

**+** **Arena:** Erleben Sie in diesem großartigen Rollenspiel-Klassiker den Beginn der Elder-Scrolls-Serie. Befreien Sie Kaiser Uriel Septim VII und besiegen Sie seinen Peiniger, den Kampfmagier Jagar Tharn.

**+** **Daggerfall:** Erleben Sie mit dem Addon neue Abenteuer in der wohl größten PC-Spielwelt.


**Anno 2070**
**PREVIEW-VIDEO**

Erste Spielszenen aus Anno 2070: Welche Neuerungen bringt das Zukunftsszenario mit sich?

**+** **Krieg der Ego-Shooter:** Der Multiplayer-Modus von Black Ops steht für flotte Gefechte. Können Crysis 2 und Homefront da mithalten, oder muss sich Black Ops den Neu-lingen sogar geschlagen geben?


**VOLLVERSION**

## Elder-Scrolls-Doppelpack: Arena & Daggerfall



## Multiplayer-Special

**TOP-SPIEL-VIDEO**
**Außerdem auf DVD**
**20 COOLE INDIE-SPIELE!**
**VOLLVERSIONEN**

Battle For Wesnoth

Ben There, Dan That

Desktop Dungeons

Don't Look Back

Dwarf Fortress

FreeCiv

Gesundheit

Grounded

Gungirl 2

Hero Core

Octodad

Pushover

Super Crate Box

suteF

The Ur-Quan Masters

**DEMOS**

Atom Zombie Smasher

Osmos

Space Chem

VVVVVV

Zeit2

# GameStar XL DVD

**+** **Free2Play:** Weltraumschlachten und coole PvP-Quests in einem riesigen Universum. Bei uns gibt's den kompletten Client (6 GB)!

**+** **Eigenes Raumschiff:** Jagen Sie mit Ihrem persönlichen Pott dank der gelungenen Steuerung durch As-teroidenfelder und liefern Sie sich packende Gefechte im All.


**Morrowind**
**HALL OF FAME**

Im Rückblick zum dritten Teil der Elder-Scrolls-Serie stürzen wir uns in den Kampf gegen den mächtigen Halbgott Dagoth Ur.

**+** **Vollgepackt:** Was steckt alles in der Limited Edition von Crysis 2, und lohnt sich sogar die Investition in eine der teuren Nano Editions? Wir zeigen Ihnen die realen und virtuellen Inhalte im Boxenstopp-Video.


**ONLINE-ROLLENSPIEL**

## Black Prophecy



## Crysis 2: Boxenstopp

**HD-VIDEO**

**Exklusives Begleiter-Tier**  
für das MMO Forsaken World

Schalten Sie kostenlos »The Duke Candle« frei, einen Begleiter, der im Ingame-Shop zehn Euro kostet! Benutzen Sie dazu das Startprogramm von Forsaken World auf unserer DVD und folgen Sie den Anweisungen.

**10€ Pet gratis!**

**Außerdem auf XL-DVD**
**HD-SPECIALS**

Retro Hall of Fame: MDK

**DEMOS**

Wildlife Park 3

Hegemony Gold



# Editorial



## WHO IS WHO

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

## Quest (knapp) erfüllt!



### GameStar auf Facebook

11.000 Menschen versorgen sich bereits auf unserem Facebook-Channel mit täglichen News, Schnipseln aus dem Redaktionsalltag (wie unserem gruseligen Hotel-Video aus London) und coolen Leser-Einsendungen wie Falk Pflückers Gamer-Hymne. Schauen Sie vorbei, tauschen Sie sich mit den GameStar-Redakteuren aus:

[www.facebook.com/GameStar.de](http://www.facebook.com/GameStar.de)



### GameStar MMO Mai 2011

Alles wichtige zu Patch 4.1; 50 Seiten Guides zu Zul'Gurub & Zul'Aman heroic und den besten Skillungen und viele Tipps mehr!

### GameStar auf Reisen

Manchmal erfordern besondere Spiele besondere Maßnahmen. Mitte April lud Bethesda im US-Bundesstaat Utah zur Besichtigung seiner aktuellen Spiele, allen voran des Rollenspiel-Hoffnungsträgers **The Elder Scrolls: Skyrim**. Das Problem nur: Als das gezeigt wurde, steckte GameStar schon mitten im Produktionsschluss. In einer Hauruck-Aktion übermittelte US-Korrespondent Heinrich Lenhardt den über Nacht getippten Text unmittelbar nach Deutschland, wo er ins schon vorbereitete Layout eingegossen und direkt an die Druckerei weitergereicht wurde – Maßarbeit in letzter Minute! Der Aufwand hat sich gelohnt, denn das groß angelegte **Skyrim** ist auf dem besten Weg, zum Rollenspiel-Hit des Jahres zu werden (S. 26).

### GameStar auf Risen

Dabei gibt es scharfe Konkurrenz um diesen Titel. Der wichtigste Mit-Anwärter kommt aus Deutschland: **Risen 2** entsteht derzeit bei Piranha Bytes, es steht in der Tradition der **Gothic**-Reihe. Und macht doch vieles anderes. Bei wem da die **Arcania**-Alarmglocken schrillen, den kann GameStar-Chefredakteur Michael Trier beruhigen: »Die Jungs schaffen es offensichtlich, das Gothic-Konzept zu modernisieren, ohne die alten Stärken über Bord zu werfen.« In der großen Titelstory ab Seite 14 schildert er seine Eindrücke von **Risen 2**, dessen neueste Version GameStar exklusiv erleben durfte.

### Mit einem Klix

Wachwechsel bei der GameStar-Jugend: Wir verabschieden uns in dieser Ausgabe ganz herzlich von unserem Praktikanten Nico Stockheim, der sein Studium fortsetzt. Nico, vielen Dank für deine sehr gute Arbeit, und viel Glück für die Zukunft! Auf Nicos Stuhl sitzt seit Anfang April unser neuer Praktikant Sebastian Klix, mit dem Sie sich auf der Teamseite (S. 50) schon mal vertraut machen können. Mit dem Nachnamen ist er für die Spielebranche praktisch prädestiniert ...

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



GameStar-App für iPhone,  
iPad und iPod touch  
Jetzt neue Version 2.0.1  
herunterladen!

# Inhalt

## Risen 2

**14** Neues Szenario, altes Spielgefühl. Ob der Spagat gelingt, haben wir uns einen ganzen Tag lang bei Piranha Bytes angeschaut und alle Infos auf acht Seiten für Sie zusammengetragen.

## The Witcher 2

**32** Was das Rollenspiel zu einem Hit machen dürfte, und wo es noch Schwächen hat.

## Portal 2

**54** Ist der Knobel-Shooter so gut wie sein grandioser Vorgänger? Nein, er ist besser!

### Titelstory

- 14** Mega-Preview: Risen 2
- 16** Interview mit Björn Pankratz
- 17** Dialogoptionen
- 22** Dirty Tricks

### Aktuell

- 8** Mass Effect 3
- 8** Max Payne 3
- 9** Trackmania 2: Canyon
- 10** Alice: Madness Returns
- 10** Dirt 3
- 10** Lucius
- 11** Kingdoms of Amalur: Reckoning
- 11** Prey 2
- 11** The Agency
- 12** Minecraft
- 12** TERA

### Previews

- 24** Termin-Update
- 26** The Elder Scrolls: Skyrim
- 32** The Witcher 2
- 38** Duke Nukem Forever
- 40** Anno 2070
- 46** Dungeon Siege 3

### Tests

- 50** Das Team
- 52** Hitlisten / So testen wir
- 54** Portal 2
- 58** Operation Flashpoint: Red River
- 62** Battlefield Play4Free
- 66** Black Prophecy
- 70** Darkspore
- 74** Shadow Harvest: Phantom Ops

### Freispiel

- 76** Call of Duty: Black Ops: First Strike
- 77** Dragon Age: Legends
- 77** Allods Online
- 78** Mass Effect 2: Die Ankunft
- 78** Heroes Kingdoms
- 80** Minecraft-Mods

### Rubriken

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





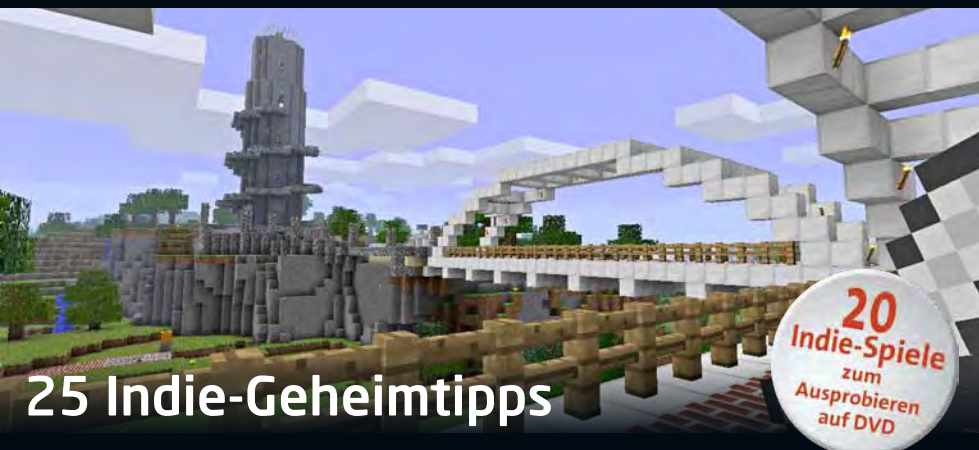
## TFTs ab 24 Zoll im Test

**110** Große Bildflächen, brillante Farben und 3D müssen nicht teuer sein.



## Operation Flash- point: Red River

**58** Militär-Simulation oder Simpel-Shooter? Unser Test gibt die Antwort.



## 25 Indie-Geheimtipps

**90** Der gigantische Erfolg von Minecraft zeigt, welches Potenzial in Independent-Spielen schlummert. Wir stellen 25 spannende, kreative und kultige Indie-Titel vor.



## The Elder Scrolls: Skyrim

**26** Endlich Details zum Rollenspiel-Gigant: Wir haben uns das heiß erwartete Skyrim angeschaut.

### Magazin

- 84** Leserbrief
- 86** Fehler!
- 87** GameStar Interaktiv: »Ereigniskarten«
- 88** Verlosung
- 90** Report: 25 Indie-Geheimtipps
- 98** Die Macht der Community
- 104** Hall of Fame:  
The Elder Scrolls 3: Morrowind

### Hardware

- 108** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** 10 TFTs ab 24 Zoll im Test
- 118** Zum Stand von 3D
- 120** TFTs optimal einstellen
- TEST**
- 122** Radeon HD 6790 vs. Geforce GTX 550 Ti
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

### Spiele in dieser Ausgabe

Alice: Madness Returns.....	News.....	10
Allods Online.....	Freispiel .....	77
Anno 2070.....	Preview.....	40
Battlefield Play4Free.....	Test .....	62
Black Prophecy.....	Test .....	66
Call of Duty: Black Ops: First Strike.....	Freispiel .....	76
Darkspore.....	Test .....	70
Dirt 3 .....	News.....	10
Dragon Age: Legends .....	Freispiel .....	77
Duke Nukem Forever .....	Preview.....	38
Dungeon Siege 3 .....	Preview.....	46
Heroes Kingdoms.....	Freispiel .....	78
Kingdoms of Amalur: Reckoning .....	News.....	11
Lucius .....	News.....	10
Mass Effect 2: Die Ankunft.....	Freispiel .....	78
Mass Effect 3 .....	News.....	8
Max Payne 3 .....	News.....	8
Minecraft.....	Freispiel .....	80
Operation Flashpoint: Red River.....	Test .....	58
Portal 2.....	Test .....	54
Prey 2 .....	News.....	11
Risen 2.....	Titelstory .....	14
Shadow Harvest.....	Test .....	74
TERA .....	News.....	12
The Agency.....	News.....	11
The Elder Scrolls 3: Morrowind .....	Klassiker .....	104
The Elder Scrolls: Skyrim .....	Preview.....	26
The Witcher 2.....	Preview.....	32
Trackmania 2: Canyon.....	News.....	9



# Spiele & Szene

# News

## Mass Effect 3

GameStar.de/Quicklink/7230

Der Entwickler Bioware hat das Schweigen gebrochen und einen ganzen Schwung Informationen zum Finale des Weltraumepos um Commander Shepard veröffentlicht. **Mass Effect 3** soll demnach auf der Erde beginnen, wo sich Shepard zu den Vorkommnissen in **Die Ankunft** (DLC, siehe Freispiel-Teil) vor einer Kommission äußern muss. Wer weder den DLC noch die beiden Vorgänger gespielt hat, soll in einem interaktiven Comic die bisherige Geschichte erleben und für die persönliche Handlung relevante Entscheidungen treffen können.

Während des Verhörs greifen die Reaper an und zwingen den Commander zunächst zur Flucht. Anschließend ist es an Shepard, die riesigen Maschinenwesen endgültig zu besiegen. Wer's falsch anstellt, also die falschen Entscheidungen trifft, kann an dieser hehren Aufgabe allerdings auch scheitern. Das Spiel will uns angeblich mehrfach auf eine falsche Fährte locken. An Shepards Seite sollen unter anderem Liara und Ashley oder Kaidan (je nach Wahl im ersten Teil) kämpfen. Wrex, Mordin, Legion und Captain Anderson sind – sofern am Leben – auch wieder mit von der Partie, ob als Crewmitglieder ist indes noch unklar. Der Illusive Man, unser spezieller Freund aus dem zweiten Teil, hat's in **Mass Effect 3** auf Shepard ab-



Wer in **Mass Effect 3** die falschen Entscheidungen trifft, verliert nicht nur sein Leben, sondern besiegelt auch das Schicksal der Erde.

gesehen und schickt seine Cerberus-Schergen los, um den Helden der Galaxie zur Strecke zu bringen.

Interessant und eine gute Nachricht für die, die das Rollenspiel-System von **Mass Effect 2** als zu mager empfanden: Bioware hat fürs Finale angeblich echte Talentbäume geplant, in denen sich Fähigkeiten zudem mehrfach steigern lassen. Wir rechnen dabei allerdings nicht mit einem Komplexitätsbrett. Sei's drum. Wir können es kaum erwarten, im kommenden November wieder mit der Normandy durch die Milchstraße zu sausen, um den Reapern hoffentlich zu zeigen, was passiert, wenn man sich mit uns anlegt. **PET**

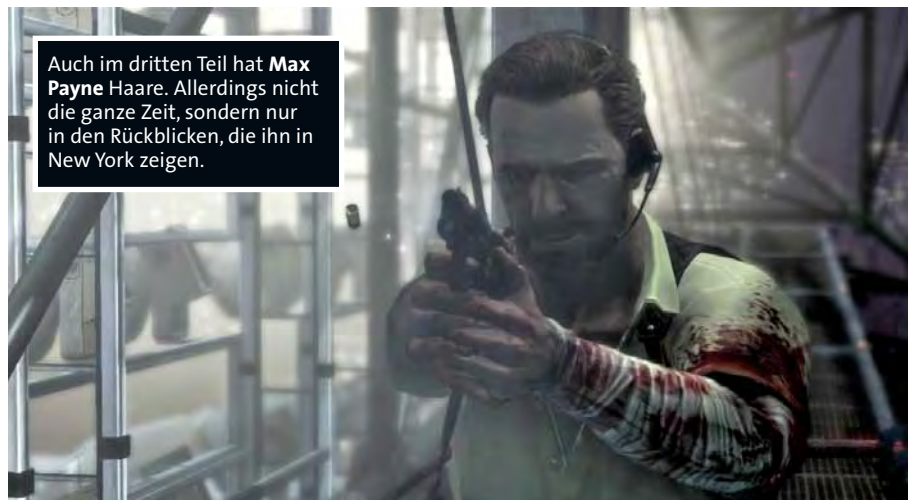
## Max Payne 3

GameStar.de/Quicklink/7401

Mal hat er Haare, mal wieder nicht. Die bisher veröffentlichten Screenshots von **Max Payne 3** dürften so manchen Spieler verwirrt haben. Dabei ist des Rätsels Lösung vergleichsweise simpel, wie der Entwickler Rockstar Vancouver erklärt hat. Wir werden im dritten Spiel um den vom Schicksal gebeutelten Cop dessen Absturz zum alkoholabhängigen Glatzkopf miterleben. Das passiert in Handlungssprüngen, die uns mal in Paynes Vergangenheit in New York und mal in die Gegenwart nach Sao Paulo versetzen, wo der Mann als Bodyguard eines Gangster-Duos arbeitet. Wieder wird das Ganze durch Comic-Zwischensequenzen zusammengehalten, die allerdings jetzt nicht mehr aus Zeichnungen, sondern aus animierten Collagen in Spielegrafik bestehen sollen.

Kein Payne ohne Bulletpoint, also ohne Zeitlupe. Wie schon in den Vorgängern laden Sie durch Abschüsse die Zeitlupenfunktion

auf, um bei Gegnerübermacht einen entscheidenden Vorteil zu haben. Neu: Die Umgebungen in **Max Payne 3** soll laut Entwicklernaussagen komplett zerstörbar sein.



Auch im dritten Teil hat **Max Payne** Haare. Allerdings nicht die ganze Zeit, sondern nur in den Rückblicken, die ihn in New York zeigen.

Ob das auch für den Multiplayer-Modus gilt, den es erstmals in einem Serienteil geben wird? Das erfahren wir nach unseren Einschätzungen frühestens Ende 2011. **PET**

# Trackmania 2: Canyon

Trotz Baukasten-Herkunft wirken die **Canyon-Kurse** ebenso professionell wie natürlich.



GameStar.de/Quicklink/7399

Die schlechte Nachricht: Das nächste **Trackmania** wird nur ein Episoden-Häppchen. Die gute Nachricht: Das Häppchen hat uns beim Anspielen Appetit auf mehr gemacht. Die beste Nachricht: Dieses »Mehr«, die Vision des Entwicklers Nadeo, könnte nicht nur das Rennspiel-Genre, sondern auch Shooter und Rollenspiele revolutionieren.

**Trackmania 2: Canyon** soll im Herbst erscheinen und wird mit dem namensgebenden Canyon exakt ein Szenario sowie lediglich ein Auto enthalten, das uns optisch an den BMW M6 erinnert. Das eigentliche Herzstück ist jedoch der Streckeneditor, der bereits jetzt fast dreimal so viele Bauteile für ein Szenario enthält als der Vorgänger. Entsprechend wirkten die von uns getesteten Kurse auch bedeutend natürlicher und abwechslungsreicher als alles, was wir in **Trackmania United** gespielt haben. Hauptverantwortlich dafür ist die neue Grafik-Engine, die nicht nur scharfe Texturen und stimmungsvolle Lichteffekte ermöglicht, sondern erstmals auch ein (rein optisches) Schadensmodell. Auch beim Auto scheint sich Nadeo nach unseren Anspiel-Eindrücken erfolgreich aufs Wesentliche zu konzentrieren. Selbst auf einer fix zusammengeklippten Kurzstrecke mit lediglich einer Kurve verbessern wir mit jedem Anlauf unsere Zeit. Laut den Entwicklern wirken nun 150 Einflussfaktoren auf die Fahrphysik, dennoch haben wir unseren Flitzer jederzeit unter Kontrolle. Der Solomodus von **Trackmania 2: Canyon** soll rund 60 Strecken umfassen, die derzeit von den talentiertesten Bastlern der Community zusammengeschraubt werden. Dabei können wir künftig auch gegen die (als Ghost-Auto dargestellten) Bestzeiten von beliebigen Freunden aus der Community antreten.

Und das bringt uns zur eigentlichen Vision von Nadeo, denn **Trackmania 2: Canyon** ist der Launch-Titel für deren neue Spiele- und Community-Plattform **Maniplanet** – im Prinzip eine Mischung aus Facebook, Youtube und Blizzards Battlenet. Wir können chatten, Websites besuchen, Videos anschauen, vor allem aber Autos, Strecken sowie Mods der Community downloaden und installieren, ohne dabei das Spiel verlassen zu müssen. Der Rennspiel-Baukasten **Trackmania 2** ist dabei nur der Auftakt, Nadeo arbeitet bereits am Shooter-Baukasten **Shootmania** sowie am Rollenspiel-Baukasten **Questmania**. Alle drei bis fünf Monate soll dann alternierend je ein neues Szenario für das Editor-Dreigestirn als DLC erscheinen. Der Preis steht laut dem Publisher Ubisoft noch nicht fest, wir rechnen mit 15 bis 20 Euro pro Paket. **HK**

## Deutscher Computerspielpreis 2011

Bei der diesjährigen Verleihung des Deutschen Computerspielpreis (30. März in München) konnte der Entwickler Daedalic gleich zweimal abräumen. Das Adventure **A New Beginning** wurde als bestes deutsches Spiel und als bestes Jugendspiel ausgezeichnet. Die Kategorie »Bestes internationales Spiel« fehlte in diesem Jahr. Sie hatte in der Vergangenheit für reichlich negatives Aufsehen gesorgt, das Preisgremium (unter anderem bestehend aus Vertretern der Politik und

politiknahen Institutionen) hatte stets einen gewaltfreien Titel prämiert und dabei hochwertigere Mitbewerber ignoriert. Aus finanziellen Gründen und um sich eine weitere Peinlichkeit dieser Art zu ersparen, hatten sich die ausrichtenden Branchenverbände BIU und GAME in diesem Jahr mit dem Medienpreis LARA (Gruner + Jahr) zu einer Veranstaltung zusammengetan. Die LARA für das beste internationale Computerspiel ging an **Starcraft 2: Wings of Liberty**. **PET**

### Anno und die Zukunft

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de



Schreck lass nach! Related Designs schickt Anno in die Zukunft. Schluss mit Mittelalter und Renaissance, mit Holzfällern, Goldminen und Segelbooten. Vorhang auf für fliegende Autos und spiegelnde Wolkenkratzer, die ich mit Hightech-Industrie und Bio-Strom aus dem Boden stampfe. Der Fan in mir schreit: Das ist kein Anno mehr!

Jetzt erstmal beruhigen. Und über die Gründe nachdenken. Anno gehört in Deutschland zu den erfolgreichsten Serien, spielt international aber kaum eine Rolle. Das Zukunftsszenario könnte insbesondere in den USA für mehr Aufmerksamkeit sorgen als typisch deutsche Fachwerkhäuser. Gerade jetzt, wo Command & Conquer schwächelt, stehen die Chancen gut, mit Anno 2070 neue Fans zu gewinnen. Was wiederum den Fortbestand der Serie sichert.

Noch wichtiger für Related Designs ist aber: Mit Anno 1404 nebst Addon Venedig hat der Entwickler seine Aufbaureihe perfektioniert. Bevor nun ein weiteres Mittelalter-Anno folgt, das lediglich an Details feilt und als lahmer Aufguss verstanden werden könnte, wagen die Entwickler einen Neuanfang. Ja, das ist riskant. Aber es ist auch eine Chance, frische Ideen auszuprobieren und die Serie auf ein neues Level zu heben, statt Anno bis zuletzt auszuquetschen. Ich habe keine Zweifel, dass Related Designs dieses Experiment gelingt, und sehe gespannt in Annos Zukunft.

### Leser-Charts April

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	NEU	Crysis 2
3	(3)	Mass Effect 2
4	(2)	Dragon Age: Origins
5	NEU	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(4)	Starcraft 2: Wings of Liberty
7	(6)	World of Warcraft: Cataclysm
8	NEU	Dragon Age 2
9	(9)	Call of Duty: Black Ops
10	WIEDER DA	The Witcher: Enhanced Edition
11	WIEDER DA	League of Legends
12	(18)	Battlefield 2
13	(17)	The Elder Scrolls: Oblivion
14	(11)	Assassin's Creed 2
15	(13)	Risen
16	(19)	Call of Duty: Modern Warfare
17	(20)	Grand Theft Auto 4
18	WIEDER DA	Half-Life 2
19	(16)	Fallout 3
20	NEU	Rift

Quelle: GameStar-Mitmacharten 05/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



# Dirt 3

[GameStar.de/Quicklink/7195](http://GameStar.de/Quicklink/7195) Nicht mehr lange, dann steht **Dirt 3** von Codemasters in den Läden. Und bevor es am 24. Mai soweit ist, saugen Rallye-Fans jede neue Meldung zum Spiel auf. Auf einer Präsentation in London (samt Ken Block, seines Zeichens waghalsiger Gymkhana-Rallyefahrer) hatten wir die Möglichkeit, eine weit fortgeschrittene Version des Titels zu spielen. Eindruck: Die Grafik ist klasse, der Umfang mit vielen Fahrzeugen und Strecken gewaltig, und der Gymkhana-Modus, bei dem man gekonnt um Pylonen und Hindernisse zirkeln muss, macht eine Menge Laune, auch wenn sich die Steuerung etwas ungewohnt anfühlt. Codemasters kündigte in London zudem eine YouTube-Funktion an. Mit der können Sie kleinere Clips Ihrer aufgezeichneten Rennen auf der Videoplattform hochladen und dort Ihre spektakulärsten Manöver präsentieren. Weiterhin wird auch der Mehrspieler-Modus aufgebremst – insgesamt gibt es neben den klassischen Rennmodi drei Spielvarianten, die sich selbst nicht allzu ernst nehmen. Bei »Invasion« müssen Sie Roboter umfahren, in »Outbreak« andere Fahrzeuge mit einem Virus infizieren, und »Transporter« ist schließlich die **Dirt 3**-Version von »Capture the Flag«. Nette Ideen, die das Rallyepaket gelungen abrunden dürften. **TV**



**Dirt 3:** Im Gymkhana-Modus geht es vor allem um Tempo und Geschicklichkeit.

## Verkaufs-Charts April



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Crysis 2 (Limited Edition)
2	NEU	Die Sims: Mittelalter
3	(4)	Assassin's Creed: Brotherhood
4	(2)	Rift
5	(1)	Dragon Age 2
6	NEU	Shift 2: Unleashed (LE)
7	(6)	Total War: Shogun 2
8	(3)	Homefront
9	(8)	Starcraft 2
10	(12)	Die Sims 3
11	(7)	Call of Duty: Black Ops
12	(11)	World of Warcraft: Cataclysm
13	(13)	Battlefield: Bad Company 2
14	(18)	Fussball Manager 11
15	NEU	Lego Star Wars 3
16	(14)	Total War: Shogun 2 (LE)
17	NEU	Die Sims: Mittelalter (LE)
18	NEU	Shift 2: Unleashed
19	(17)	Die Sims 3: Late Night
20	(20)	Counterstrike: Source

Quelle: 9. April 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

# Lucius

**Lucius:** Der kleine Satansbraten erinnert nicht nur optisch an Damien aus den Omen-Filmen, er ist auch genau so gemein.



In der Hölle gibt's keine Partnerbörsen. Also muss Satan in Filmen wie **Rosemary's Baby** oder **Omen** für die Fortpflanzung auf menschliche Leihmütter zurückgreifen. Auch der kleine Lucius im gleichnamigen 3D-Adventure der finnischen Entwickler Shiver Games ist die Frucht teuflischer Lenden. An seinem sechsten Geburtstag (dem 6.6.61) soll er im stattlichen Herrenhaus seiner Menscheneltern Personal und Familie möglichst einfallsreich um die Ecke bringen und sich dabei nicht erwischen lassen. In der Schulterperspektive laufen wir in **Lucius** durch die Zimmer und sammeln Gegenstände, um sie an anderer Stelle einzusetzen. So sperren wir zum Beispiel mit dem Vorhängeschloss das Küchenmädchen in die Kühlkammer, wo sie jämmerlich erfriert. Nach und nach lernt Lucius Fertigkeiten wie Telekinese oder Gedankenkontrolle. Mit Ersterem schubst er etwa den Hausmetzger in die laufende Knochensäge, mit Letzterem zettelt er Eifersuchtsmorde an. Dialoge sind selten und simpel, der Wortschatz von Sechsjährigen ist bekanntlich überschaubar. Optisch wirkt **Lucius** mit seiner dunklen Stimmung herrlich morbide. Allerdings können die Charaktere und Grafikeffekte noch nicht ganz mithalten, bis zum 3. Quartal 2011 ist aber noch Zeit für Feinschliff. **MS**

# Alice: Madness Returns

[GameStar.de/Quicklink/7394](http://GameStar.de/Quicklink/7394) Im Jahr 2000 sorgte **American McGee's Alice** vor allem wegen seiner skurrilen Ideen für Furore. Im Juni wird das Action-Adventure endlich fortgesetzt. Wir haben **Alice: Madness Returns** in London gespielt – und sind zwiegespalten. Auf der einen Seite beeindruckt das Programm durch sein skurriles Monsterdesign, die düster-morbide Atmosphäre und einfallsreiche Levels. Auf der anderen Seite sorgte die verkorkste Steuerung oft für Frust. So

wählt die Kamera ständig unpraktische Perspektiven, wodurch sich Entfernungen nicht gut einschätzen lassen und wir oft am Ziel vorbeihüpfen. Bis zum Erscheinen sollten die Entwickler die Bedienung dringend überarbeiten. Wer sich nämlich laufend über unfreiwillige Abstürze in die Tiefen des Wunderlandes ärgert, der kann kaum in die an sich kreative Spielwelt eintauchen, die **Alice: Madness Returns** schon jetzt angenehm von anderen Actionspielen abhebt. **DM**



Typisch Alice: Wir schießen mit einer Pfeffermühle auf Teekannen.





## Knast oder Spielplatz?

Hendrik Weins  
Redakteur  
hendrik@gamestar.de



Ich liebe mein iPad. Ich lümmel auf der Couch und lese Webseiten, schaue Videos, bleibe mit Freunden per Facebook in Kontakt und wage das ein oder andere Spielchen. Super, findet sogar mein Vater. Kompliziert wird's nur, wenn das Tablet eben mehr sein soll als nur eine teure Streichelflunder mit Internetzugang. Denn ein Ersatz für den PC sind die Bretter nicht. Laut einer Studie der auf Tablets spezialisierten Firma AdMob nutzen zwar 43 Prozent der Tablet-Besitzer ihr Touch-Brett häufiger als den stationären PC, aber nur 28 Prozent als Haupt-Rechner. Zu hoch sind die Hürden, um Fotos oder Dokumente vernünftig zu verwalten, zu abgeschottet das ganze System. Im Zusammenspiel mit Windows kann ich beim iPad keine Daten hin und herschieben, und auch Android kommt nicht immer mit Drag & Drop zurecht. Windows 7 spielt aus gutem Grund keine Rolle auf den Tablets: Die bisherigen Geräte sind zu fett, die Steuerung ist einfach nicht auf Finger ausgelegt. Bleibt nur die Hoffnung, dass in Zukunft alles besser wird – mit Windows 8. Microsoft will das kommende Betriebssystem an die Touch-Bedienung anpassen und zum ersten Mal neben x86-Prozessoren wie beim Desktop-PC auch die sparsamen ARM-CPU von Tablets und Smartphones unterstützen. Dann könnten wir die Offenheit und Flexibilität des PCs endlich auch auf der Couch nutzen. Wobei der PC mit seiner um Welten höheren Rechen- und Grafikleistung noch immer einen dicken Trumpf im Ärmel hat.

# Kingdoms of Amalur: Reckoning

GameStar.de/Quicklink/7345

Es sieht aus wie **Fable**, spielt sich wie **Darksiders** und soll so motivierend sein wie **Diablo**. Ein ambitionierter Plan, den Big Huge Games mit seinem Action-Rollenspiel **Kingdoms of Amalur** verfolgt. Tatsächlich spielen sich die Kämpfe angenehm temporeich, wenn auch wenig taktisch. Zwar verzichtet **Reckoning** auf genretypische Klassen. Allerdings können wir unseren Helden durch Talentbäume bis ins kleinste Detail unserer bevorzugten Spielart anpassen. Darf es ein nahkampfstarker Haudrauf mit Heilfertigkeiten sein, oder doch lieber der sich hinterrücks anschleichende Dieb, der im Kampf auch gern mal mit brennenden Diskusscheiben um sich wirft? Technisch kann **Kingdoms of Amalur** allerdings nicht mit anderen aktuellen Rollenspielen wie etwa **The Witcher 2** mithalten. Laut eigenen Angaben soll **Reckoning** frühestens Ende 2011 erscheinen. **DM**

## The Agency

GameStar.de/Quicklink/7395

Sony Online Entertainment schließt die Pforten. Jedenfalls die seiner Studios in Seattle, Tucson und Denver, womit über 200 Mitarbeiter ihre Schreibtische räumen müssen. Somit werden auch die Arbeiten am ungewöhnlichen, erstmals 2007 angekündigten Online-Rollenspiel **The Agency** eingestellt, das sich bei SOE Seattle in Entwicklung befand. Sony begründete diese Sparmaßnahme damit, dass man die dadurch freiwerdenden Ressourcen voll und ganz in die (bisher nur un-



ter ihren Arbeitstiteln angekündigten) MMOs **Everquest Next** und **Planetside Next** stecken wolle. Am restlichen Multiplayer-Portfolio von SOE habe sich durch die Maßnahmen nichts geändert. **SKX**

## Prey 2

GameStar.de/Quicklink/7343

Mittlerweile sind zum Actionspiel **Prey 2** erste Screenshots aufgetaucht. Zudem wurden diverse Details bekannt. Der neue Protagonist, Air Marshal Killian Samuels, kracht während der Alien-Invasion des ersten Teils mit einer Passagiermaschine in die außerirdische Sphäre, in der zu diesem Zeitpunkt auch **Prey**-Held Tommy festsetzt. Jahre später findet sich Samuels auf dem Planeten Exodus wieder und kann sich an nichts mehr erinnern, was seit dem Unglück passiert ist. Was im ersten Moment wie die tausendste Verwüstung des Gedächtnisverlust-Plots klingt, soll später zum interessanten Attribut des neuen Helden werden. Der hat nämlich als erfolgreicher Kopfgeldjäger auf dem fremden Planeten gearbeitet, bevor seine grauen Zellen den Geist aufgaben.

Nicht nur unser Alter Ego ist in **Prey 2** neu, auch an der Spielmechanik haben die Entwickler einiges geändert. Die aus dem ersten Teil bekannten Wandläufe sowie die Portalspielereien fallen dem Rotstift zum Opfer, dafür sollen parkourähnliche Fortbewegungsmöglichkeiten wie etwa in **Assassin's Creed** oder **Mirror's Edge** und ein großes Waffen- und Ausrüstungsarsenal locken. Anders als die linear verlaufenden Level im ersten Teil soll der Planet Exodus zudem relativ frei begehbar sein. **SKX**



Samuels **Absturz** konnten wir im ersten Prey miterleben. Derartige Verweise auf den Vorgänger sollen häufiger vorkommen.



Im Spiel treffen wir auch auf unbewaffnete, außerirdische Zivilisten.



# Minecraft: Termin und Updates

**GameStar.de/Quicklink/7397** Bereits 23 Millionen Euro Umsatz hat Markus »Notch« Person bisher mit **Minecraft** gemacht, obwohl sich das Spiel noch in der Beta-Phase befindet. Jetzt steht mit dem 11.11.2011 ein Release-Termin fest. Am gleichen Tag erscheint auch der fünfte Teil der **Elder Scrolls**-Serie, **Skryim**, weswegen die Veröffentlichung unter dem Motto »Wir auch!« steht. Auch nach dem angepeilten Meilenstein will der Entwickler das Spiel weiterhin mit neuen Inhalten versorgen. Zuletzt wurden mit dem Update 1.4 Wölfe eingefügt, die man zähmen und zu seiner Verteidigung abkommandie-

ren kann. Weitere Änderungen umfassen Kekse, schneller wachsendes Getreide und Steuerungsverfeinerungen. Der Code für die angekündigten Erfolge und Statistiken wurde bereits zu einem Großteil implementiert, soll aber erst mit dem nächsten Update 1.5 freigeschaltet werden. Außerdem halten dann Wetterereignisse Einzug in **Minecraft**. Während Schneefall die Landschaft in Weiß hüllt und Seen gefrieren lässt, löscht Regen Feuer und lässt Pflanzen schneller sprießen. Nicht zuletzt dürften viele Bugs, die mit den Neuerungen des letzten Updates auftraten, ausgebügelt werden. **TIL**



**Zahme Wölfe** begleiten den Spieler seit dem Update 1.4 auf seinen Abenteuern und können auf Feinde gehetzt werden.

## TERA



**GameStar.de/Quicklink/7365** In Südkorea ist das Online-Rollenspiel **TERA** bereits erschienen, die europäische und amerikanische Version schneidet der Publisher Frogster derzeit auf westliche Vorlieben zu, indem er zum Beispiel zusätzliche Quests stricken lässt. An einem Test-Wochenende konnten wir das »westliche« **TERA** erstmals ausprobieren und hatten dabei durchaus Spaß. Weil es auf der Unreal Engine 3 basiert, sieht das Internet-Abenteuer klasse aus, auch wenn der bonbonbunte Stil nicht jedermanns Sache sein dürfte. Auch das Kampfsystem hebt **TERA** aus dem Online-Einheitsbrei heraus, statt der üblichen Icon-Klickerei bestreiten wir flotte Action-Gefechte, in denen wir aktiv zielen, mit Mausclicks zuschlagen und Feindhieben ausweichen. Die Quests folgen jedoch allesamt dem Simpelmuster »Erschlage die Viecher und bring mir ihre Habex«. Wir sind daher gespannt, wie **TERA** seine Instanzen und Bosskämpfe inszeniert, wie umfangreich das Crafting (die Herstellung von Ausrüstung) ausfällt, und ob das angekündigte Politiksystem inklusive Königswahl funktioniert. Denn die schöne Optik und die dynamischen Kämpfe haben uns zwar beim Kurztest durchgehend motiviert, für langfristigen Erfolg braucht **TERA** aber mehr Tiefgang. **GR**

## News-Ticker

**Battlefield 3:** Angeblich soll der dritte Teil der Serie im Multiplayer-Modus ohne den in Teil 2 eingeführten Commander auskommen. Auch eine Netzwerk-Option werden wir vergeblich suchen. Wer also auf LAN-Partys Battlefield 3 spielen will, muss allen Teilnehmern einen Internetzugang ermöglichen.

**The Longest Journey 3:** Funcom-Chef Ragnar Tørnquist ließ in einem Interview verlauten, dass er sich mit Gedanken zu einem möglichen dritten Teil der Adventure-Serie beschäftigt. Funcom arbeitet derzeit am MMO The Secret World.

**Black Ops: Escalation:** Für den Ego-Shooter soll nach First Strike (siehe Freispiel-Rubrik) ein weiteres Map Pack erscheinen. Escalation wird am 3. Mai für die Xbox 360 veröffentlicht und soll etwa vier Wochen später für PC und Playstation 3 folgen. Die vier neuen Karten dürften abermals etwa 14 Euro kosten.

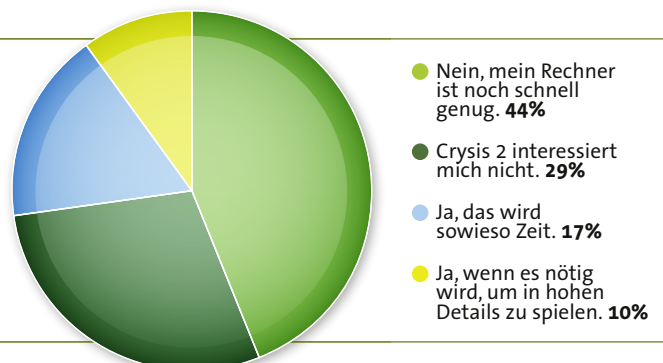
**Dragon Age 3:** Angeblich befindet sich der dritte Teil der Rollenspiel-Serie bereits in der Entwicklung. Gerüchte sprechen sogar von einem Multiplayer-Modus für Dragon Age 3. Multiplayer? Koop-Modus wohl eher.

**Dead Rising 2: Off the Record:** Capcom hat eine umfangreiche Zusatzepisode zur Zombieschnitzerei angekündigt. Darin sollen Sie als Frank West (Held des ersten Teils) in Fortune City Untote jagen.

## Frage des Monats

»Werden Sie für Crysis 2 Ihren PC aufrüsten?«

**Ergebnis:** Es gab mal eine Zeit, da waren bestimmte Spiele noch Aufrüstarten. Hardware-Hersteller freuten sich vermutlich noch mehr auf das erste Crysis als die Spieler selbst. Crysis 2 hingegen stellt keine derartige Grafikrevolution wie sein Vorgänger dar. Das Spiel läuft selbst auf einem älteren Dual Core und einer nicht mehr taufrischen Grafikkarte noch einwandfrei. Das haben wir der Tatsache zu verdanken, dass der Ego-Shooter auch auf den aktuellen Konsolen erschienen ist und zunächst keine DirectX-11-Unterstützung anbietet. Kein Wunder also, dass fast 45 Prozent unserer Leser sagen, ihr Rechner sei für Crysis 2 noch schnell genug. Die Hardware-Hersteller schauen in die Röhre. **PET**



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



# Risen 2

## Dark Waters

### Facts

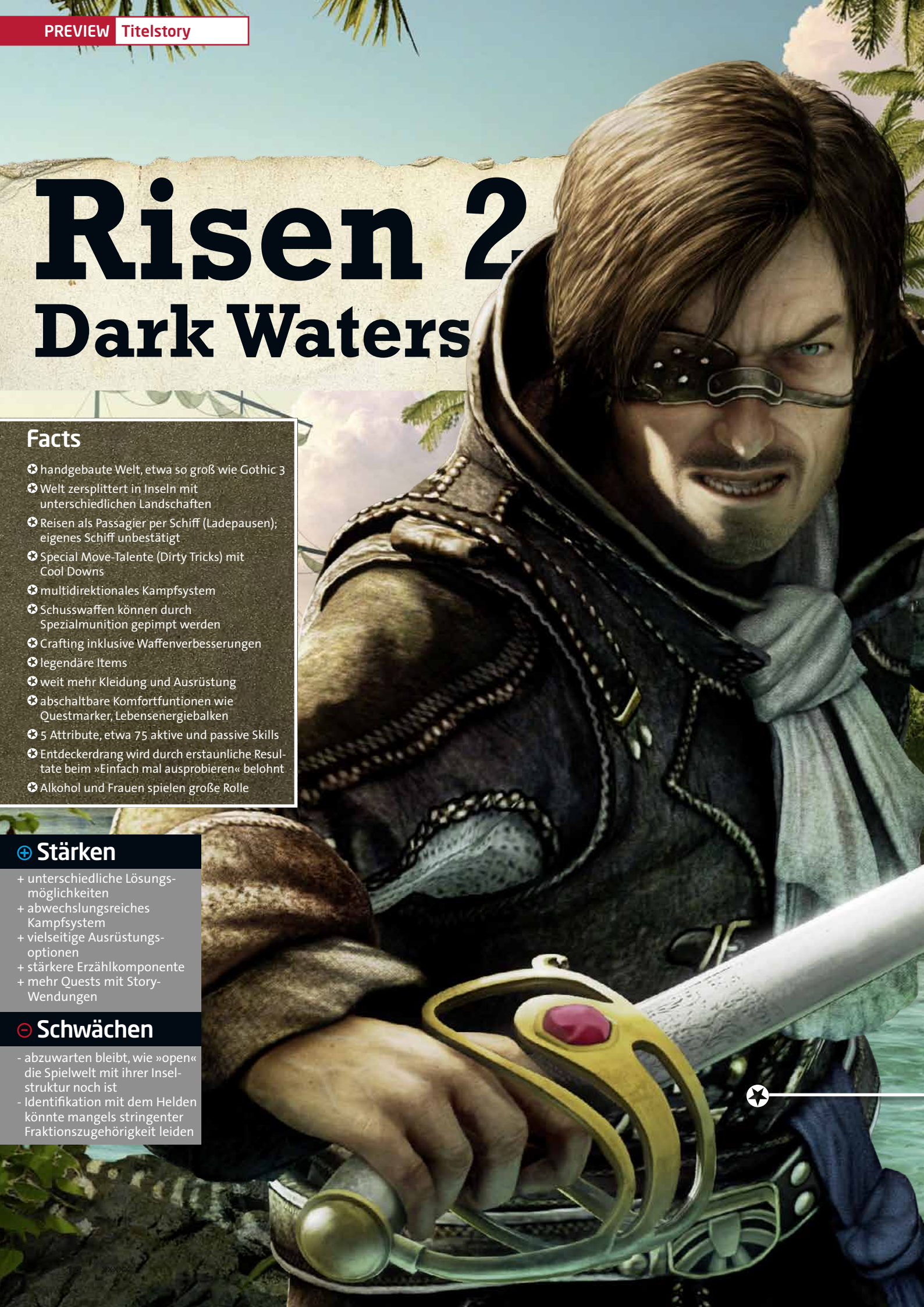
- ✦ handgebaute Welt, etwa so groß wie Gothic 3
- ✦ Welt zersplittert in Inseln mit unterschiedlichen Landschaften
- ✦ Reisen als Passagier per Schiff (Ladepausen); eigenes Schiff unbestätigt
- ✦ Special Move-Talente (Dirty Tricks) mit Cool Downs
- ✦ multidirektionales Kampfsystem
- ✦ Schusswaffen können durch Spezialmunition gepimpt werden
- ✦ Crafting inklusive Waffenverbesserungen
- ✦ legendäre Items
- ✦ weit mehr Kleidung und Ausrüstung
- ✦ abschaltbare Komfortfunktionen wie Questmarker, Lebensenergiebalken
- ✦ 5 Attribute, etwa 75 aktive und passive Skills
- ✦ Entdeckerdrang wird durch erstaunliche Resultate beim »Einfach mal ausprobieren« belohnt
- ✦ Alkohol und Frauen spielen große Rolle

### + Stärken

- + unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten
- + abwechslungsreiches Kampfsystem
- + vielseitige Ausrüstungsoptionen
- + stärkere Erzählkomponente
- + mehr Quests mit Story-Wendungen

### - Schwächen

- abzuwarten bleibt, wie »open« die Spielwelt mit ihrer Inselstruktur noch ist
- Identifikation mit dem Helden könnte mangels stringenter Fraktionszugehörigkeit leiden





**Piraten, Schusswaffen, ein verändertes Fraktions-system, neue Kämpfe: Piranha Bytes geht mit Risen 2 mutig neue Wege. Doch führen die auch zu mehr Rollenspielspaß, oder werden alte Tugenden zugunsten von Trends aufgegeben? Wir haben der neuesten Version auf den Zahn gefühlt.** Von Michael Trier

**Angeschaut**

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)**  
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 75 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7332](http://GameStar.de/Quicklink/7332)

Auf DVD: Trailer-Video

**N**

a klar, Piranha Bytes, nach den **Gothic**-Spielen und **Risen** nun auch in **Risen 2** mal wieder der namenlose Held. Nix Charaktergenerierung, ade Geschlechter- und Klassenwahl, tschüss Gedächtnis, an welchem Strand werden wir diesmal angespült, welcher Fraktion verschreiben wir uns, unter Amnesie leidend, um den Ausbau unserer Fähigkeiten voranzutreiben? Wie, wir haben ein voll funktionsfähiges Erinnerungsvermögen, werden sogar gequält von den Dämonen der Vergangenheit? Ungläubig starren wir auf den Flachbildschirm, auf dem wir in den nächsten fünf Stunden die neueste Version von **Risen 2** erleben werden. Um ein Gefühl für Kameraführung und Steuerung zu bekommen, dürfen wir sogar selbst mal Hand an die Maus legen, allerdings nicht in die Story hineinspielen. »Wir haben noch so viel zu erzählen, das können wir jetzt noch nicht alles auf einmal raushauen«, bremst der **Risen 2**-Produzent Roman Grow unseren Entdeckerdrang. »Es ist zwar jetzt alles an fundamentalen Features eingebaut, aber wir sind mitten in den komplexen Prozessen der Feinabstimmung, und über so manches Detail wollen wir in diesem Stadium noch nicht sprechen. Einfach auch, weil das morgen vielleicht schon wieder nicht mehr genau so ist, wie es heute gesetzt zu sein scheint. Wir nehmen uns alle Zeit, die wir brauchen, um **Risen 2** perfekt zu machen«, ergänzt

er. Angesichts der schon ziemlich runden Animationen, der problemlosen Gebietswechsel und der Erfahrungen mit dem technisch weitgehend fehlerfreien Vorgänger **Risen** tippen wir, was den Status des Spiels angeht, auf technisches Polishing und kreatives »Work in Progress«. Wir werden sehen, und zwar jetzt, gespannt stürzen wir uns in unseren Tag mit **Risen 2**.

**Ein Held ohne Namen - aber mit Gedächtnis!**

Also: Gedächtnis funktioniert, auch sonst ist alles dran. Vor allem Haare, und zwar ein gutes Stück länger als in anderen Piranha-Bytes-Spielen. Halt, da fehlt doch etwas, ein Auge. Stattdessen trägt der nach wie vor namenlose Held nun eine dekorative Augenklappe. Das echte Guckerle hat er beim etwas müden Finale des ersten **Risen** verloren. **Risen 2** schließt also einigermaßen nahtlos an den Vorgänger an. Und das sehr zum Missvergnügen unseres Helden. Der wälzt sich schlaflos in seiner Hängematte rum, den Kopf zum Bersten voll mit titanischen Monstern, Weltuntergang, zu wenig Geld für Schnaps, und so weiter. Ach, es ist wirklich trostlos, rings um uns sind große Teile der Welt verwüstet, viele Menschen tot. Nachdem wir den Titanen besiegt hatten, kamen dessen monströse Kumpane und haben sich mal eben die Welt vorgeknöpft, grob durchgekau und gelangweilt wieder ausgespien.

Zu tun haben wir eigentlich nichts weiter, wir sind ein der Sauferei verfallener, gescheiterter Held. Wir pflegen unsere Depressionen und leben in den Tag hinein. Genau das nervt die örtlichen Behörden. Örtlich? Wo sind wir hier überhaupt, ist das hier Faranga, das für viele Spieler im Nachhinein gar nicht so riesige **Risen**-Eiland? Nein, wir sitzen in der malerischen Hafenstadt Caldera fest. Hier hat die Inquisition das Sagen, und herumlungern des Gesindel war noch nie hoch angesehen bei den Wächtern der Tugend. Während wir also unseren Hintern in der Hängematte schauen, taucht ein alter Bekannter aus **Risen** auf: Carlos, ehemals Kommandant der Hafenstadt, jetzt in Caldera der lokale Ober-Inquisitor. Er hat auch gleich eine Idee,

Der namenlose Held, weniger asketisch als bisher, mit halb-langem Haar und Augenklappe passend gestylt zum neuen Piraten-Szenario. In den Foren fliegen schon die Fetzen. Wir meinen: Es gibt Wichtigeres, das passt schon.





## Interview Björn Pankratz

Project Director, Piranha Bytes

**GameStar:** Risen 2 will die Grundwerte der Gothic-Reihe (Freiheit, direkte Feedbacks, Nachvollziehbarkeit) weiter ausbauen, andererseits macht es vieles anders als die Gothic-Serie. Wie stellt ihr sicher, dass ihr mit Risen 2 die Anforderungen eurer sicher einmaligen Community erfüllt und aber, auch global, den Markterfolg habt, den ein solches Projekt braucht?

**Björn Pankratz:** Risen 2 wird ein typisches Piranha-Bytes-Spiel. Alles, was unsere Games ausmacht, ist im Spiel. Die Freiheit in der Welt, raue Dialoge, ein Questsystem, das ineinander verzahnt ist und nicht nur einfach Quests hintereinander abspult, nachhaltige Entscheidungen im Spiel, exklusive Quests und Skills für bestimmte Fraktionen, das Lernen bei Lehrern ... all das findet sich in Risen 2 wieder. Komfortfunktionen sind optional. Wenn jemand Auftragnehmer auf der Karte nicht angezeigt haben möchte, dann braucht er diese Funktion nicht zu aktivieren. Einige neue Ideen hat sich die Community explizit gewünscht. Viele Fans wünschen sich, in der Welt NPCs zu begegnen, die sich mit

dem Spieler anfreunden können oder öfter auftauchen. Wir haben das aufgenommen und besonderen Wert darauf gelegt, mehr emotionale Bindungen zu NPCs aufzubauen.

► **Der Spieler ist ja nicht mehr von Beginn an fest in einer Fraktion, sondern soll durch eigene Entscheidungen hin- und hergeworfen werden. Wie stellt ihr sicher, dass die für die Gothic/Risen-Serie typische Identifikation mit dem Helden trotzdem greift?**

◀ Wir haben für Risen 2 sehr viel Zeit mit der Entwicklung der Hauptstory und der Charaktere verbracht. Einerseits lassen wir den Spieler nicht so oft alleine, leiten ihn zu Anfang mehr. Auf der anderen Seite werden wir nach hinten hin eine dichtere Hauptstory mit mehr Quests anbieten. Dabei darf der Spieler sein, wie er möchte. Er kann die freie und größer werdende Welt wie gewohnt erkunden und sich nicht nur in Quests, sondern auch in fast allen Dialogen entscheiden, wie und wer er sein möchte. Selbstverständlich gibt es in Risen 2 auch wieder bekannte und neue Fraktionen, die

so ihre eigenen Probleme und Fehden haben. Der Spieler wird sich auch hier schließlich entscheiden müssen, für wen er sich einsetzt. Seine Entscheidung wird auch wieder Einfluss auf die Fähigkeiten haben, für die er sich entscheiden kann, da ihm danach nur bestimmte Lehrer zur Verfügung stehen werden. Dies erhöht nicht nur die Identifikation mit dem Helden, sondern auch den Wiederspielwert.

► **Mike Hoge hat neulich in einem Interview erklärt, die Rechte für die Marke Gothic gingen nach der Fertigstellung von Risen 2 zurück an Piranha Bytes. Plant ihr, ab da zweigleisig zu fahren, oder muss ein Name sterben?**

◀ Wir sind sehr stolz auf Risen 2 und fühlen uns in dem Setting sehr wohl. Wir können uns für die Zukunft vieles vorstellen, und an Ideen hat es noch nie gemangelt. Es gibt auch schon Ideen für ein Projekt nach Risen 2, aber wir können heute noch nicht sagen, in welche Richtung wir gehen werden.

► **Plant ihr für Risen/Gothic in Zukunft eine Online-Komponente oder gar ein MMO?** Nein.



Bei der Erkundung eines der abwechslungsreichen Dungeons stoßen wir auf einen **Klabautermann** – den hatten wir uns immer anders vorgestellt, irgendwie niedlicher ...

was wir für ihn tun können – oder wie er uns loswerden kann und damit gleich noch eines seiner Probleme löst. Rund um den Globus wird die Schifffahrt (oder was davon übrig ist) von gigantischen Seeungeheuern lahmgelegt, kaum ein Kahn entgeht den Tentakeln des monströsen Krakengetiers. Wir, in Gestalt des ziemlich abgerissenen namenlosen Helden, sollen mal ein Auge auf die Sache werfen. Carlos scheint zu wissen, dass die Sache wahrscheinlich eine Nummer zu groß für uns ist, aber wenn wir die Aufgabe schon nicht lösen, ist wenigstens ein Herumtreiber weniger in seiner Stadt unterwegs.

Da aller Anfang schwer ist, gehen wir zunächst zum Strand, ein wenig aufräumen, Treibgut stapeln und was man eben so macht als Ein-Euro-Jobber in der **Risen 2**-Epoche. Sind uns schon in der Stadt die gegenüber dem Vorgänger deutlich schärferen Texturen und das äußerst plastische Bumpmapping (zum Beispiel bei Bruchsteinmauern) positiv aufgefallen, bricht die bis zum Anschlag aufgebohrte **Risen**-Engine jetzt mit einer geradezu infernalischen Idylle über uns hinein. Farben strahlen so aus sich heraus, dass manchem **Gothic**-Veteranen die Augen tränen werden. Die tief stehende Sonne wirft uns ihre gebündelten Lichtstrahlen entgegen, lange Schatten tanzen auf der sich kräuselnden Wasseroberfläche, Insekten umspielen sattgrüne Palmenblätter, und das Meer zieht in rhythmischen Abständen das weiße Sandlaken des Strandes glatt. »Was glaubt ihr, was die Hardcore-Gothics zu diesem Farbkrawall sagen werden?«, fragen wir amüsiert. Denn die einflussreiche und aufmerksame Community ist einer der Grundpfeiler der Piranha-Bytes-Spiele, starker Rückhalt und Ideengeber, aber zum Teil auch fast schon paranoider Kritiker, der jede Änderung von vornherein erst mal für den Untergang des Ruhrpott-westlich geprägten Rollenspiellandes hält (mehr dazu in unserem Report über die Macht der Communitys auf Seite 98).

»Das hier ist die Karibik, hast du schon mal 'ne graue Karibik gesehen?«, fragt Daniel Oberlacher zurück, oberster Wächter über die **Risen**-Spiele beim Publisher Deep Silver. »Die Spielwelt muss in sich glaubwürdig sein, ob Mittelalter-Fantasy, die ist dann halt etwas

trister, oder Mittelalter-Piraten- und Seefahrer... äh ...« – »...fantasy?«, helfen wir freundlich mit einem passenden Begriff aus. »Fantasy würde ich so nicht sagen, Piraten eben, und da gibt es ja auch Legenden. Außerdem sind die Piraten eher wie Banditen. Und dann gab's ja auch in Gothic 2: Die Nacht des Raben schon Piraten.« An dieser Stelle empfehlen wir Ihnen, die erste DVD aus der Hülle zu nehmen und sich den Trai-

## Viel mehr Spiel im Spiel.

ler zu **Risen 2** anzusehen. Da gibt es eine Szene, in der der namenlose Held von einer überaus hübschen und überaus gesichtsbehaltenen Voodoo-Priesterin gerettet wird. Mit Magie. Oder eben Voodoo-Kräften. Und ob Deep Silver und Piranha Bytes das nun offiziell zu diesem Zeitpunkt bestätigen oder nicht, ist uns jetzt mal egal. Wir behaupten: Ja, es gibt Magie in **Risen 2**. Und wir sind uns sicher, dass diese Szene auf eine weitere Fraktion hinweist, die mit dem





Voodoo-Kult verbunden ist. Da kann man sich noch so zieren und von Banditen und Realismus sprechen und um das Thema einen Bogen machen; dass Piraten und Voodoo bestens zusammenpassen, wissen wir doch nicht erst seit **Monkey Island**.

Weitere gesicherte Fraktionen sind die schon erwähnte Inquisition, also eine Art Paladine, und die Piraten. Wobei es mehrere mächtige Piratenkapitäne geben wird, teils mit durchaus unterschiedlichen Interessen und Machtbereichen, sodass schon

## Dialog- und andere Optionen



»Du kommst hier nicht rein!« Der Türsteher-Pirat lässt sich trotz Piraten-Verkleidung und des Talents »Silberzunge« auf Stufe 10 nicht erweichen. Auch dass wir Patty, die Tochter des berühmten Piraten Stahlbart kennen sowie »Einschüchtern« (Lvl. 15), nutzt nichts. Frustiert probieren wir, ganz ohne Dialog-Option, ihm aufs Maul zu hauen – und das klappt! Nun haben wir eine neue Handlungsmöglichkeit, wir können ihm aufhelfen. Der Typ ist schwer beeindruckt und lässt uns ein. Alternativ können wir auch einen anderen Weg suchen.





innerhalb dieser einen Fraktion konkurrierende Auftraggeber um unsere Gunst buhlen werden. Verheißungsvoll, zumal das alte, starre Fraktionssystem ausgehebelt wird: Statt sich gleich zu Beginn an eine Fraktion zu binden, geht der Spieler seinen eigenen Weg, trifft Entscheidungen, hilft mal hier, übernimmt da einen Auftrag oder spekuliert knallhart nur auf die eigenen Interessen und holt durch Täuschungsmanöver das Optimum für sich heraus. Natürlich auf die Gefahr hin, dass ihn ab da der eine oder andere nicht mehr lieb hat. Aber keine Angst: Gerade zu Beginn kann man sich die Situation nicht komplett verbauen, Sackgassen schließt Piranha Bytes aus.

Vielmehr stellen die Entwickler das Prinzip aus **Risen** auf den Kopf. Viele Spieler hatten kritisiert, dass sie zu Beginn des Spiels einerseits zu wenig Seitenhalt durch die Handlung gehabt hätten, andererseits aber schon früh weitreichende Entscheidungen treffen sollten. Wer sich der einen Fraktion zuwandte, verbaute sich damit automatisch die Questbäume der anderen Gruppierung, viel vom Spiel ging hier schon flöten. Klar, man kann einen Titel auch mehrfach durchspielen, aber durch die bekannten, fraktionsübergreifenden Handlungsteile kommen dabei Längen auf. Viel knackiger sind die Erlebnisse beim ersten Durchspielen, und da soll jetzt so viel Spiel wie nur möglich reingepackt werden. Während die Handlung des ersten **Risen** zum Ende hin dünner wurde und in fader Wiederholungsroutine ohne würzende Nebenquests förmlich zu ersticken drohte, soll die Welt von **Risen 2** am Anfang etwas enger sein, der Spieler durch eine Aufteilung der Welt in zahlreiche Inseln besser geführt werden. Doch dann werden sich Entscheidungen häufen, die Komplexität der Geschehnisse zunehmen und immer mehr Handlungsmöglichkeiten und Orte gleichzeitig zur Wahl stehen, bei zunehmend härteren und weiterreichenden Konsequenzen pro Entscheidung. Die Welt ist also nicht zu Beginn weit und offen und reduziert sich mit einem Mal auf ein Drittel und zum Schluss noch mal ein gutes Stück, sondern öffnet sich nach einer Weile, erst nach und nach, aber dann explosionsartig, um zum Schluss hin die größte Vielfalt zu entwickeln. So zumin-

dest der Plan der Entwickler. Wir würden uns freuen, wenn das so gelänge.

Auch wir finden, dass das Finale von **Risen** dem Spiel nicht gerecht wird. Allerdings schießen ein, zwei Interpretationsquer-schläger der Marke »Das könnte auch bedeuten, dass ...« aus dem gradlinig-euphorisch vorgetragenen Grundkonzeptvortrag der PR-Dame Cécile Schneider und von Daniel Oberlchner. Also: Das könnte auch bedeuten, dass die Welt insgesamt weniger frei wäre. Durch die Aufteilung in verschiedene Gebiete, die geographisch, spielerisch und durch Ladepausen voneinander getrennt sind, könnte sich ein ganz anderer Spielstil ergeben, als er bisher vor allem für die **Gothic**-Reihe, aber auch noch **Risen**, typisch war. Und das könnte auch bedeuten, dass sich einfach zu viele Trottel zu Beginn in zu schwierige Gebiete gewagt haben, frustriert waren, sich beschwerten und jetzt in das Spiel Trottell-Fangzäune eingebaut werden, die dem einigermaßen fortgeschrittenen Rollenspielfreund die Galle hochkommen lassen. Im Interview beruhigt uns Piranha Bytes' Story-Chef Björn Pankrat: »Risen 2 wird ein typisches Piranha-Bytes-Spiel werden. Alles, was unsere Games ausmacht, ist im Spiel. Die Freiheit, raue Dialoge, ein Questsystem, das ineinander verzahnt ist und nicht nur einfach Quests hintereinander absputzt, nachhaltige Entscheidungen, exklusive Quests und Skills für bestimmte Fraktionen, das Lernen bei Lehrern. Natürlich arbeiten wir auch an der Zugänglichkeit, aber dabei bleiben Komfortfunktionen in der Regel optional.« Mit Komfortfunktionen meint er Minimap und Quest-Richtungsanzeigen. Eine Weltkarte muss sich der Held auch in **Risen 2** erst erspielen und nach und nach pro Gebiet durch Aufträge zusammenpuzzeln. Das ist auch sehr sinnvoll, schließlich ist die Welt von **Risen 2** insgesamt deutlich größer als die des Vorgängers und soll es sogar auf die Fläche von **Gothic 3** bringen. Aber zurück zum schönen Strand, zu dem uns der alte Bekannte Carlos geschickt hat. Dort treffen wir eine weitere Freundin aus vergangenen Tagen, die hübsche Patty, Tochter des großen Piraten Stahlbart, mit der wir schon in **Risen** vergnügliche Quests erlebt haben. Patty ist als Schiffbrüchige angespült worden, auch sie ist ein Opfer

## Waffen

### Schnitter



Sehr scharfer Säbel; niemand, der ihn jemals spürte, vergißt ihn wieder.

