer nur eine »eh nicht so schlimme« Kulisse für absurde Heldentaten.

Wir brauchen Spiele mit Werten, Spiele mit einer Botschaft. Spiele, in denen das »Böse« einem nicht nur vor die Flinte läuft, sondern gezeigt wird, wieso es böse ist. Spiele, wo die »Guten« korrekt arbeiten und der Zweck nicht die Mittel heiligt. Spiele, in denen jede angewendete Gewalt entweder einen Sinn hat oder symbolisch etwas repräsentiert. Wenn diese Spiele nicht kommen, dann haben das Medium und die Demokratie eine Chance verpasst. Dann sind Kontrolle und Verbot, so fremd es für viele klingen mag, möglicherweise die einzige demokratiepolitisch sinnvolle Maßnahme, mit dem Medium Spiel umzugehen.

Alexander Karollus

Minecraft

Auf gepackten Koffern

► Gestern abend: Ich bin aus meinem wohlverdienten Urlaub gekommen. Heute früh: Ich bin mit meiner selbstgebauten Bahnverbindung (die zuverlässiger ist als die DB ... wenn nicht gerade Schafe, Kühe oder Hühner auf den Gleisen stehen) von meinem Schloss zu meiner Mine gefahren. Was ist passiert? Ich bin ja GameStar-Leser der ersten Stunde, aber für die Ausgabe 02/2011 muss ich ein besonderes Lob aussprechen: Noch nie ist es mir passiert, dass ich nach

Fehler!

Schlimm: Schnee und Eis, Minusgrade, Bibber-Winter. Noch schlimmer: menschliche Kälte! Jahrzehntelanger Pfusch hat im Fehler-Magazin GameStar die Mitarbeiter abgestumpft, hat sie verbittert und rücksichtslos gemacht. Jetzt sind neue Dokumente von brief@gamestar.de aufgetaucht. Die erschütternde Wahrheit:

Preview:

Assassin's Creed: Brotherhood

Schock! Assassin's Creed: Brotherhood, Genialo-Spiel, räumt auf den Konsolen alles ab (3,4 Milliarden verkaufte Exemplare) – eiskalt in den Schmutz gezogen! GameStar-Autor Daniel »Matschi« Jewsky, den alle nur »Radoslav« nennen, beschreibt die PC-Fassung, lobt die integrierten DLCs. Dann der Hammer: »Konsolenbesitzer müssen dafür extra in die Tasche greifen.« **Falsch!** Die DLCs kosten auch auf Xbox und Playstation nichts. Leserreporter Matthias Wenger entlarvte die Mega-Lüge, ist empört: »Kann ja mal passieren.« Matschorsky ungerührt: »War bestimmt das Layout!« Na klar ...

Test: Bad Company 2: Vietnam

Wahnsinn! Das Vietnam-Addon zu Battlefield: Bad Company 2 (gibt's für faire 12,99 direkt bei EA) sprengt alle Rekorde, wird sogar von US-Präsident Obama gelobt. Nur bei GameStar ist das noch nicht angekommen. Action-»Tester« Fabian Siegmund jammert: »Sechs Gadgets aus dem Hauptprogramm fehlen, darunter Minen.« **Setzen, sechs!** Der Battlefield-Experte Nick Müller: »Im Addon stecken sehr wohl Antipanzermijnen, andere gab es im Hauptspiel auch nicht.« Ist Siegmund nur ahnungslos, oder steckt mehr dahinter? **Der schlimme Verdacht:** Der 17jährige wird bei Battlefield-Partien ständig verdroschen, wollte sich am Spiel rächen! Wir meinen: Siegmund sollte sich in Verlierismund umbenennen ...

Titelstory: Shogun 2

Busen-Alarm! Jahrhundert-Playmate Gitta Saxx liebt Kreta, schwärmt von den herrlichen Stränden (7 Tage ab 438 Euro, TUI). Neulich hat der TV-Star GameStar gelesen, tobt jetzt: »Unverfroren, was dieser Schmierfink über meine Insel sagt.« **Sie meint Michael Graf!** Der selbsternannte Journalist (mag Pfannkuchen, Tokio Hotel) schreibt über die wunderbare Stadt Candia, behauptet, sie sei 1648-69 von Venedig belagert worden. Da wird die schöne Gitta zornesrot: »Stimmt nicht! Weiß doch jeder!« Historiker Stefan Fink: »Candia gehörte Venedig. Da müssten die sich schon selbst belagert haben.« **Taten sie aber nicht – es waren die Osmanen!** Graf überfordert: »Osmanen? Sind das nicht so gelbe Früchte?« Ach Gitta, warum kann nicht jeder so schlau sein wie du ...

dem Genuss eurer Videos hektisch mein PayPal-Konto gesucht habe, um ein Spiel zu kaufen. Danke dafür, dass ich seit gestern kein Auge zugetan habe. Die Schuldzuweisung ist eindeutig. Wer über ein so kreatives Spiel wie Minecraft informiert, sollte sich im Klaren darüber sein, dass manche Leute (ich) es nicht einmal mehr schaffen, ihre Koffer auszupacken.

Dominik Süß

Die Magie von Minecraft

► **Minecrack** (wie es von Fans wegen dem hohen Suchtfaktor auch genannt wird) entfaltet die Kreativität des Spielers. Deswegen fühlt sich der letzte Stein meines eigenen Turms so viel besser an als der letzte Russe, der eine Kugel in den Schädel bekommt. Es ist meine Entscheidung, meine Geschichte, die dabei im Vordergrund steht. Das ist die Magie von Minecraft. Danke, dass ihr mich zum Minecraftoholic gemacht habt! Ein GameStar-Schrein in der Nähe meines Turms ist auch schon in Arbeit. **Paul Teichert**

◀ Wir wollen ein Foto des Schreins sehen!
Christian Schmidt

WoW Cataclysm

Zu schwer statt zu leicht

► **Knut Gollert** schreibt in seinem Test zu **WoW: Cataclysm**, dass der Endcontent und die Hero-Instanzen viel zu leicht wären. **Cataclysm** ist absolute Klasse, aber für mich als Heiler/Tank-Paladin oft (zu) schwer. Ich habe mit **Wrath of the Lich King** angefangen, was wirklich oft zu leicht war, jedoch finde ich, dass **Blizzard** die Schärfe bei **Cataclysm** etwas übertrieben hat. Es wäre wichtig, dass **Blizzard** endlich mal die goldene Mitte trifft, um nicht irgendeine Partei zu benachteiligen. **Johannes Thomas Mages**

Zufallselemente

Wieder und wieder und wieder

► Jetzt ist mein Semester um, und ich bereite mich geistig auf die Ferien vor. Da habe ich mal meine alten Spiele durchge-

schaut und gerätselt, was ich in den Ferien spielen will. Schließlich habe ich mir zwei alte Schinken rausgezogen, **Jagged Alliance 2** und **SWAT 3**. Als ich einen Moment überlegt habe, warum ich diese zwei Spiele jedes Jahr immer mindestens einmal spiele und nicht stattdessen **Half-Life 2** oder **Operation Flashpoint**, wurde mir klar, dass an beiden etwas besonders ist. Man hat im Endeffekt jedes Mal ein neues Spiel. Bei **Jagged Alliance 2** verlaufen die Quests und sämtliche Dialoge immer anders, abhängig von den Söldnern im Team und vom Zufall. In **SWAT 3** wechseln die verdächtigen Personen und befinden sich in jeweils anderen Räumen. Mal rennen die Geiseln herum, mal verstecken sie sich. Genau das reizt mich auch an der **Total-War-Reihe**. Es gibt in jeder neuen Kampagne selbst mit demselben Volk immer eine andere Konstellation. Gibt es noch andere Spiele, die sich beim zweiten, dritten oder vierten Mal immer anders spielen? **Harald Bankel**

◀ Zufallselemente ins Spiel einzubauen ist eine clevere Möglichkeit, um die Langzeitmotivation zu erhöhen. Ein Jammer, dass so wenige Titel davon Gebrauch machen. Uns fallen in erster Linie Spiele mit zufallsgenerierten Karten ein, etwa die **Diablo-** oder **Civilization-Serie**. Aber dann wird's schon dünn. Haben unsere Leser noch Vorschläge für Harald? **Michael Graf**

GameStar Hardware

Die Angst genommen

► Ein Riesenlob an die Redakteure eures **GameStar Hardware-Magazins**! Mit eurer

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 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), 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.

Hilfe habe ich zum ersten Mal meinen Wunsch-PC selbst zusammengebaut. 700 Euro inklusive SSD, Windows-Leistungsinde-
x 7,3. Genial, und ein supergutes Gefühl. Besonders haben mir die Seiten zur Prozessor- und Grafikkartenauswahl geholfen. Das hat mir meine Angst vor AMD genommen. Fürs nächste Mal würde ich mir nur wünschen, dass ihr verstärkt auf Gehäuse und die Platzausnutzung eingeht, zum Beispiel mit Tipps zum Kabelverlegen.

Maximilian Thiede

GameStar Interaktiv »Krippenszene«

In der letzten Ausgabe hatten wir Ihnen die weihnachtliche Aufgabe gestellt, die Krippenszene mit den GameStar-Redakteuren neu zu besetzen. Peter Gülden aus Zül-
pich war das nicht genug, er hat die Aufgabenstellung sogar noch auf Spiel-
helden ausgedehnt. Guybrush Sie-
gismund, Petra Croft und der Rest haben uns überzeugt! Eine pas-
sendere Version der Krippenszene gab es bisher nicht. Als Danke-
schön erhält Peter von uns den aktuellen Actionraser Nail'd.



Peter Gülden

Die nächste Aufgabe

Lara Croft kommt zurück, und zwar rundum erneuert. Crystal Dynamics will Lara neu erfinden. Da machen wir doch gleich mit: Passen Sie für uns das Bild der schönen Amazone an! Geben Sie Lara einen völlig neuen Look. Ob Sie dabei malen, zeichnen, fotografieren, Versandhauskataloge zerschneiden oder Ihre Bildbearbeitungsfähigkeiten einsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Besser als in unserem Beispiel bekommen Sie das doch allemal hin! Die beste Einsendung belohnen wir mit einer Version des aktuellen **Mystery-Adventures Black Mirror 3**.

Einsendeschluss ist der 9.2.2011

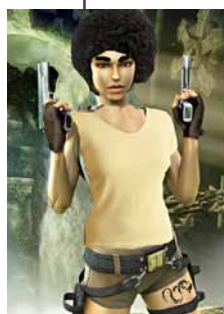
Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

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

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Laras neuer Look«



Mitmachen & Gewinnen



Logitech

Kabel oder kein Kabel? Das ist hier die Frage. Nicht jedoch bei Logitechs Flaggschiff-Maus **G700**. Der Profinager besitzt satte 13 programmierbare Tasten, einen Laser mit einer Auflösung zwischen 200 und 5.700 dpi sowie ein USB-Kabel, das Sie während des Betriebs ab- und anstecken können. Die schnelle Funkverbindung mit 1.000 Signalen pro Sekunde ermöglicht extrem kurze Reaktionszeiten bei kabelloser Freiheit. Letzteres gilt auch für Logitechs 7.1-Headset **G930**. Der aufwändig verarbeitete Funk-Kopfhörer liefert ein detailliertes, druckvolles Rundum-Klangbild und besitzt ein Mikrofon mit Rauschunterdrückung sowie drei frei konfigurierbare Makro-Tasten. Gemeinsam mit Logitech verlosen wir je drei Exemplare der **G700** und des **G930**.

Wert der Preise: etwa 900 Euro.



Koch Media

»Der beste Science-Fiction-Film seit Blade Runner« ist noch eines der bescheideneren Fazits, die man zu Duncan Jones' Regiedebüt **Moon** so findet. Darin kämpft Hollywood-Star Sam Rockwell (**Per Anhalter durch die Galaxis**) auf dem Mond gegen einen ganz besonderen Feind: sich selbst. Zum Start des packend erzählten Weltraum-Abenteuers auf DVD und Blu-ray verlosen wir den DVD-Player **XSE 60 Phuket** von Scott. Dessen innovative 3D-Technik stellt den Klang in einem Raum so dar, dass die Illusion einer nahezu natürlichen Umgebung entsteht, und das mit nur einem Gerät. Drei weitere Gewinner freuen sich über je ein Fanpaket, bestehend aus der Blu-ray von **Moon** und dem Online-Rollenspiel-Shooter-Mix **Global Agenda**.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.

AVerMedia

Spielevideos selbst gemacht: Die **DarkCrystal HD Capture Station C874** ist der Allrounder, wenn es darum geht, Videos von Spielekonsolen, HDTV-Sendungen oder Ihrem PC in höchster Qualität (1080i, 20 MBit/Sekunde) aufzuzeichnen und sie gleich mit dem mitgelieferten Schnittprogramm weiterzuverarbeiten. Der integrierte Konverter wandelt das Material auf Wunsch fürs iPhone, den iPod oder YouTube um, und selbst das Erstellen eigener Blu-rays ist mit der **Capture Station C874** kein Problem. Gemeinsam mit dem Hardware-Hersteller AVerMedia (www.avermedia.de) verlosen wir vier Exemplare des leistungsstarken Alleskönners.

Wert der Preise: etwa 700 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 14. Februar 2011.

Gewinner 01/2011

J. Bialkowski, Wallersdorf E. Etzbach, Rheinbach L. Kiermeier, Ingolstadt M. Köhntopp, Köln-Reisiek I. Müller, Erlensee T. Pick, Bad Staffelstein I. Schilling, Frankfurt / M. G. Schmidt, Leer M. Schmidt, Berlin L. Schulze, Schorndorf T. Schumacher, Hamburg J. Schwarzenberger, Moorrege T. Würffel, Roth S. Zepmeisel, Baar-Ebenhausen

Gewinner der Abo-Verlosung 03/2011

I. Heins, Stade P. Schust, München M. Schwabe, Friedrichsdorf T.-O. Sill, Teningen N. v. Veldhuizen, Stolzenau

Schwarzenegger gegen die Spielebranche

Den USA steht ein historisches Urteil bevor: Das höchste Gericht des Landes entscheidet über Gewalt in Videospielen. Die Spielebranche befürchtet das Schlimmste. Von Christian Schmidt

Die neun Richter des obersten Gerichtshof der USA, des Supreme Courts, spielen keine Videospiele. Sie schauen sich Videos an. Zum Beispiel von **Postal 2**.

In dem in Deutschland indizierten Ego-Shooter kann man auf den Straßen einer Kleinstadt Amok laufen, Menschen anzünden, auf Leichen pinkeln oder mit abgetrennten Köpfen Fußball spielen. Das ist ohne Zweifel ein exzessives Maß an Gewalt; so exzessiv, dass das sieben Jahre alte Spiel immer wieder als Beispiel herhalten muss, wenn es um die Diskussion geht, ob Computerspiele potenziell gefährlich sein können. Eingereicht hat die Videoschnipsel der Bundesstaat Kalifornien. Er möchte von den obersten Richtern die Antwort auf eine Frage haben: Darf Kalifornien Minderjährigen verbieten, Spiele wie **Postal 2** zu kaufen? Darauf gibt es, aus deutscher Sicht, eine ziemlich einfache Antwort. Aus amerikanischer Perspektive entscheidet der höchste Gerichtshof über nichts weniger als die Zukunft der Redefreiheit.

Offiziell verhandelt der Supreme Court über den Streitfall der Assembly Bill 1179, unterzeichnet von Gouverneur Arnold Schwarzenegger am 2. Oktober 2005, in dem der Bundesstaat Kalifornien seinem Zivilgesetzbuch die Sektion 1746 hinzufügt. Sie verbietet den Verkauf von gewalthaltigen Spielen an Minderjährige unter 18 Jahren. Darüber hinaus will Kalifornien eine Kennzeichnungspflicht einführen, eine weiße »18« mit schwarzem Rand auf einem Raum von 5,08 mal 5,08 Zentimetern, in etwa so groß wie die deutschen USK-Logos. Zum Jahresbeginn 2006 sollte das Gesetz in Kraft treten.

»Ist es nicht gesunder Menschenverstand, dass ein Staat das Recht hat zu sagen: Eltern, wenn ihr wollt, dass euer 13jähriges Kind dieses Spiel spielt, dann kauft es ihm selbst?«

Supreme-Court-Richter Stephen Breyer

Stattdessen landete es vor Gericht. Der Händlerverband EMA (Entertainment Merchants Association) und der Herstellerverband ESA (Entertainment Software Association) klagten gegen die Umsetzung. Für die beiden Interessenvertretungen ist das Routine, zuletzt hatten sie 2005 und 2006 zwei ähnliche Gesetze der Bundesstaaten Michigan und Illinois vereitelt. Gerichte kassierten dort die Vorlagen. Auch bei AB 1179 erklärte erst das zuständige Bezirksgericht in San Jose, dann das Bundesberufungsgericht den Gesetzestext für verfassungswidrig. Kalifornien eskalierte den Fall zum Supreme Court. Dort wird nun im Verfahren »Schwarzenegger v. EMA« zum ersten Mal über Computerspiele verhandelt.

Im Schlaglicht steht Amerikas Verhältnis zu Mediengewalt und Jugendschutz. »Es ist in den USA sehr einfach für ein Kind, an ein Spiel zu kommen, das der Alterseinstufung nach nicht für es geeignet ist«, sagt Julian Rignall, Redaktionsleiter beim US-Spielemagazin GamePro. Die Alterseinstufung durch die ESRB (Entertainment Software Rating Board) ist freiwillig, Verkaufsbeschränkungen gibt es nicht. De facto halten aber die meisten Handelsketten Selbstverpflichtungen ein, Erwachsenenspiele nicht an Kinder abzugeben, manche führen Spiele der Stufe »M« (»Mature«, ab 17) gar nicht erst im Sortiment.

In Deutschland hat der Jugendschutz Verfassungsrang, ihn zu garantieren ist Aufgabe des Staats. Er gilt gemeinhin als so wichtiges Gut, dass er im Zweifel höher steht als das Recht auf Handlungsfreiheit. In den USA sieht man das genau umgekehrt: Kinder zu schützen ist Aufgabe der Familie, die Regie-



rung hat sich herauszuhalten. Für sein Leben ist jeder selbst verantwortlich, reguliert werden sollte nur da, wo es unbedingt nötig ist.

Wie sehr sich die Einschätzung dessen, was bedrohlich ist und was nicht, von Kultur zu Kultur unterscheidet, spiegeln die Regeln zum Jugendschutz besonders deutlich wider. Schon allein die Definition von Minderjährigen ist unscharf: In Deutschland gilt man ab 18 Jahren als erwachsen, in den USA je nach Bundesstaat erst ab 21. Die meisten Amerikaner dürfen ab 16 Auto fahren, ab 18 rauchen, aber erst ab 21 Alkohol trinken; in einigen Bundesstaaten ist es sogar illegal, wenn Jugendliche zuhause ein Bier leeren. In Deutschland wiederum gibt's »leichten« Alkohol wie Bier und Wein ab 16, wenn Mama beim Einkauf dabei ist sogar schon ab 14. Einvernehmlicher Sex ist in den USA erst ab 16 Jahren erlaubt, manche Staaten machen aber auch 17jährigen noch den Prozess, wenn sie mit Altersgenossen ins Bett gestiegen sind. In Deutschland gilt unter normalen Umständen Sex ab 14 als okay. Sprich: Die Deutschen schützen ihre Kinder vor allem vor Gewalt und Straßenverkehr, die Amerikaner vor Alkohol und Sex. Nur beim Teufel Tabak sind sich beide einig.

