



Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

MÄRZ 04/2011

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



# BATTLEFIELD 3

**11 SEITEN: SO SPIELT SICH BATTLEFIELD HEUTE****Zerstörbare Umgebung ★ Singleplayer-Modus****Echtes Battlefield-Erlebnis ★ Neue Soundreferenz****THEMEN** Dragon Age 2 • Shogun 2 • Deus Ex: Human Revolution • Homefront • Skyrim**DVDs** **VOLLVERSIONEN** Overclocked • Tales of Monkey Island: Episode 1**VIDEOS** Crysis 2 • Assassin's Creed: Brotherhood • Die Redaktion: Brontal 31 u.v.a.



**+** **Launch of the Screaming Narwhal:** Guybrush Threepwood sitzt auf einer seltsamen Insel fest! Der Rätselpirat braucht Ihre Hilfe.

**+** **Unsterblich:** Telltale legt die Point&Click-Spieleperle neu auf. Stimmen Sie sich gegen Windanomalien und entkommen Sie ansteckenden Voodoo-Pocken.



Kostenloses Online-Rollenspiel in einer bezaubernden Fantasy-Welt mit Schwerpunkt auf PvP-Kämpfen.

**+** **Vorgeschmack:** Erleben Sie den Prolog des Rollenspiel-Hits und die Stadt Kirkwall, den Hauptschauplatz von Dragon Age 2. Testen Sie, was die Begleiter auf dem Kasten haben, und erkämpfen Sie eine Waffe für das Hauptspiel!



## Dragon Age 2

DEMO AUF »AB 18«-VERSION



## Außerdem auf DVD

### PREVIEWS

Assassin's Creed: Brotherhood  
Crysis 2 (Multiplayer)  
Might & Magic Heroes 6  
Deus Ex: Human Revolution  
Red Faction: Armageddon  
Mythos

### TESTS

Bloodline Champions  
Breach  
Dawn of War 2: Retribution  
Dead Space 2  
Shogun 2  
Test Drive Unlimited 2

### SPECIALS

Die Redaktion 64: Brontal 31  
Die Redaktion 64: Outtakes  
Freispiel-Check  
Rückblick GameStar 04/2001

### EXTRAS

Trailer: Operation Flashpoint: Red River  
Trailer: Battlefield 3  
Trailer: HdR:  
Die Schlacht im Norden  
DVD-Inlay GS 04/2011 (PDF)  
Tests zum Rückblick GS 04/2001 (PDF)

### FREISPIEL

suiteF  
Desktop Dungeons

# GameStar XL DVD

**+** **Vollversion:** Fünf völlig durchgeknallte Jugendliche werden in diesem Adventure in eine Nervenklinik eingewiesen. Können Sie die Rätsel ihrer Vergangenheit lösen?

**+** **Psychospielchen:** Versetzen Sie als Psychologe David McNamara Patienten in Hypnose und dringen Sie in deren Verstand ein.

Paradox stellt seine Spiele für das Jahr 2011 vor, darunter das Strategiespiel Sword of the Stars 2.



**+** **Serien-Rückblick:** Begeben Sie sich mit den Redakteuren von GameStar und GamePro auf eine Zeitreise durch die Battlefield-Serie. Was waren die wichtigsten Neuerungen, die den Multiplayer-Shooter noch heute prägen?



## Battlefield-Historie

HD-VIDEO



## Außerdem auf XL-DVD

### HD-SPECIALS

Paradox-Spiele 2011  
DC Universe (Test)  
Battlefield-Historie  
Hall of Fame: Transport Tycoon

### TREIBER

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



**Exklusive Waffe für das MMO DC Universe**

Schalten Sie kostenlos Catwomans Krallen frei! Gehen Sie dazu auf [www.dconline.com](http://www.dconline.com) und geben Sie unter »Code einlösen« Folgendes ein:

**CATWOMANSCLAW**





GameStar DVD

DVD

GameStar 04/2011



Vollversion

Tales of Monkey Island: Episode 1

Online-Rollenspiel

King of Kings 3

Vollversion

Tales of Monkey Island: Episode 1

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

DVD-Inhalt 04/2011

Daten

VOLLVERSION

Tales of Monkey Island: Episode 1

KOMPLETTES SPIEL

King of Kings 3

PROGRAMME

SMPlayer  
Adobe Reader  
CoreTemp  
Secunia PSI  
Filezilla  
FurMark  
Directory Opus

DEMOS

Alarm für Cobra 11:  
Das Syndikat (nur Ab-16-DVD)  
A.R.E.S.: Extinction Agenda (nur Ab-16-DVD)  
Black Mirror 3 (nur Ab-16-DVD)  
Dragon Age 2 (Ab-18-DVD)  
Dungeons (nur Ab-16-DVD)

Videos

TOP-SPIEL

Homefront  
- Das Intro  
- Das Spiel  
- Der Goliath  
- Die Gräuelt des Krieges (Ab-18-DVD)  
- Der Multiplayer  
- Die Technik

TESTS

Bloodline Champions  
Breach  
Dawn of War 2: Retribution  
Dead Space 2  
Shogun 2  
Test Drive Unlimited 2

PREVIEWS

Assassin's Creed: Brotherhood  
Crysis 2 (Multiplayer)  
Might & Magic Heroes 6

SPECIALS

Die Redaktion 64: Brontal 31

Die Redaktion 64: Outtakes  
Freispiel-Check  
Rückblick GameStar 04/2001

EXTRAS

Trailer: Operation Flashpoint: Red River  
Trailer: Battlefield 3  
Trailer: HdR: Die Schlacht im Norden  
GameStar-DVD-PDF  
Rückblick-PDF  
suteF  
Desktop Dungeons (Mod)

Highlights

VIDEO

CRYSIS 2

DEMO


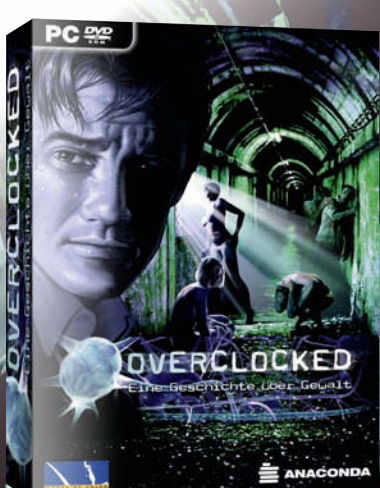
DRAGON AGE 2-DEMO

GameStar  
VOLLVERSION Tales of Monkey Island: Episode 1  
04/2011  
Gewährleistungsinformation: Benutzungs 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 52-275, aus dem dt. Festnetz 0180/5 72 72 52-275, aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42€/min

GameStar XL DVD

DVD

GameStarXL 04/2011



Vollversion

Overclocked

Vollversion

Overclocked

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 04/2011

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

Overclocked

HD-VIDEOS

Paradox-Spiele  
- Crusader Kings 2  
- Sword of the Stars 2:  
The Lords of Winter  
- Mount&Blade:  
With Fire and Sword  
- Defenders of Ardania

Treiber

Aktuelle Grafikkartentreiber für Windows XP, Vista & 7

Magna Mundi  
- Pride of Nations  
- Dreamlords: Resurrection  
- King Arthur 2  
DC Universe (Test)  
Battlefield Historie  
Hall of Fame: Transport Tycoon

Highlights

HD-VIDEO

BATTLEFIELD-HISTORIE

HD-VIDEO

HALL OF FAME: TRANSPORT TYCOON

VOLLVERSION

OVERCLOCKED

Anregungen und Kritik bitte an: [dvd@gamestar.de](mailto:dvd@gamestar.de)



# Editorial



## WHO IS WHO

Isa Stamp • Christian Schneider • Michael Löprich • Michael Graf • Michael Obermeier  
Sigrun Rüb • Fabian Siegmund • Daniel Visarius • Michael Trier • Heiko Klinge • Christian Schmidt  
Florian Klein • Hanno Neuhaus • Petra Schmitz • Heindrik Weins • Daniel Matschijewsky (v. l. r.)



### MMO Magazin

Die neuesten Klassenguides zu Cataclysm und der kürzeste Weg zum Erfolg »Heldenruhm des Kataklysmus« – ab 23.2.2011 am Kiosk oder direkt unter [GameStar.de/shop](http://GameStar.de/shop).



### Making Games

In der neuen Ausgabe gibt es ein ebenso ausführliches wie exklusives Making-of zum Strategiehit »Die Siedler 7«, dazu wie immer jede Menge Hintergrundberichte aus der Games-Branche sowie unsere große Praktikumsbörse.

## GameStar geht App

### GameStar interaktiv auf dem iPad – für XL-Abonnenten gratis!

GameStar gibt's auf Papier, im Internet als tagesaktuelle Website (begleitet von Deutschlands größter Gamer-Community) und für Premium-Abonnenten auch mit komplettem Heftarchiv seit der Erstausgabe 10/1997 im PDF-Format. Nun gibt es eine GameStar-Ausgabe, die beide Bereiche miteinander verbindet: Lesen Sie Ihre GameStar komfortabel auf dem iPad. Jeder Artikel ist automatisch verknüpft mit den Videos der aktuellen Heft-DVDs, und auch unsere Gigabyte-schweren Online-Bildergalerien sind direkt mit dem Thema, das Sie gerade lesen, verlinkt und so nur einen Fingertipp entfernt. Die App erhalten Sie gratis in Apples App-Store, eine GameStar auf dem iPad inklusive aller Videos und den Bildergalerien kostet 3,99 Euro, das Jahres-Abo 39 Euro. Das Beste: Die Abonnenten unserer XL-Ausgabe mit zwei DVDs bekommen das ganze Paket für lau obendrauf! Also: XL-Abo abschließen und die ganze Welt der GameStar erleben!



### Schwierige Testbedingungen

Einige Spielehersteller machen uns das Leben schwer. Sie wollen keine unliebsamen Tests vor Verkaufsstart und scheuen Screenshots, auf denen Grafikfehler oder sonstige Bugs zu sehen sein könnten. Darum bekommen wir in manchen Fällen keine Testversionen, sondern werden im besten Fall zu »Review-Events« eingeladen, bei denen wir den betreffenden Titel dann vor Ort spielen sollen. Das nehmen wir nur dann an, wenn wir die Möglichkeit haben, das Spiel ungestört und mit genügend Zeit testen zu können. Bei Actionspielen kein Problem. Schwierig wird es bei komplexen Strategie-, Aufbau- und Rollenspielen. Darum kam bei **Dragon Age 2** nur ein Test in den Redaktionsräumen in Frage. Was sich schwieriger gestaltete als gedacht, denn EA wollte uns die Verwendung eigener Bilder untersagen. Erst nach zähen Verhandlungen bekamen wir die Erlaubnis, eigene Screenshots abzdrukken. Zumindest einen bestimmten Anteil, zwei der Bilder mussten wir vom Hersteller übernehmen. Zwar sind diese Screenshots nicht geschönt und stellen das Spiel so dar, wie es tatsächlich aussieht, trotzdem haben wir diese Bilder mit einem roten Rahmen gekennzeichnet. Wir werden Sie auch in Zukunft immer darüber informieren, wenn Hersteller auf unsere Artikel Einfluss zu nehmen suchen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



# Inhalt



## Battlefield 3

**18** Exklusiv enthüllt: GameStar war als erstes deutsches PC-Spiemagazin beim Entwickler Dice und hat brandheiße Fakten zum kommenden Shooter-Hit für Sie zusammengetragen!



## Deus Ex: Human Revolution

**32** Wir haben Square Enix' Rollenspiel-Shooter gespielt – und sind begeistert.



## Homefront

**40** Endlich mal kein Hollywood-Kawumm, sondern ein Kriegsspiel, das nachdenklich stimmt.

### Titelstory

- 18** Mega-Preview: Battlefield 3
- 20** Die Battlefield-Historie
- 25** Das Soundsystem
- 28** Battlefield Play4Free

### Aktuell

- 10** Duke Nukem Forever
- 10** The Darkness 2
- 11** Age of Empires Online
- 11** Call of Juarez: The Cartel
- 12** Mythos
- 12** The First Templar
- 12** Cursed Crusade
- 13** Shadow Harvest
- 14** Storm: Frontline Nation
- 14** Jurassic Park
- 16** GameStars 2010

### Previews

- 30** Termin-Update
- 32** Deus Ex: Human Revolution
- 36** Might and Magic Heroes 6
- 40** Homefront
- 42** The Elder Scrolls: Skyrim
- 44** Portal 2

### Tests

- 46** Das Team
- 48** Hitlisten / So testen wir
- 50** Dragon Age 2
- 56** Dawn of War 2: Retribution
- 60** Test Drive Unlimited 2
- 64** Total War: Shogun 2
- 70** Cities in Motion
- 72** Bloodline Champions
- 74** Breach
- 76** DC Universe Online

### Freispiel

- 80** Fallout 3: Project Genesis
- 81** Desktop Dungeons
- 81** Lara Croft and the Guardian of Light: Challenge Packs 1-3
- 81** Red Dead Redemption: Gunslingers
- 82** Dragonica
- 82** BeGone
- 82** Dragon Age: Karmas Origins Companions
- 84** Dungeon Overlord
- 84** suteF
- 84** Half-Life 2: Attempt to Survive





## 15 Grafikkarten im Test



## The Elder Scrolls: Skyrim



## Dragon Age 2

**104** Die zweite Generation der DirectX-11-Karten im knallharten Test.

**42** Wohin geht die Reise? Was Sie alles über den Oblivion-Nachfolger wissen müssen.



## Shogun 2

**48** Shogun 2 wäre der bislang rundeste Teil der so berühmten wie grandiosen Echtzeit-Strategie-serie Total War, würde nicht ein altbekanntes Problem dazwischenfunken.

**50** Biowares Rollenspiel im Test: Reicht Dragon Age 2 an seinen brillanten Vorgänger heran?

### Magazin

- 88** Leserbrief
- 89** Fehler!
- 91** GameStar Interaktiv: »Lara Croft«
- 92** Verlosung
- 94** Report:  
Gute Idee? Schlechte Idee!
- 98** Hall of Fame:  
Transport Tycoon

### Hardware

- 102** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 104** 15 Grafikkarten im Vergleichstest
- 106** Grafikkarten bis 300 Euro
- 116** Grafikkarten ab 300 Euro
- TEST**
- 120** Nvidia Geforce GTX 560
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

### Rubriken

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

### Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires Online .....	News.....11
Battlefield: Play4Free .....	Preview.....28
Battlefield 3 .....	Preview.....18
BeGone .....	Freispiel.....82
Bloodline Champions .....	Test.....72
Breach .....	Test.....74
Call of Juarez: The Cartel .....	News.....11
Cities in Motion .....	Test.....70
Cursed Crusade .....	News.....12
Dawn of War 2: Retribution .....	Test.....56
DC Universe Online .....	Test.....76
Desktop Dungeons .....	Freispiel.....81
Deus Ex: Human Revolution .....	Preview.....32
Dragon Age 2 .....	Test.....50
Dragon Age:	
Karmas Origins Companions .....	Freispiel.....82
Dragonica .....	Freispiel.....80
Duke Nukem Forever .....	News.....10
Dungeon Overlord .....	Freispiel.....84
Fallout 3: Project Genesis .....	Freispiel.....80
Half-Life 2: Attempt to Survive .....	Freispiel.....84
Homefront .....	Preview.....40
Jurassic Park .....	News.....14
Lara Croft and the Guardian of Light:	
Challenge Packs 1-3 .....	Freispiel.....81
Might and Magic Heroes 6 .....	Preview.....36
Mythos .....	News.....12
Portal 2 .....	Preview.....44
Red Dead Redemption: Gunslingers .....	Freispiel.....81
Shadow Harvest .....	News.....13
Shogun 2 .....	Test.....64
Storm: Frontline Nation .....	News.....14
suteF .....	Freispiel.....84
Test Drive Unlimited 2 .....	Test.....60
The Darkness 2 .....	News.....10
The Elder Scrolls: Skyrim .....	Preview.....42
The First Templar .....	News.....12
Transport Tycoon .....	Klassiker.....98



# Spiele & Szene

# News

## Duke Nukem Forever

GameStar.de/Quicklink/7041

Als Duke Nukem gerade in einer Talkshow vom Ruhm vergangener Tage zehren möchte, landen erneut interstellare Schleimbeutel auf der Erde. Diesmal behaupten die Außerirdischen allerdings, in Frieden zu kommen, dementsprechend untersagt der US-Präsident dem Duke jegliches Eingreifen. Der ahnt aber, was kommt: Alles nur ein Trick, ohne Gegenwehr überrennen die Aliens die Erde und stehlen unsere Frauen, um mit ihnen eine Armee von Nachkommen zu zeugen. Wir starten den

Gegenangriff, und zwar in **Duke Nukem Forever**, das wir erstmals angespielt haben. In Las Vegas, wo sonst.

Spielerische Neuerungen mussten wir dabei mit der Lupe suchen: Wir rennen mit zwei Waffen wie Pistole, Laser-Gewehr, Shotgun, Reaper-MG oder Panzerfaust durch streng lineare Levels voller Skript-Sequenzen und gehen bei zuviel Beschuss kurz in Deckung, um Dukes »Ego« wieder aufzuladen. Immer wieder lockern kleinere Geschicklichkeitseinlagen den Weg durch die Level-Schläuche auf. So wird Duke auf Spielzeuggröße geschrumpft und steigt als Fahrer in ein ferngesteuertes Auto. Mit dem Funkflitzer brettern wir dann bösen Aliens über die Zehen – kommentiert von markigen Duke-Sprüchen im Zwergen-Helium-Sopran. Witzig: Immer dann, wenn der Duke sein Ego raushängen lässt, wird die als Schutzschild dienende Ego-Leiste länger. Also lassen wir ihn im Stehen pinkeln, sich selbst im Spiegel bewundern, Autogramme schreiben und Gewichte stemmen. Technisch ist **Duke Nukem Forever** noch kein Schwergewicht, unsere Xbox-360-Version plagten matschige Texturen, flimmernde Kanten und häufige Performance-Einbrüche. Das kann sich bis zum Verkaufsstart im Mai aber ändern, laut dem Chefentwickler Randy Pitchford wird noch an der Performance gefeilt. **MO**



In den Ruinen von Las Vegas bekämpft der Duke einen **Bossgegner**.

## The Darkness 2

Der Horror-Shooter **The Darkness 2** kommt für den PC, und zwar im Herbst 2011. Das ist erst mal eine gute Nachricht, denn der Xbox-exklusive Vorgänger räumte weltweit Traumwertungen ab, unsere Konsolen-Schwester GamePro vergab 93 Punkte. Auch in der Fortsetzung schlüpfen Sie in den Ledermantel des Ex-Playboys Jackie Estacado, aus dessen Rücken Tentakel wuchern. Denn in Estacado brodelt die finstere Macht »The Darkness«, die ihm übermenschliche Fähigkeiten verleiht. **The Darkness 2** wird allerdings

nicht mehr von Starbreeze (**Chronicles of Riddick**) entwickelt, sondern von Digital Extremes. Das Studio veröffentlichte bislang vorrangig Durchschnittware wie den müden Arzt-Shooter **Pariah** (GS 07/2005: 69 Punkte). Bleibt zu hoffen, dass **The Darkness 2** trotzdem an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen kann. Wobei eine Neuerung den Fans bereits missfallen dürfte: Die ehemals düster-realistische Optik mutiert zu einem comichaften Cel-Shading-Look – ein böses Omen. **TIL**



Außer mit seinen Tentakelkräften kämpft Jackie auch wieder mit normalen Waffen wie den **Doppel-Pistolen**.



# Age of Empires Online

GameStar.de/Quicklink/7163

Seit Monaten kämpfen wir uns durch den geschlossenen Betatest von **Age of Empires Online**, über den wir allerdings nicht berichten dürfen – dankeschön, Microsoft! Immerhin hat der geheimniskrämerische Publisher nun enthüllt, wie das Bezahlmodell des Free2Play-Strategiespiels funktionieren wird. So können Sie jedes Volk (derzeit Griechen und Ägypter) kostenlos anführen, schalten dann aber nicht alle hochstufigen Belohnungen frei. Die gibt's nämlich nur für Spieler, die in »Premium Civilization Packs« investieren. Dadurch bekommen sie unter anderem epische Ausrüstung, die ihren Soldaten höhere Kampfboni beschert als normale Gegenstände. Außerdem können nur Bezahlkunden Multiplayer-Matches starten, an denen dann aber auch Kostenlos-Völker teilnehmen dürfen. Das gefährdet die Balance: Dank der wertvollen Vorteile dürften Premium-Generäle ihren Gratis-Kontrahenten spürbar überlegen sein. Wie viel die Bezahlpakete kosten sollen, verrät Microsoft noch nicht. In einer Betatest-Umfrage war jedoch von 10 bis 15 Euro die Rede – wohlgernekt pro Volk, das Premium-Upgrade müssen Sie für jede Partei einzeln kaufen. Aber dazu zwingt Sie ja niemand. **GR**



Weltwunder wie die Pyramide dienen nur als Zierde.

## Free2Play darf unfair sein



Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Nicht alle Entwickler sind Millionäre, die in einer Traumvilla wohnen und ins All fliegen. Nicht alle Entwickler sind Richard Garriott. Normale Entwickler sind normale Menschen, sie bezahlen Mieten und ernähren Familien. Deshalb müssen sie mit ihrer Arbeit Geld verdienen. Kein Spiel kann komplett kostenlos sein, auch Free2Play muss sich rentieren. Dabei heißt es oft, dass ein Bezahlmodell »fair« sein muss. Muss es das wirklich?

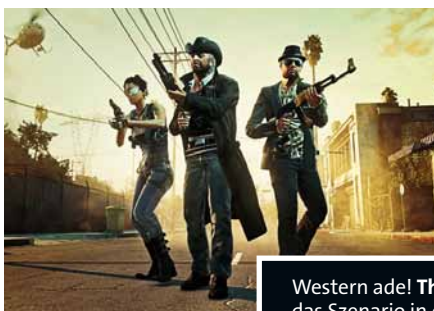
Nach der Meinung einiger Kollegen besteht faires Free2Play darin, dass man alle Bezahlvorteile auch erspielen kann. Das ist der Idealfall. Age of Empires Online geht einen anderen Weg, indem es jedes Volk kostenlos zugänglich macht, Gratis-Generälen aber den Zugang zu hochstufigen Kampfboni verwehrt. Okay, das gefährdet die Mehrspieler-Balance. Abgesehen davon halte ich dieses Bezahlmodell aber ebenfalls für fair. Und selbst wenn das kostenlose Age of Empires Online nur eine Demo wäre: Wo läge das Problem? Es ist absolut legitim, eine Gratis-Testversion anzubieten und den Rest des Spiels nur gegen Bezahlung freizuschalten. Entwickler müssen etwas verdienen. Sonst verhungern Kinder, und Richard Garriott muss auf der Erde bleiben. Letzteres wäre wirklich schlimm.

# Call of Juarez: The Cartel

GameStar.de/Quicklink/7313

Anfang Januar hat Ubisoft den dritten Teil der Shooter-Serie **Call of Juarez** angekündigt, der erneut vom polnischen Studio Techland entwickelt wird. Überraschend: Anders als seine beiden Vorgänger spielt **The Cartel** nicht im Wilden Westen, sondern in den USA und im Mexiko des Hier und Jetzt. So ballern Sie sich im Kampf gegen ein internationales Drogenkartell unter anderem durch Los Angeles und die namen-

gebende Stadt Juarez, diesmal eben in einer modernen Variante. Ob die Story eine Verbindung zu den früheren Serienteilen herstellt, ist noch unklar. Klar dürfte indes sein, dass die beiden charismatischen Helden Ray und Thomas McCall aus **Bound in Blood** wohl nicht mehr zur Waffe greifen, schließlich wären sie in **The Cartel** rund 150 Jahre alt. Laut Ubisoft soll das modernisierte Wildwest-Abenteuer bereits in diesem Sommer erscheinen. **DM**



Western ade! **The Cartel** verpflanzt das Szenario in die Neuzeit.



## Leser-Charts Februar

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(5)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(6)	Call of Duty: Black Ops
4	(3)	Dragon Age: Origins
5	(2)	Mass Effect 2
6	(4)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(15)	Diablo 2: Lord of Destruction
8	(14)	Assassin's Creed 2
9	(18)	Call of Duty: Modern Warfare 2
10	(7)	Bad Company 2: Vietnam
11	WIEDER DA	The Witcher
12	(10)	Fallout 3
13	(11)	Grand Theft Auto 4
14	WIEDER DA	Call of Duty: Modern Warfare
15	(8)	Fallout: New Vegas
16	WIEDER DA	Half-Life 2
17	WIEDER DA	League of Legends
18	(13)	Mass Effect
19	(9)	Civilization 5
20	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig

Quelle: GameStar-Mitmacharten 03/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



**970 Millionen**

Dollar hat die Online-Plattform Steam im Jahr 2010 umgesetzt, schätzen Analysten. Ob's 2011 zur Milliarde reicht?



## Krise für Crytek

Daniel Visarius  
Ltd. Redakteur  
daniel@gamestar.de



Seit Mitte Februar steht eine weit fortgeschrittene Version von Crys 2 im Internet, eine mittlere Katastrophe für den deutschen Entwickler Crytek. In einer Stellungnahme warnt das Studio davor, dass Raubkopien dem PC als Spieleplattform großen Schaden zufügen würden. Natürlich verurteilen auch wir Raubkopien, aber Crytek macht es sich hier zu leicht. Das Spiel wurde nicht von einem Spieler ins Netz gestellt, sondern entweder durch jemanden in den eigenen Reihen oder durch einen externen Eindringling. In beiden Fällen ist nicht der PC schuld, vielmehr muss Crytek seine Sicherheitsinfrastruktur überarbeiten.

Abgesehen davon betreffen Raubkopien längst nicht nur den PC. In der Vergangenheit standen vor allem Xbox-Versionen (etwa bei Black Ops) vor dem Release im Netz. In Deutschland hat es 2010 kein Xbox-Spiel in die Top 10 der verkauften Spiele geschafft, wohl aber PC-Titel. Deren Kopierschutz funktioniert nämlich durchaus zuverlässig, wenn er etwa über Steam abgewickelt wird.

Es gibt nicht gute oder böse Plattformen, sondern nur wirksame oder unwirksame Sicherheits- und Kopierschutzsysteme.

## Verkaufs-Charts Februar



Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Call of Duty: Black Ops
2	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
3	(2)	World of Warcraft: Cataclysm
4	NEU	Test Drive Unlimited 2
5	NEU	Die Sims 3: Garten-Accessoires
6	(3)	Die Sims 3
7	(5)	Battlefield: Bad Company 2
8	NEU	Black Mirror 3
9	NEU	Dungeons
10	(7)	Fußball Manager 11
11	(6)	Die Sims 3: Late Night
12	(19)	Medal of Honor (LE)
13	(9)	Two Worlds 2
14	(15)	Dragon Age: Origins (UE)
15	(11)	Civilization 5
16	WIEDER DA	Half-Life 2
17	WIEDER DA	League of Legends
18	(13)	Mass Effect
19	(9)	Civilization 5
20	WIEDER DA	Anno 1404: Venedig

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 03/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

## Kreuzritter-Spiele

Mit **The First Templar** und **The Cursed Crusade** erscheinen 2011 gleich zwei Kreuzritter-Abenteuer.



### The First Templar

GameStar.de/Quicklink/7316

Der Entwickler Haemimont Games (**Tropico 3**) arbeitet an einem Action-Adventure mit Rollenspiel-Elementen. Darin schlüpfen Sie wahlweise in die Rüstung eines Tempelritters oder ins Korsett einer Edeldame, die der Häresie beschuldigt wird. Im Koop-Modus erkunden die beiden Helden gemeinsam das heilige Land des 13. Jahrhunderts. Im Vordergrund stehen Kämpfe mit zahlreichen Gegnern; die Geschichte dreht sich um das Geheimnis des heiligen Grals – logisch, worum auch sonst. Kalypso bringt **The First Templar** voraussichtlich am 30. März in den Handel.

#### Fazit

Die beiden Templer-Titel setzen weder technisch noch spielerisch Maßstäbe, an den exzellenten Spielfluss von **Darksiders** dürften sie kaum heranreichen. Andererseits hat bislang noch jedes mittelmäßige Schnetzelstest enorm von einem Koop-Modus profitiert. Freunde gemeinsamer Schwertkämpfe könnten also auf ihre Kosten kommen. **TIL**



### The Cursed Crusade

GameStar.de/Quicklink/7317

Das Kreuzfahrer-Actionspiel von Kylotonn Entertainment (**Bet on Soldier**) spielt im 12. Jahrhundert, die Hauptdarsteller sind der Templer Denz de Bayle und der Söldner Esteban Noviembre. Auf der Suche nach dem Ursprung eines Fluches verschlägt es die beiden Recken unter anderem nach Konstantinopel und Zara. Die blutigen Schwertkämpfe lassen sich alleine oder – wie in **The First Templar** – im Koop-Modus bestreiten, 120 Waffen und 90 unterschiedliche Kombos sollen zur Auswahl stehen. Dtp gibt den Sommer 2011 als Erscheinungsdatum an.

## Mythos

GameStar.de/Quicklink/7312

Was als Testprogrammchen für die Server von **Hellgate: London** begann, ist zum Free2Play-Action-Rollenspiel gereift: Wir haben das neue **Mythos** im Betatest erstmals gespielt. Besonders viel Mühe hat sich der koreanische Entwickler T3 Entertainment mit den Talentbäumen gegeben, die drei Klassen (Krieger, Magier, Schütze) lassen sich in zahlreichen Kategorien verbessern. Zauberer etwa schulen wir auf vernichtende Angriffssprüche, die Beschörung von Hilfskreaturen oder sogar den Nahkampf. Das Crafting, also die Herstellung von Gegenständen,

entpuppt sich als ähnlich vielfältig, für Eigenbau-Waffen, -Rüstungen & Co. gibt es unzählige Spezialisierungen. Spielerisch bietet **Mythos** indes viel weniger Abwechslung, in **Diablo**-Manier schnetzel wir Gegnerhorden. Das wäre kein Problem, wenn wir in den ersten Stunden nicht ständig Tiere (Bären, Wölfe, etc.) metzeln müssten – gäh! Die Quests langweilen allesamt mit Simpelmustern wie »Sammle fünf Wolfszähne«. Die klassische Suchtspirale nach besserer Ausrüstung greift zwar, den perfekten **Diablo**-Spielfluss entfaltet **Mythos** aber längst nicht. **GR**



Unser **Magier** kämpft gegen ... Wölfe und Käfer. Wow.



# Weniger PC-Raubkopien

GameStar.de/Quicklink/7306

Die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen (GVU) hat Zahlen zu illegalen Spiele-Downloads veröffentlicht. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die tatsächliche Download-Anzahl, sondern nur die Menge der angebotenen Links, die auf illegale Spieldateien verweisen. Die vorgestellten Zahlen lassen einen deutlichen Rückgang bei Angeboten für PC-Spiele erkennen. Während der PC-Anteil am illegalen Gesamtangebot

2009 noch bei 48 Prozent lag, waren es Ende 2010 nur noch 31 Prozent. Zugelegt haben dafür die Handheld-Konsolen, namentlich das Nintendo DS und Sonys PSP. Erstmals mit dabei sind illegale Download-Angebote für die Xbox 360 und die Playstation 3. Letztere dürften sich 2011 weiter vermehren, denn Sonys Konsole wurde zum Jahresbeginn gehackt. Der Hersteller denkt deshalb über Online-Aktivierungen als Kopierschutz nach, die für PC-Spieler längst zum Alltag gehören. **TIL**

# Shadow Harvest

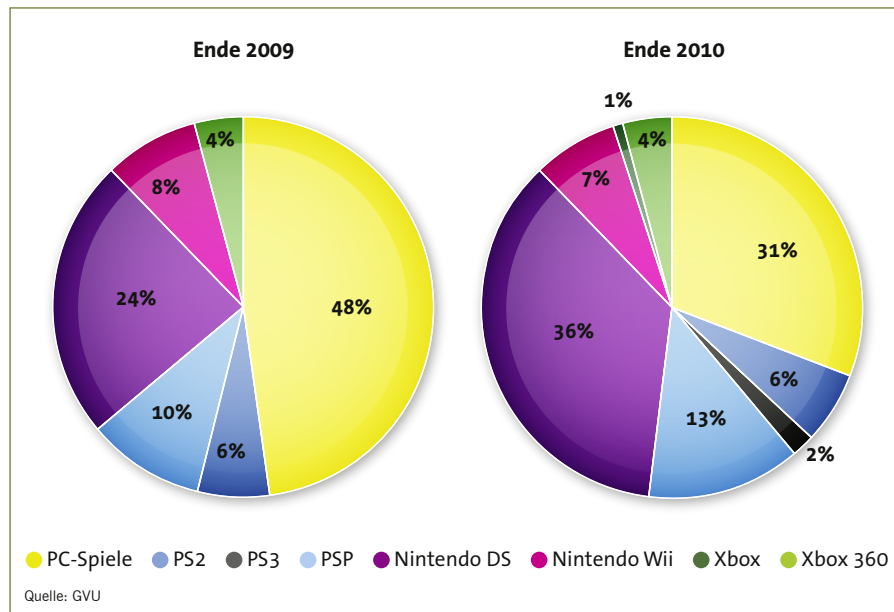
GameStar.de/Quicklink/7314

Der Schleich-Shooter **Shadow Harvest: Phantom Ops** ist etwas Besonderes: ein Actionspiel, von einem deutschen Studio exklusiv für den PC entwickelt – das gibt's nicht oft. Hinzu kommt eine innovative Spielmechanik, auf Tastendruck wechseln Sie zwischen zwei spezialisierten Charakteren hin und her, dem ballernden Marine Aron und der schleichenden Spezialagentin Myra. Wir konnten beim Entwickler Black Lion in Hannover eine Preview-Version anspielen, die noch einen teilweise unfertigen Eindruck hinterließ – obwohl **Shadow Harvest** bereits am 15. April erscheint. Im Endspurt sollten die Designer noch die Grafik polieren und ein paar Designmacken sowie Bugs beheben. Dann steht uns ein ordentlicher, aber kein hitverdächtiger Genre-Mix ins Haus. Etwas Besonderes muss ja nicht unbedingt besonders gut sein. *Philipp Dubberke*



Aron sprengt eine Tür, um den Weg für Myra und sich frei zu machen.

## Illegales Spiele-Angebot bei Filehostern



## Paradox-Spiele 2011

GameStar.de/Quicklink/7308

Mitte Januar hat der schwedische Publisher Paradox Interactive mehr als ein Dutzend neuer Titel für das Jahr 2011 angekündigt. Im Mittelpunkt stehen wie gewohnt Hardcore-Strategiespiele. Paradox' hauseigenes Entwicklerteam arbeitet nach **Victoria 2** an **Crusader Kings 2**, bei dem das komplexe Machtgefüge zwischen Vasallen die Politik bestimmen soll. Mit **Pride of Nations** (von den Machern von **Rise of Prussia**), dem historisch detailgetreuen **Magna Mundi** und **Supreme Ruler: Cold War** stehen drei weitere komplexe Globalstrategiespiele kurz vor der Fertigstellung. Kurios: Der Weltkriegs-Koloss **Hearts of Iron** bekommt mit **The Card Game** ein Online-Kartenspiel als Ableger, in dem Sie im Stil von **Magic: The Gathering** zeitgenössisches Militärmaterial gegeneinander ausspielen.

Paradox' Vorzeigetitel für 2011 soll aber das Weltraum-Strategiespiel **Sword of the Stars 2** werden, von dem man immer noch nicht mehr gesehen hat (sehr hübsche) Technik-Demos. Der Fokus liegt auf den Echtzeit-Schlachten, die diesmal auf drei Höherebenen ablaufen. Auch das populäre **Mount & Blade** bekommt Nachwuchs: In **With Fire and Sword** wird erstmals mit antiken Schusswaffen gekämpft, drei neue Kampagnen führen nach Russland, Polen und in die Ukraine. Ein echter Nachfolger ist das Spiel aber nicht. Aus der Welt von **Majesty 2** kommt **Defenders of Ardania**, ein Tower-Defense-Ableger. Besonderheit: Sie bauen nicht nur Türme, sondern auch Armeen, die Sie den gnadenlos anrückenden Feinden entgegenschießen. Spannendster Paradox-Titel für kommendes Jahr: Der vielversprechende Strategie-Rollenspiel-Mix **King Arthur 2** soll 2012 zum großen Vorbild **Total War** aufschließen. **CS**



Ja, **Sword of the Stars 2** sieht gut aus, aber was taugt das Spiel?



Mit **With Fire and Sword** halten **Schusswaffen** Einzug in **Mount & Blade**.

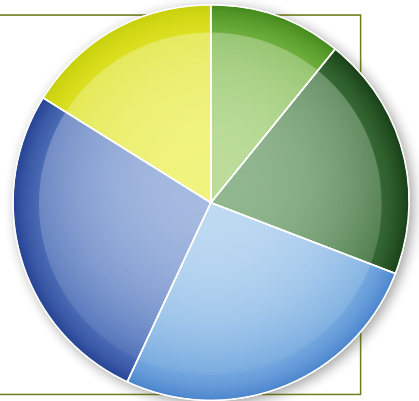


## Frage des Monats

»Wie alt ist der PC, auf dem Sie momentan spielen?«

**Ergebnis:** Man kennt das Klagelied: Die aktuelle Konsolengeneration bremst den technischen Fortschritt, denn sie basiert auf jahrealter Hardware. Weil viele Spiele vorrangig für Konsolen entwickelt werden, bleiben die größeren Möglichkeiten des PCs oft ungenutzt. Die Umfrage spiegelt dies wider, über die Hälfte der Teilnehmer spielen auf einem zwei bis drei Jahre alten Rechner. Denn darauf laufen aktuelle Spiele immer noch bestens. Andererseits haben 43 Prozent der Befragten ihren Computer in den letzten 12 Monaten aufgerüstet. Das Blizzard-Argument, dass Spiele auch auf älteren Rechnern laufen müssen, zieht hier nicht: Auch mit besserer Grafik und höheren Hardware-Anforderungen hätte Starcraft 2 auf fast allen PCs gut funktioniert.

Vier Jahre oder älter **11%**  
Drei Jahre **20%**  
Zwei Jahre **26%**  
Ein Jahr **27%**  
Weniger als sechs Monate **16%**



Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/mitmachkarte

## Storm: Frontline Nation

[GameStar.de/Quicklink/7311](http://GameStar.de/Quicklink/7311) Rundenstrategie? Von SimBin?! Jawohl, die bislang vorrangig für Rennspiele wie **GTR** und **GT Legends** bekannten Schweden arbeiten derzeit an **Storm: Frontline Nation**. Darin kämpfen die modernen Staaten Europas und Nordafrikas um Rohstoffe. So übernehmen Sie eine von 45 Nationen und machen sich rundenweise daran, die über 500 Regionen zu erobern. Dazu stehen 20 Truppentypen zur Verfügung, vom

Panzer bis zum Stealth-Bomber. Über Waffenmodule können Sie Ihre Einheiten individuell anpassen, Forschungslabore versorgen Sie mit neuen Technologien. Während Sie Ihre Nation auf der Europa-Karte verwalten, bestreiten Sie Gefechte auf kleineren Karten, wo sich auch das Wetter und die Tageszeit spürbar auswirken sollen. Im Gegensatz zur **Total War**-Serie toben die Scharmützel nicht in Echtzeit, sondern ebenfalls rundenweise. Losbrechen soll der **Storm** im 2. Quartal 2011. **TIL**



Auf der Karte verwalten Sie Ihre **Nation** (links), **Schlachten** schlagen Sie in der Taktik-Ansicht – beides rundenweise.

### News-Ticker

**Jagged Alliance: Back in Action:** Das bislang als Jagged Alliance 2: Reloaded bekannte Strategiespiel trägt nun diesen neuen Namen. Der Publisher BitComposer reagiert so auf Fans, die geklagt hatten, die Neuauflage werde dem ursprünglichen Jagged Alliance 2 nicht gerecht – unter anderem, weil sie in Echtzeit abläuft. Die Namensänderung solle klar machen, dass es sich um einen eigenständigen Ableger handelt, erklärte BitComposer. Auf den Namen Jagged Alliance verzichtet der Publisher aber nicht. Logisch, denn der bleibt schön werbewirksam.

**Battlefield 1943:** Der bislang nur für die Xbox 360 und die Playstation 3 erschienene Battlefield-Ableger wird nicht mehr für den PC umgesetzt. Gleiches gilt für den Koop-DLC Onslaught für Battlefield: Bad Company 2. Man wolle sich fortan ganz auf Battlefield 3 konzentrieren, begründet der Entwickler Dice.

**Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie:** Die Erweiterung zur Hanse-Wirtschaftssimulation soll Ende März erscheinen und unter anderem einen Koop-Modus bringen, in dem bis zu vier Spieler gemeinsam ein Handelsunternehmen führen.

**Company of Heroes Online:** Der Entwickler Relic schaltet den offenen Betatest des Free2Play-Ablegers zum 31. März ab und stellt die Entwicklung ein.

**Kings & Castles:** Das aktuelle Projekt von Chris Taylor (Dungeon Siege, Supreme Commander) liegt vorerst auf Eis. Laut Taylor gibt es allerdings Hoffnung, dass es eines Tages doch noch erscheint.

**USK:** Die Jugendschutz-Behörde hat das Prüfverfahren für Computerspiele geändert. Statt vier Prüfinstanzen gibt es jetzt nur noch drei, was die Vergabe von Alterssiegeln beschleunigt. Gut möglich, dass das Gerangel um Dead Space 2 den Ausschlag zu dieser Anpassung gab.

## Jurassic Park

[GameStar.de/Quicklink/7307](http://GameStar.de/Quicklink/7307) In einem Kino-Rundumschlag haben sich die Adventure-Spezialisten von Telltale die Rechte an den Leinwand-Hits **Zurück in die Zukunft** und **Jurassic Park** gesichert. Das war im Juni 2010, zum Zeitreise-Abenteuer sind bereits zwei Episoden erschienen. Nun gibt's auch Neuigkeiten von den Dinos: **Jurassic Park** wird in fünf Kapiteln erscheinen und sich am Geschehen des ersten Films orientieren. Wohlgemerkt »orientieren«, manche Abschnitte reichen über das Leinwandgeschehen hinaus, außerdem soll sich die Handlung je nach Vorgehen des Spielers anders entwickeln. Telltale geht also neue Wege: Der Design Director Dave Grossman verlautebarte, dass **Jurassic Park** kein klassisches Adventure à la **Sam & Max** wird. Denn ruhige Passagen werden immer wieder von

Ein **Tyrannosaurus Rex**! Jetzt heißt es Knöpfchen drücken oder Rübe ab!



Panik-Momenten unterbrochen, bei denen sich die Entwickler am PS3-exklusiven **Fahrenheit**-Nachfolger **Heavy Rain** orientieren. Das heißt: Wenn ein Dino um die Ecke flitzt, müssen Sie reaktionsschnell auf Tasten hämmern, sonst wird die Blutpolka getanzt. Ob diese Quicktime-Events eine gute Idee sind (siehe Seite 95), wird sich zeigen. **TIL**



## Unsere Leser haben die besten Spiele des Jahres 2010 gewählt, wir haben die Preise überreicht.

So sehen Sieger aus: Die **Preisträger** posieren zum Gruppenfoto, inklusive der teils gut versteckten Chefredakteure und Moderatoren.



wählt von – nein, nicht von einer verschwörerischen Jury, sondern von Ihnen, den GameStar- und GamePro-Lesern.

Das hat Tradition: Bereits zum zehnten Mal haben wir in Ihrem Auftrag die renommierten Preise vergeben, zum Jubiläum strömten 150 geladene Gäste aus der Spielebranche ins Münchener Kesselhaus. Ebenfalls mit dabei waren zwei Leser, Andreas Brandner für die GameStar und Peter Lücke für die GamePro. Vertreter der beiden Redaktionen präsentierten die Sieger der insgesamt 18 Kategorien, darunter drei neue Preise. Der GameStar-Chefredakteur Michael Trier würdigte erstmals das beste Browserspiel, im Jahr 2010 **Shakes & Fidget**. Unser Technik-Guru Daniel Visarius verkündete die Wahl zum besten Hardware-Hersteller, die der Prozessor-Gigant AMD für sich entschied. Heiko Klinge zeichnete als Chefredakteur unseres Entwicklermagazins Making Games das beste deutsche Studio aus, gewählt von Vertretern der Spieleindustrie. Hier machte

**E**in De Lorean! Kein Auto, ach was: kein Gegenstand der Welt knüpelt dem geneigten Zuschauer das Wort »Zeitreise« so vehement ins Großhirn wie der flügelartige Flitzer aus **Zurück in die Zukunft**. Außer vielleicht das Klothäuschen aus **Day of the Tentacle**, das auf der Bühne aber weit weniger eindrucksvoll gewirkt hätte. Auf welcher Bühne? Auf der Bühne der GameStars-Gala natürlich, bei der unsere Showmaster Nino Kerl und Fabian Siegmund durch ein haarsträubendes Zeitreise-Abenteuer schlitter-

ten, gejagt vom kongenialen Bösewicht Michael Obermeier und unterstützt vom Berufsmagier Stephan von Koeller, der den De Lorean auf die Bühne zauberte. Durch ein Zeitportal sandte von Koeller die Draufgänger zudem immer mal wieder auf die Video-Leinwand, wo sie durch mehrere (Spiele-)Epochen irrten, vom Wilden Westen (**Red Dead Redemption**) über die 40er-Jahre (**Mafia 2**) bis in die Endzeit (**Fallout: New Vegas**). Womit wir beim eigentlichen Thema wären, denn am GameStars-Abend wurde nicht nur gelacht, sondern auch prämiert. Nämlich die besten Spiele des Jahres 2010, ge-

### Bestes Actionspiel



**Battlefield: Bad Company 2**  
(Dice / Electronic Arts)

- 2. Platz: **Assassin's Creed 2**  
(Ubisoft Montreal / Ubisoft)
- 3. Platz: **Call of Duty: Black Ops**  
(Treyarch / Activision Blizzard)

Wie bitte, **Call of Duty** nur Dritter? Nachdem Activisions Erfolgsserie zweimal hintereinander den Action-Thron erklommen hatte, musste sie sich **Battlefield** geschlagen geben. Gut möglich, dass dabei Innovation eine Rolle spielt: Während sich **Call of Duty** kaum weiterentwickelt hat, trumpft **Bad Company 2** mit zerstörbarem Terrain auf. **Battlefield 3** wird diese Stärke erben. Mal sehen, was Activision für das nächste **Call of Duty** in petto hat. Oder macht gar **Crysis 2** das Rennen, der Nachfolger des Vorjahres-Gesamtsiegers?

### Bestes Strategiespiel



**Starcraft 2: Wings of Liberty**  
(Blizzard / Activision Blizzard)

- 2. Platz: **Anno 1404: Venedig**  
(Related Designs / Ubisoft)
- 3. Platz: **Civilization 5**  
(Firaxis / 2k Games)

Das Jahr 2010 war arm an Strategie-Hits, der Überflieger **Starcraft 2** sammelte mehr Leserstimmen als die beiden Verfolger zusammen. Eine gute Nachricht ist der dritte Platz von **Civilization 5**. Die totgesagte Rundenstrategie kommt zurück, mit **Heroes 6** steht ein weiteres Zug-um-Zug-Highlight an. Duster sieht's bei der Echtzeit aus, die nächste **Starcraft 2**-Episode **Heart of the Swarm** dürfte erst 2012 erscheinen. Mit **Shogun 2** könnte dafür erstmals seit **Rome** (2004) ein Ableger der **Total War**-Serie die Genrekronen erringen.

### Bestes Rollenspiel

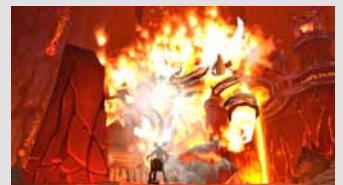


**Mass Effect 2**  
(Bioware / Electronic Arts)

- 2. Platz: **Fallout: New Vegas**  
(Bethesda)
- 3. Platz: **Dragon Age: Awakening**  
(Bioware / Electronic Arts)

Wenn Bethesda nicht wäre, könnte sich Bioware nur selbst schlagen – so scheint es zumindest. Auch 2011 hat der Entwickler zwei heiße Eisen im Feuer, **Mass Effect 3** sowie **Dragon Age 2**. Doch die Konkurrenz schläft nicht: CD Projekt verpasst gerade **The Witcher 2** den letzten Schliff, dem Nachfolger des Rollenspiel-Siegers von 2007. Bethesda belebt mit **Skyrim** die erfolgreiche **Elder Scrolls**-Reihe wieder. Und dann wären da auch noch die **Gothic**-Väter von Piranha Bytes, die an **Risen 2** werkeln. Sorry, Bioware: 2011 wird kein Selbstläufer.

### Bestes Online-Rollenspiel



**World of Warcraft: Cataclysm**  
(Blizzard / Activision Blizzard)

- 2. Platz: **Age of Conan: Rise of the Godslayer**  
(Funcom / Deep Silver)
- 3. Platz: **Runes of Magic: The Elder Kingdoms**  
(Runewaker / Frogster)

Eigentlich hätten wir den Online-Rollenspiel-Preis gleich an Blizzard schicken können, bislang errang noch jedes **World of Warcraft**-Addon die Genre-Krone. Das Hauptprogramm avancierte 2005 sogar zum Gesamtsieger. Auffällig: Die drei bestplatzierten MMOs sind Erweiterungen, erst danach folgen **Final Fantasy 14** und **Star Trek Online**. Den Frischlingen fällt es schwer, Spieler von etablierten Zeitfressern loszueisen. Wir sind guter Dinge, dass sich **Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2** 2011 besser schlagen werden.





Fabian, Nino und der De Lorean.



Michael Obermeier (Mitte) mimte den Bösewicht.



Michael Trier (3. v. l.), Electronic Arts und sieben Preise.

Blue Byte (**Die Siedler 7**) das Rennen vor Deck 13 (**Venetica**) und Crytek (**Crysis**).

Der restliche Abend hinterließ vor allem einen großen Gewinner: Electronic Arts räumte sieben der 18 Trophäen ab, darunter auch die Konsolen-Preise für das beste Sportspiel **Fifa 11** und das beste Rollenspiel **Mass Effect 2**. Letzteres schaffte zugleich den Sprung zum PC-Spiel des Jahres; der Entwickler Bioware verteidigte den Spitzenplatz, den er 2009 mit **Dragon Age: Origins** errungen hatte. In der Ruhmesvitrine der Kanadier dürfte es dementsprechend langsam eng werden, schließlich reichen die Publisher die gläsernen GameStars-Stelen traditionsgemäß an die Designer weiter. In München feierten die Gala-Gäste noch bis spät in die Nacht, ein gelungener Auftakt für das Spielejahr 2011. Wobei: Am nächsten Morgen fiel im Norden der Stadt stundenlang der Strom aus. Die 1.21 Gigawatt des Fluxkompensators waren dann wohl doch etwas zu viel fürs Energienetz. **GR**

## PC-Spiel des Jahres: Mass Effect 2

Nach **Dragon Age: Origins** im letzten Jahr geht die höchste PC-Auszeichnung erneut an Bioware, ein Beleg für die hervorragende Arbeit der kanadischen Entwickler. Noch bemerkenswerter ist, dass mit **Mass Effect 2** bereits zum dritten Mal in Folge ein Rollenspiel gewinnt: 2008 war's **Fallout 3** von Bethesda. Das Abenteuer scheint die Action damit endgültig als beliebtestes Genre abgelöst zu haben, mit **Crysis** hat zuletzt vor drei Jahren ein Shooter den Spitzenplatz belegt. Rollenspiel-Designer dürfen sich also berechnete Hoffnungen auf den nächsten Meistertitel machen, zumal mit **Mass Effect 3**, **The Witcher 2** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** drei Hochkaräter in den Startlöchern stehen.



1. Platz: **Mass Effect 2** (Bioware / Electronic Arts)
2. Platz: **Starcraft 2: Wings of Liberty** (Blizzard / Activision Blizzard)
3. Platz: **Call of Duty: Black Ops** (Treyarch / Activision Blizzard)

### Bestes Adventure



**Monkey Island 2 Special Edition**  
(LucasArts)

2. Platz: **Tales of Monkey Island: Season 1** (Telltale / Daedalic)
3. Platz: **Lost Horizon** (Animation Arts / Deep Silver)

Das Phänomen **Monkey Island**: Letztes Jahr erklomm das Remake des ersten Teils die Adventure-Spitze, dieses Jahr die Neuauflage des zweiten. Das ist ein Ritterschlag für die 20 Jahre alte Reihe, aber auch ein Nackenschlag für die aktuelle Konkurrenz. Zumal auf dem zweiten Platz noch einmal **Monkey Island** steht, die Klassiker-Marke überstrahlt die zeitgemäßen Rivalen mühelos. Wenn das so weitergeht, gewinnt LucasArts jetzt jedes Jahr – sie müssten nur Remakes von **Indiana Jones** und **Day of the Tentacle** nachreichen.

### Bestes Renn- und Sportspiel



**Need for Speed: Hot Pursuit 2**  
(Electronic Arts / Criterion)

2. Platz: **Fifa 11** (EA Sports / EA Canada)
3. Platz: **F1 2010** (Swordfish Studios / Codemasters)

Da sage noch einer, dass Electronic Arts' Serienfabriken keine Spitzentitel hervorbringen. Sowohl **Need for Speed** als auch **Fifa** setzten sich durch, weil sie keine Schnellschüsse waren, sondern durchdachte Fortsetzungen. Auch wenn **Fifa 11** nur die ein Jahr verspätete PC-Umsetzung der Konsolen-Version von **Fifa 10** ist. Die **Need for Speed**-Serie bekommt 2011 harte Konkurrenz durch **Dirt 3** und – voraussichtlich – **F1 2011**, legt mit **Shift 2** aber auch selbst nach. Zur Erinnerung: Das erste **Shift** gewann den letztjährigen Sportspiel-Preis.

### Bestes Multiplayer-Spiel



**Battlefield: Bad Company 2**  
(Dice / Electronic Arts)

2. Platz: **Starcraft 2: Wings of Liberty** (Blizzard / Activision Blizzard)
3. Platz: **Call of Duty: Black Ops** (Treyarch / Activision Blizzard)

Auch im Mehrspieler-Modus macht **Call of Duty** keine großen Fortschritte, Stagnation auf hohem Niveau bleibt Stagnation. Da kann **Black Ops** noch so ideal auf fordernde Schießereien getrimmt sein, **Bad Company 2** entfaltet mit seinen kaputtbaren Gebäuden mehr Faszination. **Starcraft 2** wiederum ist das beste Online-Strategiespiel seit (dem drei Jahre alten) **World in Conflict**. 2011 werden in dieser Kategorie auch **Brink** und **DotA 2** mitmischen – ob sie eine Chance gegen **Battlefield 3** und das nächste **Call of Duty** haben?

### Bestes Browserspiel



**Shakes & Fidget**  
(Playa Games)

2. Platz: **Die Siedler Online** (Blue Byte / Ubisoft)
3. Platz: **Farmerama** (Bigpoint)

Der Browserspiele-Markt wächst schneller als ein Vielfraß im Schlafaffenland, was wir mit dieser neuen Preiskategorie würdigen. Mit **Shakes & Fidget** geht der erste Sieg an ein Online-Abenteurer, in dem die Helden unter anderem Dungeons erkunden – Rollenspiele gehen immer. Gleiches gilt für **Farmerama**-Klone (Platz drei). Auf dem zweiten Rang prangt mit **Die Siedler Online** der Ableger einer PC-Serie, auf den Plätzen vier und fünf folgen **Might & Magic: Heroes Kingdoms** sowie **Lords of Ultima** – ein möglicher Zukunftstrend.





Wenn dieser Mann schießt, fliegen uns die Ohren weg: Einen so realistischen **Gefechts-lärm** haben wir noch nie in einem Computerspiel gehört.

# Battlefield 3



**F**rüher waren die Lager klar. Wer kinoreif inszenierte Militär-Action und flottes Multiplayer-Geballer wollte, der spielte **Call of Duty**. Wer statt einer Kampagne lieber Mehrspieler-Schlachten im großen Maßstab wollte, der griff zur **Battlefield**-Reihe. Dann wurde alles anders. Mit **Modern Warfare** erhob sich die **Call of Duty**-Serie zum marktbeherrschenden Massenphänomen, sein schneller Mehrspieler-Modus wurde zum neuen Maßstab für Multiplayer-Shooter. Und **Battlefield**? Passte sich an. **Bad Company 2**, der jüngste Spross der Serie, spielt sich wesentlich kompakter als seine Vorgänger. Er bietet sogar



Das **Zerstörungssystem** von Battlefield 3 macht auch vor großen Gebäuden nicht Halt.

## ⊕ Stärken

- + unglaublicher Sound
- + zerstörbare Umgebung
- + »echter« Battlefield-Nachfolger

## ⊖ Schwächen

- altbekannte Story-Inszenierung

Die **Animationen** basieren auf dem Motion-Capturing-System von EA Sports. Sollte dieser GI also plötzlich einen Homerun schlagen, wissen wir, warum.

Drei Soldaten der **1st Recon Marines** im Kampf mit der PLR, der irakischen Widerstandsmee.

# Neuste Technik mit alten Battlefield-Werten: Dice entwickelt den besten Multiplayer-Shooter aller Zeiten - und hat noch eine Überraschung parat!

Von Fabian Siegmund

## Angeschaut

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** (**Bad Company 2**, **GS 04/10: 90 Punkte**)  
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 90% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279)

simples Deathmatch. Und für Multiplayer-Muffel gibt's obendrein noch einen echten Singleplayer-Teil. **Battlefield** mit Solo-Kampagne? Für viele ein Widerspruch in sich.

Dass **Bad Company 2** trotzdem ein fantastisches Spiel ist, das zeigen seine Wertungen, Spielerzahlen und nicht zuletzt der Doppelerfolg bei den GameStars 2010 mit den Auszeichnungen als bestes Multiplayer- und PC-Actionspiel des Jahres. Und dennoch: Für **Battlefield**-Puristen ist das kein »echtes« **Battlefield**. Doch die können jetzt aufatmen und der Rest freut sich einfach wie verrückt mit: **Battlefield 3** wirft alle **Call of Duty**-Zugeständnisse über Bord und

kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Wir haben die **Battlefield**-Erfinder Dice in Stockholm besucht und müssen sagen: Selten zuvor hat uns eine Präsentation dermaßen heiß auf das fertige Spiel gemacht!

Zu seinen Wurzeln zurückzukehren, dürfte Dice nicht allzu schwer fallen. Denn während Activision mit der **Call of Duty**-Reihe in den letzten Jahren gleich zwei Studios ausgelastet hat und Gerüchten zufolge demnächst sogar noch zwei hinzunehmen will, steckt hinter **Battlefield** seit jeher das gleiche Team. Lars Gustavsson etwa, der Multiplayer-Chefdesigner, ist schon seit der Zeit dabei, als Dice noch Refraction Games hieß.

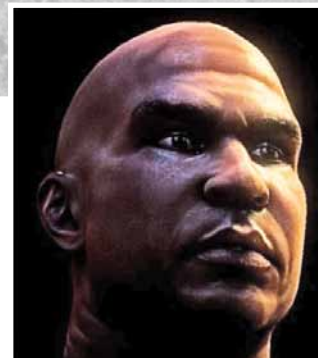
Er hat 1999 an **Codename Eagle** mitgearbeitet, dem Urvater der **Battlefield**-Reihe. »Wir wollten da schon ein reines Multiplayer-Spiel machen«, erklärt Gustavsson, »aber Take Two, unser damaliger Publisher, glaubte nicht an sowas. Also programmierten wir noch einen halbherzigen Story-Modus dazu. Der hat uns unnötig Energie geraubt.« Das Ergebnis: eine GameStar-Wertung von schlappen 54 Punkten. Aber der **Battlefield**-Grundstein war gelegt. Und auf den soll Teil 3 nun aufbauen. »Battlefield 3 ist pure Battlefield-DNS«, schwärmt Patrick Bach, der Produzent des Spiels. »Alle Neuerungen, die wir in Bad Company 1 und 2 eingebracht haben, haben keinen Einfluss auf unser



## Die Frostbite-Engine 2.0

Die neueste Grafik-Engine von DICE bietet neben einem tollen Physiksystem mit zerstörbaren Levels und direkt integrierter Sound-Unterstützung nahezu unbegrenzt viele dynamische Lichtquellen. Besonders schick: Raketen schießen in den Nachthimmel, dabei werden die Rauchschwaden von innen heraus vom Rückstrahl der Geschosse beleuchtet. Der Multiplayer-Chefdesigner Lars Gustavsson schwärmt: »Jetzt, wo wir die passende Engine haben, müssen wir uns nicht mehr um technische Vorgaben kümmern, sondern können uns auf künstlerische Aspekte konzentrieren.«

Battlefield 3 wird auf dem PC entwickelt und dann auf die Konsolen portiert, und nicht andersrum! PC-Spieler erhalten entsprechend klare Vorteile: 64 Spieler gibt's nur auf unserer Lieblingsplattform, Konsoleros müssen mit 32 Mann Vorlieb nehmen. Die Versionen für Xbox 360 und PS3 werden auf 30 Bilder pro Sekunde gedeckelt, beim PC ist die Bildrate nach oben offen. Dabei dürften die Hardware-Anforderungen moderat ausfallen: Die Spielvorführung lief auf einem handelsüblichen Vierkern-Rechner mit einer Radeon 5800. Windows XP und DX9 werden allerdings nicht mehr unterstützt. Ein weiterer Nachteil: DICE will bis auf Weiteres keine Mod-Tools veröffentlichen – die Engine sei zu kompliziert für Hobby-Entwickler.



neustes Spiel. Was du jetzt sehen wirst, ist also der direkte Nachfolger zu Battlefield 2«. Mit diesen Worten startet Bach die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 3**. Moment ... Singleplayer-Kampagne!

Bach kann uns die Skepsis vom Gesicht ablesen: »Viele Spieler wollen keinen Singleplayer-Part in einem Battlefield-Spiel. Die Furcht ist nämlich, dass wir Leute vom Mehrspieler-Modus abziehen, um die Kampagne zu entwickeln.« Nach dem, was uns Gustavsson über **Codename Eagle** erzählt hat, klingt das durchaus plausibel. »Das

stimmt aber nicht«, beschwichtigt uns Bach, »unser Team ist riesig, und zwar drei- bis viermal so groß wie damals bei der Produktion von Battlefield 2«. Wir sprechen hier also von rund 240 Leuten, die an **Battlefield 3** arbeiten. Das beruhigt uns: Bei **Codename Eagle** bestand das Entwickler-Team gerade mal aus zehn Mitarbeitern.

Endlich dürfen wir **Battlefield 3** erleben! Und merken gleich: Mit dem Witz der **Bad Company**-Serie ist's in **Battlefield 3** vorbei. Das Spiel empfängt uns in staatstragendem Ambiente, ein parlamenta-

## Die Battlefield-Historie



1999 (PC)



2002 – 2003 (PC & Mac)



2004 (PC)



2005 – 2008 (PC)



2005 (XBox, PS2 & 360)







Unsere **Einsatzbesprechung**. Dumme Sprüche gibt's hier nicht zu hören, wir sind ja nicht bei Bad Company!

rischer Untersuchungsausschuss tagt, unterlegt von orchesterlicher, düsterer Musik. Sergeant Henry »Black« Blackburn wird zu Ereignissen eines Kampfeinsatzes im Irak im Jahre 2014 befragt. Es folgt ein Rückblick: Ein US-Truppentransporter rattert durch die Straßen von Sulaimaniyya im irakischen Kurdistan. Die Soldaten an Bord, 1st Recon Marines, hören Johnny Cashs »God's gonna cut you down« (Gott wird dich niederstrecken) – nicht gerade der motivierendste Soundtrack für eine Patrouillenfahrt. An einer belebten Kreuzung sitzen die GIs ab. Nach der relativen Ruhe und dem Dämmerlicht im Wageninneren erscheint uns die Sonne besonders grell, die hektische Geschäftigkeit der Soldaten und Zivilisten am Straßenrand macht uns nervös. Hinter jedem Fenster dieser staubigen

Stadt könnte ein Scharfschütze lauern, in jedem Auto, das hier im lärmenden Verkehrsgetümmel steckengeblieben ist, könnte eine Sprengfalle auf uns warten. Nach nur zwei Minuten hat Dice es schon geschafft, uns tief in die Stimmung der Szenerie hineinzuziehen – dabei ist noch gar nichts passiert. Unser Trupp von fünf Marines verlässt die Hauptstraße und biegt in eine verwinkelte Gasse ein. Hier beeindruckt uns besonders die Beleuchtung: Obwohl die Passage im Schatten liegt, fällt ausgesprochen echt wirkendes indirektes Licht über die Häuserwände zu uns herab. Das Halbdunkel fühlt sich nach der gleißend hellen Straße angenehm kühl an – dabei sitzen wir ja nach wie vor im Stockholmer Präsentationsraum.

