



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JUNI 07/2011

ANNO 2070 ★ DIABLO 3 ★ THE WITCHER 2 ★ DEUS EX: HUMAN REVOLUTION ★ DIRT 3 ★ BRINK ★ FABLE 3

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

ANNO 2070

Risiko: Science Fiction statt Mittelalter!

Verkraftet Anno den Sprung in die Zukunft? Wir erklären das neue Anno

THEMEN Diablo 3 • Deus Ex: Human Revolution • Brink • Dirt 3 • Dungeon Siege 3 • The Witcher 2**DVDs** **DOWNLOAD-VOLLVERSION** Dawn of War Complete Edition: GotY-Ausgabe inkl. aller Addons**VOLLVERSION** Deus Ex: Invisible War **ONLINE-ROLLENSPIEL:** King of Kings 3**VIDEOS** Witcher 2 • Deus Ex: Human Revolution • Anno 2070 • Mythos • World of Tanks u.v.a.

DVD

GameStar 07/2011

Die volle Packung! Relics grandioses Echtzeit-Strategiespiel inklusive aller Erweiterungspakete zum Download!

85
GameStar Gold-Award

Dawn of War Complete Edition

Dawn of War + Winter Assault + Dark Crusade + Soulstorm

HIER DOWNLOAD-CODE

X X X X X X X X X X X X X

CODE AUF DER INNENSEITE
VORSICHTIG RAUSTRENNEN!

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

DVD

GameStarXL 07/2011

Der zweite Teil des grandiosen Rollenspiel-Shooters Deus Ex setzt erneut auf eine spannende Mischung aus knackiger Action und Entscheidungsfreiheit.

PC DVD
DEUS EX
INVISIBLE WAR

Vollversion

Deus Ex: Invisible War

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

HIER AUFTRENNEN FÜR DOWNLOAD-CODE

Daten

ONLINE-ROLLENSPIEL
King of Kings 3

PROGRAMME

Adobe Reader
Core Temp
Directory Opus
Filezilla
FurMark
Secunia PSI
SM Player

DEMOS

Mount & Blade: Fire and Sword
Two Worlds 2: Castle Defense
Anomaly: Warzone Earth
Crazy Machines: Elements

TREIBER

ATI Catalyst v11.5
Nvidia Geforce v270.61

Videos

TOP-SPIEL
The Witcher 2

- Das Spiel
- Sprachen
- Grafikvergleich

PREVIEWS

Deus Ex: Human Revolution

Rage [NUR AUF AB-18-DVD]

Anno 2070

Alice: Madness Returns

F.E.A.R. 3 [NUR AUF AB-18-DVD]

Red Faction: Armageddon

TESTS

Fable 3

Mythos

World of Tanks

IL-2 Sturmovik: Cliffs of Dover

Anomaly: Warzone Earth

Darkspore

SPECIALS

Die Redaktion: Making Of

Freispiel-Check

Boxenstopp: Portal 2

Rückblick 07/2011

EXTRAS

Trailer: Need for Speed: The Run

Trailer: Afterfall: Insanity

Trailer: Arma 2: Reinforcements

Fun-Video: Heiratsantrag in Borderlands

Highlights



TOP-VIDEO

THE WITCHER 2



PREVIEW-VIDEO

ANNO 2070

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

Deus Ex: Invisible War

Test: World of Tanks

Test: Fable 3

HD-VIDEOS

Preview: Brink

Preview: Drakensang Online

Preview: Age of Empires Online

Hall of Fame: Deus Ex

Koop-Video: Portal 2

Test: The Witcher 2

TREIBER

ATI Catalyst v11.5

Nvidia Geforce v270.61

EXTRAS

Mod: Half-Life 2: Underhell

Freeware: World of Padman



HD-VIDEO

BRINK

Highlights



VOLLVERSION

DEUS EX: INVISIBLE WAR



HD-VIDEO

KOOP-VIDEO: PORTAL 2



MOD

MOD: HALF-LIFE 2: UNDERHELL

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Deus Ex: Human Revolution Rage (nur Ab-18-DVD)
Anno 2070
Alice: Madness Returns
F.E.A.R. 3 (nur Ab-18-DVD)
Red Faction: Armageddon

TESTS

Fable 3
Mythos
World of Tanks
IL-2-Sturmovik: Cliffs of Dover
Anomaly: Warzone Earth
Darkspore

SPECIALS

Die Redaktion: Making of Freispiel-Check
Boxenstopp: Portal 2
Rückblick GameStar 07/2001

EXTRAS

Trailer: Need for Speed: The Run
Trailer: Afterfall: Insanity
Trailer: Arma 2: Reinforcements
Fun-Video:
Heiratsantrag in Borderlands

PROGRAMME

Programme
SMPlayer
Adobe Reader
CoreTemp
Secunia PSI
Filezilla
FurMark
Directory Opus

DOWNLOAD-VOLLVERSION

Dawn of War: The Complete Edition

Der Echtzeit-Strategiehit inklusive aller Erweiterungspakete:
⊕ Winter Assault ⊕ Dark Crusade ⊕ Soulstorm

The Witcher 2

TOP-SPIEL-VIDEO

Download-Vollversion

DAWN OF WAR: THE COMPLETE EDITION

Als Käufer der DVD-Ausgabe finden Sie den Download-Code auf der Rückseite der DVD-Hülle. Mit dem Gutscheincode können Sie über die Download-Plattform **Gamesload** bis zum **29. Juni 2011** Ihre **Dawn of War: The Complete Edition** herunterladen. Eine ausführliche Anleitung hierzu finden Sie auf der **nächsten Seite**.

⊕ **Geralt ist zurück:** Im ausführlichen Testvideo erfahren Sie alles Wissenswerte zum zweiten Teil der Hexer-Saga. Außerdem widmen wir Sprachen- und Grafikvergleich jeweils ein eigenes Video. Können Sound und Optik uns überzeugen?

Download-Vollversion

DAWN OF WAR: THE COMPLETE EDITION

Als Käufer der XL-Ausgabe finden Sie den Download-Code auf der Innenseite des Coverpacks der oberen DVD. Öffnen Sie einfach das Coverpack und notieren Sie sich den aufgedruckten Code. Mit dem Gutscheincode können Sie über die Download-Plattform **Gamesload** bis zum **29. Juni 2011** Ihre **Dawn of War: The Complete Edition** herunterladen. Eine ausführliche Anleitung hierzu finden Sie auf der **nächsten Seite**.



GameStar XL DVD

⊕ **Sci-Fi-Spionage:** Der Nachfolger von Deus Ex spielt 20 Jahre später. Decken Sie in der Rolle von Alex Denton eine Verschwörung auf!

⊕ **Schleichen oder ballern:** Entscheiden Sie sich für Ihre bevorzugte Vorgehensvariante. Verbessern Sie den Körper Ihres Helden entsprechend mit passenden Bio-Mods.



Mod: Half Life 2: Underhell

MOD

Im Prolog der ambitionierten Modifikation für Half-Life 2 kämpfen wir gegen Terroristen und erleben außerdem diese Gruselmomente.

⊕ **Portal mal zwei:** Mit Atlas und P-body stürzen sich Nino und Fabian in die Testkammern von Aperture Science. Vier Portale sorgen im Koop-Modus von Portal 2 für jede Menge Knobelspaß.



VOLLVERSION

Deus Ex: Invisible War



Portal 2: Koop-Video

HD-VIDEO

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Test: The Witcher 2

Test: World of Tanks

Test: Fable 3

Preview: Brink

Preview: Drakensang Online

Preview:

Age of Empires Online

TREIBER

ATI Catalyst v11.5

Nvidia Geforce v270.61

EXTRAS

Freeware: World of Padman



Download-Vollversion DAWN OF WAR The Complete Collection

Den Strategie-Hit Dawn of War gab es noch nie als Magazin-Vollversion. Mit unserem Partner Gamesload bieten wir den Lesern der GameStar-DVD- und XL-Ausgabe nun gleich das volle Brett: Dawn of War samt seiner drei Addons komplett gratis!

Die **Dawn of War**-Serie steht für einen ganz eigenen Ansatz im Genre der Echtzeit-Strategie. Angesiedelt im martialisches Szenario von **Warhammer 40K** (Science-Fiction-Version des ursprünglich als Tabletop gestarteten Fantasy-Rollenspieluniversums **Warhammer** von Games Workshop) treffen hier die grell überzeichneten Fraktionen der menschlichen Space Marines (vertreten durch die »Blood Ravens«), die rückständigen, aber robusten Orks und die arroganten, aber raffinierten und hoch entwickelten Eldar aufeinander. Dazu tritt noch der alte Erzfeind auf den

Plan: Die Dämonen des Chaos. Die haben nichts Geringeres im Sinn, als das ganze Universum auszulöschen.

Warhammer 40K: Dawn of War wirkte auf das oft betuliche RTS-Genre (Real Time Strategie = Echtzeit-Strategie) wie ein Turbolader: Kein anderes Spiel versteht es, schnelle, actiongeladene Schlachten bei gleichzeitiger taktischer Tiefe so effektiv zu inszenieren. Die schlichten Rollenspiel-Elemente mit den aufrüstbaren Helden sorgen zudem für Komplexität und den Zusammenhalt der Story. Mit dieser GameStar-DVD- oder

XL-Ausgabe haben Sie die Möglichkeit erworben, die Game-of-the-Year-Edition (»GotY«) des **Dawn of War**-Hauptspiels samt der drei Addons **Winter Assault**, **Dark Crusade** und **Soulstorm** gratis herunterzuladen. Das ist Futter für monatelange und hochkarätige Spieleunterhaltung am PC.

Die Aktion gilt bis zum 29. Juni 2011. Wenn Sie die Spiele bis zu diesem Datum abgerufen haben, können Sie sie unbegrenzt verwenden und im Zeitraum von zwei Jahren jederzeit neu herunterladen.

Und so geht's:

1

Bei der **XL-Ausgabe** finden Sie den Code auf der **Innenseite des Coverpacks der oberen DVD**. Am oberen Rand auf der Rückseite der DVD-Hülle lesen Sie die Anmerkung »Hier auftrennen für Download-Code«. Nun behutsam das Coverpack öffnen und den auf der Rückwand-Innenseite aufgedruckten Code notieren. Bei der **DVD-Ausgabe ist der Code auf der Rückseite der DVD-Hülle** aufgedruckt.

2

Gehen Sie im nächsten Schritt auf www.gamesload.de/gamestar-gratis-download



3

Klicken Sie auf den »Kaufen«-Button in der Produkt-Box »Dawn of War – The Complete Collection« und melden Sie sich bei Gamesload an.



4

Die Registrierung bei Gamesload ist **kostenlos** und in **wenigen Schritten abgeschlossen**. Hierfür sind einige Angaben wie etwa Ihr Name, Ihre Anschrift sowie eine gültige E-Mail-Adresse nötig.



5

Geben Sie nun Ihren **Gutscheincode** im dafür **vorgesehenen Feld** am unteren Fenster Rand ein. Die Endsumme wird dadurch automatisch auf 0,00 Euro gesetzt.



6

Fahren Sie mit dem Kaufprozess fort und laden Sie die Spiele bequem auf Ihren Computer.

GameStar und Gamesload wünschen Ihnen viel Spaß mit Dawn of War – The Complete Collection!



Editorial

WHO IS WHO

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



GameStar.de Premium

Wer tagesaktuell über PC-Spiele auf dem Laufenden bleiben will, kommt an GameStar.de nicht vorbei. Eine unserer Besonderheiten: Zusätzlich zum normalen Angebot gibt es einen geschlossenen Bereich mit dem gesamten Archiv aller GameStar-Ausgaben und Videos, Werbefreiheit, exklusiven Inhalten wie GameStar TV, Zugang zu Spiele-Betas und einer monatlichen Gratis-Vollversion – im Juni Rainbow Six: Lockdown. Der Premium-Service kostet für GameStar-Abonnenten nur 1,99 Euro im Monat, für alle anderen gibt es ihn ab 2,99 Euro. Mehr dazu unter GameStar.de/premium.



Sims-Magazin 04/11

Es ist Sommer bei den Sims! Die neue Ausgabe des Offiziellen Sims-Magazins widmet sich ganz den Sonnenmonaten. Im Heft und auf der beiliegenden DVD gibt's sexy Bikinis für die Ladys und traumhafte Griechenland-Villen für die ganze Sims-Familie! Das Sims-Magazin 04/11 erscheint am 10 Juni.

Das liebste Genre

Mal auf Nummer Sicher gehen

Vor zwölf Jahren waren die Strategiespiele das Lieblingsgenre der meisten GameStar-Leser, später wurden sie von den Actionspielen abgelöst. Momentan befinden wir uns im Zeitalter der Rollenspiele. Der Markt spiegelt das wider: Allein in dieser Ausgabe stellen die (Action-)Rollenspiele mit **The Witcher 2**, **Fable 3**, **Dungeon Siege 3** und **Mythos** die Mehrheit der Tests (ab S. 48), in den Previews stellen wir mit **Mass Effect 3**, **The Old Republic**, **Diablo 3** schon die nächsten Hit-Kandidaten vor (ab S. 22). Und da sind kommende Schwergewichte wie **Skyrim** oder **Risen 2** noch nicht mal eingerechnet. Selbst Mischformen werden wieder häufiger, wie **Deus Ex: Human Revolution** beweist, das Shooter und Rollenspiel auf faszinierende Weise kombiniert (S. 32). Dafür, dass ein großes Rollenspiel mit das Komplexeste ist, was ein Spielehersteller produzieren kann, fällt die Qualität der aktuellen Titel erfreulich hoch aus. Große Auswahl, hoher Standard: Kein Wunder, dass das Genre gerade so populär ist.

Mal was riskieren

Um einen Gegenpunkt zur Rollenspiel-Flut zu setzen, haben wir uns für die Titelstory dieser Ausgabe bewusst ein Strategiespiel ausgesucht; und nicht irgendeines, sondern das mit Abstand beliebteste in Deutschland. Ubisoft wurde mit **Anno 1404** vor zwei Jahren mit Kritiker- und Spielerlob überhäuft, das Spiel war nah an der Perfektion. Aber wie soll man ein perfektes Spiel fortsetzen? Die Antwort aus Düsseldorf kam überraschend: Indem man das Szenario komplett austauscht. Aus Fachwerk-Mittelalter wird Hightech-Zukunft. Bei den Spielern kam der mutige Schritt nach der Ankündigung von **Anno 2070** vor zwei Monaten gut an, aber da blieb völlig unklar, wie das Spiel nun eigentlich funktioniert. Wir haben die Antwort recherchiert, und die fällt – je nachdem, was man sich von dem Sci-Fi-**Anno** erwartet – erleichternd oder ernüchternd aus. Sie erfahren sie in unserer großen Titelstory ab Seite 12.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt



Anno 2070

12 Deutschlands erfolgreichste Aufbauserie wagt den Sprung in die Zukunft. Ist das noch ein echtes Anno? Wir haben Ubisoft besucht, um diese Frage zu beantworten.



Diablo 3

24 Der Lead-Designer Jay Wilson hat uns exklusiv brandneue Infos verraten.



Mass Effect 3

42 Alles über das heiß erwartete Finale von Biowares Science-Fiction-Epos.

Titelstory

- 12** Mega-Preview: Anno 2070
- 13** Die wichtigsten Neuerungen
- 14** Was macht dieses Gebäude?
- 16** Segen der Zivilisation
- 16** Mit DirectX II in die Zukunft?

Aktuell

- 8** Modern Warfare 3
- 8** Hitman 5: Absolution
- 9** Alpha Polaris
- 9** Need for Speed: The Run
- 10** Assassin's Creed: Revelation
- 10** Hellgate
- 10** Starpoint Gemini

Previews

- 22** Termin-Update
- 24** Diablo 3
- 28** Star Wars: The Old Republic
- 32** Deus Ex: Human Revolution
- 36** Tomb Raider
- 40** Drakensang Online
- 42** Mass Effect 3

Tests

- 46** Das Team
- 48** Hitlisten / So testen wir
- 50** The Witcher 2
- 56** Dungeon Siege 3
- 62** Dirt 3
- 68** Brink
- 74** Fable 3
- 78** Mythos
- 82** World of Tanks

Freispiel

- 84** Argo Online
- 85** World of Padman
- 85** This is a Work of Fiction
- 85** Faxion
- 86** Half-Life 2: Underhell
- 86** Backyard Monsters
- 86** Strawhat Samurai

Rubriken

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



Tomb Raider

36 Eine jammernde Göre? So haben Sie Lara Croft noch nie erlebt.



Dirt 3

62 Codemasters gibt Gas: Dirt 3 avanciert zum besten Teil der Serie.



The Witcher 2

50 Die Rollenspiel-Fortsetzung ist ein bildhübsches, wuchtig erzähltes Fantasy-Feuerwerk.



Maximale Bildqualität in jedem Spiel

110 Mit welchen Tricks Sie mehr Leistung aus Ihrer Grafikkarte kitzeln und das letzte Quäntchen Bildqualität aus Anisotropischem Filter und Kantenglättung holen.

Magazin

- 88** Leserbrief
- 89** Fehler!
- 92** GameStar Interaktiv: »Portal-Fun«
- 94** Verlosung
- 96** Report: Im Spielemuseum
- 100** Report: Gebrauchte Downloads?
- 104** Hall of Fame: Deus Ex

Hardware

- 106** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 110** Maximale Bildqualität in jedem Spiel
- 112** Kantenglättung erklärt
- 118** Anisotroper Texturfilter erklärt
- TEST**
- 122** Acht aktuelle SSD-Festplatten
- SERVICE**
- 126** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Alpha Polaris	News.....	9
Anno 2070	Titelstory	12
Argo Online	Freispiel	84
Assassin's Creed: Revelation	News.....	10
Backyard Monsters	Freispiel	86
Brink	Test	68
Deus Ex	Klassiker .	104
Deus Ex: Human Revolution	Preview.....	32
Diablo 3	Preview.....	24
Dirt 3	Test	62
Drakensang Online	Preview.....	40
Dungeon Siege 3	Test	56
Fable 3	Test	74
Faxion.....	Freispiel	85
Half-Life 2: Underhell	Freispiel	86
Hellgate.....	News.....	10
Hitman 5: Absolution.....	News.....	8
Mass Effect 3	Preview.....	42
Mythos	Test	78
Need for Speed: The Run	News.....	9
Star Wars: The Old Republic.....	Preview.....	28
Starpoint Gemini	News.....	10
Strawhat Samurai	Freispiel	86
The Witcher 2	Test	50
This is a Work of Fiction	Freispiel	85
Tomb Raider	Preview.....	36
World of Padman	Freispiel	85
World of Tanks	Test	82

Spiele & Szene

News

Hitman 5: Absolution

GameStar.de/Quicklink/7437

Absolution, also Vergebung. So lautet der Untertitel zum fünften **Hitman**-Spiel, das jüngst vom Entwickler IO Interactive angekündigt wurde. Killer »Nummer 47« soll sich in **Hitman 5: Absolution** mit einer viel persönlicheren Geschichte auseinandersetzen müssen als in den Vorgängerspielen. Wie es der Titel nahelegt, geht es dabei um das Spannungsfeld zwischen Schuld und Sühne für Mister 47. Inwiefern der neue Oberbösewicht Blake Dexter dabei eine Rolle spielt, werden wir so flott noch nicht erfahren. Sicher ist dagegen, dass US-Schauspieler Keith Carradine (**Deadwood**, **Dexter**) der Figur Leben einhauchen wird. Und das spektakulär: Zum Einsatz kommt hier die Technik, die den Kinofilm **Avatar** zum Hit gemacht hat. Der Schauspieler steuert Mimik, Gestik und Stimme bei, die dann auf das Charaktermodell umgesetzt werden. Im Hintergrund werkelt dabei die Glacier-Engine, eine Eigenproduktion von IO Interactive. In einem Interview mit dem US-Magazin Hollywood Reporter betonte Carradine, dass Blake Dexter kein Austauschschurke werden soll,



Im winzigen **Ankündigungstrailer** zu **Hitman 5: Absolution** schraubt der Auftragskiller einen Schalldämpfer auf seine Pistole. Erst zur kommenden E3 erwarten wir echte Spielszenen mit Nummer 47.

sondern eine Figur mit vielen Facetten. Ob's stimmt? Das werden wir erst im kommenden Jahr erfahren. Der Publisher Square Enix plant den Release für 2012. **PET**

Modern Warfare 3

GameStar.de/Quicklink/7444

Die amerikanische Website Kotaku machte dem Publisher Activision am 13. Mai einen dicken Strich durch die Geheimhaltung und die geplante E3-Show rund um **Modern Warfare 3** – zumindest scheint es so. In einem sehr umfangreichen Online-Special verrät Kotaku angebliche wichtige Eckpunkte des Spiels und nahezu die gesamte Story. Kotaku wurde nach eigenen Angaben von »Insidern« beliefert. Klingt plausibel, die Informationen sind erstaunlich detailreich.

