



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

APRIL 05/2011

RAGE ★ GUILD WARS 2 ★ CRYSIS 2 ★ ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD ★ RIFT ★ HOMEFRONT ★ HARDWARE-WISSEN

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



RAGE

**Der neue Meilenstein der Doom-Macher
mixt Shooter-Action mit Fallout 3!**

THEMEN Crysis 2 • Guild Wars 2 • Assassin's Creed: Brotherhood • Rift • Homefront

DVDs **VOLLVERSION** A Vampyre Story • OpenTTD • Online-Rollenspiel: Allods Online

VIDEOS Ca. 3 Stunden bei XL-Version! Crysis 2 • The Witcher • Rift • Brink u.v.a.

+ A Vampyre Story: Die junge Opernsängerin Mona De Lafitte wird von dem Vampir-Baron Shrowdy Von Kiefer gefangen gehalten. Ihre Flucht ist so skurril wie knifflig.

+ Vampire Island: Die stimmige Comic-Grafik stammt vom Zeichner des legendären Adventures Monkey Island 3.

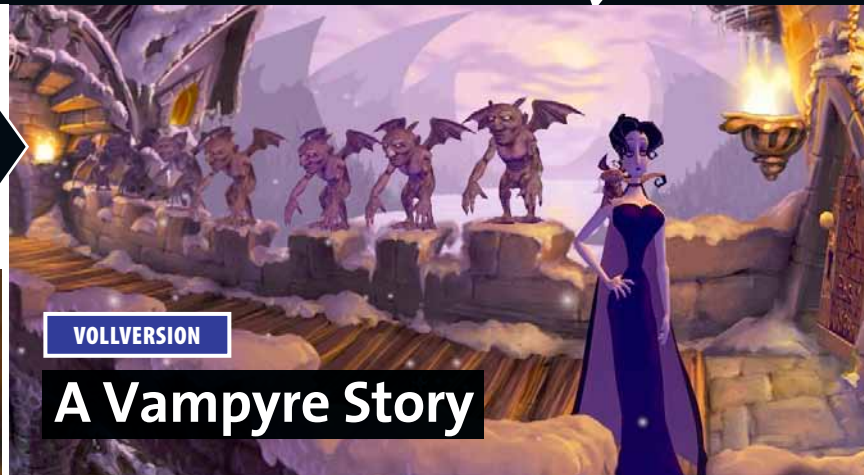


The Witcher 2

PREVIEW-VIDEO

Spannende neue Spielszenen von The Witcher 2: Wir gehen mit Hexer Geralt auf Entdeckungstour.

+ Action-Feuerwerk: Wie spielt sich der Edel-Shooter? Was kann der neue Nanosuit? Und hat der Mehrspieler-Teil von Crysis 2 das Zeug, Call of Duty zu schlagen? Unsere vier Videos geben die Antwort.



VOLLVERSION

A Vampyre Story



Crysis 2

TOP-SPIEL-VIDEO

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

The Witcher 2

Brink

Jagged Alliance:
Back in Action

TESTS

Assassin's Creed: Brotherhood

Bulletstorm

Homefront

Rift

Die Sims: Mittelalter

SPECIALS

Die Redaktion 65: Der Trucker

Die Redaktion 65: Outtakes

Freispiel-Check

Rückblick GameStar 05/2001

EXTRAS

Trailer: Battlefield 3

Trailer:
The Elder Scrolls 5: Skyrim

Trailer:
Star Wars: The Old Republic
DVD-Inlay GS 05/2011 (PDF)

Tests zum Rückblick GS
05/2001 (PDF)

PROGRAMME

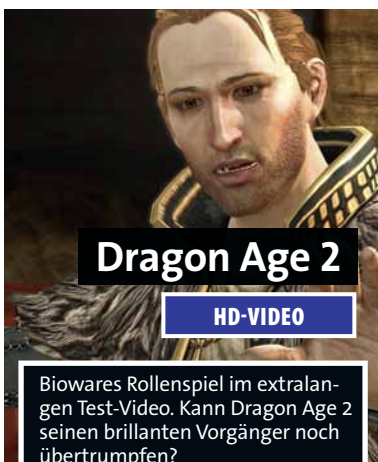
SMPlayer

Adobe Reader

GameStar XL DVD

+ Free2Play: Was als klassisches Fantasy-MMO beginnt, mündet in – Obacht! – spektakulären Weltraumschlachten.

+ Krieg der Sterne: Um die Pötte zu steuern, werden sechs Spieler benötigt. Das erfordert gute Abstimmung und Zusammenarbeit aller Helden – ein großer Spaß.



Dragon Age 2

HD-VIDEO

Biowares Rollenspiel im extralangen Test-Video. Kann Dragon Age 2 seinen brillanten Vorgänger noch übertrumpfen?

+ Klassiker-Remake: Chris Sawyers grandiose wie zeitlose Verkehrssimulation Transport Tycoon als liebevoll aufbereitete Fan-Neuaufgabe. Wir finden: Mehr Modellenbahn-Flair geht nicht!



ONLINE-ROLLENSPIEL

Allods Online



OpenTTD

KOMPLETTES SPIEL

Außerdem auf XL-DVD

HD-SPECIALS

Test: Shift 2 Unleashed

Test: Lego Star Wars 3

Test: Cities in Motion

Test: Magicka

Preview:

Storm: Frontline Nations

Preview: World of Tanks

Grafikvergleich:

Shift 2 Unleashed

Boxenstopp: Dead Space 2

Boxenstopp: Dragon Age 2

Hall of Fame: Transport Tycoon

Hall of Fame: Homeworld

TREIBER

ATI Catalyst V11.1 (Vista-64-Bit)

ATI Catalyst V11.1 (Vista-32-Bit)

ATI Catalyst V11.1 (XP)

Nvidia Forceware V266.58

(WHQL, Windows Vista 32-bit)

Nvidia Forceware V266.58

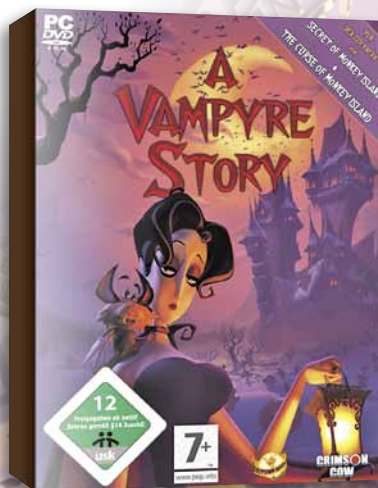
(WHQL, Windows Vista 64-bit)

Nvidia Forceware V266.58

(WHQL, XP)



GameStar 05/2011



Gruselig, humorvoll, bizarr.
Crimson Cows Point&Click-
Adventure erinnert nicht von
ungefähr an Monkey Island.

Vollversion A Vampyre Story

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

05/2011

VOLLVERSION A Vampyre Story

GameStar

GameStar

DVD-Inhalt 05/2011

Daten

VOLLVERSION

A Vampyre Story

PROGRAMME

SMPlayer

Adobe Reader

CoreTemp

Secunia PSI

Filezilla

FurMark

Directory Opus

DEMOS

Ghostmachine

Videos

TOP-SPIEL

Crysis 2

- Das Intro

- Das Spiel

- Der Multiplayer-Modus

- Der Nano-Suit

- New York, New York

PREVIEWS

The Witcher 2

Brink

Jagged Alliance: Back in Action

Guild Wars 2

TESTS

Assassin's Creed:

Brotherhood

Bulletstorm

Homefront

Rift: Planes of Telara

Die Sims 3: Mittelalter

SPECIALS

Die Redaktion 65: Der Trucker

Die Redaktion 65: Outtakes

Freispiel-Check

Rückblick GameStar 05/2001

EXTRAS

Trailer: Battlefield 3

Trailer:

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Trailer:

Star Wars: The Old Republic

GameStar-DVD-PDF

Rückblick-PDF

Highlights



TOP-SPIELVIDEO

CRYSIS 2



VIDEO

THE WITCHER 2

GameStar

VOLLVERSION A Vampyre Story

05/2011



GameStarXL 05/2011



Online-RPG Allods Online

Fantasy-MMO trifft auf Weltraumschlachten.
Klingt komisch, ist aber völlig kostenlos.



Vollversion OpenTTD

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

05/2011

VOLLVERSION Allods Online

GameStarXL

GameStarXL

DVD-XL-Inhalt 05/2011

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

OpenTTD

ONLINE-RPG

Allods Online

DEMOS

18 Wheels of Steel:

Extreme Trucker

Nail'd

HD-VIDEOS

Test: Dragon Age 2

Test: Shift 2 Unleashed

Test: Lego Star Wars 3

Test: Cities in Motion

Test: Storm-Frontline Nations

Preview: World of Tanks

Test: Magicka

Grafikvergleich:

Shift 2 Unleashed

Boxenstopp: Dead Space 2

Boxenstopp: Dragon Age 2

Hall of Fame: Transport Tycoon

Hall of Fame: Homeworld



ONLINE-RPG

ALLODS ONLINE

Highlights



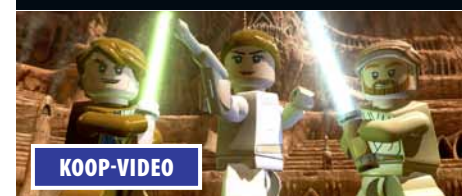
HD-VIDEO

DRAGON AGE 2



HD-VIDEO

SHIFT 2 UNLEASHED



KOOP-VIDEO

LEGO STAR WARS 3

GameStarXL

VOLLVERSION Allods Online

05/2011

Editorial



WHO IS WHO

Heiko Klinge • Michael Graf • Fabian Siegmund • Michael Trier • Florian Klein • Christian Schmidt
Daniel Visarius • Petra Schmitz • Heindrik Weins • Daniel Matschijewsky (v. l. n. r.)



GameStar Hardware

Mit der neuen Generation von Notebooks spielen Sie bereits ab 1.000 Euro unterwegs gut mit. Grund genug für GameStar Hardware, alle wichtigen aktuellen Notebooks mit schnellen Grafikkarten zu testen.



MMO Magazin

Das neueste GameStar MMO Magazin ist vollgepackt mit Taktiken für die WoW-Instanzen »Bastion des Zwielflichts« und »Thron der vier Winde«. Außerdem stellen wir die besten MMO-Communities vor.

Das wichtigste Spiel Deutschlands

Alle Welt mag Crysis

Bei der Herstellung von Turbinen, Maschinen oder Kraftwerken ist Deutschland Weltspitze, in einem anderen Teil der Hochtechnologie dagegen ziemlich abgeschlagen: Es gibt kaum deutsche Blockbuster-Spiele. Genau genommen nur ein einziges von Weltgeltung. Das ist **Crysis** vom Frankfurter Studio Crytek. **Crysis** ist genau deshalb ein so erfolgreiches deutsches Spiel, weil es nicht als deutsches Spiel zu erkennen ist, anderes als etwa **Gothic** (teutonische Grau-Fantasy!) oder **Anno 1404** (akribische alemannische Pfiemelei!). Crytek hat seinen Shooter auf Hollywood-Niveau durchgestylt. Gleichzeitig ist **Crysis** bei der Grafiktechnologie wegweisend und mit großer Sorgfalt austariert – also letztendlich doch wieder ziemlich deutsch. Nun bekommt das 2007er-**Crysis** Konkurrenz durch seinen eigenen Nachfolger. Ab Seite 48 lesen Sie in unserem großen Test, warum **Crysis 2** seinem hervorragenden Vorgänger trotz allem nicht ganz das Wasser reichen kann.

Redakteure auf Reisen

Der Frühlingsbeginn ist traditionell eine gute Zeit für Spiele, und so finden sich auch in dieser GameStar-Ausgabe reichlich hochkarätige Tests. Darüber hinaus machen die wärmeren Tage reiselustig. GameStar-Chefredakteur Michael Trier war auf der Game Developers Conference in San Francisco, hat dort unter anderem mit dem **Minecraft**-Erfinder Markus Persson gesprochen (S. 8) und exklusiv **Guild Wars 2** gespielt (S. 26). Christian Schmidt schlitterte bei id Software im verschneiten (!) Texas ein und legte Hand an die Shooter-Hoffnung **Rage** (S. 14). Unser freier Autor Christian Burtchen besuchte in Hamburg die Adventure-Schmiede Deadalic (S. 40). Nur sein Kollege Martin Deppe blieb zu Hause: Er bekam eine sehr frühe Version der vielversprechenden Klassiker-Fortsetzung **Jagged Alliance: Back in Action** zugeschickt (S. 32).

Neue Version der iPhone-App

Seit knapp einem Jahr gibt's die GameStar-App für das iPhone, mit der sich aktuelle News, Spieledaten und Preisvergleiche kostenlos abrufen lassen. Inzwischen haben wir eine neue, deutlich verbesserte App veröffentlicht. Probieren Sie's aus! Falls Sie noch unsere alte App auf Ihrem iPhone haben, müssen Sie die löschen und die neue installieren. Sie finden Sie unter www.gamestar.de/app. Eine Version für Android-Handys ist in Arbeit, sie wird in Kürze erscheinen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



Inhalt

Rage

14 Der Doom- und Quake-Entwickler id Software schlägt wieder zu: Wir haben die Shooter-Könige exklusiv besucht und uns nicht in Rage, sondern in Verückung gespielt.

Guild Wars 2

26 World of Warcraft, aufgepasst: ArenaNet revolutioniert das Genre der Online-Rollenspiele.

Homefront

64 Doch kein Hit. Warum THQs Ego-Shooter nicht der erhoffte Call-of-Duty-Killer geworden ist.

Titelstory

- 14** Mega-Preview: Rage
- 18** Die Banditen-Clans

Aktuell

- 09** Brink
- 09** F.E.A.R. 3
- 10** Hunted
- 10** Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 10** Orcs Must Die!
- 11** Dead Island
- 11** Prey 2

Previews

- 24** Termin-Update
- 26** Guild Wars 2
- 32** Jagged Alliance: Back in Action
- 36** Operation Flashpoint: Red River
- 38** Risen 2
- 40** Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Tests

- 44** Das Team
- 46** Hitlisten / So testen wir
- 48** Crysis 2
- 56** Die Sims: Mittelalter
- 58** Assassin's Creed: Brotherhood
- 64** Homefront
- 70** Lego Star Wars 3
- 72** Shift 2 Unleashed
- 76** Rift
- 80** Bulletstorm

Freispiel

- 84** Stronghold Kingdoms
- 86** Forsaken World
- 86** Star Trek: Armada 2: Fleet Operations
- 86** Fallout: New Vegas: Dead Money
- 88** Battlestar Galactica Online

Rubriken

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



Shift 2 Unleashed

72 Electronic Arts liefert das intensivste Rennspiel der jüngsten Zeit ab.



Assassin's Creed: Brotherhood

58 Ezios neues Abenteuer macht einen Riesenspaß. Mit einem großen Aber.



Hardware-Wissen kompakt

108 Sie verstehen nur Bahnhof? In unserem neunseitigen Geräte-FAQ beantworten wir die wichtigsten Fragen zu aktuellen Grafikkarten, Prozessoren, Mainboards und TFTs.



Crysis 2

48 Action-Hit? Technikwunder? Spielspaß-Meilenstein? Wie gut Cryteks Ego-Shooter wirklich ist.

Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 94** GameStar Interaktiv: »Minecraft-Wolkenkratzer«
- 96** Verlosung
- 98** Report: Platz da, hier kommt Bethesda
- 102** Hall of Fame: Homeworld

Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 108** Hardware-Wissen kompakt
- 110** FAQ: Grafikkarten
- 114** FAQ: Prozessoren, Mainboards & Speicher
- 116** FAQ: Sound am PC
- 118** FAQ: TFTs
- TEST**
- 122** Geforce GTX 590 vs. Radeon HD 6990
- SERVICE**
- 124** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed: Brotherhood.....	Test	58
Battlestar Galactica Online.....	Freispiel	88
Brink	News	9
Bulletstorm	Test	80
Crysis 2	Test	48
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Preview	40
Dead Island	News	11
Die Sims: Mittelalter	Test	56
F.E.A.R. 3	News	9
Fallout: New Vegas: Dead Money	Freispiel	86
Forsaken World	Freispiel	86
Guild Wars 2	Preview	26
Homefront	Test	64
Homeworld	Freispiel ..	102
Hunted	News	10
Jagged Alliance: Back in Action	Preview	32
Kingdoms of Amalur: Reckoning	News	10
Lego Star Wars 3	Test	74
Operation Flashpoint: Red River	Preview	36
Orcs Must Die!	News	10
Prey 2	News	11
Rage	Titelstory ..	18
Rift	Test	76
Risen 2	Preview	38
Shift 2 Unleashed	Test	70
Star Trek: Armada 2: Fleet Operations	Freispiel	86
Stronghold Kingdoms	Freispiel	84

Spiele & Szene

News

Die GDC 2011: Eine Klötzchenveranstaltung

GameStar.de/Quicklink/7350

Die Game Developers Conference (kurz GDC) feierte in diesem Jahr 25. Jubiläum. 1986 hatte alles angefangen – im Wohnzimmer von Chris Crawford, einem Veteranen der Atari-VCS-Ära. Die GDC ist seit jeher eine Veranstaltung für Fachbesucher. Entwickler halten Vorlesungen und spüren Trends hinterher. Die Presse fehlt indes auch nicht, und so waren auch wir wieder in San Francisco, um an den Erkenntnissen von Peter Molyneux oder Cliff Bleszinski teilzuhaben.

Wie schon im Vorjahr waren zwei Themen von großer Bedeutung: die Handy-Spiele und die Social Games. In seiner Keynote ließ Nintendo-Boss Iwata seinen Missmut über die Handy-Spiele hören. Kein Wunder, machen die doch seinem Nintendo DS Konkurrenz. Und obwohl viele Entwickler noch mit einem Naserümpfen in Richtung **Farmville** und Co. schauen, waren die Vorträge von Social-Games-Riese Zynga gerappelt voll.

Aber natürlich gab's abseits der Vorträge (Tom Hall und John Romero sprachen etwa im Rahmen der so genannten Classic Game Post Mortems über die lange Entstehung von **Doom**) auch Spiele, beispielsweise **Kingdoms of Amalur: Reckoning** (siehe News). Oder **Battlefield 3**. Doch **Battlefield** hin oder her, das eigentliche Starspiel der GDC war **Minecraft** – das sich nach wie vor

in der Beta befindet. Es wurde auf den beiden Preisverleihungen der GDC mit insgesamt fünf Auszeichnungen geehrt, unter anderem mit dem Innovations-Award. Der **Minecraft**-Erfinder Markus Persson konnte sich vor Gesprächsanfragen kaum retten, und so mancher Entwickler wird dem Schweden ein Jobangebot unterbreitet haben. Doch Persson hat andere Pläne (siehe Interview, längere Version auf GameStar.de). Und mit denen im Gepäck treffen wir ihn sicher auf der GDC 2012. **PET**

Tom Hall (links) und John Romero sprachen über die Entstehung von Doom.



Der Herr der Klötzchen

Minecraft-Erfinder Markus Persson verriet Michael Trier und Markus Schwerdtel auf der GDC, warum er den virtuellen Sandkasten schon in der Beta-Phase verkauft.

GameStar Markus, bei Minecraft hast du dich für ein ziemlich einzigartiges Business-Modell entschieden. Du nimmst jetzt in der Beta-Phase 15 Euro und gibst dann das fertige Spiel ohne weitere Kosten heraus. Denkst du im Nachhinein, dass du vielleicht mehr hättest verlangen oder beim Release vielleicht noch einmal eine Gebühr nehmen sollen?

Markus Persson Ich denke immer noch, dass es die richtige Entscheidung war. Es hat sehr dabei geholfen, dass die Community so schnell wachsen konnte. Dass die Spieler schon während der Entwicklungszeit bezahlen, ist ein sehr interessantes Modell für Entwickler, weil man sich schon frühzeitig und ohne Publisher finanzieren kann.

► **Du warst in der Vergangenheit immer sehr offen,**

was den Entwicklungsstand von Minecraft angeht, sei es zum aktuellen Status der Beta oder wenn es darum ging, welche Fehler es noch gibt. Denkst du, dass diese offene Kommunikation ein Modell für die Zukunft ist, auch für den einen oder anderen größeren Publisher?

◀ Ich denke schon, dass diese Offenheit ziemlich gut für PC- oder auch für Mac-Spiele funktioniert. Du kannst täglich neue Dinge einfügen, patchen und hast einen sehr direkten Draht zur Community, was gerade für kleine Teams sehr wertvoll ist. Die Fans sind dann viel enger mit dir verbunden, kennen dich und vertrauen dir.

► **Denkst du darüber nach, das Business-Modell von Minecraft nach der Veröffentlichung zu ändern?**

◀ Wir wägen schon unsere Möglichkeiten in dieser Hin-

sicht ab. Aber wir wollen die Spieler auch nicht in irgendein strenges Modell hineinzwängen. Wir müssten schon einen besonderen Service anbieten, für den wir dann etwas verlangen könnten, zum Beispiel falls wir irgendwann einmal unsere eigenen Game Server hosten. Es ist aber noch nichts in Stein gemeißelt, derzeit konzentrieren wir uns wirklich auf den Release von Minecraft.

► **Und wie sieht's mit anderen Plattformen aus?**

◀ Wir haben gerade erst jemanden eingestellt, der sich um die mobilen Plattformen wie iPhone und iPad kümmert. Für die Xbox 360 oder die Playstation 3 haben wir noch nicht das nötige Know-how in der Firma, um das Thema wirklich ernsthaft angehen zu können. **MS**



Jubiläum! Ein Bild aus dem Garten von Chris Crawford. So sah die erste GDC vor 25 Jahren aus.

Brink

GameStar.de/Quicklink/7283

Auf einem Presse-Event in London hatten wir die Gelegenheit, den vielversprechenden Multiplayer-Shooter **Brink** auszuprobieren. Leider nur gegen die KI, aber immerhin mit drei anderen Spielern im Koop. **Brink** setzt vordergründig auf bunte Grafik und flotte Gefechte. Die aktuell übliche Jagd nach neuen Rängen für den Spielercharakter soll uns zudem bei der Stange halten. Allerdings gefiel uns in London vor allem das Kartendesign in Kombination mit dem Bewegungssystem. Der Entwickler Splash Damage (**Enemy Territory: Quake Wars**) hat die Schlachtfelder so angelegt, dass sich überall alternative Routen entdecken lassen. Über Kisten, Dächer, Container oder andere Aufbauten konnten wir rasend schnell Feinden in den Rücken fallen. Rasend schnell, weil wir in **Brink** nur auf eine Wand zuspringen müssen, um sie zu erklimmen. Dabei stellt sich tatsächlich ein wunderbares **Mirror's Edge**-Gefühl ein, nur ohne die für das ungewöhnliche Dice-Spiel nötige zusätzliche Fingerakrobatik. Wir können es jedenfalls kaum erwarten, in der fertigen



Version über die Häuser und Hütten zu preschen, um die Gegner zu überraschen oder ihnen davonzulaufen. Ein wenig müssen wir uns noch gedulden, **Brink** wird erst Ende Mai erscheinen. **PET**

Brink: Dank eines intelligenten Bewegungssystems geht's im Shooter von Splash Damage rasend schnell über Hindernisse.

Passport open, oversetting!

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Ich rege mich regelmäßig über das Wort »Flankieren« auf. Damit wird in unserer Branche gerne mal das Englische »to flank« übersetzt, was »die Flanke angreifen« bedeutet. Doch wer flankiert, der geht schützend neben jemandem her, er deckt also dessen Flanke!

Nun kann man sowas ja fast ignorieren, wenn man sich die Übersetzungsverbrechen eines Homefront ansieht. Da wird aus einem »Hell yeah!« ein »Hölle, ja!«, aus »Drop 'em!« ein »Abwerfen!« und anderer Dummfug. Ja, sind diese Übersetzer denn blöd? Nein, sie tappen nur im Dunkeln. Wie mir ein verzweifelter Übersetzer mal erklärt hat, bekommen die ihre Texte oft nur häppchenweise vom Publisher. Ohne Erklärungen, in welchem Zusammenhang die Passagen stehen. Das soll Zeit und Geld sparen und machmal auch die Story geheimhalten. Na, an der kann's bei Homefront schon mal nicht gelegen haben!

Liebe Publisher, tut mir einen Gefallen und hört euch den Mist wenigstens an, bevor ihr ihn in die Regale stellen lasst. So was vergraut Käufer! Über einzelne falsche Wörter kann man dabei ja gnädig hinwegsehen. Denn raten Sie mal, wie Crysis 2 »to flank« übersetzt. Argh.

Fear 3

GameStar.de/Quicklink/7351

Jüngst war Warner Brothers mit einer relativ weit fortgeschrittenen Version von **Fear 3** in der Redaktion. Wir konnten uns durch drei Levels des Horror-Shooters fürchten und schießen. Das Gesehene hat allerdings gemischte Gefühle bei uns hinterlassen. War der Abschnitt, in dem es durch eine von Zombies verseuchte Siedlung ging, noch stimmig und angenehm schaurig, so war es auf einer mit verunglückten Eisenbahnwaggons vollgemüllten Brücke vergleichsweise öde. Alle zwei Meter fielen uns hunderte Mutanten an, manchmal waren es einzelne, manchmal mehrere gleichzeitig. Die Viecher zerspratzten nach genügend Beschuss stets in einem kleinen Feuerwerk. Nicht nur die ständig gleichen Gegner haben uns genervt, sondern auch die fehlenden Umgebungsgeräusche und die all-gemeine grafische Tristesse. Warner Brothers sagte uns gegenüber, dass die Version aus



Fear 3 wird unserer Einschätzung nach ein solider Grusel-Shooter, aber kein Meisterwerk wie der erste Teil der Serie.

dem Januar stamme und somit noch weit von der Fertigstellung entfernt sei, an der Soundkulisse könne sich folglich bis zum Erscheinen noch etwas ändern. Unklar auch, wie sich der Koop-Modus spielt. Wir konnten nur den Pointman ausprobieren, dessen Bruder Paxton tauchte lediglich in Zwischensequenzen auf. **Fear 3** soll im Mai in den Läden stehen. Wir rechnen mit einem soliden Grusel-Shooter, die Hoffnung auf ein ähnlich schauriges Meisterwerk, wie es das erste **Fear** war, glüht jedoch auf Sparflamme. **PET**



Accounts für Rift verzeichnete der Entwickler und Publisher Trion Worlds zum Vorbesteller-Frühstart des Online-Rollenspiels. Ob die Zahlen so rosig bleiben oder ob's gar noch mehr Spieler werden?

Leser-Charts März

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	(4)	Dragon Age: Origins
3	(5)	Mass Effect 2
4	(2)	Starcraft 2: Wings of Liberty
5	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
6	(3)	Call of Duty: Black Ops
7	(13)	Fallout: New Vegas
8	(10)	Bad Company 2: Vietnam
9	(19)	Civilization 5
10	(9)	Call of Duty: Modern Warfare 2
11	(8)	Assassin's Creed 2
12	(7)	Diablo 2: Lord of Destruction
13	WIEDER DA	Risen
14	NEU	Dead Space 2
15	WIEDER DA	Crysis
16	(12)	Fallout 3
17	WIEDER DA	The Elder Scrolls: Oblivion
18	WIEDER DA	Battlefield 2
19	(14)	Call of Duty: Modern Warfare
20	(13)	Grand Theft Auto 4

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 04/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Orcs Must Die!

GameStar.de/Quicklink/7346

Der namenlose Held in **Orcs Must Die!** kann vor allem eines: Orks töten. Das ist auch bitter nötig, denn im angekündigten Action-Taktik-Spiel von Robot Entertainment überrennen Grünhäute die letzten Festungen zwischen Menschen und der Chaos-Welt. Bewaffnet mit Schwert, Magie-Armbrust und jeder Menge fieser Fallen werfen wir uns den Horden entgegen. Den Kampfmagier steuern wir aus der Schulterperspektive, mit der Maus platzieren wir im Gemäuer Axtpendel und Speerfallen. Die verarbeiten Orks dann effektiv zu Fleischklumpen. Riesige Leuchter lassen sich außerdem von der Decke schießen, und Feuerzauber heizen den Grunzviechern ordentlich ein. Optisch erinnert **Orcs Must Die!** an **Torchlight**. Der erste Trailer lässt auf humoriges Geschnitzel schließen, bei den Gegnermassen fühlen wir uns angenehm an **Painkiller** erinnert. **TIL**



Alle Orks müssen sterben! Diese Falle speißt die Grünhäute mit tödlichen **Stahlpflocken** auf.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Das Charakterdesign (hier ein **Zyklop**) stammt von Comic-Zeichner Todd McFarlane.

GameStar.de/Quicklink/7345

Die Baseball-Legende Curt Schilling lässt sich ein Spiel programmieren. Er finanziert nämlich die Entwicklung von **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Das Rollenspiel entsteht bei Big Huge Games (**Rise of Nations**), der Publisher EA hatte es bereits auf der Comic-Con 2010 angekündigt. Jetzt gibt es neue Details zum 3D-**Diablo**. Statt einer Klasse wählen wir einen Schutzzott, der unsere Fertigkeiten (als Elf oder Mensch) bestimmt. Ein Tag-Nach-Zyklus wirkt sich auf unsere Waffeneigenschaften aus. Die Kämpfe gegen Fantasy-Gesocks spielen sich dank schicker Kombos sehr actionlastig, der ausgeteilte Schaden orientiert sich jedoch hauptsächlich an Charakterwerten und Ausrüstung der Recken und nicht an der Genauigkeit der Schläge. Für stetigen Nachschub an Schwertern sowie Elixieren sorgt ein Crafting-System (plus Sockelei à la **Diablo 2**). Und optisch erinnert **Reckoning** tatsächlich an eine Art **World of Warcraft** in hübscher.



Über die Geschichte aus der Feder von R.A. Salvatore (**Forgotten Realms**) ist nur so viel bekannt: Der Held springt dem Tod von der Schippe und bekommt es in der Folge mit Dämonen zu tun. Erscheinen soll **Kingdoms of Amalur: Reckoning** noch im Herbst dieses Jahres. **TIL**

Hunted

GameStar.de/Quicklink/7352

In Gänze heißt das Spiel eigentlich **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**. Der Titel deutet auf Fantasy hin, und so ist es dann auch. In einem von finsternen Mächten heimgesuchten Reich sollen Sie in der Rolle des Kriegers Caddoc oder in der der knapp bekleideten Bogenschützin E'lara in die Tiefen unter dem Land eindringen, um – was sonst – der Bedrohung ein Ende zu bereiten. Im Singleplayer wird die jeweils andere Figur von der KI gesteuert, an bestimmten Stellen dürfen Sie ihr aber Befehle geben oder sogar in ihre Haut schlüpfen. Um Horden von Monstern und gelegentlich auch Bossgegner zu plätten. Kleinere Rätsel schmecken das Ganze ab. **Hunted** wird ein derb-düsterer Spaß mit (zumindest in der englischen Version) ge-

lungenen Dialogen im Stil des klassischen Buddy-Films. Seine Stärke entfaltet das Spiel allerdings erst im Koop-Modus. Die steigerbaren Fähigkeiten der beiden Helden unterscheiden sich angenehm voneinander und sind häufig so angelegt, dass der jeweilige Partner auch davon profitiert. Stichwort: Buffs. Wer unbesonnen handelt, liegt dank der oft hohen Gegnerzahl schnell am Boden. In solchen Momenten kann der Partner einen Heiltrank zur Rettung werfen. Jedoch ist das Zeitfenster dafür knapp bemessen. Klappt die Wiederbelebung nicht, werden beide zum letzten automatischen Speicherpunkt zurückgeworfen. Absprachen lohnen sich also, um den Frust klein zu halten. Anfang Juni soll die Dungeon-Klopperei in den Läden stehen. **PET**



Hunted verspricht, ein spannendes und abwechslungsreiches Fantasy-Abenteuer für Koop-Fans zu werden.

Verkaufs-Charts März



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Dragon Age 2
2	NEU	Rift
3	NEU	Homefront
4	NEU	AC: Brotherhood
5	NEU	Total War: Shogun 2 (LE)
6	NEU	Total War: Shogun 2
7	(1)	Call of Duty: Black Ops
8	(2)	Starcraft 2
9	NEU	Dawn of War: Retribution
10	NEU	Dead Space 2
11	(3)	World of Warcraft: Cataclysm
12	(6)	Die Sims 3
12	NEU	Dawn of War: Retribution (CE)
13	(7)	Battlefield: Bad Company 2
14	NEU	Rift (CE)
15	(14)	Dragon Age: Origins (UE)
16	NEU	Die Siedler 7 (Gold)
17	(11)	Die Sims 3: Late Night
18	(7)	Fussball Manager 11
19	WIEDER DA	Counterstrike: Source

Quelle: 19. März 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.



Die ersten Bilder zu Prey 2 stammen nicht aus dem Spiel. In einem **Realfilm-Teaser** wird ein Flugzeug von Außerirdischen überfallen.



Dead Island mixt derben Splatter-Horror mit Rollenspiel-Elementen.

Prey 2

GameStar.de/Quicklink/7343

Der Ego-Shooter

Prey bekommt endlich einen Nachfolger spendiert. Nach langer Funkstille hat der Publisher Bethesda **Prey 2** jetzt in einer Pressemeldung offiziell angekündigt. Wieder zeichnet das Team der Human Head Studios für die Entwicklung verantwortlich. Anders als im Vorgänger schlüpfen wir aber nicht in die Rolle von Indianerbengel Tommy, sondern in die des Sheriffs Killian Samuels. Der wird bei einer Flugzeugentführung durch Aliens auf den Planeten Exodus verschleppt. Auf Exodus geht's dann wie in einem Rollenspiel weiter. Der Himmelskörper ist frei begebar, nur die Gegnerstärke bildet Grenzen für Samuels. Der wird jedoch immer stärker, indem wir nämlich wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte verteilen und den Helden mit immer besseren Waffen ausstatten. Die Formulierung »Prey 2 basiert auf der wegweisenden id-Tech-Engine von id Software« ließ vermuten, in **Prey 2** würde die id-Tech-5-Engine zum Einsatz kommen. Allerdings stellte Pete Hines von Bethesda klar, die id-Tech-5-Engine sei noch in Bearbeitung. Vermutlich werkelt im Spiel die aufgebohrte Grafik-Engine des Vorgängers. Geplant ist **Prey 2** erst für das kommende Jahr. **TIL**



Anzeige

Dead Island

GameStar.de/Quicklink/7348

Deep Silver und

Techland schicken die Zombies in den Urlaub. In der Ego-Splatterei **Dead Island** wachen wir als einer von vier Charakteren auf der Ferieninsel Banoi in einem Zombie-Alptraum auf. Aus Hotelanlagen sind Schlachthäuser geworden, statt Vogelgezwitscher und Partylärm hören wir Hilfeschreie und Alarmanlagen. Die Hauptziele sind klar: Herausfinden, woher die wandelnden Leichen kommen, und idealerweise lebend von der Insel flüchten. Also schnappen wir uns den ersten Knüttel und prügeln uns aus der Ego-Perspektive durch die Zombiehorden. Blut spritzt literweise, Knochen brechen und Gliedmaßen fliegen durch die Gegend. Für die Metzelei bekommen wir Erfahrungspunkte, steigen so im Level auf und verbessern Kraft, Ausdauer, Inventargröße und je nach Charakter die jeweiligen Spezialfähigkeiten. Abgesehen von der linearen Haupthandlung gibt's alle Nase lang optionale Nebenaufgaben auf der frei begehbaren Insel. In der auf 30 Stunden ausgelegten Kampagne dürfen wir an Werkbänken spaßige Kombi-Waffen zusammenbauen. Die Einzelteile lassen sich sogar zwischen Verbündeten tauschen – im Koop-Modus für vier Spieler. **MO**

Nichts lernen durch Spiele

Gemeinhin herrscht in Deutschland der Glaube vor, dass man durch Computerspiele vor allem schlechte Dinge lernt: Waffen zu benutzen, Menschen zu erschießen, Leben geringzuschätzen. Spieler und Hersteller streichen positive Effekte heraus: Beim Spielen werde die Reaktionsfähigkeit, das Denken, soziale Kompetenz und Problemlösungen geschult. Neuere Studien legen nahe, dass beides stark übertrieben ist. Demnach fällt es wesentlich schwerer als gedacht, Spielerfahrungen in die Realität zu übertragen. »Was wir im Spiel lernen, bleibt im Spiel«, fasste Prof. Michael Wagner von der Universität Krams schon im April 2010 im Rahmen der Fachtagung Clash

of Realities zusammen. Demnach eignen sich Spieler zahlreiche Fähigkeiten an, aber überwiegend solche, die helfen, erfolgreicher zu spielen. »Die Spieler steigern ihre Fähigkeiten, virtuelle Spielwelten zu beherrschen«, beschrieb Prof. Jürgen Fritz im Februar bei der Vorstellung einer Studie der FH Köln und des Hans-Bredow-Instituts, die sich auch mit der Frage der Übertragung auseinandersetzt. Fritz' Fazit: »Man lernt keine konkreten Handlungsfertigkeiten. In der Regel haben nur recht abstrakte Muster Transferchancen.« Dazu könnten zum Beispiel soziale Kompetenzen gehören, die man im Umgang mit anderen etwa in Rollenspiel-Gilden übt. **CS**

Hochzeit in Schwarz

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de



Der Deutsche Computerspielpreis, der staatliche Ritterschlag für die hiesige Spieleindustrie, soll ein strahlendes Ereignis sein. Bislang ist er vor allem durch Peinlichkeiten aufgefallen, durch ein würdeloses Tauziehen zwischen Politik und Branche darüber, was ausgezeichnet werden darf und was nicht. Anlaufschwierigkeiten, könnte man sagen. Aber es sieht nicht so aus, als ob es im dritten Jahr besser würde.

Einer der drei Branchenträger, der Verband Bitkom, ist mittlerweile ausgestiegen. Die Preisgelder haben sich von 500.000 Euro auf 385.000 Euro reduziert. Die großen Spielehersteller sehen nach wie vor keinen gesteigerten Sinn in der Veranstaltung, von sieben Kategorien sind für sie nur zwei interessant («Bestes Jugendspiel», «Bestes deutsches Spiel»), die Trophäen wenig werbewirksam, die Preisgelder lächerlich.

Um die Veranstaltung überhaupt noch finanzieren zu können, legt sie der Publisher-Verband BIU nun mit einer kommerziellen Preisverleihung zusammen, dem LARA. Das spart Ausrichtungskosten. Nebenbei kann man elegant die ungeliebte Kategorie «Bestes internationales Spiel» abgeben, die bei einem »Deutschen Computerspielpreis« eh nie etwas verloren hatte. Die Kombo-Veranstaltung mag taktisch sinnvoll sein. Aber dass eine staatlich geförderte Auszeichnung so eine Nothochzeit nötig hat, zeigt halt doch einmal mehr, wie es um den Stellenwert von Computerspielen in Deutschland bestellt ist.

News-Ticker

Tropico 4: Der vierte Teil der Aufbauspiel-Reihe wurde jüngst offiziell angekündigt. Als Entwickler ist wieder Haemimont Games am Start, die schon den guten dritten Teil (GameStar-Wertung: 79 Punkte) verantwortet haben. Tropico 4 soll bereits im zweiten Quartal 2011 erscheinen.

Lego Pirates of the Caribbean: Die Klötzchen-Umsetzung von Jack Sparrow und Co. soll schon im Mai erscheinen. Pünktlich zum Start des vierten Films.

Homefront 2: Kaum ist der erste Teil erschienen, spricht der Entwickler Kaos schon über einen möglichen Nachfolger des Ego-Shooters. In dem soll die Solokampagne deutlich länger werden als in Homefront, das man in weniger als fünf Stunden beenden kann.

Transformers MMO: Das englische Studio Jagex (Runescape) ist vom Spielleganten

Hasbro beauftragt worden, ein Online-Rollenspiel rund ums Transformers-Universum zu entwickeln. Erste Details werden vermutlich auf der diesjährigen E3 vorgestellt.

Hawken: Der unabhängige Entwickler Adhesive Games hat ein Multiplayer-Mech-Spiel namens Hawken angekündigt. Der Titel sieht dank der Unreal Engine 3 und einem stimmigen Artdesign schon jetzt sehr schick aus. Ob das nur als Download erhältliche Spiel auch sonst glänzen kann, werden wir noch nicht so bald erfahren, ein Erscheinungstermin steht noch aus.

Polizei: Der deutsche Entwickler Quadriga Games (Emergency) arbeitet derzeit an einer Simulation, die sich rund um den täglichen Job unserer Gesetzeshüter dreht. Routineaufgaben wie Streifendienst und brandgefährliche Einsätze wie die Verfolgung von Drogendealern soll der Spieler meistern. Polizei dürfte bereits im zweiten Quartal 2011 erscheinen.

Deutscher Computerspielpreis plus LARA

Zwei Spielepreise, einer staatlich, einer ein Branchenpreis, werden 2011 zusammen gelegt. Oder anders: Der Deutsche Computerspielpreis und die Gewinner des LARA-Awards werden in diesem Jahr auf ein und derselben Feier ausgelobt. Damit schlägt man gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Die Veranstaltungskosten werden geteilt, und der Deutsche Computerspielpreis kann sich durch die Hintertür eines leidigen Themas entledigen, das in den vergangenen Jahren für Aufsehen gesorgt hat, die Vergabe des Preises für das beste internationale Spiel. In dieser Kategorie waren etwa **Dragon Age: Origins** oder der Playstation 3-Hit **Uncharted 2** nominiert, doch die Jury (unter anderem bestehend aus Vertretern der Politik und politiknahen Institutionen) hatte erhebliche Probleme, diese erst ab 16 beziehungsweise ab 18 Jahren freigegebenen



Thomas Pottkämper (Related Designs) und Christopher Schmitz (Ubisoft) erhielten letztes Jahr die Auszeichnung für Anno 1404.

Spiele zu würdigen. Letztes Jahr wurde kurzerhand **Anno 1404** nachnominiert und gewann dann auch. 2011 gibt es die Auszeichnung für das beste internationale Spiel nicht mehr, jedenfalls nicht im Rahmen des staatlichen Teils der Preisvergabe. Da muss dann die LARA ran. **PET**

Frage des Monats

»Haben Sie in Free2play-Titeln schon mal Bezahlinhalte gekauft?«

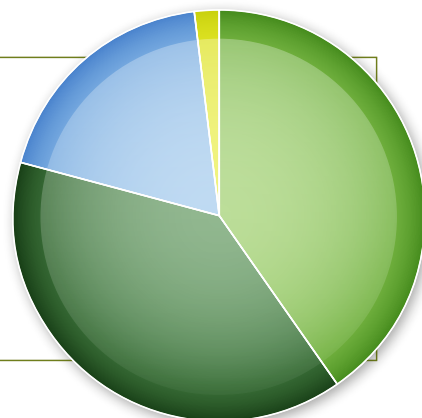
Ergebnis: Nur etwa 20 Prozent unserer Leser lassen Geld in Free2play-Spielen. Obwohl es nicht danach ausschaut, als könne man mit diesem Bezahlmodell Geld verdienen, boomt der Markt für Free2play-Angebote wie verrückt. Immerhin zählen die fünf größten westlichen Anbieter von Free2play-Spielen zusammen circa eine halbe Milliarde User. 20 Prozent davon wären immerhin noch 100 Millionen zahlende Kunden.

Nein, ich spiele Free2play nur gratis. **40%**

Nein, ich spiele kein Free2play. **39%**

Ja, aber nur selten. **19%**

Ja, das mache ich häufig. **2%**



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

⊕ Stärken

- + herausragende Welt-Architektur
- + sehr stimmungsvolles Szenario
- + Shooter mit Rennspiel-Elementen
- + Handlungsfreiheit und Nebenquests

⊖ Schwächen

- linearer Missionsverlauf
- generische Zufallskämpfe in Außenlevels

Rage

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)
Termin: **16.9.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7240



Die **lautlose Armbrust** ist eine der Heimlichkeits-Waffen im Spiel, nützt uns aber gegen eine solche Überzahl nicht viel, trotz Elektro-Bolzen.

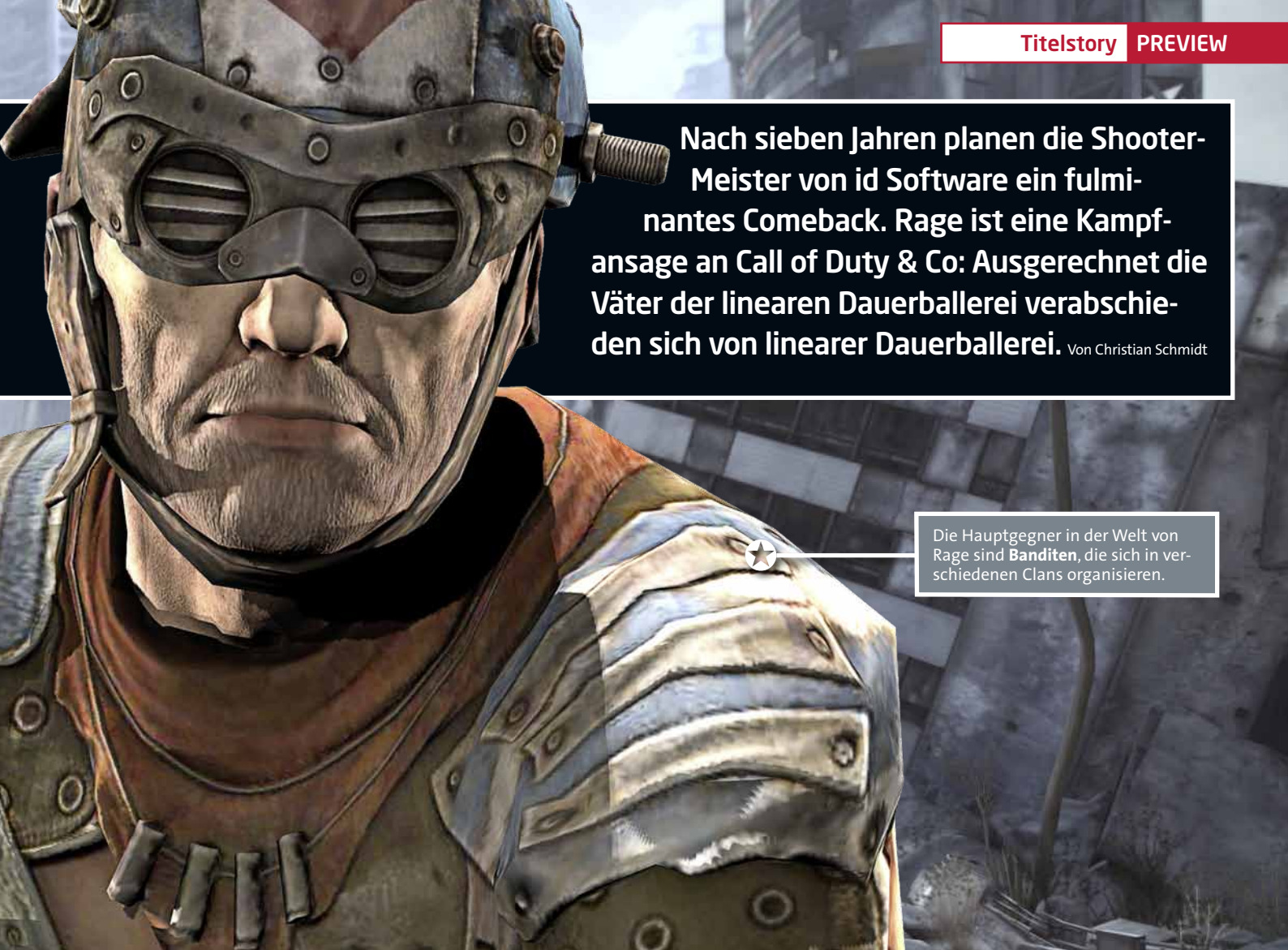
In Mesquite, Texas besitzen mehr Menschen eine Lizenz, versteckte Handfeuerwaffen bei sich zu tragen, als in jedem anderen Bezirk der USA. Tim Willits grinst und zersäbelt ein Steak. In Mesquite sitzt sein Arbeitgeber, id Software, und macht Ego-Shooter. Willits hat eingeladen, Culpepper's Steakhouse, es gibt Torpedos und sehr viel Fleisch, texanische Spezialitäten, und Willits erzählt Anekdoten wie die von den Handfeuerwaffen. That's Texas, und Texas und id Software passen gut zusammen:

beide selbstbewusst, stolz, etwas spleenig mit einem Hauch von Größenwahn. Willits stammt aus Minnesota. Später fährt er mit seinem BMW X5-Geländewagen zum Firmengebäude, »das hat Mesquite damals für uns gebaut, damit wir hierbleiben«. Im Jahr 2000 war das, da war id Software längst weltbekannt. Matt Hooper, der Designchef, fährt einen Japaner mit Hybridantrieb, deshalb muss er den Dauerspott der Kollegen ertragen. Am Empfang der Firma gibt es ein Foto von ids Programmiergenie John Carmack im roten Ferrari, vor dem

sein Sohn im roten Kinder-Ferrari rollt. Hinter dem Tresen sitzt Dana, ids 60-jährige Empfangsdame, das Lachen so breit wie ihr texanischer Akzent. Früher hat sie an

id will mit einem Knall zurück an die Spitze.

Muscle Cars herumgeschraubt. Vor ein paar Jahren hätten alle id-Mitarbeiter ihre Sportwagen auf einer NASCAR-Strecke aus-



Nach sieben Jahren planen die Shooter-Meister von id Software ein fulminantes Comeback. **Rage** ist eine Kampf-ansage an Call of Duty & Co: Ausgerechnet die Väter der linearen Dauerballerei verabschieden sich von linearer Dauerballerei. Von Christian Schmidt

Die Hauptgegner in der Welt von **Rage** sind **Banditen**, die sich in verschiedenen Clans organisieren.

gefahren, und bei der Gelegenheit habe Dana einen Burnout hingelegt und sie dann alle stehen lassen. Erzählt Tim Willits. Das Familiäre, auch das schätzt man in Texas. Die Empfangstheke ist zugestellt mit Privatfotos der Mitarbeiter, in die Wand dahinter sind Glasvitrinen mit unzähligen Erinnerungsstücken eingelassen, Modelle aus dem **Doom**-Film, die koreanische Version von **Quake**, die Plastikschröflinte, die sie damals für **Doom** abfotografiert haben. An den Wänden hängen Glanzstücke aus den guten alten Tagen, das Cover des Time Magazines, die Trophäen.

Die guten alten Tage. Sieben Jahre ist es her, dass id Software ein neues eigenes Spiel veröffentlicht hat, **Doom 3**. Die letzte frische Marke, die id geschaffen hat, war, kurz überlegen ... **Quake**. Vor 15 Jahren. Zuletzt ist id Software im Wesentlichen damit aufgefallen, dass es sich von Bethesda hat kaufen lassen. Es wäre Zeit für den nächsten großen Wurf: eine neue Welt, eine neue Spielidee, eine neue Technologie. Das Comeback. Der Titel, der id Software mit einem Knall zurück an die Spitze katalpultieren soll, kocht in Mesquite seit mehr als fünf Jahren. Er heißt **Rage**.

Dass id Software unter der Leitung von Tim Willits **Rage** entwickelt, wie das Spiel aussieht und funktioniert, ist seit langer Zeit

bekannt. Aber bislang tut sich **Rage** schwer damit, die Gemüter der Spieler zu bewegen. Es ist ein Kritikerliebling, wer es schon gesehen hat, ist zumindest beeindruckt und meistens sogar hingerissen. Aber für einen Titel, der in einem halben Jahr auf den Markt kommen soll, halten sich die Vorfreude-Schockwellen in Spielerland in Grenzen. Bei den GameStar-Lesern krabbelt der Titel immer mal wieder in die Top 25 der meist-

erwarteten Titel, im Monat darauf ist er meist wieder rausgerutscht. Das mag damit zusammenhängen, dass id Software seinen Namen zuletzt für Lizenzarbeiten wie **Quake 4** und **Wolfenstein** hergegeben hat, die von anderen Firmen entwickelt wurden und vergleichsweise enttäuschend ausfielen. Vor allem aber gelang es id Software bislang kaum, den unbekannten Namen **Rage** mit Zauber zu füllen. Wenigen Spie-



Die Autos im Spiel dienen nicht nur zum Transport und für rasante Gefechte gegen Banditen, sondern auch für **Wettrennen** um Preisgeld.

Wer die Baupläne kennt, kann aus Einzelteilen nützliche Gerätschaften bauen, zum Beispiel ein Spinnengeschütz.



lern ist klar, was sie von dem Programm eigentlich erwarten dürfen. Ist es am Ende ein Rennspiel? Das hat in erster Linie damit zu tun, dass id Software sich mit **Rage** vom bewährten Muster seiner Shooter entfernt. Bislang spielte noch jedes id-Programm in engen Korridoren, vom Horror heimgesuchten Dusterkomplexen und bedrückenden Festungsanlagen. **Rage** reißt die Vorhänge auf und die Wände ein, es führt seine Spieler in sonnendurchflutete Canyon-Landschaften und in die quirligen Siedlungen einer Menschheit, die sich nach der großen Katastrophe in den Trümmern der Zivilisation neu eingerichtet hat.

Nach der Zeitrechnung von **Rage** ist es kein Atomkrieg, der die Erde verwüstet, sondern der Einschlag des Asteroiden Apophis im Jahr 2029. Weil man das Unglück kommen sah, wurden Spezialisten aller Couleur in unterirdischen Kälteschlaf-Bunkern verstaut, so genannten Archen, damit sie später die Erde neu besiedeln. Als wir zu Spielbeginn als einer dieser Archenbewohner erwachen, stellt sich heraus, dass kaum etwas so gelaufen ist wie geplant. Ein Defekt hat alle anderen Schlafenden ausgelöscht, wir selbst haben statt Erinnerungen nur Blubberblasen im Kopf – fünf Euro ins Amnesie-Schweinder!! Als unser Gedächtnisloser im Südwesten der USA ans Tageslicht kraxelt, zeigt sich, dass längst nicht alle Menschen durch den kosmischen Einschlag umgekommen sind. Im Gegenteil: Die Wüste lebt, überall sind Siedlungen und Banditenclands entstanden, die ums Überleben ringen. Und dann ist da auch noch die mysteriöse »Authority«, eine gefürchtete High-Tech-Polizei, die ein Kopfgeld auf Archenbewohner ausgesetzt hat. Unter diesen Bedingungen fällt der Wiederaufbau der Zivilisation verständlicherweise schwer, deshalb ändern wir flugs unseren Plan, suchen uns eine Waffe und tragen erst mal zur Dezimierung der verbliebenen Zivilisation bei.