### Säbel

### Krabbenstecher



Einfache gerade Klinge aus minderwertigem Material. Zerbricht vom Hingucken.

### Pistolen

### Dicke Olga



Die Dicke Olga. Die größte und mächtigste Pistole, die je gebaut wurde. Kawumm!

### Die Zwillinge



Leichter als eine normale Pistole. Dafür zwei Läufe. Doppelte Trefferchance.

### Gewehre

### Calderanischer Stutzen



Ein neues Gussverfahren verleiht seinen Kugeln mehr Stabilität und Durchschlag.

### Kaperbüchse



Für den Kampf auf hoher See gemacht. Sehr robust.

## Legendäre Items

### Hakenhand



Die zweite Hand von Einhand-Willi. Er wußte seine Gegner stets tödlich zu überraschen.

**Bonus:** Steigert die Fähigkeit für Hiebaffen aller Art.

### Galgenstrick



Der Strick wurde bei einer legendären Befreiungsaktion mit einer Muskete durchschossen.

**Bonus:** Steigert die Grundfähigkeit für Musketen.

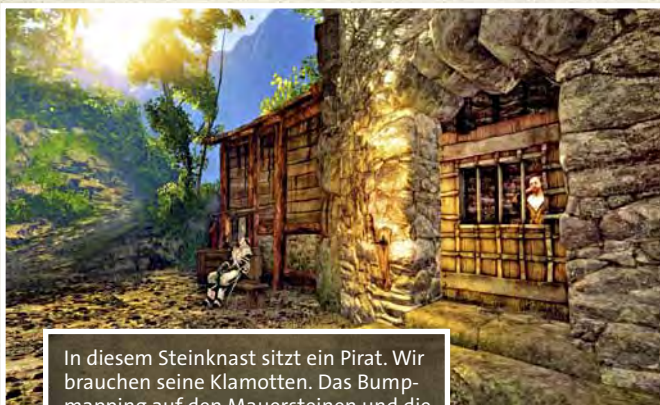
### Handspiegel



Feinste Handwerkskunst, einst gemacht für eine schöne Frau. Von üblen Piraten gestohlen.

**Bonus:** Steigert die Fähigkeit der Überredungskunst.

der Seeungeheuer. Mit funkelnden Augen erzählt sie uns, dass ihr alter Herr, der Oberpirat Stahlbart, ein Mittel gegen die Monsterpest parat habe, wir sollten ihn also unbedingt finden. Auch in dieser Begegnung hatte Patty so einen zweideutigen Unterton; hier und auch bei anderen Dialogen wussten wir nicht recht: Meinen die, was



In diesem Steinknast sitzt ein Pirat. Wir brauchen seine Klamotten. Das Bumpmapping auf den Mauersteinen und die Lichtstimmungen sind vom Feinsten.



In Risen 2 sollte der Spieler allen NPCs gut zuhören, sonst verpasst er spannende Nebenquests und viele Infos.





So eine **Flinte** belegt beide Waffenhände. Mit dem entsprechenden Talent können wir aber auch mit dem Kolben zuschlagen.



Solch liebevoll inszenierte **Tavernen** sind einmal mehr Dreh- und Angelpunkte für Handlung und Quests.



Ist uns ein Gegner im **Säbelgefecht** überlegen, können wir ihm Sand oder gar Salz in die Augen schleudern.



Nicht die feine Art, aber wirkungsvoll: blitzschnell mit der Linken die Pistole gezogen und dann ein **Kopfschuss** aus nächster Nähe, Bingo! It's a trick, and it's dirty...

die da sagen, oder sollen wir gerade – in einem Piranha-Bytes-Spiel würde man wohl »verarscht« sagen, weil wir hier aber bei der GameStar sind, sagen wir lieber: in die Irre geführt werden? In vielen Dialogen warten zudem direkte Entscheidungsmöglichkeiten, die teils an bestimmte Talente gebunden sind und immer kurzfristige, manchmal auch langfristige Folgen haben.

Ein Beispiel: Wir wollen in ein Piratennest rein, lange Geschichte. Quasi ein Undercover-Einsatz für die Inquisition, denn dem lokalen Großgrundbesitzer ist eine Menge Zuckerrohr gestohlen worden. Aus Zuckerrohr brennt man Rum, und der ist für Piraten ein Grundnahrungsmittel. Darum trinken die Freibeuter in **Risen 2** auch keine Zaubertränke, sondern heilen und stärken sich mit Elixieren auf Alkoholbasis. Wir sollen nun also die Diebstähle aufklären. Auf wessen Seite wir uns dabei letztlich schlagen, bleibt uns überlassen. Aber erst mal müssen wir rein in das Kaff. Der Wachpirat will uns partout nicht durchlassen. Wir versuchen, ihn mit der Fähigkeit »Silberzunge« zu überreden, der Junge schaltet auf stur. Entweder ist er grundsätzlich immun gegen Überredungskünste oder unser Talent muss noch gesteigert werden. Nun versu-

chen wir, ihn einzuschüchtern, auch verblich. Der Dialog endet. Was tun? Das Spiel bietet uns hier zwei Möglichkeiten an, beide nicht offensichtlich, da hilft nur ausprobieren. So probieren wir einfach mal, den Typ umzuhaufen – und das klappt, ohne dass die Aktion zur Auswahl stand! Es kommt noch besser: Nachdem der Typ am Boden liegt, erscheint eine neue Aktionsmöglichkeit, wir können dem Verletzten aufhelfen. Nun hält er uns erstens für einen ganzen Mann und damit würdigen Piraten und ist uns zweitens auch noch dankbar, weil wir Herz gezeigt haben. Er lässt uns rein. Wir hätten uns aber auch trollen können, um einen alternativen Weg ins Piratennest zu suchen. Das versuchen wir nun ebenfalls. Auf dem Weg zum Hintertürchen entdecken wir eine Bucht und treffen einen Kämpfer aus Stahlbarts Crew. Der hat vielleicht Informationen über den Verbleib des legendären Freibeuters, aber vor allem unterrichtet er uns in ganz speziellen Kampftechniken, den Dirty Tricks.

Alle Fähigkeiten und Talente können bei Lehrern gelernt und ausgebaut werden und hängen grundsätzlich von fünf Attributen ab: **Nahkampf** (Klingenfertigkeiten, Säbel und Dolche), **Fernkampf** (Schieß-

Skills, Pistolen und Gewehre), **Gerissenheit** (Silberzunge, Dirty Tricks, Bombe platzieren, Ausweichen usw.), **Härte** (Einschüchtern, Immunität gegen Klingen und Kugeln, Mut antrinken etc.) und letztlich **Magie**, über die wir im Moment nur spekulieren können, dass sie ganz auf Voodoo abgestimmt ist. Zum Steigern der Attribute brauchen wir Ruhm (Erfahrungspunkte), zum Ausbau

## »Risen 2 wird ein echtes Piranha-Bytes-Spiel!«

der Talente müssen wir wie gehabt die Lehrer mit Gold bezahlen. Dabei haben sich übrigens die Huren im Spiel als besonders geschickte Ausbilder in allen Gerissenheits-Skills erwiesen, besonders in Silberzunge. Legendäre Items erweitern unsere Fähigkeiten zusätzlich in nicht durch Skills erreichbare Regionen (ein Beispiel gibt's im Infokasten auf Seite 18). Solche mächtigen Gegenstände blockieren übrigens keinen der normalen Ausrüstungslots. Insgesamt ist die Palette an Waffen, Gegenständen und Bekleidung weit umfangreicher als in **Risen**, auch die Menüs sind viel großzügiger und mit Vorschau- und Vergleichsfunk-





CHARAKTER INVENTAR SEEKARTE LOGBUCH  
AUSRÜSTUNG BENUTZBARES PLUNDER ALLES

KÖRPER

SCHWARZER MANTEL  
STOFFMANTEL  
STREIFENHEMD

STREIFENHEMD

VIELE MATROSEN TRAGEN BUNTE HEMDEN.  
KUGELSICHER  
KLINGENFEST  
GOLDWERT

AKTUELL ANGELEGT

STOFFMANTEL

NEBEN WIND UND WETTER SCHÜTZT DIESER MANTEL AUCH VOR KLEINEREN VERLETZUNGEN.  
KUGELSICHER  
KLINGENFEST  
GOLDWERT

1000

Neu ist die **Vergleichsanzeige**, die die Werte von ausgewählter Kleidung, Waffen und Items automatisch mit denen bereits angelegter Ausrüstung vergleicht.

Mit der Möglichkeit, über große Teile des Spiels wechselnden Fraktionen anzugehören und Aufträge in Undercover-Manier zu erledigen, ist die Zahl der **Kleidungsstücke und Ausrüstungsgegenstände** sprunghaft angestiegen. Die Wirkung lässt sich sofort in Echtzeit überprüfen.

Das gelungene **Hauptmenü** ist fast final und steht symbolisch für den Fortschritt des Spiels gegenüber Risen.

## Dirty Tricks



Dieser Monster-Hummer reagiert zu nächst unbeeindruckt auf unsere Säbel-Attacken. Seine harte Schale schützt ihn vor Schnitt- und Stichverletzungen. Außer einem metallischen »Klong« erzielen wir keine Wirkung.



Also müssen wir an seinen weichen Kern ran. Da wir vorher bei einem Kämpfer von Stahlbarts Crew den Fiesen Tritt gelernt haben (taugt auch, um Gegner auf Distanz zu bringen), warten wir auf den richtigen Moment, treten zu, und ...



... das monströse Krabbenvieh ruckelt hilflos auf seinem Panzer rum, die gefährlichen Scheren schneiden mit sattem Klacken nur Luft. Jetzt eine Serie schneller, harter Säbelhiebe, und das maritime Bauchfleisch ist fertig für den Grill.

tionen ausgestattet – ein echter Fortschritt und der neueste Stand der Technik.

Seite an Seite mit dem Stahlbart-Piraten kämpfen wir gegen ein Krabbenmonster, kommen aber mit unseren Klingen nicht durch den Panzer. Auch unsere zu diesem Zeitpunkt etwas schwachbrüstige Pistole mit Standardmunition (später gibt es durchschlagskräftige Projektile, Schrot usw.) schrammt nur an der Oberfläche des Viehs. Wir beobachten den Kampfstil des Riesenschalentiers; zu einem bestimmten Zeitpunkt nach der Attacke macht es eine kleine Pause. Diesen Moment nutzt unser Lehrer, prescht vor und kickt das Krabbeltier kurzerhand auf den Rücken. Da zappelt es nun hilflos mit den Beinen in der Luft, und wir können es in Ruhe fertigmachen. Beim Kampf gegen eine ziemlich widerliche Sandspinne kommt es auch aufs richtige Timing an. Nur wenn die Maulregion grade nicht von den riesigen Hauern der Kreatur geschützt ist, können wir punkten. So erfordert jeder Gegner eine bestimmte Taktik.

Der Fiese Tritt gehört zu einer besonderen Kampftechnik, den Dirty Tricks. Die ergänzen in **Risen 2** das Kampfgeschehen und ersetzen zum Beispiel das Ausweichen und die Schilde aus Teil 1. Wir können so Gegnern Sand in die Augen schleudern, später sogar, besonders fies, Salz. Als Fernkämpfer lassen wir einen dressierten Papagei auf nahkommende Bösewichter los, der stürzt sich auf den Feind, schafft Verwirrung und uns die Luft, einen Schritt zurückzutreten und in Ruhe zu ballern. Mit Zweihandwaffen setzen wir auf kurze Distanz gemeine Kolbenhiebe ein oder stechen gar mit dem





**Magie:** Die hübsche Dame links befreit uns im HD-Trailer (auf DVD) aus der Klemme – mittels einer Voodoo-Puppe (rechts).

Bajonett zu. Oder wir treten kurz zu, um den Widersacher auf Distanz zu bringen, führen dabei rechts einen Dolch und ziehen flugs mit links die Pistole aus dem Gürtel. So teilen wir eine blitzschnelle Dreifach-Kombo aus, die nachhaltigen Eindruck hinterlässt. Das alles spielt sich schon jetzt sehr ründ, ist wesentlich vielfältiger und dynamischer als alles, was wir bisher in vergleichbaren Spielen gesehen haben, und macht einfach nur Spaß. Bei Angriffen mit Stichwaffen können wir nun sogar während der Bewegung urplötzlich die Richtung ändern, um jederzeit noch besser auf die Kampfsituation zu reagieren. Das funktionierte in unserer Version noch nicht perfekt, scheint uns aber die ideale Abrundung zu diesem beeindruckenden Kampfsystem zu sein. Wer es zu einer besonderen Meisterschaft in einer der Techniken bringen will, sollte übrigens sorgfältig seine Ent-

rissenheit, und wir vermuten angesichts des Trailers mal, dass ein Rassist kein großer Voodoo-Magier werden wird.

In einer anderen Quest sollen wir für einen im Hafen festsitzenden Piratenkapitän Fisch und frisches Wasser besorgen. Fisch gibt's beim Fischer. Wir ziehen also los und treffen auf einen äußerst deprimierten Fischer Eddie. Der ist mit seinem Kumpel Duncan neugierig in eine Höhle eingestiegen. Dann wurde es brenzlich, Eddie gab Fersengeld und hat Duncan im Stich gelassen. Hin und hergerissen zwischen Schuldgefühlen und nackter Panik klappert der gute Eddie also vor sich hin, von Fisch keine Spur, bis die beiden wieder einsatzbereit sind. Wir also rein in den Dungeon. Während unserer Spielsession waren wir in vier unterirdischen Gebieten, und alle unterschieden sich im Aufbau, der Lichtstimmung und den Gegnern voneinander. Auch hier ist die Welt komplett von Hand gebaut. Wir erledigen einige Sandteufel, relativ schwache Gegner, die in großer Zahl aber durchaus gefährlich werden. Als wir Duncan treffen, ist der merkwürdig gefasst, keine Spur von Panik. Er erzählt etwas von Eddies schwachen Nerven und dass der Angst vorm Klabaubermann habe. Das Wort spricht er verächtlich aus, ein Aberglaube aus Kindertagen eben. Da hören wir hinter uns ein Geräusch, zucken herum, und vor uns steht ein riesiger ... ja, Klabaubermann eben. Groß wie ein Troll, aber mit einem Krabbenscherearm und Tentakeln. Wir gehen auf

Distanz, ballern was das Zeug hält, doch das Ungetüm wird nur leicht verletzt. Duncan ist übrigens schreiend geflohen – danke Duncan, das kostet nachher ein paar Fische extra! Erst mit allen Tricks und dem unermüdlichen Einsatz unseres besten Säbelhiebs können wir den Klabaubermann schließlich besiegen, ein gutes Gefühl.

In **Risen 2** können wir unser Waffenarsenal auch selbst verbessern, dazu lernen wir beim Schmied oder Büchsenmacher. Crafting soll ein größeres Thema werden als bisher, aber Piranha Bytes hält sich noch ziemlich bedeckt. Als wir fragen, ob wir ein eigenes Schiff steuern werden dürfen, löst das demonstratives Am-Hals-kratzen und Fußbescharen aus. Wir sind uns also ziemlich sicher, dass so etwas vorgesehen ist.

Gut gelaunt ziehen wir in Richtung Fischerhütte, die Dämmerung bricht um uns herein. Der Himmel zeigt ein blutrotes Antlitz, der Dschungel streift seinen nachtschwarzen Pyjama über, Sterne funkeln. Da macht plötzlich jemand im Regenwald das Licht an. Erst blinkt es links, dann in der Mitte, schließlich glüht die ganze Vegetation. Ach, wie romantisch, wir gehen mal einen Schritt näher ran. Und erstarren. Denn der Dschungel wimmelt von Sandteufeln, die nachts ihren laternenartigen Fühler zum Glühen bringen, wohl ein Paarungsritual. Wir stürzen davon, tief beeindruckt von **Risen 2** und den Emotionen, die es schon jetzt in uns auszulösen in der Lage ist. **MT**

## »Risen 2 wird ein großer Schritt für Piranha Bytes.«

scheidungen (etwa Aufträge annehmen oder ablehnen, beleidigen oder schmeicheln etc.) abwägen, von denen abhängt, wie welche Fraktion zu ihm steht. Wer also ein Meisterschütze werden will, sollte es sich besser nicht mit der Inquisition verderben. Und die Dirty Tricks lernt man am besten bei Piraten, die Halbwelt steht für Ge-



Die jeweilige **Ausrüstung** ist gut am Charakter zu erkennen. Passive Skills wie Ausweichtalente erleichtern Nahkämpfen den Klingentanz.



### Ich bin beeindruckt!

Michael Trier  
Chefredakteur  
michael@gamestar.de

Schon mutig, was Piranha Bytes da vorhat: Das Prinzip von Risen bei den Ohren packen, auf den Kopf stellen und durch sorgfältiges Design von Quests und Handlung das beste Gothic/Risen aller Zeiten erschaffen. Bei der Grafik, den Animationen, der Ausrüstung und dem Kampfsystem sind sie schon auf dem besten Weg, aber der schwierigste Teil liegt noch vor ihnen, denn das hier ist eines der ambitioniertesten Rollenspiel-Projekte überhaupt. Ich ziehe meinen Hut, rücke die Augenklappe zurecht, setze schon mal Segel. Hoffentlich dann bald auf dem eigenen Schiff ...



# Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	2011
	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	16. Juni 2011
NEU	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11	–	4. Quartal 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel-Addon	Spellbound	–	–	2. Quartal 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11	–	4. Quartal 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
UPDATE	Brink	Multiplayer-Shooter	Splash Damage	04/10, 03/11	–	13. Mai 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Techland	–	–	3. Quartal 2011
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	2012
	Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten	Adventure	Daedalic	05/11	–	1. Quartal 2012
	Dead Island	Actionspiel	Techland	–	–	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	09/09	–	2011
	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
UPDATE	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	01/11	Sehr gut	24. Mai 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11	–	2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	2. Quartal 2011
UPDATE	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	07/01, 07/09, 12/10, 06/11	Sehr gut	10. Juni 2011
UPDATE	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Obsidian	02/11, 06/11	Gut	17. Juni 2011
UPDATE	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11, 06/11	–	11. November 2011
	Fable 3	Rollenspiel	Lionhead	08/10	–	20. Mai 2011
UPDATE	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Day 1	–	–	27. 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
	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
	Hunted: Schmiede der Finsternis	Action-Rollenspiel	inXile	05/10	Gut	3. Juni 2011
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Coreplay	05/11	–	4. Quartal 2011
	Jurassic Park	Adventure	Telltale	–	–	2011
	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
	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 03/11	Sehr gut	23. Juni 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	4. Quartal 2011
	Mythos	Action-Rollenspiel	T3 Entertainment	–	Gut	28. April 2011
	Neverwinter	Online-Rollenspiel	Cryptic	–	–	2012
	Orcs must die!	Actionspiel	Robot Entertainment	–	–	3. Quartal 2011
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10, 05/11	Sehr gut	16. September 2011
UPDATE	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11	–	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
UPDATE	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	2. Quartal 2011
NEU	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	4. Quartal 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
UPDATE	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	CD Projekt Red	06/10, 10/10, 06/11	Sehr gut	17. Mai 2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11	–	1. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	Juli 2011
NEU	Trackmania 2	Rennspiel	Nadeo	–	–	3. Quartal 2011
	Tropico 4	Aufbauspiel	Haemimont	–	–	25. August 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
UPDATE	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	August 2011
	You don't know Jack	Quizspiel	Jellyvision	–	–	2011

NEU  
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

## Anno 2070

Die Anno-Serie springt in die Zukunft. Unsere Preview beschreibt, was das für den Spielablauf bedeutet.

## Das kommt im Mai

Arma 2: Reinforcements	Morphicon	04.05.2011
Section 8: Prejudice	Timegate	04.05.2011
The First Templar	Kalypso	05.05.2011
Mount & Blade: With Fire and Sword	Paradox	06.05.2011
Brink	Bethesda	13.05.2011
The Witcher 2	CD Projekt	17.05.2011
Fable 3	Microsoft	20.05.2011
Dirt 3	Codemasters	24.05.2011
F.E.A.R. 3	Warner	27.05.2011
SBK 2011	Black Bean	Mai 2011

## Darauf warten die GameStar-Leser

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

### 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.

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 05/11



# The Elder Scrolls Skyrim

Karnevalssaison? Am 11.11. beginnt für uns vor allem die Regentschaft des neuen Rollenspiel-Prinzen!

Von Heinrich Lenhardt



Held der Bergwelt: Imposante **Gebirgsketten** und Sichtweiten zeichnen Skyrim aus.

## Angeschaut

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda (Elder Scrolls Oblivion, GS 05/06: 90 Punkte)  
Termin: 11.11.2011 Status: zu 75 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7271](http://GameStar.de/Quicklink/7271)

**F**alls ab November eine Schlaflosigkeits-Epidemie die westliche Welt heimsucht, dann sollte die Ursachenforschung bei Todd Howard beginnen. Während der ersten ausführlichen Vorführung seines neuen Rollenspiel-Epos **The Elder Scrolls: Skyrim** grinste der Design

Director von Bethesda: »Wir zeigen dir immer zwei, drei interessante neue Dinge, bevor du deine ursprüngliche Aufgabe abgeschlossen hast. Denn unser Ziel ist es, dass du beim Spielen nie auf

den Gedanken kommst: »Ich hab genug für heute, ich leg mich ins Bett.«. Nach unseren

Eindrücken von einer Pressekonferenz in den USA ist diese »Drohung« ernst zu nehmen. **Skyrim** verbessert geschickt die Spielmechaniken des Vorgängers **Oblivion**, bügelt konsequent Schwachstellen aus und zaubert mit seiner neuen Grafik-Engine eine prächtige, glaubhafte Spielwelt, deren Sucht-Sogkraft schon ein halbes Jahr vor Veröffentlichung deutlich zu spüren ist.

Als vor fünf Jahren das bislang letzte **Elder Scrolls**-Rollenspiel **Oblivion** erschien, waren die lauschigen Landschaften der Star. Bei **Skyrim** kippt uns die Kinnlade noch weiter herunter; Todd Howard beginnt mit dem Vorzeigen der erheblich realistischer wirkenden Außenwelt. Dichte, abwechslungsreiche Vegetation und gefühlt unendliche Sichtweite; der Blick schwenkt von der Detailbetrachtung eines Farns zu den Gebirgsketten am Horizont, die keine Staffage sind, sondern zur Spielwelt gehören und bereist werden können. Enorm auch die Verbesserung bei den Charakteranimationen. Flüssig und lebensecht wandert unser Held durch die Landschaft, nahtlos wirkt der Übergang

vom Gehen zum Rennen. Damit wird das Spielen in Verfolger-Perspektive zu einer echten Alternative, auch wenn Todd Howard selbst die Ego-Ansicht bevorzugt. Zwischen beiden Blickwinkeln darf jederzeit gewechselt werden.

Beim Echtzeit-Kampfsystem können wir jetzt linke und rechte Heldenhand beliebig mit Waffen oder Zaubern belegen und separat mit den Maustasten auslösen. Kämpfen wir lieber mit Nahkampfwaffe plus Schild oder plus Zaubern? Oder mit zwei Waffen und zwei verschiedenen Zaubersprüchen gleichzeitig? Wenn man in beiden Händen dieselbe Magie hält, dann wird eine verstärkte Version des jeweiligen Zaubers gewirkt. Mitten im Kampf lässt sich auch die Belegung der Hände flugs wechseln, um auf verschiedene Situationen zu reagieren; das Spielgeschehen wird dabei angehalten. Pfeil und Bogen erfordern verständlicherweise beidhändige Bedienung, per Tastendruck wechseln wir in diesen Waffenmodus, der sich anhaltender Beliebtheit bei hinterlistigen Überraschungsangriffen erfreut.

## + Stärken

- + offene Fantasy-Spielwelt
- + flexible Charakterentwicklung
- + spektakuläre Echtzeit-Kämpfe
- + Editor für User-Mods

## - Schwächen

- kein Multiplayer / Koop



Die **Drachen** verlieren ihre Scheu und liefern sich erbitterte Duelle mit unserem Helden.







Grabruhe im  
Dungeon Bleak  
Falls Barrow, unto-  
te **Draugr** machen  
mächtig Ärger.

Eine zusätzliche Kampfsystem-Komponente sind die Drachenschreie; diese bewirken besonders mächtige Fähigkeiten wie das Zurückschleudern von Feinden oder die vorübergehende Zeitverlangsamung à la Bullet Time. Die Schreie verbrauchen kein Mana, haben aber eine generelle Abklingzeit; es sind Superfähigkeiten, die man sich für haarige Kampfsituationen aufheben sollte. Bei der PC-Version werden sie standardmäßig

## Die Schönheit der Landschaft ist umwerfend.

mit der Q-Taste ausgelöst, aber die Konfiguration lässt sich ändern, um zum Beispiel zusätzliche Maustasten zu belegen. Geplant sind 24 Drachenschreie, die jeweils aus drei Wörtern (und damit drei Wirkungsstufen) bestehen. Die stärkste Version eines Drachenschreis löst die längste Abklingzeit aus und ist deshalb nicht immer die beste Wahl.

Dem Inventar-Gewürge von früher rückt man mit generalüberholten Menüs zu Leibe. Gegenstände und Zauber werden in übersichtlicheren Listen sortiert und können mit Bookmarks versehen werden, quasi ein Filter für die persönlichen Lieblinge, auf die man häufig zugreift. Schick und nützlich: Jeder Gegenstand wird im Inventar als 3D-Objekt dargestellt, lässt sich drehen, zoomen und enthüllt manchmal einen brauchbaren Hinweis wie die eingravierte Lösung eines Dungeon-Symbolzuordnungs-Puzzles. Auch das neue Charaktermenü macht einen prima Eindruck. Für jede der 18 Fertigkeiten gibt es jetzt einen speziellen Talentbaum, in dem man jeweils 12 bis 20 Perks freischalten kann (also neue Fähigkeiten lernt bzw. verbessert). Die notwendigen Punkte gibt's bei jedem Level-Aufstieg. Dadurch ist man viel motivierter, ganz bestimmte Skills auszubauen, weil man auf konkrete neue Fähigkeiten hinarbeitet. Zum Beispiel Zeitlupen-Zielhilfe für Bogenschützen oder Entwaffnungs-Hieb für Schild-Spezialisten. Gänzlich gestrichen ist die Unterteilung in Haupt- und Nebentalente. Zu

## Besser als Oblivion: Der Detailvergleich

Für ein fünf Jahre altes PC-Spiel macht Oblivion heute noch eine gute Figur. Doch nach Bethesda's Rollenspiel-Abstecher mit Fallout 3 ist der Fantasy-Generationswechsel überfällig. Die Gegenüberstellung mit Nachfolger Skyrim verdeutlicht einige Veränderungen im Detail.

TES 4: Oblivion

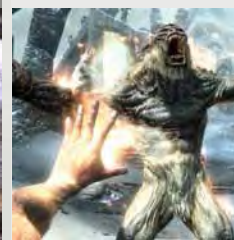
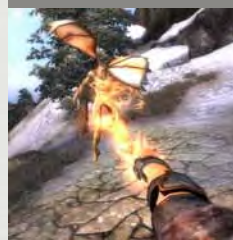
TES 5: Skyrim

### Spielfiguren



Die teils unfreiwillig komischen Bewegungen der Spielfiguren waren ein Grafikschwachpunkt des Vorgängers Oblivion. Skyrim verwendet dagegen das »Behavior«-Toolset der Spielphysik-Experten von Havok, um realistischere Animationen zu erzielen. Wie dieser Vergleich zeigt, wirken auch die Gesichter der NPCs detaillierter und lebensechter.

### Kampfsteuerung



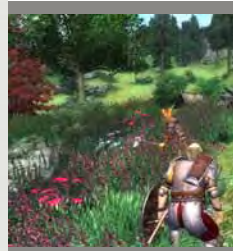
Das umständliche Fingern nach der »C«-Taste hat bald ein Ende; bei Skyrim können Sie Zaubersprüche per Mausklick abfeuern. Beide Charakter-Hände lassen sich beliebig mit Waffen und Magie laden; der Wechsel zwischen den Konfigurationen soll weniger umständlich sein als bei Oblivion. Das Resultat: Mehr taktische Flexibilität in den Kämpfen.

### Charakterentwicklung



Die Charaktergenerierung prägte bei Oblivion den weiteren Spielverlauf stark, doch Skyrim schafft Klassen und Haupt-Skills ab. Ihr Charakter wird in den Kategorien besser, die er anwendet. Neue Fertigkeiten werden in astrologischen Talent-Konstellationen freigeschaltet. Neben über 200 Fertigkeiten enthält Skyrim auch 24 Drachenschreie.

### Landschaften



Die abwechslungsreichen Landschaften waren ein Oblivion-Highlight. Für noch schönere Grafik auf der Höhe der Zeit sorgt die neue Creation-Engine, selbst Details wie realistische Schneepartikel-Verteilung werden berücksichtigt. Waren in Oblivion einige Areale noch automatisch generiert, entsteht die Skyrim-Welt komplett in Spieldesigner-Handarbeit.



## Hintergrund: Spielwelt Tamriel

Der Kontinent Tamriel dient seit 1994 als Schauplatz der Elder-Scrolls-Reihe. Er besteht aus neun Provinzen, die von Landesfürsten und Königen regiert werden. In den Randregionen schwindet der Einfluss der Zentralregierung, die in Cyrodiil angesiedelt ist.

Das freie Erforschen einer riesigen Spielwelt war seit *Daggerfall* ein Serien-Markenzeichen. Allerdings ging das auf Kosten der Qualität; viele Orte waren zufallsgeneriert und austauschbar. Im Laufe der Jahre konzentrierten sich die Nachfolger deshalb auf Teilbereiche Tamriels, um diese detaillierter darzustellen.

### Diese Provinzen standen bereits im Mittelpunkt von Elder-Scrolls-Spielen:

#### 1 Hammerfell und High Rock (*Daggerfall*)

Zwei Küstenregionen im Nordwesten Tamriels standen bei *Daggerfall* im Mittelpunkt. Das Krieger-Volk der Redguard ist in Hammerfell zuhause; die Nachbarprovinz High Rock ist die Heimat der Bretons, einem Volk von Mensch-Elf-Mischlingen.

#### 2 Morrowind

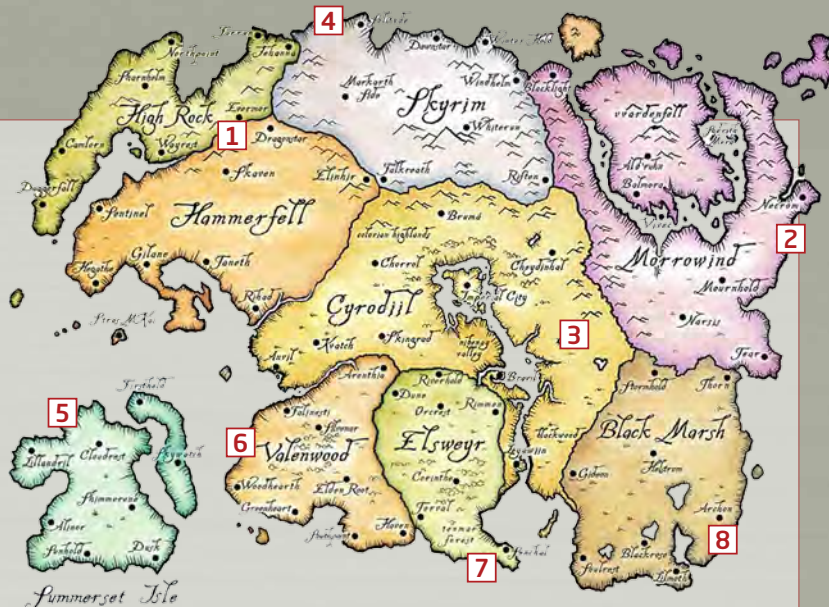
Morrowind ist Heimat des Dunelelfen-Volks Dunmer. Das dritte, gleichnamige Spiel konzentrierte sich auf diese Provinz im Nordosten Tamriels, die durch Gebirgszüge mit reichlich vulkanischer Aktivität relativ isoliert vom Rest des Kontinents ist.

#### 3 Cyrodiil

Die zentral gelegene Regierungsprovinz enthält Tamriels Hauptstadt und steht im Mittelpunkt des vierten Elder-Scrolls-Spiels *Oblivion*. Das menschenähnliche Imperial-Volk ist hier zuhause.

#### 4 Skyrim

Hoch im Norden liegt der von Gebirgen und kaltem Klima geprägte Schauplatz des neuesten Serienteils. Hier fühlen sich nicht nur die wikingers-ähnlichen Nord heimisch, sondern auch Drachen.



### Vier Provinzen verbleiben noch, die in zukünftigen Episoden eine Rolle spielen könnten:

#### 5 Summerset Isles

Diese Inselgruppe im vor der südwestlichen Küste des Kontinents ist die Hochburg der stolzen Atmer-Hochelfen.

#### 6 Valenwood

Da die Bosmer-Waldelfen die Holzverarbeitung ablehnen, werden Siedlungen in Baumkronen errichtet. Nur wenige Straßen durchziehen die dichten subtropischen Wälder von Valenwood.

#### 7 Elsweyr

Südlich von Cyrodiil ist das katzenähnliche Volk der Khajiit (erinnert optisch an die Kerraner aus *Everquest*) beheimatet. Regenwälder und Dschungel prägen die Landschaft von Elsweyr.

#### 8 Black Marsh

Im Südosten liegt die versumpfte, tropische Heimat der Argonians, einer Reptilienrasse mit eigener Assassinenkaste (*ShadowScales*).

Spielbeginn wählen wir lediglich eine von zehn Rassen und das Heldenaussehen, aber das war's auch schon. In *Skyrim* gibt es keine Klassen, gelevelt wird nach dem Prinzip »Man wird darin besser, was man am häufigsten macht« – und das schneller als beim Vorgänger. In dem Zeitraum, den man bei *Oblivion* brauchte, um Level 25 zu erreichen, sollen *Skyrim*-Helden in etwa bei Level 50 aufschlagen. Die schnelleren Erfolgserlebnisse wurden vor allem deshalb eingeführt, damit die Spieler zügig neue Fähigkeiten und Verbesserungen freischalten können.

Bei seiner Vorführung macht Todd Howard als Nächstes im Städtchen Riverwood halt,

wo wir Gespräche der Einwohner belauschen und der arbeitenden Bevölkerung bei ihrem Tagewerk zuschauen: Baumstämme werden verladen, Holz wird gehackt, ein Schmied hämmert fröhlich vor sich hin. Die Anwohnerin Sigrid gibt uns den Tipp, doch mal beim Händler Lucan Valerius vorbeizuschauen; dem haben Diebe eine goldene Drachenklaue gemopst. Hier sehen wir das überarbeitete Dialogmenü, bei dem Gesprächsoptionen aus einer Liste gewählt werden. Das Ranzoomen wie bei *Oblivion* entfällt, Sie können sich also auch mitten im Gespräch umsehen. Valerius verrät uns, wo die Diebe ihren Unterschlupf haben. Das sorgt zum einen für eine Markierung auf

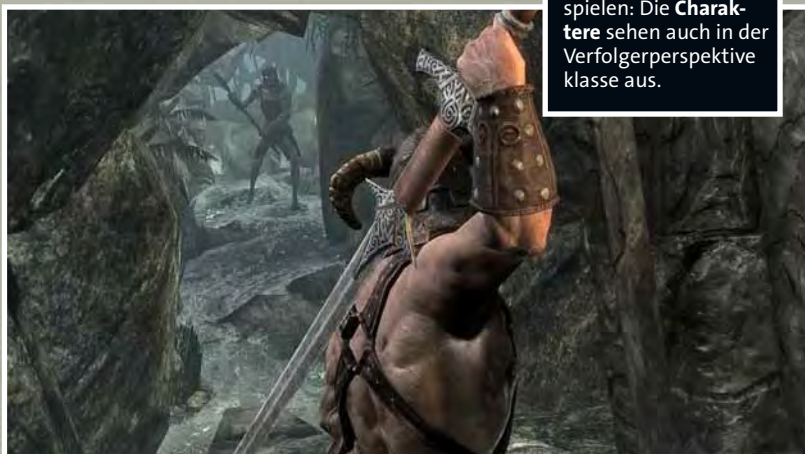
der Weltkarte (die jetzt auch in 3D gehalten ist und gezoomt werden kann). Zum anderen weist seine Schwester Camilla den Weg und begleitet den Helden bis zum Stadtrand. Dabei erzählt sie ein bisschen mehr über die Spielwelt und die Sorgen der Dorfbewohner; »Walk & Talk« nennt Howard dieses System, das auf ungezwungene Weise zusätzliche Hintergrundinfos serviert.

Unser Ziel nennt sich Bleak Falls Barrow, eine Tempelruine mit gruftigen Tunneln. Auf dem Weg dorthin erzittert der Erdboden – ein Riese stapft gemütlich vorbei, ignoriert dabei den Helden; nicht jede Kreatur greift unmotiviert an. Beim Anschleichen

In *Riverwood* schauen wir der Bevölkerung beim Arbeiten zu und finden einige spannende Quests.

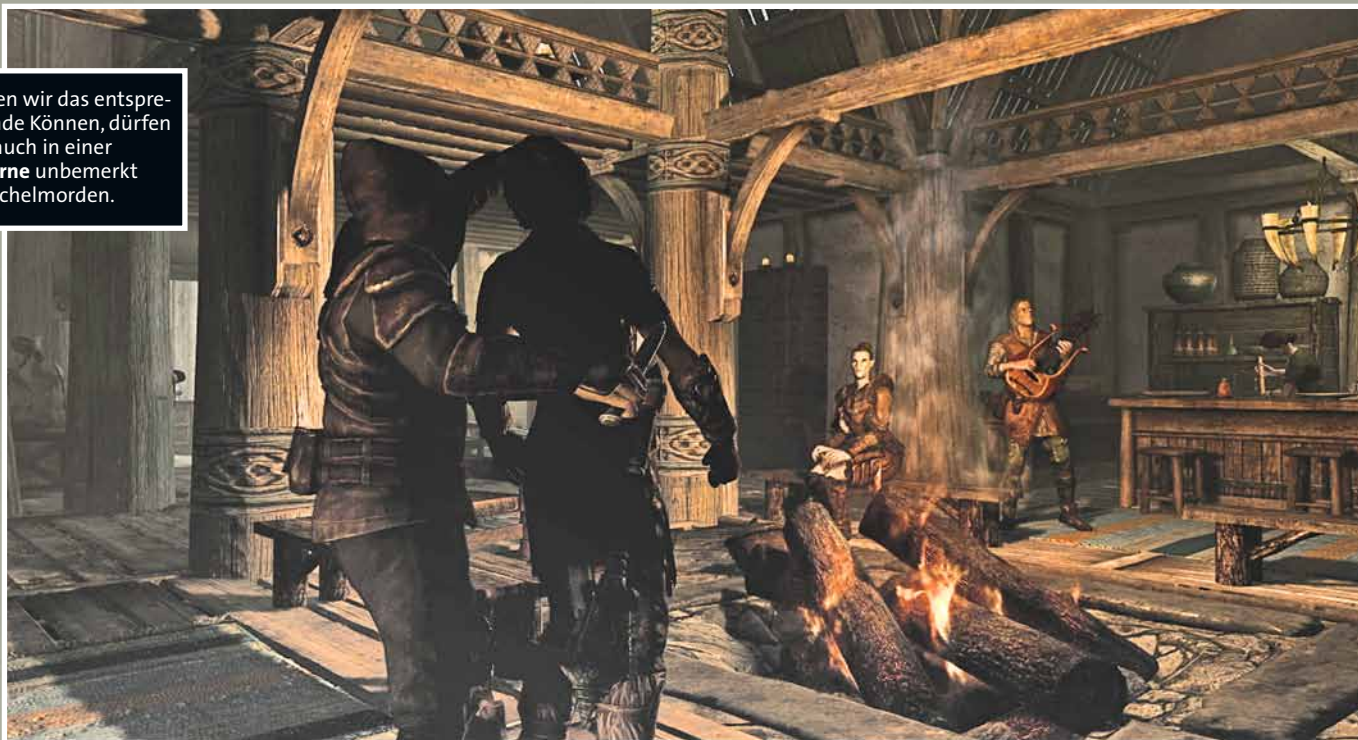


Lasst Grafik-Muskeln spielen: Die Charaktere sehen auch in der Verfolgerperspektive klasse aus.





Haben wir das entsprechende Können, dürfen wir auch in einer **Taverne** unbemerkt meuchelmorden.



ans Banditenlager aktiviert Todd Howard den Zauber »Detect Life«, wodurch Lebewesen mit einer blauen Aura versehen werden. Dadurch erkennen wir die beiden Wachen im beginnenden Schneetreiben leichter und können sie aus der Ferne mit Pfeilen ausschalten. Auch 'ne Methode: Der Zauber »Fury« macht eine der Wachen zeitweilig so

klauben wir einige schöne neue Waffen wie den Staff of Magelight, der Lichtkugeln schießt, die atmosphärisch die Umgebung illuminieren. Stäbe sind in **Skyrim** Einhandwaffen, wir können also einen magischen Lichtspucker und eine Nahkampfwaffe wie ein Schwert gleichzeitig einsetzen.

Schließlich erreichen wir die Hall of Stories, wo der Held ein an die Wand geschriebenes Drachenwort lernt, mit dem sich die Zeitverlangsamung auslösen lässt. Die kann man auch gleich gut gebrauchen. Zunächst taucht ein Drachen-Priester auf, der einen Frost-Atronach beschwört. Und vorm Ausgang wartet ein Drache, der eine Runde in der Luft dreht und dann landet, um uns mit einer Feuersalve zu begrüßen. Diese Drachenduelle sind quasi Bosskämpfe – hart, aufregend und mit besonderen Belohnungen verbunden. Hat man das Vieh gekillt, absorbiert unser Held dessen Seele. Was das in spielerischer Hinsicht bedeutet, möchte Todd Howard noch nicht im Detail verraten. Er deutet aber an, dass die Seelen eine Verbindung zum Drachenschrei-System

haben. Die Hauptstory soll ähnlich wie in **Oblivion** 20 bis 30 Stunden dauern; dazu kommt optionaler Stoff für ca. 200 Stunden.

Vorgeführt wurde uns die Xbox-360-Version von **Skyrim**. Die PC-Fassung soll naheliegende grafische Vorzüge wie höhere Auflösungen und bessere Texturen erhalten. Exklusiv für PC wird das Creation-Toolkit veröffentlicht. Wie bei früheren **Elder Scrolls**-Titeln soll sich die Mod-Community austoben und Erweiterungen für die schöne neue **Skyrim**-Spielwelt entwickeln können.

Was uns noch interessiert, das ist die Zeit nach dem 11.11.11. Todd Howard kann derzeit keine Details zu Zusatz-Downloads nennen, hätte aber gerne weniger, dafür gehaltvollere Addons als bei **Fallout 3**. Und zu den Gerüchten über ein **Elder-Scrolls**-MMO meint er abwiegelnd: »Einige Leute denken sich wohl: Es ist riesig, es hat Schwerter, also würde es ein tolles MMO abgeben. Aber da bin ich mir nicht so sicher. Ich persönlich bevorzuge Einzelspieler-Titel. Ich bin nicht so der MMO-Typ.« Heinrich Lenhardt

## Die PC-Version bekommt bessere Texturen.

aggressiv, dass sie ihren Kollegen angreift, während wir aus sicherer Entfernung hämisch zugucken. Weiter geht's im Dungeon, wo wir einen Kampf gegen eine hübsch-hässliche Riesenspinne überstehen, schließlich den Dieb der Drachenklaue stellen und auch die Draugr kennenlernen: untote Nord-Krieger, die mit klappernden Knochen aus ihren Liegeplätzen klettern und angreifen. Fallen und Puzzles dürfen ebenso wenig fehlen wie fette Beute: Aus Schatzkisten

Neben fünf größeren Städten gibt es in **Skyrim** auch immer wieder kleinere **Siedlungen** zu entdecken.



### Neue Fantasy-Traumwelt

Heinrich Lenhardt  
US-Korrespondent  
redaktion@gamestar.de

Von meiner Seite ein herzhaftes »Woah« mit mindestens fünf Ausrufezeichen und extra Sahnehäubchen! **Skyrim** sorgt nicht nur für den erhofften großen Grafiksprung nach vorne, auch die spielerischen Neuerungen zum Beispiel bei Kampfsystem und Charakterentwicklung gefallen mir ausnehmend gut. Und nach dem vergleichsweise eingegengten **Dragon Age 2** sorgt die Aussicht auf Erforschung einer großen, offenen, nichtlinearen und wunderschönen Spielwelt für besonders viel Vorfreude.



# The Witcher 2 Assassins of Kings

Der Prolog und das erste Kapitel des Hexer-Abenteuers offenbaren Schwächen, aber auch eine herausragende Stärke: In The Witcher 2 stecken mehr denkwürdige Momente als Äste in einem Scheiterhaufen. Von Michael Graf

## Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: CD Projekt Red (The Witcher, GS 10/08: 83 Punkte)  
Termin: 17.5.2011 Status: zu 95 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/6997](http://GameStar.de/Quicklink/6997)

### ⊕ Stärken

- + schön inszenierter Prolog
- + interessante Quest-Geschichten
- + Entscheidungen und Konsequenzen
- + sehr schöne Grafik

### ⊖ Schwächen

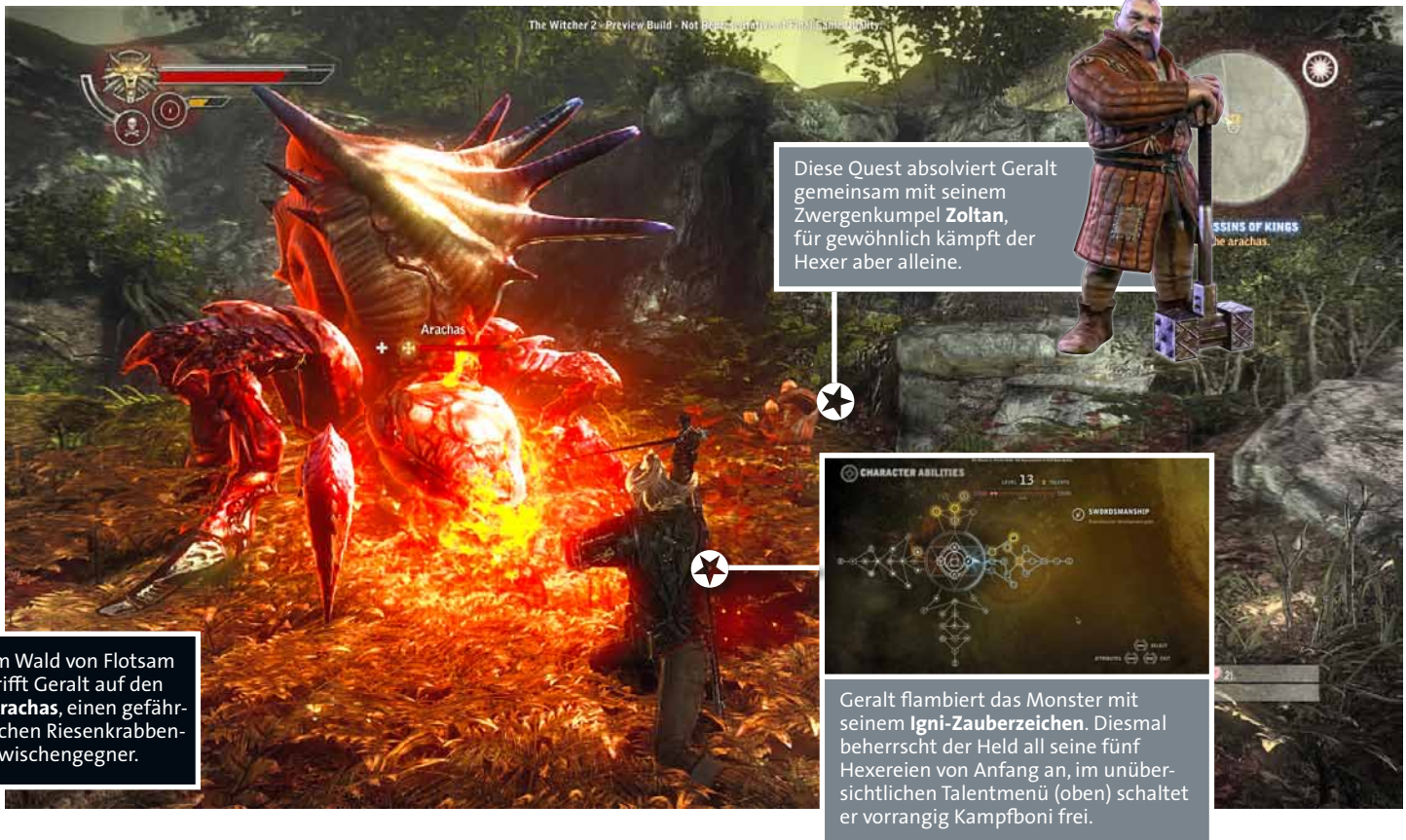
- untaktische Kämpfe
- unübersichtliche Menüs
- KI-Gegner fliehen zu früh

In jedem der drei Story-Akte trifft der Hexer auf einen Bossgegner. Im zweiten Kapitel ist das der **Draug**, ein riesiger Schrottgolem.

Im erstklassig inszenierten Prolog begleitet Geralt den König **Foltest** (links) zu einer Belagerung, bei der auch ein feuerspundernder **Drache** mitmischte ...

Lord Seuxen, you shall push for the center isle and bring down that gate!





Diese Quest absolviert Geralt gemeinsam mit seinem Zwergenkumpel **Zoltan**, für gewöhnlich kämpft der Hexer aber alleine.

Im Wald von Flotsam trifft Geralt auf den **Arachas**, einen gefährlichen Riesenkrabben-Zwischengegner.



Geralt flambiert das Monster mit seinem **Igni-Zauberzeichen**. Diesmal beherrscht der Held all seine fünf Hexereien von Anfang an, im unübersichtlichen Talentmenü (oben) schaltet er vorrangig Kampfboni frei.

**N**ot representative of Final Game Quality«, »Spiegelt nicht die endgültige Qualität des Spiels wider.« In unserer spielbaren Vorschau-Version von **The Witcher 2** prangt dieser Warnsatz unauslöschlich am oberen Bildrand. Jetzt mal Butter bei die Drowner: Das Spiel erscheint am 17. Mai, also einen knappen Monat nachdem das Preview-Paket in den Redaktions-

umfasst neben dem Prolog auch den ersten der drei Story-Akte, insgesamt haben wir bereits mehr als zehn Stunden mit dem Hexer verbracht. Zehn sehr vergnügliche Stunden, denn **The Witcher 2** entpuppt sich, trotz Ecken und Kanten, als exzellentes Rollenspiel und würdiger Erbe des Vorgängers.

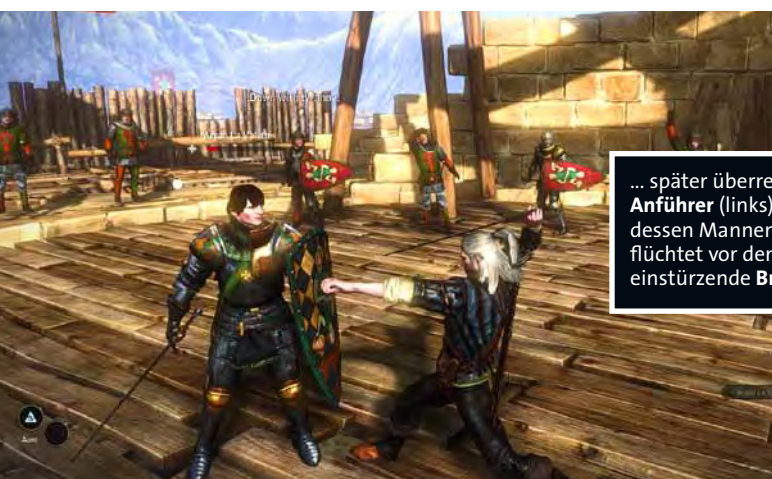
Und damit nicht genug, das zweite **The Witcher** beginnt sogar wie das erste: Der Monsterjäger Geralt torkelt durch einen Sumpf und bricht zusammen. Im ersten **The Witcher** fand sich der Held danach auf der Hexer-Zwingfeste Kaer Morhen wieder, wo ihn die Zauberin Triss mit, ähem, vollem Körper einsatz gesund pflegte. In **The Witcher 2** fällt das Erwachen unsanfter aus. Geralt baumelt in einer Gefängniszelle und wird von den Wachen verprügelt, die Sumpfsequenz war nur ein Traum. Was dem Hexer vor seinem Zusammenbruch zugestoßen ist, bleibt – wie im Vorgänger – ein Geheimnis. Auch wenn später ein wenig Licht ins

Erinnerungsdunkel kommt, geht eine andere Frage vor: Was macht Geralt im Kerker?

Während eines Verhörs berichtet der Hexer in fünf Rückblenden, was bisher geschah. Jedes Kapitel dürfen wir selbst nachspielen, die ersten vier sogar in beliebiger Reihenfolge – was aber wenig bringt, weil sie eine lineare Handlung erzählen. Die ist dafür erstklassig inszeniert: Geralt begleitet den König Foltest zu einer Belagerungsschlacht, die **The Witcher 2** mit viel Leben füllt. Im Heereslager plaudern wir mit Soldaten, während Katapulte Felsbrocken gen Burgmauer schleudern. Als wir den König treffen, wird das Gespräch immer wieder unterbrochen: Mal schlägt ein Ballista-Geschoss neben dem Monarchen ein, mal begrüßt er einen alten Mitstreiter. Gemeinsam mit Foltest steigen wir in einen Belagerungsturm, klettern an grüßenden Soldaten vorbei und rumpeln Richtung Festung. Nichts wirkt hier leb- oder lieblos, so muss das aussehen.

## Andere Entscheidung, anderes Spiel.

Briefkasten geplumpst ist. Zwar hat CD Projekt nach eigener Aussage noch »48.000 Mannstunden« Arbeit vor sich, epochale Änderungen erwarten wir aber nicht mehr. Umso besser! Denn das Vorab-Abenteuer



... später überredet der Hexer einen **Anführer** (links) zum Duell, damit dessen Mannen nicht angreifen, und flüchtet vor dem Drachen über eine einstürzende **Brücke**.







Dabei fängt die Schlacht nun erst an: Geralt, Foltest & Co. stürmen den Wall und hacken sich durch die Verteidiger. Was nicht gerade dadurch erleichtert wird, dass auch noch ein Drache mitmisch. Während wir Feinde schnetzeln, entfesselt die Flugechse im Hintergrund einen Flammensturm. Zum Abschluss flüchten wir über eine Brücke, die der Lindwurm hinter uns zerbeißt – klasse! Das Ende des Prologs, also den Grund für Geralts Haft, verschweigen wir aber lieber.

Wie Geralt aus dem Kerker entkommt, verraten wir ebenfalls nicht. Sagen wir einfach, dass der Hexer nach Flotsam reist, die Grenzfestung und der umliegende Monsterwald beherbergen den ersten Story-Akt.

ben bieten mehrere Lösungswege. Liefern wir eine mörderische Elfe an die Wächter aus oder lügen wir, um sie zu beschützen? Gewinnen wir ein Boxturnier oder gehen wir absichtlich zu Boden, um Wettgewinne einzustreichen? Hauen wir einen gewalttätigen Troll einfach um oder versuchen wir, den Grund für seine Wut herauszufinden? Jede Entscheidung mündet in leicht abgewandelte Auftragsketten inklusive Zwischenfilmen, Dialogen und spürbaren Folgen. Wenn wir etwa die Elfen-Attentäterin beschützen, treffen wir sie später wieder. So muss man Quests inszenieren, damit sie in Erinnerung bleiben! Ob sich die Nebenaufträge auch auf die folgenden Akte auswirken, können wir indes noch nicht sagen.

Auch im Rahmen der Haupthandlung erleben wir mehrere denkwürdige Momente, von denen wir jedoch wenig erzählen können, ohne Überraschungen zu verraten. Ein Highlight ist der spektakuläre Bosskampf gegen den Kayran, eine riesige Tentakelbestie. Das Gefecht verläuft in mehreren Stufen, unter anderem krallt sich Geralt an einem Fangarm fest und reitet darauf durch die Luft. Wir hämmern derweil auf die Maustaste, damit der Hexer zusticht – eines der neuen Quicktime-Events von **The Witcher 2**.

Außerdem strotzt auch die Hauptquest vor Entscheidungen, die anfangs aber Staffage

sind. Beispielsweise macht es keinen Unterschied, ob wir dem schmierigen Kommandanten von Flotsam unsere Hilfe zusichern oder nicht. Gegen Ende des ersten Aktes müssen wir uns allerdings mehrmals zwischen zwei Parteien entscheiden, mit gravierenden Folgen: Wir haben beide Pfade ausprobiert und dabei fast das Gefühl gehabt, zwei unterschiedliche Spiele zu erleben. Klar, Geralts Ziele bleiben gleich, die Rahmenbedingungen ändern sich aber deutlich. Wir bestimmen sogar, wo der zweiten Akt spielen soll: Segeln wir ins Menschenreich Aedirn oder in die Zwergenstadt Vergen? Der jeweils andere Schauplatz bleibt uns verschlossen, was den Wiederspielwert erhöht. Wenn sich unsere Entscheidungen auch im zweiten und dritten Akt so einschneidend auswirken, böte **The Witcher 2** ein einmaliges Erlebnis.

Was **The Witcher 2** schon jetzt bietet, sind Gefechte am Fließband, der Hexer legt sich mit allerlei monströsen und menschlichen Widersachern an. Letztere zerlegt er wie gehabt mit dem Stahl-, Ungeheuer mit dem Silberschwert. Allerdings hat CD Projekt das Draufklick-Kampfsystem des Vorgängers durch eine direkte Action-Steuerung ersetzt, wir lenken den Hexer mit den WASD-Tasten und zielen mit der Maus. Mit Linksklicks schlagen wir schwach, aber flott zu, mit Rechtsklicks stark, aber langsam. Wenn wir schnell hintereinander klicken, verkettet Geralt seine Hiebe zu erstklassig animierten Kombos – zumindest, so lange er nicht selbst getroffen wird. Außerdem kann der Held ausweichen und Attacken abblocken.

Kämpfe gegen mehrere Rivalen avancieren schon auf der zweiten der vier Schwierigkeitsstufen zur harten Herausforderung, weil Geralt bei Angriffen von hinten mehr Schaden erleidet. So müssen wir ständig mit Ausweich-Hechtrollen zur Seite springen, zwischendurch mal schlagen, wieder springen, schlagen, springen, und so weiter. Das spielt sich flott, hat mit Taktik aber so viel zu tun wie **Call of Duty** mit spielerischer Freiheit. Auch die Gegner könnten klüger sein. Nachdem sie Geralt ein Stückchen verfolgt haben, drehen sie um und sprinten zu ihrem Ausgangsort zurück. So können wir sie immer wieder anlocken und verprügeln,

## Schlagen, springen, schlagen, springen.

Anders als im geradlinigen Prolog erwarten uns hier zahlreiche Nebenaufgaben – auch wenn das Umland nicht so weitläufig ausfällt wie im Vorgänger, nach 30 Minuten haben wir alles gesehen. Die Aufträge beschäftigen uns trotzdem stundenlang.

Bei den Quests setzt CD Projekt erneut auf Entscheidungsfreiheit, selbst Nebenaufga-





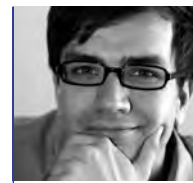
um uns danach zurückzuziehen. Wenn wir das oft genug wiederholen, geht selbst der stärkste Feind irgendwann zu Boden. Denn flüchtende Gegner heilen nur sehr langsam.

Der Hexer wiederum kuriert seine Verletzungen in Kampfpausen automatisch, kann im Gefecht aber keine Gesundheitstränke mehr schlucken. Hilfreiche Wässerchen kippen wir nur noch vor oder nach Gefechten. Wobei wir sie zunächst brauen müssen, Geralts Alchemie-Talent spielt wieder eine wichtige Rolle. Auch andere Gegenstände dürfen wir nun herstellen, beziehungsweise herstellen lassen: Aus Rezepten und Zutaten basteln Händler unter anderem Schwerter. Außerdem erbeuten wir Ausrüstungs-Upgrades, etwa Schulterpolster, die den Schutzwert unserer Lederjacke steigern.

Im Kampf greifen wir wieder auf die fünf Zauberzeichen zurück: »Aard« stößt Gegner weg, »Igni« wirft einen Feuerball, »Yrden« legt eine Lähmfalle, »Quen« erzeugt ein Schutzschild und »Axii« überredet manche Gegner zum Seitenwechsel. Diesmal beherrschen wir alle Hexereien von Anfang an, bei Levelaufstiegen können wir sie lediglich aufwerten. Auch sonst geizt das Talentmenü mit freischaltbaren Neuerungen, die

Mehrheit der 51 Fähigkeiten beschränkt sich auf Boni à la »+10% Nahkampf-Schaden« – gäh! Neben dem generellen Training beschreiten wir so drei Upgrade-Pfade: Schwertkampf, Alchemie und Magie. Die stellt das Menü aber unübersichtlich dar, viele Talente wirken willkürlich auf die drei Arme verstreut. Auch das Inventar gewinnt keine Designpreise, obwohl es weniger verschnörkelt ausfällt als im Vorgänger.