Laut Kotaku soll **Modern Warfare 3** direkt an das Ende des zweiten Teils anknüpfen. Die US-Armee versucht noch immer, die russischen Streitkräfte aus dem Land zu vertreiben. Captain Price, Soap MacTavish und der russische Spitzel Nikolai befinden sich auf der Jagd nach dem Erzbösewicht Makarov. Im Laufe der Handlung sollen wir serientypisch in die Rollen unterschiedlichster Figuren schlüpfen; neben Price und MacTavish werden die Delta-Force-Männer Frost und Sandman wichtige Rollen spielen. Ebenfalls serientypisch geht's wieder rund um den Globus. Sogar in Hamburg sollen wir in einer der insgesamt 15 Missionen Halt machen. Neben der offenbar actiongeladenen Kampagne (die einige offene Fragen aus den Vorgängern beantworten soll) wird's auch wieder Koop-Einsätze (Spec Ops) und einen Multiplayer-Modus geben. Mittlerweile hat Activision **Modern Warfare 3** offiziell angekündigt und einige Teile des Kotaku-Berichts bestätigt, andere hingegen wurden dementiert. Ende Mai schauen wir uns das Spiel an und werden auf GameStar.de darüber berichten. **PET**

Modern Warfare 3? So soll **Sandman** aussehen, einer der beiden Delta-Force-Spezialisten.



Need for Speed: The Run

GameStar.de/Quicklink/7440

In **Need for Speed: The Run** soll's im Stil der legendären Cannonball-Rennen quer durch die USA gehen. Die Strecke führt von San Francisco nach New York, entsprechend abwechslungsreich und vielfältig präsentiert sich die Spielumgebung. Wir brettern durch enge Canyons, dicht besiedelte Stadtgebiete und über eisige Gebirgspässe. Während des Rennens liefern wir uns nicht nur Kopf-an-Kopf-Duelle mit anderen Fahrern, sondern müssen auch aggressive Ordnungshüter abschütteln. Ob Spieler die Polizeiwagen wie zuletzt in **Need for Speed: Hot Pursuit** auch selbst steuern dürfen, ist noch nicht bekannt.

Technisch basiert **The Run**, das sich seit zwei Jahren bei EA Black Box (**Need for Speed: Pro Street**) in der Entwicklung befindet, auf der Frostbite-Engine 2.0. Die Grafikkarte kommt auch in **Battlefield 3** zum Einsatz und beeindruckt vor allem durch detailliert zerstörbare Umgebung. Electronic Arts bekräftigte in einer Fragerunde zudem den Anspruch, das bisher grafisch beste **Need for Speed** und Rennspiel allgemein abliefern zu wollen. Bis auf einen kurzen Teaser-Trailer gibt es allerdings noch keine bewegten Szenen aus **The Run**. Für die E3 erwarten wir mehr. Als Release-Datum wird aktuell der 18. November dieses Jahres angegeben. **TIL**



Waffengewalt in Need for Speed? Das erste Artwork von The Run lässt dies zumindest auf Seiten der Polizei vermuten.

Alpha Polaris

Phenomena Publishing entführt uns ab dem 24. Juni in das eisige Grönland. Im Adventure **Alpha Polaris** der kleinen Indie-Schmiede Turmoil Games schlüpfen wir in die Rolle des norwegischen Biologen Rune Knudsen, der zusammen mit drei weiteren Forschern auf der ehemaligen Ölbohrstation Alpha Polaris arbeitet. Geht zu Beginn des Spiels auf Alpha Polaris noch alles seinen gewohnten Gang, mehrten sich später plötzlich ungewöhnliche und schwer zu erklärende Geschehnisse. Und ehe er sich versieht, stecken Rune und seine Kollegen mitten in einem Kampf ums nackte Überleben.

Der Hersteller verspricht eine »schaurig-schöne Story, die für garantierte Gänsehaut sorgt«, das Ganze soll gepaart sein mit teils witzigen Dialogen. Obendrauf gibt's einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel und zahlreiche Rätsleinlagen. Was das Ganze taugt, lesen Sie schon bald im Test hier im Heft oder auf GameStar.de. **SKX**



Wie wir den betäubten **Eisbären** untersuchen müssen, können wir in Runes Notizbuch nachschlagen.

-Anzeige-

AXEL SPRINGER
AKADEMIE

Deutsche Post DHL

bpb
Bundeszentrale für
politische Bildung

JUNGE PRESSE
VON JUNGES MEDIENMACHER



2011
jugend
medien
event

Freie Meinung für Alle!

Entdecke deine Möglichkeiten!

**30. Juni – 03. Juli
in Köln & Bonn**

Mach dich fit für die Medienwelt! Zusammen mit 500 jungen Medienmachern erlebst du Workshops, Redaktionsbesuche und eine exklusive Kino-Preview.

5 Euro Rabatt sichern – einfach Anzeige ausschneiden und mit der Anmeldung zusammen einsenden!

➔ www.jugendmedienevent.de

Ende mit Schrecken

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



In diesem Monat haben wir mit Fable 3, The Witcher 2, und Dungeon Siege 3 drei gelungene Rollenspiele im Test. Aber bei allen dreien verhält es sich wie bei einem schlecht trainierten Läufer auf den letzten Metern eines Rennens: Es geht ihnen die Puste aus. Sie schwächeln im letzten Drittel. The Witcher 2 wirkt im Vergleich zu den ersten beiden Kapiteln fast leer, Fable 3 kanzelt wichtige Themen einfach ab, und Dungeon Siege 3 klatscht Storydetails hinten dran, um den abschließenden Bosskampf zu rechtfertigen.

Leer, dünn, rangeklatschte Handlung? Das klingt so, als hätten am Ende Geld und Zeit gefehlt, um die Spiele mit einem gescheiterten Finale zu versehen. Zumindest, wenn man davon ausgeht, dass CD Projekt, Lionhead und Obsidian sich chronologisch durch die Titel gearbeitet haben. Oder haben sich die Autoren im wahrsten Sinne des Wortes verschrieben? Oder ist es gar die schlimmste aller möglichen Möglichkeiten? Dass den Entwicklern die Enden nämlich unwichtig erschienen. Man weiß ja, dass sowieso nur ein Teil aller Käufer bis zum Schluss durchhält.

Es ist wahrscheinlich eine Mischung aus allem. Ein bekanntes und beileibe nicht nur Rollenspiel-exklusives Problem. Aber gerade bei den erzählerischen Schwergewichten fällt es nun eben am meisten auf, wenn's Richtung Finale nachlässt. Liebe Entwickler, wie viele Menschen müssen euch eigentlich wie oft noch sagen, dass es das Finale ist, das den Spielern am ehesten im Gedächtnis bleiben wird? Macht was aus diesem Wissen, macht gescheiterte Enden! Vielleicht indem ihr einfach mit denen bei der Entwicklung beginnt.

Verkaufs-Charts Mai



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Portal 2
2	NEU	Brink
3	(1)	Crysis 2 (Limited Edition)
4	(11)	Call of Duty: Black Ops
5	(3)	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(4)	Rift
7	(10)	Die Sims 3
8	(9)	Starcraft 2
9	(5)	Dragon Age 2
10	(2)	Die Sims: Mittelalter
11	(12)	World of Warcraft: Cataclysm
12	NEU	Darkspore (Limited Edition)
13	WIEDER DA	Fifa 11
14	NEU	BF: Bad Company 2 Classics
15	WIEDER DA	Fussball Manager 11
16	(8)	Homefront
17	(7)	Total War: Shogun 2
18	WIEDER DA	Fallout: New Vegas
19	(19)	Die Sims 3: Late Night
20	(20)	Counterstrike: Source

Quelle: 14. Mai 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Assassin's Creed: Revelations

Ezio mit grauem Bart und neuen Kletterhaken. Im Hintergrund ein Wahrzeichen Konstantinopels, die Hagia Sophia.



GameStar.de/Quicklink/7442

Im frisch angekündigten **Assassin's Creed: Revelations** verschlägt es den Assassinen Ezio Auditore nach Konstantinopel (das heutige Istanbul). Somit wird der von Ubisoft inzwischen offiziell angekündigte Titel nicht der erhoffte dritte und abschließende Teil der Saga, sondern vervollständigt zunächst die Trilogie und Geschichte um **Assassin's Creed 2** und **Assassin's Creed: Brotherhood**. Bisher sind nur wenige Details über die Handlung bekannt. Der mittlerweile sichtbar gealterte Ezio reist nach Konstantinopel, denn der Stadt droht Gefahr durch eine Armee des Templerordens, Ezios Erzfeinden. Dort angekommen, begibt sich der Mann aus Florenz auf die Spuren seines Vorfahren Altair, Held des ersten **Assassin's Creed**. Im Laufe der Handlung können wir sogar drei Charaktere in unterschiedlichen Epochen spielen: Ezio mit grauem Bart zur Zeit der Renaissance, Altair knapp 300 Jahre früher und deren Assassinen-Nachfahren Desmond Miles in der nahen Zukunft. **Assassin's Creed: Revelation** soll eine ganze Reihe Fragen aus den bisherigen Spielen beantworten und bereits im November 2011 erscheinen. Hoffentlich zeitgleich auf allen Plattformen. **TIL**

Jowood endgültig pleite

GameStar.de/Quicklink/2585

Im vergangenen Januar hatte der österreichische Publisher Jowood (**Gothic-Reihe**) Insolvenz angemeldet. Die Firma gab damals bekannt, »dass die Bemühungen um die Neustrukturierung der Kapitalisierung [...] als gescheitert betrachtet werden mussten. Aufgrund dieses Umstandes ist mit demselben Datum die materielle Insolvenz eingetreten.« Jowood leitete das Sanierungsver-

fahren ein und ging auf die Suche nach neuen Investoren. Die Suche darf als gescheitert betrachtet werden. Aus dem Sanierungs- ist inzwischen ein Konkursverfahren geworden. Jowood soll »verwertet« werden. Ob das bereits für März angekündigte **Arca-nia-Addon Fall of Setarrif** unter diesen Umständen überhaupt noch erscheinen wird? Wir haben berechnete Zweifel. **PET**

Making Games Talents in Berlin

GameStar.de/Quicklink/7435

Runde 8 von Deutschlands erfolgreichster Talentbörse der Spielebranche – am 18. Juni gehen führende Unternehmen erneut auf die Suche nach den Entwicklern von morgen. Über 120 Jobs konnten wir bereits vermitteln, viele weitere sollen in Berlin folgen. Dieses Mal sind wir zu Gast im renommierten Qantm College, vor Ort können Sie sich auf mehr als 100 offene Stellen bewerben und weitere Kontakte zur Spielebranche knüpfen. Die Teilnahmegebühr beträgt 29 Euro. Infos zur Anmeldung und den teilnehmenden Firmen finden Sie unter www.makinggames.de/talents. **YCH**



World of Warcraft verliert Spieler

GameStar.de/Quicklink/7227

Zwar waren die Abonentenzahlen von **World of Warcraft** mit dem Erscheinen der Erweiterung **Cataclysm** kurzzeitig auf einen neuen Rekordwert geklettert, der konnte jedoch nicht gehalten werden. Blizzard-Chef Mike Morhaime musste bei der jüngsten Präsentation der Geschäftszahlen einen Rückgang auf 11,4 Millionen Spieler eingestehen, das sind 600.000

Menschen weniger als zuvor. Jetzt liegt **WoW** wieder auf dem Niveau von 2008. Morhaime hat auch eine Erklärung für den Spielerschwind. Die Fans seien so erfahren, dass sie neue Inhalte schneller konsumieren und danach das Abo auf Eis legen würden. Aber solch eine Entwicklung gab es nach **Wrath of the Lich King** nicht. Hat das Online-Rollenspiel seinen Zenit überschritten? **PET**

Starpoint Gemini

GameStar.de/Quicklink/7445

»Platz da, ihr Schmalspur-Welt-raumspiele mit der Tiefe eines interaktiven Films, hier kommt die Old-School-Frickel-Space-Opera, in der man noch alles selbst machen muss ... äh ... darf!« So kündigen die Entwickler von Little Green Men das Erscheinen ihres taktischen Welt-raumrollenspiels **Starpoint Gemini** an. Der Spieler wählt zunächst ein (schwaches) Raumschiff, das er nach und nach mit Spielwährung und Erfahrungspunkten durch Upgrades (verbesserte Waffen, Schilde, Antriebe, Radare, Mannschaft, Ladekapazitäten usw.) ausbaut. Insgesamt stehen 50 Schiffsdesigns und über 300 Aufrüstoptionen zur Wahl. Um Geld zu verdienen, treiben Sie Handel über Raumstationen (nicht begehbar) oder erledigen Aufträge. In der etwa 25 Stunden währenden Kampagne erkunden Sie Ihr eigenes Schicksal rund um gen-



retypische Zeit- und Raummysterien. Die taktisch geprägten Kämpfe erfordern Handarbeit. Wenn die Frontschilde schwach werden, heißt es Energie auf Seiten- oder Heckschirme zu geben und den gefährdeten Pott zu drehen. **Starpoint Gemini** setzt auf einfache Technik (läuft auf jeder Kaffemühle) und komplexe Spielmechanik für Solospieler, einen Mehrspielermodus soll es zunächst nicht geben. Was das Spiel taugt, lesen Sie bald im Test, **Starpoint Gemini** erscheint am 27. Mai für etwa 30 Euro. **MT**

News-Ticker

Lineage: Im Juni werden die westlichen Server des Online-Rollenspiels Lineage abgeschaltet. Das Spiel (Release: 1998) konnte hier nie den Erfolg verbuchen, den es im asiatischen Raum hat.

Disciples 3: Resurrection: Der Entwickler Akella arbeitet an einem weiteren Teil der Disciples-Reihe. Resurrection soll die Untoten in den Fokus setzen.

Red Orchestra 2: Der für Anfang des Jahres angekündigte Shooter soll erst im August erscheinen. Red Orchestra 2 wird neben Online-Gefechten auch eine Einzelspieler-Kampagne bieten.

Aion: Am 25. Mai erscheint ein riesiges Update für das Online-Rollenspiel Aion. Schickere Optik, ein überarbeitetes Interface, zwei neue Instanzen und viele neue Quests stecken in dem Paket.

Leser-Charts Mai

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield: Bad Company 2
2	NEU	Portal 2
3	(3)	Mass Effect 2
4	(2)	Crysis 2
5	(5)	Assassin's Creed: Brotherhood
6	(7)	World of Warcraft: Cataclysm
7	(6)	Starcraft 2: Wings of Liberty
8	WIEDER DA	Diablo 2: Lord of Destruction
9	(4)	Dragon Age: Origins
10	(10)	The Witcher: Enhanced Edition
11	(8)	Dragon Age 2
12	WIEDER DA	Mass Effect
13	(9)	Call of Duty: Black Ops
14	WIEDER DA	Warcraft 3: The Frozen Throne
15	WIEDER DA	Gothic 2
16	WIEDER DA	Crysis
17	(18)	Half-Life 2
18	(18)	Call of Duty: Modern Warfare
19	(12)	Battlefield 2
20	WIEDER DA	Anno 1404

Quelle: GameStar-Mitmachervoten 06/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



Hellgate

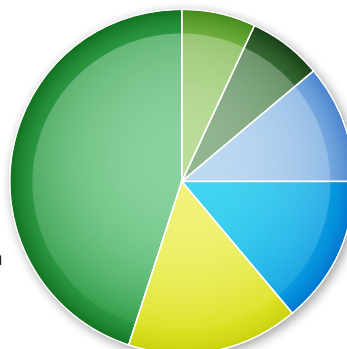
GameStar.de/Quicklink/7439

Nach der Pleite von Flagship übernahm der koreanische Publisher HanbitSoft die Lizenz für das Action-Rollenspiel **Hellgate: London**. In Teilen Asiens läuft der Titel schon eine Weile recht erfolgreich. Nun gab HanbitSoft bekannt, dass im Juni die geschlossene Beta für Europa an den Start gehen soll. Abgewickelt wird das Ganze von der Firma T3fun. Das Action-MMORPG erscheint auch hier als Free2Play-Titel, jedoch unter dem eingekürzten Namen **Hellgate**. **SKX**

Frage des Monats

»Was ist für Sie am wichtigsten für die Entscheidung, ein Spiel zu kaufen?«

Ergebnis: Bioware? Blizzard? Valve? Namen sind noch lange nicht Schall und Rauch, am Ende aber doch nicht alles. Nur sieben Prozent der Umfrageteilnehmer setzen beim Spielekauf blind auf den Hersteller. Viel wichtiger bei der Entscheidung: ein Probespielen. Auf dem ersten Platz bei Kaufentscheidungen (und das freut uns besonders) steht allerdings die Expertise in Form von Tests. Fast die Hälfte der Befragten vertraut auf die Urteile von Fachredakteuren. **PET**



- Dass das Spiel in meinem Freundeskreis gut ankommt. **7%**
- Dass ich der Herstellerfirma vertraue. **7%**
- Dass das Spiel in der Community gut ankommt. **11%**
- Dass mir der Vorgänger gefallen hat. **14%**
- Dass mir die Demo oder ein Probespiel bei Freunden Spaß gemacht hat. **16%**
- Dass das Spiel gute Wertungen bekommen hat. **45%**

Anno 2070

**Der Kaisers neue Kleider: Das beste deutsche Aufbau-
spiel bekommt ein frisches Szenario, Anno springt in
die Zukunft. Die High-Tech-Variante ist weder eine re-
alistische Ökoparabel noch ein neues Spiel. Sondern
schlicht das alte Anno mit anderer Grafik.** Von Christian Schmidt

Angeschaut

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

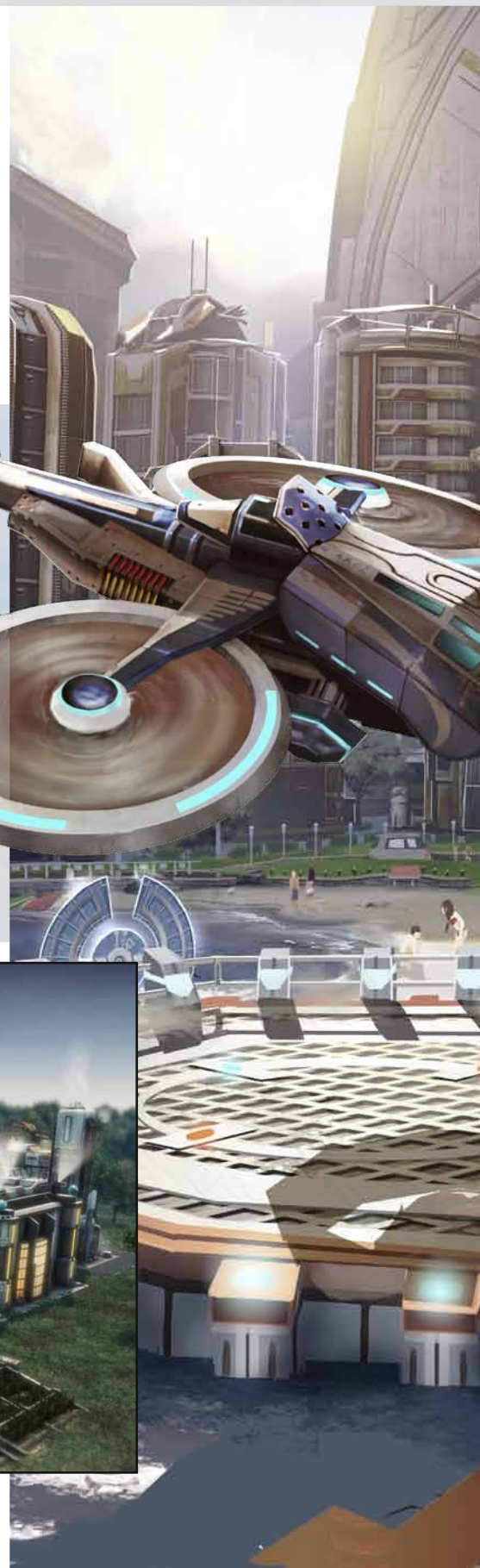
W

ie sieht die Welt im Jahr 2070 aus? Auf der Erde werden 12 Milliarden Menschen leben, der asiatische Raum dürfte die

Weltpolitik dominieren. Ein bemannter Außenposten auf dem Mond ist wahrscheinlich, womöglich ein Raumschiff unterwegs zum Mars. Die Energie für die Welt kommt überwiegend aus erneuerbaren Ressourcen. Die durchschnittliche Lebenserwartung in reichen Ländern liegt jenseits der 90. Die Funktionsweise des Gehirns ist immer noch nicht verstanden. Vielleicht wird die globalisierte Welt im Jahr 2070 ein friedlicherer Ort, vielleicht wird sie zersplitterter sein denn je. Klar ist dagegen, wie sie nicht aussehen wird. Nämlich so wie in **Anno 2070**.