In einem Hinterhof treffen wir unseren Vorgesetzten. Der schildert uns die Lage: Ein Trupp unserer Einheit ist ganz in der Nähe verschwunden. Wir sollen die Kame-

## »Battlefield 3 ist pure Battlefield-DNS«

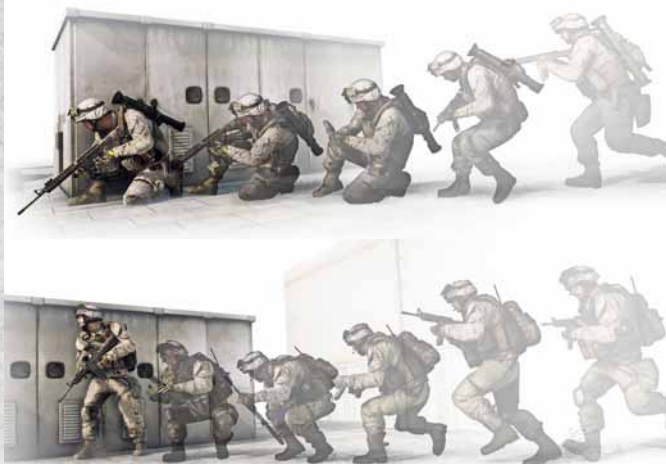
raden finden, bevor das unsere Feinde von der PLR tun, der irakischen Widerstandsarmee. Wir setzen uns also wieder in Bewegung, als plötzlich ein tiefes Grollen die Wände erzittern lässt. »Die Jungs vom Kampfmittel-Räumdienst sollten ihre Sprengungen weiter draußen vor der Stadt machen«, motzt einer der grimmigen Marines, doch ein anderer weiß: »Das war ein leichtes Erdbeben. Wir sind nur 90 Kilometer von einer Verwerfungslinie entfernt.« Wir sind sicher: Diese Szene ist die Ankündigung für interagierende Umgebung im großen Stil. Denn was könnte sich dazu besser eignen als eine nahegelegene Sollbruchstelle in der Erdkruste und das zerstörbare Terrain von **Battlefield 3**?

Ein paar Straßen weiter entlädt sich endlich die Spannung, die der enorm fesselnde





## Das Animationssystem ANT



Dice nutzt für Battlefield 3 das Animation Toolkit von EA Sports (kurz: ANT), das sonst in Sportspielen wie Madden NFL zum Einsatz kommt. Das System teilt den Körper einer Spielfigur in unabhängige Sektoren ein. Das Ergebnis: verblüffend echte, flinke Bewegungen.

Soundtrack kontinuierlich hochgeschraubt hat: Eine Kugel pfeift durch die Luft und streckt einen unserer Kollegen nieder. »Sniper!« brüllt der Truppführer, während die Marines in Deckung hechten. Wir packen den Verwundeten und zerren ihn in einen Hauseingang. Dabei können wir die Arme und Beine unseres Alter Egos sehen – das sorgt für ein tolles »Körpergefühl«. Kaum haben wir unseren Kameraden abgelegt, taucht direkt vor uns ein PLR-Kämpfer auf. Er legt mit seiner Kalaschnikow aus nächster Nähe auf uns an, wir können unmöglich rechtzeitig zurückschießen! Doch da verlangsamt sich der Spielverlauf zur Zeitlupe. Derart entschleunigt zückt unser Held gerade noch seine Waffe, wir können zielen und abdrücken: Situation gerettet. Zeitlupen-Events sind vielleicht nicht gerade die innovativste Design-Entscheidung, spannend ist die Szene aber allemal. Insbesondere, weil wir so in Ruhe die großartigen Animationen der Charaktere bewundern können. Tobias Dahl, verantwortlich für die Bewegungen der Spielfiguren, spricht in dem Zusammenhang von »befriedigenden Abschnüssen«. »Wenn Dein Gegner einfach umfällt, ist das doch langweilig«, erklärt Dahl. »Wir benutzen deshalb eine Kombination aus Ragdoll und vorberechneten Sterbeanimationen.«



Die Animation läuft nur so lange, bis der getroffene Körper des Gegners auf Objekte in der Umwelt trifft. Dann übernimmt die Physik-Engine. Als vor uns ein PLR-Soldat von einem Kopftreffer gegen einen Wagen geschleudert wird, hält er sich zunächst die Stirn, bis er dann, in Echtzeit berechnet, am Kotflügel des Autos entlang zu Boden gleitet. Der Begriff »befriedigend« mag in dem Zusammenhang für manchen politisch inkorrekt sein, das Ganze sieht aber auf jeden Fall ziemlich echt aus und gibt dem Spieler ein beeindruckendes Feedback.

**»Wir erschaffen ein Lied, kein Zehn-Stunden-Gitarrensolo«**

Der Marine-Trupp kämpft sich auf ein benachbartes Häuserdach vor, denn auf der anderen Straßenseite lauert noch immer der Scharfschütze, irgendwo in einem der vielen Zimmer eines Hotels. Seine Kaliber-50-Kugeln sirren in regelmäßigen Abständen über un-



Die Marines unterscheiden sich in ihrer **Ausrüstung**. Dadurch wirkt unser Trupp noch glaubwürdiger.







Ob wir unseren Kameraden im fertigen Spiel **Befehle** geben können, will uns Dice noch nicht verraten.

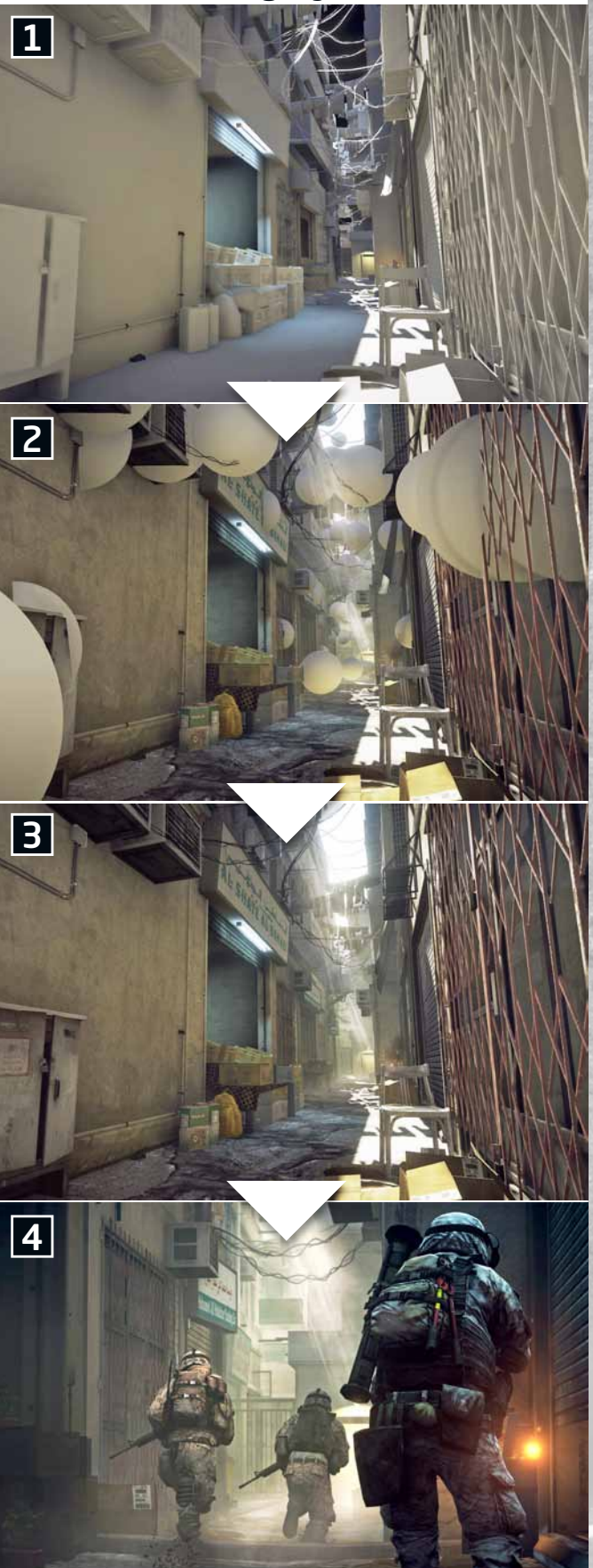
sere Köpfe hinweg und zerlegen dabei Blumenkübel, Satellitenschüsseln und was da noch so um uns herumsteht. Ein Kamerad hat sich bis zur Dachkante vorgearbeitet. Er hebt kurz den Kopf, um nach dem Sniper zu sehen – kurz darauf zerfetzt ein weiteres Geschoss die Brüstung direkt neben ihm. »Ich hab ihn gesehen!« ruft der Marine, »sechster Stock, viertes Fenster von links!« Unser Truppführer wirft uns eine Panzerabwehrakete zu und befiehlt dem Rest: »Deckungsfeuer!« Während vier Marines blindlings in Richtung Hotel ballern, richten wir uns mit dem Werfer auf. Wieder setzt die Zeitlupe ein und wir zielen: sechster Stock, viertes Fenster, da muss er sein! Die Rakete zischt über die Straße, prallt ins Hotel und verwüstet die komplette Front. Beeindruckend! Sogar das Hotelschild gibt unter markerschütterndem Quietschen nach und fällt zu Boden. »Gute Trefferwirkung!« jubelt ein Marine. »Jetzt bin ich taub!«, kommentiert ein zweiter. Wir sind's zum Glück nicht, und so können wir den unglaublichen Sound von **Battlefield 3** genießen.

**Bad Company 2** hat bereits Maßstäbe in Sachen Klangqualität gesetzt, **Battlefield 3** wird das noch mal toppen. Hier erkennen wir nicht



**Wegpunkte** weisen die KI an, wie sie sich zu verhalten hat. Der Marine links etwa sucht Schutz an einer Ecke.

## Das Beleuchtungssystem



Um die Beleuchtung innerhalb eines Levels zu berechnen, setzen die Entwickler so genannte »Light Probes« ein (Bild 2). Jede dieser Kugeln enthält mehr Lichtinformationen als ein ganzes Level aus **Bad Company 2**. Nähert sich ein Spielobjekt einer solchen Kugel, findet ein Datenabgleich statt und das Objekt wird passend beleuchtet. Cool: Das Ganze funktioniert auch in Levels, die sich dynamisch verändern.





nur am Klang, aus welcher Richtung Schüsse kommen, wir können sogar deutlich ausmachen, in welcher Umgebung sich der Schütze befindet. Ob offene Straße, Wald oder geschlossener Raum: Jede Umgebung hat Einfluss auf die Modulation einer Geräuschquelle. Ein unglaublicher Effekt, genau so hört sich ein Gefecht an! Aber **Battlefield 3** soll keine Kampflärm-Dauerbeschallung werden. »Wir erschaffen hier ein Lied, kein Zehn-Stunden-Gitarrensolo«, erläutert Patrick Bach. Damit meint er insbesondere die Spielgeschwindigkeit. »Ein gutes Lied hat Höhen und Tiefen, schnelle und langsame Passagen. Ein Dauersolo nervt«. Und so gibt's in **Battlefield 3** auch ruhigere Abschnitte. Nach dem Sniper-Kampf etwa ist Blackburn alleine unterwegs. Aus einem Haus vor dem Trupp kommen Kabel aus dem Keller, die auf die Straße führen. Vermutlich der Zünder für eine Sprengfalle. Blackburn soll das Gebäude durchsuchen und die Drähte zu ihrem Ausgangspunkt zurückverfolgen. Eine leichte Übung? Ja, genau ...

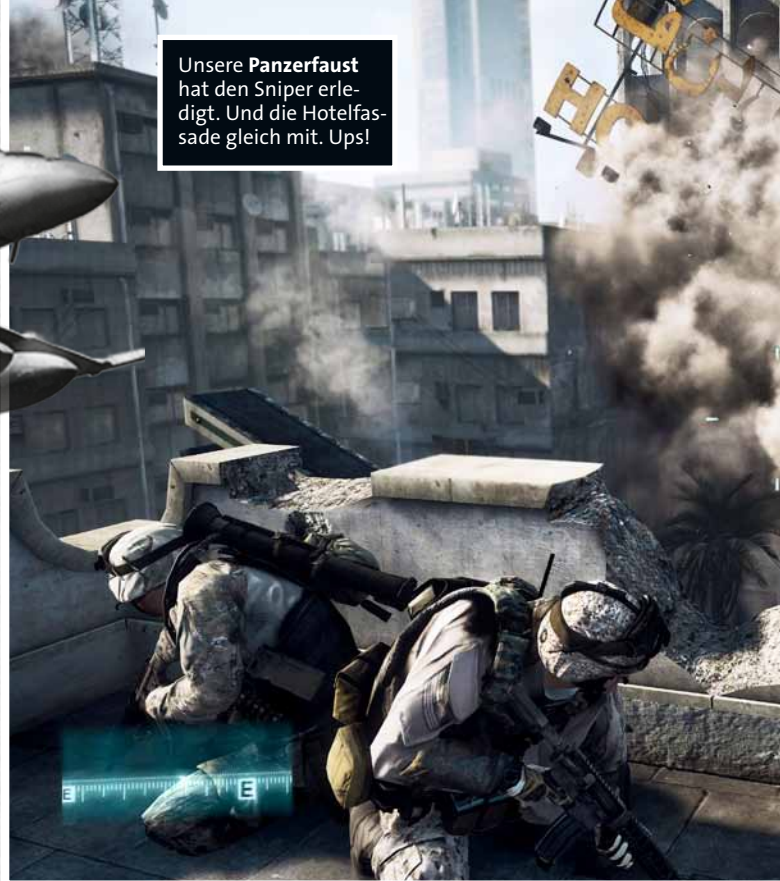
Während wir durch die Stille des augenscheinlich verlassen Kellers schleichen, wird die Umgebung wieder von einem kleinen Erdbeben erschüttert. Langsam wird das unheimlich. Da erspähen wir in einer Ecke eine Werkbank. Hier enden die Kabel, und tatsächlich: Eine Sprengfalle, der Countdown läuft schon! Blackburn macht sich daran, den Zünder zu deaktivieren, als plötzlich ein Schatten vor ihm über die Wand huscht. Jemand schleicht sich von hinten an. Der Marine fährt herum, gerade noch rechtzeitig, um den Messerangriff des herangepirschten Bombenbauers abzuwehren. Es folgt ein Quicktime-Event: Wir müssen im richtigen Moment mal die linke, mal die rechte Maustaste drücken, um Blackburns Fäuste ins Gesicht des Angreifers zu hämmern. Diese Reaktionsspielchen sind ja grundsätzlich eine zweischneidige Angelegenheit (einerseits meist cool inszeniert, andererseits spielerisch anspruchslos und bei Wiederholungen nervig), doch der Kampf ist zweifellos toll choreographiert. Wir entscheiden die ziemlich derbe Prügelei für uns und reißen im letzten Moment die Kabel aus dem Zünder. Mission abgeschlossen!

## Der Multiplayer-Modus

Dice macht noch ein Geheimnis aus dem Multiplayer-Modus. Wir fassen dennoch zusammen, was jetzt schon als gesichert gilt:

- ✱ **Fahrzeuge:** Die Jets sind zurück! Wir haben eine F-16 und eine Su-27 gesichtet, außerdem moderne Helikopter sowie Panzer.
- ✱ **Klassen:** In einem Startbildschirm konnten wir vier Soldatenklassen mit je fünf Ausrüstungs-Kits entdecken. Vermutlich werden die Kategorien aus Bad Company 2 beibehalten.
- ✱ **Karten:** Die Schlachtfelder werden in der Größe denen aus Battlefield 2 entsprechen – allein schon wegen der Jets. Gerüchten zufolge erhalten Vorbesteller der Limited Edition vier aktualisierte Karten des Vorgängers, darunter eine Neuauflage von Karkand.
- ✱ **Unlocks:** Dice verspricht mehr freispielbare Waffen und Ausrüstung sowie einen besser balancierten Levelaufstieg. In einem gewissen Rahmen werden die Soldaten ihr Äußeres verändern können.
- ✱ **Hardcore-Modus:** Sehr wahrscheinlich, weil erfolgreich.
- ✱ **Commander-Modus:** Sehr unwahrscheinlich, weil wenig genutzt.
- ✱ **Replay-Funktion:** Die gab es ja bereits in Battlefield 2, Dice experimentiert nun mit einer brauchbaren Version für Teil 3.
- ✱ **Koop-Modus:** Ist angekündigt. Doch Vorsicht: Dice hat im Vorgänger normale Kämpfe gegen Bots auch als Koop bezeichnet.
- ✱ **Dedicated Servers:** Auf jeden Fall.
- ✱ **Hinlegen:** Geht! Doch Dolphin Diving will Dice verhindern.

Unsere Panzerfaust hat den Sniper erledigt. Und die Hotelfassade gleich mit. Ups!



Zurück auf der Straße ist ordentlich Bewegung im Gange. US-Helikopter schwirren über den Häusern herum, Truppentransporter und Humvees rauschen heran. Die PLR hat zum Angriff geblasen! Nun zeigt **Battlefield 3**, was es kann: GIs und irakische Widerständler schlagen eine offene Schlacht, Panzerfaustprojekte zischen durch die Luft und zerfetzen auf beiden Seiten Autos, während die Kämpfer effektiv von Deckung zu Deckung hechten. Wir spürten zu einem leichten MG, das ein verwundeter Kamerad auf einer Fußgängerüberführung zurückgelassen hat und nehmen die heranstürmenden Irakis unter Feuer. Im Gegensatz zu **Call of Duty**, wo diese Sequenzen zu stupiden Ballerorgien verkommen, fühlen wir uns auf den Straßen von Sulaimaniyya zu keinem Zeitpunkt übermächtig und unverwundbar. Im Gegenteil, denn nach und nach löst sich unsere Deckung in Betonkrümel auf. Bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit packen wir das MG und hetzen zu einer besseren Stellung. Jetzt schwebt auch noch ein Black-Hawk-Hubschrauber ein und nimmt die mittlerweile verschanzten PLR-Kämpfer

Manche Objekte taugen besser als Deckung als andere. Autoreifen zählen zu den anderen.







fer mit seiner Minigun unter Feuer. Was für ein Spektakel! Da mischt sich unter das ständige Stakkato der MG-Salven ein bedrohliches Grollen, das immer lauter wird. Die Straße erzittert, die Gebäude ringsherum ächzen. Ein Erdbeben, und diesmal ein richtiges! Der Asphalt springt auf, in unserer Nähe verschwindet ein Humvee in einer gähnenden Erdspalte. Der Tumult erreicht schließlich seinen Höhepunkt: Auf der anderen Straßenseite sackt plötzlich ein ganzes Hochhaus in sich zusammen, kippt auf die Seite und zerquetscht dabei den Black Hawk. Das Maß an Zerstörung, zu der die Frostbite-Engine 2.0 fähig ist, ist beeindruckend!

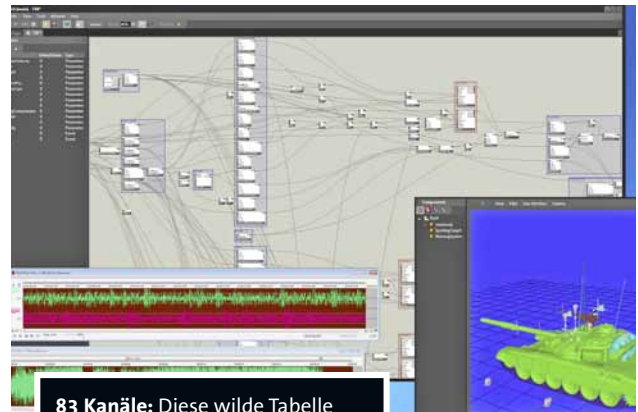
## Haus stürzt auf Hub-schrauber – das ist neu!

le einer Häuserfassade können Spielcharaktere verletzen«, weiß Patrick Bach. Zumindest leistet das die Frostbite-Engine. Auch im

»Die herunterstürzenden Trümmerteile

## Das Soundsystem

Die Frostbite-Engine ist auch für die Audioverwaltung zuständig. Jedes Objekt verfügt dabei über bis zu 83 Audiokanäle! Je nach Position vom Spieler zum Geräusch wählt das System dynamisch aus, welche dieser Kanäle abgespielt werden. So unterscheiden wir am Geräusch, wohin ein vor uns schwebender Helikopter gewandt ist oder ob ein Schuss tatsächlich in unsere Richtung abgefeuert wurde. Laute Töne überlagern dabei leisere. Wenn also vor uns eine Granate explodiert, bekommen wir die zirpende Grille hinter uns gar nicht erst zu hören – der Kanal bleibt stumm. Trotz einer immensen Fülle an Audio-Informationen wird also nur ein Bruchteil abgespielt. Das reduziert den Rechenaufwand und erzeugt gleichzeitig das beste Soundgefüge, das wir je in einem Spiel erleben durften.



**83 Kanäle:** Diese wilde Tabelle stellt den Klang eines Panzers dar, abhängig von seiner Position.





## Dynamische Zerstörung



Jetzt geht dank Frostbite-Engine 2.0 noch mehr kaputt: In Battlefield 3 gibt's mehrstöckige Gebäude, die wir zerlegen können! Für die Fassade reichen ein paar Granaten, wer das ganze Ding einreißen will, braucht schon schwere Geschütze wie eine flugzeuggestützte JDAM-Bombe.

Multiplayer-Modus? »Das müssen wir ausprobieren, mal sehen.« Ansonsten verweigert der Mann konkrete Aussagen zum Mehrspieler-Part: »Die Leute wissen hoffentlich, dass wir tolle Multiplayer-Shooter produzieren können. Und Battlefield 3 wird unser Meisterwerk. Aber was eure Leser erfahren müssen, ist, dass wir auch tolle Singleplayer-Kampagnen entwickeln können.« Tatsächlich hat uns die **Battlefield 3**-Präsentation begeistert. Und mit Blackburns Vortragsituation hat Dice eine Rahmenhand-

lung geschaffen, die häufige Schauplatzwechsel ermöglicht. Denn bei unserem Besuch bei Dice haben wir auch andere Leveltypen gesehen: zum Beispiel nordamerikanisch anmutende Gebirgswälder oder eine europäische Stadt. Wir konnten sogar eine Solomission als Jetpilot erspähen! Und doch hätten wir so gerne mehr vom Mehrspieler-Modus in Aktion gesehen. Denn für Genre-Veteranen wie uns sind die Jungs von Dice nun mal die Typen mit den fantastischen Multiplayer-Titeln. **FAB**

Die **Lichtberechnung** gehört zu den beeindruckendsten Fähigkeiten der neuen Frostbite-Engine 2.0.



## Interview Patrick Bach

**GameStar** Bei Singleplayer-Shootern mit modernem Szenario denken die Leute primär an die CoD-Reihe. Wie wollt ihr es mit der Konkurrenz aufnehmen?

**Patrick Bach** Das ist das Frustrierende: Call of Duty gilt als Platzhirsch, dabei haben wir mit Bad Company 2 eigentlich schon längst das bessere Spiel. Unsere Durchschnittswertungen und User-Ratings sind besser als die der Konkurrenz. Wir müssen also nicht versuchen, Call of Duty zu schlagen, denn das haben wir schon längst getan. Es geht für uns in erster Linie darum, den Spielern das auch bewusst zu machen. Wenn es nur um die Qualität einer Serie ginge, wären wir schon längst die Nummer Eins.

► **Die Konkurrenz hat in der Vergangenheit gerne mal kontroverse Szenen genutzt, um mediale Aufmerksamkeit zu erreichen. Ich denke dabei etwa an die Flughafen-Szene aus Modern Warfare 2. Ist das etwas, worauf ihr mit dem brisanten Irak-Szenario abzielt?**

◄ Nein. Ich denke, es ist kindisch, auf Kontroversen zu setzen, nur um einen Medienrummel zu veranstalten. Wir bei Dice möchten lieber eine tolle Spielerfahrung erschaffen, als mit umstrittenen Szenen eine Aufmerksamkeit zu erreichen, der das Spiel dann gar nicht gerecht wird. Ich empfinde das als Betrug.

► **Wird es also keine Zivilisten in »eurem« Irak geben?**

◄ Das schon. Die gehören ja in ein glaubwürdiges Szenario. Ich würde aber niemals ein Spiel akzeptieren, in dem es Punkte oder dergleichen dafür gibt, Unschuldige zu verletzen. Ich möchte mich auch morgen noch im Spiegel anschauen können.



## Na endlich!

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Ich bin schwer zu beeindruckern, was Computerspiele angeht, das hat schon so manchen Spiele-PR-Heini mächtig geärgert. Aber nachdem ich Battlefield 3 gesehen habe, wusste ich so sicher wie nie zuvor: Das will ich sofort haben! Die dezente Enttäuschung, fast »nur« die Kampagne zu sehen (lesen Sie alle weltweit verfügbaren Fakten im Multiplayer-Kasten auf diesen Seiten), ist schnell der Begeisterung der Möglichkeiten gewichen: Wie toll, verdammt noch mal, muss diese Technik erst auf einem Schlachtfeld mit 64 Spielern zur Geltung kommen? Allein das Programm für die Audio-Präsentation würde ich kaufen, um da zwei Tage lang am Stück wild balierend durch die Wälder zu rennen. Und das Timing passt auch: Ich bin in Bad Company 2 auf Level 50 und habe alle Abzeichen, im Herbst bin ich also bereit für den Wechsel. Und wehe, Dice ist es bis dahin nicht. Dann gibt es Erdbeben in Schweden!



# Battlefield Play 4 Free

Battlefield Heroes ist ja ganz lustig, aber mit seinem Comicstil nix für selbsternannte »echte Kerle«. Für die gibt's demnächst einen neuen Kostenlos-Shooter – die Neuauflage von Battlefield 2. Von Fabian Siegmund

## Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice (Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)  
Termin: 2. Quartal 2011 Status: zu 90% fertig

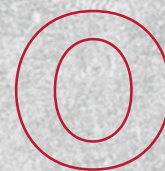
[GameStar.de/Quicklink/7315](http://GameStar.de/Quicklink/7315)



Wer Pilot werden will, muss erst die Fähigkeit dazu »erkaufen« – mit Erfahrungspunkten.



Die nützliche Kill Cam, die uns zeigt, wer uns erledigt hat, gab's in Battlefield 2 noch nicht.



man und Karkand – zwei Namen, die Shooter-Veteranen wohligh erschauern lassen. Diese Karten gehörten zu den beliebtesten Schlachtfeldern von **Battlefield 2**.

Nicht umsonst soll es diese und zwei weitere Map-Klassiker auch in **Battlefield 3** geben. Allerdings nur für Vorbesteller der Limited Edition, alle anderen müssen extra zahlen. Aber das muss nicht sein: Im Free-to-Play-Shooter **Battlefield Play 4 Free** gibt's Oman und Karkand auch – und zwar für lau! Wir haben die Beta-Version angetestet, haben gute, alte Zeiten zelebriert, uns aber auch über kleine, neue Macken geärgert.

**Bad Company 2** hat **Battlefield 2** abgelöst, am Horizont taucht schon **Battlefield 3** auf, wozu dann überhaupt noch eine Gratisversion eines Klassikers entwickeln? James Salt von Dice muss es wissen, denn der Mann ist der Produzent von **Battlefield Play 4 Free**: »Battlefield Heroes läuft erfreulich gut. Also hatten wir die Wahl: Entweder, wir stecken die Gewinne in neue Karten und Gegenstände für Heroes, oder aber wir erschaffen eine neue Marke für ernsthaftere Zeitgenossen.« Dice hat sich also für Letzteres entschieden. Das Ergebnis ist eine wilde Mischung aus **Battlefield 2**, **Bad Company 2** und **Heroes**. Als technische Grundlage dient **Battlefield 2**, allerdings haben die Entwickler die Karten etwas aufgehübscht und zum Beispiel ein neues Beleuchtungssystem eingebaut. Wir werden trotzdem den Verdacht nicht los, dass **Battlefield 2** damals irgendwie schöner war. Aber vielleicht liegt das auch nur an unseren schönen Erinnerungen.

Die Klassen orientieren sich an **Bad Company 2**, sprich: Es gibt vier davon. Der Sturmsoldat benutzt Gewehre und verteilt Munition an





## Stärken

- + klassische Schlachtfelder
- + motivierendes Rangsystem
- + kostenlos

## Schwächen

- in der Beta Lags
- kein Server-Browser
- kein Klassenwechsel im Match

Feind erledigt! Das bringt uns wertvolle Punkte, hilft dem Team aber nur wenig. Es sei denn, der Lummel wollte gerade eine Flagge erobern.

seine Kollegen, der Pionier darf Panzerfäuste einsetzen, der Aufklärer nutzt Scharfschützengewehre, und der Sanitäter mit MG und Defibrillator ist mal Rambo, mal Jesus. Allerdings können Sie nicht im laufenden Match die Klasse wechseln. Stattdessen erstellen Sie sich vor dem Spiel in Ihrer Account-Verwaltung einen Soldaten Ihrer Wahl, und an den sind Sie dann gebunden. Es steht Ihnen natürlich frei, auch noch einen zweiten, dritten und vierten zu erstellen, allerdings müssen Sie dann jeden einzelnen davon separat hochleveln. Denn im laufenden Spiel erhalten Sie, wie mittlerweile genre-üblich, Erfahrungspunkte, mit denen Sie nach und nach neue Fähigkeiten freischalten. Dazu gehören anfangs sogar grundlegende Begabungen, wie zum Beispiel das Granatenwerfen oder das Hubschrauberfliegen. Ganz recht: Nicht jeder darf in **Play 4 Free** einfach so Pilot werden, man muss sich schon aktiv dafür entscheiden und einen Levelpunkt investieren. So gibt es weniger Cockpit-Trottel, die sich und ihre Kameraden sinnlos in den Tod stürzen. So zumindest die Theorie.

## Der Sanitäter ist eine Mischung aus Rambo und Jesus.

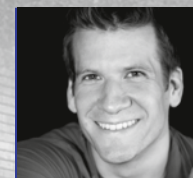
Nach und nach bekommen wir Zugang zu immer spezielleren Fähigkeiten, können so zum Beispiel Sprengfallen des Feindes verzögern oder nach unserem Ableben eine letzte Handgranate fallen lassen. Auf die Art passen wir unseren Charakter mit der Zeit unserer Spielweise an. Dennoch: Die Schwerpunkte des Klassensystems bleiben natürlich erhalten, und so nervt es uns, dass wir nicht

im laufenden Match von Soldat A zu Soldat B wechseln können, um auf eine veränderte Situation zu reagieren. Panzer machen uns das Leben schwer, aber wir sind nur Sanitäter? Da hilft nur eins: ausloggen, Kämpfer wechseln, wieder reinkommen. Allerdings ist das mit dem Wiedereinkommen leichter gesagt als getan: In der Beta von **Play 4 Free** gibt's keinen Server-Browser, wir werden einfach ins nächstbeste Spiel geschmissen, selbst wenn das gerade in Feuerlandmitte stattfindet. So kommt es regelmäßig zu Verbindungsabbrüchen und fiesem Lags. In der Vollversion muss das besser werden.

**Battlefield Play 4 Free** kostet nichts, sondern streicht Gewinne durch so genannte Mikrotransaktionen ein: Wir können Waffen, Ausrüstung und Klamotten für unseren Soldaten kaufen oder mieten. Darunter sind zum einen natürlich stärkere Knarren, aber auch nützliches Zubehör wie etwa Verbandsmaterial oder eine Leuchtpistole, die, sobald wir sie benutzt haben, Spieler bei uns spawnen lässt. Denn wir haben normalerweise nur die Wahl, in unserer Basis oder sonst wo »in der Schlacht« ins Match einzusteigen. Da tauchen wir dann an einer beliebigen Flagge auf, die unter der Kontrolle unseres Teams steht. Die Flaggen sind bei **Play 4 Free** entscheidend: Wer eine erobert hat, bekommt pro Sekunde einen Punkt. Das Team, das zuerst 1.000 dieser Tickets beisammen hat, gewinnt. Abschüsse haben keinerlei Einfluss auf die Tickets. Das soll verhindern, dass sich zu viele Sniper auf irgendwelchen Hausdächern verkriechen, ohne aktiv an der Schlacht teilzunehmen. Der einzige Lohn für Abschüsse

sind bei **Play 4 Free** die Credits, mit denen wir dann Zubehör kaufen können.

**Battlefield Play 4 Free** hat noch unter einigen kleinen Macken zu leiden. So funktioniert der Defibrillator des Sanitäters nur manchmal, oder der Pionier erhält keine Informationen darüber, wie kaputt Fahrzeuge sind. Trotzdem macht die Mischung aus **Heroes**, **Battlefield 2** und **Bad Company 2** erstaunlich viel Spaß, zumal Dice sich Gedanken gemacht hat, wie man Elemente der einzelnen Titel sinnvoll miteinander verknüpfen kann. So öffnen wir beispielsweise mit Q, der Wunder-Kommunikationstaste aus **Bad Company 2**, die »Commo Rose« aus **Battlefield 2**, mit der wir dann Munition anfordern, Feinde markieren oder um Hilfe schreien können. **Play 4 Free** lohnt sich allein schon, nur um mal zu schauen, ob in Oman und Karkand immer noch die Hütte brennt. **FAB**



## Wenn schon, dann so

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Ich gebe zu: Grafik ist mir sehr wichtig. Ich kann deshalb auch mit dem ganzen Retro-Phänomen nur wenig anfangen, denn alte Spiele sind einfach hässlich. Und weil **Play 4 Free** auf einer alten Engine beruht, ist es nicht sonderlich hübsch. Aber ich muss ihm Respekt zollen: Der alte **Battlefield**-Zauber entfaltet auch hier seine Wirkung. Im Rahmen der Gratis-Spiele liegt **Battlefield Play 4 Free** für mich also ganz weit vorn.

**Potenzial: Sehr gut**



# Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	2011
	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel-Addon	Spellbound	–	–	2. Quartal 2011
	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
UPDATE	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	04/11	–	4. Quartal 2011
UPDATE	Battlefield Play4Free	Multiplayer-Shooter	Easy	04/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	1. Quartal 2011
UPDATE	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10, 03/11	–	20. Mai 2011
	Bulletstorm	Ego-Shooter	People can fly	–	–	24. Februar 2011
NEU	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Techland	–	–	3. Quartal 2011
	Crysis 2	Ego-Shooter	Crytek	04/10, 08/10, 02/11	Ausgezeichnet	24. März 2011
UPDATE	Darkspore	Action-Rollenspiel	Maxis	–	–	1. April 2011
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	2012
	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Daedalic	–	–	1. Quartal 2012
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10, 10/10, 04/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	12/08, 11/09, 11/10, 01/11	Sehr gut	2012
	Die Sims: Mittelalter	Strategiespiel	The Sims Studio	–	–	24. März 2011
	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	01/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11	–	2011
UPDATE	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	01/00, 07/01, 07/09, 12/10	Sehr gut	6. Mai 2011
UPDATE	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	02/11	–	27. Mai 2011
UPDATE	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	04/11	–	11. November 2011
UPDATE	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	2. Quartal 2011
	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
UPDATE	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	2. Quartal 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10	–	2011
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Homefront	Ego-Shooter	Kaos Studios	08/10, 04/11	Sehr gut	15. März 2011
UPDATE	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	–	3. Juni 2011
NEU	Jurassic Park	Adventure	Telltale	–	–	2011
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2011
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2011
UPDATE	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 04/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	1. Quartal 2011
	Mythos	Action-Rollenspiel	T3 Entertainment	–	Gut	1. Quartal 2011
	Need for Speed: Shift 2	Rennspiel	Slightly Mad	03/11	–	24. März 2011
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic	–	–	2012
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10, 04/11	Ausgezeichnet	21. April 2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10	–	16. September 2011
	Rift: Planes of Telara	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	–	–	4. März 2011
UPDATE	Shadow Harvest: Phantom Ops	Actionspiel	Black Lion	–	–	15. April 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
NEU	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	4. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10, 10/10	–	17. Mai 2011
	Tomb Raider 9	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	Juli 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

**Might and Magic Heroes 6**  
Wir waren vor Ort bei den Entwicklern und berichten von unseren Spieleindrücken.

#### 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 März

Dawn of War 2: Retribution	THQ	04.03.2011
Pride of Nations	Paradox	04.03.2011
Rift: Planes of Telara	Trion Worlds	04.03.2011
Dragon Age 2	Electronic Arts	10.03.2011
Homefront	THQ	15.03.2011
Total War: Shogun 2	Sega	15.03.2011
Crysis 2	Electronic Arts	24.03.2011
Die Sims: Mittelalter	Electronic Arts	24.03.2011
Lego Star Wars 3	LucasArts	24.03.2011
Need for Speed: Shift 2	Electronic Arts	24.03.2011
The First Templar	Kalypso	30.03.2011
Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	März 2011

## Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Diablo 3	—	1
2	Battlefield 3	—	2
3	Crysis 2	↑	5
4	Deus Ex: Human Revolution	—	4
5	Mass Effect 3	↓	3
6	The Witcher 2: Assassins of Kings	↑	7
7	Batman: Arkham City	↑	8
8	Half-Life 2: Episode 3	↑	10
9	The Elder Scrolls 5: Skyrim	—	9
10	Duke Nukem Forever	↑	11
11	Call of Duty 8	↑	-
12	Guild Wars 2	—	12
13	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	25
14	Assassin's Creed 3	↑	20
15	Might & Magic Heroes 6	↑	24
16	Risen 2	—	16
17	Assassin's Creed: Brotherhood	↓	15
18	Portal 2	↓	13
19	Jagged Alliance: Back in Action	↑	-
20	Command & Conquer 5	↑	-
21	DotA 2	↑	-
22	Stalker 2	↑	-
23	Bioshock Infinite	↑	-
24	Aliens: Colonial Marines	↑	-
25	Grand Theft Auto 5	↓	18

Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 03/11



# Deus Ex: Human Revolution

Wir haben den dritten Serienteil erstmals angespielt und dabei festgestellt, dass er sich genauso anfühlt wie der erste. Im Guten wie im Schlechten. Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: Rollenspiel-Shooter Publisher: Square Enix Entwickler: Eidos Montréal (Human Revolution ist das Erstlingswerk)  
Termin: 2011 Status: zu 85% fertig

[GameStar.de/Quicklink/6976](http://GameStar.de/Quicklink/6976)



Dank der **Spezialmanöver** kann man Gegner im Nahkampf mit nur einem Tastendruck ausschalten. Die Attacken sind jedoch nicht übermächtig, weil sie Spezialwaffen-Energie verbrauchen, die sich nur langsam wieder auffüllt. Durch Upgrades kann Adam lernen, mehrere Feinde gleichzeitig auszuschalten (unten).



Zum Auftakt führt uns Adams Ex-Freundin **Megan Reed** durch das Biotechnologie-Labor.





Unter Journalisten gilt es als unfein, zu schreiben, dass man etwas nicht weiß. Sonst schreit der erboste Leser »Uninformiertes Pfeifenpack!« und wandert zur Konkurrenz ab, die zwar auch nicht mehr weiß, es aber nicht zugibt. Warum erzählen wir Ihnen das? Weil es bei **Deus Ex: Human Revolution** gerade der Reiz ist, dass wir etwas nicht wissen, es aber unbedingt wissen wollen: wie die Handlung weitergeht! Den gelungenen Auftakt des Rollenspiel-Shooters haben wir nämlich schon gespielt – und können es nun kaum erwarten, den Rest zu erleben.

Gleich zu Beginn ergeht sich **Human Revolution** in nebulösen Andeutungen: Ein geheimnisvoller Raucher leitet eine anonyme Telefonkonferenz, deren Teilnehmer über »vorbereitete Krankenhäuser« und eine »genetische Quelle« schwadronieren. Wer,

was, wo? Logisch, auch das dritte **Deus Ex** erzählt eine Verschwörungsgeschichte, und der Auftakt lässt hoffen, dass die Entwickler sie auch ernst nehmen. Nicht wegen dem Raucher, dieses Klischee kennen wir seit **Akte X**. Sondern wegen dem, was folgt: Nach dem Intro schlüpfen wir in die Rolle von Adam Jensen, dem Sicherheitschef von Sarif Industries, der von seiner Ex-Freundin, der Forscherin Megan Reed, durch das Labor des Biotechnologie-Konzerns geführt wird.

Wie beim Schwebebahn-Auftakt im ersten **Half-Life** bewegen wir uns dabei auf festen Bahnen und dürfen uns umschauen. Wir sehen joggende Roboterbeine. Wir sehen Ärzte, die metallische Gliedmaßen an Patienten flanschen. So führt uns das Spiel elegant vor Augen, dass Sarif Industries die »Human Revolution« vorantreibt, die Technisierung der Menschheit. Nach einem Plausch mit dem Konzernboss David Sarif geschieht das

Unvermeidliche: Das Labor wird überfallen, offenbar von den »Puristen«, den fanatischen Feinden der Cyborg-Revolution. Anschließend kämpfen wir uns im Tutorial durch die brennenden Räume. Dabei machen wir einige interessante Bekanntschaften, die uns rasch daran zweifeln lassen, dass die Puristen hinter der Attacke stecken. Alles wollen wir freilich nicht verraten, nur so viel: Zum Abschluss wird Adam schwer verletzt, in einer Notoperation stopfen ihn die Ärzte mit Cyborg-Technik voll. Der Auftakt bringt also eine einschneidende Veränderung, er wirft Fragen auf, er zieht ins Spiel, er macht Lust auf mehr – klasse!

## + Stärken

- + interessante Handlung
- + vielfältige Lösungswege
- + gelungener Auftakt
- + sinnvolle Rollenspiel-Elemente

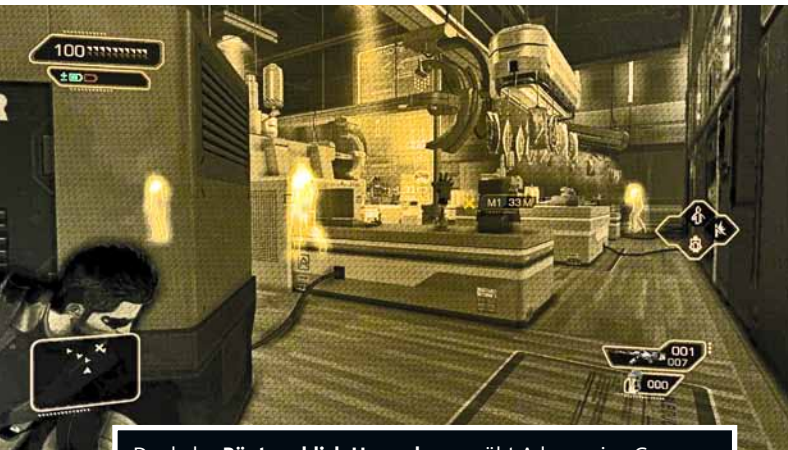
## - Schwächen

- KI-Schwächen
- etwas angestaubte Grafik
- Blindschüsse zu genau

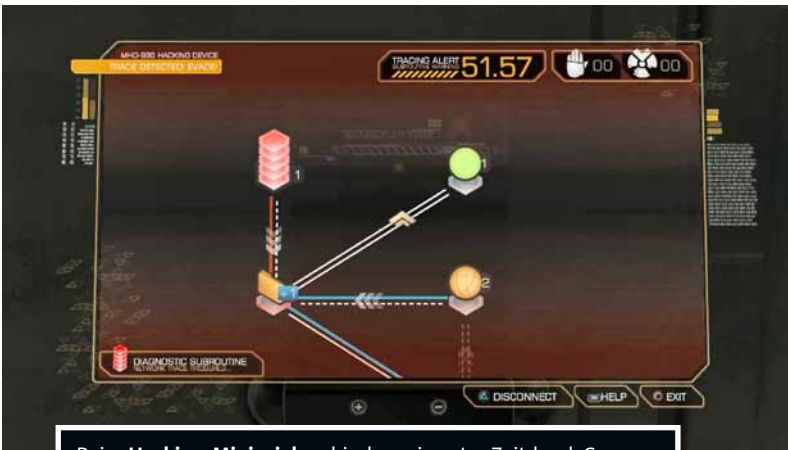


Wie gut, dass wir weiterspielen dürfen! Sechs Monate nach dem Auftakt kehrt Adam in den Dienst zurück. Wir starten im Foyer von Sarif Industries und genießen sofort die spielerische Freiheit: Obwohl wir einen Techniker aufsuchen und uns danach schleunigst mit David treffen sollen, können wir auch in Ruhe erkunden, Bürotüren öffnen und mit (wortkargen) Angestellten plaudern. Der Techniker kommentiert unsere Erkundungstour: »Jensen, wir haben dich in eine Maschine verwandelt, nicht in eine Frau. Bleib aus der Damentoilette raus!« Dann laufen wir hinaus zum Senkrechtstarter-Landeplatz, wo bereits der ungeduldige David wartet. Der verrät uns, dass eine Fabrikhalle des Konzerns von Terroristen besetzt und Geiseln genommen wurden – die nun tot sind, weil wir zu lange herumgetrö-





Dank des **Röntgenblick-Upgrades** erspäh Adam seine Gegner durch Wände hindurch. Das hilft ihm beim Schleichen.



Beim **Hacking-Minispiel** verbinden wir unter Zeitdruck Computernetze, bevor das System uns wieder rauswirft.

delt haben. Unsere Spielweise hat also tatsächlich handfeste Konsequenzen.

Im Flieger fragt uns David, wie wir die Mission angehen wollen. Schießen oder Schleichen? Nah- oder Fernkampf? So wählen wir unsere Waffen: Heimliche Nahkämpfer be-

## Besser kann man den Auftakt nicht inszenieren.

kommen einen Elektroschocker, angriffslustige Distanzschützen ein Sturmgewehr. Ehrensache, dass wir beides ausprobieren. Außerdem können wir jederzeit die Waffen erledigter Gegner aufsammeln und in unser (recht kleines) Inventar packen. In einem Menü wählen wir überdies die ersten Cyborg-Upgrades, mit denen wir Adams Talente auf unseren bevorzugten Lösungsweg

zuschneiden. Als Schleicher können wir unter anderem die Tarnkappen-Fähigkeit lernen, um Adam kurzfristig unsichtbar machen zu können. Oder wir verbessern die Radaranzeige, damit sie neben der Position der Gegner auch deren Sichtkegel und die Lautstärke unserer Schritte (in Form von Schallwellen) anzeigt. Falls wir lieber aggressiv vorgehen, werten wir Adams Zielgenauigkeit auf oder verpassen ihm die Rundum-Attacke »Typhoon«, die alle Feinde in unmittelbarer Nähe mit einem Sprengkugel-Schauer niederschmettert.

Das Leveldesign spiegelt die vielfältigen Lösungswege wider: In die Fabrik (die diesmal wirklich von Puristen besetzt wurde) gelangen wir entweder durch eine feindverseuchte Lagerhalle oder über das Dach. Blöd allerdings: Wenn wir knapp oberhalb der Gegner im hellen Licht durch Regale schleichen, sehen sie uns trotzdem nicht – denn die KI

guckt nur dann hoch, wenn wir zu viel Lärm machen. Sei's drum, drinnen können wir auch immer mal wieder durch Lüftungsschächte kraxeln, um Feinde zu umgehen. **Human Revolution** belohnt nämlich Heimlichkeit: Wer gewissenhaft erkundet und eine Mission absolviert, ohne gesehen zu werden, verdient Bonus-Erfahrungspunkte. Schützen sammeln Erfahrung durch ausgeschaltete Feinde und besonders zielsichere Schüsse. Bei Levelaufstiegen schalten wir dann weitere Spezialfähigkeiten frei.

Doch egal, wie viel Cyborg-Technik Adam in seinen Körper schraubt, die Schießereien bleiben knagig. Denn die Munition ist chronisch knapp, außerdem vertragen wir bereits auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade nur wenige Treffer. Deshalb nutzen wir das Deckungssystem: Auf Tastendruck presst sich Adam an Kisten, Tische oder Mauern. Dann wechselt das Spiel in die Außenperspektive, wir können um Ecken lugen und uns aus der Deckung lehnen, um Feinde zu beschießen. Adam darf zudem blind feuern – und zwar absurd zielsicher, das müssen die Entwickler noch entschärfen. Ebenfalls noch feilen sollten sie an der KI: Feinde ballern gerne mal ihr gesamtes Magazin in die Kiste, hinter der wir hocken. Und lassen sich dann ausschalten, wenn sie nachladen. Auch das Deckungssystem hakt: Falls wir hinter einem niedrigen Hindernis kauern, bleibt Adam geduckt, sobald wir die Deckung wieder verlassen. Wer schnell wegrennen will, muss manuell aufstehen – nervig. Löblich ist hingegen, dass wir frei speichern und laden dürfen, was bei modernen Actionspielen leider nicht mehr selbstverständlich ist. Verletzungen heilt Adam wie in fast allen Shootern automatisch, indem er eine Weile in Deckung bleibt.

Im Nahkampf schalten wir Gegner mit nur einem Tastendruck aus. Adam rammt dem Gegner dann einfach seine Armklingen in ein beliebiges Körperteil. Das klingt erst einmal übermächtig, ist es aber nicht, weil wir selten nah genug an Gegner herankommen, ohne erschossen zu werden. Außerdem verbrauchen die Attacken wie alle anderen Spezialtalente (Unsichtbarkeit, Röntgenblick, etc.) Energie, die sich nur langsam wieder



Die Dreh- und Angelpunkte von Human Revolution sind die **Städte** (hier Schanghai, oben), in denen wir auch Nebenquests annehmen können. Zwischen den Schauplätzen reisen wir im **Senkrechtstarter** (unten links), dessen Pilotin **Farida** (unten rechts) unser Vorgehen kommentiert (»Menschenleben bedeuten dir wohl nichts, was?«).





auflädt. Diese Nachteile können wir mit Upgrades abmildern, die unsere Stromreserven vergrößern und es Adam erlauben, mehrere Gegner gleichzeitig zu schnetzeln. Falls wir uns an Feinde anschleichen, können wir sie mit einem Spezialmanöver bewusstlos schlagen, was Bonus-Erfahrung bringt.

So kämpfen (oder schleichen) wir uns durch die Fabrik und finden schließlich die Geiseln, die David erwähnt hat. Bei unserem ersten Durchlauf sind sie bereits tot. Okay, neuer Versuch: Wir beeilen uns anfangs, erreichen die Gefangenen rechtzeitig – und werden prompt von ihnen angepöbele. Denn wir rennen blindlings in den Raum und lösen den Bewegungsmelder einer Gasbombe aus, die wir nun entschärfen müssen. Hierzu bestreiten wir das Hacking-Minispiel, in dem wir unter Zeitdruck Computerknoten »erobern« und miteinander verbinden. Das verwirrt anfangs ein wenig, klappt nach einigen Anläufen aber bestens. Indem wir in Hacking-Upgrades investieren, beschleunigen wir Adams Aktionen. So verschaffen wir uns mehr Zeit, um auf gehackten Rechnern verschlüsselte Informationen und Bonus-Erfahrungspunkte aufzukläuben. Unerfahrene Hacker greifen lediglich auf das E-Mail-Postfach zu, wenn überhaupt.

Auf dem Weg durch die Fabrik treffen wir ebenfalls auf einen Hacker, der den Zentralcomputer anzapft. Was mit dem Mann passiert, verraten wir nicht. Aber es lässt uns mit dem bleibenden Eindruck zurück, dass mehr hinter dem Puristen-Konflikt steckt, als wir geglaubt haben. Im Chefbüro kommt es schließlich zum Showdown: Der gegnerische Anführer, ein abgerissener Kerl namens Zecke (sprich: »Siek«), hält die Fabrikleiterin im Würgegriff. Nun haben wir drei Möglichkeiten: Wir können ihn erschießen, riskieren dabei aber das Leben der Geisel. Wir können ihn laufen lassen, doch dann erschießt er die Geisel, weil er von der Polizei gestellt wird. Oder wir reden mit ihm. Dabei haben wir mehrmals hintereinander die Wahl zwischen drei Dialogoptionen: Wir putzen Zecke herunter (»Du bist ein Idiot!«), bringen vernünftige Argumente vor (»Denk doch mal nach!«) oder geben uns mitfühlend (»Ich weiß, wie du dich fühlst«). Falls wir die falschen Antworten geben: Peng! Wenn wir's rich-



## Das endlose Interview

Nachdem Francois Lapikas bei Ubisoft unter anderem an Splinter Cell gearbeitet hatte, betreut er nun Deus Ex: Human Revolution als Senior Game Designer. Wir verwickeln den Kanadier in eine Fragerunde, aus der es kein Entrinnen gibt.

**GameStar** Wir sind beileibe keine Grafikfetischisten, trotzdem fällt uns auf, dass Human Revolution technisch nicht wirklich topmodern aussieht.

**Francois Lapikas** Zugegeben, die Engine hat schon ein paar Jahre auf dem Buckel. Wir haben allerdings versucht, das Beste herauszuholen.

► **Apropos: Wenn wir Adam aus einer niedrigen Deckung herausholen, bleibt er geduckt. Das nervt manchmal.**

◀ Wir haben viel experimentiert, und das Geduckte bleibt die sinnvollste Lösung. Wenn man automatisch aufstehen würde, würde man bei Beschuss durch Feinde sofort getroffen.

► **»Beschuss« ist noch untertrieben: Die Gegner röhren fröhlich ihr gesamtes Magazin in das Hindernis, hinter dem wir kauern. Ist das so gedacht?**

◀ Keineswegs, die Aussetzer sind uns leider auch erst neulich aufgefallen. Deshalb werden wir die KI noch mal anpacken.

► **Keine Sorge, wenn eine perfekte KI der Schlüssel zum Welterfolg wäre, könnte man Call of Duty bestenfalls als Türstopper verwenden. Zudem könnte der Shooter-Bestseller kaum simpler sein: Man rennt durch Levelschlächte und schießt auf alles, was atmet. In Deus Ex wählt man seinen Weg selbst. Hat das Vorteile?**

◀ Eine Wahl zu haben, macht die Spielwelt glaubwürdiger und erleichtert die Identifikation mit dem Helden. Dadurch taucht man in das Geschehen ein. Call of Duty erzielt denselben Effekt mit seiner feststehenden Inszenierung.

► **Inszenierung, gutes Stichwort: Für die Render-Trailer, die ihr bislang veröffentlicht habt, gibt es nur ein Wort: »Wow!« Wird es auch Zwischenfilme in dieser Qualität geben?**

◀ Nein, alle Zwischensequenzen stellen wir in Spielgrafik dar.

► **In Spielgrafik? Nun, wir sind beileibe keine Grafikfetischisten ... [zurück zur ersten Frage]**

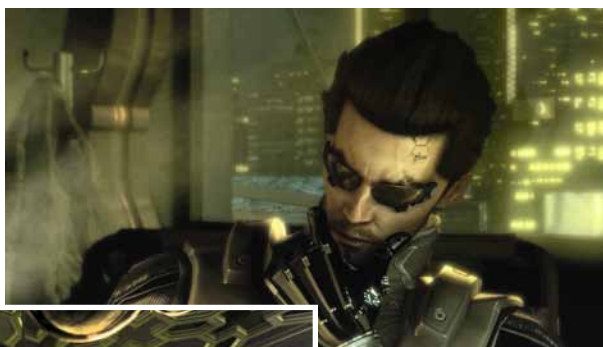
tig machen, entkommt Zecke unverletzt und lässt die Fabrikleiterin frei. Die sich daraufhin gleich nach ihrem Mann erkundigt, der unter den anderen Gefangenen war. Und entsprechend unserer zuvor getroffenen Entscheidung lebt oder nicht.

Das Missionsende soll sich auf den weiteren Spielverlauf auswirken: Falls die Fabrikleiterin überlebt, wird sie sich später wieder bei uns melden, Gleiches gilt für Zecke. Der nächste Level wäre Detroit City, eines der Stadtzentren, in denen wir erstmals Nebenaufträge annehmen können. Doch dorthin kommen wir nicht, hier endet unsere Preview-Version.

Und lässt uns begeistert zurück. Okay, Human Revolution ist nicht perfekt, auch nicht in technischer Hinsicht. Denn die Grafik wirkt altbacken, vor allem die hölzernen Gesichtszüge und klapprigen Animationen hinterlassen einen unzeitgemäßen Eindruck. Dafür hält uns die Geschichte bei der Stange, weil sie immer wieder Fragen aufwirft. Warum verhindert Sarif, dass die

## Ah, die guten alten Lüftungsschächte.

Polizei die Fabrik stürmt? Was hat der Mann zu verbergen? Wir wissen's nicht. Aber genau das macht ja den Reiz von Human Revolution aus. **GR**



In Human Revolution wird ziemlich viel gegrübelt, zum Beispiel vom Biotechnologie-Tycoon **David Sarif** (links) sowie von **Adam** selbst.



### Würdige Fortsetzung

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Okay, ich habe bislang nur das Tutorial und den ersten Level gespielt. Human Revolution wäre nicht das erste Programm, das danach gnadenlos versumpft. Aber der Auftakt macht Hoffnung, zumal auch die vielfältigen Lösungswege funktionieren: Weder Schützen noch Schleicher genießen große Vorteile. Wobei das dritte Deus Ex natürlich auch Schwächen offenbart, vorrangig bei Grafik und KI. Also genau da, wo schon der erste Serienteil seine Probleme hatte – der für mich trotzdem bis heute zu den besten Shootern zählt. Human Revolution ist auf dem besten Weg zur würdigen Fortsetzung, im Guten wie im Schlechten. Wobei das Gute eindeutig überwiegt.

**Potenzial: Sehr gut**



# Might and Magic Heroes 6

Auf den ersten Blick sieht Heroes 6 genau aus wie sein Vorgänger. Doch beim Probespielen zeigt sich: Es ändert sich doch mehr als gedacht. Von Christian Schmidt

## Angespielt

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Black Hole (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)**  
Termin: **2. Quartal 2011** Status: **zu 80% fertig**

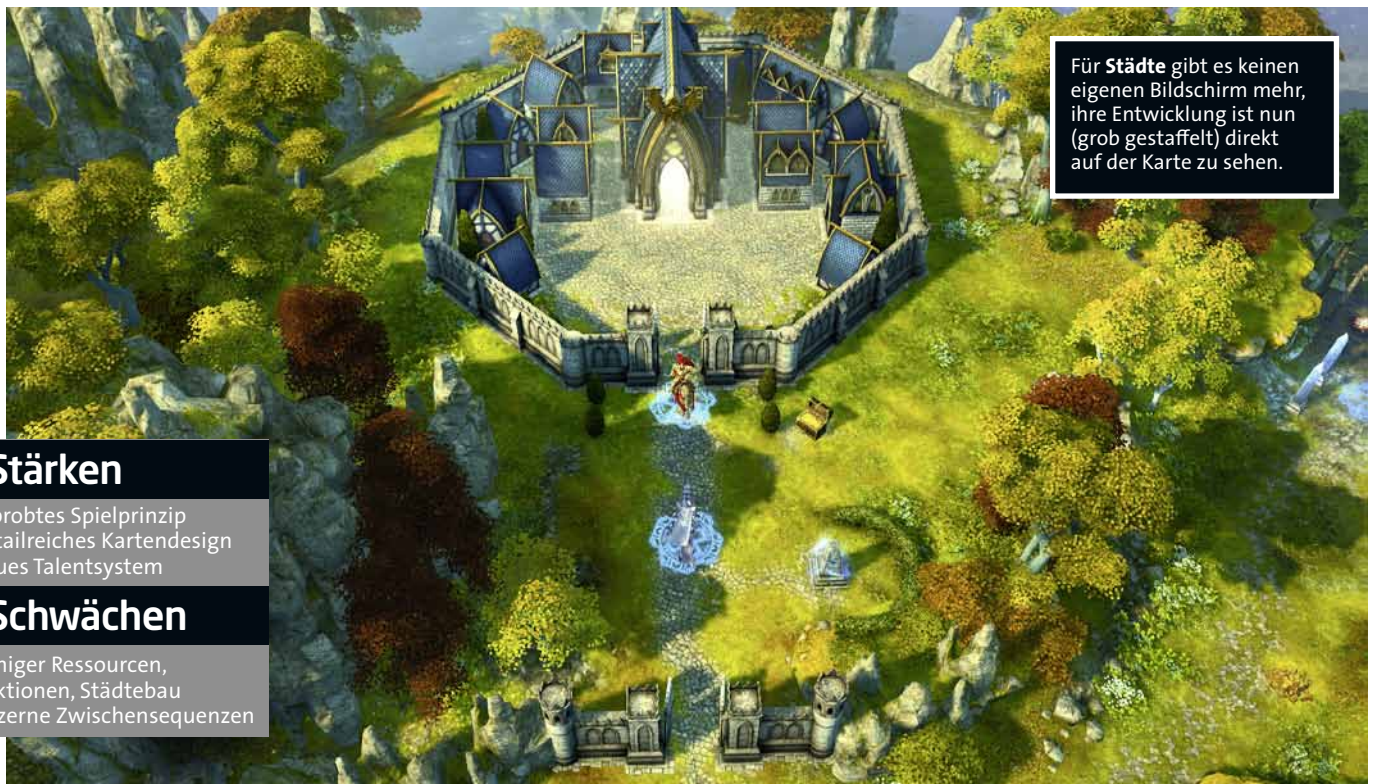
GameStar.de/Quicklink/7704 Auf DVD: Preview-Video

**M**ein Gott, ausgerechnet die Orks! Gewöhnlich sind die Stammeskrieger keulenschwingende Radaubrüder, die in Scharen über arme Menschengesiedlungen herfallen. Und nun kommt's genau umgekehrt: Der fiese Gerhart schlachtet mit seinen Rittersleuten friedliche Orks dahin. Der Befehl zum Genozid kommt vom Kaiser, doch nicht alle seiner Vasallen finden das prima. Fassungslos beobachtet Herzog Slava das Gemetzel und beschließt, seinen Ork-Freunden beizuspringen. So beginnt das Tutorial von **Might and Magic: Heroes 6**. Wir konnten das Rundenstrategiespiel von Ubisoft und dem ungarischen Entwickler Black

Hole selbst spielen, wenn auch nur diese eine, erste Karte und einen späteren Bosskampf. Aber schon dieser Spieleinstieg dauert zwischen einer und zwei Stunden, was Gutes für die Gesamtlänge erhoffen lässt. Und er demonstriert viele Neuerungen, die auf Serienveteranen zukommen.

Slavas Schwerterkreuzen mit seinem Rivalen Gerhart dient als zwei Missionen lange Einleitung für die Geschichte von **Heroes 6**. Die eigentliche Story erzählt von seinen fünf Kindern, die jeweils eine der fünf Fraktionen anführen. Im Vorgänger **Heroes 5** gab es noch sechs davon. Dafür sind die für jede Partei vier Missionen langen Kampagnen wieder in beliebiger Reihenfolge spielbar, wie zuletzt in **Heroes of Might and Magic 4**.

- ✱ Die Zuflucht-Fraktion wird von Anton geführt, dem ehrgeizigen Thronfolger Slavas. Zu seinem Gefolge gehören Speerkämpfer, Armbrustschützen, Priesterinnen, Lanzenritter und Greifen.
- ✱ Die Nekropolis-Fraktion untersteht Antons Schwester Anastasia, die durch ein Komplott zu einer Untoten wurde. Ihre Gruftarmee enthält unter anderem Skelette, Ghule und Vampire.
- ✱ Die Inferno-Fraktion hört auf Kiril, der von einem Dämonen besessenen ist. Kiril kommandiert Höllenhunde, Juggernauts, Succubi, dämonische Brüder und mehr.
- ✱ Die Stronghold-Fraktion hat sich Slavas unehelichen Sohn Sandor als Anführer ausgesucht. Seine Armee besteht unter anderem aus Goblins, Orks und Zentauren.