Die Unterschiede erklären sich aus der amerikanischen Historie. Die Gründungsväter der Nation waren religiöse Flüchtlinge, ein puritanischer Geist prägt bis heute weite Teile der Gesellschaft. Der Freiheitskrieg



für die Unabhängigkeit 1776 bestimmt als Gründungsmythos bis heute das Selbstverständnis, Amerika sieht sich als kampfbereite Nation. »Im letzten Jahrhundert waren wir beinahe durchgehend in bewaffnete Konflikte rund um die Erde involviert«, erläutert Josh Sawyer, Projektleiter für **Fallout: New Vegas** beim US-Entwicklerstudio Obsidian. »Unsere Gesellschaft ergötzt sich an Militärausrüstung und verehrt Militärpersonal.« Laut einer Gallup-Umfrage vom Juli 2010 haben 76% der Amerikaner großes Vertrauen in die Armee, der mit Abstand meistgeschätzten Institution des Landes. Der Supreme Court folgt mit 36% erst auf Rang 7. Diese historische Gemengelage hat sich in der Kultur niedergeschlagen. »Als ich vor 15 Jahren nach Amerika gezogen bin, sah ich im Nachtfernsehen einen miesen alten Film über eine Biker-Gang«, erinnert sich der britischstämmige Spielejournalist Julian Rignall. »Einige der Rocker begruben einen Rivalen bis zum Hals im Sand und bearbeiteten seinen Kopf mit dem Motorrad, mit allen blutigen Konsequenzen. Der Fahrer stieg schließlich ab und schrie die kopflosen Leiche an: ›Geschiedt dir Recht, du Hundesohn!‹ Nur dass das Wort ›Hundesohn‹ weggepiepst war. Das ist die amerikanische Kultur in aller Kürze.« »Wir sind eben ein Volk von verklemmten Gewalttätern«, frotzelt Sawyers Obsidian-Kollege Matt Maclean über seine Landsleute. »Amerikaner sprechen gern über Gewalt, aber nicht über Sex, obwohl sie beides in gleichem Maße ausüben.«

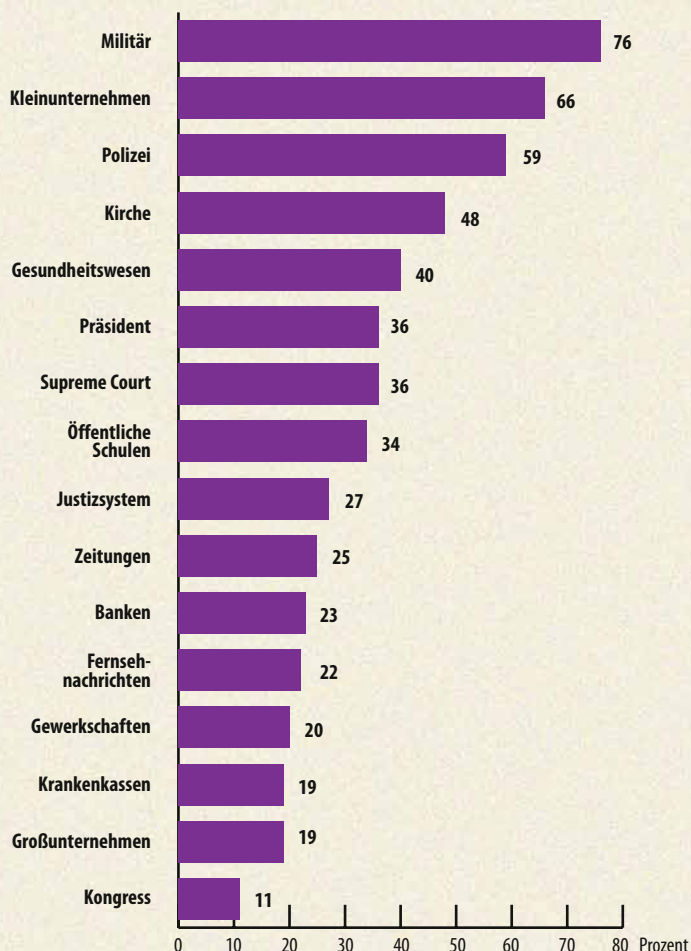
Umgekehrt ist vielen US-Bürgern die deutsche Regulierungswut suspekt. »Amerikaner sind oft erstaunt über die deutschen Gesetze, die die Darstellung von nationalsozialistischen Symbolen verbieten«, sagt Josh Sawyer. Sie verstehen das als ungerechtfertigte Einschränkung der Meinungsfreiheit. In Deutschland steht das Verbrennen der Bundesflagge unter Strafe, im sehr nationalstolzen Amerika wird es dagegen – durchaus zähneknirschend – als legitime Meinungsäußerung toleriert. In den fünf Jahren, in denen AB 1179 in Amerika inzwischen durch die Rechtsinstanzen wandert, hat Deutschland den Jugendschutz dreimal verschärft.

Aus dieser Perspektive wirkt das kalifornische Gesetz nachgerade sanftmütig. Gewalthaltige Computerspiele, so postuliert das Land in AB 1179, können »in Jugendlichen Aggressionsgefühle auslösen, die Aktivität im Frontalkortex des Gehirns reduzieren und Jugendliche dazu bringen, gewalttätig antisoziales oder aggressives Verhalten zu zeigen.« Die gesetzlichen Konsequenzen, die Kalifornien

Vertrauen in US-Institutionen

Das Marktforschungsunternehmen Gallup befragte US-Bürger: »Wieviel Vertrauen haben Sie in die folgenden Institutionen – sehr viel, viel, ein bisschen oder sehr wenig?«

■ »Sehr viel Vertrauen« & »Viel Vertrauen« (in Prozent)



Quelle: Gallup, Juli 2010

US-Spiele ab 18

Die folgenden Spiele haben von der amerikanischen Alterskontrollinstanz ESRB seit deren Gründung 1994 das Alterssiegel »Adults Only« (ab 18) erhalten:

Titel	Jahr	Inhalt
The Joy of Sex*	1994	Stark sexueller Inhalt
Playboy Screensaver: The Women of Playboy*	1994	Sexueller Inhalt
All Nude Glamour*	1995	Stark sexueller Inhalt
Crystal Fantasy*	1996	Stark sexueller Inhalt
Riana Rouge	1997	Stark sexueller Inhalt, Blut
All Nude Cyber*	1998	Stark sexueller Inhalt
All Nude Nikki*	1998	Stark sexueller Inhalt
Body Language*	1998	Stark sexueller Inhalt
Critical Point	1998	Stark sexueller Inhalt, Gewalt
Wet: The Sexy Empire	1998	Stark sexueller Inhalt
Thrill Kill**	(1998)	Starke Gewalt, Blut
Cyber Photographer*	199?	Stark sexueller Inhalt
Snow Drop	2001	Stark sexueller Inhalt
Tokimeki Check in!	2001	Stark sexueller Inhalt
Water Closet: The Forbidden Chamber	2001	Stark sexueller Inhalt
X-Change	2001	Stark sexueller Inhalt
Peak Entertainment Casinos***	2003	Glücksspiel
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (Uncut)	2004	Stark sexueller Inhalt, Nacktheit, Kraftausdrücke, Alkoholgebrauch
Singles: Flirt Up Your Life	2004	Stark sexueller Inhalt, Nacktheit
Grand Theft Auto: San Andreas****	2004	Stark sexueller Inhalt, Blut, starke Gewalt, Nacktheit, Kraftausdrücke, Drogengebrauch
Fahrenheit (Director's Cut)	2005	Stark sexueller Inhalt, Blut, Nacktheit, Kraftausdrücke, Alkohol- und Drogengebrauch, Gewalt
Lula 3D	2005	Stark sexueller Inhalt, Blut, Nacktheit, Kraftausdrücke, Gewalt
Playboy: The Mansion: Private Party	2005	Stark sexueller Inhalt
Manhunt 2	2009	Stark sexueller Inhalt, Blut, starke Gewalt, Drogengebrauch

* Es handelt sich nicht um ein Spiel, sondern eine interaktive CD.

** Das Spiel wurde von der ESRB geprüft, aber vom Publisher Electronic Arts nie veröffentlicht.

*** Peak Entertainment ist ein Anbieter von Online-Casinos. Das Alterssiegel wurde zu Werbezwecken beantragt.

**** Die ursprüngliche Verkaufsfassung, in der durch die »Hot Coffee Mod« Sexszenen freigeschaltet werden können, wurde von der ESRB nachträglich von »M« auf »AO« hochgestuft.



nien daraus abgeleitet, sind vergleichsweise harmlos. Wer ein 18er-Spiel an Minderjährige verkauft, wird mit einer Geldbuße von maximal 1.000 Dollar bestraft. Von einem generellen Spielverbot für Jugendliche kann keine Rede sein, es geht nur um den Handel. Eltern dürfen ihren Kindern weiterhin kaufen, was sie für richtig halten. Gefährdend gilt nur Gewalt gegen Menschen oder Wesen mit »genügend menschlichen Eigenschaften«. Weil das Gesetz explizit von Verpackungen spricht, ist zudem fraglich, ob es für Internet-Angebote überhaupt gilt.

Die Kläger EMA und ESA samt des später dazu gestoßenen Verbraucherverbands ECA bemühen sich trotzdem nach Kräften um ein mediales Donnerwetter. In bissigen Worten wettern sie gegen »Kaliforniens gefährlichen Vorschlag«, »die jüngste in einer langen Geschichte von Überreaktionen gegen neue Medien«. Sie halten es weder für belegt, dass Computerspiele überhaupt negativen Einfluss auf Jugendliche hätten, noch gebe es Grund zur Annahme, das die kalifornischen Eltern die Unterstützung des Staats bei der Medienerziehung ihrer Kinder benötigten. »Es gibt keinen Beleg für ein Problem, das das Handeln der Regierung erfordern würde«, folgern die Kläger in ihrer Stellungnahme bündig. AB 1179 sei nichts anderes als »inhaltliche Zensur«.

Was die Spieleindustrie an Kaliforniens Vorstoß wirklich in Sorge versetzt, ist nicht das Verkaufsverbot. »Wenn Kalifornien einfach nur Händlern Geldstrafen für den Verkauf von Erwachsenentiteln an Jugendliche aufbrummen wollte, dann sähen wir jetzt sehr viel weniger Widerstand von Spieleherstellern, wenn überhaupt«, sagt der Obsidian-Mann Josh Sawyer. Tatsächlich sorgt sich die Branche vor allem über die Vorgabe, Erwachsenenspiele mit einem 18er-Siegel zu versehen. Denn diese Kennzeichnung sollen die Spielehersteller selbst vornehmen. Entsprechend wären sie auch für die Konsequenzen verantwortlich.

Das löst bei der Branche schon deshalb allergische Reaktionen aus, weil sie jede Erschütterung ihres vergleichsweise unbürokratischen ESRB-Modells fürchtet. Als abschreckendes Vorbild dient die Filmbranche. »Das Kontrollsystem dort ist ziemlich undurchsichtig und herrisch«, erklärt Matt MacLean von Obsidian. »Filmschaffende müssen viel Zeit damit verbringen, um seine Prozesse und Reglementierungen herumzutanzen. Es ist ein klassischer Fall von »Geld schlägt Können«: Große Studios haben es in der Regel leichter als kleine, die länger warten und strengere Alterseinstufungen in Kauf nehmen müssen.« Ein solches Ungleichgewicht fürchtet MacLean auch für die Spielebranche. »Die Kosten steigen, die Entwicklung dauert länger, Indie-Studios leiden, während große Publisher durch das System segeln.« Nur: Dazu braucht es kein AB 1179, es braucht noch nicht mal eine staatliche Vorgabe. Die amerikanische Filmkontrolle ist eine private Organisation.

Quelle: ESRB

Dass der Supreme Court sein Augenmerk auf Videospiele richtet, hat besondere Bedeutung. Denn verhandelt wird anhand des Kalifornien-Falls die Grundsatzfrage, ob Gewaltdarstellung in Medien eine Form von kreativem Ausdruck ist – und somit rechtlich geschützt. Im Mittelpunkt steht der erste Verfassungszusatz, das First Amendment, eine der heiligen Säulen des amerikanischen Selbstverständnisses. »Der Kongress darf kein Gesetz erlassen, das die Religions-, Rede- oder Pressefreiheit einschränkt«, schrieben die Abgeordneten 1789 als ersten Artikel in die »Bill of Rights«. Der Satz garantiert die freie Entfaltung der Persönlichkeit, er untermauert das sehr amerikanische Streben nach Unabhängigkeit und individueller Freiheit. Viele Amerikaner sehen es als wichtigste Aufgabe des Supreme Courts, den ersten Verfassungszusatz gegen Einschränkungen zu verteidigen. Tatsächlich legt der oberste Gerichtshof den Artikel traditionell streng aus; zuletzt löste er im April 2010 ein Bundesgesetz auf, das die Darstellung von Tierrisshandlungen verbietet. Begründung: Das Gesetz sei zu breit gefasst. Die Richter sahen keinen dringenden Grund, die Ausdrucksfreiheit einzuschränken.

Die steht nun mit dem kalifornischen Gesetz AB 1179 erneut auf dem Prüfstand, diesmal im Medium Computerspiele. Allein die Tatsache, dass die Angelegenheit überhaupt beim Supreme Court liegt, ist schon bedeutsam – von rund 4.000 jährlichen Petitionen nehmen die Richter nur 150 bis 200 an. Der oberste Gerichtshof hat sich entschieden, in Sachen Computergewalt ein Machtwort zu sprechen. »Urteile des Supreme Court haben mehr Bestandskraft als Gesetze«, erklärt Matt MacLean von Obsidian. »Der Kongress kann in einem Jahr ein Gesetz erlassen, und dann löst es der nächste Kongress ein Jahr später wieder auf. Wenn dagegen der Supreme Court gesprochen hat, gilt die Debatte als entschieden.« Entsprechend fiebrig erwartet die Spieleindustrie das Urteil. Sie erhofft sich einen Schlussstrich unter der gesetzlichen Einmischung. Sollte das Gericht dagegen Kalifornien Recht geben, hieße das, bestimmte Formen der Gewaltdarstellung vom Schutz der Redefreiheit auszunehmen. Das wäre eine Sensation.

Allerdings: Es wäre nicht das erste Mal, dass der erste Verfassungszusatz eingeschränkt wird. Der größte Trumpf der Kalifornier heißt »Ginsberg v. New York«. 1968 hatten sich der New Yorker Imbissbudenbesitzer Sam Ginsberg und seine Frau bis zum Supreme Court durchgeklagt. Sie waren verurteilt worden, weil sie einem 16-jährigen Jungen zwei »Girlie«-Magazine mit Nacktbildern verkauft hatten, im Staat New York als jugendgefährdend verboten. »Das Wohl von

Kindern fällt selbstverständlich unter das Regulierungsrecht des Staats«, erklärte damals der wortführende Richter William J. Brennan. Das Gericht bestätigte das Verkaufsverbot, die Ginsbergs verloren. Seitdem hat der Supreme Court in mehreren Fällen bekräftigt, dass Pornographie und Obszönität nicht automatisch durch die Redefreiheit geschützt sind. »Es gibt keinen Mangel an »Studien«, die zu belegen behaupten, dass Obszönität wahlweise ein grundlegender Faktor zur Beein-

trächtigung der ethischen Entwicklung der Jugend ist oder eben nicht«, kommentierte Richter Brennan 1968 das Ginsberg-Urteil, »aber Konsens der Experten ist: Während diese Studien sich alle einig darin sind, dass ein kausaler Zusammenhang bisher nicht bewiesen ist, so sind sie sich ebenso einig darin, dass ein solcher Zusammenhang auch nicht ausgeschlossen wurde.« Das Gleiche kann man über den Stand der Forschung zu Gewalt in Videospielen sagen.

Aus Sicht Kaliforniens gelten für Gesetz AB 1179 dieselben Argumente wie für das Ginsberg-Urteil. Wenn man Kinder vor Pornographie beschützen darf, warum dann nicht auch vor massiver Gewaltdarstellung? Das Bundesland plädiert auf Gleichbehandlung.

Den Branchenverbänden gilt ein solches Urteil als Katastrophenfall, für den sie Sodom und Gomorrah beschwören. Ihnen schwanen Willkür, Zensur und Folgekosten.

Durch das kalifornische Gesetz drohe »die Verwandlung des freiwilligen Altersstufungssystems ESRB in eine Zensurkommission«, poltert der ESA-Anwalt Paul Smith. »Zusätzliche Kosten für Entwicklung, Marketing und Verkauf für Spiele mit Gewaltinhalten werden auf die Preise aufgeschlagen und an die Käufer weitergereicht werden«, mahnte die ECA-Rechtsleiterin Jennifer Mercurio. Dabei ist völlig offen, wo auf die Hersteller neue Kosten zukommen sollen, die nicht im Bereich der ESRB-Prüfgebühren von 2.500 Dollar liegen. Wahrscheinlicher erscheint der Zwang, Rückstellungen zur rechtlichen Absicherung zu bilden. Denn wenn Kalifornien sein Gesetz bekäme, dürften viele der 50 US-Bundesstaaten ähnliche Paragrafenwerke stricken, womöglich mit unterschiedlichen Vorgaben. »Das Resultat wäre ein rechtliches Minenfeld für Spielehändler und Hersteller«, befürchtet der Microsoft-Programmierer David Lawson. Im klagefreudigen

Amerika ist das eine berechnete Sorge. »Vielleicht landen wir ja auf der gleichen Stufe wie die Tabakindustrie mit riesigen Warnstickern auf den Packungen«, ätzt der Obsidian-Mann Josh Sawyer, »für Eltern, die nicht in der Lage sind zu erkennen, dass »Turbo Köpfer 4« ein gewalthaltiges Spiel ist.« Die ECA-Rechtsleiterin Jennifer Mercurio warnt gar vor einem Szenario, bei dem sich an geschnittene Versionen gewöhnte deutschen Spieler ein Lächeln schwer verknäueln können: »Spielehersteller würden sich vielleicht bis zu dem Punkt zensieren, wo sie eine Version für die USA herstellen und eine andere für den Rest der Welt.«

Das ist schon deshalb weit hergeholt, weil sich amerikanische Hersteller seit langem einer Alterskontrolle unterwerfen, dem freiwilligen ESRB-System. Wer das umsatzträchtige »Teen«-Siegel tragen und sein Spiel damit ab 13 Jahren anbieten will, muss selbstverständlich den Gewaltgrad drosseln. Vor allem aber setzen US-Firmen seit jeher problemlos die Schere an, sobald es um sexuelle Inhalte geht. Selbst eine kanadische Firma wie Bioware traut sich Bett-szenen in den **Mass Effect**-Spielen nur dann zu, wenn dabei kein blanker Busen zu sehen ist. Denn Schamlosigkeit führt schnell zum höchsten ESRB-Rating »Adults Only«, ab 18. Ein Titel mit diesem Siegel ist praktisch unverkäuflich, die Einstufung kommt einer Indizierung gleich. Die meisten US-Handelsketten führen AO-Spiele maximal unter der Ladentheke. Dass kein Hersteller dieses Risiko um der künstlerischen Freiheit willen eingehen mag, belegt die Statistik: Von den knapp 20.000 Titeln, die die ESRB seit 1994 bewertet hat, bekamen nur 24 das 18er-Sie-

gel, rund 0,1 Prozent – davon eines wegen Gewalt, eines wegen Online-Glücksspiels, der Rest wegen sexueller Inhalte. Darunter befinden sich die drei deutschen Titel **Singles, Wet** und **Lula 3D**. Das Kainsmal AO trifft ausschließlich PC- und Mac-Titel, denn kein Konsolenhersteller akzeptiert so riskante Ware. Entsprechend er-

scheinen europäische Spiele wie **The Witcher** oder **Fahrenheit** in den USA als geschnittene Fassung ohne Sex. Dass der europäische Markt jemals eine heißere Nippelversion eines keuschen US-Blockbusters bekommen hätte, ist nicht überliefert.

Was Kalifornien und AB 1179 auf die Füße fallen könnte, ist letztlich die schwierige Frage, wo die Trennlinie zwischen exzessiver und noch vertretbarer Gewalt verläuft. Das Thema ist hoch umstritten, denn eine lupenreine Abgrenzung gilt als kaum möglich. In allein drei Kategorien und zwölf Unterpunkten geht der Text von AB 1179 auf die Definition von »abartiger Gewalt« ein, dar-

»Es gibt keinen Grund, anzunehmen, dass die Eltern Kaliforniens Unterstützung bei der Entscheidung brauchen, was für ihre Kinder sinnvoll ist.«

Schriftsatz der Kläger EMA, ESA und ECA

»Es gibt genügend Belege dafür, dass Kinder trotz der freiwilligen Alterskontrolle in den Läden gehen und solche Spiele kaufen können. Und es gibt Belege dafür, dass manche Eltern, so wohlmeinend sie auch sein mögen, nicht in der Lage sind, das zu überwachen.«

Supreme-Court-Richterin Sonia Sotomayor

unter detaillierte Auslegungen von Worten wie »grausam«, »abscheulich« und »Missbrauch«. Das deutsche Jugendschutzgesetz widmet der gleichen Definition nur drei knappe Zeilen. Trotzdem musste sich der Anwalt Kaliforniens bei der Anhörung vor dem Supreme Court am 2. November 2010 in die Mangel nehmen lassen:

Richter Antonin Scalia: Was ist ein abartig gewalttätiges Videospiel? Im Vergleich zu was? Zu einem normal gewalttätigen Videospiel?

Anwalt Zackery Morazzini: Ja, Euer Ehren.

Abartig hieße abweichend von etablierten Normen.

Scalia: Es gibt etablierte Normen von Gewalt?

Morazzini: Wenn wir zum Beispiel zurückschauen auf ...

Scalia: Um ehrlich zu sein, einige von Grimms Märchen sind ziemlich grausig.

Morazzini: Zugegeben, Euer Ehren. Aber der Gewaltgrad ...

Scalia: Sind die in Ordnung?

Wollen Sie die auch verbieten?

Morazzini: Keineswegs, Euer Ehren.

Richterin Ruth Bader Ginsburg:

Wo liegt der Unterschied?

Wenn Sie eine Kategorie von Inhalten annehmen, die gefährlich für Kinder sind, warum ziehen Sie dann die Grenze bei Videospielen? Was ist mit Filmen?

Mit Comics? Mit Grimms Märchen?

Die Frage beschäftigt auch Teile der restlichen Unterhaltungsbranche Amerikas. Vorsichtshalber haben sich die Verbände der Musikindustrie, der Buchverlage und der Werber mit Unterstützungsbrieffen an die Seite der Spieleindustrie gestellt, dazu die Generalstaatsanwälte von acht Bundesstaaten und mehrere Professoren. Kalifornien darf im Gegenzug auf die Rückendeckung von elf US-Bundesländern zählen. Illinois und Delaware haben bereits angedeutet, im Fall eines kalifornischen Siegs ähnliche Gesetze auf den Weg bringen zu wollen. Falls der Supreme Court tatsächlich entscheiden sollte, dass Darstellung von extremer Gewalt nicht automatisch durch das First Amendment geschützt ist, dann stünde sie theoretisch auch in Filmen, im Fernsehen und anderswo neu zur Debatte.