Man könnte annehmen, dass ein Aufbauspiel, das in der nicht allzu fernen Zukunft angesiedelt ist, eine realitätsnahe Vision jener Zeit zeichnet, sozusagen die Gegenwart 60 Jahre weiterdenkt. Davon kann keine Rede sein. Schwebeautos auf den Straßen und Holzfäller im Mech-Anzug halten selbst fortschrittsgläubigste Trendforscher für Mumpitz. Und dass unsere Nachkommen in großem Stil Schnaps brennen und ins Kasino strömen, mag durchaus zutreffen; aber wohl kaum als erste Bedürfnisse einer neugegründeten Siedlung. Andererseits ist **Anno 2070** auch keine klassische Science-Fiction. Raumschiffe und Raketten kommen darin nicht vor, Außerirdische

Die **Tycoons** bauen industriell und schmutzig, aber auch sie können sich um intakte Umwelt bemühen.



Die wichtigsten Neuerungen

- ✦ Zukunftsszenario statt Mittelalter
- ✦ zwei spielbare Fraktionen: Ecos und Tycoons
- ✦ Energie als neue Ressource
- ✦ Ökobilanz verändert das Aussehen der Inseln und kann Katastrophen auslösen
- ✦ Schwimmende Arche als ausbaubares, spielübergreifendes Hauptquartier
- ✦ Landkriege ausschließlich mit Lufteinheiten
- ✦ Ressourcenvorräte gelten für die gesamte Insel statt für einzelne Fundstellen
- ✦ vereinfachtes Handelsrouten-Menü
- ✦ längere, ausführlichere Kampagne
- ✦ neue Multiplayer-Modi
- ✦ verbessertes Wasser, höhere Berge

Auch in Anno 2070 gibt es wieder sündteure Monumentalbauten, hier das der Eco-Fraktion.

Schwebeautos: ja Raumschiffe: nein

➕ Stärken

- + erprobtes Anno-Spielprinzip
- + eine Handvoll neuer Spielkonzepte
- + bildhübsche Modellbau-Grafik
- + leichte Komfortverbesserungen

➖ Schwächen

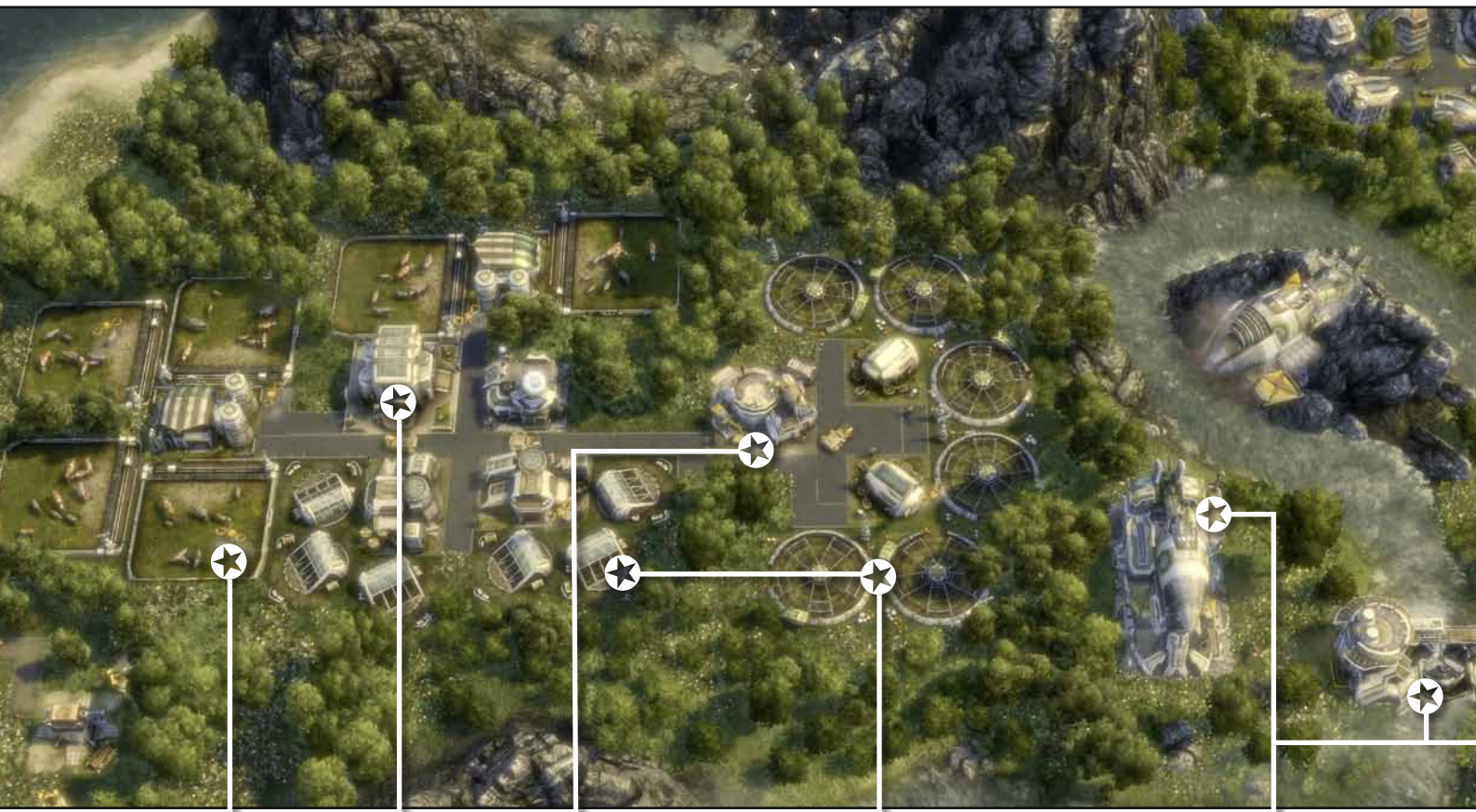
- gewöhnungsbedürftiges Szenario
- Unterscheiden sich die Fraktionen signifikant?

schon gar nicht. Es gibt noch nicht einmal Transportflugzeuge, alle Waren werden in **Anno 2070** nach wie vor eingeschifft. Das mag befremdlich erscheinen, wo schon in unserer trügen Gegenwart täglich zigtausend Tonnen Luftfracht um den Globus düsen.

Aber nur, wenn man **Anno** als realistisches Spiel missversteht. Das war es noch nie. Ubisoft lud für eine Werbeaktion zu **Anno 1404** mal zwei Historiker ein, die schlugen die Hände über dem Kopf zusammen: Da stimmte ja hinten und vorne nichts, so sei das im Mittelalter nie gewesen! Sie wollten die Kooperation gleich wieder abbrechen. Doch der Charme des **Anno**-Szenarios entspringt nicht daraus, dass es das Mittelalter so darstellt, wie es war, sondern so, wie es viele Menschen sich vorstellen. **Anno 1404**s Playmobil-Welt mit Fachwerk und Rittern gilt Spielern als glaubwürdig. Das gleiche Ziel verfolgt die Zukunftsvariante. **Anno 2070** ist Sci-Fi-Pop: eine angemessen futuristische und gleichzeitig genügend vertraute Welt, um von Spielern sofort geschluckt zu werden. Damit die mit dem **Anno**-Grundprinzip vom unbesiedelten Neuland zusammengeht, muss Ubisoft aber erst einmal die Erde fluten.

Im **Anno**-Jahr 2070 sind die Polkappen abgeschmolzen, im steigenden Meer soff die Zivilisation ab. Was früher schroffe Berggipfel waren, ragt jetzt als grüne Inselstoppeln aus dem endlosen Ozean – da haben wir's schon, das unentdeckte Land. Zu Beginn einer **Anno**-Partie ploppt eine Arche aus der Tiefe des Meers, spuckt ein bis zwei Schiffe aus, und prompt ist die serientypische Anfangskonstellation wiederhergestellt. Mit viel mehr Hintergrundgeschichte hält sich **Anno 2070** nicht auf. Selbst die Kampagne soll sich nicht mit den »Wie kommt's?« beschäftigen, sondern mit dem »Was nun?«. Und das ist Serienkennern wohlvertraut: herumschippern, kuschelige Insel suchen, den unberührten Traumstrand mit einem Hafenlager veredeln und die Expansion ins Inselinnere beginnen.

An der grundlegenden Spielmechanik hat sich in den 666 Jahren zwischen 1404 und 2070 nicht das Geringste geändert. Sprich: Wer das letzte **Anno** kennt, braucht für das kommende nicht umzudenken. Related Designs passt überwiegend Nuancen an. Auch die Menschen der Zukunft errichten erst einmal Lagerhäuser, um ihr Baugebiet zu erweitern (Neu: »Wir wollen einen Vorteil schaffen, wenn man Lagerhäuser mit dem Hafen verbindet, wahrscheinlich wird das ein zusätzlicher Transporter sein«, sagt der Creative Supervisor Dennis Filipovic), nach wie vor bildet ein Stadtzentrum den Siedlungskern (»Wir wollen den Einzugsbereich deutlich erweitern. In Anno 1404 brauchte man zu viele Stadtzentren.«), wie gewohnt setzt man Wohnhäuser (»Man kann nun mit der Maus Häuserreihen aufziehen, statt sie einzeln zu setzen.«), darum herum Betriebe und Sicherheitsgebäude (»In Anno 1404 haben Spieler Feuerwehren gebaut, wenn es brannte, und dann wieder abgerissen. Diesmal senken Feuerwehren die Brandwahrscheinlichkeit im Umkreis.«). Die Herausforderung der **Anno**-Spiele liegt darin, die Bedürfnisse einer ständig wachsenden Bevölkerung zu befriedigen, indem man neue Rohstoffquellen erschließt und in



Auch in der Zukunft gibt's noch **Viehzucht**, bei den Ecos natürlich in Freilandhaltung. Die Kühe liefern Milch, kein Fleisch.

Was machen die Ecos mit der Kuhmilch? Natürlich **Health-Drinks**! Die entstehen in der zugehörigen Fabrik.

Warendepots sind nach wie vor die Nabe jeder Produktionskette, hier werden Rohstoffe und fertige Produkte eingelagert.

Die Ecos sind wesentlich abhängiger von der Landwirtschaft als die Tycoons, und also von gesunder Umwelt. Links züchten sie **Obst**, rechts wächst **Tee**.

Drei Möglichkeiten der Ecos, ihre Umweltbilanz aufzubessern: **Wetterkontrollstationen** (rechts) sind die günstige Einsteiger-Variante. **Kläranlagen** (Mitte) leisten deutlich mehr, belegen aber einen der wertvollen Flußbauplätze. Noch effektiver arbeiten die fliegenden **Ozonemakers** (links), die eine Unmenge Energie benötigen.

straffen Produktionsketten immer vielfältigere Güter produziert. Weil die Welt aus Inseln besteht, deren Bauplatz und Rohstoffe begrenzt sind, werden Außenposten auf neuen Eilanden nötig, zwischen denen Schiffsrouten die Güter transportieren. Anderen Parteien auf der Karte geht es genau

so. Das führt zu Wettbewerb, Handel und früher oder später meist zu Konflikten, wenn in der digitalen Modellbau-Welt das bunte Treiben des Turbokapitalismus tobt.

In **Anno 1404** waren die Konkurrenten andere Nationen, und irgendwo auf der Karte gab

es die exotische Fraktion des Orients, deren Geheimnisse man im Laufe des Spiels erlernen und seinem Reich einverleiben konnte. Mit **Anno 2070** ist die Idee der Nationen Geschichte, stattdessen wetteifern hier Konzerne. Was ansonsten keinen Unterschied macht, deren Gebäude und Waren sind identisch. Der Orient war eines der beliebtesten Elemente in **Anno 1404**, er funktionierte dort sozusagen als halbe Fraktion. Für **Anno 2070** ersetzt ihn Ubisoft konsequenterweise durch eine ganze. Dass es nun zwei spielbare Parteien gibt, ist tatsächlich die größte Neuerung für die **Anno**-Serie. Auf der einen Seite stehen die grünen Ecos, deren Lebensstil auf Nachhaltigkeit beruht. Ihren Gegenpart bilden die industriellen Tycoons, die ihre Umwelt schonungslos ausbeuten, dabei aber hochgradig effizient wirtschaften.

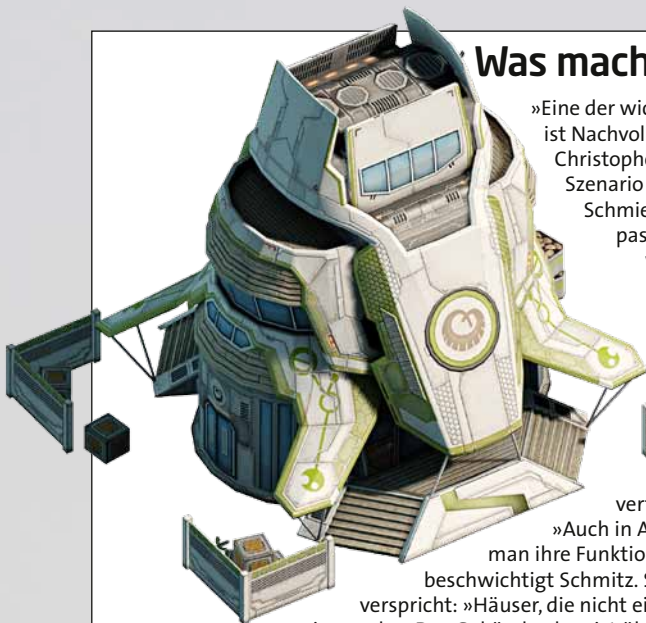
Wer in dieser Konstellation natürliche Feinde sieht, der irrt sich. Tatsächlich sind die Ecos und Tycoons nicht als Gegner angelegt. Sie sind streng genommen noch nicht einmal zwei Fraktionen. »Ecos und Tycoon sind keine unterschiedlichen Nationen. Es sind zwei Gruppen innerhalb der gleichen Nation mit unterschiedlichen gesellschaftlichen Ansichten«, erklärt der Projektleiter Christopher Schmitz. Von Feindseligkeit kann keine Rede sein. »Die Fraktionen kämpfen nicht gegeneinander. Es gibt keinen Konflikt zwi-

Was macht dieses Gebäude?

»Eine der wichtigsten Tugenden der Anno-Serie ist Nachvollziehbarkeit«, sagt der Projektleiter Christopher Schmitz. Das war im Mittelalter-Szenario einfach: Wer eine Mühle oder Schmiede sieht, weiß sofort, was darin passiert. Im neuen Zukunftsszenario wird das schwieriger. Was glauben Sie, wofür ist das hier abgebildete Gebäude gut?

Dieser Abstraktionsgrad könnte sich als Hemmschwelle erweisen, das Szenario wird unzugänglicher als das wohlvertraute Mittelalter. Allerdings:

»Auch in Anno 1404 gab es Gebäude, denen man ihre Funktion nicht sofort ansehen konnte«, beschwichtigt Schmitz. Spieler lernten das schnell. Schmitz verspricht: »Häuser, die nicht eindeutig genug sind, überarbeiten wir gerade.« Das Gebäude oben ist übrigens eine Bäckerei.





schen ihnen, eher eine Konkurrenz.« Entsprechend schließen sich die Parteien auch nicht gegenseitig aus. Zwar müssen sich **Anno 2070**-Spieler am Anfang jeder Partie für Ecos oder Tycoons entscheiden. Aber im Laufe des Spiels erhalten sie peu à peu Zugang zur Technologie der anderen Seite, sodass fortgeschrittene Siedlungen Gebäude beider Ideologien nach Belieben mischen.

Wer darauf hofft, mit Ecos und Tycoons zwei unterschiedliche Spielerfahrungen zu bekommen, muss seine Erwartungen zurückschrauben. Die Spielmechanik der beiden Fraktionen ist identisch. Wo Eco-Neubürger ein Bedürfnis nach Nahrung, Getränken, Lifestyle und Information besitzen, fordern Tycoon-Pioniere Information, Lifestyle, Getränke und Nahrung. Zwar führen andere Wege zum Ziel: Ecos mümmeln Backwaren und entspannen in der Konzerthalle, Tycoons schaufeln Fertiggerichte und amüsieren sich im Kasino. Aber die dahinterliegenden Produktionsketten sind die gleichen. Ecos pflanzen Tee, Tycoons ernten Korn und brennen daraus Schnaps. Ecos zapfen Kühen Milch ab, Tycoons werfen sie in die Schinkenpresse. Tatsächlich ist der entscheidende Unterschied zwischen den Fraktionen einer, der auf den ersten Blick reichlich banal erscheint: ihr Aussehen. Das hängt damit zusammen, wie gut es Mutter Erde gerade geht.

Eines der wenigen neuen Konzepte von **Anno 2070** ist die Ökobilanz. Ausnahmslos jedes Gebäude, das man in die Landschaft setzt, hat Auswirkungen auf die Umwelt, und zwar meist negative. Eco-Gebäude sind generell umweltfreundlicher, aber weniger effizient. Die Tycoon-Variante hat einen höheren Output, aber haut mehr Schmutz in die Atmosphäre. Klar, dass eine Ölpumpe samt qualmender Raffinerie den Vögeln mehr Verdruss bereitet als das Blockheizkraftwerk der Ecos. Aber auf die Umweltbilanz drückt beides. Der Raubbau hat drei Konsequenzen: Erstens werden ausnahmslos alle Produktionsanlagen einer Insel ineffizienter, je schlimmer die Umweltverschmutzung ausfällt; zudem sinkt die Zufriedenheit der Bürger. Zweitens steigt das Risiko von Naturkatastrophen. Vier davon wird es geben, darunter einen Tornado, der eine Schneise der Zerstörung hinterlässt, und einen Ölteppich, der auf Strände zutreibt und sie verseucht. Drittens ver-

ändert sich das Erscheinungsbild der Insel. Wo anfangs sattgrüne Wiesen im Wind schaukeln und fröhliche Tiere springen, sterben nach und nach die Pflanzen, bis eine graubraune, smogverseuchte Industrie-Öde zurückbleibt. Der Hauptunterschied zwischen Ecos und Tycoons ist schlichtweg: Tycoons können mit der Sauerei blendend leben. Ihre Effizienz sinkt auch in der Abgashölle kaum, während Ecos im gleichen Umfeld alle Viere von sich strecken. Fragt sich also: Warum sollte man dann überhaupt die Ecos spielen? Ihre Betriebe sind weniger effizient, die Bevölkerung pingeliger – wo liegt der Vorteil? Ubisofts Antwort lautet: im Aussehen. »Das dunkle Aussehen wird viele Anno-Spieler stören«, sagt Christopher Schmitz.