Für **Städte** gibt es keinen eigenen Bildschirm mehr, ihre Entwicklung ist nun (grob gestaffelt) direkt auf der Karte zu sehen.

### + Stärken

- + erprobtes Spielprinzip
- + detailreiches Kartendesign
- + neues Talentsystem

### - Schwächen

- weniger Ressourcen, Fraktionen, Städtebau
- hölzerne Zwischensequenzen



Am **Kampfsystem** hat sich so gut wie nichts geändert. Hier kämpfen Nekropolis-Untote (links) gegen Zuflucht-Einheiten (rechts).



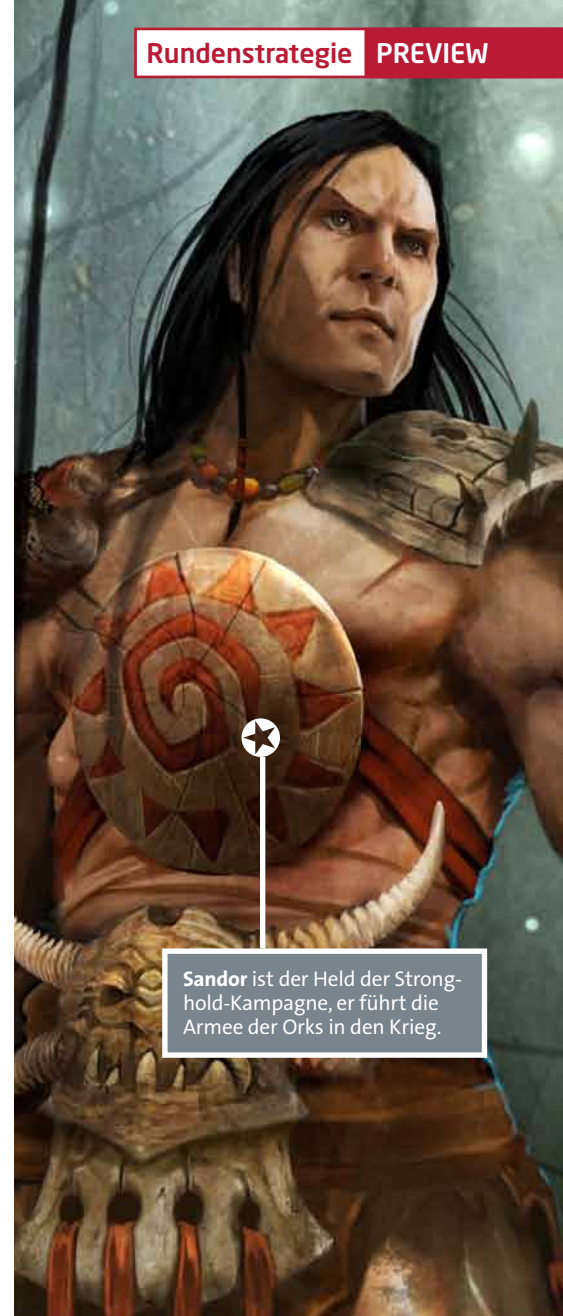
Bis hierhin haben **Heroes**-Veteranen wenig Neues entdeckt. Bleibt noch die fünfte Partei, um die Ubisoft nach wie vor ein Geheimnis macht. Beim Studiobesuch bei Black Hole war vorsorglich alles abgehängt, was auf die letzte Gruppierung hinweisen könnte, Fragen blockte das Team ab. Dass die Fraktion von einer Tochter Slavas geführt wird, war schon bekannt, im Tutorial-Level trug sie den Arbeitstitel »Jennifer«. Erst im März soll der Schleier gelüftet werden. Ubisoft wird uns verzeihen, wenn wir durch gründliche Recherche hier schon mal vor-

## Die fünfte Fraktion ist ein Wasservolk!

greifen können. Denn die fünfte Partei, »Sanctuary« genannt (was auf Deutsch

ebenfalls »Zuflucht« heißt – viel Spaß an die Übersetzer!), ist tatsächlich ein Novum für die **Heroes**-Reihe. Zum ersten Mal stellen die Nagas eine eigene Fraktion, wasseraffine Schlangenwesen. Die waren schon für den Vorgänger **Heroes 5** geplant, seit damals kursierten Konzeptzeichnungen im Internet. Ihre Kultur ist stark japanisch inspiriert, über sie herrscht ein Daimyo, Figuren heißen Juko oder Hiroshi. Heldin der Sanctuary-Kampagne ist Slavas Tochter Irina, die von ihrem Vater in eine Hochzeit mit – ausgerechnet – Gerhart gezwungen wurde und zu den Nagas floh. Irinas Armee rekrutiert sich überwiegend aus neuen Einheiten, darunter Haikrieger, Flussgeister und Wasserdrachen. Für altgediente **Heroes**-Spieler dürfte diese Fraktion deshalb die spannendste sein.

Das Probespiel mit dem ersten Level hat bewiesen, was schon klar war, nämlich dass der sechste **Heroes**-Teil im Kern genauso



**Sandor** ist der Held der Stronghold-Kampagne, er führt die Armee der Orks in den Krieg.

## Hintergrund Community-VIPs

Julien Pirou alias »Marzhin« ist in der Szene von **Heroes of Might and Magic** ein bekannter Mann. Der bärtige Franzose entwarf die populäre Fan-Kampagne **Legends of the Ancients** für **Heroes 5**. Inzwischen arbeitet er für Ubisoft. Der Publisher heuerte Pirou prompt als leitenden Leveldesigner für den sechsten **Heroes**-Teil an. Pirou ist nur das prominenteste Beispiel für die Community-Offensive, mit der Ubisoft den Fan-Kreis der Serie umwirbt. Selten waren ausgewählte Spieler so früh und so generalstabsmäßig in den Entstehungsprozess eines Titels eingebunden.

Das zeitlose Spielprinzip und die gute Erweiterbarkeit der **Heroes**-Spiele hat der Serie eine ausdauernde Fangemeinde beschert, deren Mitglieder zu einem guten Teil seit 15 Jahren aktiv sind, als **Heroes of Might and Magic 2** zum Weltenerfolg avancierte. Schon während der Entwicklung von **Heroes 5** vor fünf Jahren versammelte Ubisoft einige der Fan-Veteranen als inoffiziellen Expertenzirkel. Für **Heroes 6** bekam das Community-Programm einen festen Status, der

Kreis wuchs auf rund 25 Mitglieder an, allesamt Männer. In einem geheimen Internet-Forum füttert Ubisoft die Edelfans seit Beginn der Entwicklung von **Heroes 6** mit Entwürfen und Plänen zum Programm. Die Meinung der Community-VIPs fließt dann zurück ans Entwicklerstudio Black Hole. »Wir haben das gesamte Talentsystem umgebaut, weil unser erstes Konzept bei den Jungs nicht ankam«, erzählt der Ubisoft-Producer Max von Knorring.

Die VIP-Fans werden von Ubisoft nicht bezahlt, wohl aber hofiert. Zur Gamescom 2010 flog der Publisher einen Teil des Teams zum gemeinsamen Abendessen nach Köln ein, Ende Januar reiste die Gruppe auf Ubisofts Kosten zum Probespielen zu Black Hole nach Budapest. Die Laien-Ratgeber werden in den Credits von **Heroes 6** gewürdigt. Einige wurden als Portraits im Browserspiel **Heroes Kingdoms** verewigt. Ubisoft kümmert sich gewissenhaft um seine Community-Repräsentanten – einerseits.

Andererseits regt sich beim Rest der **Heroes**-Fangemeinde die Sorge, die VIPs lie-

ßen sich allzu willfährig vor den Marketing-Karren spannen. Denn Ubisoft streicht die Community-Vernetzung selbstredend als vorbildliche Kundennähe heraus. Zudem tröpfelte ein guter Teil der Informationen zu **Heroes 6** bislang über den VIP-Kreis ins Netz, direkt in die Fan-Foren. Als inoffizielle PR-Botschafter sorgen die VIPs so gleich noch für virale Aufmerksamkeit. Wie groß der Einfluss der Veteranen auf das Spiel wirklich ist, bleibt offen. »Wir hören uns ihre Rückmeldungen an«, sagt der neue Ubisoft-Mann Julien Pirou, »aber wir haben unsere eigene Vision für das Spiel.« **CS**



Ende Januar flog Ubisoft einige VIP-Fans zum **Probespielen** nach Budapest.





Die zehn Talentbäume jedes Helden unterteilen sich in je drei Stufen. Hier zu sehen: die **Naturzauber**.



In **Belagerungsschlachten** müssen wir erst die Mauer durchbrechen, um an die Verteidiger heranzukommen.

funktioniert wie sein Vorgänger. Aber im Detail schraubt Black Hole doch an diversen Dingen, die einen großen Einfluss auf den Spielablauf haben könnten, auch wenn das momentan noch schwer abzuschätzen ist. Vorneweg steht das neue Territorien-System. Jede **Heroes**-Karte ist nun in kleinere Regionen unterteilt, ähnlich wie in den neueren **Siedler**-Spielen. Jedes Territorium wird

von einer Stadt oder einem Außenposten (Städte ohne Bauoptionen) geschützt. Wer die erobert, dem fallen automatisch alle Minen und Produktionsgebäude im Umland zu. Umgekehrt bedeutet das: Eine eroberte Mine verliert man im nächsten Zug

wieder, wenn einem nicht auch die regionale Hauptstadt gehört. In der Theorie entfallen dadurch lästige Katz-und-Maus-Spiele mit Gegnerhelden, die Konflikte dürften sich nun stärker auf Belagerungsschlachten konzentrieren. Im Tutorial-Level war das aber noch nicht zu überprüfen.

Auch in anderer Hinsicht wird **Heroes 6** vereinfacht. Die Zahl der Rohstoffe reduziert Black Hole von sieben auf vier. Das Initiative-System im Kampf entfällt – zu kompliziert. Und wo im Vorgänger noch bildhübsche Stadtgrafiken für atmosphärischen Zuckerguss sorgten, ist solcher Zimtzauber in Teil 6 passé. Stattdessen erscheint nun ein schmuckloses Fenster. Die Verschlan-  
kung zieht sich aber längst nicht durch das ganze Spiel. An anderen Stellen legt Black Hole eine Schippe drauf, allem voran bei den Helden. Im Inventar lassen sich 13 Ausrüstungsgegenstände anlegen und erstmals zu Sets kombinieren. Das Talentsystem verabschiedet sich von Zufallsfähigkeiten und öffnet stattdessen einen dreistufigen Talentbaum in satten zehn Untergruppen, fünf für »Might«-Fertigkeiten, fünf für »Magic«. Das heißt: Zauber werden nun nicht mehr in Städten erforscht, sondern im Talentbaum freigeschaltet. Schon Level-2-Helden haben die Auswahl aus rund drei Dutzend Optionen. Das Angebot zu erfassen stellt selbst Serienkenner vor eine Herausforderung.

Auf der Missionskarte führt **Heroes 6** Quests ein, optionale Nebenaufgaben. Im Tutorial sprechen wir zum Beispiel einen Ork mit Ausrufezeichen überm Kopf an. Er hat Gerharts Neffen gefangen. Bei allem Zorn auf den Orkschlächter: Der Adelspross muss gerettet werden. Wie jede Quest bietet auch diese zwei Lösungswege.

Entweder bekämpfen wir den Ork und seine Armee direkt. Oder wir erfüllen seinen Wunsch und befreien die nahe Ork-Siedlung. Je

nach Vorgehen sammeln wir Punkte für gute (»Tränen«) oder böse Taten (»Blut«). Die gibt's für fast alle Spielaktionen. Wer unterlegene Armeen laufen lässt, im Kampf viele Heil- und Unterstützungszauber einsetzt oder defensive Talente lernt, folgt dem Pfad der Tränen, aggressive Spieler horten Blutpunkte. Auch eine Kombination ist möglich. Dieses Reputations-System schaltet nicht nur besonders mächtige Fertigkeiten frei, sondern entscheidet letztendlich auch über das Ende der Kampagne. Je nach Ruf mündet das Spiel in zwei unterschiedliche Finalmissionen. **CS**

## Facts

- ✦ 5 Fraktionen
- ✦ 24 Missionen
- ✦ 14 Kreaturen pro Fraktion
- ✦ 10 Talentbäume
- ✦ 2 unterschiedliche Enden

## Heroes 6 überschüttet Helden mit Talenten.

Vor einer **Nekropolis-Metropole** treffen zwei Helden aufeinander. Gleich kracht's!



### Fühlt sich gut an

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Okay, Heroes 6 macht also manches neu, was man von einem Nachfolger auch erwarten darf. Die wichtigste Frage: Macht es Spaß? Ja, macht es. Beim Probespielen war ich in kürzester Zeit wieder drin im typischen Heroes-Sog, dem motivierenden Mix aus Entdeckungszügen, Wetteifern mit der KI und taktischen Kämpfen. In den Zwischensequenzen war unsere Version arg hölzern inszeniert, bei der Darstellung der Geschichte sollten wir unsere Erwartungen also vorsorglich zurückschrauben.

**Potenzial: Sehr gut**



## ⊕ Stärken

- + dichte Atmosphäre
- + düsteres Zukunftsszenario
- + solide Kampfeinlagen mit Skript-Ereignissen

## ⊖ Schwächen

- leicht in die Jahre gekommenes Grafikgerüst
- schlauchartiger Levelaufbau

Der futuristisch anmutende **Kampfanzug** gibt den entscheidenden Hinweis: Homefront spielt in einer ziemlich düsteren Zukunft.

# Homefront

Der Krieg vor der Haustür. Dieses Schreckens-Szenario machen die Kaos Studios in ihrem neuen Shooter Homefront lebendig – sehr lebendig. Dazu stimulieren sie die Emotionen, indem sie die Spieler mit Schockmomenten fesseln. Von Nico Stockheim

## Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **Kaos Studios (Frontlines: Fuel of War, GS 03/2008: 83 Punkte)**  
Termin: **15.03.2011** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/6287 Auf DVD: Top-Spiel-Videos

**W**

ir befinden uns in einem schäbigen Apartment, im Radio textet uns ein Sprecher zu: Es sei wichtig, stets ausgeruht zu sein, Ihr

Volk müsse sich auf Sie verlassen können, blabla. Da hämmert es an die Tür, jemand fordert uns in gebrochenem Englisch auf, sofort zu öffnen. Bevor wir reagieren können,

## Was hier geschieht, ist furchteinflößend.

brechen Besatzer die Tür auf, prügeln auf uns ein und verhaften uns. Wenig später werden wir in einem zum Gefangenentransport umfunktionierten Schulbus gesetzt. Um uns herum bricht die Hölle los: Menschen werden

wie Vieh zusammengetrieben, weinende Familien auseinander gerissen und getrennt abtransportiert. Menschen, die sich zur Wehr setzen, werden brutal gefesselt, bewusstlos geprügelt, getreten oder gar erschossen.

Nach diesen heftig inszenierten Anfangsszenen müssen wir erst einmal schlucken, schon hier ist klar, dass **Homefront** sich an Erwachsene wendet. Das Spiel überrascht uns schon in der ersten Sequenz, die vom Aufbau her stark an eine Mischung aus den klassischen **Half Life**-Intros und der Entführung zu Beginn des ersten **Modern Warfare**-Teils erinnert. Dennoch ist **Homefront** anders. Die einzigartige Atmosphäre entsteht durch das fast schon unheimlich realistische Szenario. Diese Art von Kriegsverbrechen und Gräueltaten betrachten wir üblicherweise nur aus der Distanz des Nachrichtenzuschauers oder lesen darüber als meist

sehr trockene Faktensammlung in einem Geschichtsbuch. Bei einem Spiel wie **Homefront** sind wir dagegen unmittelbar dabei. Im Gegensatz zu den bekannten **Modern Warfare**-Schockmomenten wie der Flughafen-Szene des zweiten Teils, zeigt uns **Homefront** aber viel deutlicher: Was hier geschieht, ist monströs, abstoßend und Furcht einflößend. Viel interessanter, als den virtuellen Abzug zu drücken, ist in diesen stillen Momenten dann die Frage nach dem Warum. Wenn wir beispielsweise Massengräber entdecken, in denen die Besatzungstruppen Hunderte Leichen verscharren, sind wir erst einmal sprachlos und unser virtueller Begleiter spricht aus, was manch einer bei diesem Anblick denkt: »Was zur Hölle. Ich glaube das nicht. In ein Loch geworfen wie Müll. Ihr Hundesöhne. Ihr miesen Drecksäcke!« Der Shooter führt uns in das Jahr 2027. Nachdem Nordkorea bereits 2013 Südkorea



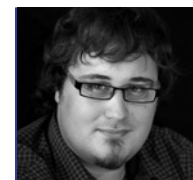


Mit **Phosphorraketen** heizt der Widerstand den Koreanern ein, während wir mit dem **Scharfschützengewehr** letzte Widersacher erledigen. Plötzlich gerät eine Rakete aus der Bahn und brennende Verbündete torkeln durchs Bild. Homefront scheut nicht den Einsatz von **herben Gewaltszenen**.

annektiert und das Vereinte Korea gegründet hat, entwickelt es sich innerhalb von zehn Jahren zur kommunistischen Großmacht, weil weitere Staaten sich entweder anschließen oder unterworfen werden. Währenddessen hat der Westen mit einer Ölkrise, hoher Arbeitslosigkeit und Armut zu kämpfen, die zu gewaltsamen Demonstrationen und letztlich dem Zusammenbruch der Wirtschaft führen. 2025 gehen die Koreaner schließlich in die Offensive, indem sie mit einem EMP-Schlag das gesamte amerikanische Stromnetz lahm legen und mit der Invasion beginnen. Innerhalb von zwei Jahren ist das US-Militär zerschlagen und die Vereinigten Staaten befinden sich unter koreanischer Besatzung. In der Zivilbevölkerung gibt es aber noch Widerstand. Und da kommen wir ins Spiel. Während wir in dem Bus abtransportiert werden sollen, befreit uns der Widerstand, klar, dass wir von nun an selbst gegen die unmenschlichen Unterdrücker kämpfen werden.

Die Gefechte in **Homefront** unterscheiden sich wenig von den direkten Konkurrenten. Mit zeitgenössischen Schießweisen ziehen wir in die Schlacht gegen teils unendlich anmutende Gegnerwellen – im Gegensatz zu anderen Shootern wie wiederum **Modern Warfare** allerdings endlich ohne unsichtbare Checkpoints, die die Massen dann beim Überschreiten einer bestimmten Stelle plötzlich stoppen. Dennoch schaden die Feindhorden der Eingangs beschriebenen starken Atmosphäre, **Homefront** käme auch mit weniger Geballer aus. Und der ohnehin genretypisch lineare Levelaufbau wirkt in **Homefront** stellenweise sehr schlauchartig. Abwechslung vom typischen Geballer bietet in unserer Preview-Version der Goliath-Kampfpanzer. Wir schicken die unbemannte Drohne los und weisen ihr über eine Zielerfassungsoptik Angriffspunkte zu. Dann noch ein Druck auf den Auslöser und das Ziel ist Geschichte. Besonders in brenzligen Situationen mit feindlichen Schützenpan-

zern oder Hubschraubern ist uns dieses effektive Gerät äußerst schnell ans Herz gewachsen. Wir sind gespannt, wie viele unterschiedliche Fahrzeuge in der finalen Version zum Einsatz kommen werden. **NIC**



**Beeindruckt in jeder Hinsicht.**

Nico Stockheim  
redaktion@gamestar.de

Was ich bisher von Homefront sehen konnte, macht spielerisch einen soliden Eindruck. Dazu kommt die beängstigende Atmosphäre, die mir oft die Kehle zuschnürte. Wenn die Ballereinlagen im späteren Spielverlauf nicht zu langatmig ausfallen, könnte Homefront der erste Shooter mit eindeutiger Tendenz zum Anti-Kriegsspiel werden. Unser Test der kompletten Version wird es zeigen.

**Potenzial: Sehr gut**





# The Elder Scrolls Skyrim

Das unwirtliche Bergland von Skyrim ist die Heimat der Nord, die Wikinger-Variante der Elder-Scrolls-Serie.

Das beste Rollenspiel des Jahres 2006 bekommt endlich einen Nachfolger. Wohin führt der fünfte Teil der Serie? Von Christian Schmidt

## Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (Fallout 3, GS 01/09: 93 Punkte)**  
Termin: **11. November 2011** Status: **zu 70% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7240](http://GameStar.de/Quicklink/7240)

Echte Heldengeschichten fangen ganz unten an, und wer wäre weiter vom Ruhm entfernt als ein Knacki? Die Rollenspiel-Reihe **The Elder Scrolls** macht aus Bodensatz routinemäßig Strahle-Recken: Ihr dritter Teil **Morrowind** (2002) begann in Ketten auf einem Gefängnisschiff, **Oblivion** (2006) hinter Gittern im Palastkerker. Eine hübsche Tradition also, dass auch die kommende Episode **Skyrim** ihren Ausgangspunkt ganz unten, in Gefangenschaft nehmen wird. Dabei ist **Skyrim** nichts weniger als das wichtigste Rollenspiel des Jahres 2011. Kein **The Witcher 2**, kein **Risen 2** und auch kein **Dragon Age 2** kann auch nur annähernd auf eine so große Popularität bauen. Allein in Deutschland hat sich **Oblivion** knapp eine halbe Million Mal verkauft. Im internationalen Durchschnitt erreichte das Spiel eine Kritikerwertung von 94 Punkten, GameStar vergab immerhin 90 Punkte. Entsprechend

hoch sind die Erwartungen an den Nachfolger **Skyrim**, der im November erscheinen soll.

»Skyrim« bedeutet »Himmelsrand« und ist der sprechende Name des Berglands im Norden des Fantasy-Kontinents

Tamriel, in dem sich schneebedeckte Gipfel hoch zu den Sternen recken. Täler und Küsten der zerklüfteten Region werden von den Nord bewohnt, der robusten Kriegerklasse der **Elder Scrolls**-Serie, die deutlich an die Wikinger angelehnt ist. Wer **Oblivion** gespielt hat, der erinnert sich vielleicht an das Bergdörfchen Bruma,



Skyrim ist zerklüftet, Bethesda baut verschachtelte Architektur vor eindrucksvoller Kulisse.

dessen eingeschnitte Holzhütten und massiven Steinwälle einen Vorgeschmack auf das Land Skyrim geben. Dass schwieriges Klima aber noch lang kein kärgliches Leben zur Folge haben muss, lässt sich an den Errungenschaften der Nord ablesen: Ihre Hafenstädte Solitude und Winter Hold zählen zu den wohlhabendsten Handelsorten Tamriels. Zur bewegten Geschichte Skyriums gehört der lange Feldzug der Nord gegen das Elfenvolk der Aldmer ebenso wie ständige Clankriege im Inneren und Rassenunruhen an den Landesgrenzen. Es geht also turbulent zu am Himmelsrand, als der gefangene Noch-nicht-Held seinen ersten Auftritt hat.

Welcher Hintergrund die Geschichte von **Skyrim** einleitet, liegt noch im Dunkeln. Klar ist nur, dass der Spielcharakter ein Drachengeborener ist, ein Nachfahre des göttlichen Imperators Tiber Septim. Das allein ist in **Skyrim** noch kein Ticket zum Ruhm, aber es bringt Möglichkeiten mit sich, die gewöhn-

lichen Sterblichen verschlossen bleiben. Zum Beispiel die Fähigkeit, die Seelenenergie getöteter Drachen aufzunehmen, von denen sich in **Skyrim** mehr als genug tummeln. Oder die zwanzig Drachenschreie, die man nach und nach erlernen kann, eine besondere Form von Magie. Einer dieser Schreie löst zum Beispiel eine Druckwelle aus, die alle nahen Lebewesen zurückstößt. Je länger man die Taste gedrückt hält, desto machtvoller brüllt der Drachengeborene gegen seine Feinde. Wer solche Talente in sich aufschließt, ist auf dem besten Weg vom Knastknecht zum Hurra-Heroen.

Der **Skyrim**-Vorgänger **Oblivion** hatte Eigenheiten, die das Spiel aus dem Rollenspiel-Standard hervorhoben. Nicht alles davon war geglückt. Darum packt Bethesda diesmal manches anders an. Beispiel Spielwelt: Statt der generischen Landschaften und Kerker des riesigen **Oblivion** soll in **Skyrim** jeder Winkel von Hand gebaut sein, die Zahl der

## Facts

- ✦ 5 Hauptstädte
- ✦ über 130 Dungeons
- ✦ 18 Fähigkeiten
- ✦ 85 Zauber
- ✦ 20 Drachenschreie
- ✦ kein Level-Maximum





Links den Zauber, rechts das Schwert: Skyrim erlaubt die freie Auswahl darüber, was man in **jede Hand** nimmt.

Dungeon-Designer hat Bethesda von einem auf acht erhöht. Mehr als 130 Gewölbe warten im Spiel – groß wird es also immer noch. Beispiel Gegner-Balance: Wo man in **Oblivion** auf Schritt und Tritt auf mitlevelnde und also stets an die eigene Kampfkraft angepasste Feinde traf, setzt **Skyrim** auf das System von **Fallout 3**, das Kreaturen nur in einem bestimmten Rahmen mitwachsen lässt. Die Stärke von Bewohnern eines Dungeons wird beim ersten Betreten ausgerechnet, danach bleibt sie immer gleich. Beispiel Menüführung: Die kleinteilige, unbequeme Fensterflut ersetzt Bethesda durch ein Bedienkonzept, das sich an Apple-Produkten orientiert. Wie in der Albensammlung des iPod blättert man durch das bildschirmfüllende 3D-Inventar, jeder Gegenstand lässt sich genau unter die Lupe nehmen. Diese Detailuntersuchung will **Skyrim** sogar für Rätsel nutzen.

Weitgehend unangetastet bleibt das eigenwillige Charactersystem der **Elder Scrolls**-

Reihe, in dem sich Fertigkeiten (18 davon gibt es in **Skyrim**) nicht durch abstrakte Levelaufstiege verbessern, sondern durch Benutzung. Wer oft mit dem Bogen schießt, wird darin stetig besser, und diese Fortschritte wiederum entscheiden über den Gesamtlevel des Helden. Allrounder, die ihren Kampfstil häufig wechseln, steigen demnach langsamer im Rang auf als Vollblut-Magier, -Kämpfer oder -Schützen. Einschränkungen gibt es aber keine, sogar die Ausgangsklassen schafft Bethesda diesmal ab. Gut so, in **Oblivion** waren sie eh kaum mehr als Staffage. Das Kampfsystem erweitert sich um ein naheliegendes Element: die freie Entscheidung darüber, was man in welcher Hand führen will. Das kann eine klassische Schwert-Schild-Kombo ebenso sein wie zwei Waffen gleichzeitig, eine Waffe und ein Zauber oder zwei magische Sprüche auf einmal.

Und die Grafik? Ist nicht mehr ein solcher Quantensprung, wie es **Oblivion** war, aber macht einen sehr ansehnlichen Eindruck. Vor allem Personen und Gesichter wirken wesentlich glaubwürdiger als im Vorgänger, dazu kommt laut Bethesda eine stark verbesserte Darstellung von Physik und

## An Oblivion arbeitete ein Dungeon-Designer, jetzt sind es acht.

Wetter. Auch an der »Radiant AI« genannten Simulation des Alltagslebens im Lande Skyrim wollen die Amerikaner geschraubt haben, um ein glaubwürdiges Treiben der Einwohner vorzugaukeln. Das war schon für **Oblivion** versprochen, erwies sich dort aber als ziemliche Luftnummer. Wir sind gespannt, ob es Bethesda diesmal eindrucksvoller hinkommt. **CS**



**Grafikvergleich:** In Oblivion (links) wirkten die Figuren käsig, Skyrim (rechts) ist realistischer.



### Am Rand des Himmels

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Alle reden von Blizzard und Bioware, aber die andere Firma mit »B«, Bethesda, besitzt einen ebenso eindrucksvollen Erfolgskatalog: Mit Oblivion und Fallout 3 hat sie zwei der besten Rollenspiele der letzten fünf Jahre produziert. Man darf deshalb Vertrauen haben, dass die Amerikaner mit Skyrim den Hattrick schaffen und ihrem Portfolio einen dritten Hit hinzufügen. Die angekündigten Veränderungen klingen nach einem durchdacht polierten, aber immer noch erkennbar eigenständigen Elder Scrolls. Ich fiebere dem Herbst entgegen!



# Portal 2



**Warum der Koop-Modus von Portal 2 das heimliche Herzstück des Knobel-Shooters ist und seine Helden das Zeug haben, zu Ikonen zu werden.** Von Daniel Feith und Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: **Aktionspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Valve (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)**  
Termin: **21.04.2011** Status: **zu 95% fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7291](http://GameStar.de/Quicklink/7291)

**D**ick und Doof, Ernie und Bert, Sam und Max. Die Geschichte der Popkultur ist geprägt von ungleichen, aber liebenswerten Duos. Im Frühling könnte ein neues Heldengespann dazukommen. Atlas und P-body, die Hauptfiguren des Koop-Modus im 3D-Denkspiel **Portal 2**, haben das Potenzial, zu Ikonen des Spielejahres 2011 und darüber hinaus zu werden.

Wir erinnern uns: **Portal**, Valves mutige Fingerübung von 2007, überzeugte nicht nur durch ein erfrischendes Spielprinzip, sondern vor allem durch das skurrile Ensemble der

Aperture-Science-Bewohner: die niedlichen, sprechenden Selbstschussanlagen, der »Gewichtete Begleiter-Kubus« und nicht zuletzt die heimliche Hauptdarstellerin GLaDOS, künstliche Intelligenz und zynische Gegenspielerin von Protagonistin und Versuchskaninchen Chell. Die kommen im Nachfolger natürlich auch alle vor. Bereits das Packungs-Cover von **Portal 2** mit den beiden Robotern verrät aber: Der Koop-Modus um Atlas und P-body ist das Herzstück des Spiels.

Gelungene Charaktere allein machen noch kein gutes Spiel. Das erste **Portal** bestach durch Spieldesign aus dem Lehrbuch, indem es raffinierte Rätsel um eine einzige zentrale Mechanik strickte. An der ändert sich auch in **Portal 2** nichts. Nach wie vor schießen wir mit der Portalkanone zwei Löcher in die Wände der Levels. Laufen wir in das eine hinein, kommen wir aus dem anderen wieder heraus. Im Koop-Modus potenzieren sich die dadurch entstehenden Möglichkeiten.

Zwei Spieler, das heißt: vier Portale. Vier Portale, das heißt: ohne zweites Gehirn – sprich menschlichen Mitspieler – wird es äußerst knifflig. Neue Spielmechaniken in **Portal 2** tun ein Übriges. Ein Beispiel: Im Vorgänger gab es nur einfache Kisten zum Beschweren von Druckplatten. Im Nachfolger enthalten

## Zwei Charmebolzen gegen GLaDOS

einige dieser Würfel einen Spiegel. Damit lenken wir Laser auf lichtaktivierte Prismen um, mit denen sich Türen öffnen lassen. Einen Laserstrahl mittels vier klug platzierter Portale und einem Spiegelwürfel auf zwei Prismenschalter gleichzeitig zu richten, klingt kompliziert, ist in **Portal 2** aber noch eine vergleichsweise simple Aufgabe. Umso befriedigender, wenn wir dank Logik und ein

### + Stärken

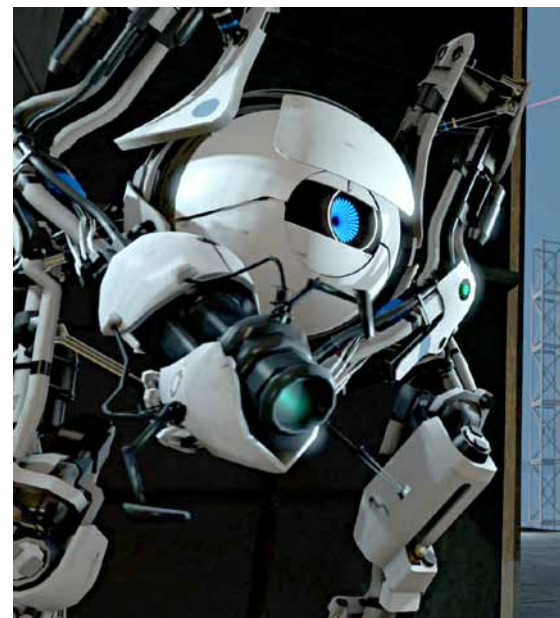
- + brillantes Rätseldesign
- + coole Koop-Helden
- + GLaDOS!

### - Schwächen

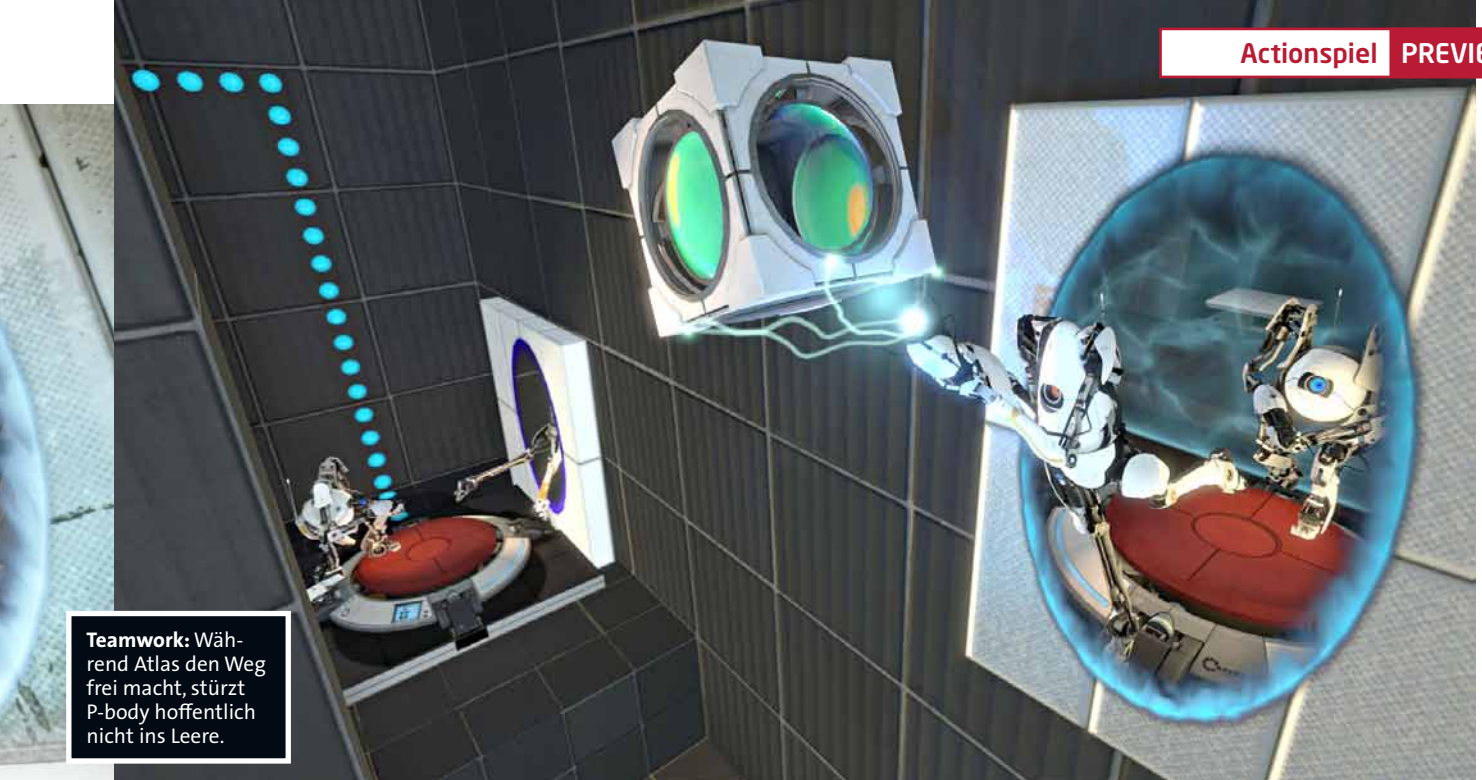
- vergleichsweise veraltete Grafik



Von hinten durchs Portal in den Rücken. Aus Versehen lenken wir den **Laser** auf P-body.







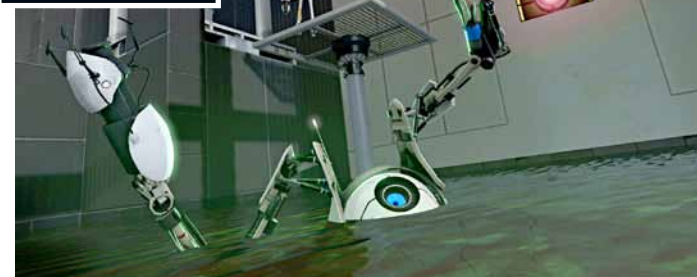
**Teamwork:** Während Atlas den Weg frei macht, stürzt P-body hoffentlich nicht ins Leere.

wenig Herumprobieren im Team auf die Lösung kommen. Praktisch hierbei: die interne Hilfefunktion. Hat ein Spieler einen Geistesblitz, kann er seinen Mitstreiter per Knopfdruck auf ein Objekt im Level hinweisen, nach dem Motto »Öffne da drüben ein Portal.« Schon nach den gespielten Rätseln aus der Anfangsphase von **Portal 2** dämmerte uns: Deren Komplexität war gerade mal die Spitze des Eisbergs. Wenn jetzt noch die angekündigten Traktorstrahlen und Flüssigkeiten hinzukommen, die den Boden in ein Trampolin oder eine Rutschbahn verwandeln, dann sollte nicht nur für rauchende, sondern explodierende Köpfe gesorgt sein.

Trotz zunehmend komplexer 3D-Rätsel dürfte der Frustrationsfaktor in **Portal 2** recht gering ausfallen. Der Grund: das Charakterdesign von Atlas und P-body. Die ulkigen Roboter werden im Spielverlauf unzählige Male zerquetscht, verbrannt, von Lasern zersiebt oder in Giftbrühe geschmolzen. Weil sich

Valve aber so viel Mühe bei den Animationen der beiden Helden gegeben hat, sorgt das eher für Erheiterung als Enttäuschung. Wir können über ein Menü auch einige höchst witzige Gesten für unsere Helden abrufen. So reckt der schmelzende Atlas beim Versinken im Schlamm nach **Terminator 2**-Manier den Daumen in die Luft oder gibt P-body am Ende eines geschafften Rätselraums High-Five. Wird einer der Roboter zerstört, ist dies halb so schlimm. Schon nach wenigen Sekunden steht er unbeschadet im Level wieder auf. Die Spielzeit des Koop-Modus beziffert Valve auf etwa die doppelte Länge von **Portal**, also knapp acht Stunden. Der Einzelspielermodus soll noch wesentlich länger ausfallen. Wir sind gespannt, ob die Solo-Geschichte um die im Vergleich eher farblose Chell den Charme der Koop-Chaosroboter erreichen wird.

Da kuckt P-body ganz schön bedröppelt: mit Atlas geht es wieder einmal zu Ende.



Jetzt aber Vorsicht! Die **Selbstschussanlagen** klingen nett, sind aber äußerst tödlich.



Technisch hinterließ die gezeigte **Portal 2**-Version gemischte Gefühle bei uns. Ja, Atlas und P-body sind sympathisch animiert, bewegen sich aber unnatürlich und wie auf Schienen durch die Areale. Ja, die Aperture-Science-Labore bestehen nun mal größtenteils aus kargen Metall- und Fliesenwänden, die hätte man aber auch mit zeitgemäßen Schatten- oder Spiegeleffekten versehen können. So sieht **Portal 2** nur minimal besser aus als der Vorgänger, und der basiert inzwischen auf einer sechs Jahre alten Grafik-Engine. Das Sounddesign hingegen ist über jeden Zweifel erhaben. GLA-DOS' Stimme ist gewohnt fies-freundlich, und die Selbstschussanlagen erzeugen nach wie vor eher Mitleid als den nötigen Zorn. Und wie gut man Emotionen durch Piepsgeräusche ausdrücken kann, beweisen Atlas und P-body so gut wie zuletzt R2-D2. **DM**

## Bilder vom Hersteller

Obwohl wir **Portal 2** selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material von Electronic Arts. Vorsicht: Die Bilder wurden nachträglich geschönt. Vor allem die Spezialeffekte werden im Spiel so nicht zu sehen sein.

## Doppelt hält besser

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Rätsel? Top! Leveldesign? Top! Atmosphäre? Ebenfalls top! All das überrascht mich nicht; schon nach den ersten veröffentlichten Videos war mir klar, dass **Portal 2** ein Knaller wird. Doch Atlas und P-body setzen noch ein dickes Sahnehäubchen obendrauf. Die beiden sind so lustig und liebenswert, dass mir das Herz aufgeht. Selten habe ich mich derart auf das Erscheinungsdatum eines Spiels gefreut.

**Potenzial: Ausgezeichnet**





**Michael Trier, Chefredakteur**

michael@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Mad Men«. Zwei Staffeln am Stück. Toll, aber die zweite lässt nach.

**Zuletzt gehört** Ralph Myerz & Jack Herren Band: »Dr. Lovemuscle«. So klingt's auch.

**Zuletzt gedacht** So wie in Mad Men, ist der Stil der 60er-Jahre ganz groß. Der damalige Alltag war im Schnitt eher klein und grau.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Nicht ganz so gut wie Origins, aber immer noch besser als die meisten anderen Spiele. Großartig!

★★★★★

**Shogun 2** Ja, Ninjas! Und Samurai! Und Belagerungen! Schön gestrafftes Total War, so habe ich mir das gewünscht, tolles Spiel.

★★★★★

**Test Drive** Nicht gespielt.

**Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur**

christian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »The American«. Öde.

**Zuletzt gelesen** Mark Danielewski: »House of Leaves«. Ich mag Formbrüche und Doppelbödigkeit, aber die allzu angestrenzte Chiffrierung ermüdet.

**Zuletzt gedacht** Die GameStars-Verleihung zeigt: Über EA zu klagen mag populär sein, noch populärer sind ihre Spiele.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Im Mainstream-Markt sind komplexe Rollenspiele nun wohl Geschichte.

★★★★

**Shogun 2** Das einzige, was mich an Japan interessiert, ist Sushi. Und Pokémon.

★★★

**Test Drive** Autorennen? Lieber wegrennen.

★★



**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Nenn schwarzen Bildschirm. Fernseher kaputt!

**Zuletzt gelesen** Dean Koontz: »The Eyes of Darkness«. Herrje, wie viele Bücher gibt's denn bitte von dem Mann?!

**Zuletzt gedacht** Da habe ich mal zwei Wochen sturmfrei, und da geht nicht nur der Fernseher kaputt, jetzt werden auch noch die Sandy-Bridge-Mainboards zurückgerufen! Ich will doch nur spielen!

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Will ich haben, brauche vorher aber wohl noch Teil 1.

★★★★

**Shogun 2** Ninjas! Und Samurai! Und Ninjas!

★★★★★

**Test Drive** Nicht gespielt.

# GameStar



**Petra Schmitz, Redakteurin**

petra@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Tron Legacy«. Besser als gedacht. Highlight: der Soundtrack. Den hab ich anschließend gleich gekauft.

**Zuletzt gelesen** Levitt & Dubner: »Freakonomics«. Unterhaltsam und erhellend. Danke für den Tipp, Herr Schmidt.

**Zuletzt gedacht** Hm, dieses Battlefield Play4Free macht ja doch Spaß. Battlefield geht offenbar immer.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Die Grafik mag angestaubt sein, aber das Artdesign gefällt mir.

★★★★

**Shogun 2** Allein die Optik der Belagerungsschlachten! Wie umwerfend die aussehen!

★★★★★

**Test Drive** Nicht gespielt.

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Family Guy: It's a Trap!« Unfassbar komisch.

**Zuletzt gelesen** Reihenweise Asia-Rezepte. Selfmade-Wantans for the win!

**Zuletzt gedacht** Für Dead Space 2 wurde meine Heimkino-Anlage geboren. Das finden auch meine Nachbarn.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Großartig, aber nicht so großartig wie erhofft.

★★★★

**Shogun 2** Koko wa toile desu ka? Shogun ist nichts für mich.

★★

**Test Drive** Hab ich dasselbe Spiel nicht schon vor vier Jahren getestet?

★★



**Michael Graf, Redakteur**

micha@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Alien 3«. Oh Mann. Und der vierte soll sogar noch schlechter sein.

**Zuletzt gelesen** Immer noch »The Buddha of Suburbia«.

**Zuletzt gedacht** Gibt es eine wirklich geniale Strategiespiel-KI? Vermutlich nicht. Aber es gibt KIs, die ihre Dummheit gut verstecken. Wohl gemerkt nicht in Total War.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Ich warte auf Mass Effect 3. Und The Witcher 2. Und Skyrim.

★★

**Shogun 2** Herrlich rund, aber der weltweite Feldzug von Empire war eher meins.

★★★★

**Test Drive** Unlimited 2 Braucht keiner, weil es Hot Pursuit gibt.

★★



### Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Blood and Bone«. Müll!

**Zuletzt gelesen** »Starcraft 2: Heaven's Devils« (Leseprobe). Bisschen arg simpel gestrickte Geschichte.

**Zuletzt gedacht** Wenn Bulletstorm böse ist, was sind dann die »Saw«-Filme?

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Jaja, simpler, kürzer und kaum schicker als der Vorgänger, trotzdem will ich es durchspielen.

★★★★

**Shogun 2** Wenn schon Strategie, dann mit Kawumm-Faktor wie World in Conflict!

★★

**Test Drive** Den ersten Teil hab ich gern gespielt, warum soll ich den noch mal spielen?

★★



### Nico Stockheim, Praktikant

redaktion@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Black Swan«. Keiner zeigt Menschen, die an ihrer Leidenschaft zu Grunde gehen, so schön wie Aronofsky.

**Zuletzt gelesen** Drew Karpshyn: »Mass Effect: Retribution«. Gar nicht übel.

**Zuletzt gedacht** Wie schnell die Zeit vergeht, wenn man Spaß hat.

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Typischer Schnellschuss: Ein gutes Rollenspiel, das ein großartiges hätte werden müssen. Hoffentlich nimmt sich Bioware mit Mass Effect 3 genug Zeit.

★★★★

**Shogun 2** Nicht gespielt.

—

**Test Drive** Fährst du immer im Kreis, brumbrumbrum, wird der Motor ganz heiß.

★

### Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Capitalism: A Love Story«. Michael Moores neueste, bereits 2009 erschienene Doku, die hierzulande überraschend wenig Aufmerksamkeit erregt hat. Anschauen lohnt sich aber!

**Zuletzt gehört** Den immer noch ungeschlagen großartigen Surround-Sound von Battlefield: Bad Company 2.

**Zuletzt gedacht** Ich will Battlefield 3!

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Immer noch gut, aber eigentlich können sie es besser.

★★★★

**Shogun 2** Tolle Atmosphäre und komplex aber nicht ausufernd. Macht mir Spaß!

★★★★

**Test Drive** Nicht gespielt.



# Team



## GameStar-Leser fragen Heiko Klinge\*

**Wer ist der beste Spieldesigner?** (Peter Schleswig)

Puh, schwierig. Am meisten bewundere ich wohl Brian Reynolds, weil er mit Civilization 2, Alpha Centauri und dem gnadenlos unterschätzten Rise of Legends gleich drei meiner absoluten Lieblingsspiele erschaffen hat. Jetzt entwirft er Social Games – was für eine Verschwendung!

**Kannst du eigentlich kochen?** (Jana Altmann)

Ja, Tiefkühlpizza und Frosta-Gerichte. Wenn ich in Hochform bin, gelingt mir auch mal ein Spiegelei. Glücklicherweise habe ich gerade eine fantastische Köchin geheiratet.

**Wie läuft's beim Tischtennis?** (Philipp Nowak)

Geradezu sensationell. Ich werde in dieser Saison das Kunststück schaffen, gleich zweimal abzusteigen. In der Hinserie habe ich in der zweiten Mannschaft des TTC Kieferngrund gespielt, die definitiv absteigen wird. Jetzt spiele ich in der ersten Mannschaft und bin wieder Tabellenletzter. Das muss man mir erst mal nachmachen!

### Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Schimanski. Götz George hat's immer noch drauf.

**Zuletzt gelesen** Zu viele Negativ-Schlagzeilen über den VfL Wolfsburg. Peinlich!

**Zuletzt gedacht** Jeder, der miese DLC-Häppchen veröffentlicht, sollte per Gesetz dazu verpflichtet werden, »Dawn of War 2: Retribution« zu spielen. So gehen Addons!

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Auch ein kleines Dragon Age trifft immer noch voll meinen Geschmack.

★★★★

**Shogun 2** Konzentriert sich erfolgreich auf Wesentliche der Serie. Gute Idee!

★★★★

**Test Drive** Kenn ich schon. Ist vier Jahre alt.

★★



### Daniel Visarius, Ltd. Redakteur

daniel@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Der Mann, der niemals lebte«. Überschätzter Agentenfilm.

**Zuletzt gelesen** Einen Haufen Artikel für die nächste Ausgabe GameStar Hardware. Thema: Spielen auf Notebooks und Netbooks. Wird spannend!

**Zuletzt gedacht** Wenn Red Dead Redemption endlich für den PC käme ...

**Meine Meinung zu:**

**Dragon Age 2** Nicht gespielt.

—

**Shogun 2** Monumentalstrategie für lange Nächte. Und japanische Edelmänner sind mir lieber als mittelalterliche Barbaren.

★★★★

**Test Drive** Das Grundkonzept finde ich spannend. Aber das Ding ist unzeitgemäß.

★



## 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	03/11	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 / Rätsel
1	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
2	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
3	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
4	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
5	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
6	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	NEU	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
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	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
13	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
14	Black Mirror 3	Adventure	Dtp/Cranberry Production	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8
15	A New Beginning	Adventure	Daedalic Entertainment	11/10	84	7	9	7	9	9	9	9	9	9	7

## Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / 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	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
6	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
7	Total War: Shogun 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	NEU	87	10	8	7	9	7	10	10	6	10	10
8	Battleforge	MP-Strategie	EA/EA Phenomic	05/09	87	8	10	7	7	9	9	9	10	10	8
9	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	NEU	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
10	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7

## 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 Erfahrungsniveau entspricht.

### 6 PC-Konfiguration

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

### 7 Spielspaß-Wertung

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

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

### 8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 1.3.2011 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

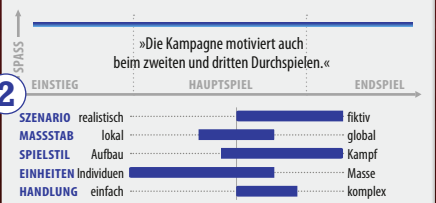
## 1 Dawn of War 2 Retribution

Echtzeit-Taktik

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Relic Entertainment  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK STRATEGIE



### MULTIPLAYER

**3** **SPIELMODI** (SPIELER) Koop (3), Der letzte Widerstand (3), Vernichtung (6), Frei für alle (6), Siegespunktkontrolle (6) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPAß** 40 Stunden  
**WERTUNG** Sehr gut  
 »Koop-Kampagne, vielseitige Spielmodi, viele Maps gut ausbalanciert.«

### GRAFIK

**4** detaillierte Einheitenmodelle + grandiose Effekte  
 scharfe Texturen + gute Animationen  
 ein paar triste Umgebungen

9/10

### SOUND

+ tolle Soundeffekte + bombastische Klangkulisse  
 + stimmungsvoller Soundtrack  
 + klasse Surround-Abmischung + gute Sprecher

10/10

### BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade + Wahl zwischen Armeen und Helden vor jeder Mission + für Profis nach wie vor zu leicht

8/10

### ATMOSPHÄRE

+ mehr Einheiten = mehr Schlachtfeld-Atmosphäre  
 + alle sechs Parteien sehr stimmungsvoll umgesetzt  
 + mäßige Zwischensequenzen

9/10

### BEDIENUNG

+ simple Standard-Echtzeit-Steuerung  
 + endlich mit freiem Speichern ...  
 ... aber nur ein Spielstand + Tastenbelegung nicht änderbar

8/10

### UMFANG

+ hoher Wiederspielwert der Kampagne  
 + vielfältige Multiplayer-Modi + zahlreiche neue Einheiten, Fähigkeiten und Items + nur 16 Missionen

9/10

### MISSIONSDISEIN

+ coole Skript-Ereignisse + Bosskämpfe  
 + häufig wechselnde Ziele ...  
 ... aber wenig Überraschendes + stupides Ressourcensystem

8/10

### KI

+ zerstört Deckungen und sucht selbst Schutz  
 + guter Einsatz von Spezialfähigkeiten  
 + ignoriert Ressourcen + zu defensiv in der Kampagne

7/10

### EINHEITEN

+ Imperium fügt sich nahtlos ein und macht Spaß  
 + mehr Fokus auf Fahrzeuge + zahlreiche Gegenstände  
 + motivierende Rollenspiel-Elemente

10/10

### KAMPAGNE

+ spannende Geschichte aus sechs Perspektiven  
 + furioses Finale mit spektakulärem Endkampf  
 + Karten und Ziele bleiben bei jedem Volk gleich

8/10





# Dragon Age 2

**Dragon Age 2 ist ein Rollenspiel allererster Güte. Aber nicht ganz so gut wie sein überragender Vorgänger. Das hat mehrere Gründe.** Von Daniel Matschijewsky



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age: Awakening, GameStar 05/10: 86 Punkte)**  
Termin: **10.3.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7265](http://GameStar.de/Quicklink/7265) Auf Ab-18-DVD: Demo

# F

ünf Jahre. So viel Zeit hatte das kanadische Studio Bioware, um **Dragon Age: Origins** (GameStar-Wertung: 92 Punkte) zu entwickeln. Die Fortsetzung **Dragon**

**Age 2** paukte Bioware in nur 18 Monaten durch. Kann man in so kurzer Zeit ein Rollenspiel ähnlich epischen Ausmaßes zaubern? Eines, das dem grandiosen Vorgänger nicht nur gerecht wird, sondern diesen sogar überbietet? Skepsis macht sich breit. Skepsis darüber, ob Bioware genug Hirnschmalz in die Geschichte und die Charaktere steckt. Ob die Balance der nun action-reicheren Kämpfe funktioniert. Und ob

## + Stärken

- + packende Handlung
- + klasse Dialoge und Quests
- + stimmige Spielwelt

## - Schwächen

- teils fummelige Kämpfe
- weniger Epik als im Vorgänger

det und uns bis zum Abspann gekämpft haben, können wir sagen: Die Zweifel der Fans sind berechtigt. Aber nur teilweise.

Der heruntergefahrte Aufwand der Entwickler wird bereits beim Spielstart deutlich. **Dragon Age 2** verzichtet auf die beliebten **Origins**-Intros des Vorgängers.

Stattdessen wählen wir eine aus drei unterschiedlichen, nur in kurzen Filmschnipseln präsentierten Vorgeschichten, die erzählen, was im Finale von Teil 1 passiert ist. Alternativ können wir wie in **Mass Effect** unseren Spielstand von **Origins** importieren. Auf den Einstieg von **Dragon Age 2** haben die Vorgänger-Enden keinen Einfluss; das Spiel beginnt in jedem Fall mit dem neuen (männlichen oder weiblichen) Helden Hawke, der mit seiner Familie vor der Dunklen Brut in die Stadt Kirkwall flüchtet. Immerhin: Je nachdem, für welchen der drei Ausgangspunkte (oder den Charakter-Import) wir uns entscheiden, treffen wir im Verlauf von **Dragon Age 2** auf andere aus dem ersten Teil bekannte Personen. Solche besonders für Fans Erinnerungswürdigen Ereignisse halten sich allerdings in Grenzen. Das Treffen mit König Alistair etwa, einer der wichtigsten Figuren aus **Dragon Age: Origins**, handelt das Spiel in einem zweiminütigen Gespräch ab, das zudem nichts Wesentliches zur Geschichte beiträgt.

**Dragon Age 2** mag seinem Vorgänger in Sachen Erzählvielfalt hinterherhinken, das Spiel zieht uns dennoch sofort in seinen Bann. Schon in den ersten Minuten hetzen wir durchs Niemandsland, schlagen Horden der Dunklen Brut zurück, legen uns mit einem Oger an, müssen den dramatischen Tod eines Menschen ertragen und stauen über einen Drachen, der uns im Moment absoluter Hoffnungslosigkeit zu Hilfe eilt und die anstürmenden Monster mit gewaltigen Feuersbrünsten in die Flucht schlägt. Die Dialoge und Zwischensequenzen sind eindrucksvoller als im ersten **Dragon Age**, was vor allem an den aufwändiger gestalteten Figuren und Animationen liegt. Bei der deutschen Sprachausgabe macht das Spiel indes einen Rückschritt. Zwar hat Electronic Arts bekannte Synchronsprecher (etwa von Liam Neeson und Catherine Zeta-Jones) engagiert, doch die sind gelegentlich nicht passend auf die virtuellen Charaktere verteilt und lassen vor allem in dramatischen Szenen das benötigte Maß an Emotion





## Die Screenshots

Wir bekamen von Electronic Arts die fertige Version von **Dragon Age 2** zum Test, aber unter einer unverständlichen Auflage: Wir dürfen nur in begrenztem Umfang eigene Bilder abdrucken. Deshalb finden sich in diesem Artikel auch zwei Screenshots, die von Electronic Arts stammen. Wir kennzeichnen sie durch einen roten Rahmen.

## 18 Monate Entwicklungszeit. Reicht das für Epik?

vermissen. Glücklicherweise liegt **Dragon Age 2** die bessere englische Version nebst Untertitel bei. Die lässt sich ganz bequem über das Konfigurationsmenü ändern.

In Kirkwall angekommen endet die lineare Einführung, und **Dragon Age 2** öffnet sich. Von nun an dürfen wir selbst entscheiden, ob wir der Haupthandlung folgen oder die zahlreichen Nebenquests angehen, die an jeder Ecke auf uns warten. Die Aufgaben sind von gewohnt hoher **Dragon Age**-Qualität. Wir retten entführte Damen vor ihren prügelwütigen Ehemännern, jagen einen Zauberer, der von einem Dämon besessen ist oder brechen nachts in ein Anwesen ein, um das Testament von Hawkes verstorbenem Vater zu suchen. Dabei überrascht uns das Spiel nicht nur laufend mit spannenden Wendungen, es stellt uns auch oft vor schwierige Entscheidungen. In der Kneipe »Zum gehängten Mann« etwa treffen wir einen jungen Burschen, der von der Stadtwache verdächtigt wird, verbotene Blutmagie auszuüben.

Er erzählt uns jedoch, dass er diese Geschichte nur erfunden habe, um einer Dame zu imponieren. Nun liegt es an uns: Glauben wir ihm und lassen ihn gehen, oder liefern wir ihn den Templern aus? Je nach-





dem, wie wir uns entscheiden, reagieren bestimmte Personen künftig anders auf uns oder tauchen gar nicht erst auf. **Dragon Age 2** erzeugt dadurch das Gefühl einer in sich stimmigen Welt, in der Hawkes Handlungen tatsächlich etwas bewirken.

Abhängig davon, wie wir welche Quest lösen (und ob die so genannte »Signature Edition« von **Dragon Age 2** im Laufwerk rotiert), scharf Hawke im Verlauf der

Handlung bis zu neun höchst unterschiedliche KI-Begleiter um sich. Da gibt's etwa die hübsche, aber gefährliche Piratin Isabela, den aus **Origins** bekannten Magier Anders oder die resolute Menschen-Kriegerin Aveline, die bei der Stadtwache Kirkwalls angeheuert hat. Klasse: Wie schon im Vorgänger witzeln und streiten die Kameraden laufend miteinander, was uns das Gefühl gibt, mit echten Lebewesen unterwegs zu sein. Im Vergleich zu **Origins** bleiben die meisten Fi-

guren aber recht flach. Warum etwa die junge Magierin Merrill ihr Volk verlässt, wird ebenso nur am Rande angesprochen wie Avelines Motivation, überhaupt den undankbaren Polizistenjob angenommen zu haben. Lediglich der Zwerg Varric hebt sich positiv ab. Seine Sprüche und Ansichten, die sympathisch-raue Art und nicht zuletzt das Verhör zwischen ihm und der Kirchenabgesandten Cassandra, das die in Episoden erzählte Geschichte von **Dragon Age 2** zusam-



Der Kreis zeigt an, wo Varrics Pfeilregen niedergeht, ist mangels Taktikansicht aber fummelig auszurichten.



Große Monster haut Hawke in spektakulären **Finishing Moves** aus den Socken.





Taktisches Großgefecht gegen die Kunari. Während die Kriegerin **Aveline** 1 die Gegner mit ihrem Schildschlag betäubt, startet Magier Anders 2 einen mächtigen Feuerregen. **Hawke** und **Varric** 3 werden davon glücklicherweise nicht getroffen.

rund doppelt so lange unterwegs, doch das Gefühl eines epischen Rollenspiels mag dennoch nicht ganz aufkommen. Das liegt nicht nur an der vergleichsweise kurzen Spielzeit, sondern vor allem an der Welt. Hawke und seine Truppe sind im kompletten Spiel lediglich in Kirkwall unterwegs. Der Stadtstaat besteht zwar aus zahlreichen, stimmungsvoll gebauten Vierteln, und gelegentlich geht's auch in die (eher kleinen) Außengebiete vor den Burgmauern, doch an denen haben wir uns schnell satt gesehen. **Dragon Age: Origins**, das uns durch ganz Ferelden, vom Brecilian-Wald über Ostagar und Redcliffe bis ins Frostgipfelgebirge schickte, nahm ungleich größere Ausmaße an. Das spürt man auch an der Geschichte. Einen gewaltigen Krieg, wie wir ihn aus dem Vorgänger kennen, gibt's in **Dragon Age 2** nicht. Statt um einen Feldzug gegen die Dunkle Brut und die Konfrontation mit einem mächtigen Erzdämon geht's hier um den bereits in **Origins** angedeuteten Konflikt zwischen den Magiern und Templern, der nun in Kirkwall zu eskalieren droht. Das erzählt das Spiel zwar sehr spannend, was vor allem an der Templerin Meredith und ihrem magiebegabten Gegenspieler Orsino liegt, die beide extreme, aber durchaus nachvollziehbare Sichtweisen haben. Dennoch lässt die Geschichte das benötigte Maß an Brisanz und Dramatik vermissen. Klar wollen wir wissen, wer im Hintergrund Öl ins Feuer der beiden zerstrittenen Parteien gießt, was die geheimnisvollen,

menhält, sind großartig und erzeugen ein hohes Maß an Spannung. Wer bleibt ruhig auf dem Stuhl sitzen, wenn Varric seiner Zuhörerinnen von einer tragisch gescheiterten Expedition in die Tiefen Wege erzählt, die dann als nächste Quest auf uns wartet?

Die Haupthandlung von **Dragon Age 2** beschäftigt für etwa zwölf bis 15 Stunden; das ist deutlich weniger als beim Vorgänger. Wer alle Nebenaufgaben löst, der ist zwar



Die **Bosskämpfe** erfordern vor allem auf den oberen Schwierigkeitsgraden viel Taktik.



## Der Witz an der Sache

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ach, ich kann's nicht mehr hören: »Dragon Age 2 ist ja gar kein richtiges Rollenspiel mehr, blabla. Da fehlt die gescheite Iso-Ansicht, blabla. Die Kämpfe sind viel zu actionlastig, blabla.« Herrje, wo steht denn bitte schön geschrieben, dass Rollenspiele nur dann Rollenspiele sind, wenn jeder Kampf durch ewiges Rumgeklacke und Fertigkeitenaufladung gefühlte Jahre dauert und wenn man sich durch unendliche Kolonnen von Skills wurschteln muss? Genau, das steht nirgends! Und der Witz an der Sache ist: Wenn man will, kann man in **Dragon Age 2** eben doch abendfüllend am Charakter rumtüfteln. Will ich aber gar nicht. Ich genieße lieber die gelungene Handlung, die fulminant in Szene gesetzten Klopereien und die hübsche Grafik. Die Grafik? Ja, die Grafik! Die mag zwar technisch so frisch sein wie ein sieben Wochen alter Fisch, aber sie ist immer und überall stilsicher.

in Kirkwall gelandeten Kunari damit zu tun haben und welche Seite letztlich gewinnt. Aber wir wollen auch weltumfassende Ereignisse, gewaltige Schlachten, epische Fantasy auf **Origins**-Niveau. All das erreicht **Dragon Age 2** nur in Ansätzen.