Dieses Ergebnis ist allerdings hochgradig unwahrscheinlich. Der Supreme Court denkt in historischen Linien. »Wir urteilen nicht darüber, ob eine Form von Äußerung geringen Wert hat. Wir entscheiden, ob es eine Tradition der Regulierung für diese Form von Äußerung gibt. Wo ist die Tradition der Regulierung von Gewalt?«, erinnerte die Richterin Sonia Sotomayor die Konfliktparteien bei der Anhörung im November. Eine solche Tradition gibt es in den USA nicht. Kaum anzunehmen, dass sie nun geschaffen wird. »Wir haben so eine lange Geschichte, in der wir uns nie sonderlich um die Zensur von Gewalt geschert haben, und so viele unverhohlenen ge-

waltgetriebene Teile unterer Unterhaltungskultur, dass Kalifornien einen sehr schweren Stand haben dürfte«, urteilt Matt MacLean. »Der Ausgang dieses Falls dürfte schnell und eindeutig sein«, prognostiziert der Journalist Joseph Jackmovich auf der Webseite Gamrfeed, »alles andere als eine einstimmige Ablehnung des Gesetzes wäre überraschend.«

Gut möglich aber, dass das Oberste Gericht das Recht der Bundesstaaten auf Schutz ihrer minderjährigen Bürger bestätigt, sofern sie dazu enger gefasste Regeln finden. Eine Lösung könnte ein verpflichtende Alterskontrolle auf Basis der etablierten ESRB-Siegel sein. Die Entscheidung des Gerichts wird im Juni erwartet.

Zumindest eine Gruppe scheint den rechtlichen Rummel um das Schwarzenegger-Gesetz jedenfalls gelassen zu nehmen: die amerikanische Spielerschaft. »Ich sehe nur sehr wenig Interesse von unseren Lesern an dem Fall«, sagt der US-GamePro-Redaktionsleiter Julian Rignall. »Es scheint sie nicht besonders zu kümmern.« **CS**

»Ein Gesetz mit rechtlichen Konsequenzen muss eindeutig sein. Wie also kann der Hersteller wissen, ob ein spezifisches gewalthaltiges Spiel unter die Definition fällt oder nicht?«

Supreme-Court-Richter Antonin Scalia

THE EXPENDABLES

Jetzt auf **videociety.de**



Der schnellste Weg
zum Filmvergnügen:

**Direkt aus
dem Web
auf Ihren
Blu-ray
Player!**



Einmalig und nur bei videociety finden Sie actionreiche Blockbuster in HD-Qualität und Dolby 5.1 Surround Sound zum Abruf bereit – direkt per Fernbedienung auf Ihren Fernseher! Bestimmen Sie einfach selbst, wann Sie welchen Film sehen wollen. Registrieren Sie sich einmalig und kostenlos unter www.videociety.de.

Fordern Sie kostenlos unsere videociety Blu-ray™ Zugangs-Disc an – und schon kann es losgehen mit dem puren Filmvergnügen.

Um das videociety Angebot zu nutzen, benötigen Sie einen Blu-ray™ Player mit BD-Live (Profile 2.0) oder eine Sony Playstation 3 sowie einen schnellen Breitband-Internetanschluss (4Mbit/s oder höher).

Keine Grundgebühren, Keine Vertragsbindung, Alle Genre FSK 0-18, 48 Stunden leihen.

Der Fall DEAD SPACE 2

Obwohl die USK dem Horrorspiel Dead Space 2 längst ein Freigabesiegel verpasst hatte, erzwang Bayern eine erneute Prüfung. Ein Präzedenzfall. Von Petra Schmitz

Es ist Mittwoch, der 12. Januar 2011. Soeben haben wir Electronic Arts' Pressesprecher Martin Lorber nach einem Interview alles Gute für den morgigen Tag gewünscht. Am

Donnerstag geht's für ihn wieder nach Berlin, wieder zur Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, zur USK. Wieder, um dort einer Prüfung von **Dead Space 2** beizuwohnen. Zum bereits sechsten Mal. Wobei es eigentlich nur drei reguläre Prüfverfahren gibt, aber EA wollte bei **Dead Space 2** auf Nummer sicher gehen und hatte das Horrorspiel der Prüfstelle bereits im vergangenen September in einer unfertigen Version für ein Gutachten vorgelegt. Die USK entschied damals, dass der Titel kein Altersfreigabesiegel erhalten würde. Electronic Arts nahm daraufhin Änderungen vor. Genauer: Man entfernte »friendly fire« aus dem Multiplayer-Modus. Danach übergab der Publisher das Spiel erneut der USK, abermals in einer unfertigen Version für ein Gutachten. Die Antwort der USK: Ja, wir würden den Titel in dieser Form mit dem »Keine Jugendfreigabe«-Siegel (ab 18 Jahren) kennzeichnen. »Leider besteht durch so einer Vorabzusage kein Anspruch«, erklärt uns Martin Lorber im In-

terview. Ein Publisher darf allerdings in Berufung gehen. Zweimal. Die zweite Prüfung ergab wieder: kein Siegel. Abermals eine Berufung. Nach der letzten Sichtung vor dem großen Gremium der USK war's dann endlich geschafft. **Dead Space** bekam die »18«. Der gleiche Vorgang spielte sich Ende 2010 mit **Dead Space 2** ab, auch hier stand am Ende die

von durchgängig präsentem Horror und drastischer Inszenierung von Gewalt- und Metzelszenen, wobei ein »Nachtreten« nach am Boden liegenden Gegnerfiguren für ein erfolgreiches Absolvieren des Spiels auch noch von Vorteil ist.« Okay, **Dead Space 2** strotzt nur so vor Gewalt. Aber wie soll es Einfluss auf Jugendliche haben, wenn es dank des roten USK-Siegels nur

an Erwachsene verkauft werden darf? Weiter heißt es im Antwortschreiben des Ministeriums: »Erst in einer Beiratsentscheidung der USK in dritter Instanz wurde die Alterskennzeichnung beschlossen. Damit wäre der Weg zu einer Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) versperrt gewesen. Im Jugendschutzgesetz ist bei Zweifelsfällen aber eine enge



Dead Space 2 musste durch sechs Prüfungen, um schließlich ein USK-Siegel zu erhalten.

Abstimmung zwischen USK und BPjM vorgesehen. Bayern will diese Abstimmung mit der Appellation ermöglichen.« Klar-text: Das Spiel hat zwar eine Freigabe für Erwachsene, aber wir bereiten den Boden für eine Indizierung durch die Hintertür. Ein absurder Vorgang, auch weil sich **Dead Space 2** in Sachen Gewalt kaum vom Vorgänger unterscheidet. Bei dem hatte das bayerische Ministerium keine Bedenken. Oder wahrscheinlicher: Es kannte ihn nicht.

Es ist Donnerstag, der 13. Januar, kurz vor 18 Uhr. Soeben hat uns der Publisher Electronic Arts über die finale Entscheidung der USK informiert. **Dead Space 2** hat das rote Siegel erhalten, es wird regulär an Volljährige verkauft werden dürfen, eine Indizierung ist nun nicht mehr möglich. Wir können nur hoffen, dass das Scheitern des BstMAS als abschreckendes Beispiel dienen und in Zukunft weitere Appellationsverfahren verhindern wird. **PET**

»Könnte Jugendliche verrohen und zu Gewalt reizen.«

terview. So war es zwar ärgerlich und enttäuschend, aber nicht anfechtbar, als die USK im ersten regulären Prüfverfahren gegen ein Siegel stimmte.

Dem Vorgänger **Dead Space** wurde 2008 ebenso zunächst eine Alterskennzeich-

Freigabe für Erwachsene. Die Länder allerdings dürfen in den ersten zehn Tagen nach einer Alterskennzeichnung Einspruch erheben. Dieses so genannte Appellationsverfahren hatte es bei der USK mit über 30.000 gesichteten Titeln noch nie gegeben. **Dead Space 2** ist die Premiere, der Präzedenzfall. Das Bayerische Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen (BstMAS) unter der Leitung von Christine Haderthauer (CSU)

erzwang so die nunmehr sechste Prüfung. Einen Grund dafür nannte das Ministerium nicht.

Wir wollten es genauer wissen. Das BstMAS antwortete GameStar auf die Frage, was das Ministerium zur Appellation veranlasst habe, unter anderem: »Das Spiel enthält ein Ausmaß an Gewaltdarstellungen, die verrohende und zu Gewalt anreizende Wirkung auf Jugendliche haben können. Das Spiel ist bestimmt

Hall of Fame Dungeon Keeper

Dieser Aufbauspiel-Hit nahm nicht nur Rollenspiel-Konventionen auf den Arm, er ging auch in die Geschichte ein als Peter Molyneux' erstes »Handspiel«. Von Fabian Siegismund

Auf XL-DVD: Video-Special



Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich bin ein guter Mensch. Auch in Spielen. Ich erschieße in **Counterstrike** keine Geiseln, ich beklauere in **Drakensang** keine armen Bauern, und ich überfahre bei **GTA 4** keine Fußgänger. Und wenn doch, dann tut's mir leid. Ich kenne die »bösen« Enden von **Bioshock**, **Fallout 3** oder **The Force Unleashed** nur vom Hörensagen. Okay, ich habe sie mir kurz angeschaut, danach dann aber zum Ausgleich noch mal das gute Ende gespielt. Diese ganze Masche mit »Lebe deine dunkle Seite aus!« zieht bei mir also nicht. Eigentlich. Es gibt da nämlich eine Ausnahme, bei der ich böse wirklich gut finde: **Dungeon Keeper**.

Dungeon Keeper beginnt mit dem typischen Rollenspiel-Klischee: Ein strahlender Ritter durchkreuzt finstere Lande, um in ein gruseliges Höhlensystem hinabzusteigen und dort Trolle dahinzumetzeln. Doch dann bekommt der feine Herr von einem gehörnten Dämon, zack, die Birne runtergeschlagen. Denn das Echtzeit-Strategiespiel kehrt die Rollen auf amüsante Weise um: Hier bin ich der Herrscher über die Monster, und die sonst so glorreichen Abenteuerer werden zu meinen Gegnern. Warum macht mir das Spaß, obwohl ich normalerweise doch so ein reines Herz habe? Erstens, weil **Dungeon Keeper** die üblichen Helden in ein anderes Licht rückt: Als tumbe, politisch korrekte Gutmenschen machen die blöden Ritter meinen Kreaturen das Leben unnötig schwer. Das hat mir da-



Auf Wunsch schlüpft man in die Haut einer Kreatur und kämpft aus der Ich-Perspektive.

mals tatsächlich ein bisschen die Augen öffnet: »Vielleicht wollen die ganzen Ungeheuer, die ich da in Computerspielen immer und immer wieder niedermetzle, auch einfach nur in Frieden leben?« Und zweitens sehen selbst die garstigsten Monster in **Dungeon Keeper** ganz schön niedlich aus.

Mein Alter Ego ist in **Dungeon Keeper** nur eine körperlose Hand, mit der ich statt eines Mauszeigers in der Spielwelt rumfummle. Die hat sich die Entwicklerlegende Peter Molyneux ausgedacht, der 1997 noch Chef des verantwortlichen Entwicklerstudios Bullfrog war. Und Bullfrog-Spiele habe ich damals nach **Populous**, **Powermonger** und **Syndicate**

ungesehen gekauft. Das mit der Hand als Mauszeiger ist eine naheliegende und doch neue Idee. Sie gibt mir das Gefühl, meine Untertanen sprichwörtlich mit einem Fingerschnipsen zu dirigieren. Doch anders als in anderen Echtzeit-Strategiespielen darf ich in **Dungeon Keeper** nicht einfach irgendwelche Gebäude errichten, aus denen dann Einheiten herauspurzeln, die ich anschließend in die Schlacht hetze. Stattdessen läuft das alles passiv ab: Nur wenn mein Dungeon hübsch eingerichtet ist, kommen auch Monster zu Besuch. Ich markiere also mit einem Fingerzeig Bereiche des Erdreichs, und meine Imps, niedliche kleine Gnome, buddeln fleißig Tunnel und legen Höhlen an. In



In Spezialräumen wie der **Forschungsbibliothek** arbeiten Kreaturen.



Die idyllische **Karte** verwandelt sich Level für Level in ein Jammertal.

Deswegen legendär

- ✦ verkehrte Welt: böse ist gut
- ✦ Monster-Ökosystem-Simulator
- ✦ Seitenhiebe auf das Rollenspiel-Genre
- ✦ Kreatur-Symbiose
- ✦ Zauberhand interagiert mit der Welt
- ✦ »Zahltag!«

denen errichte ich verschiedene Räume, die dann die ersten Monster herbeilocken. Eine große Hühnerfarm etwa zieht die verfressenen Teufler an, eine Bibliothek ködert lesefreudige Zauberer. Dabei muss ich darauf achten, verfeindete Arten nicht gemeinsam einzuquartieren. Die übergewichtigen Teufler hassen zum Beispiel die knochigen Skelette und fangen schon mal Kloppereien an. Apropos Skelette: Die entstehen nur, wenn ich einen Gefangenen in meinem Kerker verhungern lasse. Lege ich seine Leiche hingegen rechtzeitig auf den Friedhof, lockt das Vampire an. In **Dungeon Keeper** steckt also eine rudimentäre Ökosystem-Simulation, und die allein macht schon überraschend viel Spaß. Wie viel Spaß, habe ich letztes erst wieder bei einer Runde **Viva Piñata** gemerkt. Bei **Dungeon Keeper** kommt man sich dabei aber nicht so weibisch vor.

Irgendwann brechen die ersten Abenteurer in mein Reich ein. Sie haben es auf das magische Herz meines Dungeons abgesehen. Wird das zerstört, ist das Spiel vorbei. Ich muss also ständig planen, wie ich meinen Kerker gestalte, muss Kompromisse zwischen dicken Schutzwänden und genug Lebensraum eingehen und lege kontrollierbare Zugangswege für meine Angreifer an, gespickt mit Fallen und stabilen Türen – vorausgesetzt, ich habe eine Werkstatt und ein paar Trolle, die mir derartiges Zubehör basteln. Ich kann meinen Monstern aber nicht einfach den Angriff befahlen, sondern gebe ihnen nur einen Sammelpunkt vor. Treffen sie unterwegs auf Feinde, gibt's Saures. Aber wenn eine der Kreaturen gerade schlechte Laune hat, weil



Mit dem Mauszeiger greift man als **grüne Hand** in die Spielwelt und versetzt so Kreaturen.

nicht genug zu essen da ist oder es Stress in der WG gibt, bleibt sie vielleicht einfach im Bett. Ein paar Ohrfeigen mit der Zauberhand wirken da beizeiten Wunder. Oder wir ergreifen die Biester und setzen sie direkt bei unseren Feinden ab. Dann bleibt ihnen gar nichts anderes übrig, als zu kämpfen. Ab und zu steuere ich meine Untertanen mit einem Symbiose-Zauber direkt aus der Ego-Perspektive. So kann ich nicht nur meinen Dungeon aus der Nähe bewundern (und feststellen,

Der feine Herr bekommt, zack, die Birne runtergehauen!

dass er toll beleuchtete, gewölbte Decken hat), sondern auch gezielt die besonderen Fähigkeiten der Monster einsetzen, meinen Imps den Weg freikämpfen oder Fallen des Gegners austricksen. Im Körper des superstarken Horny-Dämonen werde ich so zur Ein-Monster-Armee! Da wird **Dungeon Keeper** fast zum Actionspiel.

Im Nachfolger **Dungeon Keeper 2** hat Bullfrog nur kleine Änderungen vorgenommen.

So sollte ich hier meine Monster nicht einfach direkt in der Schlacht abwerfen, weil sie nach dem Abladen für ein paar Sekunden benommen und wehrlos herumliegen. Außerdem gibt's viele neue Kreaturen und Räume. Mir gefiel der Nachfolger damit noch besser als das Original. Trotzdem verkaufte sich das Spiel nur mäßig, und so erschien der bereits in **Dungeon Keeper 2** angekündigte dritte Teil nie; nicht zuletzt, weil Electronic Arts Bullfrog zwischenzeitlich aufgelöst hatte. Der Firmengründer Peter Molyneux war da ohnehin schon lange ausgestiegen, hatte die Lionhead Studios gegründet und dort mit **Black & White** ein weiteres Gut-Böse-Spiel entwickelt – mit einer

magischen Hand als Mauszeiger. Seitdem liegt die **Dungeon Keeper**-Lizenz brach. Mensch, man stelle sich mal eine Fortsetzung mit Kinect-Fuchtelsteuerung vor! Aber nein, bislang hoffen Fans der Reihe vergeblich auf eine Fortsetzung, und ich bin einer von ihnen. **Evil Genius** (2004) funktioniert zwar nach einem ganz ähnlichen System und besitzt sein eigenes Flair, ersetzt die Monster aber durch 60er-Jahre-Bond-Bösewichter. Das konfuse **Ghost Master** (2003) kann man getrost ignorieren, und auch die aktuelle **Dungeon Keeper**-Hommage **Dungeons** bietet einfach nicht das, was das Original hatte: Spielfluss, Charme, Witz, die kniffigsten Imps der Welt und böse Monster, die ausnahmsweise richtig gut waren. **FAB**



Die Kämpfe laufen automatisch ab, aber **Dungeon Keeper** dürfen durch **Zauber** eingreifen.

Dungeon Keeper

Aufbauspiel

PUBLISHER	Electronic Arts
ENTWICKLER	Bullfrog
QUELLE	Ebay (ab ca. 5 Euro)
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	75 MHz, 16 MB RAM
SO LÄUFT'S	Dungeon Keeper läuft auf modernen Windows-Rechnern nur mit dem kostenlosen Emulator DOSBox.



Fazit Einzigartiger Monster-Streichelzoo.

Hardware News

Microsoft Kinect für PC

GameStar.de/Quicklink/7257

Für die Xbox 360 hat sich die Bewegungssteuerung Kinect mittlerweile acht Millionen Mal verkauft. Im Rahmen der CES-Messe in Las Vegas hat nun Microsoft-Chef Steve Ballmer bestätigt, dass Kinect beizeiten offiziell für den PC erscheinen wird. Zuletzt hatte Microsoft bekannt gegeben, nicht gegen inoffizielle Windows-Treiber oder sonstige Hacks vorgehen zu wollen. Kurz darauf veröffentlichte die Firma Prime Sense, die die eigentliche Technologie hinter Kinect entwickelt hat, sogar Open-Source-Treiber für Windows und Linux. Wann Microsoft Kinect für den PC mit eigener Software auf den Markt bringt, war jedoch nicht in Erfahrung zu bringen. Möglicherweise will der Hersteller auf dazu kompatible Spieletitel warten. Windows 8 könnte sich künftig sogar komplett über Kinect steuern lassen. Mehr zum Windows-7-Nachfolger lesen Sie im Hardware-Schwerpunkt dieser Ausgabe. DV

Weitgehend auf der Basis von Kinect soll das **Asus Wavi Xtion** im zweiten Quartal für Windows-PCs erscheinen.



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
WoW: Cataclysm	1680x1050, Einstellung: gut	1920x1080, Einstellung: hoch	1920x1080, Einstellung: Ultra, 8xAA
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

! 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.

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8600 GTS k.A. 8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 110 €		
Geforce 200	GTS 250 110 €	GTX 260 180 € GTX 275 190 € GTX 285 290 €	GTX 295 450 €
Radeon HD 3/4	3850 k.A. 4670 70 € 4830 80 € 4770 k.A.	HD 4850 90 € HD 4870 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 110 € HD 5850 180 € HD 6850 160 € HD 6870 210 €	HD 5870 230 € HD 6950 260 € HD 6970 330 € HD 5970 540 €
Geforce 400/500		GTX 450 110 € GTX 460 768 MB 135 € 460 1,0 GB 150 €	GTX 470 210 € GTX 480 350 € GTX 570 360 € GTX 580 500 €
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 80 € II X4 920 150 € II X4 940 100 € II X4 970 160 €	II X6 1055T 150 € II X6 1090T 200 € II X6 1100T 260 €
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 870 220 € i7 920 250 € i7 980X 1.000 € Core i7 2600 280 €

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Nvidia GeForce GTX 560

GameStar.de/Quicklink/7253

Bei Erscheinen dieses Heftes sollten Sie auf GameStar.de bereits den Test zur neuen GeForce GTX 560 lesen können. Leider erreichte uns die Referenzgrafikkarte von Chiphersteller Nvidia nicht mehr rechtzeitig vor Redaktionsschluss. Mit einem Preis von 200 bis 250 Euro siedelt Nvidia die Platine oberhalb der GeForce GTX 460 an und stellt sie gegen die rund 260 Euro teure Radeon HD 6950. Im Gegensatz zur GTX 460 soll die GTX 560 über 384 statt 336 Shader-Einheiten verfügen und mit 820/1.164/4.000 MHz statt 675/1.350/3.600 MHz arbeiten. Der Videospeicher bleibt weiter 1,0 GByte groß und über eine 256 Bit breite Datenleitung angebunden. Um preislich im Vergleich zur GTX 560 besser dazustehen, wird AMD vermutlich bald eine 1,0-GByte-Variante der Radeon HD 6950 anbieten, die dann für 240 statt 260 Euro über die Ladentheke gehen dürfte. **DV**



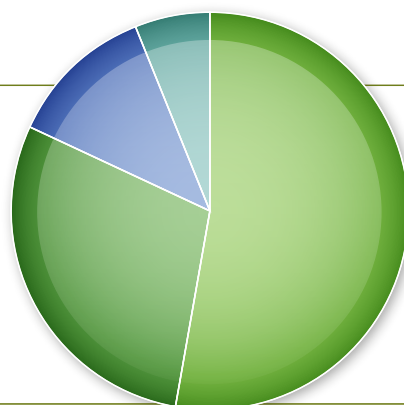
Nach der GeForce GTX 580 und 570 wird die GTX 560 die dritte Karte aus **Nvidias** zweiter DirectX-11-Generation.