**Ecos und Tycoons
sind keine Gegner.**

Windkraft ist die bevorzugte Energiequelle der Ecos. Die Windräder dürfen auch offshore stehen.



*Sie kennen
mich nicht?
Ich bin doch
Boxweltmeister.*

*Ich habe schon 38 Titel gewonnen.
Viele Boxen, die ich mitentwickelt
habe, sind Testsauger in der
Fachpresse. Oder bei Leserwahlen.*

*(Darauf bin ich
besonders stolz!)*



Andreas Guhde,
Entwicklungs-Ingenieur bei Teufel



Concept B 200 USB

Kompakte HiFi-Stereo-Anlage für PC/Multimedia-Anwendung: zwei schlanke Boxen und Vollverstärker (120 Watt Sinus) für extrem natürliche Wiedergabe-Qualität. Zur Ausstattung gehören eine integrierte USB-Soundkarte für Mac und PC, zwei Eingänge plus USB Hub (3x) sowie Anschlüsse für Mikrofon und Kopfhörer.

Die Teufel Vorteile:

8 Wochen Probe hören mit vollem Umtausch- und Rückgaberecht | 12 Jahre Garantie auf Lautsprecher | Bester Sound zu günstigen Preisen durch Direktkauf vom Hersteller | Umfassend informieren und bequem bestellen unter www.teufel.de

Teufel
... macht glücklich

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

Segen der Zivilisation

Der Anno-Dreischritt: Auf einer **unberührten Insel** (oben) entsteht ein **Hafen** mit angeschlossener Siedlung (Mitte) und schließlich ein modularer, quicklebender **Großhafen** (unten).



»Sie bevorzugen den idyllischen, grünen Look.« Die große Mehrheit der Testspieler, die Ubisoft einsetzt, wählt die Ecos.

Dabei endet eine Tycoon-Karriere nicht zwangsläufig im Umwelt-GAU, zumal Naturkatastrophen eine ernstzunehmende Gefahr darstellen. Auch Tycoon-Metropolen können helle Glitzerwelten sein. Sie tun sich nur wesentlich schwerer damit, ihre Ökobilanz aufzupäppeln, entsprechende Gebäude sind teuer und aufwändig. Die Ecos haben's da leichter. Sie bauen Klimakontrollstationen und schicken Ozon-Zeppeline in die Atmosphäre, um den Schaden flugs zu reparieren. Hübsch: Die Öko-Gebäude drehen das normale Bauprinzip um. Normalerweise muss man möglichst viele Häuser in den Aktionsradius einer Einrichtung bekommen, zum Beispiel eines Krankenhauses. Bei den Umweltstationen dürfen es dagegen möglichst wenige sein, sonst sinkt die Effektivität. Sobald man im späteren Spielverlauf die starke Industrie der Tycoons mit der Ökotechnik der Ecos verbinden kann, gehen die Unterschiede zwischen den Fraktionen wohl gegen Null. Unterm Strich sehen die beiden Parteien deshalb nach einer Geschmackswahl aus, eine zentrale Bereicherung und ein adäquater Ersatz für den Orient scheinen sie uns nicht zu sein. Allerdings verspricht Ubisoft noch einen weite-

Detailansicht eines **Tycoon-Hafens**: Die Gestaltung spiegelt die kommerzlastige Lebenseinstellung.



ren »wichtigen« (Schmitz) Unterschied zwischen den beiden Parteien, der bislang noch ungenannt bleibt.

Eine weitere Neuerung in **Anno 2070** ist die Energie. Denn im Gegensatz zum Mittelalter rattert in der Zukunft kein Gebäude ohne Strom. Wobei, stimmt nicht: Fast alle Industrien funktionieren auch ohne Saft. Aber dann nur noch im Kriechtempo. Für eine florierende Produktion muss der Energiepegel hoch genug sein. Im Gegensatz zum ehrwürdigen **Sim City** brauchen wir dabei nicht jedes Gebäude einzeln ans Netz anzuschließen, es gibt schlicht einen zentralen Energiewert pro Insel. Wie sehr sich die Ausbeute von Ecos und Tycoons unterscheidet, zeigen die Kraftwerke besonders gut. Während ein Windpark sieben Energiepunkte beiträgt, sind es bei einem rußigen Kohlekraftwerk satte 60. Die Ecos müssen entsprechend sehr viel mehr des begrenzten Baulands zur Stromgewinnung opfern, können aber zumindest Windräder auch offshore platzieren, also im Meer. Die Krönung der Tycoon-Technologie ist der Fusionsreaktor. Der kann – Fukushima, ik hör dir trampen – auch hochgehen und verseucht dann für einige Zeit das Umland. Ein Primärziel für gegnerische Attacken? »Nein, man kann ihn nicht angreifen«, wiegelt der Projektleiter Schmitz ab.

Auch 2070 gehören kriegerische Lösungen zum Repertoire der rivalisierenden Konzerne. Details zum Kampfsystem behält Ubisoft zwar noch für sich, aber die Grundzüge sind bereits klar. Wie gewohnt unterteilen sich die Reibereien in Seekämpfe zwischen Schiffen und Gefechte auf dem Land. Wer sich fragt, wo in der Zukunft die Flugzeuge hin sind, wenn der Warentransport allein über Schiffe erfolgt und auf den Inseln Schwebegleiter surren, der bekommt nun seine Antwort: im Militär. Die Inselfschlachten werden in **Anno 2070** ausschließlich in der Luft ausgetragen, Bodentruppen haben ausgedient. Das hat spielmechanische Gründe: »Fußsoldaten haben in den bisherigen Annos immer Schwierigkeiten gemacht«, erklärt der Creative Supervisor Dennis Filipovic, »auf den zugebauten Inseln blieben sie an Gebäuden hängen und waren hinter Bauwerken schlecht zu sehen.« Beides erledigt sich mit der neuen Lösung, denn in der Luft gibt's keine Barrieren. Zum Ablauf der Gefechte bleibt Filipovic kryptisch: »Der Landkampf wird weder wie in **Anno 1701** noch wie in **Anno 1404** ausfallen«, also weder direktes Kommando über Echtzeit-Armeen noch indirekte Schlachten über Kriegsgebäude. Was dann? Grinsen, Schweigen.

In der linearen Kampagne von **Anno 2070** erlernen Einsteiger zwar wieder die Grundmechanik, aber sie soll diesmal mehr sein



Die **Ecos** sind die umweltfreundliche Partei von Anno 2070, ihre Städte strahlen wie im grünen Umland.



als ein ausführliches Tutorial. Mit rund 15 Stunden wird sie etwas länger als die in **Anno 1404**, und bereits ab der Mitte soll sie auch alte Hasen fordern. Dabei erzählt Ubisoft die Geschichte der Herkunft von Ecos und Tycoons, im Verlauf steuert man beide Fraktionen. Ratgeber und Begleiter ist die künstliche Intelligenz E.V.E. Sie hilft gegen einen Obolus auch mit Werkzeug und anderem Material aus, wenn man sie besucht, denn sie befindet sich auf der Arche. Sie erinnern sich: Der Startpunkt jeder Partie in **Anno 2070**. Die Arche ist mehr als nur Dekoration und Handelsbasis, tatsächlich dürfte sie eine der nützlichsten Neuerungen für die **Anno**-Serie sein. Die führt ein leichtes Rollenspiel-Element ein, denn sie lässt sich aufrüsten und

»In Anno geht's um Schiffe.«

verbessern, etwa mit mehr Stauraum. Den wiederum sollte man zum Ende einer Partie vollpacken, denn die Arche reist mit ins nächste Level. Und zwar in jedes, in der Kampagne ebenso wie im Endlosspiel und in Multiplayer-Sitzungen. Damit wird sie

zum persönlichen Hauptquartier eines Spielers, das dessen Erfahrung und Stärke widerspiegelt.

Die übrigen Änderungen am Spiel sind Politur. Die etwas umständlichen Handelsrouten des Vorgängers vereinfacht **Anno 2070**, statt einzelner Häfen klicken wir auf der Planungskarte jetzt einfach die Insel an. Das Spiel berechnet automatisch die beste Route zum Hafen. Rohstoffvorräte gelten jetzt pro Insel statt für einzelne Fundorte. Entsprechend kann

man auf Standorte in den Bergen jede beliebige Mine setzen. Im Endspiel entfällt dadurch viel Klickarbeit, da man nicht mehr jede Mine einzeln anwählen muss, um deren Restvorkommen zu sehen, sondern einfach auf die Inselübersicht guckt. Zuletzt streicht Christopher Schmitz die optischen Änderungen heraus, das schönere, dynamische Wasser und die deutlich höheren Gebirge. Das Spiel unterstützt DirectX 11 (siehe Technik-Artikel auf Seite 20). Und die Standards aus **Anno 1404**, Herr Schmitz? Gibt's wieder neutrale Fraktionen? »Ja.« Ruhm? »Ja.« Monumente? »Ja.« Wüste oder andere Geländearten? »Nein.« Endspiel-Missionen? »Ja.« Modulare Gebäude? »Ja.« Koop-Multiplayer? »Ja.« Und Flugzeuge, verdammt noch mal, warum fliegen zwischen den Inseln keine Überschall-Antigrav-Düsengleittransporter? »In Anno geht's um Schiffe.« Auch im Jahr 2070. **CS**



Die **Arche** ist das Hauptquartier des Spielers, sie verbessert sich in mehreren Stufen und wird in jede neue Partie übernommen.



Alter Wein ...

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

... soll ja auch dann noch gut sein, wenn er in neuen Schläuchen steckt. Anno 2070 ist alter Wein, und das Zukunftsszenario in gewisser Weise eine Mogelpackung: Das bisschen inhaltliche Neuerung (Energie, Ökobilanz, Arche) ändert wahrlich nichts am Spielgefühl, mit den modernen Zeiten kommt kein modernisiertes Anno. Aber das muss nichts Schlechtes sein. Zur Erinnerung: Der Vorgänger samt Addon bekam von uns 93 Punkte. Ubisoft wäre wahnsinnig, würden sie am beliebten Konzept viel ändern. Sehr wahrscheinlich also, dass auch dieser Wein hervorragend schmeckt. Fragt sich nur, ob den Spielern der neue Schlauch gefällt.

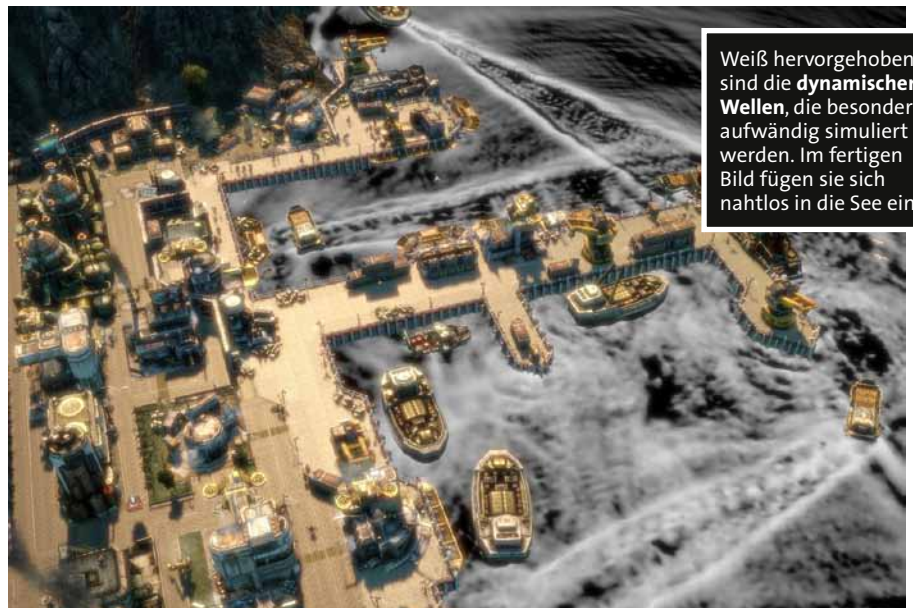
Anno 2070

Mit DirectX 11 in die Zukunft?

Ubisoft und Related Designs rüsten auf: Das neue Anno soll vor allem durch besseres Licht und neue Wettereffekte glänzen und dennoch kaum höhere Systemanforderungen stellen als der Vorgänger. Von Daniel Visarius

Die Engine von **Anno 1404** ging mit älteren Spiele-PCs schonend um und nutzte High-End-Maschinen geschickt aus. **Anno 2070** soll sich genauso verhalten. Die

Mindestanforderungen gibt Burkhard Ratheiser, Managing Director des Entwicklers Related Designs, mit einer 2,0 GHz schnellen Dual-Core-CPU, 2,0 GByte RAM und einer Shader-3.0-Grafikkarte (ab Geforce 6 und Radeon X1000) mit 512 MByte an. Mit einer solch alten Konfiguration lief **Anno 1404** bereits in mittleren Details flüssig. Da die meisten Spieler neuere Hardware haben, dürften sie **Anno 2070** in maximalen Grafikdetails spielen können. Zumal das Spiel keine von Grund auf neue Engine benutzt, sondern auf der Technologie des Vorgängers fußt. Trotzdem soll der fünfte Teil der Serie noch besser aussehen als der bereits sehr schöne Vorgänger. DirectX 11 hat daran allerdings keinen Anteil. Obwohl das Spiel unter Windows 7 und Vista unter DirectX 11 läuft, werden nur



Weiß hervorgehoben sind die **dynamischen Wellen**, die besonders aufwändig simuliert werden. Im fertigen Bild fügen sie sich nahtlos in die See ein.

Läuft auf jeder Kiste. Aber nicht in maximalen Details.

DirectX-10-Funktionen verwendet; unter Windows XP läuft **Anno 2070** mit DirectX 9. »Wir haben diverse DirectX-11-Funktionen untersucht und sind zu dem Entschluss gekommen, dass sie keinen großen Mehrwert bringen. Deshalb haben wir uns entschlossen, unsere Ressourcen in wichtigere Optimierungsarbeiten zu stecken«, so Ratheiser. Auch Tessellation, mit dem sich der Detailgrad von Objekten unter DirectX 11 anhand der Polygonzahl regulieren lässt, bleibt außen vor: »Wir haben uns Tessellation bei den Bergen von Anno 2070 angeschaut, aber entschieden, dass es für unser Spiel keinen Sinn macht. In Anno geht es nicht darum, an ein einzelnes Gebäude extrem nah heranzuzoomen, sondern um die Darstellung von Metropolen aus der Vogelperspektive.«

Die wesentlichen technischen Verbesserungen sieht Ratheiser eher beim neuen Beleuchtungsmodell und den Physikeffekten.

Wie viele aktuelle High-Tech-Spiele, darunter **Crysis 2** und **Metro 2033**, benutzt auch **Anno 2070** das so genannte Deferred Rendering. Damit können 3D-Engines effizienter als üblich mit zahlreichen Lichtquellen hantieren und das Spiel dynamischer ausleuchten. Laut Reiser kann der Deferred Renderer von **Anno 2070** beinahe unendlich viele Lichter darstellen, ohne viel Leistung zu verlieren. Darüber hinaus beherrscht die

Engine nun Screen Space Ambient Occlusion (SSAO), womit außer den Schatten der primären Lichtquelle (bei **Anno** die Sonne) auch sekundäre Lichtquellen bei der Schattenberechnung berücksichtigt werden. Das betrifft vor allem die Gebäude, die das Sonnenlicht reflektieren und in eine andere Richtung ablenken. Durch SSAO wirken Objekte nicht mehr so aufgesetzt und besser in die Welt integriert. Zur dynamischen

Anno dazumal



Anno 1602 (1998)

Mit klassischer 2D-Grafik und den die Serie bis heute prägenden Anno-Tugenden sahnte Anno 1602 im Test 88 Punkte ab.



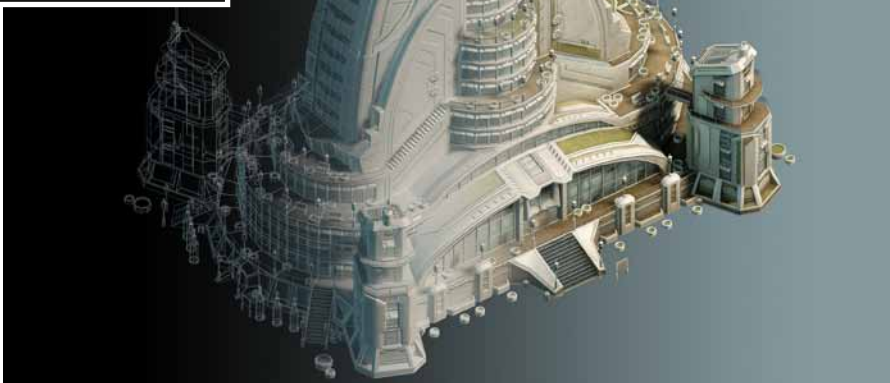
Anno 1503 (2003)

Das zweite Anno erschien in angestaubter 2D-Grafik. Im Test bekam das stellenweise unausgereifte Anno 1503 nur 81 Punkte.



Anno 2070 unterstützt Screen Space Ambient Occlusion, kurz SSAO. Damit wird auch **indirekte Beleuchtung** in die Schattendarstellung einbezogen, unter anderem durch die Reflektion von Licht auf Häuserwänden. Die einzelnen Objekte bekommen so diffusere, glaubwürdigere Schatten. Wo SSAO greift, zeigt das rechte Bild. Die dunkleren Bereiche markieren darin den Einsatz von SSAO-Schatten.

Aus besonders vielen Polygonen bestehen die Gebäude nicht (links). Aber ein paar Texturtricks (Mitte) machen das **Monument** der Ecos zum Blickfang (rechts).



Darstellung gehört neben dem Licht die wechselnde Dichte der Vegetation sowie der Atmosphäre, die unterschiedliche Stufen der Umweltverschmutzung simulieren.

Besonders stolz ist Burkhard Ratheiser auf die neue Wasserdarstellung, die angeblich komplett auf dem Grafikchip berechnet wird – und nicht mit Nvidias PhysX, das nur auf GeForce-Karten funktioniert, sondern

mit einer eigenen Lösung, die sowohl auf GeForce- als auch Radeon-Karten läuft. Dazu gehören die dynamischen Wellen, die aus Polygonen bestehen und physikalisch korrekt zusammenstoßen, wenn sich beispielsweise die Brandung an einer Bugwelle bricht. Aber das kühle Nass kommt auch von oben. Ratheiser erklärt: »Der Regen läuft an Dächern herunter und bildet Pfützen. Das Fluss-System wurde erweitert und

besteht nicht aus einer flachen Plane, sondern besitzt nun echte Tiefe samt unterschiedlicher Strömungen.« Außerdem soll es in **Anno 2070** Videotafeln auf Gebäuden und ein weiteres technisches Highlight geben, das Ratheiser aber noch geheim halten möchte, weil es an ein Spielelement gekoppelt ist. Eventuell an das, was im späteren Spielverlauf den noch unklaren Unterschied zwischen Tycoons und Ecos ausmachen soll?

Bei der Unterstützung moderner CPUs machen die Entwickler gegenüber **Anno 1404** kaum Fortschritte. Wozu auch. **Anno 1404** gehört zu den am besten auf Mehrkernprozessoren optimierten Titeln überhaupt. Nur die beiden Hauptaufgaben Grafik und Simulation sind an einen Rechenkern gebunden, bei Bedarf werden laut Ratheiser physikalische Berechnungen, Animationen, Effekte, Spiellogik und andere Aufgaben frei auf die zur Verfügung stehenden Rechenkerns verteilt. Dabei nutzt die Engine auch Intels Hyperthreading, mit dem aktuelle Core-i-CPUs dem Betriebssystem für jeden tatsächlich vorhandenen Kern einen weiteren virtuellen vorgaukeln können, um die Auslastung der Recheneinheiten zu verbessern. In den meisten nicht darauf ausgelegten Spielen sorgt Hyperthreading eher für einen kleinen Leistungsverlust, in **Anno 1404** bringt die Optimierung dagegen die von Intel angepreisene Zusatzleistung. **DV**



Anno 1701 (2006)
2006 wagten die Entwickler von Related Designs den Sprung in die 3D-Welt. Anno 1701 überzeugte uns im Test und bekam 91 Punkte.