Auch wenn es keine **Herr der Ringe**-typischen Riesengefechte gibt, gekämpft wird in **Dragon Age 2** dennoch zur Genüge. Die Scharmützel laufen auf den ersten Blick wie gewohnt ab.

Während actionorientierte Spieler in Echtzeit auf Gegnerköpfe eindreschen, drücken Taktikliebhaber erst mal auf die Pause-Taste, um den Helden in Ruhe Befehle zu erteilen. Damit das ein wenig einsteigerfreundlicher von der Hand geht als in **Origins**, hat Bioware die Benutzeroberfläche entschlackt, wichtige Elemente wie die Charakterportraits sinn-

haber erst mal auf die Pause-Taste, um den Helden in Ruhe Befehle zu erteilen. Damit das ein wenig einsteigerfreundlicher von der Hand geht als in **Origins**, hat Bioware die Benutzeroberfläche entschlackt, wichtige Elemente wie die Charakterportraits sinn-

Varric ist schon eine verdammte coole Socke.





## Dynamic Age<sup>2</sup>

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

Dragon Age: Origins ist für mich eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, ein Klassiker. Und ich liebe Mass Effect 2. In Dragon Age 2 verbinden sich diese beiden Spiele zu einem – für mich persönlich – wunderbaren Mix. Die dynamischen Kämpfe reißen auch Kritiker, die, bevor sie selbst gespielt haben, viel rumzumaulen hatten, einfach mit. Dabei haben Taktik-Fans wie ich immer noch alle Eingriffsmöglichkeiten – perfekt! Und die Taktikansicht habe ich schon im ersten Teil selten genutzt. Die Quests und Dialoge sind eh über jeden Zweifel erhaben. Ein neues Meisterwerk von Bioware.

Experimentierfreude: Jede **Charakterklasse** können wir auf bis zu neun Arten spezialisieren.



voller angeordnet und diese mit leichter zu erkennenden Lebens- und Mana-Balken versehen. Zwar mag die nun sehr schnörkellos gestaltete, geradezu spartanische Fertigkeitenleiste vor allem beinhaltenen Fantasy-Fans ein Dorn im Auge sein, doch das ist Geschmackssache. Viel wichtiger ist die Frage: Funktioniert es? Ja, denn dank nützlicher Tutorialtexte finden sich **Dragon Age**-Neulinge schnell zurecht, und Veteranen dürfen im Taktik-Editor wieder bis ins kleinste De-

tail festlegen, wie welcher KI-Recke in bestimmten Situationen reagieren soll. Die präzise Maus- und Tastatursteuerung lässt sich frei konfigurieren, und außerhalb eines Kampfes dürfen wir jederzeit speichern oder den Schwierigkeitsgrad ändern – so soll's sein. Das große Aber fällt indes bei der Kamera, denn Bioware hat die aus **Dragon Age: Origins** bekannte Draufsicht gestrichen. Zwar können wir mit dem Mausekranz von der actionorientierten Schulterperspek-

tive etwas herauszoomen, ganz von oben wie im Vorgänger blickt die Kamera aber zu keiner Zeit mehr aufs Geschehen. Das macht so manches Gefecht unfreiwillig fummelig, da wir oft nicht sofort erkennen, wo welche Feinde auf uns lauern. Die einzige Lösung: Pause drücken, zwischen den Charakteren hin- und herwechseln, die Kamera justieren und schauen, wo sich die Monster verstecken. Das nervt auf Dauer, zumal wir mangels Vogelperspektive auch

Kampfregel Nr. 1: Immer zuerst auf den **Anführer**, bevor der seine Untergebenen heilt.



Grafik hui: Die aufwändigen **Zaubereffekte** und Animationen sind großartig. Da macht das Zuschauen richtig Spaß.





## Gut Ding will Weile haben

Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Kein Zweifel, Dragon Age 2 ist ein hervorragendes Rollenspiel. Doch ich merke dem Programm durch und durch an, dass es so viel besser hätte werden können, wenn sich Bioware mehr Zeit gelassen hätte. Ja, die Charaktere sind cool, aber nicht so cool wie im Vorgänger. Dasselbe gilt für die weniger epische Geschichte, die weniger abwechslungsreiche Spielwelt oder das weniger komfortable Kampfsystem. Gut, das ist Kritik auf hohem Niveau, denn Dragon Age 2 macht trotzdem enorm viel Spaß. Aber nach dem grandiosen Vorgänger hatte ich mir dann doch ein wenig mehr erhofft.

Schatztruhen, plünderbare Schutthaufen  
und Fallen immer mal wieder übersehen.

Gut indes: Bioware hat das Tempo und den Spielfluss der Kämpfe erhöht. Beim Aktivieren eines Talents läuft der Held nicht mehr wie in **Origins** erst in Position, holt aus und schlägt dann zu, sondern hechtet nun regelrecht ins Geschehen, um ohne Zeitverlust mit dem Schwert loszudreschen oder mit Zaubersprüchen um sich zu werfen. Das



Grafik pfui: Die **Landschaften** bestehen nur aus wenigen Polygonen. Auch der Detailgrad der Vegetation und Texturen hält sich in Grenzen.

sieht dank der aufwändigen Animationen klasse aus und bringt weit mehr Action und Dynamik in die Kämpfe, als wir das vom Vorgänger gewohnt sind. Taktisch anspruchsvoll bleiben die Scharmützel dennoch. Wer blindlings in eine Monsterhorde rennt oder nicht gezielt erst mal heilende Anführer ausschaltet, der gewinnt in **Dragon Age 2** schon nach wenigen Spielstunden keinen Blumentopf mehr. Die gelegentlichen Bosskämpfe verlangen ebenfalls Köpfchen und taktisches Feingefühl. Auch wenn wir uns hier abermals etwas mehr Spektakel gewünscht hätten.

Das Charaktersystem hat Bioware gewaltig umgebaut. Zwar dürfen wir mit Levelaufstiegen wie gewohnt Punkte sowohl auf Eigenschaften wie Stärke, Geschicklichkeit oder Weisheit als auch auf klassenspezifische Talente verteilen. Letztere schalten wir aber nicht mehr linear frei, sondern wählen aus bis zu neun an **World of Warcraft** erinnernden, teils verzweigten Bäumen. So machen wir etwa aus der Kriegerin Aveline entweder einen Profi im Kampf mit Schwert und Schild oder eine Anführerin, die die gesamte Gruppe mit passiven Boni unterstützt. Nutzlose oder übermächtige Talente sind uns im Test keine aufgefallen, und das Herumexperimentieren mit den Spezialisierungen und ihren Ausbaustufen macht viel Spaß. Allerdings hätte das Menü etwas komfortabler ausfallen können. Welcher Talentbaum was bewirkt und vor allem welche Unterkategorien und Upgrades sie bieten, erfahren wir erst, wenn wir den jeweiligen Ast anklicken. Erst dann »zoomt« das Programm heran, und wir bekommen entsprechende Infotexte.

In **Dragon Age 2** arbeitet Biowares haus-eigene Eclipse-Engine aus dem Vorgänger.

**Dragon-Age-Helden  
warten nicht.  
Sie kämpfen.**

Das sieht man dem Spiel mittlerweile an. Der Detailgrad der Landschaften ist nicht mehr zeitgemäß, in manchen Gebieten ist die Grafik regelrecht hässlich. Da stört es doppelt, dass uns das Programm häufig durch die immer gleichen Klunkeller und -höhlen schickt – ebenfalls ein Zeichen für die kurze Produktionszeit des Spiels. Zwar versuchen die Entwickler, die technischen Limitierungen ihres Grafikgerüsts durch eine fast artifizielle Optik nebst harter Kontraste und spezieller Farbpalette zu kaschieren, das gelingt aber nur zum Teil. In sich stimmig ist **Dragon Age 2** dennoch, und sowohl die Zaubereffekte als auch die Charaktere überzeugen uns auf ganzer Linie. Ähnlich knallige Gefechte und aufwändig animierte Figuren gibt's derzeit nur in **Mass Effect 2**. Und ähnlich viel Spaß wie der Science-Fiction-Hit macht derzeit auch kein


anderes Rollenspiel. Auch wenn sich die Ängste der Fans zum Teil bewahrheitet haben, ist die Fantasy-Fortsetzung trotzdem ein grandioses Spiel, das wir jedem Genre-Fan wärmstens ans Herz legen können. **DM**

TERMIN 10.3.2011
PREIS 45 Euro
usk ab 18 Jahren

# Dragon Age 2

**Rollenspiel**

**Publisher**: Electronic Arts  
**Entwickler**: Bioware  
**Sprache**: Deutsch, Englisch  
**Ausstattung**: DVD-Box, 2 DVDs,  
 40 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz**: DVD-Abfrage



---

**GENRE-CHECK**

EINSTIEG      HAUPTSPIEL      ENDSPIEL

Kategorie	Bewertung	Details
<b>SPIELSTIL</b>	Kampf	Handwerk/Quests
<b>CHARAKTER</b>	simpel	komplex
<b>FREIHEIT</b>	linear	offene Welt
<b>KÄMPFE</b>	Action	Taktik
<b>HANDLUNG</b>	einfach	komplex

»Durchgehend packend und motivierend.«

---

**GRAFIK**

- + detaillierte Figuren + Klasse Animationen
- + hübsche Schablotteneffekte - Umgebungen polygon- und detailarm
- häufiger Texturenmatsch

7/10

---

**SOUND**

- + dynamische Orchestermusik
- + passende Zaubergeräusche + gute englische Sprecher
- im Deutschen nicht alle Rollen optimal besetzt

9/10

---

**BALANCE**

- + vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg
- + Kämpfe nie unfair + Talente und Klassen gut ausbalanciert
- Niveau der Kampagne schwankt

9/10

---

**ATMOSPHERE**

- + fantastische Zwischensequenzen und Dialoge
- + düster-brutale Fantasywelt
- Gebiets-Recycling - oft karge, leblose Landschaften

9/10

---

**BEDIENUNG**

- + freies Speichern + eingängige Benutzeroberfläche
- teils fummelige Kämpfe mangels Taktikansicht
- verschachtelte Menüs

8/10

---

**UMFANG**

- + recht lange Kampagne + hoher Wiederspielwert
- + zahlreiche Haupt- und Nebenquests
- wenige Gebiete - nur eine Rasse spielbar

8/10

---

**QUESTS/HANDLUNG**

- + enorm spannende, abwechslungsreiche Quests
- + nette Überraschungen + vielseitig lösbar
- Geschichte wenig episch - offenes Ende

9/10

---

**KAMPFSYSTEM**

- + sehr taktisch, aber nicht zu komplex + pausierbar
- + unzählige Spezialisierungen möglich + packende Bosskämpfe
- + mannigfaltige Talenträume

10/10

---

**CHARAKTERSISTEM**

- + teils markante, vielschichtige KI-Begleiter
- + temporeich und dynamisch + Dialoge bieten mehrere Lösungswege
- Begleiteroptionen selten nötig

9/10

---

**ITEMS**

- + unzählige Zauber und Talente + klassenspezifische Waffen und Rüstungen + Rezepte zum Selberbasteln
- insgesamt wenig Auswahl

9/10

**Klasse Rollenspiel, etwas schwächer als Teil 1.**

**87**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT: 30 Stunden

ANSCHER:

ANSPRUCH:

EINSTIEG

FORGESCHRITTENE

PROFIS

OPTIMUM

MINIMUM

C2 Duo E4200  
 A64 X2 4400+ AMD, GeForce 8600  
 1,5 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600  
 A64 X2 6000+ AMD, Geforce 9800  
 2,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

Phenom X2 8850+ AMD, Geforce GTS 250  
 4,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

C2 Duo E7400  
 A64 X2 6800+ AMD, Geforce GTX 280

55



## Facts

- 6 spielbare Völker
- 16 Kampagnen-Missionen
- 91 Einheiten-Typen
- 32 Multiplayer-Maps (4 davon neu)

## + Stärken

- + enormer Umfang für ein Addon
- + spannende Kampagne
- + rollenspiel- oder taktiklastig

## - Schwächen

- anspruchsloses Ressourcensystem
- KI keine große Herausforderung

# Dawn of War 2 Retribution



GameStar  
Gold-Award

**Einheitenbau, Massenschlachten und eine Kampagne mit gleich sechs spielbaren Parteien: Retribution macht vieles anders als das Hauptprogramm und ist genau deshalb die bislang beste Episode der Dawn-of-War-Serie.** Von Heiko Klinge

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **THQ** Entwickler: **Relic Entertainment (Dawn of War 2: Chaos Rising, GS 05/10: 83 Punkte)**  
Termin: **1.3.2011** Spieler: **1-6** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7206](http://GameStar.de/Quicklink/7206)

Auf DVD: Testvideo

**L**ang lebe das Imperium! Nicht dass wir hier autoritäre Staatsformen oder militärische Gewalt befürworten wollen. Aber es ist schlicht und ergreifend ein Fakt: Immer wenn bei **Dawn of War** das Imperium ins Spiel kommt, läuft die Echtzeittaktik-Serie von Relic zur Hochform auf. Das war schon beim ersten Serienteil in der famosen Erweiterung **Winter Assault** der Fall, und nun wiederholt sich die Geschichte mit **Dawn of War 2: Retribution**. Die neue und ohne das Hauptspiel lauffähige Episode zeigt in Zeiten der Download-Häppchen-Abzocke, wie ein Addon auszusehen hat!

Das Imperium hat einen mehr als triftigen Grund, um in die Geschehnisse von **Dawn of War 2** einzugreifen: Zehn Jahre nach unserem Sieg über den Dämonen Ulkair im ersten Addon **Chaos Rising** schlagen sich Space Marines, Eldar, Orks, Tyraniden und Chaos nach wie vor fröhlich die Schädel ein, die Planeten des Weltraumsektors Aurelia gleichen einem einzigen riesigen Schlachtfeld. Das Imperium hat eine ziemlich simple Lösung, um diesen endlosen Krieg zu beenden: Exterminatus, die Auslöschung sämtli-

chen Lebens im gesamten Sektor. So zumindest die Ausgangssituation.

Wie sich die Geschichte aber nun entwickelt, hängt ganz davon ab, welche der

In der Schlacht um das **Chaos-Portal** kombinieren wir Helden (direkt am Portal), Panzer und einfache Infanterie. Letztere haben wir mit Flammenwerfern ausgerüstet, was sie besonders effektiv gegen Bunker macht.



sechs Parteien wir spielen wollen. Als Space Marine zum Beispiel suchen wir den Kriegshelden und als Verräter gebrandmarkten Gabriel Angelos. Als planetenzerstörende Tyraniden-Aliens wollen wir den Schwarm zu alter Größe führen und – nun ja – Planeten zerstören. Und als Inquisitor des Imperiums müssen wir herausfinden, wer eigent-





Im **Inventar** spendieren wir unserem Tyranten-Schwarmlord neue Klauen, Bio-Upgrades und einen giftigen Rückenpanzer.



Mit den Schallkanonen der neuen **Noise Marines** beharken wir einen nahkampfstarken Cybot der Space Marines.

## Steam-Pflicht

Um Retribution installieren zu können, benötigen Sie zwingend einen Steam-Account und eine Internetverbindung. Nach erfolgter Aktivierung können Sie auch offline spielen. Anders als das Hauptprogramm und Chaos Rising setzt Retribution auch beim Multiplayer-Modus auf Steam, eine zusätzliche Registrierung bei Windows Live ist dieses Mal also nicht erforderlich. Praktisch: Bei einer Internetverbindung speichert Retribution die Spielstände automatisch online in der Steam Cloud, sodass Sie parallel auf mehreren Rechnern spielen können.

lich für diesen ganzen Endloser-Krieg-Schlamassel verantwortlich ist. Kenner des Hauptspiels und des ersten Addons erleben dabei zahlreiche intelligente Querverweise und treffen manch alten Bekannten wieder, die spannende Story ist aber auch für Serienneulinge problemlos verständlich.

Die Schlachtfelder und Zielsetzungen der 16 Kampagnenmissionen bleiben bei allen Völkern zwar prinzipiell gleich, allerdings variiert **Retribution** äußerst geschickt den Missionsverlauf und sogar die Feinde, sodass es

selbst beim dritten oder vierten Durchlauf nicht langweilig wird. Zum Beispiel kann ein Held der einen Partei, mit dem wir gerade das Universum gerettet haben, plötzlich zum schwer zu knackenden Endgegner für die andere Partei werden. Da macht das Wiedersehen gleich doppelt Freude! **Retribution** verzichtet dabei komplett auf die generischen Nebenmissionen des Hauptprogramms. Jeder Einsatz spielt sich anders, eine große Zahl an Skript-Ereignissen, ständig wechselnde Aufgaben und so manches Zeitlimit halten die Action auf einem schweißtreibend hohen Niveau. Die Kehrseite des hohen Spieltempos: Bis auf drei optionale Missionen (die man natürlich mitnimmt) verläuft die Kampagne streng linear, und nach sechs bis acht Stunden ist der Sektor entweder gerettet oder zerstört. Ein bisschen länger hätte es schon sein dürfen.

Dafür betreibt **Retribution** für ein Addon einen erfreulich hohen Aufwand, um die sechs Geschichten zu erzählen: Es gibt Hunderte exzellent geschriebene und voll vertonte Dialoge, zahllose (wenn auch größtenteils unspektakuläre) Zwischensequenzen in Spielgrafik, immerhin vier kurze Renderfilme und sogar sechs unterschiedliche Enden. Haarspalter mögen zwar bemängeln, dass so nicht alle Story-Fäden logisch zusammenlaufen. Wir finden es aber viel schöner, dass wir jede Kampagne mit dem

befriedigenden Gefühl des glorreichen Sieges beenden können, zumal es erstmals in der Geschichte von **Dawn of War 2** einen angemessen spektakulären Endkampf gibt.

Neben den Geschichten sind es vor allem die **Dawn of War 2**-typischen Rollenspiel-Elemente, die dafür sorgen, dass wir unbedingt auch noch den nächsten Einsatz absolvieren wollen. Je nach Partei führen wir bis zu vier Helden in die Schlacht, jeder mit individuellen Stärken, Schwächen und Spezialfähigkeiten. Chaos-Lord Eliphas fegt mit seinem Schleuderngriff gleich Dutzende Angreifer von den Beinen, Imperiums-General Castor kann per Luftpost einen Panzer ordern, und der Schwarmlord der Tyranten verschleudert ebenso ekliges wie ätzendes Bioplasma. Erledigte Feinde bringen uns dabei nicht nur Erfahrungspunkte, sondern hinterlassen auch immer wieder Gegenstände, mit denen wir unsere Lieblinge zwischen den Einsätzen aufrüsten können. Und das passend für jedes Volk: Der Schwarmlord bekommt einen frischen Satz Klauen, General Castor eine Sturmtruppe als persönlichen Bodyguard und Lord Eliphas eine neue Kriegskeule mit dem schönen Namen »Schädelbrecher«. Schwupps, schon hat uns die Sammelsucht wieder voll erwischt.

Anders als in den vorherigen Episoden verteilen wir bei einem Levelaufstieg nicht mehr Punkte auf die Charakterwerte, sondern wählen stattdessen genau eine neue Spezialfähigkeit. Da unsere Helden maximal Stufe 10 erreichen können, jeder aber über 15 individuelle Manöver verfügt, fällt die Entscheidung entsprechend schwer. Das Pflegen und Optimieren unserer Jungs macht nicht nur einen Heidenspaß, sondern bestimmt auch Spielweise und Taktik. Die Missionsbeschreibung warnt uns vor feindlichen Panzern? Also statten wir den Space-Marine-Veteranen »Der Alte« mit einem Raketenwerfer aus, müssen ihn dann aber auch tunlichst aus Nahkämpfen heraushalten.

Wenn wir voll auf die Helden setzen, spielt sich **Retribution** fast wie ein Action-Rollenspiel. Und damit genau so, wie wir es schon vom Hauptprogramm und von **Chaos Rising** gewohnt sind. Das Tolle ist: Die neue **Dawn of War 2**-Episode erlaubt auch einen anderen, erheblich taktischeren Weg. Denn ab ei-



Das neue **Produktionssystem**: In der gerade eroberten Festung können unsere Chaos-Helden frische Soldaten rekrutieren. Die dafür nötigen Energie (blau) und Anforderungspunkte (gelb) erhalten wir aus zerschossenen Kisten.



Endlich **Massen-**schlachten in Dawn of War 2! Den Ansturm Dutzender Chaos-Jünger kontern wir mit dem Baneblade-Panzer des Imperiums.



nem bestimmten Kampagnen-Zeitpunkt (variiert je nach Partei) können wir vor Missionsbeginn bestimmen, ob wir statt der Helden lieber reguläre Kampfeinheiten mit in die Schlacht nehmen. Jedes Volk verfügt über acht unterschiedliche Einheitentypen, den Großteil davon kennen Serienveteranen bereits aus den Multiplayer-Modi der Vorgänger, mal abgesehen vom Imperium. Aber auch für die bereits bekannten Parteien gibt es immerhin je einen Neuzugang. Ähnlich wie die Helden-Spezialfähigkeiten müssen wir auch die neuen Einheiten erst einmal freischalten. So haben wir nach erfolgreicher Mission oft die Qual der Belohnungs-

erforschen und neue Einheiten produzieren, wenn wir zuvor die entsprechenden Gebäude erobert sowie die dafür nötigen Ressourcen »Anforderung« sowie »Energie« gesammelt haben. Das klingt jedoch spannender, als es sich letztlich spielt. Denn die Entwickler haben gegenüber den Vorgängern lediglich die Extrawaffen (Granaten, Medipacks etc.) aus den überall herumliegenden Kisten entfernt und sie stattdessen mit »Anforderung« und »Energie« befüllt. Da die stark skriptgesteuerte KI sowohl die Ressourcen-Kisten als auch die Produktionsgebäude komplett ignoriert, gib es weder einen Wettlauf um die größten Rohstoffvorkommen noch ein Tausziehen um die einzige Fahrzeugfabrik auf der Karte. Was bleibt, ist ein stupides Abklappern der strategisch wichtigen Punkte der jeweiligen Mission. Außerdem hakt die Spielbalance: Wer komplett auf Helden setzt, hat es deutlich leichter als Armee-Kommandanten, weil viele Spezialfähigkeiten in schlechter Serien-Tradition wieder viel zu mächtig sind. Dennoch ist der stärkere Fokus auf größere Armeen ein Gewinn für **Dawn of War 2**, vor allem atmosphärisch. Denn Massenschlachten mit Dutzenden Einheiten und dicken Panzern passen schlichtweg erheblich besser zum kriegerischen **Warhammer 40.000**-Universum als die Scharmützel weniger Helden.

Die sechsspurige Solokampagne bringt auch für Multiplayer-Strategen einen großen Vorteil: Die Space-Marine-Vormacht auf den Servern wird deutlich kleiner werden und die Völkervielfalt entsprechend zunehmen, ganz einfach weil es nun mal erheblich motivierender ist, sich in einer Kampagne mit den Eigenheiten und Taktiken jeder Kriegspartei vertraut zu machen, als in Skirmish- oder Multiplayer-Parteien. Die neuen Einheiten fügen sich dabei ebenso prima ein wie das defensivstarke Imperium, das mit seinen konventionellen Waffen vor allem **Dawn of War 2**-Neulingen den Multiplayer-Einstieg erleichtert. Veteranen freuen sich dagegen über die Importfunktion, mit der sie all ihre Statistiken, Helden und Armee-Outfits sowohl vom Hauptprogramm als auch von **Chaos Rising** problemlos nach **Retribution** übertragen können. Alles in allem also ein Rundum-Sorglos-Paket, das eigentlich nur einen Wunsch an die Entwickler offen lässt: Für **Dawn of War 3** bitte gleich das Imperium einplanen! **HK**

## »Der perfekte Gegenentwurf zur DLC-Häppchen-Abzocke!«

Wahl: Entweder wir nehmen die neue extrascharfe Axt für Lord Eliphas oder wir verbessern mit dem Blastmaster-Upgrade die Reichweite unserer Noise Marines oder wir schalten endlich den dicken Predator-Panzer für unsere Chaos-Truppen frei. Eine enorm schwierige, aber auch enorm motivierende Entscheidung!

Der Kniff: Je weniger Helden wir mit in die Schlacht nehmen, desto höher steigt unser Bevölkerungslimit. Denn erstmals in der **Dawn of War 2**-Serie können wir in **Retribution** auch während der Schlacht Upgrades



### Viel mehr als ein Addon

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Retribution als Addon zu bezeichnen, grenzt an eine Beleidigung! Denn die neue Dawn-of-War-Episode liefert mehr Stoff als viele Vollpreisspiele. Für 30 Euro bekomme ich nicht nur das Standardprogramm an neuen Einheiten und Missionen, sondern gleich sechs Kampagnen, viele sinnvolle Verbesserungen und – nicht zu vergessen – ein vollwertiges Multiplayer-Spiel, das trotz der nach wie vor vorhandenen Balance-Schwächen monatelang motiviert. Für mich ist Retribution sogar das beste – pardon – Strategie-Addon seit Warcraft 3: The Frozen Throne!

TERMIN 1.3.2011 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

## Dawn of War 2 Retribution

**Publisher** THQ  
**Entwickler** Relic Entertainment  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** STRATEGIE

»Die Kampagne motiviert auch beim zweiten und dritten Durchspielen.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SPASS</b>	[Progress bar showing increasing satisfaction]		
<b>SZENARIO</b>	realistisch		fiktiv
<b>MASSTAB</b>	lokal		global
<b>SPIELSTIL</b>	Aufbau		Kampf
<b>EINHEITEN</b>	Individuen		Masse
<b>HANDLUNG</b>	einfach		komplex

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI** (SPIELER) Koop (3), Der letzte Widerstand (3), Vernichtung (6), Frei für alle (6), Siegespunktkontrolle (6) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut  
»Koop-Kampagne, vielseitige Spielmodi, viele Maps, gut ausbalanciert.«

**GRAFIK**

- ✓ detaillierte Einheitenmodelle
- ✓ grandiose Effekte
- ✓ scharfe Texturen
- ✓ gute Animationen
- ✗ ein paar triste Umgebungen

**9/10**

**SOUND**

- ✓ tolle Soundeffekte
- ✓ bombastische Klangkulisse
- ✓ stimmungsvoller Soundtrack
- ✓ Klasse Surround-Abmischung
- ✓ gute Sprecher

**10/10**

**BALANCE**

- ✓ vier Schwierigkeitsgrade
- ✓ Wahl zwischen Armeen und Helden vor jeder Mission
- ✗ für Profis nach wie vor zu leicht

**8/10**

**ATMOSPHÄRE**

- ✓ mehr Einheiten = mehr Schlachtfeld-Atmosphäre
- ✓ alle sechs Parteien sehr stimmungsvoll umgesetzt
- ✗ mäßige Zwischensequenzen

**9/10**

**BEDIENUNG**

- ✓ simple Standard-Echtzeit-Steuerung
- ✓ endlich mit freiem Speichern ...
- ✗ ... aber nur ein Spielstand
- ✗ Tastenbelegung nicht änderbar

**8/10**

**UMFANG**

- ✓ hoher Wiederspielwert der Kampagne
- ✓ vielfältige Multiplayer-Modi
- ✓ zahlreiche neue Einheiten, Fähigkeiten und Items
- ✗ nur 16 Missionen

**9/10**

**MISSIONSDSIGN**

- ✓ coole Skript-Ereignisse
- ✓ Bosskämpfe
- ✓ häufig wechselnde Ziele ...
- ✗ ... aber wenig Überraschendes
- ✗ stupides Ressourcensystem

**8/10**

**KI**

- ✓ zerstört Deckungen und sucht selbst Schutz
- ✓ guter Einsatz von Spezialfähigkeiten
- ✗ ignoriert Ressourcen
- ✗ zu defensiv in der Kampagne

**7/10**

**EINHEITEN**

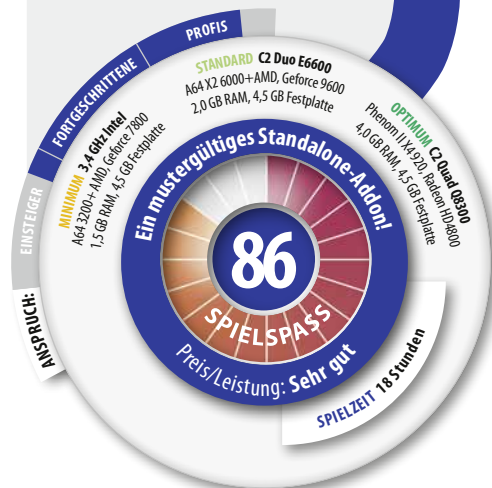
- ✓ Imperium fügt sich nahtlos ein und macht Spaß
- ✓ mehr Fokus auf Fahrzeuge
- ✓ zahllose Gegenstände
- ✓ motivierende Rollenspiel-Elemente

**10/10**

**KAMPAGNE**

- ✓ spannende Geschichte aus sechs Perspektiven
- ✓ furioses Finale mit spektakulärem Endkampf
- ✗ Karten und Ziele bleiben bei jedem Volk gleich

**8/10**





# Test Drive Unlimited 2

Das erste Unlimited von 2007 führte das Rennspiel-Genre in die Online-Welt. Das war damals wegweisend. Teil 2 macht alles noch mal genauso - das ist inzwischen viel zu wenig

Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: Eden Games (Test Drive Unlimited, GameStar 05/07: 83 Punkte)  
Termin: 11.2.2011 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7234

Auf DVD: Test-Video

Was für eine schwache Ausrede! Auf die Frage, warum **Test Drive Unlimited 2** grafisch eher Fiat- statt Ferrari-Niveau hat, antwortet der Entwickler Eden Games in einer Pressemitteilung: »Wir fühlen uns geehrt, dass TDU2 nicht mit anderen Open-World-Titeln, sondern mit grafisch anspruchsvollen Rennspielen verglichen wird. Bei uns gibt es aber keine schlauchartigen Strecken, sondern alles, was man sieht, kann auch angesteuert werden. Diese Freiheit fordert natürlich ihren Tribut von der PC-Hardware.« Wir fragen uns, ob die Jungs **Need for Speed: Hot Pursuit** nicht kennen. Oder **Burnout Paradise** von 2008, das ebenfalls eine offene Spielwelt bot und auch heute noch bedeutend besser aussieht. **Test Drive Unlimited 2** merkt man ohnehin in jedem Bit und Byte an, dass es den Fortschritt des Genres komplett verschlafen hat. Und das nicht nur in technischer Hinsicht.

Schauplatz ist diesmal sowohl das aus dem ersten **Unlimited** bekannte Hawaii-Eiland

Oahu als auch die Partyinsel Ibi-za, die wir wie gewohnt frei erkunden dürfen und die jede Menge Rennen, Nebenmissionen, Autohändler und Immobilien zum fröhlichen Entdecken bieten. Zu Beginn müssen

wir uns aber erst mal Führerscheine für die drei Klassen (Asphalt, Klassiker und Offroad) in diversen Fahrschul-Missionen erarbeiten. Bereits hier wird klar, dass **Test Drive Unlimited 2** Abwechslung nicht gerade groß

schreibt, denn die Aufträge laufen immer nach demselben Schema ab: Slalomfahren, Überhol-Training, Slalomfahren bei Regen, und so weiter. Die Turniere selbst sind kein Stück besser. Die in jeweils sechs Aufgaben unterteilten Meisterschaften bieten lediglich klassische Rennen, Zeitrennen, Last Man Standing und die aus dem Vorgänger bekannten Geschwindigkeits- und Radarfallen-Herausforderungen. Dass uns das Spiel trotzdem halbwegs motiviert, liegt an den edlen Lizenzkarossen, die wir nach und nach durch gewonnenes Preisgeld erstehen. Zumal es bereits viel Spaß macht, in der neuen Ego-Perspektive durch die Autohäuser zu stromern und sich die blankpolierten Luxusboliden ganz aus der Nähe anzuschauen.

Nach den ersten vier, fünf Spielstunden geht **Test Drive Unlimited 2** trotzdem die Puste aus, was vor allem am zu niedrigen Schwierigkeitsgrad liegt. Selbst Einsteiger haben die schnarchige Gegner-KI nach spä-

testens der dritten Kurve überholt, und in den Zeitrennen kommt wegen des meist simplen Streckenverlaufs und der zu laschen Countdowns selten Spannung auf. Besonders negativ fällt der mangelnde Anspruch beim Last Man Standing auf. Was in anderen Spielen wie **Colin McRae Dirt 2** für packende Positionskämpfe sorgt, verkommt hier zur langweiligen Geduldaufgabe, weil wir die Konkurrenz bereits nach einer halben Runde hinter uns gelassen haben. Auch das Wetter und die Bodenbeläge wirken sich kaum spürbar auf das actionlastige Fahrverhalten aus. Einflüsse wie Windschatten oder Unfallschäden kennt **Test Drive Unlimited 2** ebenfalls nicht, und wenn wir die Fahrhilfen abschalten, bricht der Wagen lediglich etwas schneller aus. Fortgeschrittene Rennspieler und Profis sollten also einen Bogen um das Spiel machen.

Beim Thema Geschwindigkeitsgefühl und Dynamik hängt Eden Games' Rennspiel den

## Stärken

- + große Spielwelt
- + edler Fuhrpark

## Schwächen

- schwache Gegner-KI
- meist anspruchslose Rennen
- wenig Abwechslung





Sieht dynamischer aus, als es ist: Bereits in der nächsten Kurve haben wir die versammelte KI-Konkurrenz hinter uns gelassen.



Genre-Kollegen besonders hinterher. Selbst in einem 350 km/h schnellen Pagani Zonda F mag sich kein richtiger Temporausgleich einstellen. Auch die Cockpitsicht vermittelt durch die viel zu ruhige Kamera nur bedingt ein mitreißendes Fahrgefühl – kein Vergleich zum intensiven **Need for Speed: Shift** von 2009. Verstärkt wird dieses Atmosphären-Manko durch Detailmacken. So wieder-

holen sich die Telefonanrufe der Questgeber ständig, die Bremsscheiben unseres Golf VI GTI glühen schon vor dem Rennen, und wenn wir im Duell den Wagen eines Konkurrenten gewinnen, geht der im nächsten Rennen mit demselben Modell wieder an den Start. Das mögen Kleinigkeiten sein, aber von denen stecken in **Test Drive Unlimited 2** so viele, dass der Eindruck entsteht,

Eden Games habe ohne Herzblut gearbeitet. Da passt es ins Bild, dass wir während des Tests gelegentlich mit Bugs (etwa wenn der Tag-Nacht-Wechsel aussetzte) und Abstürzen zu kämpfen hatten.

Abseits der Rennen können wir allerhand auf Ibiza und Oahu anstellen. Immobilienmakler bieten Luxusvillen an, in Boutiquen

## Technik-Check Test Drive Unlimited 2

### Technik-Tipps

- Test Drive Unlimited 2 profitiert vor allem von einem starken Prozessor. Um mit maximalen Details zu spielen, sollte Ihr PC einen Vierkern mit 2,8 GHz haben.
- Auf unserem Testsystem fror das Bild bei GeForce 8800 GT und GTX 260 unterhalb von

30 fps sporadisch ein. Sollte der Fehler auftreten, reduzieren Sie die Einstellungen.

- Achten Sie darauf, immer den aktuellsten Grafiktreiber zu verwenden. Mit älteren Treibern verschenken Sie spürbar Leistung.
- Mit mehr als 2,0 GByte Arbeitsspeicher verkürzen sich die Ladezeiten und Nachladeruckler verschwinden.

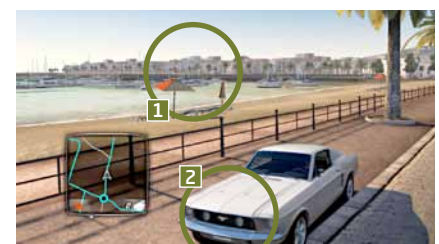
### Checkliste

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

## So läuft Test Drive Unlimited 2 auf Ihrem PC

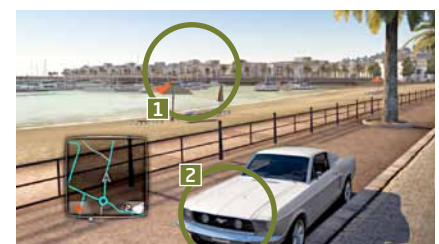
Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	GeForce 8000	8600 GT	8800 GT	8800 GTX															
		GeForce 9000	9600 GT	9800 GT	9800 GTX															
		GeForce 200				GTS 250	GTX 260	GTX 250	GTX 280	GTX 285	GTX 295									
		GeForce 400							GTX4 65	GT 470	GTX 480									
		Radeon HD 4000				HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4850 X2	HD 4870 X2									
PROZESSOR		Radeon HD 5000				HD 5750	HD 5770	HD 5830	HD 5850	HD 5870	HD 5970									
	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640													
		Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9650	X4 9950														
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	965	X6 1090T									
		Core 2 Duo			E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600										
		Core 2 Quad					Q6600	Q8300	Q9400	Q9650X4										
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 960									
LEGENDE	3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192									
	4	technisch unmöglich																		
		ruckelt stark																		
		läuft so flüssig:																		
		läuft so flüssig:																		
		läuft so flüssig:																		



1280x800, MITTLERE DETAILS

In der Entfernung vermissen wir Licht- und Schatteneffekte und viele Details **1**. Fehlende Kantenglättung **2** verursacht Pixelstufen.



1920x1080, SEHR HOHE DETAILS, 8x AA

Hohe Details bieten auch in der Entfernung Beleuchtungseffekte **1**. Dank Anti-Aliasing **2** ist unser Mustang wesentlich ansehnlicher.





Die Fahrschule macht uns mit den verschiedenen Fahrzeugklassen vertraut.

kleiden wir unseren Piloten ein (den wir allerdings kaum zu Gesicht bekommen), oder wir suchen nach überall in der Spielwelt versteckten Fahrzeugwracks. Erfolgreiche Aktionen werden mit Erfahrungspunkten belohnt, vergleichbar mit einem Rollenspiel. Das Levelsystem wirkt jedoch aufgesetzt. Sich dreimal beim Schönheitschirurgen operieren zu lassen, nur um die entsprechenden Punkte einzustreichen, macht keinen Spaß. Zudem verlieren die Aufstiege ab Stufe 10 (die man nach bereits sechs bis acht Spielstunden erreicht) ihren Sinn, weil dann bis auf unseren Titel keine weiteren Inhalte mehr freigeschaltet werden. Viel Dauermotivation kostet auch das dünne Fahrzeug-Tuning. Wie schon im Vorgänger von 2007 dürfen wir lediglich auf eine Handvoll Lacke und Felgen zurückgreifen. Zwar können wir à la **Need for Speed: Underground** individuelle Aufkleber auf die Karosserie pappen, das artet aber sowohl mit dem Gamepad als auch der Maus in mühsame Fummelei aus. Auch sonst geriet die Menüführung zu verschachtelt, und die Karte ist zu träge. Gelegentlich verweigert die Zoom-Funktion gar ihren Dienst.

Auf Wunsch ist **Test Drive Unlimited 2** ständig mit dem Internet verbunden. Technisch macht das Spiel einen runderen Eindruck, als wir das vom Start des Vorgängers ge-



## Überholt

Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

Ich stelle die Behauptung auf, dass die Entwickler Scheuklappen trugen, als sie **Test Drive Unlimited 2** entwickelt haben. Anders lässt sich nicht erklären, dass Eden Games alles ignoriert, was sich in den vergangenen vier Jahren im Rennspiel-Genre getan hat. Kein einziges Spielelement ist zeitgemäß, sei es die Gegner-KI, das Missionsdesign, die Fahrphysik, der Online-Modus oder das Geschwindigkeitsgefühl. Selbst wer den ersten Teil mochte, wird anhand dieses geradezu frechen Stillstands (und der Bugs) mehr als ein Auge zudrücken müssen. Greifen Sie lieber zu **Need for Speed: Hot Pursuit**.

wohnt sind; störende Lags oder gar Verbindungsabbrüche gab es während unserer Testrunden keine. Dennoch motiviert der Mehrspieler-Teil nur bedingt. Zwar macht es durchaus Laune, quasi überall und zu jeder Zeit ein Rennen organisieren zu können, den Streckenverlauf und die Regeln festzulegen und gegen echte Mitspieler zu fahren. Von den launig-brachialen Blechschlachten eines **Need for Speed: Hot Pursuit** ist **Test Drive Unlimited 2** aber meilenweit entfernt,

was abermals an der fehlenden Dynamik und dem nicht vorhandenen Schadensmodell liegt. Auch dafür hat Eden Games eine Ausrede: »Würde es Ihnen Spaß machen, wenn irgendwelche Spieler Sie ständig rammen und Ihr Fahrzeug schrotten?« Liebe Entwickler: Genau das macht ein launiges Action-Rennspiel doch aus. **DM**



Im Autohaus dürfen wir frei um die schicken Superboliden stromern.

TERMIN 11.02.2011 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

## Test Drive Unlimited 2

**Publisher** Namco Bandai  
**Entwickler** Eden Games  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Ital., Franz.  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, Handbuch  
**Kopierschutz** DVD-Abfrage

**GENRE-CHECK** SPORT

»Die Motivation lässt mangels Anspruch und Abwechslung schnell nach.«

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

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** alle Modi aus der Kampagne (8)  
**SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER kein SERVERSUCHE intern  
**MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **WERTUNG** Gut

»Ganz nett für zwischendurch. Auf Dauer fehlt es den Multiplayer-Rennen aber an Dynamik und Dramatik. Hot Pursuit zeigt, wie's richtig geht.«

**GRAFIK**

- hübsche Autos und Spiegelungen
- generelle Detailarmut
- teils schwammige Texturen
- geringe Weitsicht
- hakelige Charakteranimationen

6/10

**SOUND**

- passender Lizenz-Soundtrack
- Motorensounds und Unfallgeräusche unspektakulär
- miserable deutsche Sprachausgabe

6/10

**BALANCE**

- praktische Fahrschulen
- nützliche Hilfsfunktionen
- Niveau schwankt teils stark
- Missionen generell zu leicht
- nur ein Schwierigkeitsgrad

5/10

**ATMOSPHÄRE**

- Ibiza und Hawaii gut eingefangen
- lizenzierte Fahrzeuge
- Landschaften leblos
- öde Zwischensequenzen
- Bugs und Detailmacken

7/10

**BEDIENUNG**

- gut mit Gamepad und Tastatur steuerbar
- frei konfigurierbar
- Lenkrad schwammig
- verschachtelte Menüs
- Karte fummelig

8/10

**UMFANG**

- zwei riesige Inseln
- großer Fuhrpark
- unzählige Turniere und Nebenmissionen
- wenige Modi
- Kampagne künstlich gestreckt

9/10

**KI**

- überholt geschickt
- agiert viel zu passiv
- lässt sich leicht abhängen
- kennt keine besonderen Manöver
- Pulkfahren

5/10

**FAHRVERHALTEN**

- arcadelastig und gut zu beherrschen
- Autos lenken sich unterschiedlich
- Bodenbeläge und Wetter wirken sich kaum aus

8/10

**TUNING**

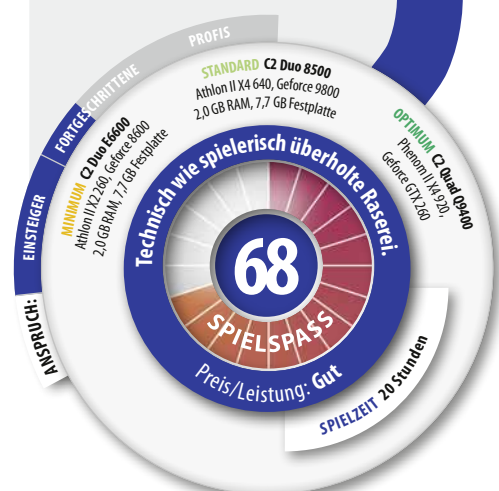
- Klamotten, Frisuren und Immobilien für den Fahrer
- nur wenige Lacke und Felgen
- dürrer Leistungstuning

7/10

**STRECKENDESIGN**

- verschiedene Klimazonen
- versteckte Geheimnisse
- auf Dauer wenig Abwechslung
- detailarm
- nervige Hindernisse

7/10





Die mächtigsten **Samurai** rekrutieren Sie in fortschrittlichen Schwertkampf-Schulen. Und die dürfen Sie nur dann bauen, wenn Ihr Reich über Eisen verfügt.

#### ⊕ Stärken

- + motivierende Kampagne
- + packende Schlachten
- + hervorragende Grafik
- + stimmiges Japan-Flair

#### ⊖ Schwächen

- KI-Aussetzer
- Balance-Schwächen



GameStar  
Gold-Award



GameStar  
Dauermotivation

# Total War SHOGUN 2

Der neueste Spross der großen Strategieserie spielt sich weniger vielfältig, dafür aber runder als Empire. Auch wenn Shogun 2 dessen größte Schwäche erbt. Von Michael Graf



Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly (Napoleon: Total War, GameStar 04/10: 84 Punkte)**  
 Termin: **15.3.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7212](http://GameStar.de/Quicklink/7212)

Auf DVD: Test-Video

**G**enau betrachtet sind mittelalterliche Japaner und moderne Briten gar nicht so verschieden. Beide trinken Tee, beide bewohnen Inseln, beide ehren ihre Traditionen. Letzteres trifft bei den Angelsachsen nicht nur auf Könige und Fußball-Schlägereien zu, sondern auch auf Spiele: Das englische Studio Creative Assembly arbeitet seit Jahren fast ausschließlich an der **Total War**-Reihe, die nun ins alte Japan und damit an ihren Ursprung zurückkehrt. Rund elf Jahre nach dem ersten Serienspross **Shogun** reichen die Entwickler die Neuaufgabe **Shogun 2** nach. Auch diese basiert auf dem erfolgreichen **Total War**-Spielprinzip, also einem Mix aus rundenbasierter Reichsverwaltung und spektakulären Echtzeit-Schlachten. Allerdings kann man's mit der Tradition auch übertreiben, **Shogun 2** leidet nämlich zugleich am Pferdefuß seiner Vorgänger: der mäßigen KI.

Doch der Reihe nach. In **Shogun 2** befehlen Sie einen von neun japanischen Clans, jeder mit individuellen Vorteilen. Die Takeda etwa rekrutieren extrastarke Reiter, die Tokugawa feiern häufiger diplomatische Erfolge. Das erhöht den Wiederspielwert, weil Sie jeder Clan vor andere Herausforderungen stellt, die unter anderem von seiner Ausgangslage abhängen. So starten die Chosokabe stets auf einer vergleichsweise sicheren Insel, die Hojo hingegen umringt von Feinden. Das Ziel lautet, die Hauptstadt Kyoto zu erobern und ein Jahr (vier Runden) lang zu halten. Außerdem müssen Sie Provinzen erobern, 25 in der kurzen Kampagne (120 Runden), 40 in der

langen (220 Runden). Neben den neun Hauptclans stoßen Sie dabei auf 37 weitere Fraktionen. Es kann daher schon mal ein bis zwei Minuten dauern, bis die KI-Gegner all ihre Truppen bewegt haben. Zur zähen Zugberechnung gesellen sich lange Ladezeiten, **Shogun 2** wird so zum Geduldsspiel.

Siegreiche Schlachten füllen den Ruhmesbalcken Ihres Clans. Sobald er voll ist, kommt es zur »Reichsteilung«, und jeder andere Clan erklärt Ihnen den Krieg, sogar Ihre Verbündeten! Das führt zu einem spannenden Endkampf, vergleichbar mit dem Unabhängigkeitskrieg von **Colonization**: Wer gewinnen will, muss sich anstrengen, wodurch der Sieg umso befriedigender wird. Zugleich führt der Showdown zu einer Finanzkrise, weil Ihnen Handelserlöse flöten gehen. Die Geldnot lässt sich allerdings aushebeln, indem Sie die Steuern abwechselnd anheben und in der nächsten Runde wieder senken. Denn die Steuerschraube provoziert zwar Unruhen, Provinzen müssen aber zwei Durchgänge lang unzufrieden sein, um Rebellenheere aufzustellen. Ergo lassen sie sich immer wieder eine Runde lang schröpfen, was das Geldscheffeln arg einfach macht. Bei Zufallseignissen wählen Sie hin und wieder zwischen zwei Alternativen. Zum Beispiel können Sie einen Ernteüberschuss ausschütten (erhöht die Zufriedenheit) oder einlagern, um Hungersnöten vorzubeugen.

An der Reichsverwaltung hat sich seit dem Vorgänger **Empire** wenig geändert, auch

## Steam-Pflicht

**Shogun 2** fußt auf Valves Online-Plattform Steam, vor dem ersten Start müssen Sie dort ein kostenloses Benutzerkonto einrichten und das Spiel registrieren. Danach lässt sich der Japankrieg nicht mehr weiterverkaufen, läuft aber auch im Offline-Modus.

wenn Creative Assembly dessen ausufernde Vielfalt entschlackt hat. So gibt's nur noch acht Rohstoffe, die dafür individuelle Vorteile bringen. Beispielsweise dürfen Sie nur dann die besten Häfen hochziehen, wenn Sie hochwertiges Holz erobern oder erhandeln. In vielen Provinzen stehen zudem besondere Gebäude, ein Pfeilmacher etwa verbessert die Zielgenauigkeit der einheimischen Fernkämpfer. Anhand der Boni können Sie planen, welchen Landstrich Sie als Nächstes besetzen. Das Reich braucht Eisen? Auf nach Mimasaka! Die Forschung aus **Empire** hat Creative Assembly durch die »Beherrschung

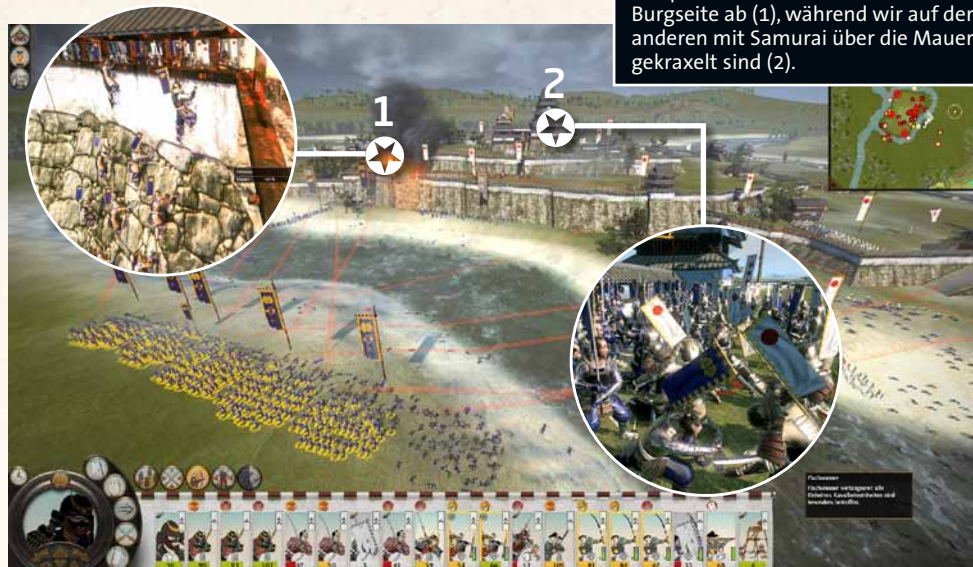
## Die Gegner-KI schwankt zwischen Genie und Wahnsinn, Tendenz: Wahnsinn.

der Künste« ersetzt, ein Menü, in dem Sie militärische (Brandpfeile, neue Einheiten) oder zivile Fortschritte (bessere Bauernhöfe, höhere Steuereinnahmen) freischalten. So spezialisieren Sie Ihren Clan, was nicht allzu komplex ausfällt; wertvollere Fortschritte dauern einfach länger. Das kleinteilige **Empire**-System mit Akademien und Forschern haben die Entwickler gestrichen.

Unser Date-Clan belagert die Hauptstadt **Kyoto**. Attentate unseres Ninjas inszeniert Shogun 2 wieder mit Renderfilmchen (kleines Bild).







Bei dieser Belagerung lenkt unsere Hauptarmee den Feind auf der einen Burgseite ab (1), während wir auf der anderen mit Samurai über die Mauer gekraxelt sind (2).

Abwechslung, obwohl im Grunde alle Clans dieselben Truppentypen ins Feld führen. Apropos: Wer einen europäischen Handelshafen errichtet, bekommt Zugriff auf mächtige Kanonen und Musketier-Samurai, nimmt aber zugleich Unruhen in Kauf, weil sich in der Umgebung das Christentum ausbreitet. Unserem Eindruck nach lohnt sich das kaum, weil Musketiere eine zu geringe Reichweite haben. Bogenschützen sind besser.

Im Kriegsfall erbt **Shogun 2** eine Schwäche der Vorgänger, die mäßige KI. Selbst auf dem höchsten der fünf Schwierigkeitsgrade leisten sich die Gegner schwere Schnitzer. So schicken sie gerne mal all ihre Armeen an die Front und lassen ihre Provinzen unbewacht. Feindliche Heere wiederum ziehen schon mal desinteressiert an schutzlosen Städten vorbei. Dafür setzt die KI ihre Spezialeinheiten clever ein; beispielsweise sabotiert sie Bauernhöfe mit Ninjas, um Unruhen zu provozieren. Außerdem bündeln die aggressiven Gegner ihre Truppen und sind sogar zu Invasionen von Seeseite fähig – auch wenn sie sich viel Zeit dafür lassen. Die Diplomatie ist nun nachvollziehbarer, andere Clans halten sich an Bündnisse und reagieren verschnupft, wenn wir Allianzen brechen. Unterm Strich spielen die Rivalen also ordentlich, aber keineswegs klug. Weil wir im Vergleich zu **Empire** größere Fortschritte erwartet hätten, schlagen sich die Aussetzer deutlich in der KI-Wertung nieder.

Spezialeinheiten gibt's natürlich immer noch: Ninjas meucheln Generäle oder sprengen Gebäude; Polizisten (»Metzukes«) jagen Mörder und bestechen Heere; Geishas spionieren; Mönche demoralisieren Feinde und verbreiten den Buddhismus, um Bürger zu beglücken. Erfolgreiche Agenten lassen sich in **Shogun 2** erstmals spezialisieren. Denn jeder verfügt über einen Talentbaum, Ninjas etwa schulen Sie zu meisterhaften Attentärtern oder begabten Saboteuren. Generäle verbessern unter anderem die Kampfkraft Ihrer Fußsoldaten oder Ihrer Reiterei. Außer-

dem heuern Sie pro Person bis zu drei Gefolgsleute an, beispielsweise vergrößert ein Trommelmeister den Einflussbereich eines Generals im Gefecht. Dank dieser Rollenspiel-Elemente bestimmen Sie selbst, wie sich ein Charakter entwickelt. Das motiviert und stärkt die Identifikation mit Ihrem Reich.

Auch normale Soldaten lassen sich anpassen. Denn über die Generals-Talentbäume und die »Beherrschung der Künste« schalten Sie Kampfboni frei, mit denen Sie das Heer auf Ihre Vorlieben zuschneiden. Das bringt

## Multiplayer: Warum keine Wertung?

Weil uns Sega nur eine einzige Testversion von **Shogun 2** geschickt hat und noch keine Server online waren, konnten wir in der Redaktion keine Mehrspieler-Schlachten schlagen. Deshalb sind wir eigens dafür zu Creative Assembly nach England gereist – wo wir eine Multiplayer-Fassung von **Shogun 2** spielten, die viel fehlerhafter war als unsere stabile Solo-Testversion: Mal froren Partien ein, mal schmierte das Spiel ab, wenn wir die Auflösung umstellten. Bleibt zu hoffen, dass die Entwickler diese Mehrspieler-Macken noch in den Griff kriegen.

Immerhin gelang es uns, einige Partien zu absolvieren, inklusive des neuen Avatars: Zu

Spielbeginn basteln wir einen individuellen General samt Clan-Logo und Rüstung. Für diesen Befehlshaber stellen wir eine Armee und eine Flotte zusammen, beide bestehen anfangs nur aus Standard-Einheiten. Fortschrittliche Truppentypen schalten wir frei, indem wir auf einer Japankarte Provinzen erobern. Zu diesem Zweck absolvieren wir Online-Schlachten über das Matchmaking-System.

In den Gefechten sammeln unser Anführer sowie seine Krieger Erfahrung und lassen sich aufwerten. Beispielsweise lehren wir den General das

Bogenschießen oder spendieren einem Veteranen-Regiment mehr Schaden gegen Reiterei. Creative Assembly verpackt die Gefechte also in ein Rollenspiel-System. Sogar Clankriege wollen die Entwickler unterstützen, Spielerbündnisse sollen um Ranglisten-Plätze wetteifern.

Die Schlachten selbst spielen sich gewohnt taktisch, beispielsweise verstecken wir Bogenschützen im Wald, um den Feind in einen Hinterhalt zu locken. Zudem gibt's nun Kontrollpunkte, die ihrem Besitzer

Boni bringen, etwa mehr Abwehrkraft für alle Einheiten.

Weil wir aber nur wenige Gefechte bestreiten und unser General nicht im Level aufsteigt, können wir weder Balance noch Verbindungsqualität einschätzen. Außerdem funktionierte der zweite Spielmodus nicht: **Shogun 2** soll eine Koop-Option bieten, dank der zwei Spieler gemeinsam den Rundenfeldzug bestreiten können. Weil wir keine Versprechen beurteilen, liefern wir die Mehrspieler-Wertung auf GameStar.de nach.

Wir kämpfen um einen Kontrollpunkt (vorne).



Auf der Japan-Karte schalten wir weitere Einheiten frei.





### Kleiner, aber feiner

Heiko Klinge,  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Empire war mir zu viel des Guten: Dutzende zu verwaltende Provinzen, Hunderte Einheitentypen – erst verlor ich die Übersicht und dann die Lust. Genau deshalb kommt mir die Reduktion aufs Wesentliche in Shogun 2 gerade recht. Nach wenigen Spielstunden kenne ich die Stärken und Schwächen meiner Soldaten und verbringe während der erneut großartig inszenierten Schlachten endlich wieder mehr Zeit mit Grübeln als mit Statistikenwälden. Für mich ist Shogun 2 deshalb der zweitbeste Serienteil nach Medieval 2. Immerhin.

Zumal die Gegner auch in den Echtzeit-Gefechten unter Intelligenzschwächen leiden. Es kommt schon mal vor, dass ausgerechnet ihr General zum selbstmörderischen Sturmangriff losgaloppiert. Oder dass sich einzelne Verbände niedermachen lassen, während die restliche Armee unbeeindruckt weitermarschiert. Allerdings beherrschen die Feinde auch mehr clevere Manöver als in den Vorgängern. So versuchen sie, unser Heer mit Kavallerie zu flankieren und unsere eigene Reiterei mit Speerkämpfern abzufangen oder mit Pfeilen einzudecken, was Flankenangriffe erschwert. Weil jeder Clan dieselben Truppentypen ins Feld führt, funktioniert auch das Schere-Stein-Papier-Prinzip: Lanzenträger etwa stochern Reiter vom Pferd, haben aber keine Chance gegen Katana-Samurai. Bogenschützen kommen uns allerdings zu stark vor, weil ihre Brandpfeile massiven Schaden anrichten. Demoralisierte Heere wiederum fliehen manchmal sehr früh, obwohl sie noch die Oberhand gewinnen könnten.

Bei Belagerungen hinterlässt die KI ebenfalls einen zwiespältigen Eindruck. Angreifer rücken klugerweise an mehreren Fronten an, sodass wir unsere Verteidiger nicht an einem Mauerabschnitt sammeln können. Allerdings lässt sich die KI dabei austricksen. Einmal etwa locken wir das Feindheer mit einem Bogenschützen-Regiment an, woraufhin die Gegner diesem Bataillon blindlings hinterher stürmen, quer durch unser Abwehrfeuer. Auch verteidigende Feinde kann man hinters Licht führen. Zum Beispiel attackieren wir mit dem Großteil unserer Armee auf einer Burgseite, während wir auf der anderen mit einem kleinen Trupp die Mauern erklettern. Der stößt häufig auf wenig Widerstand und marschiert zum zentralen Siegpunkt durch – den die KI gerne mal unbewacht lässt. So nehmen wir selbst größere Festungen ein.

Das soll aber nicht heißen, dass die Belagerungen keinen Spaß machen, im Gegenteil. Weil Trutzburgen aus mehreren Mauerringen bestehen, ziehen wir uns bei Abwehrschlachten immer wieder zurück und lassen den Gegner kommen. Das führt zu packenden Schlachten, in denen wir selbst überlegene Invasoren dezimieren. Als Angreifer

## Hintergrund: Das alte Japan

**Shogun 2** spielt zwischen den Jahren 1545 und 1600. Diese Periode wird in Japan auch »Sengoku Jidai« genannt, zu Deutsch die »Zeit der streitenden Reiche«. Sie bildete den Abschluss der längeren Muromachi-Ära, die 1336 begann, als der General Ashikaga Takauji den letzten Kaiser Go-Daigo vertrieb. Zwei Jahre später erklärte sich Takauji zum Shogun, also zum Kriegerfürsten, vergleichbar mit einem modernen Militärdiktator. Damit begann die Herrschaft des Ashikaga-Shogunats, die bis 1467 andauerte.

In diesem Jahr brach innerhalb der Familie Ashikaga ein Erbfolgestreit aus, in den sich andere Clans einmischten. So begann der Onin-Krieg, die rivalisierten Parteien verwüsteten zehn (!) Jahre lang die Hauptstadt Kyoto. Daran merkte auch das restliche Japan, dass das Ashikaga-Shogunat am Ende war; es konnte ja nicht einmal seinen Amtssitz befrieden. Dies war der Startschuss für die chaotische Sengoku-Zeit, Japan versank im Bürgerkrieg: Familien zersplitterten, Samurai erhoben sich gegen ihre Herren, Vassalen gegen ihre »Daimyo« (Clanfürsten). Kurz gesagt: Jeder kämpfte gegen jeden.

Just in dieser Metzelzeit landeten 1543 mit den Portugiesen die ersten Europäer. Im Gepäck hatten die Händler Feuerwaffen, die die japanische Kriegführung auf den Kopf stellten: Wo bislang ehrenhafte Schwertkämpfe zwischen Samurai getobt hatten, beschossen sich nun Musketiere. 1549 folgten katholische Missionare unter dem Jesuitenpater Francois de Xavier, die zahlreiche Buddhisten bekehrten. Clanfürsten versprachen sich vom Religionswechsel bessere Handelsbeziehungen, Samurai bewunderten den knallharten Ehrenkodex des Jesuiten-Ordens. Die Übertritte führten allerdings zu religiösen Spannungen, die 1597 in ersten Christenverfolgungen mündeten.

Im Bürgerkrieg gewann derweil ein Erfolgsgeneral die Oberhand: Der Daimyo Oda Nobunaga unterjochte immer mehr Provinzen und besetzte 1568 sogar Kyoto. Weil er jedoch 1582 von einem Verräter zum Sepukku (rituellen Selbstmord) gezwungen wurde, schaffte es Nobunaga nicht mehr, ganz Japan zu vereinen. Dies gelang erst 1590 seinem Erben Toyotomi Hideyoshi, dessen Nachfolger Tokugawa Ieyasu 1603 schließlich das Tokugawa-Shogunat gründete. Dieses herrschte 265 Jahre lang, bis im Jahr 1868 die Meiji-Revolution ausbrach und ein neuer Kaiser gekrönt wurde – das Ende der Shogune.



Ein zeitgenössisches Portrait von Oda Nobunaga.



Für Shogun 2 hat Creative Assembly altjapanische Schlachtenbilder entworfen.



Samurai-Musketiere richten viel Schaden an, haben aber eine geringere Reichweite als Bogenschützen.