Das klingt zunächst wie eine Mischung aus **Fallout 3** und **Borderlands**, auch wenn man zu id Softwares Verteidigung anführen muss, dass **Rage** vor den zwei anderen Spielen erdacht wurde; es ist halt schon eine halbe Ewigkeit in der Entwicklung. Aber tatsächlich passt der Vergleich mit beiden Titeln gut. **Rage** ist im Kern zweifellos ein knackiger Ego-Shooter, erweitert seine Mechanik aber um Konzepte aus anderen Genres. Es geht nicht mehr allein ums Schießen, sondern um Entscheidungsfreiheit in einer zumindest teilweise offenen Welt, um Aufträge, Geschichten, Crafting wie im Rollenspiel und um Fahrzeuge wie in **Borderlands**. Diese Bauart markiert für id Software einen radikalen Gesinnungswechsel. Wie kein anderer Entwickler standen die Texaner bislang für die reine Lehre eines Genres. Wer einen id-Shooter kaufte, bekam noch jedes Mal ein Programm, das auf Schusswechsel verdichtet war, auf die tausendfach wiederholte Reflexprobe des Mann-gegen-Monster – hochkonzentrierte,

Ein Granatwerfer darf im Arsenal nicht fehlen. Wie jede Waffe lässt er sich mit unterschiedlicher Munition beladen.



technisch perfektionierte Grundmechanik. Nicht umsonst hat sich id Software erst mit **Doom 3** (merklich gelangweilt) bemüht, überhaupt so etwas wie eine Handlung zu inszenieren. Nicht umsonst gelten die id-Produkte noch immer vielen als die besten Multiplayer-Shooter, das elf Jahre alte **Quake 3** wird als Browser-Ableger **Quake Live** in E-Sport-Ligen wie der ESL gespielt. Dem gegenüber tritt nun also ein Ego-Shooter, in dem das Schießen nur noch ein Teil eines größeren Spielerlebnisses ist, in dessen Mittelpunkt die Erfahrung einer Welt steht. Wer in **Rage** ballern will, muss vorher Orte und Personen kennenlernen, ihre Geschichten anhören und sich vorbereiten.

Unsere erste Station, nachdem wir die Arche verlassen haben, ist eine winzige Siedlung namens Hagar, nicht mehr als eine ehemalige Tankstelle samt Werkstatt an den Resten dessen, was einmal eine Landstraße gewesen sein muss. Die Handvoll Menschen in Hagar sind Scavenger, Sammler, die verwertbare Reste der Zivilisation aufklauben und an größere Siedlungen verkaufen. Hagar heißt nach ihrem Gründer, dem alten Dan Hagar, der uns zum Auftakt des Spiels vor einer Bande Ghosts rettet. Das ist einer der Banditenclands im Ödland

Wer ballern will, muss vorher Geschichten anhören.

von **Rage**, und unter den marodierenden Stämmen einer der unangenehmeren: Wer den okkulten Spinnern in die Hände fällt, darf damit rechnen, zum Spaß gefoltert zu werden und als Menschenopfer zu enden. Weil die Ghosts auch Hagar bedrohen, bietet uns Dan einen Deal an; er rüstet uns zum Überleben aus, wir helfen ihm gegen die Banditen. Das führt zu unserem ersten Einsatz, es wird viel geschossen, und später wird uns Dan zu unserem nächsten Wegpunkt in der Handlung schicken, der Stadt Wellspring. Soweit keine Überraschung.

Die Charaktere sind hervorragend animiert. Dieser blinde Forscher sieht durch die **mechanische Eule** auf seiner Schulter.



Aber das ist nicht alles, was wir in Hagar machen können. Je mehr Vertrauen die Bewohner der Tankstelle zu uns fassen, desto mehr neue Optionen werden verfügbar, auch solche, die mit der Haupthandlung nichts zu tun haben. Da ist zum Beispiel der Händler Halek, dem wir Gegenstände verkaufen, die wir im Ödland und bei unseren Einsätzen gefunden haben. Sein Angebot umfasst Einzelteile für Gerätschaften und verschiedene Munitionstypen, denn jede Waffe in **Rage** verschießt bis zu vier Arten von Kugeln. Die Pistole, unsere Einstiegswaffe, schluckt neben den Standard-Patronen auch Fatboys (stärker), Killbursts (Streuung) und Fat Mamas (panzerbrechend). In Hagars altem Tankstellen-Shop sitzt Durar, von dem wir unser erstes Fahrzeug erhalten, sofern wir passende Ersatzteile für ihn finden. Auf einer Außenrampe steht Dans bildhübsche Tochter Loosum, die uns den Umgang mit dem Wingstick beibringt, einem dreiarmligen Bumerang, leise und tödlich. Es verging bislang keine Präsentation von **Rage**, in der id Software nicht demonstrativ einen Banditen mit dem

Wingstick enthauptet hätte – optisch eine ziemliche Sauerei, die Spieler der deutschen Version wohl nicht zu Gesicht bekommen werden. Wer sich von Loosum testen lässt, findet sich – Schockschwerenot! – in einem Minispiel wieder. Wir dürfen aufploppenden Pappkameraden unter Zeitdruck den Wingstick gegen die Visage donnern. Originell ist das nicht, aber doch überraschend kurzweilig und erfüllt zudem seinen Zweck: Hinterher fühlen wir uns im Umgang mit dem Flugschneider sicher.

Solche großen und kleinen Abstecker füllen die Spielwelt von **Rage**. Wer im ersten Hauptort Wellspring mit Passanten redet, in der Bar vorbeischaut, den Sheriff besucht oder in Läden plaudert, sammelt allerhand



Viele der Schauplätze in **Rage** sind bestechend gestaltet, zum Beispiel die **Tote Stadt**.

Nebenaufgaben ein. Wellspring hat ein Wasserproblem, der Brunnenkeller ist von Banditen besetzt; das ist für die Haupt-handlung irrelevant, aber wer will, kann das Problem angehen. Wenn wir für Richard in der Bar die seltene Pflanze Nightblossom aus dem Ödland holen, erhalten wir im Gegenzug ein Rezept für verbesserte Heilpakete. Eine Gruppe Einwohner hat am Straßenrand das simple Hologramm-Brettspiel Tombstones aufgebaut, wir können jederzeit auf eine Runde einsteigen. An Hauswänden hängen Auftragszettel wie »Scharfschütze gesucht«. Im Ödland lassen sich immer mal wieder Einstiege zur alten Kanalisation finden, in denen zwar keine Ziele warten, aber wertvolle Beute. Für das Rahmenprogramm treibt id Software bemerkenswerten Aufwand. Die Fernsehshow »Mutant Bash« ist ein fieser Speißbrutenlauf durch mehrere Todesfallen, bei dem wir heranstürmende Mutanten abwehren, während um uns herum Nagelpfähle kreisen, oder unser Glück an einem riesigen Spielautomaten versuchen. Wellspring besitzt eine

Das Frachtschiff hängt im Fels, der Anker baumelt.

eigene Rennliga, an der wir mit unserem selbst getunten Fahrzeug an einer Latte von Wettkämpfen teilnehmen, von Zeitrennen bis zu waffenstarrten Zerstörungssorgen. All das ist völlig optional, es dient der Unterhaltung und Herausforderung, klar, aber eben auch der Glaubwürdigkeit der Welt.

Id Software erschafft für **Rage** eine detailverliebte Kulisse, in der in Wellspring improvisierte Maschinen schnaufen, Passanten aus sprudelnden Blechbrunnen trinken, Gebäude aus Resten und Flickwerk zusammenge-nagelt sind und jeder Bewohner einen Spruch auf den Lippen trägt: Ginny neben dem Laden von Coffer, die unsere Archenkleidung kommentiert, die Barkeeperin Scully, die Banditen hasst, die deprimierten Gäste der Bar, der kauzige Bürgermeister Clayton. Jeder Gesprächspartner ist von Hand animiert, die Figuren gestikulieren und



Die zweite große Siedlung im Spiel ist Subway Town. Hier hat Sheriff Rex das Sagen.

Die Banditenclass



Wasted: Der Clan der Resteverwerter und Bastler setzt mit Vorliebe auf Nahkampf und Muskelkraft, hat bei Bedarf aber auch Gewehre zur Hand.

Ghosts: Skrupellose Stammeskrieger mit okkulten Praktiken, hinterlistig und grausam. Ghosts sind akrobatisch und nutzen das Überraschungsmoment.

Scorchers: Halb Clan, halb religiöse Sekte, aber ganz Feuer und Flamme: Die Lieblingswaffe der Scorchers ist Feuer in jeder Form. Sie sind Erzfeinde der Shrouded.

Shrouded: Die vermummten Gestalten schwören auf Technologie, gute Panzerung und Feuerkraft. Sie agieren meist im Team und legen Fallen aus.

zeigen ein Minenspiel, bei dem schon das Zusehen Spaß macht. Das friedliche Personal des beschaulichen Wellspring, in rot-oranges Licht getaucht, steht in Kontrast zu den Orten, die id Software außerhalb der Stadtmauern aufbaut. Geschlängelte Sandpisten verbinden die Punkte, zwischen denen wir mit dem Buggy rasen, wirklich offenes Gelände mit weitem Horizont haben wir bisher nicht gesehen; eher macht die Außenwelt von **Rage** den Eindruck eines leicht verzweigten Wegenetzes, das von Felsen eingefasst bleibt. Generell führt **Rage** den Blick oft vertikal, etwa nach oben auf das verrostende Stahlgerippe einer alten Raffinerie, das den Hang säumt, oder nach unten in den Krater einer eingestürzten Arche.

Was ids Level-Designer an Schauplätzen entworfen haben, sucht in der Qualität der Architektur derzeit seinesgleichen. Im tie-

fen Jackal Canyon haben Banditen einen wahnwitzigen Slum improvisiert, um eine Felsnadel herum stapeln sich Wellblech-Kabuffs wie ein Bienenstock, Planken und Behausungen säumen die Wände, hundert Meter weiter steckt ein riesiges Frachtschiff auf einem Felsgrat, der Bug ragt über den Abgrund, der Anker baumelt in die Tiefe. Während der Fahrten durchs Ödland stehen am Horizont die Glasruinen einer Hochhausstadt in den Himmel, und als man sie später endlich betritt, schreitet man zwischen den geknickten Türmen und geborstenen Gebäuden wie durch einen gigantischen Friedhof, weil in all der trostlosen Verwüstung beklemmend fühlbar wird: Hier haben einmal Millionen von Bewohnern gelebt, und nun bin ich der einzige Mensch weit und breit.

Wobei: Es kommt darauf an, wie man »Mensch« definiert. Dead City gehört den Mutanten, denn der Einschlag des Asteroiden hat auch organische Veränderungen bewirkt und viele Wesen degenerieren lassen. Gespräche sind sinnlos, Mutanten wollen nie etwas anderes, als uns den Kopf abreißen. Dass die genetischen Blähungen unerwartete Ausmaße annehmen können, merken wir, als ein dreistöckiger Tentakel-Mutant hervorbricht, Brocken aus einem nahen Wolkenkratzer reißt und uns gegen die Birne schleudert: Bosskampf! Das Gros der Gegner hat aber Menschenformat, und das sind neben den Mutanten vor allem Banditen. Die unterteilt **Rage** auch deshalb in Clans, weil sich ihre Taktiken so besser abgrenzen lassen. In der Tat zeigen die Gegner bei unserer Spielsitzung unterschiedliche Verhaltensweisen. Der Ghost-Clan zum

In Wellspring kann man in eine Partie des Holo-Brettspiels **Tombstones** einsteigen.



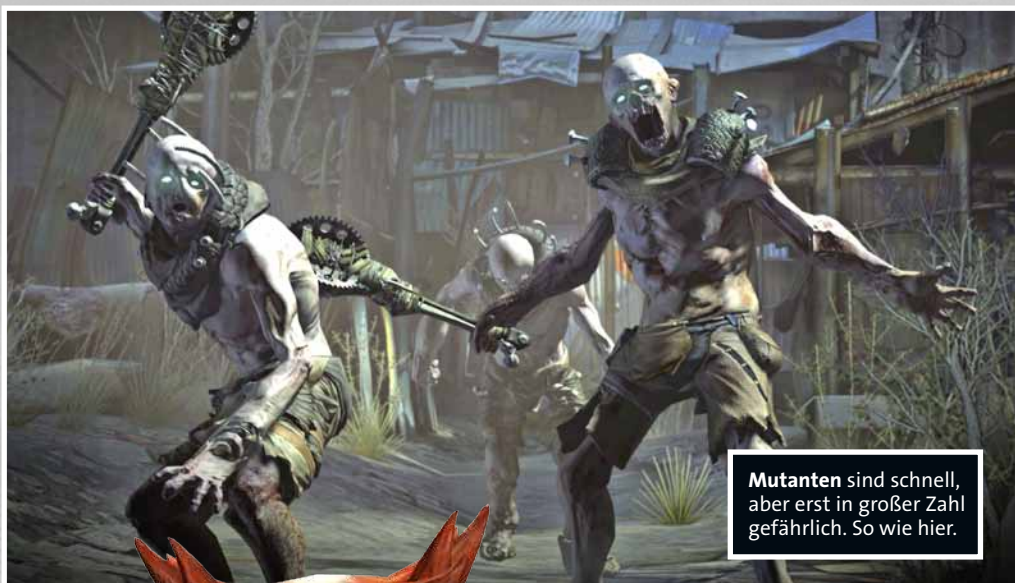
wie schützende Mauerecken hinausschießt, und selbst in gehockter Haltung kriecht er noch so schnell, wie andere Shooter-Helden laufen. Wer da unbemerkt bleiben will, muss mit Fingerspitzengefühl steuern. Als dritte Kategorie des Arsenalts bietet **Rage** einen Schwung von Eigenbau-Gerätschaften an. Dass im Ödland und in Feindgebieten zahlreiche Bauteile herumliegen, kommt nicht von ungefähr. Mit den richtigen Blaupausen, die man erspielt oder kauft, lassen sich spaßige Hilfsmittel basteln: Geschütztürme, ferngesteuerte Bombenautos, Schlossknacker, Tränke und Heilsalben. Entsprechend besitzen wir in **Rage** ein Inventar. Wohlgemerkt: Das Handwerk ist Beiwerk, wer eine traditionellere Shooter-Erfahrung sucht, kann den Krempel getrost ignorieren.

Wozu dann eigentlich das ganze Drumherum, wenn all die Neuerungen letztendlich optional bleiben? Man merkt **Rage** an, wie sehr id Software nach einer Balance zwischen geöffnetem Konzept und alter Shooter-Schule sucht: Ist schon alles neu, aber im Zweifel eben doch nicht. So bedeutet Wahlfreiheit in **Rage** also auch, auf jede Wahl verzichten zu können und es weitgehend wie einen klassischen Shooter zu spielen. Zum Kompromiss gehört zum Bei-

Beispiel ist äußerst beweglich, seine Mitglieder überspringen Brüstungen, klettern an Wänden herunter und weichen geschickt aus. Wenn Gegner uns verlieren, suchen sie vorsichtig die letzte bekannte Stelle ab. Dagegen wirkt der Wasted-Clan beinahe harmlos: Die versierten Mechaniker suchen meistens den Nahkampf, machen aber dicke Beulen, wenn sie in Hiebweite gelangen. Die Shrouded zählen zu den fortschrittlichen Outlaws, sie sind in der Regel gut bewaffnet und gepanzert und nehmen aktiv Deckung, hinter der sie hervorschießen. Daneben setzen die Bastler Fallen und Sprengstoffe ein. Mit den Jackals, den Scorchern und den hochtechnisierten Gearheads kommen weitere Gruppierungen hinzu, die sich alle unterscheiden. Je nach Feindlager empfehlen sich also andere Waffen und Vorgehensweisen.

In dieser Hinsicht bietet **Rage** wesentlich mehr Vielfalt, als je in einem id-Spiel zu finden war. Versteht sich, dass es eine breite Auswahl an Schießprügeln gibt, darunter Pistole, Schrotflinte, verschiedene Schnellfeuerwaffen, Granaten, sogar Energiewaffen. Sie lassen sich durch Munitionstypen der Situation anpassen. Dazu kommen Waffen, die explizit dafür geschaffen sind, keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Wer die lautlose Armbrust und den Wingstick einsetzt, kann ganze Clan-Lager leeren, indem er die ahnungslosen Wachen überrascht. Zumindest theoretisch, denn in der Praxis spricht eine grundlegende Tatsache gegen Heimlichkeit: **Rage** ist, ganz in id-Tradition, ein schnelles Spiel. Das Grundtempo des Archenmannes ist so hoch, dass er in ungeübten Händen zügig über Deckungen



Mutanten sind schnell, aber erst in großer Zahl gefährlich. So wie hier.



Die verrottete Industrieanlage wird vom **Wasted-Clan** beansprucht und verteidigt.



spiel, dass id ein automatisches Deckungssystem, wie es viele neuere Spiel von **GTA 4** bis **Mass Effect 2** besitzen, fertig eingebaut hatte und dann doch wieder entfernte: »Hat das Spiel zu sehr ausgebremst«, begründet Tim Willits. Trotz der Verzweigung der Außenwelt waren alle Innenlevels, die wir bislang gespielt haben, linear aufge-

ture«, die im Prinzip die gesamte Spielwelt mit einer einzigen, durchgehenden Textur überzieht. Die Technik entstand, als John Carmack mit den 2005 veröffentlichten NASA-Daten der Mondoberfläche experimentierte. Tatsächlich war die Megatextur der Auslöser für die Entwicklung von **Rage**: »Wir hatten auf einmal Landschaften mit großen, offenen Flächen und dachten uns: Da könnte man doch ein Spiel daraus machen, eins mit Autos«, erzählt Tim Willits. Zum bislang einzigen Mal fand die Megatextur 2007 in Splash Damages Multiplayer-Shooter **Enemy Territory: Quake Wars** Anwendung. Auch deshalb soll **Rage** beweisen, was die Technologie kann. Das leistet das Spiel eindrucksvoll: In den Landschaften sind keine Texturwiederholungen zu sehen, jede Felswand, jedes Gebäude sieht anders aus. In den Städten ähnelt kein Einwohner einem zweiten (was zwar nichts mit der Megatextur zu tun hat, aber hier trotzdem erwähnt werden soll). Das optische Ergebnis ist brillant, **Rage** deklariert in seinen besten Momenten jedes andere 3D-Spiel. Bei unserer Spielsitzung zeigten sich aber auch sehr augenfällige Probleme: Aus der Nähe waren Texturoberflächen grob aufgelöst, in der Ferne bauten sie sich bei schnellen Drehungen störend auf. Der Grund dafür, so versicherte man uns, sei simpel: Während wir bei id Software spielten, wurde die Megatextur aus dem Firmennetzwerk geladen statt von der Festplatte. Denn id Software arbeitet in der Cloud; während wir Banditen erschossen, feilten mehrere Grafiker parallel an anderer Stelle der Welt an den Oberflächen. Im fertigen Spiel soll das Texturstreaming wesentlich schneller gehen.

In Zeiten, in denen das **Call of Duty**-Modell des dramaturgisch durchinszenierten Story-Actionspiels das Shooter-Genre beherrscht, wirkt **Rage** wie ein Gegenentwurf, auch wenn das sicher nie der Plan war. Es entbehrt dennoch nicht einer gewissen Ironie, dass ausgerechnet die Meister des linearen Shooters nun der Masse der linearen Shooter entgegentreten. Skripts und dramatische Zwischensequenzen haben wir in **Rage** bislang nicht entdecken können. Als Ersatz müssen, da bleibt sich id Software dann doch treu, alte Werte herhalten. »Wenn du dem Spieler so viele verschiedene Waffen und Gegenstände gibst, musst du sicherstellen, dass die Gegner clever reagieren«, sagt Tim Willits. Da wären wir also wieder: Mann gegen Monster. **CS**



Shooter plus X

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Ich kann mir ein ganz klein wenig Ernüchterung nicht verkneifen, nachdem ich bislang hellauf begeistert war von **Rage**: Ich hatte gehofft, dass die Landschaft noch etwas offener, die Levels inhaltlich abwechslungsreicher wären, als sie es im Moment sind. Bei allem Drumherum ist **Rage** trotz allem ein Shooter reinen Wassers, nur diesmal in eine wahrlich bildhübsche, faszinierend skurrile Welt eingebettet. Die knackigen Gefechte haben mir beim Anspielen große Freude gemacht. Ein gelungener Shooter in faszinierender Kulisse wird **Rage** auf jeden Fall. Aber auch ein wegweisender? Das wird erst der Test erweisen.

Potenzial: Sehr gut

Ist schon alles neu, aber im Zweifel eben doch nicht.

baut. Wer erst mal einen Clan-Unterschlupf betreten hat, folgt klaren Pfaden von A nach B. In Keller und Bunker, von denen es natürlich genügend gibt, fehlt dann tatsächlich nicht mehr viel zum **Doom**-Flair. Wer sich von der offenen Spielwelt und all den Nebenaufgaben große Entdeckungsfreude verspricht, der sollte wissen, dass **Rage** in den Außenarealen (nicht aber in den Innenlevels) alle aktuellen Zielorte und interessanten Punkte auf einer Minimap markiert. Das Mehr in **Rage** steckt nicht deshalb darin, um es zu einem anspruchsvolleren Shooter zu machen, sondern – im Gegenteil – um es aus der Hardcore-Nische herauszuheben und so abseits perfekter Spielmechanik ein lebendigeres Erlebnis zu schaffen. Das muss auch für Old-School-Shooter-Fans kein Nachteil sein, wenn die Vielfalt die Spielerfahrung bereichert.

Für id Software ist **Rage** gleichzeitig das Aushängeschild für id Tech 5, die neueste Inkarnation der hauseigenen Grafiktechnologie. Deren Herzstück ist, wie schon in der Vorversion, die so genannte »Megatex-

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	2011
UPDATE	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	16. Juni 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel-Addon	Spellbound	–	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11	–	4. Quartal 2011
	Battlefield Play4Free	Multiplayer-Shooter	Easy	03/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
	Black Prophecy	Online-Weltraumspiel	Reaktor Media	–	–	2011
	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10, 03/11	–	20. Mai 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Techland	–	–	3. Quartal 2011
UPDATE	Darksore	Action-Rollenspiel	Maxis	–	Passabel	28. April 2011
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	2012
UPDATE	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Daedalic	05/11	–	1. Quartal 2012
NEU	Dead Island	Actionspiel	Techland	–	–	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	12/08, 08/10, 10/10, 03/11	Sehr gut	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	12/08, 11/09, 11/10, 01/11	Sehr gut	2012
	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	01/11	Sehr gut	2. Quartal 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11	–	2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	2. Quartal 2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	01/00, 07/01, 07/09, 12/10	Sehr gut	6. Mai 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	02/11	–	27. Mai 2011
	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11	–	11. November 2011
UPDATE	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	20. Mai 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
	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11	–	2011
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	Gut	3. Juni 2011
NEU	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Colossal Order	05/11	–	4. Quartal 2011
	Jurassic Park	Adventure	Telltale	–	–	2011
NEU	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	4. Quartal 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, 03/11	Sehr gut	23. Juni 2011
UPDATE	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Mythos	Action-Rollenspiel	T3 Entertainment	–	Gut	28. April 2011
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic	–	–	2012
UPDATE	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	10/10, 05/11	Passabel	20. April 2011
NEU	Orcs must die!	Actionspiel	Robot Entertainment	–	–	3. Quartal 2011
	Portal 2	Actionspiel	Valve	08/10, 03/11	Ausgezeichnet	21. April 2011
NEU	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10, 05/11	Sehr gut	16. September 2011
NEU	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11	–	2011
	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
	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
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	Juli 2011
NEU	Tropico 4	Aufbauspiel	Haemimont	–	–	25. August 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

Guild Wars 2

Das erste MMO einer neuen Generation? Wir haben Guild Wars 2 angespielt.



Das kommt im April

Arma 2: Reinforcements	Morphicon	01.04.2011
World of Tanks	Wargaming.net	12.04.2011
Shadow Harvest: Phantom Ops	Namco Bandai	15.04.2011
Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	20.04.2011
Portal 2	Electronic Arts	21.04.2011
Darkspore	Electronic Arts	28.04.2011
Mythos	Frogster	28.04.2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Battlefield 3	↑	2
2	Diablo 3	↓	1
3	Deus Ex: Human Revolution	↑	4
4	Mass Effect 3	↑	5
5	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↑	9
6	Duke Nukem Forever	↑	10
7	The Witcher 2: Assassins of Kings	↓	6
8	Guild Wars 2	↑	12
9	Batman: Arkham City	↓	7
10	Portal 2	↑	18
11	Half-Life 2: Episode 3	↓	8
12	Risen 2: Dark Waters	↑	—
13	Starcraft 2: Heart of the Swarm	—	13
14	Star Wars: The Old Republic	↑	—
15	Assassin's Creed 3	↓	14
16	Call of Duty 8	↓	11
17	Grand Theft Auto 5	↑	25
18	Rage	↑	—
19	Bioshock Infinite	↑	23
20	Alice: Madness Returns	↑	—
21	Might and Magic Heroes 6	↓	15
22	Tomb Raider	↓	—
23	Dirt 3	↓	—
24	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	↑	—
25	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—

Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 04/11

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.

Guild Wars 2

Wir haben den zweiten Teil des WoW-Gegenentwurfs auf der GDC in San Francisco exklusiv angespielt. Gehen die Pläne der Entwickler auf, kommt hier endlich die Revolution des Online-Rollenspiels? Von Michael Trier

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **NCsoft** Entwickler: **ArenaNet (Guild Wars: Nightfall, GS 01/2007: 91 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 75% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7003

Es ist eine etwas unwirkliche Szenerie: Anfang März, frühmorgens um acht Uhr, hoch oben im Tower eines Wolkenkratzer in San Francisco, vor der Fensterfront des kargen Konferenzsaals verschleiert der typische Nebel die Sicht auf Skyline und Bay Area. Wir werden erwartet, gleich einer ganzen Abordnung von Publisher NCsoft und Entwickler ArenaNet gilt es die Hände zu schütteln. Zwei etwas schüchtern gegen die businessgraue Strenge des Raumes ankämpfende Plakataufsteller zeigen, worum es an diesem Vormittag geht, lange bevor die Tore der Game Developers Conference ein paar Straßen weiter geöffnet haben: Das Online-Rollenspiel **Guild Wars 2** steht exklusiv für uns zum Antesten bereit, alle anderen Journalisten erhalten später an diesem Tag lediglich eine Präsentation. Also, los geht's!

spielte zwangsweise jeder einen Menschen, alle anderen Völker gab es nur in Form von computergesteuerter Bevölkerung, also NPCs. Nun stehen wiederum die Menschen und darüber hinaus die Nordländer Norn, die elfenähnlichen Sylvari, die Charr, eine Rasse von Löwenmenschen sowie die Asura, knuddelige Gnome mit ausdrucksstarker Mimik, als wahlweise männliche oder weibliche Spielfiguren parat. Jedes dieser Völker hat eine bis ins Detail ausgeführte Hintergrundgeschichte mit Vertreibungen, Umbrüchen, Religionen und Mythologien. Die Autoren des **Guild Wars**-Universums sind sehr

engagiert und entwickeln die Geschichte stetig weiter. Bei unserer mehrstündigen Session waren die Autoren kaum zu stoppen und statteten selbst unsere eher auf die Mechanik des Spiels bezogenen Fragen gerne und ausführlich mit historisch-kulturellem Hintergrundwissen der Spielwelt aus. So zog unsere einfache Frage nach den rassespezifischen Fähigkeiten der Norn eine bildreiche Schilderung der Vertreibung aus ihrer Heimat durch den Drachen Jormag und die Rolle, die die Tiergeister bei diesem Exodus spielten, nach sich. Wobei wir wieder bei den Fähigkeiten wären, denn die kriegerischen Norn können sich später im Spiel in die Gestalt ihres Totem-Tieres verwandeln. Entweder transformieren sie in Bären-, Schneeleoparden-, Raben- oder Wolfform. Die Norn fühlen sich schon seit ihrem Auftreten als NPC-Volk in **Guild Wars: Eye of the North** eng mit ihren Tiergeistern verbunden, da liegen schamanische Fähigkeiten wie das Formwandeln einfach nahe. Dazu

Eine Welt voller Geschichten, die nie zu Ende erzählt sind.

Wir beginnen (wie könnte es selbst in einem, die Revolution des Genres propagierenden MMORPG anders sein?) mit der Charaktererstellung, klicken uns rasch durch die fünf spielbaren Rassen. Im ersten **Guild Wars**

Aus alt mach neu

ArenaNet arbeitet in **Guild Wars 2** mit bekannten **Landschaftsversatzstücken**, um Veteranen schnell ein Heimatgefühl zu vermitteln. Schließlich geht's ja wieder in die Welt von Tyria. Liebliche Felder mit pittoresken Häuschen und Windmühlen, wie wir Sie etwa von Barradins Anwesen in **Guild Wars: Prophecies** kennen, finden wir auch in **Guild Wars 2**.





⊕ Stärken

- + flüssige, agile Kämpfe
- + prachtvolle, weitläufige Landschaften
- + viel spielerische Freiheit
- + schon früh Bossgegner

⊖ Schwächen

- noch unklar, wie das Klassen-Balancing funktioniert
- noch unklar, wie nachhaltig dynamische Events die Welt verändern

wird die Fähigkeit kommen, einen mitkämpfenden Wurm, also ein Pet, herbeizurufen.

Diese für jede Rasse unterschiedlichen Eigenschaften und Elite-Skills schubsen die Entwicklungschancen zwar sanft in eine bestimmte Richtung, aber grundsätzlich hat die Wahl des Volkes keinen direkten Einfluss auf die spätere Klassenwahl. Wenn Sie wollen, können Sie also auch als niedlicher Asura mit Welpenblick und Hängeohren einen brutal zuschlagenden Nahkämpfer spielen. Ob das sinnvoll ist, ist zum Ersten eine Geschmacksfrage. Zum Zweiten sollte man sich aber die Grundfähigkeiten jeder Rasse genau ansehen. Die Charr verfügen im Moment (das Spiel wird ständig angepasst, mit der Alpha-Version rechnen wir Ende 2011) über einen Kriegsschrei (wahrscheinlich ein kriegertypischer Rage-Modus) und eine fiese Splittermine, die Gegner verkrüppelt und bluten lässt, also Schaden über Zeit (DoT = Damage over Time) austeilt. Solche technischen Beschreibungen mögen die Entwickler aber eher nicht, ihr Hauptaugenmerk liegt darauf, die Spielwelt so organisch, natürlich und frei wie nur irgend möglich wirken zu lassen, Re-

geln und Mechanik werden zugedeckt von Begriffen wie Freiheit, Gemeinschaft, Individualität und ganz, ganz viel Schicksal – sowohl persönliches als auch historisch im Sinne von typischer Fantasy-Ge-

schichtsschreibung. Dabei helfen neben den eigenen Autoren auch die **Guild Wars**-Romane von Matt Forbeck und Jeff Grubb. Angespornt von den spannenden Geschichten wählen wir die Norn, und zwar eine Frau, denn wir wollen die neue Thieff-Klasse, also als Dieb bzw. Schurke spielen. Ob das wohl geht? Schließlich wird die Klasse erst später am Tag überhaupt angekündigt. Ein flehentlicher Blick zum Projektleiter bei ArenaNet, Chris Lye, der schaut fragend in die Runde und knurrt schließlich: »Okay«. Wir picken uns also den Thief aus den acht wählbaren Klassen, fünf davon sind bisher bekannt gegeben, mit dem Schurken folgt heute die sechste. Im Charaktereditor hätten wir die Möglichkeit im Detail an unserem Äußeren rumzuschrauben, wir aber wollen endlich ins eigentliche Spiel und überspringen den

Schritt. Überhaupt sehen wir schon so ziemlich toll aus, im stylischen Charaktererstellungsmenü sehen wir unser Portrait riesengroß; auch wieder ein Detail, das die

Freiheit statt Quest-Tretmühle – geht das?

emotionale Bindung an die Spielwelt auf simple, aber effektive Weise erhöht. Nun müssen wir verschiedene Fragen zu unserer Vorgeschichte beantworten (je nach Volk Auskünfte zur Herkunft, Verbleib der Eltern, familiären Erbstücken, Schutzgeistern, Wertvorstellungen usw.), abhängig von unseren Antworten stattet das Spiel uns mit einem anderen Hintergrund und unterschiedlichen Aufgaben aus beim Beschreiten unseres persönlichen Pfades.

Das ist ein ganz entscheidender Punkt für **Guild Wars 2**. Denn in der Hauptsache sollen drei Dinge das neue ArenaNet-MMO von der Konkurrenz abheben: die dynamischen Ereignisse, die die herkömmliche Quest-Tretmühle ersetzen sollen, das dynamische Kampfsystem und eben die persönliche Story. Die spielt sich zum Teil in unserem eigenen Stadtviertel ab, unserer eigenen Instanz in der Heimatstadt unseres jeweiligen Volkes. Dort können wir später ein Haus erwerben oder auch mehrere – wir können Herrscher unsers Viertels werden und alle unsere Freunde einladen, um mit ihnen zu feiern oder einfach nur stolz unsere Besitztümer zu präsentieren. Wenn ArenaNet das in dem Maße umsetzt, wird housing zu townsing. Nach insgesamt zehn Seiten voller Entscheidungen geben wir schlussendlich einen Namen ein und schließen mit dieser »Unterschrift« die Geburt unseres ersten **Guild Wars 2**-Charakters ab.

Ah, die weite Welt! Hübsch ist es hier, ähnlich wie schon im Ur-**Guild Wars**, nur noch detaillierter, prachtvoller und farbenfroher. Aber was ist das? Über einem der NPC-



Die Dieb-Klasse darf in Guild Wars 2 auch mit zwei Pistolen um sich ballern.

Köpfe prangt ein grüner Stern! Misstrauisch streuen wir auf den so gekennzeichneten zu, um in ganz beiläufig anzusprechen. Und ratz fatz – der Kerl ist nicht zu stoppen – schon haben wir einen Haufen Quests am A..., äh, IM Auftragsbuch. Von wegen keine Quests! Und keine Ausrufezeichen! Die heißen also jetzt Sterne, wie bei Raider und Twix? Wenn das alles sein soll ... »Aber nein!«, versucht uns Chris Lye zu beruhigen. »Es gibt keine Quests in Guild Wars 2, nur eine persönliche Geschichte, die vom Spieler erlebt

Guild Wars 2 wagt Neues – und auch wieder nicht.

wird, keine vorgelesenen Aufträge«. Da mag er Recht haben, unsere Gesprächspartner quasseln in Sprachkomplettausgabe und sind in künstlerisch inszenierten Großaufnahmen während des Dialogs eingeblendet, soviel Mühe hat sich in der Beziehung noch kein Online-Rollenspiel gegeben. Aber dass unser persönliches Schicksal mit einer, nennen wir es Prüfung, beginnen muss, in deren Verlauf wir drei unterschiedliche Teile von drei unterschiedlichen Tieren zum Sternträger bringen sollen, finden wir dann doch etwas schmucklos, da muss sich, bei allem Verständnis für die Bedürfnisse von Einsteigern, noch einiges tun.

So wie in den Kämpfen, die wir im Folgenden mit unserer Schurkin erleben. Die steuert sich geschmeidig, schnell und direkt. Was »Tarnung« macht, kann sich jeder denken, mit der Fähigkeit »Schattenschritt« stechen wir an einer Stelle zu, um blitzschnell zu verschwinden und hinter einem anderen Gegner urplötzlich aufzutauschen. »Fallenstellen« haben wir nicht ausprobiert, das fanden wir auch schon bei anderen Rollenspielen öde. Lieber ballern wir beidhändig aus unseren Pistolen, verschwinden bei Gefahr im Schatten, um im nächsten Moment einen anderen Mob mit dem Dolch zu metzeln. Das geht unglaublich flüssig, weil die Kampffähigkeiten (anders als die Elite- und Heilfertigkeiten) keine Cooldown-Zeiten beanspruchen, zumindest bis der Vorrat an Initiative (das Mana



Wir dürfen in Guild Wars 2 auch **Handwerkskünste** lernen. Das gab's im ersten Teil nicht.

1&1 MOBILE

1&1



**TOPAKTUELLE
SMARTPHONES**

0,€*

**NEU: LG OPTIMUS
BLACK** ~~499,- €~~

MEMBER OF
**united
internet**

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



Eric Flannum,
Lead Designer



Jon Peters,
Game Designer

»Mehr als die Summe seiner Teile«

Game Designer Jon Peters und Lead Designer Eric Flannum über Rollen- und Gruppenspiel, kaputte Brücken und teuren Truhenplatz in Guild Wars 2.

GameStar Jon, in Guild Wars 2 werden wir die lang erprobten, traditionellen MMO-Rollen vergeblich suchen. Was bedeutet das speziell für die Kampftaktik?

Jon Peters Natürlich sind Rollen auch in Guild Wars 2 nach wie vor wichtig. Wir haben zwar die traditionellen Strukturen entfernt, die definierten, was ein Spieler tun kann, aber wir haben sie durch Rollen ersetzt, die definieren, wie ein Spieler etwas tun kann. Es gibt keine Limitierungen mehr, jede Klasse in Guild Wars 2 kann unterschiedliche Rollen wie die des Damage Dealers oder die des Unterstützers ausfüllen.

► **Wie stellt ihr ohne die klassischen Strukturen sicher, dass Spieler sich zu wirklichen Gruppen zusammenfinden und nicht nur zu fällig an der gleichen Stelle kämpfen?**

Jon Peters Wir drängen die Spieler nicht in Gruppen, aber wir ermuntern sie dazu, welche zu bilden. Guild Wars 2 bietet beispielsweise Angriffskombos, die sich erst in der Gruppe bewerkstelligen lassen. So lassen sich Fähigkeiten darat bündeln, dass schließlich etwas herauskommt, das mehr ist als die Summe seiner Teile. Außerdem wäre da unser Erfahrungspunkte- und Loot-System. Das ist die wahrscheinlich größte Motivation für Gruppenbildung. Wir teilen Erfahrungspunkte und Belohnungen nicht auf, es gibt also beispielsweise keinen Wettbewerb um die besten Gegenstände. Grundsätzlich kann man sagen, dass Guild Wars 2 seine Spieler überall ermutigt, sich zu Gruppen zusammenzufinden, weil sich die Erfolgschancen und die Belohnungen für den einzelnen dadurch verbessern.

► **Eric, wenn in Guild Wars 2 im Zuge eines dynamischen Events etwas zu Bruch geht, etwa eine Brücke, wird die dann wieder sichtbar aufgebaut oder erscheint sie einfach nach einer Weile wieder?**

Eric Flannum Jede zerstörbare Struktur im persistenten Teil des Spiels kann auch wieder aufgebaut werden. Wie das passiert, variiert von Event zu Event. Mal müssen die Spieler die Arbeiter beschützen, mal müssen die Spieler das Baumaterial ranschaffen. Und manchmal müssen die Spieler auch einen Wiederaufbau verhindern. Jeder Aufbau wird animiert. Wie? Das hängt vom jeweiligen Gebäude ab.

► **Nach und nach habt ihr für das erste Guild Wars kostenpflichtige Zusatzinhalte wie größere Truhen, besondere Klamotten oder besondere Abenteuergebiete angeboten. Plant ihr das für Guild Wars 2 auch?**

Eric Flannum Kostenpflichtige Zusatzinhalte stehen auf jeden Fall für Guild Wars 2 auf der Agenda, aber wir sind noch längst nicht so weit, diesbezüglich ins Detail zu gehen. Aber die Dinge, ihr genannt habt, sind definitiv auf unserer Liste der Möglichkeiten. **PET**

des Diebes) aufgebraucht ist. Dann heißt es, ein gehaltvolles Getränk zu sich nehmen, zu warten, bis sich der Vorrat wieder regeneriert, oder einen speziellen Skill zu nutzen, der Initiative auflädt. Der Skill ist tatsächlich eine Rolle rückwärts.

Heilfähigkeiten? Ja, in **Guild Wars 2** hat jeder Spieler Heilfähigkeiten. Auch kann jeder Spieler andere wiederbeleben. Das soll dazu führen, dass das Spiel insgesamt freier wird, sich nicht einzelne schnell in ein Spezialistenkorsett schnüren lassen, um nur noch roboterhaft die immer gleichen Abläufe zu perfektionieren und dabei die Schönheiten der Welt übersehen. Es soll vielmehr jeder jederzeit mit jedem spielen

können, nicht erst, wenn man endlich einen Heiler oder Tank gefunden hat. Ein nobler Ansatz, wir warten mal ab, was das mit der vorbildlichen Balance des ersten Teils macht und wie die Spieler diese universell ausgestatteten Klassen annehmen.

Wir wollen unbedingt noch den Wächter ausprobieren, dann hätten wir wenigstens zwei der bisher sechs angekündigten Klassen durch (Krieger, Walddläufer, Elementarmagier und Nekromant müssen wir auslassen), acht sollen es insgesamt werden. Als wir auf die Rückkehr des Mesmer wetten wollen, grinsen plötzlich alle Beteiligten, gut pokern können die Entwickler nicht. Und

wir wollen mal eines dieser dynamischen Ereignisse erleben. Gesagt, getan, es brennt! Ein Dorf braucht unsere Hilfe, Flammen schlagen aus Dächern und Türen. Mit einem Level-28-Guardian (im Deutschen Wächter) schnappen wir uns einen der rumstehenden Eimer, rennen in ein Haus und fangen an zu löschen. Da, wo das Wasser auf die Flammen trifft, gehen diese tatsächlich aus, und wir erhalten Erfahrungspunkte. Aber allein können wir gegen das Inferno nicht viel machen, zumal wir ständig von zündelnden Feind-NPCs angegriffen werden. Der Dorfbrand ist der Auftakt zu einem dynamischen Ereignis, je nachdem wie erfolgreich wir die brandschatzenden Unholde vernich-

Demo Timer 32:00

Die Gegner in Guild Wars 2 sind teils gigantisch groß. Wie etwa dieser **Eiswurm**.



1&1 MOBILE

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99
€/Monat*

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

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

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

Das übersichtliche
Charaktermenü passt
zum Rest des Spiels.
Es wirkt wie gemalt.



Unser Wächter
hat sich hinter der
Flammenwand eines
Elementalisten
verschanzt und wirkt
einen Schutzzauber.



ten und wie viel wir vom Dorf retten, entwickelt sich die Sache weiter, im schlimmsten Fall zu einer ganzen Kette von Überfällen und Verwüstungen im ganzen Landstrich. Also rufen wir unsere ArenaNet-Mitstreiter zu Hilfe. Ein Charr-Krieger, zwei menschliche Diebe und ein Norn-Magier eilen zur Unterstützung. Unser Wächter malt mächtige Siegel auf den Boden, dort, wo gekämpft wird. Zum Beispiel das Symbol des Glaubens. Sofort kreist in der gekennzeichneten Zone ein transparenter Geisterhammer, der die teils sehr starken Elite-Mobs mit Level 30 angreift und die verbündeten Nahkämpfer stärkt. Oder wir wirken einen Schutzzauber, der ein Areal markiert, in das Feinde nicht eindringen können, das aber unseren Magier vor Angriffen feindlicher Raufbolde schützt. Die Schlacht wogt hin und her, doch wir sind zu wenige, das Dorf ist dem Untergang geweiht. Über den Kampf haben wir die Zeit vergessen, fast eine halbe Stunde ist vergangen, unsere Spielzeit ist um. Wie sich unsere Niederlage auswirkt, können wir nicht mehr miterleben, aber vor unserem geistigen Auge sehen wir Flüchtlingstrecks, triumphierende Monsterhorden, die Überreste qualmender Siedlungen. Wir müssen zurück, Rache üben! Doch nicht mehr heute, beim nächsten Besuch in **Guild Wars 2** werden wir es der Brut schon zeigen, murmeln wir vor uns hin. Mit verständnis-

voller Mine windet uns ein Mitarbeiter die Maus aus der Hand, wir wollten doch noch ein Interview führen. Das Interview lesen Sie auf Seite 36, wie wir das brennende Dorf retten, in einer der nächsten GameStar-Ausgaben, Spätestens gegen Ende 2011, dann sind wir bei der Alpha dabei. Und wie! **MT**



**Revoluzzer
mit Airbag**

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Guild Wars 2 verspricht ein famoses Online-Rollenspielerlebnis zu werden und fühlt sich schon jetzt sehr gut an. Im Unterschied zum ersten Teil wagt es, teils zum Unmut mancher alten Fans, viel Neues, muss aber das zu eng gewordene Instanzkorsett abstreifen, um sich weiter entwickeln zu können. Allerdings müssen die Entwickler den Spagat zwischen den durch die eigenen vollmundigen Ankündigungen in lichte Höhen geschraubten Erwartungen der Guild Wars-Gemeinde und den allgemeinen Ansprüchen des MMO-Durchschnittspielers schaffen. Denn was ein auf Dauer erfolgreiches Online-Rollenspiel braucht, sind aktive Spieler, und zwar viele. Ich drücke ArenaNet und NCsoft beide Daumen, diese Firmen haben nicht nur mit ihrem Finanzierungsmodell ohne Abo-Gebühren gezeigt, wie man sich vorbildlich um sein Spiel und die Spieler kümmert.

Potenzial: Sehr gut



Bis zu sechs Söldner können wieder in einen Trupp. Hier treten wir zu viert an. Die vorläufigen **Porträts** links oben stammen noch aus Jagged 2.

Jagged Alliance Back in Action

The Boys are back in Town. Und die Girls auch! Nach über einem Jahrzehnt treffen wir Fidel, Iwan und die Söldnerbande wieder. Ja, in Echtzeit. Und nein, das ist nicht so schlimm. Wir haben's ausprobiert. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Angespielt** Publisher: **Bitcomposer Games** Entwickler: **Colossal Order (Germany's Next Topmodel, GS 06/09: 34 Punkte)** Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 30 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7336 Auf DVD: Preview-Video

⊕ Stärken

- + großartige Vorlage
- + spannende, sehr taktische Gefechte
- + starker Rollenspiel-Part

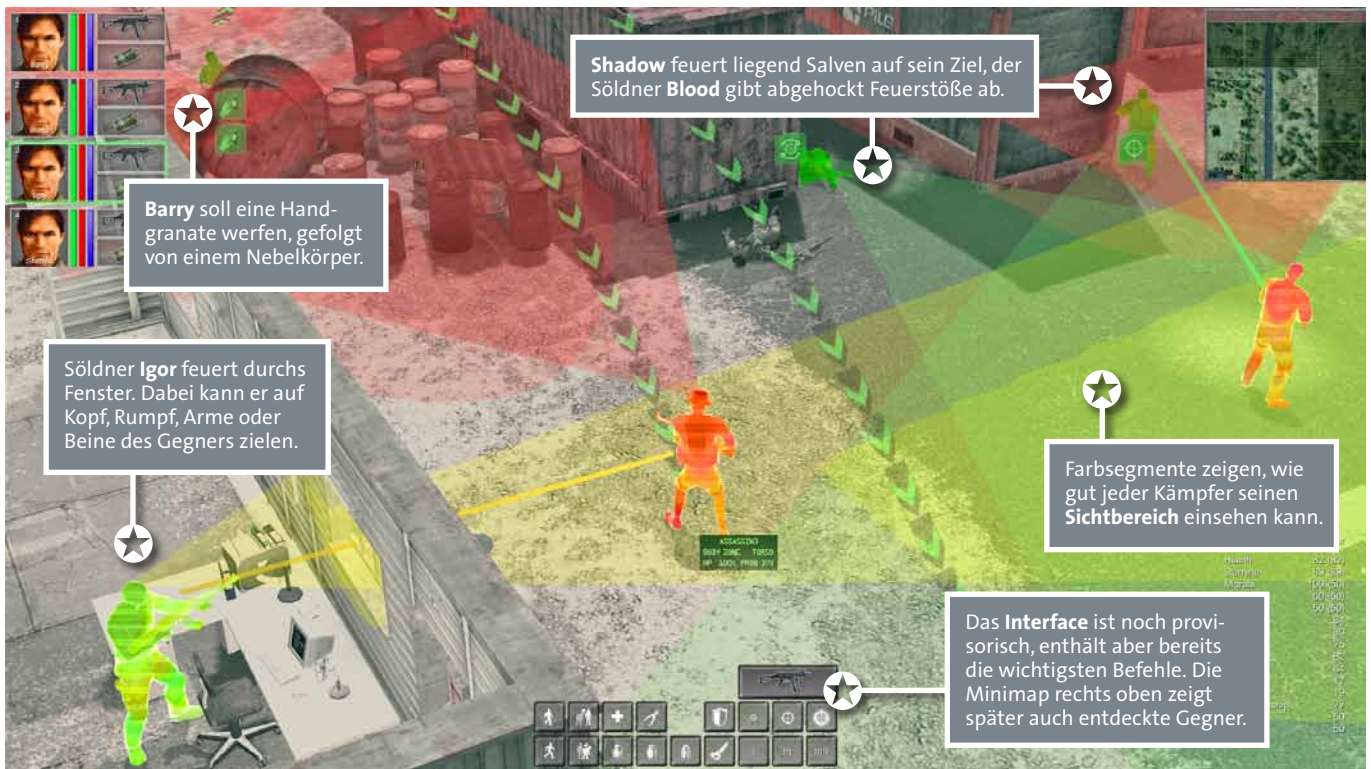
⊖ Schwächen

- Wegfall des Rundenmodus anfangs gewöhnungsbedürftig

Behände robbt Ivan auf den Baumstumpf zu, sein Sturmgewehr fest in den Händen. So wie er es in den letzten 17 Jahren schon unzählige Male gemacht hat. Hinter der Deckung geht er in die Hocke, vor ihm erstreckt sich eine Militärbasis – doch wo stecken ihre Bewacher? Da, ein Geräusch! Ivan schiebt den Hebel auf Einzelfeuer und visiert die Hausecke an, um die gleich ein Gegner kommen müsste. »24 Aktionspunkte ... das reicht locker für drei gezielte Schüsse auf den Torso, dann hinwerfen, nächste Runde eine Granate hinterher, erledigt!« Doch als die Patrouille um die Ecke biegt, läuft alles ganz anders, als Ivan es geplant hatte. Nämlich aus dem Ruder.

Denn der Scherge erspäh unseren Söldner und eröffnet sofort das Feuer. Ivan ist völlig perplex: »Anhalten! Pause! Wo bleibt die Aktionspunkte!? Die AKTIONSPUNKTE!!!« Instinktiv schießt er einfach zurück. Zum Glück ist er ein guter Schütze, nach wenigen Schüssen fällt sein Gegner hintenüber. Ivan atmet auf – doch zu früh: Plötzlich dreht sich alles um ihn! Der Dschungel, die Basis, alles rotiert im Uhrzeigersinn, dann wieder zurück ... und was ist das für ein riesiges Gesicht, das plötzlich näherkommt und ihn genauer betrachtet? Überfordert sinkt Ivan in gnädige Bewusstlosigkeit.

Nicht nur Ivan ist verwirrt, wenn **Jagged Alliance**-Veteranen das erste Mal das neue **Jagged Alliance: Back in Action** spielen. Der



Sie können das Spiel bei Ereignissen oder jederzeit per Leertaste **pausieren** und Befehle geben. Dabei friert die Szene ein und wird grau dargestellt.

Publisher Bitcomposer vergreift sich tatsächlich an den heiligen Kühen der Kultserie: Der rundenbasierte Modus weicht einer Mischung aus Echtzeit und Pausenmodus mit Befehlsgebung, kurz »Plan & Go« genannt, statt der starren isometrischen Grafik gibt's 3D-Optik, die Welt lässt sich drehen und zoomen. Kein Wunder, dass ein Aufschrei durch die Fangemeinde der beliebten Serie hallte. Auch wir waren skeptisch, bis wir die aktuelle Version gespielt haben, eine sehr frühe Alpha mit ersten Levels, Basis-KI und vorläufigem Interface. Und siehe da: Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gehen die Gefechte flott von der Hand, ohne taktische Tiefe zu verlieren. Dabei ist der Kampfmodus noch längst nicht fertig, denn momentan könnten wir das Spiel nur über die Leertaste pausieren. Was unter Umständen zu spät ist, wenn ein Söldner schon unter Feuer steht. Deswegen folgt als nächster Entwicklungsschritt die Autopause-Funkti-

on: Dann hält das Spiel an, sobald zum Beispiel ein Gegner gesichtet oder ein Söldner beschossen wird. Übrigens genau wie in den Vorgängertiteln oder wie in den inoffiziellen **Xcom**-Neuaufgaben **UFO Aftermath** (2003) bis **Afterlight** (2007), wo das sehr ordentlich funktionierte. Allerdings können wir optional weitere Ereignisse festlegen, bei denen **Back in Action** pausieren soll.

Außerdem ist eine »Action-Timeline« geplant, mit der Sie Aktionen Ihrer Söldner genau abstimmen können. Dann öffnet zum Beispiel der erste eine Tür, ein zweiter gibt Feuerschutz, ein dritter wirft eine Betäubungsgranate. Diese Befehle werden an einer Zeitleiste mit Söldnerportraits markiert, sodass Sie besser planen können, wer wann was machen soll. Die Befehle selbst bleiben identisch zu denen der Klassiker: Ihre Söld-

ner können stehen, abhocken, robben, rennen. Gezielt oder Salven schießen oder gleich Feuerstöße aus der Hüfte, abhängig von der Waffe natürlich. Es gibt Hand-, Betäubungs- und Nebelgranaten, Ihre Jungs und Mädels können Minen entschärfen, Verwundungen heilen, Bereiche absichern und explizit gegnerische Körperteile anvisieren: Kopf, Rumpf, Arme, Beine.

Vom Runden- zum Pausenmodus? Funktioniert.

Söldner ist auch nicht gleich Söldner. Wie früher haben die alten Recken mehr oder weniger ausgeprägte Fähigkeiten. Ivan Dolovich von vorhin hat zum Beispiel so niedrige Medizinkenntnisse, dass sogar Kameraden mit eingerissenem Daumennagel unter seinen Händen wegsterben würden. Dafür ist er ein exzellenter Schütze – und billig. Sein gutes Schieß-Preis-Verhältnis machte ihn schon 1994, im ersten **Jagged Alliance**, zu einem der beliebtesten Lohnsoldaten, in der Fortsetzung von 1999 kam sogar sein Neffe Igor dazu. Andere beliebte Veteranen wie Shadow und der Nahkampf-Experte Blood, wie Grunty und Fidel sind ebenfalls mit von der Partie, insgesamt kommt **Back in Action** auf 60 Söldner.

Auch die strategische Karte konnten wir in einer frühen Version bereits begutachten. Die erinnert entfernt an Google Maps, lässt sich zoomen und zeigt das fiktive Land Arulco, das wir wie in **Jagged Alliance 2** Zone um Zone aus den Händen der fiesen Diktatorin Deidranna Reitman entreißen sollen. Doch statt simpler Rechteck-Sektoren verlaufen die Grenzen diesmal »organischer«, wir er-



Volltreffer! Unsere **Handgranate** kegelt den Gegner von den Füßen, Ragdoll-Physik sei Dank.



Na, wie viele **Söldner** sehen Sie hier?



Je besser die medizinische Ausrüstung und Ausbildung, desto besser **heilt** ein Söldner seinen Kumpel.



Die zoombare Karte **Arulco** in einem frühen Stadium.

obern also nicht »E5«, sondern eine Stadt samt Vororten. Das nichtlineare Vorgehen soll aber erhalten bleiben, wir entscheiden selbst, wie wir unsere angeheuerten Söldner verteilen, ausbilden und einsetzen. Die Haupt- und Nebenquests, die wir uns früher teils aus Notizen und Mails zusammenreimen mussten, werden allerdings klarer dargestellt. Wenn wir etwa eine Nebenquest markieren, für die wir ein Dorf mit Nahrung versorgen sollen, wird dieses Dorf auch brav auf der Landkarte hervorgehoben. Ebenso der Ansprechpartner, ein Geistlicher.

Die Chemie zwischen den Söldnern muss stimmen.

Doch **Jagged Alliance 2** war nicht nur wegen seiner taktischen Gefechte und der strategischen Planerei so beliebt, sondern auch wegen der menschlich wirkenden Söldner mit ihren Zu- und Abneigungen. Das soll so bleiben, aber zeitgemäß aufgepöppelt werden. Die platten Pixel-Konterfeis links oben in der taktischen Ansicht werden durch animierte Gesichter ersetzt, alle Söldner neu synchronisiert, sie kommentieren das Geschehen. Der erneute Marsch ins Tonstudio liegt aber nicht darin begründet, dass

die alten Kommentare schlecht waren (im Gegenteil!), sie sind tontechnisch schlicht antiquiert. Spaßig: Einzelne Söldner haben untereinander wieder Zu- und Abneigungen; wenn Sie also Lohnkrieger A anheuern, kriegen Sie von B einen Korb, wenn der A nicht mag. Im Gegenzug steigt zum Beispiel die Loyalität der Söldnerin Fox, wenn Sie Wolf und Grizzly mit ins Boot holen. Die geben sich wohl gern Tiernamen.