Anno 1404 (2009)
Anno 1404 erschien mit einer stark verbesserten Engine, die Mehrkern-CPUs effizient nutzt. Im Test gab's 91 Punkte, mit den Venedig-Addon sogar 93.



Anno 2070 (2011)
Nach vier Spielen in elf Jahren wechselt Anno in die Zukunft. Technisch basiert Anno 2070 auf einer optimierten Engine von Anno 1404.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
UPDATE	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	3. Quartal 2011
	Alice: Madness Returns	Actionspiel	Spicy Horse	–	–	16. Juni 2011
UPDATE	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11	–	4. Quartal 2011
NEU	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	–	–	November 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	21. Oktober 2011
UPDATE	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11	–	November 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10	–	2012
	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
UPDATE	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	08/10, 10/10, 03/11, 07/11	Sehr gut	26. August 2011
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/09, 11/10, 01/11, 07/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
UPDATE	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11, 07/11	Gut	Juni 2011
UPDATE	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	1. September 2011
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Gearbox	07/01, 07/09, 12/10, 06/11	Sehr gut	10. Juni 2011
	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11, 06/11	–	11. November 2011
UPDATE	F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	Day 1	–	–	24. Juni 2011
NEU	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	–	–	23. September 2011
	Fifa Online	Online-Sportspiel	Electronic Arts	–	–	2011
UPDATE	Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	–	–	1. Quartal 2012
	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
NEU	Hitman 5: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	–	–	2012
	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
UPDATE	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11	–	1. Quartal 2012
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2011
UPDATE	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 03/11	Sehr gut	8. September 2011
NEU	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	–	–	8. November 2011
	Mytheon	Online-Rollenspiel	Petroglyph	–	Gut	4. Quartal 2011
NEU	Need for Speed: The Run	Rennspiel	EA Black Box	–	–	18. November 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
	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11	–	2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	–
UPDATE	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	–	–	2012
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	08/09, 02/10, 01/11, 07/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	2. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	2011
UPDATE	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	7. Oktober 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
UPDATE	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	1. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	Juli 2011
	Trackmania 2	Rennspiel	Nadeo	–	–	3. Quartal 2011
	Tropico 4	Aufbauspiel	Haemimont	–	–	25. August 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	Vigil Games	–	–	2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	–	August 2011
	You don't know Jack	Quizspiel	Jellyvision	–	–	2011

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE

Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Preview

Mass Effect 3

Was hat Bioware für das Finale der Geschichte um Commander Shepard vor? Unsere Preview erklärt's.



Das kommt im Juni

Die Sims: Lebensfreude	Electronic Arts	02.06.2011
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	03.06.2011
Pride of Nations	Paradox	07.06.2011
Duke Nukem Forever	2k Games	10.06.2011
Fate of the World	Red Redemption	10.06.2011
Red Faction: Armageddon	THQ	10.06.2011
Alice: Madness Returns	Electronic Arts	16.06.2011
Air Conflicts: Secret Wars	Dtp	17.06.2011
Dungeon Siege 3	Square Enix	17.06.2011
F.E.A.R. 3	Warner	24.06.2011
Drakensang Online	Bigpoint	Juni 2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Battlefield 3	—	1
2	Diablo 3	—	2
3	Mass Effect 3	↑	4
4	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↑	5
5	Risen 2: Dark Waters	↑	8
6	Deus Ex: Human Revolution	—	6
7	Duke Nukem Forever	↑	9
8	Anno 2070	↑	—
9	Call of Duty: Modern Warfare 3	↑	14
10	Guild Wars 2	↓	7
11	Assassin's Creed: Revelations	↓	10
12	Crysis 3	↑	—
13	Batman: Arkham City	↓	11
14	Grand Theft Auto 5	↑	16
15	Half-Life 2: Episode 3	↑	17
16	Bioshock Infinite	↑	19
17	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	15
18	Rage	↓	13
19	Might & Magic Heroes 6	↑	20
20	Doom 4	↑	—
21	Star Wars: The Old Republic	↓	12
22	Beyond Good & Evil 2	↑	—
23	Command & Conquer 5	—	23
24	F1 2011	↑	—
25	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	—

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 06/11

Diablo 3

Blizzards heiß erwartetes Action-Rollenspiel bewegt sich mit großen Schritten auf seine Fertigstellung zu. Wir haben dem Lead Designer Jay Wilson exklusive Infos zu Diablo 3 entlockt. Von Daniel Matschijewsky

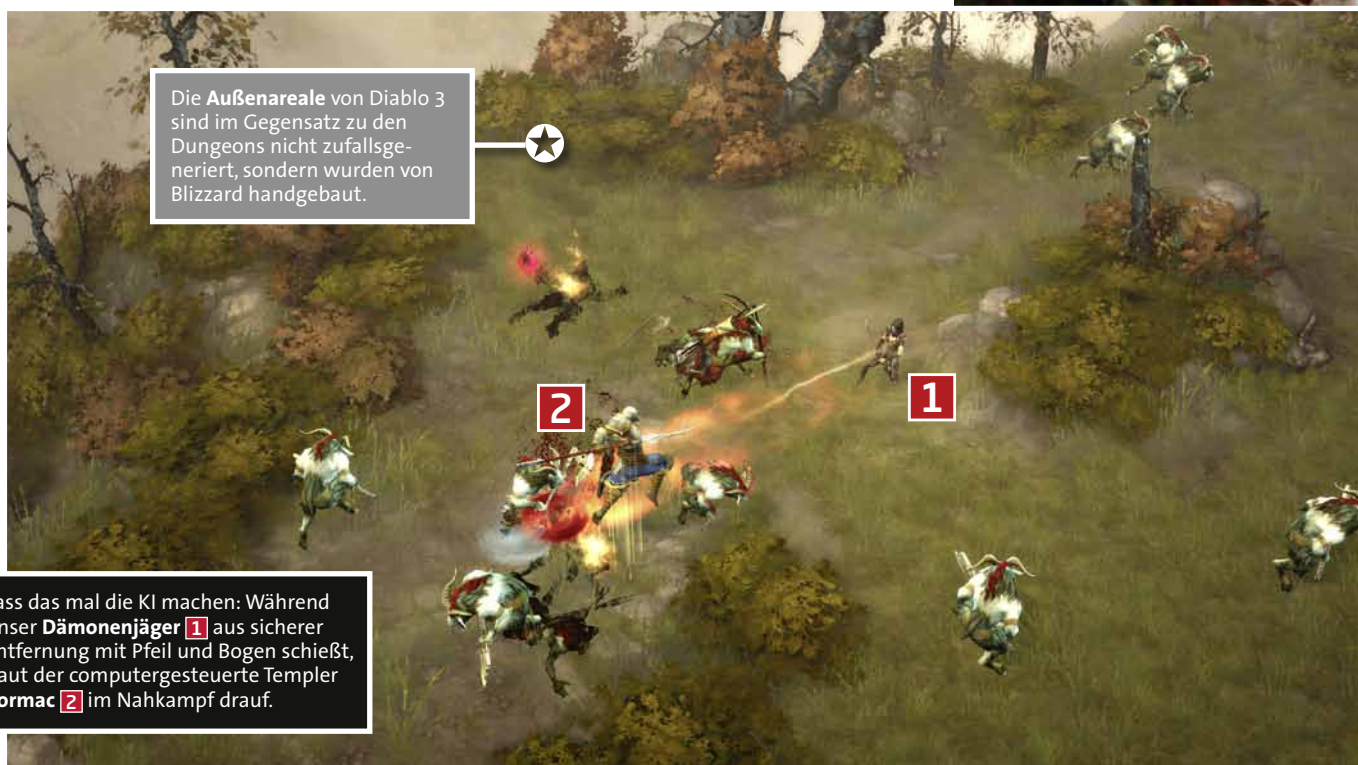


Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard**
 Entwickler: **Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 01/11: 88 Punkte)**
 Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7027

Auf DVD: Trailer



Die **Außenareale** von Diablo 3 sind im Gegensatz zu den Dungeons nicht zufallsgeneriert, sondern wurden von Blizzard handgebaut.

Lass das mal die KI machen: Während unser **Dämonenjäger 1** aus sicherer Entfernung mit Pfeil und Bogen schießt, haut der computergesteuerte Templer **Kormac 2** im Nahkampf drauf.

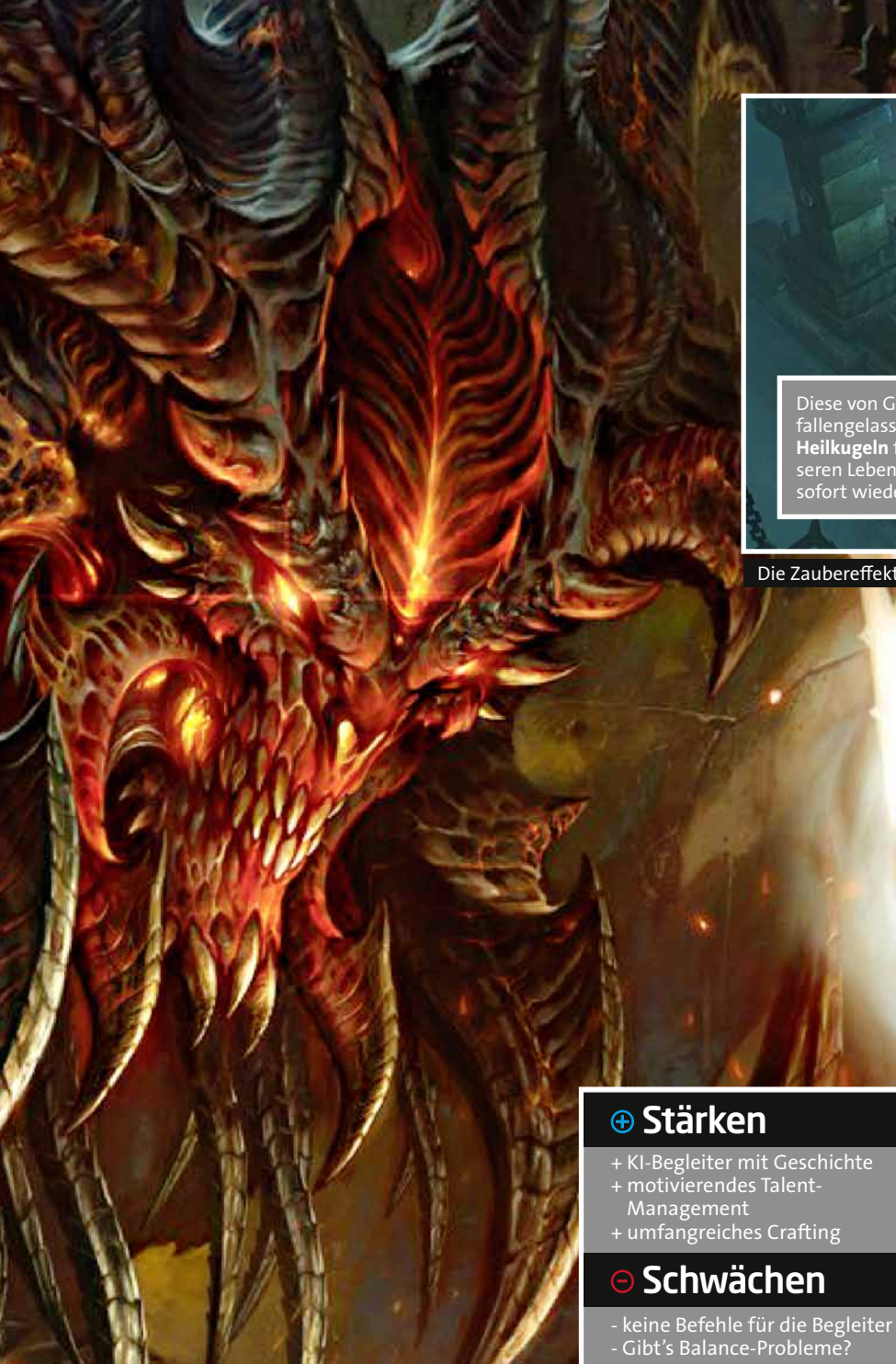
Der **Diablo**-Fan Daniel rutscht unruhig auf seinem Stuhl hin und her. Jeden Moment wird Jay Wilson anrufen, seines Zeichens Lead Designer von **Diablo 3**. Das wäre an sich schon aufregend genug, doch der Blizzard-Mann hat auch neue Infos zum potenziellen Hack&Slay-Kracher parat, die er Daniel in einem deutschland-

Die Begleiter nehmen kein Gold. Sie glauben an dich.

weit exklusiven Interview verraten möchte. Notizblock und Diktiergerät liegen bereit, der GameStar-Redakteur starrt wie gebannt auf das Telefon. Es klingelt. Alles klar Jay, dann lass mal hören.

»In Diablo 3 wird es KI-Begleiter geben, die den Spieler bei seinen Abenteuern unterstützen«, verkündet Wilson stolz. Ein wenig konsterniert heben wir die Augenbraue, schließlich gab's computergesteuerte Söldner schon im Vorgänger von 2001. Dort konnte man in Städten wie etwa dem Wüstenkaff Lut Gholein aus einer Liste wählen und je nach verfügbarem Budget einen entsprechend ausgestatteten Begleiter rekrutieren. Der KI-Bursche griff uns dann im Kampf unter die Arme, schoss mit Pfeil und Bogen, warf mit Feuerbällen um sich oder haute mit dem Schwert im Nahkampf drauf. Durch getötete Monster sammelten die Begleiter Erfahrung, stiegen im Level auf und wurden so immer stärker. Was also macht **Diablo 3** so elementar neu? Wir sehen förmlich durchs Telefon, wie breit Jay Wilson grinst: »Schluss mit austauschbaren Söldnern. Unsere Begleiter leben!«

»Wir wollen weg von dem Gefühl, dass man einen generischen Soldaten aus einer Liste auswählt«, erklärt uns Jay. »Stattdessen sollen die Begleiter lebendige, greifbare Figuren sein, deren Vertrauen man sich erst erarbeiten muss. Sie folgen dir nicht in den Kampf, weil du sie bezahlt hast, sondern weil sie an dich glauben.« Drei Begleiter wird es in **Diablo 3** geben: den Templer Kormac, den Halunken Lyndon und die Zauberin Eirena. Jeder Begleiter bekommt seine eigene Hintergrundgeschichte, die in einer langen Quest-Reihe erzählt wird. Beispielsweise ist Kormac auf der Suche nach einem abtrünnigen Ordensmitglied, das ihn hintergangen und in einen Dungeon gesperrt hat. Schon früh im Spiel treffen wir auf den gepeinigten Templer, befreien ihn aus seinem Kerker und begeben uns mit ihm auf die Suche nach dem Verräter. Hat sich Kormac schließlich gerächt, bietet



Diese von Gegnern fallengelassenen **Heilkugeln** füllen unseren Lebensbalken sofort wieder auf.

Die Zaubereffekte wie dieser **Klingenfächer** sind hübsch anzusehen.

ter sind Teil der Hauptstory«, schildert Wilson. »Euer Weg wird sich zwangsläufig mit dem ihren kreuzen.« Oder anders ausgedrückt: **Diablo 3** wird tatsächlich so linear, wie es viele Fans befürchten.

Wo wir gerade bei **Dragon Age** sind: Die neuen **Diablo**-Kameraden unterstützen uns nicht nur bei der Jagd nach Monstern, sondern lassen auch sprichwörtlich mit sich reden. »Alle Begleiter haben diverse Themen, über die man mit ihnen sprechen kann«, erzählt uns Jay. »Zudem kommentieren sie bestimmte Ereignisse und agieren mit dir, der Welt und anderen Figuren.« Der edle Kormac etwa ist gar nicht gut auf den Halunken Lyndon zu sprechen, was für heiße Diskussionen zwischen den beiden sorgen dürfte, wenn wir uns im Lager dazu entschließen sollten, den einen Burschen durch den anderen zu ersetzen. Ob das für mehr Atmosphäre und Spieltiefe sorgt, muss sich zeigen. Eine Steigerung zu den stummen Klonsöldnern aus **Diablo 2** ist das KI-gesteuerte Dreigestirn aber allemal.

Wie im Vorgänger sammeln die Begleiter Erfahrung und steigen im Level auf, was sich sogar optisch auswirkt. Neu: Beim Erreichen der Stufen 5, 10, 15 und 20 schaltet das Spiel je drei Talente für die Begleiter frei, von denen sie aber immer nur eines erlernen und dann sukzessive ausbauen dürfen. Diese Wahl treffen wir. Soll uns Kormac mit speziellen Schwertattacken unterstützen oder doch lieber mit passiven Kampfboni?

er uns seine Dienste an und kämpft fortan an unserer Seite. Anders als etwa in **Dragon Age 2** dürfen wir aber nicht alle drei Begleiter, sondern immer nur einen mit in den Kampf nehmen. Und anders als beim

Bioware-Rollenspiel ist es in **Diablo 3** auch nicht möglich, einen der KI-Kollegen quasi zu »verpassen«, weil man etwa eine bestimmte Quest auslöst oder das entsprechende Gebiet nicht besucht. »Die Beglei-

+ Stärken

- + KI-Begleiter mit Geschichte
- + motivierendes Talent-Management
- + umfangreiches Crafting

- Schwächen

- keine Befehle für die Begleiter
- Gibt's Balance-Probleme?



Bevor wir uns mit dem **Obermotz** anlegen, sollten wir erst seine Untergebenen erledigen. Gut, dass unsere Dämonenjägerin einen Greifhaken dabei hat.



Wir haben Eirenas **Kettenblitz** durch eine Rune modifiziert, damit er mehr Feinde trifft.



Die KI-Begleiter agieren selbstständig. Hier putzt die **Magierin Eirena** umstehende Monster durch einen Flächenzauber von der Karte.

Praktisch: Wem die Kombination gewählter Fertigkeiten nicht passt, der darf sie gegen einen kleinen Obolus jederzeit zurücksetzen und neu zusammenstellen. Noch mehr Individualisierung bringen exklusive Items, die nur der jeweilige Begleiter tragen und benutzen kann. Beispielsweise sorgt der schurkische Lyndon dafür, dass wir mehr Edelsteine finden. Und Kormac kann Bücher seines Ordens studieren, um bestehende Waffenwerte zu verbessern.

Was nach Taktik und Komplexität klingt, soll sich laut Jay Wilson **Diablo**-typisch eher eingängig und unkompliziert spielen. So un-

kompliziert, dass wir unseren KI-Kollegen nicht mal Befehle erteilen dürfen. »Wir haben damit experimentiert«, erzählt uns Jay. »Allerdings fanden wir, dass sich in Sachen Steuerung ein hohes Maß an Komplexität hinzuaddiert hätte. Eines unserer wichtigsten Ziele bei Diablo 3 ist es, die Bedienung so einfach wie möglich zu halten.« Solange die Begleiter ähnlich wie im Vorgänger selbstständig und clever agieren, dürfte das fehlende taktische Element dem Spielspaß ja nicht schaden. Interessant: Kormac und Co. können nicht sterben. Sinkt der Lebensbalken auf Null, fällt der Begleiter lediglich in ein Koma, aus dem er nach wenigen Minu-

ten wieder automatisch erwacht. Soll's schneller gehen, müssen wir zu ihm sprinten und ihn aufwecken. Das wiederum erfordert einige Sekunden Konzentration, sollten wir inmitten eines Gefechts also eher vermeiden. Hoffentlich bekommt Blizzard diesen schwierigen Balance-Spagat hin.