Auch die Gegnervielfalt hält sich in Grenzen, meist bekämpfen wir menschliche Widersacher (Soldaten, Elfen), Nekker (Prügel-Wichte) oder Endregas (Hummer-Spinnen). Dafür sind die Aufgaben nun vielfältiger. So bestreiten wir gelegentlich Schleicheinlagen, zum Beispiel pirscht Geralt durch den Palastgarten von Flotsam. Dabei können wir zwar Fackeln löschen, aber nur schwer einschätzen, wann uns eine Wache entdeckt. Eine Sichtbarkeits-Anzeige à la **Dark Project** fehlt. Ebenfalls noch nicht ganz ausgereift sind die neuen Dialog-Optionen: Manche Kämpfe vermeiden wir, indem wir Gegner einschüchtern oder mit dem Axii-Zauber bezirzen. In der Vorschau-Version klappte das jedesmal, CD Projekt sollte noch an der Balance feilen. Aber dafür haben die Jungs ja noch 48.000 Mannstunden Zeit. **GR**

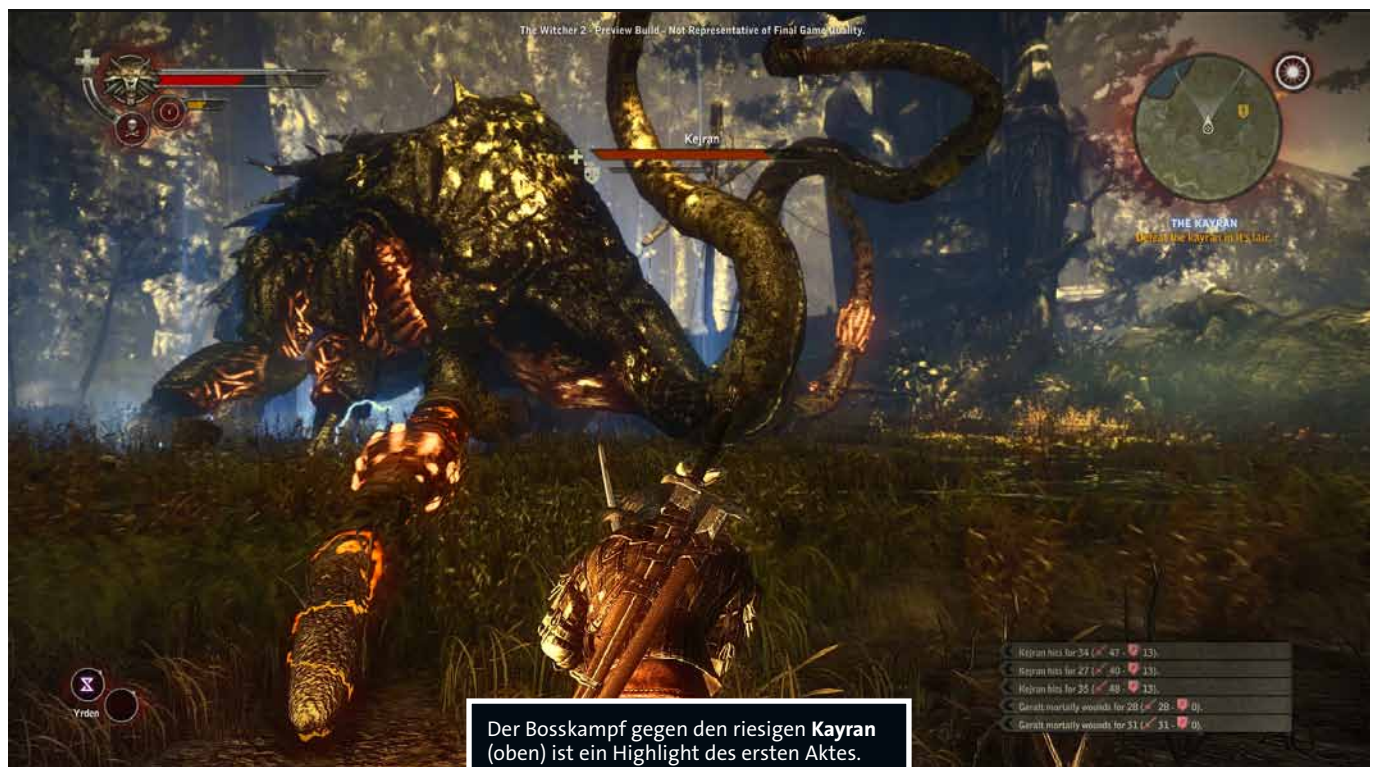


## Meisterhaft erzählt

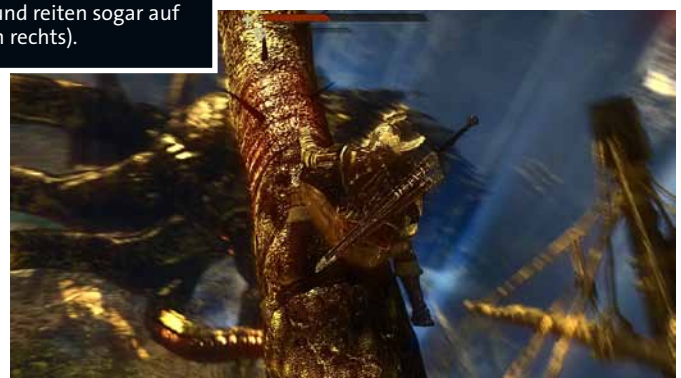
Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamstar.de

Das Kampf- und das Charaktersystem sind simpel, die Menüs unübersichtlich, einige Quest-Entscheidungen aufgesetzt. Trotzdem hatte ich schon mit der Vorschau-Version von The Witcher 2 so viel Spaß, dass ich es kaum erwarten kann, den Rest des Hexer-Abenteuers zu erleben. Wegen der schicken Grafik? Ja, auch. Die wahre Stärke des Rollenspiels liegt aber im Erzählen, schon der erste Akt strotzt vor denkwürdigen Momenten und Geschichten: der Prolog, der Kayran-Kampf, die Troll-Quest! Als ich ausprobiert habe, wie gravierend sich die Fraktionswahl auswirkt, war ich regelrecht euphorisch. Weil die folgenschweren Entscheidungen den Widerspielwert steigern, stört mich auch nicht, dass die Story im Vergleich zum ersten Hexer-Abenteuer von fünf auf drei Akte schrumpft. Falls die anderen Kapitel das Niveau des ersten halten, wird The Witcher 2 seinen Vorgänger nämlich nicht nur würdig beerben, sondern übertreffen – Schwächen hin oder her.

**Potenzial: Sehr gut**



Der Bosskampf gegen den riesigen **Kayran** (oben) ist ein Highlight des ersten Aktes. Unter anderem hacken wir einzelne Tentakel ab (unten links) und reiten sogar auf einem Fangarm (unten rechts).





# Duke Nukem Forever

14 Jahre Entwicklungszeit? Das muss ja der beste Ego-Shooter aller Zeiten sein! Nicht ganz, aber Spaß macht die Ballerei trotzdem. Von Thomas Wittulski und Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Gearbox (Borderlands, GS 12/09: 78 Punkte)  
Termin: 14. Juni 2011 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7041

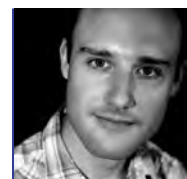
**D**er 14. Juni wird ein geschichtsträchtiger Tag – zumindest für Spieler. Dann nämlich erscheint **Duke Nukem Forever**, und die Ära der Running-Gags über die unendliche Entwicklungszeit des **Duke Nukem 3D**-Nachfolgers ist beendet. Vorausgesetzt, die Macher verschieben das Spiel nicht noch einmal. Ob der Duke seinem großen Namen gerecht wird? Wir haben Gearbox' Ego-Shooter ausführlich gespielt.

Zu Beginn des Spiels flimmert eine Eilmeldung durchs Fernsehen: Die Aliens sind zurück und haben sich gerade (höflich) an die Warteschlange im Duke Burger angestellt. Da stimmt was nicht! Tatsächlich marschieren die Außerirdischen kurz darauf in Dukes »Ladykiller Casino« ein und entführen seine beiden Gespielinnen. Klar, dass wir das nicht auf uns sitzen lassen und mit Pistole, Laser-Gewehr und Panzerfaust bewaffnet auf Alienjagd gehen. Das spielt sich so simpel, wie es klingt – **Duke Nukem** eben. Und

wie man es von der Shooter-Serie kennt, passiert auch hier allerhand Unerwartetes. So stolpert der Duke etwa durch ein Verkleinerungsfeld, und wir brettern fortan in einem ferngesteuerten Auto durch das halbzerstörte Casino. Dukes markige Sprüche werden dabei im Deutschen von Manfred Lehmann gesprochen, der normalerweise Bruce Willis seine raue Stimme leiht.

Neben den fetzigen Ballereien gibt es in **Duke Nukem Forever** auch ein paar Simpelrätzel. So kommen wir auf einer Baustelle ohne technische Hilfe nicht in das nebenstehende Gebäude. Also schwingen wir uns in einen Kran und drehen ihn so weit, dass wir über dessen Gestänge auf das Haus klettern können. Zuvor müssen wir allerdings eine Ersatzbatterie finden, um den Kran in Bewegung setzen zu können. Die Rätsel wirken zwar etwas altmodisch, lockern die Actioneinlagen aber gut auf. Natürlich dürfen auch Zwischen- und Endbosse nicht fehlen, von denen uns bereits in den ersten Stunden einige eindrucksvolle,

weil hochhaushohe Kandidaten vor die Flinte gelaufen sind. Technisch merkt man dem Titel sein Alter allerdings an. Vor allem die Texturen und Charakteranimationen sind nicht zeitgemäß. Ob das unfreiwillig oder bewusst Retro-Flair auslöst, darf ab dem 14. Juni jeder für sich entscheiden. **TW / DM**



### Alter Haudegen

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Kaum zu glauben, das Spiel erscheint tatsächlich und macht durch den Humor, die teils absurden Szenen sowie seinen markigen Helden viel Spaß. Allerdings sollten Sie Ihre Ansprüche in Sachen Technik und Spielmechanik etwas zurückschrauben, wenn Sie mit Duke Nukem Forever Spaß haben wollen. Aber ach, Anspruch und Duke passen ohnehin nicht in einen Satz.

**Potenzial: Sehr gut**



In Wellen werden die wildschweinähnlichen Aliens eingeflogen. Wir ballern, was das Zeug hält.



Die **Bossgegner** sind vor allem eines: riesig.



Die **Zwischensequenzen** sind urkomisch.



# Anno 2070

**Frischzellenkur für die Anno-Serie: Related Designs verfrachtet die Aufbaustrategie in die Zukunft. Ob das gut geht? Wir haben uns Anno 2070 angeschaut.** Von Daniel Raumer

## Angeschaut

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 1404: Venedig, GS 04/10: 93 Punkte)**  
Termin: **4.Quartal 2011** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7358 Auf DVD: Preview-Video

### + Stärken

- + frisches Szenario
- + hübsche Grafik
- + bewährtes Spielprinzip

### - Schwächen

- gelingt das Balancing?
- wie wird die Kampagne verlaufen?

**D**ie Aufbauserie **Anno** hat geschafft, was nicht selbstverständlich ist: Die einzelnen Ableger wurden immer besser. Ermüdungserscheinungen? Fehlanzeige! Der letzte Teil (**Anno 1404**) war der bisherige Höhepunkt. Er ist bei Spielern

und Kritikern gleichermaßen beliebt. Das Spielprinzip von **Anno 1404** ist schnell zu erlernen, aber komplex genug, um über Hunderte von Stunden zu motivieren. Einen Nachfolger zu entwerfen, ist angesichts der hohen Erwartungen aus Sicht eines Entwicklers ein Albtraum. Wie kann man diesen Erfolg toppen? Man muss gerade soviel

★  
Videoleinwände verbreiten die Propaganda des Ministeriums über die ganze Insel.

★  
Das Markthaus lagert unsere Güter. Es sendet eine Hovercraft-Transporteinheiten aus, um Waren von Fabriken einzusammeln.

★  
Eine Raffinerie verarbeitet Öl weiter, bläst aber Unmengen Abgase in die Luft.

★  
Die Farmen arbeiten mit künstlicher Bewässerungen: effektiv, aber teuer und energieaufwändig.

★  
Das Ministerium der Wahrheit sendet Propaganda, um unser Volk ruhig zu stellen.



ändern, dass es nicht wie ein lauer Aufguss wirkt, darf aber auch nicht alles über den Haufen werfen, um Serienfans nicht zu vergraulen. Umso gespannter waren wir vor unserem Besuch beim Entwickler Related Designs. Wie würde das neue **Anno** aussehen?

Als wir in den abgedunkelten Konferenzraum geführt werden, wirft der Beamer den Namen »Anno 1305« an die Wand. Ein zustimmendes Nicken geht durch die Reihen der anwesenden Pressevertreter. Niemand scheint auch nur kurz an dem Titel zu zweifeln. Warum auch? Mittelalter passt, und die Quersumme der Jahreszahl ist in alter Serientradition 9. Nicht gerade innovativ, aber so weit, so **Anno**. Die Präsentation beginnt, das altertümliche Holzschild mit dem »Anno-1305«-Schriftzug verpixelt plötzlich und beginnt zu flackern. Geht ausgerechnet jetzt der Beamer kaputt?

Die Kamera entfernt sich langsam vom Schild und wir erkennen erstaunt, dass es sich lediglich um eine Projektion auf einer Videowand handelt, die auf einem kleinen Berg steht. Videowerbung im Mittelalter? Wahrscheinlich ein Scherz der Entwickler. Die Kamera zieht weiter auf und offenbart am Fuß des Bergs Ölpumpen, die in einem stoischen Rhythmus auf und ab stampfen. Daneben eine



Die **Schwerindustrie** ist nicht gerade hübsch und umweltverträglich, aber sie ist effektiv.



Der »**Ozone Maker**« reinigt die Atmosphäre von Abgasen.

## Kohle und Öl oder Wasser- und Windkraft?

Raffinerie mit fauchender, roter Stichflamme am Schlot. Rauch aus Fabrikschornsteinen verdunkelt den Himmel. Über der ganzen Szenerie liegt eine bedrückende, düstere Stimmung. Ein verdreckter Fluss windet sich langsam an Eisenhütten vorbei. Ein Potpourri aus den Schattenseiten der Industrialisierung entfaltet sich vor unseren Augen. Unter den Journalisten herrscht längst ratloses Schweigen.



Diese **Pumpen** fördern Öl aus der Erde.

»Willkommen im Jahr 2070«, unterbricht Creative Director Dirk Riegert die Stille. »Möglicherweise gibt's dann auch Werbung für Anno 1305«, erklärt er die Videoreklame. Nach fünf Spielen in der Vergangenheit habe sich Related Designs für einen radikalen Schritt und ein revolutionäres Szenario entschieden. Das nächste **Anno** spielt in der Zukunft. Das sei doch wohl ein Witz, entfähr es einem anwesenden Journalisten. Ist es nicht. Die Szene hat dann doch mehr mit **Anno** zu tun als zunächst angenommen. Unser geübtes Auge erkennt sofort Produktionsketten, mit denen Wirtschaftsgebäude einen optimalen Wirkungsgrad erreichen.

In **Anno 2070** kommt es durch den Klimawandel zu einem Anstieg des Meeresspiegels, große Teile der Kontinente sind überschwemmt und unbewohnbar. Die verbliebenen Menschen retten sich auf Inseln und künstliche Archon. Warum ein Anstieg des Wassers ausgerechnet neue, unbewohnte und fruchtbare Inseln entstehen lässt, ist uns nicht ganz klar. Sei's drum, mit diesem Kniff erklären die Entwickler die unerschlossene Inselwelt zu Spielbeginn. Die ist nämlich essentiell, damit das **Anno**-Prinzip funktioniert. Das grundlegende Spielkonzept lassen die Entwickler unangetastet: Auch in **Anno 2070** besiedeln wir ein Start-Eiland, stellen mit Produktionsketten Güter her, um aus einem Dörfchen eine pulsierende Metropole zu machen. Für weitere Rohstoffe müssen wir Handelsrouten zu anderen Inseln etablieren. Oder wir kaufen auf dem



Eine **Siedlung der »Ecos«**: Die leben grün und naturverbunden.



Im späteren Spielverlauf werden Sie auch wieder **Monumentalbauten** errichten können.





## »Das kann man in Social Games niemals erleben!«

Christopher Schmitz, Produzent bei Ubisoft, über das neue Szenario, Farmville und den Kopierschutz von Anno 2070.

**GameStar** Was hat euch zu diesem radikalen Schritt bewogen, das neue Anno in die Zukunft zu verfrachten?

**Christopher Schmitz** Wir finden das Konzept eigentlich gar nicht so radikal und revolutionär. Aus unserer Sicht wäre es für Teil 5 ein großer Fehler gewesen, lediglich Anno 1404 zu erweitern. Das hätte ausgesehen wie alter Wein in neuen Schläuchen. Diese Kritik gab es stellenweise bereits bei 1404 und sie wäre durch ein weiteres Mittelalterszenario nur lauter geworden.

Wir wollen mit Anno 2070 ein Spiel haben, das sich frisch anfühlt, aber trotzdem ein Anno ist. Während der Planungsphase hatten wir die Idee, die Inseln abzuschaffen, und die Spieler riesige Ländereien besiedeln zu lassen. Das hätte sich aber nicht mehr wie Anno angefühlt, denn es widerspricht den Grundprinzipien der Serie: Inseln mit Kolonien, Handelsketten und -routen zum Aufbau einer funktionierenden Ökonomie. Besonders die Inseln sind wichtig, denn der Spieler hat nie genug Platz zum Bauen. Er muss sich also um die optimale Nutzung Gedanken machen, das macht den Reiz der Serie aus. Zusätzlich

sind die Rohstoffe ungleich über die Inseln verteilt. So fängt man an, neue Inseln zu erschließen und Handelsrouten zu etablieren. Ein wichtiges Element, das wir niemals hätten entfernen können und sich auch in 2070 wiederfindet.

► **Die Anno-Serie hat besonders in Deutschland viele Fans, denen das neue Szenario möglicherweise gar nicht gefällt.**

◀ Ein Anno in der Antike hätte sich nur wie ein Addon oder ein lauer Aufguss angefühlt. Es ging in der Anno-Serie immer um glaubwürdige Geschichte, die so hätte stattfinden können. Das gilt auch für 2070. Wir haben mit etlichen Zukunftsforschern gesprochen, um ein futuristisches, aber glaubwürdiges Szenario zu entwickeln. Externe Agenturen haben mit Spielern Playtests gemacht. Die Probanden wussten also gar nicht, um welches Spiel es geht, haben aber sofort auch in der Zukunft das Anno-Konzept wiedererkannt. Serienveteranen finden sich in 2070 schnell zurecht.

► **Aufbauspiele sind aktueller denn je: Farmville oder Cityville**

**finden Millionen Spieler - allerdings auf Facebook. Wollt ihr diese Leute vielleicht auch für Anno gewinnen?**

◀ Farmville ist ja in erste Linie Social Game und weniger Aufbauspiel. Wir planen aber in der Tat einige neuartige Spielmodi, die in diese Richtung zielen. Welche das im Detail sind, kann ich jetzt noch nicht verraten. Es ist aber nicht unser erklärtes Primärziel, die Spieler von Social Games abzuholen. Dafür sind die Genres doch zu unterschiedlich. Anno ist ein erwachsenes PC-Spiel mit sehr hoher Tiefe, mit dem sich die Spieler eingehend beschäftigen müssen. Lassen sie sich darauf ein, können sie Sachen erleben, die es in Social Games schlicht nicht gibt.

► **Anno 1404 war aus Sicht der Spieler vorbildlich: Ein Hauptspiel mit sehr viel Umfang und Venedig als klassisches, separat verkaufte Addon. Wird es für 2070 eher kleine Download-inhalte, also DLCs geben?**

◀ Nein, wir werden nicht anfangen, einen Spielkern auszuliefern und dann dem Spieler DLCs zu verkaufen. Dieses Konzept haben wir für unser Brow-

serspiel Die Siedler Online gewählt. Wie die Strategie für Anno 2070 hingegen im Detail aussieht, das wird die Zukunft zeigen, aber prinzipiell wird das Hauptspiel voll umfänglich im Laden stehen. Käufer können alles vollständig spielen. Ein Addon wird es mit Sicherheit auch geben. Jedes Anno hatte bisher ein Addon, aber das haben wir im Moment noch nicht bis ins Detail geplant.

► **Der Ubisoft Game Launcher ist als Kopierschutz bei Spielern nicht beliebt, sondern eher berüchtigt. Werdet ihr ihn bei Anno 2070 trotzdem einsetzen?**

◀ Momentan ist das noch nicht geklärt, wir werden dann aber bald mit den entsprechenden Stellen reden. Ich bin aber guter Dinge, dass wir eine Lösung finden, die auch die Spieler zufrieden stellt. Prinzipiell läuft der Game Launcher inzwischen aber sehr stabil und wird weiter zu einer Online Service Plattform ausgebaut, die dem Spieler für alle Titel einen Mehrwert anbietet. Wie das bei Anno gelöst wird, ist aber – wie gesagt – noch unklar.

Schwarzmarkt (ein ausrangierter Flugzeugträger), allerdings zu gesalzenen Preisen. Im späteren Spielverlauf entstehen Metropolen. Gewaltige Hochhäuser, dicht an dicht gebaut und mit großflächigen Werbebildschirmen bepflanzt. Dazwischen surren unzählige fliegende Autos. Das erinnert optisch an Filme wie **Blade Runner** oder **Das 5. Element**. Anno 2070 wird aber keine Space Opera mit Aliens, Laserwaffen oder Raumportalen. »Glaubwürdigkeit ist die oberste Prämisse der Anno-Spiele, auch bei 2070«, erklärt Riegert.

Energie ist eine neue, zentrale Ressource. Ihre Gewinnung ist Dreh- und Angelpunkt einer funktionierenden Stadt. Mit den gleichen Problemen wie echte Regierungen: Kohle und Öl oder Wasser- und Windkraft? Fossile Rohstoffe sind billig und effizient, aber endlich, und sie verschmutzen die Insel. Regenerative Naturkraft dagegen ist sauber und unbegrenzt, aber teurer, weniger effizient und benötigt mehr Platz. Auf unsere Frage, ob Spieler auch Kernkraftwerke bauen könnten, erwidert Riegert: »Wir wollen jetzt noch nicht alles verraten.«

Die Art der Energiequellen hat deutlich sichtbare Auswirkungen auf unsere Siedlung. Wie eingangs beschrieben prägen dunkle Farben und Schwerindustrie das Bild bei Spielern, die auf bedingungsloses Wirtschaftswachstum setzen. »Tycoons« nennen die Entwickler sie. Gegenentwurf sind die »Ecos« mit nachhaltiger Bauweise. Entsprechend sehen die Öko-Inseln aus: helle Farben, zahlreiche Windräder drehen sich inmitten grüner Natur. Ein Wasserkraftwerk gewinnt Energie aus einem klaren Fluss.

Ein ausrangierter Flugzeugträger dient als Schwarzmarkt.



Ein Tanker holt Öl von Förderplattformen auf See.





Der **Hafen** ist Anno-typisch das Handelstor in die Welt, denn hier kommen Waren von anderen Inseln an.



Natürlich stellt die Gesellschaft der Zukunft viel mehr Ansprüche an die Versorgung – und damit an uns Spieler – als die Urahnen in Mittelalter und Renaissance. Mit Bier, Tabak und Pralinen allein lassen sich unsere Stadtbewohner nicht mehr zufrieden stellen. Erst recht nicht, wenn sie auf einer dreckigen Industriinsel leben. Wie in der Gegenwart spielen auch in der Zukunft Massenmedien eine große Rolle, daher die Videoleinwände an den Hochhäusern. Unzufriedene Tycoons stellen wir mit Wirtschaftspopaganda ruhig. Für Ecos, die gegen die Ölplattformen vor der Küste revoltieren, senden wir Naturfilme.

**Anno 2070** will aber kein belehrendes Spiel werden, das uns mahnend vor Augen führt, welche Auswirkungen Raubbau an der Natur hat. Es soll kein richtig oder falsch geben. Es sagt dem Spieler nicht mit erhobener Zeigefinger, wie er zu wirtschaften hat. Tycoons können genauso erfolgreich spielen wie Ecos. Beide werden aber mit den Konsequenzen ihrer Entscheidungen konfrontiert. Wer Ölplattformen errichtet, muss etwa mit Unfällen rechnen. Als Beweis zeigen uns die Entwickler eine brennende Bohrinsel. Ein gigantischer Ölteppich treibt bereits auf die Insel zu. Naturkatastrophen gab's schon in den Vorgängern, in **Anno 2070** sind sie jedoch teils vom Spieler verschuldet. Je mächtiger eine Technologie, desto höher das Gefahrenpotenzial. Das Stichwort lautet daher Vorsorge. In der Tat schwärmen alsbald Luftkissen-Boote aus und beginnen, am Unfallherd Löschschaum zu verspritzen.

Die Haltung »Eco« oder »Tycoon« ist auch für andere Versorgungsfragen unseres Inselvolks entscheidend: Große Farmen mit glücklichen Kühen oder Massentierhaltung

mit künstlichem Futter und Schlachtung im Akkord? Eco und Tycoon sollen aber nur die beiden extremen Pole sein. Anfangs müssen Sie sich zwar für eine der beiden Parteien entscheiden, können aber im Spielverlauf einen Mittelweg wählen oder sogar am Ende die Seiten wechseln. Eine besondere Herausforderung könnte es beispielsweise sein, eine funktionierende Industriinsel nach und nach in ein Natur-Utopia umzugestalten. Dafür gibt es Einheiten wie den »Ozone Maker«. Der kleine Zeppelin gleitet

um das volle Paket zu haben. Zusätzlich machen die Entwickler aber Andeutungen auf weitere, komplett neue Spielmodi, die erst zu einem späteren Zeitpunkt enthüllt werden sollen. Wir vermuten, dass es sich dabei vielleicht um eine Einbindung von sozialen Netzwerken (Facebook) handeln könnte, so dass wir auch unterwegs und mit Freunden handeln und bauen können.

Als die Präsentation zu Ende ist, haben wir noch so viele Fragen an die Entwickler: Was ist mit dem Militär? Welchen Zweck haben die Flugzeuge, die wir bereits gesehen haben? Was hat es mit den schwimmenden Archon

auf sich? Hat die Kampagne eine Story? Wir werden von Dirk Riegert getröstet: »Wir haben heute nur einen kleinen Teil von Anno 2070 gezeigt. Bis zum Release im Winter ist ja noch Zeit, aber dieses Anno wird das umfangreichste, komplexeste, das wir jemals gemacht haben.« Wir wollen gerne hoffen, dass er damit Recht behält. Daniel Raumer

## Das Anno-Konzept bleibt unangetastet.

lautlos durch die Lüfte und reinigt die Atmosphäre von Industriegasen – übrigens kein Hirngespinnst von Related Designs, das Konzept gibt es tatsächlich. Das erstreckt sich auch auf den Rest des Spiels. Für alle Einheiten gibt es in der Realität Pläne oder bereits Prototypen, wie uns die Entwickler versichern. Zukunftsforscher von Universitäten wurden befragt, um eine glaubwürdige, stimmige Vision zu erschaffen.

Die gezeigten Szenen sind bereits Spielgrafik und machen einen sehr guten Eindruck. Technisch kommt die gleiche Engine wie bei **Anno 1404** zum Einsatz. Produzent Christopher Schmitz erklärt uns, dass die aber noch einmal aufgebohrt wurde, um DirectX 11 zu nutzen. Parallel haben die Programmierer die Zeit auch genutzt, um die Skalierbarkeit zu verbessern, damit auch Besitzer von älteren PCs flüssig spielen können.

**Anno 2070** wird von Anfang an mit Kampagne, Endlosspiel und Mehrspielermodus ausgeliefert. Sie müssen also nicht – wie bei den Vorgängern – auf das bereits geplante Addon (siehe Interview Seite 42) warten,



### Der richtige Mut

Daniel Raumer  
Freier Autor  
redaktion@gamstar.de

Ich sehe absolut keinen Grund, warum das Anno-Spielprinzip nicht auch mit einem Zukunftsszenario funktionieren sollte. Der Schritt ist natürlich mutig, aber richtig für die Reihe, denn Related Designs hat Ideen, die richtig gut klingen. Sind Spielbalance und Langzeitmotivation so wie beim Vorgänger 1404, dann bin ich sicher, dass Anno 2070 dem Ruf der Serie gerecht wird. Und dann werde ich Ende des Jahres sicher wieder dem Anno-Virus zum Opfer fallen.



# Dungeon Siege 3

Der dritte Teil der Action-Rollenspiel-Reihe steht vor der Tür, mit noch mehr Action und vor allem mehr Handlung als die Vorgänger. PC-Rollenspieler werden sich allerdings ans Gamepad gewöhnen müssen. Von Petra Schmitz

## Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)**  
Termin: **17.6.2011** Status: **zu 90 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7237](http://GameStar.de/Quicklink/7237) Auf DVD: Preview-Video

Jeyne Kassyn der. Was für ein seltsamer Name. Normalerweise heißen Bösewichter in Spielen mit Fantasy-Szenario doch eher Sarumorn oder Xardoman. Oder aber zumindest Diablo. Doch wen oder was muss man sich unter Jeyne Kassyn der vorstellen? Klingt eher nach einer Figur aus einem Karl-May-Roman als nach einer dämonischen Macht. Ganz ehrlich, wir wissen nach zirka fünf Stunden mit der Preview-Version von **Dungeon Siege 3** auch nicht so recht, wer Jeyne Kassyn der genau ist und was die Dame antreibt, aber wir sind angenehm überrascht, wie uns das Action-Rollenspiel von Obsidian (**Fallout: New Vegas**) trotz aller kryptischen Andeutungen bei der Stange gehalten hat.

vor Jahren gegen die böse Jeyne und ihre Heerscharen in den Kampf, zog dabei allerdings den Kürzeren und existiert seitdem nur noch im Verborgenen. Dort hat sie uns in aller Heimlichkeit zu einem starken Schwertschwinger, mächtigen Magier, zielgenauen Schützen oder Feuer beschwörenden Gestaltwandler ausgebildet – um uns nun Frau Kassyn der entgegenzuwerfen.

### + Stärken

- + actionreiche Kämpfe
- + gute Sprachausgabe
- + Multiple-Choice-Dialoge

### - Schwächen

- mäßige Maus-Tastatur-Steuerung
- wenige Talente

**Dungeon Siege 3** bedient sich dafür des in jüngster Zeit vor allem aus **Mass Effect** bekannten Prinzips der Multiple-Choice-Dialoge, inklusive unterschiedlicher Auswirkungen. Die sind allerdings nicht so unmittelbar spürbar wie in Biowares Weltraum-Epos. Wie sich das langfristig entwickelt, könnte hochinteressant werden. Wir sind schon jetzt wahnsinnig gespannt, was aus der Flammenmagierin Rajani wird, die wir nach einem harten Kampf und entgegen der Ratschläge unserer Freunde haben laufen lassen. Wird sie unsere Verbündete? Oder werden wir ihr abermals entgegentreten müssen, um sie endgültig zu besiegen? Leider konnten wir das anhand unserer Preview-Version nicht herausfinden, die endete nämlich nach genau dieser Szene. Verflixt!

Doch wen verkörpern wir eigentlich in **Dungeon Siege 3**? Als Mündel wuchsen wir in der Obhut der 10. Legion auf. Die Legion, allem Guten und Edlen im Land Ehb verpflichtet, zog

## Wer zum Geier ist Jeyne Kassyn der?

Ja, **Dungeon Siege 3** bietet lediglich vier vordefinierte Helden zur Auswahl. Das mag den Hardcore-Fans des Genres kaum schmecken,

auch wir finden's vergleichsweise müde. Aber Obsidian schafft's dann doch recht schnell, dass einem der eigene Charakter ans Herz wächst. Die prima vertonten Multiple-Choice-Dialoge tragen viel dazu bei. Trotzdem bleibt ein schaler Beigeschmack. Die beiden ersten Teile der Reihe waren PC-exklusive Action-Rollenspiele der klassischen Bauart. **Dungeon Siege 3** wagt nun auch den Sprung auf die Konsolen. Oder sollten wir es besser anders formulieren?





Die dicke **Spinne** Palefang setzt uns in einer Nebenquest gehörig zu. Besiegen wir den Brocken, werden wir mit reichlich Geld belohnt.



Denn richtiger ist, dass **Dungeon Siege 3** auch auf dem PC erscheint, denn dass das Spiel hauptsächlich für Xbox 360 und Playstation 3 entwickelt wird, merkt man überall. Die Steuerung über Maus und Tastatur ist beispielsweise nicht optimal gelöst, die Bedienung so zu umständlich. Also greifen wir zum Gamepad, um sogleich zu bemerken, dass auch das Charaktermenü und die Kampftalente darauf ausgelegt sind. Drei Haltungen mit jeweils maximal drei Spezialfähigkeiten beherrschen unsere vier Heldentypen. Für unseren Schwertfuchter Lucas wären das beispielsweise die, in der er einen riesigen Zweihänder führt, die, in der er mit Schwert und Schild kämpft, und seine Verteidigungshaltung. Wer einen riesigen, verschachtelten Fertigkeitenbaum à la **Diablo 2** erwartet, wird enttäuscht. Aber gemacht, trotz all der »Konsolidierung« von **Dungeon Siege 3** gibt's auch Positives in Sachen Kampf zu vermelden. Anders als in den von vielen als zu leicht empfundenen Vorgängern müssen wir hier im dritten Teil so rich-

tig ran. Die Klopereien in der Iso-Perspektive spielen sich spannend bis actionreich und gehen dank der übersichtlichen Talente (Schildschlag oder Selbstheilung) locker von der Hand. Selbst wenn viele kleine Spinnenviecher dem Helden zusetzen, bleibt's übersichtlich, Gegner im Fokus sind mit einem Markierungskringel um die Füße versehen. Doch Vorsicht: Bosse haben's in sich. Wer blind draufhaut, beißt schnell ins Gras ...

... wird aber vielleicht vom Begleiter wieder auf die Füße gehoben. **Dungeon Siege 3** stellt uns einen der drei verbliebenen, also von uns zu Beginn nicht gewählten Helden an die Seite. Den müssen wir genau wie unseren Charakter einkleiden und bei Stufenaufstiegen mit weiteren Talenten ausstatten, aktiv steuern oder ihm Befehle erteilen dürfen wir allerdings nicht. Aber da macht die KI ihre Sache ganz gut. Lediglich bei Wiederbelebungen stellt sich die künstliche Intelligenz dämlich an und will uns partout mitten im Kampf wieder ins Leben holen,

dabei wäre es schlauer, zunächst die verbliebenen Gegner auszuschalten. Denn so liegen schließlich wir beide tot am Boden. Um das zu vermeiden, hilft nur, **Dungeon Siege 3** im Koop-Modus mit einem Freund zu spielen. Oder einfach nicht zu sterben. **PET**



### Verzeihbare Schamlosigkeit

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Die Story von **Dungeon Siege 3** scheint hübsch unkonventionell. Und mir sind schon diverse Figuren aufgefallen, denen ich nicht ganz über den Weg traue. Ich kann nur hoffen, dass Obsidian meine Entscheidungen auch wirklich handlungsrelevant macht. Wenn das klappt, dann verzeihe ich dem Spiel auch seine schamlos zur Schau gestellte »Konsolidierung«.

**Potezial: Sehr gut**



Die Flammenmagierin **Rajani** können wir nach einem harten Kampf abmurksen oder freilassen.



Wer hat Euch geschickt?

Warum kämpft Ihr gegen die Legion?

Rajani: Oder vielleicht seid Ihr eine falsche Prophetin und wollt mich fehleiten. Wenn Ihr für die Legion kämpft, seid Ihr ein Feind, nichts weiter.





**Michael Trier, Chefredakteur**

michael@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Paranormal Activity«

Eigentlich passiert ja nix, aber was gruseliges hab' ich bisher kaum gesehen ... \*brrr\*.

**Zuletzt gehört** The National: »High Violet«

**Zuletzt gedacht** Mein optimales MMO wäre ein Mix aus dem Story-Ansatz von The Old Republic, dem Teamplay von Guild Wars 2 und der Atmosphäre der Rift/Gothic-Welt.

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Als Nicht-Battlefield-Profi habe ich schon Spaß damit. Ausprobieren!

☆☆☆

**OF: Red River** Ist als Spiel eigentlich besser, als man glaubt. Aber der Slang ist unerträglich, habe deswegen aufgehört.

☆☆

**Black Prophecy** Nicht gespielt.

—

**Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur**

christian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »The Social Network«

Eine exzellente Empfehlung vom Kollegen Matschijewsky.

**Zuletzt gelesen** Sten Nadolny: »Die Entdeckung der Langsamkeit«. Eine exzellente Empfehlung von Kollegin Schmitz.

**Zuletzt gedacht** Und welcher Kollege empfiehlt mir jetzt ein exzellentes Spiel?

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Battlefield spiele ich erst dann, wenn man mir Geld dafür gibt.

—

**OF: Red River** Codemasters, lasst das mit den Shootern. Macht wieder Dizzy-Spiele.

☆☆

**Black Prophecy** Braucht noch viel Arbeit.

☆☆



**Fabian Siegmund, Redakteur**

fabian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Sieben Leben«. Total vorhersehbar, aber doch rührend.

**Zuletzt gehört** Cake: »Showroom of Compassion«. Von der neuen Platte hatte ich mir viel mehr erwartet.

**Zuletzt gedacht** 1.400 Euro für nen neuen PC? Muss das sein? Na klar! Und jetzt her mit Battlefield 3!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Ohne fliegenden Klassenwechsel ist das für mich einfach kein Battlefield.

☆☆

**OF: Red River** »Dumm« ist wohl das neue »realistisch«, was Militär-Shooter angeht.

☆☆

**Black Prophecy** Nicht gespielt.

—

# GameStar



**Petra Schmitz, Redakteurin**

petra@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Monsters«. Anders, als der Titel suggeriert. Und sehr gut obendrein. Wer ein Faible für ungewöhnliche Alien-Filme hat, sollte einen Blick riskieren.

**Zuletzt gehört** Das Gewimmer der Gegner aus The Witcher 2. Herrlich.

**Zuletzt gedacht** Oh bitte Fresse, Staff Sergeant Knox! Fresse!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Die ollen Battlefield-2-Karten spielen sich nach wie vor super.

☆☆☆☆

**OF: Red River** Ist oft doof, ist aber auch oft ziemlich unterhaltsam.

☆☆☆

**Black Prophecy** Wenn ich 100 Gegner von einer Sorte abmurksen will, spiele ich Call of Duty.

☆☆

**Daniel Matschijewsky, Redakteur**

danielm@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Ninja Scroll«. Den Anime-Klassiker von 1994 gibt's hierzulande nun endlich auf DVD.

**Zuletzt gelesen** Bizarre Embargo-Termine. Da muss man sich echt an die Stirn klatschen.

**Zuletzt gedacht** Wo ist eigentlich mein Ventilator? Ich will beim Zocken nicht ins Schwitzen kommen.

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Ich warte auf Battlefield 3.

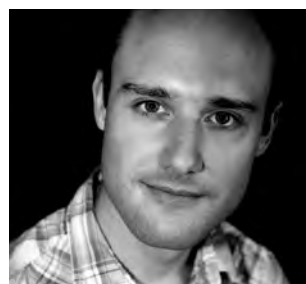
☆☆☆

**OF: Red River** Soldaten, die durch die Wüste rennen? Ich kann's nicht mehr sehen ...

☆☆

**Black Prophecy** Nutzt sein großes Potenzial nicht. Zumindest noch nicht.

☆☆



**Michael Graf, Redakteur**

micha@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Almanya«. Gut!

**Zuletzt gelesen** »The Bro Code«. Suit up!

**Zuletzt gedacht** Bin ich komisch, weil ich mir tagelang Tie-Fighter-Videos auf YouTube anschau? Ja, höchstwahrscheinlich. Aber das Spiel war einfach klasse. Ich will wieder X-Wings abschießen!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Ohne zerstörbares Terrain macht's nur noch halb so viel Spaß.

☆☆☆

**OF: Red River** Der tiefende Patriotismus und das Geflüche sind un-er-träg-lich!

☆☆

**Black Prophecy** Leider kein Tie-Fighter-Remake, aber endlich mal wieder Raumschlachten. Ich muss es einfach mögen.

☆☆☆



**Daniel Visarius, Ltd. Redakteur**  
daniel@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Eine Menge Filme auf meinem nun fertigen Wohnzimmer-PC.  
**Zuletzt gehört** Nichts von meinem HTPC.  
**Zuletzt gedacht** Die Media-Center-Software XMBC kann ich sehr empfehlen! Nur warum lassen sich keine Spiele als Verknüpfung in die Programmliste einbauen? XMBC bietet nur Wechselaufwerke wie DVDs oder USB-Sticks als Quellen an, nicht aber meine lokalen Platten. Hat jemand eine Idee?

**Meine Meinung zu:**

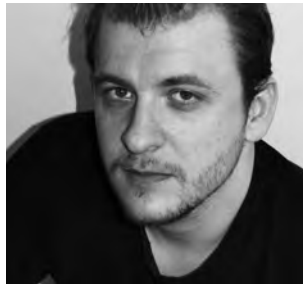
**Battlefield P4F** Ich will BF 3 mit DX 11.

☆☆☆

**OF: Red River** Ich kann Petras Test nur unterschreiben.

☆☆

**Black Prophecy** Nicht gespielt.



**Sebastian Klix, Praktikant**

redaktion@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Armee der Finsternis«. Mal wieder ... und immer noch so gut wie 1992.

**Zuletzt gehört** Pennywise: »Straight Ahead«. Mal wieder ... und immer noch so gut wie 1997.

**Zuletzt gedacht** Ach ja, schön waren sie ... die 90er.

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Brauch ich nicht, hab ich schon ... seit knapp 6 Jahren.

☆☆

**OF: Red River** Dragon Rising hat mich schon kalt gelassen. Da wird's durch alle paar Meter eingebaute Unglaubwürdigkeiten auch nicht interessanter.

☆☆

**Black Prophecy** Nicht gespielt ... und scheinbar nicht viel verpasst.

—

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** Crysis 2 in 3D. Sieht dreidimensional besser aus, aber trotzdem schlechter als der erste Teil.

**Zuletzt gehört** Einen der zahllosen Podcasts aus dem Eve-Online-Universum.

**Zuletzt gedacht** Ich will raus und rein ins 3D-Frühlings-Erlebnis!

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Bah, ich will BF 3! Bis dahin spiele ich lieber die BF2-Mod Project Reality.

☆☆

**OF: Red River** Als Hardcore-Realismus-Fan sträuben sich mir die Haare, auch wenn es ein paar gute Ansätze hat.

☆☆

**Black Prophecy** Es gibt nur ein Weltraum-MMO!!! (langjähriger Eve-Online-Fan)



# Team



## GameStar-Leser fragen Hendrik Weins\*

### Wo kommst du her?

Ich komme aus der Wein- und Sektstadt Hochheim am Main, mitten im Rheingau. Und ja, wir haben den besten Wein weit und breit!

### Was war die teuerste Hardware, die du je gekauft hast?

Meine neue Familienkutsche. Bei PC-Komponenten habe ich mich eigentlich immer an den Preis-Leistungssiegern orientiert. Am teuersten dürfte aber wohl die Geforce 256 von 2000 gewesen sein – für die habe ich mehr als 400 D-Mark auf den Tisch geblättert. Neue Hardware hat mein aktueller PC aber schon länger nicht mehr gesehen, bei der heutigen Spielesituation ist das einfach nicht nötig. Nur eine SSD, die musste sein.

### Spielst du noch World of Warcraft?

World of Warcraft spiele ich immer noch, aber bei weitem nicht mehr so intensiv wie früher. Aktuell habe ich wieder mal ein Pause eingelegt, mit Patch 4.1 schnupper ich aber wieder rein.

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

**Zuletzt gesehen** »Tankanzeige«. 1.147 km mit einer Füllung sind voll in Ordnung.

**Zuletzt gehört** Mechaniker: »Das hab ich ja noch nie gesehen, das wird teuer.«

**Zuletzt gedacht** Freud und Leid eines neuen (gebrauchten) Autos...

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Nicht gespielt.

—

**OF: Red River** Mit Operation Flashpoint konnte ich noch nie was anfangen. Aber was man hier im Flurfunk so hört ... uiuiui!

☆☆

**Black Prophecy** Überraschend gutaussehendes Weltraum-MMO – aber dieses Bugs und Langeweile-Quest zerstören Spielspaß.

☆☆☆



**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

**Zuletzt gelesen** brand eins.

**Zuletzt gehört** Rise Against: »End Game« Musik, auf die man sich verlassen kann.

**Zuletzt gedacht** Virtuelle Items können mir grundsätzlich gestohlen bleiben. Für eine weitere Kampagne in Black Prophecy würde ich aber durchaus Geld bezahlen.

**Meine Meinung zu:**

**Battlefield P4F** Multiplayer-Shooter fasse ich nicht mal an, wenn sie geschenkt sind.

—

**OF: Red River** Vielleicht kein schlechtes Spiel. Aber definitiv der falsche Name.

☆☆

**Black Prophecy** Nach fünf Stunden wird's zwar langweilig. Aber Call of Duty und Homefront sind dann auch schon vorbei.

☆☆☆☆



## 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	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	NEU	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
2	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
3	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
4	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
6	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8	8
7	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	6	6
8	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9	9
9	Assassin's Creed: Brotherhood	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	05/11	87	9	9	6	10	8	10	10	8	9	8	8
10	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9	9
11	Call of Juarez: Bound in Blood	Ego-Shooter	Ubisoft/Techland	08/09	87	9	8	10	10	9	6	8	7	10	10	10
12	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
13	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/11	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8	8
14	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
15	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	9

## Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratsel
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	05/11	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	05/11	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



**GameStar**  
Platin-Award



**GameStar**  
Gold-Award



**GameStar**  
für herausragende Story

## So werten wir:

### 1 Allgemeines

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

### 2 Spielverlauf und Genre-Check

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

### 3 Multiplayer-Modus

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

### 4 Einzelwertungen

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

### 5 Anspruch

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

### 6 PC-Konfiguration

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

### 7 Spielspaß-Wertung

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

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

### 8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 21.4.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

## 1 Portal 2

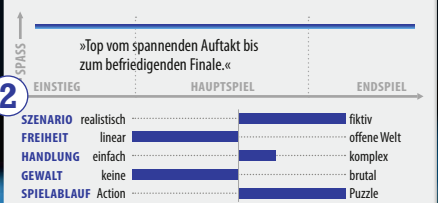
Action-Denkspiel

**Publisher** Valve / Electronic  
**Entwickler** Valve  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Steam



### GENRE-CHECK ACTION-DENKSPIEL



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet  
**DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam

**MULTIPLAYER-SPASS** 8 Stunden **WERTUNG** Sehr gut

»Vergnügliche Grübel-Kooperation mit drolligem Droiden-Pärchen.«

### GRAFIK

4 coole Portale, Gels und Lichtbrücken  
abwechslungsreiche Testkammern + stimmiger Stil  
eher schlechte Umgebungen + wenige Details

### SOUND

subtile atmosphärische Musik und Effekte + schwer hitverdächtiger Abspann + viele witzige Kommentare, wahlweise deutsch oder englisch ... + nur Wheatley kann nerven

### BALANCE

einsteigerfreundliche Start-Puzzles + allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad + Level-Design ist knifflig, aber fair  
Hilfefunktion wird vermisst

### ATMOSPHERE

einnehmende Spielwelt  
spannend, komisch und geheimnisvoll  
stellenweise Atmosphäre zugunsten von Gags geopfert

### BEDIENUNG

vertraute Steuerung mit Maus und WASD-Tasten  
einfaches Schießen von Portalen  
freies und automatisches Speichern

### UMFANG

zwölf Stunden Kampagne + Koop-Levels + abwechslungsreicher als der Vorgänger + Errungenschaften und Kommentar-Modus + kein Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen

### LEVELDESIGN

einfallreiche und herausfordernde Situationen  
Portale vielseitig einsetzbar  
nächster Ausgang manchmal etwas versteckt

### PHYSIK

Portal-Physik überzeugend und ausgefeilt  
Physikeigenschaften von Objekten mit Farbgels ändern  
Schwerkraft glaubwürdig und realistisch

### WAFFEN / EXTRAS

Portalkanone macht immer noch viel Spaß  
zahlreiche gelungene neue Puzzle-Elemente  
geniales Gel-Gepänsche

### HANDLUNG

enthält einige nette Story-Wendungen  
ebenso aufregendes wie rührendes Ende  
mitunter etwas abgedreht





# Portal 2

**Das kleine Kultspiel wird erwachsen: Eine ausgewachsene Kampagne, ein amüsanter Koop-Modus und prächtige Physik-Puzzles zieren Portals Comeback.** Von Heinrich Lenhardt



Genre: **Action-Denkspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Valve (Portal, GS 12/2007: 90 Punkte)**  
Termin: **21.4.2011** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7291

Auf DVD: Test-Video

**D**er Kuchen mag im ersten **Portal** eine Lüge gewesen sein, aber beim Nachfolge-spiel handelt es sich um die reine, leckere Wahrheit. Und zugleich eines der kreativ herausforderndsten Fortsetzungsvorhaben, das sich ein Spieleentwickler antun kann. Denn war der Vorgänger noch ein kleiner, feiner, überraschender Puzzle-Snack, hat Valve **Portal 2** als eigenständiges Vollpreisspiel entwickelt, mit gut zwölf Stunden lang während der Story und einem neuen Koop-Mehrspielermodus. Der liebevoll gewonnene Low-Budget-Indie wurde quasi auf Blockbuster-Format gestreckt – klingt nach einem Rezept für Desaster, ist aber erstaunlich gutgegangen. **Portal 2** baut auf dem Fundament des Vorgängers mit einigen brillanten neuen Puzzle-Elementen auf, schickt uns durch eine Vielzahl von kniffligen Testräumen, gibt Einblicke in die Außenwelt, erklärt die Geschichte von Aperture Science und beschert uns nach einigen Story-Wendungen ein herzerwärmendes Happy-End.

Das 2007 im Rahmen der **Orange Box** veröffentlichte **Portal** war ein Testkammerspiel, bei dem wir uns in der Rolle des menschlichen Versuchskaninchens Chell unter dem wachsamen Auge der Künstlichen Intelligenz GLaDOS durch eine Reihe von Räumen tüftelten. Zentrale Bedeutung hatte dabei der Einsatz der Portalkanone, einer wurmloch-erzeugenden Gerätschaft aus den Labors der im **Half-Life**-Story-Universum angesiedelten Firma Aperture Science. An bestimmten Flächen lassen sich damit Portale erzeugen, durch die man gehen, fallen oder sie als Durchreiche für andere Objekte verwenden kann. Richtig an Reiz gewinnt das Portal-Hopping durch die realistische Physik. Durch einen tiefen Fall in ein Portal sammeln wir genug Momentum, um am anderen Wurmloch-Ende mit ausreichend Karacho herauszuschießen und damit klaffende Abgründe zu überspringen. Diese

Grundprinzipien werden Einsteigern in den ersten Räumen von **Portal 2** schnell beigebracht, bevor weitere Komponenten dazukommen, die sich im Spielverlauf zu immer atemberaubenderen Puzzle-Konstrukten zusammenfügen. Das ringt auch **Portal**-Profis Ehrfurcht ab.

All das Puzzeln und Tüfteln wird durch eine in zehn Kapitel unterteilte Story zusammengehalten, die einen guten Spielrhythmus bietet. Zwar herrscht kein Mangel an Puzzle-Testkammern, aber diese unterbricht **Portal 2** immer wieder durch Handlungsereignisse und sogar einen Ausflug an die frische Luft. Die Portal-Odyssee beginnt damit, dass wir abrupt aus einem Stasis-Tiefschlaf geweckt werden – mit einigen Jahrhunderten Verspätung. Aperture Science ist menschenleer und befindet sich im fortgeschrittenen Verfallsstadium. Der für das Wohlergehen der Versuchskaninchen zuständige Droide Wheatley bietet sich als

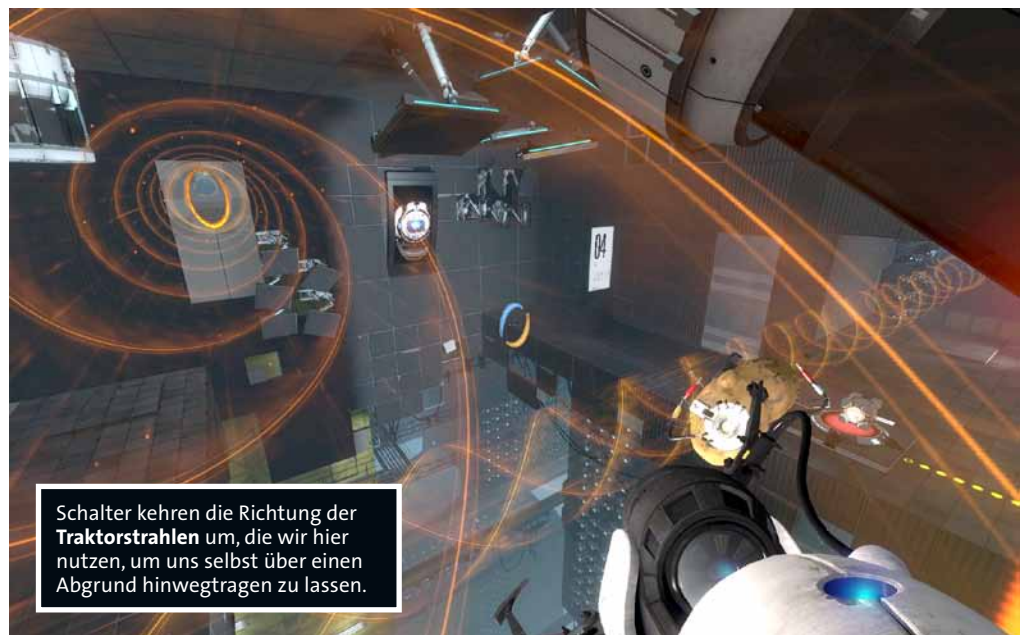
## ➕ Stärken

- + fesselnde Tüftel-Action
- + 1-A-Physikpuzzles
- + viel Story und Humor
- + spezielle Koop-Levels

## ➖ Schwächen

- keine Tipps-Funktion

Fluchthelfer an. Dabei führt uns der neurotisch-nervöse, hektisch brabbelnde Roboter durch die ersten leichten Puzzle-Räume, in denen wir rasch unser einziges Hilfsmittel erbeuten, die Portalkanone. Dann sucht Wheatley nach einer Abkürzung, um uns schneller aus dem Gebäude zu leiten, und betätigt dabei versehentlich einige Sicherungen zu viel. Die Folge: GLaDOS wird wiedererweckt – jene unheimliche Künstliche



Schalter kehren die Richtung der **Traktorstrahlen** um, die wir hier nutzen, um uns selbst über einen Abgrund hinwegtragen zu lassen.





Die blauen **Transportstrahlen** heben die Schwerkraft auf. Hier haben wir ein Portal gesetzt, um den Strahl umzuleiten.

Durch die **Röhre** fallen Geltropfen ins Level, bleiben in unserem umgeleiteten Traktorstrahl und werden von ihm umgeleitet.


Das **orangene Gel** macht jede Oberfläche rutschig, die es berührt. Wenn wir den Transportstrahl kappen, fallen die Farbkugeln zu Boden und verwandeln ihn in eine Schlitterbahn.

Nur auf den **weißen Wänden** lassen sich Portale setzen, auf den dunklen Flächen drumherum nicht.

Intelligenz, die wir am Ende des Vorgängers besiegt geglaubt hatten. Und die unheimlich nachtragend ist: Für den Rest unseres Lebens will sie uns testen!

Aber keine Sorge, langwierig und eintönig geht es in **Portal 2** nicht zu. Zwar serviert uns GLaDOS 22 neue Testräume, »fast wie in alten Zeiten« und angereichert mit ersten zusätzlichen Puzzle-Elementen, aber die wendungsreiche Story hat Überraschungen parat. Ein Story-Twist in der Spielmitte ist mit einem willkommenen, zwei Kapitel währenden Umgebungswechsel verbunden. Den Testkammern entkommen, erforschen wir die Außenwelt und navigieren zwischen den Industrie- und Forschungsanlagen von Aperture Science. Die sind zwar menschenleer, aber als Stimme der Vergangenheit ist Aperture-Gründer Cave Johnson zu hören, dessen Sprachaufzeichnungen ab-

gespielt werden, wenn wir einen neuen Bereich betreten – ein Hauch von **Bioshock**. Johnson macht nicht nur allerlei mehr oder weniger lustige Tumor-Humor-Bemerkungen über Experimente und Versuchsnebenwirkungen; durch seine Monologe erfahren wir auch, wie Aperture Science überhaupt unter die Kontrolle einer Computerintelligenz gelangte. Das macht das bislang recht abstrakte Portal-Universum etwas greifbarer. So angenehm die Weiten dieser Außenlevels fürs Auge auch sind, einen Nachteil haben sie: Es gibt ein paar Stellen, an denen das Entdecken des nächsten Ziels oder Ausgangs zum Suchspiel ausartet. Durch Druck der mittleren Maustaste können wir zoomen, um so manche in der Ferne verborgene Portal-Platzierungsfläche zu erkennen. Das ist kein Ding der Unmöglichkeit, aber ansatzweise mühsam.



Auf weiß gefärbten Flächen können Portale gesetzt werden; entsprechend enthusiastisch spritzen wir hier mit dem **weißen Conversion Gel** herum.

## Testbedingungen und Sprache

Valve verschickte keine Vorabmuster von Portal 2. Um das Spiel in dieser Ausgabe testen zu können, reisten wir ins Entwicklerstudio, wo wir zwei Tage lang die PC-Version spielen konnten: die Kampagne bis zum Ende sowie einige Levels im Koop-Modus. Wir spielten vorwiegend die englische Version und bekamen nur einige Ausschnitte der deutschen Sprachsynchronisation zu hören. Die macht soweit einen ordentlichen Eindruck, aber die Sprecher im englischen Original gefallen uns besser. Dort gibt's Promis wie Stephen Merchant (The Office), J.K. Simmons (Spider-Man) sowie die Opernsängerin Ellen McLain als GLaDOS. Käufer der deutschen Version können auch die englischen Stimmen wählen.

Im Laufe der Portal-Odyssee führt Valve immer wieder neue Design-Elemente ein und bringt deren Anwendung dem Spieler nahe, um sie dann mit etablierten Objekten und Regeln zu kombinieren. So steigt die durchschnittliche Puzzle-Komplexität gegenüber dem Vorgänger, ohne dass der Schwierigkeitsgrad dadurch in schmerzhafte Bereiche

## Die neuen Puzzles ringen auch Portal-Profis Ehrfurcht ab.

getrieben wird. Gutes Zeichen: Wenn man mal an einer Stelle hängt und erst nach anhaltendem Grübeln (oder Hilfestellung eines lieben Mitmenschen) auf den Trichter kommt, ist die typische Reaktion ein erleuchtetes »Aaah!« und nicht ein verständnisloses »Hä?«, der Kreativität und Logik der gestellten Herausforderungen sei Dank. Ebenfalls frustrationsdämmend wirkt der weitgehende Verzicht auf Situationen, die extreme Steuerungspräzision erfordern wie bei den Sprungsequenzen des Vorgängers.

Die mit Abstand genialste Neuerung von **Portal 2** sind drei farbige Gels, die in den Experimentalküchen von Aperture Science entwickelt wurden. Den Glibber dürfen wir zwar nicht mitnehmen, aber es gibt reichlich Levels, in denen die Gels aus Röhren tropfen. Durch Portale leitet man sie an alle möglichen Ecken und Enden weiter, wo sie eine Oberfläche dauerhaft färben und dabei deren physikalische Eigenschaften ändern. Das blaue Repulsion Gel macht Objekte sprunghaft, das rote Propulsion Gel sorgt für eisähnliche Glätte, und das weiße Conversion Gel erlaubt das Setzen von Portalen. Natürlich kommt die Physik ins Spiel; wo das durch ein Portal strömende Gel genau hinspritzt, hängt vom Einfallswinkel ab. Dieses Spielelement erlaubt einige hinreißende Puzzles, und obendrein macht das Herum-

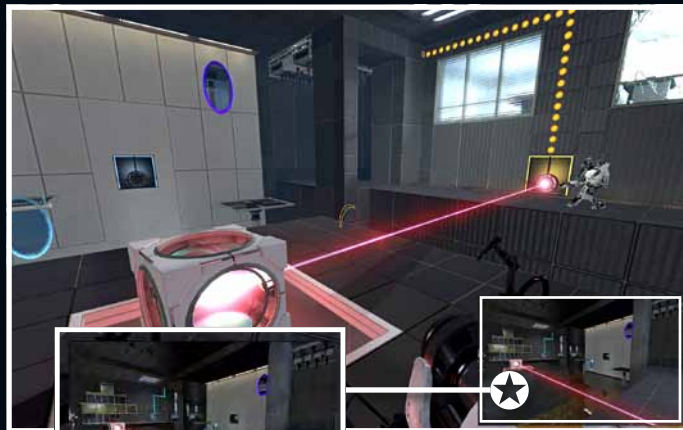


## Der Koop-Modus

Der Koop-Modus von Portal 2 bietet rund 40 zusätzliche Levels, die speziell für zwei Spieler gestaltet wurden, die in die Rolle der putzigen Droiden Atlas und P-body schlüpfen. In einem Zentralbereich trifft man sich mit seinem Partner, um dann – begleitet von gewohnt zynischen GLaDOS-Kommentaren – eine von sechs Teststrecken zu betreten. Spielt man sich bis zum Ausgang durch, wird der jeweils nächste (schwierigere) Bereich freigeschaltet.

Gegenüber dem vertrauten Solo-Spiel ist im Koop-Modus etwas Umdenken gefragt, die erste Strecke macht uns mit den Besonderheiten vertraut. Jeder Spieler kann sein eigenes Portal-Pärchen erschaffen und sollte dabei nicht egoistisch sein. Die meisten Puzzles sind so angelegt, dass man sich gegenseitig helfen muss; nur dann können beide Teilnehmer den Ausgang erreichen. So reicht man sich Würfel über Hindernisse hinweg, betätigt gleichzeitig Schalter oder bedient Kontrollpulte, um den Weg für den Partner freizumachen. Erleidet einer beiden Droiden einen Unfall – heitere Ablebe-Animation inklusive –, wird er flugs wieder zusammengesetzt, der Level-Fortschritt geht nicht verloren. Schmerzhaft wird es für den anderen Spieler nur, wenn für ihn lebenswichtige Partner-Portale oder damit verbundene Lichtbrücken durch das Ableben des Kumpels verschwinden.

Die Übersicht zu behalten ist nicht so schwer, wie es im ersten Moment anmutet. Die Umrisse aller Portale sind stets auch durch Wände zu sehen. Speziell für den Koop-Modus gibt es zudem die Partnersicht: TAB-Taste gedrückt halten, und am unteren rechten Bildrand erscheint ein Fenster, das den aktuellen Blickwinkel unseres Kompagnons zeigt. Mit der F-Taste nutzen wir das Ping-Tool, mit dem sich eine bestimmte Stelle für den Mitstreiter markieren lässt. Dadurch soll das Zusammenspiel auch ohne Sprachkommunikation klappen. Sich mit einer Steak-Zufallsbekanntschaft anhand von Hinweis-Symbolen durch einen Level zu tasten, ist aber nicht die Ideal-Spielweise. Am schönsten ist der Koop-Modus, wenn man sich mit einem Freund besprechen und so gemeinsam Puzzellösungen diskutieren kann. Vom Schadenfreude-Bonus ganz zu schweigen, wenn den Partner eine der zahlreichen originellen Droiden-Todesarten ereilt, sei es mit oder ohne unser Zutun.



**Bild im Bild:** Rechts unten zeigt ein Fenster das Geschehen aus der Perspektive des Mitspielers.



Mit der F-Taste markiert man den Partner auf ein bestimmtes Element aufmerksam (**Auge-Symbol** rechts).

panschen mit der Farbe irrational viel Spaß. Als wir in einem Level das Conversion Gel so weit leiten müssen, dass zwei Türme umgefärbt werden, um in ausreichender Höhe ein Portal zu platzieren, können wir uns nicht zurückhalten und versuchen, die Umgebung möglichst flächendeckend zu tünchen. Das ist vergleichbar mit der kindischen Freude, die das Herumspielen mit Physik-Objekten beim Erscheinen von **Half-Life 2** auslöste.

Nicht zu unterschätzen ist auch die Vielseitigkeit der Traktorstrahlen. Diese bläulich schimmernden Energielifte wandern ebenfalls durch Portale und prägen viele Puzzles im letzten Spieldrittel. Die Strahlen befördern von ihnen erfasste Objekte, wodurch man zum Beispiel einen an der Decke untergebrachten roten Knopf mit einem Würfel beschweren kann. Traktorstrahlen dienen auch zur Verbreitung von Gels und zum

Transport unserer Spielfigur; manche Levels enthalten zudem Schalter, mit denen sich ihre Richtung umkehren lässt. Vielseitig mit Portalen kombinierbar sind auch die Lichtbarrieren, die hilfreiche Schutzmauern gegen Selbstschussanlagen abgeben und als begehbare Brücken entlegene Bereiche zugänglich machen, sofern wir die Portale entsprechend listig legen, dass wir dabei nicht ins Leere plumpsen. So mancher Level-Ausgang öffnet sich in **Portal 2** erst dann, wenn eine bestimmte Anzahl von Prismen durch Zuführung von Laserstrahlen elektrisiert wurde. Dazu passend gibt es neue Spiegel-Würfel, die wir so platzieren, dass die Laser in gewünschten Winkeln reflektieren. Besonders befriedigend: einen der lästigen Geschütztürme wegschmoren, indem man ihn mit einem Laserstrahl in Brand setzt. Große Sprünge machen wir zudem mit den Katapultfeldern, die uns in eine bestimmte Richtung durch die Luft schleudern.

Bei aller Liebe zur Qualität und Vielfalt des Puzzle-Designs fällt der Verzicht auf jegliche Art von Hilfefunktion oder Schwierigkeitsgradwahl unangenehm auf. Wer an einer Stelle festhängt, ist auf Spicken im Internet angewiesen; schöner wäre es, wenn man innerhalb des Spiels zumindest kryptische Hinweise abrufen könnte. Auf der anderen Seite fehlt so etwas wie ein

Herausforderungs-Modus, um nach erfolgreichem Durchspielen einen Anreiz zu haben, die Puzzles nochmal anzugehen. Dafür gibt es als dickes Trostpflaster den

## Wer festhängt, dem hilft das Spiel nicht weiter.

neuen Koop-Modus, der eine ordentliche Portion zusätzlicher Puzzleräume enthält, die speziell für das Teamwork von zwei Spielern designt wurden (siehe Kasten). Valve deutet an, dass man verschiedene Arten von Zusatz-Inhalten für **Portal 2** zum Download anbieten könnte, will aber erst einmal die Reaktion der Spieler abwarten, bevor man konkrete Pläne äußert.