Im Einsatz unterscheiden sich Ihre Mietkämpfer nicht nur akustisch. Aus den Dreipixelhochs von damals sind nett animierte Figuren geworden, die ihre Ausrüstung auch stolz vorzeigen. Eine Kevlarweste taucht nicht nur verschämt im Inventar auf, sondern wird deutlich sichtbar über dem Kampfanzug getragen. Tarnschminke gibt's in verschiedenen Farben – nicht je nach Saison, sondern nach Gelände, Tag- oder Nachteinsatz unterschiedlich. Auch die alten Gimmicks und Waffenbasteleien sind wieder dabei, zum Beispiel die Konservendosenkette, die nicht am Flitterwochenmobil hängt, sondern an Türen deponiert wird, um vor nahenden Feinden zu warnen. Oder die guten alten Murmeln auf dem Boden. Oder die Waffenlaufverbesserungen, die Zielfernrohre, Schalldämpfer, Zweibeine.

Ivan hat sich mittlerweile von seinem Kulturschock erholt. Er war, wie wir, sehr skeptisch, ob das bewährte Rundenkampfsystem wirklich gut durch dieses neumodische

»Plan & Go« ersetzt werden kann. Ivans erste echten Kampfeinsätze werden zeigen, ob das neue Konzept aufgeht. Uns haben die Gefechte in der Alphaversion jedenfalls jetzt schon mehr Spaß gemacht als in den gurkigen **Jagged-Klonen Brigade E5** und **Hired Guns**. Sogar in so peinlichen Szenen, als wir eine Blendgranate in einen Raum kullern wollten, das Ding am Türrahmen abprallte und unseren Jungs vor die Füße rollte. Sekundenlang hielten sich die beiden Trottel die Köpfe. Gut, dass in der Alpha noch keine Gegner in Gebäuden waren. *Martin Deppe*



Ich bin heiß!

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Okay, das wussten Sie natürlich schon längst. Aber diesmal meine ich heiß auf das neue alte Jagged Alliance. Denn das verbreitet schon in dieser frühen Version eine dichte Gefechtsatmosphäre. Klar, es dauert, bis man sich geistig vom alten Aktionspunkt-Taktieren verabschiedet und den neuen Pausenmodus verinnerlicht hat. Dann aber geht's richtig zur Sache – denn Granatwürfe unter Beschuss, verzweifelte Salven aus der Hüfte und atemloses Minenentschärfen sind hier genauso spannend wie im Original. Wenn der Strategieteil und die KI genauso gut werden, haben wir endlich ein echtes und würdiges Remake.

Operation Flashpoint Red River

Der Entwickler Codemasters kennt sich richtig gut mit Rennspielen aus, bei Militärsimulationen oder Taktik-Shooter gibt es wohl noch Luft nach oben. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** (Operation Flashpoint: Dragon Rising GS 11/09: 78 Punkte)
Termin: **20.4.2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7000

Die Aufgabe ist überschaubar. Wir, Team Bravo, sollen über die Flanke in ein kleines Bergdorf eindringen und die dort verschanzten Guerillas ausschalten, während Team Alpha und Charlie vom Fuß des Hügels Feuerunterstützung geben. Wir laufen über einen kleinen Holzsteg, der komischerweise genau rechts neben der Hauptbrücke ins Dorf führt. Niemand behelligt uns, wir kommen sicher auf der anderen Seite des kleinen Flüsschens an. Den

Hügel hinauf treffen wir auf vereinzelte Feinde, die wir problemlos ausschalten. Bald schon haben wir die letzten Häuser erreicht, noch ein Feind, noch ein Schuss, noch ein Treffer. Wir hören

über Funk, dass die Mission erfolgreich abgeschlossen ist. Wir sollen uns an den Humvees efinden, die mittlerweile auf der Hauptstraße des Dörfchens auf uns warten. Wir schwingen uns auf die Ladefläche und fahren zum US-Stützpunkt. Der sich nur wenige hundert Meter weiter auf der anderen Seite des Hügels befindet. Ah ja ...

Ja, das ist eine frühe Mission im Taktik-Shooter **Red River**. Eine, die uns mit den Steuerungsfinessen des Spiels vertraut machen soll. Trotzdem entschuldigt das nicht ein derartig stümperhaftes Missions- und Leveldesign. Wie wahrscheinlich ist es, dass sich Guerillas nur wenige hundert Meter neben einer US-Basis unbehelligt breitmachen können? Und wie wahrscheinlich ist es, dass man anschließend lieber ein paar Marines über die vermeintlich brandgefährliche Route den Berg hinauf jagt, um dem Problem Herr zu werden, statt Männer aus der Basis loszuschicken, die allein wegen der Startposition schon den taktischen Vorteil hätten? Ziemlich unwahrscheinlich.

Dazu der unnatürlich hingeklatscht wirkende Holzsteg, um ja eine alternative Route zu bieten. Und die schrecklich anspruchslosen Gegner. Dank Letzterer verfehlt der Einsatz auch noch den Tutorial-Anspruch, denn spezielle Team-Anweisungen waren nicht erforderlich, um die Situation zu meistern. Das Traurige: Die bisher von uns gespielten fünf Einsätze in **Red River** bleiben auf diesem Niveau oder zumindest nahe dran.

Kleckern und kopflos.

Der Entwickler Codemasters hatte sich im Oktober 2009 beinahe einen Bruch an **Operation Flashpoint: Dragon Rising** gehoben. Man wollte Größe und Realitätsanspruch der beliebten Militärsimulation **Operation Flashpoint: Cold War Crisis** (Entwickler: Bohemia Interactive) in zeitgemäßer Technik umsetzen. Codemasters scheiterte jedoch in vielerlei Hinsicht. Trotzdem kam am Ende noch ein solides Spiel dabei raus. Beim Nachfolger **Red River** stapelt der Entwickler nun von vornherein tiefer. Eine Militärsimulation ist kein Thema mehr, man will lediglich einen Taktik-Shooter entwickeln, allerdings einen sehr guten. Wir bezweifeln, dass der Plan von Codemasters aufgeht.

Wie beim Vorgänger hat sich Codemasters einen zwar fiktiven, aber möglichen Krisenherd für **Red River** ausgedacht. Man verlagert den Afghanistankonflikt kurzerhand nach Tadschikistan und lässt die Chinesische Volksbefreiungsarmee (das war die Gegnerfraktion in **Dragon Rising**) auch noch mitmischen. Als Marine namens Kirby werden wir in einer US-Base abgesetzt, müssen anschließend ein relativ rudimentäres Schießtraining absolvieren und sitzen bald schon mit unserem Feuerteam (bestehend aus Gewehr-, MG- und Scharfschützen) neben dem Staff Sergeant auf der Ladefläche eines Humvees, um uns ins Krisengebiet

+ Stärken

- + stimmungsvolle Landschaft
- + enorme Weitsicht

- Schwächen

- KI-Schwächen
- kaum Taktik erforderlich
- maues Missionsdesign



Genau nimmt es Codemasters nicht mit der Darstellung der Marines. Der Scharfschütze des Bravo-Teams trägt wohl aus Gründen der Coolness statt eines Helms nur eine **Strickmütze**.

Herstellerbilder

Obwohl wir Red River in der Redaktion selbst spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Bildmaterial stammt ausschließlich von Codemasters.

niert hatten. Oder mit Feinden, die schnurgerade auf uns zu liefen. Oder mit Feinden, die auch bei Beschuss keine Anstalten machten, sich in Sicherheit zu bringen.

Red River hat jedoch auch seine kniffligen Passagen. Allerdings kommen die unserer bisherigen Erfahrung nach nicht durch anspruchsvolles Missionsdesign oder Gegnerstärke zustande, sondern durch das zuweilen komplett hinrissige Verhalten der KI-Begleiter. Wir sollten etwa ein riesiges, von Ruinen und kleinen Mäuerchen durchzogenes Feld im Auge behalten, während ein anderes Team das Dorf in unserem Rücken nach Sprengstoff durchsuchte. Wir gaben unseren drei Mitstreitern den Befehl, die vorgegebene Position zu halten, und legten uns selbst auf das Dach einer Hütte, um möglichst viel Übersicht und eine freie Schussbahn auf die anrückenden Guerillas zu haben. Eigentlich ein Kinderspiel, wenn die Kollegen nicht dauernd zu uns aufs Dach und über uns drüber gelaufen wären. Durch die ständige Anstupserei wurden wir beim Schießen behindert, und die Kameraden boten zudem herrliche Zielscheiben.

Derartige Aussetzer kommen in **Red River** häufiger vor. Statt eine Mauer als Deckung zu nutzen, schmiss sich einer der Soldaten lieber davor auf den Boden. Auch wenig toll: Teamkollegen, die sich wie drängelnde Mädchen beim Kartenvorverkauf für ein Take-That-Konzert verhielten und uns von hinten um schützende Häuserecken herumschoben. Codemasters hat's offenbar fertiggebracht, die in **Dragon Rising** zumindest stellenweise brillante Team-KI schmerzhaft runterzudummen. Wir hoffen, dass sich das bis zum Erscheinen im April noch richten lässt. **PET**

Wo ist die KI?

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Codemasters hat zwar angekündigt, dass der Dragon-Rising-Nachfolger insgesamt schlanker werden soll, aber davon, dass man auch die künstliche Intelligenz entfernt, war nie die Rede. Vielleicht ist sie auch nur unter den Tisch gefallen, man findet sie noch und baut sie wieder ein. Wir können's nur hoffen, denn im aktuellen Zustand ist Red River über weite Strecken ein echtes Ärgernis. Fans von Militärsimulationen oder komplexen Taktik-Shootern raten wir, zunächst unseren Test abzuwarten und dann Red River gegebenenfalls zu kaufen. Beziehungsweise es zu lassen.

Potenzial: Passabel



Die **Weitsicht** in Red River ist dank der insgesamt recht kargen Landschaft enorm.

fahren zu lassen. Die Tour geht durch eine auf dem PC recht hübsche Landschaft (auf Konsolen wirken Texturübergänge vergleichsweise stümperhaft und Schatten werden nicht korrekt dargestellt). Die Weitsicht ist enorm, am Horizont stapelt sich ein gewaltiges Gebirge, Hitze lässt die Luft flirren. Doch wir finden keine Ruhe, um die Aussicht zu genießen, denn Staff Sergeant Knox schwört uns mit so übertrieben markigen Sätzen auf unser kommendes Marine-Dasein ein, dass uns zwischenzeitlich sogar Fremdschämen befällt. Spätere Meldungen von ihm oder den KI-Mitstreitern über »verfickte Tadschi-Pisser«, »Schwuchteln« und so weiter machen es nicht besser. Dass Soldaten nicht in ausgefeilter Schönsprache miteinander kommunizieren, ist uns durchaus bewusst, jedoch ist die Dichte der bemüht harten Ausdrucksweise in **Red River** zuweilen schlicht albern und weit davon entfernt, Atmosphäre zu schaffen.

Sei's drum, die ersten Auseinandersetzungen mit Gegnern stehen an. Der Jeep vor uns ist von einer Sprengfalle zerrissen worden. Wir müssen absitzen und die Hügel auf der linken Seite im Visier halten. Von dort rechnet man mit anrückenden Guerillas. Die kommen auch recht bald über die kleine Kuppe. Kleckern, kopflos, die vielen Deckungsmöglichkeiten zu oft ignorierend. Die Gegner sind leichte Opfer. Wir müssen unserem Team nicht eine einzige Anweisung geben, um die Situation flott unter Kontrolle zu bringen. Ein paar Abschüsse später geht's auch schon weiter, die Bedrohung ist eliminiert. In diesem Stil haben wir die meiste Zeit der bisherigen fünf Missionen von **Red River** verbracht. Wir eskortierten beispielsweise einen Konvoi zu einem Staudamm. Dabei bekamen wir es immer nur mit wenigen Feinden zu tun. Mit Feinden, die sich mit ihren Raketenwerfern nicht selten mitten auf der Straße positio-



Dank des **Rotpunktvisiers** treffen wir auch mit einem gewöhnlichen M16 über große Distanz.

Risen 2

Auf den Spuren von Fluch der Karibik: Die Rollenspiel-Fortsetzung Risen 2 wechselt ins Piratenfach und macht auch sonst vieles anders.

Der Held hat jetzt ein Gedächtnis! Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)** Termin: **2011** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7332

Wenigstens hat er sein Erinnerungsvermögen noch. Denn angesichts der Ereignisse, denen der namenlose Held zu Beginn von **Risen 2** gegenüber steht, wäre die Piranha-Bytes-typische Hauptdarsteller-Amnesie wohl der Gipfel allen Übels. Obwohl er den Inquisitor besiegt, einen Titanen erlegt und die Insel Faranga gerettet hat, kommt der Bursche vom Regen in die Traufe. Kurz nach seinem Sieg tauchen weitere Titanen auf, verwüsten weite Teile der Welt und zwingen die Menschen in die Kristallfestung, die letzte Bastion der freien Völker. Während das Land nach und nach den Bach runter geht, vegetiert unser Held in der (noch) idyllischen Küstenstadt Caldera vor sich hin, um die traumatischen Erinnerungen im Alkohol zu ertränken. Bevor er dadurch doch wieder alles zu vergessen droht, scheucht ihn ein alter Bekannter aus der Hängematte und hinein in ein weiteres Rollenspiel-Abenteuer.

Carlos ist es, der einstige Kommandant von Farangas Hafenstadt, der uns derart unsanft aus dem Schlaf reißt. Wir sollen zum Pier, um bei Aufräumarbeiten zu helfen.

Dort wurden Trümmer eines Schiffs angespült, offenbar ein Angriff gewaltiger Seeungeheuer. Unter den Überlebenden ist auch Patty, für **Risen**-Kenner ebenfalls keine Unbekannte. Die machte sich am Ende des Vorgängers auf, um den Schatz ihres Vaters zu suchen. Als wir Patty treffen, steckt sie uns, dass sie ihren Papa, den Piraten Emanuel Gregorius Stahlbart, ausfindig gemacht hat. Besser noch: Der hat wohl herausgefunden, wie man über die Weltmeere schipern kann, ohne von den Monstern versenkt zu werden. Kurzerhand schließt sich unser Held der schnippischen Freibeuterin an, um Stahlbarts Geheimnis zu erfahren und die Welt ein weiteres Mal zu retten. Wir heben die Augenbraue: Vom desillusionierten Suffkopf zum heroischen Retter nach nur einem Gespräch? Doch Piranha Bytes verspricht, dass alle Figuren und vor allem unser Held nachvollziehbare Motive haben und **Risen 2** überhaupt weit glaubwürdiger sein soll als viele andere Rollenspiel. Wir sind gespannt.

Auch und vor allem wegen des Szenariowechsels. Piranha Bytes wirft die aus dem Vorgänger sowie der **Gothic**-Serie bekannte europäisch angehauchte Mittelalter-Fantasy sprichwörtlich über Bord und schickt uns

Das ist neu

- ✦ Piraten-Setting
- ✦ Schusswaffen und Kanonen
- ✦ mehrere Inseln, mit dem Schiff besuchbar
- ✦ aufgebohrte Technik



Zauber gibt's keine mehr. Stattdessen schießen wir mit **Musketen und Kanonen**.

in die Welt der Piraten, Segelschiffe, Schätze und karibisch inspirierten Postkarten-Inseln. Dabei erzeugt **Risen 2** durch satte Farben und die malerische Lichtstimmung eine derart märchenhafte Freibeuter-Atmosphäre, dass wir glauben, jeden Moment auf Guybrush Threepwood zu treffen. Auf typische Klischees wollen die Entwickler aber verzichten. Piraten, die mit Holzbeinen durch die Gegend stapfen, gibt es ebenso wenig wie auf Schultern hockende Papageien. Passend zum Seeräuber-Setting spielt **Risen 2** auf mehreren Inseln, die wir nach und nach bereisen, selbstredend mit Schiffen. Ob wir die gewaltigen Kähne selbst steuern und gar Seeschlachten austragen dürfen, darüber schweigt sich Piranha Bytes noch aus. Auch wie groß die Spielwelt ausfällt, wollen die Entwickler nicht verraten. Wohl aber, dass die Inseln in Sachen Flora, Fauna und Klima variantenreicher ausfallen sollen als Faranga aus dem ersten **Risen**.

Glaubwürdigkeit wird auch bei den Quests großgeschrieben. Ein Beispiel: In dem Pira-



Vor allem die Umgebungen wie die Küstenstadt **Caldera** profitieren von der aufgeblühten Grafik.

Schluss mit Mittelalter-Fantasy. **Risen 2** spielt in einem bunten **Piratenzenario**.



tendorf Antigua sollen wir vom Fachmann Wilson eine Kanone kaufen. Da das Kaff aber unter einem Embargo steht, will der nichts von einem Geschäft wissen. Nun haben wir verschiedene Möglichkeiten, unser Ziel zu erreichen. Die einfachste wäre, Wilson zu bestechen. Doch Geld ist in **Risen 2** ein rares Gut. Also hören wir dem Burschen zu und erfahren, dass der örtliche Büchsenmacher eine Pistole in seinem Besitz hat, die ein wertvolles Erbstück von Wilson ist und die er gerne zurückhaben möchte. Als Belohnung winkt die benötigte Kanone. Nun

uns um und erfahren, dass Wilson schon lange nicht mehr mit einer Frau zusammen war. Vielleicht lässt sich der Vereinsamte ja auf das Kanonengeschäft ein, wenn wir das Freudenmädchen Grace auf ihn ansetzen. Anders als im Vorgänger sollen sich solche Entscheidungen nicht nur auf die jeweiligen Haupt- und Nebenquests, sondern auch auf den Helden und die Rahmenhandlung auswirken, ein wenig wie in **The Witcher** oder **Dragon Age 2**. Eventuell erwarten uns in **Risen 2** sogar alternative Enden.

Ein Geheimnis macht Piranha Bytes auch um das Charakter- und Talentsystem von **Risen 2**. Bekannt ist immerhin, dass es nun Schusswaffen gibt, die die Zauber aus dem Vorgänger ersetzen, sich aber genauso durch erlernbare Fertigkeiten ausbauen und verbessern lassen. Auch das im ersten **Risen** recht überschaubare Repertoire an Nahkampfaffen und Rüstungen wird erweitert. So können wir unseren Helden nun mit Hüten, Stiefeln, Handschuhen, Oberteilen und Hosen einkleiden, um bestehende Cha-

rakterwerte zu erhöhen. Ein sinnvoller strukturiertes Inventar nebst Vergleichsfunktion soll dabei für den benötigten Komfort sorgen, bislang nicht gerade eine Stärke von Piranha Bytes. Aber die Jungs haben ja noch etwas Zeit; mit **Risen 2** rechnen wir frühestens im Herbst 2011. **DM**

Papageien und Holzbeine sind in Risen 2 tabu.

können wir den Büchsenmacher entweder überreden (riskant), umhauen (gefährlich), nachts durchs Fenster eindringen und die Waffe stibitzen (knifflig) oder ihn zu einem Duell herausfordern. Alternativ hören wir



Schiff ahoi!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich bin von dem neuen Piraten-Szenario begeistert! Endlich mal was anderes als rollenspieltypischen Orks in rollenspieltypischen Laubwäldern auf den verlauchten Kopf zu hauen. Es bleibt aber abzuwarten, ob Piranha Bytes eine packende Geschichte zu erzählen vermag und ob die durch Schusswaffen modernisierten Kämpfe funktionieren. Nach dem großartigen Vorgänger haben die Jungs aber einen fetten Vertrauensbonus verdient.

Das Schwarze Auge Satinavs Ketten

Ein Artikel über ein DSA-Spiel ohne das Wort Rollenspiel-Elemente! Kein Wunder: Daedalic arbeitet am ersten aventurischen Adventure. Von Christian Burtchen

Das Startgebiet des Abenteurers ist die Provinz **Andergast**, laut Daedalic so eine Art »Bayern im Mittelalter«.

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Daedalic Entertainment (A New Beginning, GS 11/2010: 84 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 35 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7269

Sich mit der Welt von **Das Schwarze Auge** zu beschäftigen ist eine Garantie dafür, sich bald verloren zu fühlen in einem Wimmelbild an Querverweisen, Gottheiten und Helden, Annalen, Chroniken und Zaubersprüchen, das das Pen-and-Paper-Rollenspiel in 27 Jahren entwickelt hat. Wenig verwunderlich, dass die Faszination dieser Welt deutsche Spielentwickler wie Attic, Radon Labs und Silver Style erfasste, die aus der Vorlage logischerweise ausschließlich eines machten: Rollenspiele. Das ändert sich nun, denn erstmals entsteht ein Adventure in der Welt des **Schwarzen Auges**.

Drei Jahre lang liefen die Gespräche beim Hamburger Studio Daedalic, bis man sich einig war mit den Lizenzverwaltern und Publishern. Drei Jahre, in denen etliche Konzepte, etwa das Naheliegende eines Adventure-Rollenspiel-Hybriden, überlegt und verworfen wurden. Eine solche Mischung hätte weder Adventure- noch Rollenspiel-Freunde glücklich gemacht und zudem die Komplexität an zu planenden Aktionen unverhältnismäßig erhöht, erläutert der Produzent Matthias Mangelsdorf. **Satinavs Ketten** wird also ein reines Adventure. Keine Kämpfe, keine Würfel, keine Charakterwerte, sondern Dialog- und Kombinationsrätsel pur. Gegenüber den behutsamen Anpassungen in **Drakensang**, selbst im Vergleich zum eher actionlastigen **Demonicon** ist das ein gewaltiger Genre-Sprung einer eigentlich sehr traditionsbewussten Marke. Ein bewusster Sprung, denn so bietet sich die Gelegenheit, neue Zielgruppen anzusprechen:

All jene, die zwar mit Adventures und guten Geschichten, wenig aber mit würfelbasierendem Fehden anfangen können.

Was bleibt von **DSA**, wenn sich die Macher von **The Whispered World** und **A New Beginning** daran setzen? Ein Produkt, das sich über Geschichte, Charaktere, visuellen Stil definiert, das in der Welt eingebunden ist und das sich nicht sklavisch an Regelwerke, wohl aber an Chroniken, Ereignisse und Pläne hält. Mark Wachholz, ehemaliger Autor der **DSA**-Redaktion und Schöpfer der **Drakensang**-Geschichte, hat für **Satinavs Ketten** mit zur Feder gegriffen. Im Mittelpunkt der Handlung steht Geron, dem im Jahre 1022 BF (Bosparans Fall) ein Seher prophezeite, dass er das Ende der Welt herbeiführen werde. Da jener Seher mit all seinen anderen Vorhersagen Recht hatte und man sich im

abergläubischen Lande Andergast befindet, wird Geron seither von den Einwohnern bergwöhnt. Es hilft nicht, dass er Magiediletant ist, also ohne Ausbildung mit einem Zauberspruch umliegende Gegenstände zerstört. Der Spieler kann diese Aktion über einen Schalter im Inventar auslösen.

König Efferdan I. lässt den Seher im Jahr 1022 BF verbrennen. 13 **DSA**-Jahre später steht er vor einer neuen Herausforderung: Königin Yolande II. aus dem an sich verfeindeten Nachbarreich Nostris ist zu Besuch, Frieden soll geschlossen werden. Doch Andergast wird heimgesucht von aggressiven Krähen. Die Bewohner mutmaßen, der Seher kehre als Geist zurück und übe Rache. Dass die Rabenvögel das Schloss und besonders das Gastzimmer Yolandes verwüsten, ist eine denkbar schlechte Voraussetzung für



Die Blutzinnen sind das Gebiet der **Orks**, deren Sprache Geron nicht versteht. Nuri hilft ihm hierbei.



Der Held Geron untersucht eine Höhle, seine zeitweilige Begleiterin Nuri greift ihm mit speziellen Fähigkeiten unter die Arme.

➤ Stärken

- + stilsichere Visualisierung
- + Geschichte in DSA eingebettet
- + keine Minispiele

⊖ Schwächen

- Qualität der technischen Umsetzung noch unklar

erfolgreiche Diplomatie. Da sieht Geron seine Chance gekommen. Der Fallensteller hat nun die Gelegenheit, zu zeigen, dass er Großes vollbringen und sein vermeintlich welt-auslöschendes Schicksal abwenden kann. Hier gleicht er dem **Whispered World**-Protagonisten Sadwick, doch sonst haben die beiden wenig gemein. Geron ist weder ein Schwertschwinger wie der bekannte **DSA**-Held Geron der Einhändige, noch Melancholiker oder Zyniker. In Yolandes Zimmer muss Geron die Vögel mit typischen Kombina-

lauscht, dass die Orks auf ein Zeichen des Blutgottes Tairach warten. Gerons Begleiter folgen ihm nicht überallhin (wie etwa die Raupe Spot aus **The Whispered World**), ihre Integration scheint sich auf den Einsatz einzelner Zaubersprüche und Fähigkeiten zu beschränken. Dementsprechend betont der Produzent Matthias Mangelsdorf, dass die Interaktion mit anderen Charakteren in erster Linie der Geschichte diene. Romantik zwischen Geron und seiner Begleiterin? »Story-relevant«, grinst Mangelsdorf enigmatisch.

Kontinente der Spielwelt gemeint sein, Myranor oder Uthuria. Möglich wäre aber ebenso, dass Geron auf seiner Reise zum Beispiel durch ein Feentor in eine andere Ebene (so genannte »Globule«) der Spielwelt reist. Spektakulär, aber eher unwahrscheinlich: die Hohlwelt Tharun im Inneren der Spielwelt Dere als Ziel des Abenteuers.

Unter den titelgebenden Ketten versteht man in der **DSA**-Welt Kraftlinien, das heißt einen Strom astraler (magischer) Kraft. Satinav ist nicht nur Namensgebender für zwei solche Linien, die sich wie ein X durch Aventurien ziehen, sondern auch für den Stern der Zeit. Folglich gibt es mächtige Artefakte mit dem Namen Satinavs Augen, die Zeitreisen ermöglichen – vielleicht ist Gerons Reise ja nicht primär eine geographische, sondern ein Ausflug in die Vergangenheit? Ob es Geron letztlich gelingt, sein Schicksal abzuwenden, verrät Daedalic natürlich nicht. Nach den Erfahrungen mit den Enden ihrer jüngsten Produkte aber liegt es nahe, dass die Auflösung nicht simpel wird. Würde auch nicht passen zu einem bald drei Jahrzehnte alten Kanon an Geschichten in Aventurien. *Christian Burtchen*

Keine Würfel, keine Kämpfe, keine Charakterwerte.

tionstüfteleien einfangen, indem er eine größere Falle mit Netz und vorhandener Wanddekoration improvisiert. Später führt ihn seine Geschichte in die von Orks bewohnten Blutzinnen. Alleine wäre hier kein Fortkommen für Geron, der nicht einmal die Sprache der Schwarzpelze versteht. Also hilft seine Begleiterin Nuri, die der fremden Sprache teilweise mächtig ist und so er-

Zwei Schauplätze weiter befindet sich ein riesiger Totenkopf in der Nähe eines Wasserfalls, dessen Animationen andeuten, auf welches visuelle Niveau das Studio zielt: Spiegelungen im Wasser, viele Bewegungen, die gewohnte Daedalic-Stilsicherheit. 1920 mal 1080 Bildpunkte, also Full-HD, zelebriert **Satinav Ketten**, dreimal so viele wie in den Vorgängerproduktionen. Gerons Reise führt ihn von Andergast weiter in ein Piratennest und schließlich, wie Daedalic geheimnisvoll andeutet, »in echtes Neuland«. **Satinav Ketten** soll auch ein Gebiet betreten, das im **DSA**-Kanon noch wenig erschlossen ist. Damit könnten die wenig bekannten anderen



Im **Gastzimmer** von Königin Yolande merkt Geron, dass die Krähen auch für ihn als Fallensteller eine Herausforderung sind.



Konsequent Daedalic

Christian Burtchen
Freier Mitarbeiter
redaktion@gamestar.de

Das Team eingespielt und mit Leidenschaft dabei, der Erfahrungsschatz gewachsen, die Technologie verbessert: Es gibt wenig Grund, daran zu zweifeln, dass **Satinav Ketten** ein weiteres Qualitätsprodukt aus dem Hamburger Norden sein wird, vorbehaltlich möglicher Querschüsse im Rätseldesign. Allerdings hätte ich mir durchaus eine ambitioniertere Einbindung des **DSA**-Regelwerks gewünscht als lediglich ab und an ein Extra-Icon in der Inventar-Leiste.


Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gehört XTC: »Drums & Wires«. Besaß ich vor 100 Jahren schon mal als Vinyl-Platte, sehr großartig, schlau und verquer.

Zuletzt gelesen Jonathan Franzen: »Die Unruhezone: Eine Geschichte von mir«. Toll. **Zuletzt gedacht** Wie schön es wäre, wenn Spiele endlich in der Lage wären, wirklich gute Geschichten zu erzählen.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Ich habe schon den ersten Teil geliebt, dieser setzt noch mal einen drauf.

★★★★★

AC Brotherhood So eine tolle Atmosphäre verbreiten nur wenige Spiele.

★★★★★

Homefront Schade, dass die Unzulänglichkeiten die Ambitionen getötet haben.

★★★

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »30 Rock« (Staffel 1). Ich hatte die Serie unterschätzt, die ist klasse!

Zuletzt gelesen Bill Bryson: »At home«.

Wie immer lehrreich und unterhaltsam.

Zuletzt gedacht Früher brauchten Shooter keine Story, jetzt hat jeder Shooter eine Story. Intelligenter sind sie dadurch nicht geworden.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Technisch perfekt, extrem hochwertig, aber auch ein bisschen seelenlos.

★★★★★

AC Brotherhood Jetzt wo Rom so teuer geworden ist, geh ich halt virtuell hin.

★★★★★

Homefront Ist doch nur wieder belangloser Ballerquatsch geworden.

★★


Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Scott Pilgrim vs. the World« (DVD). Putzige Nerd-Lovestory.

Zuletzt gelesen Richard Morgan: »Altered Carbon«.

Sci-Fi-Agentengeschichte, geschrieben vom Story-Autor von Crysis 2. **Zuletzt gedacht** Hoffentlich schreibt der Richard Morgan die Story zum nächsten Deus Ex. Das würde wunderbar passen.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Mollusken statt Eismonster? Mir egal, die platzen eh besser.

★★★★★

AC Brotherhood Jetzt fängt die Serie endlich an, mir Spaß zu machen.

★★★★★

Homefront Was für eine Enttäuschung. Ein spannendes Szenario ist eben nicht alles.

★★

GameStar


Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Scott Pilgrim vs. the World«. Doof, doof, doof!

Zuletzt gelesen Sten Nadolny: »Die Entdeckung der Langsamkeit«. Sehr wahrscheinlich eines der besten Bücher, die je geschrieben wurden.

Zuletzt gedacht Spiel ich im Koop-Modus von Portal 2 den kleinen dicken oder den großen dünnen Roboter? Hm ...

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Juhu, kein nerviges Rumgefummel am Nano-Suit mehr, um superstark zu sein.

★★★★★

AC Brotherhood Ich hätte Rom ja lieber ohne Aushilfssassassinen gerettet.

★★★★★

Homefront Der Multiplayer ist schon ganz kurzweilig.

★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Ich, einfach unverbeschwerlich«. Ein Skandal, dass dieser Film nicht mal oscarnominiert war.

Zuletzt gelesen »Texts from last night«.

Was Leute nach einem One-Night-Stand so schreiben. Da tun sich Abgründe auf.

Zuletzt gedacht Soll ich Minecraft wirklich ausprobieren? Ich habe Angst vor einem immensen Schlafdefizit.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Sieht klasse aus und spielt sich flott.

★★★★★

AC Brotherhood Für mich der beste Teil.

★★★★★

Homefront Die spannende Thematik geht in stupidem Dauerfeuer unter.

★★


Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The King's Speech«. Erstklassige Unterhaltung, empfehlenswert.

Zuletzt gelesen Zeit Online. Spiegel Online ist wirklich nicht mehr zu ertragen.

Zuletzt gedacht Ein Assassin's Creed in Istanbul wäre klasse. Faszinierende Stadt!

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Toll, aber leider weniger Freiheit als im ersten Teil.

★★★★★

AC Brotherhood Großartig, auch wenn's echt mal Zeit wäre, unterschiedliche Schwierigkeitsgrade anzubieten.

★★★★★

Homefront Vollkommen idiotisches Szenario! Gebt zu, dass es ursprünglich die Chinesen sein sollten!

★

Hendrik Weins, Redakteur

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Babys«. Spannend, wie Babys in den USA, Namibia, Japan und der Mongolei aufwachsen.

Zuletzt gelesen Die GameStar iPad-App. Willkommen in der Zukunft.

Zuletzt gedacht Wahnsinn, wie schnell Neuwagen ihren Wert verlieren. Jetzt muss ich mein Auto fast verschenken.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Fantastische Grafik, fiese Aliens, fette Wummen – Herz, was willst du mehr?

★★★★★

AC Brotherhood Endlich durch Rom stromern, wie ich es mir immer vorgestellt habe!

★★★★★

Homefront Schade, es hätte so viel besser werden können.

★★★

**Tilman Blanke, Praktikant**

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen Jede Menge Team-Fortress-2-Fragmovies und Film-Trailer. »Sucker Punch« sieht vielversprechend aus.

Zuletzt gelesen Nachrichten zur Atomkatastrophe in Japan. Sieht nicht gut aus.

Zuletzt gedacht Portal 2 soll doch bitte jetzt sofort erscheinen!

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Blockbuster-Action zum selberspielen. Optisch beeindruckend, die Geschichte packt mich eher weniger.

★★★★

AC Brotherhood Endlich dürfen auch wir PC-Spieler über Roms Dächer hüpfen.

★★★★★

Homefront Aus der tollen Anfangsatmosphäre wird ein mauer Moorhuhn-Shooter.

★

Florian Klein, Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Fukushima I«. Leider keine Fiktion.

Zuletzt gelesen George Orwell: »1984«. Mal wieder. Wird leider auch immer realer.

Zuletzt gedacht Ich hoffe, dass das Internet die Menschen letztendlich dazu bringt, sich nicht regieren zu lassen.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Offenbarung habe ich keine erwartet, aber schicke Shooter-Unterhaltung ... und genau das ist es.

★★★★

AC Brotherhood Eine würdige Fortsetzung mit viel Inhalt, aber viel zu einfach!

★★★★★

Homefront Ich will Battlefield 3 – sonst nichts!

★



Team



GameStar-Leser fragen Daniel Visarius*

Welchen Teil eines PCs findest du am faszinierendsten? (Kevin Beil)

Mich faszinieren das Gesamtkonzept, die Möglichkeiten eines offenen Systems. Dass ich nach meinen persönlichen Anforderungen den jeweils optimalen Rechner für einen bestimmten Zweck zusammenstellen kann und über alle Bestandteile (Hardware wie Software) selbst entscheiden kann. Umgekehrt lehne ich geschlossene Systeme ab.

Was war die beste Grafikkarte aller Zeiten? (Henning Schüler)

Für mich die Geforce 7900 GTX, die letzte flüsterleise High-End-Karte. Objektiv kommen Voodoo 2, Geforce 4 Ti 4200, Radeon 9700 Pro, Geforce 8800 GT, Radeon HD 5870 und Geforce GTX 460 in Frage.

Hast du ein Lieblings-Spielegenre? (Johannes Winterland)

Ja, Sport- und Rennspiele, vor allem simulationslastige. Ich liebe aber auch die Anno-Serie und die Open-World-Games von Rockstar.

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Inception« auf Blu-ray.

Zuletzt gehört Caroline Henderson:

»Keeper of the Flame« (CD)

Zuletzt gedacht An meinen neuen Wohnzimmer-PC zum Spielen auf der Couch.

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Mir fehlt ehrlich gesagt die Weite des ersten Teils. Aber ich freue mich über einen neuen Grafikkarten-Benchmark, der endlich das erste Crysis ablöst.

★★★★

AC Brotherhood Nicht gespielt.

–

Homefront Dumm-Dumm-Schießerei, mit der ich nichts, aber auch gar nichts anfangen kann.

★

**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »True Grit«. Toll, hätte aber durchaus mehr Geschosse vertragen können.

Zuletzt gelesen Die knackfrische Facebook-Seite von Making Games.

Zuletzt gedacht Nichts gegen Retro-Spiele, aber warum versuchen die so krampfhaft, alt und pixelig auszusehen?

Meine Meinung zu:

Crysis 2 Der intelligente Gegenentwurf zum Schienen-Shooter. Hier entscheide ich.

★★★★★

AC Brotherhood Habe mit Ezio 25 Stunden verbracht und keine Sekunde bereut.

★★★★★

Homefront Will die Schattenseiten des Krieges zeigen, ist aber trotzdem nur eine Schießbude. Das passt nicht!

★★

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	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	NEU	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
3	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
4	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
5	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8	8
6	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6	6
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	Assassin's Creed: Brotherhood	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	NEU	87	9	9	6	10	8	10	10	8	9	8	8
9	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9	9
10	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10	10
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	Rift	Online Rollenspiel	Trion	NEU	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
7	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
8	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
9	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
10	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
11	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedalic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
12	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
13	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
14	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 3	Adventure	Dtp/Cranberry Production	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	9	7	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	Die Sims 3	Aufbauspiel	EA/EA Redwood Shores	07/09	90	8	9	7	10	7	10	10	9	10	10
4	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
5	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
6	Total War: Shogun 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	NEU	87	10	8	7	9	7	10	10	6	10	10
7	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
8	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
9	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
10	Majesty 2	Strategiespiel	Paradox Interactive/Ino-Co	11/09	82	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9

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 Kategoriewertungen.

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

8 Preis / Leistung

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

Preis in Euro
Solo-Spielzeit + (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: 17.3.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 16 Jahren

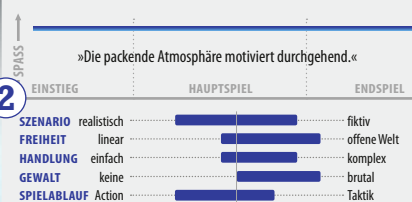
1 Assassin's Creed Brotherhood

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubi-Launcher



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (Spieler) Gesucht (8), Kopfgagd (8), Allianz (8), Truhnenjagd (8), Eskorte (8), Meucheln (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
VERSÜCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Kein Meilenstein, aber originell und wunderbar für zwischendurch.«

GRAFIK

4 hervorragende Animationen + stimmungsvolle Beleuchtung
hohe Weitsicht + detaillierte Sehenswürdigkeiten
etwas puppenhafte Gesichter

9/10

SOUND

gelungene Surround-Kampfkulisse + dynamischer, passender Soundtrack + gute deutsche Sprecher
immer gleiche Passanten-Kommentare

9/10

BALANCE

»volle Synchronisation« erhöht Herausforderung
übermächtige Hilfs-Assassinen + nur ein Schwierigkeitsgrad
Geld im Überfluss + zu starke Meuchelstrecken

6/10

ATMOSPHÄRE

Rom als grandiose Kulisse voller Sehenswürdigkeiten
belebte Straßen + sehr gut erzählte Geschichte
motivierendes Freiheitsgefühl

10/10

BEDIENUNG

größtenteils faire Speicherpunkte + frei konfigurierbare Tastenbelegung + mit Gamepad praktisch und präzise ...
... mit Tastatur weniger gelungen

8/10

UMFANG

große Stadt inklusive Umland + neun umfangreiche Kampagnenkapitel + zahlreiche Nebenmissionen
versteckte Extras + enthält DLCs + Multiplayer-Modus

10/10

MISSIONSDISEIN

abwechslungsreiche Auftragsziele ...
... inklusive origineller Ideen + mehrstufige Missionen
unterhaltsame, nun noch vielfältigere Nebenaufträge

10/10

KI

selbstständige Helfer + lebendig simuliertes Stadtleben
Gegner mit eigenen Spezialmanövern + Feinde lassen sich leicht austricksen ...
... und haben Aussetzer beim Klettern

8/10

WAFFEN & EXTRAS

Gildensystem inklusive Rollenspiel-Anleihen + Rom-Renovierung + Rüstungs-Upgrades + riesiges Waffenarsenal ...
... doch nur wenige Mordwerkzeuge wirklich nützlich

9/10

HANDLUNG

interessante und wendungsreiche Geschichte + liebenswerter Held + markante Nebenfiguren ...
... die teils lieblos abserviert werden + fieser Cliffhanger am Ende

8/10



➕ Stärken

- + tolle Grafik
- + cooler Nanosuit
- + keine Durchhänger

➖ Schwächen

- keine absoluten Höhepunkte
- Anschlussfehler an den Vorgänger

90

GameStar
Platin-Award

Aktivierung

Um Crysis 2 spielen zu können, müssen Sie es einmalig über das Internet aktivieren. Das ist auf bis zu fünf PCs möglich, danach müssen Sie bei EAs Kundendienst neue Aktivierungen freischalten lassen. Wer den Multiplayer-Modus nutzen will, braucht außerdem ein kostenloses Konto bei MyCrysis.com. Das verhindert allerdings den Weiterverkauf des Spiels.

Das erste Crysis erhielt die höchste Wertung, die wir je im Action-Genre vergeben haben. Ob der Nachfolger daran anschließen kann? Ach, Sie haben doch eh schon auf die Wertung geschielt, Sie Lümmel! Von Fabian Siegismund

Alcatraz, der schweigsame Held von Crysis 2, bleibt gesichtslos, damit der Spieler das Gefühl hat, den schicken Kampfanzug selbst auszufüllen.

Wenn hier einer was kaputt macht, dann die Aliens – **Echtzeit-Zerstörung** gibt's in Crysis 2 nur sehr oberflächlich.

Die angreifenden Ceph sehen jetzt ganz anders aus als im Vorgänger. Zum Glück!

Crysis 2

! Testbedingungen

Weil Electronic Arts aus Angst vor Raubkopien keine Vorab-Testversionen für den PC verschicken wollte, haben wir das Spiel drei Tage lang vor Ort bei EA getestet und durchgespielt. Das ist mehr als genug für einen ausführlichen Singleplayer-Test. Für eine Mehrspieler-Wertung und einen Technik-Check benötigen wir aber zwangsläufig eine eigene Version, die uns bis Redaktionsschluss nicht zur Verfügung stand. Beides finden Sie bei Erscheinen dieses Hefts bereits auf www.GameStar.de.

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Crytek (Crysis: Warhead, GS 11/08: 88 Punkte)**
Termin: **24.3.2011** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7240

Auf DVD: Topspiel-Video

Es war ja nur eine Frage der Zeit, bis die Tintenfische die Welt erobern wollen. Die Viecher haben mehr Arme als wir, können ohne Styling-Berater ihre Farben ändern und brauchen zum Leben keinen Atomstrom – ganz klar die überlegene Spezies. In **Crysis 2** macht sich eine hochentwickelte Form von Weichtieren über New York her, und nur ein Mann kann den Mollusken zeigen, warum die Menschheit trotzdem überleben wird: Weil wir Rückgrat haben!

Alcatraz, der Held von **Crysis 2**, hat nicht nur ein Rückgrat, sondern auch einen Schädel. Vom Saufen. Als er zu Beginn des Spiels zu sich kommt, machen sich seine Kameraden der Recon Marines gerade bereit: Die Soldaten fahren in einem U-Boot in die Bucht von New York ein, wo sie bei einem humanitären Einsatz die Folgen einer tödlichen Seuche eindämmen sollen. Doch unter den Männern geht das Gerücht um, die Stadt habe ein bösartigeres Problem als ein paar Viren. Und eben dieses Problem reißt den Elitekriegern wenige Sekunden später den Ar... also ... die Bordwand auf. Von einem unbekannten Objekt getroffen sinkt das U-Boot; die Marines retten sich an die Wasseroberfläche, nur um dort von einer bizarren Flugmaschine dahingemetzelt zu werden. Alles scheint verloren, da wird Alcatraz im letzten Moment von einer imposanten Gestalt gerettet: Es ist Prophet, ein Nebendarsteller aus dem ersten **Crysis**. Er trägt den Nanosuit, den Kampfanzug, den wir schon in Teil 1 kennen und lieben lernten. Nach einer wilden Ballerszene schleppt Prophet den schwer verletzten Alcatraz an Land, bevor dieser das Bewusstsein verliert und das Bild wieder schwarz wird. Was für ein dramatischer Einstieg!

Als Alcatraz wieder zu sich kommt, trägt er plötzlich selbst den Nanosuit. Der vom Kampf gegen die Invasoren schwer gezeichnete Prophet hat den Wunderanzug an den jungen Marine abgegeben, das alte Schlachtross macht die Arena frei für die nächste Generation. Dadurch verknüpft **Crysis 2** den Story-Einstieg geschickt mit dem Tutorial: Sowohl Alcatraz als auch der Spieler bekommen jetzt eine Nanosuit-Probefahrt. Die Superklamotte verfügt über zwei Modi: Panzerung und Tarnfeld. Ersteres erhöht unsere Schadensresistenz, Letzteres macht uns nahezu unsichtbar. Beide Funktionen verbrauchen Energie, die sich aber recht schnell regeneriert. Der Stärke- und der Tempomodus aus dem Vorgänger wurden gestrichen, trotzdem

Die Beleuchtung der CryEngine 3 ist beeindruckend. Beachten Sie das indirekte Licht und den Schattenwurf.

Arena frei für die nächste Generation!

kann Alcatraz immer noch schnell laufen, sehr hoch springen oder schwere Gegenstände werfen. Allerdings kostet auch das Strom. Dank der vereinfachten Funktionen steuert sich der Nanosuit viel intuitiver als im Vorgänger. Weil wir außerdem immer wieder Alcatraz' Hände und Füße sehen, insbesondere in kurzen Animationssequenzen beim Klettern, beschert uns **Crysis 2** ein glaubwürdiges Körpergefühl, so ähnlich wie in **Mirror's Edge**. Wenn Alcatraz aus dem Sprint heraus in die Hocke geht, rutscht er ein paar Meter über den Boden. Damit können wir nicht nur Gegner umsäbeln, es sieht auch cool aus. Blöd nur: Wir benutzen seit jeher Shift zum Ducken und STRG zum Sprinten. Um beides gleichzeitig zu drücken (neben WASD und der Leertaste) fehlt uns ein Finger, und eine sekundäre Tastenbelegung gibt's nicht. Sprich: keine Slides für uns. In der Kampagne lässt sich das verschmerzen, im Mehrspieler-Modus gegen menschliche Widersacher erscheint es uns allerdings als Nachteil.

Muss ich den Vorgänger kennen?

Wer das erste Crysis gespielt hat, wird ein oder zwei Zusammenhänge besser verstehen. Die werden allerdings auch in Prophets Rückblicken erklärt. Ein gewisser »Vorteil« für Neueinsteiger: Die Entwickler haben die angreifenden Ceph neu konzipiert, ohne das zu begründen. Wer den Vorgänger nicht kennt, muss sich daran also nicht stören.

Apropos menschliche Widersacher: Als der frisch zum Supersoldaten beförderte Alcatraz erstmals das verwüstete New York betritt, wird er gleich von Agenten der C.E.L.L. angegriffen, der »Crynet Enforcement & Local Logistics«. Deren Auftraggeber, die Biotech-Firma Crynet, hat den Nanosuit entwickelt und will das Ding zurückhaben. Weil Prophet sich nicht sonderlich kooperativ zeigte, haben die Söldner den Befehl, ihn zu erledigen. Und nun denkt alle Welt, Alcatraz sei Prophet! Wenigstens hat Prophet unserem Helden den Weg gewiesen: Er soll den Wissenschaftler Dr. Gould treffen, der könne ihm weiterhelfen. Und so schleichen, ballern und prügeln wir uns unseren Weg durch New York, auf der Suche nach Gould. Dabei helfen uns auch die beiden Sichtmodi unseres Kampfanzugs: Nanovision und die »taktische Beratung«. Nanovision entspricht einer Wärmebildkamera, die uns auf Kosten der Anzugenergie sogar in völliger Dunkelheit sehen lässt. Durch die taktische Beratung gibt uns der Nanosuit in regelmäßigen Abschnitten Tipps für unser Vorge-

hen. Er markiert Schlüsselpositionen, etwa MG-Nester, Munitionslager oder Schwachstellen in der feindlichen Verteidigung, und lässt uns erspähte Gegner markieren. Diese Markierungen bleiben aktiv, nachdem wir den Planungsmodus wieder verlassen haben – ein legaler Wallhack also. Die taktische Beratung hilft nicht nur Genre-Einsteigern, sondern verhindert auch, dass wir wichtige Stellen in den Levels übersehen. Gleichzeitig soll sie uns darüber hinwegtäuschen, dass wir uns längst nicht mehr so frei bewegen können wie noch im ersten **Crysis**. Dort eröffneten sich uns zum Teil quadratkilometergroße Einsatzgebiete, die wir mit einem Fahrzeug oder zu Fuß durchqueren konnten. Hier und da am Wegesrand gab es sogar Nebenaufträge. **Crysis 2** be-

Unter ihren martialischen **Kampfanzügen** sehen die Aliens aus wie wütende Seegurken.



steht nun zu großen Teilen aus klassischen Schlauchlevels. Wenn das Schlachtfeld sich dann mal auf die Größe eines Fußballfelds ausweitet, soll uns die Einblendung »taktische Beratung verfügbar« wohl mit der Nase darauf stoßen, damit wir nicht schnurstracks durchrauschen. Trotzdem sind die Levels von **Crysis 2** alles andere als langweilig. Unser Weg führt uns durch die in Trümmern liegende Metropole, an Überresten bekannter Gebäude vorbei, mal durch finstere U-Bahn-Schächte, mal über sonnen- durchflutete Boulevards. Die wunderschönen Levels in **Crysis 2** sind nur oberflächlich

Die Technik

Crysis 2 sieht dank der CryEngine 3 zwar großartig aus, aber nicht unbedingt spürbar besser als der Vorgänger. Allerdings lief unsere Testversion auch nur unter DirectX 9. Die Unterstützung für DirectX 10 und 11

wird voraussichtlich erst mit einem Patch nachgereicht. Störend: Crysis 2 erlaubt keine individuellen Grafikeinstellungen. Stattdessen können wir wie in der Demo nur zwischen drei Qualitätsstufen wählen

(»Gamer«, »Advanced«, »Hardcore«). Welche Auswirkungen die haben, wird unser Technik-Check zeigen. Dann erfahren Sie auch, was der 3D-Modus im Dauerbetrieb taugt. Den konnten wir nur kurz antesten.



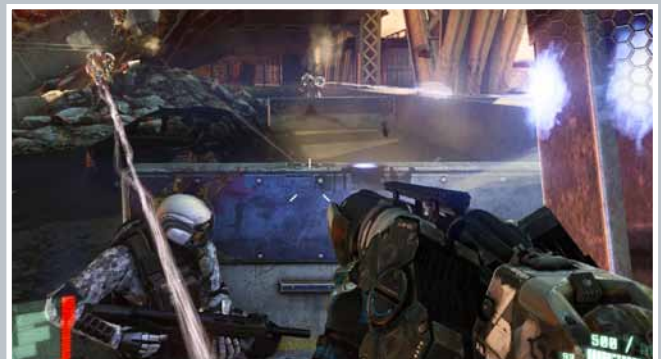
Beleuchtung und **Schattenwurf** wirken in Crysis 2 unheimlich echt.



Warum tragen fast alle Masken? Die **Gesichter** sind doch hübsch!



Toll: die Explosion. Blöd: Die **Unschärfe** lässt sich nicht abstellen.



Sogar in den Randbereichen sind die **Texturen** noch detailreich.

Der Nanosuit

Die **taktische Beratung** hilft uns gelegentlich dabei, wichtige Punkte im Level zu erkennen.

Die **Nanovision** ist besonders im Multiplayer-Modus hilfreich: Sie macht getarnte Gegner sichtbar.

Im **Panzerungsmodus** können wir es kurzzeitig sogar mit zwei Ceph-Kolossen zugleich aufnehmen.

Mit aktiviertem **Tarnfeld** reicht eine Nahkampfattacke von hinten, um Gegner niederzustrecken.

Als **Fährtsucher** können wir für einige Sekunden die Fußspuren unserer Widersacher sehen.

Das Upgrade **Bedrohungssucher** versieht gegnerische Geschosse mit Leuchtspuren. Sehr nützlich!

zerstörbar. Zwar stehen überall Autos oder die genreüblichen Explosivfässer herum, die unter Beschuss spektakulär in Flammen aufgehen, den kompletten Zusammenbruch von Gebäuden erleben wir aber nur in den Skript-Sequenzen. Die sind im Vergleich zur **Call of Duty**-Serie eher selten, haben sich dafür aber gewaschen: Als wir die Übergangsbrücke zwischen zwei Wolkenkratzern überqueren wollen, rauscht ein Ceph-Raumschiff durch die Häuserschlucht auf uns zu. In einer Zwischensequenz, die wir in **Crysis 2** immer durch Alcatraz' Augen erleben, hechten wir gerade noch rechtzeitig in Deckung, als das Monstrum das Gebäude durchschlägt. Alcatraz stürzt in die Straße hinab. Als er aufblickt, knattern zwei Kampfhubschrauber der Army über ihn hinweg, in dichter Verfolgung des UFOs. Ein paar Blocks weiter kommt es zum Feuergefecht, das Raumschiff stürzt schließlich in einen weit entfernten Wolkenkratzer. Wow! Die im Vergleich zum Vorgänger relative Enge der Levels gleicht **Crysis 2** durch seine

Detailverliebtheit aus. So finden wir zum Beispiel sogar am äußersten Rand eines Schlachtfelds einen halb zerstörten Supermarkt, in dem wir die Kasse, die Mikrowelle

oder den Getränkeautomaten bedienen können. Unter dem Tresen liegt außerdem ein New-York-Souvenir in Form einer Plastik-Freiheitsstatue. Mit jedem dieser Andenken

Mit der **Mikrowellenkanone** lassen wir die Ceph in ihren Kampfanzügen platzen.

Der Multiplayer-Modus

Wir konnten den Mehrspieler-Part von Crysis 2 zwar bei unserem Vorort-Test, bei einem Community-Event und im Rahmen der Demo anspielen, für eine detaillierte Wertung reicht uns das aber nicht. Die reichen wir deshalb nach, hier nur ein kurzer Überblick.