»Werden Sie einen Sandy-Bridge-Prozessor kaufen?«

In diesem Heft testen wir Intels neue Core-i-Prozessoren mit Sandy-Bridge-Kern. Bei den GameStar.de-Lesern ist das Interesse aber überschaubar. Gut die Hälfte möchte nicht aufrüsten, weil ihre aktuelle Hardware noch ausreichend Leistung liefert. Weitere 30 Prozent kaufen lieber AMD-Prozessoren.

Nein, mein PC ist schnell genug. (53 %) ●
 Nein, ich ziehe AMD vor. (29 %) ●
 Ja, einen Core i7. (12 %) ●
 Ja, einen Core i5. (6 %) ●

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.010 Teilnehmer



Radeon HD 6950 zur HD 6970

GameStar.de/Quicklink/7255

Die Radeon HD 6950 kostet 260 Euro, die schnellere HD 6970 wenigstens 320 Euro. Wie sich herausgestellt hat, lässt sich das als Sicherheitsreserve gedachte, zusätzliche Backup-Bios dazu nutzen, aus einer HD 6950 eine rund 10 Prozent schnellere HD 6970 zu machen. Die Erfolgsquote liegt dabei anscheinend bei fast 100 Prozent, obwohl die Stromversorgung nur auf der HD 6970 mit einem sechspoligen und einem achtpoligen Stromanschluss maximal ausgelegt ist. Und falls die Karte doch instabil läuft, lässt sich per Schalter das schreibgeschützte Backup-Bios aktivieren. Die zum Freischalten nötige Software stellt die Internetseite Techpowerup.com zur Verfügung (siehe Quicklink). AMD rät von dem Freischalten ab, äußert sich aber nicht zur Frage, ob Käufer durch das Aufspielen des HD-6970-Bios die Garantie verlieren. **DV**



Mit einem anderen Bios lässt sich die Radeon HD 6950 auf HD-6970-Niveau katapultieren, so **sparen Sie Geld**.

News-Ticker

Neue AMD-Prozessoren: Der AMD Phenom II X4 975 Black Edition unterscheidet sich bis auf den um 100 MHz auf nun 3,6 GHz erhöhten Takt nicht vom Phenom II X4 970 Black Edition. Derzeit ist die neue CPU noch nicht erhältlich. Wir rechnen mit Preisen um 200 Euro für den X4 975. Der Phenom II X4 840 hat keinen L3-Cache und ist damit eigentlich kein Phenom II, sondern ein Athlon II. Alle technischen Daten entsprechen dem knapp 110 Euro günstigen Athlon II X4 645, nur die Taktfrequenz beträgt 3,2 statt 3,1 GHz.

Nvidia 3D Vision: Unter www.3dvisionlive.com hat Nvidia eine Internetseite (nicht nur) für Besitzer der hauseigenen 3D-Brille 3D Vision gestartet, auf der eigene dreidimensionale Bilder und Videos getauscht werden können.

Mainboards 2011 teurer: Taiwanesische Hersteller wie Asus, Gigabyte oder MSI rechnen für das kommende Jahr mit höheren Kosten für Rohmaterialien, Chipsätze und Arbeitsstunden. Alleine Kupfer wurde in den letzten Monaten um etwa 50 Prozent teurer. In der Folge könnten die Mainboard-Preise 2011 zwischen 10 und 20 Prozent anziehen.

3DMark 11: Entwickler Futuremark hat ein Update für den DirectX-11-Benchmark 3DMark 11 veröffentlicht, das neben einigen kleineren Fehlern auch zwei Abstürze behebt und den reibungslosen Ablauf des Physik-Tests sicherstellt.

Schnellere Notebook-Grafik

GameStar.de/Quicklink/7259 & 7260

Zum Jahreswechsel haben sowohl AMD als auch Nvidia ihr Angebot an DirectX-11-Grafikchips für Notebooks überarbeitet. AMD taucht seine Prozessoren analog zu den Desktop-Pendants: So ist die Mobility Radeon HD 6900 das Spitzenmodell mit 960 Shadern, während die Radeon HD 6950 aber auf 1.404 Shader zurückgreifen kann. Für Spieler ebenfalls noch geeignet ist die HD 6800 mit 800 Rechenwerken und eingeschränkt die HD 6700, von den noch kleineren Varianten 6600, 6500, 6400 und 6300 raten wir ab. Bei Nvidias GeForce-GT-500-Serie ist der Abstand zu den ausgewachsenen GeForce-Karten zwar erkennbar, aber auch hier liegt der Teufel im Detail: Alle Chips arbeiten auch mit DDR3-Speicher zusammen, der im Vergleich zum ebenfalls unterstützten GDDR5 viel Leistung kostet. Die GeForce GT 555M eignet sich für preisbewusste Notebook-Spieler, deutlich schwächer auf der Brust sind GT 550M, GT 540M und GT 525M. Von der GT 520M sollten Sie wegen der langsamen 64-Bit-Speicher-Anbindung unbedingt die Finger lassen. **DV**

Hardware-Trends



2011 erreicht uns eine Fülle von DirectX-11-Spielen. Daneben werden Grafikkarten und Prozessoren bedeutend schneller. Auch mobiles Spielen, SSD-Festplatten und das allgegenwärtige 3D liegen voll im Trend. Von Daniel Visarius

Laut Wikipedia ist ein Trend »ein Instrument zur Beschreibung von Veränderungen und Strömungen in allen Bereichen der Gesellschaft. Die Beschreibung und die Randbedingungen erlauben eine Aussage über die zukünftige Entwicklung. Trends sind beobachtbar, [...] aber nur schwer messbar. Ihr weiterer Verlauf lässt sich meistens genähert abschätzen, aber nur teilweise beeinflussen. [...] Eine grundlegende Änderung (Umkehrung) eines Trends wird als Trendwende bezeichnet.

schen Stand von Anfang 2009. Nicht etwa, weil sie einer plötzlichen Trendwende zum Opfer fiel, sondern weil der PC (konkret: Nvidia) hier der absolute Trendsetter war und der Heimkinobereich erst gegen Ende 2010 nachgezogen hat. Spannende Neuerungen gib es aber dennoch. Wir zeigen Ihnen, welche, und bewerten die richtungsweisenden Entwicklungen in den Segmenten Grafikkarten, CPUs und Notebooks.

All diese Entwicklungen finden statt vor dem Hintergrund von schwerwiegenden Umwälzungen in der Unterhaltungsindustrie. Klassische PC-Spiele zum Beispiel verkaufen sich über den normalen Handelsweg immer schlechter. Gleichzeitig aber steigen die Absatzzahlen im digitalen Direktvertrieb steil an – das Rund-um-Sorglos-Angebot von Steam beispielsweise ist für viele Spieler einfach bequemer als der Marsch zum Händler oder das Warten auf das Päckchen vom Onlineversender. Noch weitergehende Angebote wie OnLive, bei der die Spiele gar nicht mehr auf der eigenen Hardware installiert, sondern auf einer Server-Farm berechnet und über das Internet nach Hause gestreamt werden, sind bereits gestartet. Für die riesigen Datenmengen sind schnelle Internetverbindungen aber eine Voraussetzung, die vor allem in ländlichen Gegenden noch nicht gegeben ist. Aber in den nächsten Jahren werden Mobilfunkverbindungen vermutlich schneller werden als

aktuelle DSL-16.000-Leitungen. Möglicherweise werden Kabelverbindungen in Zeiten von Smartphones, Notebooks und allgegenwärtiger Vernetzung vom Heimkino über Facebook bis zur Kaffeemaschine gar nur noch eine untergeordnete Rolle spielen. Gleichzeitig kommen immer neue Geräteklassen wie zuletzt Netbooks, Smartphones und Internet-Tablets auf, an deren Beispiel sich die zunehmende Fragmentierung der Gesellschaft im Allgemeinen abzeichnet. Nicht nur bei Hardware, auch bei Software, Presse, Autos und allen übrigen Produkten müssen die Hersteller die individuellen Bedürfnisse Ihrer Nutzer immer stärker berücksichtigen, um konkurrenzfähig zu bleiben. Diesem Trend muss sich auch Microsoft unterordnen. Nach Jahrzehnten ausschließlicher Unterstützung von Intel-Prozessoren (und den dazu kompatiblen AMD-Pendants) zeigte Microsoft auf der CES das kommende Windows 8 statt auf einer Intel- oder AMD-CPU auf der bislang hauptsächlich in Smartphones verbreiteten

Mobilfunk schneller als DSL

net. Die Einführer eines neuen Trends werden Trendsetter genannt. »Die Trends im unlängst angebrochenen Technik-Jahr 2011 bestimmen zum einen schnellere Prozessoren und vor allem Grafikkarten. Zum anderen kommen verstärkt auf DirectX 11 optimierte Titel wie **Battlefield 3**. Und nach nur zwei Jahren Windows 7 zeigte Microsoft Anfang Januar auf der CES-Messe in Las Vegas eine Vorabversion von Windows 8. Zudem werden schnelle SSD-Platten allmählich erschwinglich. Mit 200 Euro kostet eine 120-GB-SSD zwar immer noch das Sechsfache einer herkömmlichen Platte, aber deutlich weniger als vor einem Jahr. Die nächste große Preissenkung erwarten wir im Lauf des Jahres. Die 3D-Technik verharrt 2011 weitgehend auf dem techni-

Rein in die Cloud? Raus aus der Cloud?

ARM-CPU. Ob Windows 8 kurz darauf noch in diesem Jahr erscheint, wie manche Branchenbeobachter vermuten, oder erst 2012 – das neue Betriebssystem dürfte eine speziell für Internet-Tablet-PCs entwickelte Benutzeroberfläche mitbringen, auf deutlich mehr Hardware-Konfigurationen laufen als bisher und möglicherweise sogar einen

Rückblick: Das Hardware-Jahr 2010

Hardware-Highlights 2010

Nvidia GeForce GTX 460

Nvidias erste DirectX-11-Grafikkarten enttäuschten uns – vor allem die GeForce GTX 480. Doch im Juli kam die rettende GTX 460: Sie überraschte mit toller Spieleleistung bei angemessenem Stromverbrauch zum günstigen Preis. Diese Kehrtwende innerhalb einer Generation schafft die GeForce GTX 460 durch einen überarbeiteten GF104-Grafikprozessor, der in Spielen effizienter rechnet als der GF100-Chip der GeForce GTX 480 und 470. Zudem bietet ihr flüsterleiser Referenzlüfter überraschend viel Übertaktungsspielraum. Seit der Veröffentlichung dominiert die GeForce GTX 460 dank des ausgezeichneten Preis-Leistungs-Verhältnisses den Markt bis 200 Euro.



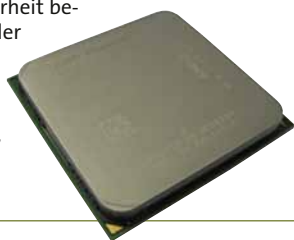
Metro 2033

Mit Metro 2033 kam dieses Jahr seit längerem wieder ein Spiel, das spürbar für den PC entwickelt wurde. Mit Tessellation und erweiterter Tiefenschärfe bietet es volle DirectX-11-Unterstützung. Zusätzlich sorgen korrekte Physikeffekte dank Nvidias PhysX für eine realistische Atmosphäre. Auch können Sie das Spiel auf Wunsch in der dritten Dimension genießen, denn Nvidias 3D Vision kommt bei Metro 2033 toll zur Geltung. Insgesamt bietet das Spiel fast alles, was es an aktueller Technik gibt. Zusätzlich ist es eines der ersten Spiele, das die Effekte von DirectX 11 gekonnt in Szene setzen kann. Wer über aktuelle DirectX-11-Hardware verfügt, sollte sich Metro 2033 unbedingt ansehen, denn auch spielerisch ist dieser Grusel-Shooter ganz vorn mit dabei.



AMD Phenom II X6

AMD hat dieses Jahr Sechskern-Prozessoren für alle erschwinglich gemacht. Mittlerweile gibt's den Phenom II X6 1055T mit 2,8 GHz als günstigstes Modell bereits ab 150 Euro. Bei Intel bekommen Sie für den gleichen Preis gerade mal die günstigste Quad-Core-CPU im Portfolio. Auch wenn praktisch noch kein Spiel von sechs Rechenkernen profitiert, lohnen sich sechs Kerne wegen der deutlich höheren Zukunftssicherheit bereits jetzt. Und in älteren Spielen oder Anwendungen, die maximal drei Kerne nutzen, beschleunigt der Turbo-Modus den Phenom je nach Modell um 400 oder 500 MHz, was einen deutlichen Performance-Schub bringt.



Hardware-Flops 2010

AMDs 3D-Versagen

AMDs HD3D-Technologie sollte dieses Jahr, wie es Nvidia mit 3D Vision bereits Anfang 2009 vorgemacht hatte, beeindruckende 3D-Effekte auf die Bildschirme von Radeon-Nutzern zaubern. Zwar funktioniert HD3D theoretisch, die passende Hardware suchen Sie aber (fast) vergeblich. Das liegt zum einen am fehlenden Treiber: Während Nvidia die Treiber für die dritte Dimension frei Haus liefert, müssen Radeon-Besitzer Treiber bei Drittanbietern wie DDD oder iZ3D kaufen. Folglich ist die Unterstützung für HD3D bisher mehr als mau. Außerdem gibt's lediglich drei Monitore, die die AMD-Homepage als kompatibel aufführt. Einer davon ist in Deutschland nicht verfügbar, ein anderer wird gar nicht mehr hergestellt, und der dritte taugt nichts – Besserung ist nicht in Sicht. Kein Vergleich zur Rund-um-Sorglos-Technik 3D Vision.



GeForce GTX 480

Vielleicht erinnern Sie sich noch an Nvidias bislang größten Fehlschlag, den »Laubsauger« GeForce FX 5800 Ultra. 2010 gab's ein Déjà-vu: Laut, heiß und extrem stromhungrig sind die Adjektive, die wir auch der GeForce GTX 480 im Test zuordnen. Schlimm genug, dass Nvidia-Fans ein halbes Jahr länger auf eine DirectX-11-Karte warten mussten, während AMD bereits munter verkaufte. Schlimm genug, dass GTX 470 und GTX 480 anfangs kaum verfügbar und im Vergleich viel zu teuer waren. Schlimm genug, dass im Laufe des vergangenen Jahres in der Redaktion gleich drei dieser Karten den Hitzetod gestorben sind! Kein Wunder also, dass sie in Anlehnung an den Codenamen »Fermi« bald den Spitznamen »Thermi« erhielt.



Intels Namens-Chaos

2008 kam Intels Core i für den Sockel 1366 auf den Markt. Damals waren die Bezeichnungen eindeutig: Je höher die Zahl nach dem »i«, desto schneller; i7 stand für Vierkerner, die mittels Hyperthreading acht Kerne simulieren. Doch für den neuen Sockel 1156 kamen im Herbst 2009 ebenfalls i7-Chips heraus. Gleichzeitig wurde der Core i5 für denselben Sockel vorgestellt (vier Kerne ohne Hyperthreading). Im Frühjahr 2010 folgten Core-i5-Modelle, die nur zwei statt vier Kerne besaßen. 2011 bringt uns Intel vollends durcheinander: Die neuen Core-i-CPU's bekommen nicht nur einen neuen Sockel, sondern noch längere Bezeichnungen: So hängt Intel an Core i3, i5 und i7 vier- statt dreistellige Ziffern an und benutzt bei bestimmten Modellen obendrein noch einen abschließenden Buchstaben.



3D-Desktop namens Wind bieten, der sich auch mit der von der Xbox 360 bekannten Bewegungssteuerung Kinect bedienen lassen wird. Microsoft-Chef Steve Ballmer bezeichnet das kommende Betriebssystem dann auch als die aktuell riskanteste Entwicklung seiner Firma.

Riskant deshalb, weil die symbiotischen Trends Vernetzung und Cloud-Computing (Speichern und Bearbeiten von Daten fern des eigenen PCs im Netz) große Risiken bergen. Beide lassen sich missbrauchen. Facebook erlaubt schon jetzt die Erstellung ex-

akter Persönlichkeitsprofile, bei denen die Stasi vor lauter Erregung die Kamera nicht hätte halten können. Cloud-Computing wiederum entzieht die persönlichen Daten der Kontrolle des Besitzers: Amazon hat zum Beispiel seinen Cloud-Dienst genutzt, um einige Wikileaks-Server abzuschalten. Und wenn ein Anbieter wie zum Beispiel Dropbox übernommen würde oder Insolvenz anmeldete, wären die Daten gegebenenfalls futsch. Google sieht Cloud-Computing und Vernetzung durchgehend positiv, schließlich verdient der Suchmaschinen-gigant wie Facebook sein Geld mit mög-

lichst genauen Informationen über seine Nutzer, um zielgerichtet Werbung auszuliefern. Dazu Googles Chef Eric Schmidt im August 2010: Die Gesellschaft sei nicht bereit für die durch die aktuellen technischen Entwicklungen entstehenden, grundlegenden Veränderungen. Die Menschen sollten auf Anonymität verzichten und alles von sich preisgeben, so Schmidt. Langfristig werden die Internetnutzer aber nur mitspielen, wenn Datenschutz und Datensicherheit gegeben sind. Anderenfalls könnte eine Trendwende einsetzen, auf die weder Google noch Facebook vorbereitet sind. **DV**

Trends 2011

Grafikkarten

Gegen Ende des Jahres 2011 erwarten wir den größten Leistungssprung bei Grafikkarten seit langem. Unterdessen setzt sich DirectX 11 durch, aber Physikeffekte auf der GPU kommen auch 2011 nicht aus den Puschen. Von Daniel Visarius und Dennis Ziesecke

Leise Lüfter

Vor einiger Zeit noch ein Problem, mittlerweile aber durchgängig verfügbar: Von jedem Grafikkartentyp bietet in der Regel mindestens ein Hersteller ein gelungenes Modell mit eigenem, leiseren Lüfter an.



Win XP & DirectX 9

Kaum ein Leser hat noch eine DirectX-9-Karte, aber ein Drittel benutzt weiter XP und kann deshalb weder unter DirectX 10 oder 11 spielen. 2012 stellt Microsoft den XP-Support endgültig ein. Zeit für Windows 7!

Mehr Leistung für weniger Geld

2011 brauchen nur noch Hardware-Freaks mit mehreren Monitoren oder 3D-Brille eine High-End-Grafikkarte. Selbst für Crysis 2 dürfte eine 200-Euro-Platine genügen.

Über Jahre hinweg haben sich teure High-End-Karten für die meisten Spieler gelohnt, weil die Spiele oft mehr Leistung verlangt haben, als die schnellsten PCs liefern konnten. Mittlerweile rentieren sich Grafikkarten jenseits von 300 Euro nur noch, wenn Sie ausnahmslos jedes Spiel in maximalen Details mit Kantenglättung, in 3D oder auf mehreren Monitoren spielen wollen. Die meisten Spieler mit einem 24-Zoll-TFT und 1920x1080 Pixeln kommen dagegen mit Karten zwischen 150 und 250 Euro aus. 2010 haben in dieser Klasse GeForce GTX 460 sowie Radeon HD 6870 und 6850 neue Leistungsrekorde aufgestellt. Durch den heftigen Preiskampf zwischen AMD und Nvidia liegen alle drei mittlerweile deutlich unter 200 Euro. Nun im Jahr 2011 heizt Nvidia ihn mit der voraussichtlich noch im Januar erscheinenden GeForce GTX 560 weiter an. Der Gegner: die momentan noch rund 260 Euro teure Radeon HD 6950, von der wir in der nächsten Zeit eine preisgünstigere Variante mit 1,0 statt 2,0 GByte Videospeicher erwarten.



Fazit



Für Auflösungen bis 1920 mal 1080 Pixel in höchster Qualität reicht 2011 eine 200-Euro-Grafikkarte locker aus. Wer aber in 3D oder gar auf mehreren Monitoren spielen möchte, sollte zusätzliche Reserven einplanen und wenigstens 250 Euro veranschlagen.

Grafik in der CPU

Nachdem sowohl Intel als auch AMD ihre neuen Prozessorgenerationen mit integrierten Grafikchips versehen, wird die Luft dünn für preiswerte Einstiegsgrafikkarten – sie werden überflüssig.

Das Spielen ohne spezielle Grafikkarte, also mit einer auf dem Mainboard integrierten Onboard-Lösung scheitert bisher an der bescheidenen Leistung solcher Chips.

Im Laufe dieses Jahres werden Grafikchips im Mainboard weitgehend von der Bildfläche verschwinden. Stattdessen integriert Intel seit Core i3 und i5 die Grafikeinheit direkt in die CPU. Die neuen

Core-i-Prozessoren mit dem Codenamen Sandy Bridge (Test in diesem Heft) haben eine beschleunigte Grafikeinheit, die zumindest für hardwareseitig anspruchslose Titel ausreichen kann. AMD verheiratet zwar erst ab Mitte 2011 einen leistungsfähigen Hauptprozessor und einen Grafikchip aus eigener Entwicklung (die Anfang Januar vorgestellten Fusion-Chips Bobcat, Zacate und Ontario sind maximal für Netbooks geeignet). Aber die für Mitte 2011 erwarteten schnelleren Fusion-CPU's mit Bulldozer-Kern (Codename Llano) sollen aus dem Stand die Grafikleistung einer Radeon HD 5650 erreichen. Für technisch genügsame Spiele mit Sicherheit die bessere Alternative zur Intel-Lösung, auch weil der Radeon-Treiber in Spielen hinreichend erprobt ist. Der Markt preiswerter Einstiegsgrafikkarten unterhalb von 80 Euro dürfte durch diese Entwicklung langfristig zusammenbrechen, zumal der nächste Entwicklungsschritt bereits absehbar ist: Mit dem für Ende 2011 erwarteten Sandy-Bridge-Nachfolger Ivy Bridge will Intel dem Grafikbaustein DirectX 11 und womöglich 1,0 GByte eigenen Speicher spendieren. Aktuelle integrierte Grafikchips müssen stets den vergleichsweise langsamen Hauptspeicher benutzen.