## Die Sondereditionen

Außer in der normalen Verkaufsfassung für 45 Euro erscheint **Shogun 2** auch in einer Limited und einer Collector's Edition. Die Limited Edition enthält

für rund 50 Euro einen weiteren spielbaren Clan (die Hattori), eine zusätzliche historische Schlacht sowie eine exklusive Rüstung und Bonus-Erfahrungspunkte für Ihren Multiplayer-Avatar. All das steckt auch in der Collector's Edition für 75 Euro, die zusätzlich ein Artbook und eine Samurai-Figur bietet.



wiederum kämpfen wir uns unter hohen Verlusten durch den Pfeilhagel der gegnerischen Bogenschützen und lassen unsere Samurai die Mauern erklimmen, um die Verteidiger im Nahkampf zu schnetzeln. Dabei zoomen wir wie üblich stufenlos von der Vogelperspektive bis hinunter zu einzelnen, fein animierten Schwertschwingern. Bei Massenschlachten mit Tausenden Soldaten ist das jedes Mal aufs Neue beeindruckend.

Auch die Seeschlachten inszeniert **Shogun 2** äußerst detailverliebt, in den Schiffsrümpfen bleiben sogar Pfeile stecken. Apropos: Weil sich im alten Japan Ruderkähne mit Pfeilsalven beschießen, müssen Sie sich nicht mehr um Windrichtung und Munitionsarten kümmern. Deshalb spielen sich die Gefechte geradliniger als in **Empire**, erlauben aber dennoch taktische Winkelzüge. Kleine Kobayas etwa fackeln größere Schiffe mit Brandpfeilen ab, müssen sich dafür aber vor Entermanövern hüten. Letztere spielen eine wichtige Rolle, Dickpötte ziehen kleinere Boote mit Entershaken heran, damit ihre Soldaten an Bord springen können. Die KI-Gegner nutzen ebenfalls Brandpfeile und Entermanöver, leiden aber unter Wegfindungsproblemen, ihre Flotte bleibt gerne mal an Inseln hängen.

Unterm Strich entfaltet die Kampagne von **Shogun 2** weniger Vielfalt als die von **Empire**: weniger spielbare Fraktionen, weniger Rohstoffe, keine Revolutionen mehr, vereinfachte Mechanismen, weniger Truppentypen (obwohl sich die rund 100 von **Empire** nicht allzu sehr voneinander abhoben). Dadurch fühlt sich der Japankrieg aber auch polierter an, alle Neuerungen greifen sinnvoll ineinander. Außerdem lief unsere Testversion erfreulich stabil und stürzte selten ab. Lediglich Sound-Bugs sind uns aufgefallen, beispielsweise hören wir bei den (wieder eingeführten) Generalsreden vor Schlachtbeginn häufig keinen Ton. Creative Assembly arbeitet angeblich bereits an dem Problem. Der Faszination von **Shogun 2** tut das keinen Abbruch, der Strategiekoloss fesselt uns durch die zentrale Stärke aller **Total War**-Titel: Er motiviert monatlang. Wäre ja auch noch schöner, wenn die elephantösen 20 Gigabyte Festplattenplatz für ein Minispiel draufgingen. **GR**

## Motivation schlägt Blödheit

Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamemstar.de

Shogun 2 ist das bislang rundeste Total War, Creative Assembly hat seine Traditionsserie sinnvoll entschlackt. Logisch, Empire war umfassender, abwechslungsreicher, dadurch aber auch komplizierter. Nun kann ich mich wieder auf drei Herrscherpflichten konzentrieren: kämpfen, regieren – und herzhafte fluchen. Über die KI nämlich, die mir den Gedanken aufdrängt, bei den alten Japanern handle es sich um Klone von Wigald Boning und Olli Dittrich (»Die Doofen«). Denn obwohl die Gegner ab und zu Geistesschärfe beweisen, hätte ich mir endlich mal größere Fortschritte gewünscht. Was nichts daran ändert, dass Shogun 2 neben der hervorragenden Präsentation auch den »Nur noch eine Schlacht«-Motivationsmotor erbt, der die Total-War-Serie seit jeher auszeichnet. Und der dank der sinnvollen Rollenspiel-Elemente nun sogar noch mehr Treibstoff bekommt. Kurzum: Wer Strategie mag, fühlt sich hier so wohl wie ein Fisch im Sushi-Röllchen, dämliche Gegner hin oder her.

Unser **Bogen-Kobayas** setzen Feindschiffe in Brand (links), während unser riesiges **Nihon Maru** (rechts) einen kleinen Kahn entert.



TERMIN 15.3.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

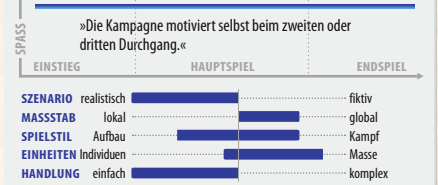
## Total War: Shogun 2

Strategie

**Publisher** Sega  
**Entwickler** Creative Assembly  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 18 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



## GENRE-CHECK STRATEGIE



## MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Schlacht (8), Kampagnen-Koop (2)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCHE** Steam  
**MULTIPLAYER-SPASS** – **WERTUNG** noch nicht endgültig bewertbar  
»Der Avatar-Modus ist nett, Verbindungsqualität und Balance können wir aber noch nicht einschätzen, ganz zu schweigen vom Koop-Modus.«

## GRAFIK

liebevoll gestaltete Kampagnenkarte • detaillierte Soldaten und Schiffe • gute Animationen • ansehnliche Effekte • schöne Schlachtfelder

## SOUND

passende Musik • stimmungsvolle Generalsreden • Einheiten sprechen japanisch • wuchtige Surround-Kampfkulisse • Sound-Aussetzer

## BALANCE

lehrreiche Tutorial-Kampagne • eingebautes Lexikon • gute Einheitenbalance ... • aber zu starke Bogenschützen • Geld verdienen zu leicht

## ATMOSPHÄRE

stimmiges Japan-Szenario • zahlreiche kleine Fraktionen • historische Ereignisse • Zufallsereignisse bringen Belohnungen • Attentats-Videos • viele Textfenster

## BEDIENUNG

klare Menüstruktur • ausführliche Tooltips • viele Komfortfunktionen • gewöhnungsbedürftige Echtzeit-Kamera • lange Ladezeiten • zähe Zugsberechnung

## UMFANG

das komplette alte Japan • neun spielbare Völker • 37 kleinere Fraktionen • Einheiten-Boni und Forschungsziele bringen Vielfalt • fünf historische Schlachten als Dreingabe

## STARTPOSITIONEN

jeder Clan mit individuellen Vorteilen • je nach Ausgangslage andere Herausforderung • motivierendes Ringen um Rohstoffe • religiöse Konflikte zwischen Buddhisten und Christen

## KI

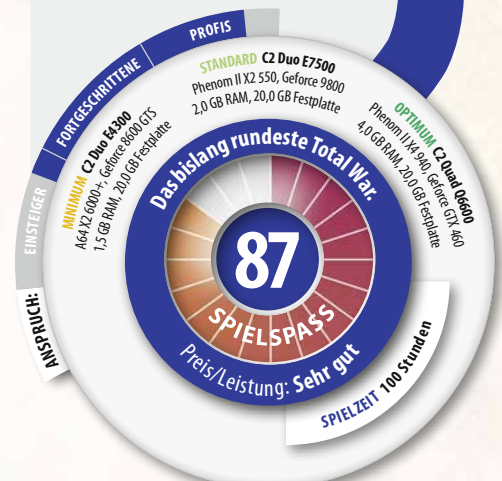
beherrscht auf dem Schlachtfeld intelligente Manöver • setzt Spezialeinheiten und -waffen richtig ein • immer wieder schlimme Aussetzer • lässt Städte schutzlos

## EINHEITEN

komplette Truppen-Bandbreite des alten Japans • Einheiten lassen sich individualisieren • sinnvolle Rollenspiel-Elemente • Europäer bringen Schießpulver-Einheiten

## ENDLOSSPIEL

viele strategische Möglichkeiten • Forschung • dynamische Kriege dank Gebäudebau außerhalb von Städten • enormer Wiederspielwert







# Cities in Motion



**Vorbild Verkehrsgigant: Ein Newcomer-Team versucht, den über zehn Jahre alten Jowood-Klassiker zu übertrumpfen. Und schafft es locker.** Von Martin Deppe

Genre: **Verkehrssimulation** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Colossal Order** (Cities in Motion ist das Erstlingswerk)  
Termin: **25.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch** Preis: **30 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7266](http://GameStar.de/Quicklink/7266)

**F**ritz hat ein Problem. Es besteht aus gefühlten 100 Oldtimern, die nur schubweise Richtung Brandenburger Tor kriechen. Berlins Innenstadt ist verstopft. Damit ist Fritzens Problem auch das unsere, denn der junge Mann lenkt eine der 20er-Jahre-Karossen – und steht damit im Stau, der unsere neuen Bus- und Straßenbahnlinie verstopft! Gut, die Busse können wir über

## Ein Spiel wie eine Modellbahn.

Nebenstraßen umleiten, aber wie schaukeln wir größere Touristenmassen zum Brandenburger Tor? Straßenbahngleise lassen sich nicht einfach ausgraben und umlegen, noch dazu waren sie teuer.

Der Berlin Stadtverkehr anno 1925 ist nur eine der vielen Herausforderungen, vor die uns die Verkehrssimulation **Cities in Motion** stellt. Als öffentlicher Nahverkehrs-Planer kämpfen wir in Wien, Amsterdam, Helsinki und eben Berlin gegen Verkehrsinfarkte und Ölkrisen, verwinkelte Innenstädte und schlecht gelaunte Fahrgäste, gegen Wirtschaftslauten und marode Fahrzeuge. Das Grundprinzip funktioniert simpel: Wir entwerfen Strecken für Bus, Straßenbahn, Wassertaxi, Hubschrauber und Schnellbahn (über, auf, unter der Erde), wir bauen Stationen, wir weisen Fahrzeuge zu. Und wir kassieren die Ticket Erlöse – vielleicht. Denn fieserweise ist der Grat zwischen Fahrgastmassen und verwaisten Haltestellen verflucht schmal. Fritz zum Beispiel »genießt« den Stau lieber in seinem Automobil, weil er unsere Busse zu

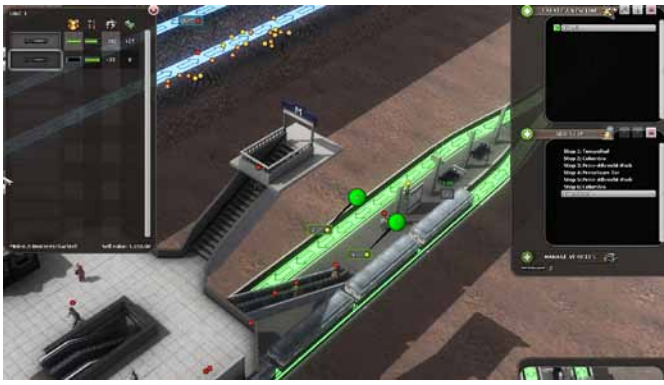
teuer findet. Ganz davon abgesehen, dass sie ebenfalls im Stoßverkehr stecken.

Berlin in den Goldenen Zwanzigern ist das erste Szenario der langen Kampagne, und

## Box vs. Download

Mit rund 30 Euro wird die Ladenversion von Cities in Motion wohl etwas teurer ausfallen als die Download-Fassung (zum Beispiel über Gamergate), deren Preis noch nicht final feststeht. Allerdings enthält die Box einen Code, mit dem Sie im April fünf Bonus-Vehikel freischalten können. Wer die Download-Version kauft, muss den Zusatzinhalt extra bezahlen. Unterm Strich soll der Download plus Zusatzinhalt das Gleiche kosten wie die Box plus Zusatzinhalt.



Der Bau von **Metrostationen** ist extrem fummelig.Gegen **Hubschrauber** kann unsere Tram hinten nicht anstinken.

obwohl es nur vier der fünf Transportmittel enthält (Hubschrauber kommen natürlich erst später), bringt es unsere grauen Zellen ganz schön in Wallung. Wir müssen bestehende Linien verknüpfen, weit abgelegene Pfadfinderlager, Scheunen und Kirchen anschließen, genug Geld anhäufen, marode Linien umstrukturieren und, und, und. Fast alles regeln wir dabei indirekt. Wenn ein Bus mit Motorschaden liegenbleibt und die Straße verstopft, müssen wir eben warten, bis er wieder heile ist. Selber reparieren geht nicht, wir können höchstens vorbeugend die Wartungsausgaben erhöhen. Wir dürfen auch keine Häuser abreißen oder Fabriken bauen, sondern müssen mit dem Baubestand klarkommen. Wien ist furchtbar verwinkelt? Dann müssen wir mit Bussen arbeiten anstatt mit Straßenbahnen. In Amsterdam gibt's zu viel Gracht und zu wenig Brücke? Logisch, hier helfen nur clevere Wassertaxi-Linien. In Helsinki liegen Bahnhof und Parlament zu weit auseinander? Eine U-Bahn schafft Abhilfe!

Die U-Bahn ist allerdings der größte Knackpunkt der sehr guten Verkehrssimulation. Klar, dass wir nicht mal eben komplette Linien in den Boden stampfen. Aber warum zur Hölle lassen sich die ohnehin sperrig langen Bahnhöfe nur in vier Richtungen drehen, während wir die Gleise (wie alle Elemente im Spiel) in acht Stufen drehen dürfen?! Das Ergebnis: Wir können an schräg angelegten Strecken keine Stationen bauen, was zu Sackgassen führen kann. Wer da ruhig bleibt, heißt Buddha.

Das Anlegen neuer Linien ist anfangs gewöhnungsbedürftig, geht dann aber schnell von

der Hand. Bei Bahnen müssen wir die Gleise stückweise legen, die Stationen an der richtigen Straßenseite platzieren, an den Enden Wendeschleifen bauen. Oder gleich eine Rundstrecke. Gemein: Es dauert lange, bis die Bürger unser neues Angebot nutzen. Wo in anderen Spielen die Fahrgäste je nach Begeisterungsgrad sofort herbeiströmen oder zumindest -tröpfeln, passiert in **Cities in Motion** erst mal – nix. Denn Fritz und seine Kumpels überlegen sich sehr gut, ob sie ein neues Angebot nutzen. Das führt teils zu Leerlauf, zumal wir manchmal lange auf den nächsten Auftrag warten müssen. Zum Glück lässt sich das Spiel in drei Stufen beschleunigen oder pausieren. *Martin Deppe*



### Die Bahn kommt – gut!

Martin Deppe  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Keine Eisenbahnzüge und Flugzeuge, immer nur Passagiere rumgondeln, kein Warenverkehr: Cities in Motion lässt viele Möglichkeiten links liegen. Und überholt in Sachen Spielspaß rechts: Durch die Konzentration auf den reinen Stadtverkehr wirken die vier Metropolen lebendig, ich fiebere bei Staus und Verkehrsunfällen mit, tüftle ewig an den idealen Anschlusslinien – klasse! Unverständlich finde ich nur den fummeligen U-Bahn-Bau, die begrenzt drehbaren Stationen sind ein Witz. Wer seine Strecken gleich entsprechend legt, kriegt aber auch hier die Kurve: Unbedingt vorher abspeichern! Insgesamt spielt sich Cities in Motion wie eine große Stadt-Modellbahn: toll zu bauen, toll zuzugucken – und niemals fertig.



Während sich in Helsinki die Autos stauen, steigen die ersten Pendler auf unser neues **Wassertaxi** um.

TERMIN: 25.2.2011 PREIS: 30 Euro USK: ab 0 Jahren

## Cities in Motion

Verkehrssimulation

**Publisher** Paradox Interactive  
**Entwickler** Colossal Order  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Franz., Span.  
**Ausstattung** DVD-Schuber, 1 DVD, 52 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Aktivierung

**GRAFIK**

- sehr schöne Städte + detaillierte Fahrzeuge
- sehr viele Gebäudetypen + Schlüsselgebäude werden mehrfach verwendet (Bahnhof etc.)

**SOUND**

- passende Soundkulisse (Motoren, Hupen etc.)
- angenehme Musik
- keinerlei Sprachausgabe

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- nachvollziehbare Zusammenhänge
- hohe Sackgassengefahr durch Fehlkalkulation

**ATMOSPHÄRE**

- sehr viel Modellbahn-Flair
- sehr belebte Städte
- unterschiedliche Epochen glaubhaft dargestellt

**BEDIENUNG**

- zusätzliche Stationen fügen sich automatisch ein
- schnell erlernt ... aber anfangs gewöhnungsbedürftig
- Frustgefahr beim U-Bahn-Bau + keine Undo-Funktion

**UMFANG**

- sehr große Städte + Kampagne, Sandkasten, Szenarios
- insgesamt lange Spieldauer
- nur vier Städte

**MISSIONSDSIGN**

- Städte mit eigenen Herausforderungen + sehr hoher Wiederspielwert pro Stadt + unterschiedliche Epochen
- teils Leerlauf bis zum nächsten Auftrag

**KI**

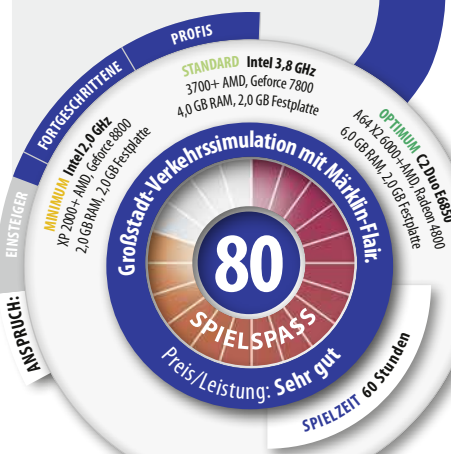
- glaubwürdige Großstadt-Simulation + nachvollziehbare Verkehrsprobleme + selbstständige Einwohner
- keine Konkurrenzunternehmen

**EINHEITEN**

- sehr unterschiedliche Verkehrsmittel + über 30 verschiedene Vehikel + neue Fahrzeuge werden freigeschaltet
- Eisenbahn und Flugzeuge nur Staffage

**KAMPAGNE**

- fordernde Kampagne über 100 Jahre + abwechslungsreiche Herausforderungen + Errungenschaften
- teils unklares Hauptziel in den Kampagnenstädten





# Bloodline Champions

Dieses Erstlingswerk ist ein reinrassiges Multiplayer-Actionspiel. Das Besondere daran: Die Basis-Version des Spiels ist völlig kostenlos. Von Nico Stockheim

Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Stunlock Studios (Bloodline Champions ist das Erstlingswerk)**  
 Termin: **bereits erschienen** Spieler: **2-10** Sprache: **Englisch** Preis: **Basisversion gratis**

GameStar.de/Quicklink/7303 Auf DVD: Test-Video

**B**loodline Champions trifft den Nerv der Zeit: Das Spielprinzip ist simpel, die Kämpfe schnell und dynamisch, und dann ist es auch noch kostenlos. Wir schlüpfen in die Haut eines Helden, den wir dann aus einer isometrischen Perspektive steuern und mit dem wir

unseren Gegenspielern ordentlich einheizen. Klingt erst einmal wie ein weiterer Klon des Phänomens **Defense of the Ancients (DotA)**. Doch weit gefehlt. Schnell merken wir: **Bloodline Champions** ist ganz anders, will viel weniger und bietet genau deshalb für einige Spieler viel mehr. Dazu kommt das Free2Play-Modell, das in letzter Zeit immer

beliebter und, wie der Fall **Herr der Ringe Online** zeigt, immer erfolgreicher wird.

Wie bereits erwähnt, ist das Spielprinzip simpel. Unser Held steigt mit maximal fünf Leuten pro Team in den Ring und kämpft, bis entweder das eigene oder bevorzugt der Gegnertrupp den Staub der Arena frisst.

## + Stärken

- + kurze, knackige Spiele
- + rasante Geplänkel
- + optional kostenlos

## - Schwächen

- zu wenige Nicht-Arena Maps
- kostenloses Spiel stark eingeschränkt



»Die Todgeweihten grüßen dich!« Bevor das Match startet und der erbarmungslose Arenakampf beginnt, fährt die Kamera immer nah an **unseren Recken** vorbei.

Mit dem **Stalker** verfolgen wir unseren Gegner und setzen zur schnellen Attacke an.



Der direkte **Zweikampf** gestaltet sich weniger chaotisch, dafür umso taktischer.







## Genau auf den Punkt!

Nico Stockheim  
redaktion@gamestar.de

Bloodline Champions schafft etwas Seltenes: Es bringt eine Idee genau auf den Punkt. Kein Spielmodus, den das Spiel nicht unbedingt braucht, keine überflüssigen Elemente in der Spielmechanik und einzigartige, aber gut ausbalancierte Helden. Bei Online-Rollenspielen konnte ich mich selten zu ausgiebigem PvP motivieren, Bloodline Champions dagegen zieht mich in einen richtigen Strudel. Ich muss nicht erst einen Charakter ausrüsten und Fertigkeitspunkte verteilen – ich kann einfach drauf losspielen, auch mal einfach die Klasse wechseln und Neues testen. Außerdem bindet mich das Spiel nicht lange. Da Bloodline Champions kostenlos ist, empfehle ich jedem, der Spaß an Online-Gefechten hat, es auszuprobieren. Wir sehen uns dort!

Das Wichtigste daran meistert **Bloodline Champions** mit Bravour: die Balance. Auf die zufällige Berechnung von Schadenswerten und kritischen Treffern bei Angriffen verzichtet **Bloodline Champions** völlig. Alle Angriffe, Heilzauber und Schutzfertigkeiten haben einen festen Wert und feste Abklingzeiten. Und obwohl jede der 20 bisher veröffentlichten »Bloodlines«, so werden die Helden genannt, über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt, ist das Spiel schon erstaunlich gut ausbalanciert. Auf leistungsändernde Gegenstände sowie Levelaufstiege wird ganz verzichtet. Ob man gewinnt oder verliert, hängt also vom Niveau der Teams

## Einfach zu lernen, schwer zu meistern.

higkeiten verfügt, ist das Spiel schon erstaunlich gut ausbalanciert. Auf leistungsändernde Gegenstände sowie Levelaufstiege wird ganz verzichtet. Ob man gewinnt oder verliert, hängt also vom Niveau der Teams

## Free2Play - warum bezahlen?

**Bloodline Champions** ist grundsätzlich kostenlos. Wir können das Spiel herunterladen und spielen, ohne auch nur einen Cent dafür bezahlen zu müssen. Allerdings sind wir als Kostenlos-Spieler zu Beginn etwas eingeschränkt. So haben wir nur vier Bloodlines zur Auswahl, die im Wochenrhythmus durchrotieren. Um eine Bloodline ständig spielen zu können, müssen wir diese erst freischalten. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Wer weiter völlig kostenlos spielen möchte, sammelt so genannte Blood Coins. Die erhalten wir durch erfolgreiche Spiele und das Freischalten von Achievements. Allerdings können wir so maximal 400 der begehrten Blutmünzen pro Tag verdienen. Zum Vergleich: Das Freischalten einer Bloodline kostet stolze 17.000 Blood Coins. Um nur eine einzige Bloodline kostenlos frei zu schalten, müssten wir also 43 Tage am Stück konsequent je 400 Münzen verdienen oder uns auf die rotierenden Klassen beschränken. Wer bereit ist zu zahlen, hat es da deutlich beque-

ab. Frei nach dem Schach-Motto: einfach zu lernen, schwer zu meistern.

Für mehr Abwechslung bietet das Spiel neben den Arenakarten noch zwei weitere Spielmodi. Bei »Capture the Artifact« gilt es, ganz im Stile des klassischen Capture-the-Flag-Modus, ein Artefakt aus der Basis des Gegners zu stehlen und das eigene zu beschützen. Im »Conquest-Modus« müssen wir verschiedene Stellen auf der Karte erst einnehmen und dann verteidigen. Haben wir alle Punkte erobert, können unsere Gegner nach ihrem virtuellen Ableben nicht wieder ins Spiel einsteigen. Jetzt schalten wir entweder alle verbliebenen Kontrahenten einen nach dem anderen genüsslich aus oder halten die Stellungen für einige Sekunden und kassieren so den Punkt. Diese beiden Spielmodi sind so interessant, weil sie noch einmal ein ganz anderes Teamwork erfordern als die normalen Arenakämpfe. Allerdings hätten wir uns hier deutlich mehr Karten gewünscht. Zwei Conquest- und zwei Capture-the-Artifact- gegenüber acht Arena-Karten sind dann doch etwas dünn.

Die Steuerung in **Bloodline Champions** ist völlig intuitiv. Im Gegensatz zu **DotA** und Konsorten manövrieren wir unseren Helden nicht per Maus, sondern mit den Tasten W, A, S und D über die Karte, während wir unsere Fähigkeiten mit den beiden Maustasten sowie Q, E, R, F und der Leertaste ausführen. Wem die Standard-Belegung nicht zusagt, kann die Tasten aber auch frei belegen.

Eine Besonderheit ist der Zwang zum exakten Zielen, wie in einem Shooter eben. Wir können unseren Gegner nicht, wie beispielsweise in Online-Rollenspielen üblich, markieren, damit unsere Attacken automatisch ihr Ziel finden. Stattdessen müssen wir selbst mit der Maus in die gewünschte Richtung zielen. Bei Nahkampfangriffen gelingt uns das in der Regel einfacher als bei Atta-

mer. Entweder kaufen wir uns genug »Funcom-Punkte« für echtes Geld, um eine Bloodline frei zu schalten (umgerechnet fünf Euro pro Held), oder wir greifen zu einer der Kaufversionen des Spiels.

Mit beiden Kaufversionen (»Champion« 30 Euro, »Titan« 90 Euro) schalten wir die 16 Standard-Charaktere (also Bloodlines) frei, deaktivieren das Limit für das Verdienen von Blood Coins, erhalten Zugang zu Bots der Schwierigkeitsstufen Mittel und Schwer und erhöhen die verfügbaren Team Slots um zwei (Champion) oder fünf (Titan).

In der immerhin 90 Euro teuren Titan Version erhalten wir außerdem direkten Zugang zu den so genannten »Bloodlust Bloodlines«, sowie allen weiteren Heldenriegeln, die in Zukunft noch nachgeliefert werden. Ohne Titan Edition müssen diese Pakete einzeln nachgekauft werden. Außerdem erhalten Käufer der Titan Edition diverse Avatare und Outfits sowie Funcom Punkte im Wert von 20 Euro.

cken aus der Distanz, denn den Fernangriffen können unsere Widersacher wesentlich besser ausweichen. Fortgeschrittene Spieler versuchen dann hinter den Gegner zu gelangen, da Angriffe aus dem Hinterhalt mehr Schaden anrichten als offen von Angesicht zu Angesicht geführte Attacken. **NIC**

TERMIN	PREIS	USK
13.01.2011	Basisversion gratis	nicht geprüft

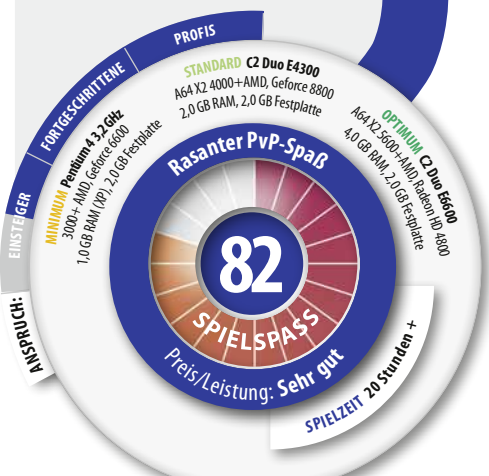
## Bloodline Champions

Online-Action

**Publisher** Funcom  
**Entwickler** Stunlock Studios  
**Sprache** Englisch  
**Ausstattung** – (Download)  
**Kopierschutz** – keiner

**MULTIPLAYER**  
SPELMODI (SPIELER) Arena (10), Capture the Artifact (10), Conquest (10)  
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja SERVERSUCHE intern  
MULTIPLAYER-SPASS 20+ Stunden WERTUNG Sehr gut  
»Das fast perfekte Online-Geschnetzel«

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	TEAMWORK	KAMPFSYSTEM	MULTIPLAYER MODI
<ul style="list-style-type: none"> <li>stimmige Optik</li> <li>übersichtliche Ansicht</li> <li>schöne Zauberanimationen</li> <li>keine dynamischen Schatten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stimmungsvolle Musikuntermalung</li> <li>passende Kampf- und Charaktergeräusche</li> <li>kein Surround-Sound</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ausgewogene Klassen</li> <li>Schere-Stein-Papier-Prinzip</li> <li>gutes Tutorial</li> <li>Autobalance vor den Spielen ...</li> <li>... trotzdem teils merkwürdiges Matchmaking</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stimmige Gesamtwelt</li> <li>Charakteristika der Bloodlines</li> <li>wenig Hintergrundgeschichte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>intuitive Steuerung</li> <li>frei belegbar</li> <li>Kamera um den Held herum bewegbar</li> <li>kein Zoom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>acht Arena-Karten</li> <li>drei Spielmodi</li> <li>wenig Conquest- und Capture-the-Artifact-Karten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sinnvolle Architektur</li> <li>diverse Laufoptionen</li> <li>einfacher Kartenaufbau ...</li> <li>... limitiert taktische Optionen auf Arena-Karten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>starker Fokus auf Teamwork</li> <li>situationsabhängige Taktikwechsel</li> <li>Capture the Artifact / Conquest fordern mehr Dynamik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keine Zufallselemente</li> <li>Einsteigerfreundlich ...</li> <li>... und gleichzeitig schwer zu meistern</li> <li>Attacken müssen gezielt sein</li> <li>taktische Bewegungen sind Pflicht</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>bewährte Prinzipien gut umgesetzt</li> <li>Ladder-Modus</li> <li>Teambildung mit Freunden</li> <li>Turniermodus fehlt noch</li> </ul>





# Breach

Wenn man das »a« im Titel des Multiplayer-Shooters weglässt, dann ergibt sich der Name, den das Spiel eigentlich tragen sollte. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Atomic Games** Entwickler: **Atomic Games (Close Combat: Invasion Normandy, GS 01/01: 66 Punkte)**  
Termin: **27.1.2011** Spieler: **2-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7295](http://GameStar.de/Quicklink/7295)

Auf DVD: Test-Video



**D**ass es mehr überflüssige als gelungene Spiele gibt, ist ein offenes Geheimnis. Dass diese überflüssigen Spiele dennoch gekauft werden, ist ebenso traurige Wahrheit.

Ob nun schlicht aus Versehen oder weil man sich von den Versprechungen der Entwickler hat locken lassen. Atomic Games wirbt in einem Trailer mit den »zer-

störbarsten Schlachtfeldern der Welt« für seinen Multiplayer-Shooter **Breach**. **Red Faction** dürften die Damen und Herren Entwickler folglich nicht gespielt haben. Und ob's in **Battlefield: Bad Company 2** weniger

kaputtzumachen gibt, darf auch angezweifelt werden. Sei's drum, denn ob **Breach** nun mehr oder weniger schrottbarer Kram als andere Spiele auffährt – es ist so dermaßen überflüssig und schlicht ärgerlich, dass es ein rumfliegender Ziegelstein mehr auch nicht rausreißt.

**Breach** orientiert sich in vielerlei Hinsicht an bereits Bekanntem. Die zerstörbaren Häuser und Mauern hat man sich, wie schon erwähnt, bei **Battlefield: Bad Company 2** abgeschaut. Und ja, es funktioniert. Wenn man einem Sniper das Versteck unter dem Hintern wegbombt, dann ist auch der Scharfschütze hinüber. Nach seinem Respawn muss er sich ein neues Versteck suchen. Trotz der Möglichkeit, vieles in die Luft zu jagen, wird in **Breach** aber vergleichsweise wenig gesprengt. Das liegt vor allem daran, dass man im Zweifelsfall überhaupt nichts im Rucksack hat, um Häuser oder Brücken einzureißen. Zwar stehen überall kleinere Munitionskisten auf den Karten, wo man – sofern noch vorhanden – auch einen Raketenwerfer (mit nur einem Schuss) findet, aber zur anfänglichen Grundausrüstung

der Soldatenklassen gehörten nur ein Gewehr und eine Pistole. Damit kann man lediglich einzelne Steine aus Mauern husten oder Holzaufbauten wie Zäune langsam zu Sägespänen verarbeiten.

Bis mal ein Granatenwerfer im Inventar landet, vergeht reichlich Zeit. Soldaten leveln in **Breach** vergleichsweise langsam, was zur Folge hat, dass auch nur kleckernd Punkte

## + Stärken

- + zerstörbare Gebäude
- + Deckungssystem

## - Schwächen

- schwammige Steuerung
- lächerliche Soundeffekte
- schlechtes Leveldesign
- marodes Matchmaking-System





## Nur als Download

Der Multiplayer-Shooter Breach steht nicht im Laden, Sie können den Titel aktuell lediglich über Valves Vertriebsplattform Steam runterladen, die dann gleichzeitig auch als Kopierschutz dient.

auf das Konto kommen, mit denen man sich nach und nach eine bessere Ausrüstung (Scharfschützensensor oder Kevlarweste) leistet. Das liegt primär an der frustrierend schwammigen Steuerung, die genaues Zielen erheblich erschwert und somit schon sicher geglaubte Abschusserfolge verhindert. Dazu gesellt sich ein unzuverlässiger Netzcode, der allenthalben für enorme Lags sorgt. Selbst wenn es mal scheinbar flüssig läuft, werden wir noch immer gerne von Gegnern an Positionen umgienet, von denen aus man uns eigentlich gar nicht mehr hätte treffen dürfen. Der miese Netzcode sorgt im Übrigen auch dafür, dass man oft ewig im Ladebildschirm einer Partie festhängt. In solchen Fällen hilft nur, das Spiel ganz zu killen. Über die Escape-Taste ist kein Entrinnen möglich.

Einen allerdings ganz brauchbaren Schutz vor Beschuss bietet das Deckungssystem in **Breach**. Das haben sich die Entwickler bei den letzten **Rainbow Six**-Titeln abgeschaut. Drücken wir nahe einer Mauer oder einer Balustrade aus Sandsäcken die X-Taste, dann schiebt sich unsere Figur nahe daran, und die Kamera schaltet in die Außenansicht. Mit den Richtungstasten schauen wir dann entweder am Aufbau vorbei oder darüber. So sorgt **Breach** für eine angenehme Übersicht, wenn unser Charakter in der Ego-Perspektive nur Stein oder Sandsack sehen würde.

Doch so hübsch das Deckungssystem auch sein mag, das Leveldesign macht es in Großteilen wieder hinfällig. Auf den insgesamt

fünf Karten (wobei eine nur die Nachtversion einer anderen ist) findet sich viel zu viel freie Fläche, um nicht doch über kurz oder lang (eher über kurz) einem feindlichen Scharfschützen zum Opfer zu fallen. Zu weite Sichtlinien erschweren das Vorücken. Zumal auch die Wiedereinstiegsunkte in allen Spielmodi oft zu weit weg vom eigentlichen Geschehen liegen und man gefühlte Wochen zu seinen Teamkameraden zurücklaufen muss, sollte es einen erwisch haben. Insgesamt hinterlässt das Kartendesign von **Breach** einen wirren, undurchdachten Eindruck.

Wer gerade in Multiplayer-Shootern gerne mit den Ohren spielt, wird sich bei **Breach** eine Großladung Ohropax wünschen. Die

Soundeffekte changieren zwischen grausam, peinlich und grausam peinlich.

Schüsse klingen, als würde man kleine Blechdosen zu Boden werfen, Schrittgeräusche, als klopfe jemand recht unrythmisch auf altes, morsches Holz. Und die dröge Grafik lockt auch keinen hinterm

## Kein Entrinnen über die Escape-Taste.

### Dann lieber gar nicht spielen

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Müsste ich aus irgendeinem unerfindlichen Grund wählen, niemals wieder einen Multiplayer-Shooter oder eben **Breach** spielen zu können, würde ich mich für erstere Alternative entscheiden. Atomic Games' Mehrspieler-Schießmichot mag zwar das eine oder andere Element haben, das in anderen Titeln fehlt, wenn's aber schon an solch grundlegenden Dingen wie Steuerung und Leveldesign krankt, dann retten auch zerstörbare Gebäude und Scharfschützensensoren nichts mehr. Ich kann nur jedem raten, einen großen Bogen um **Breach** zu schlagen. Mit einem Hammer Steine aus der Wand zu kloppen, dürfte spaßiger sein.

Ofen vor. Na gut, für **Breach** müssen Sie nur knapp 15 Euro berappen, aber selbst das ist noch zu teuer für dieses Spiel. Investieren Sie die lieber in **Battlefield: Bad Company 2**. Das kostet als UK-Import aktuell auch nur noch schlappe 18 Euro. **PET**

TERMIN	PREIS	USK
27.1.2011	15 Euro	ab 16 Jahren

## Breach

Multiplayer-Shooter

**Publisher** Atomic Games  
**Entwickler** Atomic Games  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** - (Download)  
**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**  
SPIELMODI (SPIELER) TDM (16), Infiltration (16), Konvoi (16), Bergung (16), Überlebender (16) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja  
SERVERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden  
»Alle Spielelemente gibt's deutlich besser in anderen Titeln.«

**GRAFIK**  
+ teils scharfe Texturen + brauchbare Charaktermodelle ...  
- ... mit holzerner Animation - schlechte Lichteffekte  
- Clipping-Fehler - müde Explosionen **5/10**

**SOUND**  
- lächerliche Waffensounds  
- lächerliche Schrittgeräusche  
- keine Surround-Effekte **4/10**

**BALANCE**  
+ Soldatenklassen anpassbar  
- anfängliche Knarren viel zu schwach  
- Scharfschützen zu stark **5/10**

**ATMOSPHERE**  
+ zerstörbare Umgebung  
- staubtrockene Präsentation  
- keine Schlachtfeldatmosphäre **3/10**

**BEDIENUNG**  
+ Deckungssystem + schwammige Steuerung  
- spielzerstörende Lags  
- Matchmaking fehlerhaft **5/10**

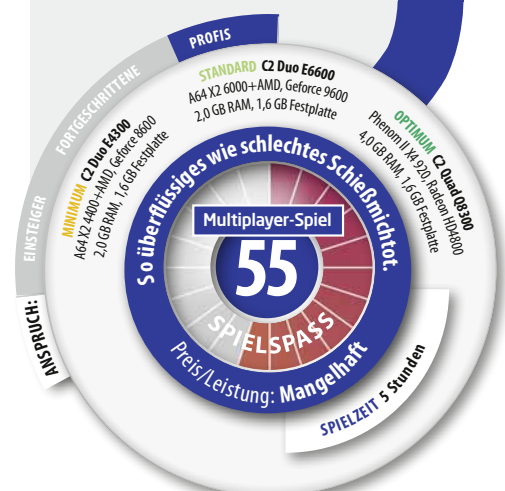
**UMFANG**  
+ fünf variable Karten für alle fünf Modi  
- sich ständig wiederholende Levellemente **7/10**

**LEVELDESIGN**  
+ zerstörbare Elemente + zu viel freie Fläche + keine taktisch wichtigen Punkte  
- wahllos platzierte Gebäude  
- schlechte Wiedereinstiegsunkte **6/10**

**TEAMWORK**  
+ Punkte für Assist-Kills  
+ Anreiz durch Punkte, ein Match zu gewinnen  
- keine Teamwork-Ausrüstung **7/10**

**WAFFEN / ITEMS**  
+ umfangreiches Waffenarsenal  
+ viele teils ungewöhnliche Ausrüstungsgegenstände ...  
- ... deren Wirkung und somit Sinn sich nicht immer erschließt **7/10**

**MULTIPLAYER-MODI**  
+ Hardcore-Option  
+ fünf Spielmodi ...  
- ... von denen nur drei brauchbar sind und gespielt werden **6/10**



Wenn man eine Rakete in ein Haus reinjagt, geht das zu Bruch. Allerdings wenig spektakulär.



# DC Universe Online

Nach City of Heroes und Champions Online startet mit DC Universe Online das dritte Superhelden-MMO. Mit im Allzweckgürtel: die starke DC-Lizenz, ein Action-Kampfsystem und komplette Vertonung. Von Michael Obermeier

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Sony Online Entertainment** Entwickler: **SOE Austin** Termin: **11.1.2011**  
Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro (zzgl. ca. 13 Euro/Monat)**

## Exklusives Item

GameStar-Leser bekommen in DC Universe Online ein exklusives Item: die Catwoman's Claw. Wie Sie die Kampfkralle freischalten, lesen Sie vorn im Heft auf Seite 3.



**S**uperhelden leben gefährlich. Zumindest dann, wenn sie nicht unverwundbare Figuren in Comic-Heften oder Kinofilmen sind, sondern Menschen aus Fleisch und Blut. Das musste auch Phoenix Jones, der Beschützer von Seattle, auf die harte Tour lernen. Jones ist kein fiktiver Charakter, sondern ein realer US-Bürger. Ein Normalo in selbst genähtem Kostüm mit ausgeprägtem Gerechtigkeitsinn – und gebrochener Nase. Die Verletzung hat er davongetra-

gen, als er Anfang Januar eine Schlägerei verhindern wollte. Knapp eine Woche später hätte Phoenix Jones seine tägliche Dosis Heldentaten auch ungefährlicher haben können. Denn seit dem 11. Januar 2011 vereiteln Tausende Helden täglich die Schandtaten ebenso vieler Schurken im Online-Rollenspiel **DC Universe Online** – und bekommen statt Knochenbrüchen lizenzierte DC-Figuren wie Batman, Superman oder Joker, eine tolle Vertonung, unzählige Kostümvarianten und ein actionreiches Kampfsystem geliefert.

Jeder neue Held oder Schurke entspringt dem umfangreichen Charakter-Editor. Hier lässt sich die eigene Spielfigur entweder Schritt für Schritt von Körperbau über Hauttyp, Frisur und Ausrüstung selbst erstellen oder über die »Inspiriert von«-Funktion mit wenigen Handgriffen einem bekannten Helden oder Schurken nachempfunden. Ebenfalls wichtig: Im Charakter-Editor wählen Helden Batman, Superman oder Wonder Woman, Schurken dagegen Lex Luthor, Circe oder den Joker als sogenannten Mentor. Das

## Stärken

- + actionreiches Kampfsystem
- + durchgängig Sprachausgabe
- + DC-Comics-Lizenz

## Schwächen

- kein Crafting
- Bedienungsmängel



Engel gegen Dämonen: In Metropolis legen wir uns mit rachsüchtigen Geisterwesen an (1680x1050)





Auf der **Kent-Farm** in Smallville treffen wir prominente Helfer.



**Circe** (links) hat in einer Questreihe Aquaman (Mitte) hypnotisiert.



Wir haben uns in stachelige **Doomsday-Klone** verwandeln lassen.



Das **lila Signal** zeigt Quests an, das weiße Arbeit für Batman.

hat letztlich Auswirkungen auf das Startgebiet und die verfügbaren Quests.

Eines der größten Alleinstellungsmerkmale von **DC Universe Online** ist das Kampfsystem. Das steuert sich sehr viel direkter als in den meisten anderen Online-Rollenspielen und ist eher mit Actionspielen wie **Spider-**

**Man: Dimensions** vergleichbar. Zwar entscheiden noch immer Charakterwerte auf Waffen und Ausrüstung über ausgeteilten und eingesteckten Schaden, Helden und Schurken müssen aber aktiv Angriffscombos einsetzen, ausweichen, blocken und Spezialangriffe abfeuern. Am besten steuern sich die actionreichen Scharmützel des-

halb mit einem Gamepad. Die Spielmechanik gewinnt dagegen keine Kreativpreise. Wir prügeln Gegner, sammeln Gegenstände und helfen NPCs. **DC Universe Online** schafft es aber, diese banalen Aufgaben in nett erzählten Geschichten zu spannenden Questfolgen zu verketten. Zum Start gibt's mit Gotham City und Metropolis zwei große

## Hintergrund DC Comics

Im Jahr 1934 gründete der amerikanische Autor und Unternehmer Malcolm Wheeler-Nicholson das Unternehmen National Allied Publications und veröffentlichte wenig später die Comic-Serie **New Fun: The Big Comic Magazine**. Die Besonderheit: Hier gab es zum ersten Mal unveröffentlichte Comics zu lesen, während andere Magazine dieser Art lediglich alte Strips aus Zeitungen sammelten und neu veröffentlichten. Während diese Serie noch im damals üblichen Tabloid-Großformat erschien, führte das Unternehmen mit der zweiten Veröffentlichung, **New Comics**, das noch bis heute verwendete Format für Comic-Hefte ein.

Im März 1937 startete Wheeler-Nicholson schließlich ein drittes Comicmagazin mit dem Titel **Detective Comics**. Wegen Schulden war Wheeler-Nicholson aber gezwungen, den Publizisten Harry Donenfeld mit an Bord zu holen. Aus dieser Zusammenarbeit entstand schließlich das Unternehmen Detective Comics, abgekürzt »DC«, bis heute neben dem Rivalen Marvel einer der wichtigsten US-Verlage für Superhelden-Comics.

Den Auftakt der Superheldengeschichten bildete 1938 **Superman** in der Erstausgabe von Action Comics. Der von Jerry Siegel und Joe Shuster erfundene Stählerne

mit dem roten Cape ebnete den Weg für viele weitere übermenschliche Helden. Ein weiterer wichtiger Charakter für DC, der dunkle Ritter **Batman**, gab ein Jahr später, 1939, in Detective Comics #27 sein Debüt, war aber damals noch gar nicht so dunkel, wie man ihn heute kennt. Das Image des geheimnisvollen und düsteren Rächers entstand im Laufe der Jahre und wurde schließlich 1989 in Frank Millers Comic-Roman **The Dark Knight Returns** nahezu perfektioniert. Unzählige weitere Abenteuer mit großen Helden wie **Wonder Woman**, **Flash**, **Green Lantern**, **Aquaman** und anderen sollten folgen.

Das besondere bei DC war das gemeinsame Universum, das sich viele Helden teilten. Das ermöglichte den Autoren schon relativ früh, so genannte Crossover-Geschichten zu erzählen und später sogar ganze Superhelden-

Gruppen wie die **Justice Society of America** oder die **Justice League** einzuführen. Damit wurde quasi schon vor Jahrzehnten die Grundlage für die Welt von DC Universe Online gelegt.

Heute sind die Superhelden von DC ein fester Bestandteil der Popkultur. Jeder kennt Superman, Batman und Konsorten, auch ohne je einen Comic gelesen zu haben. Was vor allem den Umsetzungen in TV, Kino und in Computerspielen zu verdanken ist. Heute noch legendär sind beispielsweise die Superman-Filme der späten 70er- und frühen 80er-Jahre mit Christopher Reeve in der Rolle des Superman, oder ganz aktuell die düsteren Batman-Neuaufgaben von Regisseur Christopher Nolan, **Batman Begins** und **The Dark Knight**. **NIC**



Schon seit Jahrzehnten teilen sich bei DC die Helden ein gemeinsames Universum und treten sogar in Gruppen wie der Justice League auf.

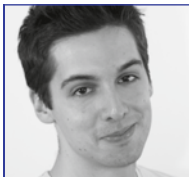


Städte, von denen jede für sich in etwa so ausladend wie Liberty City aus **Grand Theft Auto 4** ist. Auf PvP-Servern tobt der Kampf zwischen den Spielerfraktionen im gesamten Stadtgebiet. Wer sich also für einen PvP-Server entscheidet, muss einkalkulieren, beim »friedlichen« Questen von übermächt-

## Jeder ist ein Superheld.

tigen Feindgruppen schikaniert zu werden. Schurken und Helden treffen bei Quests oft aufeinander. Während die Helden etwa aus geparkten Autos wichtige Daten bergen müssen, haben Schurken-Spieler den Auftrag, die Wagen in die Luft zu sprengen.

Neben der offenen Spielwelt liefert **DC Universe** auch mehrere Instanzen für Gruppen von zwei, vier und acht Spielern. Klassische Dungeons heißen »Warnmeldungen« und führen Helden und Schurken an die unterschiedlichsten Orte. Auf dem Mond zerstören wir etwa schrittweise den Hive von Queen Bee, in der Area 51 legen wir die Verteidigungsmaßnahmen von Brainiac lahm. Schade: Erst spät im Spiel sind für die Warnmeldung wirklich Planung und Vorsicht nö-



### Ein Käfig voller Helden

Michael Obermeier  
Content Manager  
michi@gamestar.de

Auch nach knapp einem Monat Spielzeit macht mir DC Universe noch immer eine Menge Spaß. Die größten Bugs wurden behoben, und auch auf Stufe 30 haben Helden und Schurken genügend zu tun. Trotzdem gibt's nach wie vor viele Baustellen: Der Chat ist noch immer unkomfortabel, und Sprach-Chat wird im aktuellen Zustand kaum genutzt. Wer gerne mit Freunden spielt, das langsame Kampfsystem von WoW nicht mehr sehen kann und Comics mag, sollte DCU eine Chance geben. Denn selbst wer nach 30 Tagen kein Abo abschließt, hat einen Monat Koop-Action-Spaß.

tig, bis Charakter-Level 15 nutzt kaum eine Gruppe die Rollen als Heiler, Tank oder Controller, sondern prügelt einfach alles zu Klump. Daran sind hauptsächlich der zu seichte Schwierigkeitsgrad und die undurchsichtigen Tooltips von **DC Universe** schuld. Die Folge: Auf Stufe 30 laufen viele Spieler sprichwörtlich gegen eine Wand, da sie nie erfahren haben, wie ihre Spezialistenrolle in der Gruppe funktioniert. Auch für PvP-Schlachten gibt es separate Spielmodi. In der PvP-Arena kämpfen Helden- und Schurkengruppen um Kontrollpunkte. Legenden-PvP funktioniert mit ähnlichen Regeln, hier wählen wir aber bekannte Helden oder Schurken als Spielfigur.

Im Vergleich zu anderen MMOs ist die Maximalstufe 30 in **DC Universe** mit weniger als 30 Stunden Spielzeit recht schnell erreicht. Dann dreht sich der Spielablauf aber komplett, und die Hatz auf mächtige »ikonische Rüstungen« wie eine schwere Fledermaus-Panzerung beginnt. Um die begehrte Ausrüstung zu bekommen, benötigen wir nicht nur Geld, sondern auch eine bestimmte Anzahl verschiedener Wertmarken, die wir von Instanz-Bossen oder in PvP-Arenen einsammeln. Diese Tretmühle kennt man bereits aus **World of Warcraft** & Co.

Noch steht **DC Universe** am Anfang und bringt eine Menge Bedienungsärgernisse mit. So ist es zum Beispiel unmöglich, Quests aus dem Questlog zu entfernen oder die Aufgaben nach Ort oder Art zu sortieren. Auch das Liga-Menü sorgt für Frust. So sehen wir nicht, welche Stufe oder Rolle unser Mitspieler hat. Zudem ist die Anzeige stets defekt und zeigt Mitglieder als online an, die eigentlich offline sind. Zu allem Überflus fällt der Gildenchat immer mal wieder aus. Sony Online Entertainment will **DC Universe** »ungefähr jeden Monat« um neue Inhalte erweitern. Das ist auch bitter nötig, denn den Umfang der Verkaufsversion haben Dauer-Raid-Spieler innerhalb des ersten Monats bezwungen. Ende Februar legt SOE deshalb den ersten Inhaltspatch nach. Behält Sony den monatlichen Rhyth-

mus bei, um Helden und Schurken zu beschäftigen, freut das nicht nur die Spieler, sondern auch Phoenix Jones. Und seine Krankenversicherung. **MO**

TERMIN 11.1.2011 PREIS 50 Euro (13 Euro/Monat) USK ab 12 Jahren

## DC Universe Online

Online Rollenspiel

**Publisher** Sony Online Entertainment  
**Entwickler** Warner Bros.  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Online-Anmeldung (Sony Station)

**GENRE-CHECK** ONLINE-ROLLENSPIEL

SPASS: »Das anfangs chaotische Kampfsystem glänzt erst zum Ende hin mit taktischer Tiefe.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

<b>SPIELSTIL</b>	Kampf	Dialoge/Rätsel
<b>CHARAKTER</b>	simpel	komplex
<b>FREIWEIT</b>	linear	offene Welt
<b>KÄMPFE</b>	Action	Taktik
<b>HANDLUNG</b>	einfach	komplex

**GRAFIK**

- knallige Kampfeffekte
- coole Kampf-Animationen
- mit VSync auf 30 Frames pro Sekunde begrenzt

**SOUND**

- charakteristische Hintergrundmusik
- tolle Sprecher
- komplett vertont
- teilweise Tonaussetzer

**BALANCE**

- gutes Tutorial
- taktisches Endspiel
- Zusammenspiel in der Gruppe erst spät nötig
- schlechte Rollenerklärung

**ATMOSPHERE**

- häufige, gut gezeichnete Comic-Zwischensequenzen
- bekannte Schauplätze
- liebvolle Details
- Bedrohung durch Invasion kaum spürbar

**BEDIENUNG**

- toll mit dem Gamepad ...
- unübersichtliche Menüs
- Chatsystem unpraktisch
- Liga-Menüs defekt

**UMFANG**

- unterschiedliche Aufgabenziele und Vertonung für Helden und Schurken
- riesiges Gotham und Metropolis
- Kostüm- und Waffenstile
- Erfolge und Sammelgegenstände

**QUESTS / HANDLUNG**

- Instanzen für beide Fraktionen fast identisch
- bisher für Raid-Spieler noch zu wenige Inhalte
- insgesamt zu wenige Quest-Alternativen

**CHARAKTERSYSTEM**

- viele Questreihen mit langer Story
- spannende Mini-Instanzen
- überwiegend Sammel-/Töte-Aufgaben

**KAMPFSYSTEM**

- vier unterschiedliche Rollen
- viele Superkräfte & Kombinationsmöglichkeiten
- Levelaufstiege nur durch Quests
- keine separaten Talentbäume für Spezialistenrolle

**ITEMS**

- Action-Kämpfe mit Schlagkombos
- aktives Blocken und Ausweichen
- keine Setboni auf Sets
- keine von Spielern erstellte oder verbesserbare Gegenstände

**PROFIS**

**STANDARD** Pentium D A64 X2 3500+, Radeon HD 2600 2,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

**OPTIMUM** Intel Core 2 Duo E6700, GeForce 8800 GT 4,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

**MINIMUM** AMD X2 3000+, GeForce 7800 GTX 1,0 GB RAM, 30 GB Festplatte

**ANSPRUCH:** EINSTIEG FORTGESCHRITTENE PROFIS

**76**

**COOLES HELDEN-MMO mit mäßiger Bedienung.**

**SPIELSPASS**

**Preis/Leistung: Sehr gut**

**SPIELZEIT** 80 Stunden



Im spannenden Tutorial werden Helden von **Superman** unterstützt.



# Freispiel

## Fallout 3 Project Genesis

**Mod**

 WAS [Mod für Fallout 3](#) WER [Gunmaster95](#)

 WO [GameStar.de/Quicklink/7287](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Nur weil wir nun schon seit einem guten Vierteljahr die postapokalyptische Wüstenregion Nevada mit der Hauptstadt New Vegas erkunden, müssen wir die verstrahlte Ostküste nicht vergessen! Die Modder-Community von **Fallout 3** ist noch immer höchst aktiv und liefert vereinzelt Mods, die den offiziellen DLCs mancher Spiele in nichts nachstehen. So auch die Story-Mod **Project Genesis**. Mitten im Ödland erhalten wir plötzlich eine neue Radiofrequenz mit der Dauerschleife eines Hilferufs. Egal ob aus Hilfsbereitschaft oder mit der Absicht zu plündern, das schauen wir uns doch einmal an. Im Keller-Schutzraum entdecken wir allerdings nur noch eine verwesene Leiche und merkwürdige Hinweise auf ein Gene-Tec-Labor mitten in den Ruinen Washingtons. Dort finden wir Wissenschaftler, die wir nach 200 Jahren aus einem Kälteschlaf befreien. Im Spielverlauf geschehen dann merkwürdige Dinge: Immer wie-

der bekommen wir seltsame Visionen aus der Vergangenheit des Labors zu sehen und fragen uns: Wer sind denn diese Leute hier eigentlich, und woran haben sie vor so langer Zeit geforscht?

**Project Genesis** ist eine sehr ambitionierte Mod. Besonders wenn man bedenkt, dass nur eine Person dahintersteckt. Viele Kampfszenen mit computergesteuerten Kameraden, vertonte Dialoge und »Flashbacks« – eine Art von Visionen aus der Vergangenheit – sorgen dafür, dass die Mod immer spannend bleibt. Da kann man auch darüber hinwegsehen, dass an manchen Stellen (besonders den Flashbacks) das Spiel mal nicht fehlerfrei weiterläuft und wir mitunter neu laden müssen. **NIC**

**Fazit: Unbedingt spielen!**



Action kommt nicht zu kurz! In den dunklen Räumen der verlassenen und verwüsteten Gebäude lauern **wilde Ghule** auf uns.



Selten allein unterwegs: Hier durchsuchen wir mit einem **Spähtrupp** das Gebäude, unter dem sich die Gene-Tec Labors befinden.



# Desktop Dungeons

**Free2Play**

WAS **Denkspiel** WER **QCF Design**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7299** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



**Desktop Dungeons** gewinnt, wie viele andere Spiele in dieser Rubrik, keinen Grafikpreis, hat aber ein durchaus fesselndes Spielprinzip.

Auf den ersten Blick sieht es aus wie ein Retro-Rollenspiel in der Tradition von **Rogue**, **Nethack** & Co, die älteren unter Ihnen werden sich mit Entzücken erinnern. Tatsächlich ist das Freeware-Programm **Desktop Dungeons** aber ein Denkspiel. Und ein äußerst fesselndes noch dazu. In kurzen Partien von rund fünf Minuten Dauer legen Sie Zug um Zug einen 20x20 Felder großen Zufallsdungeon frei, sammeln Schätze und steigen im Rang auf, indem Sie Gegner umlegen. Doch das virtuelle Leben in **Desktop Dungeons** ist gefährlich. Überall lauern Gefahren auf den Abenteurer. Und weil aufgedeckte Felder gleichzeitig verlorene Lebenspunkte heilen, will jede Bewegung wohlüberlegt sein: Soll ich dunkle Ecken für später aufsparen? Wie und vor allem wann setze ich meine limitierten Zauber ein? Mit welchem Gegner kann ich mich anlegen, und von welchem halte ich mich vorerst fern? Das eingängige Spielprinzip und das flotte Tempo machen jede Partie aufs Neue spannend (obwohl Glück eine große Rolle spielt), langfristig motiviert **Desktop Dungeons** durch eine Vielzahl freischaltbarer Heldentypen und neuer Spielmodi. **CS**

**Fazit: Unbedingt spielen!**

## Lara Croft and the Guardian of Light Challenge Packs 1-3

**DLC**

WAS **Action-Adventure** -DLCs  
WER **Crystal Dynamics** WO **Steam**  
WANN **bereits erschienen** GELD **je 3 Euro**

Für das sehr gute Knobel-Actionspiel **Lara Croft and the Guardian of Light** gibt es inzwischen drei DLCs. Die jeweils vier Missionen umfassenden Download-Häppchen kosten je 3 Euro und sind nur über Steam erhältlich. Grafisch fallen die Tempel und Ruinen gewohnt detailverliebt und abwechslungsreich aus. Auch spielerisch wird viel geboten: In Fluchtsequenzen muss die wendige Archäologin um ihr Leben rennen, ohne dabei geröstet, gefressen oder gemeuchelt zu werden. Beim Maya-Minigolf gilt es, mithilfe einer Kugel das Level-Ende zu erreichen. Knifflig, wenn dabei ständig giftige Knollen explodieren und schädliches Gas freisetzen. Fans dürfen sich über neue Fallen und den abermals recht knackigen Schwierigkeitsgrad freuen. Glücklicherweise sind die automatischen Speicherpunkte allesamt fair verteilt. Einziger Knackpunkt: Kenner und Köhner des Spiels beschäftigen die Download-Missionen jeweils höchstens für eine halbe Stunde. **TIL**

**Fazit: Für Fans!**



Glühende Monster, brodelnde Lava und tödliche Feuersbrünste: In den DLCs geht es in verfallenen Tempeln heiß her.



Langeweile pur: statt Schießerei mit glühenden Colts eine staubtrockene Rendersequenz, bei der wir zum **Zuschauen** verdammt sind.

## Red Dead Redemption: Gunslingers

**Social Game**

WAS **Facebook-Minispiel**  
WER **Rockstar Games** WO **Facebook.de**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

**Red Dead Redemption: Gunslingers** wirbt mit »nervenaufreibenden Duellen« gegen Freunde auf Facebook. Wir wählen zwischen drei Revolverspezialisten mit unterschiedlichen Boni auf Schusskraft und Ausweichen. Auf einer Liste können Schurken herausgefordert werden. Dann folgt der »Kampf«: Wir starren auf eine öde Rendersequenz, bis ein Duellant in den Präriestaub sinkt – nicht mal klicken müssen wir. Ausschlaggebend für den Erfolg als Revolverheld sind vier Attribute, die wir mit Levelaufstiegen ausbauen. Nach spätestens fünf Shootouts kommt Langeweile auf, denn wer sich Gegner nach Charakterwerten aussucht, verliert fast nie. **Gunslingers** ist ein Rohrkrepierer, nervenaufreibende Duelle suchen wir vergeblich. Wir meinen: Rockstar Games soll lieber schleunigst das faszinierende Westernszenario von **Red Dead** sorgfältig auf den PC portieren, anstatt überflüssige Klickspiele zu produzieren. **TIL**

**Fazit: Finger weg!**



# Dragonica

**Free2Play**

 WAS [Online-Rollenspiel](#) WER [Barunson](#) WO [GameStar.de/Quicklink/7293](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

**Dragonica** ist ein knallbuntes Free2Play-Online-Rollenspiel, dessen Look nicht jedermanns Sache sein dürfte: Im japanischen Manga-Stil hupsen Knuddelfiguren in jeder erdenklichen Haarfarbe über den Bildschirm. Aber lassen Sie sich davon nicht gleich abschrecken, denn **Dragonica** entpuppt sich als spaßiges Abenteuer. Eine Besonderheit ist der Weltenaufbau, denn gespielt wird aus der Seitenansicht, unser Held wirbelt hauptsächlich von links nach rechts über den Bildschirm.

Kämpfe erfordern koordiniertes Tastenhämmern, zwischen normalen Angriffen teilen wir Spezialattacken aus, die genretypisch auf einer Schnellzugriffsleiste liegen.



Kopfüber geht es in den Kampf mit einem der ersten Missionsbosse, ein riesenhafter **Wolf**.

Die Maus brauchen Sie gar nicht erst anzuschließen, **Dragonica** steuert sich am besten rein mit der Tastatur.

Die Aufgaben sind größtenteils Sammellorgien, allerdings ohne den Zwang, zum Auftragsgeber zurückzukehren, um die Belohnung einzutüten. Häufig müssen instanzierte Missionen mit steigendem Schwierigkeitsgrad abgeschlossen werden, um die Hauptgeschichte voranzutreiben. Sich einer Gruppe anzuschließen hilft dabei enorm und steigert den Spaßfaktor, denn gemeinsam geht alles viel flotter. Nach jeder Mission bekommt unser Held einen Rang verliehen, von dem die Wertigkeit der Beute abhängt. Wer möchte, deckt sich im Shop gegen Bares mit verschiedenen Accessoires, Begleittieren oder Waffen ein. **Dragonica** ist ein Spiel für die Mittagspause, vorausgesetzt man mag den Knuddel-Look und das einfache, aber unterhaltsame Sidescrolling-Prinzip. Sie sollten sich außerdem nicht wundern, wenn sich auf einmal kleinere Geschwister oder die eigenen Kinder die Tastatur krallen. **TIL**

**Fazit: Für Fans!**



Das Kombometer zeigt 114, und wir donnern ein **Schaf** in die Bildebene.



Für schnelle Browseraction zwischendurch ist Begone doch ziemlich **ansehnlich** und macht vor allem auch Spaß.