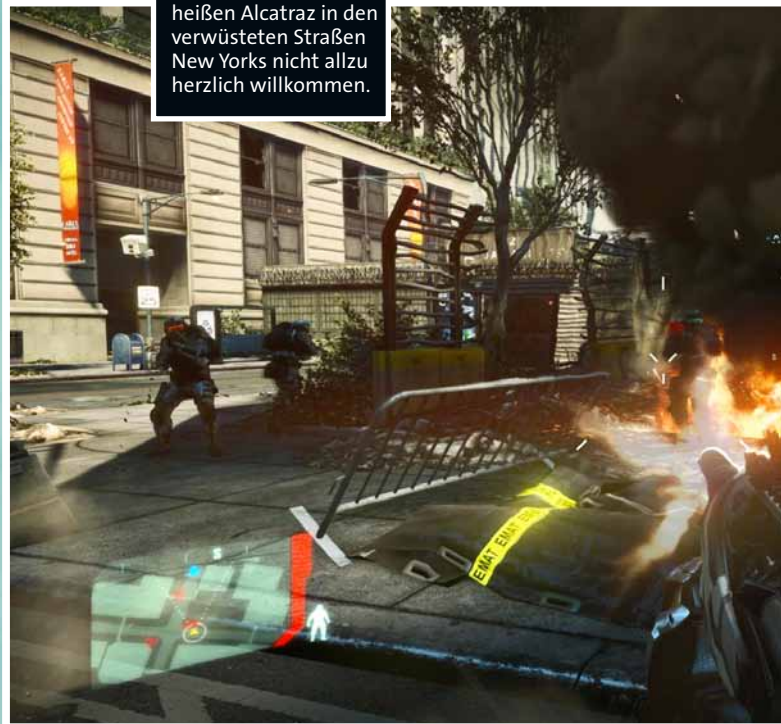
Karten: Crysis 2 bietet zwölf kleine bis mittelgroße Schlachtfelder im New Yorker Stadtgebiet, die man in ähnlicher Form aus der Kampagne kennt. Darunter sind nächtliche Straßen, ein überwuchertes Hochhausdach oder, besonders cool, ein halb zerstörtes Hotel, dessen Trennwand zu einem Büro weggebrochen ist.

Spielmodi: Die sechs Spielarten sind Neuauflagen bekannter, rasanter Modi wie Capture the Flag, Assault oder King of the Hill.

Rangsystem: Hier orientiert sich Crysis 2 an Call of Duty. Wir steigen bis zu 50 Ränge auf und schalten dabei neue Waffen und Fähigkeiten frei. Ausrüstung, die wir häufig benutzen, erhält schnell Boni. Besonders cool sind dabei die Anzug-Upgrades.

Abschusserien-Belohnungen: Wir werden zwar wie in Call of Duty für so genannte »Kill Streaks« mit Sonderfähigkeiten wie Radarscans oder Luftangriffen belohnt, müssen dazu aber erst die Hundemarken unserer Opfer einsammeln. Das bringt Tempo!

Söldner der C.E.L.L. heißen Alcatraz in den verwüsteten Straßen New Yorks nicht allzu herzlich willkommen.



Eng ist dehnbar

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Man kann eigentlich nur dann etwas an Crysis 2 aussetzen, wenn man den Vorgänger wegen seiner offenen Spielwelt liebt. Ich fühle mich bei Crysis 2 überraschend eingeeengt, dabei bietet mir dieser Shooter viel mehr Freiraum als die ganze Call of Duty-Reihe zusammen – nur erwarte ich da Schlauchlevels, bei einem Crytek-Spiel hingegen nicht. Letztlich fehlt mir in Crysis 2 noch das Unverwechselbare. Wenn mich nämlich einer nach meiner Lieblingsszene aus Crysis 2 fragt, fällt mir spontan keine ein. Vielleicht gibt's davon einfach zu viele.

schalten wir Musik, Videos oder Erinnerungsfetzen aus Prophets Leben frei. Der Nanosuit hat nämlich wichtige Ereignisse in Prophets Soldatenleben gespeichert und spielt sie uns im Laufe von **Crysis 2** immer

wieder vor. Dadurch wollen die Entwickler die Lücke zwischen Teil 1 und 2 schließen. Trotzdem gibt es eine unverkennbare Diskrepanz zwischen beiden Spielen: die Ceph. Im ersten **Crysis** waren das noch Außerirdische, die versuchten, die Welt in eine Eiswüste zu verwandeln. Nun kommen diese Wesen plötzlich aus dem Wasser oder aus einem unterirdischen Reich, denn sie zerlegen New York aus dem Boden heraus. Während die Ceph im ersten **Crysis** ätherische Schwebewesen mit fliegenden Roboteranzügen waren, sehen die Neuankömmlinge aus wie schleimiges Meeresgetier in humanoiden Maschinenkörpern. Das neue Gegner-Design gefällt uns zwar viel besser als das des Vorgängers, trotzdem stört es uns, dass außer uns niemand ein Problem mit der spontanen Ceph-Mutation hat. Von den Vereisungsplänen des Vorgängers gibt's auch keine Spur mehr, die neue Ceph-Waffe sind tödliche Sporen, die die New Yorker Bevölkerung verseuchen. Die hat sich deshalb in Schutzbunker und U-Bahn-Schächte geflüchtet. Eine (etwas bemüht wirkende) Er-

klärung dafür, warum New Yorks Straßen völlig frei von Zivilbevölkerung sind.

Als Alcatraz mit den Ceph-Sporen in Berührung kommt, passiert etwas Unerwartetes: Der Nanosuit entwickelt Antikörper gegen die Seuche und ist damit die einzige Verteidigung, die die Menschheit gegen die Ceph-

Wer sind denn nun die Ceph?!

Biowaffe hat. Außerdem wird der Nanosuit fortan immer mächtiger: Wir können nun von getöteten Aliens so genannte »Nanokatalysatoren« einsammeln und damit nach und nach neue Anzug-Fähigkeiten freischalten. Der »Bedrohungssucher« etwa markiert die Schussbahnen feindlicher Kugeln, der »Fährtsensucher« kennzeichnet die Fußspuren herumlaufender Feinde – praktisch! Zwölf dieser Upgrades gibt's in vier



Die Fahrzeugpassagen im Spiel sind Spaßig, aber kurz. Fluglevels gibt's in Crysis 2 nicht.



Wir laufen regelmäßig an Sehenswürdigkeiten vorbei. Hier: die New Yorker Bibliothek.



Kategorien, allerdings dürfen wir immer nur eins pro Rubrik aktivieren. Damit können wir die Fähigkeiten des Nanosuits auf neue Situationen einstellen und an unser Spielverhalten anpassen. Ein paar der Fähigkeiten sind allerdings nur im Multiplayer-Modus von Nutzen. Der »Tarnfeld-Sucher« etwa, der unsichtbare Gegner anzeigt, ist das teuerste Upgrade in der Kampagne, es gibt dort aber nur eine Stelle, an der er sich einsetzen lässt. Haben wir diese Situation gemeistert, werden wir mit Nano-Katalysatoren überhäuft und können alle Upgrades freischalten – allerdings ist **Crysis 2** ein paar Sekunden später vorbei. Die Idee dahinter: Wenn der Spieler nun eine zweite Story-Runde dreht, hat er von Anfang an genug Punkte für alle Upgrades. Deshalb wird das Katalysator-Konto auch nicht an den Spielstand geknüpft, sondern ans Spielerprofil. Wer also unbedingt alle Upgrades freischalten will, kann lohnende Abschnitte mehrmals spielen und so Punkte »farmen«. Weil man aber letztlich gar nicht alle Fähigkeiten braucht, kann man sich das sparen.

Durch den coolen Nanosuit mit seinen variablen Einsatzmöglichkeiten und das zumindest in einigen Abschnitten relativ freie Leveldesign gibt uns **Crysis 2** die Möglichkeit, Situationen auf viele unterschiedliche Arten zu lösen. Das täuscht geschickt darüber hinweg, dass in **Crysis 2** relativ wenig spielerische Abwechslung steckt. Während uns der Vorgänger immer wieder mal mit Fahr- und sogar Flugzeugabschnitten sowie Bossen unterhalten hat, können wir die Ggnerstypen in Teil 2 fast an einer Hand abzählen. Die sehr seltenen Fahreinlagen sind ausgesprochen kurz, und echte Bosskämpfe gibt's auch nicht, nicht einmal im Finale. Wir müssen also selbst für spielerische Abwechslung sorgen, indem wir uns auf die Situationen einlassen. Die taktische Bewertung des Nanosuits hilft uns dabei. Wer die ganze Story stumpf im Panzermodus durchballern will, kann das natürlich tun, darf dabei aber nicht die unzähligen Skriptsequenzen eines **Call of Duty** erwarten und könnte entsprechend enttäuscht werden.

Doch all das ist Kritik auf hohem Niveau. Verständlich, betrachtet man die Traumwertung des Vorgängers. An die kommt **Crysis 2** knapp nicht heran, denn Teil 1 bot mit seiner Inselwelt, der abwechslungsreichen Mechanik und der Entscheidungsfreiheit dann doch das außergewöhnlichere Spielerlebnis. Dennoch: Die tolle Grafik, die Story und der Kampfanzug, der uns das Gefühl



Vorsicht! Rutschig!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Fabian mag zwar mit dem Rumgerutsche Probleme haben, die habe ich aber nicht. Also rutsche ich sowohl im Single- als auch im Multiplayer dank Nanosuit munter über den Boden. Überhaupt, der Nanosuit! Wie gut, dass Crytek die Steuerung des Dings entschlackt hat. Crysis 2 spielt sich so viel flüssiger als der Vorgänger. Mehr Tempo, mehr Action. Da kann ich dann auch die Schlauchlevels verschmerzen.

gibt, wirklich Teil dieser virtuellen Welt zu sein, machen **Crysis 2** zu einem großartigen Abenteuer. Wen dieses Spiel nicht heiß macht, der ist wohl ein Tintenfisch. **FAB**

TERMIN 24.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

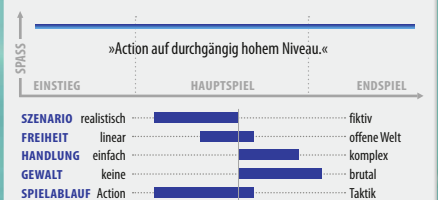
Crysis 2

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Crytek
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

- tolle Partikeleffekte
- realistische Animationen
- detaillierte Texturen
- hübsche Beleuchtung
- 3D-Modus

10/10

SOUND

- dynamischer Bombast-Soundtrack
- prominente deutsche Sprecher
- coole Waffen-Sounds

10/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade, die sinnvoll skalieren
- Spieler wählt eigenes Tempo
- Atempausen in der Deckung
- taktische Beratung

10/10

ATMOSPHÄRE

- bekannte New Yorker Sehenswürdigkeiten
- großartige Zwischensequenzen in Ego-Perspektive
- menschenleere Metropole

9/10

BEDIENUNG

- intuitive Nanosuit-Steuerung
- anpassbarer Kampfanzug
- Bewegungshilfen
- fragwürdige Verteilung der Nano-Katalysatoren
- kein freies Speichern

9/10

UMFANG

- relativ lange Kampagne
- Wiederspielwert durch unterschiedliche Vorgehensweisen
- sinnvolle Sammelobjekte

8/10

LEVELDESIGN

- detailliertere Levels
- abwechslungsreiche, teils bizarre Schauplätze
- gelegentlich weitläufige Abschnitte
- aufgesetzte wirkende Fahrzeugpassagen

9/10

KI

- weicht aus und sucht Deckung
- Söldner rufen Verstärkung
- wenig unterschiedliche Ggnerstypen
- gelegentliche Aussetzer

8/10

WAFFEN & EXTRAS

- genialer Nanosuit mit tollen Fähigkeiten
- modifizierbare Waffen
- freischaltbare Anzug-Upgrades ...
- ... die teils nichts in der Kampagne zu suchen haben

9/10

STORY

- großartiger Einstieg
- wechselnde Verbündete
- Abweichungen zur Vorgeschichte werden nicht aufgeklärt
- kein echtes Finale

8/10



Auf echte Bossgegner müssen wir verzichten, aber die Ceph Gunships sind trotzdem hartnäckig.



Alle Gebäude im Königreich sind vorgegeben und unveränderbar.



Unser Schmied arbeitet an einem Zauberstab, der Kunde macht nebenbei Hokuspokus.

Die Sims: Mittelalter

Electronic Arts hat aus dem dunklen Mittelalter ein heiteres Spiel gemacht. Leider aber ein recht anspruchsloses. Von Christian Schmidt

Genre: Strategiespiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: The Sims Studio (Die Sims 3, GS 07/09: 90 Punkte) Termin: 24.3.2011
Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, 4 weitere Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/6991 Auf DVD: Test-Video

Warum machen die Sims-Spiele eigentlich Spaß? Die Grundmechanik ist schließlich furchtbar banal: Es gibt kaum ein Problem in **Die Sims 3**, das nicht dadurch zu lösen wäre, dass man eine Person oder einen Gegenstand anklickt und die passende Aktion auswählt. Aber die Sims haben so viele drängende Bedürfnisse und gleichzeitig so viele Möglichkeiten, sie auszuleben, dass man ständig abwägen muss, welche Handlungen in welcher Reihenfolge das beste Ergebnis bringen. **Sims**-Spiele sind Zeitmanagement-Spiele. Die motivieren wunderbar, wenn viele Entscheidungen zur Auswahl stehen. Sie funktionieren weit weniger gut, wenn es nur wenige Handlungsmöglichkeiten gibt, oder gar nur eine einzige. Auftritt **Die Sims: Mittelalter**.

Die Sims: Mittelalter basiert komplett auf **Die Sims 3**, ist aber ein eigenständiges Spiel. Als Bühne für das virtuelle Leben dient diesmal keine moderne Großstadt, sondern ein beschauliches Ritter-Reich, aber das macht relativ wenig Unterschied. Gut, Sims steigen jetzt in den Zuber statt in die Badewanne, benutzen Brieftauben statt Telefone und tragen eine große Auswahl (sehr hübscher) zeitgenössischer Gewänder, aber das ist nur ein neuer Anstrich für alte Konzepte. **Die Sims: Mittelalter** wechselt jedoch nicht nur den Schauplatz, sondern verschiebt auch den Spielschwerpunkt. Das Familien-Management rückt stark in den Hintergrund. Eigene Häuser bauen kann man hier nicht, sie umzudekorieren und darin Partnerschaften zu führen geht zwar noch, ist aber Beiwerk, das für den Spielablauf kaum eine Rolle spielt. Stattdessen borgt sich **Die Sims: Mittelalter** aus Rollenspielen die Idee der Quests: Aufgabenketten, die Geschichten erzählen. Das kennen **Sims**-Spieler schon aus dem ersten **Sims 3**-Addon **Reiseabenteuer** und den **Lebensgeschichten**-Ablegern von **Die Sims 2**, im Mittelalter sind die Erzählstränge allerdings länger und wendungsreicher. Aber nicht zwangsläufig besser.

Eine typische Quest sieht zum Beispiel so aus: Das Königreich wird von einer Horde mörderischer Chinchillas terrorisiert. Als Dorfschmied nehmen wir uns der Sache an, lesen uns in die Chinchilla-Natur ein, bauen eine Falle, besorgen uns ein Exemplar der fiesen Viecher, lassen ein Heilmittel erforschen und machen die Todesnager so wieder zu friedlichen Knuddelpelzen. Hübsch dabei: Jede Quest kennt unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten, je nachdem, welchen der zehn Helden aus **Die Sims: Mittelalter** wir auf den Fall ansetzen. Der Barde kann zum Beispiel einen Protest gegen die Felljagd organisieren, unser Ritter zieht schlicht in den Kampf gegen die Minibestien. Die Helden entsprechen unseren Familienmitgliedern aus **Die Sims 3**, aber für jede Quest sind immer nur einer oder zwei aktiv. Der Rest geht computergesteuert seinem Alltag nach. Der stete Wechsel macht Spaß, da man nicht ständig die gleichen Figuren steuert, aber trotzdem alle gut kennenlernt und pöppeln kann. Zumal wir jeden Helden natürlich im Sims-Editor selbst bauen. Mit jedem Einsatz gewinnt ein Held Erfahrung und steigt bis Rang 10 auf. Das ersetzt die Karriere aus **Die Sims 3**. Jeder Held hat einzigartige Talente:

⊕ Stärken

- + sprühender Humor
- + Zuschauen macht Freude
- + massenhaft liebevolle Details

⊖ Schwächen

- kaum spielerischer Tiefgang
- ständige Wiederholungen
- schwach inszenierte Quests



Mittelalter ist nur mittelgut

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

»Es gibt zwei Arten von Wein: Rotwein und Weißwein. Der hier ist keins von beidem«, sagt das Spiel, und ich sitze lachend vor dem Monitor, weil ich den kleinen Gag in einem Beschreibungsfenster entdeckt habe. Die Sims: Mittelalter ist ein humoristisches Entdeckerspiel. Nach all den witzigen Animationen und Texten zu stöbern, macht mir viel Spaß. Sich dahin vorzuarbeiten, ist aber oft mühsam. Der stark vereinfachte Sims-Alltag bleibt anspruchslos und wird zu ermüdender Routine. Dass es nur ein einziges Königreich gibt, das ich nicht mal selbst umbauen darf, schmälert den Wiederspielwert massiv. Die Sims: Mittelalter ist für eine Weile gute Unterhaltung, aber letztendlich zu seicht und zu begrenzt, um langfristig zu motivieren.

Nur der König kann Edikte erlassen und Untertanen an den Pranger stellen, nur der Zauberer kann, nun ja, zaubern. Diese Fertigkeiten verbessern sich bei Levelaufstiegen automatisch, trainieren lassen sie sich im Gegensatz zu **Die Sims 3** nicht.

»Gegen Seuche kann man nichts machen, weil es eben Seuche ist.«

Das ist nicht der einzige Bereich, in dem EA **Die Sims: Mittelalter** auf Diät gesetzt hat. Das Spiel ist in mehrerer Hinsicht vereinfacht. Statt sechs Bedürfnissen kennen **Mittelalter**-Helden nur noch zwei, Hunger und Müdigkeit. Um die Laune (hier »Konzentration« genannt) im grünen Bereich zu halten, genügen füttern, pennen, ein bisschen soziale Interaktion (Magd küssen, Bauer verprügeln) und allem voran die Erfüllung von zwei täglichen Berufsaufgaben der Marke »Sammele fünf Pflanzen« oder »Braue einen

Heiltrank«. Dieses immer gleiche, anspruchslose Stimmungs-Management frisst den Hauptteil der Spielzeit, denn wenn die Konzentration stimmt, laufen die Quests fast von allein. Die reihen nichts als Standardhandlungen aneinander. Chinchillas erforschen? Klick aufs Leseputz, zwei Stunden warten. Ein Chinchilla fangen? Klick auf den Wald. Was dabei passiert, muss man sich selbst denken, denn **Die Sims: Mittelalter** inszeniert seine Geschichten kaum. Der Schmied verschwindet im Dickicht und erscheint irgendwann wieder, der Rest wird in Texttafeln erzählt. Die stark standardisierte **Sims**-Mechanik eignet sich nur begrenzt für Abenteuerlichkeit, weil sie indirekt funktioniert. Klicken, dann zuschauen: In vieler Hinsicht ist **Die Sims** ein Abspul-Apparat von Animationen und Ereignischnipseln. Das läuft sich schnell tot. In **Reiseabenteuer** hat Electronic Arts das gleiche Problem durch die Rätselgruften gelöst, in denen auf einmal aktives Handeln, Timing und Nachdenken gefragt waren. Das Gleiche hätte dem Mittelalter-Szenario wunderbar zu Gesicht gestanden. Leider ist Electronic Arts diesmal nichts Besseres eingefallen, als die Quests auf eine Abfolge von Belanglosigkeiten herunterzubrechen.

Wo **Die Sims: Mittelalter** trotz vieler Details wie Handel mit Nachbarreichen, Kampagnenzielen, freischaltbaren Erfolgen etc. spielerisch belanglos bleibt und insgesamt dünn inszeniert ist, punktet es doch mit etwas, das es spielsenswert macht: seinem Humor. Natürlich sind die Slapstick-Animationen wieder herrlich anzusehen, etwa wenn ein armer Sünder am Pranger vom johlenden Publikum mit Lebensmitteln beworfen wird. Aber auch alle Texte, von den Questerzählungen über Dialoge bis hinunter zu Beschreibungen, durchzieht ein charmanter und teils bissiger Witz. Etwa wenn dem Königreich ein Skandal droht und man deshalb logischerweise ein noch viel größeres Problem vorgaukelt, um davon abzulenken. Dass **Die Sims: Mittelalter** zwei Religionen kennt,

nutzt das familienfreundliche Spiel für über-raschend treffsichere Satire, etwa wenn die auf Furcht ausgelegten Jakobaner jedem ihrer Anhänger per Dekret den Umgang mit den andersgläubigen Petranern verbieten können. Zu unseren Favoriten zählt der theatralische Kommentar unserer Ärztin, die Angst vor einer erfundenen Krankheit verbreiten will: »Oh ja, das ist Seuche! Gegen Seuche kann man nichts machen, weil es eben Seuche ist.« Wer da nicht schmunzelt, sollte sich ein anderes Spiel suchen. **CS**

TERMIN 24.3.2011 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Die Sims: Mittelalter

Strategiespiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler The Sims Studio
Sprache Deutsch, Englisch, 7 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 38 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

GRAFIK

- gut modellierte Personen
- ansprechende Innenräume
- detaillierte Außenwelt
- ausdrucksstarke Animationen
- grobe Bodentexturen

SOUND

- witzige Simlish-Sprache
- stimmungsvolle Musik
- stets passende Geräuschkulisse
- unvertonte Texte, kein Erzähler

BALANCE

- Bedürfnisse vielfältig erfüllbar
- nächster Schritt immer klar erklärt
- Quest-Aufgaben anspruchslos
- zu viel Geld
- Haus-Einrichten hat viel zu wenig Bedeutung

ATMOSPHÄRE

- Puppenstuben-Flair
- witzige Geschichten und Ereignisse
- Slapstick-Humor
- häufige Wiederholungen
- kaum Herausforderungen

BEDIENUNG

- eingängige Anklick-Befehle
- Ziele stets markiert
- einfache Gebäude-Seitenansicht
- ... trotzdem sehr viel Kameraarbeit notwendig
- Orientierung fällt nicht leicht

UMFANG

- zehn Berufe
- zahlreiche Quests
- ... mit verschiedenen Lösungswegen
- immense Detailfülle
- nur ein einziges Königreich
- Animations-Recycling aus Die Sims 3

MISSIONSDSIGN

- sehr amüsante Quests
- ... teils mit Helden-Teamwork
- tägliche Pflichtaufgaben
- ... die sich ständig wiederholen
- immer gleiche Handlungsmuster
- nur Texte und Standbilder

KI

- Helden erfüllen ihre Grundbedürfnisse eigenständig
- Helden interagieren untereinander
- Wegfindungs-Probleme
- Befehle werden nicht immer ausgeführt

EINHEITEN

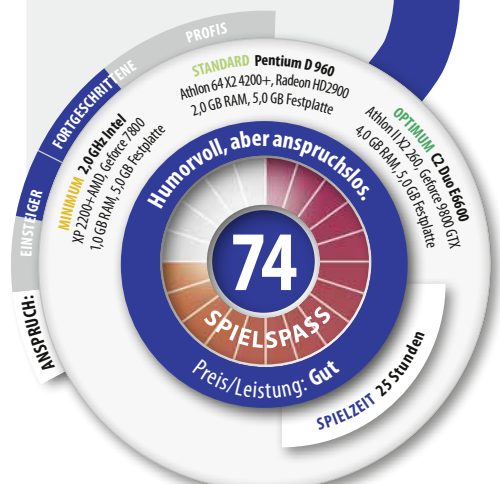
- selbst erstellte Helden
- einzigartige Berufsfertigkeiten
- individuelle »größte Schwäche«
- Helden verbessern sich
- ... weniger vielfältig als in Sims 3
- Häuser vorgegeben

KAMPAGNE

- wachsendes Königreich
- Beziehungen zu Nachbarstaaten
- Quest-Rangstufen
- freischaltbare Extras
- keine übergreifende Geschichte
- Kampagnen unterscheiden sich nicht



Die witzig animierten Ritterkämpfe laufen wie so vieles im Spiel automatisch ab.



Assassin's Creed Brotherhood



Mit vier Monaten Verspätung feiert Ezio Auditore endlich ein PC-Comeback, das sich gewaschen hat. Denn Brotherhood bietet alles, was ein erstklassiges Meuchel-Abenteuer braucht. Außer hohen spielerischen Anspruch. Von Michael Graf

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 2, GameStar 04/10: 88 Punkte)** Termin: **17.3.2011**
 Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7217

Auf DVD: Test-Video

Was in 120 Tagen so alles passieren kann: Die amerikanische Staatsschuld überschreitet 14 Billionen Dollar, in Nordafrika stürzen diverse Diktatoren ... oh, und die PC-Version von **Assassin's Creed: Brotherhood** wird fertig. Nachdem die Konsolenfassung bereits am 18. November 2010 erschienen war, reichte Ubisoft am 17. März 2011 endlich die Windows-Variante nach. Als Verspätungs-

nen Konsolenbrüdern die höhere Auflösung samt Kantenglättung voraus, Beleuchtung und Schattenwurf fallen etwas realistischer aus. Darüber hinaus unterstützt das dritte **Assassin's Creed** die Technologien AMD Eyefinity (die Spielgrafik läuft auf bis zu sechs Monitoren) und Nvidia 3D Vision (erlaubt die 3D-Darstellung auf den entsprechenden Displays). Der Detailgrad der Texturen steigt jedoch kaum, hier verschenkt Ubisoft Potenzial. Was Kritik auf hohem Niveau ist. Denn das Assassinen-Abenteuer sieht trotzdem klasse aus, abgesehen von den puppenhaft-hölzernen Gesichtszügen.

Ezio erklettert lichte Wertungshöhen, verliert dabei aber die Balance.

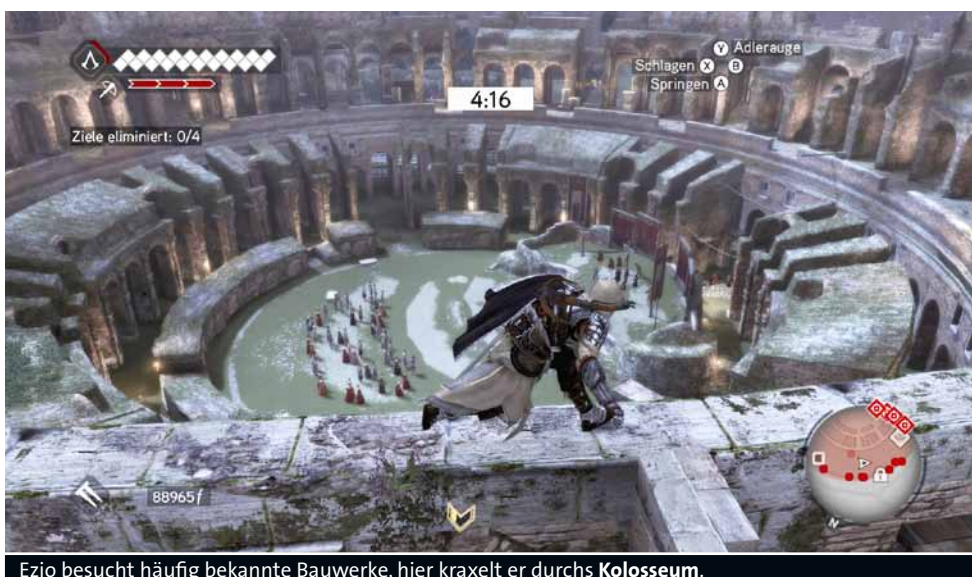
gründe nennen die Entwickler technische Fortschritte sowie die gründliche Bug-Suche. Letztere ist geglückt, abgesehen von seltenen Grafikfehlern und KI-Aussetzern (Gegner hängen beim Klettern fest) offenbarte unsere Testversion keine großen Probleme.

Das Technik-Upgrade fällt hingegen bescheiden aus. Okay, das PC-**Brotherhood** hat sei-

Kritik auf hohem Niveau ist auch die Enttäuschung darüber, dass **Brotherhood** nicht alle DLCs enthält: **Die Kopernikus-Verschörung** bleibt Playstation-3-exklusiv. Dafür gibt's neben zwei Mehrspieler-Paketen **Da Vincis Verschwinden** (siehe rechts) kostenlos dazu. Auch sonst muss sich **Brotherhood** nicht verstecken, der Meuchelmeister Ezio Auditore erklimmt erneut lichte Wertungshöhen – auch wenn er dabei die Balance verliert.

Apropos Ezio: **Brotherhood** ist nicht **Assassin's Creed 3**, sondern eher **Assassin's Creed 2,5**. Denn seine Handlung knüpft direkt an die des Vorgängers an, der Held bleibt derselbe: Nach den mysteriösen Geschehnissen im Vatikan flieht der Assassine Ezio Auditore aus Rom, findet aber keine Ruhe. Denn kurz darauf wird sein Heimatdorf Monteriggioni belagert, und zwar in einer flott inszenierten Tutorial-Sequenz samt Kanonenschießerei. Ezio flieht abermals, diesmal zurück nach Rom, das fortan als alleiniger Schauplatz dient – von einigen Nebenmissions-Arenen abgesehen. Das stört keineswegs, weil die Ewige Stadt die perfekte Meuchelkulisse liefert. Es macht schon allein Spaß, durch die belebten Straßen und die Kastele im Umland zu laufen/reiten, auch dank der passenden Musik und der stimmungsvollen Beleuchtung. Überdies baut **Brotherhood** die Wahrzeichen der Stadt vorbildlich oft in seine Missionen ein, unter anderem erklettert Ezio die Engelsburg.

Überhaupt: das Missionsdesign! Nachdem bereits **Assassin's Creed 2** die Auftrags-Monotonie des ersten Serienteils abgeschüttelt



Ezio besucht häufig bekannte Bauwerke, hier kraxelt er durchs **Kolosseum**.

Online-Pflicht

Wie **Assassin's Creed 2** verwendet auch **Brotherhood** den Game-Launcher-Kopierschutz, den Ubisoft allerdings leicht entschärft hat. So müssen Sie beim Klettern und Meucheln nicht mehr online bleiben, nach der ersten Internet-Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus. Die DVD muss dabei nicht im Laufwerk liegen. Weil **Brotherhood** bei der Freischaltung mit Ihrem (kostenlosen) Online-Konto verschmilzt, lässt es sich jedoch nicht weiterverkaufen. Im Offline-Modus sperrt **Brotherhood** zudem ein Spielelement: Ezio kann in Geschäfte investieren, damit sie mehr Einkommen abwerfen. Angesichts der Geldflut ist das eh überflüssig.

hat, setzt **Brotherhood** noch einen drauf. Im Spiel wimmelt es vor originellen Ideen. Beispielsweise schleppt Ezio als Wachmann verkleidet eine Geldkiste durch die Stadt, weiß aber gar nicht, wohin er damit soll. Also achtet er auf seine Begleiter, die ihm mit Kommentaren à la »Wo läuft er denn hin?« den Weg weisen. Außerdem schleicht sich Ezio auf eine Orgie, besorgt französische Uniformen für eine List und nimmt als altrömischer Zenturio an einem Passionsspiel teil.

Wer Aufträge auf eine bestimmte, meist besonders anspruchsvolle Art löst, erreicht die »volle Synchronisation« und schaltet so eine nette Mini-Missionskette frei. Neben der Hauptstory gibt's zudem jede Menge zu tun, an allen Ecken und Enden Roms warten Aufträge. Die bringen zwar keine brauchbaren Belohnungen, spielen sich aber allesamt leicht unterschiedlich und dienen somit als nette Ergänzung. Die besten Nebenaufträge absolviert Ezio für seinen alten Erfinderkumpel Leonardo da Vinci, für den er vier hochmoderne Kriegsmaschinen zerstören soll. Natürlich nicht, bevor er sie selbst eingesetzt hat, unter anderem lenkt er einen Renaissance-Panzer sowie einen (bockigen) Drachenflug-Bomber – eine tolle Abwechslung!

Da Vinci ist allerdings auch ein gutes Beispiel dafür, wie lieblos **Brotherhood** mit Randfiguren umgeht. Außer in Nebenmissionen und im DLC taucht das Jahrtausendgenie selten auf. Um Ezios Geliebte Catarina wiederum drehen sich zwar einige Hauptmissionen, danach wird sie aber dreist abserviert. Schade drum, ansonsten erzählt **Brotherhood** nämlich eine interessante Geschichte, wie gehabt verpackt in zahlreiche, gut vertonte Zwischensequenzen. Desmond Miles, Ezios Urahn aus der Gegenwart, ist ebenfalls wieder mit dabei und darf im Hier und Jetzt herumklettern.

Der Titel des Spiels kommt nicht von ungefähr: Ezio gründet in Brotherhood eine eigene Assassinen-Bruderschaft – mit übermächtigen Mitgliedern.

➤ Stärken

- + neue Assassinen-Bruderschaft
- + vielfältiges Missionsdesign
- + Rom als perfekte Kulisse
- + gut erzählte Handlung

⊖ Schwächen

- größtenteils zu leicht
- übermächtige Helfer
- offenes Ende

Da Vincis Verschwinden

Der aktuellste DLC **Da Vincis Verschwinden** liegt der PC-Version von **Brotherhood** kostenlos bei, allerdings müssen Sie das Zusatzkapitel erst über Ubisofts Online-Dienst Uplay freischalten. Das geht halbwegs komfortabel direkt aus dem Spiel, Sie brauchen lediglich die Daten des Benutzerkontos, das Sie für die Online-Aktivierung sowieso angelegt haben.

Da Vincis Verschwinden bietet acht zusätzliche Solo-Nebenmissionen, die sich um die Entführung Leonardos drehen. Weltbewegende spielerische Neuerungen sind darin Fehlangelegenheit, trotzdem entpuppen sich die Einsätze als kurzweilig. Unter anderem verprügelt Ezio einen Kunsthändler, schleicht sich in eine schwer bewachte Sommerresidenz, sucht Gemälde nach versteckten Hinweisen ab, klettert durch uralte Katakomben und duelliert sich mit den Kuttenträgern des obligatorischen Geheimbundes. Insgesamt dauert das Mini-Abenteuer rund vier Stunden – okay für ein kostenloses Kapitel.

Mit im Da-Vinci-Bündel steckt der DLC **Animus Projekt Update 3.0**, der zwei Mehrspieler-Modi bringt: In der Variante »Meucheln« bekämpfen sich zwei Teams, in »Eskorte« stürzt sich jede Mannschaft auf eine einzige Zielperson der feindlichen Truppe und muss zugleich den eigenen VIP beschützen. Zudem gibt's die neue Karte »Alhambra« sowie vier zusätzliche Charaktermodelle. Da Vincis Verschwinden erweist sich also als ordentliches Geschenkpaket, das immerhin ein bisschen über die PC-Verspätung hinwegtröstet.

Geheimnisvolle Kuttenträger verfolgen Leonardos Assistenten Salai (links).

Ezio durchhüpft einen Lustgarten.



Gemeinsam mit seinen **Nachwuchs-Assassinen** schaltet Ezio selbst größere Wächtertrupps im Schwertumdrehen aus. Um seine Helfer zu stärken, schickt er sie auf Missionen **1**, bei Levelaufstiegen verbessert er ihre Waffen und Rüstungen **2**.

Zum Beispiel im modernen Monteriggioni, wo er aber nur spielerisch überflüssige Artefakte findet. Das Finale von **Brotherhood** ist schön inszeniert, endet allerdings (nach einer nervigen letzten Hüpfpartie) abermals unverschämte offen. Warum kann Ubisoft nicht einfach mal ein paar Fragen beantworten, statt ständig neue aufzuwerfen?

Und warum baut Ubisoft nicht endlich mal einstellbare Schwierigkeitsgrade ein? **Brotherhood** ist nämlich viel zu leicht, was auch für die Kämpfe gilt. Anders als in **Assassin's Creed 2** sind nun nicht mehr Ezios Konterattacken übermächtig, dafür aber die neuen Meuchelstrecken: Nachdem der Assassine den ersten Gegner ausgeschaltet hat, kann

er beliebig viele weitere mit nur einem Tastendruck niederstrecken, bis er selbst getroffen wird. Und selbst das steckt er locker weg, er kann ja einfach Heiltränke kippen.

Für weitere Balance-Probleme sorgen die spielerischen Neuerungen. So eröffnet Ezio im Spielverlauf eine Assassinen-Gilde, für die

Technik-Check Assassin's Creed: Brotherhood

Technik-Tipps

- Für Assassin's Creed: Brotherhood brauchen Sie keine High-End-Hardware. Um in maximalen Details durch Rom zu laufen, genügen eine GeForce GTS 250 oder Radeon HD 4770.
- Am meisten Einfluss auf die Leistung haben die Schatten sowie die Kantenglättung.

- Die Grafik beeinflussen vor allem die Umgebungsdetails, bereits ab Stufe 4 und darunter leidet die Optik sichtbar.
- Deaktivieren Sie unbedingt VSync in den Grafik-Optionen, denn mit VSync limitiert Brotherhood die maximalen Bilder pro Sekunde auf 30 fps. Das kann zu Rucklern führen.

Checkliste

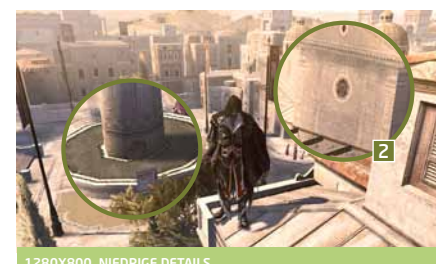
- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 8,6 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

So läuft Assassin's Creed: Brotherhood 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.

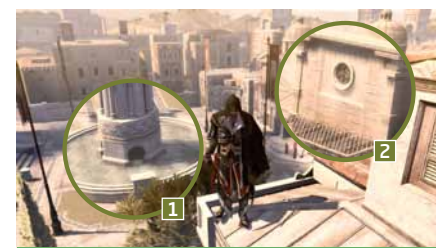
GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX							
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295				
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580		
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2					
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970		
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640					
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T		
		Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i			i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
3		Core i 2xxx				i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	

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



1280X800, NIEDRIGE DETAILS

Niedrige Details verunstalten die Optik vor allem durch fehlende Umgebungsdetails **1** und hässliche Texturen **2**.



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, 8X AA

Mit maximalen Details sind Objekte detailliert **1** und die Texturen scharf **2**. Korrekte Schattenwürfe gibt es obendrauf.

er Mitglieder anwirbt. Auf einer Europakarte schickt er die Nachwuchs-Attentäter zu Mordmissionen, damit sie Erfahrung sammeln und kontinuierlich stärker werden. Das ist an sich eine tolle Idee, allerdings fallen die Meuchler übermächtig aus. Ezio kann sie in vielen normalen Missionen als Helfer herbeirufen, und selbst mittelmäßig erfahrene Co-Assassinen räumen ganze Feindgruppen aus dem Weg. Das nimmt **Brotherhood** stellenweise jegliche Herausforderung.

Die zweite Neuerung ist, dass Ezio in Rom Geschäfte eröffnen kann, ähnlich wie im Monteriggioni von **Assassin's Creed 2**. Dort kauft er dann unter anderem Rüstungs-Upgrades, neue Waffen oder Heiltränke. Blöd nur, dass die Läden alle 20 Minuten ein hohes Einkommen auf Ezios Bankkonto überweisen, Geldprobleme sind im alten Rom ein Fremdwort. Das führt den Rüstungs- und Waffenkauf ad absurdum: Warum sollte man überlegen, welche Upgrades man kauft, wenn man Geld für alle hat? Um Geschäfte zu eröffnen, muss Ezio immerhin den Einfluss der feindlichen Borgia-Familie zurückdrängen, indem er deren Türme abfackelt. Das fällt wenigstens ein bisschen knifflig aus, denn die Zinnen sind schwer bewacht – auch wenn



Einmal mehr fantastisch

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Derselbe Held, dieselbe Epoche, dasselbe Spielprinzip. Eigentlich wollte ich Brotherhood ignorieren. Zu sehr hatte ich die Befürchtung, Ubisoft würde seine Meuchelmörder-Mär bis zum Letzten ausquetschen. Doch siehe da, Ezios neues Abenteuer überrascht durch seinen immensen Umfang, die klasse gestalteten Missionen und vor allem die stimmungsvolle Kulisse. Allerdings nervt mich das bekloppte Ende. Wer hat sich denn das ausgedacht?

die Hilfs-Assassinen normalerweise kurzen Prozess mit den Borgia-Schergen machen.

Die Wackelbalance reißt dennoch nur ein kleines Loch in Ezios ansonsten blütenreine Spielspaß-Kutte. Denn die lange Kampagne und die guten Nebenmissionen fesseln bis zu 30 Stunden lang. Noch dazu ist das dritte **Assassin's Creed** das erste mit Multiplayer-Modus: Über das Internet (eine LAN-Option fehlt) duellieren sich bis zu acht Assassinen. Jeder Spieler wählt einen Charakter (Arzt, Kurtisane, etc.) und hat einen anderen als Ziel, woraus ein packendes Katz-und-Maus-Spiel entsteht. So zeigt zwar ein Kompass die ungefähre Position des Ziels, es wird aber nicht direkt markiert. Weil in den belebten Arenen jede Menge computergesteuerte Klone herumwandern, müssen Sie auf Auffälligkeiten achten, um den Menschen von der KI zu unterscheiden. Gleichzeitig sollten Sie auch selbst vorsichtig vorgehen, um keine Aufmerksamkeit zu erregen. Unterm Strich entpuppt sich die Mehrspieler-Meuchelei zwar nicht als mordsmäßig genial, wohl aber als origineller Zeitvertreib für zwischendurch und damit als gelungene Ergänzung eines eh schon vorbildlich umfangreichen Spiels. Weil zum Test noch keine PC-Server online waren, basiert unsere Wertung auf der spielerisch gleichwertigen Konsolenversion. Sollten unter Windows Probleme auftreten, informieren wir darüber auf GameStar.de. **GR**



Kommafünf mit Klasse

Michael Graf,
Redakteur
micha@gamestar.de

Brotherhood mag nur Assassin's Creed 2,5 sein, aber genau so muss eine »kommafünfte« Fortsetzung aussehen: umfangreich, abwechslungsreich und noch dazu angereichert mit interessanten Neuerungen wie dem Mehrspieler-Modus und der Assassinen-Gilde. Letztere gefällt mir besonders gut, in Assassin's Creed 3 kann's gerne wieder Helfer geben. Aber bitte weniger übermächtige, außerdem ist's höchste Zeit für einstellbare Schwierigkeitsgrade. So lebt Brotherhood nicht vom Anspruch, sondern von seiner Atmosphäre: Die beeindruckende Kulisse, die interessante Story, die vielfältigen Ziele, all das verschmilzt zur stimmungsvollen Meuchel-Melange.



Im Mehrspieler-Modus fliehen wir vor unserem Verfolger (roter Pfeil).

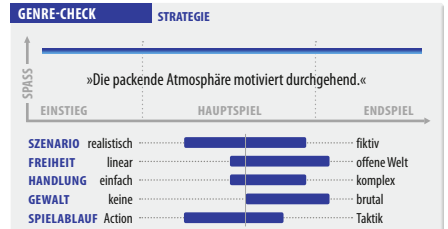
TERMIN: 17.3.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 16 Jahren

Assassin's Creed Brotherhood

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch, 3 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch, Ubi-Launcher

Kopierschutz



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Gesucht (8), Kopfgang (8), Allianz (8), Truhnenjagd (8), Eskorte (8), Meucheln (8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Kein Meilenstein, aber originell und wunderbar für zwischendurch.«

GRAFIK

- hervorragende Animationen
- stimmungsvolle Beleuchtung
- hohe Weitsicht
- detaillierte Sehenswürdigkeiten
- etwas puppenhafte Gesichter

9/10

SOUND

- gelungene Surround-Kampfkulisse
- dynamischer, passender Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- immer gleiche Passanten-Kommentare

9/10

BALANCE

- »volle Synchronisation« erhöht Herausforderung
- übermächtige Hilfs-Assassinen
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- Geld im Überfluss
- zu starke Meuchelstrecken

6/10

ATMOSPHERE

- Rom als grandiose Kulisse voller Sehenswürdigkeiten
- belebte Straßen
- sehr gut erzählte Geschichte
- motivierendes Freiheitsgefühl

10/10

BEDIENUNG

- größtenteils faire Speicherpunkte
- frei konfigurierbare Tastenbelegung
- mit Gamepad praktisch und präzise ...
- ... mit Tastatur weniger gelungen

8/10

UMFANG

- große Stadt inklusive Umland
- neun umfangreiche Kampagnenkapitel
- zahlreiche Nebenmissionen
- versteckte Extras
- enthält DLCs
- Multiplayer-Modus

10/10

MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Auftragsziele ...
- ... inklusive origineller Ideen
- mehrstufige Missionen
- unterhaltsame, nun noch vielfältigere Nebenaufträge

10/10

KI

- selbstständige Helfer
- lebendig simuliertes Stadtleben
- Gegner mit eigenen Spezialmanövern
- Feinde lassen sich leicht austricksen ...
- ... und haben Aussetzer beim Klettern

8/10

WAFFEN & EXTRAS

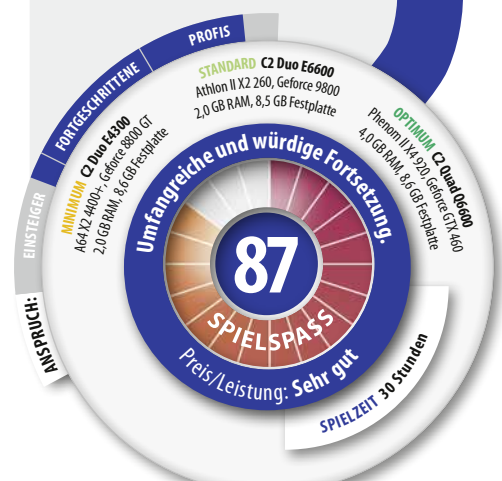
- Gildensystem inklusive Rollenspiel-Anleihen
- Rom-Renovierung
- Rüstungs-Upgrades
- riesiges Waffenarsenal ...
- ... doch nur wenige Mordwerkzeuge wirklich nützlich

9/10

HANDLUNG

- interessante und wendungsreiche Geschichte
- liebenswerter Held
- markante Nebenfiguren ...
- ... die teils lieblos abserviert werden
- fieser Cliffhanger am Ende

8/10



Homefront

Mit seinem interessanten Szenario und einigen Gänsehaut-Sequenzen hat dieser Ego-Shooter vorab für viel Aufsehen gesorgt. Im Singleplayer-Test kommt jetzt die Ernüchterung: Homefront ist ein Shooter von der Stange. Von Fabian Siegismund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **Kaos Studios (Frontlines, GS 03/08: 83 Punkte)**
Termin: **15.3.2011** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7326

Im Nahen Osten brechen reihenweise die Tyrannen weg, China ist auch nicht mehr, was es mal war, und die Russen ... ach bitte. Nur gut, dass sich Nordkorea immer noch mit schöner Regelmäßigkeit weltpolitisch daneben benimmt. Denn so muss der »Schurkenstaat« im Ego-Shooter **Homefront** von THQ als das Böse herhalten. Basierend auf dem realen Konflikt zwischen dem kommunistischen Norden und dem demokratischen Süden Koreas hat der amerikanische Autor John Milius ein spannendes und halbwegs glaubwürdiges Zukunftsszenario gezeichnet. Nach dem Tod Kim Jong-ils übernimmt dessen Sohn Kim Jong-un die Macht in Nordkorea. Er vereint die verfeindeten Bruderstaaten mit Gewalt und erobert in den Folgejahren große Teile Südost-

asiens sowie Japan. Als die von der Weltwirtschaftskrise stark geschwächten USA dann auch noch Opfer einer tödlichen Grippe-Epidemie werden, marschieren koreanische Truppen in Nordamerika ein und richten eine Schreckensherrschaft, die der der Nazis in nichts nachsteht.

Einer der unzähligen Leidtragenden der bei Spielstart schon einige Zeit andauernden Besetzung ist Robert Jacobs, unser Alter Ego. Der Ex-Pilot wird eines Morgens im Jahr 2027 von koreanischen Truppen aus seiner armseligen Behausung gezerrt, um deportiert zu werden. Wohin, weiß er nicht, aber es sieht nicht gut aus: Überall auf der Straße treiben die Invasoren Menschen zusammen; sie misshandeln, prügeln und morden ungestraft. **Homefront** überflutet

uns schon in den ersten Minuten mit Szenen grausamer Unmenschlichkeit, die auch in der deutschen Version nicht geschnitten wurden. Da wird zum Beispiel ein junges Paar vor den Augen seines schreienden und weinenden zweijährigen Sohnes auf offener Straße hingerichtet. Die Botschaft von **Homefront** ist klar: Jeder einzelne koreanische Soldat ist ein Sauhund, den es zu vertreiben gilt. Und diese Botschaft, so plump sie auch ist, kommt an.

Was hingegen nicht ankommt, ist Jacobs' Gefangenentransporter: Der Bus wird von zwei Widerstandskämpfern gekapert, Jacobs bei der Gelegenheit befreit. Nun gehört er zwangsläufig auch zur Resistance, und die hat eine Aufgabe für ihn. Welche, verraten seine Befreier zunächst nicht. Und

Das **Finale** des Spiels beginnt vergleichsweise spektakulär, versumpft danach jedoch im Mittelmaß.

➕ Stärken

- + spannendes Szenario
- + hübsche Levels

⊖ Schwächen

- sehr kurz
- schlechte Lokalisierung



Hintergrund Bedrohung Nordkorea

Die Demokratische Volksrepublik Korea (so der offizielle Name für Nordkorea) ist einer der am schwierigsten einzuschätzenden Staaten der Welt, von der Außenwelt abgeriegelt und alles andere als demokratisch. Bis auf die Propaganda des staatlichen Fernsehens gibt es kaum und schon gar keine zuverlässigen Berichte über die Situation in dem kommunistischen Land. Das ist durchaus problematisch, da der Diktator Kim Jong-il immer wieder mit militärischem »Säbelrasseln« und vermeintlichen Atomwaffentests von sich reden macht. Obwohl laut Welternährungsorganisation acht Millionen Nordkoreaner chronisch unterernährt sind, gibt das Land ein Viertel des Bruttoinlandsprodukts für Rüstung aus und unterhält mit 1,15 Millionen Soldaten die fünftgrößte Armee der Welt.

Nord- und Südkorea, deren Teilung durch den Koreakrieg (1950-1953) besiegelt wurde, befinden sich formell immer noch im Krieg, 1953 gab es lediglich einen Waffenstillstand. Immer wieder kommt es zu Scharmützeln: Im März

2010 sank ein südkoreanisches Kriegsschiff, der Süden bezichtigte den Norden, es mit einem Torpedo versenkt zu haben. Im November letzten Jahres ließ der »liebste Führer« eine südkoreanische Insel mit Artillerie beschießen. Zwei Menschen starben, 16 wurden verletzt. Südkorea verzichtete auf militärische Vergeltung, um Kim Jong-il nicht zu provozieren – aus Angst, er könnte eine Atombombe zünden.

Seit dem Fall der Sowjetunion ist China der letzte Verbündete Nordkoreas. Aber die asiatische Supermacht geht in letzter Zeit auf Distanz zu dessen wankelmütigen Diktator. Politische Stabilität ist Peking zunehmend wichtiger als ideologische Pakttreue, um die eigene starke Wirtschaft nicht zu gefährden. Allerdings streiten Experten darüber, ob der »Arbeiter- und Bauernstaat« tatsächlich über ein funktionsfähiges Atomwaffenarsenal verfügt. Nordkorea selbst spricht zwar von erfolgreichen Tests, Satellitenbilder und Strahlenmessungen bestätigen diese These aber nicht.

Dass Nordkorea – wie in Homefront aufgezeichnet – die Kapazitäten für einen groß angelegten asiatischen Eroberungskrieg mit konventionellen Waffen hat, erscheint mehr als zweifelhaft. Denn die Ausrüstung der Armee ist veraltet und stammt größtenteils noch aus dem Koreakrieg. Ein Mangel an Ersatzteilen und Rohöl spricht dafür, dass das Militär nur bedingt einsatzfähig ist und vor allem repräsentative Zwecke erfüllt sowie Stärke suggerieren soll. Die Angst vor der Atombombe bleibt trotzdem.



Kim Jong-il regiert Nordkorea mit eiserner Faust in fast völliger Isolation.

Jacobs fragt auch nicht nach, denn er schweigt beharrlich. Es gibt Spiele, da stört ein stummer Held nicht (siehe **Half-Life**), doch **Homefront** gehört nicht dazu. Denn in einer solchen Situation wäre es doch normal, zu fragen: »Danke, aber was wollt ihr eigentlich von mir?!« Stattdessen fügt sich Jacobs gleichmütig in sein ungewisses Schicksal und ballert sofort fröhlich mit. Zu ballern gibt's in **Homefront** mehr als genug: keine Spur von subtilen Guerilla-Taktiken, die dem Szenario entsprechen würden, stattdessen nehmen es Jacobs und seine neuen Freunde zu dritt mit der ganzen Invasionsarmee auf. **Homefront** mutiert schon nach wenigen Minuten vom potenziellen

Polit-Actionthriller zum **Call of Duty**-Klon, inklusive unendlich nachwachsender Gegnerhorden. Wir schießen derart viele Koreaner über den Haufen, dass wir uns mit der Zeit fragen, wie viele da eigentlich noch zum Amerika-Besetzen übrig bleiben. Und wie die das überhaupt hinbekommen haben, wenn man bedenkt, wie dumm sich unsere Gegner verhalten.

Nach der packenden Story-Grundlage sind John Milius offensichtlich die Ideen ausgegangen: Wir erfahren keinerlei Hintergründe über die Hauptfiguren von **Homefront**, die Charaktere bleiben flach und uninteressant. Und warum die Widerstandskämpfer Jacobs nicht verraten, was sie eigentlich von ihm wollen, bleibt unverständlich, denn die Erklärung ist letztlich naheliegend: Unser Held soll bei einem Überfall auf koreanische Treibstofflager einen Hubschrauber fliegen. Im Laufe von fünf Kapiteln legen wir den Grundstein für diese Aktion und erleben dabei die typischen Irrungen und Wirrungen, in Abschnitt 6 dürfen wir den Heli dann tat-

sächlich selbst steuern. Das macht Spaß, auch wenn die Angriffsflüge auf stationäre Bodenziele und harmlose koreanische Fußsoldaten nicht sonderlich fordernd sind. Zurück bleibt jedoch die Frage, wofür man unbedingt einen Hubschrauber braucht, um drei Tanklastzüge zu überfallen. Sprich: Die Grundlage der ganzen Geschichte ergibt im Nachhinein überhaupt keinen Sinn.

Die restlichen Missionen von **Homefront** entsprechen im Aufbau den klassischen Shooter-Missionen: Da gibt's Schleicheinsätze, Sniper-Aufträge und »Alle stürmen vor und ballern wild herum«-Passagen, doch keine kommt an die Inszenierung des großen Vorbilds **Call of Duty** ran. Unvergessen bleibt etwa die hochspannende Scharfschützenmission des ersten **Modern Warfare**, in der wir durchs hohe Gras kriechen, während rings um uns herum feindliche Soldaten spazieren. Die **Homefront**-Variante verblasst dagegen: Wenn wir hier gänzlich ungetarnt mit drei bewaffneten Kollegen am helllichten Tag nur wenige Meter an

Steam-Pflicht

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

Mit der Hubschrauber-Sequenz kommt etwas Abwechslung auf, doch sonderlich spannend ist sie nicht.



Die Schauplätze sehen schön aus, dennoch wirkt die Spielwelt immer etwas künstlich.





Starke Bilder, schwacher Ton

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamstar.de

Ich liebe das Szenario von Homefront (ebenso wie Milius' baugleichen Film »Die rote Flut«) und hatte mich auf einen spannenden Guerilla-Thriller eingestellt, nicht auf einen weiteren CoD-Abklatsch mit tum-ben Gegnerhorden. Doch die schlimmere Überraschung ist die Übersetzung: Bei der erwähnten Szene mit dem Kleinkind hatte ich in der Originalfassung einen Kloß im Hals, in der deutschen Version war's was anders mit K. Mein Tipp: Homefront auf Englisch installieren oder gleich zum cooleren Multiplayer-Modus wechseln, denn die kurze, oberflächliche und KI-geplagte Kampagne allein rechtfertigt den Kaufpreis nicht.

verfeindeten Milizionären vorbeimarschieren können, ohne dass die etwas mitbekommen, hat das mit Schleichen nichts mehr zu tun – egal wie heimlich die Widerstandskämpfer dabei auch tun mögen.