Fazit



Wer nur grafisch einfachere Titel wie WoW spielt, kann in Zukunft wohl auf eine Grafikkarte verzichten. Aber anspruchsvollere Nutzer brauchen weiterhin eine separate 3D-Karte.

DirectX-11-Spiele starten durch

Durch die breitere und bessere Unterstützung von DirectX 11 läuft der PC den Konsolen 2011 technisch noch weiter davon.

Allein AMD will bereits 25 Millionen DirectX-11-Grafikchips ausgeliefert haben. Von Nvidia liegen zwar keine Zahlen vor, aber insgesamt dürften mindestens so viele DirectX-11-Grafikkarten wie Xbox-360-Konsolen verkauft worden sein. Und auch weil Windows XP im nächsten Jahr das Ende seines Lebenszyklus erreicht, wird der

PC als Plattform wieder homogener und für Entwickler leichter zu handhaben. Davon profitiert in diesem Jahr auch DirectX 11. Nach Titeln wie **Metro 2033** oder **World of Warcraft: Cataclysm** erscheinen 2011 vermehrt Spiele, bei denen DirectX 11

von Beginn der Entwicklung an berücksichtigt wurde. Dazu gehören **Crysis 2**, **Deus Ex 3** und **Colin McRae: Dirt 3**. Die neue Frostbite-2.0-Engine von **Battlefield 3** entwickelt **DICE** sogar vorrangig für DirectX 11 und portiert sie nicht bloß von der Konsolenfassung.

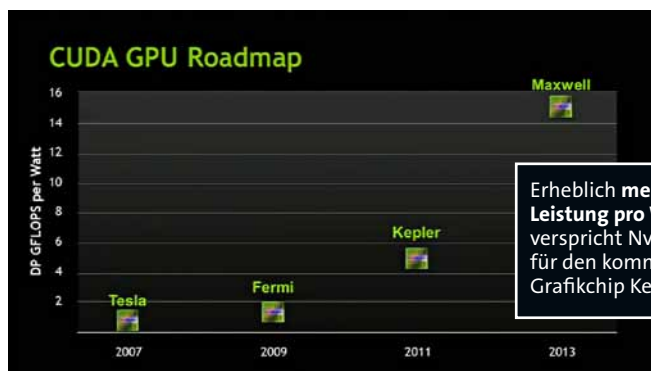
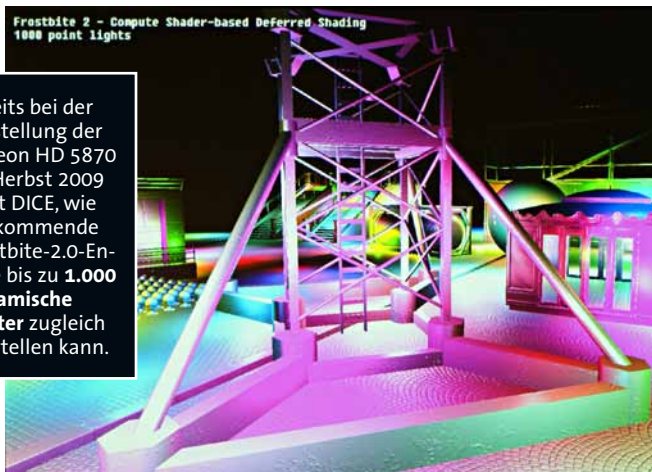
Fazit



Sinkende Grafikkartenpreise, das Ende von Windows XP und die größere Spieleauswahl machen DirectX 11 im Laufe des Jahres zum unumstrittenen, neuen Grafikstandard.

Frostbite 2 - Compute Shader-based Deferred Shading
1000 point lights

Bereits bei der Vorstellung der Radeon HD 5870 im Herbst 2009 zeigt DICE, wie die kommende Frostbite-2.0-Engine bis zu **1.000 dynamische Lichter** zugleich darstellen kann.



Geforce Kepler und Radeon HD 7000

Sowohl bei Nvidia als auch bei AMD steht 2011 ein großer Sprung in der Fertigungstechnik an. Von der aktuellen Produktion in 40-nm-Strukturbreite geht es auf 28 nm schmale Leiterbahnen!

Seit Jahren fertigen AMD und Nvidia ihre Grafikchips im 40-nm-Prozess. Eigentlich sollte die aktuelle Generation um die GeForce GTX 500 und Radeon HD 6000 bereits in 32 nm kleinen Strukturen entstehen, aber wegen technischer Probleme haben die großen Chipfabrikanten Globalfoundries und TSMC diesen Schritt übersprungen, wollen aber bis Ende 2011 den neuen 28-nm-Prozess fertig haben. Je winziger die Strukturen, desto kleiner, Strom sparender und besser zu kühlen der Chip. Alternativ erlaubt ein kleinerer Fertigungsprozess auf gleichem Raum deutlich mehr Shader-Einheiten unterzubringen. Nvidia hat für den Nachfolger der aktuellen Fermi-Chips bereits ein deutlich verbessertes Performance-Watt-Verhältnis angekündigt. Die Kepler-Chips, benannt nach dem deutschen Physiker, sollen in professionellen Anwendungen pro Watt wenigstens die doppelte Leistung wie Fermi liefern. Auf Spiele übertragen lassen sich diese Angaben jedoch nicht. Über AMDs Radeon HD 7000 ist bis auf den Fertigungsprozess bisher so gut wie nichts bekannt.

Fazit



Dank des neuen Fertigungsprozesses erwarten wir mit den neuen Geforce- und Radeon-Grafikkarten Ende 2011 einen gewaltigen Leistungssprung und eine höhere Energieeffizienz.

Grafikkarte als Co-Prozessor

Moderne Grafikchips können weit mehr als 3D-Grafik. Der Einsatz als Co-Prozessor steckt aber zumindest im Physikbereich in einer Sackgasse.

Grafikchips sind so flexibel, dass sie sich auch für andere Einsatzgebiete als die reine Grafikbeschleunigung eignen. Je nach Anwendung arbeiten Radeon- und Geforce-Chips dabei um ein Vielfaches schneller als eine Quad-Core-CPU. Ein Aspekt ist realistische Physik in Spielen, ein anderer das Umwandeln von Videos in andere Formate oder die Unterstützung der CPU beim Abspielen von Blu-rays. Die Multimedia-Fähigkeiten sind einigermaßen weit entwickelt, werden aber nicht von allen Nutzern benötigt. Die Physikbeschleunigung in Spielen stolpert über das Schnittstellenchaos aus PhysX (Geforce-exklusiv), OpenCL und DirectCompute

Fazit



Schade! Genug Leistung für aufwändigere Physikeffekte als auf der CPU möglich wären, haben Radeon und Geforce auf jeden Fall. Allein Nvidia verhindert durch seine proprietäre PhysX-Lösung schnelle Fortschritte. Eignet euch endlich mit AMD!

aus DirectX 11. PhysX findet zwar breite Anwendung, aber nur der Teil, der auf der CPU funktioniert und deswegen auch auf den Konsolen und bei Radeons genutzt werden kann. Kein Spieleentwickler investiert zusätzliches Geld im Vergleich zur Konsole, wenn er nicht wenigstens alle PC-Nutzer mit einem Schlag erreicht. Solange es für Radeon- und Geforce-Karten keinen einheitlichen Standard gibt, der von den einschlägigen Physik-Engines (also auch von Nvidias PhysX) unterstützt wird, wird es bei ein bis zwei Spielen pro Jahr bleiben (zuletzt **Mafia 2** und **Metro 2033**), bei denen Nvidia den Einbau von PhysX subventioniert, um den Verkauf seiner Geforce-Karten anzukurbeln.

Durch die PhysX-Effekte auf der Grafikkarte setzt sich die PC-Version von Mafia 2 sichtbar von der Konsole ab – aber **nur auf Geforce-Karten**.



Trends 2011

CPU, Mainboard und Speicher

Prozessoren werden in diesem Jahr deutlich energieeffizienter. Bis Mitte 2011 erwarten wir AMDs Antwort auf Intels Sandy Bridge und gegen Ende des Jahres bereits dessen Nachfolger. Von Michael Löprich

Intel: effiziente Schrumpfkur

Verkleinerte Fertigungsprozesse sind der Schlüssel zu effektiveren und leistungsstärkeren Prozessoren. Intel rüstet hier 2011 mächtig auf und bringt gegen Ende des Jahres bereits 22-nm-Prozessoren.

Intels eben vorgestellte »Sandy Bridge«-Prozessoren (siehe Test aus S. 120) liefern auf dem Sockel 1155 ein tolles Verhältnis aus moderatem Stromhunger und hoher Leistung. Allerdings werden Sie wie die Sockel-1156-Vorgänger noch mit 32 Nanometer breiten Strukturen gefertigt. Ende des Jahres möchte Intel der Sandy-Bridge-Generation aber eine Schrumpfkur verpassen: Die »Ivy

Bridge« genannten Prozessoren werden dann von 32 auf 22 nm verkleinert. Neben höherer Energieeffizienz und etwas mehr Leistung sowie einer schnelleren Grafikeinheit dürfte sich bei Ivy Bridge allerdings nicht allzu viel ändern. Dafür erscheint vorher eventuell noch ein Sockel 1356 (als nachfol-

ger des Sockel 1366) inklusive einigen auf Sandy-Bridge-Technik basierenden High-End-CPU mit sechs oder gar acht Kernen.

Fazit



Mit den neuen Sandy-Bridge-CPU hat Intel effiziente und leistungsstarke Prozessoren für das Jahr 2011 geschaffen, deren Fertigung gegen Ende des Jahres auf feine 22 Nanometer eingeschrumpft wird – wir erwarten noch bessere Energieeffizienz und etwas mehr Leistung.

Intels Sandy Bridge liefert deutlich mehr Leistung pro Watt als die Vorgänger.



Hybride Chips mit integrierter CPU und Grafik halten 2011 Einzug in Notebooks und Desktop-PCs.



AMD: Bulldozer gegen Intel

Auch AMD will mit den Bulldozer-CPU endlich Prozessoren mit 32-nm-Strukturbreite veröffentlichen. Eine grundlegend neue Chiparchitektur soll außerdem helfen, wettbewerbsfähig zu bleiben.

Was Intel schon kann, macht AMD mit einer Verspätung von ein-einhalb Jahren. Mitte 2011 soll nämlich die neue Prozessorgeneration Bulldozer kommen, die wie Intels Anfang 2010 veröffentlichte Sockel-1156-CPU mit 32-nm-Strukturen hergestellt wird. Während die bisherige Phenom-II-Architektur nur eine Weiterentwicklung der Vorgängergeneration ist, wurde Bulldozer komplett neu designt. Das dürfte signifikant bessere Leistung und Effizienz bringen. Unter den Bulldozer-CPU werden sich auch solche mit acht Kernen befinden, was ein Novum für den Desktop-Bereich bedeutet. Allerdings handelt es sich dabei nicht um volle acht Kerne: Einige Ausführungseinheiten sind zwar tatsächlich achtmal vorhanden, weniger oft benötigte hingegen nur viermal, um die Effizienz zu verbessern. Wie Intel arbeitet zudem auch AMD an einer effektiveren Verschmelzung von Grafik und Prozessor in einem hybriden Chip. In den nächsten Monaten sollen die ersten Modelle erscheinen.

Fazit



Momentan verkauft AMD seine CPU nur noch über den Preis. Mit der kommenden Bulldozer-Architektur dürfte AMD aber wieder konkurrenzfähige High-End-CPU anbieten können.

Energieeffizienz

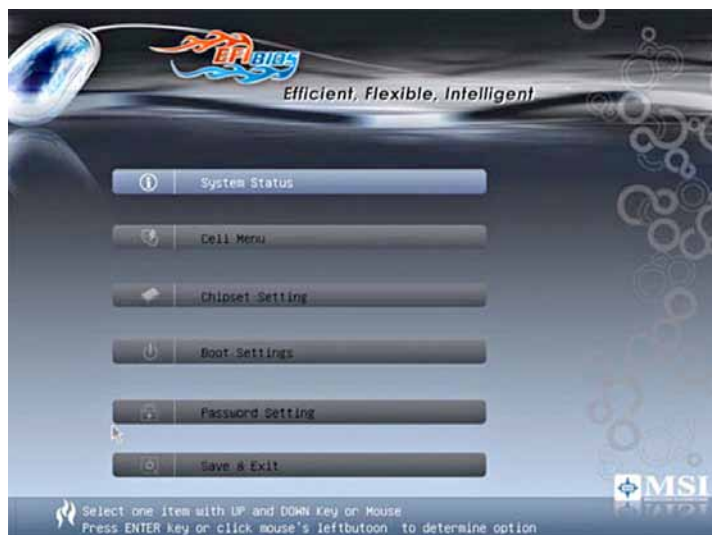
Mit der Zeit wurden Prozessoren mit mehr Leistung pro Watt zusehends effektiver. Während Vierkerner anfänglich noch sehr viel Leistung brauchten, benötigen aktuelle Modelle meist weniger Strom als ältere Zweikerner.



Dual Cores und 2 GByte RAM

Zweikerner sowie 2,0 GByte Arbeitsspeicher sind mittlerweile ein Flaschenhals von Spiele-PCs. Aktuelle Spiele in hohen Details geraten damit schnell ins Ruckeln. Die Zeit zum Umrüsten ist reif!

EFI als Bios-Nachfolger



Dank **Maus-Unterstützung** lässt sich EFI bequem bedienen.

Das Ende des Bios ist nahe: 2011 wird EFI als Bios-Ersatz auf neuen Mainboards installiert und langsam zum Standard werden.

Mit Release der neuen Prozessorgeneration »Sandy Bridge« von Intel verkaufen bereits Asus und MSI passende Mainboards mit dem Bios-Nachfolger EFI (»Extensible Firmware Interface«). Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis auch andere Hersteller auf diesen Zug aufspringen. Damit wären dann die Tage für das betagte Bios zumindest bei Intel gezählt (Apple nutzt bei seinen Macs schon längst eine EFI-Variante). Vorbei dann die Zeiten, in denen wir uns mühsam mit der Tastatur durch unübersichtliche Menüs mit niedriger Auflösung navigieren müssen, um etwa das Startlaufwerk des PCs zu ändern oder eigene Übertaktungsversuche durchzuführen. EFI unterstützt auch Maussteuerung und bietet zusammen mit hoher Auflösung viel Komfort.

Fazit



In Zukunft wird sich EFI langsam, aber sicher durchsetzen. Dann endlich sind hoffentlich auch kryptische Hilfetexte und sperrige Menüführung passé!

USB 3.0 wird Standard

USB 2.0 ist beim Kopieren großer Datenmengen ein Flaschenhals. Besser geht's mit USB 3.0, das wesentlich höhere Datenübertragungsraten bietet.

Nachdem mittlerweile USB-3.0-Schnittstellen bei vielen aktuellen Mainboards verbaut werden, kann 2011 das Jahr dieser Technologie werden. inzwischen gibt es einige Festplatten und USB-Sticks mit der neuen High-Speed-Schnittstelle, demnächst wird das Angebot weiter wachsen. Somit liegt es auf der Hand, dass

USB 3.0 über kurz oder lang USB 2.0 als externe Schnittstelle Nummer 1 ablösen wird. Denn mit Transferraten von 5 GBit/s ist USB 3.0 gut und gerne zehnmal schneller als der Vorgänger. Neben den wesentlich höheren Geschwindigkeiten bietet USB 3.0 zudem neue Stromsparmaßnahmen für externe Geräte.



Hauptsächlich USB-Sticks und externe Festplatten profitieren von der **hohen Datenrate** einer USB-3.0-Anbindung.

Fazit



USB 3.0 ist definitiv ein Trend für 2011. Mit hoher Geschwindigkeit lassen sich nun endlich auch riesige Datenberge schnell auf externe Geräte schaufeln.

Ende der Kerne?

Durch den AMD Phenom II X6 sind Sechskernprozessoren erschwinglich geworden. Wie wird die Entwicklung weiter gehen? In naher Zukunft ist der spielerische Nutzen von Sechs- oder gar Achtkernern fragwürdig.

Während zum Beispiel Intel an Prozessoren mit über 40 Kernen forscht, kommen in der Praxis langsam, aber sicher Sechskernprozessoren in Fahrt. Bislang allerdings nur durch den preisgünstigen Phenom II X6, der ab 150 Euro zu haben ist. Bei Intel kostet Sie das immer noch mindestens 850 Euro. Viele Anwendungen und Spiele können mit so viel Kernen jedoch nichts anfangen, da Vierkerner momentan als Standard gelten und 2011 definitiv für alle Anwendungen ausreichen.

Trotzdem will AMD und wahrscheinlich auch Intel ab Mitte dieses Jahres erste Achtkerner für Desktop-PCs auf den Markt bringen. »Wohin mit dieser Leistung?« wird sich der ein oder andere zu Recht fragen, denn die Mehrheit der PC-Spiele kann mit so vielen Kernen gar nichts anfangen. Außer im Profisegment haben Achtkerner selbst 2012 keinen Sinn. Mittelfristig könnte die Kernsteigerung sogar ganz zum Erliegen kommen, solange Betriebssystem und Software mit derart vielen Kernen nicht effizient jonglieren können. Langfristig wird die Kernzahl aber weiterhin stark steigen.



Sechskerner bringen zwar massig Leistung, doch wird diese nach wie vor nur ungenügend von Anwendungen genutzt.

Fazit

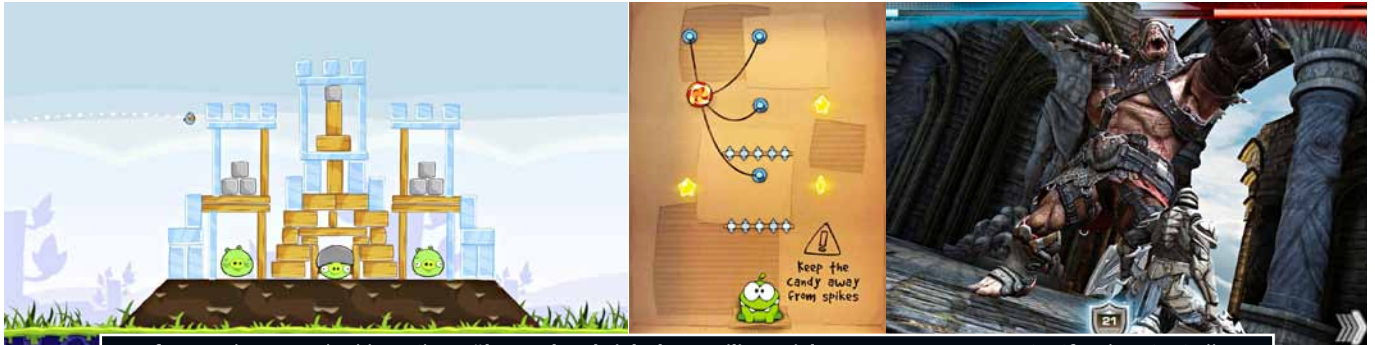


Für Besitzer eines Vierkerners lohnt es sich auch dieses Jahr nur wenig, einen Prozessor mit mehr Kernen zum Spielen nachzurüsten, denn die mögliche Leistung wird dadurch nur eingeschränkt nutzbar sein.

Trends 2011

Mobiles Spielen

Längst tauchen wir nicht mehr nur in den eigenen vier Wänden in fremde Spielwelten ab. Schnellere Notebooks, aber vermehrt auch Tablets und Smartphones locken 2011 unterwegs zu neuen Abenteuern. Von Hendrik Weins



Auf Smartphones und Tablets gibt es **überraschend viele, kurzweilige Spiele** – PC-Umsetzungen wie Fifa oder Die Siedler scheitern aber meist an der Finger-Steuerung. (von links nach rechts: Angry Birds, Cut the Rope, Infinity Blade).

Spieleaugliche Notebooks

2011 sind vier Rechenkerne im Notebook eher die Regel als die Ausnahme, DirectX-11-fähige Grafikkips werden Standard. Mit einigen Einschränkungen spielen Sie so schon für unter 1.000 Euro unterwegs.

Die Kombinationen von Prozessor und Grafikkip auf einem Silikonplättchen verhelfen selbst den bislang eher deutlich untermotorisierten Netbooks 2011 zu einer halbwegs ordentlichen Spieleleistung. AMD nennt die Symbiose aus CPU und GPU etwas kryptisch APU («Accelerated Processing Unit», also »beschleunigte Recheneinheit«) und koppelt einen DirectX-11-Grafikkip mit einem Single- oder Dual-Core-Prozessor. Intel hingegen verbindet einen Core-i-Prozessor mit bis zu vier Rechenkernen mit einem lediglich DirectX-10.1-fähigen Grafikkip (HD Graphics 2000/3000). Während Intels Grafikkip zwar deutlich mehr leistet als die Vorgängermodelle, hinkt er den AMD-Modellen dennoch spürbar hinterher. Wer allerdings aktuelle Spiele auf seinem Notebook flüssig genießen will, der kommt um dedizierte Grafikkips nach wie vor nicht herum. Anfang Januar stellte AMD seine Mobility Radeon HD 6000M vor, Nvidia präsentierte die GeForce GTS 500M. Beide Produktfamilien ähneln technisch den Desktop-Pendants und versprechen hohe Leistung für unterwegs. Nur

an den Nachteilen der mobilen Grafik ändert sich nichts: Noch immer leisten die Notebook-Grafikkarten erheblich weniger als die beinahe identisch bezeichneten Desktop-Varianten. Für die meisten Titel wird die Performance genügen, solange Sie das eine oder andere Grafikdetail zu reduzieren bereit sind.