Wer **Diablo 3** kooperativ mit Freunden spielt, der bekommt die KI-Kollegen übrigens gar nicht erst zu Gesicht. »Mehrere Spieler nebst Begleitern auf einem Bildschirm, das wäre einfach zu viel«, erklärt Jay diese Design-Entscheidung. Kein Wunder, schließlich spratzt und knallt es bereits

Die drei Begleiter

Der **Templer Kormac**, der **Halunke Lyndon** und die **Zauberin Eirena** sammeln im Kampf Erfahrung und steigen nach und nach im Level auf. Mit jeder fünften Stufe werden drei Talente freigeschaltet, von denen wir aber jeweils nur eines erlernen und ausbauen dürfen. Schade: Die Möglichkeiten, den KI-Begleiter mit Waffen und Rüstungen auszustatten, fällt weniger komplex aus als bei Diablo 2. Dafür dürfen die Kameraden klassenexklusive Gegenstände benutzen. Befehle erteilen können wir den KI-Begleitern nicht.



Eigentlich müsste unser Dämonenjäger gar nicht auf den **Templer Kormac** aufpassen. Der KI-Begleiter kann nämlich nicht sterben.

ganz ordentlich, wenn wir nur allein unterwegs sind. Zudem ist ein menschlicher Mitspieler weitaus effektiver als jeder KI-gesteuerte Kamerad, und auch die soziale Komponente ist ausgeprägter. Aber fehlt

Befehle zu erteilen, das wäre zu komplex.

mit Kormac, Lyndon und Eirena nicht auch ein Teil der Handlung? Schließlich sollen die KI-Kollegen durch ihre Gespräche und Quests viel zur Geschichte beitragen. »Die Begleiter erweitern die Story nur, aber sie tragen sie nicht«, versucht uns Jay zu beschwichtigen. »Wir wollten die Burschen nicht zu stark in den Fokus rücken. Das wichtigste Element soll der Spieler bleiben. Man verpasst nichts ohne die Begleiter.«

Abseits der frisch angekündigten Begleiter hat sich in den letzten Monaten viel in **Diablo 3** getan, vor allem beim Item-System. So hat Blizzard verraten, dass man auf seelengebundene (also nur für den jeweiligen Spieler benutzbare) Gegenstände verzichten

wird, was den An- und Verkauf im programm-internen Auktionshaus ankurbeln soll. Überhaupt wird der aus Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** oder **Der Herr der Ringe Online** bekannte Umschlagsplatz eine große Rolle spielen. So dürfen Spieler sogar Set-Gegenstände selbst herstellen, mit ihrem Namen versehen und meistbietend verhöckern. Und dass es die aus dem Vorgänger bekannten Edelsteine nun in satten 14 Qualitätsstufen gibt (in **Diablo 2** waren es noch fünf), dürfte für zusätzliche Tausch-motivation sorgen. Blizzard hat auch das Runen-System überarbeitet. Wo die magischen Steine bei **Lord of Destruction** noch in Gegenstände eingesetzt werden konnten, um diesen zusätzliche Eigenschaften zu verleihen, modifizieren sie nun die Talente des Charakters. Während sich beispielsweise der Kettenblitz der Zauberin mit der Hydra-Rune auf einen zusätzlichen Gegner ausweitet, erzeugt das Viper-Pendant bei jedem getöteten Monster eine Nova, die umstehendes Gesocks verletzt.

Jay Wilson ließ auch verkünden, dass man die Levelgrenze von 99 auf 60 reduziert habe, was einen Sturm der Fan-Entrüstung

auslöste. Blizzard würde **Diablo 3** absichtlich beschneiden, nur um das Level-Cap nachträglich durch Kauf-Addons wieder zu erhöhen. »Das ist nicht korrekt«, entgegnete Wilson im offiziellen Forum. »Wir haben uns dazu entschlossen, weil wir glauben, dass es das Beste für das Spiel ist.« Erweiterungspakete, die das Stufensystem nachträglich ausbauen, schloss der Blizzard-Mann dennoch nicht in Gänze aus. Für ebenso viel Verwirrung sorgte die Ankündigung, dass es nun doch Stadtportale geben soll. Das Entwicklerteam hatte sich anfangs gegen die berühmten Town-Portals entschieden, um Bossläufe gieriger Online-Spieler zu vermeiden. Auch das vergrößerte Inventar und die Möglichkeit, unbrauchbaren Krempel jederzeit in Gold zu verwandeln, machten die Portale unnötig. Ihre Rückkehr dürfte indes mit diversen Einschränkungen einhergehen. Gerüchte sprechen von langen Abklingphasen und Gebieten, in denen die Dimensionstore gar nicht erst funktionieren. Wie auch immer sich das Team letztlich entscheidet, Daniel kann nach seinem Gespräch mit Jay Wilson beruhigt auflegen. **Diablo 3** ist auf einem verdammt guten Weg. **DM**

Blick in die Vergangenheit: So hat **Diablo 3** zu Entwicklungsbeginn vor einigen Jahren ausgesehen.



Mein Spiel für die Insel

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Dass **Diablo 3** eine launige und vor allem motivierende Mosterklopperei wird, steht außer Frage, das haben unsere bisherigen Anspielpartien eindrucksvoll bewiesen. Allerdings würde ich mir wünschen, dass das Spiel auch eine vernünftige Geschichte erzählt, statt mich nur von einer Dämonenhorde in die nächste zu schicken. Die angekündigten Begleiter scheinen ein großer Schritt in die richtige Richtung zu sein. Wenn Blizzard den KI-Burschen Leben einzuhauchen und sie in eine spannende Story einzubauen vermag, dann dürfte das die Hack&Slay-Serie auf ein neues Level heben.

Star Wars The Old Republic

Biowares Riesen-MMO fühlt sich an wie World of Warcraft mit Lichtschwertern - im Guten wie im Schlechten. Wir haben The Old Republic ausführlich gespielt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)
Termin: 4. Quartal 2011 Status: zu 75 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7193

Was für eine Zwickmühle. Auf dem veruchten Planeten Nal'Hutta treffen wir in einer Kneipe auf die junge Mutter Gianna. Sie ist aufgebracht, ihr Mann habe ihren gemeinsamen Sohn entführt. Am Hafen finden wir den flüchtigen Vater. Er erzählt uns, dass Gianna den Sprössling auf die Sith-Akademie schicken will. Eine an sich glorreiche Zukunft. Doch diese Ausbildung meistern nur die wenigsten, alle anderen sterben einen qualvollen Tod. Wir stehen vor einer schwierigen Entscheidung: ambitionierte Mutter oder fürsorglicher Vater, zu wem soll der Junge gehen? Diese Szene ist nur eine kleine Nebenquest aus **Star Wars: The Old Republic**. Aber sie steht exemplarisch dafür, was der **Dragon Age**- und **Mass Effect**-Entwickler Bioware mit seinem Online-Rollenspiel vor hat.

Anders als andere Genrevertreter soll uns das kommende **Star Wars**-MMO die völlige Freiheit lassen, Aufgaben so zu lösen, wie wir wollen. Aggressiv oder diplomatisch, mit gezückter Waffe oder den richtigen Worten. Nach ausführlichem Ausprobieren der Preview-Version können wir sagen: Biowares Plan scheint aufzugehen. Doch die Kanadier laufen auch Gefahr, ihr spannendes Erzählkonzept durch all zu überholtes Spieldesign im Keim zu ersticken.

Auf dem EA Showcase in London konnten wir **The Old Republic** einen ganzen Tag lang ungestört spielen. In der virtuellen Haut eines Kopfgeldjägers (eine der vier Klassen des Imperiums) starteten wir eine frische Level-1-Karriere und erlebten bereits innerhalb der ersten Stunden allerhand Berichtenswertes, von spannungsgeladenen Dialogen über knackige Kämpfe bis zu folgenreichen Entscheidungen, aber auch von Quests, wie sie im Jahr 2011 nicht mehr zeitgemäß sind. Und von Bugs. Doch von vorn: Unser blutjunger Kopfgeldjäger will auf Nal'Hutta an der »Großen Jagd« teil-

+ Stärken

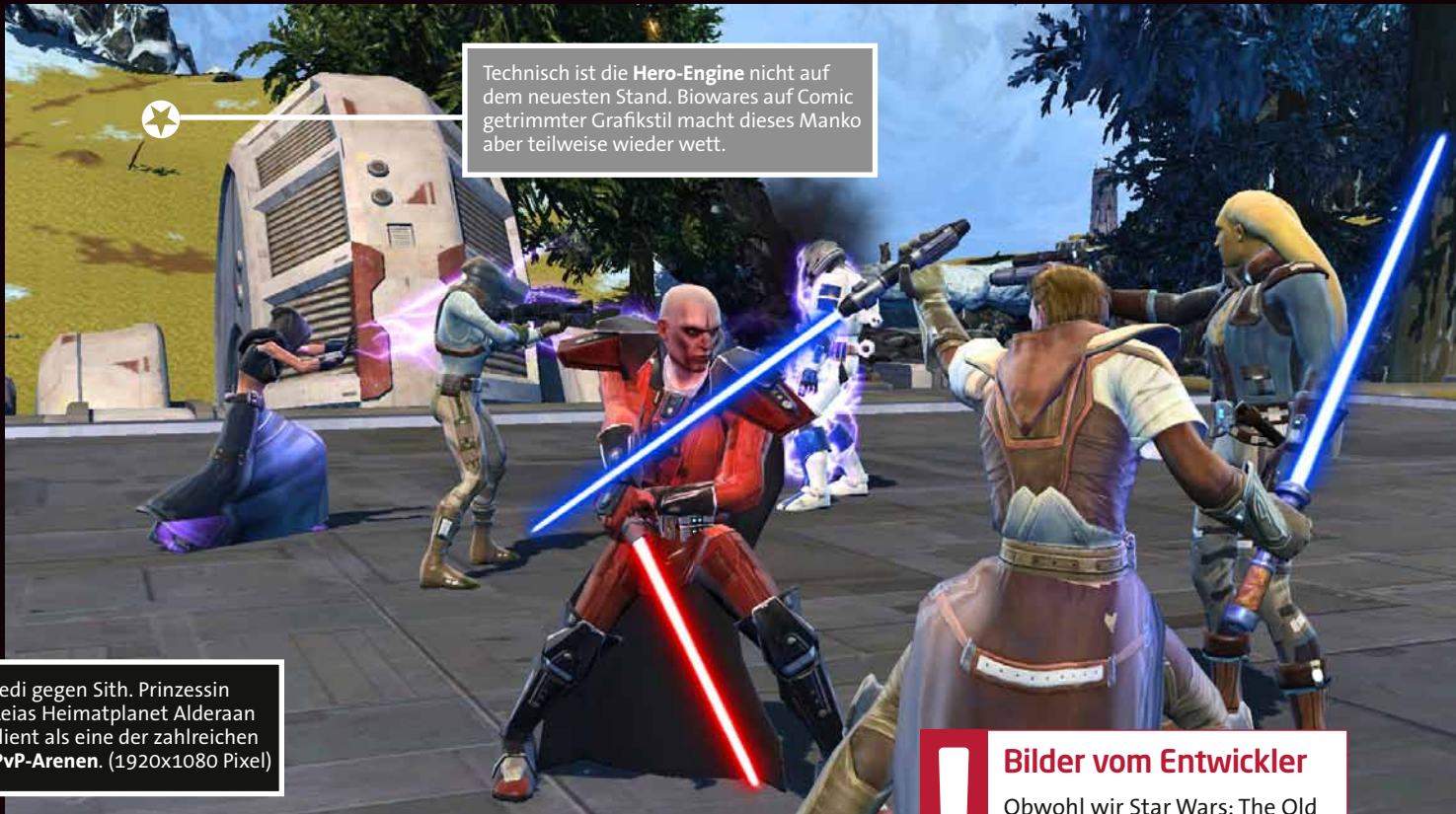
- + klasse Atmosphäre
- + große Entscheidungsfreiheit
- + vertonte Dialoge

- Schwächen

- maues Quest-Design
- bislang noch viele Bugs

Cooler Waffen wie einen **Flammenwerfer** bekommt unser Kopfgeldjäger bereits sehr früh im Spiel.





Jedi gegen Sith. Prinzessin Leias Heimatplanet Alderaan dient als eine der zahlreichen **PvP-Arenen**. (1920x1080 Pixel)

nehmen, dessen Sieger bis an sein Lebensende ausgesorgt hat. Doch dazu brauchen wir die Zustimmung von Nem'ro The Hutt, dem Herrscher des Planeten. Klar, dass der nicht abnickt, ohne zuvor diverse Gefallen einzufordern; der Start einer wendungsreichen Quest-Kette, die uns nicht nur mit der Welt, sondern vor allem mit unserem Helden vertraut machen soll. »Jede der acht Charakterklassen bekommt ihre eigene, auf sie zugeschnittene und in drei Akte aufgeteilte Geschichte«, erzählt uns Daniel Erickson, Chefautor von **The Old Republic**. Die beginnt rollenspieltypisch klein und sehr persönlich (Kopfgeldjäger auf der Suche nach Ruhm und Ehre), weitet sich im Verlauf aber zum allumfassenden Sternenkrieg aus, in dem wir eine tragende Rolle spielen. Zwar erreichen wir bereits mit Level 8 die Sith-Hauptstadt Dromund Kaas, wo die Handlungsstränge aller anderen Charakter-

klassen der Imperium-Fraktion zusammenkommen. Daniel Erickson verspricht aber, dass rund 20 Prozent aller folgenden Quests im Spiel exklusiv sind, sprich: nur von einer bestimmten Klasse angenommen werden können. Eine im Vergleich zu anderen Online-Rollenspielen eindrucksvolle Zahl.

Um in einer offenen, frei begehbaren Welt auf Spieler zugeschnittene Geschichten erzählen zu können, greift Bioware zu einem raffinierten Kniff. Alle Gebiete, in denen besondere Ereignisse auf unseren Kopfgeldjäger warten, sind durch Energiewände abgeschirmt, die nur unser Held und seine Gruppe durchschreiten dürfen. Dahinter beginnt die so genannte Story-Zone, in der das Programm personalisierte Dialoge und Skriptsequenzen startet, etwa einen Hintergrund raffigerer Banditen. In der Liga eines **Dragon Age** oder **Mass Effect** spielt **The Old**

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Star Wars: The Old Republic** einen Tag lang spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Material vom Entwickler Bioware. Zwar entsprechen die Bilder dem aktuellen technischen Stand des Programms. Die weitgehend finalisierte Benutzeroberfläche – ein wesentlicher Aspekt eines Online-Rollenspiels – hat das Team aber für die Screenshots deaktiviert.

Republic aber zu keiner Zeit. Die Gespräche sind vergleichsweise lahm geschnitten, und die Bewegungen wirken oft künstlich, zumal momentan noch Grafikfehler und abgehackte Animationen stören. Spannend sind die Wortduelle aber dennoch allemal. Zum einen hat Bioware sämtliche Gespräche hochwertig vertont, ein Novum im Genre. Zum anderen dürfen wir dank eines bioware-typischen Kreismenüs unsere Antworten stets selbst wählen. Das hat oft weitreichende Folgen. In einem Sumpf auf Nal'Hutta etwa treffen wir auf einen großspurigen Amateurjäger, der sich selbst »Black Death« nennt und der auf Ureinwohner ballert. Sollen wir ihn für seine Taten büßen lassen und ihn töten, oder scheuchen wir ihn mit einem blauen Auge davon? Möglicherweise treffen wir ihn später wieder, und er zeigt sich entsprechend erkenntlich. So spannend solche Momente auch sind, so schnell wird deutlich, wie starr und überholt die Spielmechanik dahinter funktioniert. So haben wir auf dem Weg zu »Black Death« zwar dessen Wachdroiden zu Altmetall verarbeitet. Doch während des Dialogs, in dem wir ihm Gnade gewährten, »spawnten« die Roboter erneut und eröffneten sofort das Feuer, obwohl sie das nach der Abreise ihres ge-



Epische Gegner wie diesen **Rancor** bekommen wir nur im Team klein.

Spielschiffe dienen als Treffpunkt für Clans und sind vor allem eines: riesig. Zum Vergleich: die beiden Charaktere rechts im Bild.



läuterten Herrn eigentlich nicht mehr tun sollten. Dass sich zudem ein Gros der Quests trotz aller Dialoge und Zwischensequenzen lediglich darauf beschränkt, x Gegenstände zu sammeln oder y Feinde zu erledigen, passt ins Bild eines Online-Rollenspiels, das sich auf Altbewährtes verlässt und sich deshalb so anfühlt, als wäre es bereits vor fünf Jahren erschienen.

The Old Republic motivierte uns dennoch zum Weiterspielen. Das hat das Bioware-MMO vor allem seiner Welt zu verdanken, die zwar technisch beileibe keine Bäume ausreißt, durch ihre stimmige Comic-Optik aber einen besonderen Charme versprüht und durch stilischeres Artdesign überzeugt. Zudem weiß das Programm sein maues Questdesign immer wieder durch nette Ideen aufzupeppen. Beispielsweise wird unser

Kopfgeldjäger eine zeitlang von der KI-gesteuerten Kämpferin Mako begleitet, die uns in den effektreichen Scharmützeln tatkräftig unterstützt und in Dialogen häufig ihre Meinung kundtut. Ähnlich wie in **Dragon Age** hat es sogar Auswirkungen auf Makos Moral und damit ihre Kampfkraft, wie wir darauf antworten. Auch der schon jetzt hervorragende und angenehm an **World of Warcraft** erinnernde Spielfluss zieht vorbildlich ins **Star Wars**-Universum. Die eingängige Steuerung geht schnell ins Blut, Questziele werden auf der Karte markiert, und das Spiel führt uns behutsam von einem Gebiet ins nächste. So soll's sein.

Abseits der Haupthandlung gibt es in **The Old Republic** viel zu tun, etwa im PvP-Modus, den wir ebenfalls ausprobieren durften. Auf Alderaan etwa, dem Heimatplaneten

der späteren Prinzessin Leia, gilt es in **Battlefield**-Manier, drei Geschütztürme einzunehmen und zu halten. Da die Arenen recht klein ausfallen, kommt es an allen Ecken zu effektgeladenen Ballereien und Lichtschwertduellen. Überall zischt und funkt es, die Schlacht wogt ständig hin und her – klasse! Ob die PvP-Gefechte gut ausbalanciert sind, darüber können wir nach einem Tag noch nicht urteilen, Laune machen sie aber allemal. Auch die von der Haupthandlung abgekoppelten Weltraumschlachten sind eine willkommene Abwechslung. Hier fliegen wir wie Han Solo in **Das Imperium schlägt zurück** durch Asteroidenfelder, ballern auf Jäger und legen uns mit gewaltigen Sternenzerstörern an. Ein Riesenspaß, der nur von einer berüchtigten Einblendung getrübt wird: »Sie haben 23 von 50 Gegner zerstört.« Augen zu und durch! **DM**

Typisch für **Star Wars** hantieren die **Sith** mit roten Lichtschwertern und schleudern fiese Blitze.



The Old Spieldesign

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich bin ein wenig enttäuscht. Gerade von Bioware habe ich erwartet, dass ich spannende, abwechslungsreiche Quests meistern darf; **Dragon Age** und **Mass Effect** machen es ja eindrucksvoll vor. Stattdessen bekomme ich 08/15-Aufgaben von der Stange serviert. Ja, das alles ist klasse präsentiert und zieht dank der hervorragend vertonten Dialoge sowie der großen Entscheidungsfreiheit gut ins Spiel. Ob das dauerhaft motiviert, bleibt allerdings abzuwarten. Als **Star Wars**-Fan der ersten Stunde drücke ich Bioware alle Daumen.