## BeGone

**Browser-spiel**

 WAS [Team-Shooter](#) WER [NPlay](#) WO [GameStar.de/Quicklink/7290](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Shooter im Browser sind ja schon lange kein Novum mehr. **Quake Live** hat ja vor einiger Zeit bereits vorgemacht, dass das sogar ziemlich gut funktionieren kann. Wer aber mit dem schnellen **Quake** nicht so recht warm wird und sowieso eher zu teambasierten Spielen neigt, der dürfte mit **BeGone** zumindest kurzzeitig seinen Spaß haben. In dem Simpel-Shooter bekämpfen sich die Teams SWAT und Miliz, wir haben nur eine Waffe, und es gibt auch nur eine Karte.

Das aus **Counterstrike** entlehnte und vereinfachte Spielprinzip funktioniert und kann durchaus unterhalten. Außerdem ist **BeGone** für ein einfaches Browserspiel auch noch recht ansehnlich. Eigentlich genau das richtige, wenn der Chef gerade nicht hinguckt – aber diesen Tipp haben Sie nicht von uns! **NIC**

**Fazit: Für Fans!**

## Dragon Age: Karmas Origins Companions

**Mod**

 WAS [Mod für Dragon Age: Origins](#) WER [Karma](#) WO [GameStar/Quicklinks/7292](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Die Mod **Karmas Origins Companions** bietet neue Inhalt für **Dragon Age: Origins** und verkürzt die Wartezeit auf den Nachfolger des Rollenspielhits von Bioware. Dank der Mod rekrutieren Sie Cullen, Jowan, Gorim oder Ser Gilmore neuerdings als permanente Gruppenmitglieder und stürzen sich auf deren persönliche Aufgaben. Auf romantisch Veranlagte wartet auf Wunsch ein kleines Liebesabenteuer. Entdecker erkunden 17 neue Areale und stoßen nebenbei auf weitere Veränderungen wie neue Waffen, Rüstungen und Händler. Die Installation geht dank detaillierter Beschreibung flott von der Hand. Es empfiehlt sich, nach dem Aufspielen der Mod ein neues Spiel zu starten, da sonst Fehler auftreten. Der Modder Karma arbeitet aktiv an Bugfixes und hat eine Erweiterung der Modifikation mit weiteren Charakteren und einer Dialogvertonung in Aussicht gestellt. **TIL**

**Fazit: Für Fans!**



Unser Held vermöbelt die **Dunkle Brut** jetzt auch mit Cullen, Jowan, Gorim oder Ser Gilmore im Schlepptau.



# Dungeon Overlord

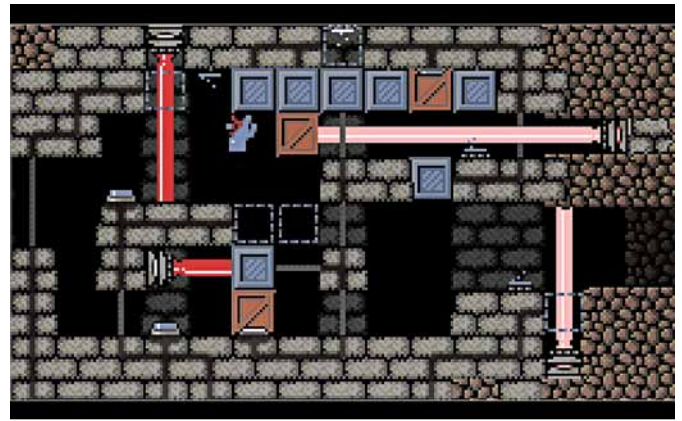
**Social Game**

WAS **Aufbauspiel** WER **Night Owl Games**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7288** WANN **bereits erschienen (Beta)** GELD **kostenlos**

Was ist denn nur los? Erst letzte Ausgabe haben wir **Dungeons** getestet, eine Art geistigen Nachfolger von **Dungeon Keeper**, nun veröffentlicht Night Owl Games auf Facebook mit **Dungeon Overlord** ein Browserspiel mit ähnlichem Grundprinzip. Als Herr über unseren Kerker bauen wir spezielle Räume, werben finstere Kreaturen an und erforschen neue Technologien des Bösen. Denn ein Dungeon ist nicht genug, später wollen wir expandieren und mit Hilfe unserer Dämonenarmee zum Oberfiesling werden! Wie bei anderen Social Games üblich spielt sich das sehr zäh, da wir mitunter Stunden auf neue Einrichtungsgegenstände, Ressourcen oder neue Technologien warten müssen. Aber unterm Strich ist **Dungeon Overlord** ein netter Zeitvertreib, und Edvard Griegs klassisches Stück **In der Halle des Bergkönigs** als Hintergrundmusik hört man auch immer wieder gerne – passt ja auch gut! **NIC**

**Fazit: Für Fans!**


Unsere **Scherger** arbeiten fleißig weiter, während wir nicht am PC sind.



Der kleine blaue Kerl kann in suteF auch an der **Decke** laufen.

## suteF

**Freeware**

WAS **Denkspiel** WER **Ted Lauterbach**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7285**  
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Liest man den Namen der Knobelei **suteF** anders herum, wird daraus **Fetus**, also die Bezeichnung für einen Embryo mit schon ausgebildeten Organen. Inwiefern das mit dem Spiel zu hat, können wir gar nicht genau sagen. **suteF** bleibt surreal. Wie ein Traum, aus dem man morgens verwirrt, aber immerhin gut unterhalten aufwacht. **suteF** entpuppt sich nämlich trotz der schrägen retro-pixeligen Präsentation schnell als motivierende Rätselspirale. Sie lenken einen kleinen blauen Kerl durch so verdrehte wie tödliche Levels, verschoben Kisten und nutzen Gravitationsfelder sowie Greifhaken, um in den nächsten Abschnitt zu verduften. Manchmal kommen Ihnen auch weitere blaue Kerle zu Hilfe, die etwa einen versperrten Weg freiräumen. Sofern Sie Ihren blauen Kerl zuvor das Richtige haben machen lassen. **suteF** mag zwar nicht so komplex, hübsch und lang wie die Indie-Hits **Braid** oder **Trine** sein, aber es kostet ja auch nichts. Und der Download wiegt gerade mal winzige sieben Megabyte. In denen jedoch gehörig viel Spaß steckt. **PET**

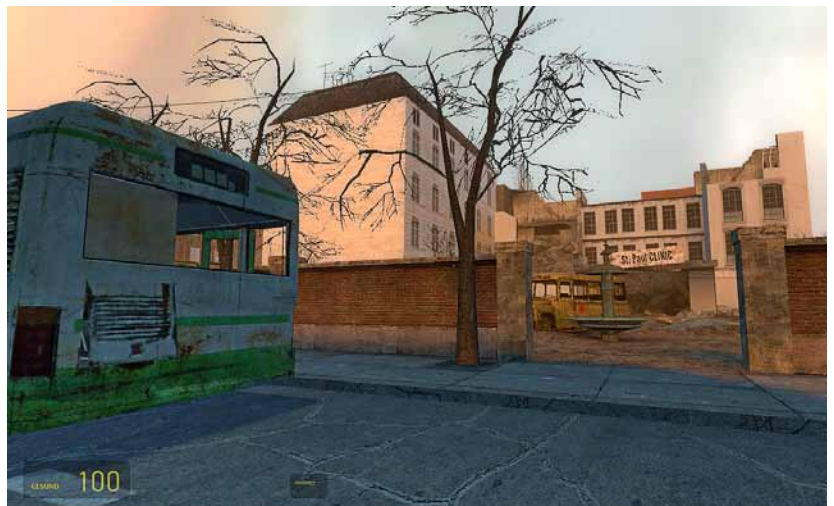
**Fazit: Unbedingt spielen!**

# Half Life 2: Attempt to Survive

**Mod**

WAS **Mod für Half Life 2** WER **Aspik**  
WO **GameStar.de/Quicklink/7289** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was wäre, wenn Sie eines Tages plötzlich aufwachen, und nichts ist so wie es vorher einmal war: Ein Atomkrieg oder eine ähnliche menschgemachte Katastrophe zerstört die Welt und hinterlässt nichts als Trümmer. Nicht einmal Mutanten oder Riesenskorpione, wie sie der typische Spieler erwarten würde. In der russischen Mod **Attempt to Survive** für **Half-Life 2** begeben wir uns in dieser Endzeit-Stimmung auf die Suche nach der Ursache dieser Katastrophe und weiteren Überlebenden. Dabei stoßen wir an bestimmten Stellen immer wieder auf Schnipsel unserer eigenen Vergangenheit, und die Frage nach dem Warum ist ständig präsent. Ob der einsame Wanderer wirklich noch auf Überlebende stößt und wie er letztlich diesem Alptraum entkommt, sehen Sie am besten selbst. Die Stimmung dieser kurzen Mod ist so deprimierend und gleichzeitig atemberaubend, dass wir auf die typischen Mutanten und das Geballer gerne verzichten können. **NIC**

**Fazit: Unbedingt spielen!**


Alles ist zerstört und weit und breit **kein Zeichen von Leben**. Was ist hier bloß passiert, und wieso haben ausgerechnet wir das Inferno überlebt?





Auf den langen Leserbrief von Alexander Karollus zum Thema »Spiele für die Demokratie«, den wir in der letzten Ausgabe abgedruckt haben, gab es viel Resonanz.

## Reaktionen auf »Ein Appell«

### Interessant ist das Abnormale

► Über das Thema Gewalt in Spielen oder allgemeiner Medien zu reden ist müßig, da diese Debatte vor allem auf emotionaler statt rationaler Ebene geführt wird. Allerdings greife ich Modern Warfare 2 mit der Flughafenszene doch direkt mal als Gegenbeispiel heraus. Als »visuellen Effekt« oder Gewalt ohne Sinn kann man diese Szene zwar durchaus verstehen, aber warum an dem Punkt stehenbleiben? Was stört je-

# Leserbriefe

manden denn gerade an dieser Szene? Sie widerspricht den eigenen Moralvorstellungen. Egal wie oft diese Szene wiederholt werden würde, es würde sich an dieser Einstellung wohl kaum etwas ändern. Medienkonsum kann durchaus die eigene Wahrnehmung und Denkstruktur beeinflussen, wie sicher jeder selbst schon einmal festgestellt hat. Das eigene Moralgerüst wird dabei aber eher selten angekratzt. So kann ich diese Spielszene durchaus als Kritik an Mächtschaften in der realen Welt sehen, in der es eben genau so läuft, und nachher hat es keiner gesehen, gehört oder niemand spricht darüber. Von dem vorprogrammierten Aufschrei der Gutmenschen, der die Verkaufszahlen pusht, mal ganz abgesehen.

Letztlich sind Spiele so wie andere Kunst auch Unterhaltung, und als solche müssen sie interessant sein. Interessant ist aber gerade das Abnormale, das, was nicht den Regeln der Gesellschaft oder der eigenen Ethik gehorcht. Das Verbotene macht neugierig. Für Bildungsspiele gibt es sicherlich auch eine Existenzberechtigung, aber diese sind selten unterhaltsam, genauso wenig wie Rennspiele wären, in denen man sich an Tempo 50 halten müsste, weil man sonst aus dem Verkehr gezogen würde.

Um Herrn Karollus' Schlussargument noch ins Gegenteil zu verkehren, können Demokraten sehr viel von Spielen lernen, denn die Freiheit der Entscheidung kann nirgendwo so gefahrlos erprobt werden wie in

Spiele. Egal wie ernst man die reale Welt auch nehmen mag, Spiele sind Geschichten. Diese können in der realen Welt ihren Schauplatz finden, müssen es aber nicht, und schlussendlich sind sie Fiktion, unreal oder einfach nur Fantasie. Die Freiheit, die man in Spielen erfahren kann, gibt es in der Realität in dieser Form nicht. **Jens Weser**

### Die Öffentlichkeit als Kontrolle

► Ich möchte Alexander Karollus' Ruf nach Spielen, die ihre Inhalte reflektieren und Gewalt nicht ohne Sinn einsetzen, um einen meiner Ansicht nach wichtigen Punkt erweitern. Andere Kunstformen, insbesondere Film und Fernsehen, werden von der Gesellschaft ständig diskutiert und von den (Massen-)Medien kritisch begleitet. Diese Öffentlichkeit sorgt für eine Einordnung der Inhalte bezüglich Werten, Moralvorstellungen und Menschenrechten. Erhält etwa im Dschungelcamp ein Kandidat Stromschläge, muss RTL dies am folgenden Tag in allen Tageszeitungen rechtfertigen, obwohl die Sendung ein reines Unterhaltungsformat ist, das normalerweise nicht Thema dieser Zeitungen wäre. Die öffentliche Aufmerksamkeit wirkt als Kontrolle.

Würden Spiele als Medium und Kunstform mehr von der Gesellschaft wahrgenommen, hätten auch einige Entwickler ein größeres Pflichtbewusstsein bezüglich des Sinns und der Wirkung ihrer Spiele. Oder anders gesagt: Es würde überhaupt erst der Anreiz entstehen, eine Botschaft zu



**Black Ops:** »Krieg wird wohl immer eine profitable Kulisse für Spiele sein.«





**Test-Videos:** »Das modernere Info-Interface ist im großen und ganzen sehr gelungen.«

transportieren, wenn diese auch von der Gesellschaft beachtet wird.

Krieg wird wohl immer eine profitable Kulisse für Spiele sein. Aber nur wenn die Gesellschaft beginnt, sich inhaltlich auf diese Spiele einzulassen und die Szenarien und Geschichten ernsthaft und demokratiewürdig zu diskutieren, anstatt diktatorisch Verbote zu fordern, wird es auch Spiele für die Demokratie geben.

Jan Schmidt

### Mehr Reflexion

► Wenn Spiele in ihrer Täter- und Opferdarstellung eindimensional sind, das heißt, wenn nur jene Gruppen als Täter gezeigt werden, die ohnehin gesellschaftlich und politisch attackiert werden, dann verstärken sie die moralische Blindheit nicht nur der jungen, arbeitslosen Männer, die Herr Karollus anspricht. Wie von allen Medien wünsche ich mir deshalb auch von Spielen, dass sie ein mehrdimensionales Bild von der Realität zeichnen: Verbrecher, Mörder, Terroristen gibt es in den unterschiedlichsten Formen. Mal tragen sie den Koran vor sich her, mal die Bibel, mal die Torah. Und dann wiederum sind sie völlig unreligiös. Sie stecken nicht nur in der abgetragenen Kleidung eines Aufständischen, sondern ebenso im Anzug eines Topmanagers oder in der Uniform von Polizei und Armee. Dabei darf man übrigens ruhig unterscheiden, ob Spiele nur Spielmechanik liefern oder auch eine zugehörige Welt mit Figuren und Motivationen, in die die Spielmechanik eingebettet ist. Counterstrike etwa bietet fast nur die auf flüssige Multiplayer-Kämpfe ausgelegte Mechanik. Terroristen gegen Polizisten, meiner Meinung nach ohne relevante Schuldzuweisungen oder moralische Botschaften. So ein Spiel muss auch gar nicht große philosophische Fragen oder etwa die Frage aufwerfen, was die Terroristen denn mit ihren Handlungen erreichen wollen oder ob die Polizisten ein ungerechtfertigtes Maß an Gewalt einsetzen. Ein Spiel wie Call of Duty dagegen, das auch vorgibt, die Spielmechanik in eine Welt mit Figuren, Geschichten und Motivationen zu stecken, sollte reflektierender mit seinen moralisch relevanten Inhalten wie Gewalt und Krieg umgehen. In

diesen Spielen sollte der Spieler idealerweise auch hin und wieder Zweifel an den Entscheidungen der Kommandeure hegen, die zivilen Kriegsoffer hautnah miterleben und sich Gedanken etwa um die Motive des Widerstands in Vietnam machen. Gekrönt würde dies von echter Entscheidungsfreiheit, sodass der Spieler Befehle ablehnen kann, wenn diese zu Kriegsverbrechen führen. Es ist eine Herausforderung für die Entwickler, diese mehrdimensionale Realität in spannende und spielmechanisch wirkungsvolle Spiele zu packen. Wir Spieler und die Kritiker stehen dann aber auch in der Pflicht, entsprechende Anstrengungen seitens der Entwickler zu würdigen.

Matthias Gidda

## Testvideos

### Auseinandergerissene Videos

► Was ihr bei den Testvideos in dieser Ausgabe gemacht habt, kann ich nicht gutheißen. Klar, ihr wollt Struktur reinbringen und die einzelnen Kategorien wie Gameplay, Story und Technik getrennt behandeln, aber: Das konntet ihr früher auch ohne diese Rubriken-Einblendungen. In meinen Augen reißt es das gesamte Video zu einem Spiel völlig auseinander, und es zwingt die Redakteure, über manche Bereiche mehr Worte zu verlieren als notwendig. Beispiel: Back to the Future: It's About Time. Es ist ein Adventure von Telltale, und wer Sam & Max gespielt hat, kann sich ungefähr vorstellen, wie es um die Technik bestellt ist.

Ich möchte eure Videos früher besonders, wenn sie sich nicht zu ernst nehmen. Und wenn sie ein bestimmtes Thema von Anfang bis Ende verfolgen konnten, teilweise auch mit Running Gags dazwischen, die mein Vater und ich bis heute zitieren. Aber wenn ihr weiterhin Story, Gameplay, Technik und alles andere getrennt behandelt, als wäre es ein Ersatz für die Artikel im Heft (was sie nicht sein sollten, sondern vielmehr eine Ergänzung), dann sind die schönen Videos von früher einfach nicht mehr möglich. Deshalb meine Bitte an euch: Hebt euer neues Konzept auf und macht die Videos wieder so wie vorher.

Michael Klauß

## Fehler!

Dass das Leben weder Ponyhof noch Wunschkonzert ist, wissen die meisten Menschen. Der GameStar-Redaktion indes ist das völlig egal. In den Büros finden Wendy-Leser und Knabenmorgenblütenräumer einen sicheren Unterschlupf. Hier biegt man sich die Realität in einem Maße nach den eigenen Vorlieben hin, wie es Karl-Theodor zu Guttenberg und J.R.R. Tolkien zusammen nicht schaffen würden. Ein Auszug aus einer Chronik des Wahnsinns:

### Test: Dungeons

Er trägt sein blondes Haar wirr um die Stirn, zuweilen Blusen mit romantischen Puffärmeln und behauptet, er wäre ein mächtiger Pirat. Wenig verwunderlich also, dass für den stellvertretenden Chefredakteur Christian Schmidt auch die Folterkammern und Todesfallen aus dem Spiel Dungeons als realistisch durchgehen. Leser Paul Etling fand diese Einschätzung im Wertungskasten zum Spiel zuerst ominös und dann verständlich. Er vermutet unter dem IDG-Verlagsgebäude einen Kerkerkomplex, um dort »ahnungslose Trainees zu testen«. Herr Schmidt wedelte auf unsere Nachfrage nach einem Kerker nur mit dem Säbel.

### Video: Cities in Motion

Auch wenn's zunächst nach einem Ausbruch des Schmidt'schen Irrsinns klang – die Behauptung im Video zu Cities in Motion, Wiener Würstchen würden zu Wien gehören wie der Prater und das Schnitzel, stammte aus der wirren Feder von des freien Mitarbeiters Martin Deppe, Christian Schmidt las nur vor. Allerdings war Deppe – wenig überraschend – lange Jahre stellvertretender Chefredakteur von GameStar. Ein Posten, bei dem Wahnsinn und Ignoranz gegenüber gewissen Realitäten ein Einstellungskriterium zu sein scheint. Auf den Hinweis von Holger Fassel, die Wiener Würstchen würden nur so heißen, weil ein Herr Wiener sie seinerzeit in Frankfurt erfunden habe, erwiderte Deppe nur: »Wenn schon einer Fassel mit Nachnamen heißt ...«

### Lesercharts

Die Zeiten ticken für ihn anders. Mal schmeißt er sich eine schwarze Kutte über und ist Assassinen-Vater im Dritten Kreuzzug, dann wieder ein mysteriöser Mensch mit Koffer und Brechtange, der Menschen in unbestimmten Zukunftsszenarios zu Blut und Morden animiert. Michael Grafs eingebauter Kalender springt hin und her, wie es ihm passt. So behauptete er in den Lesercharts der Ausgabe 3/11, der Ego-Shooter Crysis 2 sei wieder da. Leser Daniel Oberndorfer: »Wieder da? Crysis 2 erscheint doch erst am 24. März 2011!« Michael Graf schaut auf seinen nacktes linkes Handgelenk, lacht und kontert: »Für mich war es nie weg!«

PET

◀ Was aber, wenn der Zuschauer Sam & Max nicht gespielt hat? Keine Sorge, wir sind nicht sklavisch an die Rubriken gebunden. Wenn ein Redakteur der Meinung ist, dass es überflüssig ist, speziell auf einzelne Aspekte einzugehen, dann kann er sie auch weglassen. Und nochmals keine Sorge: Wir haben unseren Humor mit der neuen Rubrikierung nicht verloren.

Petra Schmitz



## Sehr cooles Design

► Das modernere, fast schon Science-Fiction-mäßig anmutende Info-Interface in den Videos finde ich im großen und ganzen sehr gelungen, ebenfalls die geordneten Sektionen mit Overview, Story, Technik und so weiter. Natürlich ist es nun etwas fragmentierter, und das eigenwillige Design, dass ich sehr cool finde, bringt einen aus der Stimmung des jeweiligen Spiels leider etwas heraus. Trotzdem wirkt es durchdacht. Nur sollte demnächst aber auch das Menü in ähnlichem Design gestaltet werden, um es gänzlich abzurunden. Schade finde ich, dass beim Fazit nun nicht mehr der Redakteur gezeigt wird, das war persönlicher gemacht. Aber ich versteh schon, man will sich ja nicht immer kameratauglich machen müssen, und außerdem wird man ja älter.

Roman Rasper

◀ Vielen Dank für das Lob und die Verbesserungsvorschläge!

Christoph Klapetek

## Atmosphäre-Killer

► Alle drei Änderungen sind für mich klare Atmosphäre-Killer! Die Zwischenüberschriften reißen mich im Minutentakt aus der Atmosphäre heraus, der Namenskasten wirkt auf mich unsäglich aufdringlich-konsolid, und was den GameStar-Abspann betrifft: War der nicht schon einmal nach Leserprotesten entfernt worden? Das ist umso bedauerlicher, als ihr mit eurer DVD-Gestaltung der Konkurrenz eigentlich um Lichtjahre voraus seid. Diesen Vorsprung solltet ihr nicht durch Verschlimmbesserungen dieser Art leichtfertig verspielen. Mein gut gemeinter Rat: Besagte Änderungen ersatzlos streichen und zur stimmigen Gestaltung der Ausgabe 02/2011 zurückkehren!

Bernd Schnepel

## Tomb Raider

### Lob

► Hallo GameStar-Team, ich muss mal loben! Es geht um den Artikel mit Lara Croft. Ich bin kein Freund dieser Serie, aber dieser Artikel hat mich gefesselt. Klar, das Spiel erzählt eine neue, dunklere Geschichte, aber

ich muss Petra für die Art und Weise des Artikels ein Kompliment aussprechen! Tomb Raider ist so gut beschrieben, dass ich mich sogar auf das Spiel freue, obwohl ich eigentlich nichts (außer den Artikel) über das Spiel weiß und es eigentlich gar nicht mein Genre ist (ich bin vielmehr Call-of-Duty-Spieler). Als stolzer Besitzer des GameStar-Abos erwarte ich diesen hohen Standard aber auch von euch und bisher wurde ich nicht enttäuscht.

Damir Skaro

## Betas gegen Geld

### Beunruhigender Trend

► Zuletzt durch eure Artikel über Minecraft animiert möchte ich meine Meinung über eine Entwicklung mitteilen, die mich spätestens seitdem sorgt. Und zwar die Veröffentlichung von Beta-Versionen, welche dann als Einnahmequelle genutzt werden. Als EA vor einiger Zeit ankündigte, für Betas Geld nehmen zu wollen, schlug das sehr hohe Wellen und zog den Zorn der Spieler auf sich. Zugegeben, heutzutage ist das Schema anders. Es wird ein Spiel veröffentlicht, Beta darunter geschrieben, und das Spiel, in der Regel optional, zum Kauf angeboten beziehungsweise mit einem Item-Store versehen. Im Falle von Browserspielen ist das im Grunde schon Standard.

Ich habe die Befürchtung, dass wir uns zu sehr an das Wort »Beta« gewöhnen. Hersteller haben es bequem. Das Spiel ist unfertig, also kann man sich stets darauf berufen und muss somit praktisch nie fürchten, für ein unfertiges oder fehlerhaftes Spiel in irgendeiner Form zur Verantwortung gezogen zu werden. Dennoch kann man es bequem als Einnahmequelle nutzen, denn es hat sich ja erwiesen, dass viele Spieler viel Geld in diese Item-Stores stecken. Entsprechend dauern Betaphasen bei diesen Spielen Monate oder gar Jahre oder enden einfach nie. Ich finde diesen Trend beunruhigend und meine: Wenn ein Entwickler oder Publisher mit seinem Spiel Geld machen möchte, egal auf welche Weise, dann sollte es gefälligst auch fertig sein.

Alexander Klös

## 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](mailto:brief@gamestar.de) Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und 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](mailto:tech@gamestar.de).
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: [dvd@gamestar.de](mailto: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](mailto:shop@gamestar.de). Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

◀ Immerhin wird im Falle von Minecraft und den Browserspielen klar kommuniziert, dass es sich um Beta-Versionen handelt. Andere Entwickler und Publisher sind da häufig nicht so ehrlich, stellen wissentlich unfertige Produkte ins Regal und hoffen – oft zurecht – dass sich die Kunden in ihr Schicksal fügen und mit dem fehlerbehafteten Produkt leben.

Daniel Matschijewsky

## Kopierschutz

### Keine Waffe gegen die Piraterie

► Mein Kommentar zur Kolumne »Die Kopierschutz-Realität« in der Ausgabe 3/11: Abgesehen davon, dass Aktivierungen auch Online-Benutzern viele Probleme bereiten (wie etwa die Unterbindung des Weiterverkaufsrechts), frage ich mich, wie die Argumentation auf Seiten der Vertriebe selbst aussieht. Während sich Buch-, Film- und Musik-Vertriebe bemühen, ihren Produktkatalog dauerhaft anzubieten, gehen Software-Unternehmer den entgegengesetzten Weg und versehen ihre Produkte mit Zeitlimits. Geht der Betreiber in Konkurs oder lohnt sich der Serverbetrieb finanziell nicht mehr, verlieren die Kunden ihre Spiele. Effektiv sind also illegal beschaffte Kopien solcher Produkte letztlich die einzigen, die auch längerfristig zuverlässig funktionieren werden, während teure Originale im Vergleich qualitativ abfallen. Ob sich diese Fakten auf Dauer mit der Argumentation vereinen lassen, Aktivierungen seien eine wirkungsvolle Waffe im Kampf gegen die Piraterie, bezweifle ich stark.

Daniel Saner

◀ In der Regel ist es so, dass der Online-Kopierschutz für Spiele, die schon eine Weile auf dem Markt sind, per Patch abgeschaltet wird. So stellt man sicher, dass die Programme auch nach einer Einstellung der Anmeldeserver funktionieren.

Michael Graf



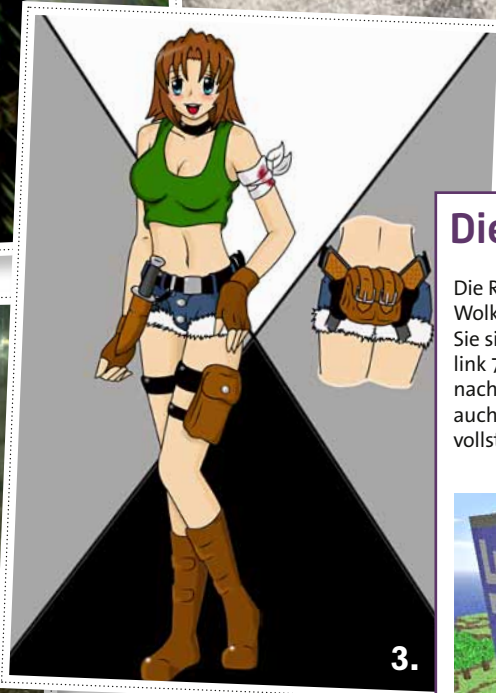
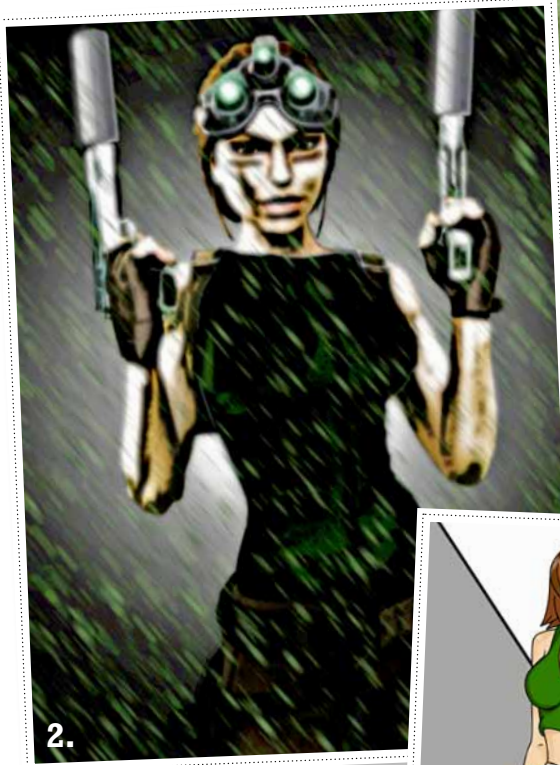
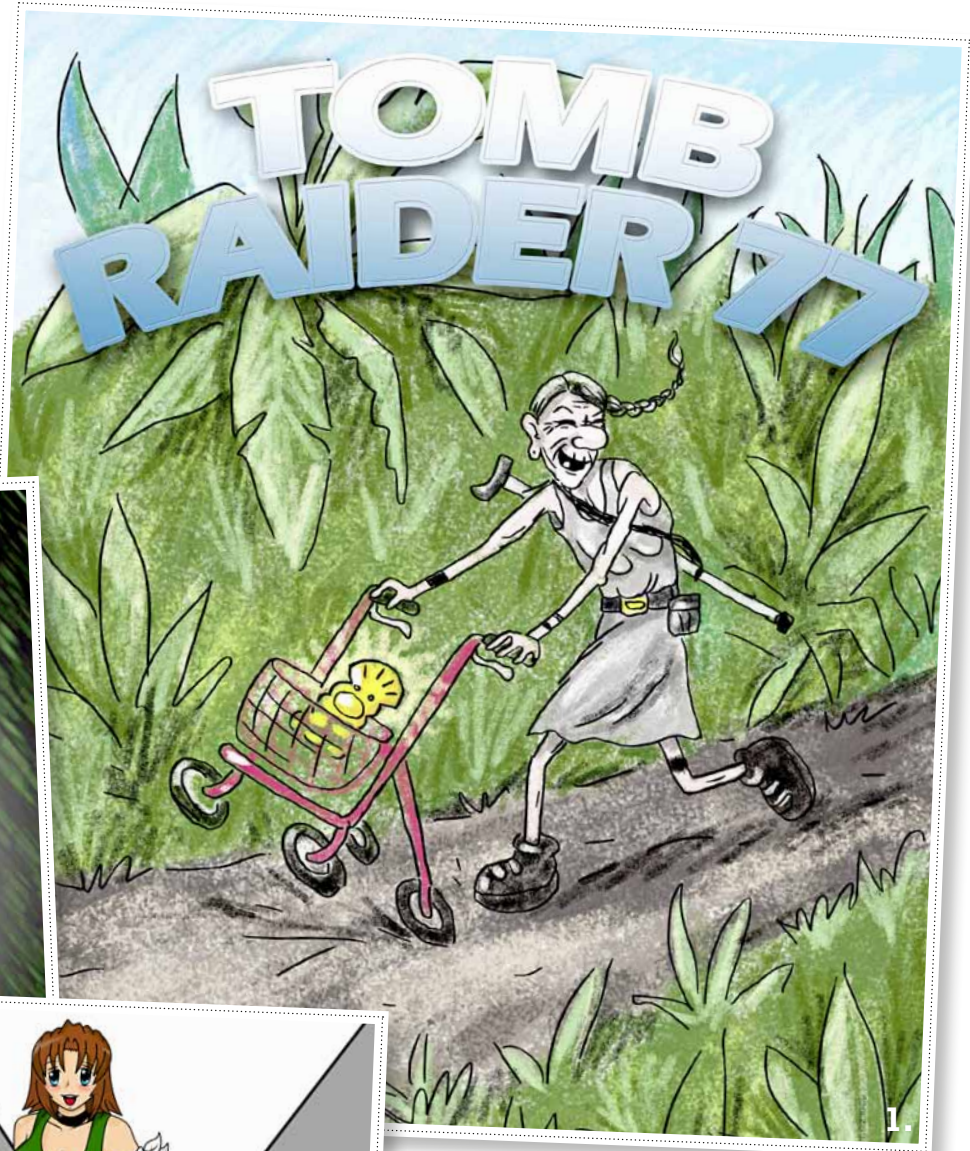
Tomb Raider: »Ich freue mich auf das Spiel, obwohl es eigentlich gar nicht mein Genre ist.«



# GameStar Interaktiv

## »Laras neuer Look«

In der letzten Ausgabe hatten wir Sie zum Stylisten von Lara Croft berufen. Wenn Crystal Dynamics die Tomb Raider-Serie nach Ihren Vorschlägen weiter entwickelt, dann schleicht Lady Croft zukünftig in Sam-Fisher-Manier durch Tempelruinen oder kraxelt durch eine knallbunte Manga-Welt. Vielleicht droht uns aber auch eine Oma-Archäologin, die mit Krückstock bewaffnet durch den Dschungel knarzt und Aztekengold in einen Einkaufsrolli packt? Janine Warmbiers Idee belohnen wir mit dem Mystery-Adventure Black Mirror 3. Herzlichen Glückwunsch!



### Die nächste Aufgabe

Die Redaktion zieht um, und zwar in den eindrucksvollsten Minecraft-Wolkenkratzer, den uns Hobbyarchitekten konstruieren. Schnappen Sie sich den kostenlosen Minecraft-Classic-Client (GameStar Quicklink 7297) und stapeln Sie drauflos. Hauptsache, das Gebäude ist nachher quadratisch, praktisch, gut ... und pompös sollte es natürlich auch sein. Unser Eigenentwurf konnte nach diesen Kriterien nicht vollständig überzeugen, Sie können das besser!



**Einsendeschluss ist der 14.3.2011**

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

**Entweder per Post:**

IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

**Oder per E-Mail an:**

interaktiv@gamestar.de,  
Betreff: »Minecraft-Wolkenkratzer«

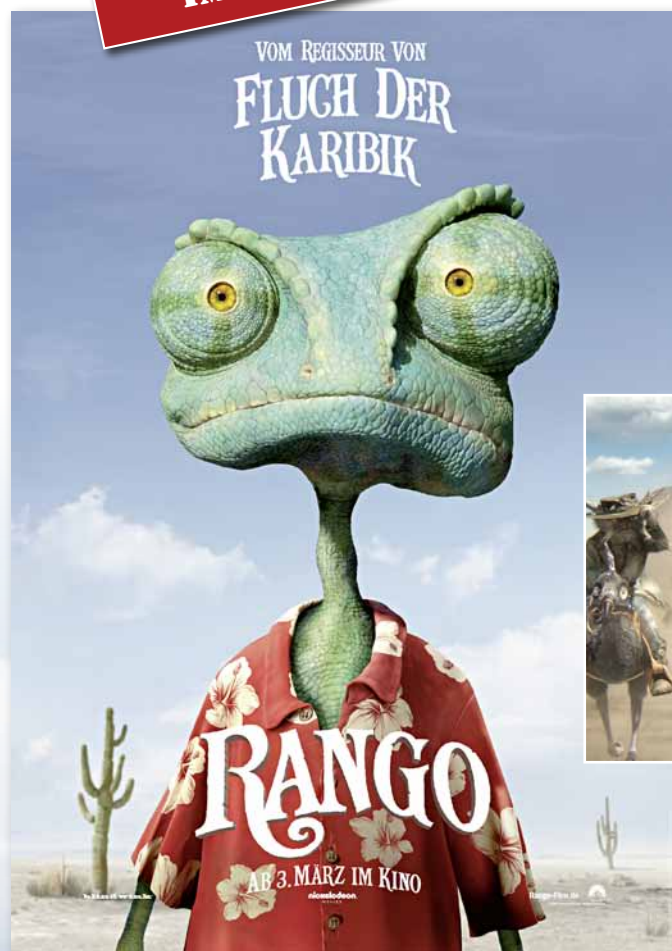


1. Janine Warmbier
2. Jan Schulte-Ortbeck
3. Michael Pfaff
4. Carsten Kottke



# Mitmachen & Gewinnen

**AB 3. MÄRZ  
IM KINO**



blindwink nickelodeon  
MOVIES  
TUNNEL ENERGY DRINK  
Rango-Film.de  
©2011 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

**Rango** Rango wäre so gern ein Held. Cool, selbstbewusst, von Frauen umschwärmt. Doch er ist nur ein verpeiltes Chamäleon. Das ändert sich schlagartig, als er aus seinem Terrarium ausbücht und in einer mysteriösen Westernstadt landet, die skrupellose Banditen an sich gerissen haben. Als Rango (gesprochen von Superstar Johnny Depp) kurzerhand zum Sheriff ernannt wird, ergibt sich für ihn die lang ersehnte Gelegenheit, endlich ein Held zu werden.

Zum Kinostart des neuen Animationsfilms von Paramount Pictures und Hit-Regisseur Gore Verbinski (**Fluch der Karibik**) verlosen wir gemeinsam mit Tunnel Energy Drink ([www.tunnelenergy.de](http://www.tunnelenergy.de)) **fünf iPads**. Apples intuitiver Tablet-PC besitzt 32 GByte Speicher, kann dank integriertem Wi-Fi kabellos ins Internet und schlägt in Sachen Gewicht, Akkulaufzeit und Bedienbarkeit jedes aktuelle Notebook.

**Wert der Preise: 3.000 Euro.**



## So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter [www.gamestar.de/mitmachkarte](http://www.gamestar.de/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 21. März 2011.

## Gewinner 02/2011

J. Alteköster, Arnberg M. Bergner, Münster N. Ecker, Merkelbach A. Flocke, Essen J. Gottwald, Königsdorf S. Haas, Blender O. Hausner, Grasbrunn C. Huber, Mammig F. Incardona, Wallerfangen J. Kohl, Wiltingen O. Kosterz, Berlin R. Kriesten, Oberhausen P. Ruscher, Norderstedt W. Schmitt, Düsseldorf C. Warneke, Hannover B. Wilke, Willingen U. Wolfram, Meckenheim T. Zille, Frankfurt M. Zingel, Mainz-Kastel

## Gewinner der Abo-Verlosung 04/2011

S. Böhlen, Ilmenau A. Gerber, Berlin W. Riedel, Handewitt M. Schwabe, Friedrichsdorf A. Schulze, Wermelskirchen



# Gute Idee? Schlechte Idee!

Es gibt Spielmechanismen, die sind wie Knäckebrot im Toaster: Die Idee leuchtet einem sofort ein. Bis die Küche brennt. Wir erklären fünf wunderbare Konzepte, die nicht funktionieren. Von Daniel Matschijewsky, Christian Schmidt, Fabian Siegmund, Petra Schmitz, Michael Graf

**M**an müsste einmal die Seiten tauschen: Man müsste sich in die Position eines Spieldesigners versetzen und an seiner Stelle darüber nachdenken, wie man diese verdammt Probleme löst. Diese Probleme, die daraus entstehen, dass Spiele Spaß machen sollen, und zwar möglichst lang, möglichst viel und möglich kontinuierlich. Aber da ist diese verflixte Freiheit, dieser unberechenbare Spieler! Was, wenn er in einem Rennspiel zu schlecht fährt oder das Feld weit hinter sich lässt? Das macht keinen Spaß. Das ist ein Problem. Wie löst man das? Was, wenn er in einem Shooter oder Rollenspiel in Gebiete zurückkehrt, die er schon besucht hat? Leere Räume, Langeweile. Wie variiert man das Spielgeschehen, wie reißt man den Spieler mit, wie bietet man ihm ständig angemessene Herausforderungen? Es gibt darauf gute Antworten und ganz einfache,

## Was haben wir vergessen?

Speicherpunkte, Eskort-Missionen, KI-Begeleiter – was gibt es noch an logischen Ideen, die sich in der Praxis als Spaßkiller entpuppen? Diskutieren Sie mit auf GameStar.de: [GameStar.de/Quicklink/6046](http://GameStar.de/Quicklink/6046).

zum Beispiel Schlauch-Shooter wie die **Call of Duty**-Spiele: Wo keine Freiheit existiert, kann der Spieler auch nichts falsch machen. Aber das ist unoriginell. Oder **GTA 4**, wo die Welt an jeder Ecke vollgepackt ist mit Erlebnissen. Aber das ist teuer. Gelegentlich suchen Firmen deshalb nach dem einen Modell, dem einen cleveren Konzept, das ihr Spiel aus der Masse heraushebt. Mit dem man werben kann. Bei dem jeder, der es hört, instinktiv sagt: Mensch, das ist ja eine gute Idee! Die Gegner passen sich der eigenen Spielstärke an? Genial!

Nur dass es nicht stimmt. Die Patentlösung entpuppt sich als Spaßbremse. Sie beseitigt ein Problem, kein Zweifel. Aber keiner hat daran gedacht, dass sie damit ein neues Problem erschafft. Aus einer guten Idee wird plötzlich eine ziemlich schlechte. Im Nachhinein sagen alle: Was für ein Quatsch! Welcher Teufel hat euch denn da geritten?! Wir stellen fünf solche Teufel vor, die sich als Engel tarnen. Fünf klassische gute Ideen des Spieldesigns, bei denen sich herausstellt: Sie kosten mehr Spaß, als sie bringen.



## Gummiband-KI

Die Ziellinie nähert sich rasend schnell, nur noch wenige Sekunden trennen uns vom Sieg. Plötzlich ein Knall, kreischendes Metall, die Fenster bersten – wir sind mit 300 Sachen in den Gegenverkehr gebrettert. Als wäre das nicht schon schlimm genug, rauschen auch noch die Konkurrenten an uns vorbei und aufs Siegereppchen. Wie konnten uns die KI-Gegner so schnell noch überholen? Wir hatten doch zu Beginn des Rennens für eine hübsche Massenkarambolage gesorgt, um dann breit grinsend die komplette Konkurrenz hinter uns zu lassen!

Schuld an der Misere: das Gummiband-Prinzip, kürzlich wieder erlebt in **Need for Speed: Hot Pursuit** und **Nail'd**. Gegner kleben penetrant an unserer Stoßstange und lassen sich trotz fingerverknötenden Fahrkünsten nicht abschütteln. Kommen die Computerpiloten nicht hinterher, dann bea-

men sie sich sogar außer Sicht wieder in Reitweite. Eine gut klingende Idee, sorgt sie doch für dynamische Rennen bis zur letzten Sekunde. Die Mechanik funktioniert sogar einsteigerfreundlich, denn wenn wir schnarchnasig über die Piste rollen, dann machen auch die Gegner auf Sonntagsfahrer oder knallen häufiger in Hindernisse.

Tatsächlich bremst die Gummiband-KI den Spielspaß aber oft rapide aus. Wer genießt nicht gerne den Triumph, mit einer halben Minute Vorsprung über die Ziellinie zu rauschen? Keine Frage, eine Rennspiel-KI

muss den Spieler fordern. Doch das sollte sie mit Köpfchen und nicht durch Schummelei tun. Dann bleiben uns auch Frustramente wie der knapp verpasste Sieg erspart. **DM**



In **Hot Pursuit** klebt uns die KI durchgehend am Auspuff.



# Mitwachsende Gegner



**Oblivion** ersetzt die Nager automatisch durch stärkere Kreaturen.



Für **Fallout 3** hat Bethesda den Gegnerlevel in jeder Region begrenzt.

Es gibt eine Handvoll Spiele, in denen die Gegner mit der Stärke des Spielers mitwachsen, zum Beispiel **Sacred 2** oder **Final Fantasy 8**. Aber der notorischste Fall ist das Rollenspiel **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Wo hin auch immer man in der Spielwelt Cyrodiil geht, es warten dort Feinde, die dem eigenen Charakterlevel entsprechen.

Die Idee hinter dem Konzept des »Level Scaling« ergibt durchaus Sinn: Weil **Oblivion** Wert auf eine offene, frei zugängliche Welt legt, in der der Spieler bis in die letzten Winkel laufen kann, muss es sicherstellen, dass er dort auch etwas Interessantes findet. In

vorgegebenen Welten wie denen der **Gothic**-Serie besteht die Gefahr, dass der Held einerseits gegen Feinde anrennt, die er noch nicht bezwingen kann, oder andererseits erst spät im Spiel Einsteiger-Dungeons entdeckt, in denen für ihn zu diesem Zeitpunkt keine brauchbaren Dinge mehr liegen.

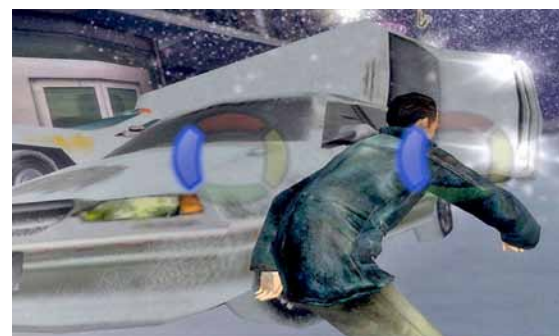
Was nach einem fairen System klingt, hat gleich drei Haken. Erstens führt die mitwachsende Welt in **Oblivion** dazu, dass die sowieso schon generischen Regionen vollends austauschbar werden, denn überall trifft man auf den gleichen, gerade aktuellen Typ Feinde. Zweitens lässt sich der stän-

dige Kontakt mit starken Gegnern nur dann effektiv abwehren, wenn man sich auf Kampftalente konzentriert; wer eher als Händler oder Dieb spielt, stellt fest, dass er mit jedem Levelaufstieg schlechter wird anstatt besser. Drittens geht **Oblivion** eine wichtige Motivation verloren: durch Geschick und Ausdauer Feinde zu besiegen oder mächtige Ausrüstung zu bergen, für die man eigentlich noch gar nicht bereit wäre. Das existiert in **Oblivion** genauso wenig wie die simple Befriedigung, eine einstmals gefährliche Ratte mit einem Streich umzuhausen und zu wissen: Ich bin durch meine Abenteuer stärker geworden. **CS**

## Quicktime-Events

Zwischensequenzen sind toll! Sie geben einem Spiel die Möglichkeit, sich in Szene zu setzen. Und sie zeigen, dass so ein Spielheld mehr kann als nur hüpfen und schießen. In einem Video hechtet er plötzlich auch über heranrasende Autos, zieht Wrestling-Moves ab oder verführt heiße Frauen. Das Blöde ist nur, dass wir derweil zum Zuschauer degradiert werden. Und das ist ja nicht Sinn eines Spiels. Da wollen wir sowas selbst machen. Die vermeintliche Lösung des Problems: Quicktime-Events. Interaktive Zwischensequenzen, in denen der Held nur dann cool dasteht, wenn wir im richtigen Moment die richtige Taste drücken. Klingt super, ist aber oft Mist. Denn bei **The Force Unleashed** bei der entsprechenden Einblendung einen Knopf hämmern zu müssen, gibt uns nicht gerade das Gefühl: »Wow! Ich habe einem Riesenroboter die Beine mit dem Lichtschwert zerhackt, bin danach an ihm empor gesprungen und habe das Mistding in der Luft vom Scheitel zur Sohle durchgesäbelt!«, sondern eher: »Wow. Ich hab auf A gedrückt.« Und sollten wir A verpasst haben, müssen wir die Sequenz im Zweifel noch

mal von vorne anfangen. Und dann vielleicht noch mal. Das nervt. Außerdem kriegen wir von der coolen Zwischensequenz ja kaum was mit, weil wir uns auf die Einblendungen konzentrieren müssen! Es lässt sich nun mal nicht ändern: Kein Spiel ist in Steuerung und Gameplay derart komplex, dass wir eigenhändig eine virtuose Keilerei à la **Die Bourne Identität** hinlegen könnten. Für sowas gibt's Filme. Und ein Film fühlt sich nicht dadurch persönlicher an, dass ich ab und zu auf eine Taste drücke. **Dead Space 2** macht es ganz gut: Die Inszenierung ist ohnehin filmisch, da fügen sich die Zwischensequenzen nahtlos ein, und wenn mal ein Quicktime-Event kommt, muss ich nur auf E hacken und kann weiter zuschauen – und habe trotzdem zumindest ein bisschen das Gefühl, den Necromorph selbst weggefasst zu haben. Als es bei der Präsentation von **Battlefield 3** zu einer Quicktime-Prüfung zwischen dem Helden und einem Schurken kam, waren wir fast froh, nicht selbst spielen zu dürfen: Wir konnten in Ruhe den cool choreographierten Kampf anschauen. Wie in einer Zwischensequenz. **FAB**



Die Quicktime-Events in **Fahrenheit** sind echt knifflig.



Simpel: In **Dead Space 2** hämmern wir nur auf E.



# Respawnende Gegner



Nervig: die ständig neuen Knilche an den Straßensperren in **Far Cry 2**.



In **Stalker** wurden die respawnenden Gegner weggepatcht.

Aus Online-Rollenspielen der klassischen Bauart sind sie nicht wegzudenken, die respawnenden Gegner. Ohne die gäb's für den stolzen Hochelfenjäger Legomir nämlich nichts mehr zu tun, wenn vorher schon der nicht minder stolze Menschenpaladin Faralas durchs Gebiet gezogen ist. Was für Online-Rollenspiele taugt, kann doch für andere Genres nicht schlecht sein, oder? Vor allem für nichtlineare Actiondinger wie **System Shock 2** oder **Far Cry 2** oder **Stalker**. Immerhin gibt's dann keine gähnende Längeweile bei den Touren durch bereits bekanntes und leergeballertes Terrain. Eigentlich klingt das so logisch, dass es daran nichts zu rütteln geben dürfte. Eigentlich.

Die Praxis indes hat anderes bewiesen. Was nämlich, wenn man wie bei **System Shock 2** an chronischer Munitionsarmut leidet? Was, wenn man wie in **Far Cry 2** ratzfatz seine Waffe kaputtballern kann? Was, wenn man wie in **Stalker** stets an derselben Stelle von den stets gleichen Zonentypen angefallen wird, die dann außer einer Salami nichts Brauchbares im Rucksack haben? Was, wenn man wie in den **Bioshock**-Spielen einen Raum durch die einzige Tür betritt, den im Zimmer lauernden Splicer umpustet, verschwindet, nur wenige Minuten später wiederkommt, weil man irgendwas vergessen hat, und abermals so einen lästigen Mutanten im Zimmer vorfindet?

Respawnende Gegner mögen den Spieler zwar beschäftigt halten, aber sie nehmen ihm auch das Gefühl, etwas geleistet zu haben und im Spiel voranzukommen. Stattdessen bekommt er den Eindruck, dass sein Tun keinerlei Auswirkung auf die Welt und ihre »Bewohner« hat. Sie hindern ihn zudem am Fortkommen, sie nötigen ihn, kostbare Munition zu verpulvern. Kurz: Sie nerven, denn sie zerstören in vielen Fällen die Illusion einer echten Welt. Weil's so ist, hat der Entwickler GSC Gameworld den Respawn an oft besuchten Engpässen zumindest in **Stalker** durch einen Patch deaktiviert. Noch besser ist allerdings, man baut ihn erst gar nicht ins Spiel. **PET**

## Echtzeit-Superwaffen



Der Palast verschoss in **Dune 2** die Todeshand-Rakete.



In **C&C 3** verwüstete das Mutterschiff ganze Basen.

Die »Todeshand«, wie passend. So hieß im Echtzeit-Urvater **Dune 2** die Superwaffe des Harkonnen-Heeres, eine Atomrakete. Wer damit den gegnerischen Bauhof von der Karte blies, hatte so gut wie gewonnen, weil der Feind keine Gebäude mehr hochziehen konnte. Okay, die Todeshand verfehlte gerne mal ihr Ziel, aber dann lud man einfach neu und schoss noch mal. So avancierte das »Trial & Error«-Geschoss zur mächtigsten Spezialattacke, viel nützlicher als die Hightech-Angriffe der anderen Völker, die kümmerlichen Fremden-Krieger der Atreides und der kriminell überflüssige Ordos-Saboteur.

Das Genre bewies damit schon in seiner Geburtsstunde, dass Superwaffen in Echtzeit-Titeln häufig eine schlechte Idee sind, weil sie die Balance ruinieren. Trotzdem tauchen sie in vielen Spielen auf, weil ... ja, weil sie einfach cool und werbewirksam sind. Allein das Wort »Superwaffe« verheißt Macht und Bombast: Man drückt auf den roten Knopf, schon fliegt alles in die Luft (vorzugsweise natürlich der Gegner). Fair war das

fast nie, auch nicht im **Dune 2**-Erben **Command & Conquer**, in dem die GDI-Ionenkanone neben der Nod-Atombombe wirkte wie ein Streichholz neben einer Supernova. Der Nachfolger **C&C 3: Tiberium Wars** ehrte diese Tradition problemlos, weil sein Scrin-Mutterschiff komplette Stützpunkte ausradierte – ohne Abwehrchance, versteht sich. Oder ach, die Riesenroboter von **Supreme Commander**: Wer zuerst einen baute, rauschte im Eiltempo über die Siegerstraße. Es sei denn, der Gegner hatte auch einen.

Freilich gab es auch Echtzeit-Spiele mit gut ausbalancierten Superwaffen, man denke nur an die Atombombe von **World in Conflict**. Dennoch ist es kein Wunder, dass mit **Starcraft** und **Warcraft 3** zwei der erfolgreichsten Strategietitel auf Megatöt-Attacken verzichteten und das taktische Zusammenspiel der Einheiten in den Vordergrund schoben. Für **Starcraft 2** hatte Blizzard immerhin ein mächtiges Protoss-Mutterschiff angekündigt, es dann aber entschärft. Der Koloss war cool, aber viel zu mächtig. **GR**



# Hall of Fame

# Transport Tycoon

Das läuft wie auf Schienen: Diese Verkehrssimulation beweist, was an Modelleisenbahnen so faszinierend ist. Von Christian Schmidt

Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

Manche Spiele führen mir meine Grenzen vor Augen. **Transport Tycoon** ist eines davon. Ich habe kindliche Freude daran, das Land mit Eisenbahnlinien zu überziehen und schnurgerade Trassen ins verworfene Terrain zu baggern. Aber das ist in etwa so, wie mit einem Pinsel Kinderzeichnungen auf eine Leinwand zu klecksen. Andere Menschen erschaffen damit Kunstwerke. Auf meinen Schienen fährt immer nur ein Zug hin und her. Wenn ich eine neue Lok einsetzen will, dann baue ich ihr eine eigene Trasse. Das ist lächerlich ineffizient. Aber andernfalls müsste ich mich

dertschaften rasender Züge in einem perfekt choreografierten Ballett umeinander herum. Ich schaue gebannt zu, aber was genau da passiert, verstehe ich nicht mehr. Auf meiner Karte schnaufen Loks von links nach rechts. Das muss reichen.

Wie gut, dass man **Transport Tycoon** auch mit meiner laienhaften Spielweise genießen kann. Es ist eines jener herausragenden Spiele, die einfach zu spielen sind, die mit wachsendem Wissen aber immer mehr Tiefe, immer mehr Vielfalt offenbaren. Es ist genauer gesagt bis heute die beste Verkehrssimulation. Seit 17 Jahren. 1994 veröffentlichte Microprose das Spiel als eine Art Nachfolger für den Eisenbahn-Hit **Railroad Tycoon**, auch wenn **Transport Tycoon** gar

nicht als solcher entwickelt wurde. Der Schotte Chris Sawyer hatte das Spiel unter dem Arbeitstitel **Interactive Transport Simulator**

gebaut, bevor er es an Microprose verkaufte. Sawyer hatte zuvor vor allem mit PC-Umsetzungen von Titeln wie **Elite** Erfahrung gesammelt, **Transport Tycoon** sollte sein Durchbruch werden. Noch bekannter wurde Sawyer fünf Jahr später mit dem Freizeitpark-Simulator **Rollercoaster Tycoon**. Beide Spiele sind wahre Autorenwerke: Sie stammen nicht von einem Team, sondern – abgesehen von Zuarbeiten bei der Grafik und dem Sound – allein von Chris Sawyer.

## Deswegen legendär

- ✱ komplexe und doch leicht verständliche Simulation
- ✱ Verkehrsnetzwerke mit Zügen, LKW, Flugzeugen, Schiffen
- ✱ dynamische Spielwelt
- ✱ Entwicklung von der Dampflokomotive zur Magnetschwebbahn
- ✱ legendär unfähige Computergegner

Mir kam **Transport Tycoon** 1994 in seiner ursprünglichen DOS-Version in die Hände; die grauweiße Packung mit ihrem eleganten Art-Deco-Motiv gefällt mir bis heute, auch wenn man sich beim Spielen fragt, wo bloß die ganzen abgebildeten Autos geblieben sind. Denn Straßenverkehr gibt es in **Transport Tycoon** nicht, abgesehen von Lastwagen. Die sind neben Eisenbahnen eines der vier Verkehrsmittel, die das Spiel simuliert, dazu kommen Schiffe und Flugzeuge. Die DOS-Version enthielt noch historische korrekte Namen für die Verkehrsmittel und genießt bei Kennern deshalb einen Nostalgiebonus. Bekannt ist aber die Neuauflage **Transport Tycoon Deluxe** von 1995, 1996 auch als Windows-Version erschienen. In der waren die Originalnamen aus Lizenzgründen verschwunden, dafür brachte sie zahlreiche Verbesserungen und zusätzliche Szenarien. Über den (zuvor separat verkauften, jetzt beiliegenden) Editor konnte ich

## Ich schaue gebannt zu, aber was genau da passiert, verstehe ich nicht mehr.

mit Weichen, Signalen und Fahrplänen auseinanderzusetzen. Ich müsste Ausweichbuchten bauen und mich in die Logik von Schaltungen, T-Kreuzungen und Vorsignalen einarbeiten. Leute, die das können, erbauen in **Transport Tycoon** achtspurige Sternkreuzungen, kunstvolle Spaghettiknoten mit einem Strickwerk aus Tunnels und Brücken, priorisierte Durchgangsbahnhöfe mit Warteschleifen und Ausweich-Terminals. In den Netzwerken solcher Meister wirbeln Hun-



Auch die Luftfahrt wird simuliert, Flughäfen brauchen viel Platz.



Transport Tycoon Deluxe bietet mehrere Szenarien, hier die Wüste.



meinen Loks auch wieder die richtigen Namen geben. Habe ich aber nicht gemacht, was hauptsächlich damit zu tun hatte, dass ich, wenn schon der ICE fehlte, zumindest lieber einen fiktiven »T.I.M.« auf die Schienen gesetzt habe als den doofen TGV.

Aber selbst den musste man sich erst einmal erarbeiten, denn **Transport Tycoon** war beileibe kein statischer Modellbahn-Bastelkasten. Sondern eine Wirtschaftssimulation, in der man nur das Geld ausgeben kann, das man vorher verdient (oder von der Bank geliehen) hat. So langt der Einstiegskredit nur für eine kurze Pendelstrecke zwischen zwei Orten, auf der sich eine sklerotische Dampflokomotive entlangschleppt. Schon diese Anfangsphase ist spannend, denn auf den zufallsgeordneten Landkarten bieten sich einerseits unzählige Geschäftsmöglichkeiten: Fabriken warten auf Lieferungen von Farmen, Kraftwerke fordern Kohle aus Minen, Städtchen könnte man durch Passagierstrecken verbinden. Andererseits studieren klamme Bähnchenbauer die Landschaft mit Sorgenfalten, denn womöglich lohnt sich die Verbindung (vorerst) nicht, wenn Hügel und Seen Umwege erzwingen. Brücken und Tunnel sind teuer. Mit den Einnahmen aus den ersten Strecken entstehen neue Zweige, aber parallel lebt auch die Welt: Von mir bewirtschaftete Industrien florieren, andere schließen oder werden neu gegründet, der Puls meiner Verkehrsarterien pumpt Lebenskraft in Dörfer, die fünfzig Jahre später zu Großstädten aufgeblüht sind. Ab dem Startjahr 1950 (in der Deluxe-Version) schnauft und rattert sich das Zeitalter der Dampflokomotiven in das der Diesel- und Elektroloks, vor mir schnurrt schließlich eine Zukunft voller Magnetschwebbahnen und Überschalljets. Regelmäßig werden Erfindungen gemacht, und am Ende einer Kaskade der Zwischenschritte sausen Einschienenbahnen über kilometerlange Brücken ans andere Ende meiner Spielwelt.

Mindestens einmal im Jahr saugt mich **Transport Tycoon** wieder in seinen Motivationsstrudel, und dann sind wieder zwei Wochen verschwunden. Ich mag kein großer Techniker sein, aber ich bin ein Frickler: Ich



Kombi-Bahnhof: Unsere Züge transportieren Stadtbürger und Lebensmittel vom Bauernhof.

liebe es, meine veralteten Strecken zu modernisieren, die Trassenführung abzuwandeln, den Tunnel einzubauen, für den vorher kein Geld da war, ihnen im Laufe der Jahrzehnte das letzte Quäntchen Effizienz abzupressen. Ich kann Stunden damit verbringen, unmögliche Verbindungen zu planen, quer durchs Land, über See, unter zig anderen Trassen hindurch, an Städten vorbeigequetscht. Warum? Weil es ungeheuer befriedigend ist, mit klar limitierten Mitteln komplexe Ideen auszutüfteln. Weil es immer noch etwas zu tun gibt. Und weil das Spiel es erlaubt, innezuhalten und zurückzuschauen auf das, was man aus diesem unberührten Land gemacht hat, in dem ein ausgeklügeltes Netz von Schnellzügen reiche Metropolen verbindet. Es ist nur virtueller Tand, trotzdem: Das macht mich stolz.

**Transport Tycoon** ist in sich nahezu perfekt. Es hat seine Grenzen, aber auch das macht seinen Charme aus: Es will nicht mehr sein, als es leisten kann. Es verzettelt sich nicht. Seine Bedienbarkeit mit aufgeräumten und

frei verschiebbaren Fenstern (unter DOS, vor Windows 95!) ist beispielhaft. Es gibt kaum ein Strategiespiel, das es annähernd so gut löst, eine solche Fülle von Informationen so eingängig aufzubereiten. Und, nicht zu vergessen: Die sympathische Pixelgrafik mit ihrem Schachbrett-Muster kann man auch heute noch ansehen, ohne sich schütteln zu müssen, zumal man ihr Funktionsprinzip weit besser versteht als so manche detailüberladene 3D-Welt. Kein Wunder, dass **Transport Tycoon Deluxe** bis heute von einer aktiven Fangemeinde betreut wird, zum einen in Fan-Patches für das Original, zum anderen im feinen Open-Source-Remake **OpenTTD** (GameStar.de/Quicklink/7298). Eine offizielle Fortsetzung war dem Spiel nie beschert (aus deren Ansätzen entwickelte Chris Sawyer **Rollercoaster Tycoon**), aber mit **Locomotion** brachte Sawyer 2004 über Atari einen Nachfolger im Geiste heraus. Das Spiel erlaubte komplexere Trassenführungen vor allem bei Tunnels, schränkte aber im Gegenzug den Einfluss auf Städte und Konkurrenzbahnen ein. Großer Erfolg blieb **Locomotion** verwehrt, auch ich habe es nicht gekauft. Ich habe **Transport Tycoon Deluxe**. Ich brauche in diesem Leben keine andere Verkehrssimulation mehr. CS



Profi-Architekten bauen komplexe Schienensysteme. Das Bild stammt aus OpenTTD.

## Transport Tycoon Verkehrssimulation

PUBLISHER	Microprose
ENTWICKLER	Chris Sawyer
QUELLE	www.openttd.org
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM
SO LÄUFT'S	Wir empfehlen das kostenlose Remake OpenTTD, das problemlos unter jedem Windows läuft.