Unseren Genossen können wir keine Befehle erteilen. Die kämpfen selbständig, so gut das die KI eben hinbekommt – also nicht besonders. Macht aber nichts, die Typen sind eh unsterblich. Nur einer hört (zumindest halbwegs) auf unser Kommando: der Goliath, ein computergesteuerter Radpanzer. Der kommt uns gelegentlich zu Hilfe und nimmt Feinde selbständig mit seinem Bord-Maschinengewehr unter Feuer. Wir dürfen zusätzlich mittels eines Zielgeräts Gegner markieren, die das sechsrädrige Ungetüm dann mit Raketen beharkt. Klingt interessant, doch in der Praxis zählen die Goli-

Ziele zuzuweisen, dass wir die in der Zeit schneller selbst erledigen. Nur bei feindlichen Fahrzeugen hat der Goliath eine Existenzberechtigung, denn Jacobs kann nur Granaten und Gewehre mit sich herumtragen, Raketenwerfer oder dergleichen gibt's nur in Ausnahmefällen. Die wären uns aber lieber gewesen als ein begriffsstutziger Tanzbär in Panzerform. Vom missratenen Spieldesign mal abgesehen: Wer baut denn eine Kampfmaschine, die zwar selbständig herumfahren und feindliche Soldaten beschießen kann, aber trotzdem nicht weiß, was ein lohnendes Ziel für Raketen ist?

Nach gerade mal vier bis fünf Stunden kommt das Ende von **Homefront** sehr überraschend, insbesondere, weil das letzte Gefecht auch nicht dramatischer ausfällt als die davor. Wir fragen uns: »War's das etwa schon?«, doch Jacobson schweigt weiterhin. Das ist wohl auch besser so, denn die deutsche Lokalisierung haben die **Homefront**-Macher gründlich versiebt. Nicht nur, dass die hiesigen Synchronsprecher wie so oft weit weniger Elan in ihre Rollen legen, die deutsche Übersetzung ist auch noch an vielen Stellen total daneben. Da wird aus einem »Drop 'em!« (also »Macht sie platt!«) ein wörtlich übersetztes und damit völlig falsches »Abwerfen!«, an anderer Stelle rutscht einem Gefährten statt eines enthusiastischen »Hell yeah!« ein unfreiwillig komisches »Hölle, ja!« heraus. Albern!

Homefront bietet im Laufe seiner kurzen Kampagne immer wieder ergreifende Szenen, zum Beispiel als sich die Widerstandskämpfer in einem Massengrab verstecken müssen oder Zeuge eines grausamen Luftangriffs auf die amerikanische Zivilbevölkerung werden. In diesen Momenten berührt uns das Spiel wie nur wenige Ego-Shooter zuvor. Doch dann macht regelmäßig irgendwas den Augenblick kaputt. Das können Fehler bei der Sound-Positionierung sein, die schlechten Sprecher, Animations- oder Clipping-Fehler oder die allzu Comic-haft wirkenden Gesichter der Spielfiguren, doch oft genug zeigt **Homefront** einfach zu deutlich, dass es »nur« ein Spiel ist. So geht's etwa in den Levels unzählige Male erst dann weiter, wenn einer von Jacobs' Kolle-

gen ihm eine Tür öffnet. Da muss man sich doch fragen, wie die Koreaner angesichts dieser unüberwindbaren Hindernisse überhaupt ins Land gekommen sind. **FAB**

TERMIN 15.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

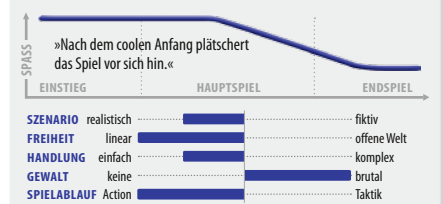
Homefront Singleplayer

Publisher THQ
Entwickler Kaos Studios
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung 1 DVD, Handbuch, 12 Seiten

Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK

● detaillierte Schauplätze ● gute Waffenmodelle
● comichafte Gesichter ● leicht künstlicher Gesamteindruck

SOUND

● gute englische Sprecher ● lahme deutsche Sprecher
● fehlerhafte Audio-Positionierung ● teils fragwürdige Waffensounds

BALANCE

● vier Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar
● kein freies Speichern ● Speicherpunkte liegen zu weit auseinander

ATMOSPHÄRE

● packendes Szenario ● echt wirkende Schauplätze
● Gänsehaut-Momente ... ● ... die durch schlappe Umsetzung ruiniert werden ● Übersetzungsfehler

BEDIENUNG

● klassische Shooter-Steuerung ● Kapitel und Unterkapitel einzeln anwählbar ● nur zwei Waffen im Arsenal
● fummeliges Munitions- und Waffensammeln

UMFANG

● mit fünf bis sechs Stunden Spielzeit viel zu kurz
● kein Wiederspielwert ● keine interessanten Herausforderungen (Achievements)

LEVELDESIGN

● abwechslungsreiche Schauplätze ● von Kapitel zu Kapitel andere Lichtstimmung ● alberne Abschnitt-Begrenzungen (verschlossene Türen und unsichtbare Wände)

KI

● Gegner schießen treffsicher ... ● ... beherrschen aber keine Taktik ● KI-Aussetzer ● erratische Goliath-Wegfindung

WAFFEN & EXTRAS

● Hubschrauber-Mission ● Goliath-Fernsteuerpanzer...
● ...der sich merkwürdig verhält ● Waffentypen unterscheiden sich nur unwesentlich voneinander

STORY

● packendes Szenario ● spannender Einstieg
● maues Ende ● flache, uninteressante Charaktere

8/10

6/10

8/10

9/10

8/10

5/10

8/10

6/10

7/10

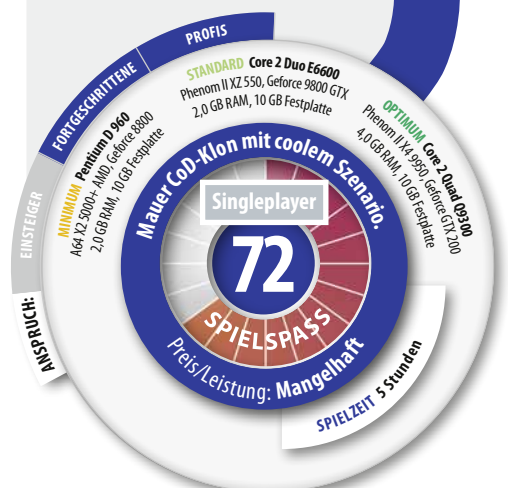
7/10

Nach 4 bis 5 Stunden ist alles vorbei.

ath-Passagen zu den nervigsten des Spiels, denn der Panzer fährt völlig erratisch in der Gegend herum und erkennt Feinde nur mit viel Glück. Dabei dauert es so lange, ihm



Der **Goliath** nervt mit erratic-
tischer Wegfindung. Eine
simple Panzerfaust wäre
uns lieber gewesen.



Homefront Multiplayer

Die Kaos Studios sind im Herzen Multiplayer-Entwickler. Und doch haben sie wohl ein paar Weiterentwicklungen des Genres verpennt. Von Fabian Siegmund

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **Kaos Studios (Frontlines, GS 03/08: 83 Punkte)**
Termin: **15.3.2011** Spieler: **1-32** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7326

Einst wäre der Mehrspielermodus von **Homefront** ein Hit gewesen, doch gegen die aktuelle Konkurrenz kommt das Spiel nicht an. Das geht schon beim Umfang los: **Homefront** bietet nur sechs Karten. Zweifellos sind das hübsche Schlachtfelder, aber es gibt weder zerstörbare Elemente wie in

Der Tiefgang fehlt.

Bad Company 2 noch kleine Skriptereignisse wie in **Black Ops**, und obendrein sieht in **Homefront** jede Map gleich aus.

Homefront bietet nur zwei Spielmodi, und zwar Team Deathmatch und »Bodenkontrolle«. Letzterer funktioniert ähnlich wie der Conquest-Modus der **Battlefield**-Serie. Ein solides System, allerdings ohne echten Taktik-Tiefgang. Denn wir können nicht wählen, wo wir ins Gefecht einsteigen, stattdessen wirft uns das Programm irgendwo auf das Schlachtfeld. Die Spieler können zwar Trupps bilden, diese haben aber keinerlei Nutzen, und Hilfsfähigkeiten wie Munitionsvergabe, Heilung oder gar Wiederbelebung gibt's nicht. Letztlich kümmert sich zwangsläufig jeder nur um sich selbst. Neben eingebautem Sprach-Chat bietet **Homefront** zwar »Kampfgerede«, also vorprogrammierte Sprachkommandos an unsere Mitspieler, mit denen wir beispielsweise

se »Vorrücken!« befehlen können. Weil wir diese Befehle aber nicht an Wegpunkte knüpfen können und unsere Mitspieler kein Feedback bekommen, wer das eigentlich gerade gesagt hat, kann man sich die Kommandos sparen.

Genreüblich erspielen wir uns in **Homefront** nach und nach neue Waffen, Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten (neudeutsch: Perks). Darunter sind auch coole Gerätschaften wie Flugdrohnen, mit denen wir Gegner markieren, oder Luft-Boden-Angriffe. Diese

+ Stärken

- + cooles Kaufsystem
- + Kopfgeldjagd

- Schwächen

- kaum Teamspiel
- geringer Umfang
- veraltete Technik

Die **Phosphor-Granateinschläge** sehen schick aus, hinterlassen aber keinen bleibenden Schaden auf dem Schlachtfeld.





Zu wenig, zu spät

Fabian Siegmund,
Redakteur
fabian@gamstar.de

Freischaltbare Infanteriefähigkeiten plus weitläufige Karten mit Fahrzeugen? Klingt nach Pflichtkauf! Tatsächlich hat mir der Multiplayer-Modus von Homefront anfangs Spaß gemacht, doch nach einer Weile habe ich gemerkt: Der hat zwar die Fahrzeuge eines Battlefield, aber nicht das Teamspiel; die Perks eines Call of Duty, aber nicht das Tempo; das Kaufsystem eines Counterstrike, aber nicht die Spannung. Und weil es nur so wenige Karten und Spielmodi gibt, wird das umso schneller deutlich. Womit ich mir nur nicht sicher bin: Ist das Spiel nun veraltet oder einfach noch nicht fertig?

Waffen aktivieren wir nicht etwa mit Abschusserien, wir müssen sie im laufenden Match kaufen. Im Gefecht verdienen wir für jede erfolgreiche Aktion Kampfpunkte (KP), die Währung des Spiels. Nach drei Abschüssen können wir uns zum Beispiel die Kevlarweste leisten, für Hellfire-Raketen müssen wir schon länger sparen. Das motiviert!

Für die Fahrzeuge in Homefront benötigen wir ebenfalls Kampfpunkte. Der Fuhrpark

ist jedoch klein: Humvee, APC, Panzer und zwei Hubschrauber, das war's. Grundsätzlich fühlt sich die Steuerung der Vehikel gewöhnungsbedürftig an: Die Mausempfindlichkeit bei den Drohnen ist extrem hoch, die Fahreroptiken des Panzers und des APCs sind unscharf, und bei der Außenansicht wird der Humvee mit der Maus gesteuert. Wir können uns also bei der Fahrt nicht zur Seite oder nach hinten umsehen, weil das Mistding sonst Kurven fährt. Total dämlich!

Trotz seiner Verfehlungen macht Homefront dank des Kaufsystems eine Weile Spaß. Wenn der Server dann noch die Option »Battle Commander« aktiviert hat, wird's spannend. Wenn wir hier eine Abschusserie hinlegen, werden wir beim anderen Team als besondere Bedrohung eingestuft: Der Computer setzt ein KP-Kopfgeld auf uns aus und markiert uns alle paar Sekunden auf der Minimap und dem HUD unserer Kontrahenten. Zunächst nur bei einem, aber je länger unsere Serie wird, desto mehr Spieler werden auf uns gehetzt. Das treibt den Adrenalinspiegel hoch. Und doch wird schnell klar: In Homefront steckt nicht allzu viel drin. Auf der DVD übrigens auch nicht: Nach der Installation müssen Sie noch eine Menge Daten über Steam downloaden, die das Entwicklerteam wohl nicht mehr rechtzeitig auf den Silberling bekommen hat. Ein Sinnbild für das ganze Phänomen Homefront: Anscheinend hatten die Jungs schon ein paar Ideen, aber wohl keine Zeit. **FAB**

Facts

- ✦ 18 Perks
- ✦ 13 Hauptwaffen
- ✦ 13 Spezialwaffen
- ✦ 7 Sekundärwaffen
- ✦ 6 Karten
- ✦ 2 Spielmodi

TERMIN 15.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Homefront Multiplayer

Publisher THQ
Entwickler Kaos Studios
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (32), Bodenkontrolle (32)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

»Das Kampfpunkte-System ist cool, der Battle Commander bringt Spannung in die Gefechte, aber ansonsten steckt in Homefront nicht viel drin.«

GRAFIK

- ✦ hübsche Schlachtfelder ✦ Spielfiguren gut erkennbar
- ✦ schicke Waffenmodelle
- ✦ Clipping-Fehler ✦ Sicht in manchen Vehikeln unscharf

SOUND

- ✦ gutes englisches »Battle Chatter«
- ✦ ungenaue Audio-Positionierung
- ✦ teils fragwürdige und schwache Waffensounds

BALANCE

- ✦ Selbstbau-Klassen ✦ Schusswaffen ausreichend balanciert
- ✦ ausgleichende Perks
- ✦ Helikopter etwas übermächtig

ATMOSPHÄRE

- ✦ spannende Kopfgeld-Jagd ✦ stimmungsvolle Schauplätze ...
- ✦ ... die auf den zweiten Blick leblos wirken
- ✦ Dauermotivation fehlt

BEDIENUNG

- ✦ Shooter-Standardsteuerung ✦ dedizierte Server
- ✦ LAN-Unterstützung ✦ nutzbare Sprachkommandos
- ✦ zufälliger Spieleinstieg ✦ Bedienungsmaassen

UMFANG

- ✦ viele Waffen, Upgrades und Infanteriefähigkeiten
- ✦ Übungskarte zum Probefahren und -schießen
- ✦ nur sechs Karten ✦ wenig Abwechslung

LEVELDESIGN

- ✦ viele Verstecke ✦ Karten erweitern sich im Modus Bodenkontrolle
- ✦ ... stets gleiches Setting ✦ keine zerstörbare Umgebung
- ✦ keine lokalen Skriptsequenzen

TEAMWORK

- ✦ integrierter Sprachchat ✦ Assistierungspunkte
- ✦ nutzloses Squad-System ✦ keine Hilfsfähigkeiten
- ✦ nutzlose Sprachkommandos

WAFFEN & EXTRAS

- ✦ coole Spezialwaffen ✦ fernlenkbare Drohnen
- ✦ zahlreiche Upgrades ...
- ✦ ... die sich zum Teil nicht unterscheiden

MULTIPLAYER-MODI

- ✦ Battle-Commander-Option
- ✦ nur zwei Standard-Spielmodi
- ✦ Grenzen der Flaggenbereiche nicht erkennbar

Die Flaggenbereiche sind sehr klein. Hier kommt es zwangsläufig zu Nahkämpfen.



Technik-Check kompakt

Homefront setzt auf die mittlerweile betagte Unreal Engine 3. Für hohe Details reicht ein älterer **Core 2 Duo E4300** und eine **Geforce 8800 GTX**. Sollen es maximale Details sowie Kantenglättung sein, liefert eine **Geforce GTX 260** oder **Radeon HD 4850** genügend Leistung.



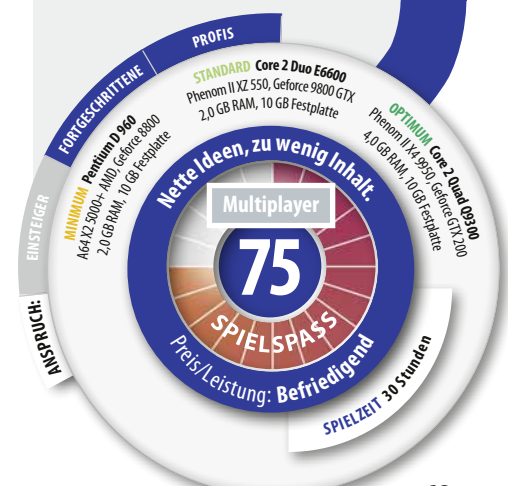
1280X1024 SEHR NIEDRIGE DETAILS

Entfernten Objekten fehlen Details **1**. Ohne hochauflösende Schatten geht viel Atmosphäre verloren **2**.



1920X1080 SEHR HOHE DETAILS

In maximalen Details wirkt Homefront lebendiger **1**. Screen Space Ambient Occlusion vermittelt glaubhafte Schatteneffekte **2**.





Die seltenen **Quicktime-Events** sind eine willkommene Abwechslung.

Gelegentlich ballern wir an stationären **Geschützen** auf ... eigentlich alles.



GameStar
für besonderen Spielwitz

Lego Star Wars 3

Die Macht ist mit Traveller's Tales. Frische Ideen und jede Menge Spektakel machen Lego Star Wars 3 zum bislang besten Teil der Klötzchen-Saga. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Traveller's Tales (Lego Harry Potter, GameStar 08/10: 77 Punkte)
Termin: 24.3.2011 Spieler: 1-2 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch Preis: 40 Euro

GameStar.de/Quicklink/7325

Auf DVD: Test-Video

GameStar-Redakteur Daniel rennt schreiend durch die Redaktionsflure. Der Grund: Er soll **Lego Star Wars 3** testen. Zum einen findet er es höchst absurd, dass Activision Blizzard die Lego-Spiele mittlerweile im Halbjahres-Rhythmus veröffentlicht. Zum anderen kann Daniel selbst als eingefleischter **Star Wars**-Fan nichts mit dem 2008 veröffentlichten CGI-Film und TV-

Ableger **Clone Wars** anfangen, den der Entwickler als Vorlage hernimmt. Doch alles Fluchen und Flehen hilft nichts; der stellvertretende Chefredakteur Christian fesselt Daniel vor den PC und startet das Spiel. Und siehe da: Schon nach wenigen Minuten ist der rebellische Tester nicht nur angetan vom neuesten Teil der Klötzchen-Saga, sondern regelrecht überrascht. Denn **Lego Star Wars 3** macht durch frische Ideen und nicht zuletzt den coolen Koop-Modus sehr viel Spaß.

Spielerisch bleibt in **Lego Star Wars 3** alles beim Alten. Wie gewohnt hüpfen wir allein oder zu zweit durch liebevoll nachgebaute **Star Wars**-Kulissen, meistern Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen und zerlegen jede Menge feindliches Gesocks. Das mag nach all den **Lego Harry Potters**, **Lego Batmans** und **Lego Indys** wenig innovativ klingen. Doch wenn wir lichtschwertschwingend durch Raumschiff-Korridore rennen, das Mobiliar zu Klump hauen und alles in fein animierte Legoteilchen zerspringt, macht das auch im x-ten Anlauf wieder mächtig Laune. Zumal Traveller's Tales das Spektrum an Charakterfertigkeiten stark ausgebaut hat. So dürfen Jedis nun Türen mit ihrem Lichtschwert aufschneiden (Liam »Qui-Gon« Neeson hat's in **Episode 1** vorge-macht) oder Roboter mittels Gedankenkontrolle auf ihre Kollegen schießen lassen. Überhaupt spielt die Macht eine größere Rolle als in den Vorgängern. Beispielsweise müssen wir bestimmte Legoteile feinsäuberlich an der richtigen Stelle platzieren, um etwa Stromleitungen zu verbinden oder eine Treppe zu bauen. Der Mix aus kurzweiliger Action, Rätseln, Sprungeinlagen und teils pompös inszenierten Bossgegnern passt und erzeugt einen vorbildlichen Spielfluss, der lediglich durch ein serientypisches Problem ausgebremst wird. Abermals lässt sich die Kamera nur minimal justieren, was der Übersicht schadet und zu unfreiwilligen Toden führt. Glücklicherweise wird das Ab-



Obi-Wan und Anakin freuen sich über die anstürmenden Droiden, wir uns über die neuen Lichteffekte und deutlich schärferen Texturen. (1680x1050, volle Details)



leben nicht bestraft, was Einsteiger und Kinder freuen dürfte. Ein wenig mehr Hilfestellung hätte dennoch nicht geschadet. An einigen Stellen wussten wir schlicht nicht, was das Spiel von uns verlangt.

»Viel Spaß du haben wirst!« (Yoda, Jedi-Meister)

Im Vergleich zu seinen Vorgängern hat **Lego Star Wars 3** insbesondere bei Präsentation und Spektakel zugelegt. Schon der Auftakt in der Arena von Geonosis (das Finale von **Episode 2**) schickt uns in eine gewaltige Massenschlacht mit Hundertscharen feindlicher Droiden. Kurz darauf legen wir uns auf einem abstürzenden Riesenroboter mit der Sith-Dame Asajj Ventress an, stapfen an Bord eines haushohen Mechs durch ein feindliches Dorf und meistern ein Weltallgefecht zwischen monströsen Sternenzerstörern, auf denen wir erstmalig landen und zu Fuß weiterkämpfen können. Ebenfalls neu: In manchen Missionen müssen wir einem Strategiespiel gleich Gebäude bauen, Einheiten rekrutieren und feindliche Sektoren einnehmen. Das ist zwar nicht sonderlich taktisch, macht aber Spaß und bringt

frischen Wind in die Serie. Schade indes: Die an sich abwechslungsreich gestalteten Levels zwingen uns immer wieder zu künstlich in die Länge gezogenen Fleißaufgaben. So sollen wir auf dem Ruusan-Mond in aufeinander folgenden, gleich aussehenden Abschnitten erst zwei, dann drei und schließlich vier Bomben platzieren, um eine Basis der Separatisten zu zerstören – gäh!

Wie in **Lego Star Wars** üblich stehen drei Kampagnen à sechs Missionen zur Auswahl. Zwar sehen selbst Einsteiger den Abspann bereits nach fünf bis sechs Stunden. Die raffiniert versteckten Geheimnisse und freischaltbaren Extras sorgen aber für einen sehr hohen Wiederspielwert. Und wer einen Freund zur Hand hat, der darf den Story-Modus gleich noch mal im unterhaltsamen Koop-Modus meistern. Der macht jede Menge Laune, zumal die meisten Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen auf die Zusammenarbeit beider Spieler ausgelegt sind und das Programm eine absurde Szene an die nächste reiht. Es spricht Bände, wenn sich die halbe Redaktion in Daniels Büro versammelt, nur um zu schauen, warum da so jubelt und gelacht wird.

Lego Star Wars 3 verwendet das fast sechs Jahre alte Grafikgerüst seiner Vorgänger, macht in Sachen Optik aber trotzdem einen überraschend großen Schritt nach vorn. Die neuen Spiegel- und Überstrahleffekte können sich sehen lassen, und die Beleuchtung sowie der Detailgrad der Vegetation und Texturen haben ebenfalls zugelegt. Eher altbacken wirken indes die unspektakulären Explosionen und die generelle Polygonarmut. In sich stimmig ist **Lego Star Wars 3** aber dennoch allemal; der niedliche Plastik-Look altert erstaunlich langsam. Über jeden Zweifel erhaben sind auch die Original-Soundeffekte sowie John Williams' berühmte Musik, die für perfekte Sternenkrieg-Atmosphäre sorgen. Und die zahlreichen, liebevoll animierten Zwischensequenzen versprühen durch ihren Pantomime-Slapstik wieder jede Menge Charme. So viel Charme, dass selbst **Clone Wars**-Gegner wie Daniel vor Freude jauchzen. **DM**

Stärken

- + humorvolle Präsentation
- + herausragendes Leveldesign
- + launiger Koop-Modus

Schwächen

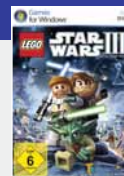
- vergleichsweise geringer Umfang
- teils mangelnde Übersicht

TERMIN 24.3.2011 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

Lego Star Wars 3

Actionspiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Traveller's Tales
Sprache Deutsch, Englisch, Franz., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD



Kopierschutz DVD-Abfrage

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2), Arcade-Modus (2)
SPIELTYPEN an einem PC **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE – **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Gemeinsam mit einem Freund macht die Hüpferei gleich doppelt Spaß.«

GRAFIK

- stimmige Beleuchtung
- lustige Animationen
- hübsche Blend- und Spiegeleffekte
- generelle Detailarmut
- teils schwammige Texturen

7/10

SOUND

- passende Soundkulisse
- süßes Gebrabbel der Figuren
- John Williams' Originalmusik
- keine Surround-Abmischung

9/10

BALANCE

- fairer »Tod«-System
- Profis probieren sich an den Extras
- teils schwere Bossgegner
- kaum Hilfestellungen

8/10

ATMOSPHÄRE

- liebevoller Umsetzung der Vorlage
- massenhaft Zwischensequenzen
- Slapstick-Humor
- passt gut ins Lego-Universum
- Frustmomente

9/10

BEDIENUNG

- eingänglich mit Gamepad
- nur wenige Tasten nötig
- Fahrzeuge gut zu steuern
- störliche Kamera
- etwas ungenaue Kollisionsabfrage

8/10

UMFANG

- drei Kampagnen
- hoher Wiederspielwert
- Koop-Modus
- jede Kampagne nur zwei Stunden lang
- Missionstypen wiederholen sich

8/10

LEVELDESIGN

- Kulissen hervorragend nachgebaut
- abwechslungsreich
- Mix aus Action, Geschicklichkeitseinlagen und Rätsel
- viele Geheimnisse

10/10

KI

- setzt Fernkampfaffen clever ein
- schießt treffsicher
- eigene Kollegen recht nützlich
- teils schwache Wegfindung

7/10

WAFFEN & EXTRAS

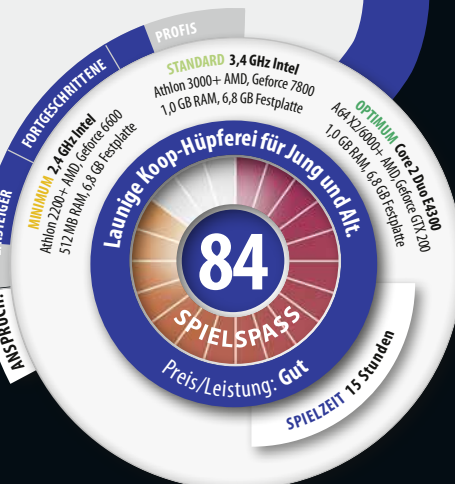
- Charaktere mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen
- Einsatz der Macht
- freischaltbare Extras
- coole Fahrzeuge

10/10

HANDLUNG

- Handlung der Serienvorlage wird nacherzählt
- alle wichtigen Charaktere sind dabei
- Nichtkenner bleiben außen vor

8/10



Klasse Klötzchenkrieg

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Erstaunlich, wie viel Traveller's Tales aus seiner zuletzt etwas festgefahrenen Serie herausgeholt hat. Die vielen neuen Ideen peppen das Spiel ungemein auf, die aufge-
hübschte Grafik kann sich sehen lassen, und das Mehr an Spektakel dürfte selbst bei Star-Wars-Abstinenten für große Augen sorgen. Die sollten die Klötzchen-
klopperei allein schon wegen des coolen Koop-Modus unbedingt mal ausprobieren. Mehr gemeinsamen Actionspaß gibt es derzeit nämlich nicht.

Shift 2 Unleashed

Von wegen Stillstand: Slightly Mads
Rennspiel-Fortsetzung macht vieles neu.
Aber auch besser?

Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Slightly Mad (Need for Speed: Shift, GameStar 11/09: 85 Punkte)
Termin: 31.3.2011 Spieler: 1-12 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7327

Auf DVD: Test-Video



Die neue optionale **Helmkamera** vermittelt ein enorm intensives Mittendrin-Gefühl.

Schweißnasse Hände, angespannte Muskeln und ein erhöhter Puls sind Anzeichen puren Adrenalins, das durch die Adern schießt. Auslöser für so eine Körperreaktion kann zum Beispiel nackte Angst sein. Oder aber – was weit angenehmer ist – **Shift 2 Unleashed**. Denn Electronic Arts hat nicht zuviel versprochen, als es hieß, man wolle das intensivste Rennspiel aller Zeiten entwickeln. Tatsächlich erzeugt der neueste Teil der **Need for Speed**-Serie ein so hautnahes Fahrgefühl wie kein Genrevertreter zuvor. Das bringt jedoch nicht nur Vorteile mit sich.

Shift 2 Unleashed bleibt der Linie seines Vorgängers treu und präsentiert sich als Rennspiel mit hohem Realitätsanspruch. Wer in der Cockpit-Perspektive fährt, manuell schaltet und auf sämtliche Fahrhilfen verzichtet, der krallt sich ganz automatisch am Leder seines (Force-Feedback-)Lenkrades fest. Zwar dürfen Einsteiger die anspruchsvolle Fahrphysik dank zahlreicher Optionen stufenweise zurückfahren und sogar die aus dem ersten **Shift** bekannte intelligente Ideallinie zuschalten. Zu einem unkomplizierten Arcade-Raser à la **Need for Speed: Hot Pursuit** wird **Shift 2** aber zu keiner Zeit. So oder so sorgt insbesondere die neue optionale Ego-Perspektive für eine beispiellos intensive Rennatmosphäre. Hierbei schauen wir nicht nur durch die Windschutzscheibe, sondern auch durch das Visier unseres Schutzhelms. Das eingeschränkte Sichtfeld in Verbindung mit den wackeligen Kopfbewegungen und den subtil eingesetzten Unschärfeeffekten ist erst mal ungewohnt, lässt uns aber förmlich spüren, was im Piloten eines 500-PS-Supersportwagens bei 250 km/h vorgehen mag. Wer es noch realistischer mag, der deaktiviert sämtliche Bildschirmanzeigen wie Minikarte, Tabellenplatz oder Tachometer. Dann bleibt lediglich das eigene Gefühl für den Wagen als Rückmeldung – wow!



Die **Cockpits** (hier das eines Golf V) wurden allesamt detailliert nachgebaut.



+ Stärken

- + intensives Fahrgefühl
- + immenser Umfang
- + hübsche Grafik

- Schwächen

- sehr hoher Schwierigkeitsgrad
- Strecken-Recycling



Klassenvielfalt: Hier cruisen wir in einem **1965er Shelby Cobra** mit offenem Verdeck durch die Botanik. (1680x1050 Pixel)

Doch selbst wenn wir in der vergleichsweise zugänglichen Verfolgerperspektive losdüsen, ist **Shift 2** kein leichtes Spiel, auch auf dem untersten der drei Schwierigkeitsgrade nicht. Verantwortung dafür trägt die Gegner-KI. Unsere Kontrahenten fahren zwar nicht sonderlich aggressiv, aber nahezu perfekt und nutzen jeden noch so kleinen Fehler gnadenlos aus. Patzer passieren den Computerpiloten selten, und wenn doch, dann ziehen die Burschen trotzdem schnell wieder an uns vorbei. Noch schlimmer: Kommt es zu Blechkontakt, setzt die KI alles daran, uns abzuschleifen, was vor allem auf engen Stadtkursen wie Miami oft in Drehern oder einem Frontalzusammenstoß mit der Streckengrenzung endet. Das mag realitätsnah sein, frustriert Einsteiger aber schnell. Erschwerend hinzu kommt die unausgeglichene Balance der Rennmodi. Während zum Beispiel die Zeitherausforderungen generell etwas zu leicht geraten sind, werden bei den Driftmeisterschaften selbst Hartgesottene schnell an ihre Grenzen stoßen. Zwar lassen sich die hecklastigen Schlitterboliden einen Hauch präziser steuern als im Vorgänger, die Siegbedingungen sind aber durch die Bank sehr hoch angesetzt. **Shift 2** richtet sich also an fort-

geschrittene Rennspieler. Die bekommen dafür ein enorm umfangreiches Paket, bestehend aus satten 72 Strecken und 125 Fahrzeugen. Zwar erschmüßelt sich **Shift 2** diese eindrucksvollen Zahlen durch den Einsatz diverser Varianten ein und derselben Autos und Pisten, langweilig wird es trotzdem nicht so schnell. Zumal Slightly Mad im Kampagnenverlauf behutsam neue Spielelemente freischaltet und diese in abwechslungsreiche Turniere verpackt. So brettern wir etwa im »European Retro Lap« mit 80er-Jahre-Boliden durch die Botanik Deutschlands, Spaniens und Endlands, meistern knackige Nachtreffen oder versuchen uns an der FIA-GT3-Serie, in der 16 statt der üblichen acht Supersportwagen an



Oh je! Mit 130 km/h in eine solche **Schikane** zu brettern, endet bestimmt böse. Doch wir hatten Glück.

den Start gehen. Nach rund 15 Spielstunden zieht sich die Kampagne aber dennoch in die Länge, vor allem, da Slightly Mad Strecken-Recycling in ganz großem Stil betreibt. Mehr als zwei Drittel der Kurse kennt man bereits aus dem ersten **Shift**. Das mag bei Originalszenarien wie Monza oder der berühmten Nordschleife des Nürburgrings noch durchgehen. Wenn aber selbst Fantasiekurse wie London oder Tokio 1:1 übernommen werden, dürfte das Käufers des Vorgängers sauer aufstoßen.

Shift 2, ein Plädoyer für die Helmpflicht.

Einen großen Schritt nach vorn macht die Werkstatt. Vor allem das Leistungstuning hat im Vergleich zum ersten **Shift** stark zugelegt. Denn statt wie bisher vorgefertigte Pakete zu kaufen, dürfen wir nun Einzelteile wie Nockenwellen, Lufteinlässe oder Turbo-lader verbauen, um gezielt das Gewicht zu reduzieren, die Beschleunigungskraft zu verstärken oder das Drehmoment zu optimieren. Für die Menüführung gehören die Entwickler indes quer über den Asphalt gezogen. So lassen sich weder die Grafikoptionen noch die Steuerung im laufenden Spiel



Schweißtreibend

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich brauche ein besseres Deo. Shift 2 vermittelt ein derart hautnahes und intensives Fahrgefühl, dass ich beinahe glaube, hinter dem Lenkrad eines echten Sportwagens zu sitzen. Ins Schwitzen komme ich aber auch wegen des sehr knackigen Schwierigkeitsgrades. Shift 2 ist definitiv nichts für Einsteiger und Gelegenheitsraser. Profis hingegen bekommen ein enorm umfang- und variantenreiches Rennspiel, das sich toll präsentiert und klasse anfühlt. Die Balance-Macken und Bugs sollte Slightly Mad dringend noch durch Patches beheben.

Bugs

- ✱ In seltenen Fällen wird der Rückspiegel nicht richtig oder schwarz dargestellt, egal ob wir im Cockpit sitzen oder aus der Verfolgerperspektive fahren.
- ✱ Bei Drift-Turnieren beginnt die intelligente Ideallinie oft unvermittelt zu flackern.
- ✱ Die voreingestellten Lenkrad-Profile (etwa für das Logitech G25) sind fehlerhaft. Achten Sie auf die korrekte Belegung der Pedale.
- ✱ Beim Anschauen aufgezeichneter Wiederholungen stürzt das Programm regelmäßig ab.

Wegen der Bugs ziehen wir einen Punkt im Bereich Atmosphäre ab.

anpassen, und das Blättern durch die verschachtelten Menüpunkte fällt durch die merkwürdig verteilten Tastenkürzel unnötig fummelig aus. Immerhin: Die Fahrzeuge selbst lassen sich vorbildlich präzise steuern, ob mit Gamepad oder einem Lenkrad. Selbst in der vergleichsweise kniffligen Cockpit-Perspektive haben wir dank unseres Piloten, der bei engen Kurven selbstständig in die entsprechende Richtung blickt, stets ausreichend Übersicht und Kontrolle.

In **Shift 2** arbeitet das überarbeitete Grafikgerüst des Vorgängers. Das kann sich noch immer sehen lassen. Vor allem die fast fotorealistischen Fahrzeuge und detaillierten 3D-Cockpits sind nach wie vor konkurrenzlos. Auch die Beleuchtung strahlt auf gewohnt hohem Niveau und wurde um hübsche Überblendeffekte erweitert. Die Details bei Gebäuden und Vegetation hätten aber etwas höher ausfallen können. Die Motoren röhren druckvoll, die Surround-Mischung passt, und die Unfälle scheppern ordnungsgemäß aus den Lautsprechern. Vor allem aber vermittelt **Shift 2** ein nach wie vor grandioses Geschwindigkeitsgefühl. Und auch die schiere Wucht eines Unfalls weiß das Programm wieder höchst eindrucksvoll zu vermitteln. So hat sich ein Rennspiel zu präsentieren. **DM**

TERMIN 31.3.2011 PREIS 45 Euro USK ab 6 Jahren

Shift 2 Unleashed

Publisher Electronic Arts
Entwickler Slightly Mad
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

Genre Rennspiel

GENRE-CHECK SPORT

»Die Kampagne zieht sich und richtet sich lediglich an Profis.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (12), Zeitfahren (12), Duell (2), Aufholjagd (12)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden

»Das große Portfolio an Strecken und Fahrzeugen motiviert. Ein paar mehr Modi hätten es aber sein dürfen. Ärgerlich: Ein LAN-Modus fehlt.«

GRAFIK

- fast fotorealistische Automodelle
- detaillierte 3D-Cockpits
- scharfe Texturen
- teils detaillierte Gebäude und Vegetation

9/10

SOUND

- knackige Motorsounds
- passende Unfallgeräusche
- gut ortbarer Surround-Sound
- lizenzierte Musik

10/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Modi schlecht ausbalanciert
- generell sehr schwer
- geringe Fehlertoleranz

5/10

ATMOSPHÄRE

- stimmige Rennatmosphäre
- Originalautos und -strecken
- Boxenfunk
- intensive Helmperspektive
- auf Dauer öde
- Bugs

8/10

BEDIENUNG

- exzellente Lenkradsteuerung
- eingängig mit Gamepad und Tastatur
- verschachtelte Menüs
- jede Menge Komfortmacken

8/10

UMFANG

- riesiger Fuhrpark
- zahlreiche Modi, Klassen und Mehrspieler-Optionen
- freischaltbare Extras
- Kampagne künstlich gestreckt

9/10

KI

- agiert kämpferisch, aber nicht zu aggressiv
- überholt clever
- fährt eine Spur zu perfekt
- schießt den Spieler schnell ab

8/10

FAHRVERHALTEN

- klasse Kompromiss aus Arcade und Simulation
- zusaltbare Fahrhilfen
- nachvollziehbar
- Schadensmodell wirkt sich kaum aus

9/10

TUNING

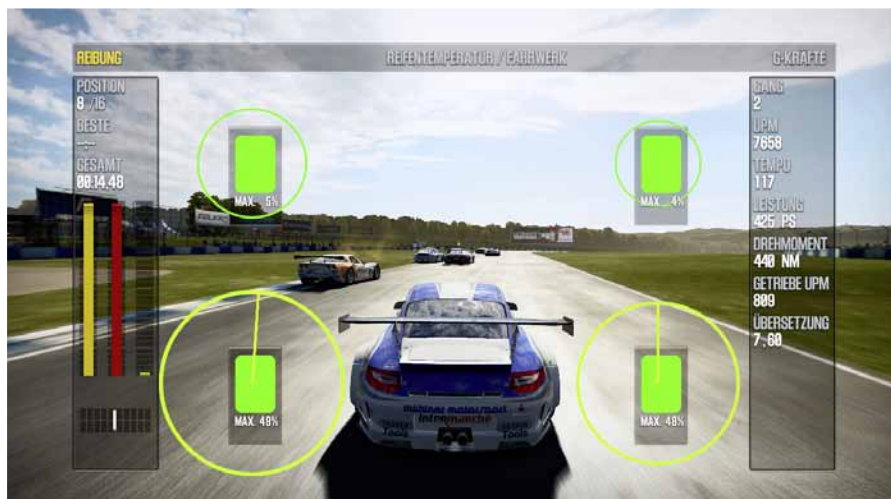
- jede Menge Einstellmöglichkeiten am Auto
- umfangreicher Vinyl-Editor
- gute Auswahl an Tuning-Teilen
- Telemetrie-Daten

9/10

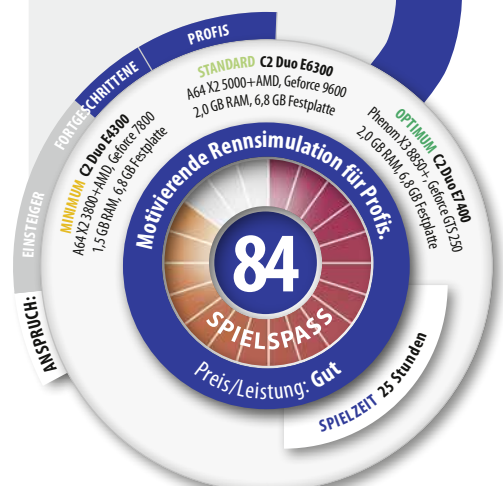
STRECKENDESIGN

- akkurat nachgebaute Originalstrecken
- fiktive Kurse kreativ gestaltet
- anspruchsvolle Stadttrennen
- Strecken-Recycling

9/10



Optional können wir uns in Echtzeit berechnete **Telemetrie-Daten** einblenden lassen.



Rift



Große Überraschung: Trion mixt in Rift geschickt Versatzstücke bekannter MMOs, schmeckt sie mit einigen frischen Ideen ab und erschafft so eine Welt, die es in Sachen Sogwirkung mit World of Warcraft aufnehmen kann. Von Petra Schmitz

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Trion** Entwickler: **Trion** (Rift ist das Erstlingswerk)
Termin: **3.3.2011** Spieler: **unbegrenzt**
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro** (zzgl. ca. 13 Euro/Monat)

GameStar.de/Quicklink/7277

Auf DVD: Test-Video



In der Königsbresche, einer Instanz, warten überdimensionierte Käfer auf tapfere Recken.



Hinter dem Turm der Weisen hat sich ein **Portal** geöffnet und entlässt eine finstere Kreatur.

+ Stärken

- + interessantes und spannendes Charaktersystem
- + Risse und Riss-Invasionen
- + viel zu erkunden
- + PvP-Instanzen

- Schwächen

- Auftakt etwas generisch
- viele Sammel- und Töte-Aufgaben
- Lokalisierungslücken

Zunächst mal ist **Rift** ein MMO traditioneller Bauart: Mehr oder minder traditionelles Fantasy-Setting mit den mehr oder minder traditionellen Bösewichtern und Tugendbolden und mit ziemlich traditionellen Mechaniken und Systemen, die wir schon aus anderen Genre-Vertretern kennen. So erinnert **Rift** tatsächlich auch über weite Strecken an den Primus **World of Warcraft** oder an **Warhammer Online**. Doch trotz der Versatzstücke und bei all der Vergleicherei: **Rift** macht Spaß. Wer sich daranwagt, wird sich flott in der üblichen »Töte

Sechs davon, vier davon.

und bring«-Spirale wiederfinden. **Rift** treibt's bei Weitem nicht so auf die Spitze wie **Aion** oder gar ein Free2play-MMO wie **Sword 2**, wo man schon mal Hundertschaften der immer gleichen Mobs vermöbeln muss, um eine lausige Quest abzuschließen. Doch gerade zu Beginn hätten wir uns von **Rift** mehr Einordnung gewünscht, also mehr Quests in einem gut erklärten Story-Rahmen und weniger »Mach sechs davon und vier davon platt«-Aufgaben. Erst nach und nach mischen sich in die Masse an »Töte und bring«-Aufgaben echte Questperlen.



Ein ganzer Schlachtzug ist nötig, um solch einen **Invasionsboss** in einem langen Kampf in die Knie zu zwingen.

Rift zieht schnell die Itemschraube an. Für kleine Aufgaben gibt's rasch neue Klamotten und Waffen. Später entdecken Sie, dass noch viel mehr Möglichkeiten existieren, um an neue und tolle Ausrüstung zu gelangen. Und damit meinen wir nicht nur Loot oder Handwerksgegenstände. Ein wichtiger Punkt in Sachen Gegenstände und Charakteraufstieg sind auch in **Rift** die Instanzen. In denen ist, wie üblich, Gruppenspiel Vorschrift, weil dort besonders knackige Gegner warten. Die Instanzbosse reichen von »Draufhauen, bis er umfällt!« bis zu »Uh, jetzt kommen sogar Stacheln aus Boden und Wänden!« **Rift** zeigt in den Instanzen jetzt schon eine gelungene Bandbreite, Abwechslung und Tiefe.

So knackig die Instanzen (gerade im Experten-Modus) ausfallen, so reichlich auch die Belohnungen. **Rift** arbeitet hier mit den gleichen Mittelchen wie **World of Warcraft**, das die Spieler mit immer besseren und besseren Klamottensets immer und immer wieder in diese speziellen Gebiete lockt.

Das Spiel heißt nicht umsonst so, wie es heißt. Der englische Begriff »Rift« (Riss) fasst in einem Wort zusammen, was dauernd und überall in der Welt von Telara passiert. Risse zu so genannten Elementar-Ebenen öffnen sich und entlassen übelgelaunte Kreaturen (Feuer-, Wasser-, Leben-, Tod-, Erd- oder Luftwesen) in die Landschaft. Kleinere Risse kann man mit der entsprechenden

Stufe alleine schließen, größere benötigen eine komplette Gruppe, wenn nicht sogar mehrere, die sich zu einem Schlachtzug vereinen. Dabei reicht es, nahe eines Risses auf den Schalter »Öffentlicher Gruppe beitreten« zu klicken, und schon sieht man der Gefahr nicht mehr alleine ins Auge. Während man durch die Lande tragt und Quests erledigt, kann man immer mal wieder zwischendurch zusammen mit anderen einen Riss bearbeiten, um dann wieder seiner individuellen Wege zu ziehen. So entsteht ein hübsch dynamisches Spiel, das sich angenehm vom bloßen Quest-Abklappern anderer Genre-Vertreter wie etwa in **WoW** unterscheidet. Wer sich der Risse in **Rift** verweigert, ist nicht gut beraten, denn die sorgen für einen beständigen Schub an Erfahrungspunkten. Letztere kann man gerade in den Stufen kurz vor Level 50 gut gebrauchen, denn dort wird die Questdichte dann doch merklich dünner.

Risse allein sind zuweilen schon recht spannend. Kommt es aber zu Welt-Events, also zu Riss-Invasionen, dann geht's in den Gebieten von Telara erst richtig zur Sache. Überall strömen Kreaturen aus Löchern und marschieren auf die ansonsten sicheren Siedlungen zu, um dort die NPCs und Spieler aufzumischen. Und zu guter Letzt wartet auch noch ein extrastarker Bossgegner auf tapfere Helden. Die Faszination an den Invasionen: Sie sorgen für unkompliziertes Spielermiteinander im großen Stil, weil's enorm große Bosse zu verhauen gibt, weil schöne Belohnungen locken und weil das Gefühl, mit anderen an einer großen Tat zu arbeiten, einfach ein gutes Gefühl ist.



Wir lauschen in einer **Story-Quest** den finsternen Plänen eines Nekromantenkults.



Es gibt viel zu tun

Petra Schmitz, Redakteur
petra@gamestar.de

Man kann Trion gar nicht genug dafür loben, dass es so früh nach dem Start von Rift bereits so viel zu tun gibt. Reichlich Quests, die Risse und Invasionen, das PvP, das Erkunden, das Handwerk (wenn man's denn mag) und die Instanzen. Herrje, die Instanzen! Rift wiederholt nicht den Fehler von Age of Conan oder Warhammer Online, indem es hochstufige Spieler zum Rumsitzen und Langweilen verdonnert, sondern bietet sofort genug Futter und Anreiz, auch nach Erreichen von Level 50 noch in Telara zu verweilen. Trion ist ein vorbildlicher Start eines Online-Rollenspiels gelungen. Bleibt zu hoffen, dass das Spiel dem Schicksal von Warhammer Online entgeht und eine so zahlreiche Community aufbauen kann, dass Rift uns noch lange begleitet.

Ein Clou an **Rift** ist das variablenreiche Charaktersystem. Zu Beginn haben Sie die Wahl aus zwei Fraktionen mit jeweils drei Völkern und nur vier Basisklassen (Krieger, Magier, Schurke und Kleriker), aber bald schon gewährt Ihnen das Spiel Zugriff auf zunächst drei Unterkategorien für die Klassen, **Rift** nennt diese Seelen. Wer will, darf später fünf weitere Unterklassen dazulernen.

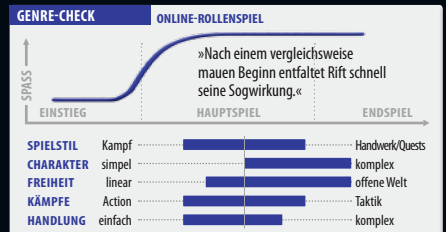
dizinmann zu stellen. Wer darin eine Variante der seit **Cataclysm** in **WoW** implementierten Charakterstruktur erkennt, erkennt richtig, auch wenn die Möglichkeiten in **Rift** um einiges umfangreicher und somit spannender ausfallen. Beim Trainer steigern Sie bereits freigeschaltetes Können. Blöd: Das Spiel verrät Ihnen nicht, wann genau das möglich ist. Eine minimale Blinkanzeige würde schon helfen. So aber ist es zumindest uns schon oft passiert, dass wir den Gang zum Trainer einfach vergessen haben und erst daran dachten, als gewöhnliche Mobs nur noch zäh zu legen waren.

Auch in **Rift** gibt's Spielerverhaue, auf PvP-Servern immer, auf PvE-Servern nur, wenn Sie sich dafür kennzeichnen. Daneben bietet der Titel genau wie **Warhammer Online** instanzierte Schlachtfelder. Mit ein paar Klicks können Sie sich ab Stufe 10 zu solch einem Kampf von überall in der Welt anmelden. Grundsätzlich ist das PvP in **Rift** ähnlich spaßig wie in **Warhammer Online**. Die Karten, wenn auch manchmal für unseren Geschmack zu groß, bieten alternative Routen, gute Verteidigungspositionen und zum Teil hübsch verschachtelte Gänge, in denen sich Leisetreter wie Schurken den Gegnern unbemerkt nähern können. Allerdings kleckern die Erfahrungspunkte zu spärlich, um richtig viele Spieler auf die Schlachtfelder zu locken. So wartet man selbst zu Zeiten, in denen ein Server voll ist, deutlich zu lange auf das Zustandekommen einer Partie.

Selbst nicht so eifrige Spieler dürften sich relativ schnell ein erstes Reittier leisten können. Eine empfehlenswerte Investition, denn die Gebiete von **Rift** fallen allesamt recht groß aus. Außerdem kann es ja sein, dass Sie einfach nur mal rumreiten wollen, um die verborgenen Schätze des Landes zu entdecken. Klasse etwa die Rätsel: In nahezu jedem Gebiet gibt es eine Kopfnuss zu lösen, mal für Einzelspieler, mal für Gruppen. Am Ende wartet eine Kiste mit mindestens einem blauen Gegenstand. So schafft **Rift** schöne Anreize, die Welt von Telara

auch abseits der Kämpfe und Quests zu erkunden. Falls die stimmigen und abwechslungsreichen Gebiete sowie die schöne Grafik dafür nicht schon ausreichen. **PET**

TERMIN	3.3.2011	PREIS	45 Euro (13 Euro/Monat)	USK	ab 12 Jahren
Rift Online-Rollenspiel					
Publisher	Trion				
Entwickler	Trion				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Online-Anmeldung				



GRAFIK

- abwechslungsreiche Gebiete
- gelungene Zaubereffekte
- satte Farben
- vereinzelte Matschtexturen
- manchmal hölzerne Animationen
- Objekt-Aufploppen

8/10

SOUND

- stimmige und dynamische Musik
- stellenweise sehr schöner Umgebungssound
- gute Sprachausgabe
- ... die es aber viel zu selten gibt

8/10

BALANCE

- gute Questführung
- spannendes Charaktersystem mit erkennbaren Rollenverteilungen
- Experten-Instanzen und -Risse
- wichtige Details werden nicht ausreichend erklärt

8/10

ATMOSPHÄRE

- jedes Gebiet mit eigener Story
- Riss-Invasionen spannend
- Entdeckerfreuden
- teils unpassend wirkende Fantasy-Versatzstücke
- Übersetzung noch nicht komplett

8/10

BEDIENUNG

- aufgeräumtes und frei einstellbares Interface
- gute Questmarkierungen
- gute Questübersicht
- schneller und unkomplizierter Einstieg ins PvP
- wenige Reiseportale

9/10

UMFANG

- viele Quests
- PvP-Schlachtfelder
- Instanzen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen
- Handwerksberufe
- Rätsel und Artefakte
- im Highlevel-Bereich leichte Auftragslöcher

10/10

QUESTS

- gelungene Story-Aufgaben
- Risse und Welt-Events
- spezielle PvP-Aufgaben
- Handwerksquests
- versteckte Aufträge
- viele Sammler- und Töte-Aufgaben

9/10

CHARAKTERSYSTEM

- großer Variantenreichtum
- bis zu vier Rollen
- schneller Wechsel zwischen den Rollen
- PvP-Fähigkeiten
- Spiegelklassen bei den Fraktionen
- Balance noch nicht ganz ausgereift

9/10

KAMPFSYSTEM

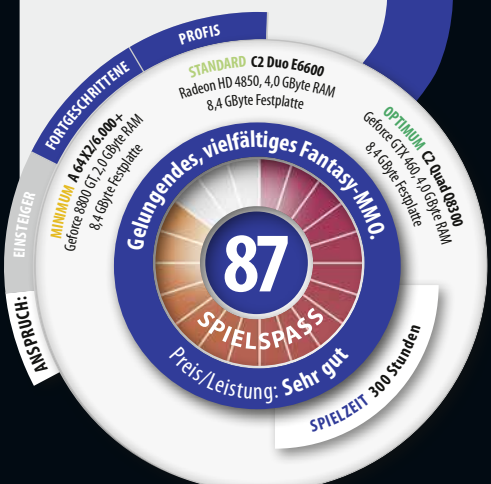
- Taktik gegen stärkere Gegner
- aufklarebare Angriffe
- optionale Unterstützung durch Pets
- unoriginelle Klickmechanik
- gegen normale NPCs selten Überlegung erforderlich

8/10

ITEMS

- spezielle Risskampf-Belohnungen
- Essenzen-System
- lockende mächtige Instanzen-Gegenstände
- Veredelungen
- PvP-Belohnungen
- ... die erst ab Level 35 richtig gut sind

10/10



Wir haben das **Verschiebepuzzle** im Dämmerwald gelöst und kassieren die Belohnung.

Bulletstorm

⊕ Stärken

- + wilde Achterbahnfahrt
- + coole Waffen
- + deftige Geschichte

⊖ Schwächen

- büßt in der geschnittenen Version viel Atmosphäre ein
- Sprüche in der deutschen Sprachausgabe viel plumper

Mit der **Energiepeitsche** ziehen wir Gegner erst an uns heran, um ihnen dann einen ordentlichen Tritt zu verpassen.

Der Shooter **Bulletstorm** könnte mit seinem schwarzen Humor und abgedrehten Szenario eine willkommene Abwechslung zu den populären Militärshootern sein. Allerdings erscheint das Spiel in Deutschland stark zensiert.