Auch **Portal 2** wird von einer renovierten Version der alternden Source-Engine angetrieben. Hübscher und abwechslungsreicher als die sterilen, oft klaustrophobischen Kammern des Vorgängers ist die Grafik allemal, aber neue PC-Technikmaßstäbe werden nicht gesetzt. Der grafische Aufwand reicht vollkommen für Spielprinzip und Atmosphäre. Gut gelungen sind die Physikeffekte in Verbindung mit Portalen und neuen Puzzle-Elementen; Details wie die realis-

## Online-Aktivierung

Portal 2 ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.





**Laser** brutzeln durch Portale und lassen sich mit Spiegelwürfeln präzise in bestimmte Ecken winkeln. Am meisten Spaß macht es, mit ihnen **Geschütztürme** anzulegen.

tisch herumspritzenden Gels sind für diese Art von Spiel bedeutsamer als die neuesten Grafikeffekt-Erregungschaften.

Humor und Atmosphäre waren die Spaß-Trumpfkarten von **Portal**. Der Nachfolger ist umfangreicher und abwechslungsreicher, aber manchmal einfach nur lauter und nicht unbedingt stimmiger. Wheatley wird in der englischen Sprachfassung (die Sie auch von der deutschen Version aus wählen können) vom englischen Komiker Stephen Merchant gesprochen, der einst mit Ricky Gervais die BBC-Fernsehserie **The Office** erfand. Im Gegensatz zu GLaDOS ist seine Stimme nicht verfremdet. Der Droide Wheatley klingt also nicht wie ein Droide, sondern wie Stephen Merchant: sehr schnell, weitgehend komisch, aber streng genommen fehlbesetzt. Bei der deutschen Synchronisation fällt das ohne Promistimmen-Bonus noch negativer auf. Für ein paar Lacher mehr hat Valve hier einen Teil der Atmosphäre geopfert. Die besten Sprüche gehen immer noch auf das Konto der Computerdame GLaDOS, deren Sarkasmus-Modul den Transfer zu **Portal 2** bestens überstanden hat. Nach Action-Maßstäben ist das Spiel insgesamt bemerkenswert intelligent und humorvoll. Nur sollte man keinen neuen Running Gag vom Kult-Kaliber eines »The Cake is a lie« erwarten.

Bei seiner Beförderung zum ausgewachsenen Vollpreis-Produkt hat **Portal 2** vielleicht etwas an Charme und Überraschungseffekt-Frische verloren, aber ansonsten in allen Bereichen zugelegt. Die neuen Puzzle-Elemente geben dem nach wie vor faszinierenden **Portal**-Spielprinzip eine neue Dimension, die Einzelspieler-Kampagne ist gehaltvoller und motivierender als im Vorgänger und der Koop-Modus das Sahnehäubchen auf dem Kuchen. Ungelogen. Heinrich Lenhardt



**Reimt sich auf »genial«**

Heinrich Lenhardt,  
US-Korrespondent  
redaktion@gamestar.de

Ein Pflicht-Programm für Fans des Vorgängers – und generell so ziemlich jeden Spieler, der eine schlaue, spaßige und originelle Herausforderung sucht. Wenn man Schritt für Schritt einen Level enträtselt, knistert der Spielspaß konstant, bis hin zum erheblichen Wohlgefühl bei der letztendlichen Meistersung. Die Gels sind der Hit, die anderen neuen Puzzle-Elemente bereichern ebenfalls das Portal-Spielprinzip. Auch wenn ich mitunter kräftig gegrübelt und auch mal geflucht habe – das Level-Design ist fair und die Motivation bis zum Finale hoch.

TERMIN 21.4.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

## Portal 2

**Publisher** Valve / Electronic  
**Entwickler** Valve  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD

**Kopierschutz** Steam

**Genre-Check** ACTION-DENKSPIEL

»Top vom spannendsten Auftakt bis zum befriedigenden Finale.«

**GENRE-CHECK** ACTION-DENKSPIEL

**SPASS** EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

**SZENARIO** realistisch ... fiktiv  
**FREIHEIT** linear ... offene Welt  
**HANDLUNG** einfach ... komplex  
**GEWALT** keine ... brutal  
**SPIELABLAUF** Action ... Puzzle

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet  
**DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam  
**MULTIPLAYER-SPASS** 8 Stunden **WERTUNG** Sehr gut  
»Vergnügliche Grübel-Kooperation mit drolligem Droiden-Pärchen.«

**GRAFIK**

- coole Portale, Gels und Lichtbrücken
- abwechslungsreiche Testkammern
- stimmiger Stil
- eher schlichte Umgebungen
- wenige Details

**SOUND**

- subtile atmosphärische Musik und Effekte
- schwer hitverdächtiger Abspann
- viele witzige Kommentare, wahlweise deutsch oder englisch ...
- nur Wheatley kann nerven

**BALANCE**

- einsteigerfreundliche Start-Puzzles
- allmählich ansteigender Schwierigkeitsgrad
- Level-Design ist knifflig, aber fair
- Hilfefunktion wird vermisst

**ATMOSPHÄRE**

- einnehmende Spielwelt
- spannend, komisch und geheimnisvoll
- stellenweise Atmosphäre zugunsten von Gags geopfert

**BEDIENUNG**

- vertraute Steuerung mit Maus und WASD-Tasten
- einfaches Schießen von Portalen
- freies und automatisches Speichern

**UMFANG**

- zwölf Stunden Kampagne
- Koop-Levels
- abwechslungsreicher als der Vorgänger
- Errungenschaften und Kommentar-Modus
- kein Anreiz zum mehrmaligen Durchspielen

**LEVELDESIGN**

- einfallsreiche und herausfordernde Situationen
- Portale vielseitig einsetzbar
- nächster Ausgang manchmal etwas versteckt

**PHYSIK**

- Portal-Physik überzeugend und ausgefeilt
- Physikeigenschaften von Objekten mit Farbgels ändern
- Schwerkraft glaubwürdig und realistisch

**WAFFEN / EXTRAS**

- Portalkanone macht immer noch viel Spaß
- zahlreiche gelungene neue Puzzle-Elemente
- geniales Gel-Gepänsche

**HANDLUNG**

- enthält einige nette Story-Wendungen
- ebenso aufregendes wie rührendes Ende
- mitunter etwas abgedreht





## ⊕ Stärken

- + viel Action
- + spannende Rückzugsgefechte
- + einfache Steuerung

## ⊖ Schwächen

- teils sehr schwache KI
- zuweilen blödes Missionsdesign
- zu viele Fahrsequenzen
- übertriebene Sprache

# Operation Flashpoint Red River

Codemasters liefert einen soliden und oft sogar unterhaltsamen Taktik-Shooter ab, bei dem man ganz oft das Gehirn ausschalten sollte. Von Petra Schmitz

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters (Operation Flashpoint: Dragon Rising, GS 11/09: 78 Punkte)**  
Termin: **21.5.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7000](http://GameStar.de/Quicklink/7000)

Ab-18-DVD: Test-Video

Wir sitzen auf der offenen Ladefläche eines Humvees. Staff Sergeant Knox schwört uns mit markigen Worten auf die kommende Mission ein, in seinem üblichen Möchtegern-Supertaff-Jargon. Wir verdrehen die Augen gen Himmel. Der Mann ist eine ganz schlimme Laiberbacke! Wir versuchen, uns lieber auf das leise aus den Lautsprechern der Fahrerzelle dringende **Let the Bodies Hit the Floor** von Drowning Pool zu konzentrieren. Gelingt nicht. Kann diese Fahrt bitte bald ein Ende nehmen?

In **Operation Flashpoint: Red River** wird viel mit Humvees rumgefahren. Und es wird viel aufs Peinlichste geschwätzt. Beides macht wenig Freude. Zumal wir dabei immerzu denken müssen, wie dämlich es eigentlich ist, auf der offenen Ladefläche durch Feindesland zu brausen, wo überall Schützen in den Hügeln lauern könnten. Nicht umsonst hat die US-Armee diese Praxis in Kriegsgebieten seit 2006 verboten. Aber anders als beim Vorgänger **Dragon Rising** erhebt der Entwickler Codemasters für **Red River** keinen Anspruch auf militärische Genauigkeit. Das Spiel soll vor allem Spaß machen. Lässt man mal die ständige Rummurerei, die häufig grenzwertigen, weil menschenver-

achtenden oder übertrieben coolen Texte, das zuweilen hanebüchene Missionsdesign und die oft dumme KI außen vor, dann gelingt das **Red River** sogar.

**Red River** hat mit **Dragon Rising** nur bedingt zu tun. Zwar geht's wieder mit Marines gegen Chinas Volksbefreiungsarmee in die Schlacht, aber die findet nun nicht mehr auf einer fiktiven Sachalin-Insel statt, sondern in Tadschikistan. Dort kämpfen wir zu Beginn

gegen die ITP, die Islamische Turkestan-Partei, deren Vertreter von den Marines im Spiel liebevoll als »Tadschi-Pisser« bezeichnet werden. Die ITP ist den Taliban nicht unähnlich. So dreht Codemasters dann auch den Hüpf der Marines vom benachbarten Afghanistan nach Tadschikistan hin: al-Qaida, Taliban, ITP, alles ein Haufen (was ja gar nicht mal falsch ist). Blöd nur, dass die ITP nicht nur die US-Marines auf dem Kieker hat, sondern auch gegen China vorgeht (auch richtig). China



In einer der wenigen **Nachtmissionen** können wir eine Scharfschützenwaffe nutzen, selbst wenn wir eigentlich einen Gewehrschützen spielen.





Zumeist kämpfen Sie in Red River über größere **Distanzen**. Dass Gegner mal nah an Sie rankommen, ist selten.



findet's nicht witzig, schickt Truppen nach Tadschikistan, und die wiederum treffen auf unsere Marines. Wieso sich daraus dann ein waffenstarrer Konflikt zwischen den USA und China entwickelt, klammert das Spiel aus. In **Red River** gilt: China ist böse und muss vernichtet werden. Fertig!

Die Kampagne von **Red River** umfasst zehn Missionen. Im den ersten fünf kloppen wir

uns noch mit der ITP, in den zweiten geht's gegen die vermeintliche Übermacht der Chinesen zu Felde, stets in der gleichen Gruppen-Konstellation. Zwar können wir aus den unterschiedlichen Rollen in unserem Feuerteam frei wählen und entweder als Scout, als MG-, Granatwerfer- oder Gewehrschütze losziehen, aber an der Formation ändert sich nichts. Man muss also nicht damit rechnen, wie im Vorgänger **Dragon**

## Der Koop-Modus

Sie können die gesamte Kampagne von Red River im Vierer-Koop bestreiten. Außerdem stecken im Spiel auch noch die so genannten Truppgefechte. Die vier Spielvarianten lassen sich ebenfalls mit KI oder mit echten Spielern bestreiten. Mal müssen Sie Angreiferwellen erledigen, dann einen Konvoi beschützen oder einen Piloten retten. Abhängig davon, wie gut Sie sind, spuckt das Spiel Punkte aus. Ziel ist es jeweils, eine von drei Medaillen (Bronze, Silber, Gold) einzuheimsen. Wir testeten die Koop-Kampagne und -Truppgefechte, sobald Red River im Handel ist und sich Mitspieler über Games for Windows Live finden lassen. Das Ergebnis lesen Sie auf GameStar.de.



Die **Truppgefechte** (hier eine Konvoi-Eskorte) sind vornehmlich fürs Koop-Erlebnis gedacht.

**Rising** plötzlich und unvermittelt ein anderer Soldat mit anderen Begleitern zu sein.

Unser Mann heißt Kirby, er ist unserer Vorliebe entsprechend die meiste Zeit Gewehrschütze und hantiert dabei am liebsten mit einem M4A1. Das muss er sich allerdings erst erschießen, denn **Red River** arbeitet mit Erfahrungsstufen. Zu Beginn hat der Mann nur Zugriff auf ein M16A4. Je höher er auf-

## Die Schwierigkeitsgrade

Wie schon Operation Flashpoint: Dragon Rising lässt sich auch der Nachfolger Red River auf drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden angehen. Die einzelnen Hilfsanzeigen lassen sich dabei zum Teil individuell in den Spieleinstellungen anpassen.



SCHWIERIGKEIT	NORMAL
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VOLLSTÄNDIG
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	EIN
FADENKREUZ/WAFFE	EIN
TRUPP/STATUS	EIN
AUTOMATISCHE DREHUNG	EIN
HAFTENDES ZIEL	EIN
ZIELHILFE EINGESCHALTET	EIN
MINI-RADAR	EIN
ZIELE	EIN

Auf dem **normalen Schwierigkeitsgrad** haben Sie alles auf einen Blick: Radar, Kompass, Teamstatus, Waffenanzeige, Missionsmarkierungen, Fadenkreuz.



SCHWIERIGKEIT	ERFAHREN
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VOLLSTÄNDIG
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	AUS
FADENKREUZ/WAFFE	EIN
TRUPP/STATUS	AUS
AUTOMATISCHE DREHUNG	EIN
HAFTENDES ZIEL	EIN
ZIELHILFE EINGESCHALTET	EIN
MINI-RADAR	EIN
ZIELE	EIN

In den Grundeinstellungen von »**Erfahren**« fehlt schon vieles. Lediglich der Kompass mit Zielmarkierungen und die Waffenanzeige werden noch eingeblendet.



SCHWIERIGKEIT	HARDCORE
KOMPASS	EIN
HILFE EINGESCHALTET	VERRINGERT
TUTORIAL-TEXT ANZEIGEN	VOLLSTÄNDIG
UNTERTITEL ANZEIGEN	EIN
RV-ANZEIGE	AUS
FADENKREUZ/WAFFE	AUS
TRUPP/STATUS	AUS
AUTOMATISCHE DREHUNG	AUS
HAFTENDES ZIEL	AUS
ZIELHILFE EINGESCHALTET	AUS
MINI-RADAR	AUS
ZIELE	AUS

Wenn Sie sich an Red River auf »**Hardcore**« wagen, fehlt eigentlich alles. Der Kompass mit Zielvorgaben wird nur bei entsprechenden Funksprüchen eingeblendet.





KI-Kollege **Soto** ignoriert hier eine perfekte Deckung: die Sandsäcke.



Nur selten müssen wir auch mal selbst ein **Fahrzeug** lenken.

steigt, desto umfangreicher das Arsenal der einzelnen Soldatenklassen und deren Zusatzkönnen. Eine entsprechende Auswahl lässt Kirby beispielsweise Kameraden schneller heilen. Oder er darf mehr Munition mitschleppen.

## Al-Qaida, Taliban, ITP, alles ein Haufen.

Neben den Erfahrungsstufen verdienen wir in **Red River** auch noch Punkte. Eine besonders gut gelaufene Mission mit allen optionalen Aufgaben bringt uns eine Goldmedaille und drei Punkte. Haben wir weniger geleistet, gibt's Silber und zwei Punkte, und waren wir fauler als faul, nur Bronze und einen Punkt. Diese Punkte dürfen wir in wiederum in besonderes Können investieren. So lässt sich beispielsweise unsere Ausdauer steigern oder unser Sprinttempo. So weit, so gut. Was uns allerdings sauer aufstößt, ist die Sturmgewehr-Ausbildung. Die sorgt dafür, dass wir besser treffen. Oder genauer: dass wir überhaupt treffen. Wer **Red River** beginnt, ohne einen ausführlichen Blick in die zusätzlichen Optionen des Spiels zu werfen, dürfte sich so manches Mal wundern, warum seine Kugeln so oft das Ziel verfehlen, selbst über vergleichsweise kurze Distanz und selbst, wenn das Fadenkreuz sicher positioniert ist. Erst wenn die Sturmgewehr-Ausbildung entsprechend hochgestuft wurde, nimmt die Fehlerquote merklich ab. Eine unausgegorene Idee, beschneidet Codemasters hier doch bewusst das Können des einzelnen

Spielers. Vor allem ohne merkliches Feedback. Würde die Waffe zu Beginn spürbar wackeln und mit einer höheren Ausbildungsstufe immer ruhiger in den Händen unserer Figur liegen, wär's ein nachvollziehbarer Prozess. So ist es allerdings ein reines Ärgernis.

Erfreulicher fällt hingegen die geistige Entwicklung der KI seit unserer Vorschau-Version im vergangenen Monat aus. Zwar laufen Gegner noch immer oft und gerne in unsere Feuerlinie, aber sie werfen sich mittlerweile bei Beschuss auch mal auf den Boden, gehen in Deckung oder flüchten in ein Haus. Vorsicht ist nach wie vor geboten, wenn man seinen Kameraden den Befehl gibt, eine Position zu halten. Dann nehmen die Herrschaften mit großer Vorliebe eine Wand in der näheren Umgebung ins Visier, laufen noch immer durch unsere Schusslinie oder stupsen uns so massiv an, dass Zielen unmöglich wird. Grundsätzlich gilt beim normalen Vorrücken in **Red River**: die Herrschaften ohne dedizierte Befehle folgen zu lassen. Zumindest auf normalem Schwierigkeitsgrad. In dem passiert man regelmäßig Checkpoints, an denen die Begleiter automatisch geheilt oder gar ins Leben zurück geholt werden. Spielt man hingegen auf Hardcore (keine Hilfsanzeigen wie Gegner-Radar, Fadenkreuz oder Teamstatus) und will niemanden verlieren, dann lässt es sich nicht vermeiden, die Männer einzeln von Deckung zu Deckung zu schicken. Checkpoints und somit wundersame Heilungen entfallen auf dieser Stufe. Aber wir raten ohnehin, die Kampagne von **Red River** zu-

nächst mal auf dem normalen Schwierigkeitsgrad anzugehen, allein um der Orientierung willen. Ohne Kompass samt Missionsmarkierungen (wird auf Hardcore nur bei Funkmeldungen angezeigt) sucht man in einigen Aufträgen gefühlte Stunden nach den entscheidenden Positionen im riesigen Terrain von Tadschikistan.

Überall Felsen, Mauern, viele Hütten, gar ganze Dörfer, die sowohl unserem Team Bravo als den komplett von der KI gelenkten Gruppen Alpha und Charlie ausreichend Deckung bieten. In einer Mission sind wir für jedes Häuschen auf unserer Route so dankbar, dass wir Gebete gen Himmel schicken. Die Bauten schützen uns nämlich vor dem Beschuss eines feindlichen Helikopters, der uns durch die Nacht jagt. Zuvor haben wir in einem kleinen Dorf einen gegnerischen Konvoi mitsamt seiner kostbaren Waffenfracht in die Luft gesprengt.

Das Dörfchen kannten wir schon aus einem früheren Einsatz, bei dem uns die Volksbefreiungsarmee mächtig zugesetzt hat. Hübsch, wie **Red River** uns immer wieder in Rückzugs- und Eroberungsgefechten auf bekanntes Terrain schmeißt. So entsteht eine Art Vertrautheit mit der Umgebung und ein Gefühl für die hin und her wogende Schlacht. Das haben wir in **Dragon Rising** vermisst. Trotzdem regen wir uns immer wieder über das Missions- und Leveldesign auf. Im fünften Auftrag etwa müssen wir mit unserem Team durch eine Schlucht einen Berg erklettern. Nur vereinzelt stellen



Staff Sergeant Knox (rechts) würden wir gerne einfach mal das Maul verbieten.

Amerikaner können nachts nur ruhig schlafen, weil wir da sind, um an ihrer Stelle Gewalt einzusetzen. Macht Euch bereit, eine Menge Scheißgewalt einzusetzen. Macht!



### Juhu, ein Spiel!

Christian Schneider  
Online-Redakteur  
chs@gamestar.de

Codemasters hat aus der Schwäche, keine anständige Militärsimulation liefern zu können, eine Tugend gemacht. **Red River** ist ein Spiel und ganz auf Spaß ausgelegt. Wenn da unsinnige Missionsaufgaben im Weg stehen – egal. Als Erlebnis funktioniert Operation Flashpoint 3 für mich nämlich weit besser als **Dragon Rising**. Eine ARMA-Alternative darf man hier nicht erwarten.





### Der falsche Name

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Red River ist schon eine lustige Angelegenheit. Es funktioniert am besten, wenn man die KI-Kameraden einfach machen lässt und sich so wenig wie möglich um sie schert. Das hat dann zwar nur noch wenig mit Taktik zu tun, sondern läuft eher unter Ego-Shooter, aber es macht immerhin Spaß. Denn viele der Missionen sind adrenalin-treibend in Szene gesetzt, so dusselig das grundlegende Design auch teilweise sein mag. Wenn man Red River jetzt noch mit Ohropax ausliefern würde, um den Spielern die oft grenzwertigen Wortmeldungen zu ersparen, und dem Ganzen nicht den Operation-Flashpoint-Stempel aufgedrückt hätte, wäre ich schon zufriedener. Red River ist eine solide Action-Sause, aber mit Operation Flashpoint hat der Titel ungefähr so viel zu tun wie GameStar mit Berichterstattung von der internationalen Wurstmesse.

sich uns Gegner in den Weg, obwohl unsere Schüsse wie Donnerschläge zwischen den Felsen hallen. Auf dem Gipfel dann sollen wir ein Ziel für einen Luftschlag markieren. Dass die Zielposition offensichtlich vorher schon bekannt war, ignoriert das Spiel. Hauptsache, wir geben Feuerbefehl. Ähnlich beschauert auch der letzte Einsatz, bei dem wir eine zerstörte Siedlung von Feinden be-

## 50 Kilometer Laberei.

freien sollen. Warum man nicht sofort schweres Gerät einsetzt und die Ruinen ganz dem Erdboden gleich macht, sondern erst mal ein paar Männer in einer halbscherischen Aktion durch die brüchigen Mauern hetzt, bleibt uns schleierhaft. Vielleicht Zivilisten? Die gibt's in **Red River** aber nicht.

Klammert man die Ungereimtheiten aus, dann bietet **Red River** ein gerüttelt Maß an Abwechslung und Action. Wenn der Feind

ein Städtchen, in dem wir uns verschanzt haben, mit Mörsern eindeckt und die Einschlüsse sich immer mehr unserer Position nähern, dann wird uns doch etwas flau in der Magenröhre. Wenn wir zusammen mit Team Alpha und Charlie eine Straße entlangstürmen, nicht wissend, wie viele chinesische Soldaten uns hinter der nächsten Kurve erwarten, dann krabbeln eine leichte Gänsehaut unseren Rücken hoch. Wie schön wäre es, wenn **Red River** in solchen Momenten einfach mal die Klappe halten würde. Aber gerade zu Beginn nerven die KI-Begleiter mit ihren menschenverachtenden Äußerungen. Später im Spiel legt sich das. Und zugegeben: Wenn Alpha und Charlie über Funk miteinander kabbeln, dann muss man zuweilen doch grinsen. Trotzdem wird für unseren Geschmack zu viel schwadroniert, auf der bereits erwähnten Ladefläche des Humvees oder in den Bäuchen von Transporthelikoptern. **Red River** eröffnet und beendet nahezu jede Mission mit einer Fahr- oder Flugsequenz. Die Szenen lassen sich nicht abbrechen – was weniger tragisch wäre, wenn die Texte nicht oft so schmerzhaft peinlich wären und wenn die Fahrten nicht so lange dauern würden. Wir haben am Ende der Kampagne fast 50 Kilometer in Vehikeln zurückgelegt, davon aber nur wenige selbst am Steuer gesessen. Man kann sich also denken, wie lange man in **Red River** zum Zuhören verdonnert ist.

Immerhin kann man bei den Fahrsequenzen die stimmige Landschaft genießen. Tadschikistan ist zwar karg, aber nicht ohne Charme. Und weil's kaum Bodenbewuchs gibt, müssen wir uns auch nicht mehr über in der Distanz ausgeblendetes Gras wie beim Vorgänger aufregen. Grundsätzlich aber: **Red River** ist kein Grafik-Brett. Dafür fehlt es an scharfen Texturen, Landschaftsdetails und insgesamt an Abwechslung. Die Animationen sind zwar größtenteils flüssig, aber manchmal gibt's keine, wo welche sein sollten. Staff Sergeant Knox neigt zum Reden, ohne dabei die Lippen zu bewegen. Auch die Beleuchtung hat ihre Macken. Trauen Sie sich mal in die Schule in einer der ersten Missionen. Schatten? Nein. Dafür aber übertriebene Über-

strahl-Effekte. Da macht man besser schnell die Augen zu. Oder meidet die Schule. Als ausgebildeter Marine sollte man die ohnehin schon einige Jahrzehnte besucht haben. **PET**

TERMIN 21.4.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

## Operation Flashpoint: Red River

Publisher Codemasters  
Entwickler Codemasters  
Sprache Englisch, Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Securom

**GENRE-CHECK** ACTION

»Wird im Verlauf der Kampagne stetig besser.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

**GRAFIK**

- schöne Landschaft + gute Animationen ...
- ... wenn sie denn funktionieren
- Ein- und Aussteigen fehlt
- teils miese Beleuchtung in Gebäuden

**SOUND**

- ordentliche Waffen- und Fahrzeuggeräusche
- sehr gute Sprecher
- Wortmeldungen der Gegner räumlich nicht einzuordnen
- insgesamt zu wenig Wumms

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- Hilfsanzeigen skalierbar
- einsteigerfreundlich
- präzise Gegneransagen
- Gegner oft nicht fordernd genug

**ATMOSPHÄRE**

- spannende Rückzugsmissionen
- Truppgefühl durch Teams Alpha und Charlie
- bekannte Rocksongs
- grenzwertige Wortmeldungen der KI

**BEDIENUNG**

- kontextsensitive und übersichtliche Befehlsoptionen
- schneller Waffenwechsel
- kein freies Speichern
- ärgerliche künstliche Schießfehler

**UMFANG**

- zehn teils recht lange Missionen
- Kampagne und Truppgefechte für KI und Koop
- keine Versus-Multiplayer-Modi

**MISSIONSDSIGN**

- einige sehr spannende Einsätze
- optionale Ziele
- oft unlogische Aufgaben

**KI**

- Begleit-KI handelt sehr eigenständig und trifft sicher
- Feinde nutzen oft Deckungen oder ziehen sich zurück
- Begleiter als auch Gegner-KI neigt zu idiotischen Manövern

**WAFFEN & EXTRAS**

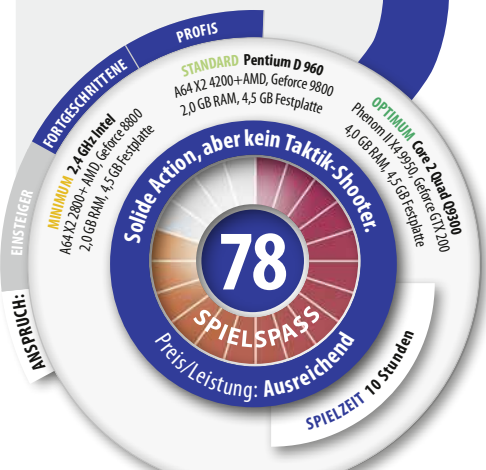
- anpassbare Ausrüstung
- nützliches Spezialkönnen
- gelungene Ballistik
- kaum Fahrzeugeinsätze

**STORY**

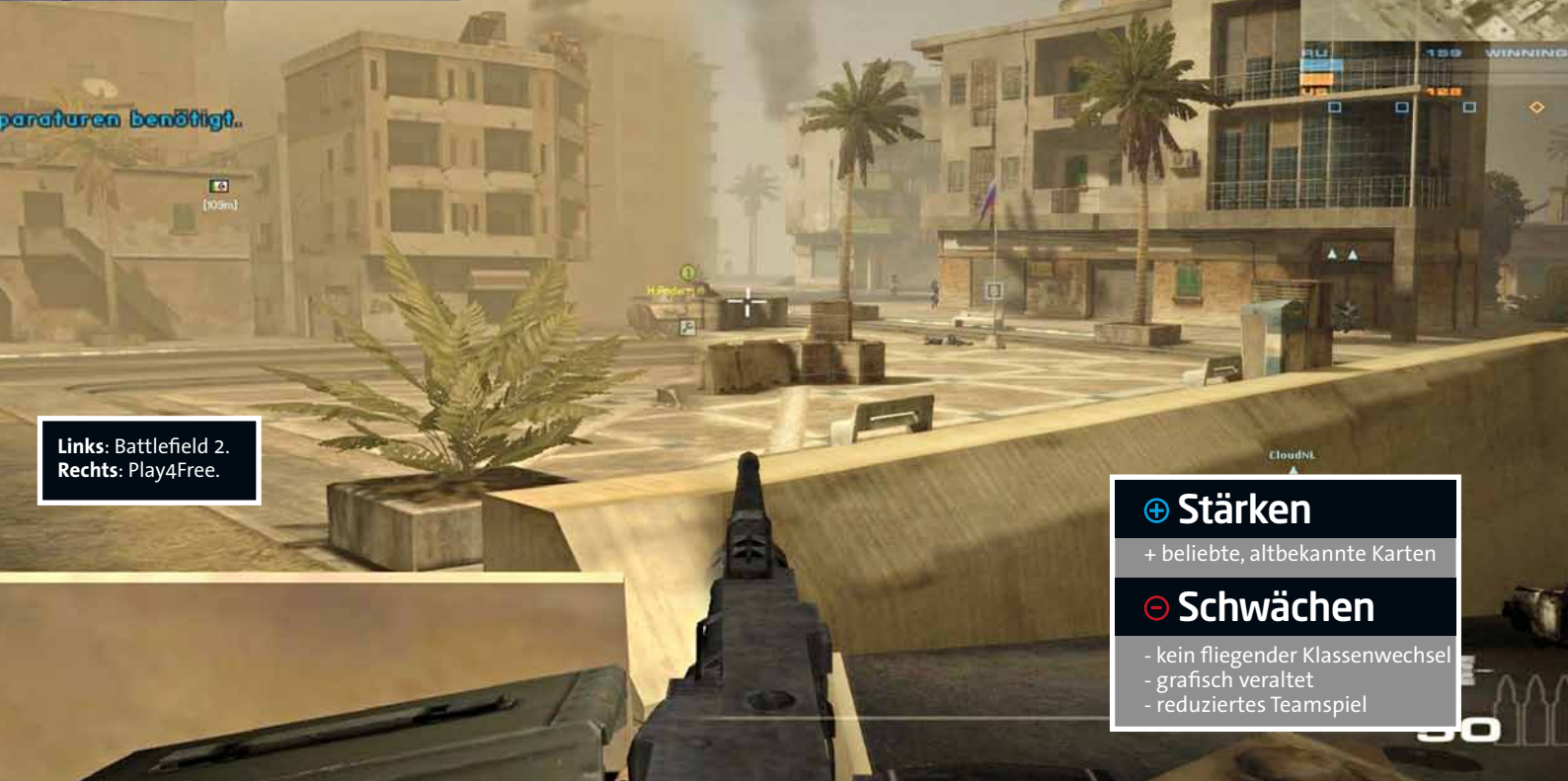
- nachvollziehbarer Auftakt
- erkennbarer Schlachtenverlauf
- künstlich wirkender Konflikt mit China



In einer der späteren Missionen haben wir uns in einer Stadt verschanzt. Die Volksbefreiungsarmee setzt Mörser gegen uns ein.







Links: Battlefield 2.  
Rechts: Play4Free.

### + Stärken

+ beliebte, altbekannte Karten

### - Schwächen

- kein fliegender Klassenwechsel
- grafisch veraltet
- reduziertes Teamspiel

# Battlefield Play4Free

Electronic Arts legt Battlefield 2 neu auf: ein bisschen hübscher, viel unkomplizierter und komplett kostenlos. Aber auch umsonst? Von Fabian Siegmund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Easy Studios (Battlefield Heroes, GS 09/09: 77 Punkte)**  
Termin: **4.4.2011** Spieler: **1 bis 32** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos**

[GameStar.de/Quicklink/7196](http://GameStar.de/Quicklink/7196)

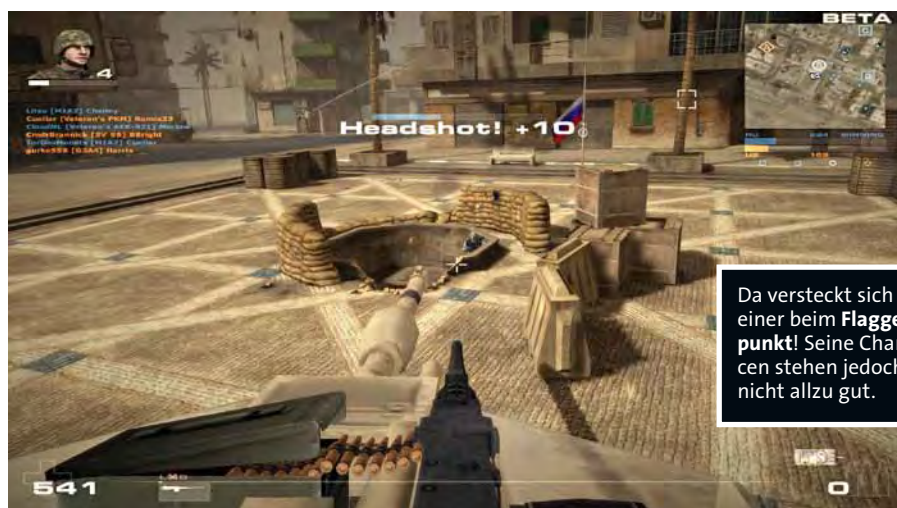
**D**er Hardcore-Spieler kann über den Boom der Casual Games nur unverständlich den Kopf schütteln: Wer hat denn bitte Spaß an bunten Simpelspielchen und kostenlosen Light-Versionen großer Titel, wo es doch viel bessere »richtige« Spiele gibt? Für diese Zweifler hat Electronic Arts nun den

Multiplayer-Shooter **Battlefield Play4Free** geschaffen: Augenscheinlich eine kostenlose Neuauflage von **Battlefield 2**, die zwar inhaltlich eingedampft wurde, dafür aber

auch nichts kostet. Das klingt für echte Genre-Fans allemal interessanter als EAs letzter Streich diesen Kalibers, der Gratis-Shooter **Battlefield Heroes**, doch die Frage

## Beta-Test

Battlefield Play4Free läuft derzeit offiziell noch in der Beta-Phase. Weil der Ingame-Shop aber bereits funktioniert und Sie entsprechend Geld für das Spiel ausgeben können, testen wir das Spiel schon jetzt. Sollte Play4Free ein Erfolg werden, dürfte sich besonders im Bereich Umfang in den nächsten Monaten noch einiges tun. Das werden wir dann in einem Kontrollbesuch auffangen.



Da versteckt sich einer beim **Flaggenpunkt!** Seine Chancen stehen jedoch nicht allzu gut.





bleibt: Wie viele Abstriche kann man bei einem Spiel akzeptieren, nur weil es gratis ist?

Wie in **Battlefield Heroes** legen Sie in **Battlefield Play4Free** zu Beginn des Spiels einen Charakter an, der fortan zu Ihrem festen Alter Ego wird. Dabei haben Sie die Wahl zwischen vier Klassen: Sturmsoldat, Scharfschütze, Sanitäter und Pionier. Die Kämpfer entsprechen weitestgehend ihren Pendanten aus **Bad Company 2**, und genau wie dort müssen Sie in **Play4Free** kriegsentscheidende Ausrüstung erst nach und nach mit Erfahrungspunkten freischalten. Mit jedem Rangaufstieg erhalten Sie einen Trainingspunkt, den Sie wie in einem MMO in zwei Talentbäume investieren. So erwerben Sie zum Beispiel im Bereich Ausrüstung die Fähigkeit, Granaten zu werfen, in der Kategorie »Kämpferfahrung« gibt's Upgrades für den Kämpfer selbst, etwa höhere Bewegungsgeschwindigkeit. Wie schon in **Bad Company 2** hat der Sanitäter Startschwierigkeiten, denn den Defibrillator können Sie frühestens mit Level 6 freischalten.

Einmal ausgewählt, dürfen Sie die Klasse Ihres Alter Ego nicht mehr wechseln. Sie können höchstens einen zweiten Charakter eines anderen Typs erstellen. Allerdings nur einen, danach müssen Sie für weitere Kämpfer-Slots zahlen. Denn natürlich will EA mit **Play4Free** auch Geld verdienen, und zwar durch so genannte Mikrotransaktionen, also Kleinstkäufe. Für virtuelle Gegenstände und Charaktere zahlen Sie mit »Battlefunds«. 700 Stück gibt's für fünf Euro, je mehr Sie bestellen, desto günstiger werden die. Ein zusätzlicher Kämpfer-Slot kostet 140 Battlefunds, also rund einen Euro. Jeder Soldat startet mit einer Standardwaffe, bessere Knarren gibt's nur gegen Bezahlung. Für die MP7 in der besonders treffsicheren Veteranen-Ausführung müssen Pioniere beispielsweise 630 Battlefunds berappen, also gut vier Euro. Wer dann auch noch Klamotten shoppen will, also Kopftücher, Camo-Overalls oder Sonnenbrillen, kann allein dafür schon zehn Euro verballern. Da kommt demnach ganz schön was zusammen. Alternativ mieten Sie den Kram oder

finanzieren ihn mit »Battlecredits«. Das ist virtuelles Geld, das Sie sich nach und nach erspielen. So gelangen Sie auch kostenlos an frische Knarren, allerdings halten die dann maximal drei Tage. Das Arsenal von **Play4Free** ist recht überschaubar: drei Pistolen, drei Schrotflinten und drei oder vier klassenexklusive Hauptwaffen (die meisten davon zusätzlich in der verbesserten Veteranen-Variante), das war's. Allerdings läuft das Spiel derzeit offiziell noch als Beta-Version, erfahrungsgemäß werden im Laufe der Zeit neue Waffen, Klamotten und Ausrüstungsgegenstände hinzukommen.

## Kleinvieh macht auch Mist.

**Play4Free** enthält bislang drei Schlachtfelder, allesamt Nachbauten beliebter Karten aus **Battlefield 2**: Oman, Karkand und Sharqi Peninsula. Die Entwickler haben die Maps optisch aufgehübscht, zum Beispiel neue Beleuchtung, verbesserte Raucheffekte und Grasflächen hinzugefügt. Dennoch wirkt



### Kostenloses Training

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

**Battlefield Play4Free** ist kein Spiel, dem ich viel Freizeit opfern werde. Warum – das hat Fabian treffend skizziert. Doch für einen Nostalgie-Trip auf die alten Karten taugt es allemal. Und es ist ein prima Einstieg ins grundsätzlich Battlefield-Geschehen. Es soll ja vielleicht noch Menschen geben, die bisher kein Spiel der Serie angefasst haben. Die können sich in der kostenlosen Variante einen Eindruck von Ablauf und Klassenspezifikationen holen, um dann gut gerüstet in **Battlefield 3** zu starten.





**Abschüsse** spielen in Play4Free keine Rolle, was zählt sind die Flaggenpunkte.

**Play4Free** im Konkurrenzvergleich optisch verarbeitet. Zerstörbare Umgebung wie in **Bad Company 2**? Fehlanzeige. Wie im guten alten **Battlefield 2** bleiben Sie auch in **Play4Free** mit einem Panzer an mickrigen Holzzäunen hängen. Neben den Panzern werden Sie in **Play4Free** alle Fahrzeuge aus **Battlefield 2** wiederfinden – auch die Jets! Die darf nun aber nicht mehr jeder fliegen: Für Helis und Flugzeuge müssen Sie zuerst einen Trainingspunkt investieren. Dadurch werden nur noch die Spieler zum Piloten, die auch wirklich fliegen wollen. Ob die's dann auch können, ist natürlich eine andere Frage. Ein weiteres Problem: Auf Oman starten die angreifenden Amerikaner auf einem Flugzeugträger. Wenn dann nicht genug Piloten im Team sind, um die Transporthubschrauber zu steuern, muss sich die Mannschaft auf Schlauchboote verteilen. Und die sind leichte Ziele für die Verteidiger an Land.

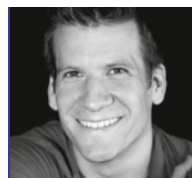
## Tschüss, Squad-System!

**Play4Free** bietet einen Spielmodus namens »Assault«. Der entspricht dem Conquest-Modus der **Battlefield**-Serie, mit nur einem Unterschied: Abschüsse zählen nicht in die Wertung, stattdessen kann ein Team nur durch Flaggeneroberungen punkten. Da möchte man meinen, dass sich die Teams besonders um Zusammenspiel bemühen. Das verhindert jedoch die Casual-Ausrichtung von **Play4Free**: Das anspruchsvolle Squad-System aus **Battlefield 2** wurde entfernt, ganz zu schweigen vom Commander-Modus. Wir können uns also nur aussuchen, ob wir in unserer Basis spawnen wollen, oder ob uns das Spiel »in der Schlacht« aussetzen soll. Dann ploppen wir irgendwo auf der Karte auf. Koordinierte Angriffe sind so nahezu unmöglich. Nur der Sturmsoldat kann eine Fähigkeit freischalten, mit der für einige Sekunden Teamkollegen in seiner Nähe spawnen – ob sie das wollen oder nicht.

Hinzu kommt, dass wir im laufenden Spiel keine erworbenen Talentpunkte investieren können. Nach jedem Levelaufstieg müssen wir also zwangsweise das aktuelle Match verlassen, sonst entgehen uns neue Fähigkeiten. Danach wieder in die Schlacht zurückzukehren funktioniert nicht: **Play4Free**

bietet keinen Server-Browser, sondern verschickt uns bei jedem Spielstart automatisch in ein beliebiges Match. Zwar weist das Spiel in den Steuerungsoptionen einen Ingame-Shop und eine Favoriten-Liste aus, zum Zeitpunkt unseres Tests funktionierte jedoch beides nicht. Ein fliegender Charakterwechsel ist in jeden Fall nicht möglich. Dadurch können wir uns nicht auf taktische Gegebenheiten anpassen, und, schlimmer noch, nicht einmal auf die gespielte Map. Auf Sharqi etwa gibt's keine Panzer und Hubschrauber, hier ist der Pionier unterlegen, auf Oman mit seinem großen Fuhrpark ist der Schrauber hingegen unverzichtbar. Sogar die simpelsten Einstellungen, von der Grafikauflösung bis hin zur Mausempfindlichkeit, lassen sich nur außerhalb des Spiels verändern. Das ist nun wirklich dämlich.

**Play4Free** wirkt zwar auf den ersten Blick wie eine Neuauflage von **Battlefield 2**, jedoch fehlt dem Spiel das, was **Battlefield 2** ausmacht: das ausgeklügelte Teamspiel. Natürlich bekommt der Sanitäter immer noch (haufenweise!) Punkte dafür, Medipacks zu verteilen, und doch krämerst jeder Spieler zwangsläufig für sich alleine herum. Da mag man sagen: »Was soll's, kost' ja nix!« Doch wer es in **Play4Free** leid ist, von überlegenen Waffen niedergebhallert zu werden, wird auf kurz oder lang doch ein paar Euro investieren wollen. Und das ist exakt der Preis, den man heute noch für das weitaus bessere **Battlefield 2** berappen muss. **FAB**



### Früher war alles besser

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

**Play4Free** zeigt mir mal wieder, dass Lieblingsspiele in meinen Erinnerungen immer hübscher sind als in echt. Obwohl **Play4Free** objektiv betrachtet wohl besser aussieht als **Battlefield 2**, musste ich im ersten Moment denken: »Ganz schön hässlich!« Weil dann auch noch das Squad- und Commander-System fehlt und ich nicht einmal problemlos die Klasse wechseln kann, bleibt für mich wenig vom alten Zauber übrig. Da schwelge ich dann doch lieber weiter in verklärten Erinnerungen und warte auf **Battlefield 3**.

TERMIN 4.4.2011 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

## Battlefield Play4Free

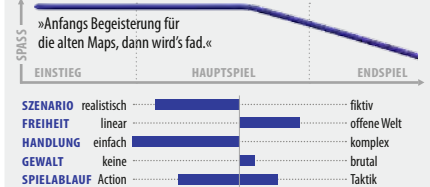
Multiplayer-Shooter

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Easy Studios  
**Sprache** Englisch  
**Ausstattung** – (Download)

**Kopierschutz** Online-Anmeldung



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Assault (32)  
**SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER ja  
**SERVERSUCHE** automatisch **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden  
»Für ein Free2Play-Spiel relativ viel Teamplay, aber im Vergleich zu **Battlefield 2** kaum welches.«

### GRAFIK

neue Beleuchtung und verbesserte Effekte gegenüber **Battlefield 2** staksige Animationen roboterhafte Gesichter matschige Texturen

6/10

### SOUND

gute Waffengeräusche klassische Soldatensprüche satte Motoren Sounds mittelmäßige Audio-Positionierung

8/10

### BALANCE

Fahrzeuge nicht übermächtig vier Klassen mit eigenen Stärken und Schwächen Defibrillator erst spät freischaltbar bessere Waffen sind teuer Pilotenproblematik auf Oman

8/10

### ATMOSPHÄRE

legendäre **Battlefield**-Schlachtfelder unkomplizierte Ballerei lustlose Präsentation künstlicher, steriler Look

7/10

### BEDIENUNG

eingängige Shooter-Steuerung Gegner lassen sich markieren Einstellungsänderungen nur außerhalb des Spiels möglich keine manuelle Serversuche

6/10

### UMFANG

vier Soldatenklassen nur drei Karten und ein Spielmodus überschaubares Arsenal keine Achievements oder Orden

4/10

### LEVELDESIGN

weitläufige Areale ausreichend stationäre Panzer-Abwehrgeschütze Karkand für Infanterie optimiert wenige Details

8/10

### TEAMWORK

teamunterstützende Talente vorprogrammierte Hinweis-Funksprüche kein Squad-System kein interner Spach-Chat

6/10

### WAFFEN & EXTRAS

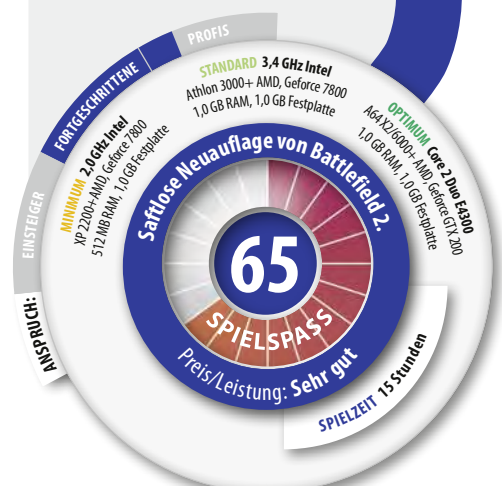
Jets! klassenspezifische Spezialfähigkeiten MG-Schützen im Fahrzeug sind verwundbar überschaubares Waffenarsenal

8/10

### MULTIPLAYER-MODI

nur Flaggen bringen Team-Punkte nur ein Spielmodus keine Varianten

4/10





# Black Prophecy

Das Free2Play-Weltraumspiel fängt mit Warp-Geschwindigkeit an. Doch dann rauscht ein Notruf durchs All: »Houston, uns geht die Luft aus!« Von Daniel Matschijewsky

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Gamigo

Entwickler: Reakktor (Neocron 2, GameStar 02/05: 67 Punkte)

Termin: 21.3.2011 Spieler: unbegrenzt Sprache: Deutsch, Englisch Preis: kostenlos

GameStar.de/Quicklink/7039

Auf DVD: Test-Video

**A**lltag in einem Online-Rollenspiel: »Oh, da steht ein Gegner. Na, den haue ich zu Klump!« Wir holen aus. Doch statt dynamischer Schwerthiebe reiht das Programm Fortschrittsbalken und aufsteigende Zahlen aneinander, die förmlich herausschreien, dass hier nicht gekämpft, sondern nur gewürfelt wird. Das neue Weltraum-MMO **Black Prophecy** vom **Neocron**-Entwickler Reakktor macht es anders. Hier wird in Echtzeit geschossen, Treffer richten sofort Schaden an. **Black Prophecy** fühlt sich dadurch wie ein waschechtes Actionspiel à la **Freelancer** oder **Darkstar One** an. Und es bietet auch genauso viel unterhaltsame Kurzweil. Wer indes tiefer in die MMO-typische Materie aus Talenten, Charakterklassen, Chats, Gilden und Quests einsteigen will, der sei gewarnt: In der aktuellen Version fällt **Black Prophecy** vergleichsweise dünn aus. Science-Fiction-Fans sollten trotzdem aufhören. Zum einen hat

## Bugs!

✦ Im Prolog funktionieren manche Zonen-sprünge nicht oder sie dauern mehrere Minuten, während der Bildschirm schwarz bleibt. Da hilft nur viel Geduld.

✦ KI-Gegner geraten gelegentlich in eine Programmschleife, fliegen dann endlos im Kreis und nehmen keinen Schaden mehr. Einzige Lösung: Die Quest abbrechen und von vorn anfangen.

✦ Bei manchen Dialogen mit Auftragsgebern fehlt die deutsche Vertonung.

Aufgrund der Bugs ziehen wir zwei Punkte in der Kategorie Atmosphäre ab.



Unsere Freude über die bildhübsche **Explosion** währt nur kurz. Denn in dieser Mission müssen wir noch 31 weitere Gegner abschießen.





Die actionreichen Gefechte steuern sich flott und eingängig.



Tolle Aha-Momente: Hier fliegen wir auf gigantische Tyi-Kreuzer zu.

Das Schrauben am **Schiff** sieht kompliziert aus, macht aber Spaß.Der **Auftakt** zieht dank spektakulärer Schlachten sofort ins Spiel.

Auf freundlich gesinnten **Raumstationen** wie dem Spire rüsten wir unser Schiff aus und erhalten Quests.

### ➕ Stärken

- + spektakuläre Schlachten
- + eingängige Steuerung
- + hübsche Grafik

### ➖ Schwächen

- maues Questdesign
- dünne Handlung
- momentan Bugs

Reaktor bereits umfangreiche Updates angekündigt. Zum anderen kostet **Black Prophecy** keinen Cent.

Schon allein der Auftakt von **Black Prophecy** ist das Anspielen wert. Wir geraten als aufstrebender Jungpilot in einen Krieg zwischen den technikorientierten Tyi und den der Biologie zugewandten Geniden. Und was für ein Krieg! Schon in den ersten Minuten ballern wir an Bord einer Raumstation mit Geschützen auf gigantische Schlachtkreuzer, staunen über das bildhübsche, aufwändig beleuchtete All, sehen Jäger in gleißenden Explosionen aufgehen und erleben in einer spektakulären Zwischensequenz, wie das Gefecht eine unschöne Wendung nimmt. Nur wenig später fliehen wir durch einen vereisten Asteroidengürtel, verteidigen den Spire, die Hauptstadt des Nimbus-Sektors, und legen uns mit einem bizarren Alien-Mutterschiff an. Erzählt wird die Handlung durch mit filmreifer Musik unterlegte Videoschnipsel und gut vertonte Dialoge. Der Clou: Im Verlauf des etwa fünf Spielstunden umfassenden Prologs erledigen wir Missionen sowohl für die Tyi als auch die Geniden und lernen so beide Seiten kennen. So fällt die Wahl leichter, wenn wir uns mit dem Erreichen der sechsten Stufe für eine der Fraktionen entscheiden müssen. Wer nun hofft, dass es derart tempo- und wendungsreich weitergeht, den müssen wir enttäuschen. Mit dem Prolog endet auch die Geschichte von **Black Prophecy**. Fortan geht es ohne roten Faden weiter, der Konflikt dient lediglich als Bühne für das Absolvieren standardmäßiger, meist instanzierter Quests; Sie spielen diese Aufträge also weitgehend allein. Zwar hat Reaktor angekündigt, die Handlung durch kostenlose Updates bald fortzusetzen. Wie aber sowohl Einsteiger als auch hochstufige Spieler gleichermaßen plausibel durch nachgereichte Story-Bausteine geführt werden sollen, dürfte dem Team noch Kopferbrechen bereiten.

Missionen erhalten wir an freundlich gesinnten Raumstationen. Bizarr: Während wir so genannte Daily-Quests und Aufgaben, die ansatzweise mit der Hintergrundgeschichte zu tun haben, außerhalb der Station durch einen Funkspruch annehmen können, müssen wir für alle anderen Aufträge landen und die Bar besuchen. So oder so fallen die Quests ideenarm aus. Zwar klingen die Aufgabenstellungen in der Theorie recht cool, so sollen wir beispielsweise ein Reparaturschiff beschützen oder eingefrorene Geschütztürme enteisen. Letztlich beschränken sich die Ziele aber stets darauf, eine bestimmte Anzahl bestimmter Gegner auszuschalten, Checkpoints abzufliegen oder Wracks zu bergen. Schlimmer noch: Folge-Quests erhöhen lediglich die Siegbedingungen. Da werden aus »Töte





## Spiel mit Vakuum

Daniel Matschijewsky,  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

In den ersten Spielstunden hatte ich das Gefühl, eines der besten Online-Rollenspiele aller Zeiten vor mir zu haben, so furios und packend ist der Auftakt. Umso enttäuschender, dass Black Prophecy danach derart abstürzt. Die Geschichte hört kommentarlos auf, die Quests sind öde, und das Werkeln an Schiff und Talenten könnte ebenfalls komplexer sein. Schade um die so temporeichen wie spektakulär in Szene gesetzten Ballereien. Hoffentlich nutzt Reaktor das große Potenzial dieses Spiels und liefert bald neue Inhalte nach. Bis dahin bleiben meine Triebwerke erst mal aus.

zehn Tyi« erst 25, dann 50 und schließlich gar 100. Zwar variieren die wiederholbaren Quests bisweilen ihre Ausgangssituation, und es gibt diverse auf Gruppen ausgelegte Missionen. In seinem jetzigen Zustand kann **Black Prophecy** aber trotzdem bei weitem nicht mit der Quest-Fülle und Vielfalt anderer Free2Play-Titel wie etwa **Runes of Magic** mithalten. Auch der PvP-Teil motiviert momentan nur bedingt. Zum einen balanciert

## Töte 25 Tyi, töte 50 Tyi, töte 100 Tyi ...

das Programm die teilnehmenden Spieler nicht aus, so treffen frische Level-6-Recken regelmäßig auf fortgeschrittene Spieler der Stufe 18. Zum anderen gibt es für PvP-Fans derzeit noch wenig zu tun.

Durch erfüllte Missionen, Handel mit anderen Spielern sowie das Plündern gegnerischer Wracks erhalten wir neue Waffen und Ersatzteile für unser einziges Schiff, das wir auf Raumstationen verbessern können. In andere, etwa größere Pötte, steigen Sie nur im Prolog. Beim Schiffsausbau ist allerdings

Taktik gefragt. Lege ich Wert auf Wendigkeit oder Panzerung? Und spezialisiere ich mich auf Energie-, Projektile- oder Sprengwaffen? Allerdings halten sich sowohl die Auswahl an Gegenständen als auch die Möglichkeiten, diese zu modifizieren, arg in Grenzen. Besonders mächtige oder gar einmalige Items, wie man sie aus anderen Online-Rollenspielen kennt, fehlen ebenso wie unterschiedliche Charakterklassen. Zudem gibt das Programm nur wenig Rückmeldung darüber, welche Vor- und Nachteile die unterschiedlichen Waffentypen und erlernbaren Talente haben; zur Testzeit beklagten sich viele Spieler im Chat darüber, sich aus Versehen »verskillt« zu haben. Überhaupt versäumt es das Programm über weite Strecken, Einsteiger an die Hand zu nehmen. Viele Elemente wie etwa die jüngst eingeführte »Konzentration« mussten wir uns mangels entsprechender Tutorials selbst aneignen. Auch hier hat Reaktor angekündigt, Hilfsfunktionen nachzureichen.

In seiner Grundversion ist **Black Prophecy** vor allem eines: zäh. Quests und Abschlüsse bringen nur wenig Erfahrung, abseits der Missionen gibt es in dem kleinen, in Sektoren mit Ladepausen unterteilten Sternensystem nichts zu tun, und die Stufenaufstiege ziehen sich bereits in der Anfangsphase wie ein mehrere Wochen alter Kaugummi. Hier kommt der Premium-Shop ins Spiel, in dem wir Vorteile gegen echtes Geld kaufen können, etwa Erfahrungspunkte-Booster oder Boni, die gefundene Gegenstände im Level aufsteigen lassen. Gut dabei: Es gibt keine besonders mächtigen Waffen zu kaufen, die Spielbalance bleibt also unangetastet. Wer seine Kreditkarte zückt, der spart lediglich Zeit. Allerdings sollte Reaktor über seine Preispolitik nachdenken. Für sechs so genannte XP-Pakete, die eine Stunde lang 50 Prozent mehr Erfahrungspunkte einbringen, müssen wir satte acht Euro berappen. Dann lieber in den sauren Apfel beißen, Daily-Quests aneinanderreihen und Tyi am Fließband abschießen. Das mag Rollenspielern wenig Spaß machen, Action-Fans dürfte das dank der famos in Szene gesetz-

ten Schlachten aber ein Grinsen auf die Lippen zaubern. Zumal es derzeit kein vergleichbar spektakuläres All-Abenteuer zu haben gibt. Ob gegen Geld oder umsonst. **DM**

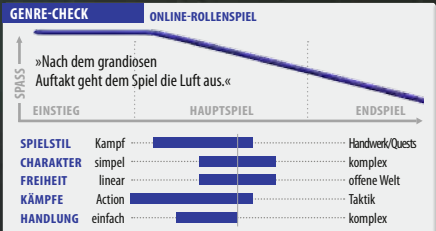
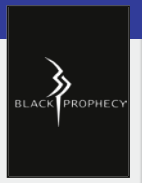
TERMIN: 21.3.2011 PREIS: kostenlos USK: nicht geprüft

## Black Prophecy

Online-Rollenspiel

**Publisher** Gamigo  
**Entwickler** Reaktor  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** - (Download)

**Kopierschutz** -



**GRAFIK**

- klasse Effekte und Explosionen + hübsches All
- stimmige Beleuchtung + detailarme Schiffe
- Inneres der Stationen öde

**8/10**

**SOUND**

- dynamische, nahezu filmreife Musik
- krachende Soundeffekte + gute deutsche Sprecher
- nicht alle Dialoge vertont

**9/10**

**BALANCE**

- leichter Einstieg
- Waffen und Gegenstände gut ausbalanciert
- Quest-Niveau schwankt + wenig Rückmeldung

**7/10**

**ATMOSPHÄRE**

- packende Weltraumslachten
- sehr gut gemachte Zwischensequenzen
- abseits der Quests bietet das All nichts + Bugs

**7/10**

**BEDIENUNG**

- eingängige Shooter-Steuerung + präzises Zielen
- nützliche Tastenkürzel + übersichtliche Menüs
- fehlende Komfortfunktionen

**9/10**

**UMFANG**

- unzählige Quests + freischaltbare Erfolge
- nur eine Handvoll handlungsrelevanter Aufgaben
- bislang nur wenige Gebiete

**5/10**

**QUESTS**

- packender, wendungsreicher Auftakt
- spezielle Team-Missionen
- laufend stupide Fleißaufgaben + kaum Überraschungen

**5/10**

**CHARAKTERSYSTEM**

- Taktik durch Waffentypen und Bauteile für das Schiff
- gut ausbalancierter Premium-Shop
- nur wenige Talente und Modifikationen

**7/10**

**KAMPFSYSTEM**

- actiongeladen und kurzweilig
- Deckung durch Asteroiden und Raumstationen
- kaum besondere Manöver oder Taktiken nötig

**8/10**

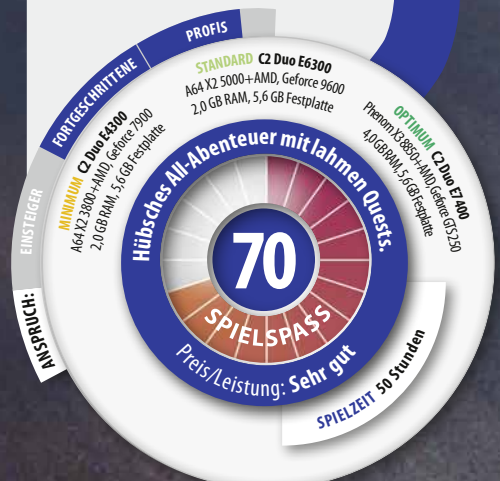
**ITEMS**

- Schrott lässt sich verarbeiten
- keine besonderen Waffen und Gegenstände
- maue Questbelohnungen

**5/10**



Selbst in großen Gefechten haben wir dank der gelungenen Steuerung stets den Überblick.







### ➕ Stärken

- + Helden- und Gegnervielfalt
- + phasenweise schöne Grafik
- + einfache Bedienung

### ➖ Schwächen

- wenig spielerische Substanz
- unübersichtliche Massenkämpfe
- schwaches Leveldesign
- hohe Hardwareanforderungen

# Darkspore

**Spore als Grundlage, Diablo 3 als Ziel: Electronic Arts versucht sich an einem Action-Rollenspiel – und scheitert damit kläglich.** Von Michael Orth

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Spore, GS 10/08: 79 Punkte)**  
Termin: **28.4.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7402](http://GameStar.de/Quicklink/7402)

**D**as hatte sich Electronic Arts so schön vorgestellt: Man erschaffe einen Megahit und baue diesen zu einer richtigen Marke aus, von deren Berühmtheit dann wiederum alle Ableger profitieren und mehr oder weniger automatisch zum Millionenseller avancieren. Mit **Die Sims** hatte das wunderbar funktioniert, deshalb sollte das **Sims**-Team Maxis den Streich wiederholen. Der Rest ist bekannt: Das Resultat hieß **Spore** und wurde zur Enttäuschung. So ganz, aus welchen Gründen auch immer, will EA

das Konzept aber nicht fallen lassen. Also durfte Maxis die Idee des Kreaturen-Baukastens recyceln und ein Action-Rollenspiel drumherum stricken, in dem sich Solospieler

wie Multiplayer-Truppen gleichermaßen beim Heldenbasteln und Monstermetzeln austoben können. Tatsächlich verspricht das **Spore**-Gerüst ein erfrischendes Spielerleb-

## Internet-Pflicht

Spore setzt zum Spielen eine permanente Internetverbindung voraus, selbst für den Solo-Modus. Einen Rettungsanker für Verbindungsabbrüche hat EA bislang nicht eingebaut. So gehen zum Beispiel nach derzeitigem Stand alle Fortschritte einer Belohnungskette verloren.



In den dunklen Höhlensystemen kommt das bunte **Effektfeuerwerk** besonders gut zur Geltung.



## Hintergrund Flop-Spiel Spore

Was wäre, wenn nicht bleiche Menschen den Planeten beherrschten, sondern die Evolution intelligente Kartoffeln hervorgebracht hätte, hopsendes Supergemüse, das in Raumschiffen durch die Galaxie brettet? Die Geschichte des Lebens zur Spielweise zu machen und die verrücktesten Kreaturen zu entfesseln, das war das Ziel von Electronic Arts' 2008 erschienener Lebenssimulation **Spore**. Dass die Überreste des einstigen Prestigeprojekts nun in **Darkspore** veramscht werden, zeigt, wie schnell der Stern des Hoffnungsträgers wieder unterging.

Als der **Sims**-Guru Will Wright **Spore** 2005 vorstellte, strahlte das Spiel vor revolutionärem Charme; die prozedurale Technologie, das kreative Miteinander im Online-Universum, die brillanten Kreatur-Editoren wirkten wie Fingerzeige auf die Zukunft des Computerspiels. Womöglich waren Wright und Electronic Arts selbst überrascht vom Wirbel, den die Präsentation auslöste. In der Folge begannen beide, **Spore** mit Erwartungen zu überfrachten. »Spore wird den Blick, mit dem Menschen auf Spiele schauen, für immer verändern«, prophezeite Wright 2008 der BBC. »Spore bringt Kreativität für die Massen«, schwärmte der Producer Thomas Vu. »Das wird eine der größten Produktlini-

en unserer Industrie, Spore wird World of Warcraft Konkurrenz machen«, glaubte der EA-Chef John Riccitiello. Man träumte von einem neuen **Die Sims**, einem Imperium aus Addons, Ablegern und Fortsetzungen.