**Fazit** Zeitlos gutes Bahnbau-Meisterwerk.



# Hardware News

## AMDs neue Bulldozer-CPU im Zeitplan

GameStar.de/Quicklink/7301

Die Massenproduktion von AMDs neuer Prozessor-Generation soll zwischen März und April in den Fabriken von Global Foundries in Deutschland starten. Angeblich ist die Markteinführung der ersten Bulldozer-Prozessoren mit dem Codenamen »Zambezi« wider Erwarten noch im ersten Halbjahr 2011 geplant. So könnten die ersten Mainboards mit den neuen AMD-900-Chipsätzen für den Sockel AM3+ bereits zur CeBIT im März zu sehen sein – zumindest hinter verschlossenen Türen. Nach wie vor soll AMD davon ausgehen, dass ein nicht genauer bezeichneter Zambezi-Prozessor bis zu 50 Prozent mehr Leistung bieten wird als ein Intel Core i7 950. Wie sich Bulldozer im Vergleich zu den neueren Sandy-Bridge-Prozessoren schlägt, werden wir testen. Aber unter Umständen könnte AMD dann auch im High-End-Segment wieder mit Intel mithalten. Unter dem Quicklink finden Sie übrigens eine detaillierte Präsentation zur Technik der Bulldozer-CPU. **DV**

### Bulldozer

#### What it is:

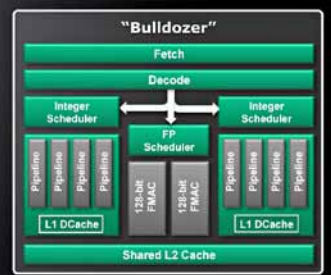
- A monolithic dual core building block that supports two threads of execution

#### How it works:

- Shares latency-tolerant functionality
- Smooths bursty/inefficient usage
- Dynamic resource allocation between threads

#### Customer Benefits:

- Greater scalability and predictability than two threads sharing a single core
- Throughput advantages for multi-threaded workloads without significant loss on serial single-threaded workload components
- When only one thread is active, it has full access to all shared resources
- Estimated average of 80% of the CMP performance with much less area and power \*



**Bulldozer bricht mit der Tradition**, dass alle Ausführungseinheit pro Rechenkern vorhanden sind, und soll so die Effizienz steigern.

### 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

### 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	GTX 250 100 € GTX 260 150 €	GTX 275 180 € GTX 285 250 € GTX 295 400 €	
Radeon HD 3/4	3850 k.A. HD 4850 90 €	HD 4870 110 € HD 4870 X2 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5670 80 € HD 5750 100 € HD 5770 100 €	HD 6850 150 € HD 5850 170 € HD 6870 190 €	HD 5870 220 € HD 6950 240 € HD 6970 310 € HD 5970 450 €
Geforce 400/500	GTX 450 90 €	GTX 460 150 € GTX 560 220 €	GTX 480 310 € GTX 570 310 € GTX 580 450 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ k.A. II X2 260 70 € II X3 435 70 €	II X4 645 110 €	
Phenom	X3 8450 k.A. X3 8850 k.A. X4 9650 k.A. X4 9750 k.A.		
Phenom II	II X2 550 80 €	II X3 720 80 € II X4 920 k.A. II X4 945 110 € II X4 970 150 €	II X6 1055T 150 € II X6 1075T 170 € II X6 1100T 210 €
Core 2	E4300 k.A. E4600 k.A. E6600 170 € E7500 100 €	E8200 110 € E8500 170 € Q6600 k.A. Q9300 170 €	Q9550 230 € QX9770 1.500 €
Core i		i3 540 110 € i5 650 160 € i5 750 170 €	i7 870 260 € i7 920 250 € i7 980X 8.000 € Core i7 2600 280 €

### Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

### Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



# Intel: Fehler stoppt Sandy-Bridge-Chipsätze

GameStar.de/Quicklink/7300

Ein Hardware-Fehler zwingt Intel zum Verkaufsstopp seiner aktuellen Mainboard-Chipsätze. Betroffen sind alle Sockel-1155-Platinen für Sandy-Bridge-Prozessoren. Laut Intel haben die Chipsätze der aktuellen Serie 6 einen Bug, der die Leistung der SATA2-Festplattenanschlüsse verschlechtern kann. Der Fehler schleiche sich innerhalb eines großen Zeitraums von etwa drei Jahren ein, die Wahrscheinlichkeit hierfür sei allerdings gering. Sollte der Bug dennoch auftreten, so erhöhe sich die Fehlerrate bei Datenübertragungen deutlich. Manche Festplatten oder optischen Laufwerke würden gar nicht mehr erkannt. Da es sich um einen schleichenden Prozess handelt, war Intel dem Problem in bisherigen Tests nicht auf die Schliche gekommen. Die Kosten für die Umtauschaktion mit Herstellern prognostiziert Intel auf 700 Millionen US-Dollar. Hinzu komme ein Umsatzverlust von etwa 300 Millionen Dollar, da Intel bis zur Auslieferung der überarbeiteten Chipsätze keine der alten verkaufen kann. Sollten Sie bereits einen PC mit aktuellem Intel-Chipsatz betreiben, können Sie den Fehler durch Ausweichen auf die zwei SATA3-Ports mit 6 GBit/s Datendurchsatz umgehen.



Die Sandy-Bridge-CPU selbst funktionieren einwandfrei, aber die **Chipsätze für Notebooks und PCs nicht.**

Inzwischen haben mehrere Händler die entsprechenden Mainboards komplett aus dem Sortiment genommen, in Deutschland beispielsweise Alternate.de. Die Mainboard-Hersteller reagieren bisher unterschiedlich. So hat Gigabyte die Auslieferung aller betroffenen Hauptplatinen gestoppt und noch nicht verkaufte Produkte zurückgerufen. Kunden sollten ihre Mainboards austauschen können, sobald die neuen Revisionen der Chipsätze verfügbar sind. Viele Hersteller raten Besitzern von Sandy-Bridge-Mainboards dazu, die SATA2-Ports nicht zu verwenden. Letztlich führt aber wohl kaum ein Weg am Austausch der betroffenen Mainboards vorbei. Von Neuanschaffungen auf Sandy-Bridge-Basis raten wir ab, bis Intel fehlerbereinigte Chipsätze auf den Markt bringt – vermutlich im April. **ML**

## News-Ticker

**AMD:** Als Reaktion auf Intels schnelle Sandy-Bridge-Prozessoren senkt AMD die Preise seiner Phenom-II-CPU mit vier und sechs Rechenkernen um gut 10 Prozent. Der schnellste Phenom II X6, der 1100T mit 3,3 GHz, kostet jetzt nur noch knapp über 200 Euro.

**Nvidia:** Mit der rund 80 Euro teuren GeForce GT 440 bringt Nvidia eine DirectX-11-Grafikkarte für Einsteiger auf den Markt. Mit 96 Shader-Prozessoren und einem lahmen 128-Bit-Speicher-Interface können wir Spielern von einem Kauf nur abraten. Die Variante für PC-Hersteller soll mit 114 Shadern und einem 192-Bit-Interface etwas schneller sein.

**Grafikkarten:** Die aktuellen Grafikkarten werden 2011 eventuell nicht mehr durch schnellere Modelle ersetzt. Der Auftragsfertiger von AMD und Nvidia will erst im vierten Quartal 2011 die dazu nötige 28-nm-Produktion anwerfen. Aktuelle Chips entstehen noch im 40-nm-Prozess.

**Mozilla:** Die fertige Version von Firefox 4 könnte sich weiter verzögern. Obwohl die aktuelle zehnte Beta-Version laut den Entwicklern durchaus für den täglichen Gebrauch geeignet ist, zögern einige Fehler den Veröffentlichungstermin vermutlich bis in den März hinaus.

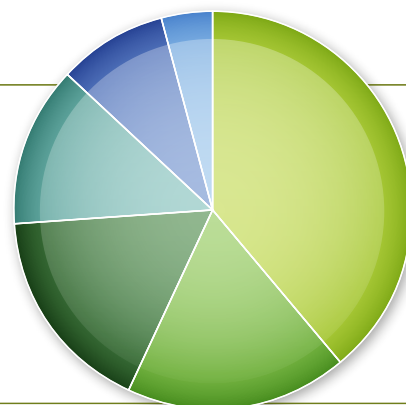
**Google:** Die neue Version von Googles Internet-Browser Chrome unterstützt WebGL, eine Abwandlung der 3D-Schnittstelle OpenGL. Mit WebGL sollen auch Browser auf der Grafikkarte beschleunigte 3D-Grafik darstellen können.

## »Haben Sie ein Blu-ray-Laufwerk?«

Fast zwei Drittel unserer Leser haben im Haushalt ein Blu-ray-Lesegerät oder möchten bald eines kaufen. Gut 40 Prozent sehen aber nach wie vor keinen Nutzen darin, vermutlich auch, weil praktisch keine PC-Spiele auf Blu-ray erscheinen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 6.418 Teilnehmer

Nein, brauche ich nicht. ....	(39 %)	●
Ja, in der Playstation 3. ....	(18 %)	●
Nein, möchte ich aber kaufen. ....	(17 %)	●
Ja, im PC. ....	(13 %)	●
Ja, als Stand-Alone-Player. ....	(9 %)	●
Ja, im Notebook. ....	(4 %)	●



# DDR3-Arbeitsspeicher noch billiger

GameStar.de/Quicklink/7302

Bereits im Oktober letzten Jahres sind die Arbeitsspeicherpreise stark gefallen. Damals kostete ein 1,0 GByte großes DDR3-1333-Speichermodule um die 16 Euro, eines mit 2,0 GByte etwas unter 30 Euro. Jetzt gehen 2,0 GByte für nochmals preiswertere 16 Euro über die Ladentheke. Ein 8,0-GByte-Kit kostet zwischen 60 Euro und 80 Euro. Damit müssen Sie für 8,0 GByte DDR3-1333 nur noch etwas mehr als die Hälfte des Preises vor drei Monaten zahlen. 4,0 GByte kosten derzeit zwischen 30 und 45 Euro. Auch DDR3-Speicher in Form von SO-DIMMs für Netbooks und Notebooks wird kontinuierlich günstiger. Sogar der ältere DDR2-Speicher gab über die letzten drei Monate um etwa 16 Prozent nach. Mit 60 bis 80 Euro für 4,0 GByte (DDR2-1066) bleibt er aber rund doppelt so teuer wie DDR3. Voraussichtlich wird Speicher noch bis zum Frühjahr so günstig bleiben. Bei Bedarf also zuschlagen! **DV**





# 15 Grafikkarten im Vergleichstest

**AMD und Nvidia verkaufen mittlerweile die zweite Generation von DirectX-11-Grafikkarten und haben zuletzt nochmals neue Hardware nachgelegt. Wir testen, wie viel Leistung Sie 2011 wirklich brauchen.** Von Daniel Visarius

In den letzten Monaten sind mit GeForce GTX 580 und GTX 570 sowie Radeon HD 6970, HD 6950, 6870 und HD 6850 viele neue Grafikkarten auf den Markt gekommen. Frisch dazu stoßen im Januar die GeForce GTX 560 Ti und die Radeon HD 6950 mit 1,0 statt 2,0 GByte Videospeicher. Grund genug für uns, bei allen wichtigen Grafikkarten-Herstellern Testexemplare zu bestellen und mit einem großen Vergleichstest für Klarheit zu sorgen.

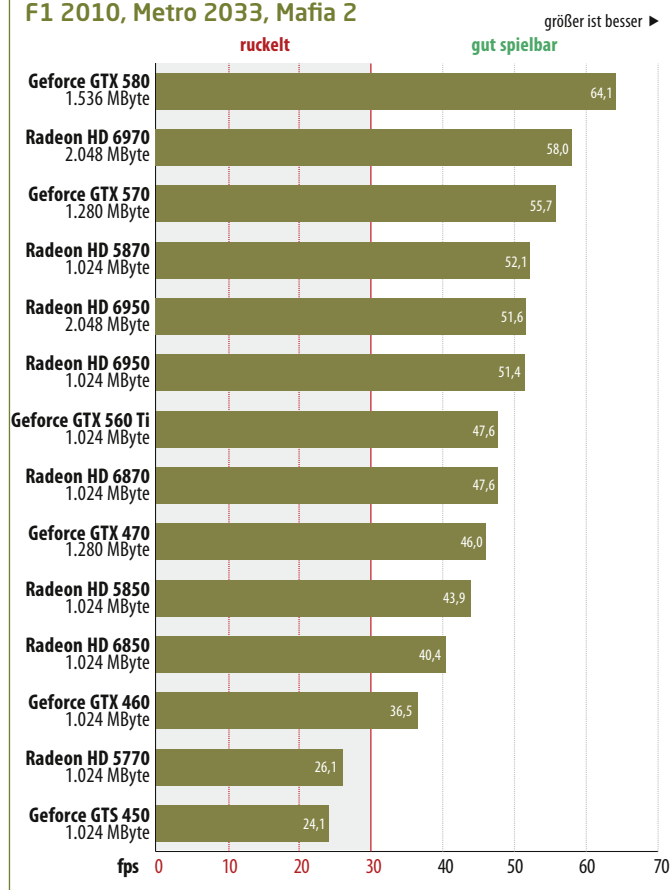
Auf die Grafikkarten der vorhergehenden, ersten DirectX-11-Generation haben wir verzichtet, weil sie allesamt nicht mehr hergestellt werden. Mitunter lässt sich zwar noch das eine oder andere Schnäppchen abgreifen, in der Regel aber liefern die aktuellen Karten im entsprechenden Preissegment mindestens die gleiche Leistung bei weniger Stromverbrauch oder aktuellerer Technik. Das betrifft zum Beispiel die Radeon HD 5870, die von ehemals 400 auf nun 230 Euro gefallen ist. Für das gleiche

Geld bekommen Sie bei der Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte Speicher zwar »nur« die gleiche Leistung, können statt drei aber bis zu fünf Monitore anschließen und dank HDMI-1.4a-Unterstützung zudem 3D-Blu-rays an entsprechende Fernseher weiterreichen. Ähnlich ergeht es Radeon HD 5850 und GeForce GTX 470. Auch die Radeon HD 5770, die demnächst wohl als HD 6700 mit HDMI 1.4a aufgepeppt wird, und die GeForce GTX 450 fallen zurück. Beide Karten liefern in Auflösungen bis 1280x1024 zwar auch in



## Spieleleistung

**Battleforge, Crysis, Call of Duty: Black Ops, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2**



aktuellen Spielen genug Leistung, nur haben die meisten Spieler mittlerweile 22- oder 24-Zoll-TFTs mit 1680x1050, 1920x1080 oder 1920x1200 Pixeln.

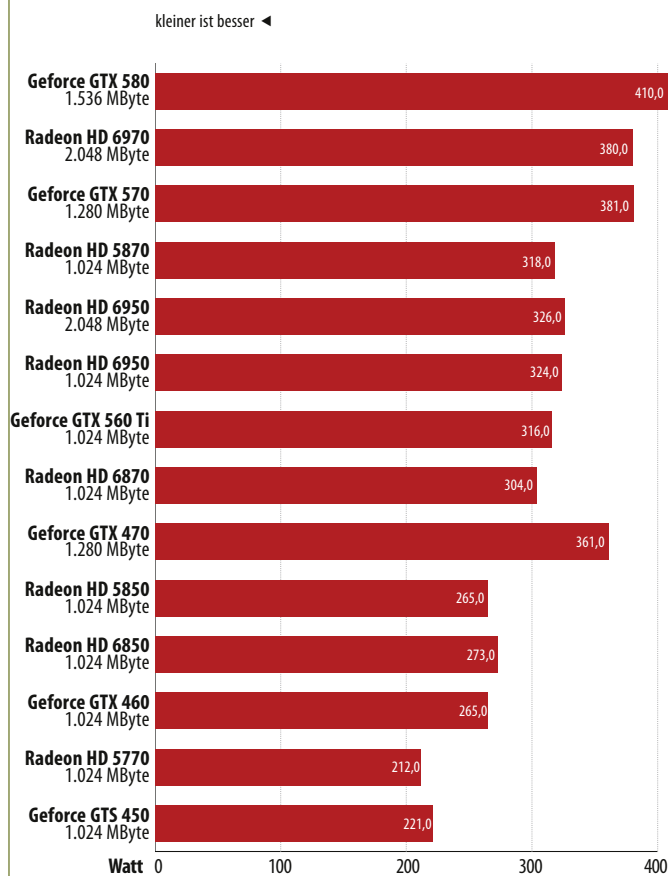
Beim Grafikkarten-Neukauf sollten Sie wenigstens 150 Euro in eine Radeon HD 6850 oder eine Geforce GTX 460 investieren, die als einzige Karte aus der GTX-400-Serie weiter produziert wird. Ab 190 Euro finden Sie die erste Radeon HD 6870, die rund 20 Prozent schneller rechnet als HD 6850 und GTX 460. 20 Euro mehr verlangen die Grafikkarten-Hersteller für die neue Geforce GTX 560 Ti, die alles in allem genauso so flott rechnet wie die HD 6970 und der wir einen ausführlichen, eigenen Test widmen. Etwa 8 Prozent mehr Leistung liefert die 1,0-GB-Byte-Variante der Radeon HD 6950 (230 Euro), die 250 Euro teure 2,0-GB-Byte-Version kann von ihrem doppelten Speicher nur beim Spielen auf mehreren Monitoren spürbar profitieren. Ab 300 Euro bekommen Sie Geforce GTX 570 und Radeon HD 6970, die mit Abstand schnellste Grafikkarte stellt derzeit Nvidia mit der rund 450 Euro teuren Geforce GTX 580. Solche Oberklasse-Grafikkarten lohnen sich aber nur für Spieler mit großem Geldbeutel, die

## 150 Euro sind das Minimum

auf mehreren Monitoren oder mit 3D-Brille spielen wollen. Für das traditionelle Spielen auf einem Monitor rechnen auch günstigere Karten mehr als schnell genug. Mit diesem Schwerpunkt modernisieren wir übrigens

## Stromverbrauch

Verbrauch bezieht sich nicht auf das gesamte Testsystem.



auch unseren Benchmark-Parcours und passen das Wertungssystem an, um der immer mageren Ausstattung und der größeren Leistungsspanne Rechnung zu tragen. Statt **Colin McRae: Dirt 2** nutzen wir nun das auf der gleichen Engine aufbauende, aber technisch anspruchsvollere **F1 2010** im DirectX-11-Modus. Den verwenden wir auch bei **Metro 2033** sowie beim kostenlosen **Battleforge**. Die DirectX-10-Front wird von **Crysis** noch solange gehalten, bis **Crysis 2** erscheint, **Far Cry 2** und **H.A.W.X.** mussten ihren Posten verlassen. Auf vielfachen Wunsch nehmen wir mit **Call of Duty: Black Ops** und **Mafia 2** wieder zwei DirectX-9-Spiele ins Programm. Auf **H.A.W.X. 2**, welches das DirectX-11-Feature Tessellation für besonders fein ausmodellerte Gebirgsketten nutzt, mussten wir verzichten, weil die Geforce GTX 570 hier je nach Einstellung um 50 Prozent schneller rechnet als die ähnlich teure Radeon HD 6970. Durch die exorbitant hohen, absoluten Unterschiede hätten die Radeons bei der abschließenden Durchschnitts-Wertung unfairerweise nicht den Hauch einer Chance gehabt, selbst wenn Sie alle anderen Spiele mit einigen Frames Vorsprung für sich entschieden hätten. Auch die neuen Benchmarks installieren wir auf unserem etablierten Grafikkarten-Testsystem unter Windows 7 Ultimate 64 Bit, das mit einem 3,2 GHz flotten Core i7 965 und 6,0 GB Arbeitsspeicher noch immer schnell genug ist. Alle Platinen haben wir mit den neuesten stabilen Treibern getestet. Bei den Geforce-Grafikkarten waren das die Treiber-Version 266.58, bei den Radeons der Catalyst 11.1a.

Statt wie bisher mit 40 Prozent fließt die Spieleleistung nun mit 60 Prozent in die Wertung ein. Auf diese Weise können wir den Leistungs-Vorsprung von High-End-

## Neues Wertungssystem für Grafikkarten

Karten gegenüber den Preis-Leistungs-Krachern besser abbilden. Dafür verliert die Bildqualität von 20 auf 10 Prozent an Gewicht, weil die minimalen optischen Unterschiede meist nur bei Analysen auf Pixelebene auffallen und in der Praxis irrelevant sind. Von ihrer insgesamt etwas besseren Bildqualität profitieren die Geforce-Karten aber weiterhin und behalten ihren Vorsprung von einem Punkt. Die Technik-Note, zuletzt ein Mix aus technischen Features und Stromverbrauch, lösen wir auf: Extras wie Eyefinity und 3D Vision, die zusätzliche Hardware erfordern, sowie GPU-PhysX werden der Ausstattungsnote zugeschlagen, die weiter 10 Prozent ausmacht. Anstelle der Technik-Note führen wir die Kategorie »Energieeffizienz« neu ein. Hier beurteilen wir den Stromverbrauch im Leerlauf und unter Volllast sowie die Energieeffizienz, also wie viel Performance eine Karte in Relation zur Stromaufnahme liefert. Bei gleicher Leistung erreicht die Grafikkarte eine höhere Punktzahl, die absolut weniger Strom zieht; der Anteil an der Gesamtnote liegt bei 10 Prozent. Beim Kühlsystem ändert sich nichts, sein Anteil beträgt weiter 10 Prozent. **DV**



# Grafikkarten BIS 300 EURO IM TEST

**Grafikkarten für 150 Euro bringen nahezu jedes Spiel in maximalen Details auf den Monitor. Für hohe Kantenglättung brauchen Sie aber schnellere und teurere Hardware. Wir testen zehn 3D-Karten bis 300 Euro.** Von Hendrik Weins und Michael Löprich

**E**ine GeForce GTX 460 kostet mit rund 150 Euro nicht die Welt und bietet ebenso wie die minimal teurere Radeon HD 6850 eigentlich genügend Leistung für alle aktuellen Spiele. Sparfüchse, denen es auf jeden Euro ankommt finden in den beiden Platinen mehr als ausreichend schnelle Modelle. Allerdings stoßen die günstigen Karten an ihre Leistungsgrenze, wenn die Spiele technisch besonders anspruchsvoll sind oder durchgehend Bildverbesserungen wie Kantenglättung oder anisotropem Texturfilter hinzugeschaltet werden sollen. Dann ist die Zeit der gut 50 bis 100 Euro teureren Mittelklasse-Modelle Radeon HD 6870, HD 6950 und GeForce GTX 560 Ti gekommen. Im Vergleich zu einer GeForce GTX 460 leistet die GTX 560 Ti gut 30 Prozent mehr, eine Radeon HD 6950 schlägt die HD 6850 ebenfalls um knapp 30 Prozent.

Die meisten Hersteller in unserem Test übertakten die Grafikkarten moderat und spendieren ihnen eigene Lüfter. Die höheren Taktraten führen je nach Niveau zu deutlich mehr Leistung, aber auch zu einem gestiegenen

Stromverbrauch und sorgen dabei nicht einmal für bessere Temperaturen. Ein gesteigerter Stromverbrauch in Spielen sowie deutlich hörbare Lüfter schlagen sich in Wertungsabzügen nieder. Alle Grafikkarten jagen wir in drei Auflösungen und drei Detaileinstellungen durch die Spiele **Battleforge**, **Call of Duty: Black Ops**, **Crysis**, **F1 2010**, **Mafia 2** und **Metro 2033**. Dadurch bewerten wir nicht nur die Spieleleistung in DirectX 11 (**Metro 2033**, **F1 2010**) und DirectX 10, sondern auch die Performance unter DirectX 9, was noch in vielen Konsolenumsetzungen zum Einsatz kommt.

## 1. Platz **MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II**

**Leicht übertaktet und mit solidem Kühler schnappt sich die MSI-Karte den Testsieg.**

MSI hebt die Taktraten einer normalen GeForce GTX 560 Ti von 820/1.640/4.008 auf 880/1.760/4.200 MHz an und verpasst der Karte auch gleich noch den bewährten Kühler »Twin Frozr II«. Mit einem Preis von 210 Euro konkurriert die Karte direkt mit einer Radeon HD 6870 (200 Euro) oder einer HD 6950 mit 1,0 GByte Videospeicher (220 Euro). Aktuelle Spiele stellen die MSI kaum vor Probleme. **Call of Duty: Black Ops** läuft in 1920x1080 mit 8xAA und 16xAF mit knapp 80 fps, das extrem anspruchsvolle **Crysis** schafft immerhin 32 Bilder pro Sekunde. Im Durchschnitt aller Benchmarks holt die **Twin Frozr** die teurere Konkurrenz von AMD

ein und liefert genau so viel Leistung wie die Radeon HD 6950. Die Übertaktung seitens MSI verleiht der Karte insgesamt etwa sechs Prozent mehr Leistung; der zusätzliche Takt wird also nahezu eins zu eins in Spieleleistung verwandelt.

Durch die Übertaktung zieht die MSI-Karte unter Last etwa 20 bis 25 Watt mehr Strom aus der Steckdose als das Referenzmodell. Das entspricht einem um etwa sieben Prozent gestiegenen Leistungshunger. Dabei ist sie immer noch sparsamer als die GeForce GTX 470, braucht aber etwa 15 Watt mehr als die gleich schnelle Radeon HD 6950. Im Windowsbetrieb arbeitet das Kühlaggregat der **N560GTX-Ti** nahezu lautlos (0,8 Sone), nur in unmittelbarer Nähe ist ein Rauschen zu erahnen. Unter Last bleibt die **GeForce N560GTX-Ti** dank des verbauten »Twin Frozr II«-Kühlers zwar kühl, dreht aber leicht hörbar auf 2,4 Sone auf. Die Temperaturen liegen im grünen Bereich und erlauben sogar weiteres Übertakten auf eigene Faust.

## 2. Platz **Gainward Geforce GTX 560 Ti Phantom**

**Mit einem Flüsterlüfter und besonders kompakter Platine landet die Gainward Geforce GTX 560 Ti Phantom ganz weit vorn.**

Die Gainward **GeForce GTX 560 Ti Phantom** ist eine der ersten GeForce GTX 560 Ti mit vom Hersteller überarbeiteter Platine. Das neue Design spart zwar in der Länge mehr-

## Kürzere Platine, mehr Leistung.

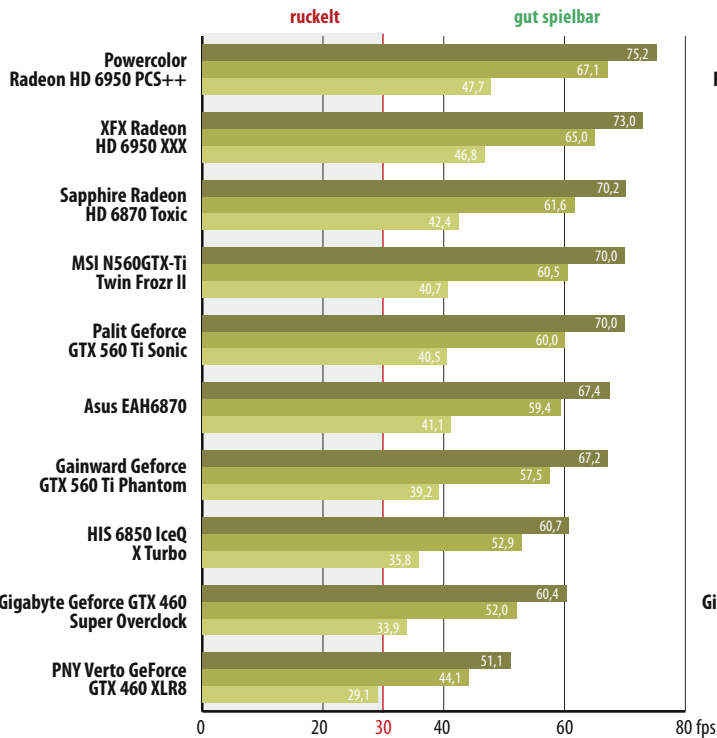
Stromverbrauch. Auffallend viele Kühllösungen der Hersteller arbeiten erheblich lauter als die Referenz-Muster von AMD oder Nvi-



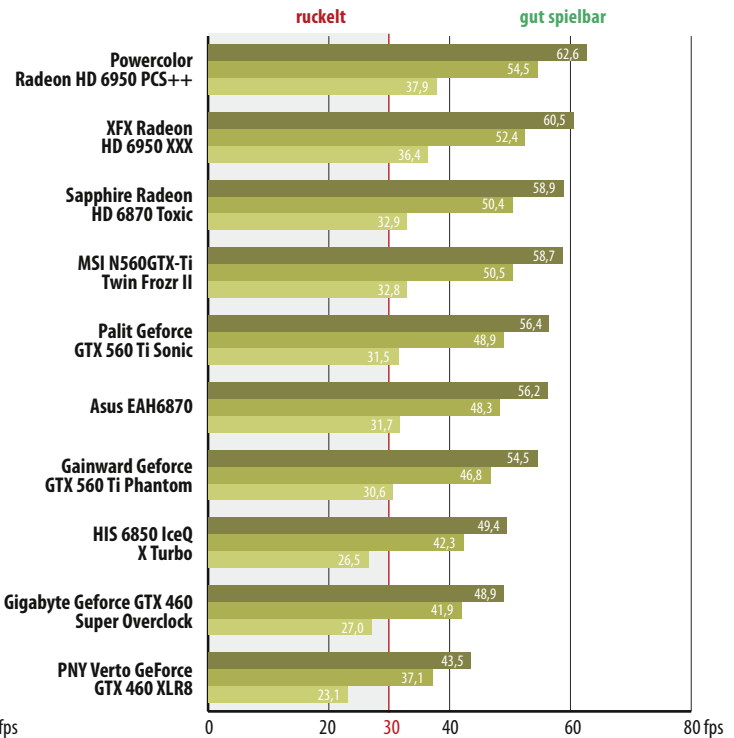


**Performance Rating Standard-Grafikeinstellungen**

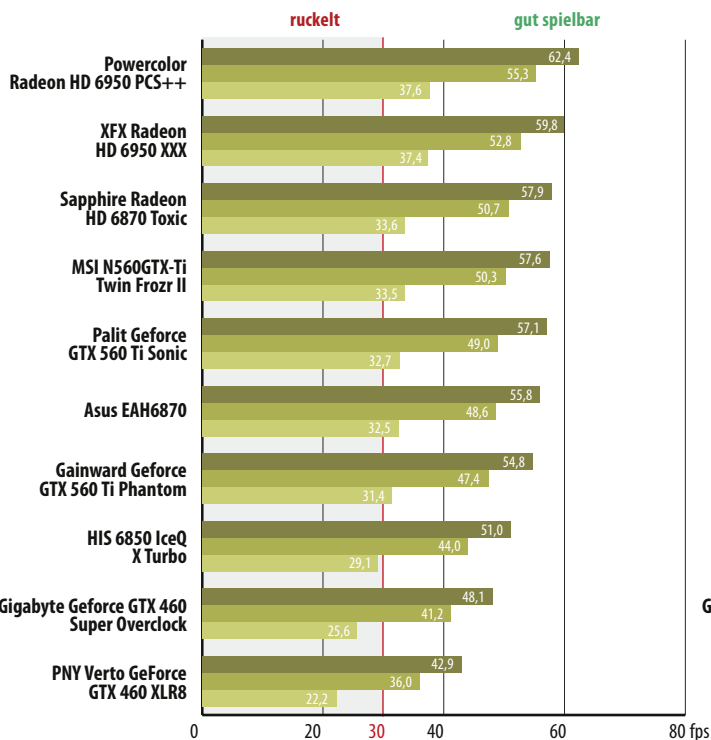
1680x1050 1920x1200 2560x1600

**Performance Rating Hohe Qualität**

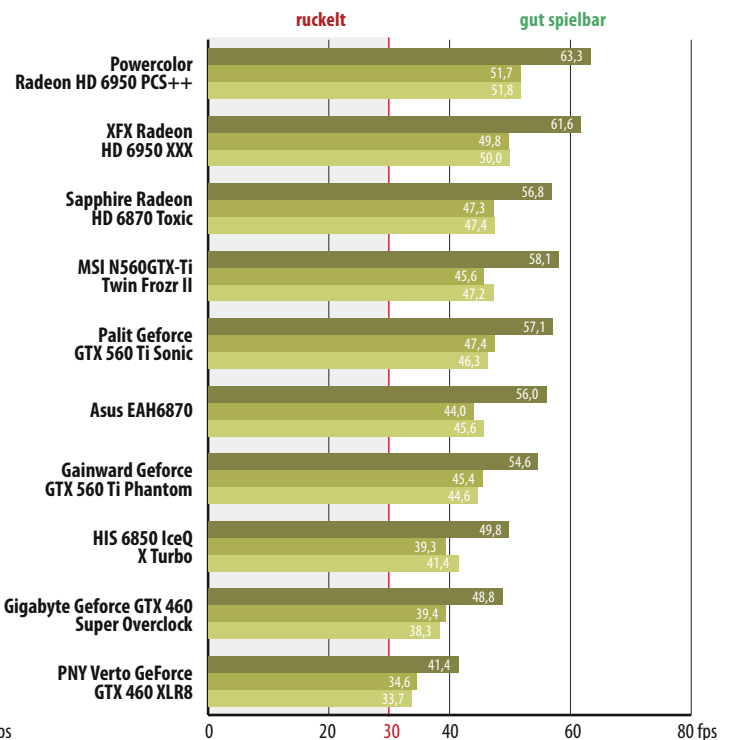
1680x1050 4xAA/8xAF 1920x1200 4xAA/8xAF 2560x1600 4xAA/8xAF

**Performance Rating Sehr hohe Qualität**

1680x1050 8xAA/16xAF 1920x1200 8xAA/16xAF 2560x1600 8xAA/16xAF

**Performance Rating Durchschnitt**

1xAA / 1xAF 4xAA / 8xAF 8xAA / 16xAF



re Zentimeter, das Kühlaggregat blockiert nun aber gleich drei statt zwei Steckplätze in der Höhe. Zudem verbaut der Hersteller die Lüfter nicht wie sonst üblich auf den Kühlrippen, sondern darunter. Auf diese Weise ziehen die zwei 80-mm-Ventilatoren die Luft durch die Kühlfinnen und pusten direkt auf die Platine. Mit 230 Euro kostet die von 822/1.642/4.008 MHz auf 835/1.670/4.008 MHz behutsam übertaktete **GTX 560 Ti**

**Phantom** in etwa so viel wie die Konkurrenz von MSI und Palit. Die **Phantom** bietet ausreichend Leistung, um aktuelle Spiele in hohen Auflösungen und maximalen Details zu spielen, erst 30-Zöller mit 2.560x1.600 Bildpunkten bringen die Karte gelegentlich an ihr Leistungslimit. Im direkten Vergleich mit der MSI **N560GTX-Ti Twin Frozr II** und der Palit **GeForce GTX 560 Ti Sonic** leistet die **Phantom** nur minimal weniger.

Aufgrund der dünnen Übertaktung zieht die **Phantom** kaum mehr aus der Steckdose als eine standardmäßig getaktete GTX 560 Ti. Im Leerlauf gönnte sich unser Testsystem knapp 150 Watt, unter Last waren es stolze 320 Watt. Ähnlich viel Strom zieht auch eine Radeon HD 6950, obwohl diese letztlich in Spielen etwas mehr leistet. Der Phantom-Kühler arbeitet auch unter Last leise (1,6 Sone) und liegt deutlich unter dem





Niveau des Twin-Frozr-II-Kühlers auf der **MSI N560GTX-Ti** (2,4 Sone). Im Gegensatz zu den meisten Nvidia-Grafikkarten brauchen Sie bei der **Phantom** keine Adapter, denn sie bietet von Haus aus zwei DVI-, einen VGA- sowie einen normalen HDMI-Ausgang anstatt der unpraktischen Mini-HDMI-Buchse.

### 3. Platz Powercolor Radeon HD 6950 PCS++

**Extrem schnell, aber alles andere als leise schiebt sich die HD 6950 PCS++ auf Platz 3.**

Die **Radeon HD 6950 PCS++** kostet mit etwa 270 Euro gut 10 Prozent mehr als eine normale Radeon HD 6950 mit 2,0 GByte Videospeicher. Mit Taktfrequenzen von 880/5.000 MHz beschleunigt der Hersteller nur den Chiptakt um 80 MHz, der Speicher läuft mit Standard-Werten. Derart getunt verbessert sich die Spieleleistung zwar messbar, aber kaum spürbar. Denn die zehn Prozent Taktsteigerung setzt die **PCS++** zwar in respektable 7 Prozent Mehrleistung um, diese machen aber im Test nie den Unterschied zwischen ruckelndem oder flüssigem Spiel-

vergnügen aus. Allerdings kommt die Powercolor durch die Leistungsspritze einer 60 Euro teureren Radeon HD 6970 extrem nahe. Eine ebenfalls deutlich teurere GeForce GTX 570 wird von der **PCS++** sogar eingeholt – teilweise schlägt die übertaktete Radeon auch den Rivalen von Nvidia. Die Spieleleistung der **PCS++** ist immens! Selbst **Crysis** läuft in 1920x1200 mit 30,7 fps in maximalen Details mit 8xAA und 16xAF. Weniger anspruchsvolle Spiele spielen Sie jederzeit flüssig und kommen nicht mal in die Nähe der 30-fps-Grenze.

Powercolor hat der Karte durch die Übertaktung zwar Beine gemacht, im Gegenzug steigt aber auch die Stromaufnahme der Karte. 7 Prozent mehr Leistung ziehen 7 Prozent mehr Stromverbrauch nach sich. Und so genehmigt sich unser Testsystem mit der **Radeon HD 6950 PS++** unter Last gut 350 Watt und damit 24 Watt mehr als mit einer normalen HD 6950. Eine nur minimal schnellere, aber deutlich teurere GeForce GTX 570 zieht bereits 381 Watt aus der Steckdose. Im Vergleich arbeitet die Powercolor-Karte also deutlich energieeffizienter

als die ähnlich schnelle Konkurrenz. Neben der reinen Leistung nahm sich der Hersteller bei der **Radeon HD 6950 PCS++** auch der Kühlung an. Statt des originalen Radiallüfters sorgen zwei 92-mm-Ventilatoren auf einem die ganze Karte bedeckenden Kühlkörper für 15 °C niedrigere Temperaturen. Den leisen Betrieb hat der Hersteller trotzdem aber aus den Augen verloren: Das Kühlsystem rauscht selbst ohne Last mit hörbaren 2,8 Sone und dreht in Spielen auf deutlich wahrnehmbare 3,2 Sone auf.

### 4. Platz Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic

**Wie die Phantom basiert auch die Sonic auf einer überarbeiteten GTX-560-Platine, allerdings ist der Lüfter wesentlich lauter.**

In unserem Benchmark-Parcours verhelfen der **GeForce GTX 560 Ti Sonic** von Palit die von 820/1.640/4.008 auf 900/1.800/4.008 MHz gesteigerten Taktfrequenzen dazu, das Referenzmodell GeForce GTX 560 Ti abzuschütteln und die AMD Radeon HD 6950 einzuholen. In 1920x1200 oder 1920x1080

Call of Duty: Black Ops läuft auf allen getesteten Grafikkarten in **maximalen Details selbst mit hoher Kantenglättung ruckelfrei.**





## Geforce oder Radeon?

GEFORCE

RADEON

Welche Grafikkarte soll es sein? Wir stellen die Konkurrenz von AMD und Nvidia einmal grundsätzlich gegenüber und beleuchten die individuellen Vor- und Nachteile.

### PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Im Vergleich zu einer gleich teuren Radeon leisten die Geforce-Karten momentan durch die Bank etwas weniger. So schlägt eine Radeon HD 6850 (170 Euro) die Geforce GTX 460 (160 Euro) um gut 10 Prozent, eine HD 6950 1,0 GB (230 Euro) übertrumpft die GTX 560 Ti (220 Euro) um etwa 8 Prozent, und die GTX 570 (340 Euro) verliert gegenüber der HD 6970 (340 Euro) gut 4 Prozent an Spieleleistung.

### BILDQUALITÄT

Bei der Bildqualität liegen die Geforce-Platinen leicht in Front, da sie die extrem feine Kantenglättung Super Sampling Antialiasing nicht nur in DirectX 9, sondern auch in 10 und 11 beherrschen. Zudem arbeitet der anisotrope Texturfilter bei den Geforce-Modellen in der höchsten Einstellung weitgehend flimmerfrei, bei den Radeons dagegen nicht ganz.

### ENERGIEEFFIZIENZ

Beide Modell-Reihen genehmigen sich bei gleicher Leistung nahezu den identischen Stromverbrauch. Ob Geforce GTX 570 oder Radeon HD 6970 (etwa 200 Watt), Geforce GTX 560 Ti oder Radeon HD 6950 (140 Watt) oder Geforce GTX 460 und Radeon HD 6850 (90 Watt).

### LAUTSTÄRKE

Der Referenzlüfter der Geforce-Modelle arbeitet grundsätzlich leiser als die AMD-Lösungen. Vor allem die Geforce GTX 560 Ti und GTX 460 drehen unter Last mit maximal 1,6 Sone nur kaum hörbar auf, während die vergleichbaren Radeon-Modelle (HD 6950 und HD 6850) mit gut 2,7 Sone hörbar rauschen.

### 3D

3D Vision von Nvidia ist momentan die bei weitem verbreitetste Technik, um Spiele in 3D darzustellen und auch die einzig ausgereifte. Wenn Sie aber in 3D spielen wollen, sollten Sie den Kauf einer High-End-Karte einplanen, da der 3D-Modus bislang noch sehr viel Leistung kostet. Für das Radeon-Pendant HD3D gibt es kaum passende Monitore und die Software für die 3D-Darstellung kostet zusätzlich Geld.

### PHYSIK

Geforce-Karten können PhysX-Effekte auf der Grafikkarte beschleunigen, wenn Sie einen der seltenen Titel spielen, die das unterstützen (Mafia 2, Metro 2033). Radeon-Spieler bekommen dort nur die abgespeckten Effekte zu Gesicht, die der Prozessor berechnet.

### Mehrere Monitore

An eine Geforce lassen sich maximal zwei Monitore anschließen, für mehr TFTs brauchen Sie ein SLI-System. Mit einer Radeon sind bis zu fünf Monitore möglich und Sie können dann sogar auf allen gleichzeitig spielen. Oft genügt die Leistung einer einzigen Grafikkarte aber nicht für die dann riesigen Auflösungen.

fühlt sie sich allerdings durchweg wohl. Das Zuschalten feiner Kantenglättung verkraftet sie im Test ohne relevante Leistungseinbrüche. Selbst 30-Zoll-Auflösungen stellen für die Karte keinerlei Probleme dar, wobei die Leistungsreserven in solch extremen Auflösungen in sehr hohen Kantenglättungsstufen dann doch erschöpft sind.

So schnell wie die Palit **Geforce GTX 560 Ti Sonic** durch die Übertaktung wird, so sehr steigt ihr Hunger nach Strom. Während unser Testsystem mit einer GTX 560 Ti im Referenzdesign unter Last 316 Watt benötigt, saugt das übertaktete Modell 40 Watt mehr aus der Steckdose. Das liegt unter anderem daran, dass Palit die Spannung der GPU auf über ein Volt anheben musste, um die Karte mit dieser hohen Übertaktung stabil betreiben zu können. Damit schluckt sie genau so viel wie eine Geforce GTX 470. AMDs Radeon HD 6970 braucht nochmals 20 Watt mehr, liefert dafür aber auch ordentliche 11 Prozent mehr Performance. In Sachen Lautstärke hingegen verhält sich die **Sonic** nur im Leerlauf vorbildlich. Das Kühlsystem verrichtet seine Arbeit unter Windows mit nahezu unhörbaren 0,9 Sone, unter Last dreht es aber auf hörbare 2,9 Sone auf. Wie die Gainward **Geforce GTX 560 Ti Phantom** besitzt auch die **Sonic** eine kürzere Platine, verwendet aber einen normalen Zwei-Slot-Kühler und blockiert nicht noch einen dritten Steckplatz. Zudem ersetzt der Hersteller den unpraktischen Mini-HDMI-Ausgang durch einen gängigen Standard-HDMI-Port.

### 5. Platz **Gigabyte Geforce GTX 460 Super Overclock**

**Nach der günstigen und leisen GTX 460 Overclock bringt Gigabyte nun die brutal übertaktete Super-Overclock-Variante.**

Gigabyte verpasst seiner **Geforce GTX 460 Super Overclock** ganze 140 MHz mehr Chip-takt – also ein Plus von gut 20 Prozent! Um diese hohe Übertaktung adäquat zu kühlen, verbaut Gigabyte seinen »Windforce«-Kühler mit zwei sehr leisen Lüftern. Im Windows-Betrieb flüstern sie nahezu unhörbar (1,5 Sone) vor sich hin und auch unter Last drehen sie nur mit aus dem Gehäuse heraus kaum wahrnehmbaren 1,7 Sone. Für die leisen Lüfter sowie die zusätzlichen Megahertz verlangt Gigabyte mit 200 Euro gut 40 Euro mehr als für seine kleinere übertaktete GTX 460, die **GTX 460 OC**. Direkte Konkurrenten sind AMDs Radeon HD 6870 und etwas darunter die HD 6850. Durch die hohe Übertaktung stellt die **Super Overclock** nahezu alle aktuellen Spiele in hohen Auflösungen mit aktivierter Kantenglättung ruckelfrei dar – nur **Crysis** und **Metro 2033** überfordern die Karte in maximalen Details mitunter. Weniger anspruchsvolle Spiele wie **Call of Duty: Black Ops** oder **F1 2010** laufen auch in 1920x1200 durch die Bank mit mehr als 40 Bildern pro Sekunde. Noch höhere Auflösungen oder Kantenglättungseinstellungen verlangen der **Super Overclock** dann aber zu viel

ab. Den Leistungsvergleich mit der kaum teureren Geforce GTX 560 oder Radeon HD 6950 verliert die Gigabyte letztlich mit einem Rückstand von gut 15 Prozent.

Im Leerlauf gibt sich unser Testsystem mit der Gigabyte **Geforce GTX 460 Super Overclock** geradezu genügsam (150 Watt). Unter Last sind es aber stolze 320 Watt – fast 60 Watt mehr als eine normale GTX 460! Bei der Lautstärke hingegen nimmt es diese Karte mit allen anderen auf: Mit hoher Kühlleistung und minimaler Lautstärke flüstert sie sich durch alle Benchmarks.

### 6. Platz **XXFX Radeon HD 6950 XXX**

**Platz 6 geht an die schnelle, aber nicht eben leise Radeon HD 6950 XXX von XFX.**

XFX hebt die Taktfrequenzen nur moderat von 800/5.000 MHz auf 830/5.200 MHz an und spendiert der **Radeon HD 6950 XXX** einen neuen Kühler, der durch offene Seitenwände mehr Abwärme nach außen transportieren soll, und versetzt den Lüfter vom Ende der Karte in deren Mitte. Mit einem Preis von rund 240 Euro liegt die XFX **Radeon HD 6950 XXX** auf dem Niveau von Radeon-HD-6950-Modellen mit 2,0 GByte Speicher, besitzt aber trotzdem nur 1,0 GByte. Eine Geforce GTX 560 Ti kostet in etwa das Gleiche, leistet aber gut zehn Prozent weniger. An der Ausstattung spart Hersteller XFX, denn neben einer Crossfire-Brücke zur Verbindung zweier Radeon-Karten gibt es keine weiteren Extras – weder Strom- noch Video-Adapter oder gar Vollversionen, HDMI-Kabel oder andere sinnvolle Dreingaben. Durch die leicht erhöhten Taktraten verbessert sich die Leistung der **Radeon HD 6950 XXX** gegenüber den Standard-Modellen im Schnitt um rund 4 Prozent – beim Spielen werden Sie davon also kaum etwas merken. Bis auf **Crysis** und **Metro 2033** laufen alle Spiele in unserem Benchmark-Parcours in maximalen Details inklusive achtfacher Kantenglättung sowie 16x AF ruckelfrei. Erst bei noch höheren Einstellungen wie 2560x1600 für 30-Zoll-Monitore oder 16facher Kantenglättung stößt die XFX im Test an ihre Grenzen.

## Tuning kommt wieder in Mode.

Während unser Testsystem mit einer Standard-Radeon HD 6950 maximal 326 Watt aus der Steckdose zieht, sind es mit der **HD 6950 XXX** bereits 343 Watt – eine Geforce GTX 560 Ti benötigt hier rund 316 Watt, die schnellere Geforce GTX 570 381 Watt. Je nach Qualität des Netzteils sind 500 Watt also die absolute Untergrenze, um noch Reserven für künftige Aufrüstungen zu haben. Die Lautstärke sinkt durch die XFX-Kühlösung nur minimal. Rauscht eine normale Radeon HD 6950 unter Last noch mit hörbaren 2,8 Sone, sinkt die Lautstärke bei der **XXX** auf kaum leisere 2,7 Sone. Ohne Last säuselt die Karte mit unhörbaren 0,8 Sone vor sich hin.



## 7. Platz HIS 6850 IceQ X Turbo

Der Spar-Tipp in diesem Grafikkartentestfeld ist die HIS IceQ X Turbo. Die Leistung stimmt, der Energieverbrauch ist niedrig.

180 Euro kostet die HIS **Radeon HD 6850 IceQ X Turbo**, für die Variante ohne Übertaktung verlangt HIS 20 Euro weniger. Der IceQ-Lüfter hält die Karte im Vergleich mit dem Standard-Modell deutlich kühler, die Temperatur steigt nie über 60 °C. Bei der Lautstärke überzeugt der Lüfter hingegen nicht vollends, denn ob ohne (2,2 Sone) oder mit Last (2,4 Sone), stets hören Sie ein leises Rauschen. Klarer Fall einer nicht optimalen Lüftereinstellung. Wer sich traut, kann mit dem MSI Afterburner-Tool die Drehzahl und damit die Lautstärke reduzieren und etwas höhere Temperaturen in Kauf nehmen, die dann aber immer noch im grünen Bereich liegen. Abseits dieser Hardware-Umbauten knaust der Hersteller. Neben den obligatorischen Video- und Stromadaptern sowie einer Crossfire-Verbindungsbrücke gibt es keine Extras.

Im Schnitt liefert die HIS **Radeon HD 6850 IceQ X Turbo** rund 10 Prozent mehr Leistung als eine normale Radeon HD 6850 und gut 20 Prozent mehr als eine GeForce GTX 460. Bis auf **Crysis** und **Metro 2033** laufen alle Spiele in unserem Benchmark-Parcours in

1920x1200 und maximalen Details stets ruckelfrei. Selbst mit achtfacher Kantenglättung sowie 16x anisotropem Texturfilter beschleunigt die Karte unsere Benchmarks noch auf über 30 Bildern pro Sekunde. Durch die Taktsteigerungen schnellst allerdings der Stromverbrauch in die Höhe. Unser Testsystem zieht mit der HIS **6850 IceQ X Turbo** unter Volllast 283 Watt und etwa 10 Watt mehr als mit einer Standard-Radeon HD 6850 aus der Steckdose. Der Stromverbrauch im Leerlauf unter Windows sinkt hingegen seltsamerweise leicht von 151 auf 145 Watt.

## 8. Platz Sapphire Radeon HD 6870 Toxic

Sapphire patzt mit einem unter Last deutlich zu lauten Lüfter, die Leistung ist aber gut.

Hersteller Sapphire rüstet die **Radeon HD 6870 Toxic** mit einem anderen Kühlkörper aus und hebt die Taktfrequenz von 900 MHz auf 970 MHz beziehungsweise von 4.200 MHz auf 4.600 MHz Speichertakt an. Infolgedessen steigt der Preis um etwa 20 Euro auf 220 Euro. Durch die Mehrleistung hängt die **Toxic** das Referenzmodell ab, kommt einer HD 6950 gefährlich nahe und ist damit eine echte Alternative zu Nvidias GeForce GTX 560 Ti. An der Spieleleistung haben wir nichts auszusetzen. Alle aktuellen Spiele spielen Sie bis zu einer Auflösung von 1920x1200 ruckel-

frei. Je nach Titel kommt die Karte bei allzu feiner Kantenglättung oder extrem hohen Auflösungen aber gelegentlich ins Trudeln. Für derart hohe Einstellungen eignet sich eine Radeon HD 6950 besser.

Im Windows-Betrieb genehmigte sich unser Testsystem mit der Sapphire **Radeon HD 6870 Toxic** moderate 150 Watt. Unter Last waren es immerhin 320 Watt, was in etwa dem Verbrauch einer GeForce GTX 560 Ti entspricht. Somit ist die Energieeffizienz besser als bei Nvidias Konkurrenzplatinen. Die gesteigerten Taktraten verkraftet Sapphires hauseigenes Kühlaggregat nicht besonders gut. Der Kühler hält die Radeon-Grafikkarte zwar im Zaum, doch bekommen Sie davon viel mit: Unter Last ist die Karte auch aus dem Gehäuse heraus durchweg hörbar (4,2 Sone), im Leerlauf rotiert der Lüfter jedoch angenehm leise (1,3 Sone).

## 9. Platz Asus EAH6870

Bis auf den lauten Lüfter überzeugt die Asus EAH6870, auch durch gute Spieleleistung.

Asus übertaktet die **EAH6870** um 15 Megahertz von 900/4.200 auf nun 915/4.200 MHz und setzt bei der Kühlung auf das Referenzdesign von AMD – allerdings scheint bei der Lüftersteuerung einiges schief ge-

## Test-Ergebnisse



	1	2	3	4	5
	<b>N560GTX-Ti</b> Twin Frozr II	<b>GeForce GTX 560</b> Ti Phantom	<b>Radeon HD 6950</b> PCS++	<b>GeForce GTX 560</b> Ti Sonic	<b>GeForce GTX 460</b> Super Overclock
Hersteller / Preis	MSI / 210 Euro	Gainward / 230 Euro	Powercolor / 270 Euro	Palit / 225 Euro	Gigabyte / 200 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Grafikchip / Shader / DirectX	GeForce GTX 560 / 384 / 11.0	GeForce GTX 560 / 384 / 11.0	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0	GeForce GTX 560 / 384 / 11.0	GeForce GTX 460 / 336 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	880 / 1.760 / 4.200 MHz	835 / 1.670 / 4.008 MHz	880 / 880 / 5.000 MHz	900 / 1.800 / 4.008 MHz	815 / 1.630 / 3.600 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit	2.048 MB GDDR5 / 256 Bit	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI	2x DVI, 1x HDMI, 1x VGA	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI	2x DVI, 1x HDMI, 1x VGA	2x DVI, 1x Mini-HDMI
<b>Bewertung</b>					
<b>Spielleistung 60%</b>	<b>49/60</b> Pro & Kontra ↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ fast so schnell wie HD 6950 ↘ 10 Prozent langsamer als GTX 570	<b>48/60</b> ↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ schneller als HD 6870 ↗ 7 Prozent langsamer als Radeon HD 6950	<b>53/60</b> ↗ schnellste Karte im Test ↗ 8x AA meist flüssig ↗ so schnell wie GTX 570 ↘ 15 Prozent langsamer als GTX 580	<b>49/60</b> ↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ fast so schnell wie Radeon HD 6950 ↘ 10 Prozent langsamer als GTX 570	<b>44/60</b> ↗ schnell ↗ 4x AA stets flüssig ↘ teils von 8x AA / 16x AF überfordert ↘ 12 Prozent langsamer als HD 6870
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>10/10</b> Pro & Kontra ↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig	<b>10/10</b> ↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig	<b>9/10</b> ↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↗ kein Supersampling in DirectX 10 & 11	<b>10/10</b> ↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig	<b>10/10</b> ↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>7/10</b> Pro & Kontra ↗ befriedigende Energieeffizienz ↗ moderater maximaler Verbrauch	<b>7/10</b> ↗ befriedigende Energieeffizienz ↗ moderater maximaler Verbrauch	<b>6/10</b> ↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch	<b>6/10</b> ↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch	<b>7/10</b> ↗ befriedigende Energieeffizienz ↗ moderater maximaler Verbrauch
<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>8/10</b> Pro & Kontra ↗ sehr leise unter Windows ↗ nur leicht hörbar unter Last	<b>9/10</b> ↗ sehr leise unter Windows ↗ leise unter Last ↗ besonders kurze Platine ↘ blockiert 3 Slots	<b>6/10</b> ↗ nur leicht hörbar unter Windows ↘ hörbar unter Last	<b>8/10</b> ↗ sehr leise unter Windows ↗ besonders kurze Platine ↘ hörbar unter Last	<b>9/10</b> ↗ sehr leise unter Windows ↗ leise unter Last
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>7/10</b> Pro & Kontra ↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ alle Adapter dabei ↘ sonst nichts	<b>7/10</b> ↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ keine Adapter nötig ↘ sonst nichts	<b>7/10</b> ↗ Eyefinity ↗ Vollversion Modern Warfare 2 ↗ DVI-VGA-Adapter ↗ sonst nichts ↗ keine gute 3D-Unterstützung	<b>7/10</b> ↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ keine Adapter nötig ↘ sonst nichts	<b>8/10</b> ↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ alle Adapter dabei ↗ HDMI-Kabel ↘ sonst nichts
<b>Fazit</b>	Bis 1920x1200 können Sie alle aktuellen Spiele in höchsten Details inklusive Kantenglättung problemlos spielen. Auch durch die noch moderate Lautstärke Testsieger!	Die Gainward GTX 560 Ti Phantom bringt hohe Spieleleistung auch in kurze Gehäuse, zudem überzeugt der Lüfter mit leisem Betrieb, blockiert aber drei Steckplätze.	Unter Strich bietet die Powercolor Radeon HD 6950 PCS++ sehr hohe Spieleleistung und eine solide Energiebilanz – der hörbare Lüfter nervt aber unter Last.	Die kurze Sonic passt auch in kleine Gehäuse. Durch die hohe Übertaktung schnellste GeForce GTX 560 im Test. Allerdings rauscht der 2-Slot-Lüfter unter Last hörbar vor sich hin.	Dank brutaler Übertaktung und gutem Kühler bietet die GTX 460 Super Overclock flotte Spieleleistung bei geringer Lautstärke. Im Vergleich mit der GTX 560 aber zu teuer.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Gut</b>	<b>Befriedigend</b>	<b>Gut</b>	<b>Befriedigend</b>
	81	81	81	80	78





laufen zu sein. Eine normale HD 6870 rauscht unter Last maximal 2,7 Sone laut, die **EAH6870** produziert jedoch deutlich hörbare 3,7 Sone. Da hilft es auch nicht, dass die Karte unter Windows mit sehr leisen 1,0 Sone arbeitet.

Bei der Spieleleistung gibt es hingegen keinen Anlass zu Kritik. Die meisten Titel laufen auch in 2560x1600 noch ruckelfrei, selbst achtfache Kantenglättung ist in dieser Einstellung bei **Call of Duty: Black Ops** locker drin. Technisch anspruchsvollere Spiele wie **Crysis** oder **Metro 2033** überfordern die Karte mit aktivierten Bildverbesserungen. Die dafür nötige Leistung bringen nur deutlich teurere Karten wie eine GeForce GTX 570 oder Radeon HD 6970. Im Konkurrenzumfeld liegt die Asus **EAH6870** aber auf einem Niveau mit der Sapphire **Radeon HD 6870 Toxic** oder der **GeForce GTX 560 Ti Sonic** von Palit. Der Stromverbrauch

der **EAH6870** beträgt 142 Watt ohne und 309 Watt mit Last (ganzes Testsystem). Das entspricht in etwa den Werten der Nvidia GeForce GTX 560 Ti, die ihrerseits 148 beziehungsweise 316 Watt aus der Steckdose zieht. Bei der Ausstattung zeigt sich Asus knauserig und legt der Karte nur die üblichen Strom- und Videoadapter bei, sinnvolle Extras fehlen hingegen.

### 10. Platz **PNY** **Verto GTX 460 XLR8**

Ohne Übertaktung, pfiffige Extras oder einen gelungenen Lüfter landet die **PNY Verto GeForce GTX 460 XLR8** abgeschlagen auf dem letzten Platz.

PNY verzichtet bei seiner **Verto GeForce GTX 460 XLR8** (160 Euro) auf Übertaktung, verbaut aber trotzdem ein eigenes Kühlsystem.

Das hätte der Hersteller mal lieber gelassen, denn unter Last dreht der Lüfter mit leicht hörbaren 2,1 Sone, während das Referenzdesign mit 1,6 Sone spürbar ruhiger bleibt.

Mit einem Preis von 160 Euro ist die PNY-Karte zwar die günstigste im ganzen Test, aber eben auch die langsamste. Gigabyte verwendet zwar ebenfalls eine GeForce GTX 460, übertakkt das eigene Modell **Super Overclock** aber immens und holt so eine Menge zusätzlicher Leistung aus dem Chip. Niedrige Frameraten oder gar reduzierte

## Standard-GTX-460 altersschwach

Spieldetails müssen Sie aber dennoch nicht befürchten, denn für die meisten aktuellen Spiele hat die **Verto GeForce GTX 460 XLR8** auch mit GTX-460-Standardtakt ausreichend Kraft. Kantenglättung lässt sich bei vielen Titeln wie **Call of Duty: Black Ops** oder **F1 2010** zuschalten. Nur **Crysis** und **Metro 2033** überfordern die Karte von PNY in maximalen Details. Im Windows-Betrieb braucht unser Testsystem mit der PNY am wenigsten Strom von allen Karten im Test (137 Watt), unter Last benötigt das System mit 318 Watt gut 180 Watt mehr – damit übertrifft sie aus nicht nachvollziehbaren Gründen sogar eine GTX 560 Ti. Dicker Punktabzug! **HW ML**



### 6 **Radeon HD 6950 XXX**

Hersteller / Preis XFX / 240 Euro

#### Technische Angaben

Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6950 / 1.408 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	800 / 800 / 5.000 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	2.048 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI

#### Bewertung

<b>Spielleistung 60%</b>	<b>52/60</b>
Pro & Kontra	↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ fast so schnell wie GeForce GTX 570 ↘ 18 Prozent langsamer als GTX 580
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DirectX 10 & 11
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch
<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr leise unter Windows ↘ hörbar unter Last
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>4/10</b>
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↘ sonst nichts ↘ keine gute 3D-Unterstützung

#### Fazit

Die XFX Radeon HD 6950 XXX liefert genügend Leistung für aktuelle Spiele in maximalen Details. Die Kühlung rauscht unter Last hörbar, arbeitet aber recht effektiv.

Preis/Leistung **Ausreichend**



### 7 **6850 IceQ X Turbo**

HIS / 180 Euro

Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6850 / 960 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	820 / 820 / 4.400 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 1x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x HDMI, 1x Displayport

<b>Spielleistung 60%</b>	<b>45/60</b>
Pro & Kontra	↗ schnell ↗ 4x AA stets flüssig ↗ teils von 8x AA / 16x AF überfordert ↘ 10 Prozent langsamer als HD 6870
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DirectX 10 & 11
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	↗ hohe Energieeffizienz ↗ geringer maximaler Verbrauch

<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	↗ nur leicht hörbar unter Windows ↗ nur leicht hörbar unter Last

<b>Ausstattung 10%</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ alle Adapter dabei ↘ sonst nichts ↘ keine gute 3D-Unterstützung

Durch die Übertaktung leistet die IceQ X Turbo gut 10 Prozent mehr als eine normale HD 6850, zudem arbeitet der Kühler leise und effizient. Die Ausstattung ist aber mager.

Preis/Leistung **Gut**



### 8 **Radeon HD 6870 Toxic**

Sapphire / 220 Euro

Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6870 / 1.120 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	970 / 970 / 4.600 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI

<b>Spielleistung 60%</b>	<b>49/60</b>
Pro & Kontra	↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ fast so schnell wie Radeon HD 6950 ↘ 10 Prozent langsamer als GTX 570
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DirectX 10 & 11
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	↗ hohe Energieeffizienz ↗ moderater maximaler Verbrauch

<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>4/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr leise unter Windows ↘ laut unter Last

<b>Ausstattung 10%</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ alle Adapter dabei ↗ HDMI-Kabel ↗ sonst nichts ↘ keine gute 3D-Unterstützung

Mit etwa 220 Euro ist Sapphires Toxic so teuer wie eine GTX 560 Ti und dabei oft schneller. Der unter Last laute Lüfter disqualifiziert die Karte aber für lärmempfindliche Spieler.