2011 erwarten wir zudem den Durchbruch von LED-Displays. Bisher kamen die schlanken und stromsparenden Panels nur in teuren High-End-Produkten zum Einsatz. Auch 3D wird in diesem Jahr eine große Rolle spielen – die teuren und seltenen 120-Hz-Displays treten immer öfter in Erscheinung. Die sonstige Entwicklung verläuft parallel zum Desktop-PC: Wir bekommen immer mehr Leistung für den gleichen Preis, dürfen auf bezahlbare SSDs und allgemein sinkenden Preise hoffen.



Im Asus N53SV steckt Nvidias neuer **DirectX-11-Chip GeForce GT 540M** mit ausreichend Leistung für die meisten Spiele – zumindest in mittleren Details.

Fazit



Auch 2011 reicht die Leistung von Notebooks bei weitem nicht an gleich teure PCs heran. Doch dank sinkender Preise und schnellerer Grafikkips können Sie unterwegs mit eingeschränkten Details auch mit einem 900-Euro-Gerät gut spielen – immerhin.

Smartphones

Wer heute noch sein Handy nur zum Telefonieren nutzt, verpasst das Beste. Smartphones bieten das Internet in der Hosentasche, und unzählige Apps erleichtern die Orientierung oder dienen dem Zeitvertreib.



Fünf-Kilo-Notebooks

Um auch unterwegs ein Spielchen zu wagen, müssen Sie 2011 keine zentnerschweren Monster-Notebooks mehr herumschleppen. Auch spieleaugliche Geräte sollten nicht viel mehr als drei Kilogramm wiegen.

Tablet-PCs – Spielen per Fingerzeig

2010 dominierte das iPad den Tablet-Markt. 2011 holt die Konkurrenz mit Android und Windows auf. Ein Schwerpunkt: Spiele!



Im Eee Slate EP121 von Asus befeuert ein Core i5 das installierte Windows 7.

Flache Tablet-PCs, die scheinbar nur aus einem Display bestehen, machen herkömmlichen Net- und Notebooks Konkurrenz. Noch steht das Apple iPad nahezu allein auf weiter Flur. Auf der CES in Las Vegas haben aber weitere Hersteller wie Asus und MSI Tablet-PCs mit Android oder sogar Windows 7 vorgestellt – unter anderem auch mit richtiger, ausziehbarer Tastatur. Ein Zugpferd für Tablets sind Spiele. Vor allem kleine Entwicklerstudios zeigen, was auf den flachen Rechenbrettern möglich ist. Titel wie **Angry Birds**, **Doodle Jump** oder **Slice It** verkaufen sich trotz eher zweckmäßiger Grafik zu Hunderttausenden. Mehr und mehr zieht es auch etablierte Entwickler auf die Tablets.

So stellte Epic Games mit **Infinity Blade** ein erstes Spiel mit speziell angepasster Unreal Engine 3 für Apples Mobilgeräte vor. id Software präsentierte mit **Rage HD** einen Shooter auf Basis der idTech-5-Engine, die das Grundgerüst zur kommenden

Endzeitballerei **Rage** bildet. Wir rechnen damit, dass ein Großteil der erfolgreichen iPad-Spiele seinen Weg auf die Windows- und Android-Tablets finden wird, zumal ein Teil der vorgestellten Bretter Nvidias Tegra 2 nutzt, einen Prozessor mit leistungstarker Grafik auf Konsolen-Niveau.

Fazit



Die iPad-Dominanz hat 2011 ein Ende. Jetzt locken dutzende Tablets mit mehr Funktionen, besserer Grafik und höherer Auflösung – nur die Spielehersteller müssen für Android und Windows noch nachziehen.

Smartphones mit Spaßgarantie

2011 steht ganz im Zeichen von Smartphones und Spielen. Noch nie war die Auswahl an guten Spielen unterwegs größer, der Spielspaß höher und die Einstiegshürde niedriger – trotz günstiger Spielepreise von wenigen Cent.

Fazit



Smartphones werden 2011 zu absoluten Alleskönnern. Vor allem die neuen Superphones mit zwei Rechenkernen und Tegra-2-Chip treiben die Grafikleistung voran. Jetzt muss der Markt entscheiden, ob derartige High-End-Telefone gefragt sind – denn die Preise stehen noch nicht fest.

2010 verkaufte Apple unglaubliche 47 Millionen iPhones weltweit und wurde trotzdem von Smartphones mit Googles Android-Betriebssystem im dritten Quartal 2010 überholt – Windows Phone 7 spielt noch keine große Rolle. Bei dem derzeitigen Wachstum wird in zwei Jahren jeder technisch interessierte Handy-Nutzer ein Smartphone herumtragen. Vor allem Spiele heizen das Wettrennen der Handyhersteller immer weiter an, viele Titel kosten gar kein Geld, andere verlangen nur wenige Cent. Erfolgsgeschichten wie **Infinity Blade** (1,6 Millionen Dollar Umsatz in fünf Tagen), **Angry Birds** (nach einem Jahr über 10 Millionen Verkäufe) oder **Cut the Rope** (eine Million Downloads nach 10 Tagen) beflügeln die Goldgräberstimmung und so bedrängen Smartphones zunehmend die Handheld-Konsolen Nintendo DS und Playstation Portable. Sony will sogar selbst auf dem neuen Markt mitmischen und präsentiert gemeinsam mit der Handy-Sparte Sony Ericsson vermutlich schon bald ein Playstation Phone. Für mehr Grafikleistung sollen 2011 die von Nvidia »Superphone« genannten Modelle mit Tegra-2-Chip sorgen. Erste Geräte wie das LG Optimus 2X mit zwei CPU-Kernen, Mini-HDMI-Ausgang und Flash-Unterstützung wurden bereits auf der CES vorgestellt. Ganz nebenbei präsentierte Nvidia sogar die Möglichkeit, mit einem Tegra-2-Smartphone, einem PC und einer PS3 zusammen online zu spielen.

gar selbst auf dem neuen Markt mitmischen und präsentiert gemeinsam mit der Handy-Sparte Sony Ericsson vermutlich schon bald ein Playstation Phone. Für mehr Grafikleistung sollen 2011 die von Nvidia »Superphone« genannten Modelle mit Tegra-2-Chip sorgen. Erste Geräte wie das LG Optimus 2X mit zwei CPU-Kernen, Mini-HDMI-Ausgang und Flash-Unterstützung wurden bereits auf der CES vorgestellt. Ganz nebenbei präsentierte Nvidia sogar die Möglichkeit, mit einem Tegra-2-Smartphone, einem PC und einer PS3 zusammen online zu spielen.



Das LG Optimus 2X ist eines der ersten Smartphones mit zwei Rechenkernen und Nvidias Tegra 2.



Der Smartphone-Hersteller HTC präsentiert auf der CES gleich drei Telefone mit **LTE-Unterstützung** – unter anderem das Evo Shift 4G.

Mobilfunk schneller als DSL

Das mobile Internet soll in Zukunft schneller sein als der DSL-Anschluss zu Hause: LTE macht es möglich.

Um unterwegs E-Mails abzurufen oder im Internet zu surfen, reicht die aktuelle UMTS-Geschwindigkeit von maximal 7,2 MBit/s völlig aus. Allerdings werden derart hohe Geschwindigkeiten nur selten erreicht, meist tröpfeln die Daten weit langsamer ins Telefon. Videos oder Online-Spiele benötigen aber eine stabile und vor allem schnelle Leistung. Der neue Mobilfunkstandard LTE (Long Term Evolution oder kurz 4G) soll das ermöglichen und die Datenübertragung im mobilen Netz um ein Vielfaches beschleunigen. Mit LTE sind Bandbreiten von bis zu 100 Megabit pro Sekunde möglich – wesentlich mehr also als der schnellste DSL-Anschluss mit 16 MBit/s oder sogar VDSL-Verbindungen per Glasfaser. Zudem soll LTE erheblich robuster gegen Störungen sein und die Funkzellen sollen die maximale Geschwindigkeit bei mehreren Benutzern länger aufrecht halten als bei UMTS. Die geringen Latenzzeiten und die erhöhte Bandbreite sind wie geschaffen, um unterwegs auch Videotelefonie, Streaming-Angebote oder Online-Spiele zu nutzen. Zwar wird sich LTE 2011 noch nicht durchsetzen, doch die Netzbetreiber wollen in diesem Jahr erste öffentliche Tests durchführen. Schweden und Norwegen sind da schon weiter: Seit 2009 stehen die ersten LTE-Netze in Stockholm und Oslo.

Fazit



LTE verspricht endlich Schluss zu machen mit langsamen und fehleranfälligen Mobilfunk-Verbindungen. Allerdings befindet sich die Technik noch in der Probephase. Vor 2012 rechnen wir nicht mit einer flächendeckenden Markteinführung.

Trends 2011

3D-Evolution

Kaum ein Technik-Thema bewegt derzeit so viel wie der durch Avatar angetriebene 3D-Trend. Die Technik ist und bleibt aber vor allem ein spaßiges Gimmik, auch weil nicht jeder den 3D-Effekt wahrnehmen kann. Von Hendrik Weins und Daniel Visarius

Shutter-Brillen

Shutter-Brillen bieten trotz der noch hohen Preise und einem gewaltigen Helligkeitsverlust momentan das mit Abstand sauberste 3D-Erlebnis und sind für die nächsten beiden Jahre der Standard für zu Hause.



Passiv-Pol-Brillen

Zwar sind Passiv-Pol-Brillen leichter und viel günstiger als die Shutter-Konkurrenz, aber nur fürs Kino zu gebrauchen. Am PC und am Fernseher gibt es mit dieser Technik nur die halbe Auflösung!



Spielen in der dritten Dimension

Wer sorgenfrei in 3D spielen will, der kommt auch 2011 nicht um eine schnelle GeForce-Grafikkarte und das 3D Vision Kit herum.

Nach **Metro 2033** und **Just Cause 2** im letzten Jahr werden 2011 immer mehr PC-Spiele für die 3D-Wiedergabe angepasst, sodass keine Menü- oder Interface-Elemente den stereoskopischen Eindruck beeinträchtigen. Jedoch eignen sich nicht alle Genres für den Übergang in die dritte Dimension. Gerade bei Strategiespielen stören die meist nur als 2D-Objekte vorliegenden Bildschirmmenüs oder Einheiten-Symbole den Tiefeneindruck. Viele aktuelle Action- oder Rennspiele wie **Need for Speed: Hot Pursuit**, **Call of Duty: Black Ops** oder **Just Cause 2** beziehen die Menü-Anzeigen dagegen mit ins Spiel ein.

Theoretisch können sowohl GeForce- als auch Radeon-Karten die für den 3D-Mo-

du notwendigen 3D-Informationen ausgeben. In der Praxis bewährt sich aber allein Nvidias Ansatz mit dem 3D-Vision-Paket nebst Treiber und darauf abgestimmter Shutter-Brille. Von den passenden 120-Hertz-Monitoren sind immerhin einige empfehlenswerte erhältlich. Die Einbindung der 3D-Funktionen direkt in den Treiber und die zahlreichen unterstützten Spiele sprechen für Nvidias Technik – und rechtfertigen die 140 Euro für das 3D-Vision-Paket durchaus. Nachteile hat 3D Vision jedoch auch: Bedingt durch die Shutter-Technik verliert der Monitor im 3D-Modus bis zu 90 Prozent seiner Helligkeit, und der Tragekomfort der Brille hält sich in Grenzen. Außerdem benötigen Sie eine schnelle Grafikkarte, denn die Leistung halbiert sich ebenfalls. AMD dagegen setzt mit HD3D auf einen offenen Ansatz: Der Catalyst-Treiber stellt nur die technische Grundlage (»Quad Buffer«) zur Verfügung, die Umsetzung in Software übernehmen kostenpflichtige 3D-Treiber von Drittherstellern, die weder bei Qualität noch bei den unterstützten Spielen mit 3D Vision mithalten können. Jeder Hersteller darf zu HD3D kompatible Brillen und Monitore entwickeln, nur macht das kaum jemand. Geräte mit den derzeit ausgereifteren Shutter-Brillen gibt es noch nicht, die Passiv-Pol-Technik hat sich wegen der engen Blickwinkel und der im 3D-Betrieb halbierten Auflösung überhaupt nicht durchgesetzt.

Fazit



Technisch bleibt 3D am PC auf dem Stand von 2009: Wer 3D möchte, bekommt es in guter bis sehr guter Qualität bei Nvidia. Einzige echte Neuerung: Die aktuelle Radeon- und GeForce-Generation kann dank HDMI 1.4a 3D-Blu-rays auch auf 3D-Fernsehern ausgeben.

Mehr 3D-Material

In den kommenden zwei Jahren werden die allermeisten Blockbuster-Produktionen aus Hollywood auch in 3D in die Kinos kommen.

Zahlenmäßig gibt es weit mehr 3D-Spiele als 3D-Filme: Praktisch jedes Spiel mit 3D-Grafik wird in Echtzeit auf der Grafikkarte berechnet. Das Bild dann in 3D statt in 2D, also in zwei statt einer Perspektive auszugeben, ist nur noch minimaler Aufwand. Aus dem gleichen Grund sind die meisten aktuell verfügbaren 3D-Filme computeranimierte Trickfilme, wo die Daten ebenfalls in 3D vorliegen. Um Realaufnahmen in 3D anzufertigen, ist dagegen 3D-fähige Aufnahmetechnik vonnöten. Das kostet noch sehr viel Geld und lohnt sich für die Industrie deshalb nur bei zig Millionen Euro teuren Blockbuster-

Produktionen, die ab diesem Jahr fast durchgehend in 3D aufgezeichnet werden dürften. Allerdings gibt es auch in Hollywood nicht nur 3D-Freunde: Christopher Nolan etwa, der Regisseur von **Dark Knight** und **Inception**, hält 3D für einen Trend der bald überholt sein wird. Ganz im Gegensatz zu Avatar-Regisseur James Cameron, für den 3D die Zukunft des Kinos ist. Abseits der Technik-Blockbuster erwarten wir in den nächsten Jahren nur wenige 3D-Filme. Manche Sportgroßereignisse werden in 3D aufgenommen, sind für die breite Masse aber nicht zu empfangen. Und nachträglich um 3D erweiterte Filme dürften der Technik eher schaden als helfen – wo das Ausgangsmaterial zweidimensional ist, lässt sich ohne einen den Nutzen übersteigenden Aufwand noch kein überzeugendes 3D-Erlebnis daraus machen.

Fazit



Außer in Spielen kommt 3D nur langsam in Fahrt. Aber Blockbuster-Produktionen und Dokumentationen werden dieses Jahr oft in 3D produziert.



Avatar ist aktueller 3D-Pionier und Referenz zugleich.



Eizos 23-Zöller DuraVision FDF2301-3D stellt 3D auch ohne Brille dar, kostet aber exorbitante 10.000 Euro!

3D ohne Brille

Der nächste logische Schritt bei der 3D-Darstellung hört auf den Namen Autostereoskopie. Doch der Weg ist weit und bislang teuer.

Der Vorteil von autostereoskopischen Monitoren und Fernsehern ist klar: Sie brauchen keine Brille mehr, um 3D zu erleben. Wie bei jedem 3D-Monitor müssen für den Tiefeneindruck unterschiedliche Bilder an das rechte und das linke Auge gesendet werden. Da aber keine Brille für die richtige Filterung sorgt, entfällt diese Arbeit auf Fernseher beziehungsweise Monitor. Dazu verfolgen Kameras die Augen der Zuschauer und passen bei Bewegungen des Betrachters das Bild an den neuen Blickwinkel an. Zudem verringert sich die Auflösung des Bildes um die Hälfte, da der Bildschirm verschiedene Bilder für beide Augen produzieren muss. Auf kleineren Bildschirmen ist 3D ohne Brille aber schon Wirklichkeit: LG stellte auf der CES ein 4,3-Zoll-Smartphone mit autostereoskopischem Display vor, und auch Nintendos neuer Handheld 3DS setzt auf 3D. Eizo präsentierte mit dem DuraVision FDF2301-3D einen ersten 23-Zöller mit Autostereoskopie. Er wiegt wuchtige 16 Kilogramm und kostet unglaubliche 10.000 Euro. Der Betrachter sollte ungefähr einen Meter vor dem Monitor sitzen und darf sich dabei um höchstens 6,5 Zentimeter bewegen. Ähnliche Beschränkungen

betreffen auch die ersten Fernseher mit Autostereoskopie, die Toshiba mit Diagonalen von 12 und 20 Zoll im Programm hat – wie Eizo ausschließlich im Technik-verrückten Japan.

Fazit



Autostereoskopie ist die nächste Evolutionsstufe bei 3D-Bildschirmen. Doch noch ist diese Technik zu unausgereift und teuer für große Monitore. 2011 bleiben die Brillen auf der Nase.

3D-Heimkino

Von der großen Leinwand auf den heimischen Fernseher: Heimkino in 3D ist der TV-Trend 2011. Es gibt aber erst eine handvoll Filme.

Grundsätzlich leidet 3D im Wohnzimmer unter denselben Krankheiten wie am PC: der Zuschauer muss sich zwischen Techniken mit Shutter- oder Passivpol-Brillen entscheiden. Ersteres ist erprobt und momentan die meist genutzte 3D-Technik. Bereits jeder fünfte High-End-Fernseher unterstützt die 3D-Darstellung und nahezu jeder vertraut dabei auf Shutter-Brillen. Den meisten Fernsehern liegen ein oder zwei Brillen bei. Wenn Sie mit einer größeren Gruppe 3D daheim erfahren wollen, müssen Sie für jeden Gast Stück für Stück nachkaufen – zu Preisen von teils über 100 Euro pro Brille. Zumal nicht jede Brille mit jedem Fernseher funktioniert. Im schlimmsten Fall entsteht der räumliche Eindruck gar nicht oder nervige Schlieren trüben den Spaß an der dritten Dimension. Neben dem Fernseher muss auch der Blu-Ray-Player den 3D-Modus unterstützen (die Playstation 3 eignet sich mit einer aktuellen Firmware ebenfalls für den 3D-Betrieb). Falls Sie beide Geräte an einen AV-Re-

ceiver anschließen wollen, muss dieser ebenfalls auf dem aktuellsten Stand der Technik sein – ein teures Vergnügen.

Günstiger und weniger kompliziert soll der Einsatz der Passiv-Pol-Technik bei künftigen LG-Fernsehern sein. Allerdings halbiert sich so die Auflösung des 3D-Streifens um die Hälfte, da jedes Auge eben nur einen Teil des Gesamt-Bildes sieht. Zudem dürfen Sie Ihre Sitzposition kaum verändern, da sich ansonsten das Bild verschiebt. Wirklich durchsetzen wird sich Passiv-Pol wohl erst dann, wenn in einigen Jahren nicht mehr die aktuelle Full-HD-Auflösung 1920x1080 der Standard ist, sondern »4K«, also eine Auflösung von 3840x2160 bis maximal 4096x3112 Bildpunkten.

Fazit



Jeder Hersteller bietet 2011 Fernseher, Blu-ray-Player und Verstärker an. Bis die Technik aber ausgereift ist und genauso komfortabel funktioniert wie normales Fernsehen, werden noch einige Jahre ins Land ziehen.

Intels neue Core-i-Prozessoren im Test



Alle zwei Jahre bringt Intel eine neue CPU-Architektur auf den Markt, Anfang 2011 ist das die zweite Core-i-Generation, Codename »Sandy Bridge«. Und die hat es in sich: hohe Leistung bei niedrigem Verbrauch.

Von Florian Klein

Mehr Benchmarks: GameStar.de/Quicklink/7282

Intel veröffentlicht neue Prozessoren meist im jährlichen Rhythmus nach dem so genannten Tick-Tock-Modell. Ein Tick steht dabei für die Verkleinerung der Strukturbreite einer bestehenden Mikroarchitektur, wie es vor einem Jahr bei den damals neuen Core i3/i5/i7-Modellen für den Sockel 1156 der Fall war. Bei diesen CPUs fand weiterhin die Nehalem-Mikroarchitektur Verwendung, die vor gut zwei Jahren mit den ersten Core-i7-Modellen für den Sockel 1366 eingeführt worden war. Die Strukturbreite der Siliziumchips schrumpfte aber von 45 auf 32 Nanometer (»Tick«). Folglich steht dieses Jahr wieder ein »Tock« an, also eine neue Mikroarchitektur.