Potenzial: Sehr gut

Deus Ex Human Revolution

Eins wissen wir jetzt schon: Einen Grafik-Award kriegt dieses Spiel bestimmt nicht. Dafür kann es auf einen Story-Preis hoffen. Von Fabian Siegmund

Angespielt

Genre: **Rollenspiel-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montréal (Human Revolution ist das Erstlingswerk)**
Termin: **26. August 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6976

Auf DVD: Preview-Video



n einem schlechten Tag im Büro kann man schon mal Lebensfreude verlieren. Adam Jensen, der Held von **Deus Ex: Human Revolution**, hat indes einen besonders schlechten Tag im Büro: Er verliert ein paar innere Organe, beide Arme und seine Freundin Megan. Mit der Lebensfreude ist's danach auch nicht mehr allzu weit her. Jensen ist im Jahre 2027 der Sicherheitschef der Biotechnologie-Firma Sarif In-

dustries, und die wird zu Beginn des Rollenspiel-Shooters Ziel eines Anschlags. Terroristen mit futuristischen Superkörperteilen, »Augmentierungen« genannt, fallen mordend und brandschatzend in die Büroräume von Sarif Industries ein, Jensen bleibt als einer der wenigen Überlebenden schwer verletzt zurück. Weil seine Firma künstliche Organe und Gliedmaßen produziert, bekommt unser Held flugs die besten Science-Fiction-Prothesen verpasst, die Sarif im Angebot hat. Wir haben die Dinger in einer umfassenden spielbaren Version von **Deus Ex: Human Revolution** ausprobiert.

Sechs Monate nach seinen traumatischen Erlebnissen zu Beginn des Spiels kehrt Adam Jensen zurück in den Dienst. Und weil **Human Revolution** kein Ego-, sondern ein Rollenspiel-Shooter ist, wird nicht gleich drauflosgeballert. Stattdessen finden wir uns in der Lobby von Sarif Industries wieder und können erstmal Jensens Arbeitsplatz erkunden. Hier gehen Adams Kollegen ihren Jobs nach, parlieren angeregt auf den Fluren und lassen auch mal Zeitungen liegen,



Adam Jensen kann um Ecken lugen, Gegner erspähen und so sein **Vorgehen planen**.



Das **Detroit-Level** ist relativ klein, doch der Cyberpunk-Look sieht cool aus.

Bilder einer dystopischen Gesellschaft

in denen wir blättern dürfen. Wir können nicht nur unser eigenes Büro inspizieren, sondern uns auch in fremde Arbeitsräume schleichen, dort geheime E-Mails lesen, Schreibtische durchwühlen und so immer mehr über Sarif Industries und die Welt von **Human Revolution** erfahren. Das erzeugt viel Atmosphäre und wohlige Erinnerungen an das erste **Deus Ex** aus dem Jahre 2000. Früher oder später werden wir dann doch in das Büro des Bosses bestellt – David Sarif persönlich, der Namensgeber der Firma. Der hat Jensen nicht zum Vergnügen mit modernster Technologie vollgestopft. Der Si-

cherheitschef soll herausfinden, wer hinter dem verheerenden Anschlag auf die Labors steckt, bei dem auch Jensens Freundin Megan getötet wurde. Die war Leiterin der Forschungsabteilung und stand kurz vor einer revolutionären Entdeckung. Waren sie und ihr Team das Ziel des Angriffs?

➕ Stärken

- + spannende Story
- + vielfältige Lösungswege
- + coole Rollenspiel-Elemente

➖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- KI-Schwächen

Mit unserem ersten Auftrag im Quest-Logbuch schickt uns Sarif auf die Straßen von Detroit, dem ersten Schauplatz von **Human Revolution**. Wie schon der Sarif-Firmensitz ist auch die Stadt relativ frei begebar, wobei es die Spielwelt nicht annähernd mit der Größe eines **GTA 4** aufnehmen kann. Das De-

troit aus **Human Revolution** besteht nur aus einem guten Dutzend Straßen auf der Grundfläche eines mittelgroßen Shooter-Levels. Alle Durchgänge zu anderen Teilen der Stadt sind blockiert, vorzugsweise durch Straßensperren der Polizei. Auch das erinnert stark an das Ur-**Deus Ex**, da waren die Schauplätze ähnlich klein. Jedoch galt dessen Spielwelt damals als groß, heutzutage ist man Weitläufigeres gewohnt. Eine weitere Parallele zwischen beiden Spielen: Das erste **Deus Ex** war nicht sonderlich hübsch, der neuste Spross der Serie ist es auch nicht. **Human Revolution** erzeugt mit seiner speziellen Lichtstimmung und den gewollt matten Farben zwar eine ganz eigene Stimmung, die entfernt an **Blade Runner** erinnert, das ändert aber nichts daran, dass die Standard-NPCs aussehen wie in die Jahre gekommene Gummipuppen.

Sei's drum, ein **Deus Ex** spielt man nicht wegen seiner Grafik, sondern wegen seiner Story, und die hat uns von Anfang an in ihren Bann gezogen. Das fängt schon in der Eröffnungssequenz an, in der mysteriöse Schattenmänner geheime Unterredungen halten, und endet bei Details, die wir am Straßenrand aufsammeln. So erfahren wir zum Beispiel aus dem Dienstcomputer eines korrupten Polizisten, dass ein bekannter Finsterling aus dem ersten **Deus Ex** auch in **Human Revolution** seine Finger im Spiel hat. Sämtliche Nebenquests, die wir in Gesprächen mit NPCs ergattern können, sind in

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir das erste Drittel von **Deus Ex: Human Revolution** ausgiebig spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots und Videos machen. Die Bilder in diesem Artikel und im Video auf unserer DVD stammen von Eidos Montréal.



Human Revolution ist sehr farbarm, doch gerade das und die Lichtstimmung erzeugen eine besondere Atmosphäre.

Der Gesichter der Standard-NPCs sehen sehr künstlich aus. Eidos veröffentlicht bislang bevorzugt Bilder von Gegnern mit Sturmhauben.

Auf ein **Feuergefecht** mit mehreren Gegnern sollten wir uns nicht einlassen, Jensen hält anfangs nur wenig aus.



Bosskämpfe laufen schon mal als Gespräche ab: Nur wer die richtigen Sachen sagt, geht als Sieger vom Platz.

die Hauptgeschichte eingebunden, anstatt auf tumbes »töte zehn Gangmitglieder und komm zu mir zurück« hinauszulaufen. So bittet uns zum Beispiel ein Arbeitskollege um Hilfe, der unglücklicherweise in den illegalen Handel mit einem Medikament für Prothesenträger geraten ist. Wenn wir den Auftrag annehmen, erfahren wir nach und nach, dass die Produkte von Sarif Industries längst nicht so wunderbar sind, wie es die Werbung verspricht: Augmentierte Menschen sind auf eine Droge angewiesen, die die Abstoßung der Prothesen verhindert. Und diese Droge produziert, wen wundert's, ebenfalls Sarif Industries. Durch solche Randgeschichten schafft **Human Revolution** ein komplexes Bild einer dystopischen Gesellschaft, in der nichts so ist, wie es zu Beginn den Anschein hat. Sehr spannend!

Jensen darf seine Aufträge auf vielerlei Arten erfüllen. Dafür sorgen vor allem seine coolen Augmentierungen, die er im Laufe des Spiels mehr und mehr verbessert. Auf der Suche nach dem Drogendealer, der Jensens Kollegen für seine Zwecke einspannt, gelangen wir zum Beispiel an ein verschlossenes Zauntor in einem gammeligem Hinterhof. Den Öffnungsmechanismus können wir nun in einem Minispiel knacken, vorausgesetzt, wir haben genug Erfahrungspunkte in unser Hacking-Tool investiert. Haben wir stattdessen jedoch starke Arme freigeschaltet, sammeln wir ein paar schwere Kisten zusammen, stapeln die am Zaun und klettern hinüber. Mit erhöhter Sprungleistung erreichen wir alternativ die Feuerleiter nebenan, oder aber wir klatschen die Gangster vor dem Tor um und nehmen denen den Zu-

gangscore ab. Ob wir die Kerle dabei mit unseren Roboterarmen erstechen, sie bewusstlos schlagen, erschießen oder mit dem Elektroschocker niederstrecken, bleibt wiederum uns überlassen. **Human Revolution** bietet uns also die Möglichkeit, es so zu spielen, wie es uns am besten gefällt. Das ist klasse. In unserer Preview-Version sind einige Lösungswege allerdings deutlich einträglicher als andere. So erhalten wir zum Beispiel zehn Erfahrungspunkte, wenn wir einen Gegner erschießen. Schlagen wir den Kerl hingegen im Nahkampf bewusstlos, gibt's 50. Das ist zugegebenermaßen ja auch schwerer als die Ballervariante, letztlich drängt uns **Human Revolution** damit aber doch zu einer vorgegebenen Spielweise. Denn wer will schon an fünf Gegnern vorbeischießen, wenn ihm damit wichtige Punkte verloren gehen? Ob und wie die verschiedenen Lösungswege gegeneinander balanciert sind, wird erst der ausführliche Test zu **Human Revolution** zeigen. **FAB**



Interaktive Objekte werden gelb umrandet. Das kann man allerdings auch ausstellen.



Alte Technik, neuer Charme

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Die Erwartungen an die Optik, die Eidos mit zahlreichen Edel-Trailern geweckt hat, kann Human Revolution bei Weitem nicht erfüllen. Aber das erste Deus Ex war auch kein Augenschmaus und für mich trotzdem ein Hit. Ich konnte bereits das erste Drittel von Human Revolution spielen und habe damit schon gut 20 spannende Stunden verbracht. Wenn das so fesselnd weitergeht, sehe ich gnädig drüber hinweg, dass das Spiel weiß Gott hübscher sein könnte.

Potenzial: Sehr gut

Tomb Raider

Lara Croft, unverwundbare Amazonen-Archäologin? Das war einmal. Die Hauptdarstellerin des nächsten Tomb Raider ist jünger und verletzlicher. Von Roland Austinat

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics**
(**Tomb Raider: Underworld**, GS 01/09, 85 Punkte) Termin: **2012** Status: **zu 40 % fertig**

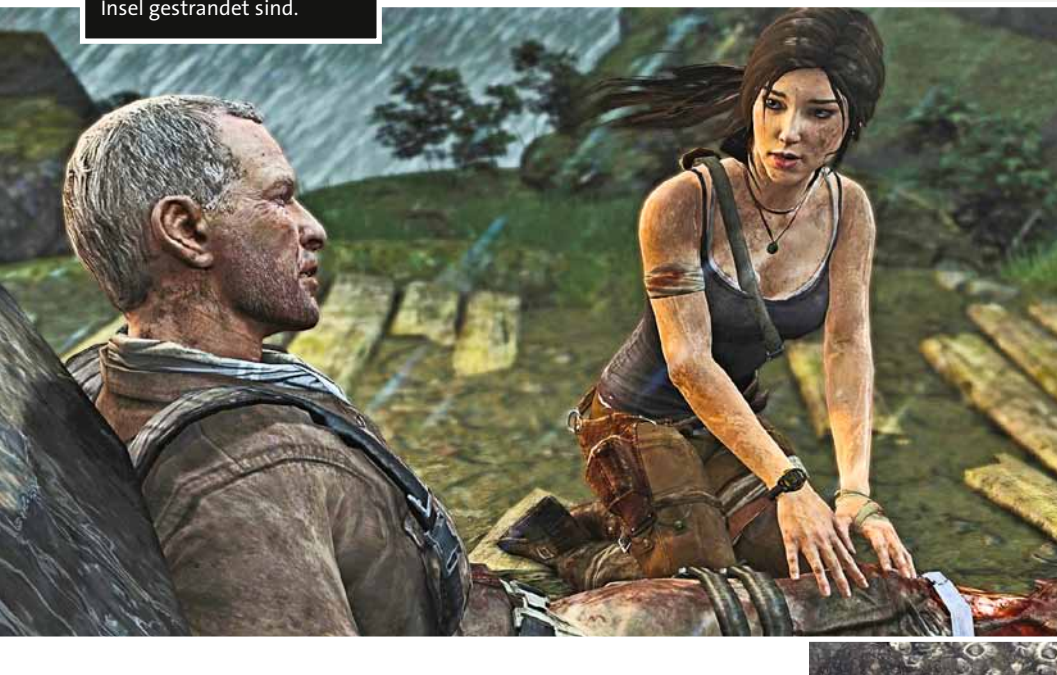
GameStar.de/Quicklink/7229

Lara Croft ist und bleibt eine Ausnahmeerscheinung. Damit meinen wir weder ihre über die Jahre auf wunderbare Weise fluktuierende Oberweite noch ihre immer lebensechter im Wind flatternde Haarpracht. Aber wie viele Spiele-Hauptdarsteller sind neben der Abenteurerin nach mehr als einem Jahrzehnt immer noch im aktiven Dienst? Dabei garantieren langlebige Helden noch längst keinen automatischen Hit, man denke nur an zahlreiche beinahe selbstparodistische **James Bond**-Streifen mit Roger Moore oder an den absurden **Batman & Robin**, der den dunklen Ritter fast ein Jahrzehnt lang aus dem Kino vertrieb.

Lara Croft erging es nicht viel besser, schon **Tomb Raider: Die Chronik** (2002) war nur ein müder Aufguss der vorangegangenen vier Teile. Der Nachfolger **The Angel of Darkness** enttäuschte spielerisch und verkaufstechnisch so sehr, dass den Lara-Erfindern bei Core Design die Lizenz zum Abenteuer entzogen wurde. Die letzten drei **Tomb Raider** produzierten – Laras britischer Herkunft zum Trotz – die kalifornischen Action-Adventure-Experten von Crystal Dynamics (**Legacy of Kain**). Das Ergebnis: ein prächtiges Action-Adventure-Trio. Doch seit drei Jahren herrscht Sendepause, von dem Download-Knobelspiel **Lara Croft and the Guardian of the Light** einmal abgesehen. Ist die schieß- und sprungfreudige Archäologin doch reif für die Frührente? Zum Glück nicht: Im Dezember 2010 verkündeten die Entwickler, dass die Arbeiten zum zehnten Teil der Serie in vollem Gange sind. Sein Titel: schlicht und ergreifend **Tomb Raider**.

Lara Croft: Eine Superfrau, die nichts und niemand aus der Ruhe bringen kann? Weit gefehlt. Sehr, sehr weit gefehlt. Passé ist alles, was in früheren Episoden passierte, denn **Tomb Raider** ist nichts anderes als ein kompletter Reboot der Serie. Dieses neudeutsche Wort bescherte uns auf der Kinoleinwand solche Glanzstücke wie **Batman Begins**, **Casino Royale** und **Star Trek**. Auch Crystal Dynamics macht reinen Tisch mit 15 Jahren Vorgeschichte: In **Tomb Raider** steuert man eine gerade einmal 21

Laras Verbündeter: **Conrad Roth**, Expeditionsleiter und Kapitän der *Endurance*, dem Schiff, mit dem wir auf der Insel gestrandet sind.



Lost lässt grüßen: Gerade aus einem Höhlenlabyrinth entronnen, blickt Lara auf **Schiffe und Flugzeuge** aus mehreren Jahrhunderten.



⊕ Stärken

- + Lara ist keine übermenschliche Superheldin mehr
- + famos-geheimnisvolle Atmosphäre
- + kein lineares Schauplatz-Abklappern
- + exzellente, bedrohliche Musik
- + sehr schicke Lichter und Schatten ...

⊖ Schwächen

- ... deren Filter etwas zu dick aufragen
- Sprachausgabe besitzt gelegentliches Nerv-Potenzial
- Nahkämpfe wirken oft noch wie simple Reaktionstests

Jahre alte Lara, die mitnichten mit cooler Lässigkeit auf einen heranstürmenden Löwen schießt, während sie mit einem Salto rückwärts nach einer Liane greift, um einem sich öffnenden Erdsplatt zu entweichen. Stattdessen müssen ihre Gefährten einer furchtsamen, naiven und vor allem ausgesprochen unerfahrenen Lara mehr als einmal Mut zusprechen.

»Tomb Raider unterscheidet sich extrem von allem, was wir bisher gemacht haben«, beschwört Karl Stewart. Der Ire mit dem deutschen Vornamen wacht bei Crystal Dynamics als Global Brand Director über die weltweiten Geschicke von Lara Croft und arbeitete bereits an allen dort entstandenen Vorgängern mit. »Wir setzen auf drei Schwerpunkte: das Erforschen unbekannter Gebiete, Laras schlaun Einsatz ihrer Ausrüstung und den Kampf gegen zahlreiche Widersacher«, erläutert Stewart. Das bekommen wir gleich in den ersten Minuten des Spiels zu sehen. Unsere Heldin findet sich gefesselt und kopfüber an einem Seil baumelnd in einer düsteren Höhle wieder. »Ihr könnt euch lediglich nach rechts und links bewegen und müsst überlegen, wie ihr aus der misslichen Lage entkommt«, beschreibt Karl Stewart das Problem. Die Lösung: Wir pendeln langsam an eine Fackel heran, die die Höhle beleuchtet, entzünden damit die Fesseln und stürzen ungebremst zu Boden – mitten in eine rostige Speerspitze, der sich in Laras Seite bohrt. Die junge Frau kommentiert das mit einem Schrei, der uns das Blut in den Adern gefrieren lässt. Beim anschließenden Herausziehen des Fremdkörpers mit hektischem Tastendrücken wird nicht nur unserer Heldin beinahe schwarz vor Augen.

Der Sturz geht nicht spurlos an Lara vorbei: Sie hält sich mit einer Hand die Seite, stolpert über unebene Stellen der Höhle und schützt beispielsweise mit der anderen Hand ihr Gesicht vor der Hitze einer Wandfackel. »Wir wollen euch von Anfang an den

Lara Croft: furchtsam wie ein junges Mädchen.

Umgang mit den physikalischen Gesetzmäßigkeiten und dem Zusammenspiel von Feuer und Wasser beibringen«, erklärt Karl Stewart. Das sehen wir auf unserer Flucht in die Freiheit: Zahlreiche Stoffbahnen, Holzkisten und -fässer stellen sich uns in den Weg. Doch nicht umsonst halten wir eine Fackel in der Hand. Kurz darauf fliegen die Fässer in die Luft und geben den Blick in einen Tunnel frei. Höchste Eisenbahn, dorthin zu verschwinden, denn vom Lärm angelockt rennt einer der Höhlenbewohner auf uns zu und packt uns mit einem »Bleib hier, ich will dir doch nur helfen!« am Fuß. Mit einem kurzen Rütteln am Gamepad-Stick schütteln wir den Unhold ab. Kurz darauf geht es in einen wassergefüllten Abschnitt, in dem gerade mal Kopf und Fackel trocken bleiben. Die Kamera zoomt nah an Laras Gesicht heran und lässt sich, anders als sonst, nicht frei nachjustieren. »Um die Klaustrophobie dieses Moments zu unterstreichen«, sagt Stewart. »Prompt bewegen sich unsere Tester hier besonders vorsichtig.«

Im nächsten Raum wartet ein komplexeres Puzzle auf uns. »Das hat nichts mehr mit den eher banalen Rätseln früherer Serien-



»Mutiger, moderner und relevanter«

Crystal Dynamics' Studiochef Darrell Gallagher (rechts) und Global Brand Director Karl Stewart (links) über Reboots, Batman und ob Tomb Raider im Jahr 2011 noch Relevanz besitzt.

GameStar Kinoserien bekommen einen Neustart verpasst, wenn deren Qualität in den Keller geht. Doch die letzten drei Lara-Abenteuer waren gute Spiele.

Darren Gallagher Eine neue Lara bedeutet nicht, dass wir unsere letzten Spiele nicht mochten. Nach der Tomb-Raider-Trilogie haben wir uns unsere Hauptdarstellerin etwas genauer angesehen: Sie ballert seit den 1990er Jahren mit zwei Waffen auf Menschen und Tiere, lässt lockere Sprüche vom Stapel und sackt am Ende des Spiels einen Schatz ein. Schön und gut, doch sehr vorhersehbar, und auch ein bisschen langweilig. Uns war klar: Das nächste Tomb Raider muss mutiger, moderner und relevanter werden. So kamen wir auf das Thema »Überlebenskampf in einer fremden Umgebung«, das wunderbar zu einem Action-Adventure wie unserem passt.