Unter solchem Erwartungsdruck wirkte **Spore**, als es im September 2008 erschien, auf einmal sehr klein. Wrights Studio Maxis hatte ohne Zweifel einen faszinierenden Kreaturen-Bastelbogen entworfen. Aber dem fehlte ein tragfähiges Spiel, in dem man seine Sapiens-Kartoffeln mit nachhaltigem Spaß hätte herumscheuchen können. Allzu sehr hatte Maxis **Spore** auf Massentauglichkeit getrimmt, auf Zuckergrafik und Casual-Flair. Vielen war das zu anspruchslos. Dazu kam das DRM-Debakel: Weil EA bei **Spore** erstmals eine Online-Aktivierung erzwang, gingen die Kunden auf die Barrikaden.

**Spore** war kein Verkaufsflop, EA setzte nach eigenen Angaben allein im ersten Monat weltweit zwei Millionen Stück ab. Aber den Stoff für die großen Pläne gab das geschätzte 35 Millionen Dollar teure Spiel nicht mehr her. Zu viele Kritiken waren verhalten (GS-Wertung: 79 Punkte), zu zaghaft griff die Kundschaft zu, vor allem beim Ergänzungspack **Süß & Schrecklich**. Dessen schleppender



Das Herzstück von Spore war der ein-drucksvolle, spaßige **Kreaturen-Editor**.

Verkauf bewies, dass die **Sims**-erprobte Melkmaschine bei **Spore** an trockenen Zitzen saugen würde. Das erste Addon **Galaktische Abenteuer** blieb im Juni 2009 auch das einzige. Auf Nintendos Wii und DS plätscherte die Markenkarriere von **Spore** mit den Ablegern **Spore Hero** (2008) und **Spore Hero Arena** (2009) noch etwas weiter, auf dem PC war sie damit beendet. Es gibt keine Kartoffeln mehr.

Dass Maxis die **Spore**-Technologie nun für den uninspirierten Ableger **Darkspore** verschleudern darf, spricht eine deutliche Sprache, wie wichtig Electronic Arts die Marke noch ist. Kreativität für die Massen hat **Spore** nicht gebracht. Das erledigt heute ein kleines Indie-Projekt namens **Minecraft**. CS

nis. Wo andere Titel auf ein paar wenige starke Zentralcharaktere setzen, gibt es bei **Darkspore** gleich ein glattes Hundert davon. Und wo der Hauptcharakter bei anderen Spielen mühsam hochgepöppelt und wie ein Augapfel behütet wird, wechseln wir bei **Darkspore** die Helden wie Unterhosen.

Los geht's dabei mit einigen wenigen Charakteren. Erst mit größerer Erfahrung – die sich durchs Gegnerplättchen ansammelt – können wir nach und nach bis zu hundert neue Schützlinge anheuern, aufgeteilt in drei Hauptklassen und fünf »Rassen«. Drei Kerle ergeben zusammen ein kleines Squad, später haben wir gleich mehrere Trüppchen in der Heldengarage. Mit dem aus **Spore** bekannten Figureneditor dürfen sie nach den eigenen Vorstellungen zurechtgeschnitzt werden, selbst Größe und Position mancher

Items sind variierbar. Eine Charakterentwicklung im Rollenspiel-Sinn findet aber nicht statt, die Werte der Helden bestimmen sich ausschließlich über ihre Ausrüstung.

Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, geht's ohne Umschweife direkt rein in den Level. Abgesehen von aufgepöppelten Pseudo-Missionen (siehe letzter Absatz) geht es schlicht darum, zu überleben und die zum Schluss auftretenden Gegnermassen zu eliminieren. Danach ist der Abschnitt geschafft, es geht zurück ins Raumschiff-Basislager. Dort darf man um ein besonders nützliches oder seltenes Item würfeln oder wahlweise gleich in den nächsten Abschnitt springen und auf seine Belohnung verzichten. Als Anreiz wächst mit jedem Verzicht die Chance, einen noch höherstufigen Gegenstand zu ergattern.



Jede der Welten wartet mit einem **Endgegner** auf, der aber nicht schwierig zu besiegen ist.

Das Ganze wiederholt sich 24 Mal, aufgeteilt in sechs unterschiedliche Welten. Am Ende jeder Welt wartet ein besonders raffi-

## Andere Spiele würden sich schämen.

nierter und fieser Obermotz. Doch das war es praktisch schon an Abwechslung, denn **Darkspore** ist so schlicht und inhaltsleer, dass sich manches Shareware-Spiel dafür schämen würde. Mit dem Fehlen ordentlicher Quests hat Maxis zugleich auf jedwede Art von Interaktion mit den NPCs verzichtet. Ausgetauscht werden hier ausschließlich Munitionssalven und Hiebe. Dementsprechend ist die Welt abgesehen vom Kanonenfutter auch quasi ausgestorben, die Levels und ihre Bebauung dienen als Bühne für die Kämpfe. Das schlägt sich auch in ihrer Gestaltung nieder: Die Abschnitte sind schlauchartig aufgebaut, ab und an gibt es eine Abzweigung, und nach rund 20 Minuten ist meist das Ende erreicht. Kein Wunder, dass **Darkspores** Minimalismus auch auf die seichte Story um den Kampf zwischen guten und bösen Spores durchschlägt.

Einen Großteil des Weges geht es dabei eher gemütlich voran. Die in kleinen Trüppchen lauernden Gegner sind kein großes Problem. Durch ihre fantasievolle Vielfalt und die abwechslungsreichen Angriffsarten kommt sogar so etwas wie ein Basis-Spielspaß auf. Mitunter erwartet die Helden ein Großangriff, zum Schluss des Levels werfen die Darkspores noch mal alles in die Schlacht. Im überbunten Effektgewitter geht dann schnell die Übersicht flöten, und das Ganze mutiert zur wüsten Klickerei. Manchmal steigt auch der Schwierigkeitsgrad sprung-



haft an: Was bis dato ein Spaziergang war, ist für ungeübte Action-Rollenspieler auf einmal kaum zu schaffen. Zumal Gegenmaßnahmen wie Flucht kaum möglich sind, denn die Steuerung wird dann sehr träge, oft reagiert der Held auf Fluchtversuche nicht.



### Missglücktes Experiment

Michael Orth  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Au weia, was soll das denn bitte? Ein schlicht gehaltener Action-Rollenspiel-Snack wäre mir an sich hochwillkommen: halbe Stunde rumrennen und dem Sammeltrieb fröhnen. Schlicht ist Darksore in der Tat, allerdings muss Maxis da was falsch verstanden haben. Denn abseits des aufgedunsenen Helden-Managements wirkt der Titel wie ein völlig unfertiges Rumpfprogramm. Mit dem Verzicht auf eine spannende Story, Dialoge, echte Quests und solides Leveldesign hat man auch gleich den Spielspaß entsorgt. Lediglich der Abwechslungsreichtum bei Helden und Gegnern rettet Darksore vor dem Komplettabsturz.

Laut Maxis ist **Darksore** vor allem für das Multiplayer-Vergnügen gedacht. So lässt sich das gesamte Spiel auch mit bis zu drei Mitstreitern im Koop-Modus durchspielen. Dann sind Gegnermengen und Item-Dichte angepasst, bei Letzteren gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Einfallsreichtum sucht man aber wiederum vergebens. So manche Feindart gibt es nur hier, unter anderem können die Widersacher einen Helden-Kollegen einfrieren, was die Zusammenarbeit im Team fördern soll. Ansonsten ist es mit der zwischen kreatürlichen Interaktion nicht weit her, ein Itemhandel etwa fehlt völlig. Da zudem die Mängel genauso oder gar verstärkt (Hektik, Unübersichtlichkeit) zum Tragen kommen, kann auch der Koop-Modus nicht viel herausreißen.

Auf den letzten Drücker verschob EA den Release des Spiels von Ende März auf Ende April, um dank Feedback aus den Beta-Phasen ein sehr schwaches noch zu einem mittelmäßigen Spiel hinzubiegen. Die meisten Last-Minute-Verbesserungen betreffen Feinheiten bei der Bedienung, die größte Änderung war die Implementierung eines Missions-Systems. Das hebt den Spaßfaktor, auch

wenn es in der Kürze der Zeit zu nicht mehr als den immergleichen, auf Dauer sehr öden Aufgaben gereicht hat: Mal sollen wir Kristalle auf sammeln, mal bestimmten Schaden anrichten. Im Vergleich zu anderen Action-Rollenspielen steht **Darksore** damit immer noch schwachbrüstig da. Michael Orth

TERMIN 28.4.2011	PREIS 50 Euro	USK ab 12 Jahren
<b>Darksore</b> Action-Rollenspiel		
<b>Publisher</b> Electronic Arts <b>Entwickler</b> Maxis <b>Sprache</b> Deutsch <b>Ausstattung</b> DVD-Box, 1 DVD <b>Kopierschutz</b> DVD-Abfrage		
<b>MULTIPLAYER</b>		
SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Arena-PvP (4) <b>SPIELTYPEN</b> Internet DEDICATED SERVER nein <b>SERVERVERSUCHE</b> intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden <b>WERTUNG</b> Befriedigend »An sich netter Koop-Modus, der aber wie die Solo-Kompagne unter den grundsätzlichen Schwächen des Spiels leidet.«		

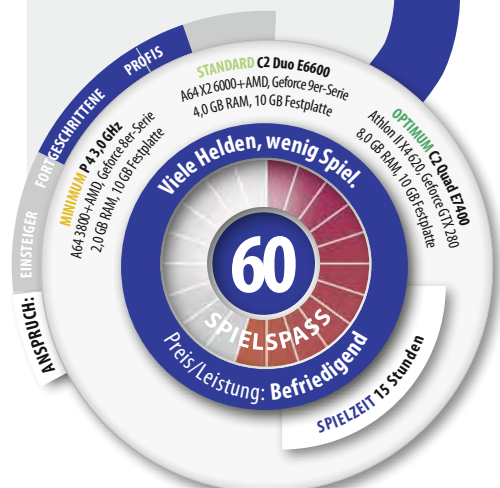
<b>GRAFIK</b>	abwechslungsreiche Helden und Feinde + ordentliche Animationen + vielfältige Waffen- und Kampfeffekte größtenteils öde Levels + lahme Videosequenzen	6/10
<b>SOUND</b>	satte Sound- und Effektkulisse + atmosphärische Musik-Unterhaltung ... aber etwas spärlich biedere Sprachausgabe	6/10
<b>BALANCE</b>	sanfter Einstieg + ausgewogener Anstieg beim Anspruch berechenbare KI + keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade teilweise frustrierende Massenkämpfe	7/10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	abwechslungsreiche Szenarien + teilweise fantasievolle, zum Szenario passende Feinde + spröde Story dünne, wenig liebevolle Gesamtpräsentation	6/10
<b>BEDIENUNG</b>	grundsätzliche sehr einfache Bedienung mitunter hakelige Steuerung kein Kamerasystem, kein freies Speichern	7/10
<b>UMFANG</b>	ausreichende Anzahl an Abschnitten + viele Helden einzelne Levels größtenteils recht kurz keine speziellen Koop-Karten	5/10
<b>QUESTS</b>	langweilige, abwechslungsarme Missionen keinerlei NPC-Interaktion	3/10
<b>CHARAKTERSYSTEM</b>	ordentlich umgesetztes Rassen- und Klassen-System Helden-Editor keine Level-Steigerungen + viele Helden bleiben gesichtslos	8/10
<b>KAMPFSYSTEM</b>	Heldenwechsel zumeist gut nutzbar + wirkungsvolle Spezialangriffe + Nahkämpfe sehr hektisch und unübersichtlich nur fünf Angriffs-Slots	6/10
<b>ITEMS</b>	große Anzahl an Items Items oft unpassend oder zu schwach seltene Items nur erwerbbar	6/10



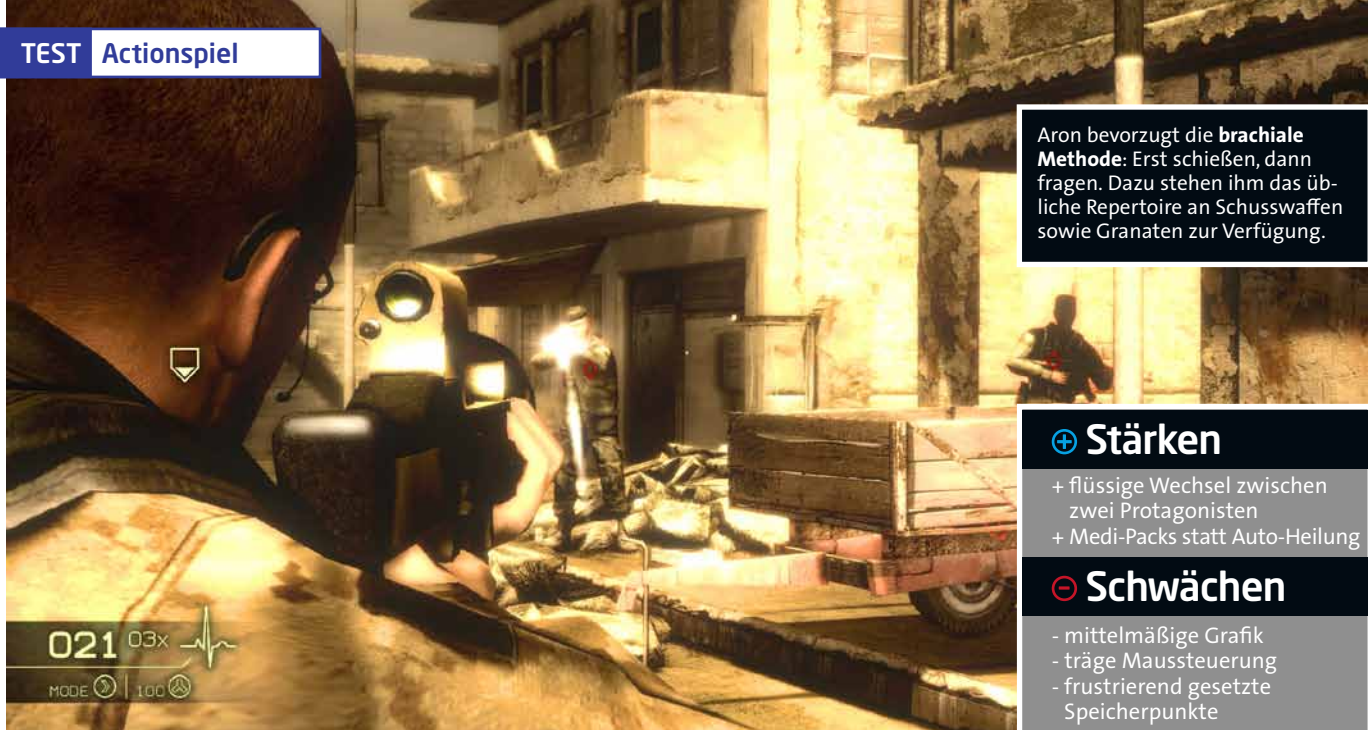
Nach einer Mission können wir eine **Belohnung** erwürfeln oder auf noch Größeres sparen.



**Heldenmanagement:** Je drei Kämpfer bilden einen Trupp, rechts stehen verfügbare Spores.







Aron bevorzugt die **brachiale Methode**: Erst schießen, dann fragen. Dazu stehen ihm das übliche Repertoire an Schusswaffen sowie Granaten zur Verfügung.

### ➕ Stärken

- + flüssige Wechsel zwischen zwei Protagonisten
- + Medi-Packs statt Auto-Heilung

### ➖ Schwächen

- mittelmäßige Grafik
- träge Maussteuerung
- frustrierend gesetzte Speicherpunkte

# Shadow Harvest

Das erste Spiel der deutschen Black Lion Studios will alles auf einmal sein: Action-, Schleich- und Taktik-Shooter. Am Ende bleibt von allem nur ein bisschen. Von Patrick C. Lück

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Viva Media** Entwickler: **Black Lion Studios (Shadow Harvest ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **15.4.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7314](http://GameStar.de/Quicklink/7314)

In der an barocken Vergleichsbildern nicht armen deutschen Sprache gibt es den schönen Terminus der »eierlegenden Wollmilchsau«. Kurz: Es geht um ein Objekt, das alle erdenklichen Vorteile in sich bündelt, ohne Nachteile zu haben. Eine kostenlose GameStar ohne Werbung zum Beispiel, mit topaktuellen Hit-Vollversionen und punktgenauen Wertungen, die jedermanns Geschmack treffen. Die ironische Häufung der positiven Eigenschaften der eierlegenden Wollmilchsau legen aber bereits nahe, dass es sich dabei wohl eher um Wunschdenken handelt. Das deutsche Entwicklerstudio Black Lion wagt sich mit seinem Erstlingswerk **Shadow Harvest: Phantom Ops** trotz-

dem an solches Projekt: Das Spiel will die Blockbuster-Generation von **Call of Duty** mit der Taktik eines **Ghost Recon**, den Schleichenlagen von **Splinter Cell** und den Retro-Spielmechanismen sowie dem spielerischen Anspruch vergangener Shooter wie **Doom** (Stichwort: Medi-Pack) vereinen.

Doch der Einstieg ist ernüchternd: In einer blassen Kopie der Autofahrten von **Call of Duty: Modern Warfare** oder **Far Cry 2** rollt der Held Aron Alvarez im Jahre 2025 im Humvee durch das noch immer krisenge-

schüttelte Mogadischu (Somalia). Dabei kommt **Shadow Harvest** weder an die beklemmende Stimmung von **Modern Warfare** noch an die Grafikpracht von **Far Cry 2** heran. Auch die ersten Spielminuten kühlen die Hoffnung auf einen Shooter-Geheimtipp ab: Die Maus reagiert selbst in der höchsten Sensitivitätseinstellung außergewöhnlich träge und etwas hakelig, und die Framerate bricht an Stellen, an denen mehrere Sachen auf einmal geschehen (in erster Linie Explosionen oder Skriptereignisse) drastisch ein. Gezielte Schüsse werden da zum Glücks-

## Bugs

Auf unseren zwei Testrechnern brach die Framerate, vor allem an Stellen mit vielen Explosionen, drastisch ein. Aus diesem Grund **werten wir bei der Grafik um einen Punkt ab**. Desweiteren störten einige kleine, aber nicht immer reproduzierbare Bugs wie festhängende Spielfiguren oder falsch ausgelöste Timer den Spielfluss. Deswegen **werten wir auch bei der Atmosphäre um einen Punkt ab**.



Teamwork: Aron pakt seine Partnerin Myra aus diesem **ku-banischen Gefängnis** heraus.





## Gut gemeint, nicht gut genug

Patrick C. Lück  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Nach den ersten zwei Spielstunden wollte ich Shadow Harvest schon unter der Kategorie »Das war wohl nichts« abhaken. Doch in den späteren Missionen blinken Ansätze eines tieferen Spielerlebnisses auf. In solchen Momenten greifen das abwechslungsreiche Spiel zwischen den Protagonisten und das Missionsdesign schön ineinander. Und endlich fordert mich ein Actionspiel auch mal wieder nicht erst im höchsten Schwierigkeitsgrad. Black Lion nimmt den anspruchsvollen Spieler ernst, dafür gebührt dem Studio Respekt. Trotzdem bleibt unter dem Strich die Erkenntnis, dass sie sich mit Shadow Harvest verhaben haben. Ein so ambitioniertes Projekt hätte größerer Ressourcen bedurft, um zu einem echten Erfolg zu werden. Das Potenzial dazu schlummert irgendwo tief in Shadow Harvest.

spiel. Die sind aber wichtig, denn die Gegner schießen sehr treffsicher. Und anderes als heute gewohnt reicht es nicht, mit Alvarez in Deckung zu gehen, um automatisch zu heilen. Stattdessen kehrt das altbekannte

## Die Rückkehr der Medi-Packs.

Medi-Pack ins Spielgeschehen zurück. Aron kann diese in den Levels verteilten Erste-Hilfe-Kästen sammeln und bei Bedarf einsetzen. Da die Medi-Packs meist gut versteckt in verborgenen Ecken liegen, verbringen wir viel Zeit damit, in unbedeutenden Nebenräumen nach ihnen zu Ausschau zu halten. Aron selbst bleibt dabei der klassische Shooter-Soldat: Mit genreüblichen Feuerwaffen ballert er auf zahlreiche Gegner mit durchschnittlicher KI, aktiviert bei Bedarf einen Zeitlupen-Modus oder sprengt mit Hilfe von C4-Ladungen Türen und Wände aus dem Weg. Außer seinem XM-8 Sturmgewehr braucht er so gut wie nie eine andere Waffe.

Nach einiger Zeit kreuzt Aron den Weg von Myra Lee, einer Infiltrationsspezialistin der

Geheimabteilung ISA. Nun wechselt **Shadow Harvest** die Perspektive und fährt mit Myra fort. Die braucht den Vergleich mit ihrem Kollegen Sam Fisher nicht zu scheuen, verfügt sie doch über ein außergewöhnliches Arsenal technischer Hilfsmittel. Ihr Anzug kann sie für kurze Zeit nahezu unsichtbar machen, und ihre Armbrust verschießt unterschiedliche Munitionstypen. Während eine Sorte mit einem akustischen Signal gegnerische Wachposten verwirrt, wirken die nanitenbestückten Pfeile sofort tödlich und tarnen zusätzlich die Leiche, so dass sie von anderen Wachen nicht entdeckt werden kann. Dieselbe Naniten-Technologie kann Myra einsetzen, wenn sie von hinten an einen Feind herangeschlichen kommt und ihn lautlos ausschaltet. Das Deckungssystem ist dabei ein wenig umständlich, denn wir müssen im rechten Winkel auf eine Deckung zulaufen, damit Aron oder Myra automatisch dahinter Schutz suchen. Um uns davon zu lösen, müssen wir einen kleinen Schritt zurück machen, der aber fatalerweise auch ausgelöst wird, wenn wir mit der Maus um die Ecke lugen wollen. So bleibt das System eher gewöhnungsbedürftig als intuitiv.

Im weiteren Spielverlauf wechseln wir per Tab-Taste flüssig zwischen den beiden Helden. In einigen Abschnitten ist vorgeschrieben, wen wir einsetzen sollen, in anderen bleibt es uns freigestellt. Hier gelingen **Shadow Harvest** schöne Momente der Zusammenarbeit, etwa wenn Myra über eine Konsole ein Fenster öffnet, durch das Aron dann binnen weniger Sekunden ein Attentat auf einen afrikanischen Warlord verüben kann. Dass aber ausgerechnet der naheliegende Koop-Modus fehlt, stimmt schon sehr traurig. Eher wütend als traurig machen die teilweise arg weit auseinander liegenden Speicherpunkte, die an manch kniffliger Stelle zu echtem Frust führen können. Prinzipiell richtet sich das Spiel an fortgeschrittene und anspruchsvolle Actionspieler. Die müssen aber neben der mauen Performance mit kleineren Bugs (siehe Kasten) sowie einem übertriebenen (aber abschaltbaren) Bloom-Effekt auskommen. Dafür steigern sich die Schauplätze vom zerschos-

senen Mogadischu über das mondäne Dubai bis ins karibische Kuba. Die ordentliche Handlung dreht sich um einen geheimnisvollen Waffenhändler, der Diktatoren und Despoten aller Welt mit neuester unter Embargo stehender Technologie beliefert. Die beiden Charaktere bleiben dagegen blass und tauschen in Dialogen lediglich Klischees und Allgemeinplätze aus. Achtung: **Shadow Harvest** setzt zum Spielen eine DirectX-10-kompatible Grafikkarte sowie Windows Vista oder Windows 7 voraus. Patrick C. Lück

TERMIN	PREIS	USK
15.4.2011	50 Euro	ab 18 Jahren

### Shadow Harvest: Phantom Ops

**Publisher** Viva Media  
**Entwickler** Black Lion Studios  
**Sprache** Englisch mit deutschen Untertiteln  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**GRAFIK**

- hübsche Architektur
- gute Explosions- und Feuer-Effekte
- annehmbar Animationen
- übertriebener Bloom
- klobige Objekte
- Performance-Einbrüche

**SOUND**

- Musik nach Blockbuster-Vorbildern
- ordentliche Soundkulisse
- gute Sprecher ...
- ... aber nur englisch
- Sprache schlecht abgemischt

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- fordern für Profis
- teils frustrierende Speicherpunkte
- auch auf leicht nichts für Einsteiger

**ATMOSPHÄRE**

- spannende Schleichlevels
- teils beklemmende Krisengebietsatmosphäre ...
- ... aber manche Passagen wirken steril und aufgesetzt
- kleinere Bugs

**BEDIENUNG**

- flüssiger Wechsel zwischen den Protagonisten
- konfigurierbare und einfache Steuerung
- Maus trägt und manchmal hakelig
- Deckungssystem gewöhnungsbedürftig

**UMFANG**

- passable Spieldauer
- abwechslungsreiche Schauplätze
- Wiederspielwert wegen unterschiedlicher Lösungswege
- kein Koop- oder Mehrspieler-Modus
- kein Extras oder Boni

**LEVELDESIGN**

- erlaubt stellenweise unterschiedliche Vorgehensweisen
- bietet wechselnde Herausforderungen
- oft strikte Schläuche
- viele wiederkehrende Bausatzelemente

**KI**

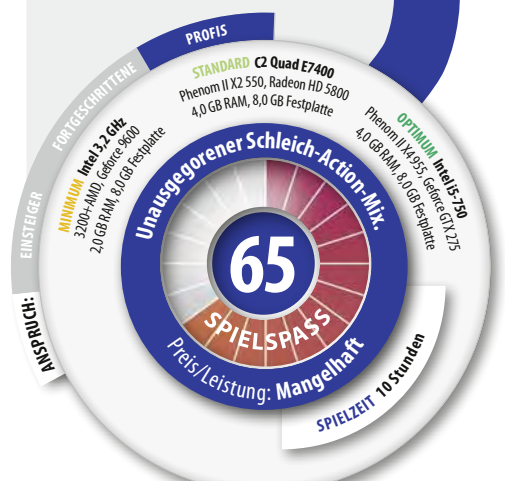
- schießt präzise und sucht aktiv Deckung
- gute Suchmuster und Sichtlinien bei Wachen
- einige Aussetzer
- keine überraschenden Manöver

**WAFFEN & EXTRAS**

- Naniten-Technologie, Tarnfeld und Armbrust für Myra originell und sinnvoll
- Bullettime-Fähigkeit für Aron
- Medi-Kits
- Aron hat außer XM-8 kaum andere Waffen nötig

**HANDLUNG**

- halbwegs spannende Jagd nach einem Waffendealer
- gegensätzliches Heldenpaar ...
- ... das nur Klischees austauscht
- Gegenspieler ohne Profil





# Freispiel

## Black Ops: First Strike

Treyarch liefert nach: vier ganz gelungene, aber viel zu teure Karten für den Multiplayer-Modus von Call of Duty: Black Ops. Von Petra Schmitz

**DLC**

WAS **Map-Pack für Call of Duty: Black Ops** WER **Treyarch**  
WO **Quicklink 7354** WANN **25.3.2011** GELD **14 Euro**

Auf DVD: Freispiel-Check

Zwar steckt in **First Strike** auch eine neue Karte für den Zombie-Koop, der Kern des ersten Map Packs für **Call of Duty: Black Ops** sind jedoch die vier neuen Multiplayer-Schauplätze Discovery, Kowloon, Stadium und Berlin Wall. Alle vier Schlachtfelder haben überschaubare Ausmaße, wer gerne läuft, verzieht sich nach wie vor besser in den Stadtpark. Wer aber unkomplizierte Action mag, ist bei **First Strike** genauso gut aufgehoben wie auf den bereits bekannten **Black Ops**-Karten. Lediglich Kowloon mit seinen zig verwinkelten Häuschen bedarf einiges an Übung, um dort wegzukundig zu schießen. Hübsch sind die kleinen Kartenbesonderheiten, die sich Treyarch wieder fürs Map Pack ausgedacht hat: Auf Kowloon dürfen wir an einem Seil eine Häuserschlucht überwinden, auf Berlin Wall geht's rund um den Todestreifen zur Sache, inklusive fieser Selbstschussanlagen, die nur auf unbesonnene Spieler warten. Wer gerne mit Scharfschützengewehren auf der Lauer liegt, dem sei das Schnee-

szenario Discovery empfohlen. Die Karte bietet dafür einige brauchbare, wenn auch nicht dauerhaft sichere Positionen. So nett das Map Pack als solches eigentlich ist, so unverschämt mal wieder der Preis. Genau wie schon beim Kartennachschub für **Modern Warfare 2** will der Publisher Activision 14 Euro für **First Strike** haben. Viel zu teuer! Außerdem blöd: das Server-Wirrwarr. Wenn Sie **First Strike** nicht gekauft haben, können Sie im Serverbrowser den Filter zwar so einstellen, dass er nur Partien anzeigt, auf denen die Standard-Karten gespielt werden. Jedoch werden nur aktive Spiele gefiltert und nicht die gesamten Servereinstellungen gescannt. So kann es Nichtkäufern passieren, dass sie gerade noch munter auf Hanoi gekämpft haben, im nächsten Moment aber vom Server fliegen, weil's nach Kowloon oder an die Berliner Mauer geht. **PET**

**Fazit: Für Fans (mit 14 Euro zu viel im Portemonnaie)**

Die Karte **Discovery** bietet vergleichsweise viel freie Fläche. Hübsch für Scharfschützen.



Auf **Kowloon** können Sie an einem Seil auf die andere Seite einer Häuserschlucht gleiten.





# Dragon Age: Legends

**Social Game**

WAS **Social Game / Browser** WER **Electronic Arts**  
WO **Facebook** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wie im großen Rollenspiel-Bruder **Dragon Age 2** entscheiden wir uns für eine Karriere als Krieger, Schurke oder Magier, geben diesem optisch den letzten Schliff und starten unser Abenteuer im Facebook-Spiel **Dragon Age: Legends**. Unsere Reise führt uns eine meist vorgegebene Strecke entlang, auf der wir immer wieder an Monsterviecher geraten. Diesen müssen wir uns in den rundenbasierten Auseinandersetzungen aber nicht alleine stellen, sondern können unsere Facebook-Freunde zur Hilfe rufen, auch wenn die gerade offline sind. Alternativ stehen auch einige niedrigstufige NPC-Gehilfen zur Verfügung. Genügen zu Beginn noch drei Recken, werden es mit zunehmender Spieldauer immer knackigere Begegnungen, für die wir schließlich bis zu sechs Mann benötigen. Nach einem Gefecht müssen sich unsere Helfer aber in jedem Fall erst einmal ein paar Stunden von der Schlacht erholen. Um sie vorzeitig zu reaktivieren, können wir sie gegen harte Euros auch wie durch Zauberhand sofort genesen lassen, wer jedoch etwas Geduld mitbringt, kann sich diese Investition sparen.

Gewonnene Kämpfe bringen Erfahrungspunkte und damit einhergehend neue Fertigkeiten für unseren Helden. Außerdem wandert Gold auf unser Konto. Das können wir in unsere kleine, persönliche Burg investieren, indem wir etwa eine Werkstatt, eine Apotheke oder eine Taverne zur Moralsteigerung unserer Arbeiter errichten lassen, welche während unserer Abwesenheit nützliche Dinge für uns basteln. Martin Deppe

**Fazit: Unbedingt spielen**



Bei unserer Taktik müssen wir oft besondere Stärken und Schwächen unserer Gegner berücksichtigen.



In unserer eigenen Festung werkeln unsere Untergebenen fleißig an neuer Ausrüstung.

# Allods Online

**Free2Play**

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Gpotato**  
WO **Quicklink 7202** WANN **15.5.2011** GELD **kostenlos**

Von **World of Warcraft** lernen heißt fliegen lernen: **Allods Online** sieht fast aus wie Blizzards Flaggschiff. Und ist doch anders. Vor allem wegen der riesigen Flugschiffe, mit denen Sie zwischen verschiedenen Inseln im Astralraum rumgondeln, den namensgebenden Allods. Der Clou: Sie können so einen Pott selbst bauen und kommandieren. Der Haken: Sie müssen Level 35 sein und viele Rohstoffen sammeln, idealerweise mit Unterstützung. Ohne Hilfe Ihrer Kumpels dauert die Schiffkonstruktion bis zu 100 echte Tage! Doch auch ohne Schiffsbau haben Sie genug zu tun. **Allods Online** erzählt eine dichte Geschichte, schon recht früh gibt's komplexere

Quests. Acht recht konventionelle Klassen stehen zur Wahl, verteilt auf sechs Rassen, darunter die putzigen Glibberlinge, die an die **Star Wars**-Ewoks erinnern und immer zu dritt unterwegs sind. Am 15. Mai 2011 startet **Allods Online** endlich offiziell, nach anfänglichen Schwierigkeiten und über einem Jahr Beta-Phase. Doch das Jahr hat sich gelohnt, denn das Spiel wirkt richtig schön rund und macht von Anfang an Laune. Ob das auch langfristig so bleibt, werden wir natürlich ab Mitte Mai testen. Martin Deppe

**Fazit: Unbedingt spielen**



Der Kampf auf einem Astralschiff erinnert optisch sehr an WoW.



Handwerk, Auktionshaus, viele Quests. Allods kennt keinen Leerlauf.



# Mass Effect 2: Die Ankunft

DLC

WAS **DLC für Mass Effect 2** WER **Bioware**WO **Quicklink 7355** WANN **bereits erschienen** GELD **4,88 Euro**

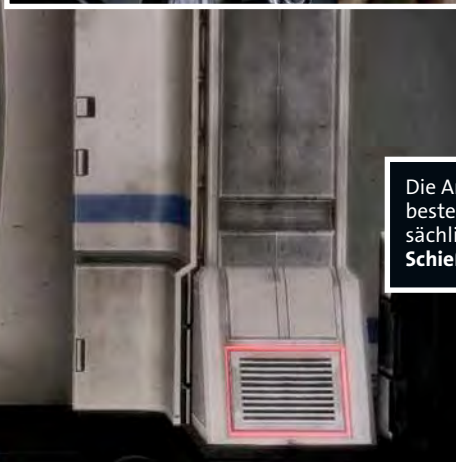
Wer den ersten Trailer zu **Mass Effect 3** gesehen hat, weiß schon, dass die Erde darin von den Reapern überfallen wird. Wie die außerirdischen Maschinenwesen auf unseren Planeten kommen, ist allerdings unklar; am Ende von **Mass Effect 2** gongelte die Reaper-Flotte noch außerhalb der Milchstraße herum. Um die Story-Lücke zwischen dem zweiten und dem dritten Teil zu schließen, hat Bioware den Abschluss-DLC **Die Ankunft** für **Mass Effect 2** veröffentlicht. Nach dem DLC-Glanzlicht **Versteck des Shadow Brokers** waren unsere Erwartungen an **Die Ankunft** hoch. Denn das Shadow-Broker-Paket bot eine spannende Geschichte, feine Dialoge, ein Wiedersehen mit unserer alten Bekannten Liara sowie schöne Schauplätze.

Das neue Zusatzkapitel entpuppt sich jedoch als Enttäuschung. Meist ballern Sie sich stupide durch Gegnermassen, und zwar alleine. Mangels Begleitern machen die Schießereien weniger Spaß als im Hauptspiel. Die Umgebungen bestehen größtenteils aus grauen Gängen, Abwechslung müssen Sie mit der Lupe suchen. Am origi-

nellsten ist noch ein ultrakurzer Abschnitt, in dem Sie einen Wachroboter fernsteuern. Auch Dialoge sind Mangelware, die Handlung plätschert dahin, abgesehen von einer überraschenden Wendung und zwei Moral-Entscheidungen, die sich aber kaum auswirken. Das großartige **Mass Effect 2** hätte einen würdigeren Abschluss verdient, zumal der Vorgänger-DLC **Das Versteck des Shadow Brokers** in allen Belangen besser war. **GR**

**Fazit: Nur für beinharte Sheppard-Junkies**

Einer der seltenen Dialoge mit der befreiten **Forscherin** (rechts).



Die Ankunft besteht hauptsächlich aus **Schießereien**.

## Heroes Kingdoms

Browser-spiel

WAS **Strategiespiel** WER **Ubisoft**WO **Quicklink 7391** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Außer Truppentypen, Gebäuden und Rohstoffen hat das kostenlose Browserspiel **Heroes Kingdoms** kaum etwas mit der großartigen Rundenstrategie-Serie **Heroes of Might and Magic** zu tun. Spaß macht es trotzdem – wenn Sie vor allem zu Beginn besonders geduldig sind. Denn schon die ersten Stadtgebäude brauchen mehrere Stunden, spätere auch mal eine Woche bis zur Fertigstellung.

Gespielt wird auf drei Ebenen: Auf der Weltkarte überfallen, plündern oder belagern Sie Spielerstädte. Auf den Umgebungskarten Ihrer Städte beseitigen Sie NPC-Monster, um Bergwerke zu befreien, die Sie wiederum ausbauen können. Und in der Stadtansicht errichten Sie wiederum die oben erwähnten Trödelbauten, um Truppen zu rekrutieren, Zaubersprüche zu studieren oder mehr Gold zu kas-



**Heroes Kingdoms:** Auf der **Gebietskarte** räumen wir Wälder voller Monster, errichten Bergwerke und Spezialgebäude.

sieren. Die ersten drei Städte und Helden sind hier gratis, danach brauchen Sie ein Abo (ab 4,50 Euro pro Monat). Martin Deppe

**Fazit: Für geduldige Strategen**



# Minecraft-Mods

Auf DVD: Freispiel-Check

Mit Mods können Sie den Spielinhalt von Minecraft erheblich erweitern.

**Minecraft** ist ein Phänomen, so manch einer kann's schon nicht mehr hören. Der sollte es aber einfach mal ausprobieren, und zwar

am besten mit einer Fan-Mod, von denen es derzeit nur so wimmelt. Fast täglich kommen neue hinzu. Wir haben exemplarisch

drei der besten kostenlosen Modifikationen aus unterschiedlichen Kategorien für Sie zusammengestellt.

## Misa's Realistic Overhaul

### Mod

WAS **Mod für Minecraft**

WER **Misa** WO **Quicklink 7360**

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

**Misa's Realistic Overhaul** ist eine Mod, die das Aussehen des kultigen Sandkasten-Spiels verbessert. So erhält jedes in **Minecraft** herstellbare Material eine neue, höher aufgelöste Textur, wodurch das Spiel weniger pixelig wirkt. Uns haben die tollen Landschaftseindrücke der Mod überzeugt. Alle Blöcke passen stilistisch sehr gut zueinander, in der einen oder anderen Küstenregion kommt sogar Südseeflair auf. Der Ersteller hat zusätzlich die Wassertextur sowie deren Farbe überarbeitet. Außerdem wirken nun auch die Lava- und Feuertexturen beeindruckender als im Original-**Minecraft**. Die Installation der Mod ist auf der Website (siehe Quicklink) beschrieben und geht flott. Im Internet kursieren viele Dutzend dieser so genannten Texture-Packs. Wenn Sie mehr darüber erfahren wollen, schauen Sie doch mal auf GameStar.de den Artikel zu den zehn



Misas Mod vermittelt einen **realistischeren Eindruck**, als es das Original-Minecraft vermag.

schönsten Grafik-Mods für **Minecraft** an (GameStar.de/Quicklink/7362). Wer Lust auf einen Tapetenwechsel in **Minecraft** hat, sollte diese Mod unbedingt installieren! [ML](#)

**Fazit: Unbedingt ausprobieren!**

## Planes

### Mod

WAS **Mod für Minecraft**

WER **Jamioflan** WO **Quicklink 7361**

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

**Planes** fügt – wie der Name bereits vermuten lässt – Flugzeuge in die sonst so bodenständige Welt von **Minecraft** ein. Ein Tipp vorneweg: Diese Mod ist großartig, bedarf aber genauer Beachtung der Anleitung auf der Website (siehe Quicklink), um die Installation erfolgreich abzuschließen. Anschließend können Sie die zufallsgenerierten Welten von **Minecraft** auch auf dem Luftweg erforschen. Doch zunächst müssen Sie sich ein Flugzeug aus verschiedenen Einzelteilen herstellen. Es gibt mehrere Blaupausen, nach denen Sie vorgehen können, um wahlweise Ein- oder Zweisitzer sowie Doppeldecker und andere Flieger zu produzieren. Sobald Sie eines der Flugvehikel gebaut haben, kann es auch schon losgehen: Die Steue-



Die Welt erforschen war niemals einfacher, mit **Planes** werden Erkundungstouren zum Aus-Flug.

rung geht einfach von der Hand und ist frei einstellbar. Oberhalb der Wolkendecke ist aber schnell die maximale Höhe erreicht. Wer eine Alternative zum Erkunden der endlosen Klötzchen-Welten in **Minecraft** sucht, sollte **Planes** unbedingt ausprobieren. [ML](#)

**Fazit: Für Fans**

## TooManyItems

### Mod

WAS **Mod für Minecraft**

WER **Marglyph** WO **Quicklink 7363**

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

**TooManyItems** ist ideal für all diejenigen, die in **Minecraft** Großes vollbringen wollen, ohne lange nach den nötigen Materialien suchen zu müssen. Sie haben sich ein Bauprojekt in den Kopf gesetzt, das Unmengen an Rohstoffen verschlingt? Sie müssten ganze Berge wegbaggern, wollen sich die Arbeit aber eigentlich nicht machen? Mit **TooManyItems** können Sie nach Herzenslust bauen. Durch die Mod wird das spielinterne Inventar durch zusätzliche Leisten an den Seiten ergänzt, über die Sie Gegenstände und Materialien komfortabel in Ihre Vorräte übernehmen können. Mit einem einzigen Klick fügen Sie Ressourcen Ihrem Inventar hinzu. Diese Mod zer-



Mit **TooManyItems** zaubern Sie Gegenstände in Ihr Inventar, ohne vorher ewig suchen zu müssen.

stört nicht den Spielspaß, sondern verlagert das Gameplay lediglich in Richtung kreatives Bauen. Wer keine Lust mehr auf Materialsuche hat, wird mit **TooManyItems** seine wahre Freude haben. [ML](#)

**Fazit: Für kreative Bauherren**





# Leserbriefe

Shooter-Serien orientiert: Die Stadt, der stumme und blasse Protagonist sowie die Fokussierung auf den Anzug erinnern an Half-Life 2, die Aufgabe spielerischer Freiheit zugunsten der Inszenierung an Call of Duty. Außerdem wird auf den ersten Teil kaum Bezug genommen. All das raubt dem Spiel viel an (Crysis-)Identität.

ijaden (auf GameStar.de)

## Fast durchgehend besser

Die Benotung von Crysis 2 ist einen Tacken zu gering ausgefallen. Dass Crysis 2 nicht spürbar besser aussieht als der Vorgänger, ist doch wirklich zu vernachlässigen. Nennt mir eine Handvoll Spiele, die heute besser aussehen als Crysis 2007! Zu den Schlauchlevels muss ich sagen, ja, da ginge vielleicht etwas mehr, aber wenn man andere Shooter vergleicht, ist das ja schon fast Open World. Und ich verzichte gern auf einen brutal großen Endgegner, wenn der so linear zu vernichten ist wie in Teil 1. Ich liebe Crysis, aber der Nachfolger ist in fast allen Belangen besser.

Bernhard Stolz

## Kein DirectX 11

Crysis 2 sieht ohne Zweifel sehr gut aus, doch es benutzt immer noch DirectX 9. Ist es wirklich gerechtfertigt, für ein DX9-Spiel das Maximum an Grafikpunkten zu vergeben, obwohl sich DX11 nun schon eingebürgert hat und die Hardware dafür erschwinglich ist? Natürlich ist es beeindruckend, was Crysis 2 aus DirectX 9 zaubert,

bert, trotzdem ist die Technologie mittlerweile veraltet. Mit der aktuellen Technik DirectX 11 wäre wohl noch deutlich mehr drin gewesen.

Kevin Straub

Die Frage ist: Welches aktuelle Spiel, das DirectX 11 benutzt, sieht besser aus als Crysis 2? Wenn morgen ein Spiel herauskommt, das aussieht wie die Samaritan-Demo der Unreal Engine 3, dann ist damit ein neuer Maßstab gesetzt. Damit verdiente dann auch Crysis 2 keine 10 Punkte mehr. Aber noch gibt es kein solches Spiel, obwohl diese Grafikklasse technisch bereits machbar wäre. Was möglich ist, fließt aber erst dann in unser Urteil mit ein, wenn es irgendwo bereits als Spiel umgesetzt wurde.

Christian Schmidt

## Hervorragender Shooter

Crysis 2 ist einer DER Shooter der letzten Zeit. Der beste Singleplayer-Modus, den ich seit Metro 2033 erlebt habe, und man hat für heutige Verhältnisse auch noch relativ lang dran zu spielen.

Azerus (auf GameStar.de)

## EA? Alles klar

Kein richtiges Ende, keine Aufklärung der alten Geschichte, kein freies Speichern. Publisher? Ach, E(cht) A(rmselig).

Real-XD (auf GameStar.de)

## 90 ohne Innovation?

Früher gab es 90er-Wertungen nur für Spiele, die ihr Genre auf eine neue Stufe ge-

## Crysis 2

### Wo ist die Wow-Grafik?

Gutes Spiel, aber ich bin maßlos enttäuscht von der Grafik. Das ist pure Konsolengrafik. Ich dachte die CryEngine sei die Vorzeige-Engine schlechthin, und dann nicht mal eine lausige DirectX-11-Unterstützung? Gäbe es keine Konsolenversionen, dann hätten wir ein »echtes« Crysis 2 bekommen, mit dem selben Wow-Effekt wie in Teil Eins.

Stojo (auf GameStar.de)

### Keine Crysis-Identität

Ich halte das erste Crysis für den besten Ego-Shooter aller Zeiten, und dementsprechend gespannt war ich auf den zweiten Teil. Nach ein paar Stunden Spiel bin ich aber enttäuscht. Ich habe das Gefühl, dass sich das Spiel stark an den anderen großen



Crysis 2: »Das ist einer DER Shooter der letzten Zeit, und man hat für heutige Verhältnisse auch noch relativ lang dran zu spielen.«





**Homefront:** »Kaum hatte ich losgelegt, da musste ich feststellen, dass das Spiel schon wieder zuende war.«

haben, sei es durch Technik oder durch spielerische Finessen. Bei Crysis 2 ist davon allerdings nichts erkennbar. Es mag zwar einige Sachen sehr gut machen, aber bringt es das Genre wirklich auf eine bessere Stufe und hat damit eine Wertung von 90+ verdient? So eine Punktzahl sollte man nur Ausnahmespielen geben.

Saul-Meyers (auf GameStar.de)

### Seltsam ...

► Wo sind eigentlich die ganzen anderen Nanosuit-Soldaten hin? Ich meine, da geht New York City unter, und der Einzige mit Nanosuit ist Prophet? Dabei haben sogar die Koreaner in Teil 1 den Anzug schon »massentauglich« gemacht!

Casin (auf GameStar.de)

### Paradies für Hacker

► Zur Zeit darf man miterleben, wie Crysis 2 im Multiplayer einen sagenhaft schlechten Start hinlegt. Nicht nur, dass viele Spieler Probleme haben, einem Server beizutreten, sporadisch werden auch freigespielte Levels und Erfolge zurückgesetzt. Crytek hat es versäumt, einen soliden Client und Server zu schreiben. Alle Einstellungen, etwa wieviele Erfahrungspunkte im MP vergeben werden, liegen clientseitig in leicht zugänglichen Script-Dateien gespeichert. Durch Modifizieren der Dateien ist es zum Beispiel möglich, unbegrenzte Energie des Nano-Suits zu erreichen. Speed-Hacks, unbegrenzter Stealth-Mode sind somit für jeden einfach zugänglich. Aber auch Wallhacks und Aimbots sind mittlerweile weit verbreitet. Da es kein Anti-Cheat-Tool gibt, verkommen viele Server zu einem wahren Fest für Hacker. Server-Administratoren haben momentan noch nicht einmal die Möglichkeit, Cheater zu kicken oder zu bannen. Es fehlen ganz einfach die Werkzeuge dazu. Es macht mo-

mentan wahrlich keinen Spaß, Crysis 2 im Multiplayer zu spielen.

Jens Büchner

◀ Die Cheater-Situation ist tatsächlich übel bei Crysis 2. Auf Anfrage hat uns Crytek mitgeteilt: »Wir sind uns dieser Probleme absolut bewusst und arbeiten mit Hochdruck daran, sie zu lösen. Wir haben bereits einige Fortschritte im Bereich des Anti-Cheat-Tools gemacht.« Gut und schön, aber darum hätte sich das Team schon vor der Veröffentlichung des Spiels kümmern müssen. Server-Administratoren haben in Crysis 2 aber bereits jetzt die Möglichkeit, Spieler zu kicken: Als ich neulich einen getarnten Sniper mit Hilfe von »Visor-Verbesserung« ausgeschaltet habe, hielt der mich für einen Cheater und warf mich vom Server.

Fabian Siegmund

### Homefront

#### Kurz und unausgereift

► Ich habe mit Begeisterung die Previews zu Homefront verfolgt und dachte: »Endlich mal ein Shooter mit Atmosphäre!« Also habe ich mir das Spiel sofort gekauft. Kaum losgelegt, musste ich feststellen, dass das Spiel schon zu Ende war. Ja, es hat eine dichte Atmosphäre und richtig coole Momente, aber ist viel zu kurz. Und der Multiplayer ist nicht wirklich ausgereift.

Jan Reinmuth

### Browserspiele

#### Bitte mehr Tests!

► Eure Berichterstattung ist, wie ich finde, einzigartig. Deshalb frage ich mich schon seit längerem, warum ihr so wenig über Browsergames berichtet. Klar, ihr habt jetzt die Rubrik »Freispiel« (die ich übrigens sehr gut finde!), aber ich bin der Meinung, dass gerade Browsergames einen wichtigen Teil der für den PC verfügbaren Spiele darstellt.

Ihr müsst ja nicht unbedingt im Heft über die Browserspiele berichten. Mir würden Tests im Netz völlig reichen. Denn so eine Redaktion, wie ihr sie habt, fehlt mir bislang in diesem Bereich.

Tim Johannsen

◀ Browserspiele waren lange Zeit Nischentitel, aber in den letzten Jahren ist ihre Qualität immer besser geworden, deshalb rücken sie auch für uns stärker in den Fokus. In Einzelfällen greifen wir uns bereits welche zum Test heraus, etwa das Golfspiel Tiger Woods Online. Das dürfte in Zukunft häufiger werden. Der Wunsch nach mehr Online-Berichterstattung rennt bei uns offene Türen ein: Seit kurzem gibt es auf GameStar.de einen eigenen Free2Play-Channel namens

### So erreichen Sie uns

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



## Fehler!

In ihrer Studienreihe »Die spielmedizinische Bibliothek« veröffentlicht die IDG-Hochschule auch dieses Jahr wieder eine Reihe erkenntnisreicher Fallbeschreibungen aus ihrer Praxis, die wir hier in Auszügen vorstellen. Aus Gründen des Persönlichkeitsschutzes wurden alle Namen anonymisiert. Die vollständige Studie ist gegen eine Schutzgebühr von 109,99 Euro zu beziehen bei Dubisza Lustig, Plembel-Verlag, 72443 Gibbesnett.

### Hardware: Einkaufsführer

Fallstudie 1, Patient: H.W. Diagnose: Minderwertigkeitskomplex. Patient wurde von seinem Hausarzt Daniel Bauer überwiesen. Analyse: H.W. macht äußerlich einen normalen Eindruck bei leicht übertakteter Sprechweise. Unter den drei Hardware-Redakteuren der GameStar wäre H.W. gern die Nummer 1, ist aber nur die Nummer 4. Diese Tatsache wird vom Patienten bestritten, war aber leicht aus der Tabelle der 24-Zoll-TFTs im Einkaufsführer zu erschließen. Dort hatte H.W. den vierten Platz, Acer GD245HQ, zum ersten Platz gemacht, zweifellos in Anlehnung an H.W.s persönliche Situation. Im Interview beschrieb sich der Patient analog zum Acer GD245HQ als »voll spieletauglich, 3D-fähig, neigbar«,

was ein gespaltenes Persönlichkeitsbild nahelegt, in dem sich H.W. immer dann, wenn er mit der Welt nicht zurecht kommt, in die Rolle seines Alter Ego Acer GD245HQ flüchtet. Der Patient steigt in solchen Phasen auf den Schreibtisch und bleibt dort leicht schief stehen, was mehrere Tage andauern kann. Therapie: keine. Chefarzt Trier konstatierte, Monitoring sei ein wichtiger Wirtschaftszweig, H.W. stehe eine lukrative Karriere in der Finanzwelt bevor.

### Preview: Jagged Alliance

Fallstudie 2, Patient: M.D. Diagnose: Kognitive Altersschwäche. Patient lieferte sich selbst ein. Analyse: M.D. ist als freier Autor in der Spielebranche tätig und zählt mit mehr als 15 Berufsjahren zu den »reifesten« Exemplaren dieser Gattung. Im greisenhaften Erscheinungsbild zeigen sich alterstypische Gebrechen wie Tattrigkeit (morbus heesters), verzögerte Reaktion (morbus westfaliensis) und sinkender Humorspiegel (morbus schwaiger). Der Patient kam zu uns, weil er selbst eine zunehmende Zerstreuung wahrnahm. Auslöser war ein Preview-Artikel zu Jagged Alliance: Back in Action, in dem M.D. die Firma Colossal Order als Entwickler angegeben hatte. Richtig ist Coreplay. Therapie: Altersbedingte Verfallsprozesse sind irreversibel, dem Patienten kann nur der Umgang mit ihnen erleichtert werden. Als

Erinnerungstütze wurde M.D. ein Schild um den Hals gehängt, auf dem Chefarzt Trier »aus Versehen« den Namen des Patienten falsch schrieb (»Mister Dingdong«) und ihn dann in den Frauenflügel der Geriatrie verlegte. Der Video-Mitschnitt liegt zur Freigabe bei der Ethikkommission.

### Leserbriefe: Fehler!

Fallstudie 3, Patient: C.S. Diagnose: Größenwahn. Der Patient wurde vom Logopäden Krzysztof Chmaraw an uns überwiesen. C.S. ist ein kerngesunder, hochgebildeter und nach allen medizinischen wie menschlichen Standards umwerfend attraktiver Mann von jugendlichem Erscheinungsbild. Nach wiederholter gründlicher Untersuchung durch mehrere Kolleginnen konnte keinerlei Leiden ermittelt werden, es sei »alles vorhanden und funktioniere ordnungsgemäß«. Laut Überweisung habe C.S. als Autor der GameStar-Fehlerrubrik richtiggestellt, dass es Set-Gegenstände in der Heroes-Reihe bereits seit Teil 5 gäbe, was zweifellos korrekt ist. Dass sie, wie Chmaraw anmerkt, bereits seit dem Addon The Shadow of Death zu Heroes 3 existieren, tat C.S. glaubwürdig als unwesentliches technisches Detail ab. Therapie: Trotz der unklaren Diagnosedlage verordnete Chefarzt Trier präventiv volles Pfund zur oralen Verabreichung. Die Maßnahme schlug ein, bzw. der Arzt zu, bzw. die Therapie an, bzw. der Patient hin.

»Kostenlos Spielen«, in dem wir Browser-spiele vorstellen und testen. **Michael Graf**

## Homeworld

### Relic ist das neue Westwood

► Danke für euren sehr treffenden Hall-of-Fame-Artikel zu Homeworld, der verdient zwei Seiten füllt und ziemlich exakt auch meine damaligen Erfahrungen einfängt. Wann immer ich nach all der Zeit an Homeworld zurückdenke, ist es genau diese im Artikel genannte »Allein im All«-Atmo-

sphäre zusammen mit dem epischem Intro des Mutterschiff-Starts, und ich bekomme eine angenehme Gänsehaut. Bei Relic muss ich immer spontan zuerst an dieses ihr erstes Spiel denken, und es freut mich sehr, dass sie aufbauend auf dessen Erfolg noch viele (verdiente) weitere feiern konnten. Was damals Westwood für Echtzeit-Strategie war, ist Relic für mich heute. In diesem Sinne: Eine einsame, nostalgisch vergessene Träne für die Weiten des Alls!

**Flynn McGuire**

## Stromverbrauch

### Mehr Hilfe zum Energiesparen!

► Als umweltbewegter Computernutzer versuche ich gerade, mir einen möglichst ressourcenschonenden und vor allem energiesparenden (aber dennoch spieletaughen) Rechner zusammenzustellen. »Versuchen« deswegen, weil es zu dazu leider so gut wie keine Informationen gibt, was das Ganze sehr schwierig und mühsam macht. Bei den großen Seiten und Zeitschriften scheint das Thema noch so gut wie gar nicht angekommen zu sein. GameStar bildet hier leider keine Ausnahme. Warum gibt ihr bei so gut wie keinen Komponenten den Stromverbrauch an (einzige Ausnahme: Grafikkarten)? Wieso fließt Stromverbrauch nicht in die Wertung mit ein? Nicht nur des Umweltschutzes, auch des Geldbeutels wegen! Statt des 192. Über-taktungs-Guides würde ich mir mal einen Artikel über stromsparende Konfigurationen und Einstellungen wünschen. Ich lese GameStar auch deswegen, weil hier immer wieder der Blick über den Tellerrand des reinen Spielemagazins gewagt wird. Gerade

bei der »Killerspiele«-Diskussion hat sich GameStar als Experte und Vorreiterin für eine sachliche Debatte hervor getan. Warum nicht auch beim Thema Umweltschutz und PC? Es wäre höchste Zeit. **Kai Baudis (BUND)**

◀ Bei den stromhungrigsten Komponenten, also Prozessoren und Grafikkarten, geben wir den Stromverbrauch immer an, und in beiden Fällen fließt er mit 10 Prozent in die Note ein. Auch im aktuellen TFT-Schwerpunkt haben wir gemessen und entsprechend gewertet. Generell sind die Kosten des Stromverbrauchs aber geringer einzuschätzen als die Aspekte des Umweltschutzes. Um hier relevante Summen zu erreichen, müssen Sie mehrere Rechner im Einsatz haben und diese rund um die Uhr betreiben. Beim normalen Einsatz eines PCs reden wir über weit weniger als die Kosten eines Vollpreisspiels oder eines WoW-Jahres Abos. Und zum Beispiel bei WoW beeinflussen die riesigen Serverfarmen von Blizzard nicht den persönlichen Stromverbrauch, wohl aber die Gesamtenergiebilanz. Übers Übertakten schreiben wir übrigens sehr selten. **Daniel Visarius**

## iPad-App

### Großes Lob!

► Dass ich die aktuelle GameStar-Ausgabe ab jetzt direkt auf dem iPad kaufen und lesen kann, finde ich großartig! Kein Stapel an alten Magazinen mehr, sondern alles gesammelt und übersichtlich auf dem Pad. Und noch dazu ist es um einiges billiger als der normale Kaufpreis bei uns in Österreich – ein großes Lob für diese Umsetzung!

**Markus Thalhammer**



**GameStar-iPad-App:** »Großartig, dass ich die aktuelle GameStar-Ausgabe jetzt direkt auf dem iPad lesen kann!«



## GameStar ab 18

### Wo ist der Unterschied?

► Ich hole mir immer eure GameStar XL »ab 16«. Und was sehe ich darin? Einen ausführlichen Test von Dead Space 2. Was hat das in einer Zeitschrift ab 16 Jahren zu suchen? Wo ist der Unterschied zur GameStar »ab 18« im Abo?

Werner Barth

Wenn es nach uns ginge, würden wir auf Alterskennzeichnungen komplett verzichten, wie es vor der Novelle des Jugendschutzrechts 2003 der Fall war. Seit damals sind wir aber verpflichtet, unsere DVDs von der USK prüfen und freigeben zu lassen. Die Altersangabe bezieht sich also auf den Inhalt der DVD. Der Heftinhalt ist bei allen Versionen identisch.

Michael Trier

### Vollversionen

#### Bitte keine Adventures mehr

► Ich bin schon länger ein treuer Leser eurer Zeitschrift, aber noch nie ist es mir deutlich aufgefallen, dass die letzten Vollversionen auf den DVDs immer nur Adventures waren. Wie entscheidet ihr eigentlich über die Vollversionen auf euren Datenträgern? Besteht nicht die Möglichkeit, das Genre des Hauptspiels mit jedem Monat zu ändern und damit etwas Abwechslung reinzubringen?

Lukas Borner

◀ Das hängt zum einen von der Marktsituation ab, also welche Vollversionen zu welchem Preis gerade verfügbar sind. Außerdem gibt längst nicht jeder Hersteller seine Spiele für Heft-DVDs frei, da muss man zäh verhandeln. Zum anderen verkaufen die Publisher ihre Vollversionen häufig als Paket, in dem dann schon mal mehrere ähnliche Titel enthalten sein können. Wir bemühen uns aber soweit wie möglich um Abwechslung. Wie stehen Sie zu Vollversionen? Schreiben Sie Ihre Meinung mit dem Betreff »Vollversionen« an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de).

Michael Trier

### Open TTD

#### Danke für dieses Kleinod!

► Begeistert, wenn auch viel zu spät las ich gestern eure Hall of Fame zu Transport Tycoon Deluxe. Ich erinnere mich, damals stundenlang gespielt zu haben. Immer neue Transportwege wurden gesucht, neue Gleise verlegt (und ja, ich habe auch für jeden Zug ein eigenes Gleis gebaut), und stolz wie Oskar war ich, als mein Konto die Millionengrenze über-

schritten hatte und Düsenjets über den Bildschirm rasten. Wunderbare Erinnerungen an eine vergangene Zeit und ein tolles Spiel, das ich nicht mehr besaß. Und dann fiel es mir ins Auge, ganz am Ende des Artikels: Open TTD auf DVD! Kostenlos! Was soll ich sagen: Es ist genau wie früher, ich war plötzlich wieder 13, zog Straßen von einer Stadt zur anderen und schickte Busse los, um die wartenden Fahrgäste in die Nachbarstadt zu fahren. Es werden wieder endlose Stunden werden. Dank euch habe ich dieses Kleinod gefunden.

Daniel Baß



Open TTD: »Ich war plötzlich wieder 13, zog Straßen von einer Stadt zur anderen und schickte Busse los.«

# GameStar Interaktiv »Ereigniskarten«

## Ereigniskarte

Das neue Add-on zu World of Warcraft ist gerade erschienen. Da du sofort mit deinem Nachbarn „Kotzpastillenbären“ auf Level 79 ins Spiel einsteigst, verlierst du nicht nur einige wertvolle soziale Kompetenzen der realen Welt, sondern auch einiges an Zeit. Setze eine Runde aus.



Jessica Struckmann

Im letzten Heft baten wir Sie darum, eine möglichst fiese, ausgefallene und witzige Ereigniskarte für ein GameStar-Monopoly zu entwickeln. Danke an die zahlreichen Teilnehmer! Jessica Struckmanns Ereigniskarte haben wir am liebsten vom Stapel der Einsendungen gezogen. Ihre Idee belohnen wir mit einer Version von Portal 2.

## Die nächste Aufgabe

In Portal 2 dürfen wir endlich die kniffligen Testkammern auch kooperativ meistern. Dabei lässt sich mit den sympathischen Blechbüchsen Atlas und P-body jede Menge rumalbern: Nichts ist amüsanter, als den Partner durch das eigene Portal in den Slapstick-Tod zu befördern. Aber was machen die beiden Witzbolde eigentlich, wenn sie mal nicht von GLaDOS in die Zange genommen werden? Etwa dem anderen dank Portal-Gun den Highscore vermasseln? Schicken Sie uns ihre Vorschläge! Wir belohnen die lustigste Einsendung mit dem Rennspiel Dirt 3.