Von Nico Stockheim

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Epic Games / People Can Fly** (Painkiller: Battle out of Hell, GS 02/05: 70 Punkte)
Termin: **24.2.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7321

Auf DVD: Test-Video

Waren das noch Zeiten, als wir in Ego-Shootern einfach nur der knallharte Space-Marine-Draufgänger oder der zufällige Held mit Dokortitel in Physik waren! Die Bedrohung war schnell ausgemacht, und es ging einfach ums nackte Überleben. Keine komplizierten Geschichten um Terroristen, Atombomben oder Verrat – bei denen letztendlich niemand durchblickt –, um dann wahlweise Hundertschaften von Russen, Terroristen oder sonstigen US-Feindbildern abzuknallen. Statt auf diesen Zug aufzuspringen, werfen die Entwickler von People Can Fly (**Painkiller**) und Epic Games die Moralkeulen über Bord, lassen es richtig krachen und liefern mit **Bulletstorm** vermutlich einen der ehrlichsten Shooter des Jahres ab. Der aber auch einer der blutigsten ist und genau deswegen in Deutschland geknebelt ankommt.

Die Geschichte von **Bulletstorm** ist vollgestopft mit Klischees, leichtem B-Movie-Charme und jeder Menge cooler Sprüche. Im 26. Jahrhundert erfahren die Elitesoldaten Grayson »Gray« Hunt, Ishi Sato und der Rest des Dead-Echo-Squads, dass sie seit Jahren Zivilisten, Journalisten und politische Gegner im Auftrag des miesen Generals Sarrano getötet haben. Der hat ihnen nie die wahren Hintergründe für ihre Einsätze verraten. Wutentbrannt darüber, dass Sarrano sie auf Unschuldige angesetzt hat, wollen sie Rache nehmen. In einem nahezu aussichtslosen Kampf mit dem Schlachtschiff des Generals gelingt es ihnen irgendwie, den Kreuzer mit ihrer Weltraummöhre zum Absturz auf den Planeten Stygia zu zwingen. Auf dem Planeten angekommen beginnt nicht nur die Suche nach Sarrano, sondern auch der Kampf ums Überleben. Denn auf Stygia stoßen wir auf diverse Gangs, Mutanten und Monster, die nicht gut auf Touristen zu sprechen sind.

Kopierschutz

Um **Bulletstorm** spielen zu können, müssen Sie sich bei Microsofts Online-Dienst Games for Windows Live anmelden, das Spiel dort aktivieren und an Ihr Konto binden.

Die Skript-Sequenzen, die dabei die Handlung vorantreiben, sind auf hohem Niveau und sorgen dafür, dass wir mit Gray und seinen Kameraden mitfiebern, wenn diese etwa einen Wasserfall hinabstürzen. Auch der konsequente Holzhammer-Humor verleiht **Bulletstorm** eine ganz eigene Note. So weist unsere Begleiterin Trishka uns in einer Szene darauf hin, besonders ruhig zu sein, da wir uns durch gefährliche Ruinen bewegen. Was tun wir also? Wir legen erst einmal zwei riesige Gebäude in Schutt und Asche, um einen Weg durch die Ruinen zu finden.



Dass Bulletstorm unheimlich rasant inszeniert ist, merken wir spätestens, als wir von einem riesigen Rad verfolgt werden.

Bei den Kämpfen und Waffen, Kern jedes Shooters, gibt sich **Bulletstorm** kaum eine Blöße. Wir sind für Angriffe nicht nur auf Schießprügel beschränkt, sondern greifen auch auf eine Energiepeitsche und unsere Stiefel zurück. Während wir die Peitsche nutzen, um Gegner zu uns heranzuziehen oder später auch mit einem Energieschlag in die Luft zu schleudern, sind wir über unser schweres Schuhwerk spätestens dann dankbar, wenn wir Angreifer mit einem gezielten Tritt zurückwerfen. Das lässt sich übrigens auch wunderbar kombinieren: heranziehen, wegtreten, heranziehen, wegtreten und so weiter. Unsere Waffen unterscheiden sich auf den ersten Blick wenig von denen ande-

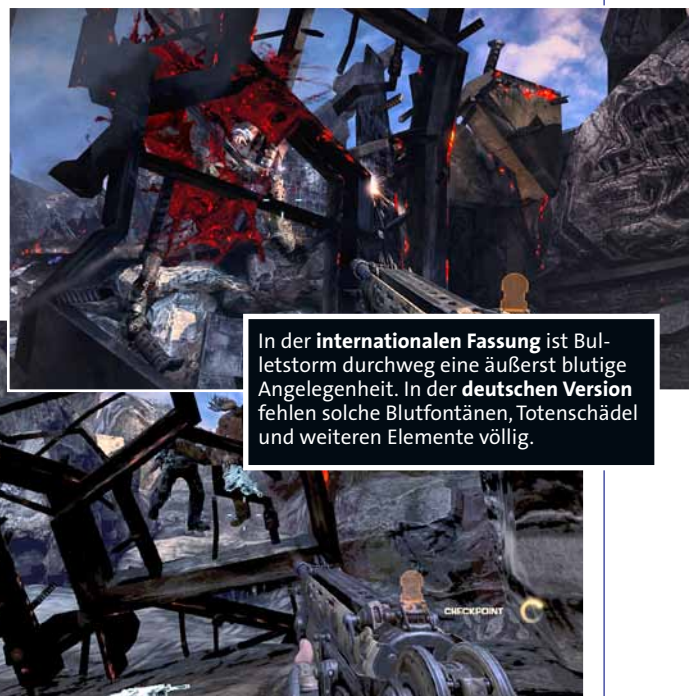
rer Ego-Shooter. Neben dem Standardreper-toire Sturmgewehr, Revolver und Scharfschützengewehr (bei dem man nach dem Schuss sogar die Kugel steuern kann) finden wir auch noch etwas unkonventionellere Waffen wie die »Flail-Gun«, mit der wir mit Minen versehene Stahlketten verschießen, die sich um die Gliedmaßen und Oberkörper unserer Gegner wickeln und bei erneutem betätigen des Abzugs explodieren. Der Clou bei allen Waffen sind die aufgeladenen Schüsse. Wenn wir beispielsweise einen »aufgeladenen Schuss« mit unserem Revolver benutzen, verschießen wir einen Brandsatz, der unser Ziel und alle umstehenden Widersacher entflammt.

Motivierend ist aber vor allem das »Skill-Shot-System«. Für jeden Abschuss erhalten wir eine feste Punktzahl. Wenn wir einen Gegner ganz normal mit Sturmgewehrbeschuss erledigen, gibt es nur zehn Zähler. Besonders kreative Varianten des Tötens oder bestimmte Kombinationen prämiert **Bulletstorm** hingegen mit mehr Punkten, für die wir uns Waffen-Upgrades oder Munition kaufen dürfen. Das sieht dann beispielsweise so aus: Eine Gruppe wildgewordener Freaks, die mit ihren ungewöhnlichen Frisuren, Tätowierungen und abgerissenen Klamotten den **Mad Max**-Filmen entsprungen sein könnten, stürmt auf uns zu und eröffnet das Feuer. Eine Kleinigkeit! Den ersten Gegner erledigt

Geschnittene Version

Die deutsche Version von Bulletstorm hat eine USK-Freigabe »ab 18 Jahren« erhalten, ist aber trotzdem stark geschnitten. Im Vergleich zur internationalen Fassung fehlen Blut- und Ragdoll-Effekte sowie das Abtrennen von Körperteilen. Das ist ein zweischneidiges Schwert. Denn einerseits gehört Bulletstorm ohne Zweifel zu den blutigsten und brutalsten Titeln der letzten Jahre. Andererseits spricht das Spiel ohnehin ein erwachsenes Publikum an, nimmt sich oft selbst auf die Schippe und übersteigert die Gewalt ins Absurde. Das macht einen großen Teil des Flairs des Spiels aus, im Stil von Filmen wie From Dusk til Dawn oder Machete lebt Bulletstorm auch von diesen Splat-ter-Einlagen. Die Gewalt zu entfernen beraubt das Spiel also eines wichtigen Teils seiner Identität.

Die Schnitte erreichen mitunter schwer nachvollziehbare Ausmaße; so wurden zum Beispiel Totenköpfe komplett aus der Spielwelt entfernt. In der internationalen Version finden wir einen Knochenhaufen inklusive Blutlachen und Schädeln, in der deutschen Fassung nur Knochen ohne Blut und Totenköpfe. Hier wird eine für ein 18er-Spiel erstaunliche Grenze des Zumutbaren definiert: Knochen ja, Schädel nein. Das hat Auswirkungen auf die Spielwelt. Während in der ungeschnittenen Version vielerorts Blutlachen, Knochenberge oder Leichen zu finden sind, wirkt die deutsche Version, als wäre Meister Proper zuvor durchs Bild gefegt. Daher ziehen wir für die deutsche Version in der Atmosphären-Wertung drei Punkte ab. Für den direkten Vergleich der deutschen und internationalen Version empfehlen wir unser Video auf GameStar.de: GameStar.de/Quicklink/7322



In der **internationalen Fassung** ist Bulletstorm durchweg eine äußerst blutige Angelegenheit. In der **deutschen Version** fehlen solche Blutfontänen, Totenschädel und weiteren Elemente völlig.



Solche **Panorama-Ansichten** bietet Bulletstorm an vielen Stellen – eine wahre Augenweide.

gen wir mit einem aufgeladenen Feuerstoß unseres Sturmgewehrs, sodass außer Knochen und Asche nicht viel übrig bleibt – 50 Punkte. Der zweite war mutig genug, direkt auf uns loszugehen, sodass wir ihn mit einem Tritt die nahegelegene Schlucht hinun-



Blutleer

Nico Stockheim
redaktion@gamestar.de

Das ist mal wieder ein harter Brocken. Klar, Bulletstorm ist sehr extrem. Viele Effekte der ungeschnittenen Version sind absolut übertrieben. Aber für die deutsche Fassung wurde die Schere zu stark angesetzt. Sämtliches Blut, Leichen und andere Elemente zu entfernen, sorgt letztendlich dafür, dass Bulletstorm viel seiner absurd-bizarren Atmosphäre einbüßt. Dabei gehört dieses Spiel ohnehin nur in die Hände von Erwachsenen. Immerhin: Zumindest am Spielprinzip und dem meiner Meinung nach großartigen Humor ändert sich in der hiesigen Fassung nichts. Wenn man also über die Zensur hinwegsehen kann, bleibt immer noch eine amüsante und actiongeladene Achterbahnfahrt übrig.

terbefördern – 50 Punkte. Nummer 3 schnappen wir mit unserer Energiepeitsche und schleudern ihn in die rasiermesserscharfen Stacheln eines Riesenkaktus – 100 Punkte. Dem Letzten der Gruppe schießen wir in die Genitalien, um ihm anschließend mit unserem Stiefel den Kopf vom Rumpf zu treten – 100 Punkte. Stop! Kopf vom Rumpf treten? Das funktioniert nur in der internationalen Fassung von **Bulletstorm**. Die deutsche Version wurde stark entschärft, solche extremen Gewaltdarstellungen sind daraus entfernt.

Recht hübsch anzuschauen ist **Bulletstorm** in beiden Versionen. Besonders die Außenlevels bemühen sich um Abwechslung und werden durch ihren Panorama-Blick zum Teil eine wahre Augenweide. Das Leveldesign ist gelungen, ob wir uns nun durch eine lebensfeindliche Wüste ballern, durch Stadtruinen oder einen alten Vergnügungspark inklusive Miniatur-Stadt. Allerdings merkt man der Unreal Engine 3 bei **Bulletstorm** an, dass sie langsam in die Jahre kommt. Manchmal entdecken wir matschige Texturen oder sind von teils recht dünnen Explosionseffekten enttäuscht. **Bulletstorm** ist kein Grafik-Juwel, kann aber spielerisch durch temporeiche Action und seine übersteigerte Darstellung doch überzeugen. **NIC**



Die **Energiepeitsche** ist unser bester Freund. Mit ihrer Hilfe ziehen wir Gegner an uns heran.

TERMIN 24.2.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Bulletstorm

Publisher Electronic Arts
Entwickler Epic Games / People Can Fly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER

»Das Spiel motiviert gegen Ende immer mehr.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Anarchie (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCH** Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **WERTUNG** Befriedigend

»Nur ein Koop-Modus (Anarchie) im Stile von Serious Sam, keine Koop-Kampagne. Nett, aber eher mauer Umgang.«

GRAFIK

- + tolle Panoramen + stimmige Beleuchtung
- + sehr detailliert und farbenfroh + teils matschige Texturen
- manche Explosionseffekte eher schwach

8/10

SOUND

- + reiche Geräuschkulisse + wuchtige Soundeffekte
- deutsche Vertonung schwach

8/10

BALANCE

- + einsteigerfreundlich + fordernd in hohen Schwierigkeitsstufen
- + Waffen sind gut ausbalanciert
- einige frustrierende Stellen

8/10

ATMOSPHÄRE

- + überdrehte Charaktere + coole Skriptsequenzen
- + viel (derber) Humor + viel zu übertriebene Schnitte in der deutschen Fassung

6/10

BEDIENUNG

- + gelungene Kontrolle + Peitsche und Tritte sind gut integriert
- + »Skill-Shots« bringen Abwechslung + kein freies Speichern

9/10

UMFANG

- + reichlich »Skill-Shots« für Perfektionisten + Echo-Modus
- + Koop-Modus mit Team »Skill-Shots« + zu wenige Bosskämpfe
- keine Spieler-Duelle

7/10

LEVELDESIGN

- + abwechslungsreiche und ideenreiche Schauplätze
- + gespickt mit Todesfallen aller Art + Linearität wird gut kaschiert ... + ... lässt sich aber nicht leugnen

9/10

KI

- + Gegner weichen im Scharfschützenmodus aus + gelegentliche Peitsch- und Trittimunität zwingt zum Umdenken
- Widersacher laufen meist stumpf auf uns zu

6/10

WAFFEN / ITEMS

- + ausgewogenes Arsenal + aufgeladener Schuss + Steuern der Kugel des Scharfschützengewehrs + coole Endzeit-Waffen wie die »Flail-Gun« + teils witzige Kombinationen möglich

10/10

HANDLUNG

- + brachiale und düstere Geschichte + B-Movie Stil ...
- ... daher auch teilweise stumpf + unbefriedigendes Ende
- durch Schnitte stellenweise schwer nachvollziehbar

6/10



Freispiel

Stronghold Kingdoms

Free2Play

WAS **Online-Strategiespiel** WER **Firefly Studios**
 WO **GameStar.de/Quicklink/7335** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Strategie-Klassiker **Stronghold** feiert 2011 sein zehnjähriges Jubiläum. Ein idealer Zeitpunkt für den Entwickler Firefly, um nicht nur den lang erwarteten dritten Teil fertigzustellen, sondern mit **Stronghold Kingdoms** auch ein MMO zu veröffentlichen. Das reagiert passenderweise die zehn Jahre alte 2D-Grafik des Originals, ist mit seinen detailverliebten animierten Pixelmännchen aber trotzdem (oder gerade deswegen) überraschend ansehnlich.

Der strategische Kern der **Stronghold**-Serie bleibt auch in **Kingdoms** unangetastet. Wir errichten und verwalten eine mittelalterliche Siedlung, die uns die nötigen Rohstoffe liefert, um schließlich nicht nur eine wehrhafte Burg zu bauen, sondern diese später auch gegen Eindringlinge zu verteidigen. Nur planen, handeln und kämpfen wir dieses Mal nicht allein, sondern mit zehntausenden anderen Mitstreitern, und das in Echtzeit. Jede Siedlung ist nur ein winziger Fleck auf der riesigen Spielkarte, die Deutschland, Österreich, die Schweiz sowie Tschechien umfasst. Motivierend: Mittels Forschung schalten wir dabei nach und nach neue Spielelemente frei, die uns immer wieder vor neue Herausforderungen stellen.

Stronghold Kingdoms spielt sich in vielerlei Hinsicht wie ein klassisches Browsergame, erfordert folglich nur sporadisch unsere Aufmerksamkeit. So dauert es im späteren Partieverlauf Stunden oder gar Tage, bis ein einzelnes Forschungsprojekt oder ein einzelner Burgturm fertig gestellt wird. Die Belagerungsschlachten gegen die KI oder menschliche Gegner laufen automatisch ab, so dass wir auch hier nicht zwangsläufig online sein müssen. Dennoch ist **Kingdoms** für ein Free2Play-Spiel außergewöhnlich komplex und erfordert viel Einarbeitungszeit. Dafür motiviert es aber auch für Wochen mit einer enorm cleveren Verzahnung von Aufbau, Handel, Forschung, Globalstrategie und sogar ein wenig Politik. Wer mag, kann sich Komfort- und Rohstoffvorteile hinzukaufen, wirklich spielentscheidend sind diese jedoch nicht. **HK**

Fazit: Unbedingt spielen!



Clever gebaute **Siedlungen** berücksichtigen nicht nur Waffen- und Rohstoffproduktion, sondern auch die Bierversorgung der Untertanen.



Die **Belagerungsschlachten** laufen automatisch ab. Ausgetüftelte Bollwerke können auch eine vielfache Übermacht aufhalten.

Forsaken World

Free2Play

 WAS **Online-Rollenspiel** WER **Perfect World**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7328** WANN **23. März 2011** GELD **kostenlos**

Im Fantasy-Online-Rollenspiel **Forsaken World** schlägt es Spieler in die Welt Eyrda. Dort stehen fünf Rassen zur Auswahl, so gibt es neben Zwergen, Elfen und Menschen ausschließlich männliche Steinmenschen und die unsterblichen Kindred. Je nach gewählter Rasse



Mit der Spezialfähigkeit »Dunkle Wellen« stampfen wir einen Zombie sekundenschnell in den tristen Ackergrund.

ist nur eine Auswahl der acht Klassen verfügbar. Kindred können sich beispielsweise als Vampir durchbeißen. Die anfänglichen Aufgaben sind einsteigerfreundlich und erklären alle Spielfunktionen ausführlich. Das Interface präsentiert sich nicht hübsch, aber übersichtlich und lässt sich durch Drag&Drop dem eigenen Geschmack anpassen.

Ein Klick in der Questübersicht reicht, und unser detaillierter Held trottet dank Auto-Routing durch die eher triste Landschaft. In der Zwischenzeit halten wir einen kurzen Plausch mit den Mitspielern. Zusammen schlagen wir uns später auch durch Instanzen, denn **Forsaken World** legt den Schwerpunkt auf gemeinsames Monsterschnetzeln. Wer lieber gegen- statt miteinander kämpft, tobt sich in PvP-Arenen oder Gildenkriegen aus.

Das Spiel finanziert sich über den Verkauf von so genannten ZEN. Die virtuelle Währung kann in optische Veränderungen, Zubehör und Reittiere investiert werden. Wem die Optik mit Comic-Anleihen zusagt und wer gerne gemeinsam durch Online-Welten tobt, kann **Forsaken World** eine Chance geben. **TIL**

Fazit: Für Fans!

Fleet Operations

Mod

 WAS **Mod für Star Trek: Armada 2** WER **DOCA**

 COLA & CO. WO **GameStar.de/Quicklink/7319**

 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wenn eine Mod zu einem neun Jahre alten Spiel auf einem Vierkern-Prozessor mit Geforce GTX 460 (minimal) ruckelt, dann ist sie entweder mies programmiert oder ihrem Mutterprogramm technisch weit überlegen. Für **Fleet Operations** gilt glücklicherweise Letzteres. Das Mod-Team hat die Grafik von **Star Trek: Armada 2** mit detaillierten Schiffmodellen und wuchtigen Effekten deutlich aufpoliert. Das Spielprinzip bleibt unberührt, wie gewohnt schlagen Sie Echtzeit-Raumschlachten im 2D-All, in dem Schiffe nicht nach »oben« oder »unten« fliegen. So bestreiten Sie Multiplayer- oder Skirmish-Gefechte (inklusive brauchbarer KI-Gegner) zwischen fünf Fraktionen: der Föderation, den Klingonen, den Romulanern, dem Dominion und den Borg. Deren – größtenteils neue – Einheiten sind ordentlich ausbalanciert, zudem planen die Modder fünf weitere Parteien sowie eine Solo-Kampagne. Wann all das hinzukommt, steht in den Sternen. Allerdings macht **Fleet Operations** bereits jetzt einen ausgereiften Eindruck; wer **Star Trek** im Speziellen oder Raumkämpfe im Allgemeinen mag, sollte reinschauen. **GR**

Fazit: Für Fans!



Widerstand ist nicht zwecklos: Unser Dominion bekämpft die Borg.



Das legendäre Casino »Sierra Madre« thront hoch über einer gefährlichen und giftgasverseuchten **Geisterstadt**.

Fallout: New Vegas Dead Money

DLC

 WAS **Rollenspiel-DLC** WER **Obsidian Entertainm.**

 WO **Steam oder GameStar.de/Quicklink/7329**

 WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Nach der Installation des **Fallout: New Vegas**-DLCs **Dead Money** empfängt unser Pip-Boy ein Radiosignal, das den Weg zum Einstieg in ein neues Abenteuer weist. Kaum durch die Bunkerluke gekrochen, wird uns die Ausrüstung abgenommen. Ein mysteriöser Auftraggeber zwingt uns sowie drei skurrile Mitstreiter, in das Casino »Sierra Madre« einzusteigen, wozu wir uns zuerst durch ein fallenverseuchtes Dorf kämpfen. Das ist aufgrund von Munitionsknappheit bockschwer, und daran ändert sich auch in der Glücksspielhölle nichts. Wer Pech hat, landet gar in einer Sackgasse, weil mit zu niedrigem Wissenschafts-Wert Türen nicht geknackt werden können. Das ist besonders fies, da eine Rückkehr ins Ödland unmöglich ist. Die Spielzeit macht **Dead Money** zudem nicht zu einem Schnäppchen. **Fallout**-Fans, die mit der linearen Inszenierung und der kruden Balance leben können, sollten wegen der packenden Story und den witzigen Dialogen dennoch zugreifen. **TIL PCL**

Fazit: Für Fans

Battlestar Galactica Online

Bigpoint liefert den Beweis: Im Weltraum gibt's vor allem Langeweile. Und Asteroiden. Von Petra Schmitz

Browser-spiel

WAS **Browserspiel (Open Beta)** WER **Bigpoint**
WO **GameStar.de/Quicklink/7318**
WANN **8.2.2011** GELD **kostenlos**

Das war ja wirklich das Allerbeste an **Mass Effect 2**, dieses Scannen und Abernten von Planeten. Finden Sie nicht? Finden Sie ganz und gar nicht? Überraschung! Finden wir auch nicht. Deswegen fühlen Sie sich an dieser Stelle bitte ausdrücklich gewarnt, falls Sie mit der Idee spielen sollten, das browserbasierte MMO **Battlestar Galactica Online** auszuprobieren. In dem wird nämlich schrecklich viel gescannt.

Battlestar Galactica Online basiert auf der 2004 neu aufgelegten TV-Serie, in der Roboter (Zylonen) gegen Kolonisten (Menschen) kämpfen. Die wiederum basiert auf der Science-Fiction-Serie, die zwischen 1978 und 1980 lief. Man sollte also meinen, der Free2play-Spezialist Bigpoint hätte genug Story-Futter, um drei oder vier Spiele damit zu füllen. Aber nach einer Geschichte und somit nach gescheitem **Battlestar**-Flair suchen Sie im kostenlosen Online-Rollenspiel vergeblich. Commander Adama steht im CIC (Combat Information Center) und schickt Sie zu Beginn auf drei lächerliche Missionen, um Ihnen dann zu sagen, Sie seien noch zu unerfahren, um weitere Aufträge zu erhalten. Sie mögen doch bitte später wiederkommen. Wann das ist, verrät Adama nicht. Die Berühmtheiten Apollo und Starbuck sitzen in der Kantine und versorgen Sie mit den immergleichen und immer gleich langweiligen »Dailys« (tägliche Quests), und im Hangar der Galactica sowie an Bord von anderen Basisschiffen in den unterschiedlichen Sektoren dürfen Sie Ihren Pott reparieren beziehungsweise ausbauen lassen. Ansonsten finden Sie in **Battlestar Galactica Online** vor allem den Weltraum und darin leere Weiten. Na gut, nahezu leere Weiten. Ohne die Asteroiden darin gäb's nämlich nichts zu scannen.



Im Combat Information Center des Battlestars treffen Sie auf **Commander Adama**. Der hat aber nur drei lausige Aufträge für Sie in petto.

Doch wir wollen nicht ungerecht sein: Neben den »Dailys«, die Sie als Zylone oder Kolonist dazu verdonnern, Sektoren oder Asteroiden zu scannen und Letztere zu zerbröseln, um an die darin lagernden Rohstoffe zu gelangen, gibt's noch NPC-Gegner und Spielercharaktere zu plätten. Doch bevor Sie sich in größere Schlachten um Sektoren wagen, sollten Sie Ihr Schiffchen schon ein wenig ausgebaut haben. Das allerdings dauert, weil man in **Battlestar Galactica Online** nur enervierend langsam im Level aufsteigt und nur kleckernd die für den Ausbau nötigen Ressourcen hereinkommen. Das ist gewollt, denn wer **Battlestar Galactica Online** sinnvoll spielen will, der soll Geld in die Hand nehmen. Schon jetzt in der Open Beta kann man echtes Geld in Spielgeld umwandeln und sich so Ränge und Ausrüstung kaufen. Bigpoint versicherte uns, dass beim Wechsel von Open Beta zur finalen Version keine Charaktere gelöscht werden, dass also die Einkäufe nicht im All verpuffen. Sollte es wegen technischer Umstände doch vonnöten sein, Charaktere zu löschen, sollen die Ausgaben erstattet werden.



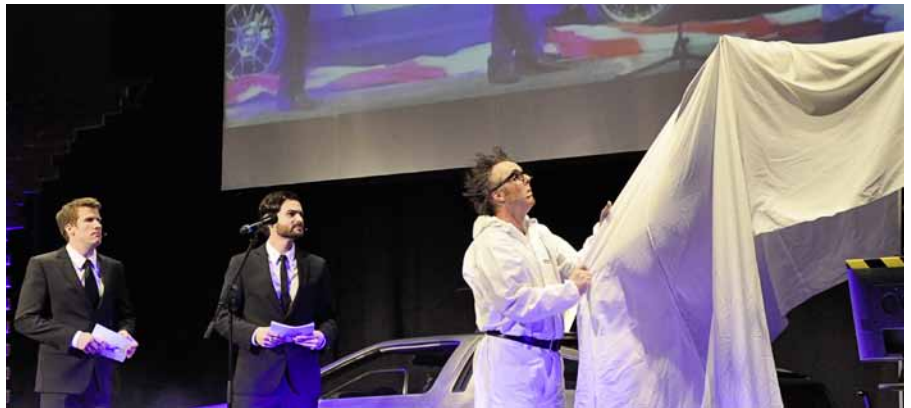
Wenn Sie an einer **großen Schlacht** um einen Sektor teilnehmen, kommt tatsächlich sowas wie Spaß auf.

Battlestar Galactica Online sieht für ein browserbasiertes Weltraum-MMO ziemlich schick aus, doch hinter dem ansprechenden Äußeren verbirgt sich nicht viel, keine Story und keine Motivation, um im Level aufzusteigen und das All zu erkunden. Lediglich die PvP-Schlachten bringen Laune, das sogar gehörig, wenn Sie gescheite Mitspieler gefunden haben. Doch bis Sie frustfrei daran teilnehmen können, vergehen endlose Stunden der Tristesse zwischen den Asteroiden. Jedenfalls sofern Sie kein Geld investieren und sich die Ränge und Schiffe einfach kaufen. **PET**

Fazit: Für beinharte Fans



Leserbriefe



GameStars 2010: »Meiner Meinung nach hat jeder Preisträger zu Recht gewonnen.«

Demos

Wo sind die andere Demos?

Ich hatte mich schon sehr auf die Demo von Alarm für Cobra 11 gefreut, bis ich feststellen musste, dass diese und ganze drei weitere Demos nur auf der Ab-16-Version drauf sind. Das ist schade. Da hat man schon die beste Heftvariante »Ab 18«, und dann ist ausgerechnet weniger drauf!

Kay Hoffmann

Die Ab-18-DVD ist ja dafür gedacht, unseren Lesern 18er-Inhalte zu liefern, die nicht auf die normale DVD dürfen. Das war letzten Monat die Demo zu Dragon Age 2. Dafür müssen wir an anderer Stelle sparen, denn der Platz auf der DVD ist begrenzt. Die dicke Dragon-Age-Demo hat deshalb die anderen Demos verdrängt. Das ist keine schöne Lösung, aber leider die einzig umsetzbare.

Sascha Mutschler

Das ist doch Mist!

Vielen Dank für die Demo zu Dragon Age 2 auf der DVD-XL. Ich habe sie voller Vorfreude ausprobiert, auch wegen eures tollen Artikels. Aber die Technik des Spiels hat mich dann doch sehr enttäuscht: ein kurzer Kampf, zack, Wartepause (= Ladepause), Zwischensequenz, Wartepause, Zwischen-

sequenz geht weiter, Wartepause, kurzer Kampf, mal was aufheben, weitergehen, Wartepause, Kampf usw. Das ist doch Mist! Da stellt sich kein flüssiges Spielgefühl ein. Danke, dass ich nun schon anhand der Demo gemerkt habe, dass ich mir das Geld für Teil 2 sparen kann.

Andreas Eisenach

GameStar fürs iPad

Bitte auch für den PC

Dass ihr neue Wege geht und eine interaktive Version der GameStar herausbringt, finde ich sehr gut. Der Mehrwert für den User liegt auf der Hand (z.B. Videos direkt im Artikel). Dass ihr die gesparten Druckkosten an den Kunden weitergebt, ist auch fair und heutzutage nicht die Regel. Aber warum muss das Ganze iPad-exklusiv sein? Immer wieder propagiert ihr den PC als lebende Plattform, und dann liefert ihr eine PC-Zeitschrift exklusiv für ein MacOS-Produkt! Bitte findet einen Weg, auch PC-User in den Genuss der digitalen Ausgabe kommen zu lassen.

Oliver Franz

Die digitale GameStar-Ausgabe auf dem iPad ist für Geräte mit Touchscreens konzipiert, so genannte Tablets, und da ist Apple mit weitem Abstand Marktführer. Aber so wie wir in ganz naher Zukunft unsere

Smartphone-App auch für Android launchen werden, wird es die digitale GameStar auch für andere Plattformen geben. Wer jetzt schon alle GameStar-Elemente in digitaler Form möchte, findet diese und noch viel mehr in unserem Premium-Abo für GameStar.de. Nähere Informationen dazu gibt's auf Seite 83 und auf GameStar.de/Premium.

Michael Trier

Shogun 2

KI-Schwäche

Creative Assembly hat bereits mehrfach bewiesen, dass sie zu den besten Entwicklern von Strategiespielen gehören. Umso mehr bin ich enttäuscht, dass die Total-War-Serie immer noch keine fordernde KI bekommen hat. Sicher, es ist eine enorme Herausforderung, so etwas zu programmieren, doch es ist möglich. Dazu ist viel Zeit nötig. Zeit, die sich Creative Assembly nicht nimmt. Liebe Entwickler: Wir Spieler würden auch eine längere Wartezeit in Kauf nehmen, wenn wir dafür im Gegenzug endlich gute KI-Gegner erhielten.

Christoph Ortner

GameStars 2010

Verdiente Sieger

Mit Freude habe ich euren Artikel zur Verleihung der diesjährigen GameStars in München gelesen. Meiner Meinung nach hat jeder der Preisträger in seiner Kategorie zu Recht gewonnen. Dass sich Treyarch mit seinem Call of Duty nicht gegen die Battlefield-Konkurrenz durchsetzen konnte, ist für das abgelaufene Spielejahr absolut gerechtfertigt. Nebenbei möchte ich auch Criterion zu deren gelungenen Comeback ihres Need for Speed-Ablegers Hot Pursuit gratulieren! Ein wenig Kritik möchte ich aber doch äußern: Das Zusammenwürfeln der Renn- und Sportspiele in eine gemeinsame Kategorie, aus der letztlich ein Sieger hervorgeht, finde ich nicht richtig. Man sollte jedem Spiel in seinem Genre die gleichen Chancen geben.

Hannes Prell



Dragon Age 2: »Kurzer Kampf, zack, Ladepause, Zwischensequenz, Ladepause, kurzer Kampf ...«

Fehler!

Unermüdlich rührt Michael »Methusalem« Trier (ca. 103) in seinem redaktionellen Kellerlabor in Kesseln voll brodelnder Chromosomen, seit Minuten hat er kein Auge zuge-tan, um seinem wahnwitzigen Ziel näher zu kommen: Jede Art von Fehlern, wenn schon nicht in GameStar, dann zumindest AUF DER GANZEN WELT ein für alle mal zu tilgen! Zweck ist die Züchtung eines »Men-schen neuer Ordnung« (Menno), bislang kamen aber doch immer nur süße kleine Katzenbabys heraus. Bis jetzt, denn auf ein-mal donnert das gefürchtete »Heureka!!« durch das Haus, mit dem Trier nach seiner altgriechischen Assistentin (ca. 101) ruft. Der Meisterforscher hat eine rot-gelb ge-streifte Schleimschnecke mit erstaunlichen Eigenschaften fabriziert: Wird sie dem ge-meinen Redakteur (gewaltsam, von Heure-ka) durchs Mittelohr an die Großhirnrinde angelegt, muss er fortan bei jedem Fehler, den er macht, hemmungslos weinen. Au-ßerdem führt die Behandlung zu Bettnä-sen, aber das ist für das Tagesgeschäft der Redaktion vernachlässigbar.

News: The Darkness 2

Auch wenn Triers Schnecken-therapie in der Redaktion mit großer Begeisterung

aufgenommen wird – jener zu spontanen Krawallen führenden Form der Begeiste-rung –, fallen bald erste Unzulänglichkei-ten auf. So lässt sich zum Beispiel bei Prak-tikanten kaum unterscheiden, ob ihr fortgesetztes Schluchzen auf Fehler zurück-zuführen oder ganz normales Betriebsge-räusch ist. Zu Testzwecken soll GS-Neuzu-gang Tilman Blanke eine News-Meldung zu The Darkness 2 formulieren, und siehe da: Sofort erhöht sich der Winselfaktor, im Stakkato trommeln die Tränen auf die Schreibtischplatte. Der »xbox-exklusive Vorgänger« handle vom »Ex-Playboy« Jackie Estacado, schreibt Blanke, natürlich beides falsch; das Spiel erschien auch für die Playstation 3, und Estacado ist ein Ex-Mafiosi. Trier streicht sich selbstzufrieden über den Rauschebart, die Methode scheint zu funktionieren. Aber ist dieses Heulen auf Dauer auszuhalten?

News: Umfrage des Monats

Wenige Tage später lassen sich unschöne Nebenwirkungen der redaktionellen Schneckenkur kaum mehr leugnen: Die Fehlerzahl sinkt nicht, dafür steigt der Wasserspiegel. In Michael Grafts Zimmer kriechen erste Schimmelflecken über die Tapetenwellen, als Trier mit schmatzenden Schritten über den Teppich watet, um den Fortschritt der News zu begutachten. Ge-

rade durchnässt Graf den Zettel für die Frage des Monats, notiert darauf: »Über die Hälfte der Teilnehmer spielt auf einem zwei bis drei Jahre alten Rechner.« Doch die Zahlen addieren sich nur auf 46%, und schon überspült ein neuer Tränenstrom das Gekrakel. Unruhig vibriert Trier unter seinem Plastik-Poncho: War die Mollus-ken-therapie am Ende ein Irrtum, würde er auch diese Erfindung (wieder einmal!) auf Ebay verschauern müssen?

Preview: Might and Magic Heroes 6

Kurz darauf stürmt Trier ins Zimmer von Christian Schmidt, in der Hand Schmidts gerade abgegebenen Preview-Artikel zu Might and Magic Heroes 6. Darin prangt ein tippfrischer Fehler: Erstmals ließen sich Ausrüstungsgegenstände zu Sets kombinieren, fabuliert Schmidt, dabei ging das schon in Heroes 5. Der Schuldige müsste in einer Tränenlache von ozeani-schen Ausmaßen sitzen, aber zu Triers Er-staunen tanzen im Schmidt-Büro kleine Staubflockchen über den blitzetrockenen Boden. »Fehler? Ich?«, kommentiert Schmidt herablassend, »Unmöglich. Alle anderen irren sich.« Oh hehre Wissen-schaft, einmal mehr zerschellst du an der Ignoranz der Menschen! Das Experiment wird abgebrochen, die Schnecken (gewalt-sam, von Heureka) wieder entfernt.

Die Zusammenlegung ist in gewisser Weise der Not geschuldet, denn Sportspiele gibt es auf dem PC nur noch wenige, und das sind zudem jedes Jahr die Gleichen: Fifa, Pro Evo, Fußballmanager. Das ist zu dürrt für eine eigene Kategorie. Umgekehrt finden wir es sehr spannend, Jahr für Jahr zu beob-achten, ob sich ein Sport- oder ein Rennspiel in der Gunst der Spieler durchsetzen kann. Dieser Wettlauf hat seinen Reiz.

Christian Schmidt

schließlich gab er sich der geballten Macht der Familie, die mich sowieso nie leiden konnte, geschlagen. Was soll nun mit mir geschehen? Ich darf doch nicht auf der Müllhalde landen! Ich bitte euch daher um Hilfe – ihr müsst irgendetwas tun! Findet dieser Schwester schnell einen Ehemann, am besten einen aus Amerika oder Nord-korea oder so. Findet mir ein neues Heim, in dem ich glücklich werden kann! Hilfe, ihr seid meine letzte Hoffnung!

Albins GameStar-Sammlung

GameStar-Sammlung

Bitte rettet mich!

Es ist ein Skandal! 13 (!) lange Jahre halte ich nun eurem Leser, Herrn Rentenberger, die Treue, habe mehrfach mein Äußeres ge-ändert – mich hübsch gemacht, habe mich seinen Wünschen gebeugt, im letzten Jahr hab ich mich gar einer kompletten Schön-heits-OP unterzogen. Ich erinnere mich noch gut daran, wie der damals 14-jährige Knabe brav jeden Monat in den Kiosk lief, um mich mit strahlenden Augen in Emp-fang zu nehmen. Und die Freude, als ein-mal ein eingeschicktes Starcraft-Szenario tatsächlich auf meiner CD zu finden war! Natürlich kam mit den Jahren die Bequem-lichkeit und mit ihr ein Abo. Aber jetzt! Er will mich komplett auflösen, unsere Bezie-hung – all die wunderbaren Jahre – einfach wegwerfen! Und das nur, weil seine doofe Schwester ins traute Heim der Eltern zu-rückkehrt und meint, sie benötige den Platz, den diese Schundhefte einnehmen. Schundhefte!!! Natürlich hat er mich an-fangs wie ein Löwe verteidigt, doch

Pst, Genossen: Wir sind's, die alten Game-Star-Hefte, die im Verlagskeller rumgam-meln. Uns lässt jeder in Ruhe. Wisst ihr war-um? Na? Weil wir stinken! Die Schmitz hat hier mal ihren Schönheits-Smoothie ausge-kippt, seitdem sind wir mit 'nem flauschi-gen Pelz überzogen und keiner fasst uns mehr an. Stink when you're winning!

Die Hefte im Verlagskeller



GameStar vors Bett? Ingo Holzweißig ent-deckte den **Teppich** mit dem sehr vertrau-ten Stern in einem Baumarkt in Dortmund.

»Die Redaktion«

Gelungene Staffel 2

Danke für die zweite Staffel von Die Redak-tion! Ich finde sie sehr gelungen. Besonders gern mag ich die Audiokommentare, die viel Hintergrundwissen vermitteln. Auch das Making-Of war sehenswert. Ich freue mich schon auf die nächste Staffel (dann vielleicht auf Blu-Ray?) und natürlich auf die Folgen auf den Heft-DVDs.

Fabian Hirt

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de
- Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Techtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse: tech@gamestar.de.
- Für Fragen und Anregungen zur GameStar-DVD schreiben Sie an: dvd@gamestar.de.
- Beschädigte DVDs werden unter folgen-der Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 01805 / 72 72 52-275 (0,14 Euro/Min. Festnetz, max. 0,42 Euro/Min. aus Mobilnetzen), Fax: 01805 / 72 72 52-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

GameStar Interaktiv

»Minecraft-Wolkenkratzer«

In der letzten Ausgabe baten wir Sie darum, ein prunkvolles Redaktionsgebäude für uns aus dem Boden zu stampfen. Sie haben in Minecraft phänomenal rangeklotzt, und herausgekommen sind atemberaubende Wolkenkratzer. GameStar-Redakteure planschen nun im Pool auf dem Dach, während sich Chefredakteur Trier an den Goldvorräten im geheimen Geldspeicher ergötzt. Stefan Feills GameStar-»G« mit funkelnendem Goldstern hat uns jedoch am meisten beeindruckt. Soviel Bombast belohnen wir mit einer Version von Assassin's Creed: Brotherhood. Auf unserer Webseite finden Sie außerdem eine Bildergalerie mit allen fantastischen Einsendungen.



2.



6.



1.



3.



4.

1. Stefan Feill
2. Benedikt Henkes
3. Sebastian Klingbeil
4. Andre Zielinski
5. Florian Kaderli
6. Marcel Herrmann

Die nächste Aufgabe

Von Monopoly gibt es Varianten wie Sand am Meer. Gewiefte Brettspieler können sich wahlweise in Berlin, New York oder Springfield zum Reichtum würfeln. GameStar arbeitet jetzt an einer Version, in der Sie sich vom kohleschippenden Praktikanten zum Chefredakteur aufschwingen. Allerdings fehlen noch Ereigniskarten, die den armen Schreiberlingen auf dem Weg in die Chefetage einheizen. Schicken Sie uns Ihre Vorschläge! Ein Beispiel sehen Sie rechts. Gerne dürfen Sie den Karten mit einem eigenem Design noch etwas mehr Pepp verpassen. Dem Gewinner winkt eine nagelneue Version von **Portal 2**.

Einsendeschluss ist der 08.04.2011

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: »Ereigniskarte«

Ereigniskarte

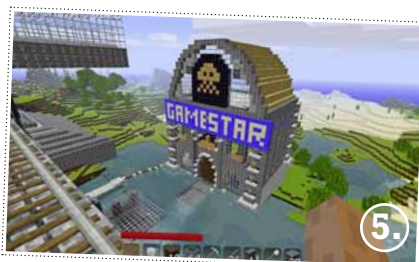
Gehe sofort zum Chefredakteur!

Begib dich direkt dorthin ...

... anstatt noch 15 Minuten weiterzuspielen, um dann einen Abstecker für 'ne Tasse Kaffee zu machen und mit den Kollegen zu quatschen.

Dein Monatsgehalt ist sowieso schon gestrichen!

Zusätzlich zahlst du noch 2000 Euro für gestiegenen Kaffeekonsum an ... na wen wohl?! ... den Chefredakteur!



5.

Mitmachen & Gewinnen



Gog.com **The Witcher 2** soll das schönste Rollenspiel 2011 werden. Um CD Projekts Hit-Fortsetzung in seiner vollen Pracht genießen zu können, verlosen wir gemeinsam mit gog.com, der umfassenden Download-Plattform für Genreklassiker, einen hochwertigen Spiele-PC (inklusive 6-Kern-Prozessor von AMD und 4,0 Gbyte Arbeitsspeicher) nebst 20-Zoll-Monitor und einem 5.1-Surround-System. 25 weitere Gewinner freuen sich über je eine Download-Version von **The Witcher 2**. Anders als bei der Verkaufsfassung liegen der GoG-Version zahlreiche Extras bei, darunter ein 200-seitiges Artbook als PDF, Making-of-Videos sowie der Soundtrack des Spiels. Wer nicht bei uns gewinnt, bekommt **The Witcher 2** über gog.com nicht nur 10 Prozent günstiger als der empfohlene Verkaufspreis, sondern erhält kostenlos einen Rollenspiel-Klassiker aus dem GoG-Portfolio dazu. Zur Auswahl stehen etwa **Gothic 2** oder **Divine Divinity**.

Wert der Preise: 2.500 Euro.



Acer New York zum Greifen nah. Cryteks Edel-Shooter **Crysis 2** unterstützt modernste 3D-Technik und will so ein ganz besonderes Actionerlebnis bieten. Damit Sie das gebührend genießen können, verlosen wir den Spiele-PC **Aspire G3600** vom Hardware-Hersteller Acer und legen den 27 Zoll großen 3D-Monitor **HN274HL** nebst Nvidias 3D-Vision-Brille oben drauf. Dank Full-HD-Auflösung (1.920x1.080 Pixel), HDMI 1.4a, LED-Backlight-Technologie und pfeilschnellen zwei Millisekunden Reaktionszeit bietet Acers Monitor-Flaggschiff ein eindrucksvolles 3D-Erlebnis, ob Sie nun Filme schauen oder Titel wie **Crysis 2** spielen.

Wert der Preise: 1.700 Euro.

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter [/Quicklink/3980](http://Quicklink/3980). Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 18. April 2011.

Gewinner 03/2011

M. Gries, Hennef L. Kiermeier, Ingolstadt D. Lohr, Brakel M. Mähling, Norderstedt M. Michelbrink, Essen N. Peternek, Herdecke U. Schröder, Suderburg T. Schumacher, Hamburg C. Steuck, Leer A. Viertel, Troisdorf S. Weber, Olching

Gewinner der Abo-Verlosung 05/2011

A. Bauer, Unterschleißheim L. Esterl, Tübingen H. Lexy, Willich S. Meyer, Wolfenbüttel U. Raphael, Sindelfingen

Platz da, hier kommt Bethesda

Lange Jahre kannte man Bethesda Softworks nur für die Spiele-Serie The Elder Scrolls. Seit kurzem pumpt sich das Unternehmen zum Top-Publisher auf, auf einmal gehören ihm Edel-Studios wie die Doom-Erfinder id Software. Was wächst hier heran: Branchenriese oder Riesenblase? Von Christian Schmidt



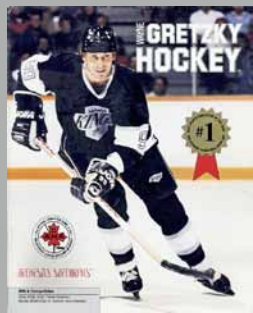
Seit 2009 gehört id Software zu Bethesda. Der große Titel des Studios für 2011 ist **Rage**.

Das Jahr 2009 wird für die Spielebranche nicht unbedingt als glorioles in Erinnerung bleiben. In den Nachwehen der Weltwirtschaftskrise entließen US-Branchengrößen wie Electronic Arts, Microsoft und Activision Blizzard mehrere Tausend Mitarbeitern, mindestens ein Dutzend Studios wurden geschlossen, der amerikanische Spielmarkt schrumpfte um 8 Prozent. Zumindest eine Firma dürfte dagegen auf 2009 äußerst wohlwollend zurückblicken: Zenimax. Das Unternehmen kaufte im Juni jenes Jahres überraschend id Software, eines der prestigeträchtigsten US-Entwicklungstudios. Der Coup ließ die Branche aufhorchen. Denn hinter Zenimax steckt ein alter Bekannter: die Spielefirma Bethesda Softworks. Die expandierte gerade in einem Maße, mit dem wenige gerechnet hatten.

Lange Zeit galt Bethesda Softworks als eher unauffälliger Mittelständler, als Gemischtwarenladen ohne Profil. 1986 gründete Christopher Weaver die Firma in Bethesda,

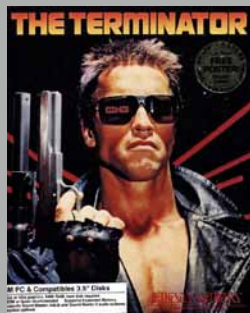
Bethesdas Meilensteine

1988



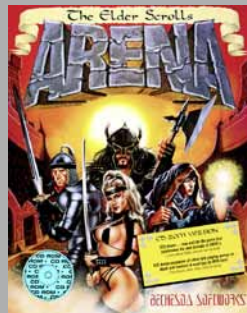
Wayne Gretzky Hockey
Das Eishockey-Spiel ist Bethesdas Erstlingswerk, das mehrere Fortsetzungen nach sich zieht.

1991



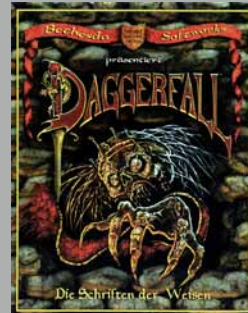
The Terminator
Bethesdas drittes Spiel leitet eine Reihe von Terminator-Titeln ein, erstmals mit 3D-Grafik.

1994



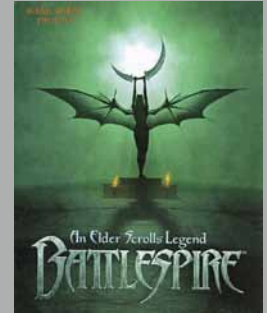
Elder Scrolls: Arena
Bethesdas erstes Rollenspiel bildet den Auftakt zu der Serie, die bis heute die wichtigste der Firma ist.

1996



Elder Scrolls: Daggerfall
Dank zufallsgenerierter Welt ist das zweite Elder Scrolls das größte Rollenspiel seiner Zeit.

1997



Battlespire
Bethesda versucht mehrmals, Elder-Scrolls-Ableger zu etablieren, allerdings ohne größeren Erfolg.

einer Kleinstadt im Speckgürtel der US-Hauptstadt Washington. Schon 1990 zog Weavers Team zehn Kilometer weiter nach Rockwell, der Firmenname Bethesda blieb. Das Studio produzierte zunächst Eishockey-Spiele, Premierentitel war 1988 das erfolgreiche **Wayne Gretzky Hockey**. 1990 sicherte sich Bethesda die Lizenz zum ersten **Terminator**-Film (das grottige offizielle Spiel zu **Terminator 2** kam 1991 vom Konkurrenten Ocean), und feuerte von 1991 bis 1996 jährlich einen Titel auf den Markt. Die waren nicht immer ausgegoren, aber technisch eindrucksvoll. Über die historische Strahlkraft der Ur-Shooter **Doom** und **Quake** wird gern vergessen, dass damals weit mehr Entwickler als nur id Software beim 3D-Wettrennen mitmischten, und gerade Bethesda lief lange Zeit auf Augenhöhe: Schon das erste **Terminator**-Spiel simulierte eine große 3D-Welt aus der Ich-Perspektive, im **Doom**-Jahr 1993 war **Terminator Rampage** ein voll texturierter Ego-Shooter, bereits ein Jahr vor **Quake** konnte **Terminator: Future Shock** echtes 3D mit animierten Modellen. Die id-Spiele liefen flüssiger und machten Geschichte, Bethesda blieb der Ruf, zur technischen Speerspitze zu gehören. Der hielt bis in die jüngere Zeit. 2002 nutzte das Rollenspiel **Morrowind** als erster Top-Titel die damals epochemachenden Shader-Effekte von DirectX 8, 2006 beeindruckte der Nachfolger **Oblivion** mit der Detailfülle der Naturdarstellung und enormer Weitsicht.

Bethesda war 3D-Avantgarde, technische Speerspitze.

Nach dem Ende der **Terminator**-Reihe lebte Bethesda mehr als ein Jahrzehnt lang im Wesentlichen von einer einzigen Marke: **The Elder Scrolls**. Deren erste Episode, **Arena**, erschien 1994, von da an folgten in unregelmäßigen Abständen Fortsetzungen und Ableger. Abseits der Kernserie gelang Bethesda vieles nur mäßig, die Firma mühte sich, wei-



Elder Scrolls: Oblivion von 2006 ist bis heute Bethedas erfolgreichstes Spiel. Die Grafik setzte damals Maßstäbe.

tere Standbeine zu finden. Bethesda vertrieb russische Spiele in den USA, produzierte Bowling-Simulationen und Drag-Racing-Titel, 2006 fuhr man die sowieso schon schwer angeschlagene **Star Trek**-Lizenz mit dem Flop-Hattrick **Encounters** (Playstation 2), **Tactical Assault** (Nintendo DS, PSP) und **Legacy** (PC) vollends gegen die Wand.

Dabei gab es seit geraumer Zeit den Plan, Bethesda auf ein solides Fundament zu stellen und zu wachsen, und zwar in großem Maßstab. Schon 1999 hatte Christopher Weaver gemeinsam mit dem Ex-Anwalt Robert A. Altman eine Firmenhülle für Bethesda gegründet, ein Mutterhaus mit dem Kunstnamen Zenimax. Das Bethesda Game Studio sollte darin nur noch eine von mehreren Abteilungen sein, man suchte neue Geschäftsfelder. »Wir wollten weg vom Tante-Emma-Laden hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, sagt Bethesda-PR-Chef Pete Hines, »weg vom PC-Fokus hin zu Konsolententwicklung.« 2002 schied der Gründungsvater Weaver aus, Altman übernahm das Ruder.

Es dauerte bis Oktober 2007, bis das passierte, was als Initialzündung für das rapide Wachstum der folgenden Jahre gelten darf: Bethesda nahm auf einen Schlag sehr viel Geld auf, 300 Millionen Dollar Risikokapital. Im Verwaltungsrat saßen auf einmal Mediengrößen wie der Kino-Blockbuster-König Jerry Bruckheimer neben den Chefs des Fernsehsenders CBS und des Filmstudios Metro-Goldwyn-Mayer. Zu den Investoren zählte das deutsche Medienhaus ProSieben-Sat1, dem bis heute 7,9 Prozent von Zenimax gehören. Das Geld brauchten die Amerikaner zunächst für eine strategische Investition, den Aufbau eines MMO-Studios.

In der Folge schaltete Zenimax von internem Wachstum um auf Zukauf. Ab jetzt pumpte man Masse. Im Juni 2009 kaufte Zenimax id Software. Wieviel das Studio gekostet hat, blieb unveröffentlicht, aber zwei Wochen nach dem Deal nahm Zenimax 105 Millionen Dollar neue Kredite auf. Im Sommer 2010 schluckte Zenimax in nur vier Monaten drei weitere Studios. Zuvor hatte die Firma Büros in Deutschland und Frankreich er-

2002



Elder Scrolls: Morrowind

Riesige Spielwelt und sehr offener Spielablauf machen Teil 3 der Serie zum Favoriten vieler Fans.

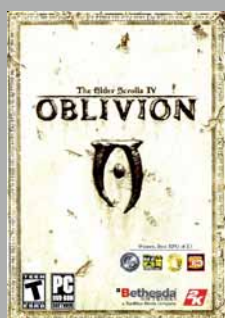
2003



Fluch der Karibik

Eine Zeitlang vertreibt Bethesda russische Spiele in den USA, auch das (gute) Piratenspiel.

2006



Elder Scrolls: Oblivion

Das vierte Elder Scrolls ist das erfolgreichste Rollenspiel 2006 und zündete das DLC-Zeitalter.

2006



Star Trek: Legacy

Ein Riesenflop: Bethesda lässt von Mad Doc Software ein fades Lizenzspiel bauen.

2008



Fallout 3

Auf Basis der Elder Scrolls-Engine belebt Bethesda den Rollenspiel-Klassiker neu.