Preis/Leistung **Befriedigend**



### 9 **EAH6870**

Asus / 220 Euro

Grafikchip / Shader / DirectX	Radeon HD 6870 / 1.120 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	915 / 915 / 4.200 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI

<b>Spielleistung 60%</b>	<b>48/60</b>
Pro & Kontra	↗ sehr schnell ↗ 8x AA meist flüssig ↗ schneller als GTX 560 ↗ 6 Prozent langsamer als Radeon HD 6950
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>9/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DirectX 10 & 11
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	↗ hohe Energieeffizienz ↗ moderater maximaler Verbrauch

<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>5/10</b>
Pro & Kontra	↗ sehr leise unter Windows ↘ deutlich hörbar unter Last

<b>Ausstattung 10%</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	↗ Eyefinity ↗ alle Adapter dabei ↘ sonst nichts ↘ keine gute 3D-Unterstützung

Die Asus EAH6870 bietet eine gute Spieleleistung, der Stromverbrauch ist in Ordnung. Allerdings rauscht der Lüfter unter Last zu laut und die Ausstattung ist spartanisch.

Preis/Leistung **Befriedigend**



### 10 **Verto GeForce GTX 460 XLR8**

PNY / 160 Euro

Grafikchip / Shader / DirectX	GeForce GTX 460 / 336 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	675 / 1.350 / 3.600 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.024 MB GDDR5 / 256 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitor-Anschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI

<b>Spielleistung 60%</b>	<b>40/60</b>
Pro & Kontra	↗ flott ↗ 4x AA meist flüssig ↗ oft von 8x AA / 16x AF überfordert ↘ etwa 10 Prozent langsamer als Radeon HD 6850
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>10/10</b>
Pro & Kontra	↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher Verbrauch für GTX 460

<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>8/10</b>
Pro & Kontra	↗ leise unter Windows ↗ nur leicht hörbar unter Last

<b>Ausstattung 10%</b>	<b>7/10</b>
Pro & Kontra	↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ alle Adapter dabei ↘ sonst nichts

Zwar reicht die Leistung der PNY Verto GeForce GTX 460 XLR8 für viele aktuelle Spiele aus, doch eine Radeon HD 6850 liefert deutlich mehr Performance bei gleichem Preis.

Preis/Leistung **Befriedigend**





# HIGH-END Grafikkarten im Test

Wer braucht Grafikkarten für 300 Euro? Spieler mit 30-Zoll-Monitor, 3D-Fans oder Grafikenthusiasten mit einer Vorliebe für achtfache Kantenglättung in allen Auflösungen. Wir testen fünf Grafikkarten der Oberklasse. Von Hendrik Weins und Michael Löprich

**D**ie wenigsten Spieler brauchen Grafikkarten, die mehr als 250 Euro kosten. Bereits GeForce GTX 560 oder Radeon HD 6950 für etwa 230 Euro haben genügend Leistungsreserven für die aktuelle und kommende Spielegeneration. Erst hohe Kantenglättungsmodi wie 8xAA oder das extrem anspruchsvolle Super-Sampling-Antialiasing (SSAA) überfordern die Mittelklasse. Aber auch neue Techniken wie Nvidias 3D Vision stellen zu hohe Anforderungen an etwa eine GTX 560, schließlich müssen für 3D doppelt so viele Bildpunkte berechnet werden. Auch Spieler, die mehr als einen Monitor zum Spielen nutzen, benötigen mehr Leistung als die Mittelklasse bieten kann. High-End-Grafikkarten bringen da bis zu 40 Prozent mehr und ermöglichen so den praktischen Einsatz von besonders feinen Bildverbesserungen, 3D oder mehreren Monitoren.

Unser Testfeld besteht aus der exorbitant teuren, aber auch brutal schnellen Zotac **GeForce GTX 580 AMP!** für 560 Euro, zwei Radeon HD 6970 von Sapphire und Powercolor sowie der Asus **ENGTX570 Overclock Edition** und der extrem weit übertakteten **GeForce GTX 570 TGT Beast Edition** von Point of View, die sogar eine ansonsten schnellere Radeon HD 6970 überholt. Neben der reinen Leistung legen wir mit unserem überarbeiteten Wertungssystem (siehe Anfang dieses Schwerpunktes) Wert auf einen leisen Betrieb sowie einen vernünftigen Stromverbrauch.

## 1. Platz **Zotac GTX 580 AMP!**

**Extrem schnell, aber stromhungrig, laut und vor allem teuer! So lautet unser Fazit zur schnellsten Karte im Test.**

Zwar ist die GeForce GTX 580 ohnehin die schnellste Grafikkarte für Spieler, doch ein wenig mehr Leistung kann ja nie schaden. Daher übertaktet Zotac seine 560 Euro teure **GeForce GTX 580 AMP!** von 772/1.544/4.000 auf 815/1.630/4.100 MHz. Das Leistungsplus durch die Taktanhebung ist zwar mess-, aber nie spürbar. So steigt bei allen Spielen die Bildwiederholrate um rund 5 Prozent. Da selbst **Crysis** in 1920x1200 mit maximalen Details sowie achtfacher Kantenglättung und 16fachem anisotropen Filter noch mit 39,3 fps läuft, hat die Karte ohnehin mit keinem Titel Probleme. Einzig wenn Sie in den gleichen Einstellungen auf einem 30-Zoll-TFT mit 2560x1600 Pixeln spielen wollen, kracht die Leistung zumindest in **Crysis** deutlich unter die 30-fps-Grenze ein. Im Vergleich zur gut 220 Euro günstigeren Powercolor **Radeon HD 6970 PCS+** ist die **AMP!** aber definitiv zu teuer, weil die Radeon nur rund 10 Prozent weniger Leistung liefert.

Zotac setzt bei der **GeForce GTX 580 AMP!** auf den Standardlüfter von Nvidia, allerdings haben wir anscheinend einen besonders guten Grafikkchip auf unserer Test-Grafikkarte erwischte. Während die Lautstärke ungefähr auf dem Niveau der Standard-Karte liegt (1,6 Sone im Leerlauf, 3,6 Sone unter Last), fällt die Kühlleistung dramatisch besser aus als

bei der Standard-GTX. Statt 84 °C unter Vollast erhitzt sich der Chip der **AMP!** maximal auf 70 °C – ein Wert, der noch Übertaktungsspielraum lässt, den aber nicht zwangsläufig alle verkauften Karten erreichen müssen. Beim Stromverbrauch hat sich trotz der Übertaktung wenig getan, sodass unser Grafikkarten-Testsystem mit der Zotac-Karte unter Last abermals rund 410 Watt zieht.

## 2. Platz **Sapphire Radeon HD 6970 BFBC2 Vietnam Edition**

**Mit dicker Ausstattung und sehr guter Spielleistung erobert die Sapphire Platz 2. Aber die hohe Lautstärke nervt im Betrieb.**

Das namensgebende **Battlefield: Bad Company 2** inklusive dem Addon **Vietnam** liegt als Gutschein mit im Karton der **Radeon HD 6970 BFBC2 Vietnam Edition** (340 Euro) und läuft auf der Sapphire-Karte problemlos auch in höchsten Einstellungen. Neben der sehr guten Vollversion packt der Hersteller noch ein 1,8 Meter langes HDMI-Kabel sowie diverse Strom- und Video-Adapter in den Karton. Abgesehen von den zahlreichen Extras handelt es sich aber um eine normale Radeon HD 6970. So bleiben die Taktfrequenzen unangetastet bei 880/5.500 MHz, ebenso Standard sind Kühllösung und die 2,0 GB Speicher.

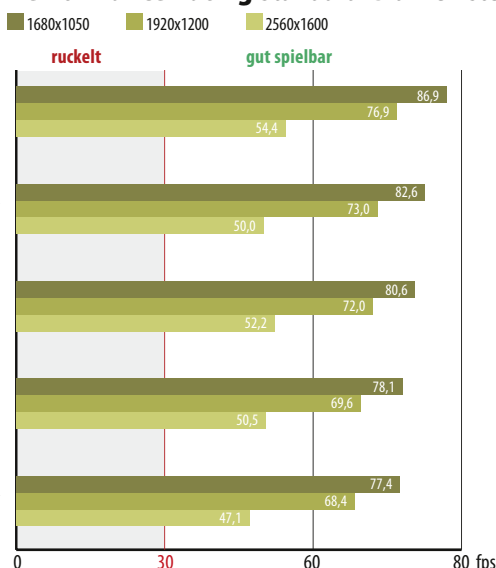
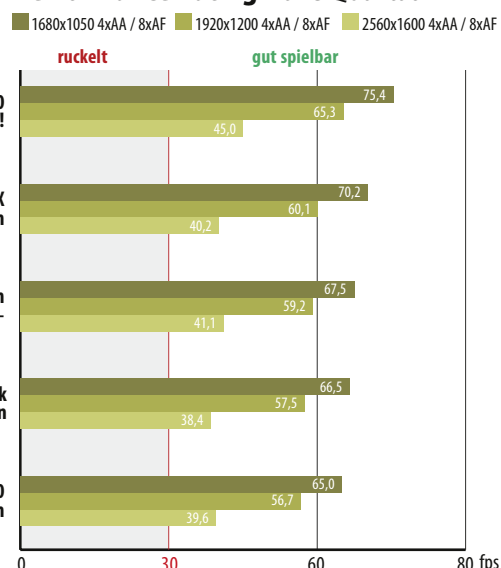
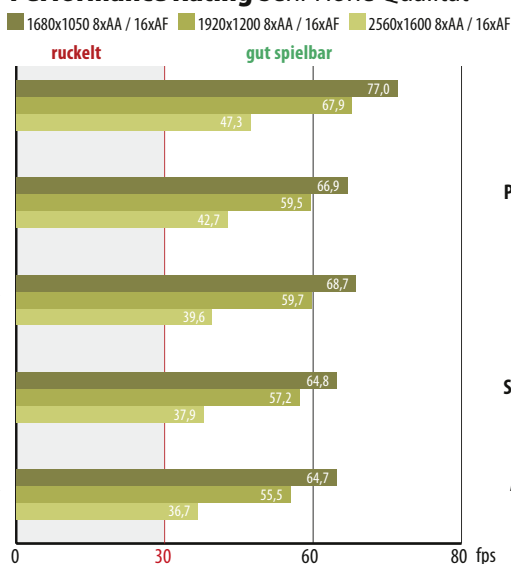
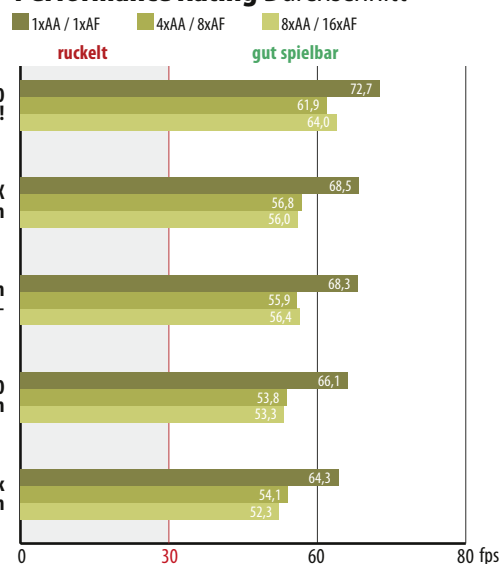
Aktuelle Spiele bringen die Sapphire **Radeon HD 6970 BFBC2 Vietnam Edition** kaum an ihre Leistungsgrenze. Im Konkurrenzumfeld gewinnt die Sapphire-Karte gegen eine GeForce GTX 570 knapp, der **580 AMP!** sowie der



Powercolor verpasst der übertakteten Radeon HD 6970 PCS+ einen neuen, leistungsfähigeren Kühler – aber 3,0 Sone unter Last sind immer noch zu laut.

Trotz massiv erhöhter Taktraten setzt Point of View bei der Beast Edition auf den Standard-Kühler. Das rächt sich, denn in Spielen rauscht dieser mit lauten 4,0 Sone.



**Performance Rating Standard-Grafikeinstellungen****Performance Rating Hohe Qualität****Performance Rating Sehr Hohe Qualität****Performance Rating Durchschnitt**

Powercolor **Radeon HD 6970 PCS+** muss sie sich geschlagen geben. Da Sapphire nichts an der Kühlung geändert hat, bleibt unsere Kritik bestehen: Zwar ist die Karte unter Windows mit 1,7 Sone nur leicht hörbar, fönt unter Last aber mit deutlich hörbaren 3,5 Sone. Eine gleichschnelle GeForce GTX 570 liefert hier mit 1,0 beziehungsweise 2,7 Sone deutlich bessere Ergebnisse. Trotz der hohen Lautstärke erhitzt sich die Radeon unter Last in Spielen auf 85 °C. Der Stromverbrauch der **Vietnam Edition** beträgt 381 Watt in Spielen und 149 Watt unter Windows. Die GeForce GTX 570 benötigt in etwa genauso viel.

### 3. Platz **Powercolor Radeon HD 6970 PCS+**

Powercolor übertaktet die **Radeon HD 6970 PCS+** deutlich und verpasst ihr einen neuen Lüfter. Trotzdem reicht es nur für Platz 3.

Fast 30 cm lang, 940 MHz schnell und 340 Euro teuer: Die Powercolor **Radeon HD 6970 PCS+** gehört zu den leistungsfähigsten Grafikkarten überhaupt. Mit Taktfrequenzen von 940/5.700 statt 880/5.500 MHz übertaktet

der Hersteller eine ohnehin schon schnelle Radeon HD 6970 und spendiert ihr einen starken Kühler mit zwei 92-mm-Lüftern, der seine Arbeit hörbar leiser verrichtet als die Standard-Variante von AMD. Durch die zusätzlichen Megahertz steigt die Leistung um rund 4 Prozent, der Abstand zur deutlich teureren GeForce GTX 580 verkürzt sich von 11 auf 7 Prozent. In der Praxis ist der Geschwindigkeitsunterschied aber nahezu unerheblich, da alle Spiele in unserem Benchmark-Parcours in höchsten Details mit achtfacher Kantenglättung, 16fachem anisotropen Texturfilter sowie in Full-HD-Auflösung ruckelfrei laufen. Nur die technisch anspruchsvollsten Titel wie **Crysis** oder **Metro 2033** bringen die Karte an ihre Leistungsgrenze, wenn auch nur mit aktivierter Kantenglättung.

Powercolor packt der 340 teuren Grafikkarte neben den üblichen Strom- und Video-Adaptoren noch die Vollversion des leicht betagten **Call of Duty: Modern Warfare 2** bei – selbst mit 16xAA und in Auflösungen oberhalb von 1920x1200 läuft dieser Titel noch immer mit weit mehr als 60 Bildern pro Sekunde. Und mit 369 Watt genehmigt sich unser Testsys-

tem mit der Powercolor **Radeon HD 6970 PCS+** gut 40 Watt weniger als mit der gleich schnellen Point of View **GeForce GTX 570 TGT Beast Edition**. Der Doppel-Lüfter kühlt den Chip effektiv auf maximal 74 °C unter Last, während eine normale HD 6970 mitunter 90 °C erreicht. Auch bei der Lautstärke macht sich der neue Kühler positiv bemerkbar: Statt 3,9 Sone beim AMD-Modell produziert die **PCS+** mit 3,0 Sone wesentlich weniger Lärm, bleibt aber dennoch deutlich hörbar.

### 4. Platz **Asus ENGTX570 Overclock Edition**

Mit minimaler Übertaktung und lautem Lüfter kann uns die **Asus ENGTX570 Overclock Edition** nicht wirklich überzeugen.

Die 330 Euro teure **Asus ENGTX570 Overclock Edition** soll laut Packungsaufdruck dank »Voltage Tweak« bis zu 50 Prozent schneller sein. Tatsächlich beschleunigt Asus die Standard-Einstellungen einer GeForce GTX 570 von 732/1.464/3.800 MHz lediglich um magere 10 MHz auf 742 MHz Chiptakt, der Shader-takt steigt analog auf 1.484 MHz. Dieses



Mini-Tuning ändert kaum etwas an deren Leistung verglichen mit einer Standard-GTX-570. Im Schnitt laufen die Benchmarks ein bis zwei Prozent schneller, kein Vergleich also mit der massiv übertakteten Point of View **Geforce GTX 570 TGT Beast Edition**, die immerhin 9 Prozent mehr Leistung liefert. Dennoch reicht die Asus-Karte für nahezu jedes Spiel in maximalen Einstellungen und zusätzlichen Bildverbesserungen aus – nur **Crysis** verlangt ab 1920x1200 Pixeln mit achtfacher Kantenglättung der Karte zu viel ab.

Neben einem Übertaktungstool sowie den obligatorischen Strom- und Videoadaptern legt Asus nichts in den Karton – insgesamt also nur eine durchschnittliche Ausstattung. Unser Testsystem verbraucht mit der **ENGTX570 Overclock Edition** etwa 350 Watt unter Last und liegt damit leicht unter den Werten einer Standard-GTX-570 und denen einer Radeon HD 6970. Durch das Referenzdesign ändert sich nichts an der Lautstärke und so säuselt der Lüfter unter Windows mit nahezu unhörbaren 1,0 Sone vor sich hin, während die Lautstärke unter Last auf ein hörbares Rauschen mit 2,7 Sone ansteigt. Das stört beim Spielen kaum, ist aber aus dem Gehäuse heraus durchaus wahrnehmbar. Besonders geräuschempfindli-

che Spieler sollten entweder zu einer weniger leistungsstarken Karte greifen oder den Lüfter auf eigene Faust durch ein Modell aus dem Zubehörhandel ersetzen. Aber Achtung: Dann verlieren Sie die Garantie.



Sapphire legt der HD 6970 BFBC2 Vietnam Edition die **Vollversion** Battlefield: Bad Company 2 sowie das Addon Vietnam bei.

### 5. Platz **Point of View Geforce GTX 570 TGT Beast Edition**

**Viel zu teuer, aber extrem übertaktet landet die Point of View Geforce GTX 570 TGT Beast Edition auf dem letzten Platz.**

Happige 420 Euro kostet die **Geforce GTX 570 TGT Beast Edition** – 100 Euro mehr als eine normale GTX 570. Dabei verwendet der Hersteller nur den Standard-Lüfter, schraubt aber massiv an den Taktraten (841/1.682/3.960 statt 732/1.464/3.800 MHz).

Derartig beschleunigt schlägt die **Beast** sogar die ansonsten etwas schnellere Radeon HD 6970 und schließt zur ebenfalls übertakteten Powercolor **Radeon HD 6970 PCS+** auf. Mit der **Beast Edition** können Sie nahezu jedes Spiel in Auflösungen von 1920x1200 mit höchsten Details und hohen Kantenglättungsmodi spielen. Auch die seltene 30-Zoll-Auflösung 2560x1600 läuft teils mit hoher Kantenglättung flüssig. Den **Crysis**-Benchmark schafft sie mit 30 Bildern pro Sekunde. Hier rechnet die Referenzkarte mit nur 26,8 fps haarscharf an der Grenze des Spielbaren, was etwa 13 Prozent weniger Leistung entspricht. Über alle Tests hinweg rechnet die **Beast** etwa sechs Prozent schneller als eine Radeon HD 6970 und liegt knapp hinter der GTX 580.

Im Leerlauf braucht die **Beast** gleich viel Strom wie eine normale GTX 570. Unter Last hingegen macht sich die starke Übertaktung besonders bemerkbar: Stolz 412 Watt genommte sich unser System – so viel wie mit der schnelleren GTX 580 und 30 Watt mehr als das Referenzmodell. Im Windows-Betrieb hören Sie kaum etwas von der Point of View **Geforce GTX 570 Beast Edition**, unter Last dreht sie aufgrund der Übertaktung aber mit bis zu 4,2 Sone deutlich hörbar auf. Die Ausstattung ist minimalistisch. **HW**

## Test-Ergebnisse

	1 <b>Geforce GTX 580 AMP!</b>	2 <b>Radeon HD 6970 BFBC2 Vietnam</b>	3 <b>Radeon HD 6970 PCS+</b>	4 <b>ENGTX570 Overclock Edition</b>	5 <b>GeForce GTX 570 Beast Edition</b>
Hersteller / Preis	Zotac / 560 Euro	Sapphire / 340 Euro	Powercolor / 340 Euro	Asus / 330 Euro	Point of View / 420 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Grafikchip / Shader / DirectX	Geforce GTX 580 / 512 / 11.0	Radeon HD 6970 / 1.536 / 11.0	Radeon HD 6970 / 1.536 / 11.0	Geforce GTX 570 / 480 / 11.0	Geforce GTX 570 / 480 / 11.0
GPU- / Shader- / DDR-Takt	815 / 1.630 / 4.100 MHz	880 / 880 / 5.500 MHz	940 / 940 / 5.700 MHz	742 / 1484 / 3.800 MHz	841 / 1682 / 3960 MHz
Videospeicher / Speicheranbindung	1.536 MB GDDR5 / 384 Bit	2.048 MB GDDR5 / 256 Bit	2.048 MB GDDR5 / 256 Bit	1.280 MB GDDR5 / 320 Bit	1.280 MB GDDR5 / 320 Bit
Steckplatz / Stromanschlüsse	PCIe 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol	PCIe 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol	PCIe 16x / 1x 8-Pol, 1x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol	PCIe 16x / 2x 6-Pol
Monitoranschlüsse	2x DVI, 1x Mini-HDMI	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI	2x DVI, 2x Mini-DP, 1x HDMI	2x DVI, 1x Mini-HDMI	2x DVI, 1x Mini-HDMI
<b>Bewertung</b>					
<b>Spielleistung 60%</b>	<b>59/60</b>	<b>55/60</b>	<b>56/60</b>	<b>54/60</b>	<b>56/60</b>
Pro & Kontra	↗ derzeit schnellste Grafikkarte ↗ auch achtfache Kantenglättung jederzeit flüssig ↗ übertaktet	↗ sehr schnell ↗ 8x AA in den meisten Spielen bis 2560x1600 flüssig ↘ 11 Prozent langsamer als GTX 580	↗ sehr schnell ↗ 8x AA in den meisten Spielen bis 2560x1600 flüssig ↘ 6 Prozent langsamer als GTX 580	↗ sehr schnell ↗ 8x AA in den meisten Spielen bis 2560x1600 flüssig ↘ 15 Prozent langsamer als GTX 580	↗ sehr schnell ↗ 8x AA in den meisten Spielen bis 2560x1600 flüssig ↘ 6 Prozent langsamer als GTX 580
<b>Bildqualität 10%</b>	<b>10/10</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>10/10</b>	<b>10/10</b>
Pro & Kontra	↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DX 10 & 11	↗ sehr gutes AA ↗ winkelunabhängiges AF ↗ AF flimmert minimal ↘ kein Supersampling in DX 10 & 11	↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig	↗ bestes AA ↗ Supersampling auch in DX 10 und 11 ↗ bis zu 32x AA ↗ sehr gutes AF ↗ AF winkelabhängig
<b>Energieeffizienz 10%</b>	<b>5/10</b>	<b>6/10</b>	<b>6/10</b>	<b>6/10</b>	<b>5/10</b>
Pro & Kontra	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ sehr hoher maximaler Verbrauch	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ hoher maximaler Verbrauch	↗ befriedigende Energieeffizienz ↘ sehr hoher maximaler Verbrauch
<b>Kühlsystem 10%</b>	<b>5/10</b>	<b>6/10</b>	<b>6/10</b>	<b>6/10</b>	<b>4/10</b>
Pro & Kontra	↗ leise unter Windows ↘ laut unter Last	↗ leise unter Windows ↘ deutlich hörbar unter Last	↗ leicht hörbar unter Windows ↘ deutlich hörbar unter Last	↗ unhörbar unter Windows ↘ deutlich hörbar unter Last	↗ unhörbar unter Windows ↘ sehr laut unter Last
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>8/10</b>	<b>10/10</b>	<b>8/10</b>	<b>7/10</b>	<b>6/10</b>
Pro & Kontra	↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ alle Adapter dabei ↗ Vollversion Prince of Persia: Forgotten Sands	↗ Eyefinity ↗ 1,8 m HDMI-Kabel ↗ alle Adapter dabei ↗ Vollversion Bad Company 2: Vietnam	↗ Eyefinity ↗ alle Adapter dabei ↗ Vollversion Modern Warfare 2 ↘ sonst nichts	↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ alle Adapter dabei ↘ sonst nichts	↗ 3D Vision ↗ GPU-PhysX ↗ Mini-HDMI-Adapter ↗ keine Stromadapter ↘ und auch sonst nichts
<b>Fazit</b>	Extrem schnell, aber auch laut und stromhungrig. Die Ausstattung ist komplett, auch wenn die Vollversion bereits etwas betagt ist und der AMP! kaum etwas abverlangt.	Die Vietnam Edition überzeugt mit guter Ausstattung, kostet allerdings auch entsprechend mehr. Wer ohnehin mit Battlefield: Bad Company 2 plus Addon geliebäugelt hat, kann zugreifen.	Sehr gute Spielleistung sowie eine recht leise Kühlung bei solider Ausstattung sprechen für die Powercolor Radeon HD 6970 PCS+ – klare Verbesserung gegenüber dem Referenzmodell.	Die Asus ENGTX570 Overclock Edition ist eine solide Geforce-Grafikkarte mit hoher Spielleistung, aber schwacher Ausstattung. Stromverbrauch und Lautstärke gehen in Ordnung.	Die Beast Edition ist einfach zu teuer, auch wenn sie durch die Übertaktung fast an eine GTX 580 herankommt. Eine kaum langsamere Radeon HD 6970 kostet fast 100 Euro weniger!
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Mangelhaft</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ungenügend</b>
	<b>87</b>	<b>86</b>	<b>85</b>	<b>83</b>	<b>81</b>





# Nvidia GeForce GTX 560 Ti

Die GeForce GTX 560 Ti überzeugt mit hoher Spieleleistung und leisem Lüfter. Kann die neue GeForce gegen die Radeon HD 6950 bestehen? Von Daniel Visarius

Mehr Benchmarks: [GameStar.de/Quicklink/7294](http://GameStar.de/Quicklink/7294)

Nvidia positioniert die **GeForce GTX 560 Ti** mit einem Preis von 220 Euro gegen die Radeon HD 6870 (200 Euro) und als Wachablösung der GeForce GTX 470 (220 Euro). Im Test prüfen wir Nvidias neue DirectX-11-Grafikkarte in unserem generalüberholten Benchmark-Parcours. Technisch soll die **GTX 560 Ti** von den gleichen Verbesserungen profitieren wie die übrige GTX-500er-Serie, also leiser und energieeffizienter arbeiten. Das Anhängsel »Ti« hat Nvidia nach zehn Jahren wieder ausgebuddelt: Ursprünglich trugen 2001 zwei GeForce-3-Karten diesen Namen, zum Klassiker wurde 2002 der Preis-Leistungs-Abraumer GeForce 4 Ti 4200. Nun verpasst Nvidia der **GeForce GTX 560** den Zusatz »Ti«, um laut Hersteller außergewöhnlich viel Leistung fürs Geld zu symbolisieren. Ob das klappt, untersuchen wir im Test der **GTX 560** gegen Radeon HD 6870 und Radeon HD 6950 (250 Euro). Mit dabei ist auch die neue, 230 Euro günstige 1,0-GB-Byte-Version der HD 6950, die trotz des halbierten Speichers in jeder Einstellung genauso schnell rechnet. Einzige Ausnahme sind extreme Auflösungen über drei Monitore. Da sich an den übrigen Eckdaten nichts ändert, konzentrieren wir uns in diesem Test auf die **GTX 560 Ti**. Weil Nvidia den Herstellern diesmal keine Fußfesseln anlegt, kommen von Anfang an Karten mit anderem Lüfter oder höheren Taktfrequenzen auf den Markt, die wir im Vergleichstest einige Seiten zuvor unter die Lupe nehmen.

Die **GeForce GTX 560 Ti** ist im Wesentlichen eine GeForce GTX 460 mit 384 statt 336 aktiven Shader-Einheiten und höheren Taktfrequenzen für Chip und Speicher: Mit 822/1.644/4.008 MHz läuft die Karte deutlich schneller als eine Standard-GTX-460 (675/1.350/3.600 MHz) und auf dem Niveau einiger weit übertakteter Varianten der 460. Das Speicher-Interface bleibt bei 256 Bit, aber die Speicherbandbreite steigt durch den höheren Takt um rund 10 Prozent von 115 auf 128 GByte/s. Vor allem in hohen Auflösungen oder mit Kantenglättung dürfte sich das geringfügig bemerkbar machen. Zusätzlich will Nvidia wie bei den teureren GTX 580 und GTX 570 den Chip auf Energieeffizienz optimiert und zu diesem Zweck sämtliche Schaltkreise genau analysiert haben. Technisch gibt es somit keine wesentlichen Unterschiede: Die **GTX 560 Ti** unterstützt wie gehabt DirectX 11, GPU-PhysX in entsprechenden Spielen, die 3D-Technik Nvidia 3D Vision und im SLI-Verbund auch 3D Vision Surround mit drei Monitoren. Dabei verbaut Nvidia erneut zwei Dual-Link-fähige DVI-Ausgänge und eine Mini-HDMI-Buchse, für die Sie einen Adapter auf einen normalen HDMI-Stecker brauchen. Einziger Unterschied ist, neben der geringeren Leistung bei niedrigerem Preis, die Möglichkeit, die hochwertigen Soundformate Dolby True HD und DTS-HD Master Audio per Bitstreaming an entsprechende Heimkino-Hardware weiterzureichen. Das beherrschen bisher nur **GTX 560 Ti**, GTX 460 und GTS 450. Der 2-Slot-Kühler ähnelt äußerlich dem dieser beiden Karten, wo-

bei die Platine mit 23 cm genau 2 cm länger ist. Statt zwei Heatpipes wie bei der GTX 460 schaffen bei der **GTX 560** nun drei die Hitze vom Chip zum Kühlkörper. Weil die Platine lediglich einen SLI-Anschluss bietet, lassen sich maximal zwei **GTX 560 Ti** zusammenschalten, um die Rechenleistung zu steigern.

In den Benchmarks ohne Kantenglättung liegt die **GeForce GTX 560 Ti** im Rahmen der Messtoleranz auf dem Niveau der GeForce GTX 470 und der Radeon HD 6870. Alle Ergebnisse sind über die drei Auflösungen hinweg konstant. In **Mafia 2** gewinnt die GeForce, in **Call of Duty: Black Ops** die Radeon.

**30 Prozent schneller als GeForce GTX 460!**

Bei den übrigen Titeln geben sich beide Platinen nichts. Die 250 Euro teure Radeon HD 6950 mit 2,0 GByte Speicher setzt sich vom genannten Dreierpack um 10 Prozent ab, kostet allerdings 30 Prozent mehr und rechtfertigt somit ihren Aufpreis in den Benchmarks ohne bildverbessernde Maßnahmen nicht. Die **GTX 560 Ti** rechnet satte 30 Prozent schneller als die GTX 460, aber in diesen Einstellungen etwas langsamer als eine Radeon HD 5870, die hier sogar mit der wesentlich jüngeren GeForce GTX 570 mithalten kann. Mit vierfacher Kantenglättung und achtfachem anisotropen Texturfilter (**Metro**



**2033:** 16fach AF) überholt die **Geforce GTX 560** die Radeon HD 6870 knapp: Im Schnitt 44,8 zu 43,1 fps bedeuten rund 4 Prozent Vorsprung – ein in der Praxis irrelevanter Unterschied. Radeon HD 5870 und Radeon HD 6950 erreichen rund 47 Bilder pro Sekunde, die Geforce GTX 570 noch schnellere 52,6 fps. Gegenüber der Geforce GTX 460 geht die **GTX 560 Ti** wieder 30 Prozent schneller zu Werke. Bis 1920x1200 lässt sich mit der Geforce GTX 560 Ti sogar mit vierfacher Kantenglättung gut spielen.

**Mafia 2** und **Metro 2033** kochen ihr eigenes Kantenglättungssüppchen. Weder über das Spiel noch über den Grafikkarten-Treiber lässt sich achtfaches Anti-Aliasing aktivieren, sodass wir uns in diesen Messungen auf die vier übrigen Spiele konzentrieren. Die Durchschnittswerte des Performance-Ratings sind also nicht ohne Weiteres miteinander vergleichbar. Auch mit achtfacher Kantenglättung spielt die **Geforce GTX 560 Ti** in der gleichen Liga wie die Radeon HD 6870, der Vorsprung auf die Geforce GTX 460 beträgt erneut 30 Prozent. Im Vergleich zur GTX 470 ist die **GTX 560 Ti** mit durchschnittlich 44,1 zu 42,0 fps um unmerkliche 5 Prozent schneller. Aber auch in dieser Qualitätseinstellung reicht die Leistung der **GTX 560** nie an die der Radeon HD 6950 heran. Die Ergebnisse der Einzeldisziplinen spiegeln sich auch im Performance-Rating wieder, dem Durchschnitt aller Benchmark-Tests. Die **GTX 560 Ti** ist hier genauso schnell wie Radeon HD 6870 und GTX 470 sowie ein gutes Drittel schneller als die GTX 460 mit 1,0 GByte. AMDs Radeon HD 6950 mit 2,0 GByte rechnet dagegen rund 8 Prozent

schneller und bleibt Platzhirsch im Segment bis 250 Euro. Die gebotene Leistung erlaubt in praktisch allen Spielen, maximale Details bis zu einer Auflösung von 1920x1200 Pixeln zu aktivieren. Dabei können Sie problemlos vier- und oft sogar achtfache Kantenglättung hinzuschalten.

Im **Heaven**-Benchmark von Unigine profitiert die **Geforce GTX 560 Ti** wie die übrigen Geforce-Karten von den zusätzlichen Tesselator-Einheiten und ihrem 512 KByte großen L2-Cache. Mit normaler Tesselation liegt sie im Test mit 42,5 zu 31,6 fps gut 30 Prozent vor der Radeon HD 6870. In der Extreme-Einstellung wächst der Vorsprung auf fast 50 Prozent, sodass die **GTX 560 Ti** hier sogar die HD 6950 knapp überholen kann. Allerdings ist fraglich, ob die Geforce-Karten diesen eher theoretischen Vorteil irgendwann in der Praxis wirklich auspielen können. Indirekt hat aber auch AMD bestätigt, dass die Radeon-Karten Performance-Probleme mit dem spannendsten DirectX-11-Feature haben: Ab dem Catalyst 11.1, von dem wir eine Vorabversion für die Benchmarks verwendet haben, will AMD die Tesselation-Stufe über den Treiber bestimmen; die Standardeinstellung lautet »AMD Optimized« und deutet auf weniger Polygone zugunsten der Performance hin. Wir haben diese Option vorsichtshalber abgeschaltet wie auch die übrigen Optimierungen bei der Bildqualität der Radeons, um mit vergleichbarer Qualität messen zu können.

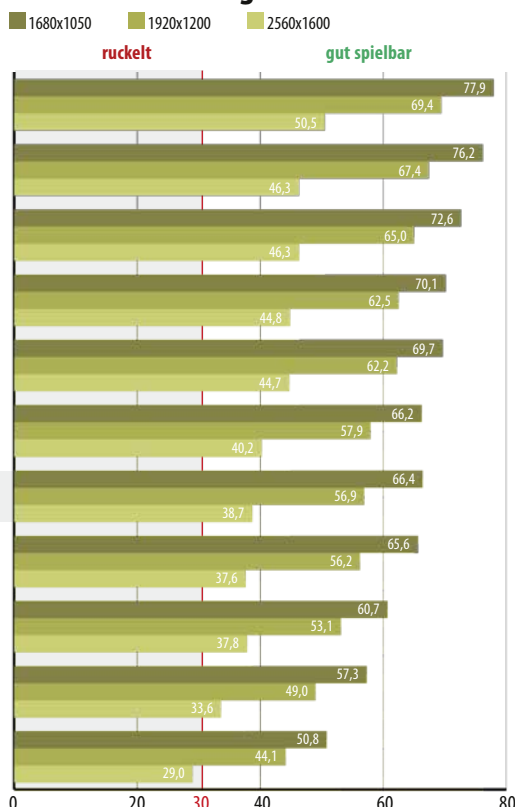
Bei der Energieeffizienz ist Nvidia mit der **Geforce GTX 560 Ti** ein Schritt nach vorne



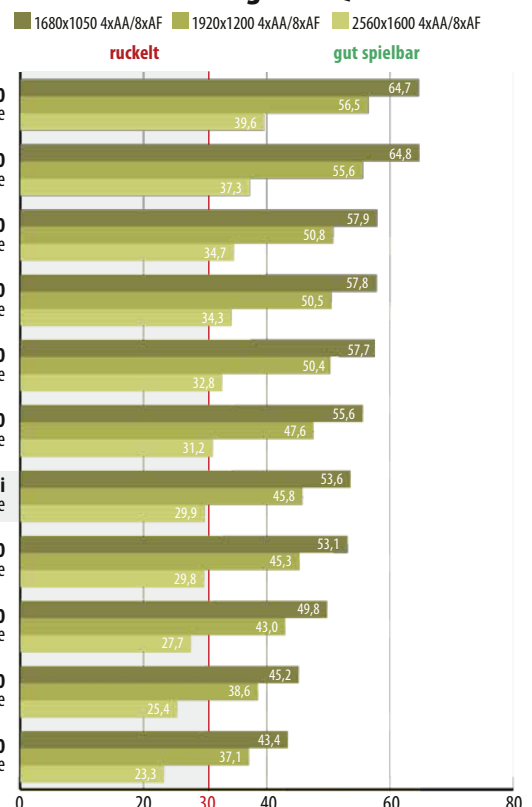
**Längenvergleich** von oben nach unten: Geforce GTX 460, GTX 560, GTX 470 und Radeon HD 6870.

gelungen. Unter Last genehmigt sich unser komplettes Test-System mit der Karte 316 Watt statt wie mit einer GTX 470 noch 361 Watt. Die ebenfalls gleich schnelle Radeon HD 6870 steht mit 316 Watt jedoch noch etwas besser da. Im Leerlauf unter Windows liegt der Stromverbrauch der beiden Karten eng beieinander, die GTX 470 braucht zwischen 5 und 10 Watt mehr. Durch die in Relation zur GTX 470 gestiegene Energieeffizienz kann Nvidia einen wesentlich leiseren Lüfter verwenden, der an das Design der GTX 460 angelehnt ist. In Spielen dreht der Lüfter mit nur leicht hörbaren 1,6 Sone, während die GTX 470 laute 3,8 Sone absondert. Die direkte Konkurrenz Radeon HD 6870 ist trotz der etwas niedrigeren Stromaufnahme mit 2,7 Sone unter Last noch deutlich hörbar. Zum Vergleich: Eine GTX 460 mit Referenzlüfter flüstert nur mit 1,3 Sone. Im Leerlauf unter Windows sind GTX

### Performance Rating Standard-Grafikeinstellungen



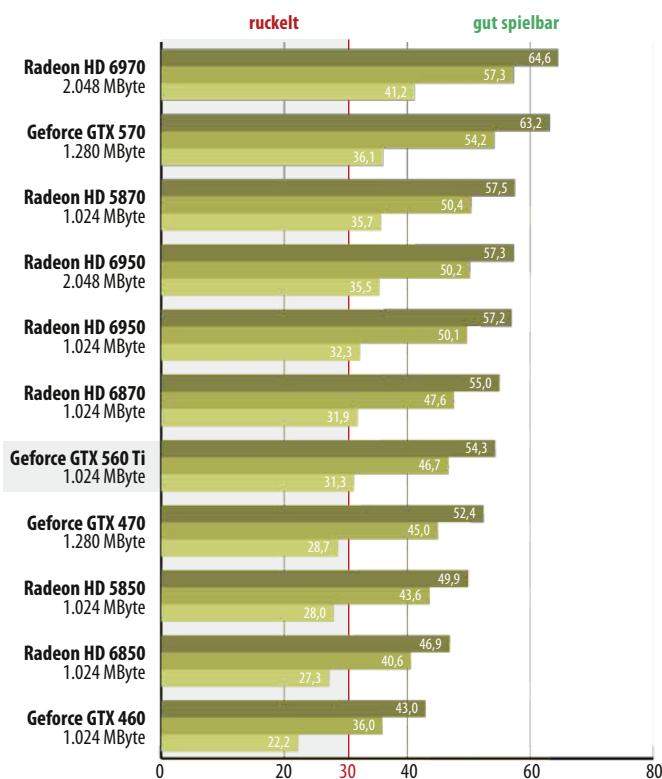
### Performance Rating Hohe Qualität



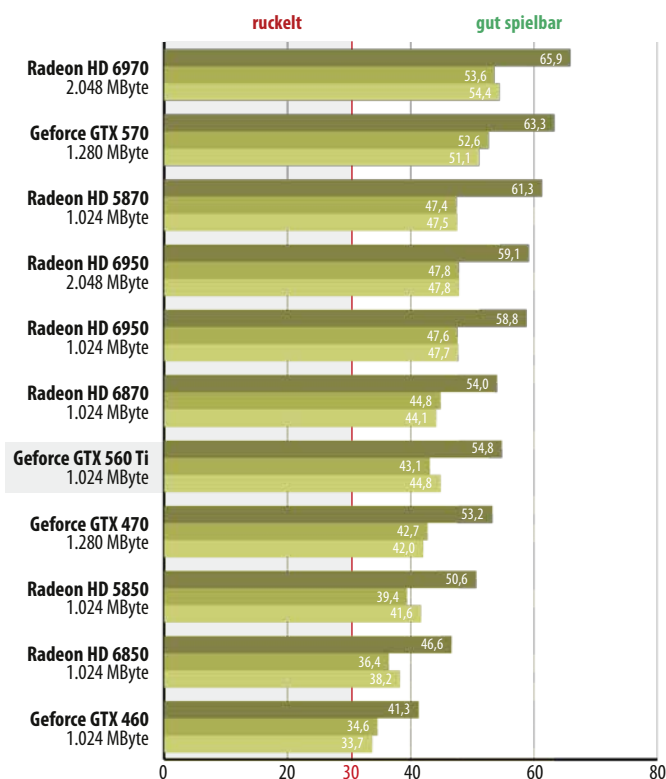


**Performance Rating** Sehr hohe Qualität

1680x1050 8xAA/16xAF 1920x1200 8xAA/16xAF 2560x1600 8xAA/16xAF

**Performance Rating** Durchschnitt

1xAA / 1xAF 4xAA / 8xAF 8xAA / 16xAF



460 und HD 6870 mit 0,9 beziehungsweise 1,0 Sone praktisch unhörbar, der Ventilator der **GTX 560 Ti** erzeugt 1,3 Sone.

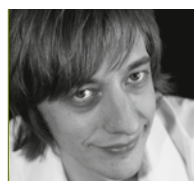
Unterm Strich ist die 220 Euro preiswerte **GeForce GTX 560 Ti** ein energieeffizienter Ersatz der GTX 470 (ebenfalls 220 Euro) mit einem erheblich leiseren Lüfter und eine gleichwertige Alternative zu AMDs rund 210 Euro günstiger Radeon HD 6870. Mit allen drei Karten können Sie 22- und 24-Zoll-Monitore bis 1920x1200 Pixeln mit flüssigen Bildwiederholraten bespielen. In der Regel lassen sich auch vierfache Kantenglättung und der achtfache, anisotrope

Texturfilter hinzuschalten. Die Neuanschaffung lohnt sich vorrangig für Besitzer einer kleineren DirectX-11-Karte aus der ersten Generation oder als DirectX-11-Einstieg, wenn Sie noch mit einer GeForce GTX 200 oder einer Radeon HD 4800 spielen. Der Leistungsschub ist erheblich! An eine HD 6950 kommt die **GTX 560 Ti** nicht heran, obwohl die Oberklasse-Radeon zumindest mit 1,0 GByte für 230 Euro kaum teurer ist.

Ob Sie zur **GTX 560 Ti**, zur HD 6870 oder gar zur HD 6950 greifen sollten, hängt von Ihren Vorlieben ab: Nur GeForce-Karten haben mit 3D Vision einen ausgereifte Technik zum Spielen mit 3D-Brille, sowie die Möglichkeit, PhysX-Effekte zu beschleunigen, allerdings nur in wenigen Spielen. Auch ist der Referenzlüfter leiser, die Bildqualität besser. Wenn Sie die Grafikkarte abseits von Spielen auch zum Umwandeln von Videos einsetzen möchten, bekommen Sie mit der GeForce zudem die stabilere Lösung. Und ob sich die großen Vorteile der GeForce-Karten in DirectX-11-Tessellation auf lange Sicht wirklich auszahlen, lässt sich anhand des synthetischen **Heaven**-Benchmarks und überhöhter Benchmark-Werte in **H.A.W.X. 2** wahrlich nicht abschätzen, zumal auch die Radeons in **H.A.W.X. 2** ausreichend hohe Bildwiederholraten erreichen. Für die Radeon spricht die Option, statt zwei bis zu fünf Monitore an eine Grafikkarte anzuschließen. Außerdem erlaubt AMDs Mehrschirmentchnik auch das Spielen auf drei oder mehr Monitoren. So oder so: Mit einem derart überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis wie damals die GeForce 4 Ti 4200 kann die **GTX 560 Ti** nicht aufwarten. Das bieten eher derzeit günstige Varianten die GTX

460. Beim aktuellen Preisgefüge ist die Radeon HD 6950 mit 1,0 GByte die schnellere, die HD 6870 die günstigere Wahl.

DV

**Vollgas-Tuning**

Daniel Visarius,  
Itd. Redakteur Hardware,  
daniel@gamestar.de

Zum aktuellen Preis von 220 Euro ist mir die GeForce GTX 560 Ti zu teuer, zumindest wenn es allein nach der Leistung geht. Bei der gleich schnellen Radeon HD 6870 spare ich 20 Euro, für die schnellere HD 6950 mit 1,0 GByte muss ich lediglich 10 Euro mehr berappen. Allerdings: Die GeForce GTX 560 Ti lässt sich vorzüglich übertakten. Mit rund 975 statt 822 MHz Chiptakt erreicht sie beinahe die Leistung einer GTX 570. Nur kann ich die meisten HD 6950 ähnlich problemlos mit dem Bios der HD 6970 betreiben und nochmals mehr Performance als aus einer übertakteten GTX 560 Ti heraus kitzeln. Selbst für Übertakter bleibt die Entscheidung zwischen GTX 560 und HD 6950 also eine Frage des Geschmacks.

PREIS 220 Euro HERSTELLER Nvidia

**Grafikkarte**  
**GeForce GTX 560 Ti**

**Grafikchip** GF114  
**GPU-/DDR-Takt** 822 / 1.644 / 4.008 MHz  
**Video-RAM** 1.024 MByte GDDR5  
**RAM-Anbindung** 256 Bit  
**Stromanschlüsse** 2x 6-Pol  
**Steckplatz** PCI Express 16x

**SPIELELEISTUNG**

- sehr schnell bis 2560x1600 mit 4x AA
- 8x AA bis 1920x1200 meist flüssig
- 3D Vision nicht immer mit maximalen Details

47/60

**BILDQUALITÄT**

- beste Kantenglättung + Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32fache Kantenglättung + sehr guter anisotroper Texturfilter
- AF winkelabhängig

10/10

**ENERGIEEFFIZIENZ**

- hohe Energieeffizienz
- stromsparend im Leerlauf
- moderater Strombedarf

7/10

**KÜHLSYSTEM**

- unter Windows flüsterleise
- in Spielen höchstens leicht hörbar.

9/10

**AUSSTATTUNG**

- 3D Vision + GPU-PhysX + 2x DVI + Mini-HDMI 1.4a
- Mini-HDMI erfordert Adapter
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

5/10

**FAZIT**

Sehr schnelle DirectX-11-Grafikkarte mit leisem Lüfter. Die GeForce GTX 560 Ti fühlt sich an 24-Zoll-Monitoren in Auflösungen bis 1920x1200 am wohlsten. In diesen Einstellungen können Sie jedes aktuelle Spiel in maximalen Details mit Kantenglättung flüssig spielen.

78

Preis/Leistung: Befriedigend



Selbst Gelegenheitsspieler werden mit einer Grafikkarte für unter 100 Euro nicht glücklich, daher ersetzen wir diese Liste und geben dem interessanteren Preisbereich bis 200 Euro doppelt so viel Raum. Intels Chipsatz-Probleme verhindern derweil den Einzug einer Sandy-Bridge-CPU in die Selbstbau-PCs.

## 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	
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	
Phenom II X3 720 BE Boxed	90 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 870-C45	60 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston Value RAM 4,0 GB DDR3-1333	40 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>NEU</b>
XFX HD 5850 Black Edition / 1,0 GByte	160 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony Optiarc 7240S	20 €
<b>Gehäuse</b>	<b>UPDATE</b>
Cooltek CT-K3 Evolution	40 €
<b>Netzteil</b>	
Sharkoon SHA550	50 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>510 €</b>
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+50 €</b>
Powercolor HD 5870 PCS+	210 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+60 €</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €

**Fazit** Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**



### 1.000-Euro-PC

Preise	
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	<b>UPDATE</b>
Phenom II X6 1055T Boxed	150 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	<b>UPDATE</b>
Asus M4A88TD-V Evo	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>NEU</b>
HIS Radeon HD 6970 / 2,0 GByte	300 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte / SSD</b>	
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
<b>Blu-ray-Combo-Laufwerk</b>	
Samsung SH-B123L	60 €
<b>Gehäuse</b>	<b>NEU</b>
Antec Sonata 4 inkl. 620 Watt	140 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.045 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-90 €</b>
Powercolor HD 5870 PCS+ 1,0 GByte	210 €
<b>Keine Extra-Soundkarte</b>	<b>-60 €</b>
Onboard-Sound	0 €

**Fazit** Sehr schneller Rechner mit überlegendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**



### 1.500-Euro-PC

Preise	
<b>Prozessor Sockel AM3</b>	<b>NEU</b>
Phenom II X6 1100T Boxed	200 €
<b>Prozessorkühler</b>	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 890FXA-GD70	155 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>NEU</b>
Asus Geforce GTX 580 DC II / 1,5 GByte	470 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte / SSD</b>	
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB	160 €
<b>Blu-ray-Combo-Laufwerk</b>	
Samsung SH-B123L	60 €
<b>Gehäuse</b>	
Coolermaster HAF-X	160 €
<b>Netzteil</b>	
Corsair HX 850 Watt	140 €
<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.505 €</b>
<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-170 €</b>
HIS Radeon HD 6970	300 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+70 €</b>
Intel X25-M 80 GByte	150 €

**Fazit** Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftsicherer Ausstattung und peilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

**Preis/Leistung** **Sehr gut**

## Grafikkarten

### BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 XFX HD 5850 Black Edition** **PREISTIPP**  
 ►79 ►160 € ►09/10 ►Quicklink: 7058  
 schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**2 Club 3D Radeon HD 5850 OC** **UPDATE**  
 ►78 ▼180 € ►09/10 ►Quicklink: 7060  
 schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

**3 Gigabyte GTX 460 Super Overclock** **NEU**  
 ►78 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

**4 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo** **NEU**  
 ►77 ►180 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

**5 MSI N460GTX Hawk** **UPDATE**  
 ►77 ►180 € ►– ►Quicklink: 7192  
 schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**6 XFX Radeon HD 6870** **NEU**  
 ►77 ►190 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

**7 Gigabyte Geforce GTX 460 OC** **UPDATE**  
 ►76 ▼155 € ►– ►Quicklink: 7189  
 schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

**8 Sapphire Radeon HD 6850** **UPDATE**  
 ►75 ►160 € ►– ►Quicklink: 7091  
 schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

**9 Zotac GF GTX 460 AMP!** **UPDATE**  
 ►75 ▼195 € ►– ►Quicklink: 7045  
 schnell, relativ laut, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

**10 Zotac Geforce GTX 460 1,0 GByte** **UPDATE**  
 ►73 ►170 € ►09/10 ►Quicklink: 7092  
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

### BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Powercolor HD 5870 PCS+** **PREISTIPP**  
 ►82 ►210 € ►06/10 ►Quicklink: 7064  
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**2 Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X** **UPDATE**  
 ►82 ▲280 € ►02/10 ►Quicklink: 7062  
 sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

**3 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II** **NEU**  
 ►81 ►210 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

**4 Gainward GF GTX 560 Ti Phantom** **NEU**  
 ►81 ►230 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

**5 Powercolor HD 6950 PCS++** **NEU**  
 ►81 ►270 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 extrem schnell, hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte



### AB 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Zotac GTX 580 AMP!** **UPDATE**  
 ►87 ▼560 € ►12/10 ►Quicklink: 7252  
 schnellste Grafikkarte, relativ laut, DirectX 11 / Geforce GTX 580 / 1,5 GB

**2 Sapphire HD 6970 BF:BC2 Edition** **NEU**  
 ►86 ►340 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

**3 Powercolor HD 6970 PCS+** **NEU**  
 ►85 ►340 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

**4 Asus ENGTX 570 Overclock Edition** **NEU**  
 ►83 ▼330 € ►04/11 ►Quicklink: –  
 extrem schnell, deutlich hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 570 / 1,28 GB

**5 HIS Radeon HD 6970** **PREISTIPP**  
 ►81 ►300 € ►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

**1 Samsung Syncmaster BX2240** PREISTIPP

► 84 ▼ 175 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

**2 HP Compaq LA 2205wg**

► 82 ► 190 € ► 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** UPDATE

► 81 ▲ 170 € ► 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** PREISTIPP

► 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



## Mainboards

SOCKEL 1156  
CORE i3/i5 & i7/i8xx

► 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** PREISTIPP

► 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**

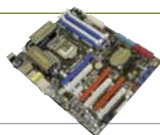
► 87 ► 110 € ► 06/10 ► Quicklink: 7112

unterstützt USB 3.0 und SATA3 / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 890GX

**5 MSI 770-C45** PREISTIPP

► 83 ► 60 € ► 09/09 ► Quicklink: 7113

Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / kein Crossfire oder SLI / AMD 770



## Eingabegeräte

## MÄUSE BIS 40 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G500**

► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076

extrem präzise, tolle Verarbeitung, drei Daumentasten

**2 Sharkoon Fireglider** PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 07/09 ► Quicklink: 7080

viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

**3 Steelseries Ikari Optical**

► 82 ► 40 € ► 04/08 ► Quicklink: 7077

präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

**4 Razer Salmosa**

► 80 ► 35 € ► 10/08 ► Quicklink: 7078

sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

**5 Microsoft Sidewinder X5**

► 78 ► 35 € ► Online 10/08 ► Quicklink: 7079

präzise, Makrofunktionen, 2.000 dpi, nur für rechte Hände



## MÄUSE AB 40 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G700**

► 96 ► 75 € ► 11/10 ► Quicklink: 7074

extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos

**2 Steelseries Xai** PREISTIPP

► 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

TASTATUREN  
BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Microsoft Sidewinder X4** PREISTIPP

► 83 ► 40 € ► 04/10 ► Quicklink: 7114

präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

**2 Microsoft Sidewinder X6**

► 82 ► 50 € ► 12/08 ► Quicklink: 7115

präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, bis zu 30 Makros

**3 Roccat Arvo**

► 80 ► 40 € ► 03/10 ► Quicklink: 7116

kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

**4 Logitech G11**

► 79 ► 50 € ► 11/09 ► Quicklink: 7117

viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

**5 Microsoft Reclusa**

► 76 ► 40 € ► 08/07 ► Quicklink: 7118

Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl

TASTATUREN  
AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G510**

► 87 ► 85 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119

Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufflage

**2 Logitech G19** UPDATE

► 87 ▲ 120 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

**3 Logitech G110**

► 85 ► 60 € ► 02/10 ► Quicklink: 7121

tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

**4 Roccat Valo**

► 84 ► 80 € ► 11/09 ► Quicklink: 7122

viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

**5 Logitech G15 Refresh** PREISTIPP

► 80 ▼ 60 € ► 12/08 ► Quicklink: 7123

gute Verarbeitung, Display, Makros, guter Anschlag

## Sound

## SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Teufel Motiv 5**

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 7100

perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

**2 Edifier S550**

► 93 ► 300 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101

toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

**3 Teufel Concept E 300**

► 92 ► 280 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

**4 Logitech Z-5500** PREISTIPP

► 86 ► 250 € ► 05/10 ► Quicklink: 7103

toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

**5 Teufel Concept E 200** UPDATE

► 84 ▲ 230 € ► 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 Raumklangoptionen und Stimmveränderung

**3 Sennheiser PC 330** UPDATE

► 89 ▼ 80 € ► 08/10 ► Quicklink: 7107

präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

**4 Steelseries Siberia v2** PREISTIPP

► 88 ► 65 € ► online ► Quicklink: 6840

komfortabel, guter Spiele-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinke

**5 Creative WoW Wireless Headset** UPDATE

► 88 ▼ 80 € ► 05/10 ► Quicklink: 7108

drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet



## JOYSTICKS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Logitech Freedom 2.4**

► 83 ▼ 45 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

KAUFTIPP **Thrustmaster Flightstick X**

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: 7125

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



## 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 ► GameStar.de

KAUFTIPP **Logitech G27**

► 89 ► 260 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128

extrem präzise, knackiges Force Feedback

KAUFTIPP **Logitech Driving Force GT** UPDATE

► 84 ▲ 120 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129

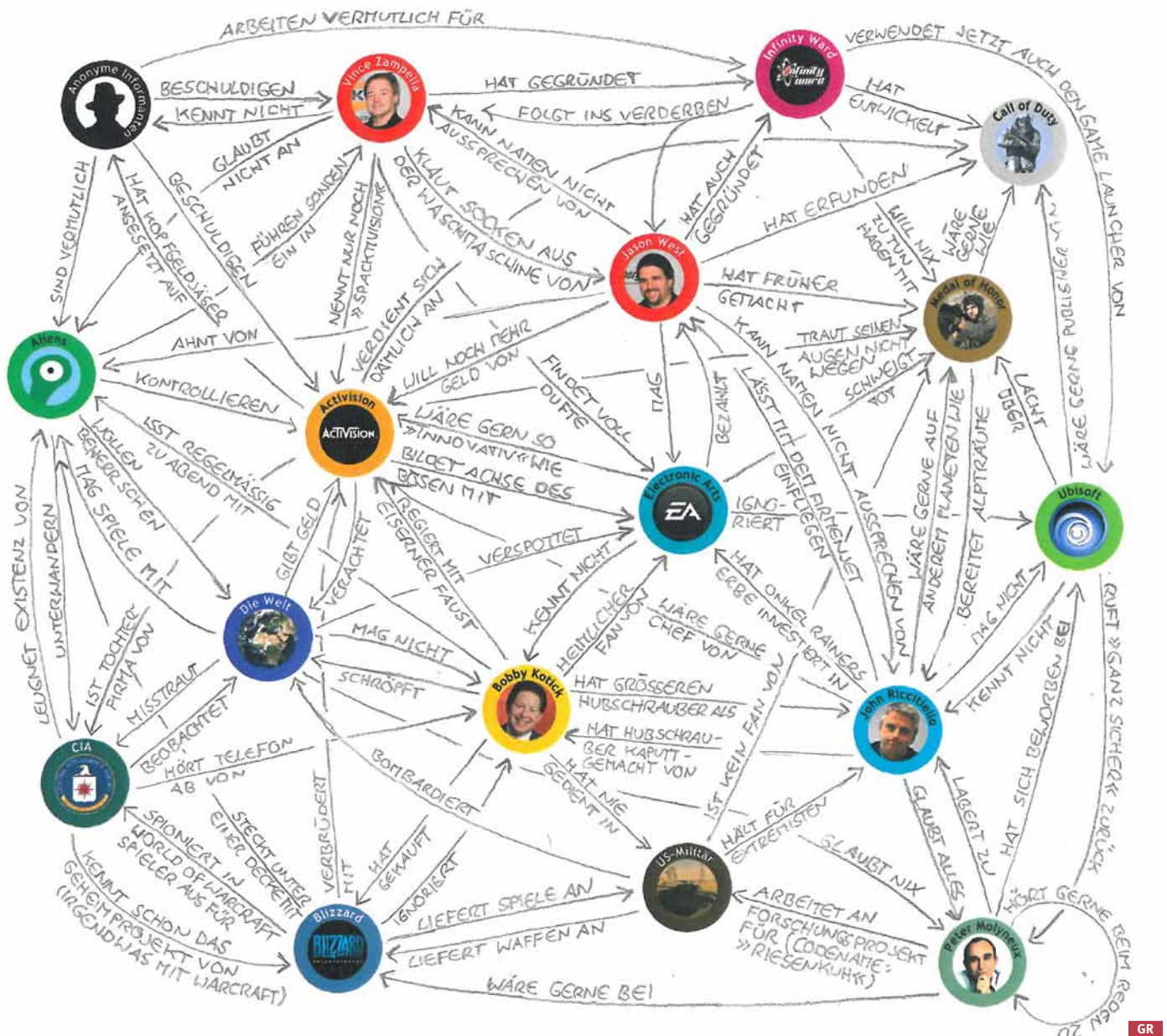
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut





# Nichts als die Wahrheit

Der Rechtsstreit zwischen dem Call-of-Duty-Publisher Activision und den Ex-Chefs von Infinity Ward, Jason West und Vince Zampella, ist ganz schön kompliziert. Unser Diagramm zeigt, wer hier mit wem - und vor allem: warum!



## GameStar-Fotoroman Folge 139: Die Trauerphasen





# GameStar 05/2011 erscheint am 30.3.2011



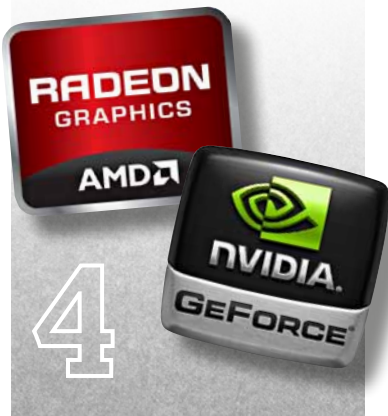
1



2



3



4

**1 Rage Preview** Wir besuchen id Software und geraten nicht in Rage, sondern in Verückung: Erstmals spielen wir den neuen Shooter-Meilenstein der Doom-Macher.

**2 Crysis 2 • Brotherhood • NfS: Shift 2 Test** Schießen, Meucheln, Rasen: Vor diese Aufgaben stellen die März-Highlights unsere Tester. Klingt nach Spaß!

**3 The Witcher 2 Preview** Grimmig gucken kann er schon, der Hexer. Was sein »Sex-&-Schwerter«-Abenteuer sonst so taugt, prüfen wir beim Probespiel-Termin.

**4 Dual-Grafikkarten Hardware** Wir vergleichen die Spitzenmodelle der zweiten DirectX-11-Generation: die Radeon HD 6990 und die Geforce GTX 590.

# GameStar

IDG  
ENTERTAINMENT  
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118  
www.idgmedia.de

Geschäftsführer  
Verlagsleitung York von Heimbürg  
André Horn

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,  
Mitglieder der Geschäftsleitung Michael Beifuß (Business), Canio Martino (Magazine),  
André Horn (Entertainment)

Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH  
Redaktion GameStar  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
brief@gamestar.de

Chefredakteur 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,  
Tilman Blanke, Nico Stockheim, Michael Löprich

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael  
Obermeier, Christian Schneider, Hanno Neuhaus

Medien-Produktion David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapeček,  
Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer,  
Benedikt Geß

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, Martin Deppe, Philipp Dubberke,  
André Linken, Georg Wieselsberger, Patrick C. Lück, Daphne Cisneros

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,  
Umtausch defekter Datenträger

GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH

Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 01805/727252-275 (\*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro  
Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377

Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

E-Mail: shop@gamestar.de

Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland).  
Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich  
(Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70  
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de

Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/2010): 118.590 verkaufte Hefte  
Online-Reichweite (IVW 01/2011) 53.198.067 Page Impressions

9.806.465 Visits

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.

AWA 2009

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 Ölschläger (ltd.) (-116)

Anzeigenpreise Es gilt die Preislise Nr. 13 vom 1.10.2009.

Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10  
München

Erfüllungsort, Gerichtsstand Matthias Weber (-154)

Leitung CRM und Marketing

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 verteilten 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.