### Einsendeschluss ist der 11.5.2011

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

#### Entweder per Post:

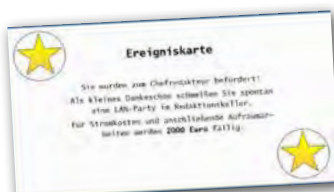
IDG Entertainment Media GmbH  
GameStar Interaktiv  
Lyonel-Feiningger-Straße 26  
80807 München

#### Oder per E-Mail an:

[interaktiv@gamestar.de](mailto:interaktiv@gamestar.de),  
Betreff: »Portal-Fun«



Claus Friess



Johannes Ziemens



Martin Barth



# Mitmachen & Gewinnen



**Electronic Arts** Doppelt hält besser! Aus diesem Grund hat ATI auf seiner Highend-Grafikkarte **Sapphire HD 6970** gleich zwei Chips verbaut, die mit 880 MHz und 2,0 GByte GDDR5-Speicher für höchste Grafikleistung sorgen. GameStar vergab für das ATI-Flaggschiff satte 86 Punkte. Gemeinsam mit Electronic Arts verlosen wir eine **HD 6970** im schicken **Bad Company 2**-Outfit nebst massivem Aluminiumkoffer und legen noch je ein **Bad Company 2: Vietnam** und **Crysis 2** obendrauf. Vier weitere Gewinner freuen sich über das Action-Doppel von Dice und Crytek.

**Wert der Preise: ca. 700 Euro**

ROCCAT  
VALO



**20th Century Fox** Passend zum Kinostart von **X-Men: Erste Entscheidung** am 9. Juni bringt 20th Century Fox ([www.fox.de](http://www.fox.de)) alle drei **X-Men**-Filme in einer Box auf Blu-ray und DVD heraus, komplett in neuem Design, mit 100 Minuten exklusivem Bonusmaterial und einer Freikarte für den vierten Film. Gemeinsam mit Fox verlosen wir je eine Trilogie auf Blu-ray und DVD. Fünf weitere Gewinner freuen sich über das **Valo Max Customization Gaming Keyboard** von ROCCAT ([www.roccat.org](http://www.roccat.org)). Die Highend-Tastatur ist mit 41 frei belegbaren Makrotasten ausgestattet, die sich vor oder während des Spielens in bis zu fünf Profilen abspeichern lassen. Ein USB-Port sowie Kopfhörer- und Mikrofonanschluss runden das Paket ab.

**Wert der Preise: ca. 600 Euro**

I ♥ TV on my PC  
AVerMedia



**AVerMedia** Spielvideos selbst gemacht: Die **DarkCrystal HD Capture Station C874** sowie die interne Lösung **H727** sind die Allrounder, wenn es darum geht, Videos von Spielekonsolen, HDTV-Sendungen oder Ihrem PC in höchster Qualität (1080i, 20 MBit/Sekunde) aufzuzeichnen und sie gleich mit dem mitgelieferten Schnittprogramm weiterzuverarbeiten. Der integrierte Konverter wandelt das Material auf Wunsch fürs iPhone, den iPod oder YouTube um, und selbst das Erstellen eigener Blu-rays ist mit der **Capture Station C874** und **H727** kein Problem. Gemeinsam mit AVerMedia ([www.avermedia.de](http://www.avermedia.de)) verlosen wir fünf Exemplare der leistungsstarken Alleskönner.

**Wert der Preise: ca. 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](http://www.gamestar.de/mitmachkarte) oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 16. Mai 2011.

## Gewinner 04/2011

Die Gewinner der fünf iPods werden in der kommenden GameStar-Ausgabe 07/2011 bekannt gegeben.

## Gewinner der Abo-Verlosung 06/2011

T. Anlauf, Reiskirchen M. Ellermann, Riedenburg A. Jäp, Rosdorf H. Leszinski, Meerbusch J. Utzig, Ruppertsweiler



# 25 Indie-Geheimtipps

Einst galten Independent-Spiele als das Metier verschrobener Künstler und versponnener Jungdesigner. Heute sind sie ein sprudelnder Quell kreativer Ideen. Wir stellen einige der besten Indies vor. Von Christian Schmidt, Tilman Blanke und Sebastian Klix

Auf DVD: 20 Indie-Spiele

# W

enn irgendwann einmal beurteilt wird, was die wichtigsten Spiele ihrer Zeit waren, dann dürfte für das Jahr 2010 nicht

**Mass Effect 2**, **Bad Company 2** oder **Black Ops** an der Spitze stehen, sondern **Minecraft**. Der hochgelobte Klötzchen-Baukasten mauserte sich im vergangenen Jahr aus dem Nichts zum Phänomen, die Nutzerbasis schnellte auf mehr als eine Million Spieler, ohne dass ein Ende absehbar wäre. Er ist der beste Beleg dafür, welche Bedeutung Indie-Spiele inzwischen erreicht haben.

Indie, das steht für »Independent«, unabhängig, und beschreibt wie bei Indie-Filmen und -Musik eine Entstehung außerhalb großer Studio-Netzwerke: Indie Games werden von kleinen Teams entwickelt, meist auf eigene Rechnung und ohne Publisher im Rücken. Dieses Biotop der Gargenfirmen gedeiht prächtig, seit das Internet den Weg zu den Kunden demokratisiert hat. Abseits der Einzelhandelsketten verbreiten sich Indie-Spiele über das Web; digitale Verkaufsplattformen wie Steam und einfache Bezahlssysteme wie Paypal erschließen Einnahmequellen. Seit sich Indie-Entwicklung lohnt – also etwa seit rund sechs Jahren – boomt das Segment.

Was man früher »Shareware« nannte und auf Disketten auf dem Schulhof tauschte, ist heute ein ernstzunehmendes Geschäftsfeld. Allein Steam listet in seinem Indie-Kanal 218 Titel, sie machen bereits ein

**Was früher »Shareware« hieß, ist heute ein boomendes Segment.**

Zehntel des Gesamtangebots aus. Auch wenn die Indie-Nische im Vergleich zu Mainstream-Hits nur krümelgroße Brötchen backt, lässt sich davon gut satt werden. **Minecraft** hat seinen Erfinder Markus



**Minecraft** ist das aktuelle Aushängeschild der Indie-Spiele, aber der blühende Sektor hat noch viel mehr vorzuweisen.

Persson zum Millionär gemacht. Zwei »Humble Indie Bundle« genannte Spielepakete sammelten 2010 auf Spendenbasis 2,8 Millionen Dollar ein. Der schwedische Publisher Paradox Interactive, der sich auf den Vertrieb von Indie-Spielen spezialisiert, hat seinen Umsatz seit 2003 verzehnfacht. Eine wachsende Zahl von Indie-Projekten schafft den Sprung vom Internet-Pflänzchen zum verpackten Produkt im Handel, zuletzt zum Beispiel die Strategie-Satire **Grotesque Tactics** oder der Jump&Run-Knüller **Braid**.

Dazu kommt, dass neue Plattformen den Indie-Boom befeuern, allen voran Smartphones und Tablet-PCs wie das iPad, auf denen Spiele-Apps vergleichsweise einfach zu entwickeln sind. Selbst alte Plattformen öffnen sich dem Trend, Microsoft zum Beispiel führte für die Xbox 360 Ende November 2008 einen eigenen Indie-Kanal ein. Stand März

2011 tummeln sich darin 1.745 Titel, die meisten davon weit entfernt von kommerziellem Erfolg. Aber längst nicht alle Indie-Entwickler sind überhaupt auf Geld aus, viele Programme finden ihren

Weg gratis zu den Spielern. Dazu gehören Studentenprojekte ebenso wie Fingerübungen junger Programmierer oder Titel aus der Open-Source-Bewegung, die ihren Programmcode zur Mitwirkung aller offenlegt.

GameStar testet seit einigen Jahren Indie-Spiele, wenn sie professionelle Qualität erreichen, darunter viele Geheimtipps der letzten Jahre (siehe Kasten). Aber über diese Klassenbesten hinaus gibt es eine breite Palette empfehlenswerter Indie-Titel, teils Freeware-Perlen, teils kostenpflichtige Downloads. Die GameStar-Redaktion hat deshalb auf den folgenden Seiten eine Auswahl ihrer Indie-Favoriten zusammengestellt. Zusätzlich haben wir auf unserer DVD ein Paket geschnürt, mit dem Sie viele der hier vorgestellten Spiele (und einige mehr) gleich selbst ausprobieren können. **CS**

## Getestete Indie-Spiele

Spiel	Jahr	Wertung
<b>Amnesia</b>	2010	80
<b>Super Meat Boy</b>	2010	80
<b>Grotesque Tactics</b>	2010	75
<b>Greed Corp</b>	2010	73
<b>Deathspank</b>	2010	73
<b>Braid</b>	2009	82
<b>Trine</b>	2009	82
<b>Machinarium</b>	2009	80
<b>Defense Grid</b>	2009	72
<b>World of Goo</b>	2008	84
<b>Penumbra</b>	2008	75
<b>Eets</b>	2006	59
<b>Gish</b>	2005	64



# Desktop Dungeons

WAS **Denkspiel** WER **QCF Design**  
WO **Quicklink 7299** GELD **kostenlos**

**Auf DVD** Auf den ersten Blick ein Freeware-Rollenspiel unter vielen, bei genauerem Hinsehen ein knackiges Knobelspiel. In **Desktop Dungeons** passen wir unsere bevorzugte Spielweise durch die Wahl unserer Klasse an und betreten dann als mickriger Stufe-1-Held den Dungeon. Ziel ist es, den starken Stufe-10-Boss zu erledigen. Zuvor müssen wir jedoch diverse andere Monster beseitigen, um selbst in der Stufe aufzusteigen. Dabei gilt es mit den Ressourcen wie Tref-fer- und Manapunkten sowie deren Regeneration durch Gebietserforschung taktisch klug umzugehen. Erfolgreich absolvierte Dungeons schalten weitere Klassen und Herausforderungen frei. **SKX**

**Fazit: Hack'n'Slay-Knobelei mit Köpfchen**



In den zufallsgenerierten **Dungeons** wimmelt es vor Monstern.

## suteF

WAS **Denkspiel** WER **Rotten Tater**  
WO **Quicklink 7364** GELD **kostenlos**

**Auf DVD** In der Fortsetzung zum Knobelspiel **Fetus** ist es unsere Aufgabe, den rauschenden Fernseher, der in jedem Level steht, zu erreichen. Dabei gilt es, tödliche Laserstrahlen zu umgehen oder mit Kisten zu blockieren und Abgründe, etwa mit einem Enterhaken, zu überwinden. Das Besondere daran: Die Szene ist nach allen Seiten miteinander verbunden. Springen wir also in einen Abgrund und damit aus dem Bild heraus, fallen wir von oben wieder hinein. Noch konfuser wird es, wenn wir an einem Schalter auch noch die Schwerkraft umkehren. **SKX**

Oft erreichen wir nur durch intelligente Manipulation der **Schwerkraft** das Ziel.



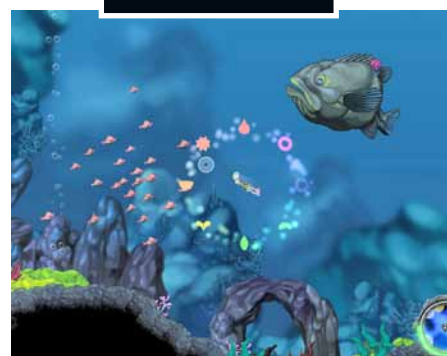
**Fazit: Spaßig, spannend, sportlich**

## Aquaria

WAS **Action-Adventure** WER **Bit Blot**  
WO **Steam** GELD **20 Euro**

In der Rolle der Meerjungfrau Naija erforschen wir im handgezeichneten 2D-Abenteuer **Aquaria** auf der Suche nach unserer Vergangenheit eine riesige, offene und gefährliche Unterwasserwelt. Um uns gegen die Meeresbewohner zur Wehr zu setzen, beschwören wir durch Sirenen gesang diverse Angriffs- und Verteidigungszauber. Wegen des nichtlinearen Spiel designs können wir ausschließlich durch die Erkundung neuer Gebiete und den Fund bestimmter Gegenstände die Handlung vorantreiben. Mit dem mitgelieferten Editor lassen sich zudem eigene Abenteuer erstellen. **SKX**

Den **Sirenen gesang** lösen wir über die verschiedenfarbigen Symbole aus.



**Fazit: Wunderschönes Unterwasser-Abenteuer**

## FreeCiv

WAS **Rundenstrategie** WER **Great Danes**  
WO **Quicklink 7366** GELD **kostenlos**

**Auf DVD** **FreeCiv** ist ein freier Klon des Rundenstrategie-Klassikers **Civilization**. Der wirtschaftliche Aufstieg durch Handel und Diplomatie steht allerdings im Vordergrund, militärisches Vorgehen wirft kaum Punkte ab. Sein volles Potenzial entfaltet **FreeCiv** im Mehrspieler-Modus. Mit Freunden lässt sich ein Match sogar über mehrere Monate hinweg spielen. Wer **Civilization** mochte, sollte **FreeCiv** unbedingt eine Chance geben. **TIL**

Die Pixel-Grafik versprüht einen gewissen nostalgischen **Charme**.



**Fazit: Spielswerte Variante des Klassikers**

## Starscape

WAS **Shoot'Em Up** WER **Moonpod**  
WO **Steam** GELD **10 Euro**

**Starscape** ist eine modernisierte **Asteroids**-Variante, welche die Spielmechanik um zahlreiche Elemente erweitert. Dazu gehört etwa das Sammeln von Mineralien, welche zur Erforschung von Upgrades wie Waffen, Antrieben und Schutzschilden benötigt werden. Die verbauen wir im eigenen Schiff oder der fliegenden Basis »Aegis«. Unser Ziel ist es, den Hyperantrieb unserer fliegenden Station zu reparieren, wozu wir im Laufe der Geschichte nach Belieben einzelne Galaxien anfliegen, um dort nach den benötigten Ersatzteilen zu suchen. Diese werden natürlich gut bewacht. **SKX**

Die **Weltraumschlachten** gegen feindliche Raumschiffe sind schick in Szene gesetzt.



**Fazit: Asteroids mit Sammeltrieb**



# Zak McKracken: Between Time and Space

WAS **Point&Click-Adventure** WER **Artificial Hair Bros.**  
WO **Quicklink 7367** GELD **kostenlos**

Die aus Deutschland stammende, inoffizielle Fortsetzung zum klassischen Point&Click-Adventure **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** aus dem Jahre 1988 gilt nicht umsonst als eines der besten Freeware-Spiele. Den Entwicklern ist es gelungen, Stil und Humor des originalen LucasArts-Titels sehr gut einzufangen und die Geschichte um den frustrierten Reporter Zak weiterzuspinnen. Aufgelockert wird die Rätselei immer wieder mit 3D-Zwischensequenzen. Die für ein Fan-Projekt gelungene deutsche Synchronisation rundet das professionelle Gesamtpaket ab. **SKX**

**Fazit: Unbedingt spielen, los jetzt!**

Optisch ist das Spiel praktisch nicht von originalen **LucasArts-Titeln** zu unterscheiden.



## FreeCol

WAS **Rundenstrategie** WER **The FreeCol Team**  
WO **Quicklink 7368** GELD **kostenlos**

Angelehnt an den Strategie-Klassiker **Colonization** machen wir uns in **FreeCol** daran, im Amerika des 15. Jahrhunderts als Engländer, Holländer oder Indianer eine Existenz aufzubauen. Dazu erkunden wir neue Regionen mit dem Schiff, gründen Kolonien und kümmern uns um Rohstoffgewinnung und Handel. Sowohl im Single- als auch Multiplayer-Modus treffen wir auf andere Nationen, mit denen wir uns entweder verbünden oder bekriegen können. Die Siegbedingungen für ein Szenario legen wir vor dem Spielstart selbst fest. **SKX**



Durch den Bau weiterer **Kolonien** dehnen wir unseren Einflussbereich aus.

**Fazit: Groß, abwechslungsreich, mit Multiplayer**

## Spelunky

WAS **2D-Jump&Run** WER **Derek Yu**  
WO **Quicklink 7371** GELD **kostenlos**

Bewaffnet mit Peitsche und Schlapphut springen und klettern wir durch alte Grabkammern, um diese von ihren Schätzen zu erleichtern. Klingt nach Indiana Jones, ist aber **Spelunky**, ein klassisches 2D-Retro-Jump&Run. Das Besondere daran: Sämtliche Level sind zufallsgeneriert, wodurch immer genug Nachschub für Hobby-Archäologen vorhanden ist, um Monster zu vermöbeln, mit Bomben Areale frei zu sprengen, Rätsel zu lösen und Wertsachen einzusacken. Aber Achtung: Der Anspruch ist knackig! **SKX**



Ausgestattet mit Seilen und Sprengsätzen schwingen wir uns durch **zufallsgenerierte Höhlensysteme**.

**Fazit: Pitfall für Indie-Fans**

## Kings Quest III Redux

WAS **Point&Click-Adventure**  
WER **Sean Nichols** WO **Quicklink 7373**  
GELD **kostenlos**

**Kings Quest III Redux** ist ein klassisches Point&Click-Adventure. Es punktet mit subtilem Humor, einer gelungenen Vertonung und durchdachten Rätseln. Als versklavte Haushaltshilfe des Magiers Mannan versuchen wir, aus seinem Haus zu fliehen. Das Spiel nimmt das Genre gekonnt auf die Schippe, ist aber gleichzeitig eine Hommage an die Sierra-Klassiker und ein tolles Adventure mit einer spannenden Geschichte. **TIL**



Als **Küchensklave** müssen wir dem mies gelaunten Magier Mannan dienen.

**Fazit: Besser als das Original**

## The Spirit Engine

WAS **Rollenspiel** WER **Mark Pay**  
WO **Quicklink 7369** GELD **kostenlos**

Im Rollenspiel **The Spirit Engine** streifen wir mit einer dreiköpfigen Gruppe durch eine atmosphärische 2D-Welt, die mit einer spannenden Geschichte aufwartet. Das experimentelle Kampfsystem setzt auf Angriffsketten, die wir in Echtzeit auslösen. Das Ein-Mann-Projekt des Entwicklers Mark Pay ist eine gelungene Hommage an alte 16bit-Rollenspiele, die sich an Neuem Interessierte und Nostalgiker nicht entgehen lassen sollten. **TIL**



Angriffe und **Unterstützungszauber** lösen wir für jeden der Charaktere in Echtzeit aus.

**Fazit: Spannendes, experimentelles Rollenspiel**

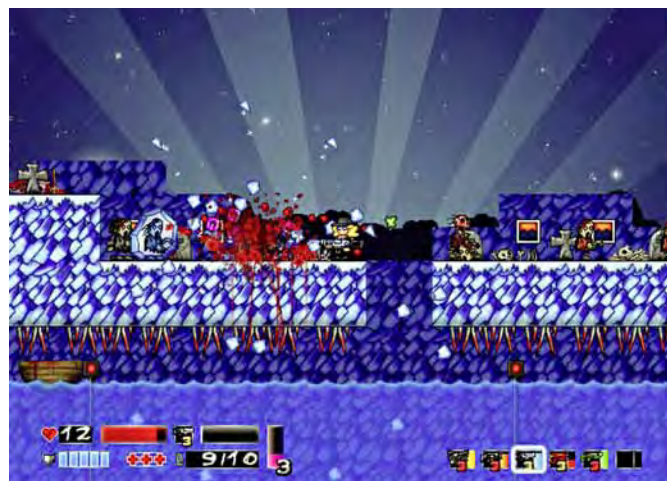


# GunGirl 2

WAS **Jump&Run** WER **Blue Eagle**  
WO **Quicklink 7370** GELD **kostenlos**

**Auf DVD** »Zombies? Die kommen immer gut!« Das dachte sich wohl auch der Entwickler des Jump&Runs **GunGirl 2**, in dem wir als Gun Girl (oder wahlweise auch als Gun Dude) eine von skurril mutierten Untoten verseuchte Großstadt nebst Umland von eben diesen säubern. Dazu stehen uns Waffen wie die obligatorische Schrotflinte und Pistole, der Kreissägenblätter- und Feuerballwerfer sowie zahlreiche andere nützliche und abgefahrene Gegenstände zur Verfügung. Abgerundet wird das Spektakel mit einer für das Szenario gängigen Portion Splatter, abgefahrenen Bossgegnern und einem gepflegten Hard-Rock- und Metal-Soundtrack. **SKX**

**Fazit: Spektakulärer Zombie-Splatterspaß**



Mit der Spieldauer steigt die Zahl der heranstürmenden **Zombies**.

# Hero Core

WAS **Arcade Shoot'Em Up** WER **Daniel Remar**  
WO **Quicklink 7374** GELD **kostenlos**

**Auf DVD** Im Nachfolger zum Retro-Spiel **Hero** machen wir uns als Protagonist Flip Hero daran, den Maschinen-Kriegslord Cruizer Tetron aus seiner Asteroidenbasis zu bomben. Wir lassen Flip durch die einzelnen Levelabschnitte fliegen, Gegner bekämpfen und diverse Rätsel lösen. Dabei müssen wir regelmäßig auf unsere Hitzeanzeige achten, wenn wir durch Feuerflüsse und andere Gefahrenquellen schweben. Wem der schwarz-weiße Retro-Stil zusagt, der sollte **Hero Core** anspielen. **SKX**



Um durch ein Lasernetz zu gelangen, müssen wir diesen **Generator** besiegen.

**Fazit: Knifflige Retro-Action**

# Cave Story

WAS **2D-Jump&Run** WER **Studio Pixel**  
WO **Quicklink 7375** GELD **kostenlos**

Ohne Erinnerungen erwacht der Androide Quote in einem Höhlensystem, das von dem pelzigen Völkchen der Mimigas bewohnt wird. Diese werden jedoch vom bösen »Doktor« bedroht, weshalb sich Quote dazu entschließt, den putzigen Fellknäueln zu helfen. Hierzu steuern wir ihn durch frei begehbare Level, in denen wir uns durch die Nutzung neuer Waffen Zugang zu unerforschten Arealen verschaffen können. Beim Spielspaß könnten sich zahlreiche Vollpreisspiele eine ordentliche Scheibe von **Cave Story** abschneiden. **SKX**



Beim Hüpfen durch die **Höhlensysteme** ist Fingerspitzengefühl gefragt.

**Fazit: Umfangreiches, witziges Jump&Run**

# The Ur-Quan Masters

WAS **Weltraum-Abenteuer**  
WER **Fred Ford / Paul Reiche**  
WO **Quicklink 7381**  
GELD **kostenlos**

**Auf DVD** Aus einer Fan-Portierung von **Star Control 2** für moderne Rechner entstand **The Ur-Quan Masters**. Im nichtlinearen Genre-Mix bereisen wir ein riesiges Sonnensystem, handeln oder kämpfen mit Außerirdischen, entdecken Rohstoffvorkommen auf fernen Planeten und verbessern unser Raumschiff stufenweise. Humorvolle Dialoge treiben die Geschichte voran und motivieren dazu, auch in die hintersten Winkel des Universums zu reisen. Das originalgetreue Remake des Klassikers **Star Control 2** ist Pflicht für spielhistorisch Interessierte. **TIL**



Im All bekriegen wir uns mit anderen **Pixel-Raumschiffen**.

**Fazit: Unbedingt spielen**

# Baphomets Fluch 2.5

WAS **Point&Click-Adventure**  
WER **Mindfactory**  
WO **Quicklink 7376**  
GELD **kostenlos**

Die Fan-Fortsetzung **Baphomets Fluch 2.5** schließt an die Ereignisse des zweiten Teils der Serie an. Als George Stobbart die Nachricht vom Tod seiner Freundin Nico erhält, packt ihn der Detektivsinn, und bald bestätigt sich die Vorahnung, dass die Neo-Templer noch existieren könnten. Liebevoll hat das Team von Mindfactory den Grafikstil des Vorgängers übernommen, der Fans nostalgische Freude aufweckt. Es wimmelt vor Rückbezügen, und wir treffen auf bekannte Charaktere. Das i-Tüpfelchen ist die Vertonung, für die professionelle Sprecher gewonnen werden konnten. **TIL**



Eine alte Bekannte: die **hellseherische Blumenverkäuferin**.

**Fazit: Pflicht für Adventure-Fans**



# Recettear: An Item Shop's Tale

WAS **Rollenspiel** WER **EasyGameStation** WO **Steam** GELD **15 Euro**

Das Genre Rollenspiel mal aus einer ungewohnten Perspektive: In **Recettear** schlüpfen wir nicht in die Haut eines abenteuerlustigen Helden, sondern in die der jungen Recette, einer kleinen aufstrebenden Geschäftsfrau. Ihr sollen wir dabei helfen, ihren Item Shop gewinnbringend zu führen. Dazu erwerben wir auf dem Marktplatz oder bei der Handwerks Gilde günstig Gegenstände und versuchen sie mit Gewinn in unserem Geschäft wiederzuverkaufen. Besonders wertvolle Objekte bekommen wir jedoch überwiegend aus gefährlichen Dungeons. Die kleine Recette wagt sich allerdings nicht alleine dort hinunter, weshalb wir einen Helden anheuern müssen, der diesen Knochenjob für uns erledigt. Wer dem Anime-Stil nicht abgeneigt ist und, gerade zu Beginn, relativ viel Text verkraften kann, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren. **SKX**

**Fazit: Originelle Rollenspiel-Idee**



Schicke **Gegenstände** im **Schaufenster** ziehen besonders viele Kunden an.

## Knytt Stories

WAS **Jump&Run** WER **Nifflas' Games**  
WO **Quicklink 7378** GELD **kostenlos**

Jedes der atmosphärischen Levels von **Knytt Stories** erzählt seine eigene Geschichte. Mit wenigen Spielelementen meistern wir im Schwierigkeitsgrad ansteigende Spring- und Geschicklichkeitsrätsel. Die stimmungsvolle Farbgebung macht Spaß, und die Musik sorgt in jedem Levelabschnitt gekonnt für die passende Atmosphäre. Dank des beigefügten Leveleditors dürfen Sie zusätzlich Ihr eigenes Abenteuer zusammenbasteln. **TIL**

**Fazit: Entspannendes Jump&Run**



Die **liebervoll** in Szene gesetzte Welt von Knytt Stories dient als Bühne für knifflige Hüpf-Passagen.

**Osmos: WO Steam WAS** Im Geschicklichkeitsspiel absorbieren wir andere Zellen, um selbst die größte und mächtigste zu werden. Hypnotisch, simpel und doch mit längerer Spieldauer fordernd.

**Crayon Physics Deluxe: WO Quicklink 7380 WAS** Das bunte Kindergekitzel entpuppt sich als variantenreicher Physik-Knobelkasten. Kreative Köpfe finden schnell zig verschiedene Lösungswege.

**Space Chem: WO Steam WAS** Für die knackigen Chemie-Rätselen von Space Chem benötigen Sie einen Geduldsfaden aus Stahl. Ständig müssen die Reaktoren für mehr Effizienz optimiert werden. Ein Rätselmonster für Knobel-Profis.

**Zeit²: WO Steam WAS** Gegen die fies gestaffelten Gegnerwellen besteht nur, wer die Zeit im richtigen Moment zurückdreht. Dann lösen wir durch Interaktion mit unserem Vergangheitsschatten verheerende Geschosshagel aus.

**Atom Zombie Smasher: WO Quicklink 7372 WAS** Im süchtig machenden Zombie-Strategiespiel zerbröseln wir tausende Zombies. Das Waffenarsenal bietet vom Artillerieschlag bis zum Napalmabwurf eine explosive Mischung.

**Oasis: WO Quicklink 7377 WAS** Im Knobelspiel-Strategie-Mix bleiben uns als Pharaos 85 Züge, um das Land gegen den Barbarenangriff zu wappnen. Also scharen wir Anhänger um uns und erkunden die Karte nach Städten, Oasen und Minen.

## Eternal Eden

WAS **Rollenspiel** WER **Blossomsoft**  
WO **Quicklink 7379** GELD **15 Euro**

**Eternal Eden** ist ein klassisches Rollenspiel japanischer Machart und tritt in die Fußstapfen von **Final Fantasy**. Nachdem drei Kinder die Früchte des verbotenen Baumes gegessen haben, werden sie in eine Schattenwelt verbannt. Ob sie in der Parallelwelt überleben und den Weg zurück ins Paradies meistern, hängt davon ab, ob wir rundenbasierte Kämpfe und Rätselpassagen unbeschadet überstehen. Die textlastige Story und die Charaktere ziehen Fans klassischer Japano-Rollenspiele in ihren Bann. **TIL**

**Fazit: Für Fans von Oldie-Rollenspielen**



Grafik, **Charakterbildchen** und **Endlosdialoge**: Genre-Fans freuen sich.

## Battle for Wesnoth

WAS **Rundenstrategie** WER **David White**  
WO **Quicklink 7216** GELD **kostenlos**

Auf DVD In **Battle for Wesnoth** werfen wir uns mit 6 Fraktionen in die Schlacht um das Land Wesnoth. Das Runden-Strategiespiel wird von einer eingefleischten Community betreut, und so gibt es zig Szenarien und Missionen, die alle eine eigene Rahmenhandlung besitzen. Die knackige KI, die gelungenen Karten und die ausbalancierten Einheiten machen **Battle for Wesnoth** zu einem Leckerbissen. Die charmante Grafik macht selbst heute noch etwas her. **TIL**



Unsere Greifenreiter gegen Drachenkrieger.

## Indie-Spiele auf DVD

Neben sieben der hier vorgestellten Spiele finden Sie weitere tolle Indie-Entwicklungen auf unserer Heft-DVD. Alle zeigen deutlich, wie viel Liebe kleine (Hobby-)Entwickler in ihre Projekte fließen lassen, um unkonventionelle Spielideen zum Leben zu erwecken. Probieren Sie sie aus! **TIL**





Quelle: iStockphoto / Nicholas Morru

# Die Macht der Community

Online-Communitys liefern Mods und Patches, sie können Spiele schon vor Release verreißen oder hochjubeln, sie rufen zum Kauf oder zum Boykott auf. Wie viel Einfluss hat die Spielergemeinde tatsächlich auf die Spielebranche? Von Patrick C. Lück

**E**in Gespenst geht um unter den Mächtigen dieser Welt – das Gespenst der Online-Communitys. Diktatoren und autoritäre Regimes von Libyen bis China fürchten sich vor Community-Plattformen wie Twitter, Facebook oder YouTube, die bereits zentral an den erfolgreichen Revolutionen in Tunesien oder Ägypten beteiligt waren. Als im Online-Wiki »Guttenplag« Dutzende Freiwillige die Dissertation von Karl-Theodor zu Guttenberg seziierten, führte das zum Rücktritt des für unantastbar gehaltenen Star-Politikers. Und in der Konsumindustrie hat vom Hollywood-Blockbuster über Video-

und Computerspiele bis hin zum Smartphone anscheinend nur noch derjenige Erfolg, der die Meinungshoheit über die Blogs und Foren des weltweiten Netzes gewinnen kann. Das von Netzooptimisten schon länger propagierte Ideal einer weltweiten basisdemokratischen Informationsgesellschaft, die im offenen Diskurs die Mächtigen und Besitzenden kontrolliert, scheint Gestalt anzunehmen. Oder doch nicht?

Auf unser aller Hobby Computerspiele umgemünzt bedeutet das im Idealfall, dass die Entwickler und Publisher von Spielen mit einer kritischen Community in einen frucht-

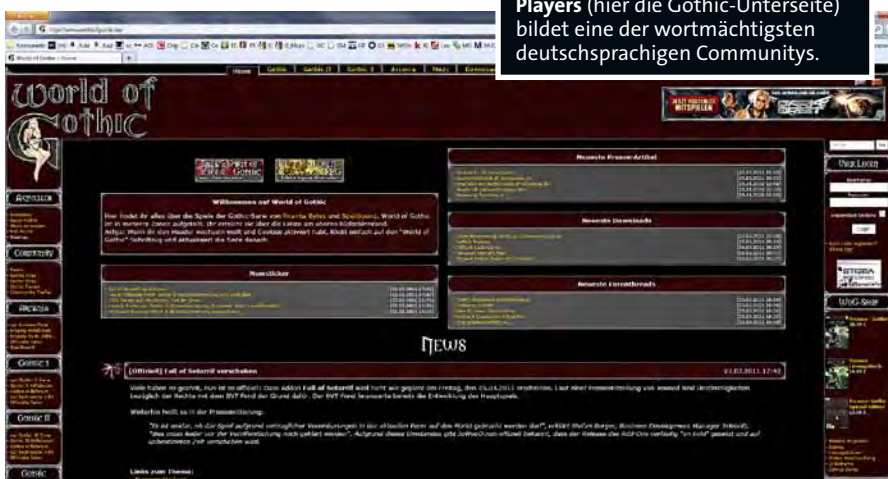
baren Diskurs treten, an dessen Ende bessere Spiele stehen. Das führt zu mehr Umsatz für die Hersteller und zu mehr Spielspaß für die Spieler. Neudeutsch formuliert ist das eine »Win-Win«-Situation, alle profitieren davon. Soweit das Modell. Damit die Utopie funktioniert, müssen jedoch einige Prämissen erfüllt sein:

- a) jeder Betroffene muss die Möglichkeit haben, sich äußern zu können
- b) jede Stimme zählt gleich viel
- c) die Summe der Beiträge ergibt eine ausgewogene und objektive Diskussion
- d) das Ergebnis des Diskurses ist repräsentativ für die Gesamtheit der Betroffenen
- e) die Herstellung einer Öffentlichkeit reicht als Druckmittel zur Einflussnahme aus.

Das sind relativ viele und relativ anspruchsvolle Voraussetzungen.

Wenn man die jüngere Entwicklung in der Unterhaltungssoftware-Branche betrachtet, lassen sich durchaus Belege dafür finden, dass dieses Modell funktionieren könnte. So gab es zum Beispiel vor dem Erscheinen des Online-Rollenspiels **Der Herr der Ringe Online** eine Community-Petition zur Einrichtung von speziellen Rollenspiel-Servern mit strengeren Verhaltensregeln. Diese waren zunächst nicht vorgesehen und funktionierten bei ähnlich gelagerten Konkurrenzprodukten meist eher schlecht als recht. Dennoch erhöhte der Entwickler Turbine die

Die Forums-Plattform **World of Players** (hier die Gothic-Unterseite) bildet eine der wortmächtigsten deutschsprachigen Communitys.







## Interview mit Mike Hoge

Mike Hoge arbeitet bei Piranha Bytes als Projektleiter für Risen und Risen 2, davor war er für Gothic 3 mitverantwortlich.

### GameStar Welchen Stellenwert haben Meinungen der Community beim Entwicklungsprozess?

**Mike Hoge** Natürlich lassen wir uns von der Meinung der Community beeinflussen. Das ist ein komplexer, teilweise unbewusster Denkprozess, bei dem wir auf bestimmte Strömungen reagieren. Einzelne Meinungen können dabei genauso eine Rolle spielen wie eine »demokratische Mehrheit«, da einzelne Meinungen in manchen Fällen auch Denkanstöße für uns sein können.

### ► Wie stark hat das die Entwicklung von Gothic 2 und Gothic 3 beeinflusst?

◀ Die wesentlichen Änderungen, die wir an den Gothic-Spielen vorgenommen haben, sind keine Folge des Community-Feedbacks. Vor allem in den ersten Jahren hatten wir die Änderungen schon beschlossen, bevor irgendwer im Forum etwas darüber schrieb. Bei Gothic 3 zum Beispiel stand die Entscheidung fest, eine große Welt zu machen, weil wir Reiten einbauen wollten. Leider wurde daraus aus bekannten Gründen nichts.

### ► Was kam dann konkret aus der Community?

◀ Wir haben vor allem reagiert, wenn viele Leute über Einstel-

lungsmöglichkeiten oder Interfaces meckerten. Das sind weniger inhaltliche Vorschläge wie »Baut doch mal Zwerge und Elfen ein« als vielmehr Dinge wie »Ich will die Nachrichten abschaltbar haben«.

### ► Gibt es Community-Anregungen, die ihr implementiert und nachträglich bereut habt?

◀ Nein. Für unsere Fehler in unseren Spielen sind in erster Linie wir selbst verantwortlich.

### ► Gibt es Momente, in denen ihr die Community-Einflussnahme ignoriert, weil ihr von euren Ideen überzeugt seid?

◀ Ja. Manchmal kann die Idee noch so gut sein, mit 20 Mann und einem vergleichsweise kleinen Budget kann man nicht alles in der gewünschten Qualität umsetzen. So was wird gerne vergessen. Außerdem gibt es Entscheidungen wie zum Beispiel das Piraten-Szenario von Risen 2, bei denen uns klar ist, dass wir einige Anhänger verlieren, weil sie einfach sagen: »Piraten find ich doof!« Dafür kommen hoffentlich andere hinzu, die sagen: »Endlich mal ein Piraten-Rollenspiel!« Wir machen eben Spiele nicht nur für die Community, sondern auch für uns.

Community und richtete daraufhin RP-Server (»Belegaer« in Deutschland) ein, die in der Folgezeit zu den beliebtesten und erfolgreichsten Servern des Spiels aufstiegen. Für die Einhaltung der strengen RP-Regeln sorgte die Community selbst, indem sie Fehlverhalten maßregelte oder bei den Spielleitern zur Anzeige brachte. Auch wenn **Herr der Ringe Online** der große Erfolg verwehrt blieb, so war rückblickend gesehen die Entscheidung, auf die Petition einzugehen, wohl richtig. Nicht zuletzt dank der Rollenspiel-Community (und der jüngst erfolgten Free2Play-Umstellung) behauptet sich das Online-Rollenspiel nach vier Jahren immer noch in einem hart umkämpften Markt, auf dem viele Mitbewerber bereits die Segel streichen mussten.

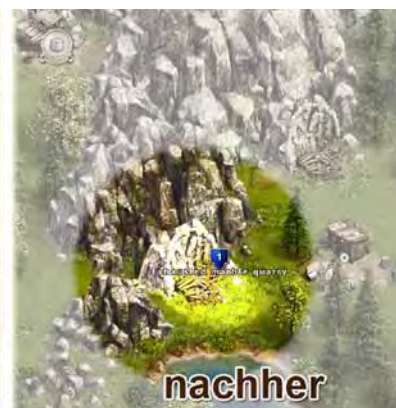
## Eine Community wie die von Gothic ist ein Glücksfall.

Der deutsche Entwickler Blue Byte (**Battle Isle, Die Siedler**) macht sich das Know-How der Spiele-Community im hauseigenen

Spieler-Labor zunutze. Dort untersucht Blue Byte mit wissenschaftlichen Methoden das Verhalten von Testspielern, um Spielabläufe zu optimieren. Blue Bytes Mutterkonzern, der französische Publisher Ubisoft, bindet seinerseits beim kommenden Strategie-Rollenspiel-Mix **Might & Magic Heroes 6** herausgehobene Community-VIPs aktiv in die Entwicklung ein (siehe Preview in GS 04/2011). Kleine Entwickler oder Publisher wie Paradox Interactive aus Schweden setzen mit Hardcore-Strategietiteln wie **Hearts of Iron** oder **Europa Universalis** und Nischentiteln wie **Sword of the Stars**, **Mount & Blade** oder **King Arthur** voll und ganz auf eine kleine, aber treue und verschworene Community abseits des Massenmarktes. Und viele der beliebtesten Titel der letzten Jahre wie **Oblivion**, **Starcraft** oder **Half-Life 2** beziehen ihre ungebrochene Popularität aus den zahllosen, von der Community kostenlos erstellten und angebotenen Mods.

Diese Beispiele demonstrieren also eine Bedeutung der Community, die den Entwicklern und Publishern wohlbewusst sein dürfte. Betrachten wir unter diesem Gesichts-

punkt zwei prominente deutsche Beispiele: **Gothic** und **Drakensang**. Das erste **Gothic** (2001) des damals neu gegründeten Studios Piranha Bytes geriet trotz einiger Bugs und einer unzulänglichen Mausbedienung (die Piranha Bytes erst kurz vor Release ins Spiel implementierte) zu einem Überraschungshit, dem bereits 2002 **Gothic 2** und 2003 das Addon **Die Nacht des Raben** folgten. In kurzer Zeit entstand vor allem im deutschsprachigen Raum eine große und breite Fanbasis, was auch daran lag, dass die Piranha Bytes den Dialog suchte. »Wir fühlten uns geehrt und waren von Anfang an sehr aktiv in der Community«, erinnert sich Piranha-Bytes-Gründungsmitglied Mike Hoge. »Wir haben damals wirklich alles gelesen, was irgendwer über unser Spiel geschrieben hat.« Die größte und wortmächtigste dieser neuen Communitys war das Forum »World of Gothic«, eine Sektion der Forums-Plattform »World of Players«. Dort sammelten sich die meisten Spieler, und seit jeher betreibt Piranha Bytes dort reichlich Community-Pflege. Zur Games Convention 2006 in Leipzig veranstaltete man mit Mitgliedern der Community sogar ein Gothic-Zeltlager. Wie mas-



So macht sich die Spiele-Industrie die Community zunutze: Mit Hilfe des Feedbacks von **Testspielern** (hier im Blue Byte Gameslab) optimieren die Entwickler ihr Produkt bis ins Detail. Hier erscheinen in **Die Siedler 7** **stillgelegte Minen** hervorgehoben.



siv sich diese Art von Markenbindung kommerziell niederschlagen kann, bewies schließlich **Gothic 3**: Trotz zahlloser Bugs und durchwachsenen Kritiken wurde es zu einem hervorragenden Verkaufserfolg. Die treue Fangemeinde wählte das Spiel bei der GameStar-Leserwahl 2006 zum Spiel des Jahres und ließ sich später für einen umfangreichen Community-Patch einspannen. »Gothic 3 war das mit Abstand bestverkaufte Spiel von Piranha Bytes, und das Spiel, mit dem ich selbst am unzufriedensten war«, gibt Mike Hoge heute zu und fügt als sarkastischen Witz an: »Fazit: Mach ein Spiel, das dir nicht gefällt, und werde reich!«

Das Vertrauen der Kunden ist ein brüchiges Ding. Die Ernüchterung um **Gothic 3** blieb nicht folgenlos. Nach der Trennung von Piranha Bytes blieb die **Gothic**-Serie in den Händen des österreichischen Publishers Jowood, der zunächst das schwer verbugte Addon **Götterdämmerung** (2008) nachschob. Damit war die bedingungslose Community-Unterstützung vorerst dahin. **Arkania: Gothic 4**, das nun vom deutschen Studio Spellbound entwickelt wurde, erwartete die Community skeptisch, aber nicht ohne leise Hoffnung. Als das Spiel 2010 schließlich erschien, kannte die Enttäuschung über die geänderte Ausrichtung in der angestammten Community keine Grenzen. »Der klassische Gothic-Fan mag enttäuscht sein, da das neue Spiel nicht mehr den klassischen Gothic-Ansatz hat«, rechtfertigt Jowood-Chef Franz Rossler die Entscheidung, »das haben wir aber ganz bewusst so gemacht. Wir wollen in die breitere Masse gehen, um das Spiel international besser vermarktbare zu machen. Das ist einfach das alte Problem: Ich kann's nicht allen recht machen. Klar ist nur, Gothic 4 geht zu Lasten der Urgemeinde.« Der Plan schlug fehl. Das Community-Mitglied

Don Esteban bringt es auf den Punkt: »Eine Spieleserie wie Gothic zu haben, die eine riesige Fanbasis besitzt, ist ein Glücksfall für jeden Publisher. Diese Fanbasis auch noch auf einer einzigen Seite wie World of Gothic versammelt zu haben, ist schon unfassbarer Dusel. Das alles konsequent zu ignorieren und komplett an jeder Erwartung, jeder Erfahrung aus den Vorgängern, jedem durch diese gesetzten Standard vorbei entwickeln zu lassen, ist nicht begreifbare Dämlichkeit. Man hat Hunderttausende von sicheren Käufern und stößt die alle vor den Kopf, um sich eine neue, ominöse Käuferschicht zu suchen, die so anscheinend gar nicht existiert«. In Deutschland scheiterte **Arkania** plattformübergreifend an der Marke von 100.000 verkauften Stück, **Gothic 3** hatte im gleichen Zeitraum allein auf dem PC das Dreifache abgesetzt. Am 6. Januar 2011 muss Jowood Insolvenz anmelden.

Das Schicksal der **Gothic**-Serie zeigt eine enge Verknüpfung von Erfolg und Community. Aber es kann auch Gegenteil laufen, wenn nämlich eine zu enge Bindung an eine zu eng gefasste Community einem größeren Erfolg im Wege steht. Dieses Schicksal erlitt der Spieleentwickler Radon Labs mit seinen **Das Schwarze Auge**-Titeln. Denn im Gegensatz zur **Gothic**-Serie erschufen die **Drakensang**-Spiele keine eigene Community, sie bedienten sich an einer bereits seit Jahrzehnten existierenden. Das in den 80er-Jahren entstandene Pen&Paper-Rollenspielsystem **Das schwarze Auge** war damals die deutsche Antwort auf das international beliebte **Dungeons & Dragons**-Regelwerk, das Klassikern wie **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** oder **Neverwinter Nights** zugrunde liegt. Ähnlich wie bei J.R.R. Tolkien und seinem **Herr der Ringe**-Uni-

versum wachen auch beim **Schwarzen Auge** ein Rechteinhaber und vor allem die eingefleischte Community mit Argusaugen über »ihre« Spielwelt. Zudem lebte noch die Erinnerung an die legendäre Nordland-Trilogie der frühen 90er-Jahre. Das schränkte die Freiheiten in der Entwicklung von **Drakensang** ein. So können drachenähnliche Tatzelwürmer weder feuerspeien noch fliegen, die offizielle Geschichte Aventuriens darf nicht umgeschrieben werden, und der Stadtplan von Handlungsorten wie Ferdok ist in existierenden Stadtplänen festgehalten. Dazu musste das komplexe Regelwerk auf Basis eines zwanzigseitigen Würfels transparent und regelgetreu umgesetzt werden. Um dies zu gewährleisten, wirkten Original-Autoren und bei Testsitzungen zahlreiche Community-Mitglieder an der Entwicklung mit. Sah es nach dem Erfolg des ersten **Drakensang** (2008) noch so aus, als würde diese Strategie trotz ihrer engen Grenzen Früchte tragen, musste Radon Labs kurz nach dem Erscheinen von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (2010) Insolvenz anmelden.

Rückblickend erläuterte der **Drakensang**-Entwicklungsleiter Bernd Beyreuther schon vor einigen Monaten in GameStar das Scheitern: »Der Kreis der Käufer, den die Spiele mit der DSA-Lizenz angesprochen haben, ist treu, existiert aber leider nur in Deutschland und ist inzwischen viel zu klein geworden. Ein repräsentables Rollenspiel benötigt heutzutage ein Budget, das nicht mehr in einem einzelnen Land eingespielt werden kann.« Derzeit arbeiten noch zwei



Die Stamm-Community der Gothic-Serie lehnt **Arkania: Gothic 4** rundweg ab, war allerdings auch nicht die anvisierte Zielgruppe.



Ein politischer Faktor: Die Community-Arbeit im **Guttenplog-Wiki** brachte einen Verteidigungsminister zu Fall.

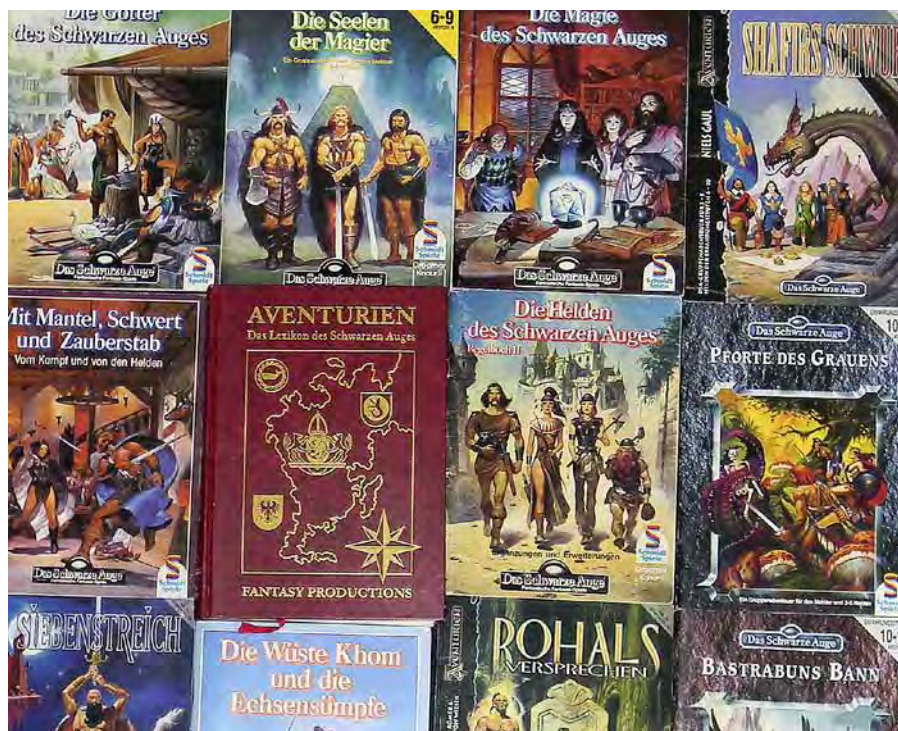


weitere Studios an **DSA**-Titeln. Das Einzelspieler-Rollenspiel **Demonicon** entsteht beim Karlsruher Publisher Kalypso. **Satinvas Ketten** von Daedalic (**The Whispered World**) wird hingegen das erste Adventure vor dem Hintergrund Aventuriens. Dementsprechend skeptisch beäugt die Community dieses Projekt. Daedalics PR-Manager Claas Paletta ist sich dieser Problematik bewusst: »Wenn jemand sagt, er hätte lieber ein Rollenspiel und kein Adventure, er also befürchtet, wir bewegen uns vom Kern von DSA weg, ist das ein nachvollziehbarer Einwand. Aber viele unserer Entwickler kommen selbst aus dieser Community und haben Aventurien sozusagen im Blut. Da wir intern genauso viel Wert darauf legen, dass sich Satinvas Ketten möglichst authentisch nach DSA anfühlt, empfinden wir diesen Anspruch der Community nicht als Last, sondern als Herausforderung.« Dennoch bleibt das Risiko, ob die Schnittmenge zwischen Adventure- und DSA-Community groß genug ist, um **Satinvas Ketten** zu tragen.

Die beiden Beispiele demonstrieren, wie unterschiedlich der Einfluss einer organisierten Spielerschaft sein kann. Weiterhin stellt sich aber die Frage: Funktionieren Communitys wie gewünscht? Und was repräsentieren sie – wirklich die Mehrheit der Spieler? Theoretisch ist im Internet jede Meinung

## Sprechen die Foren-User für die stille Mehrheit?

gleichviel wert, so wie bei einer demokratischen Wahl jede Stimme das gleiche Gewicht erhält (von komplizierten Wahlrechtsfragen mal abgesehen). Und wie bei einer Wahl darf das jeder unter dem schützenden Deckmantel der Anonymität tun. Allerdings kann jeder, anders als in der Wahlkabine, seine Meinung auch öffentlich und mit unangebrachten Mitteln zum Ausdruck bringen. Was zum Beispiel Teilnehmer am Profifußball (sei es als Spieler, Trainer oder Funktionär) in gängigen Sportforen an Beleidigungen, Hohn, Spott und Drohungen ertragen müssen, grenzt teilweise an seelische Körperverletzung, ebenso wie das derzeit in der Kritik stehende Mobbing-Netzwerk iShareGossip. Selbst bei Leitmedien wie dem Spiegel oder der Süddeutschen Zeitung werden gestandene Journalisten für ihre Artikel abqualifiziert oder der Käuflichkeit beschuldigt; meist anonym und ohne belegbare Grundlage. Aber auch bei den Diskussionsteilnehmern untereinander herrscht ein rauer Ton. Jeder Forenbesucher weiß, wie schnell persönliche Beleidigungen, extreme Positionen und unbegründete Rechthaberei bei der Hand sind. Offenbar enthemmt die Anonymität des Internets zahlreiche Nutzer. Das entwertet so manchen wertvollen Beitrag, der im Getöse untergeht. Auch die Form ist dabei entscheidend. Wer knapp, begründet und prägnant formulieren kann, kommt in einer Online-Diskussion weitaus besser weg als um-



Die Macht des **Schwarzen Auges**: Bei so viel vorgegebenem Regelwerk, Hintergrundgeschichten und Kompendien ist der Spielraum für eigene Ideen eingeschränkt.

ständige Redner, Buchtext-Verfasser oder Personen, die sprachliche Grundregeln vermissen lassen.

Die Ausgewogenheit der Diskussion steht damit in Frage. Denn wenn einige wenige Stimmen dominieren können, ist es beispielsweise für Entwickler oder Publisher nur schwer zu durchschauen, wie gewichtig ein Argument ist. Als uns im Rahmen der Gamescom 2010 Bioware **Dragon Age 2** präsentierte, erklärte einer der anwesenden Entwickler: »Im Bioware-Forum zu Dragon Age hat ein Spieler geschrieben, er habe die Kämpfe zwischen den Befehlspausen zur Kaffeepause genutzt. Das ist das Schlimmste, was einem Entwickler passieren kann.« Deshalb habe man das direktere und actionreichere Kampfsystem entwickelt. Nach der Veröffentlichung des Spiel stellte sich durch das Feedback der Community heraus, dass ein großer Teil der Spieler viele der Neuerungen an **Dragon Age 2** nicht mit derselben Freude wahrnimmt. Stattdessen entbrannte in den Foren ein Streit über die Ver(schlimm?)besserungen. Diese Auseinandersetzung gipfelte in der 72stündigen Verbannung eines Users aus dem Bioware Social Network, der Bioware unterstellte, seine Seele an den EA-Teufel verkauft zu haben. Dieser Bann führte gleichzeitig dazu, dass der User **Dragon Age 2** nicht mehr spielen konnte. Der Publisher Electronic Arts entschuldigte sich zwar, aber der Fauxpas war in der Welt und Wasser auf die Mühlen der ohnehin zahlreichen EA-Kritiker. Ob in so einem aufgeladenen Klima eine ausgewogene und objektive Diskussion möglich ist, ist zumindest zweifelhaft.

Wie repräsentativ eine Community ist, lässt sich auf zweierlei Arten bewerten, durch

den rein statistischen Zahlenwert sowie die Motivation der User. »Der Anteil von Leuten, die sich in Foren und per Mail zu Wort melden, ist sehr, sehr klein, höchstens im einstelligen Prozentbereich«, schätzt Daedalic die Größe der Community im Vergleich zur gesamten Käuferschaft ein. Ein Rechenbeispiel: Wenn ein sehr gutes Spiel in Deutschland 100.000 Käufer findet, sich davon gerade 3% in einem Community-Forum anmelden und im Schnitt fünf Beiträge abgeben, dann ergibt das bereits 15.000 Wortmeldungen, die gelesen, abgearbeitet und beantwortet werden wollen. Eine überwältigende Zahl an Meinungen, aber nichtdestotrotz von gerade einmal 3% der eigentlichen Käufer. Sprechen diese Aktiven stellvertretend für den schweigenden Rest? In Foren meldeten sich tendenziell eher Leute zu Wort, »die ein Problem haben, sei es technischer oder inhaltlicher Natur«, sagt Claas Paletta. Ein Foren-User differenziert weiter aus: »Hat sich der Nutzer extra angemeldet, um seine Kritik zu dem Spiel zu äußern? Dann ist es in der Tat so, dass er seinem Unmut freien Lauf zu lassen und andere Leute vor dem Kauf warnen möchte. Nur selten wird sich ein Nutzer extra anmelden, um zu berichten, wie gut ihm das Spiel gefallen hat.« Tatsächlich scheint die Hemmschwelle, sich bei einem Problem oder Missfallen aktiv zu werden, geringer zu sein als bei positivem Feedback. Das mag das Meinungsbild in Foren verzerren, entwertet es deshalb aber längst noch nicht. »Man kann das nicht als Randmeinungen abtun«, sagt Paletta, »sondern muss sich bewusst sein, dass es meist Meinungsführer sind, die eine Community beeinflussen und repräsentieren« – also Menschen, die mit ihrem Urteil andere Leute in ihrem Umfeld beeinflussen.





Aus Sicht des Publishers eine Lebensversicherung, aus Sicht der Community eine Unzumutbarkeit: der **Ubisoft Game Launcher**.

Ganz besonders bekam dies Ubisoft zu spüren, als sie mit **Assassin's Creed 2** den umstrittenen Ubisoft Game Launcher als Kopierschutz einführten (siehe GS 02/2010), der eine ununterbrochene Internet-Verbindung zum Ubisoft-Gameserver Voraussetzung zum Spielen macht. Anderenfalls verweigert der jeweilige Titel seinen Dienst, was auch passieren kann, wenn die Ubisoft-

## Proteste nützen nichts, wenn es ums Geld geht.

Server ihrerseits aus technischen Gründen ausfallen. Daraufhin quollen die Foren über vor Wut und Boykottaufrufen. Auch in den User-Kommentaren auf GameStar.de kam fortan kein Ubisoft-Spiel mit Launcher-Kopierschutz mehr gut weg. Die durchschnittliche User-Wertung von **Assassin's Creed 2** liegt bei 37, die von **Splinter Cell: Conviction** bei 55 und die von **Die Siedler 7** gar bei 35 Punkten. Ganz ähnlich sehen die User-Bewertungen auf den großen Einkaufsportalen wie Amazon aus. Und das, obwohl alle genannten Titel rein spieltechnisch zu überzeugen wussten. Inzwischen ruderte Ubisoft insoweit ein Stück zurück, als dass der Spieler jetzt nicht mehr permanent online sein muss, sondern lediglich zum Spielstart.

Ein Sieg der Community? Stimmt also wenigstens Prämissen e), dass eine aufmerksame Öffentlichkeit alleine schon genügend Druckpotenzial erzeugen kann, um die Politik von Firmen zu beeinflussen? Die bekannteste Definition von Macht stammt vom Soziologen Max Weber: »Macht bedeutet jede Chance, innerhalb einer sozialen Beziehung den eigenen Willen auch gegen Widerstreben durchzusetzen, gleichviel worauf diese Chance beruht.« Betrachtet man den Fall Game Launcher genauer, sind daran Zweifel angebracht. In seinen bisherigen Statements hat Ubisoft keinen Hehl daraus gemacht, dass sie den Game Launcher als legitimes Mittel im Kampf gegen Raubkopien ansehen und dass er trotz einiger gelungener Hacks wirkt. Den Verkaufszahlen scheint der Aufschrei der Community jedenfalls keinen signifikanten Abbruch getan zu haben, wobei PC-Verkäufe für Ubisoft sowieso nur einen geringen Teil des

Gesamtumsatzes ausmachen. Womit wir den Kern des Wirksamkeitsproblems erreicht hätten: das Geld. Community-User Don Esteban bemerkt dazu treffend: »Proteste nutzen nichts, wenn es um finanzielle Entscheidungen des Publishers geht. So was geht immer vor. Da kann sich die Community auf den Kopf stellen. Das ist völlig

schnurz.« Kleinere Publisher, die sich wie Paradox (Strategie) oder Deadalic (Adventures) bewusst Nischen-Communities zuwenden, sind in diesem Punkt natürlich mehr auf das Wohlwollen der aktiven User angewiesen als die breit aufgestellten und meist börsennotierten Großpublisher mit Umsätzen im Milliardenbereich. Hier herrscht nach den Mechanismen des Marktes ein knallharter Renditedruck, geschäftliche Entscheidungen werden nach kaufmännischen Maßstäben getroffen, nicht nach den Wünschen der Community. Zumal es für weltweit operierende Publisher »die« Community gar nicht gibt, sondern bestenfalls eine Vielzahl von nationalen, plattform- und serienspezifischen Gemeinschaften. Es allen recht zu machen geht nicht, daher zählt bei den Entscheidungs-

trägern meist nur ein verlässliches Argument: die Verkaufszahlen.

Ein zu optimistisches Herangehen an die Beziehung Community-Entwickler/Publisher scheint demnach unangebracht. Die Publisher entscheiden in letzter Konsequenz nach monetären Gesichtspunkten, die Entwickler dazu nach individuellen Vorlieben und künstlerischer Freiheit. Welches tatsächliche Maß an Einfluss Communitys auf die Spieleentwicklung nehmen können, liegt nicht bei ihnen selbst, sondern im Wohlwollen der Publisher und Entwickler. Dennoch und trotz aller Widersprüche: Überschätzen kann man den Wert der Communitys kaum. Zum einen, weil das Wohlwollen dieser Meinungsführer durchaus ein gewichtiger Faktor ist; nicht umsonst beschäftigen fast alle Publisher Community-Manager und werben mit Community-Events. Wer weiß, ob man die Spieler nicht eines Tages für einen Patch braucht! Außerdem ist eine Community einen kostenfreien Talentbörse: Einige der aktiven Mitglieder bilden Independent-Firmen, andere schaffen den Absprung ins professionelle Lager. Und letztlich sollte der Community klar sein, wer ihr eigentlicher Adressat ist, nämlich sie selbst. »Die Community soll ja ein spaßiger Treffpunkt für Spielebegeisterte sein, keine wissenschaftliche Diskussionsrunde«, führt ein Forums-User aus. Spieler versorgen andere Spieler mit Hilfe, Tipps, Mods und Meinungen, kostenlos und ohne verlangte Gegenleistung. Die meisten Publisher und Entwickler werden das wissen und schätzen. Patrick C. Lück **CS**



### Hört auf die Community!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Das Internet ist voll von Menschen, viele der Menschen haben eine Meinung, nur wenige der Meinungen sollte man ernst nehmen. Bildet sich eine Community um ein Spiel, dann ist das dort wie im Rest des Internets: Nur wenige Meinungen sind gehaltvoll. Aber für die wenigen sollte man dankbar sein, nach den wenigen sollte man suchen, sie horten wie einen kostbaren Schatz. Und sie nutzen! Denn oft tummeln sich in Communitys Menschen, die sich besser mit dem jeweiligen Spiel auskennen als die Entwickler selbst. In Communitys finden sich gute Ideen, gute Vorschläge. Wie man es beim nächsten Mal besser machen kann. Oder wie ein kleiner Patch eine große Wirkung haben kann.

Communitys entstehen in der Regel nur, wenn sich genug Menschen mit der gleichen Leidenschaft zusammenfinden. Leidenschaft bedeutet Liebe, Hingabe, das Auseinandersetzen mit einem bestimmten Thema. Wenn's zu einem Spiel eine Community gibt, wird es geliebt, gepflegt und oft über Jahre, teils über Jahrzehnte am Leben gehalten. Wenn Entwickler nicht auf die Community eingehen, dann schwindet die Liebe, und das Spiel stirbt. So einfach ist das.



### Hört nicht auf die Community!

Christian Schmidt  
Stellv. Chefredakteur  
christian@gamestar.de

»Die Hölle, das sind die anderen«, sagte Jean-Paul Satre. Wer sich jemals in einer beliebigen Spieler-Community bewegt hat, der weiß, wie Recht der alte Franzose hatte. Communitys, zumal anonyme, sind allzu oft eine darwinistische Hölle: das Überleben des Lauteren. Sie befördert extreme Standpunkte, die nicht zwangsläufig Mehrheitsstandpunkte sein müssen. Die Repräsentativität von Communitys wird extrem überschätzt, wer darin aktiv ist, vertritt nicht den Durchschnittsspieler, sondern die kleine Elite der Engagierten, oft genug der Dogmatischen. Kommt »Fan« nicht von »fanatisch«? Wer als Hersteller sein Fähnlein allein in diesen Wind hängt, bedient keine breite Nutzerbasis, sondern im Gegenteil eine immer spitzere.

Doch selbst wer mit Fokusgruppen, Blindtests, offenen Betas die Masse erschließt, tut das auf der Suche nach dem kleinsten gemeinsamen Nenner. Das ist kommerziell wichtig, aber aus künstlerischer Sicht ernüchternd. Die Masse hat keine Fantasie, sie hat Verharrenskraft. Sie will das, was sie schon kennt. Möchtest du Neuland betreten, dann musst du dorthin alleine gehen. Hör nicht auf die Community!