öffnet, im September folgte eine Dependance in den Niederlanden. Schon 2008 waren Zweigstellen in London und Tokio entstanden. Nach den Einkäufen war wieder Kapitalzuschuss nötig: noch mal 150 Millionen. Eine so konzertierte Expansion, zumal in schweren Zeiten, hatte die Branche lange nicht erlebt. Kein Wunder, dass zwischenzeitlich Gerüchte kursierten, Bethesda wolle sich auch noch Valve samt der Verkaufsplattform Steam einverleiben. Dazu kam es nicht, aber auch so verdreifachte sich Bethesdas Entwicklungsportfolio in nur drei Jahren. Zum Konzern gehören inzwischen:

- **Bethesda Game Studios:** Das hausinterne Entwicklerteam ist immer noch das Kronjuwel des Unternehmens, es zeichnet verantwortlich für die Hits **Elder Scrolls: Oblivion** und **Fallout 3**. **Oblivion** hat allein in Deutschland über alle Plattformen hinweg bis heute über eine halbe Million Stück verkauft, weltweit sind es nach Schätzung der Marktbeobachtungs-Webseite vgchartz.com mehr als 5,5 Millionen. Das Studio wird von Todd Howard geleitet.
- **id Software:** Das ruhmreiche Studio bringt nicht nur wertvolle Marken wie **Doom** und **Quake** in die Hochzeit ein, sondern vor allem 3D-Technologie. Die idTech-Engine des Programmiergenies John Carmack war früher von anderen Firmen lizenzierbar, mittlerweile ist sie dem offenen Markt entzogen. Nur noch Zenimax-Töchter haben Zugriff darauf.
- **Zenimax Online:** In der Boom-Zeit der Online-Rollenspiele hatte Bethesda Matt Firor engagiert, den Gründer der **Dark Age of Camelot**-Macher Mythic, um ein MMO-Tochterstudio hochzuziehen. Das war im August 2007. Über das seitdem entstehende Projekt weiß man nur, dass es die gleiche Grafiktechnologie verwendet wie



- **MachineGames:** Das 2009 in Schweden gegründete Team besteht aus ehemaligen Mitarbeitern von Starbreeze (**Chronicles of Riddick**), im November 2010 schlüpfte es als bislang letzter Zukauf unter Zenimax' Fittiche. Es arbeitet auf Basis der **Rage**-Engine idTech 5 an einem Actionspiel.

Daneben unterhält Zenimax Publishing-Kooperationen mit unabhängigen Studios wie Obsidian (**Fallout: New Vegas**), inXile (**Hunted**), Human Head (**Prey**) und Splash Damage (**Brink**). All das zusammen ergibt einen respektablen Produktkatalog. Die Zeiten des Ramsches sollen endgültig vorbei sein. Nachdem Bethesda 2009 letzte Altlasten wie den Konsolen-Shooter **Wet** und das dumpfe Elitekämpfer-Geballer **Rogue Warrior** veröffentlicht hat, heißt die Devise seitdem: vier Blockbuster pro Jahr. »Das ist die einzige Art von Titel, die uns interessiert«, gab Zenimax' Asien-Geschäftsführer Tetsu Takahashi anlässlich der Übernahme von Tango Softworks zu Protokoll: Spiele, die »zig Millionen Dollar« kosten. 2011 sind das **The Elder Scrolls: Skyrim**, id Softwares **Rage**, der Multiplayer-Shooter **Brink** und das Fantasy-Actionspiel **Hunted**. Für 2012 stehen **Doom 4** und das ungenannte Arkane-Spiel schon fest. Zudem gehören Bethesda seit 2009 die Rechte am Ego-Shooter **Prey**, der Entwickler Human Head arbeitet seit Jahren an einem Nachfolger. Der wurde gerade für 2012 bestätigt. Und dann ist da ja noch das MMO-Team: Ob die Gerüchte um ein **Elder Scrolls**-MMO wahr sind, könnte sich 2012 erweisen.

Trotz allem Wachstum steht Bethesda längst nicht auf Augenhöhe mit Electronic Arts oder Activision Blizzard, die jährlich mehr als ein Dutzend Top-Titel veröffentlichen und in zukunftssträchtigen Geschäftsfeldern wie Casual-, Social- und Mobile-Spielen schon jetzt Hunderte Millionen Dollar umsetzen. Allerdings: Bethesdas Hunger ist nicht zwangsläufig gestillt. »Wir reden weiterhin mit Entwicklern, bei denen wir an einer Zusammenarbeit interessiert

sind«, sagt Pete Hines, »manchmal führt das dazu, dass wir als Publisher mit dem Studio kooperieren, manchmal führt es dazu, dass wir es kaufen.« Während der Kollaps Electronic Arts einen Börsenwert von rund vier Milliarden Dollar hat, wurde das vergleichsweise winzige Zenimax schon 2007 auf 1,2 Milliarden geschätzt, inzwischen dürfte es deutlich mehr sein. Dass es darüber nur Schätzwerte gibt, zeigt einen der Vorteile von Zenimax gegenüber den Branchengrößen: Die Firma ist nicht an der Börse notiert, sondern in privater Hand. Entsprechend stark entzieht sich das Management dem Einblick von außen, entsprechend souverän kann es aber auch agieren. »Wir müssen keine Spiele auf den Markt prügeln, damit sie noch in ein bestimmtes Geschäftsquartal fallen«, freut sich Hines.

Viele Entwickler schätzen das. Allen voran id Software und Tango Softworks, die nicht in erster Linie wegen eines dicken Schecks unter das Dach von Bethesda gezogen sind. »Wir haben 2009 mit allen großen Firmen gesprochen«, erzählt der id-Mann Tim Willits. Die Entscheidung für Bethesda fiel, »weil sie ein Privatunternehmen sind, so wie wir. Wir haben die gleichen Denkmuster.« »Als wir mit Bethesda die Gespräche aufnahmen, haben sie gerade **Fallout 3** veröffentlicht«, erinnert sich Willits' Kollege John Carmack, »wir konnten mitverfolgen, wie sie das Spiel rund um die Welt auf den Markt gebracht haben. Sie haben das durchgezogen, was sie versprochen hatten. Sie haben einen alten Titel zu neuem Leben erweckt, im großen Stil.« Carmack war beeindruckt. Ein Jahr nach der Übernahme sitzen im Gebäude von id Software im ersten Stock 70 Menschen an **Rage**, im Erdgeschoss arbeiten weitere 70 Mann an **Doom 4**, demnächst soll ein drittes Team dazukommen. Früher, als unabhängige Firma, hätte man sich eine solche Parallelentwicklung nie leisten können, sagt Willits. Mit Bethesda im Rücken ist das Geld dafür da. Willits lacht. 2009 war ein gutes Jahr. **CS**

Woran arbeitet Bethesdas MMO-Studio seit vier Jahren?

Biowares **Star Wars: The Old Republic**. Heftig spekuliert wird über das Szenario, zumal Zenimax die Website elderscrolls-online.com gekauft hat.

- **Vir2L Studios:** Zenimax' Ableger für Handy- und Browser Spiele hieß ehemals Mud Duck, existiert seit 2002 und hat bislang nichts Herausragendes produziert.
- **Arkane Studios:** Der Pariser Entwickler mit Zweigstelle in Texas gehört seit August 2010 zu Zenimax. Die Franzosen gelten seit **Dark Messiah of Might & Magic** (2006) als künstlerisch exzellent, schrammten aber entlang der Existenznot. Sie sitzen an einem Geheimprojekt.
- **Tango Softworks:** Tango wurde erst letztes Jahr in Tokio gegründet, aber nicht von irgendwem: An ihrer Spitze steht Shinji Mikami, der Erfinder von **Resident Evil**. Seit Oktober 2010 gehört Tango zu Zenimax.

Hall of Fame

Homeworld

Der dreidimensionale Raumschlacht-Simulator entwickelt eine Atmosphäre, die man mit der Ionenkanone schneiden kann. Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wie gerne würde ich von Liebe auf den ersten Blick berichten, von Engelsstimmen und Harfenklängen. Doch als ich das erste Mal von **Homeworld** lese, bin ich gelangweilter als ein Vegetarier auf der Internationalen Fleischmesse. Am Wurmfortsatz der GameStar-News kauern im Mai 1998 ganze 353 Buchstaben über ein Spiel, das »das Beste aus den Welten Echtzeit-Strategie und Weltraum-Action« verbinden soll. Daneben klebt eine Raumschiff-Briefmarke, pardon, ein kleines Bild. Was beweist, dass selbst große Geschichten als Fußnote beginnen. Denn für mich ist **Homeworld**, bei aller Bescheidenheit, eines der besten Spiele aller Zeiten.

Wenigstens ist's Liebe auf den zweiten Blick. Drei Monate nach der Mini-Meldung folgt eine Vorschau, die mir aus der Seele spricht, und zwar in Person des **Homeworld**-Vaters Alex Garden. Der Kanadier, so heißt es, verwirkliche seinen Traum: Als Fan von **Krieg der Sterne** und **Kampfstern Galactica**

habe er schon immer ein Spiel mit großen Raumschlachten entwickeln wollen. Raumschlachten! Volltreffer! Herrje, ich bin derjenige, der die **Star Trek**-Serie **Deep Space Nine** auf Video aufgenommen hat, um sich die Kampfszenen wieder und wieder reinzuholen. In Zeitlupe. Dafür habe ich ungläubige Blicke geerntet, wahrscheinlich zu Recht. Aber Raumschiffe, Laserstrahlen, Torpedos – das hat mich immer fasziniert. Deshalb habe ich Weltall-Simulationen à la **Wing Commander** geliebt, deshalb habe ich im rundenbasierten **Master of Orion 2** wochenlang an meinen Sternenreichen gefeilt. Nun soll der Raumkrieg also auch mein erklärtes Lieblingsgenre erfassen, die Echtzeit-Strategie. **Homeworld**, an mein Herz!

Okay, ich bin voreingenommen. Als ich beim Importhändler die US-Version von **Homeworld** vorbestelle, hat das Spiel schon gewonnen. Es hätte Weltraumschrott sein können, ich hätte es geliebt. Oder zumindest gemocht – so wie man ein nasses Kätzchen mag, auch wenn man nicht unbedingt damit spielen möchte. Aber: **Homeworld** ist nicht nur mein Traumspiel, es ist auch ein sehr gutes Spiel. Alex Garden hat dafür ein

Deswegen legendär

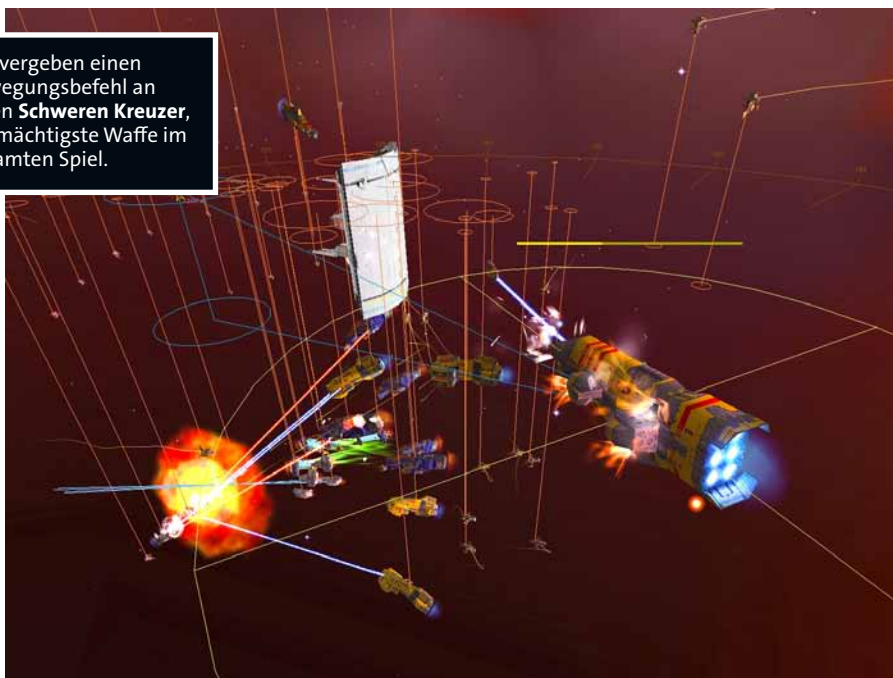
- ✦ »echte«, weil dreidimensionale Raumschlachten
- ✦ grandioses »Allein im All«-Gefühl
- ✦ spektakuläre Präsentation
- ✦ Fummelbedienung

eigenes Studio gegründet, Relic Entertainment. Ganz genau: Das sind die Jungs, die später große Namen wie **Dawn of War** und **Company of Heroes** prägen werden. Auch ihr Erstlingswerk wird mit Lob überhäuft, vor allem die US-Presse begräbt **Homeworld** unter »Spiel des Jahres«-Trophäen.

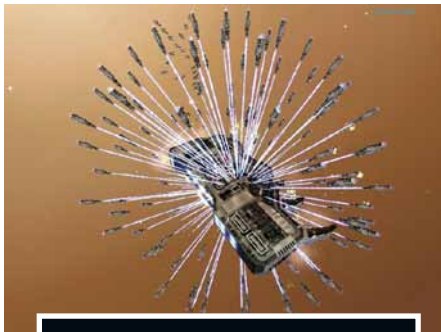
Denn für das Jahr 1999 ist das Weltraum-Strategiespiel geradezu epochal, weil dreidimensional. Die Raumschiffe können sich im 3D-All frei bewegen, also auch nach »oben« und »unten«. So bieten Flottenschlachten ein atemberaubendes Panorama: Vor den strahlend-schönen Weltraum-Hintergründen umschwärmen winzige Jäger träge Freigatten, titanische Zerstörer tranchieren Feinde mit gleißenden Ionenstrahlen, Geschütztürme krachen, Torpedos schwirren. Und ich zoomte und klickte mich durchs Geschehen, dass es eine Freude ist. Oder, wie mir Zuschauer versichern: eine Qual. Die Bedienung von **Homeworld** als »knifflig« zu bezeichnen, käme der Aussage gleich, eine Supernova sei »warm«. Angriffe von oben und unten, stete Wechsel zwischen der Schlachtansicht und der schematischen Sensorkarte, komplizierte Bewegungsbefehle (erst »M« drücken, dann bei gehaltener Shift-Taste den Zielpunkt im 3D-All festlegen, dann linksklicken) – all das stürzt Beobachter in die Übersichtskrise. Aber **Homeworld** ist ja auch kein Schach-, sondern ein dreidimensionales Strategiespiel, dem ich eine komplizierte Bedienung verzeihe. Zumal ich zu jenem Bruchteil der Menschheit gehöre, der sie problemlos verinnerlicht.

Außerdem schlummert im interstellaren Pseudo-Chaos ein gewisser taktischer Anspruch, besonders dank der zentralen Verhaltens- und Formationsbefehle. Merke: Das Geheimmittel gegen Angriffsfregatten

Wir vergeben einen Bewegungsbefehl an einen **Schweren Kreuzer**, die mächtigste Waffe im gesamten Spiel.



Mit ihren Ionenstrahlen zerlegen unsere **Zerstörer** die Basis einer fanatischen Weltraum-Sekte.



Wer in der vorletzten Mission über 100 Fregatten kapert, hat mit dem **Endgegner** leichtes Spiel.

sind aggressiv eingestellte Abfangjäger in Klauenformation. Die Balance hätte nach dem Motto »Klein schlägt groß« funktionieren sollen, lahme Großkampfschiffe dürften gegen wendige Bomber eigentlich kein Licht sehen. Wohlgermerkt »dürften«. Ein Schiff stellt dieses Konzept nämlich auf den Kopf: Der Raketenzerstörer, der mit seinen Geschossen ganze Jägerschwärme pulverisiert. Gruppen aus Raketen- und normalen Zerstörern sind demnach übermächtig, weil sie sowohl kleine als auch große Kontrahenten aus dem All bliesen. Erneut: Mir egal! Die grandiose Schlachtenstimmung bügelt solche Schönheitsfalten mühelos aus.

Zur ultradichten Atmosphäre von **Homeworld** trägt auch die Handlung bei, auch wenn sie nach der Weltraum-Version einer Rosamunde-Pilcher-Schnulze klingt: Jahr-

tausendlang hat mein Volk sein Dasein auf einer Wüstenwelt gefristet, bis es plötzlich entdeckt, dass es von einem anderen Planeten stammt. Ein Mutterschiff wird gebaut, um die alte Heimat zu suchen. Der Stapellauf des Riesenraums zum Beginn ist einer der emotionalsten Momente des Spiels: Unterlegt von Samuel Barbers Choral »Agnus Dei« gleitet das Mutterschiff aus dem Dock, ein Aufbruch ins Ungewisse. Der steht allerdings unter unheilvollen Vorzeichen, denn die Urahnen sind nicht friedlich ausgewandert, sondern wurden vertrieben. Als das Mutterschiff auf seinem Jungfernflug weilt, kehrt der alte Feind zurück und löscht fast die gesamte Bevölkerung aus. Ich kann nur einige Hunderttausend Kolonisten retten und bin somit für die letzten Überlebenden meines Volkes verantwortlich. Daran entsteht ein gänsehautiges »Allein im All«-Gefühl, das sich auch in der Spielmechanik wiederfindet.

Weil es nun keine Rückzugsbasis mehr gibt, muss in den 16 Kampagneneinsätzen das Mutterschiff als Dreh- und Angelpunkt erhalten, der Riesenpott dient als Kommandozentrale und Schiffswerft in einem. Folgerichtig zimmere ich nicht in jeder Mission eine neue Flotte, sondern übernehme meine Schiffe von Einsatz zu Einsatz, im Spielverlauf wächst die Armada immer weiter und mir zugleich ans Herz. Mit geernteten Rohstoffen (etwa Asteroiden) kann ich Nachschub bauen, mit Bergungskorvetten feindliche Pötte kapern. Ich muss gestehen: Letzteres habe ich bis zum Exzess getrieben.

In der vorletzten Mission muss ich einen Generator zerstören, der von über 100 Ionenstrahl-Fregatten bewacht wird. Jede einzelne davon habe ich erobert, Stunden hat das gedauert. Zwei Einsätze später hetzte ich die Fregattenschar dann geballt auf den Endgegner, um ihn mit einem Feuerstoß zu zerstören. Mit Balance hat das längst nichts mehr zu tun, wohl aber mit Spaß.

Spaßig waren auch die Missionen selbst, für die Relic schöne Ideen ausgeheckt hat. Unvergesslich bleibt der Einsatz, in dem ich eine Weltraum-Sekte ausradiere. Und dann herausfinde, dass wir dieselben Vorfahren hatten: Die Urahnen der Fanatiker gehörten ebenfalls zu den Heimatvertriebenen, nur waren sie eben nicht auf der Wüstenwelt gestrandet, sondern im All – ein übler »Stich ins Herz«-Moment. Die Story erzählt **Homeworld** teils in simplen, schwarz-weißen Zeichentrick-Filmchen, ein gelungener Kontrast zum bunten Schlachtenbombast.

Natürlich ist **Homeworld** ein Spiel mit Schwächen, von der Wackelbalance über die Fummelbedienung bis zur – Hölle! – fehlenden Zeitbeschleunigung. Stets schlingere ich nahe an der Wegdösgrenze, wenn meine Rohstoffsammler am Ende der Mission ausschärmt, um eine halbe Stunde lang die restlichen Asteroiden aufzusaugen. Aber die Atmosphäre fängt all das mit Leichtigkeit auf, noch verstärkt durch

»Ich musste dieses Spiel einfach lieben.«

den hervorragenden Soundtrack. Für Relic erweist sich **Homeworld** überdies als finanzieller Erfolg, im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern, dem Ableger **Cataclysm** von 2000 und dem zweiten Teil von 2003. Oh, bitte nicht falsch verstehen: Ich habe sämtliche **Homeworlds** geliebt, die Gründe dafür sind bekannt. Umso trauriger war ich über das vorläufige Ende der Serie. Als ich 2008 auf der Gamescom den Relic-Frontmann Jonathan Dowdeswell auf ein mögliches **Homeworld 3** anspreche, seufzt der: »Das würden wir liebend gerne entwickeln.« Heißt übersetzt: »Gibt's erstmal nicht.« Schade drum, über nichts würde ich mich mehr freuen als über die Rückkehr der Raumschlachten. **GR**



Unsere Flotte verteidigt ein Schiff der befreundeten **Bentusi** (rechts). Links wartet unser eigenes Mutterschiff.

Homeworld Echtzeit-Strategiespiel

PUBLISHER Sierra / Vivendi

ENTWICKLER Relic

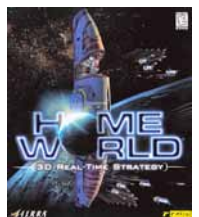
QUELLE Ebay

SPRACHE Deutsch

MINIMUM 200 MHz, 32 MB RAM

SO LÄUFT'S Homeworld läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Fazit Unfassbar atmosphärisches 3D-Strategiespiel.



Hardware News

Sandy-Bridge-Mainboards wieder erhältlich

GameStar.de/Quicklink/7338

Nachdem ein Chipsatz-Fehler zum Produktionsstopp von Chipsätzen für Intels neue Prozessorgeneration geführt hatte, tauchen nun allmählich fehlerbereinigte Sockel-1155-Platinen im Handel auf. Die Änderung von der fehlerbehafteten Version B2 auf die neue Version B3 soll laut Intel minimal gewesen sein, weshalb man auch so schnell hätte reagieren können. Manche Hersteller verraten auf der Packung, wenn es sich um ein B3-Mainboard handelt. Lassen Sie sich im Zweifel vom Händler bestätigen, dass es sich bei der jeweiligen Hauptplatine um eine mit B3-Chipsatz handelt. Anderenfalls müssen Sie auf lange Sicht eventuell mit einem Datenübertragungsfehler an den SATA2-Anschlüssen rechnen. **DV**

Beispielsweise der Internet-Händler Alternate.de kennzeichnet alle **Original-Intel-Boards** mit dem fehlerbereinigten Chipsatz über den Namenszusatz B3 am Ende der Typenbezeichnung.



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	1680x1050, niedrige bis mittlere Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger			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 €
Geforce 400/500			GTX 450 90 €	GTX 550 130 €	GTX 460 150 €	GTX 560 220 €		GTX 480 310 €	GTX 570 310 €	GTX 580 450 €
Prozessoren	Einstieger			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.

Nvidia GeForce GTX 550 Ti

GameStar.de/Quicklink/7337

Nicht mehr ins Heft gepasst hat der ausführliche Test von Nvidias GeForce GTX 550 Ti, darum hier in komprimierter Form die wichtigsten Resultate. Die neue Grafikkarte ersetzt nicht die GeForce GTX 460, sondern siedelt sich mit Preisen ab 130 Euro zwischen GTX 460 (150 Euro) und GTS 450 (110 Euro) an. Der GF116-Grafikprozessor hat 192 Shader-Einheiten, das Speicher-Interface ist 192 Bit breit, der Video-RAM selbst 1,0 GByte groß. Alle Benchmark-Tests zusammen genommen zeichnen ein enttäuschendes Bild der GeForce GTX 550 Ti. Mal abgesehen davon, dass die Grafikkarte nicht einmal ansatzweise so viel leistet wie die zumindest namentlich eng verwandte GeForce GTX 560 Ti, kann sie gerade einmal mit der über eineinhalb Jahre alten Radeon HD 5770 (ab 110 Euro) gleichziehen. Unterm Strich fühlt sich die GTX 550 Ti in Auflösungen bis 1680x1050 am wohlsten. In dieser Einstellung lässt sich in dem einen oder anderen technisch weniger fordernden Spiel auch zwei- oder vierfache Kantenglättung aktivieren. Die GeForce GTX 550 Ti ist durchaus eine interessante Grafikkarte für geräuschempfindliche Spieler, die auf das eine oder andere Grafik-

detail verzichten können. Im dicht gedrängten Segment zwischen 100 und 200 Euro macht der hohe Preis derzeit den Unterschied zwischen einer Kaufempfehlung oder eben keiner. Letztlich kann die GeForce nur durch ihren etwas leiseren Lüfter Punkte gegenüber der Radeon HD 5770 gut machen. Den ausführlichen Test erreichen Sie über den obenstehenden Quicklink. **DV**

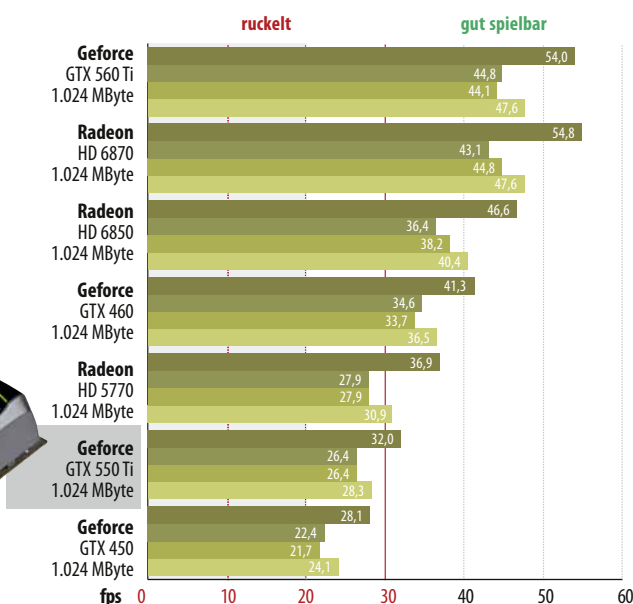


Zum jetzigen Kurs ist die GeForce GTX 550 Ti zu teuer. Greifen Sie besser zu einer **GeForce GTX 460** oder zu einer **Radeon HD 6850**.

Benchmarks

(kombinierte Ergebnisse aus Battleforge, Crysis, Call of Duty: Black Ops, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2)

■ 1x AA / 1x AF ■ 4x AA / 8x AF ■ 8x AA / 16x AF ■ Insgesamt

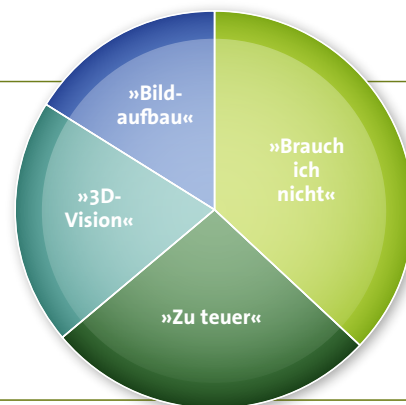


»Wofür würden Sie einen 120-Hz-TFT kaufen?«

Das Interesse an einem 120-Hz-TFT hält sich bei den GameStar-Lesern in Grenzen. Weniger als die Hälfte denkt an einen Kauf – davon die Mehrheit in Zusammenhang mit Nvidias 3D-Brille 3D Vision. Nur 15 Prozent würden den Aufpreis allein wegen des flüssigeren Bildaufbaus zahlen.

Ich brauche keinen 120-Hz-TFT. (37 %) ●
Ist noch zu teuer. (27 %) ●
Für Nvidias 3D Vision. (20 %) ●
Für einen flüssigeren Bildaufbau. (16 %) ●

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.901 Teilnehmer



Windows 7 Service Pack 1



GameStar.de/Quicklink/7340

Der Service Pack 1 für Windows 7 steht zum Download über Windows Update und über die Microsoft-Homepage bereit. Die Patch-Sammlung enthält im Wesentlichen alle bisher erschienenen Windows-Aktualisierungen und -Sicherheitsflicken. Zu den wenigen Neuerungen gehört die Unterstützung der neuen Multimediabefehle AVX von Intels aktueller Prozessorgeneration Sandy Bridge. Je nach Systemstatus umfasst das Service Pack 1 rund 75 MByte bis zu 2,0 GByte. In Einzelfällen kann es während der Installation zu Problemen kommen: Zum einen kann Windows nach dem Aufspielen mit der Fehlermeldung »0xC0000034« den Start verweigern, eine mögliche Lösung beschreibt Microsoft unter GameStar.de/Quicklink/7341. Zum anderen kann die Installation mit dem Fehler »0x800f0a12« scheitern. In diesem Fall hilft es meist, in der Datenträgerverwaltung die Windows-Installationspartition als »Aktiv« zu markieren. Weitere Lösungsansätze fasst Microsoft unter GameStar.de/Quicklink/7342 zusammen. **DV**

News-Ticker

Microsoft: Nach mehreren Vorabversionen ist nun der Internet Explorer 9 erschienen. Er bietet eine schnelle Javascript-Engine, bessere Unterstützung von Internetstandards und neue Optionen zur Sicherung der Privatsphäre.

Steam: Um die Spielesammlung gegen Hacker zu schützen, können Spieler nun auf Steam Guard vertrauen. Damit verbinden Sie Ihr Konto mit einem PC und machen Konto-Änderungen von einem anderen Rechner aus ohne vorherige Zustimmung unmöglich. Allerdings klappt das nur mit Intels Sandy-Bridge-CPU.

Hardware-Wissen kompakt

GameStar-Leser schreiben ihre Doktor-Arbeiten lieber selbst. Das beweisen die vielen Fragen nach der besten Hardware oder zur Lösung technischer Probleme, die uns täglich erreichen. Die Antwort auf die populärsten Themen haben wir für Sie zusammengestellt. Von Florian Klein

Dieser Schwerpunkt steht ganz im Zeichen der am häufigsten gestellten Hardware-Fragen. Im Netz-Jargon »Frequently Asked Questions« oder kurz »FAQ« genannt. Jeder leidenschaftliche PC-Spieler kennt das Problem: Ein moderner Rechner ist eine unheimlich komplexe Maschine, die schier unendliche Möglichkeiten bietet. Folglich wirft die optimale Auswahl der Komponenten beim Aufrüsten oder beim Neukauf viele Fragen auf. Denn noch hat es kein Hersteller geschafft (oder überhaupt konsequent versucht), Käufer umfassend aufzuklären: Selbst mit der günstigsten Grafikkarte spielen Sie laut Werbung problemlos – ambitionierte »Gamer« brauchen dagegen nichts weniger als die hochpreisigen High-End-Modelle, um wirklich angemessen zu zocken.

Deshalb haben wir in den vier Themengebieten Grafikkarten, Prozessoren sowie TFTs und Sound alle wichtigen Kriterien gesammelt, die Sie beim Aufrüsten oder Neukauf beachten sollten. Der Schwerpunkt liegt vor allem darauf, herauszufinden, was Sie wirklich brauchen. Denn häufig zieht eine Veränderung noch Konsequenzen an ganz anderer Stelle nach sich. Etwa ob Ihr vorhandenes Netzteil noch zur gewünschten Grafikkarte passt.

Ebenso häufig erreichen uns aber auch Fragen zu bestimmten technischen Aspekten. Etwa ob es sich für Spieler lohnt, eine Intel-CPU mit Hyperthreading zu kaufen oder ob 2,0 GByte RAM bei Grafikkarten wirklich etwas bringen. Dazu kommen Probleme, bei denen die Hardware zwar einwandfrei funktioniert, aber trotzdem nicht macht, was sie soll. Damit Sie sich bei diesen häufigen Herausforderungen nicht durch seitenlange Foren-Threads wühlen müssen, haben wir diese regelmäßig auftauchenden Probleme ebenfalls in unsere gesammelten FAQ mit aufgenommen. Dazu gehören auf den ersten Blick so

Schier unendliche Möglichkeiten.

triviale Fragen wie: Was bringt Kantenglättung und wie aktiviere ich die Funktion, aber auch komplexere Themen wie etwa die Funktionsweise der Raumklang-Simulation auf Stereo-Headsets. So ein solides Grundwissen hilft Ihnen bei vielen Problemen weiter. Dabei dürfen Sie gerne von uns abkupfern, schließlich wollen Sie Ihre Doktorarbeit höchstwahrscheinlich nicht über PC-Hardware für Spieler schreiben. **PK**



FAQ: Grafikkarten

Eine neue Grafikkarte muss her. Aber welche? Und warum? Wir beantworten die häufigsten Leser-Fragen, die uns per Mail, Forum oder Facebook erreichen. Von Daniel Visarius



Ich will einfach nur die richtige Grafikkarte für mich finden. Wie geht das am schnellsten?



Völlig ahnungslos einfach Draufloskaufen geht meistens schief. Zunächst sollten Sie Ihren Budgetrahmen eingrenzen und sich dann beispielsweise auf unsere Tests beziehungsweise die Grafikkarten-Bestenlisten im Einkaufsführer verlassen. Am besten in Kombination mit unserem Online-Artikel »Die besten Grafikkarten« unter www.GameStar.de/Quicklink/7331, den wir zweiwöchentlich aktualisieren und in dem wir auf aktuelle Schnäppchen hinweisen, die es nicht in die Bestenliste geschafft haben. Oder Sie lassen einen Vertrauten die Kaufentscheidung treffen – etwa einen Freund, der gerne hilft und Ihre Vorlieben kennt.



Wie viel Grafikleistung brauche ich wirklich?



Das hängt von Ihren Spielevorlieben und Ihrer Monitorauslösung ab. Wenn Sie nur wenig und eher ältere beziehungsweise grafisch weniger anspruchsvolle Titel wie **World of Warcraft** oder **Die Sims 3** spielen, dann genügt in der Regel eine 100-Euro-Grafikkarte. Für gehobene Ansprüche empfehlen wir die GeForce GTX 460 mit 1,0 GByte (aber nicht die billige SE-Variante!) oder die Radeon HD 6850, die für alle aktuellen Spiele und Auflösungen bis 1920x1080 (häufigste Bilddiagonale bei 24-Zoll-TFTs) genug Kraft haben. Karten ab 200 Euro wie beispielsweise Radeon HD

5870, Radeon HD 6950, HD 6970 oder GeForce GTX 470, GTX 560 Ti, GTX 570 und GTX 580 genügen darüber hinaus auch anspruchsvollen Spielern, wobei die Performance mit Höhe der Modellnummer steigt. Ein gelungener Kompromiss aus Oberklasse-Leistung und noch fairem Preis finden Sie bei der Radeon HD 6870 und der GeForce GTX 560 Ti für rund 200 Euro.



Mit welcher Grafikkarte läuft jedes Spiel der kommenden zwei Jahre in maximalen Details?



Immer mit der teuersten. Im Ernst: Je nach Einstellung findet sich immer ein Spiel, das auch High-End-Platinen über ihre Grenzen hinaus fordert, aktuell etwa **Metro 2033** mit Kantenglättung, Tiefenunschärfe und PhysX-Effekten auf GeForce-Grafikkarten. Wenn Sie unter gar keinen Umständen Kompromisse eingehen wollen, müssen Sie entweder mindestens einmal im Jahr neu kaufen oder gleich auf ein SLI- oder Crossfire-System aus zwei High-End-Grafikkarten setzen.



Die Radeon HD 6950 hat wahlweise 2,0 oder 1,0 GByte. Lohnt sich mehr Video-RAM?



Standard und absolut ausreichend für aktuelle Spiele sind derzeit 1,0 GByte, von weniger raten wir ab. Mehr als 1,0 GByte rentieren sich nur in sehr hohen Auflösungen (mindestens 2560x1600) oder mit besonders fei-

ner Kantenglättung. AMD stattet seine teureren Grafikkarten auch deshalb mit 2,0 GByte Speicher aus, weil Sie damit auf bis zu fünf Monitoren spielen können. Bereits ab drei Monitoren macht sich der Vorteil von 2,0 GByte bemerkbar. Wenn Sie aber nur einen Monitor haben, genügt die preiswertere 1,0-GByte-Variante vollkommen.



Was bewirken die diversen Bildverbesserungen und wie lassen sie sich einschalten?



Generell gibt es zwei etablierte Verfahren, um Spiele über das Niveau der eingebauten Grafikoptionen hinaus zu verschönern, soweit es die Leistung der eigenen Grafikkarte erlaubt. Das eine ist die so genannte Kantenglättung: Bedingt durch die rechtwinkelige Pixelstruktur von Monitoren werden aus schrägen Kanten vor allem bei starkem Kontrast zum Hintergrund Treppchen. Kantenglättung (Anti-Aliasing, kurz AA) reduziert diesen Effekt – je nach Modus mal mehr, mal weniger. Vierfache Multisampling-Kantenglättung bietet in der Regel den besten Kompromiss aus Bildqualität und Leistung. Supersampling ist höherwertig, weil es auch Texturen statt nur Polygonkanten bearbeitet, aber auch extrem rechenintensiv. Das zweite populäre Verfahren, der anisotrope Texturfilter (AF), ist beim Einsatz von Supersampling überflüssig. AF kostet im Vergleich zu jedem Kantenglättungsmodus wenig Leistung und verhindert das allseits präsente Vermatschen von Texturen in der Ferne. 8x AF ist die empfohlene Einstellung. In einigen Spielen können Sie AF und AA im Grafikmenü aktivieren, das ist der beste Weg. Ansonsten lässt sich beides in den 3D-Einstellungen des Grafikkarten-Treibers erzwingen. In jedem Fall ist der optische Unterschied gravierend!



Welche Grafikkarten sind besser: GeForce oder Radeon?



Das wechselt ständig. Aktuell sind GeForce-Grafikkarten bei gleichem Preis und gleicher Leistung ihren Radeon-Pendants leicht überlegen: Die Bildverbesserungen (anisotroper Texturfilter und Kantenglättung) arbeiten



High-End-Grafikkarten rentieren sich vorrangig beim Einsatz von mehreren Monitoren oder dem 3D-Modus.



Der Unterschied zwischen maximalen Details ohne Bildverbesserungen (unten) und **maximaler Bildqualität** per Supersampling ist wie hier in **Dirt 2** jederzeit präsent. Mit Multisampling und anisotropen Texturfilter lässt sich ähnliche Qualität mit weniger Leistungseinbußen erreichen.

einen Tick sauberer, die Referenzlüfter sind etwas besser, zudem können Sie nur mit GeForce-Grafikkarten praktisch jedes Spiel vernünftig mit 3D-Brille spielen und (in den wenigen Titeln, die das unterstützen) auch PhysX-Effekte auf dem Grafikchip beschleunigen. Für die Radeons spricht die Möglichkeit, mehr als zwei Monitore anzuschließen und darauf spielen zu können, und bei den HD-6900-Modellen auch einzigartige Über-takter-Funktionen wie das Backup-Bios.

? Werden alte Netzteile mit modernen Grafikkarten fertig?

! Das lässt sich nicht pauschal beantworten. Praktisch alle Spieler-Grafikkarten ziehen zusätzlichen Saft direkt vom PC-Netzteil, weil der PCI-Express-16x-Anschluss alleine nicht genug Strom für die meisten modernen Karten liefern kann. Für Ihr älteres Kraftwerk brauchen Sie Adapter von zwei vierpoligen Molex-Stromkabeln (zum Beispiel für ältere Festplatten) auf die entsprechenden Grafik-karten-Anschlüsse (mindestens 1x 6-Pol, oft 2x 6-Pol, gelegentlich auch 1x 6-Pol und 1x 8-Pol sowie bei manchen Karten sogar 2x 8-Pol). Viele Hersteller legen zumindest einen dieser notwendigen Adapter bei, weitere Adapter bekommen Sie für kleines Geld im Fachhandel. Je nach Leistungsklasse der geplanten Neuanschaffung mag zudem ein neues Netzteil fällig werden: Für die meisten DirectX-11-Grafikkarten genügt bei einem normal bestückten PC ein 500-Watt-Aggregat. Leider sind die Angaben auf vielen Billignetzteilen zu optimistisch. Oberklasse-Grafikkarten wie Radeon HD 6970 und GeForce GTX 570 ziehen deutlich mehr

Strom – wir empfehlen Ihnen hierfür ein 600-Watt-Netzteil eines Markenherstellers. Schließlich rüsten Sie später eventuell zusätzliche Festplatten, Erweiterungskarten oder andere Bauteile nach, was bei einer zu knappen Kalkulation scheinbar urplötzlich zu Instabilitäten führen kann.

? Ist die 3D-Technik so ausgereift wie die Hersteller versprechen?

! Nein. Wenn Sie in 3D spielen wollen, dann bleibt aktuell nur eine GeForce-Grafikkarte in Kombination mit Nvidias stereoskopischer 3D-Brille 3D Vision (rund 140 Euro) und einem 120-Hz-TFT-Monitor, weil das in Hunderten von Spielen zuverlässig und qualitativ hochwertig von stattem geht (mit Ausnahme eines großen Helligkeitsverlusts). Unter www.GameStar.de/Quicklink/7330 haben wir sechs passende 120-Hz-TFTs getestet. Die Radeon-Technik HD3D ist schlicht noch nicht praxistauglich, obwohl mit **Deus Ex: Human Revolution** demnächst das erste Spiel erscheinen soll, dass zumindest keine kostenpflichtige Zusatz-Software mehr erfordert, an den fehlenden, kompatiblen Monitoren ändert dies jedoch nichts. Die Erfahrungsberichte unserer Spiele-Redakteure zu den verschiedenen 3D-Verfahren lesen Sie unter www.GameStar.de/Quicklink/7052.

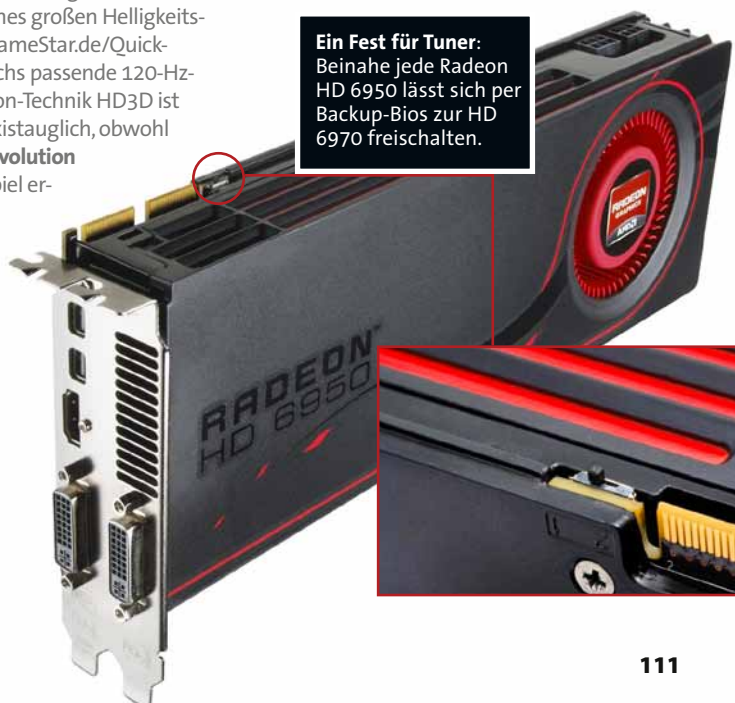
? Was sind eigentlich Referenz-Grafikkarten?

! Vereinfacht ausgedrückt sind Referenzkarten eine Empfehlung der Chiphersteller an ihre Partner, wie eine neue Grafikkarte aussehen kann – wie hoch die Taktfrequenzen sind, welcher Kühler zum Einsatz kommt und wie viel Videospeicher verbaut wird. Je nach Modell bekommen die Grafikkartenhersteller mal mehr, mal weniger Freiraum bei der Gestaltung ihrer Versionen, die dann in den Handel gelangen. High-End-Karten verkaufen AMD und Nvidia anfangs nur als fertige Grafikkarten weiter, bei preiswerten Modellen dürften die Hersteller oft ab dem ersten Tag eigene Platinen und Lüfter verbauen. Häufig haben Referenzkarten dabei sogar den besseren Kühler – aber nicht immer. Bei der GeForce GTX 460 zum Beispiel waren fast alle Hersteller-Karten zunächst deutlich lauter als der Entwurf von Nvidia.

? Taugt die Sandy-Bridge-Grafik in Intels aktuellen Core-Prozessoren zum Spielen?

! Nein. Zwar hat Intel die Leistung des in den Prozessor integrierten Grafikchip mit der aktuellen Core-i-Generation (Codename Sandy Bridge) deutlich gesteigert, allerdings laufen nach wie vor nur wenige Spiele damit ordentlich, an hohe oder gar maximale Grafikdetails ist nicht zu denken. Vor allem der Treiber hinkt der Software von AMD und Nvidia noch um Jahre hinterher. Wenn Sie nicht nur Casual Games spielen wollen, brauchen Sie nach wie vor eine richtige Grafikkarte. Je nach Anspruch geht's bei 100 Euro los. Die Sandy-Bridge-Grafik leistet bestenfalls so viel wie 50-Euro-Grafikkarten, die für Spieler nicht zu empfehlen sind. Selbst eine vier Jahre alte GeForce 8800 GT ist bedeutend schneller als die Sandy-Bridge-Grafikeinheit! **DV**

Ein Fest für Tuner: Beinahe jede Radeon HD 6950 lässt sich per Backup-Bios zur HD 6970 freischalten.



FAQ: CPU, RAM & Mainboard

Prozessoren besitzen nicht nur immer mehr Rechenkerne, auch die Funktionsvielfalt nimmt immer weiter zu. Wir beantworten die am häufigsten gestellten Fragen rund um CPU, Speicher und Mainboard. Von Florian Klein



Wenn ich eine neue CPU kaufen will, wie viel Rechenkerne sollte diese mindestens haben?



Zwar sind Dual-Core-CPU's ab etwa 2,5 GHz heute meist noch schnell genug, allerdings zeigt sich vier Jahre nach Einführung der ersten Quad-Core-CPU (Core 2 Quad Q6600, Januar 2007) in Spielen ein deutlicher Trend in Richtung vier Kerne. Mittlerweile haben die Entwickler Zeit gehabt, sich auf Mehrkernprozessoren einzustellen. Daher empfehlen wir Ihnen, heute nach Möglichkeit zu einer Quad-Core-CPU zu greifen, auch bei extrem knappem Budget – von AMD gibt es Vierkerner schon für unter 100 Euro. Sechs Rechenkerne bringen in Spielen dagegen noch keinen Vorteil. Da AMD aber sehr günstige Sechskerner (ab 150 Euro) anbietet, kann sich ein Kauf aufgrund der höheren Zukunftssicherheit und der Mehrleistung in bereits optimierten Programmen (etwa für Videoschnitt oder 3D-Rendering) trotzdem lohnen – schaden tun die zwei zusätzlichen Kerne in Spielen nämlich auch nicht.



Welche Prozessoren sind in den jeweiligen Preissegmenten empfehlenswert?



Wenn Sie nur ein sehr begrenztes Budget haben, sollten Sie zu einer AMD-CPU für Sockel-AM3-Mainboards greifen. Am günstigsten, aber trotzdem voll spieletauglich sind dabei Triple-Core-CPU's mit drei Rechenkernen – die gibt's ab 65 Euro (Athlon II X3 450 mit 3,2 GHz) und sie leisten in Spielen fast genauso viel wie gleich getaktete Quad-Core-Modelle. Zukunftssicherer und meist auch flotter sind aber vollwertige Quad-Core-CPU's wie der Athlon II X4 640 (3,0 GHz, 85 Euro) oder der nochmals spürbar schnellere Phenom II X4 955 (3,2 GHz, 6,0 MByte L3-Cache, 110 Euro). Die Sechskernmodelle Phenom II X6 1055T (2,8 GHz, 145 Euro) und X6 1075T (3,0 GHz, 165 Euro) bieten ebenfalls ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer eine Intel-CPU möchte, sollte ausschließlich zu den neuen Sandy-Bridge-CPU's greifen, die Mainboards mit dem Sockel 1155 (nicht 1156!) benötigen und durch die vier- statt

dreistellige Modellnummer einfach von der Vorgängergeneration (Sockel 1156) zu unterscheiden sind. Allerdings sollte es ebenfalls ein Vierkern-Modell sein, am günstigsten ist der Core i5 2300 mit 2,8 GHz für 155 Euro. Legen Sie, wenn möglich, aber noch 20 Euro drauf und kaufen Sie den merklich schnelleren Core i5 2500K mit 3,3 GHz. Der 250 Euro teure Core i7 2600 lohnt sich aus Spielersicht dagegen kaum, da er nur unwesentlich mehr Leistung in Spielen bringt.



Welcher Prozessor passt auf welches Mainboard?



Für AMD-Prozessoren empfehlen wir Mainboards mit AMDs aktueller 8xx-Chipsatz-Serie. Günstigere Mainboards ab 70 Euro verwenden den AMD-780-Chipsatz, der sich für Spiele-PCs mit einer Grafikkarte eignet. Etwas mehr kostet der 880G-Chipsatz (ab 85 Euro) mit integrierter Radeon-HD-4250-Grafik, die für aktuelle Spiele aber zu langsam ist. Am meisten müssen Sie für den 890FX-Chipsatz (ab 120 Euro) hinblättern, der mehr PCI-Express-Leitungen besitzt und sich daher besser für zwei Radeons im Crossfire-Modus eignet. Nvidias Konkurrenztechnik SLI beherrschen nur noch AM3-Mainboards, die auf technisch veraltete Nforce-Chipsätze setzen. Bei den Sockel-1155-Mainboards für Intels Sandy-Bridge-CPU's gibt es derzeit nur zwei empfehlenswerte Chipsätze: Den Intel H67 (ab 90 Euro), der zwar keine Übertakterfunktionen bietet, dafür aber einen Ausgang für die in den CPU's integrierte Grafikeinheit. Und Mainboards mit P67-Chipsatz, mit dem Sie zwar die Grafikeinheit nicht nutzen können, dafür aber mehr Möglichkeiten haben, auf die CPU-Leistung Einfluss zu nehmen. Besonders für die Übertakter-Modelle mit einem »K« im Anhang sollten Sie unbedingt zu einem P67-Mainboard (ab 110 Euro) greifen, da Sie sonst nicht übertakten können.

Von Intel sollten Sie nur noch CPU's der Sandy-Bridge-Generation kaufen, hier ein Core i5 2500K.





? Warum sind manche Mainboards so teuer? Sind die dann schneller?

! Das ist zum einen eine Frage des verwendeten Chipsatzes. Für einige Serien verlangen AMD oder Intel deutlich mehr Geld von den Mainboard-Herstellern, sodass die Platinen spürbar mehr kosten. Ein Beispiel sind Mainboards für den Sockel 1366 (ab 180 Euro). Die sind nicht wegen ihrer Ausstattung so kostspielig, sondern weil Intel den nötigen X58-Chipsatz nur sehr teuer an die Mainboard-Hersteller verkauft – um die Sockel-1366-Plattform im gewinnträchtigen High-End-Bereich zu halten. Auf der anderen Seite gibt es auch Platinen, die wegen ihrer teils völlig übertriebenen Ausstattung teurer sind als Standard-Modelle. Schneller arbeiten sie deshalb auch nicht, eventuell können Übertakter aufgrund der in der Regel höherwertigen Bauteile (etwa für die Stromversorgung) und der umfangreicheren Bios-Einstellungen aber mehr Megahertz aus der CPU herauskitzeln, als das bei Standard-Platinen möglich wäre.

? Händler bieten Prozessoren als »Boxed« und als »Tray«-Version an. Wie unterscheiden sich die?

! Kaufen Sie einen Prozessor ausschließlich als so genannte »Boxed«-Version; das heißt in Kombination mit dem Referenzkühler von AMD oder Intel sowie in einer Verkaufsverpackung (Box). Denn die Boxed-Varianten haben, neben der Gewährleistung vom Händler, drei Jahre Garantie vom Hersteller, während Sie die einige Euro günstigeren »Tray«-Versionen (ohne Verkaufsverpackung und Lüfter) meist nur beim Händler reklamieren können. Falls doch eine Hersteller-Garantie besteht, ist diese in der Regel kürzer als bei den Boxed-Versionen. Zudem ist bei »Tray«-CPUs die Wahrscheinlichkeit höher, dass Sie ein bereits verkauftes und wieder zurückgegebenes Modell bekommen.

? Was muss ich beim Arbeitsspeicher-Kauf beachten?

! Alle aktuellen CPUs und Mainboards nutzen DDR3-Arbeitsspeicher, der mittlerweile auch am günstigsten ist. Grundsätzlich gilt: Insgesamt sollten Sie mindestens 4,0 GByte RAM verteilt auf zwei Module kaufen (bei Sockel-1366-Systemen als Dreierpack 6,0 GByte), da erst so der schnellere Dual-Channel- beziehungsweise Triple-Channel-Betrieb möglich wird. Mehr als 4,0 GByte bringen in Spielen momentan nur in Ausnahmefällen etwas, allerdings ist DDR3-RAM gerade sehr günstig. Auch wenn der integrierte Speicher-Controller aktueller AMD- und Intel-CPUs meist maximal DDR3-1333-RAM unterstützt, können Sie problemlos zum mittlerweile gleich teuren DDR3-1600-RAM greifen, denn viele Mainboards unterstützen den DDR3-1600-Betrieb. Außerdem takten sich die RAM-Riegel automatisch herun-

ter, sollte das nicht der Fall sein. Teurer Übertakter-Speicher lohnt sich nur, wenn Sie auch wirklich auf die Jagd nach neuen Benchmark-Rekorden gehen wollen, ansonsten ist der Geschwindigkeitsvorteil in Spielen angesichts des Preises viel zu gering.

? Soll ich das Bios regelmäßig updaten, wie ich das beim Grafikkarten-Treiber mache?

! Nur bei Problemen mit dem PC sollten Sie ein Bios-Update durchführen. Ob eine aktualisierte Version zur Verfügung steht, verrät die Webseite des Mainboard-Herstellers. Am einfachsten gelingt das Update mit Hilfe eines Windows-Tools vom Hersteller. Falls der keines bereit stellt, müssen Sie die neue Version meist auf einen USB-Stick speichern und per Update-Tool (heute in den meisten Bios-Versionen integriert) aufspielen.

? Lohnt sich das von einigen Intel-CPUs unterstützte Hyperthreading-Feature für Spieler?

! Mit Hilfe von Hyperthreading spielt die CPU dem Betriebssystem pro Rechenkern einen weiteren, virtuellen Kern vor. Damit kann der Prozessor aus Sicht des Betriebssystems doppelt so viele Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten. Im Idealfall werden so die Rechenwerke besser ausgelastet und die Leistung steigt um bis zu 20 Prozent – aber nur in konsequent auf Multi-Core-CPUs programmierten Anwendungen. In Spielen kann Hyperthreading sowohl von Vorteil wie auch von Nachteil sein. Bei einer Dual-Core-CPU bringt Hyperthreading teils einige Prozentpunkte mehr Leistung, da viele Titel bereits für Quad-Core-CPUs (vier Threads) programmiert sind. Bei Quad-Core-CPUs mindert Hyperthreading in Spielen aber oft die Leistung um ein paar Prozent, da die dann acht Threads einen erhöhten Verwaltungsaufwand bedeuten. Greifen Sie daher eher zu einer günstigeren Quad-Core-CPU ohne Hyperthreading. **FK**

Alle Core-i-Prozessoren rechnen **dank Turbomodus meist etwas schneller als angegeben**, bei AMD beherrschen das bislang nur die Sechskerner mit einem »T« am Ende der Modellbezeichnung.



FAQ: Sound am PC

Seit langem besitzt jedes Mainboard einen raumklangfähigen Soundchip. Trotzdem können Sie durch geeignete Hardware und Einstellungen die Atmosphäre von Spielen immer noch enorm verdichten. Von Florian Klein



Reicht der Onboard-Sound des Mainboards oder haben Soundkarten noch Vorteile für Spieler?



Grundsätzlich können Sie mit dem Onboard-Soundchip moderner Mainboards alle Spiele problemlos genießen, auch mit Raumklang. Separate Soundkarten bringen meist aber eine bessere Klangqualität (häufig nur mit guten Headsets/Lautsprechern hörbar) und zusätzliche Funktionen. Spieler greifen am besten zu einer Soundblaster X-Fi von Creative (oder in Lizenz von Auzentech). Denn nur die beherrschen die Umgebungssimulation EAX (siehe EAX-Frage) in der aktuellen Version 5.0. Ein weiterer Vorteil der X-Fi-Serie: Wer gerne ältere Titel spielt, muss seit Windows Vista (gilt auch für Windows 7) häufig auf Raumklang verzichten, da Microsoft das Treibermodell komplett umgekrempelt hat und ältere Spiele dadurch oft nur noch mit Stereoklang funktionieren. Creative legt den X-Fi-Karten mit »Alchemy« aber ein Software-Tool bei, das das Problem umgeht und so vielen betroffenen Titeln wieder Surround-Sound verschafft. Asus bietet bei der Xonar-Serie eine ähnliche Technik an. Nicht zuletzt ist der X-Fi-Chip ein leistungsfähiger Sound-Prozessor, der überzeugenden Raumklang auf Stereo-Headsets simuliert, und dabei die CPU nicht belastet, während alle Onboard-Varianten und auch die meisten separaten Soundkarten die Berechnungen vom Hauptprozessor durchführen lassen, wodurch die Leistung in Spielen leicht sinken kann.