Und die hört auf den Codenamen »Sandy Bridge«, die offiziellen Prozessorbezeichnungen folgen weiterhin dem gewohnten Core-i-Schema. Die darauf folgenden Modellnummern sind nun aber vier- statt dreistellig, wobei die erste Ziffer immer eine »2« ist (als Kürzel für die zweite Core-i-Generation mit Sandy-Bridge-Mikroarchitektur). Allerdings ist das Namensschema alles andere als intuitiv, denn neben der Serienbezeichnung Core i3/i5/i7 und der vierstelligen Modellnummer tragen einige Varianten auch noch einen angehängten Buchstaben wie »K« (freier Multiplikator), »S« (geringerer Stromverbrauch mit 65 statt 95 Watt Verlustleistung) und »T« (nochmals niedrigerer Stromverbrauch mit maximal 35 oder 45 Watt). Ein Beispiel: Der Core i5 2500K arbeitet wie das Standardmodell mit 3,3 GHz,

besitzt aber einen freien Multiplikator, der das ernsthafte Übertakten einer Sandy-Bridge-CPU zum jetzigen Zeitpunkt überhaupt erst ermöglicht (mehr dazu später). Der Core i5 2500S hat eine maximale Verlustleistung von 65 statt 95 Watt, arbeitet aber nur mit 2,7 statt 3,3 GHz Standardtakt, die »T«-Variante wiederum besitzt eine TDP von nur 45 Watt, taktet aber nur mit 2,3 GHz. Die trotz deutlich niedrigerem Standardtakt gleiche Modellbezeichnung, also Core i5 2500, rechtfertigt Intel mit dem zumindest beim i5 2500S noch identisch hohen maximalen Turbotakt von 3,7 GHz. Der Core i5 2500T erreicht aber selbst mit Turbo höchstens 3,3 GHz, was die Modellbezeichnung unserer Meinung nach nicht rechtfertigt. Die Verwirrung komplett machen CPUs wie der Core i5 2390T, der anders als die

Modellübersicht

Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo)	L3-Cache	Grafik	TDP	Preis
Core i7 2600K	4/8	3,4 (3,8) GHz	8,0 MByte	HD 3000	95 Watt	320 Euro
Core i7 2600	4/8	3,4 (3,8) GHz	8,0 MByte	HD 2000	95 Watt	280 Euro
Core i7 2600S	4/8	2,8 (3,8) GHz	8,0 MByte	HD 2000	65 Watt	300 Euro
Core i5 2500K	4/4	3,3 (3,7) GHz	6,0 MByte	HD 3000	95 Watt	200 Euro
Core i5 2500	4/4	3,3 (3,7) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	180 Euro
Core i5 2500S	4/4	2,7 (3,7) GHz	6,0 MByte	HD 2000	65 Watt	210 Euro
Core i5 2500T	4/4	3,3 (3,3) GHz	6,0 MByte	HD 2000	45 Watt	220 Euro
Core i5 2400	4/4	3,1 (3,4) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	180 Euro
Core i5 2400S	4/4	2,5 (3,3) GHz	6,0 MByte	HD 2000	65 Watt	200 Euro
Core i5 2300	4/4	2,8 (3,1) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	170 Euro
Core i5 2390T	2/4	2,7 (3,5) GHz	3,0 MByte	HD 2000	35 Watt	k. A.
Core i3 2120	2/4	3,3 (-) GHz	3,0 MByte	HD 2000	65 Watt	140 Euro
Core i3 2100	2/4	3,1 (-) GHz	3,0 MByte	HD 2000	65 Watt	120 Euro
Core i3 2100T	2/4	2,5 (-) GHz	3,0 MByte	HD 2000	35 Watt	k. A.

Stromverbrauch Testsystem

Prozessor	Leerlauf (Windows)	Last (Anno 1404)
Core i7 2600K (3,4 GHz, 4C/8T, S1155)	88,0 Watt	261,0 Watt
Core i5 2500K (3,3 GHz, 4C/4T, S1155)	86,0 Watt	241,0 Watt
Core i7 980X (3,33 GHz, 6C/12T, S1366)	115,0 Watt	323,0 Watt
Core i7 975 XE (3,33 GHz, 4C/8T, S1366)	118,0 Watt	332,0 Watt
Core i7 870 (2,93 GHz, 4C/8T, S1156)	85,0 Watt	211,0 Watt
Phenom II X6 1100T (3,3 GHz, 6C/6T, AM3)	114,0 Watt	287,0 Watt
Phenom II X4 975 BE (3,6 GHz, 4C/4T, AM3)	110,0 Watt	291,0 Watt

Bei Sandy-Bridge-CPU's sind **alle Komponenten in einem Chip integriert**.

restlichen i5-Modelle nur zwei statt vier Rechenkerne besitzt (siehe Modellübersicht). Die schlechte Nachricht: Der nur knapp einhalb Jahre alte Sockel 1156 wird schon wieder eingestampft, denn die Sandy-Bridge-CPU's passen nicht hinein. Stattdessen benötigen Sie den äußerlich annähernd identischen Sockel 1155. Um Verwechslungen bei den CPU's und Mainboards auszu-schließen, sitzen bei Sandy-Bridge-CPU's und dem Sockel 1155 die zwei Einkerbungen am Prozessor und die passenden Nasen am Sockel an anderer Stelle als beim Sockel 1156. Die gute Nachricht: Da die Löcher im Mainboard für die Kühlerbefestigung identisch sind, passen Sockel-1156-Kühler auch auf den Sockel 1155, sodass bereits jetzt ein großes Angebot an unterschiedlichen Kühl-aggregaten erhältlich ist.

Für Spieler interessante Sandy-Bridge-Mainboards sind Sockel-1155-Platinen mit H67- oder P67-Chipsatz. Während der H67 die zur Nutzung der integrierten Grafik notwendigen Ausgänge (DVI, Display Port, HDMI) mit-bringt, aber keine zwei Grafikkarten per Crossfire oder SLI ansprechen kann, sieht es

Da hilft nur Auswendiglernen.

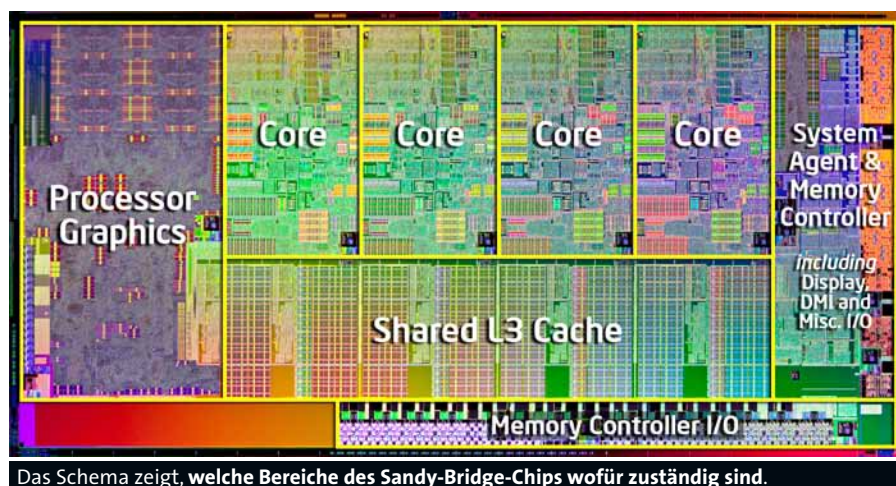
beim P67-Chipsatz genau umgekehrt aus. Für Übertakter ist einzig der P67-Chipsatz interessant, da nur er die entsprechenden Einstellmöglichkeiten bietet. Denn Übertakten ist bei den Sandy-Bridge-CPU's nicht mehr so einfach möglich, mit Ausnahme der »K«-Varianten mit frei einstellbarem Multiplikator. Bei allen anderen Modellen können Sie nicht mehr einfach wie bisher den Referenztakt erhöhen, da jetzt fast alle Komponenten von diesem abhängen. Nicht nur Prozessor und Arbeitsspeicher, auch die PCI-Express-Slots, SATA-Anschlüsse und so weiter werden durch eine Erhöhung beeinflusst und machen das System so bereits nach Steigerungen von wenigen Megahertz instabil. Die einzige Möglichkeit, die Intel Besitzern von Modellen ohne »K«-Zusatz im Zusammenspiel mit dem P67-Chipsatz bietet, ist eine Erhöhung des maximalen Tur-

botaktes um 400 MHz. Im Detail: Ein Core i5 2500 arbeitet standardmäßig mit 3,3 GHz, der Turbo legt in der Standardeinstellung maximal 400 MHz oben drauf. Dieses Limit können Sie nun um weitere 400 MHz erhöhen. Das heißt, der Core i5 2500 arbeitet je nach Kernauslastung mit 3,3 GHz plus 400 MHz übertaktetem Turbo plus der gewöhnlichen Turbosteigerung von 100 bis 400 MHz. Bei Belastung aller vier Kerne schafft der Core i5 2500 so bis zu 3,8 GHz (3,3 GHz + 400 MHz + 100 MHz). Allerdings nicht als Standardtakt, sondern nur als Turbofrequenz, die hauptsächlich von einer adäquaten Kühlung abhängt. Eventuell noch dieses Frühjahr soll zudem ein Z68-Chipsatz erscheinen, der sowohl Grafikausgänge als auch Crossfire und SLI sowie die erweiterten Übertaktungsfunktionen unterstützt. Beim Arbeitsspeicher bleibt alles beim Alten: DDR3-RAM bis DDR3-1333 wird offiziell unterstützt, schnellere Speichermodule lassen sich ebenfalls nutzen.

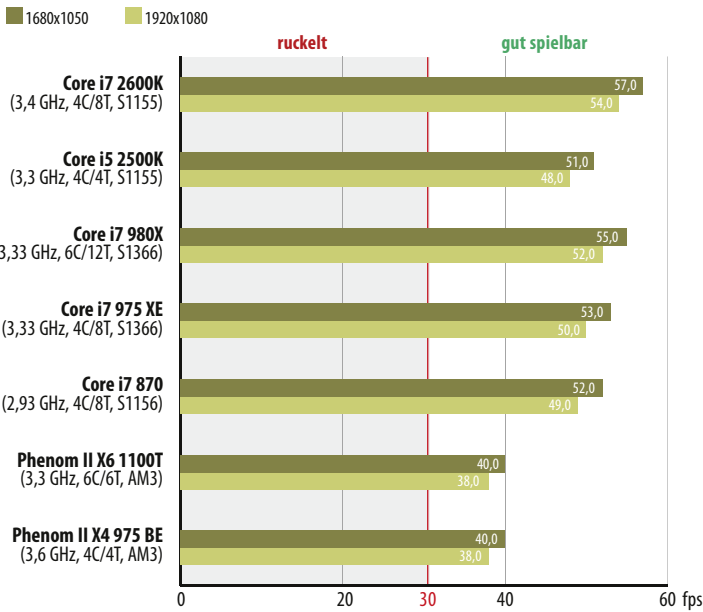
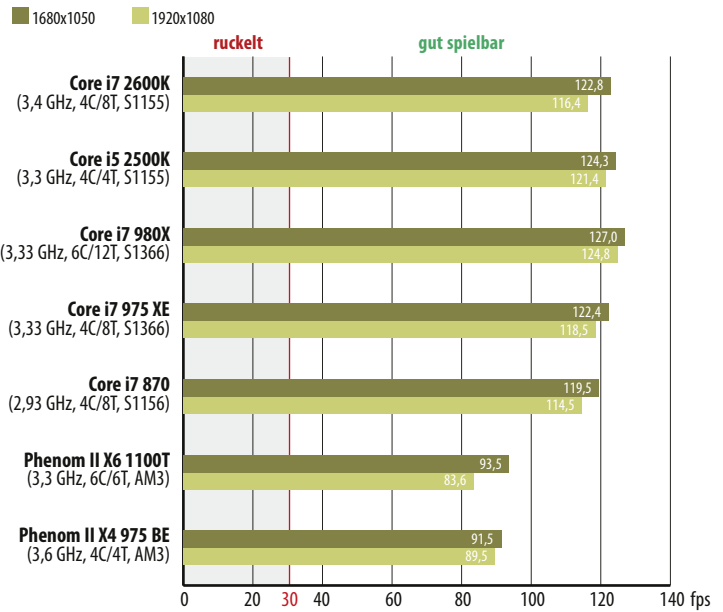
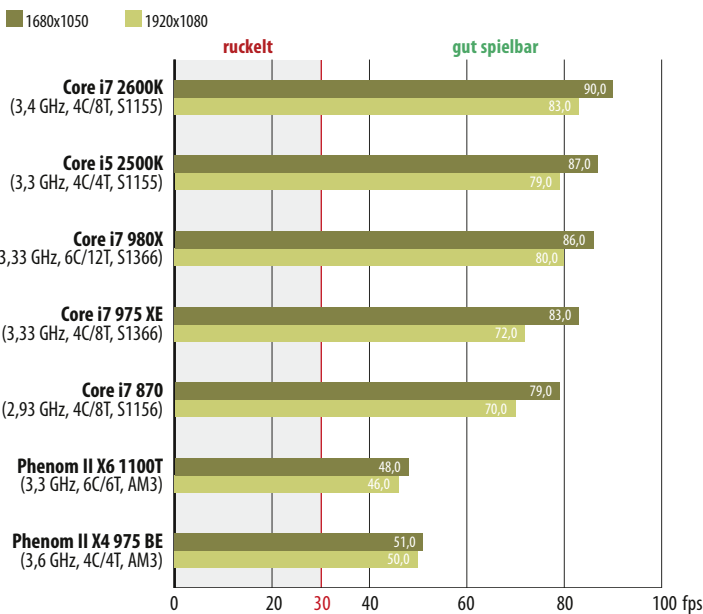
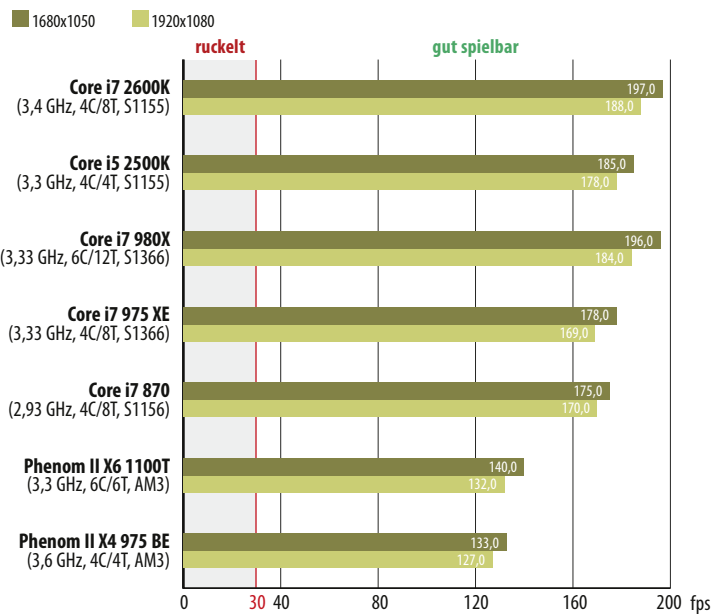
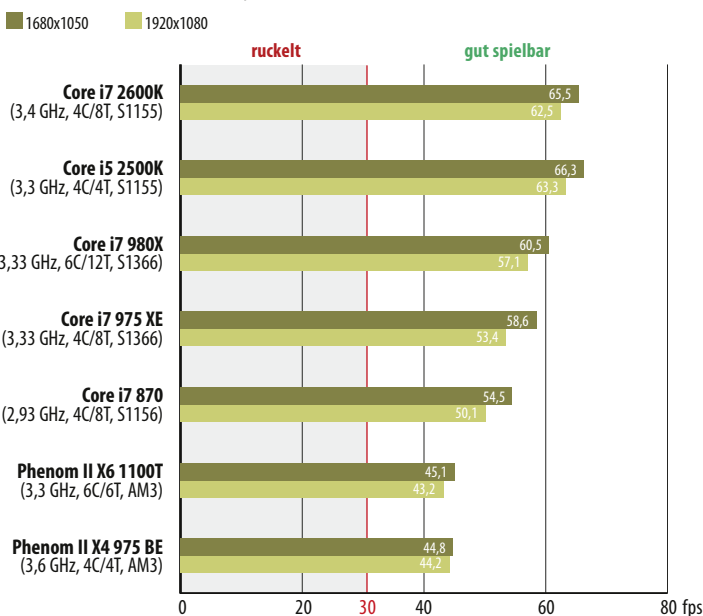
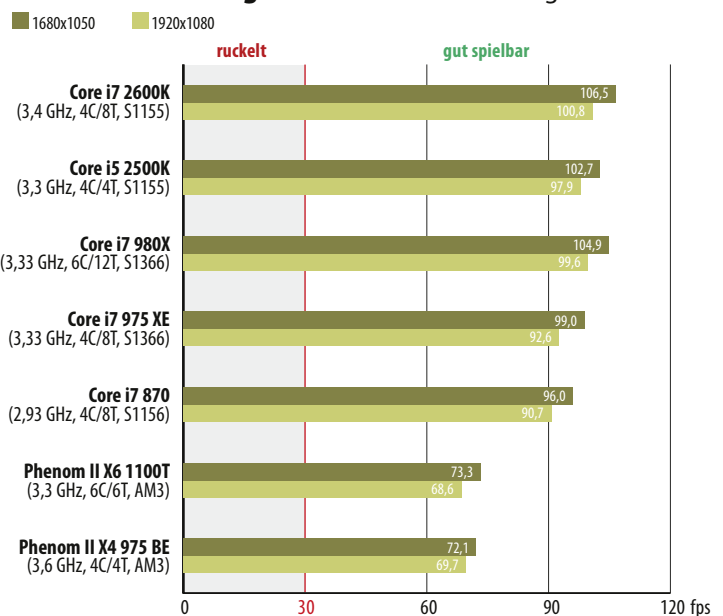
Doch was bringt die Sandy-Bridge-Mikroarchitektur Neues gegenüber den Vorgängern? Das Auffallendste ist sicherlich die Integration einer Grafikeinheit in den gleichen Siliziumchip wie die eigentliche CPU. Bei den Vorgängern saß diese noch als separater (und mit höherer Strukturbreite gefertigter) Chip neben dem Prozessor (siehe Bilder). Mittlerweile unterstützt die Einheit zudem DirectX 10.1 und HDMI 1.4a für die Wiedergabe von 3D-Filmen. Technisch gesehen sollten die meisten aktuellen Titel problemlos starten, allerdings hatte Intels Grafiktreiber in der Vergangenheit vor allem bei Spielen noch viele Probleme. Es gibt zwei Varianten der integrierten Einheit: Die

schnellere HD-3000-Grafik, die bei den Desktop-Prozessoren ausschließlich in Core i7 2600K und i5 2500K sowie in allen Notebook-Modellen steckt und die nur halb so schnelle HD 2000. Wunder dürfen Sie allerdings selbst von der HD 3000 keine erwarten, auch wenn wir etwa **Starcraft 2** in groben 1024x768 mit minimalen Details einigermaßen ruckelfrei spielen konnten. Trotzdem gilt nach wie vor: Wer gerne spielt, kommt um eine separate Grafikkarte keinesfalls herum.

Neben der integrierten Grafik hat Intel bei Sandy Bridge vor allem die Effizienz verbessert, sodass die Rechenwerke schneller mit Arbeit beliefert werden und diese zügiger erledigen können. Der Kern selbst hat sich seit dem äußerst erfolgreichen Core 2 kaum verändert. Außerdem arbeitet der für Spiele wichtige L3-Cache bei Sandy Bridge nun mit vollem CPU-Takt und geringerer Latenz und ist über eine sehr schnelle Datenleitung (»Ring Bus«) mit den Kernen und der Grafikeinheit verbunden. Ein alter Bekannter ist dagegen Hyperthreading, das alle Dual-Core-Modelle von Sandy Bridge sowie die Core-i7-Reihe mitbringen. Hyperthreading gaukelt dem Betriebssystem pro Rechen-kern einen weiteren virtuellen Kern vor und kann so in Anwendungen, die von vielen Kernen profitieren, einen spürbaren Leistungsvorteil bringen. In Spielen bringt die Technik meist nichts. Vor allem bei Quad-Core-CPU's, die dank Hyperthreading acht Aufgaben (»Threads«) parallel abarbeiten können, kostet der erhöhte Verwaltungsaufwand in Spielen häufig sogar ein paar Prozentpunkte Leistung. Bei Dual-Core-CPU's hat Hyperthreading heute dagegen



Das Schema zeigt, welche Bereiche des Sandy-Bridge-Chips wofür zuständig sind.

Anno 1404 DirectX 10, maximale Details**Call of Duty: Black Ops** DirectX 9, maximale Details**F1 2010** DirectX 11, maximale Details**H.A.W.X. 2** DirectX 11, maximale Details**Starcraft 2** DirectX 9, maximale Details**Performance Rating** durchschnittliche Leistung



Hit-Potenzial

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Die zweite Core-i-Generation hat das Zeug zu einem echten Hit: Deutlich gestiegene Leistung bei gleichbleibend niedrigem Strombedarf sowie relativ moderate Preise. Nachteile finde ich dagegen kaum: Zwar schränkt Intel das Übertakten der günstigen Modelle doch deutlich ein, dafür kosten die »K«-Varianten nur wenig Aufpreis. Der mal wieder nötige Sockel-Wechsel ist zwar ein Ärgernis, angesichts der vielen Neuerungen aber erträglicher als früher.

auch für Spieler einen kleinen Vorteil, da viele Titel mittlerweile auf mehr als zwei Kerne optimiert sind. Dazu kommt die bekannte Turbo-Funktion, die den Takt der Kerne abhängig von der CPU-Auslastung spürbar erhöht. Allerdings bleibt der reale Leistungsgewinn relativ gering, da bei Standardtaktraten von spürbar über 3,0 GHz selbst 300 oder 400 MHz zusätzlicher Takt prozentual nur ein kleiner Aufschlag sind.

In Spielen legt Intel kräftig einen drauf.