# Hall of Fame Morrowind

**Freiheit für Helden: Der Rollenspiel-Meilenstein versetzt seine Spieler in einen ebenso schönen wie großen Insel-Sandkasten.** Von Michael Graf

GameStar.de/Quicklink/7356

Auf DVD: Vollversionen von Arena und Daggerfall / Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf  
Redakteur  
micha@gamestar.de

Das Wasser! Im März 2002, kurz vor dem Verkaufsstart von **Morrowind**, prangt in der GameStar ein Bild aus dem Rollenspiel, auf dem sich eine Burg in einem Brunnen spiegelt. Eine Burg! In einem Brunnen! Gut, ich kann verstehen, dass Sie sich nun nicht vor Begeisterung die Kleider vom Leib reißen, »Preisethesda!« jauchzen und jubelnd hinaus ins Freie hüpfen, während um Sie herum Tausende weitere Leser aus den Häusern strömen, sodass sich bald eine schwitzig-ekstatische Triumphmasse durch die Straßen schiebt. Denn Wassereffekte, Wellen, Spiegelungen gibt's heutzutage in fast jedem Spiel, man begegnet ihnen so gleichgültig wie einem vorbeifahrenden Auto. Doch stellen Sie sich vor, wie die Menschen im Mittelalter auf dasselbe Auto reagiert hätten. Im Jahr 2002 endet eben das Mittelalter des PC-Wassers: Als eines der ersten Spiele nutzt **Morrowind** DirectX 8 und dessen Shader, um realistische Wasseroberflächen darzustellen. Wenn's im Spiel regnet, bleibe ich oft am Meer stehen und schaue verträumt zu, wie die Tropfen Wellenkringel bilden. Allerdings bleibt das

Wasser nicht das einzige Glanzlicht von **Morrowind**, auch inhaltlich avanciert Bethesda das Abenteuer zum Meilenstein.

Dessen Vorgeschichte beginnt im Jahr 1994 mit **Arena**, dem ersten Teil der **Elder Scrolls**-Reihe, der spielerische Freiheit zum Leitmotiv erhebt: Wer möchte, kann eine unendliche Welt erkunden, deren Landschaften prozedural (sprich: zufällig) generiert werden, genau wie im aktuellen Indie-Blockbuster **Minecraft**. 1996 setzt der Entwickler Bethesda **Arena** mit **Daggerfall** fort, zwischen dessen 15.000 Städten, Dörfern und Dungeons ebenfalls meist automatisch erstellte Provinzen liegen. Insgesamt ist das Reich 487.000 Quadratkilometer groß, die doppelte Fläche Großbritanniens. Dieser Größenvahn erschwerte allerdings die Fehlersuche, eine Bugflut ertränkt das Riesenspiel.

Nach diesem Desaster bläst Bethesda zur Radikalkur. Der dritte **Elder Scrolls**-Spross **Morrowind** schrumpft auf gerade einmal 0,005 Prozent der **Daggerfall**-Fläche, also auf 25,9 Quadratkilometer. Damit ist die Welt immer noch so groß wie die Nordsee-Insel Norderney, und »Insel« ist auch gleich das richtige Stichwort: In **Morrowind** erkunde ich ein komplettes Eiland samt der um-

liegenden Atolle, ein Fußmarsch vom einen Ende der Karte zum anderen dauert eine gute Stunde. Die Landschaften sind diesmal handgebaut und damit wesentlich detaillierter als in den Vorgängern. So gibt's mehrere Klimazonen, von idyllischen Wäldern über Modersümpfe bis hin zu Aschewüsten. Auch der Architekturstil wandelt sich von Region zu Region: In der Hauptstadt Vivec spazierte ich um riesige Kuppelbauten, im Magiernest Sadriith Mora sprießen bizarre Pilzhäuser. Diese Pracht erkunde ich in der Schulter- oder der Ego-Perspektive, Letztere erleichtert vor allem die Kämpfe.

Die schöne Welt zieht mich allerdings erst nach einigen Wochen in ihren Bann, als ich mir von meinen ersten Zivildienst-Gehältern einen neuen Rechner kaufe. Auf dem alten verkommt das Pracht- zum Schneckenpiel, das Wasser sieht aus wie Graupensuppe, und bei Ausflügen durch Großstädte starrt mein Held grundsätzlich auf den Boden, sonst verkommt **Morrowind** zur Diashow. Außerdem muss ich die Sichtweite runterschrauben, die (nach heutigen Maßstäben) sowieso sehr nahe Nebelgrenze rückt auf Nasenspitzen-Distanz heran. Manch einer fragt mich damals, warum ich mir das antue. Weil das Spiel auch jenseits seines Grafikbombasts zu überzeugen weiß, nicht zuletzt mit seiner ohrwurmigen Musikuntermalung, komponiert von Jeremy Soule (**Guild Wars**, **Dungeon Siege**).

Die überragende Stärke von **Morrowind** liegt natürlich in der spielerischen Freiheit: Ich kann jeden Berg erklimmen und jedes Haus betreten, jede Ruine nach Schätzen durchkämmen und jeden Wald von Monstern säubern, jeden Gegenstand aufsammeln und mit jedem Bürger schwatzen



Vor einer Baumstadt legen wir uns mit einem unfreundlichen **Magiertrupp** an.

## Deswegen legendär

- ✧ riesige Spielwelt
- ✧ zahlreiche Aufträge
- ✧ Gilden und Adelshäuser
- ✧ freie Charakterentwicklung
- ✧ Das Wasser!



(auch wenn ich dabei meist dieselben, nicht vertonten Standardsätze lese). Ich kann sogar versuchen, ganze Städte zu entvölkern. Was ich natürlich nie ausprobiert habe, ähem. Ich bin doch kein Unmensch.

Darüber hinaus hat Bethesda die Riesenwelt mit interessanten Aufgaben gefüllt. Unter anderem darf ich einem von drei Adelshäusern beitreten und in einer Auftragskette zu dessen Anführer aufsteigen. Als Belohnung bekomme ich eine Privatburg samt Wächtern und Händlern. Außerdem gibt's diverse Gilden, in denen ich mich hochdienen kann. Und an allen Ecken der Spielwelt warten mal kleine, mal größere Missionen, die teils nette Geschichtchen erzählen. Etwa die vom Adelssohn, der Vampir werden möchte, weil das Blutsauger-Dasein ja so cool sein soll. Und das Jahre vor der **Twilight**-Hysterie! Wo wir gerade beim Thema sind: Wenn mich ein Dracula-Verschnitt anknabbert, kann ich selbst zum Vampir werden. Dann suche ich ein Heilmittel – oder bleibe einfach untot. Das macht mich kampfstärker, aber auch allergisch auf Sonnenlicht. Welch grandiose Idee!

Neben dieser Masse von optionalen Aufgaben schrumpft die Hauptquest zur Nebensache, zumal die Handlung ungefähr so spannend ist, wie auf einer Schildkröte zum Gipfel des Mount Everest zu reiten. Gemäß der **Elder Scrolls**-Tradition geht's um wirre Götterquerelen, die mein Held (ein entlassener Schiffssträfling) beenden soll. Dabei absolviere ich zwar auch eine Handvoll interessanter Etappen, beispielsweise bekämpfe ich eine Zombie-Krankheit und kraxle zum Showdown in einen Vulkan hinab. Unterm Strich bleibt der schwache Hauptstrang aber der Pferdefuß von **Morrowind**. Sei's drum, es gibt ja sonst genug zu tun.

Zum Beispiel kämpfen. Auch wenn die Gegnervielfalt nicht eben epochal ausfällt, machen die dynamischen Scharmützel Spaß: Je nach Laufrichtung führt mein Held andere Nahkampf-Attacken aus, Feindhiebe blockt er automatisch mit seinem Schild – wie oft, hängt vom zugehörigen Talentwert ab. Um zu zaubern, muss ich allerdings das Schwert wegstecken, was in Fummelei



Vorne bekämpfen wir einen **Dremora Lord**, hinten schwappen die schicken Wassereffekte.

mündet. Da konzentriere ich mich lieber aufs reine Prügeln und hexe in Kampfpausen, um Begleiter zu beschwören oder mich zu heilen. Schön allerdings, dass ich eigene Zaubersprüche basteln darf, was zur vielfältigen Charakterentwicklung beiträgt.

Dank des freien Klassensystems lässt sich mein Held nämlich auf unzähligen Wegen spezialisieren. So wähle ich entweder eine vorgefertigte Klasse oder stricke eine eigene, meine Fähigkeiten verbessere ich durch Gebrauch: Wer ständig mit der Axt kloppt, wird ein immer besserer Krieger. Und wer ständig hüpf, springt immer weiter – was dazu führt, dass ich wie ein Känguru durch **Morrowind** hopple. Wenn meine Haupttalente um insgesamt zehn Stufen klettern, steige ich im Level auf und darf meine Charakterwerte erhöhen, wiederum abhängig von meiner Spielweise – als Haudrauf verdiene ich viele Stärke-, aber wenige Intelligenzpunkte. Ich muss meinen Spielstil also nicht an eine bestimmte Klasse anpassen, vielmehr spiegelt mein Held meinen Spielstil wieder. Ein magiebegabter Taschendieb, der Stärkungstränke braut? Kein Problem!

Zwei gute Addons bringen weitere Abenteuer: **Tribunal** fügt im November 2002 die Stadt Mournhold hinzu, in der ich unter anderem einen Meuchelmörder-Club aushebe. Im Juni 2003 reicht Bethesda mit **Bloodmoon** eine Schneeeinsel nach, auf der ich nicht nur Wikingerdörfer besuche, sondern mich auch in einen waschechten Werwolf verwandeln kann. Das erhöht die Vielfalt von **Morrowind** noch weiter, von den vielen guten Mods ganz zu schweigen, die Fans mit dem eingebauten Welt-Baukasten entwerfen. Allerdings leiden sowohl das Mutterspiel als auch die Erweiterungen am Superhelden-Syndrom: Irgendwann ist mein Weltenretter so mächtig, dass er jeden Gegner im Schwertumdrehen umpustet. Dadurch werden viele Aufträge witzlos, das Spiel verliert seinen Reiz. Weil bis dahin mindestens 40 vergnügliche Stunden vergehen, kann ich das aber locker verschmerzen.

Nur eines hat mich am Rollenspiel zum Andie-Wand-Schmeißen gestört: die Cliff Racer! Diese fliegenden Nervkröten flattern in Heerscharen durch den Inselhimmel, greifen mich ständig, ständig an und sind sich nicht mal zu schade, dabei dämlich zu kreischen. Bethesda, falls mal ein Remake ansteht: Lasst die Mistviecher weg! **GR**

## Die Vorgänger

Die beiden Morrowind-Vorgänger finden Sie als Retro-Vollversionen auf unserer Heft-DVD.



### The Elder Scrolls: Arena (1994)

Im ersten Teil der Elder-Scrolls-Serie erkunden Sie 400 Städte samt Zufallslandschaften. Ursprünglich sollte Arena ein Gladiatoren-Actionspiel werden, daher der Name.



### The Elder Scrolls: Daggerfall (1996)

15.000 Städte, Dörfer und Dungeons, sechs Endsequenzen, die doppelte Fläche von Daggerfall: Die schiere Größe von Daggerfall ist faszinierend, aber sehr anfällig für Bugs.

## Morrowind

### Rollenspiel

PUBLISHER	Ubisoft
ENTWICKLER	Bethesda
QUELLE	teils noch im Handel
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	500 MHz, 256 MB RAM
SO LÄUFT'S	Morrowind läuft unter Windows 7, Vista und XP, kann allerdings gelegentlich abstürzen.



### Fazit

Riesen-Rollenspiel mit vorbildlich viel Freiheit.



# Hardware News

## Unreal Engine 3.5 mit DirectX-11-Unterstützung

[GameStar.de/Quicklink/7396](http://GameStar.de/Quicklink/7396)

Epic Games erregte auf der GDC 2011 mit der Technik-Demo »Samaritan« Aufsehen: Die Demo verwendet die Unreal Engine 3, die allerdings einer tiefgreifenden Schönheitskur unterzogen wurde. So unterstützt die neue Version 3.5 unter anderem DirectX-11-Effekte sowie GPU-basierte Physikberechnungen. Zusätzlich bietet das Update weitere Technik-Gimmicks wie beispielsweise den Bokeh-Filter (Tiefenunschärfe), Sub-Surface-Scattering, Deferred Rendering und sichtbar realistischere dynamische Schatten. Die überarbeitete Engine ist laut Epic Games auch eine Ansage an die Konsolenhersteller: Die Zeit sei reif für eine neue Konsolen-Generation, denn aufgrund hoher Hardware-Anforderungen läuft die Demo nur auf flotten PC-Systemen. Epic möchte damit einen neuen Standard setzen, an dem sich eine neue Konsolengeneration zu orientieren habe. **ML**

Die Technik-Demo Samaritan basiert auf einer aufgebohrten Unreal Engine mit DirectX-11-Effekten sowie GPU-berechneter Physik.



### 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 2	1680x1050, hohe Details	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1200, maximale 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		GTS 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 160 €	HD 5850 170 €	HD 6870 190 €	HD 5870 220 €	HD 6950 230 €	HD 6970 310 €
Geforce 400/500			GTS 450 90 €	GTX 550 130 €	GTX 460 150 €	GTX 560 210 €	GTX 480 330 €	GTX 570 310 €	GTX 580 450 €	GTX 590 600 €
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 160 €	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 800 €
									Core i7 2600 250 €	

#### ! 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.



# Intels Prozessoren für 2011

GameStar.de/Quicklink/7392

Im Internet ist eine Intel-Präsentation aufgetaucht, die die kommenden Prozessoren des Herstellers detailliert auflistet. So soll noch in diesem Quartal der bisherige 1.000-Euro-Prozessor Core i7 980X mit sechs Rechenkernen und 3,33 GHz Taktrate um den frei verstellbaren Multiplikator beschnitten werden und als Core i7 980 für den Sockel 1366 auf den Markt kommen. Der Preis soll mit 550 Euro auf dem Niveau des Core i7 970 (3.200 MHz) bleiben. Die neue Extreme Edition Core i7 995X (noch mit der alten Gulftown-Architektur) soll wieder 1.000 Euro teuer sein, mit 3,6 GHz rechnen und im Turbo-Modus den Takt auf 3,86 GHz anheben können. Im dritten Quartal 2011 plant Intel dann die Einführung von Prozessoren mit überarbeiteter »Sandy Bridge«-Architektur für den Sockel 1155. Dann sollen neue, gleichere Modelle die erfolgreichen Vertreter Core i7-2600K und Core i5-2500K beerben. Zudem wertet Intel die Core-i3-Reihe auf, einfach zu



Eine im Internet aufgetauchte Roadmap von Intel verrät kommende Prozessoren – wie den schnellen Sechskerner Core i7 980.

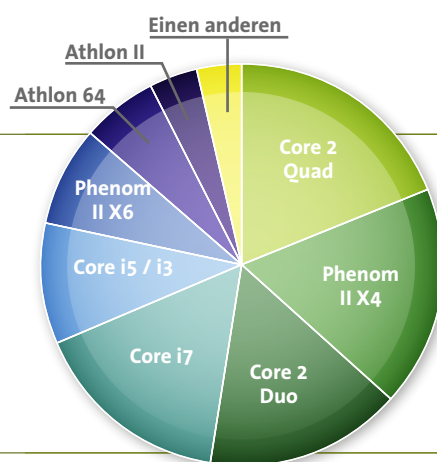
erkennen an der auf »5« endenden Produktbezeichnung. Im Vergleich zu den herkömmlichen Versionen steckt in den neuen CPUs die etwas schnellere Intel-Grafik HD 3000 statt der HD 2000. **HW**

## »Welchen Prozessor haben Sie?«

Knapp über 60 Prozent der GameStar-Leser besitzen einen Intel-Prozessor, 40 Prozent vertrauen auf AMD. Während AMD-Nutzer aber meist vier oder sechs Rechenkern besitzen, spielen noch 16 Prozent mit einem Core 2 mit zwei Rechenkernen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 5.212 Teilnehmer

Core 2 Quad .....	(19 %)
Phenom II X4 .....	(18 %)
Core 2 Duo .....	(16 %)
Core i7 .....	(16 %)
Core i5 / i3 .....	(10 %)
Phenom II X6 .....	(8 %)
Athlon 64 .....	(5 %)
Athlon II .....	(4 %)
Einen anderen .....	(4 %)



# AMDs Bulldozer passt in AM3-Mainboards

GameStar.de/Quicklink/7393

AMDs kommende Prozessor-Generation mit dem Codenamen »Bulldozer« soll auch in bereits erhältliche Mainboards passen. So haben einige Hersteller wie Asus oder MSI Webseiten online gestellt, in denen sie die kompatiblen Platinen auflisten. Anscheinend benötigen diese Mainboards lediglich ein Bios-Update, um den Sockel



AM3 fit für Bulldozer zu machen. AMD empfiehlt aus Sicherheitsgründen aber nach wie vor den Kauf eines dedizierten Mainboards mit AM3+-Sockel, sonst könnte die Funktion der neuen Prozessoren nicht gewährleistet werden – die Mainboard-Hersteller sehen das augenscheinlich anders. Sehr wahrscheinlich soll die neue CPU-Familie von AMD bereits am 7. Juni auf der E3 in Los Angeles vorgestellt werden. **HW**

AMDs kommende CPU-Familie mit Codenamen »Bulldozer« soll zur E3 am 7. Juni vorgestellt werden und in herkömmliche AM3-Boards passen (wie hier dem MSI 890FXA-GD70).

## News-Ticker

**Nvidia:** Anscheinend kehrt Nvidias SLI-Technik zum Koppeln mehrerer GeForce-Grafikkarten auf Mainboards mit AMD-Chipsätzen zurück. So soll der Chipsatz 990FX zwei bis drei parallele GeForce-Karten unterstützen, der 990X hingegen nur zweifaches SLI, da dieser weniger PCIe-Lanes zur Verfügung hat.

**AMD:** Mit den günstigen Grafikkarten Radeon HD 6570 (50 Euro) und HD 6670 (70 Euro) bringt AMD zwei neue Modelle für das Einsteigersegment. Technisch unterscheidet sich die HD 6670 von der HD 6570 durch die höheren Taktfrequenzen sowie den Einsatz von GDDR5- statt GDDR3-Speicher. Für aktuelle Spiele sind die Karten in hohen Details oder Auflösungen aber viel zu langsam.

**AMD:** Aus für Prozessorbezeichnungen wie Phenom oder Athlon. Ab der kommenden CPU-Generation will AMD die Prozessoren nur noch mit einem Namenskürzel voneinander abgrenzen. Die »Bulldozer«-CPUs für Spieler tragen das Kürzel »FX« plus einen Zahlencode, die zum Teil schon erhältlichen CPUs Llano, Ontario und Zacate die Kürzel A, C und E.



# Riesen-TFTs im Vergleichstest

Statt der Größe machen heute Qualität und Technik den Unterschied. Wir testen zehn Monitore für jeden Anspruch. Von Florian Klein, Michael Löprich, Daniel Visarius und Hendrik Weins



Weil 24-Zoll-TFTs immer günstiger werden, sind **Drei-Monitor-Konfigurationen** beinahe erschwinglich. Allerdings muss die Grafikkarte dafür genug Leistung haben.

**W**er sich heute einen neuen PC-Monitor kauft, sollte auch bei begrenztem Budget mindestens zu einem 24-Zoll-Monitor greifen. Oder besser gesagt: meist zu einem 23,6-Zoll-Monitor. Denn das Seitenverhältnis der Displays hat sich in den letzten Jahren vom 16:10- zum 16:9-Format hin verschoben. Typische 24-Zoll-Geräte mit 1920x1200 Pixeln Auflösung sind mittlerweile größtenteils den 23,6-Zoll-Varianten mit der Full-HD-Auflösung 1920x1080 gewichen. Und diese sind nicht mehr spürbar teurer als Modelle mit kleineren Diagonalen, weshalb wir erst gar keine 22-Zoll-TFTs mehr testen. Allerdings gibt es trotz annähernd gleicher Größe immer noch gewaltige Preisunterschiede: So kostet etwa der günstigste TFT im Test nur 150 Euro, der teuerste aber satte 900 Euro – im Anschluss lesen Sie, warum. Preislich dazwischen liegen die immer beliebter werdenden 27-Zoll-

TFTs, die bei identischer Auflösung (1920x1080) etwa zehn Zentimeter mehr Bildschirmdiagonale bieten als die 23,6-Zöller und ab 300 Euro zu haben sind.

Merklich an Fahrt aufgenommen hat der 3D-Trend bei den PC-Monitoren. Meist nutzen die TFTs dafür Nvidias recht ausgereifte 3D-Vision-Technik. Mit dem Viewsonic **V3D-241wm** haben wir aber einen TFT im Test, der dreidimensionales Spielen per Shutter-Brille auch auf Radeons ermöglicht. Und selbst wem von der simulierten Dreidimensionalität eher schwindelig wird, kann von den für 3D genutzten 120-Hertz-Displays profitieren: Mit 120 Bildern pro Sekunde wirken schnelle Bewegungen und Schlenker deutlich stabiler als mit der klassischen 60-Hertz-Technik. Das hat auch Benq erkannt und den **XL2410T** hauptsächlich für Fans schneller Shooter konzipiert, obwohl auch das Spielen in 3D möglich ist. Unterm Strich sollte sich also für jeden ein passender Monitor im Testfeld finden.

## 1. Platz

### Eizo Foris FX2431

**Eizos exorbitant teurer 24-Zöller mit 1920x1200 Pixeln im 16:10-Format beeindruckt mit sensationell gutem Bild, verliert aber Punkte bei der Spieleleistung.**

Monitore von Eizo haben seit jeher einen sehr guten Ruf unter Grafikern und Video-Profis. Die Modellreihe »Foris« soll neben einem erstklassigen Bild auch schnelle Reaktionszeiten bieten. Der Preis des in schwarz und silber erhältlichen **Foris FX2431** ist mit 900 Euro aber dreimal so hoch wie bei den meisten Konkurrenzmonitoren. Mit gemessenen 22,6 ms liegt der Eizo weit entfernt von den Spitzenwerten eines Benq **XL2410T** mit 6 ms. Trotz der vergleichsweise hohen Schaltzeiten konnten wir in Spielen keine Schlieren feststellen, die minimale Kantenunschärfe fällt nur beim genauen Hinsehen auf. Kontrast sowie Helligkeitsverteilung sind aber Spitze, wovon auch Spiele profitie-



ren, Farben wirken natürlich und kraftvoll. Der maximale Kontrast liegt bei hohen 1.393:1, die maximale Helligkeit bei sehr guten 252,5 cd/m<sup>2</sup>. Die Ausleuchtung ist mit 89 Prozent Homogenität angenehm gleichmäßig. Auch der subjektive Eindruck des Bildes stimmt: Farben wirken strahlend, der Blickwinkel ist sehr breit – typisch für das verbaute, hochwertige S-PVA-Panel.

Die Optik des **Foris FX2431** ist zumindest gewöhnungsbedürftig. Zum einen steckt das Display mit der Auflösung von 1920x1200 Bildpunkten in einem ausladenden Gehäuse, zum anderen passen die eckige Form und die runde Lautsprecher-Röhre unterhalb des Displays irgendwie nicht recht zueinander. Den 24-Zöller können Sie dafür optimal an Ihre Sitzposition anpassen, indem Sie ihn in der Höhe verstellen, drehen und neigen. Neben einem analogen VGA-Anschluss sind auch ein DVI-, zwei HDMI-, ein Komponenten- und ein S-Video-Eingänge vorhanden – allein ein Displayport fehlt. Um auch von externen Geräten die Audio-Signale zu empfangen, können Sie diese entweder über HDMI, mit einem Klinkestecker oder per Cinch-Buchsen anschließen. Die beiden 2-Watt-Lautsprecher liefern einen überraschend guten Klang, mit halbwegs vernünftigen Boxen können Sie aber erwartungsgemäß nicht mithalten.

Über die beigelegte Fernbedienung können Sie komfortabel zwischen den angeschlossenen Geräten hin- und herschalten und zudem den Monitor wesentlich umfangreicher kalibrieren als mit dem On-Screen-Menü. Bild-in-Bild wird unterstützt, sodass Sie beim Spielen in einem kleinen Ausschnitt ein gegebenenfalls laufendes Fußballspiel verfolgen können.

## 2. Platz

### Benq XL2410T

**Der XL2410T überzeugt vor allem als rasend schneller und vielseitiger 120-Hertz-Monitor ohne unnötigen Schnickschnack.**

Äußerlich gefällt uns beim 340 Euro teuren Benq **XL2410T** (23,6 Zoll, 1290x1080) die dezent mattschwarze Optik und der Verzicht auf glänzende und schmutzanfällige Klavierlack-Oberflächen. Ungewöhnlich für einen Spieler-TFT ist die vielseitige Anpassbarkeit: Neben der Schwenkbarkeit erlaubt der höhenverstellbare Fuß des **XL2410T** auch eine Positionierung des Bildschirmmittelpunktes auf Augenhöhe. Die »Pivot«-Funktion zum Drehen des Displays um 90 Grad ist für Spieler dagegen eher sinnlos. Beim Spielen mit Nvidias 3D Vision-Brille (nicht im Lieferumfang) macht sich die niedrige maximale Helligkeit des TFTs von nur 235 cd/m<sup>2</sup> störend bemerkbar, da die Szenerie im 3D-Modus so sehr dunkel wird.

Viele aktuelle TFTs setzen bei der Bedienung auf im TFT-Rahmen verborgene **Touch-Tasten** und ein **Onscreen-Menü** – meist ein Fortschritt gegenüber der oft fummeligen Bedienung mittels schlecht lesbarer Taster.

In dieser Hinsicht überzeugt uns der **XL2410T** nicht, andere 120-Hertz-TFTs wie etwa Acers **HN274** oder Viewsonics **V3D-241wm** leuchten deutlich heller. Aber 120-Hertz-TFTs haben auch handfeste Vorteile abseits der stereoskopischen 3D-Darstellung: Schnelle Bewegungen wirken mit 120 Bildern pro Sekunde deutlich ruhiger und stabiler, am einfachsten sehen Sie das beim Verschieben von Fenstern auf dem Windows-Desktop. Bei Spielen profitieren vor allem rasante Shooter merklich, heftige Schwenks und Drehungen um die eigene Achse lassen sich einfacher mit den Augen verfolgen und die Darstellung wirkt währenddessen detaillierter. Und genau darauf scheint Benq mit dem **XL2410T** abzielen, denn der Monitor reagiert rasend schnell ohne Nachleuchten oder Verwischen.

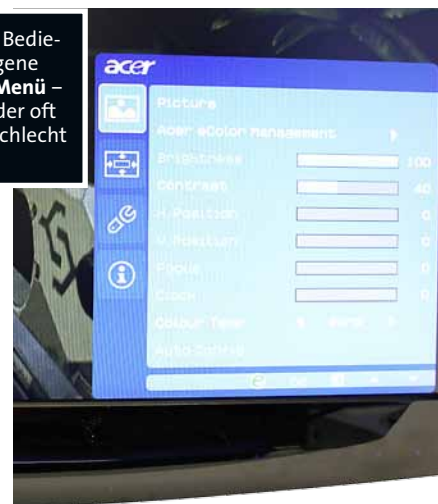
Die Bildqualität überzeugt im Auslieferungszustand anfangs nur bedingt. Vor allem die Farben wirken blass, nicht naturgetreu und wenig leuchtkräftig. Mit etwas Tuning der Einstellungen bekommen Sie die Farbwiedergabe aber auf ein gutes Niveau. Ebenfalls gut sind die zahlreichen Möglichkeiten zum Skalieren beziehungsweise der originalgetreuen Wiedergabe zugespielter Signale. Von der 1:1-Darstellung bis zum Anzeigen von zwei Signalquellen nebeneinander (etwa PC-Spiel via DVI, Film oder TV via HDMI) bietet der **XL2410T** viele Optionen. Allerdings ist die Interpolation niedriger aufgelöster Inhalte nur zufriedenstellend. Unterm Strich gefällt uns der **XL2410T** vor allem in sehr schnellen Spielen durch seine stabilen und gestochen scharfen 120 Hertz. Dazu kommt das entspiegelte Display mit mattem und schmalen Rahmen, sodass Sie sich voll auf das Spielgeschehen konzentrieren können. Wer dagegen viel mit Nvidias 3D-Brille spielen will, sollte sich lieber bei der helleren Konkurrenz umsehen, denn der Benq-Monitor ist im Vergleich zu dunkel. Dafür lässt er sich perfekt an die eigenen Bedürfnisse anpassen und übertrifft damit die meisten Spieler-TFTs.

## 3. Platz

### Acer HN274Hbmiid

**Erster 27-Zoll-3D-TFT, der die 3D-Vision-Brille mitbringt und durch hohe Leuchtkraft vor allem im 3D-Modus beeindruckt.**

Acers neuester Spiele-TFT mit dem unaussprechlichen Namen **HN274Hbmiid** übertrifft mit seinem 27-Zoll-Format (68,8 cm Diagonale) die bislang maximal als 23,6-Zöller (59,9 cm) erhältlichen 3D-TFTs sichtbar an Größe, auch wenn die Auflösung mit 1920x1080 identisch bleibt. Das bedeutet, die Pixel sind beim Acer-TFT etwas größer als bei den Modellen mit kleinerer Dia-



gonale. Im Test fiel uns das aber weder bei Textdokumenten noch in Spielen negativ auf, das Bild wirkt stets homogen und frei von erkennbaren Pixelkanten. Ins Auge sticht dagegen sofort die extrem hohe Leuchtkraft des TN-Panels. Mit 428,9 cd/m<sup>2</sup> strahlt es deutlich heller als die übrigen TFTs im Test, was vor allem dem Spielen im 3D-Modus zugute kommt. Denn der Acer-TFT unterstützt Nvidias **3D Vision** und integriert den Infrarot-Sender unsichtbar im Rahmen des 120-Hertz-Displays. Entsprechend liegt auch Nvidias 3D-Brille (im Set mit Empfänger separat rund 140 Euro) bei und relativiert den hohen Preis von 600 Euro etwas. Da aufgrund der Shutter-Technik beim wechselnden Abdunkeln der Brillengläser viel Helligkeit verloren geht, lohnt sich die hohe maximale Helligkeit des Displays. Entsprechend lebendig und brillant wirken Spiele im 3D-Modus. Außerdem funktio-

**Je größer der Monitor, desto besser kommt der 3D-Effekt.**

niert der 3D-Effekt besser, je größer das Display ist. Mit seinen 27 Zoll Diagonale, der hohen Leuchtkraft sowie dem einfach zu konfigurierenden **3D Vision Set** ist der Acer-TFT damit das beste 3D-TFT auf dem Markt. Kein anderer Monitor wirkt in 3D so plastisch, homogen und farbstark. Die konsequente Ausrichtung auf 3D zeigen auch die drei HDMI-1.4a-Eingänge, die bislang kein anderer 3D-PC-Monitor besitzt und die auch 3D-Signale von Blu-ray-Playern oder einer Playstation 3 verarbeiten – so lässt sich der **HN274Hbmiid** als Ersatz für einen 3D-TV nutzen. Zum Spielen am PC mit 120 Hertz (egal ob in 3D oder nicht) müssen Sie aber weiterhin das beigelegte Dual-Link-DVI-Kabel verwenden, da die HDMI-Verbindung keine 120 Bilder in der nativen Full-HD-Auflösung des TFTs unterstützt.

Die Bildqualität ist dabei durchweg gut, vor allem die gleichmäßige Ausleuchtung gefällt uns. Der maximale Kontrast liegt trotz der hohen maximalen Helligkeit mit 771:1 zwar nur im Mittelfeld, das rührt aber vom



relativ schlechten Schwarzwert her, der dunkle Stellen etwas ins Gräuliche abdriften lässt. Die sehr schnelle Reaktionszeit und die Möglichkeit, auch in 2D mit 120 Bildern pro Sekunde zu spielen, machen den Acer **HN274Hbmiid** aber auch abseits des 3D-Modus voll spieletauglich. Die Bedienung geht dank der flott reagierenden Touch-Tasten in Ordnung. Der spiegelnde Klavierlack des Display-Rahmens sowie der etwas wackelige und kaum verstellbare Standfuß kosten Punkte. Unterm Strich lohnt sich der 600 Euro teure **HN274Hbmiid** hauptsächlich für 3D-Spieler. Wer dagegen vorrangig den 120-Hertz-Modus nutzen will, sollte sich Benqs **XL2410T** für 340 Euro ansehen.

**4. Platz****Viewsonic V3D241wm**

**Das einzige 3D-Display im Test, das auch mit Radeons zusammenarbeitet, dabei aber einige Probleme bereitet.**

Viewsonics 360 Euro teurer **V3D241wm** wurde bereits im Herbst 2010 als erster zu AMDs 3D-Technik »HD3D« kompatibel 120-Hertz-TFT angekündigt. Nach der Markteinführung fehlt nun aber jeder Hinweis auf HD3D, und es gibt weiterhin keinen von AMD offiziell für Radeon-Grafikkarten zertifizierten 3D-TFT. Als 3D-Monitor wird der **V3D241wm** aber dennoch bewor-



Display häufig in einen deutlich dunkleren Modus um, der trotz maximaler Helligkeit nicht an die eigentlich gute Leuchtkraft der Standardeinstellung herankommt. Wir vermuten, das Display schaltet bei 120 Hertz (egal ob mit einer GeForce oder Radeon) intern in den 3D-Modus und vermiest einem so das flüssigere Spielen in 120 Hertz (ohne 3D). Abhilfe schafft nur das Umstellen auf eine leicht darüber oder darunter liegende Frequenz, etwa 121 Hertz. Unterm Strich eignet sich der **V3D241wm** durchaus zum Spielen, die gemessene Reaktionszeit beim Wechsel Schwarz-Weiß-Schwarz liegt bei sehr schnellen 6,8 Millisekunden, auch die Interpolation in niedrigeren Auflösungen als den nativen 1920x1080 Pixel gelingt gut. Außerdem gleicht die sehr hohe maximale Leuchtkraft von 269 cd/m² sowie der ebenfalls hohe Kontrast von 1.018:1 auch helle Umgebungen problemlos aus. Die Verarbeitung ist insgesamt solide, der Klavierlack verschmutzt allerdings schnell, und der Monitor wippt leicht auf dem Standfuß, der außer dem Neigen des Displays keine weiteren Anpassungen erlaubt.

**5. Platz****Iiyama E2473HDS**

**Unser Preis-Leistungs-Sieger überzeugt mit guter Bildqualität, schneller Reaktionszeit und niedrigem Stromverbrauch.**

Der Iiyama **Prolite E2473HDS** ist ein grundlegender 24-Zöller zum Sparpreis von 190 Euro. In fast allen Disziplinen liefert er gute bis sehr gute Ergebnisse und konnte uns auch beim Spiele-Test überzeugen, selbst in hitzigen Situationen reagiert er mit 8,2 ms absolut schlierenfrei. Die minimalen Kantenunschärfen bei extrem schnellen Mausbewegungen fallen so gut wie gar

Viewsonics V3D241wm besitzt eine kabelgebundene **Shutter-Brille** (links). Nvidias drahtlose Variante (rechts) gefällt uns dank der größeren Gläser und weniger Flackern beim Spielen in 3D aber deutlich besser.

nicht auf. Wenn Sie in einer niedrigeren Auflösung als in den nativen 1920x1080 Bildpunkten spielen, leistet der Iiyama gute Interpolationsarbeit und stellt dabei das Bild im jeweils korrekten Format dar. Durch die Entspiegelungen ist der **E2473HDS** zwar nicht ganz so farbrillant wie etwa der HP **Pavillion 2710m**, dafür können Sie aber auch tagsüber jedes Detail auf dem Monitor erkennen, wozu die maximale Helligkeit von knapp 245 cd/m² ihren Teil beiträgt. In dunklen Bildsituationen schimmert die Hintergrundbeleuchtung im unteren Bereich des Displays allerdings sichtbar hervor.

Im Test konnten wir einen sehr hohen Kontrast von 1.074:1 messen. Die Ausleuchtung von 83 Prozent Homogenität ist noch als gleichmäßig zu bezeichnen, und für ein TN-Panel ist der **E2473HDS** zumindest zu den Seiten hin verhältnismäßig blickwinkeltreu. Nach oben oder unten treten jedoch sehr schnell unschöne Farbverfälschungen auf. Der **E2473HDS** lässt sich via HDMI, DVI und VGA ansprechen und bietet sogar eine zweite HDMI-Buchse. Zusätzlich hat er zwei bescheidene Lautsprecher. Damit liegt er Ausstattungstechnisch im Mittelmaß. Im Vergleich zur Konkurrenz ist die Touch-Steuerung dem Hersteller wesentlich besser gelungen als beispielsweise Samsung beim **P2770HD**. Insgesamt stimmt die Verarbeitung, beim Berühren der Tasten oder anderweitigen Erschütterungen gerät er aber ins Schwanken. Sobald wir den Monitor in den Standby-Modus versetzten, konnten wir aus dem Gehäuse zudem ein Fiepen vernehmen. Daher sollten Sie den Bildschirm direkt via Netzschalter ausschalten. Dank LED-Hintergrundlicht begnügt sich der **E2473HDS** mit lediglich 24,5 Watt Strom.

**6. Platz****Asus VE248H**

**Mit schlechterer Bildqualität zum fast identischen Preis hat der Asus VE248H keine Chance gegen den Iiyama Prolite E2473HDS.**

Der Asus **VE248H** ist in schwarzer Klavierlack-Optik gehalten, die zwar gut aussieht, aber jedes Staubkorn und jeden Fingerabdruck offenbart. Außer über den Neigungswinkel können Sie den **VE248H** nicht weiter auf Ihre Sitzposition hin ausrichten. Die integrierten Lautsprecher reichen wie so oft



Ein **mattes Display** (links) stellt Farben nicht so brillant dar wie ein nicht entspiegeltes (»Glare« oder »Glossy«, rechts), dafür treten wesentlich weniger störende Reflexionen auf.

## 120 Hertz steigern die Zielgenauigkeit – auch in 2D.

ben. Im Lieferumfang befindet sich eine Shutter-Brille, die per Kabel mit dem Monitor verbunden wird. Dazu beherrscht das Display die Wiedergabe von 120 Bildern pro Sekunde (120 Hertz), die 3D-Wiedergabe von Spielen funktioniert dabei mit Hilfe der (mitgelieferten) Zusatz-Software von iZ3D. Der räumliche Eindruck geht nach etwas Konfigurationsaufwand durchaus in Ordnung, Nvidias **3D Vision** wirkt aber noch etwas überzeugender. Außerdem sind die Gläser der **3D Vision**-Brille größer, bieten eine weiteres Sichtfeld und flackern im Gegensatz zur Shutter-Brille des Viewsonic-Monitors nicht regelmäßig.

Abseits von 3D fiel uns im Test ein nerviger Bug auf: Wenn Sie die Bildwiederholfrequenz auf 120 Hertz stellen, schaltet das



**27 Zoll**

Auf 27-Zoll-TFTs kann ein Spiel pixeliger wirken als auf 23,6-Zoll-Modellen, da beide Varianten die gleiche Auflösung (1920x1080) nutzen, die **Pixel pro Fläche** bei 27-Zöllern also weniger sind.

bestenfalls für Windows-Sounds aus. Bildquellen lassen sich über VGA, DVI und HDMI anschließen. Darüber hinaus verfügt der Monitor über zwei 3,5-Klinke-Buchsen, von denen eine die integrierten Lautsprecher versorgt und die andere als Kopfhöreranschluss dient. Der **VE248H** hat ein logisch gehaltenes Menü, durch das wir nach kürzester Eingewöhnungszeit sehr gut navigieren konnten. Die Knöpfe sind ordentlich erreichbar und bieten ein angenehmes Feedback. Die fehlende Beleuchtung erschwert die Steuerung in dunklen Räumen.

Die Reaktionszeit von gemessen 9 ms ist hinreichend flink, obgleich der Bildschirm die versprochenen 2 ms nicht einhält. In der Praxis zieht der **VE248H** keinen sichtbaren Schlieren, auch nicht bei extrem schnellen Spielen. In sehr hellen Räumen stört jedoch die vergleichsweise geringe Helligkeit von 224,9 cd/m<sup>2</sup>, die Ausleuchtung ist zudem ziemlich ungleichmäßig verteilt, was in den Randbereichen zu Lichthöfen führt. Im Labor erreichte der TFT zudem nur befriedigende Kontrastwerte. Da der **VE248H** wie die meisten anderen Monitore im Test auf ein günstiges TN-Panel setzt, sind die Blickwinkel nur ausreichend. Dennoch haben uns Spiele und auch die Bild- und Videobetrachtung auf diesem Monitor insgesamt noch gut gefallen. In niedrigeren Auflösungen als der nativen verschlechtert sich die Darstellung allerdings drastisch. Eine Option zur korrekten Anzeige niedriger Auflösungen, wie sie andere TFTs bieten, suchten wir vergebens. Eine solche Option wäre hilfreich, wenn die Hardware nicht für die nativen 1920x1080 ausreicht oder Sie gelegentlich alte Spiele ausgraben, die Breitbildformate nicht unterstützen. Mit maximal 24 Watt verbraucht der **VE248H** immerhin genauso wenig Strom wie der Iiyama **E2473HDS**.

**7. Platz****LG Flatron E2750V**

**Dank LED-Hintergrundlicht gehört der 315 Euro teure LG E2750V zu den genügsamsten und flachsten 27-Zoll-Monitoren.**

**23,6 Zoll**

Wie die meisten modernen TFTs löst auch der **LG E2750V** mit 1920x1080 Pixeln im 16:9-Format auf. Dieses Seitenverhältnis bietet zwar weniger Platz zum Arbeiten als die 16:10-Einstellung 1920x1200, zeigt Blu-rays und DVDs aber ohne schwarze Balken. Das Design samt pink-violetter Unterlippe als Beleuchtung des Hauptschalters ist allerdings Geschmackssache. Im Test ist der **LG E2750V** voll spieletauglich. Uns gefällt vor allem die ausgewogene Darstellung, die sowohl Graustufen als auch Farbtöne sauber herausarbeitet, ohne einzelne Aspekte zu überzubetonen. Im direkten Vergleich zum **HP 2710m** fehlt dem LG-Monitor durch die Entspiegelung ein bisschen Brillanz, dafür wirkt er natürlicher. Den Grau-zu-Grau-Wechsel gibt der Hersteller mit 5 ms an. Beim in der Praxis wichtigeren Wechsel von Schwarz zu Weiß und wieder zurück messen wir immer gute 7,1 ms, die wir in Spielen bestätigen können. Zu keinem Zeitpunkt zieht der LG-Monitor Schlieren, wohl aber zeigt er bei allzu starken Kontrasten vernachlässigbare Kantenunschärfen. Subjektiv bietet der **E2750V** vor allem in Spielen eine gute Bildqualität. Die Textdarstellung gelingt je nach Einstellung dagegen nicht immer zufriedenstellend. Wie so oft läuft auch der LG-Monitor ab Werk mit maximaler Helligkeit, im Test empfanden wir einen Wert von rund 60 Prozent als angemessen. Die Blickwinkel fallen typisch für ein TN-Panel aus: In der Horizontalen können Sie relativ weit nach links oder rechts abweichen, aber bereits bei kleineren vertikalen Veränderungen verliert der TFT seine

Farbtreue. Der Monitor nimmt zusätzlich zu DVI auch per HDMI oder VGA Bildsignale entgegen. Die integrierten Lautsprecher eignen sich bestenfalls zur Wiedergabe von Windows-Klängen. Auf die Sitzposition ausrichten können Sie den TFT nur eingeschränkt, da Sie ihn lediglich neigen dürfen. Die Verarbeitung geht noch als befriedigend durch. Über das (deutschsprachige) On-

## Höhenverstellbarkeit kostet viel Geld.

Screen-Menü mit Touch-Steuerung drehen wir an allen Reglern schnell und komfortabel; die Tasten funktionieren einwandfrei.

**8. Platz****HP Pavilion 2710m**

**Als einziger TFT im Test hat der 27-Zöller HP Pavilion 2710m ein stark spiegelndes Display. Das hat Vor- und Nachteile.**

Mit 330 Euro liegt der **HP Pavilion 2710m** im preislichen Mittelfeld von TFT-Monitoren mit 27-Zoll-Diagonale und 1920x1080 Pixeln. Auf dem Schreibtisch fügt er sich durch seine elegante Linienführung und die zurückhaltende Optik gut ein. Laut Hersteller schaltet der TFT mit 2,5 ms von Grau zu Grau. Im Härte-test, dem Wechsel von Schwarz auf Weiß und wieder zurück, steht der TFT mit gemessenen 6,1 ms nur unwesentlich schlechter da. In der Praxis zeigt er



selbst in schnellen Shootern keine Schlieren, auch die bei vielen Geräten auftretenden minimalen Kantenunschärfen konnten wir nicht ausmachen. Spiele wirken auf diesem gestochen scharfen 27-Zöller aber grobkörniger als auf den anderen 27-Zöllern mit gleicher Auflösung. Unter Windows ist uns das nicht störend aufgefallen, in Titeln mit vielen feinen Strukturen dagegen sehr, sodass wie die Schärfe des **Pavilion 2710m** manuell etwas reduziert haben. Die Interpolation von niedrigeren Auflösungen als der nativen Einstellung von 1920x1080 bewältigt der **2710m** insgesamt gut. Dabei respektiert er das Seitenverhältnis.

Die fehlende Entspiegelung führt zwar zu brillanten Farben, aber auch zu starken Reflexionen. Ausschließlich hellere Titel lassen sich bei Tageslicht vernünftig auf dem HP **2710m** spielen, in düsteren Spielen erkennen Sie nur bei abgedunkeltem Raum oder bei Nacht etwas auf dem Display – trotz der gemessenen Leuchtkraft von sehr guten 350,4 cd/m<sup>2</sup>. Diese Helligkeit ist mit lediglich 79 Prozent Homogenität allerdings un-

gleichmäßig verteilt. Zudem haben wir die Helligkeit von 100 auf wenigstens 80 Prozent absenken müssen, um unangestrengt arbeiten zu können. Die horizontalen Blickwinkel sind weit genug, um zu zweit oder zu dritt nebeneinander zu sitzen. Mit je einem HDMI-, DVI- und VGA-Eingang sowie integrierten Schrott-Lautsprechern entspricht die Ausstattung dem aktuellen Standard. Zusätzlich können Sie den Monitor neigen, aber nicht in der Höhe verstellen. Die Verarbeitung wirkt insgesamt robust, nur beim Bedienen der Menütasten gerät das Gehäuse unmittelbar ins Wanken. Und mit 84,8 Watt schluckt der **2710m** mehr Strom als jeder andere Monitor im Test.

### 9. Platz **Samsung Syncmaster P2770HD**

**Der Multimedia-TFT Syncmaster P2770HD bietet einen digitalen und einen analogen TV-Tuner sowie eine Fernbedienung.**

Der Samsung **P2770HD** (300 Euro) ist der einzige Monitor in unserem Test, der einen

Fernseher ersetzen kann. Er hat einen integrierten TV-Tuner und kann neben HDMI, VGA und DVI via Komponente und Scart angeschlossen werden. Zusätzlich hat Samsung bei diesem Modell einen Tuner für DVB-T, DVB-C und analoge Fernsehsignale verbaut. Im Test konnten wir allerdings keinen PC über HDMI erfolgreich mit dem **P2770HD** verbinden. Entweder erhielten wir überhaupt kein Bild oder das Bild war verzerrt. Punktabzug! Um die bestmögliche Bildqualität zu gewährleisten, sollten Sie diesen Monitor daher unbedingt per DVI anschließen. Über die mitgelieferte Fernbedienung steuern wir den **Syncmaster** komfortabler als über die berührungsempfindlichen Tasten, die viel zu träge und gelegentlich auch gar nicht reagieren. Das Menü selbst ist gut strukturiert, die Verarbeitung eher unterdurchschnittlich. Um den Neigungswinkel zu verstellen, müssen Sie beherzt vorgehen, denn das Gelenk ist ziemlich schwergängig.

In Spielen schlägt sich der 27-Zoll-Monitor eher mäßig. Während die Bildstabilität bei langsameren Titeln grundsätzlich noch in

## Test-Ergebnisse



### 1 Foris FX2431

### 2 XL2410T

### 3 HN274Hbmiid

### 4 V3D241wm-LED

### 5 Prolite E2473HDS



Hersteller / Preis	Eizo / 900 Euro	Benq / 340 Euro	Acer / 600 Euro	Viewsonic / 360 Euro	Iiyama / 190 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Diagonale / Auflösung / Panel	24 Zoll / 1920x1200 / S-PVA	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt	6 ms / 22,6 ms / ja	2 ms / 6,0 ms / ja	2 ms / 8,0 ms / ja	2 ms / 6,8 ms / ja	2 ms / 8,2 ms / ja
Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot	ja / ja / ja / nein	ja / ja / nein / ja	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	252,5 cd/m <sup>2</sup> / 89 % / 1.393:1	235 cd/m <sup>2</sup> / 85 % / 768:1	428,9 cd/m <sup>2</sup> / 89 % / 771:1	269 cd/m <sup>2</sup> / 80 % / 1.018:1	243,6 cd/m <sup>2</sup> / 83 % / 1.074:1
Max. Stromverbrauch / Gewicht / Garantie	67,2 Watt / 10,5 kg / 5 Jahre Vorort-Service	36,8 Watt / 9,4 kg / 2 Jahre	47,4 Watt / 6,0 kg / 2 Jahre	33,7 Watt / 5,1 kg / 3 Jahre	24,5 Watt / 4,4 kg / 3 Jahre
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, 2x HDMI, VGA, S-Video, Komponente / ja / Lautsprecher	DVI, HDMI, VGA / ja / Kopfhörerausgang	DVI, 3x HDMI 1.4 / ja / 3D-Vision-Kit	DVI, HDMI, VGA / ja / 3D-Shutter-Brille	DVI, HDMI, VGA / ja / -
<b>Bewertung</b>					
<b>Bildqualität 40%</b> Pro & Kontra	<b>39/40</b> exzellentes Bild durchweg sehr gute Messwerte sehr weite Blickwinkel	<b>32/40</b> sehr gutes Bild solide Helligkeit gleichmäßige Ausleuchtung im 3D-Modus relativ dunkel	<b>34/40</b> sehr gutes Bild höchste Helligkeit gleichmäßige Ausleuchtung nur ausreichender Kontrast	<b>32/40</b> gutes Bild hohe Helligkeit und hoher Kontrast Blickwinkel und Ausleuchtung nur Mittelmaß	<b>33/40</b> gutes Bild sehr hohe Helligkeit sehr hoher Kontrast relativ homogene Ausleuchtung
<b>Spielleistung 20%</b> Pro & Kontra	<b>16/20</b> spieletauglich trotz 22 ms keine Schlieren keine solide Interpolation minimale Kantenunschärfe	<b>20/20</b> voll spieletauglich extrem schnelle Reaktionszeit 120 Hertz keine solide Interpolation	<b>20/20</b> voll spieletauglich sehr schnelle Reaktionszeit 120 Hertz befriedigende Interpolation	<b>20/20</b> voll spieletauglich extrem schnelle Reaktionszeit 120 Hertz befriedigende Interpolation	<b>16/20</b> voll spieletauglich sehr schnell befriedigende Interpolation Hintergrundbeleuchtung scheint durch
<b>Technik 20%</b> Pro & Kontra	<b>14/20</b> sehr gute Verarbeitung entspiegelt Bildformate nicht einstellbar sehr hoher Stromverbrauch	<b>16/20</b> Bildformate einstellbar entspiegelt gute Verarbeitung moderater Stromverbrauch	<b>14/20</b> Bildformate einstellbar entspiegelt moderater Stromverbrauch nur befriedigende Verarbeitung	<b>15/20</b> Bildformate einstellbar entspiegelt geringer Stromverbrauch nur befriedigende Verarbeitung	<b>16/20</b> Bildformate einstellbar entspiegelt niedriger Stromverbrauch nur befriedigende Verarbeitung
<b>Ausstattung 10%</b> Pro & Kontra	<b>10/10</b> DVI 2x HDMI S-Video vielseitig verstellbar Komponente USB-Hub Fernbedienung Bild in Bild	<b>10/10</b> DVI HDMI vielseitig verstellbar Kopfhörerausgang VGA Bild in Bild	<b>10/10</b> DVI 3x HDMI 1.4a VGA kabellose 3D-Vision-Brille inklusive nicht höhenverstellbar	<b>8/10</b> DVI HDMI VGA verkabelte 3D-Shutter-Brille nicht höhenverstellbar	<b>7/10</b> DVI 2x HDMI VGA nicht höhenverstellbar
<b>Bedienung 10%</b> Pro & Kontra	<b>10/10</b> deutschsprachig Tasten gut bedienbar sehr gute Menüführung	<b>8/10</b> deutschsprachig gelungene Menüführung Tasten nicht optimal	<b>8/10</b> deutschsprachig relativ intuitive Bedienung Menüstruktur etwas unübersichtlich	<b>7/10</b> deutschsprachig gelungene Menüführung Tasten kaum lesbar	<b>8/10</b> deutschsprachig gelungene Menüführung Tasten nicht optimal
<b>Fazit</b>	Durch das hochwertige S-PVA-Panel zeigt der Foris FX2431 das beste Bild im Test. Die Reaktionszeiten sind zwar nominell langsam, genügen aber noch zum normalen Spielen. Testsieger!	Besser für Liebhaber schneller Titel denn zum Zocken von 3D geeigneter TFT mit extrem schneller Darstellung sowie entspiegeltem und umfangreich verstellbarem Display.	Groß, aber trotzdem sehr heller und schneller 120-Hertz-TFT, der uns beim dreidimensionalen Spielen bisher am besten gefällt und Nvidias 3D Vision Kit bereits mitbringt.	Extrem schneller Flachbildschirm mit sehr guter Bildqualität. Der 3D-Modus ist Nvidias 3D Vision aber unterlegen, dazu kommen technische Probleme im 120-Hz-Modus.	Günstiger LED-TFT mit niedrigem Stromverbrauch. Beim Spielen überzeugen die schnelle Reaktionszeit und der hohe Kontrast. Insgesamt souveräner Preis-Leistungs-Sieger!
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Ungenießend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Mangelhaft</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Sehr gut</b>
	89	86	86	82	80



Ordnung geht, zieht der **Syncmaster P2270HD** bei schnellen Shootern deutlich sichtbare Schlieren, obwohl die gemessene Reaktionszeit lediglich 7,2 ms beträgt. Dagegen ist die Interpolation von niedrigeren Auflösungen als der nativen Einstellung durchweg befriedigend.

Die Bildqualität finden wir insgesamt zufriedenstellend, auch wenn der Monitor einige Angaben des Herstellers in der Praxis nicht einhalten kann. Laut Datenblatt schafft der TFT eine Helligkeit von 300 cd/m<sup>2</sup> - im Labor erreicht er aber nur 223 cd/m<sup>2</sup>. Damit lässt es sich zwar meist problemlos spielen, doch in sehr hellen Umgebungen wirkt die Darstellung etwas dunkel. Auch das gemessene Kontrastverhältnis von 818:1 liegt im Mittelfeld, während die Ausleuchtung mit knapp 90 Prozent sehr gut ist. Da auch dieser Monitor wie die meisten anderen Testkandidaten ein TN-Panel verbaut hat, sollten Sie möglichst gerade auf das Display blicken, da bei allzu starken Abweichungen Farbverfälschungen auftreten, vor allem in vertikaler Richtung.

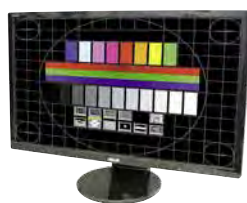
## 10. Platz **Samsung Syncmaster B2430L**

**Mit einem Preis von 150 Euro ist Samsungs 24-Zöller B2430L konkurrenzlos günstig.**

Wie alle 16:9-Monitore im Test hat auch der **Syncmaster B2430L** eine native Auflösung von 1920x1080 Pixeln. Äußerlich kommt der TFT im edlen, aber auch schmutzanfälligen Klavierlackdesign daher. Die Verarbeitung macht einen etwas billigen Eindruck. Trotz des Sparpreises von 150 Euro konnte der TFT im Labor bei einigen Tests ansehnliche Ergebnisse erreichen. Die von uns gemessene Reaktionszeit liegt bei 8,3 ms. Aufgrund dessen ist der **B2430L** voll spieletauglich, zumal er keine Schlieren verursacht. Somit lassen sich mit diesem Monitor schnelle Multiplayer-Gefechte problemlos austragen. Alles in allem liefert der **B2430L** eine gute Bildqualität ab, die dem teureren Asus **VE248H** sogar überlegen ist. Mit knapp 275 cd/m<sup>2</sup> ist diese 24-Zöller sogar einer der hellsten Monitore im Testfeld. Allerdings fielen uns die ungleichmäßige

Ausleuchtung von 78 Prozent Homogenität sowie die mangelhafte Interpolation negativ auf. Teile des Bilds können bis zu einem Viertel dunkler sein als der Bildmittelpunkt. Schriften waren auf dem **B2430L** in niedrigen Auflösungen nur noch schwer lesbar, und das eingesetzte TN-Panel ist darüber hinaus sehr blickwinkelabhängig.

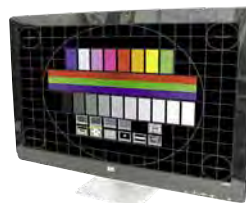
Der TFT kommt komplett ohne Tasten aus und setzt zur Menü-Steuerung auf einen berührungsempfindlichen Rahmen. Über sechs in der unteren Mitte angeordneter Touch-Schalter können Sie durch das Menü oder die Eingangssignale navigieren. Wir hätten uns eher hinter dem Rahmen versteckte Tasten gewünscht, weil eine Beleuchtung der Eingabefelder fehlt. Auch trägt sich diese Art der Steuerung nur sehr schlecht mit dem verwendeten Hochglanz-Material, denn nach jeder Berührung der Touch-Tasten sind auf dem Rahmen unschöne Fingerabdrücke erkennbar. Für preisbewusste Spieler ist der **Syncmaster B2430L** dennoch eine gute Wahl. **FK ML DV HW**



**6 VE248H**



**7 Flatron E2750V**



**8 Pavilion 2710m**



**9 Syncmaster P2770HD**



**10 Syncmaster B2430L**



Hersteller / Preis	Asus / 200 Euro	LG / 315 Euro	HP / 330 Euro	Samsung / 300 Euro	Samsung / 150 Euro
<b>Technische Angaben</b>					
Diagonale / Auflösung / Panel	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	27 Zoll / 1920x1080 / TN	23,6 Zoll / 1920x1080 / TN
Reaktionszeit (Hersteller / gemessen) / Entspiegelt	2 ms / 9,0 ms / ja	5 ms / 7,1 ms / ja	2,5 ms / 6,1 ms / nein	5 ms / 7,2 ms / ja	5 ms / 8,3 ms / ja
Höhenverstellbar / Neigbar / Drehbar / Pivot	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein	nein / ja / nein / nein
Max. Helligkeit / Homogenität / Kontrast	224,9 cd/m <sup>2</sup> / 75 % / 840:1	258,5 cd/m <sup>2</sup> / 77 % / 1.004:1	350,4 cd/m <sup>2</sup> / 79 % / 770:1	223 cd/m <sup>2</sup> / 86 % / 818:1	274,7 cd/m <sup>2</sup> / 78 % / 903:1
Max. Stromverbrauch / Gewicht / Garantie	24 Watt / 4,4 kg / 3 Jahre	35,6 Watt / 5,4 kg / 2 Jahre Vorort-Service	84,8 Watt / 9,6 kg / 2 Jahre Abhol- und Lieferservice	61,2 Watt / 8,2 kg / 3 Jahre	42,4 Watt / 5,2 kg / 2 Jahre
Anschlüsse / HDCP / Extras	DVI, HDMI, VGA / ja / Lautsprecher	DVI, HDMI, VGA / ja / Lautsprecher	DVI, HDMI, VGA / ja / Lautsprecher	DVI, HDMI, VGA / ja / TV-Tuner, Fernbedienung, Lautsprecher	DVI, VGA / ja / -
<b>Bewertung</b>					
<b>Bildqualität 40%</b>	<b>25/40</b>	<b>29/40</b>	<b>29/40</b>	<b>30/40</b>	<b>30/40</b>
<b>Pro &amp; Kontra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>solides Bild</li> <li>fleckige Ausleuchtung</li> <li>Messwerte nur Mittelmäß</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr gutes Bild</li> <li>hoher Kontrast</li> <li>Blickwinkel nur ausreichend</li> <li>ungleichmäßige Ausleuchtung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr gutes Bild</li> <li>hohe Helligkeit</li> <li>ungleichmäßige Ausleuchtung</li> <li>Kontrast und Blickwinkel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gutes Bild</li> <li>solider Kontrast</li> <li>gleichmäßige Ausleuchtung</li> <li>niedrige Helligkeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gutes Bild</li> <li>sehr hohe Helligkeit</li> <li>hoher Kontrast</li> <li>ungleichmäßige Ausleuchtung</li> </ul>
<b>Spieleleistung 20%</b>	<b>18/20</b>	<b>16/20</b>	<b>20/20</b>	<b>14/20</b>	<b>17/20</b>
<b>Pro &amp; Kontra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spieletauglich</li> <li>sehr schnelle Reaktionszeit</li> <li>noch solide Interpolation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spieletauglich</li> <li>sehr schnelle Reaktionszeit</li> <li>befriedigende Interpolation</li> <li>minimale Kantenunschärfe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spieletauglich</li> <li>extrem schnelle Reaktionszeit</li> <li>gute Interpolation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>spieletauglich</li> <li>sehr schnelle Reaktionszeit</li> <li>sichtbare Schlierenbildung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>voll spieletauglich</li> <li>sehr schnelle Reaktionszeit</li> <li>mangelhafte Interpolation</li> </ul>
<b>Technik 20%</b>	<b>16/20</b>	<b>13/20</b>	<b>8/20</b>	<b>11/20</b>	<b>11/20</b>
<b>Pro &amp; Kontra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>sehr niedriger Stromverbrauch</li> <li>entspiegelt</li> <li>solide Verarbeitung</li> <li>Bildformate nur gestreckt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>geringer Stromverbrauch</li> <li>entspiegelt</li> <li>noch befriedigende Verarbeitung</li> <li>Bildformate nicht einstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>gute Verarbeitung</li> <li>Bildformate nicht einstellbar</li> <li>spiegelt sehr stark</li> <li>sehr hoher Stromverbrauch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>entspiegelt</li> <li>Bildformate nur gestreckt einstellbar</li> <li>hoher Stromverbrauch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>entspiegelt</li> <li>moderater Stromverbrauch</li> <li>Bildformate nicht einstellbar</li> </ul>
<b>Ausstattung 10%</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>	<b>7/10</b>	<b>10/10</b>	<b>6/10</b>
<b>Pro &amp; Kontra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI</li> <li>HDMI</li> <li>VGA</li> <li>nicht höhenverstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI</li> <li>HDMI</li> <li>VGA</li> <li>nicht höhenverstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI</li> <li>HDMI</li> <li>VGA</li> <li>nicht höhenverstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI</li> <li>HDMI</li> <li>Komponente</li> <li>VGA</li> <li>Fernbedienung</li> <li>TV-Tuner</li> <li>nicht höhenverstellbar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>DVI</li> <li>VGA</li> <li>nicht höhenverstellbar</li> <li>kein HDMI</li> </ul>
<b>Bedienung 10%</b>	<b>8/10</b>	<b>9/10</b>	<b>9/10</b>	<b>6/10</b>	<b>5/10</b>
<b>Pro &amp; Kontra</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>deutschsprachig</li> <li>Tasten gut bedienbar</li> <li>Menüführung nicht optimal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>deutschsprachig</li> <li>Tasten gut bedienbar</li> <li>gelungene Menüführung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>deutschsprachig</li> <li>Tasten gut bedienbar</li> <li>gelungene Menüführung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>deutschsprachig</li> <li>Touch-Tasten reagieren träge</li> <li>fummelige Menüführung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>nachvollziehbare Menüführung</li> <li>nur englischsprachig</li> <li>Touch-Tasten reagieren träge</li> </ul>
<b>Fazit</b>	Die schnellen Reaktionszeiten und der niedrige Stromverbrauch des Asus VE248H können die schlechteste Bildqualität im Testfeld nur teilweise ausgleichen.	Voll spieletauglich bei niedrigem Stromverbrauch mit einem in Spielen ausgewogenen Bild. Die Schrift Darstellung gelingt anderen 27-Zöllern im Test aber besser.	27-Zoll-TFT mit rasend schneller Reaktionszeit. Durch das Glare-Display spiegelt der 2710m zwar stark, dafür sind die Farben kräftig. Die Helligkeitsverteilung lässt zu Wünschen übrig.	Gelungener Allrounder mit flotter Reaktionszeit und homogener Ausleuchtung – und einem integrierten TV-Tuner. Größter Negativpunkt ist die Kantenunschärfe.	Solider Monitor, der sich aufgrund flotter Reaktionszeit und hoher Bildstabilität gut zum Spielen eignet. Die Ausstattung ist trotz des niedrigen Preises sehr sparsam.
<b>Preis/Leistung</b>	<b>Gut</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Ausreichend</b>	<b>Gut</b>
	<b>74</b>	<b>74</b>	<b>73</b>	<b>71</b>	<b>69</b>





Eine **Shutter-Brille schluckt viel Licht**, wie der Blick durch Nvidias 3D-Vision-Brille auf Crysis 2 zeigt. Daher sollte ein 3D-TFT möglichst hell leuchten und den Verlust dadurch auffangen.