Welche Soundblaster-Karten bieten das beste Preis-Leistungs-Verhältnis für Spieler?



Nicht jede Soundblaster X-Fi ist für Spieler geeignet. Hüten Sie sich vor den günstigeren Versionen mit einem »Audio« im Namen, denn das sind abgespeckte Versionen, denen die für Spieler wichtigsten Funktionen fehlen. Das Gleiche gilt für die USB-Varianten der Soundblaster X-Fi, da sie eher als besser klingende Alternative zum Onboard-Sound für Musik und Filme gedacht sind und so auch Notebooks zu einem besseren Sound verhelfen, die sich sonst nicht ohne Weiteres aufrüsten lassen. Für Spieler eignen sich dagegen die Versionen »Gamer« oder »Titanium«. Dabei reicht es, wenn Sie zu den günstigsten Varianten greifen. Empfehlenswert für den älteren PCI-Slot ist etwa die X-Fi Xtreme Gamer für 60 Euro. Aufgrund der höheren Zukunftssicherheit greifen Sie aber besser zur ebenfalls 60 Euro teuren X-Fi Titanium mit PCI-Express-1x-Anschluss (»Bulk«-Version ohne Zubehör und Verpackung) oder der fast identischen Xtreme Titanium für 65 Euro. Technisch bringt der PCI-Express-Anschluss zwar keine Vorteile, die betagten PCI-Slots werden auf neueren Mainboards aber zunehmend seltener. Tipp: Erweiterungskarten mit PCI-Express-1x-Anschluss wie die X-Fi Titanium funktionieren auch in PCI-Express-16x-Slots für Grafikkarten. Eine Alternative zu den Soundblaster-Karten sind die Modelle von Auzentech, die auf der gleichen Technik basieren.



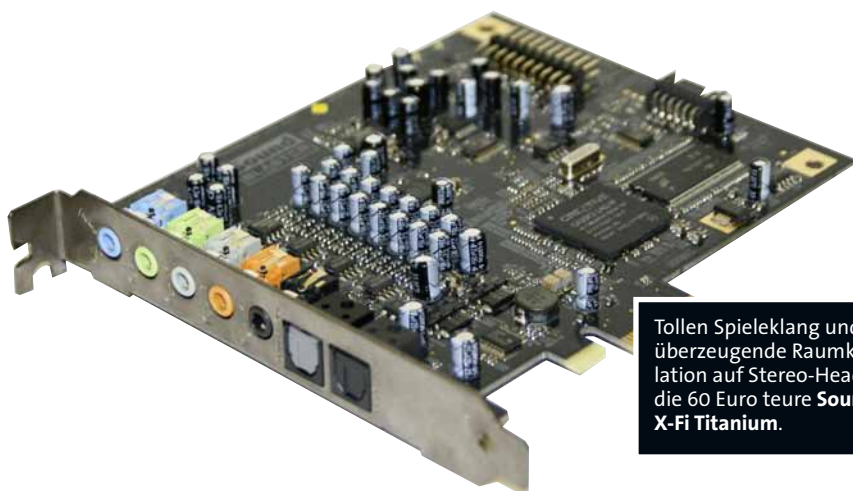
Mittlerweile setzen fast alle Surround-Headsets auf **Stereobauweise mit Raumklangs simulation** per USB-Soundchip – hier Logitechs G35.



Wie funktioniert die Raumklangs simulation und sind die Resultate wirklich überzeugend?



Den überzeugendsten Raumklang erleben Sie mit korrekt aufgestellten 5.1- oder 7.1-Lautsprechern. Häufig verhindern aber Platzprobleme sowie empfindliche Nachbarn, Eltern oder Mitbewohner deren Einsatz. Falls Sie eine Soundkarte (oder ein Headset samt USB-Soundchip) mit Raumklangs simulation besitzen, müssen Sie trotzdem nicht auf dreidimensionalen Klang verzichten. Denn auf Stereo-Headsets lässt sich durchaus ein ansprechender, räumlicher Klangeindruck erzeugen. Das erscheint im ersten Moment widersinnig, da bei Stereogeräten ja nur die zwei Richtungen (links/rechts) zur Verfügung stehen. Allerdings basiert das menschliche Ortungsvermögen von Geräuschen zum einen darauf, die Unterschiede zwischen den am linken und rechten Ohr ankommenden Schallwellen auszuwerten. Zum anderen aber auch darauf, wie die menschliche Anatomie, in diesem Fall die Ohrmuscheln, der Kopf und der Torso, die ankommenden Schallwellen bricht und dämpft. Diese Schallveränderungen durch unseren Körper, genannt »HRTF« (Head Related Transfer Function), lassen sich messen und auf den Klang in Spielen anwenden. Vor allem mit einem guten Stereo-Headset entsteht so ein durchaus räumlicher Klangeindruck, der Ihnen etwa in Shootern relativ genau die Position eines Gegners verrät. Anders als bei Headsets funktioniert das Ganze auf Ste-



Tollen Spieleklang und eine sehr überzeugende Raumklangs simulation auf Stereo-Headsets bietet die 60 Euro teure **Soundblaster X-Fi Titanium**.

Analoge Soundkarten-Anschlüsse in den gängigen Farben: grün (vorne links/rechts, Headset), schwarz (hinten links/rechts), orange (Center/Subwoofer), silber (seitlich links/rechts, nur 7.1), rosa (Mikrofon-Eingang, Headset), blau (Line-In).



entweder »Dolby Digital Live« oder »DTS Interactive« beherrschen, um den in Echtzeit errechneten Spieleklang über eine digitale Verbindung zu übertragen. Denn bauartbedingt beherrscht die digitale S/PDif-Verbindung nur Stereo oder bereits vorgemischten Raumklang, wie er etwa auf einer DVD vorliegt. Wenn Sie Ihr 5.1-System also per digitaler Strippe mit dem PC verbinden, hören Sie bei einer DVD zwar Raumklang, bei dem in Echtzeit berechneten Spieleklang bleibt die Tonausgabe ohne Dolby Digital Live oder DTS Interactive aber schnödes Stereo. Wenn eine der beiden Techniken aktiv ist, wird der Spieleklang in Echtzeit in das digitale Format umgewandelt und Sie hören auch in Spielen wieder räumlich. Beachten Sie aber, dass beide Formate mit verlustbehafteter Kompression arbeiten.

reo-Boxensystemen jedoch nicht zufriedenstellend. Je aufwändiger die zugrunde liegenden Messwerte, umso besser in der Regel die Raumklangsimitation. Besonders überzeugend gelingt die Simulation (bei Creative »CMSS-3D« genannt) den für Spieler geeigneten Soundblaster-X-Fi-Karten in Kombination mit einem hochwertigen Stereo-Headset. Eine qualitativ ebenbürtige Alternative sind Headsets wie Logitech G35 oder Corsairs HS1, deren USB-Soundchips Dolby Headphone einsetzen, eine ebenfalls auf HRTF basierende Technik.

ser 7.1-Wiedergabe im Spiel auch, wenn Sie die Surround-Simulation auf Headsets nutzen wollen. Diese müssen Sie zusätzlich im Treiber der Soundkarte einschalten. Bei einer X-Fi nennt sich die Raumklangsimitation »CMSS-3D«, bei anderen Soundkarten meist »Dolby Headphone«.

Wie gut klingen 5.1-Headset mit mehreren Lautsprechern pro Ohrhörer?

Unseren Erfahrungen nach sollten Sie 5.1-Headsets, die mehrere Lautsprecher pro Ohrhörer einsetzen, um ein räumliches Klangbild zu erzeugen, eher meiden. Zum einen können die vielen kleinen Lautsprecher klanglich bei Stereo-Headsets mit nur einem größeren Lautsprecher pro Ohrhörer nicht mithalten, sowohl Spielen als auch Musik fehlt es an Druck und Auflösung. Zum anderen ist auch der räumliche Klangeindruck der 5.1-Headsets spürbar unpräziser als der von guten Stereo-Headsets in Kombination mit der Surround-Simulation einer dafür geeigneten Soundkarte. Das haben auch die Hersteller erkannt: 5.1-Headset werden kaum noch angeboten.

Was muss ich einstellen, um den Raumklang in Spielen anzuschalten?

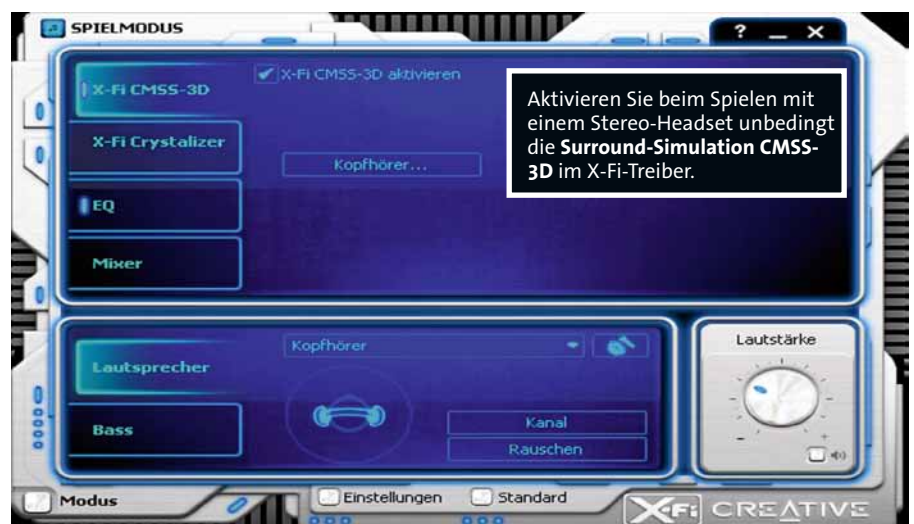
Wenn Sie ein 5.1-Lautsprechersystem besitzen, wählen Sie in der Systemsteuerung bei »Sound/Audiogeräte verwalten« unter »Wiedergabe« die »Lautsprecher« ihrer aktiven Soundkarte und stellen Sie dort unter »Konfigurieren« auf »5.1 Surround« um. In den Audio-Optionen Ihrer Spiele müssen Sie ebenfalls die 5.1-Wiedergabe wählen, falls vorhanden. Aktivieren Sie die 5.1- oder bes-

Wie verbinde ich meine 5.1-Lautsprecher am besten mit dem PC?

Die meisten 5.1-Lautsprecher für den PC sind aktive Systeme mit eingebautem Verstärker, die Sie direkt an Ihre (Onboard-)Soundkarte klemmen. Dafür benötigen Sie bei analoger Verbindung drei (in der Regel mitgelieferte) Kabel, von denen jedes zwei Kanäle transportiert (vorne links und rechts, hinten links und rechts, Center und Subwoofer). Wenn Sie PC und Boxen digital verbinden wollen, wird es komplizierter, da die meisten Lautsprechersysteme für den PC keinen Dekoder zum Umwandeln der digitalen in analoge Signale besitzen. Für digitale Verbindungen benötigen Sie daher entweder einen separaten Dekoder, einen Surround-Verstärker oder ein Boxensystem mit internem Digital-Dekoder. Anders als bei einer DVD, wo der Soundtrack bereits im 5.1-Format vorgemischt ist, müssen Soundkarten

Was bewirkt EAX in Spielen und benötige ich unbedingt eine Soundblaster X-Fi?

EAX (»Environmental Audio Extensions«) ist ein von Creative entwickeltes System, das die Geräusche in Spielen an die jeweilige virtuelle Umgebung anpasst. Ein Schrei in einer Höhle etwa hallt nach und wird von eventuell zwischen Quelle und Hörer liegenden Felsen gedämpft. Da die Entwickler nicht jedes Geräusch im Spiel mehrfach in unterschiedlichen Umgebungen aufzeichnen und speichern, teilt das Spiel mit Hilfe von EAX der Soundkarte mit, in welcher Umgebung das Geräusch gerade ertönt und diese verändert es entsprechend. Das von praktisch allen Soundkarten oder Onboard-Chips unterstützte EAX 2.0 kann 32 Klänge gleichzeitig wiedergeben und die akustischen Eigenschaften verschiedener Umgebungen nachbilden. Das aktuelle EAX 5.0 schafft dagegen bis zu 128 Stimmen und vier Effekte gleichzeitig, dazu kommt eine Verfeinerung der umgebungsabhängigen Klangveränderungen. EAX 2.0 beherrschen sehr viele Titel, Spiele mit aktuelleren EAX-Versionen sind dagegen wesentlich seltener, wodurch das Feature nur einen schwachen Kaufgrund für eine Soundblaster-Karte darstellt. **FK**



FAQ: TFT-Monitore

Monitore sind die langlebigsten Gerätekategorien, umso wichtiger die Kaufentscheidung. Die Reaktionszeit ist mittlerweile irrelevant. Worauf müssen Spieler heute achten? Wir geben Rat. Von Hendrik Weins



Was ist ein fairer Preis für einen 24-Zöller? Woher kommen die teils immensen Preisunterschiede?



Für einen guten 24-Zoll-Monitor müssen Spieler etwa 250 Euro einplanen. Verschiedene Hersteller

bieten manchmal technisch nahezu identische Produkte an, die sich nur durch Service-Zusatzleistungen, die Ausstattung oder auch nur durch die Bezeichnung unterscheiden, da lohnt sich der Blick in die technischen Spezifikationen. Ansonsten bestimmt vor allem das verbaute Panel den Preis. Die meisten TFTs verwenden TN-Panels (Twisted Nematic), die sowohl günstig herzustellen sind als auch die schnellsten

Technische Daten

Panel	Bildqualität	Reaktionszeit	Kosten	Stromverbrauch	Blickwinkel
TN	+	+++	+++	+++	++
PVA	+++	++	+	++	+++
IPS	+++	++	++	++	+++

Reaktionszeiten beim Bildaufbau bieten – ein für Spiele wichtiges Argument. Abstriche müssen Sie allerdings bei der Farbdarstellung und den Betrachtungswinkeln machen. Die bis zu viermal so teuren VA-Panels (Vertical Alignment) kommen vor allem in Profi-Monitoren zum Einsatz. Diese Displays überzeugen mit vollem Farbraum und

haben einen maximalen Betrachtungswinkel von bis zu 178°. Allerdings liegen die Reaktionszeiten deutlich oberhalb eines TN-Panels. Einen guten Kompromiss aus Bildqualität sowie schnellen Reaktionszeiten bieten Monitore mit IPS- (In-Plane Switching) beziehungsweise S-IPS-Panel. Die kosten zwar immer noch deutlich mehr als vergleichbar große Monitore mit TN-Panel, aber erheblich weniger als PVA-Panels.

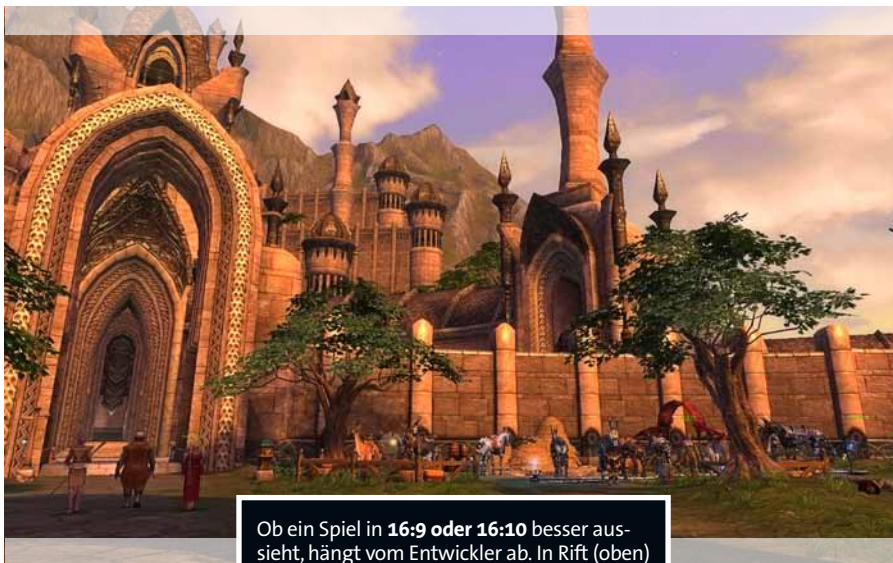


Welche Auflösung ist für Spieler optimal und was hat das mit dem Seitenverhältnis auf sich?



Grundsätzlich gilt für jede Bilddiagonale: Je höher die Auflösung, umso besser das Bild.

Allerdings steigen mit der Auflösung auch die Anforderungen an die Grafikkarte. Die meisten modernen Platinen kommen mit Einstellungen bis 1920x1200 aber problemlos zurecht. Jeder TFT hat zudem eine so genannte »native Auflösung«, bei der jeder Pixel des angelieferten Bildes exakt einem Pixel auf dem Bildschirm entspricht. Nur in dieser nativen Auflösung zeigt ein TFT ein gestochen scharfes Bild. Kleinere Auflösungen sind darstellbar, werden dann aber entweder in der Bildmitte mit großen schwarzen Rändern oder auf die gesamte Bildschirmgröße umgerechnet und daher gestreckt angezeigt. Solche interpolierte Auflösungen wirken je nach Qualität der Interpolation mehr oder weniger unscharf. Die meisten TFTs werden heute im 16:9-Format verkauft und haben sich damit dem Breitbild-Videoformat von Fernsehern angepasst. Die Hersteller bevorzugen 16:9 auch deshalb, weil dieses Seitenverhältnis in der Produktion weniger Verschnitt verursacht und entsprechend billiger zu fertigen ist. Bei einem 16:9-Monitor mit der HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln gehen im Vergleich zu einem 16:10-TFT mit 1920x1200 Pixel rund 10 Prozent der Arbeitsfläche verloren. Die größere Fläche erkaufen Sie sich



Ob ein Spiel in **16:9** oder **16:10** besser aussieht, hängt vom Entwickler ab. In Rift (oben) sehen Sie in 16:10 beispielsweise mehr in Höhe, dafür haben Sie in Two Worlds 2 nur in 16:9 den vollen Überblick in der Breite.





Die **Pivot-Funktion** rotiert den Monitor um 90 Grad.

durch den vergleichsweise kleinen Nachteil von schmalen schwarzen Balken bei der Darstellung von 16:9-Videos. Natürlich können HD-Filme auch auf kleineren Breitbild-Monitoren mit Auflösungen wie 1440x900 (16:10) dargestellt werden, dann allerdings nicht in voller Auflösung.

Welchen Monitor brauche ich, um in 3D zu spielen? Und welche Technik ist die beste?

Bislang kann nur Nvidia eine ernsthafte 3D-Lösung anbieten. Während es für AMDs Ansatz HD3D kaum Monitore gibt und zudem nur das kommende **Deus Ex: Human Revolution** dies nativ unterstützt, sind bereits Hunderte Spiele für Nvidias 3D Vision optimiert. Neben einer Geforce-Karte brauchen Sie zwingend einen TFT mit 120 Hz Bildwiederholrate, die 50 bis 100 Euro teurer sind als herkömmliche TFTs, aber neben der 3D-Fähigkeit auch in 2D durch die hohe Bildfrequenz eine gute Figur machen. Allerdings kostet die Darstellung in 3D die Hälfte der Grafikkarten-Leistung, da nun jedes Bild zweimal gerendert werden muss. Zudem benötigen Sie die 140 Euro teure 3D-Vision-Brille von Nvidia, die das Bild aber sichtbar verdunkelt. Und noch ein Knackpunkt: Das 3D-Erlebnis ist sehr subjektiv. Einige haben keine Probleme und sind begeistert, andere finden den Effekt dürrig oder klagen über Kopfschmerzen oder müde Augen. Daher sollten Sie vor dem Kauf 3D erst einmal ausführlich ausprobieren.

Monitore gibt es viele. Woran erkennen Spieler einen spiele-tauglichen Monitor?

So gut wie jeder heute im Handel erhältliche TFT ist spiele-tauglich. Der wichtigste Punkt hierbei ist die Reaktionszeit des TFTs, um bei schnellen Bewegungen Schlieren zu vermeiden. Diese entstehen, wenn die einzelnen Pixel nicht schnell genug auf den neuen Farbwert

wechseln können. Die Hersteller geben in der Werbung naturgemäß möglichst geringe Werte an, die aber selten Rückschlüsse auf die tatsächliche Reaktionsgeschwindigkeit zulassen. Um die Reaktionszeit technisch zu beschleunigen, verwenden viele TFTs intern eine Funktion namens »Overdrive«. Diese Technik ermöglicht einen schnelleren Bildaufbau und vermeidet damit Schlieren, kann allerdings auch zu einer verzögerten Darstellung durch die elektronische Signalverarbeitung führen, dem sogenannten »Input Lag«. Da sich Overdrive bei den meisten Monitoren aber im Einstellungsmenü abschalten lässt, sollten Sie zuhause experimentieren, ob die Turbo-Technik Ihnen tatsächlich ein besseres Bild beschert oder es einfach deaktivieren.

Haben 120-Hz-Monitore auch im 2D-Einsatz Vorteile gegenüber herkömmlichen 60-Hz-Modellen?

Spieler mit einem geschulten Auge erkennen durchaus Unterschiede bei Monitoren mit 60 oder 120 Hz. Die doppelte Hertz-Zahl kommt vor allem der Bildschärfe zugute, und so wirkt das Bild in Bewegung sichtbar stabiler als mit 60 Hz. Am deutlichsten sehen Sie den Effekt beim ganz profanen Schubsen von Windows-Fenstern – und in schnellen Shootern. Generell wirken sämtliche Bewegungen auf einem 120-Hz-TFT wesentlich flüssiger.

Neuerdings werben Hersteller mit Non-Glare-Displays. Was sind das für Monitore?

Non-Glare-Displays sind Monitore mit mattem Bildschirm. Nachdem in den letzten Jahren viele TFTs aufgrund der sichtbar kräftigeren Farben eine spiegelnde Oberfläche hatten, geht der Trend nun wieder in Richtung »Mattscheibe«. Zwar wirken Farben nicht mehr so brillant wie bei Glare-Monitoren, dafür stören aber keine Reflexionen oder Spiegelungen. Eine eindeutige Empfehlung, ob spiegelnd oder matt, können wir nicht geben, das ist eine Frage des Geschmacks.

LEDs sind die Zukunft, ob im Fernseher, dem Auto oder dem TFT, aber was sind die Vorteile?

Monitore mit einer LED-Hintergrundbeleuchtung verbrauchen im Vergleich zu herkömmlichen TFTs mit CCFL-Beleuchtung (Cold Cathode Fluorescent Lamp, Kaltkathodenröhre) deutlich weniger Strom und können kompakter gebaut werden. Gehäusetiefen von einem knappen Zentimeter wären mit konventionellen Beleuchtungstechniken nicht machbar. Zudem ist die Helligkeitsverteilung eines CCFL-Monitors in der Regel etwas schlechter als bei LED-TFTs, und LEDs liefern

eine höhere maximale Bildhelligkeit. Im Gegenzug zeigen CCFL-Monitore einen größeren Farbraum. 2011 sollen sich laut diversen Analysten die Preise allmählich angleichen und so LED zur marktbestimmenden Beleuchtungsart machen.

Alles eine Frage der Verbindung: Displayport, HDMI oder doch das gute, alte DVI?

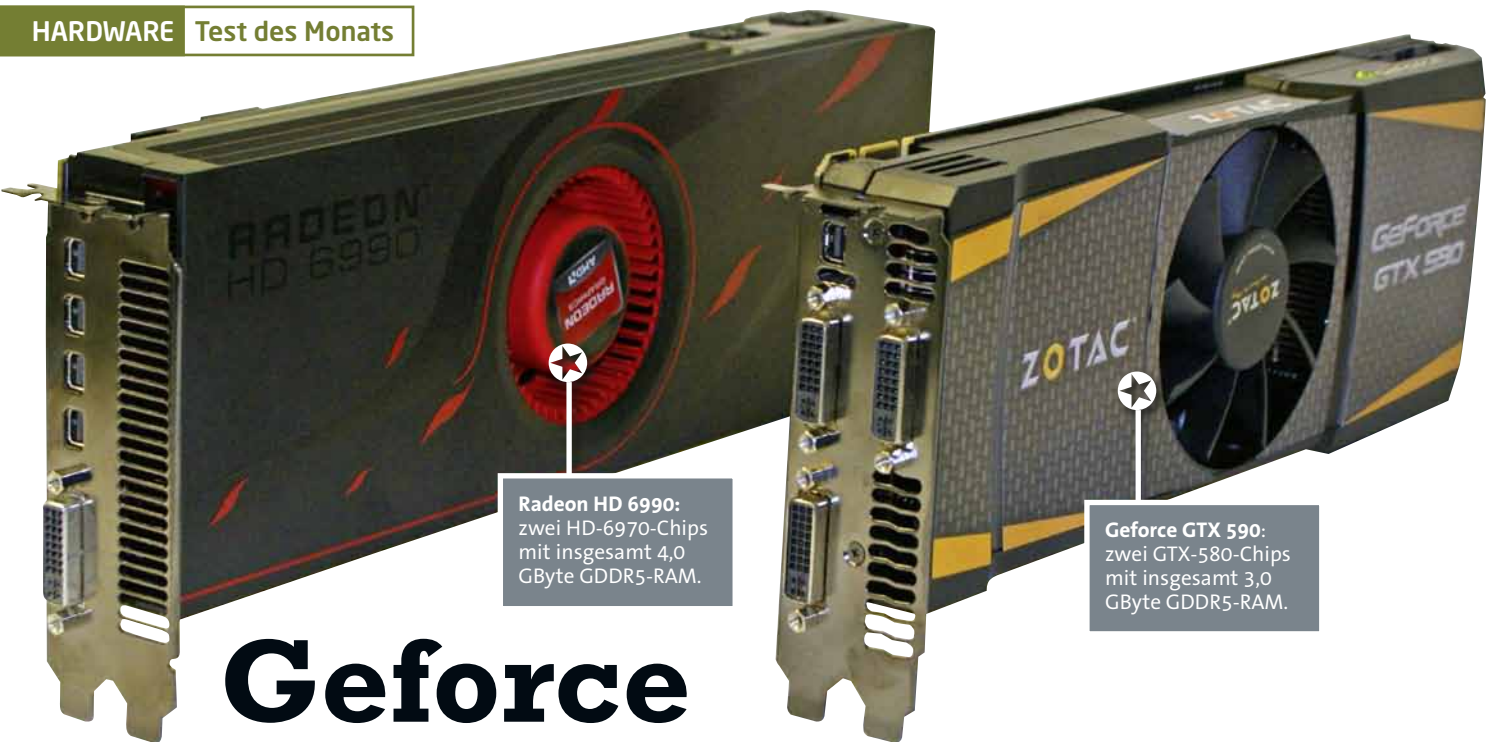
Der größte Vorteil von Displayport (DP) sind die im Vergleich zu HDMI wegfallenden Lizenzkosten für die Hersteller. Ansonsten sind sich HDMI und DP sehr ähnlich. Beide übertragen digital sowohl Bild als auch Ton. Während HDMI-Kabel aber laut Spezifikation nur rund 10 Meter lang sein dürfen, garantiert Displayport eine Reichweite von bis zu zwölf Metern. Bislang ist der Displayport noch wenig verbreitet, durch die massive Unterstützung AMDs bei ihren Grafikkarten rechnen wir aber auf lange Sicht mit zunehmend mehr Displayport-Monitoren. DVI überträgt dagegen nur Video-, aber keine Audiodaten. Zudem unterstützt DVI maximal eine Auflösung von 2560x1600, während Displayport in Version 1.2 bis zu 4096x2560 Pixel ansteuern kann.

Welche Zusatzausstattung bei Monitoren ist empfehlenswert und rechtfertigt den Aufpreis?

Neben einem guten Bild sowie schlierenfreier Darstellung sollte ein Monitor auch eine Höhenverstellung besitzen, denn nur so können Sie ihn optimal an die Sitzposition anpassen. Eine Pivot-Funktion, um den Monitor um 90 Grad zu drehen, brauchen hingegen die wenigsten. Sinnvolles Extra können USB-Ports beziehungsweise USB-Hubs und ein Kartenleser am Monitor sein, womit das Bücken unter den Schreibtisch entfällt. Getrost ignorieren können Sie die meisten Lautsprecher und Webcams, die oft nur bescheidene Qualität haben. Greifen Sie lieber zu externen Lautsprechern oder Kameras, die für wenig Geld hör- und sichtbar mehr drauf haben. **HW**

Noch ist der **DVI-Anschluss** bei Monitoren und Grafikkarten am weitesten verbreitet, doch **HDMI** etabliert sich zusehends. Displayport spielt momentan nur im Zusammenhang mit AMDs Mehrschirmtechnik Eyefinity oder im professionellen Umfeld eine Rolle. Der analoge **VGA-Anschluss** ist für Spieler eigentlich tot.





Radeon HD 6990:
zwei HD-6970-Chips
mit insgesamt 4,0
GByte GDDR5-RAM.

GeForce GTX 590:
zwei GTX-580-Chips
mit insgesamt 3,0
GByte GDDR5-RAM.

GeForce GTX 590 gegen Radeon HD 6990

Die mit jeweils zwei High-End-Grafikchips ausgestatteten GeForce GTX 590 und Radeon HD 6990 ringen um den Titel der schnellsten Grafikkarte der Welt. Aber taugen die 3D-Monster auch für den Alltagseinsatz? Von Florian Klein

Mehr Benchmarks: GameStar.de/Quicklink/7349

Weder AMD noch Nvidia erwarten, dass ihre neuen Top-Modelle Radeon HD 6990 und GeForce GTX 590 viele Käufer finden. Dafür sind die Platinen einfach zu teuer. Die am 8. März vorgestellte Radeon HD 6990 kostet stolze 580 Euro, die ab dem 24. März erhältliche GeForce GTX 590 voraussichtlich 600 Euro. Beim Duell der beiden 3D-Monster geht es auch nicht um hohe Verkaufszahlen, sondern um den Titel der schnellsten Grafikkarte der Welt – der Image-Gewinn soll sich dann auf die Verkaufszahlen der günstigeren Modelle auswirken. Um das zu erreichen, kombinieren AMD und Nvidia jeweils zwei ihrer schnellsten Grafikchips auf einer Platine. Bei der Radeon HD 6990 sind das zwei HD-6970-Chips im Crossfire-Modus, bei der GTX 590 zwei GTX-580-Chips im SLI-Gespann.

Bei der Radeon HD 6990 setzt AMD auf zwei vollwertige HD-6970-Chips. Jeder der beiden Grafikprozessoren verfügt über 1.536 Shader-Einheiten, ein 256 Bit breites Speicher-Interface sowie 2,0 GByte GDDR5-Speicher und entspricht damit der Single-

Chip-Variante. Nur die Taktraten senkt AMD gegenüber einer Radeon HD 6970 geringfügig ab: So rechnen die Grafikchips auf der Radeon HD 6990 mit 830 statt 880 MHz, der GDDR5-Speicher taktet mit effektiv 5.000 statt 5.500 MHz.

Außerdem lässt sich die HD 6990 (wie bereits HD 6970 und 6950) mit Hilfe eines an der Platine angebrachten Hebels noch beschleunigen: Wenn Sie den Schalter (bei ausgeschaltetem PC) umlegen, wechselt die HD 6990 auf das zusätzlich integrierte Übertakter-Bios. Dann klettert der Chiptakt von 830 auf 880 MHz und damit auf HD-6970-Niveau, der Speichertakt bleibt allerdings bei 5.000 MHz. Außerdem steigt die Versorgungsspannung von 1,120 auf 1,175 Volt und erleichtert damit die Übertaktung. Der Nachteil: Zum einen steigt der Stromverbrauch ebenfalls spürbar an – von laut AMD maximal 375 Watt (TDP) auf wahnwitzige 450 Watt (TDP). Entsprechend benötigt die HD 6990 gleich zwei achtpolige Stromstecker. Zum anderen gibt AMD keine Garantie für die Übertaktung und haftet nicht für Schäden, die durch die höhere Spannung sowie eigene Übertaktungsexperimente möglicherweise entstehen.

Nvidia stattet die GTX 590 ebenfalls mit zwei vollwertigen GTX-580-Chips aus. Beide besitzen 512 Shader-Einheiten sowie 1.536 MByte GDDR5-RAM, angebunden über ein jeweils 384 Bit breites Speicher-Interface. Allerdings senkt Nvidia den Takt deutlich gegenüber der GTX 580 ab: Die GTX 590 rechnet mit 607 statt 772 MHz Kerntakt, die Shader arbeiten mit 1.215 statt 1.544 MHz, und der Speicher muss sich mit effektiv 3.414 statt 4.000 MHz begnügen. Wie die HD 6990 benötigt auch die GTX 590 zwei achtpolige Stromanschlüsse und liegt mit maximal 365 Watt Verbrauch (TDP) auf dem Niveau der HD 6990. Ein 700-Watt-Netzteil eines Marken-Herstellers sollten Sie dafür mindestens besitzen.

Beide Platinen können Spiele auch auf mehreren Monitoren gleichzeitig darstellen. Die Radeon HD 6990 besitzt dafür einen DVI- sowie vier der bei TFTs noch wenig verbreiteten Mini-Displayport-Anschlüsse. AMD verspricht aber, dass jeder HD 6990 drei Adapter beiliegen sollen (2x Mini-DP auf DVI, 1x Mini-DP auf HDMI). Insgesamt können Sie damit momentan fünf TFTs gleichzeitig nutzen (auch mit Spielen). Wenn Monitore mit Displayport-1.4-Anschluss erscheinen, sind maximal sechs möglich.

Benchmarks

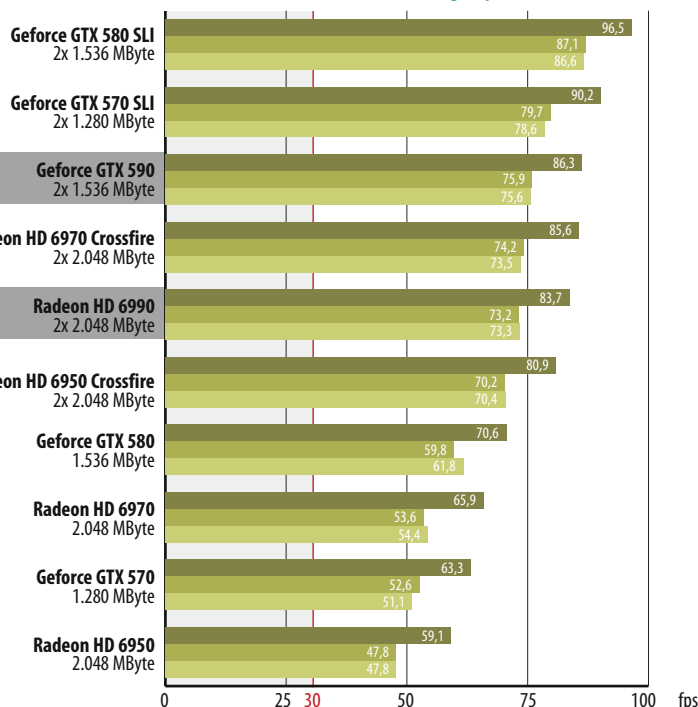
Battleforge, Call of Duty: Black Ops, Crysis, F1 2010, Mafia 2, Metro 2033

Performance Rating Durchschnitt

1x AA / 1x AF 4x AA / 8x AF 8x AA / 16x AF

ruckelt

gut spielbar



Die GTX 590 bringt drei DVI- sowie einen Mini-Displayport-Ausgang mit, an die sich – bislang einmalig bei einer GeForce – bis zu vier TFTs anschließen lassen. Spielen können Sie auf maximal drei gleichzeitig, dafür aber auch im 3D-Modus (3D Vision Surround). Um herauszufinden, welche der beiden Dual-Chip-Platinen die schnellste Gratkarte ist, lassen wir sie in sechs Spielen (**Battleforge, CoD: Black Ops, Crysis, F1 2010, Mafia 2, Metro 2033**) gegeneinander antreten, jeweils in den Auflösungen 1680x1050, 1920x1200 und 2560x1600 (jeweils 1xAA/1xAF, 4xAA/8xAF, 8xAA/16xAF). Das Ergebnis: Die GeForce GTX 590 liegt im Schnitt mit etwas über 2,0 fps in Führung; ein rein theoretischer Vorteil, denn beim Spielen spüren Sie davon nichts. In der Praxis sind GTX 590 und HD 6990 unterm Strich gleich schnell und liefern beide extrem hohe Spieleleistung. Selbst auf 30-Zoll-TFTs spielen Sie mit beiden Platinen prob-

chen Gratkarte mit nur einem Chip zu gering (siehe Benchmarks). Zumal der Crossfire- oder SLI-Modus von HD 6990 und GTX590 bei brandneuen Spielen häufig erst nach einem Treiber-Update funktioniert.

Dazu kommt der enorme Energiebedarf beider Doppel-Platinen: Das Testsystem verbrät mit der GeForce GTX 590 unter Last extreme 514 Watt, die Radeon HD 6990 zeigt sich mit 495 Watt nur wenig sparsamer. Entsprechend hörbar werden auch die massiven Kühlsysteme, um die enorme Wärmeentwicklung in den Griff zu bekommen. Wobei Nvidias GTX 590 hier erstmals deutlich punkten kann gegenüber der HD 6990: Zwar bleibt die HD 6990 im Leerlauf mit leicht hörbaren 2,2 Sone merklich leiser als die GTX 590 mit hörbaren, wenn auch nicht nervigen 3,2 Sone. Unter Last lärmt der Lüfter der HD 6990 aber teils mit unerträglichen 6,2 Sone vor sich hin und wechselt zudem häufig die Drehzahl – das hören Sie selbst durch den Spieleklang im Headset! Die GTX 590 bleibt im Vergleich mit maximal 4,5 Sone noch einigermaßen zurückhaltend, auch wenn Sie den Lüfter in Spielen ebenfalls deutlich wahrnehmen (zum Vergleich: eine GTX 460 flüstert mit 1,3 Sone). Zudem ändern sich die Lüfterdrehzahlen im Vergleich zur HD 6990 nur langsam und stören dadurch weniger. Trotz des höheren Stromverbrauchs schafft es Nvidia also, die GTX 590 leiser zu kühlen als die unter Last extrem laute HD 6990. Wer keine neuen Benchmark-Rekord sucht, sollte aber von beiden Platinen die Finger lassen – mit herkömmlichen Gratkarten schonen Sie Ohren, Nerven und Geldbeutel und spielen trotzdem in höchster Qualität flüssig. **FK**

Extrem schnell. Das war's dann aber auch.

lemlos in maximalen Details und mit extremen Bildqualitätseinstellungen. Auch zum Spielen auf mehreren Monitoren, die zusammengenommen eine noch höhere Auflösung bieten, bleibt Luft. Ebenso für den leistungszehrenden 3D-Vision-Surround-Modus bei der GeForce GTX 590. Allerdings lohnen sich die Doppelkarten auch nur für diese extremen Einsatzzwecke, ansonsten ist der Leistungsvorteil gegenüber einer wesentlich günstigeren herkömmli-

PREIS 580 Euro

HERSTELLER AMD

Gratkarte Radeon HD 6990

Gratkchip	Antilles (2x Cayman XT)
GPU-/DDR-Takt	830 / 5.000 MHz
Video-RAM	2x 2.048 MByte GDDR5
RAM-Anbindung	2x 256 Bit
Stromanschlüsse	2x 8-Pol
Steckplatz	PCI Express 16x

SPIELELEISTUNG

- bis 2560x1600 mit 4x AA jederzeit flüssig
- selbst anspruchsvolle Titel meist mit 8x AA flüssig

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung • winkelunabhängiger Texturfilter • anisotroper Texturfilter flimmert minimal
- kein Supersampling in DirectX 10 & 11

ENERGIEEFFIZIENZ

- noch zufriedenstellende Stromaufnahme unter Windows
- mäßige Energieeffizienz
- extremer Stromverbrauch unter Last

KÜHLSYSTEM

- nur leicht hörbar unter Windows
- deutlich hörbar bis sehr laut unter Last

AUSSTATTUNG

- Eyefinity • Crossfire • Backup-Bios • 1x DVI
- 4x Mini-Displayport • bis zu fünf Monitore
- kein HDMI • keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Extrem schnelle Gratkarte, die in Spielen praktisch gleichauf mit Nvidias GTX 590 liegt, dabei aber etwas weniger Strom schluckt. Allerdings überbietet das laute Kühlsystem die im Vergleich merklich leisere GeForce GTX 590 um ein Vielfaches.

60/60

9/10

4/10

3/10

4/10

80

Preis/Leistung: Ungenügend

PREIS ca. 600 Euro

HERSTELLER Nvidia

Gratkarte GeForce GTX 590

Gratkchip	2x GF110
GPU-/Shader-/DDR-Takt	607 / 1.215 / 3.414 MHz
Video-RAM	2x 1.536 MByte GDDR5
RAM-Anbindung	2x 384 Bit
Stromanschlüsse	2x 8-Pol
Steckplatz	PCI Express 16x

SPIELELEISTUNG

- bis 2560x1600 mit 4x AA jederzeit flüssig
- selbst anspruchsvolle Titel meist mit 8x AA flüssig
- genug Leistung für 3D Vision

BILDQUALITÄT

- beste Kantenglättung • Supersampling auch in DirectX 10 und 11 • bis zu 32fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ

- noch zufriedenstellende Stromaufnahme unter Windows
- mäßige Energieeffizienz
- extremer Stromverbrauch unter Last

KÜHLSYSTEM

- hörbar unter Windows
- deutlich hörbar unter Last

AUSSTATTUNG

- SLI • 3D Vision • GPU-Physx • 3x DVI
- 1x Mini-Displayport • bis zu vier Monitore
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

FAZIT

Rasend schnelle Gratkarte mit im Vergleich zur HD 6990 wesentlich erträglicherem Lüfter. Zudem als einzige GeForce-Karte in der Lage, mehr als zwei Monitore anzuschließen. Für die meisten Spieler trotzdem vollkommen überdimensioniert.

60/60

10/10

4/10

4/10

5/10

83

Preis/Leistung: Ungenügend

Monitore

TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung Syncmaster BX2240 PREISTIPP

► 84 ▲ 180 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 HP Compaq LA 2205wg UPDATE

► 82 ▲ 200 € ► online ► Quicklink: 7219

voll spieletauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 LG W2253TQ

► 81 ► 160 € ► 10/09 ► Quicklink: 7069

voll spieletauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080

4 Samsung Syncmaster B2230W

► 81 ► 170 € ► 07/10 ► Quicklink: 7068

voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

5 NEC Multisync E222W

► 77 ► 190 € ► 09/10 ► Quicklink: 7070

voll spieletauglich, gute Bildqualität, HDMI, HDCP, 1680x1050

TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus VK246H UPDATE

► 85 ▲ 230 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082

voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

2 Samsung Syncmaster 2494HM UPDATE

► 84 ▲ 270 € ► 04/10 ► Quicklink: 7083

voll spieletauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Iiyama B2409HDS PREISTIPP

► 81 ▲ 210 € ► 06/09 ► Quicklink: 7084

voll spieletauglich, vielseitig verstellbar, 1920x1080

1 Acer GD245HQ

► 81 ► 300 € ► online ► Quicklink: 7221

voll spieletauglich, 3D-fähig, neigbar, 1920x1200

5 LG W2486L

► 80 ► 250 € ► 04/10 ► Quicklink: 7085

voll spieletauglich, viele Schnittstellen, 1920x1080

Mainboards

SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7/8xx

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe UPDATE

► 92 ▼ 140 € ► 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 UPDATE

► 90 ▲ 240 € ► 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 ▲ 100 € ► 12/09 ► Quicklink: 7099

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70 UPDATE

► 93 ▲ 150 € ► 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 UPDATE

► 89 ▼ 100 € ► 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

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 UPDATE

► 93 ▲ 330 € ► 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

► 84 ► 230 € ► 07/10 ► Quicklink: 7104

toller Klang, druckvoller Bass, keine Kabel oder Fernbedienung

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Razer Megalodon UPDATE

► 90 ▲ 150 € ► 10/09 ► Quicklink: 7105

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

2 Logitech G35 UPDATE

► 89 ▼ 80 € ► 06/09 ► Quicklink: 7106

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

3 Sennheiser PC 330 UPDATE

► 89 ▲ 90 € ► 08/10 ► Quicklink: 7107

präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

4 Steelseries Siberia v2 PREISTIPP

► 88 ▲ 70 € ► online ► Quicklink: 6840

komfortabel, guter Spiele-Klang, sehr gute Sprachübertragung, Klinke

5 Creative WoW Wireless Headset

► 88 ► 80 € ► 05/10 ► Quicklink: 7108

drahtlos, inklusive X-Fi-USB-Soundkarte, WoW-Design, beleuchtet

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 Roccat Kova+ NEU

► 92 ► 40 € ► - ► Quicklink: 7334

sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für Linkshänder

3 Sharkoon Fireglider PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 07/09 ► Quicklink: 7080

viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

4 Steelseries Ikari Optical

► 82 ► 40 € ► 04/08 ► Quicklink: 7077

präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für rechte Hände

5 Razer Salmosa

► 80 ► 35 € ► 10/08 ► Quicklink: 7078

sehr präzise, Makrofunktionen, symmetrisch 1.800 dpi, nur zwei Tasten

MÄUSE AB 40 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G700 UPDATE

► 96 ▼ 70 € ► 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 Handballenaufklappe

2 Logitech G19

► 87 ► 120 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

3 Razer Black Widow Ultimate NEU

► 87 ► 140 € ► - ► Quicklink: 7333

maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Port, Makros

4 Logitech G110 PREISTIPP

► 85 ► 60 € ► 02/10 ► Quicklink: 7121

tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

5 Roccat Valo

► 84 ► 80 € ► 11/09 ► Quicklink: 7122

viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher

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

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Microsoft Xbox 360 Wireless**

► 78 ► 40 € ► 04/07 ► Quicklink: 7126

präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, kabellos

KAUFTIPP **Microsoft Xbox 360 Controller**

► 77 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127

präzise, auch Xbox 360, rüttelt in einigen älteren Spielen nicht, Kabel

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Creative X-Fi Titanium Bulk**

► 84 ► 60 € ► - ► -

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss

KAUFTIPP **Creative Xtreme Gamer**

► 84 ► 75 € ► 02/07 ► Quicklink: 7130

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP **Logitech G27**

► 89 ► 260 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128

extrem präzise, knackiges Force Feedback

KAUFTIPP **Logitech Driving Force GT**

► 84 ► 120 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129

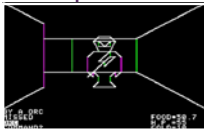
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

World of Warplag

Die Doktorarbeit unseres ehemaligen Verteidigungsministers hat sich als Plagiat entpuppt – alles abgeschrieben. Nun stellt sich heraus, dass auch Blizzard kopiert hat: Das Online-Rollenspiel World of Warcraft ist ebenfalls ein Plagiat! Von Michael Graf

Orcs

Die Knautschnasen aus **World of Warcraft** sind eine eindeutige Kopie der Orcs aus dem Rollenspiel **Akalabeth** von 1980, dem Erstlingswerk einer lebenden Raumkapsel-Ballastmasse namens Richard Garriott (der mit **Ultima**). Schauen Sie doch mal das Bild an: Der aggressive Blick (Dreiecke), die breiten Schultern, selbst die Farbe (grüne Striche, vermutlich Grafikfehler) – alles gleich! Blizzard hat nur die Breitaxt weggelassen, wohl getrieben von sinisterem Täuschungswillen. Netter Versuch.



Ausrufezeichen

Die Ausgefuchstheit dieses Plagiats hat uns selbst überrascht: Tief in ihrem Spielearchiv müssen die Kopierfuchse von Blizzard auf **Colossal Cave** gestoßen sein, das allererste Textadventure von anno dazumal (1976). Wir haben stunden-, wenn nicht minutenlang nachgeforscht und sind uns absolut sicher: Das Quest-Ausrufezeichen aus **World of Warcraft** stammt aus **Colossal Cave**, die Beweislast ist erdrückend: Oben ein länglicher, dicker Hauptkörper, darunter ein mondähnlicher Begleiter – die Zeichen gleichen sich wie ein Orc dem anderen (siehe links).



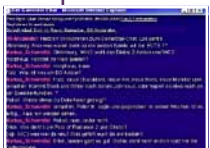
Minimap

Eine Minimap, die die Landschaft von oben zeigt. »Landschaft von oben« – kommt Ihnen das bekannt vor? Von oben heißt Luft heißt Himmel heißt Umlaufbahn heißt Satellit, eine Satellitenkarte also, und wie heißt die einzige Original-Satellitenkarte der Welt? Bingo: **Google Maps!** Dass der Online-Kartendienst erst im Februar 2005 und damit vier Monate nach der US-Version von **World of Warcraft** startete – Erbsenzählerei, kleinbürgerliche Bedenken! Blizzard hat abgucken, basta!



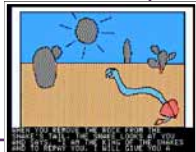
Chat

Das eingebaute Textunterhaltungsprogramm bezeichnet Blizzard salopp als »Chat«. Wir haben mit Wissenschaftlern gechattet und rausgefunden, dass es das schon ewig gibt, seit den 80er-Jahren nämlich, erfunden vom Finnen Jarkko Oikarinen und besser bekannt als IRC (»Internet Relay Chat«). Blizzard hat dann noch Grafik und Hundeohren-Sammelquests drumrum gebaut, und fertig war das Plagiat. Infam!



Wüste

Okay, diesmal liegt das Vergehen auf der Hand. Als wir in **World of Warcraft** das Wüstengebiet sahen, kam uns sofort ein bestimmtes Spiel in den Sinn. Wie meinen? **Dune 2!** Was soll das denn sein? Wir meinen selbstverständlich **The Warrior and the Princess**, ein mit Grafiken unterlegtes Sierra-Textadventure von 1980, dessen Wüstenszenerie der Blizzard-Steppe fräppierend ähnelt. Zu fräppierend, wie wir finden: Hier wurde kopiert, plagiiert, abgekupfert, that's what! Sonne, Sand, Felsen, Schlange (nicht im Bild) – alles genau wie im Original. Die Dreistigkeit, die Dreistigkeit!



Interface

Am unteren Bildrand prangt in **World of Warcraft** eine Leiste mit Talentsymbolen. Es ist uns beim besten Willen nicht gelungen, dies in anderen Spielen nachzuweisen, schon gar nicht in **Everquest**. Aber: Eine Randleiste mit den Fähigkeiten der Spielfigur, die kennen wir sehr wohl! Und zwar von LucasArts' SCUMM-Engine, die erstmals 1987 im Adventure **Maniac Mansion** Verwendung fand: Wer erst Begriffe wie »Nimm« oder »Benutz« und danach ein Objekt in der Spielwelt anklickte, sagen wir: eine Mikrowelle, der führte die entsprechende Aktion aus. Das funktioniert in **World of Warcraft** genauso, nur dass statt Wörtern eben Symbole verwendet werden und statt einer Mikrowelle riesige Drachen oder so. Eine pfiffige Kopie, aber nichtsdestotrotz eine Kopie.



3D-Grafik

Laut Blizzard ist **World of Warcraft** »dreidimensional, ihr Flachzapfen« (Rob Pardo). Wir haben das geglaubt. Doch als wir auf die anderen Plagiate stießen, wurden wir misstrauisch und begannen eine weltweite Forschungsreise. Am, äh, Badestrand von Teneriffa machten wir eine schockierende Entdeckung: Nicht etwa **World of Warcraft** war das erste 3D-Programm, sondern 3D Monster Maze von 1982. Potztausend, 1982! Zur selben Zeit verkaufte in Hamburg ein Hochstapler namens Konrad Kujau gefälschte Hitler-Tagebücher an das Nachrichtenmagazin Stern. Besteht hier ein Zusammenhang? Höchstwahrscheinlich nicht. Abgucken hat Blizzard trotzdem.



Spiel

Wir glauben nichts mehr, gar nichts. Im Aschenbecher qualmen Zigarettenstummel, neben dem Bett stapelt sich die Schmutzwäsche. Wochenlang haben wir recherchiert, Abertausende Bücher gewälzt. Es ist also wahr: **World of Warcraft** ... setzen Sie sich besser ... **World of Warcraft** ist nicht das erste Computerspiel. Nicht einmal das zweite oder dritte. Es ist nur ein Glied in einer jahrzehntelangen Plagiatskette, die bis ins Jahr 1952 zurückreicht. Damals erschien das erste namentlich bekannte Spiel **OXO**, eine Tic-Tac-Toe-Variante für den EDSAC, einen britischen Steinzeit-Rechner mit der Größe eines Kleiderschranks und der Rechenkraft eines kaputten Handys. **OXO** zog unzählige Nachahmer nach sich, auch **World of Warcraft** ist nichts anderes als Tic Tac Toe mit Elfen und Drachen. Wir fordern daher, dass sich Blizzard endlich umbenennet. In Xerox.



GameStar-Fotoroman Folge 140: SYSTEMKRITIK



GameStar 06/2011 erscheint am 27.4.2011



1 **Skyrim** Preview Fallout 3 und Oblivion zählen zu den besten Rollenspielen der letzten Jahre. Ob Bethesda nun einen vergleichbar brillanten Knaller in der Mache hat?

2 **Portal 2 • Operation Flashpoint: Red River Arcania: Fall of Setarrif** Test Wir knobeln, wir ballern, wir retten Welten. Drei große Titel im Test.

3 **Dungeon Siege 3** Preview Neustart geglückt? Wir spielen das Action-Adventure und sind gespannt: Kann sich Dungeon Siege 3 mit Diablo messen?

4 **TFTs** Hardware Monitore mit Full-HD-Auflösung werden immer günstiger. Wir nutzen die Gelegenheit, um Spieler-TFTs ab einer Diagonale von 24 Zoll zu vergleichen.

130 Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimbürg
Verlagsleitung André Horn

Veröffentlichung gemäß § 8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Mitglieder der Geschäftsleitung Michael Beifuß (Business), Canio Martino (Magazine),
André Horn (Entertainment)

Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Stellv. Chefredakteur Christian Schmidt
Leitender Redakteur Daniel Visarius

Redaktion Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky,
Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins,
Tilman Blanke, Nico Stockheim, Michael Löprich

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael
Obermeier, Christian Schneider, Hanno Neuhaus

Medien-Produktion David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek,
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, Patrick C. Lück,
Michael Orth, Christian Burtchen, 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 Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MVZ GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de
Web: www.mvz.de

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/2010): 118.590 verkaufte Hefte
Online-Reichweite (IVW 02/2011) 51.035.466 Page Impressions, 9.520.786 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 Vorvormonats.

AWA 2009

Anzeigenleiter Ralf Sattelberger (-730)
Senior Sales Manager Kerstin Wölderling (-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 Preislite Nr. 14 vom 1.10.2010.
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
Erfüllungsort, Gerichtsstand Matthias Weber (-154)

Produktion, Rechtliches Jutta Eckbrecht
Produktionsleitung Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,
Osswald GmbH & Co, Megapac

IDG Entertainment Media GmbH
© Copyright Sabine Hell, Sigrun Rüb

Layout-Entwurf Uwe C. Beyer
Design Wertungskasten H2DESIGN.de
Titel Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Fotos

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbe-
sondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zu-
stimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts
anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in
elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Ver-
lages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien
Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine
Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen
könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen
Virens Scanner zu prüfen.