Nun zur für Spieler wichtigsten Frage: Was leistet Sandy Bridge in der Realität? Wir messen die Leistung in der gängigen 22-Zoll-Auflösung 1680x1050 sowie der Full-HD-Auflösung 1920x1080 jeweils mit maximalen Details. Auf Kantenglättung und Texturfilterung verzichten wir jedoch, da sogar die verwendete High-End-Grafikkarte GeForce GTX 580 mit diesen Bildverbesserungen relativ viel Einfluss auf die Ergebnisse hätte. Um es kurz zu machen: Laut unseren Benchmarks sind die Sandy-Bridge-CPUs ein echter Schritt nach vorne und liefern deutlich mehr Leistung als die Sockel-1156-Vorgänger. Selbst Intels Spitzenmodell für den Sockel 1366, der 900 Euro teure Sechskerner Core i7 980X, wird unterm Strich mit durchschnittlich 104,9 zu 106,5 fps (1680x1050) und 99,6 zu 100,8 fps (1920x1080) knapp vom neuen und 600 Euro günstigeren Core i7 2600(K) geschlagen. Auch der 200 Euro günstige i5 2500(K) liefert mit im Schnitt 102,7 (1680x1050) und 97,9 fps (1920x1080) ein in der Praxis nur unmerklich schlechteres Ergebnis ab und ist unter dem Preis-Leistungs-Aspekt für aufrüstwillige Spieler sicher die lohnendste Alternative. AMDs Topmodelle Phenom II X6 1100T und X4 975 BE mit sechs beziehungsweise vier Kernen liegen mit 73,3 und 72,1 fps in 1680x1050 sowie 68,6 und 69,7 fps in 1920x1080 deutlich dahinter. Allerdings fließen in die Durchschnittswerte der AMD-CPUs auch die ungewöhnlich niedrigen Messergebnisse von **F1 2010**

mit ein. In dem Formel-1-Titel schneiden die Phenoms unerwartet schlecht ab – trotz aktuellem Patch 1.01 und dem von Codemasters bereitgestellten Hotfix für Sechskern-CPUs sind sie mit 48,0 (X6 1100T) und 51,0 fps (X4 975 BE) nur etwas mehr als halb so schnell wie Core i7 2600K (90,0 fps) und i5 2500K (87,0 fps). In den anderen Benchmark-Titeln sind die Abstände zwischen AMD und den Sandy-Bridge-CPUs aber deutlich geringer, etwa in **Call of Duty: Black Ops** mit 93,5 (X6 1100T) und 91,5 fps (X4 975 BE) zu 122,8 (i7 2600K) und 124,3 fps (i5 2500K). Der Abstand ist trotzdem signifikant, auch wenn Sie beim Phenom II X6 1100T (200 Euro) zwei Kerne mehr als beim gleich teuren i5 2500K erhalten. Im Vergleich zum Sockel-1156-Vorgänger Core i7 870 ist der Vorsprung der Sandy-Bridge-CPUs teils ebenfalls erheblich: Mit 50,1 zu 62,5 fps in **Starcraft 2** (1920x1080) muss sich der i7 870 dem gleich teuren Core i7 2600K deutlich geschlagen geben. Unterm Strich kann einzig der wesentlich kostspieligere Core i7 980X den Neulingen in Spielen die Stirn bieten. Aber nur in konsequent auf Multi-Core-CPUs getrimmten Anwendungen wie dem Cinebench rechtfertigt der Sechskerner seinen extremen Preis einigermaßen und liegt mit 8,8 Punkten weit vor dem Core i7 2600K mit 6,8 Punkten. Auch beim Video-Encodieren mit dem x264-HD-Benchmark liegt der Sechskerner mit 49,7 fps spürbar vor dem i7 2600K mit 35,7 fps und dem Phenom II X6 1100T mit 31,3 fps.

Neben der enormen Spiele- und Anwendungsleistung gefällt uns auch der Stromverbrauch der überarbeiteten Sandy-Bridge-Architektur. Im Leerlauf unter Windows genehmigt sich unser Testsystem insgesamt 88,0 (i7 2600K) beziehungsweise 86,0 Watt (i5 2500K). Das liegt auf einem Niveau mit dem Vorgänger i7 870 (85,0 Watt), aber deutlich unter dem Phenom II X6 1100T mit 114,0 Watt und dem Core i7 980X mit 115,0 Watt. Unter Last in Spielen übersteigt der Stromverbrauch mit 261,0 und 241,0 Watt bei Core i7 2600K beziehungsweise i5 2500K jedoch den des Vorgängers i7 870 mit 211,0 Watt. Der Phenom II X6 1100T genehmigt sich mit 287,0 Watt nochmals mehr, die größten Energieverschwender sind aber die Sockel-1366-CPUs mit 323,0 (i7 980X) und 332,0 Watt (i7 975XE).

Unterm Strich kann man die Sandy-Bridge-Plattform nur empfehlen: Sie kostet nicht mehr als die Sockel-1156-Vorgänger, der Energieverbrauch ist in etwa gleich geblieben, die Leistung und die technische Features sind deutlich besser. So gut sogar, dass nur die schnellsten und teuersten CPUs der Vorgängergeneration bei der neuen Mittelklasse einigermaßen mithalten können, dabei aber deutlich mehr Strom verbraten. Auch AMD muss sich warm anziehen, nicht nur wie zuvor im teuren High-End-Segment, sondern auch im Preisbereich knapp unter 200 Euro. Nur im Segment bis 150 Euro bietet AMD nach wie vor das eindeutig bessere Preis-Leistungs-Verhältnis.

PREIS 320 Euro HERSTELLER Intel

Prozessor Core i7 2600K

Kern	Sandy Bridge
Fertigung	32 nm
Taktfrequenz	3,4 GHz
Caches (L2/L3)	4x 256 KB / 8,0 MB
DMI	2.0
Steckplatz	Sockel 1155

SPIELELEISTUNG

- schnellste Spiele-CPU
- vier Kerne
- knapp schneller als Core i7 980X

ARBEITSELEISTUNG

- sehr hohe Arbeitsleistung
- langsamer als Sechskerner

MULTIMEDIALEISTUNG

- sehr gute Multimedia-Leistung
- langsamer als Sechskerner

TECHNIK

- vier Kerne
- Turbo-Modus
- Hyperthreading
- freier Multiplikator

ENERGIEEFFIZIENZ

- niedriger Verbrauch im Leerlauf
- auch unter Last nur moderat

FAZIT

Extrem schnelle Quad-Core-CPU, die in Spielen selbst das dreimal so teure Topmodell der Vorgängergeneration schlägt. Dazu dick ausgestattet mit Hyperthreading, Turbo, Grafikchip und freiem Multiplikator. Wer nicht übertakten will, greift zum 40 Euro günstigeren Core i7 2600.

40/40

18/20

18/20

9/10

8/10

93

Preis/Leistung: Ausreichend

PREIS 200 Euro HERSTELLER Intel

Prozessor Core i5 2500K

Kern	Sandy Bridge
Fertigung	32 nm
Taktfrequenz	3,3 GHz
Caches (L2/L3)	4x 256 KB / 8,0 MB
DMI	2.0
Steckplatz	Sockel 1155

SPIELELEISTUNG

- sehr schnelle Spiele-CPU
- vier Kerne
- nur wenig langsamer als i7 2600K

ARBEITSELEISTUNG

- sehr hohe Arbeitsleistung
- langsamer als Sechskerner

MULTIMEDIALEISTUNG

- sehr gute Multimedia-Leistung
- langsamer als Sechskerner

TECHNIK

- vier Kerne
- Turbo-Modus
- freier Multiplikator
- kein Hyperthreading

ENERGIEEFFIZIENZ

- niedriger Verbrauch im Leerlauf
- auch unter Last nur moderat

FAZIT

Angesichts der hervorragenden Leistung relativ günstiger Vierkernprozessor, der im Vergleich zur Core-i7-Reihe nur auf das für Spiele weitgehend uninteressante Hyperthreading verzichtet. Wer nicht übertakten will, nimmt besser den 20 Euro günstigeren, aber genauso schnellen Core i5 2500.

39/40

17/20

17/20

8/10

8/10

89

Preis/Leistung: Gut

Passend zum Jahresbeginn ändert sich im Einkaufsführer einiges: Zwei der Selbstbau-PCs bekommen eine schnellere Grafikkarte und die Grafikkartenliste im High-End-Segment hat einige Neuzugänge zu verzeichnen.

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	
Phenom II X3 720 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston Value RAM 4,0 GB DDR3-1333	40 €
Grafikkarte	NEU
Gigabyte GF GTX 460 OC / 1,0 GByte	160 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution	35 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	505 €
Günstigere Grafikkarte	-50 €
Club 3D Radeon HD 5770	110 €
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	160 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	
Asus M4A88TD-V Evo	110 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
Grafikkarte	NEU
HIS Radeon HD 6950 / 2,0 GByte	260 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	60 €
Gehäuse	UPDATE
Antec Sonata 3 inkl. 500 Watt	110 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.005 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
Gigabyte GTX 460 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	
Phenom II X6 1090T Boxed	200 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 890FXA-GD70	155 €
Arbeitsspeicher	UPDATE
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
Grafikkarte	UPDATE
EVGA GeForce GTX 580 / 1,5 GByte	510 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	60 €
Gehäuse	UPDATE
Coolermaster HAF-X	160 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.545 €
Günstigere Grafikkarte	-170 €
MSI GeForce GTX 570	340 €
Größere SSD	+70 €
Intel X25-M 80 GByte	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
► 92 ► 180 € ► ► 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
► 90 ► 160 € ► ► Quicklink: 7091
sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

4 Gigabyte GeForce GTX 460 OC
► 90 ► 160 € ► ► Quicklink: 7189
sehr schnell, leise, übertaktet, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

5 Zotac GeForce GTX 460 1,0 GByte **NEU**
► 90 ► 180 € ► 09/10 ► Quicklink: 7092
sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X **NEU**
► 94 ► 260 € ► 02/10 ► Quicklink: 7062
sehr schnell, übertaktet, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2 XFX Radeon HD 5850 Black Edition **UPDATE**
► 92 ► 230 € ► 09/10 ► Quicklink: 7058
sehr schnell, übertaktet, leise, DX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

3 Club 3D Radeon HD 5850 OC **PREISTIPP**
► 91 ► 200 € ► 09/10 ► Quicklink: 7060
sehr schnell, wahrnehmbar, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

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 GByte

5 Gainward GF GTX 460 2,0 GB G.S. **NEU**
► 90 ► 200 € ► online ► Quicklink: 7074
sehr schnell, übertaktet, hörbar, DX 11 / GeForce GTX 460 / 2,0 GByte

AB 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Zotac GTX 580 AMP! **NEU**
► 93 ► 600 € ► 12/10 ► Quicklink: 7252
schnellste Grafikkarte, relativ leise, DirectX 11 / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

2 Sapphire Radeon HD 5970 Toxic **UPDATE**
► 92 ► 1000 € ► 02/10 ► Quicklink: 6906
extrem schnell, hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5970 / 2x2,0 GByte

3 Powercolor HD 5870 PCS+ **PREISTIPP**
► 91 ► 300 € ► 06/10 ► Quicklink: 7064
extrem schnell, relativ leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

4 Zotac GeForce GTX 480 AMP! **UPDATE**
► 91 ► 415 € ► 07/10 ► Quicklink: 6986
relativ leise, übertaktet, DirectX 11 / GeForce GTX 480 / 1,5 GB

5 HIS Radeon HD 6970 **NEU**
► 90 ► 330 € ► 01/11 ► Quicklink: 7254
extrem schnell, hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GB

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

2 Samsung Syncmaster BX2240

►84 ►180 € ►09/10 ►Quicklink: 7067
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 HP Compaq LA 2205wg

►82 ►200 € ►online ►Quicklink: 7219
voll spieleauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 LG W2253TQ

►81 ►160 € ►10/09 ►Quicklink: 7069
voll spieleauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080

4 Samsung Syncmaster B2230W

►81 ►165 € ►07/10 ►Quicklink: 7068
voll spieleauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

5 NEC Multisync E222W

►77 ►190 € ►09/10 ►Quicklink: 7070
voll spieleauglich, gute Bildqualität, HDMI, HDCP, 1680x1050

TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus VK246H

►85 ►210 € ►04/10 ►Quicklink: 7082
voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

2 Samsung Syncmaster 2494HM

►84 ►250 € ►04/10 ►Quicklink: 7083
voll spieleauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Iiyama B2409HDS

►81 ►190 € ►06/09 ►Quicklink: 7084
voll spieleauglich, vielseitig verstellbar, 1920x1080

1 Acer GD245HQ

►81 ►300 € ►online ►Quicklink: 7221
voll spieleauglich, 3D-fähig, neigbar, 1920x1200

5 LG W2486L

►80 ►250 € ►04/10 ►Quicklink: 7085
voll spieleauglich, 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

►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 ►75 € ►11/10 ►Quicklink: 7074
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos

2 Steelseries Xai

►95 ►60 € ►04/10 ►Quicklink: 7073
extrem präzise, guter Treiber, für Links- und Rechtshänder

3 Logitech G9x

►95 ►60 € ►03/09 ►Quicklink: 7074
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

4 Roccat Kone+

►95 ►70 € ►10/10 ►Quicklink: 7072
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für Rechtshänder

5 Razer Mamba

►95 ►100 € ►06/09 ►Quicklink: 7190
extrem präzise, hoch konfigurierbar, optional mit Funkverbindung



Mainboards

SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7/8xx

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe

►92 ►150 € ►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

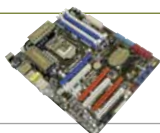
►90 ►230 € ►12/09 ►Quicklink: 7097
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

4 Asus P7P55D

►88 ►110 € ►12/09 ►Quicklink: 7098
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

5 Elitegroup P55H-A

►85 ►95 € ►12/09 ►Quicklink: 7099
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70

►93 ►140 € ►09/09 ►Quicklink: 7109
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

2 Asus M4A78T-E

►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

►83 ►60 € ►09/09 ►Quicklink: 7113
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770



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 ►250 € ►05/10 ►Quicklink: 7103
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Teufel Concept E 200

►84 ►190 € ►07/10 ►Quicklink: 7104
toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung



HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Razer Megalodon

►90 ►130 € ►10/09 ►Quicklink: 7105
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

2 Logitech G35

►89 ►85 € ►06/09 ►Quicklink: 7106
USB-Headset mit Raumklangooptionen und Stimmveränderung

3 Sennheiser PC 330

►89 ►90 € ►08/10 ►Quicklink: 7107
präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

4 Steelseries Siberia v2

►88 ►65 € ►online ►Quicklink: 6840
komfortabel, guter Spiel-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinken

5 Creative WoW Wireless Headset

►88 ►90 € ►05/10 ►Quicklink: 7108
drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet



JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

►83 ►50 € ►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 Flugsport, viele Knöpfe



SOUNDKARTEN

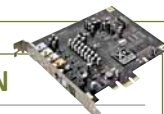
► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

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 ►75 € ►02/07 ►Quicklink: 7130
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss



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



LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in

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



PST! WIKI STAR
DAS ENTHÜLLUNGSMAGAZIN, DAS DIE WAHRHEIT LÜGT, ÄH, SAGT

SILENT HUNTER
„LECK!“

ASSASSIN'S CREED
„DIE KAUFEN DEN MIST DOCH TROTZDEM“

JADE RAYMOND
„KÖNNTE SOGAR PATCHES AN GOTHIC-FANS VERSCHERBELN“

EZIO
„GIBT'S NUR NOCH ALS DLC“

ENTHÜLLT

WIE UBISOFT DIE WELT SIEHT

Die geheimen Berichte der Ubisoft-Entwicklungsabteilung

PRINZ VON PERSIEN
„AUSGEPLÜNDERT“

UWE BOLL
„NICHT IN DIE FILMRECHTE-ABTEILUNG LASSEN!“

BILZARD ENTERTAINMENT
„GENAUSO „KREATIV“ WIE WIR, ABER ERFOLGREICHER“

TOM CLANCY
„DIE KUH UNTER DEN AUTOREN: LÄSST SICH EWIG MELKEN.“

ELECTRONIC ARTS
„WEITER SO! (MEDAL OF HONOR, C&C 4, ALL POINTS BULLETIN)“

SAM FISHER
„KÜRZER GEHT IMMER“

FAR CRY
„NÄCHSTES MAL NOCH WENIGER STORY, DAFÜR MEHR MALARIA“

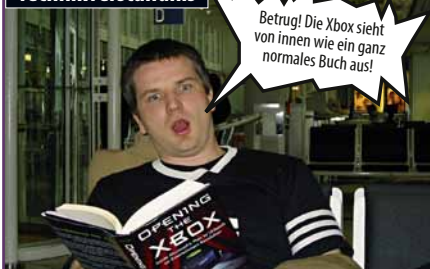
WILL WRIGHT
„VÖLLIG NEBEN DER SPORE“

GR

GameStar-Fotoroman Folge 138: Mach's gut, Gunnar!

Wie Sie vielleicht wissen, hat unser Ex-Chef Gunnar Lott zum Jahresende 2010 den Verlag verlassen. Wir wünschen ihm alles Gute und blicken auf seine vielen guten Eigenschaften zurück (okay, es sind drei). Auf den Bildern sehen Sie Gunnar mit seinen besten Freunden: unserem Ex-Kollegen Rüdiger Steidle, unserem Verlagsleiter André Horn und einem Buch (von rechts).

Technikverständnis



Umweltbewusstsein



Führungskraft

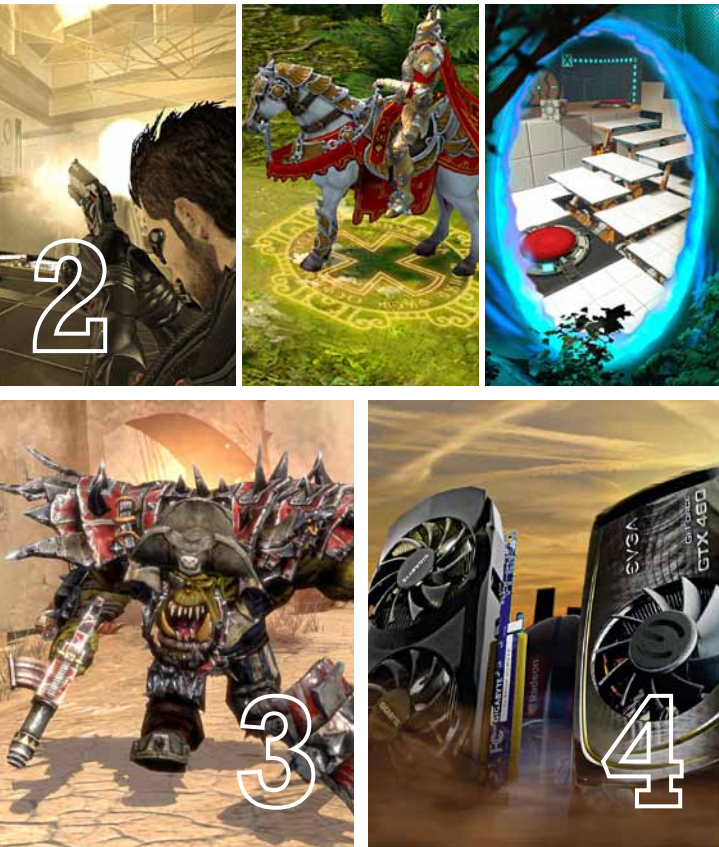


GameStar 04/2011
erscheint am 23.2.2011

BATTLEFIELD

3

EXKLUSIV



1 Battlefield 3 **Preview** Die Battlefield-Hauptserie geht weiter! Als erstes deutsches Magazin besucht GameStar den Entwickler Dice und enthüllt die Details.

2 Deus Ex 3 • Heroes 6 • Portal 2 **Preview** Wir spielen Deus Ex: Human Revolution, Heroes 6 und Portal 2 an und schildern unsere Eindrücke. Top oder Flop?

3 Dawn of War 2: Retribution **Test** Wir nehmen das zweite Addon zu Dawn of War 2 im Test unter die Lupe. Bringen die neuen Völker auch neuen Spielspaß?

4 Grafikkarten-Vergleichstest **Hardware** Wir ermitteln im großen Vergleichstest, wie viel Geld Sie für einen neuen 3D-Beschleuniger investieren sollten.

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: Alleiner Gesellschafter der IDG
Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications
Media AG, München, die 100%ige Tochter der International
Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Mitglieder der Geschäftsleitung Michael Beilfuß (Business), Canio Martino (Magazine),
André Horn (Entertainment)

Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Stellv. Chefredakteur Christian Schmidt
Leitender Redakteur Daniel Visarius

Redaktion Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky,
Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins,
Daniel Abel (Praktikant), Nico Stockheim (Praktikant), Andrea Maurer
(Praktikantin), Michael Löprich (Praktikant)

Online 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,
Benedikt Geß (Praktikant)

Ressortleitung Layout und Grafik Sigrun Rüb
Layout und Grafik Kosta Christinakis, Jakob Scheikl, Oliver Thomas (Trainee)
Special Projects Dirk Steiger (Ltd.), Stefanie Kautschor, Nino Kerl,
Maxi Gräff, Yassin Chakhchoukh

Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Eva Zechmeister, Martin Deppe, An-
dré Linken, Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Daphne Cisneros,
Michael Orth, Roland Austinat

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 Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q III/2010): 115.805 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 12/2010) 50.938.578 Page Impressions
9.733.779 Visits

AWA 2009 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der
Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der
Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion
Anzeigenleiter (verantwortlich) Ralf Sattelberger (-730)
Senior Sales Manager Annika Gradelewski (-625)
Sales Manager Susanne Fütterer (-670)
Trainee Patrick Yahya (-609)
Sales Service Manager Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Digitale Anzeigenannahme Manfred Aumaier (-602)
IDG Global Solutions für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (Ltd.) (-116)
Anzeigenpreise Es gilt die Preisliste Nr. 13 vom 1.10.2009.
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
Erfüllungsort, Gerichtsstand München
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Produktion, Rechtliches Jutta Eckbrecht
Produktionsleitung Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Druck und Beilagen Osswald GmbH & Co, Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH
Layout-Entwurf Sabine Hell, Sigrun Rüb
Design Wertungskasten Uwe C. Beyer
Titel H2DESIGN.de
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbe-
sondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zu-
stimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts
anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in
elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Ver-
lages 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.