# Rund um 3D

**Auch wenn viele immer noch lächelnd Abwinken, der 3D-Trend wird sich halten – zumindest als Zusatzfunktion. Wir beleuchten den aktuellen Stand der Technik und geben Tipps für Einsteiger.** Von Florian Klein

**A**nders als bei früheren Versuchen scheint sich die Einführung der 3D-Technik diesmal als dauerhafter Erfolg herauszustellen. Nvidias **3D Vision** wird von immer mehr Monitoren unterstützt und auch AMD bewirbt das bei den Radeons »HD3D« genannte Feature mittlerweile erstaunlich offensiv – vor allem angesichts der Tatsache, dass es noch keinen einzigen dafür ausgelegten Monitor gibt. Aber nicht nur der PC bietet

solen extra angepasst sein, auf dem PC klappt die 3D-Wiedergabe im Prinzip bei jedem Spiel mit 3D-Engine.

Wer auf dem PC in 3D spielen will, kommt an Nvidias etwa 140 Euro teurem 3D Vision Set nach wie vor kaum vorbei. Zum einen aufgrund der soliden Hardware: Die Synchronisation zwischen Monitor und Shutter-Brille funktioniert in der Regel problemlos ohne Flackern, die Brille trägt sich auch bei längeren Spiele-Sessions noch relativ angenehm und die großen Gläser sorgen für ein weites Sichtfeld. Zum anderen steckt Nvidia viel Aufwand in den Treiber, der bei fast allen halbwegs aktuellen Titeln (sowie einigen alten Klassikern) direkt beim Spielstart die passenden Einstellungen für 3D Vision vorschlägt. Und die Liste der geeigneten Titel ist lang: Zwölf Spiele tragen das »3D Vision ready«-Logo und sind damit speziell in Hinblick auf 3D Vision entwickelt (oder später entsprechend gepatcht) worden, darunter **Battlefield: Bad Company 2, Civilization V, Mafia II** und **Metro 2033**. Etwa 200 bewertet Nvidia als »aus-

gezeichnet«, weitere 200 immer noch als »gut« für 3D Vision geeignet. Unseren Erfahrungen nach müssen Sie aber bereits bei als ausgezeichnet bewerteten Spielen zumindest kleine Einschränkungen wie in 2D gehaltene Menüs in Kauf nehmen, die bei dreidimensionaler Darstellung störend auf der Bildschirmoberfläche zu kleben scheinen. Ein weiteres Problem ist der in der Regel enorme Performance-Verlust im 3D-Modus: Da die Grafikkarte jedes Bild doppelt berechnet (für die zur Tiefensimulation nötigen, leicht verschobenen Blickwinkel), sinkt auch die Leistung in etwa um die Hälfte. Bei aufwändigen Titeln wie **Metro 2033** zwingt das in maximaler Qualität selbst eine GeForce GTX 580 in die Knie. Die plastisch durch die Gänge wabernden Nebel- und Pulverdampfschwaden sowie das Gefühl des sich wirklich in die Tiefe ausdehnenden Raumes zeigen allerdings, wie stark ein gut gemachter 3D-Modus das Gefühl des Mittendrinseins steigert und warum es immer mehr Fans der Technik gibt. Und eventuell zeichnet sich eine Lösung für den enormen Performance-Hunger ab: **Crysis 2** etwa läuft annähernd ohne Per-

## Der Umstieg auf 3D erinnert an den von Stereo zu Surround.

die passende 3D-Hardware. Waren 3D-Fernseher vergangenes Jahr noch rar gesät, finden sich bei den einschlägigen Preisvergleichen mittlerweile an die 150 Modelle, die die Wiedergabe von stereoskopischem 3D-Material beherrschen. Ebenso gibt es für Playstation 3 und Xbox 360 mittlerweile einige Spiele, die auf Wunsch auch in 3D laufen. Allerdings müssen die Titel für die Kon-





**Metro 2033 ist eines der eindrucksvollsten Spiele in 3D, zwingt mit maximalen Details aber selbst High-End-Grafikkarten in die Knie.**



**Deus Ex 3 soll der erste Titel mit AMDs 3D-Technik »HD3D« werden – was das genau bedeutet, steht noch in den Sternen.**

formance-Verlust in 3D. Die Engine berechnet das verschobene 3D-Bild nämlich nicht komplett neu, sondern dupliziert es im Speicher der Grafikkarte und erstellt daraus das 3D-Stereobildpaar mit Hilfe einer Shader-Berechnung, die nur etwa zehn Prozent Leistung kostet. Auch die Spielkonsolen nutzen ähnliche Verfahren, da viele Titel schon im Normalmodus kaum über die 30-fps-Grenze kommen. In Zukunft werden voraussichtlich immer mehr Titel den 3D-Effekt auf Wunsch selbst berechnen, wodurch die Abhängigkeit von proprietären Techniken wie 3D Vision sinken dürfte.

Das käme AMD vermutlich sehr gelegen, denn seit der HD-6000-Serie werben die offiziellen Produkt-Präsentationen zwar immer wieder mit dem Schlagwort »HD3D« (als Konkurrenz zu 3D Vision). Allerdings bedeutet »HD3D« momentan nicht mehr, als die Fähigkeit der Radeon, zwei stereoskopische Halbbilder an den Monitor zu übertragen. Im Gegensatz zu 3D Vision fehlt bislang jedwede spezielle Treiberanpassung an einzelne Spiele, mit **Deus Ex 3** soll sich das laut AMD aber ändern. Das größte Problem für AMD ist, dass es (noch) keine »HD3D«-Hardware gibt, während Nvidia passende TFTs extra für 3D Vision zertifiziert und deren Eigenschaften bezüglich Schaltzeiten und Latenzen im Treiber hinterlegt – die Abstimmung zwischen Brille und Monitor ist daher optimal. Radeons müssen dagegen mit Lösungen von Drittherstellern wie iZ3D vorlieb nehmen, die einen eigenen 3D-Treiber installieren. Das funktioniert zwar in der Regel ordentlich, bereitet unterm Strich aber mehr Probleme als die 3D-Vision-Konkurrenz. Das zeigt etwa Viewsonics neuester 3D-TFT **V3D-241wm** (siehe Test in dieser Ausgabe), der momentan der einzige bei den Händlern erhältliche 3D-Monitor für Radeons ist.

Die wachsende Bedeutung des 3D-Trends zeigt sich auch bei den passenden Displays. Mittlerweile nutzen praktisch alle 3D-Monitore die 120-Hertz-Technik in Kombination mit einer Shutter-Brille (fast ausschließlich Nvidias 3D Vision). Dabei stellt das Display abwechselnd die (für die Simulation der Tiefenwahrnehmung) leicht verschobenen Bilder für das rechte und das linke Auge dar.

Die Shutter-Brille dunkelt synchron dazu jeweils eines der beiden Gläser ab. Damit die Technik weitgehend flimmerfrei funktioniert, benötigen Sie einen TFT, der 120 Bilder in der Sekunde (120 Hz) darstellen kann, so dass jedem Auge 60 fps zur Verfügung stehen. Mittlerweile gibt es knapp 15 passende Monitore auf dem Markt und die Auswahl vergrößert sich kontinuierlich. Waren die ersten 120-Hertz-TFTs noch 22-Zoll-Modelle, gibt es nun einige 23,6-Zoll- und die ersten 27-Zoll-Geräte. Auch das dürfte die Beliebtheit von 3D weiter steigern, denn je größer der Monitor, desto besser kommt der 3D-Effekt. Obwohl die 120-Hertz-TFTs mindestens 100 Euro mehr kosten als gleich große 60-Hertz-Varianten, haben die Hersteller bereits weitere Modelle angekündigt. Das liegt aber nicht nur an 3D, denn eine Bildwiederholfrequenz von 120 Hertz hat auch handfeste Vorteile bei der herkömmlichen Darstellung: Vor allem schnelle Bewegungen wirken mit 120 Bildern pro Sekunde (falls die Grafikkarte das schafft) deutlich detaillierter, ruhiger und stabiler – was Shooter-Fans freut.

Unterm Strich nimmt der PC bei 3D immer noch die Vorreiterrolle ein. Obwohl es mittlerweile deutlich mehr 3D-TVs als Monitore gibt, hapert es noch am passenden Material für den Fernseher. Zwar kommen mittlerweile auch einige Konsolenspiele mit 3D-Modus auf den Markt, der PC hat aber eindeutig die Nase vorn, da praktisch jedes Spiel auch ohne spezielle Anpassungen in 3D läuft – und mit 60 Bildern pro Sekunde pro Auge meist die deutlich höhere Bildwiederholfrequenz bietet. Das ist zum großen Teil der Verdienst von Nvidias 3D Vision, das mit umfangreicher Treiberintegration, meist problemloser Konfiguration sowie solider Hardware und viel Marketing für breitere Akzeptanz gesorgt hat. Nicht zuletzt reift die

3D-Technik insgesamt, sei es auf dem PC, dem TV oder in Geräten wie Nintendos 3DS, immer mehr heran, und es gibt zunehmend mehr Inhalte wie Spiele oder (einige) 3D-Filme auf Blu-ray. Daher wird uns der Trend hin zur stereoskopischen 3D-Darstellung wohl noch lange begleiten, sodass sich die Anschaffung entsprechender Hardware für Interessierte bereits jetzt lohnt. Allerdings

## 3D ersetzt 2D nur gelegentlich.

nur als gelegentlicher Ersatz für die herkömmliche 2D-Wiedergabe. Etwa wenn es ein Spiel schafft, den 3D-Effekt besonders gewinnbringend für viel Atmosphäre einzusetzen oder wenn ein eventueller zweiter Teil von Avatar auf Blu-ray erscheint. Denn gut produzierte und sinnvoll eingesetzte 3D-Effekte steigern die Atmosphäre immens und machen einfach Spaß. Dazu kostet die Technik nicht mehr die Welt und wird mit zunehmender Verbreitung immer günstiger und sich daher auch bei Mittelklassegeräten durchsetzen, wie es bereits bei Fernsehern geschieht. Und die Qualität des 3D-Effekts ist mittlerweile auf einem Niveau angelangt, wo er sich zwei bis drei Stunden lang durchaus ohne Kopfschmerzen und müde Augen genießen lässt. **FK**

**Nintendos 3DS setzt auf ein autostereoskopisches 3D-Display, für das Sie keine Brille benötigen – allerdings führen leichte Veränderungen der Kopfposition bereits zu Störungen des 3D-Effekts.**





# TFT-Monitor optimal einstellen

Im Lieferzustand zeigen TFTs nicht das, was sie wirklich können, Helligkeit und Kontrast stehen oft auf Anschlag. In einfachen Schritten optimieren wir die Bildqualität und erklären die wichtigsten Parameter. Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/7382: Testbilder

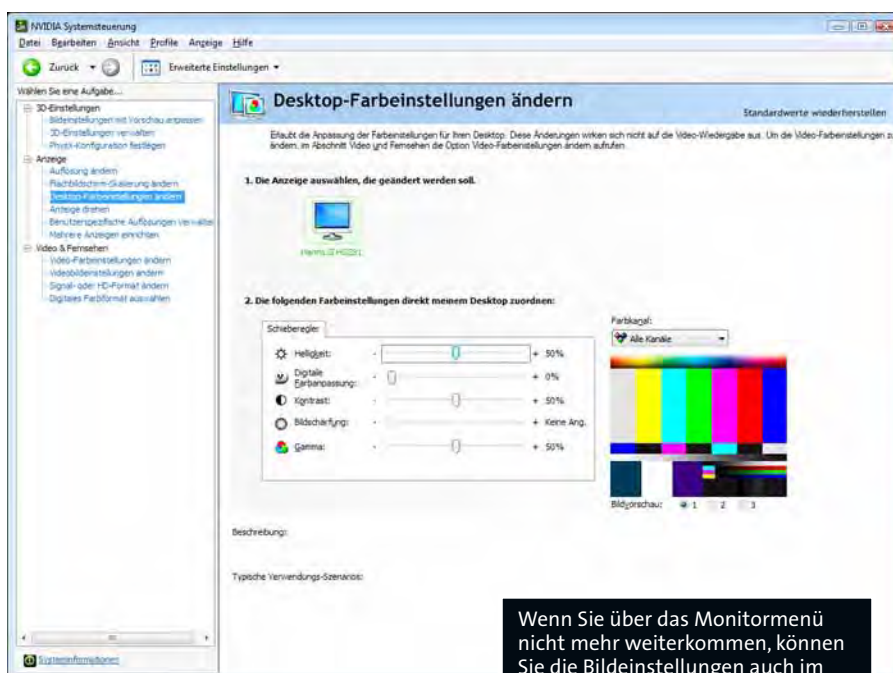
**A**us zwei Gründen werden Monitore und HD-Fernseher mit völlig falschen Bildeinstellungen ausgeliefert. Zum einen um bei Media Markt oder Saturn unter der starken Deckenbeleuchtung nicht scheinbar dunkler oder kontrastärmer auszusehen, weil die wenigsten Käufer wissen, dass man aus der Darstellung im Verkaufsraum nicht den geringsten Rückschluss auf die Bildqualität eines TFTs ziehen kann. Zum anderen wird von den Redaktionen nicht überall so genau getestet wie im Ingenieursland

**Helligkeit und Kontrast sind die wichtigsten Stellschrauben.**

Deutschland. Wer als Hersteller seinen Monitor in vielen Ländern mit praxistauglichen Einstellungen versenden würde, dem würden in manchen Tests mitunter schlechte Helligkeits- oder Kontrastwerte vorgeworfen, solange die Konkurrenz die entsprechenden Regler voll ausreizt. Nun unterscheiden sich TFTs aber nicht nur durch das eingesetzte Panel, sondern auch durch die Ansteuerung voneinander. Eine allgemein gültige Regel, auf wie viel Prozent Helligkeit und wie viel Prozent Kontrast Sie Ihren Monitor einstellen, gibt es also nicht. Zudem beeinflussen der persönliche Geschmack (eher natürlich oder lieber farbenfroh?), das Einsatzgebiet (Spiele, Videos, professionelle Bildbearbeitung) sowie der Stellplatz (hell oder dunkel) die jeweils optimale Konfiguration. Wer auf möglichst

hohe Farbtreue und Blickwinkelstabilität angewiesen ist, kauft ausschließlich TFT-Monitore mit IPS- oder PVA-Panel, weil die preiswerteren TN-Panels nicht den kompletten, aus 16.777.216 Millionen Farben bestehenden RGB-Farbraum abdecken können. Um etwa eine GameStar mit den richtigen Farben zu drucken, werden die Monitore zusätzlich »kalibriert«. Dazu kommt eine für Privatanwender viel zu teure Software sowie ein Farbmessgerät zum Einsatz, mit deren Hilfe die Einstellungen an bestehende Referenzwerte angepasst werden. Diese mindestens mehrere Hundert Euro teure Investition lohnt sich für Spieler und Heim-anwender natürlich nicht, zumal sich ein gutes Bild auch einfacher und vor allem kostenlos erreichen lässt.

Die meisten Einstellungen können Sie sowohl am Monitor direkt als auch über den Grafikkartentreiber vornehmen. Dabei ist der Weg über das Menü des Monitors vorzuziehen. Einige TFTs bringen eine Software mit, mit der Sie mehr Optionen bekommen, als über das On-Screen-Menü zugänglich sind. Da das aber nicht die Regel ist, beschränken wir uns zunächst auf die wesentlichen Schalthebel, zum Beispiel die Helligkeit: Nahezu jeder Monitor wird mit dem Maximalwert ausgeliefert. Ein auch für den Einsatz bei Tageslicht vollkommen ausreichender Messwert sind je nach Monitor und Geschmack 220 bis 250 cd/m<sup>2</sup> (siehe Test-Tabelle im Rahmen dieses Schwerpunkts). Bei leuchtstarken Monitoren leidet durch eine zu hohe Einstellung nicht nur die Bildqualität, auch die Augen werden übermäßig beansprucht. Nach unseren Erfahrungen genügen – wieder abhängig vom jeweiligen TFT – Einstellungen zwischen 50 und 80 Prozent. Ausnahme sind 3D-Monitore, die durch die Shutter-Brille viel Helligkeit einbüßen und im 3D-Modus erheblich stärker leuchten müssen, damit dunkle Bereiche einer Szene nicht vollkommen versumpfen. Da der Kontrast oder auch der Kontrastum-



Wenn Sie über das Monitormenü nicht mehr weiterkommen, können Sie die Bildeinstellungen auch im **Grafikkarten-Treiber** vornehmen (hier das Geforce-Menü).



fang den Unterschied zwischen dem dunkelsten und dem hellsten Pixel eines Bilds beschreibt, und die Helligkeit die Lichtstärke pro Fläche, stehen Helligkeit und Kontrast in einer Wechselwirkung zueinander. Wenn ein Monitor zu hell eingestellt ist, dann wirken schwarze Flächen eher gräulich. Umgekehrt zeigt das Display kein richtiges Weiß mehr. Hinzu kommt, dass sich bei TFTs die richtige Balance nicht so leicht finden lässt wie früher bei Röhrenmonitoren: Die Hintergrundbeleuchtung strahlt auch schwarze Pixel durchgehend an, sodass ein Minimum an Licht erhalten bleibt; Röhrenmonitore können den für die Pixel zuständigen Elektronenstrahl dagegen einfach abschalten und so vollständiges Schwarz darstellen. Der subjektive Schwarzwert von TFTs verbessert sich allerdings, wenn Helligkeit und Kontrast in einer vernünftigen Balance stehen und Sie den Monitor immer bei indirektem Licht benutzen, also beispielsweise in der Nacht ein kleines Licht anlassen. Abgesehen vom besseren Bildeindruck strengt das auch die Augen weniger an. Um einen Maßstab zu haben, wie Sie Helligkeit und Kontrast einstellen, empfehlen sich

## Eine sorgfältige Bildeinstellung schont die Augen.

so genannte Testbilder. Die beiden, die wir für diesen Artikel verwendet haben, bekommen Sie unter [www.GameStar.de/Quicklink/7382](http://www.GameStar.de/Quicklink/7382) beim Verband Photoindustrie-Verband e.V. Verwenden Sie zum Betrachten aber stets das selbe Programm und verändern Sie während der Optimierungsphase keine Software-Einstellungen, die die Bild-darstellung betreffen könnten. Zunächst sollten Sie das Kontrastbild (nicht abgedruckt) öffnen und den Monitor allein über Kontrast und Helligkeit so einstellen, dass Sie auf Ihrem Monitor sechsmal das »Q« wahrnehmen können, die äußeren Buchstaben links und rechts aber nur so gerade eben. Die großen Flächen sollten im Vergleich nach richtigem Schwarz und hellem Weiß aussehen. Nur so werden in Spielen oder Filmen möglichst viele Bildanteile gezeichnet anstatt zu verschwinden. Laut der beiliegenden Anleitung drehen Sie den Kontrast am besten auf den Maximalwert und senken dann die Helligkeit ab. Bei uns führte dies aber nicht zum gewünschten Ergebnis, stattdessen wurde der Windows-Desktop verfälscht wiedergegeben. Die besten Resultate erreichten wir (je nach Monitor) mit rund zwei Dritteln Helligkeit und einem Drittel bis 50 Prozent Kontrast. Im zweiten Schritt öffnen Sie das Monitortestbild (rechts oben auf dieser Seite), das ein breites Spektrum aus alltäglichen Mischungen von Graustufen, Farb- und Haupttönen abbildet. Hier können Sie anhand des vertikalen Verlaufs von Schwarz nach Weiß sowie der unteren Leiste mit dunkelgrauen Quadraten auf schwarzem Grund sowie hellgrauen Quadraten auf weißem Grund ihre Anfangseinstellungen zu Kontrast und Helligkeit er-



Im **Optimalfall** wirken Hauttöne auf dem Testbild natürlich, Farben kräftig, aber kontraststabil, und die Balance zwischen Schwarz und Weiß stimmt.



So oder so ähnlich sieht das Testbild im **Lieferzustand** vieler TFT-Monitore oder HD-Fernseher aus – oder wenn einfach mal irgendwie an den Einstellungen gedreht wurde.

neut kontrollieren. Im Idealfall wirken die vier Beispielbilder bereits so, wie sie sollen: Die beiden Hauttöne natürlich, die Blumenwiese farbenfroh, die Windräder knallig wie Plastik (ohne die Konturen zu überstrahlen) und die grauen Gefäße samt den Farbfeldern daneben weder zu kalt noch zu warm.

Bei vielen Monitoren sollte allein über die richtige Balance zwischen Helligkeit und Kontrast auch die Farbdarstellung zufriedenstellend funktionieren. Wenn dem nicht so ist, sollten Sie zuerst überprüfen, ob Sie die so genannte Farbtemperatur im Monitormenü anpassen können, bevor Sie an Farbe, Sättigung oder Farbtönen herum-drehen. Normalerweise hilft eine Farbtemperatur von 6.300 bis 6.500 K oder auch die Ein-

stellung »sRGB«. Um die Unterschiede zu sehen, probieren Sie die bei Ihrem Display möglichen Werte einfach mal aus. Wenn Sie über die Farbtemperatur nicht weiterkommen, versuchen Sie es über die Option »Farbe«, »Sättigung« oder »Digital Vibrance«, solange Sie diese direkt regeln können. Falls sich die Grundfarben Rot, Grün und Blau nur einzeln steuern lassen, dann weichen Sie besser auf den Grafikkartentreiber aus und kontrollieren die Farbsättigung als Ganzes. An den einzelnen Farbkanälen sollten nur Profis arbeiten, die darüber beispielsweise den Hang eines Monitors zu einem bestimmten Farbwert korrigieren können, etwa einen Grüntisch. Auch »Gamma« sollten Sie nur in Notfällen und sehr behutsam anwenden. **DV**





# Radeon HD 6970 gegen GeForce GTX 550 Ti

Spieleaugliche 3D-Karten gibt es bereits für weniger als 150 Euro. Welche Neuheit ist der beste Kauf für kleine Budgets: GTX 550 Ti oder HD 6790? Von Daniel Visarius

Mehr Benchmarks: [GameStar.de/Quicklink/7357](http://GameStar.de/Quicklink/7357)

**H**eutzutage laufen die meisten Spiele auch auf Grafikkarten für weniger als 150 Euro in hohen Details flüssig. Dauerbrenner ist hier die ab 110 Euro erhältliche Radeon HD 5770 von Ende 2009, die fast 30 Prozent schneller rechnet als Nvidias bisher günstigste DirectX-11-Karte GeForce GTS 450. Genau in dieses (wegen der hohen Absatzzahlen) stark umkämpfte Segment schickt AMD nun zusätzlich die **HD 6790** (130 Euro), nachdem Nvidia bereits im letzten Monat die **GTX 550 Ti** (ab 130 Euro) vorgestellt hat. Beide Karten sind knapp unterhalb der GTX 460 mit 1,0 GByte und der Radeon HD 6850 angesiedelt. Wie sich diese potenziellen Schnäppchen schlagen und ob sie sich für Silent- und Wohnzimmer-PCs eignen, das prüfen wir auf unserem Windows-7-Testsystem aus einem Core i7 965 XE und 6,0 GByte RAM anhand zweier Herstellerkarten: zum einen die Sapphire **Radeon HD 6790** und zum anderen die Zotac **GeForce GTX 550 Ti AMP!** (140 Euro). Alle Benchmarks führen wir mit den jeweils aktuellen, stabilen Grafikkarten-Treibern durch.

Die **Radeon HD 6790** sieht nicht nur aus wie Radeon HD 6870 und Radeon HD 6850, sie ist auch direkt mit ihnen verwandt: Der Grafikchip Barts LE ist die bislang kleinste Barts-Variante und eine Weiterentwicklung des Cypress-Chips von der Radeon HD 5800. In erster Linie ist er kostengünstiger herzustellen, benötigt weniger Strom und rechnet bei Tessellation etwas schneller. Die Leistungsdaten des Grafikprozessors entsprechen mit 800 Shader-Prozessoren und 40 Textur-Ein-

heiten dem Dauerbrenner Radeon HD 5770, die Taktfrequenz liegt mit 840 statt 850 MHz nur minimal darunter. Der **HD 6790** steht (wie der HD 5770) 1,0 GByte Speicher zur Seite, der aber nun über eine 256 Bit statt 128 Bit breite Datenleitung mit dem Grafikchip verbunden ist. Obwohl der effektive Speichertakt von 4.800 auf 4.200 MHz sinkt, steigt die Speicherbandbreite durch die doppelt so schnelle RAM-Anbindung von 76,8 GByte/s auf nun 134,4 GByte/s. Damit hat die **Radeon HD 6790** die schnellere Speicherkonfiguration als die Radeon HD 6850, aber ihr fehlen 16 der 32 ROP-Einheiten, was die Leistung unter anderem mit Kantenglättung spürbar einschränkt. Die Anschlussleiste folgt AMDs aktuellem Standard von je zwei DVI- und zwei Mini-Displayport-Ausgängen sowie einer HDMI-1.4a-Buchse, um die maximal unterstützten fünf Monitore gleichzeitig anschließen zu können. Sapphire verzichtet bei seinem Modell allerdings auf die beiden Mini-Displayports und ersetzt sie durch einen normalen Displayport.

Die **GeForce GTX 550 Ti** basiert auf dem neuen GF116-Chip und 1,0 GByte Speicher. Die **GTX 550 Ti** soll von den gleichen Optimierungen profitieren, die Nvidia bereits bei GTX 580, GTX 570 und GTX 560 Ti angewandt hat: Die einzelnen Transistoren wurden genauer als bisher für ihr Einsatzgebiet ausgewählt, sodass die Energieeffizienz steigt, ohne die Leistung zu beeinträchtigen. Mit 192 Shader-Einheiten verfügt die **GTX 550 Ti** über ebenso viele Rechenwerke wie die GTS 450, aber über erheblich weniger als die GTX 560 Ti mit 384. Statt wie bei der GTS 450 mit 1.566 MHz laufen die jedoch mit 1.800 MHz,

die übrigen Teile des Grafikchips mit 900 statt 783 MHz. Das für die Gesamtleistung wichtige Speicher-Interface ist jetzt 192 Bit statt wie bisher 128 Bit breit, der effektive Speichertakt steigt von 3.608 auf 4.100 MHz. Daraus ergibt sich eine höhere Speicherbandbreite von 98,5 GByte/s statt 57,7 GByte/s, was den Benchmarks vor allem in hohen Auflösungen mit Kantenglättung zu gute kommen sollte. Standardmäßig hat die **GTX 550 Ti** zwei DVI-Ausgänge und einen Mini-HDMI-Anschluss. Unsere Test-Karte von Zotac läuft mit 1.000/2.000/ 4.200 statt 900/1.800/4.100 MHz und bietet zusätzlich zu den beiden DVI-Buchsen einmal HDMI-Ausgang und einmal Displayport.

**Radeon HD 6790 ist beim Tempo überlegen.**

Ohne Kantenglättung bringt die **Radeon HD 6790** im Test viele Spiele bis 1920x1200 bei maximalen Details flüssig auf den Monitor. Der Vorsprung auf die Radeon HD 5770 beträgt durchschnittlich rund fünf Prozent, der auf eine **GTX 550 Ti** mit Standardtakt über 20 Prozent (39,0 zu 32,0 fps)! Die Zotac-Karte kann sich mit 35,5 zu 32,0 fps um gut 10 Prozent von einer Standard-GTX-550-Ti absetzen, was aber nicht einmal genügt, um die alte Radeon HD 5770 zu überholen. Schon in den Tests ohne Kantenglättung wird somit klar, dass die **GeForce GTX 550 Ti** mit der GTX 560 Ti trotz ähnlich klingendem Namen nichts gemein hat. Mit durchschnittlich 32,0 zu 41,3 fps bleibt der neue 3D-Beschleuniger



weit hinter der GeForce GTX 460 zurück, die GTX 560 Ti ist mit 54,0 fps unerreichbare 70 Prozent voraus. In unseren Benchmark-Tests mit vierfacher Kantenglättung erreichen beide Grafikkarten nur in wenigen Titeln über 30 fps. Spielbar ist meist nur eine Auflösung von maximal 1680x1050 Pixeln. Im Konkurrenzvergleich steht die **HD 6790** mit durchschnittlich 30,3 fps damit dennoch gut da: Auf die Radeon HD 5770 arbeitet sie einen Vorsprung von im Schnitt neun Prozent heraus, die **GTX 550 Ti** gerät um 15 Prozent ins Hintertreffen. Für diese hohen Qualitätseinstellungen sollten Sie jedoch mindestens eine HD 6850 (36,4 fps) oder eine GTX 460 (34,6 fps) für etwa 20 Euro Aufpreis ins Auge fassen, um wenigstens in älteren oder nicht allzu aufwändigen Titeln Kantenglättung aktivieren zu können.

Die Ergebnisse mit achtfacher Kantenglättung sind nicht mit denen mit vierfacher vergleichbar, weil ausgerechnet die anspruchsvolleren Titel wie **Mafia 2** und **Metro 2033** maximal vierfache Kantenglättung anbieten und die Durchschnittswert entsprechend beeinflussen. In der Praxis können die getesteten Grafikkarten lediglich Spiele mit einer 3D-Engine von vorgestern in diesen Einstellungen flüssig darstellen. Den direkten Konkurrenten **GeForce GTX 550 Ti** serviert die **HD 6790** aber wie in den vorherigen Tests locker ab, in diesem Fall mit 31,4 gegen 26,4 fps. Dank der starken Übertaktung kommt die Zotac-Karte auf 29,6 fps.

Dicht gestaffelt gehen die Grafikkarten von 100 bis 150 Euro über die Ziellinie. Mit einer durchschnittlichen Leistung von 33,6 fps übertrifft die **HD 6790** die gleich teure **GTX 550 Ti** um fast 20 Prozent! Einschließlich der 20 Euro teureren Grafikkarten GeForce GTX 460 (neun Prozent schneller) und Radeon HD 6850 (20 Prozent schneller) bietet die **Radeon HD 6790** das derzeit beste Preis-Leistungs-Verhältnis in dieser Leistungsklasse. Durch die Übertaktung kann die **GTX 550 Ti AMP!** mit 29,2 zu 30,3 fps zur **HD 6790** aufschließen. Unterm Strich fühlt sich die Standard-GTX-550-Ti in Auflösungen bis 1680x1050 am wohlsten, während die **Radeon HD 6790** auch mit 1920x1200 keine Probleme hat und nur von übertakteten GTX-550-Ti-Karten eingeholt wird.

Aber: Angesichts der relativ geringeren 3D-Leistung der **HD 6790** ist die Geräuschkulisse von lauten 3,3 Sone völlig indiskutabel. Wenigstens gibt der Lüfter im Leerlauf unter Windows mit 1,0 Sone so gut wie keinen Mucks von sich. Sapphire verwendet einen eigenen Kühler, der mit 1,9 Sone unter Last wesentlich leiser dreht und aus dem Gehäuse heraus kaum zu vernehmen ist. Für Silent-PCs bleibt allerdings auch das zu laut. Im Leerlauf rotiert der Sapphire-Ventilator mit maximal 0,7 Sone flüsterleise. Der Stromverbrauch für das gesamte Testsystem liegt mit 143 Watt im Leerlauf und 264 Watt unter Volllast ziemlich genau auf dem Niveau der Referenzkarte mit 265 und 140 Watt.

**PREIS** 140 Euro
 **HERSTELLER** Zotac

**Grafikkarte**  
**GeForce GTX 550 Ti AMP!**

**Grafikchip** GF116  
**GPU-/DDR-Takt** 1.000 / 2.000 / 4.400 MHz  
**Video-RAM** 1.024 MByte GDDR5  
**RAM-Anbindung** 192 Bit  
**Stromanschlüsse** 1x 6-Pol  
**Steckplatz** PCI Express 16x

**SPIELELEISTUNG**  
 + bis 1680x1050 meist maximale Details flüssig  
 - Kantenglättung nur in älteren oder anspruchsloseren Spielen

**BILDQUALITÄT**  
 + beste Kantenglättung + bis zu 32fache Kantenglättung  
 + sehr guter anisotroper Texturfilter + Supersampling auch in DirectX 10 und 11 + AF winklabhängig

**ENERGIEEFFIZIENZ**  
 + befriedigende Energieeffizienz  
 - absoluter Stromverbrauch zu hoch für die gebotene Leistung

**KÜHLSYSTEM**  
 + flüsterleise unter Windows  
 - leicht hörbar unter Volllast  
 - zu laut für Silent-PCs

**AUSSTATTUNG**  
 + 3D Vision + SLI + GPU-PhysX + 2x DVI + HDMI 1.4a  
 + Displayport + Stromadapter + DVI- auf VGA-Adapter  
 + Software-Paket mit Rabattgutschein

**FAZIT**  
 Durch die Übertaktung ist diese GeForce GTX 550 Ti fast so schnell wie eine Radeon HD 6790. Die bessere Wertung kommt in erster Linie durch die umfangreichere Ausstattung zustande. Wer die nicht braucht, greift besser zur schnelleren und dabei sogar sparsameren HD 6790.

36/60

10/10

6/10

8/10

8/10

68

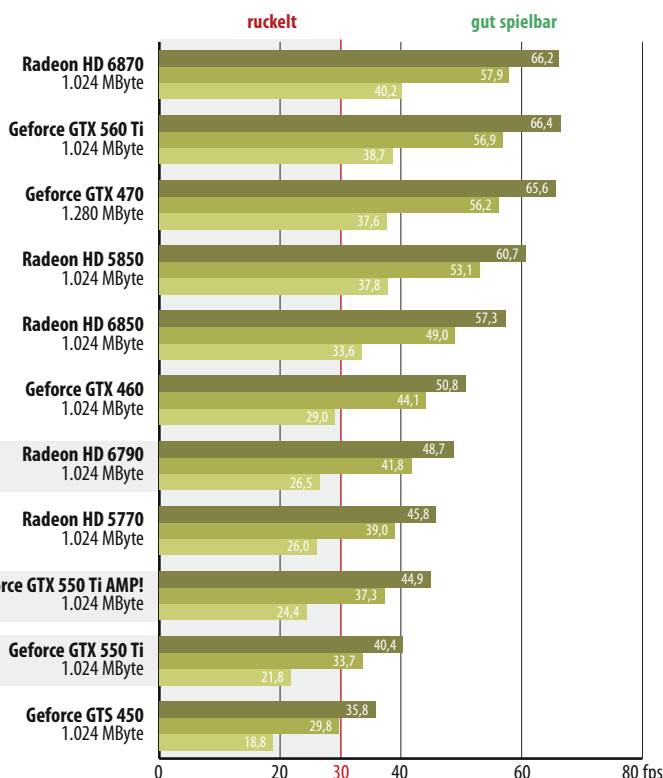
Preis/Leistung: Befriedigend

## Benchmarks

Battleforge, Crysis, Call of Duty: Black Ops, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2

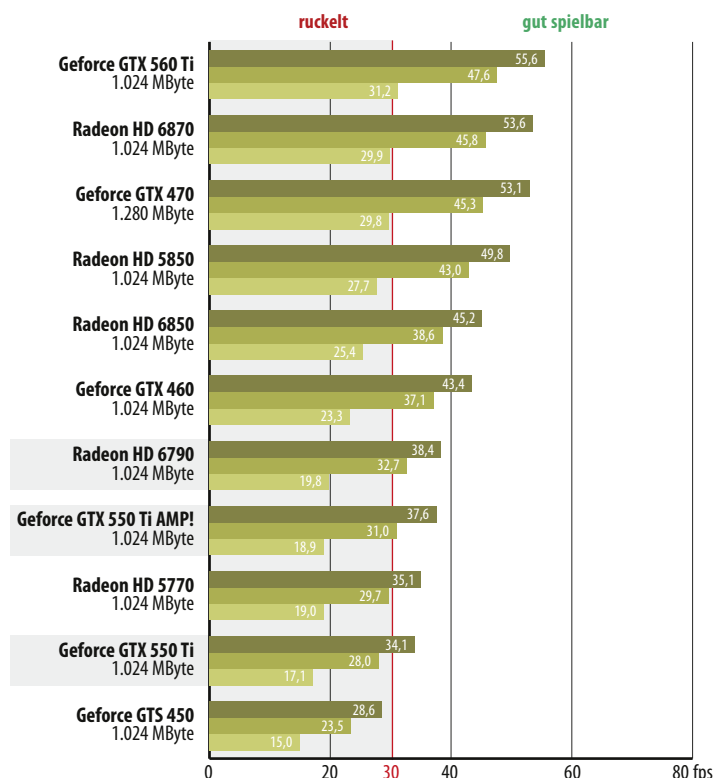
### Performance Rating Standard-Grafikeinstellungen

1680x1050 1920x1200 2560x1600



### Performance Rating Hohe Bildqualität

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



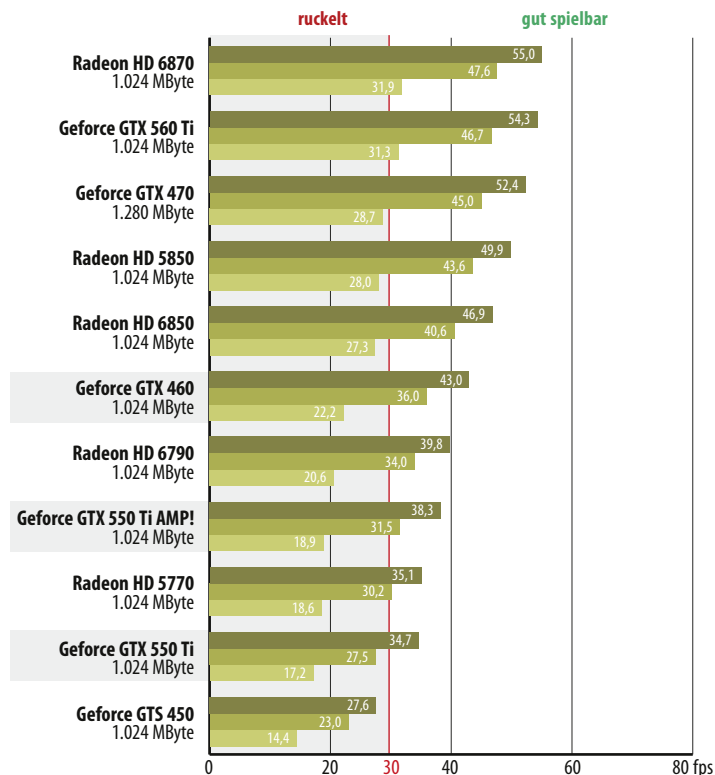


## Benchmarks

Battleforge, Crysis, Call of Duty: Black Ops, F1 2010, Metro 2033, Mafia 2

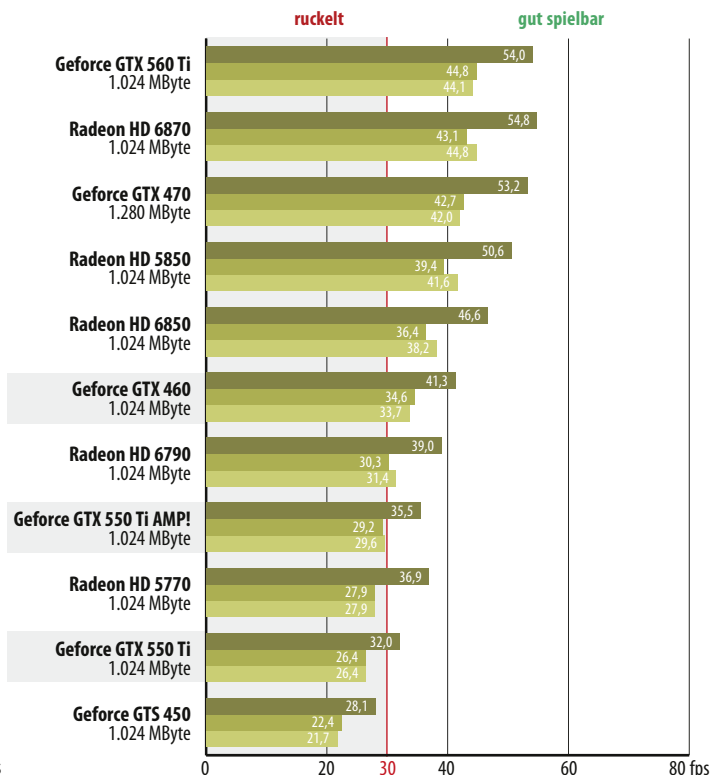
## Performance Rating Sehr hohe Bildqualität

1680x1050 8xAA/16xAF 1920x1200 8xAA/16xAF 2560x1600 8xAA/16xAF



## Performance Rating Durchschnitt

1xAA / 1xAF 4xAA / 8xAF 8xAA / 16xAF



Auf der **GTX 550 Ti** kommt an und für sich der gleiche Kühler zum Einsatz wie auf GTS 450 und GTX 460, entsprechend leise dürfte der Lüfter sowohl im 2D-Betrieb unter Windows als auch im 3D-Betrieb unter Vollast rotieren. Messen konnten wir das leider nicht, weil wir keine Referenzkarte von Nvidia mit dem Originalbauteil zur Verfügung hatten, sondern nur die Platine von Zotac. Relevante Unterschiede zwischen den zwei Takteinstellungen (Referenz und Zotac-Übertaktung) können wir weder bei der Stromaufnahme noch bei der Lautstärke ausmachen. Im Leerlauf flüstert der Zotac-Lüfter

mit aus dem geschlossenen PC-Gehäuse heraus unhörbaren 0,5 Sone. Unter Vollast im 3D-Betrieb produziert die **GTX 550 Ti AMP!** bereits mit den Standardtaktraten leicht hörbare 1,9 Sone und damit deutlich mehr als etwa die Referenzlüfter von Geforce GTS 450 und GTX 460 mit ihren jeweils sehr leisen 1,3 Sone. Der Stromverbrauch ist mit 300 Watt für das gesamte Testsystem erheblich höher als bei der GTS 450 (221 Watt). Im Leerlauf bleibt der Chip mit 32 Grad angenehm kühl und wird kaum wärmer als der auf der Geforce GTS 450 mit 27 Grad.

Unterm Strich ist die **Geforce GTX 550 Ti** durchaus eine interessante Grafikkarte für geräuschempfindliche Spieler, die auf das eine oder andere Grafikdetail verzichten können. Der Name »GTX 550 Ti« ist jedoch ein kompletter Fehlgriff: Er suggeriert Leistung knapp unterhalb einer Geforce GTX 560 Ti (200 Euro), tatsächlich rechnet die **GTX 550 Ti** im Test aber deutlich langsamer und erreicht noch nicht einmal das Niveau einer GTX 460 (150 Euro). Im dicht gedrängten Segment zwischen 100 und 200 Euro macht das derzeit den Unterschied zwischen einer Kaufempfehlung oder nicht: Auch die **Zotac AMP!** steht kaum besser da. Mit **Radeon HD 6790** spielen Sie für 10 Euro weniger deutlich flotter und ausreichend schnell für Auflösungen bis 1680x1050 und je nach Spiel und Detailstufe auch bis 1920x1200 Pixel. Als Ersatz für eine Geforce 8800 GT oder eine Radeon HD 4850 können wir die **HD 6790** bedenkenlos empfehlen. Der Sprung von einer Geforce GTX 260 beispielsweise ist aber zu klein, als dass sich der Neukauf lohnt. **DV**

PREIS 130 Euro

HERSTELLER Sapphire

Grafikkarte  
Radeon HD 6790

<b>Grafikchip</b>	Radeon HD 6790 (Barts LE)
<b>GPU-/ DDR-Takt</b>	840 / 840 / 4.200 MHz
<b>Video-RAM</b>	1.024 MByte GDDR5
<b>RAM-Anbindung</b>	256 Bit
<b>Stromanschlüsse</b>	2x 6-Pol
<b>Steckplatz</b>	PCI Express 16x

## SPIELELEISTUNG

- bis 1920x1200 flüssig
- weniger aufwändige Spiele auch mit 4x Kantenglättung

37/60

## BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung • winkelunabhängiger Texturfilter
- anisotroper Texturfilter flimmert dennoch minimal
- kein Supersampling in DirectX 10 & 11

9/10

## ENERGIEEFFIZIENZ

- hohe Energieeffizienz
- relativ niedriger maximaler Verbrauch

8/10

## KÜHLSYSTEM

- flüsterleise im Leerlauf
- nur leicht hörbar unter Last
- zu laut für Silent-PCs

8/10

## AUSSTATTUNG

- Crossfire • Eyefinity • 2x DVI • HDMI 1.4a • Displayport
- zwei Stromadapter • DVI- auf VGA-Adapter
- keine ausgereifte 3D-Stereoskopie

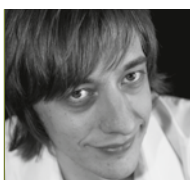
5/10

## FAZIT

Preiswerte Grafikkarte mit genug Leistung für Auflösungen bis 1920x1200, meist aber nur ohne Kantenglättung. Der Sapphire-Lüfter stört aus dem Gehäuse heraus beim Spielen nicht. Wer etwas mehr Geld investieren kann, sollte zu einer HD 6850 oder zu einer Geforce GTX 460 greifen.

67

Preis/Leistung: Befriedigend

Interessante  
Schnäppchen

Daniel Visarius,  
Itd. Redakteur Hardware,  
daniel@gamestar.de

Wer auf Kantenglättung verzichten kann und nicht durchgängig in maximalen Details spielen muss, der bekommt mit beiden Grafikkarten genug Leistung – bei der Geforce GTX 550 Ti gilt das allerdings nur für übertaktete Varianten wie der AMP! von Zotac. Von den etwas besseren technischen Voraussetzungen (vernünftige 3D-Stereoskopie, GPU-PhysX, bessere Bildqualität mit Kantenglättung) kann die GTX 550 Ti nicht profitieren, weil sie in diesen Einstellungen ohnehin kaum flüssige Bildwiederholraten auf den Monitor bringt. Das Gleiche gilt natürlich für die HD 6790 und das Spielen auf mehreren Monitoren. Also: Kaufempfehlung für Sparfüchse, ja!



Durch unseren aktuellen Schwerpunkt gibt es eine neue Referenz sowie zwei weitere Neuzugänge bei den 24-Zoll-TFTs. Ansonsten hat sich in diesem Monat bis auf einen Preissturz der Geforce GTX 580 wenig getan.

## Legende

**NEU** markiert Neuzugänge.

**UPDATE** kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

**PREISTIPP** Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

**KAUFTIPP** Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

**1** **2** zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

## Die besten Selbstbau-Spielerechner



## 500-Euro-PC

## Preise

<b>Prozessor Sockel AM3</b>	
Phenom II X4 840 Boxed	90 €
<b>Prozessorkühler</b>	
bei CPU mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 870-C45	60 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston Value RAM 4,0 GB DDR3-1333	40 €
<b>Grafikkarte</b>	
XFX HD 5850 Black Edition / 1,0 GByte	180 €
<b>Soundkarte</b>	
auf dem Mainboard	0 €
<b>Festplatte</b>	
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
<b>DVD-Brenner</b>	
Sony Optiarc 7240S	20 €
<b>Gehäuse</b>	
Cooltek CT-K3 Evolution	40 €
<b>Netzteil</b>	
Sharkoon SHA550	50 €

**GESAMTPREIS 530 €**

<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+20 €</b>
Powercolor HD 5870 PCS+ _____	200 €
<b>Bessere Soundkarte</b>	<b>+60 €</b>
Creative X-Fi Titanium Bulk _____	60 €

**Fazit** Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

## 1.000-Euro-PC

## Preise

<b>Prozessor Sockel AM3</b>	
Phenom II X6 1055T Boxed _____	140 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Scythe Mugen 2 Rev. B _____	35 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
Asus M4A88TD-V Evo _____	90 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600 _____	50 €
<b>Grafikkarte</b>	
His Radeon HD 6970 / 2,0 GByte _____	290 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk _____	60 €
<b>Festplatte / SSD</b>	
WD Caviar Black 1TB / Intel X25-V 40 GB 160 _____	€
<b>Blu-ray-Combo-Laufwerk</b>	
Samsung SH-B123L _____	60 €
<b>Gehäuse</b>	
Antec Sonata 4 inkl. 620 Watt _____	140 €
<b>Netzteil</b>	
im Gehäuse mitgeliefert _____	0 €

<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.025 €</b>
--------------------	----------------

<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-80 €</b>
Powercolor HD 5870 PCS+ 1,0 GByte	210 €
<b>Keine Extra-Soundkarte</b>	<b>-60 €</b>
Onboard-Sound	0 €

**Fazit** Sehr schneller Rechner mit über-  
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis.  
Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle  
Spieler nicht investieren.

## 1.500-Euro-PC

## Preise

<b>Prozessor Sockel 1155</b>	
Core i5 2500K	180 €
<b>Prozessorkühler</b>	
EKL Alpenföhn Matterhorn	50 €
<b>Mainboard Sockel 1155</b>	
MSI P67A-GD65	150 €
<b>Arbeitsspeicher</b>	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
<b>Grafikkarte</b>	<b>UPDATE</b>
Asus Geforce GTX 580 DC II / 1,5 GByte	430 €
<b>Soundkarte</b>	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
<b>Festplatte / SSD</b>	
WD Caviar Black 1TB/ Intel X25-V 40 GB	160 €
<b>Blu-ray-Combo-Laufwerk</b>	
Samsung SH-B123L	60 €
<b>Gehäuse</b>	
Coolermaster HAF-X	160 €
<b>Netzteil</b>	
Corsair HX 850 Watt	140 €

<b>GESAMTPREIS</b>	<b>1.400 €</b>
--------------------	----------------

<b>Günstigere Grafikkarte</b>	<b>-140 €</b>
HIS Radeon HD 6970	290 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+70 €</b>
Intel X25-M 80 GByte	150 €

**Fazit** Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftsicherer Ausstattung und pfeilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

## Grafikkarten

**BIS 200 EURO**

► [Note](#) ► [Preis](#) ► [Test in](#) ► [GameStar.de](#)

1

**XFX Radeon HD 5850 Black Edition**

► 79    ► 180 €    ► 09/10    ► Quicklink: 7058

schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

2

**Gigabyte GTX 460 Super Overclock** UPDATE

► 78    ▼ 170 €    ► 04/11    ► Quicklink: 7387

schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

3

**Club 3D Radeon HD 5850 OC** UPDATE

► 78    ▲ 190 €    ► 09/10    ► Quicklink: 7060

schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte

4

**MSI N460GTX Hawk**

► 77    ► 170 €    ► —    ► Quicklink: 7192

schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

5

**HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo**

► 77    ► 180 €    ► 04/11    ► Quicklink: 7386

schnell, leicht hörbar, Directx 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte



**BIS 300 EURO**

► [Note](#) ► [Preis](#) ► [Test in](#) ► [GameStar.de](#)

1

**Powercolor HD 5870 PCS+**

PREISTIPP

► 82

▼ 200 €

► 06/10

► Quicklink: 7064

sehr schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

2

**Sapphire Radeon HD 5870 Vapor-X**

UPDATE

► 82

▼ 260 €

► 02/10

► Quicklink: 7062

sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GByte

3

**MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II**

UPDATE

► 81

▼ 210 €

► 04/11

► Quicklink: 7388

sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

4

**Gainward GF GTX 560 Ti Phantom**

UPDATE

► 81

▼ 225 €

► 04/11

► Quicklink: 7384

sehr schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

5

**Powercolor Radeon HD 6950 PCS++**

► 81

▼ 260 €

► 04/11

► Quicklink: 7389

extrem schnell, hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte



**AB 300 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1

**Zotac GTX 580 AMP!**

UPDATE

► 87

▼ 460 €

► 12/10

► Quicklink: 7252

schnellste Grafikkarte, relativ laut, DirectX 11 / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

2

**Sapphire HD 6970 BF:BC2 Edition**

► 86

► 330 €

► 04/11

► Quicklink: 7385

extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3

**Powercolor HD 6970 PCS+**

► 85

► 350 €

► 04/11

► Quicklink: –

extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

4

**Asus ENGTX 570 Overclock Edition**

► 83

► 330 €

► 04/11

► Quicklink: –

extrem schnell, deutlich hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

5

**HIS Radeon HD 6970**

PRESTITIP

► 81

► 300 €

► 01/11

► Quicklink: 7254

extrem schnell, hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GB





**Monitore****TFTs 22 ZOLL  
BIS 200 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Samsung Syncmaster BX2240** **PREISTIPP**

► 84 ► 180 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spielefähig, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

**2 HP Compaq LA 2205wg**

► 82 ► 200 € ► online ► Quicklink: 7219

voll spielefähig, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**3 LG W2253TQ**

► 81 ► 160 € ► 10/09 ► Quicklink: 7069

voll spielefähig, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080

**4 Samsung Syncmaster B2230W**

► 81 ► 170 € ► 07/10 ► Quicklink: 7068

voll spielefähig, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

**5 NEC Multisync E222W**

► 77 ► 190 € ► 09/10 ► Quicklink: 7070

voll spielefähig, gute Bildqualität, HDMI, HDCP, 1680x1050

**TFTs 24 ZOLL  
BIS 300 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Eizo Foris FX2431** **NEU**

► 89 ► 900 € ► 06/11 ► Quicklink: -

voll spielefähig, vielseitig verstellbar, PVA-Panel, 1920x1200

**2 Benq XL2410T** **NEU**

► 86 ► 340 € ► 06/11 ► Quicklink: 7304

voll spielefähig, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**3 Asus VK246H** **UPDATE**

► 85 ▼ 190 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082

voll spielefähig, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**4 Samsung Syncmaster 2494HM** **PREISTIPP**

► 84 ► 270 € ► 04/10 ► Quicklink: 7083

voll spielefähig, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080

**5 Viewsonic V3D241wm-LED** **NEU**

► 82 ► 360 € ► 06/11 ► Quicklink: -

voll spielefähig, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080

**Mainboards****SOCKET 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 ► 180 € ► 12/09 ► Quicklink: 7096

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55

**3 Gigabyte P55-UD6**

► 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

**SOCKET AM3  
PHENOM II / ATHLON II**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 MSI 790FX-GD70** **UPDATE**

► 93 ▼ 120 € ► 09/09 ► Quicklink: 7109

vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

**2 Asus M4A78T-E** **UPDATE**

► 90 ▼ 85 € ► 09/09 ► Quicklink: 7110

Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX

**3 Gigabyte MA790XT-UD4P**

► 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**

► 93 ► 330 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101

toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

**3 Teufel Concept E 300** **UPDATE**

► 92 ▲ 290 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

**4 Logitech Z-5500** **PREISTIPP**

► 86 ▲ 260 € ► 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 ▼ 135 € ► 10/09 ► Quicklink: 7105

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

**2 Logitech G35**

► 89 ► 80 € ► 06/09 ► Quicklink: 7106

USB-Headset mit Raumklangoptionen und Stimmveränderung

**3 Sennheiser PC 330** **UPDATE**

► 89 ▼ 80 € ► 08/10 ► Quicklink: 7107

präziser Klang und Klasse Sprachübertragung

**4 Steelseries Siberia v2** **PREISTIPP**

► 88 ► 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+**

► 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**

► 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 Makro Tasten und interner Speicher

**5 Microsoft Reclusa**

► 76 ► 40 € ► 08/07 ► Quicklink: 7118

Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl

**TASTATUREN  
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

**1 Logitech G510**

► 87 ► 85 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119

Display, Soundchip, Makro Tasten, abnehmbare Handballenaufklappung

**2 Logitech G19**

► 87 ► 120 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makro Tasten und USB-Hub

**3 Razer Black Widow Ultimate**

► 87 ► 140 € ► - ► Quicklink: 7333

maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, 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 Makro Tasten 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



Geld · Frauen · Autos · Das haben Sie ja alles schon · Deshalb geht's hier um Spiele



# GameStyle

299,99 €

Das Magazin für reiche und schöne Spieler

MAI 06/2011

## Dekadente Vollversion



### Crysis 2 Gold Edition

Unspielbar! Besteht nämlich aus Gold! Handgegossen von Designer Cevat Yerli!

Special:  
Welches  
Gamepad  
passt  
zur neuen  
Rolex?

## Ein Spiel gefällt Ihnen nicht? Dann kaufen Sie den Hersteller!

Wir verraten in zehn einfachen Schritten, wie's geht! Billig zu haben: Jowood, TGC

+ Video

## Browser-, Casual- und Budget-Games

Das spielen die Armen! Beeindrucken Sie Ihr Personal mit Unterschichten-Expertenwissen! Kaum zu glauben: Viele dieser Spiele sind kostenlos!

## Großer Reality Check

# Was ist besser: Need for Speed oder ein echter Sportwagen?

(Natürlich der Sportwagen, was denken Sie denn?!)

### Hardware-Ratgeber

»Nun suchen Sie schon die Gehäuse-schraube, James!«

Wie das Personal den Rechner richtig zusammenbaut

### Shopping-Guide

Einweg-Rechner ab 4.000 Euro

Neuster Trend aus den USA: Spiel durchspielen, dann Rechner in den Müll werfen

### Tipps & Tricks

Boss-Guide zu World of Warcraft

In diesem Hugo-Boss-Anzug spielt sich Blizzards Online-Hit am besten (oder Versace, Armani, Brioni)

### Report

Erschießen Sie Ihresgleichen

Exklusive Multiplayer-Server für Reiche auf den Cayman Islands, schon ab 1.200 Euro Monatsgebühr



# GameStar 07/2011 erscheint am 25.5.2011



**1 The Witcher 2: Assassins of Kings** **Test**  
Im Test erfahren Sie, ob das Action-Rollenspiel um den Hexer Geralt seinen guten Vorgänger sogar übertrifft.

**2 Dirt 3 • Brink** **Test** Zwei Mai-Highlights im Test:  
Wir brettern über staubige Sandpisten in Dirt 3 und ballern uns in Brink durch flotte Mehrspieler-Gefechte.

**3 Deus Ex: Human Revolution** **Preview**  
Entwicklerbesuch in der Redaktion: Wir probieren den ambitionierten Rollenspiel-Shooter aus.

**4 SSD-Laufwerke im Vergleich** **Hardware** SSDs  
machen den PC leiser und schneller. Günstige Festplatten-alternativen gibt's für unter 100 Euro. Großer Vergleichstest.

**130** Themen können sich kurzfristig ändern, alle Angaben ohne Gewähr.

# GameStar

IDG  
ENTERTAINMENT  
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH  
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118  
www.idgmedia.de

Geschäftsführer  
Verlagsleitung York von Heimbürg  
André Horn  
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-Feininger-Str. 26, 80807 München  
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652  
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)  
Stellv. Chefredakteur Christian Schmidt  
Leitender Redakteur Daniel Visarius  
Redaktion Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky,  
Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins,  
Tilman Blanke, Sebastian Klix, Michael Löprich

Online Frank Maier (Ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael  
Obermeier, Christian Schneider, Julian Freudenhammer

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 Jakob Scheikl, Oliver Thomas (Trainee)  
Special Projects 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, Heinrich Lenhardt, Daphne Cisneros, Daniel Raumer,  
Evi Zechmeister, Konstantin Christinakis

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen,  
Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 01805/727252-275 (\*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro  
Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: shop@gamestar.de  
Web: www.gamestar.de/shop

Jahresbezugspreise DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)  
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)  
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)  
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland).  
Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich  
(Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70  
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de  
Web: www.mzv.de

Verkaufte Auflage (IVW Q IV/2010): 118.590 verkaufte Hefte  
Online-Reichweite (IVW 03/2011) 56.853.550 Page Impressions, 10.788.105 Visits

AWA 2009 Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der  
Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Berlin  
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der  
Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion  
Anzeigenleiter (verantwortlich) Ralf Sattelberger (-730)  
Senior Sales Manager 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 Preisliste Nr. 14 vom 1.10.2010.  
Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10  
Erfüllungsort, Gerichtsstand München  
Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Produktion, Rechtliches Jutta Eckbrecht  
Produktionsleitung Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG,  
Druck und Beilagen Osswald GmbH & Co. Megapac

© Copyright IDG Entertainment Media GmbH  
Layout-Entwurf Sabine Hell, Sigrun Rüb  
Design Wertungskasten Uwe C. Beyer  
Titel H2DESIGN.de  
Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen.  
Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbe-  
sondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zu-  
stimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts  
anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in  
elektronischer Form verteilten Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Ver-  
lages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung  
nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines  
eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien  
Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine  
Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen  
könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen  
Virens Scanner zu prüfen.



# GameStar DVD

# GameStar XL DVD

DVD

GameStar 06/2011

Plus 20 Indie-Spiele!

Erleben Sie die Ursprünge der The Elder Scrolls-Serie mit den Rollenspiel-Klassikern Arena und Daggerfall.

Vollversion

The Elder Scrolls-Doppelpack: Arena & Daggerfall

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar

DVD-Inhalt 06/2011

Daten

**VOLLVERSION**  
The Elder Scrolls-Doppelpack: Arena & Daggerfall  
Downloader: Forsaken Worlds  
  
**INDIE-SPIELE**  
Battle for Wesnoth  
FreeCiv  
Gungirl 2  
suteF  
Desktop Dungeons  
u.v.m.  
  
**DEMOS**  
Zeit2  
Space Chem  
Osmos  
Kehrmaschinen Simulator 2011  
u.v.m.

Videos

**TOP-SPIEL**  
Multiplayer-Special  
- Einleitung  
- Crysis 2 MP  
- Black Ops MP  
- Homefront MP  
- Fazit  
  
**PREVIEWS**  
Battlefield 3  
Call of Juarez: Das Kartell (NUR AUF AB 18 DVD)  
Dungeon Siege 3  
Hunted  
  
**TESTS**  
Portal 2  
Black Prophecy  
Red River (NUR AUF AB 18 DVD)  
Mass Effect 2: Die Ankunft (DLC)  
  
**SPECIALS**  
Die Redaktion 66: Wayne  
Freispiel Check  
  
Mount&Blade: With Fire and Sword  
Anno 2070  
  
Indie-Special  
Rückblick 06/2001  
Crysis 2 Grafikvergleich  
  
**EXTRAS**  
Trailer: Risen2  
Trailer: Portal 2  
Trailer: Dirt 2  
Trailer: F.E.A.R. 3 (NUR AUF AB 18 DVD)

Highlights

TEST-VIDEO

PORTAL 2

PREVIEW-VIDEO

BATTLEFIELD 3

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 06/2011

Programme, Daten, Videos

**ONLINE-ROLLENSPIEL**  
Black Prophecy  
  
**HD-VIDEOS**  
Crysis 2: Boxenstopp  
Hall of Fame: Morrowind  
  
Hall of Fame: MDK  
  
**DEMOS**  
Hegemony Gold  
Wild Life Park 3

HD-VIDEO

HALL OF FAME: MDK

HD-VIDEO

HALL OF FAME: MORROWIND

Highlights

ONLINE-ROLLENSPIEL

BLACK PROPHECY

VIDEO

CRYISIS 2: BOXENSTOPP

DEMO

WILD LIFE PARK 3

DVD

GameStar XL 06/2011

6 GByte!

Das kostenlose Sci-Fi-Rollenspiel bietet temporeiche Weltraumschlachten und packende PvP-Missionen.

Online-Rollenspiel

Black Prophecy

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

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

Gewährleistungsinanspruchnahme: Benutzungs der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70552 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0180/5 72 72 52 27 5, aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42 €/min.