GameStar Wobei die Prämisse »Gestrandet auf einer mysteriösen Insel« vermutlich nicht nur uns an die Mystery-Serie Lost aus dem Fernsehen erinnert.

Darren Gallagher Komplette unabsichtigt! Allerdings sind sowohl Lost als auch Tomb Raider

keine typischen »Hier ist eine Knarre, schieß alles zusammen!«-Geschichten. Stattdessen entstehen Spannung und Dramatik aus dem persönlichen Überlebenskampf jedes Hauptdarstellers. Das sorgt für ganz andere Emotionen als ein Actionfilm, und die gibt es in Spielen noch so gut wie gar nicht. Das ist jedoch die größte Herausforderung eines Designers: Bedeutung, Tiefgang und Emotionen in ein Spiel zu bringen.

GameStar Ist Laras Detective-Modus, pardon, Überlebensinstinkt ein Zugeständnis an Spieler, denen die Geduld zur Lösung eines Rätsels fehlt?

Darren Gallagher Wenn ein Spieler an einer schwierigen Stelle partout nicht weiter kommt, kann es passieren, dass er den Controller frustriert in die Ecke wirft. Kann das unser Ziel als Designer sein? Keine Angst, wir bieten erfahrenen Spielern nach wie vor genug Herausforderungen.

Karl Stewart Laras Überlebensinstinkt-Ansicht unterscheidet sich vom Detective-Modus in Batman: Arkham Asylum, denn sie verschwindet, sobald ihr euch bewegt. Idealerweise erkennen

die Spieler nach einer Weile rätselrelevante Elemente von selbst.

GameStar Im Laufe unseres Abenteuers können wir mit Lara an bereits besuchte Knotenpunkte zurückkehren. Warum sollten wir das wollen?

Karl Stewart Weil ihr mehr als nur einer Hauptgeschichte folgt ...

Darren Gallagher ... und weil das Erkunden bislang unzugänglicher Ecken mit neuer Ausrüstung sowohl vorwärts als auch rückwärts funktioniert.

GameStar Manchmal fliegt Lara soviel um die Ohren, rüttelt die Kamera so wild hin und her, dass wir uns fragen: Wie kann man das ohne mehrere Dutzend Anläufe überleben?

Darren Gallagher Zum einen führen wir interne Tests durch, um genau das zu vermeiden, zum anderen reduzieren wir bewusst die Eingabemöglichkeiten. In einer Szene müsst ihr beispielsweise nur nach vorne laufen und springen. Doch was um euch herum passiert, erzeugt so viel Dramatik, dass euch die eingeschränkte Beweglichkeit nicht auffällt.

GameStar Riskiert ihr mit all diesen Neuerungen nicht, bisherige Tomb-Raider-Fans zu ver-

schrecken? Oder müsst ihr auf die gar keine Rücksicht mehr nehmen, weil die Mehrzahl der heutigen Spieler 1996 noch gar nicht geboren war?

Karl Stewart Unser Ziel ist, die Essenz von Lara Croft aus den bisherigen Tomb-Raider-Teilen herauszufiltern und darauf aufzubauen. Sinnfreie Schalterrätsel gibt es beispielsweise nicht mehr. Natürlich müssen wir mächtig aufpassen, dass dabei nicht nur eine leere Hülle übrig bleibt und Lara zu einer billigen Kopie ihrer selbst wird. Doch wir sind uns sicher, dass ihr am Ende des Spiels sagen werdet: »Genau so muss Lara Croft heute aussehen.«

Darren Gallagher Lara Croft ist heute so relevant wie vor 16 Jahren. Seht euch Batman an: Der hatte 1966 den ersten Kinotrakt, dann folgten ein paar Filme in den 1980ern. Doch wenn ihr heute einen von Christopher Nolans Filmen seht, kapiert ihr sofort: So muss Batman sein! Im ersten Drittel von Batman Begins erfahrt ihr, wie Bruce Wayne zum dunklen Rächer wird, und könnt euch von da an mit ihm identifizieren. Dieses Gefühl sollt ihr auch in Laras nächstem Abenteuer haben.

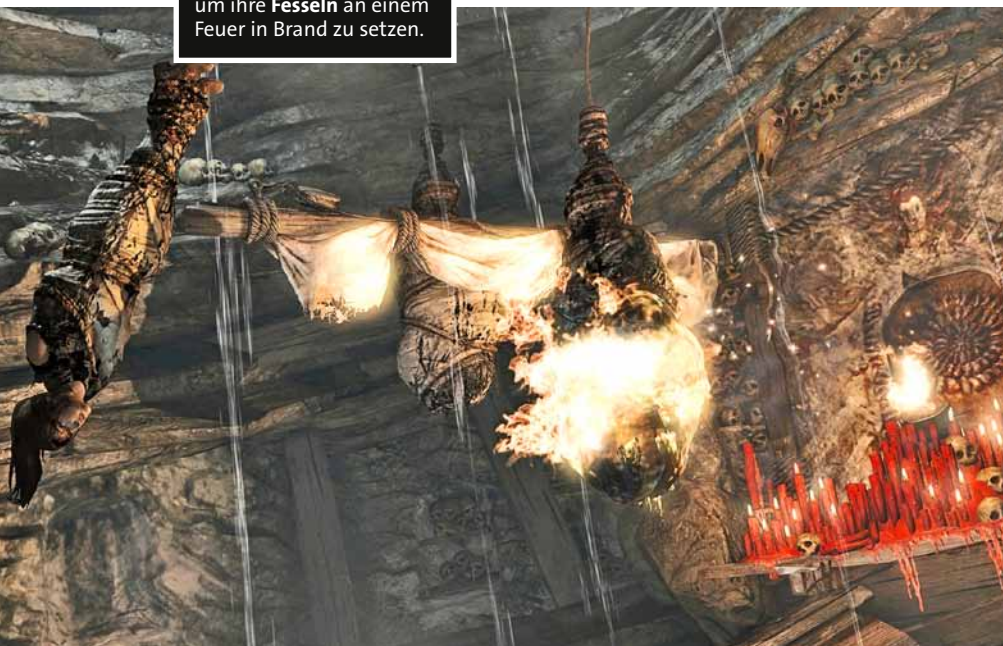
teile zu tun, in denen das Umlegen eines Hebels eine Tür am anderen Ende des Levels öffnet«, unterstreicht Karl Stewart. Wir bauen aus schwimmendem Unrat, explosiven Fässern, einem primitiven Aufzug und einer

provisorischen Drahtgitterrutsche eine Maschine, die dem amerikanischen Ingenieur und Cartoonisten Rube Goldberg alle Ehre gemacht hätte – und die eine gewaltige Explosion auslöst. Wer gar nicht weiß, was er tun soll, aktiviert die Überlebensinstinkt-Fähigkeit, die vorübergehend alle beweglichen Hilfsmittel optisch hervorhebt. Die Explosi-

on hatte es jedenfalls in sich: Unter starkem Kameragewackel verschieben sich Felswände und öffnen sich Spalten im Boden, wir springen und schlittern um unser Leben. Zu allem Unglück taucht ein weiterer Höhlenschrat auf, der uns an der Flucht hindern will. Wenn wir ihn abschütteln, zermalmt ihn ein herabstürzender Felsen; versagen wir, wird Lara selbst von dem Findling zerquetscht. Schließlich erreichen wir die Oberfläche: Vor uns die tosende See, schroffe Felszacken und darin Schiff- und Flugzeugwracks, manche augenscheinlich schon mehrere Jahrhunderte alt. Ob wir hier jemals wieder wegkommen?

Szenenwechsel mit Pausenbild – vorführungsbedingt, denn, so Karl Stewart: »Im fertigen Tomb Raider gibt es keine Ladebildschirme.« Etwas oberhalb eines verlassenen Dorfes, das geschützt in einer kleinen Schlucht liegt, treffen wir auf einen alten

Lara schwingt hin und her, um ihre Fesseln an einem Feuer in Brand zu setzen.



Lara kann jederzeit an frühere Orte zurückkehren.

Bekannten, der sich gegen hungrige Wölfe wehrt: Conrad Roth, Schatzsucher, Expeditionsleiter und Kapitän der Endurance, mit der Lara Croft zu einem uns unbekannten



Lara Croft sieht deutlich **natürlicher** und verletzlicher als bisher aus, jammert derzeit jedoch noch ein bisschen zu oft herum.

Ziel unterwegs war. »Dieses Dorf ist einer von mehreren Knotenpunkten, an denen ihr Ausrüstungs- und sonstige Gegenstände findet. Erst mit deren Hilfe könnt ihr jeden Winkel eines Knotenpunktes unter die Lupe nehmen«, beschreibt Stewart den grundlegenden Spielanlauf. Dabei besitzt **Tomb Raider** keine komplett offene Spielwelt, doch das Zurückspringen an bereits besuchte Orte ist möglich, etwa um mit neuen Hilfsmitteln bislang verschlossene Türen zu öffnen. Wie das in die Story passt, will Stewart noch nicht verraten.

Zurück zu unseren Abenteurern: Conrad Roths erster Auftrag für Lara lautet, einen Verbandskasten zur Verarztung seines verletzten Beins sowie ein Funkgerät aus einer von Wölfen belagerten Höhle zu organisieren. Wölfe? Funkgerät? Ist das nicht arg konstruiert? »Keine Angst«, beruhigt uns Karl Stewart, »das macht Sinn, wenn ihr das fertige Spiel spielt.« Na gut. Lara klettert im strömenden Regen durch ein mannshohes, verrostetes Wasserrohr, in dessen unmittel-

barer Nähe mit lautem Getöse ein Blitz einschlägt. Wir machen kehrt, springen auf die Außenseite des Rohres und rennen flink ans andere Ende, weil es durch unser Gewicht bedrohlich nach unten absackt. Ein beherzter Sprung, eine weitere Klettereinlage, dann stehen wir am Höhleneingang. Nach Verbandskasten und Funkgerät müssen wir nicht lange suchen – nach einem übel gelaunten Wolf auch nicht, den wir mit behänden Tastenkombinationen ausschalten. Das funktioniert wie alle anderen derzeit noch waffenlosen Kämpfe über den richtigen Tastendruck zum richtigen Moment. Das Spiel zeigt dabei die zu drückende Taste kurz vorher an – stilistisch schick dargestellt. Zwar bricht auf dem Rückweg in Roths Lager ein morsches Gerüst unter uns zusammen, doch mit einem beherzten Sprung ins darunter fließende Wasser rettet sich Lara aus der Bredouille.

Kaum sind Conrad Roths Wunden verbunden, wartet schon die nächste Herausforderung: Er will, dass wir das Funkgerät mit



Lara Croft 2.0 – großartig!

Roland Austinat
US-Korrespondent
redaktion@gamestar.de

Die Kamera wackelt wie in Cloverfield, aus den Lautsprechern wabern unheilvoll-düstere Klänge wie in Lost, und genau wie in J. J. Abrams Mystery-Serie ist auch Lara die letzte in einer langen Reihe von Abenteurern, die auf einer geheimnisvollen Insel gestrandet sind – eine so große Popkultur-Relevanz besaß Tomb Raider schon lange nicht mehr. Die Idee, Lara Croft menschlich-verwundbarer zu machen, ist nicht nur toll, sondern spielt sich auch so, zumindest in den Bereichen, die wir bei unserem Besuch bei Crystal Dynamics sehen konnten. Was ich beim nächsten Date mit Lara erfahren möchte: Wie kämpfe ich mit Fernwaffen, wie genau funktionieren die geplanten Upgrades von Fähigkeiten und Ausrüstung, wie abwechslungsreich sind die Schauplätze, und warum lohnt es sich, an bereits besuchte Orte zurückzukehren?

dem Sendemast verbinden, der auf der Bergkuppe über dem Dorf hervorlugt. Lara 1.0 hätte sich mit bloßen Händen zum Gipfel vorgekämpft, Lara 2.0 ist hingegen wenig begeistert. In einer kurzen Spielgrafik-Zwischensequenz mit filmreifen Schnitten und Kameraeinstellungen spricht Roth Fräulein Croft Mut zu und drückt ihr zum Schluss eine Bergsteigeraxt in die Hand – gleichzeitig das Ende unserer Vorführung. Schade! Doch Karl Stewart ist unbarmherzig und lacht: »Wie es weitergeht, zeigen wir euch bei eurem nächsten Besuch.« Wir nehmen ihn beim Wort. Denn **Tomb Raiders** mutige Neuinterpretation besitzt das Potenzial, das Action-Adventure-Genre gehörig aufzumischen. Roland Austinat



Sollte Laras Fackel unterwegs **ausgelöscht** werden, soll es immer wieder Gelegenheiten geben, sie neu zu entfachen.

➔ Stärken

- + schöne 3D-Browsergrafik
- + klassische Sammel-Tretmühle

➔ Schwächen

- anfangs wenig komplex
- nicht intuitive Bedienung

Drakensang Online

Das Online-Action-Rollenspiel soll erst mal nur als Grundgerüst erscheinen – und dann wachsen, wachsen, wachsen.

Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint Berlin (Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)**
Termin: **Juni 2011** Status: **zu 90 % fertig (Beta-Version)**

GameStar.de/Quicklink/7155

Die größte Herausforderung, sagt Bernd Beyreuther, sei gewesen, die Technik in den Browser zu quetschen. Das ist dem Cheftwickler von **Drakensang Online** geglückt: Der schöne Internet-Ableger der **Drakensang**-Serie fußt wie seine Singleplayer-Ahnen auf der 3D-Engine Nebula, läuft aber im Browserfenster, ohne Ruckler, ohne nennenswerte Ladepausen und ohne großen Vorab-Download. Beim ersten Start saugt der Rechner nur ein paar Megabyte, danach fließt die Welt kontinuierlich vom Server, während man spielt. Dieses Streaming ist technisch beeindruckend und zugleich sinnbildhaft für die Entwicklung von **Drakensang Online**: Zunächst basteln die Designer ein kleines Grundgerüst, das sie dann erweitern. Entwicklung als Stream, sozusagen. Weil dieses Grundgerüst fast fertig ist, haben wir Beyreuther & Co. besucht und **Drakensang Online** angespielt.

Moment, was ist **Drakensang Online** überhaupt? Ein Online-Rollenspiel, in dem Sie à la **Diablo** Monsterhorden totklicken, alleine oder gemeinsam mit Freunden. Wie das ähnliche **Mythos** bleibt das Free2Play-Browserspiel kostenlos; wer mag, kann Echtgeld in Vorteile investieren – dazu gleich mehr. Schon im Juni beginnt der offene Betatest, dann ist **Drakensang Online** für jedermann frei zugänglich, nach nur acht Monaten Entwicklungszeit. Logisch, dass zu diesem Zeitpunkt kein Epos auf den Servern liegen wird. Wäre das neue **Drakensang** ein Roman, ent-

spräche die Startversion den ersten paar Seiten. So gibt es zunächst nur zwei Klassen, Krieger und Magier. Mit einem dieser Helden erkunden Sie 17 Gebiete, darunter Städte sowie monsterverseuchte Wiesen und Höhlen. Weitere Klassen und Areale sind geplant, die Höchsstufe liegt vorerst bei 40.

So begeben wir uns erstmals in die neue **Drakensang**-Welt, die im Gegensatz zu den Offline-Vorgängern nichts mehr mit **Das Schwarze Auge** zu tun hat. Unterteilt ist sie in instanziierte Abschnitte, das heißt, dass in jedes Gebiet eine bestimmte Anzahl Spieler passt. Alle weiteren verpflanzt der Server in eine Kopie des Areals. Durch manche Instanz-Höhlen schnetzeln sich unser Welten-

retter und seine eventuellen menschlichen Begleiter komplett alleine. So gehen wir auf Monsterjagd – und erleben Standardkost. Die Totklickerei ist Routine, das Questdesign simpel (»Hole 10 davon«, »Sprich mit jenem Händler«). Nennenswerte Inszenierung findet nicht statt, neben den kurzen, unvertonten Auftragstexten gibt's keine Zwischen- oder Skriptsequenzen. Immerhin spielt sich der Dauerkampf recht flott, auch weil die altbekannte Sammel-Tretmühle schnell wieder losrumpelt: Wir freuen uns darüber, ständig bessere Gegenstände zu erbeuten. Nervig ist, dass wir im Gefecht ständig Heil-

Im **Gruppenkampf** macht **Drakensang Online** am meisten Spaß. Hier arbeiten zwei Magier und ein Krieger zusammen.





Im **Wilden Wald** trifft unser Krieger auf Hirschmenschen und Wilschein-Soldaten. Das Interface-Design ist noch nicht final.

tränke schlucken müssen, weil die Bestien viel Schaden anrichten. An der Balance wird noch gefeilt. PvP-Gefechte gegen andere Spieler sind zwar möglich, beschränken sich derzeit aber auf Arena-Deathmatches.

Das Charactersystem wird zum Betastart ebenfalls keine Komplexitätspreise gewinnen. Jede Klasse hat magere fünf Fähigkeiten, unser Magier begnügt sich mit einem einfachen Geschoss, einem Flächenschaden-Ball, einer Rundum-Nova, einem Explosionszauber und einem Teleport-Spruch. Diese Talente lernen wir nach und nach bei Trainern, bei denen wir sie danach stufen-

Entwicklung als Stream, sozusagen.

weise aufwerten. Außerdem lässt sich jede Fähigkeit mit einer Essenz aufmotzen, was sich spielerisch und grafisch auswirkt. Wenn wir etwa den Explosionszauber mit Feueressenz würzen, kracht er fortan als Meteor vom Himmel. Das erinnert an die Runen von **Diablo 3**. Allerdings ist jedes Talent nur mit einem einzigen Essenztyp kompatibel, das Flammenpulver lässt sich nicht mit der Teleport- oder der Nova-Fähigkeit kreuzen. Zumindest noch nicht, weitere Kombinationen und Essenzsorten sollen folgen. Auch einen richtigen Talentbaum wird es erst später geben, wir können unseren Helden anfangs nicht spezialisieren.

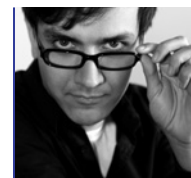
Die Tuning-Essenzen haben einen weiteren Haken: Sie sind mengenmäßig begrenzt, dienen also als Munition. Wenn alle Ladungen aufgebraucht sind, verpufft die Wirkung.

Nachschub können wir von Gegnern erbeuten oder kaufen. So tauschen wir echtes Geld in »Andermant«-Münzen um, mit denen wir im integrierten Item-Shop weitere Pulvermunition bezahlen. Oder bessere Heiltränke, die den Lebenspunkte-Globus sofort auffüllen und nicht erst nach und nach. Oder Teleportsteine, mit denen wir jederzeit ins nächste Dorf zurückspringen können. Grattisspieler dürfen lediglich von einem festen Wegpunkt zum nächsten reisen. Nach dem Heldetod können wir uns gegen Andermant-Bezahlung direkt am Levelbeginn wiederbeleben lassen anstatt in der fernen Stadt. Bezahlhelden erkaufen sich also etwas mächtigere Talente und Komfort-Vorteile, alle Gebiete und Gegenstände sind auch kostenlos verfügbar. Selbst die Andermant-Spezialwährung lässt sich von normalen Monstern erbeuten, wenn auch in geringen Mengen. Eröffnet wird der Item-Shop übrigens schon zum Betastart. Falls Sie sich also wundern, dass wir **Drakensang Online** mit Vollpreis-Abenteuern vergleichen: Das Spiel ist schon in der Betaphase darauf ausgelegt, Geld einzuspielen. Dann muss es sich auch an anderen Bezahlspielen messen lassen.

Bis die Beta startet, müssen die Entwickler vor allem an der nicht intuitiven Bedienung arbeiten. Mal lösen wir Aktionen mit Links-, mal mit Rechts-, mal mit Doppelklicks aus. Kein Tutorial erklärt, was in welchem Fall zutrifft. Mangels akustischer Warnung bekommen wir selten mit, dass unser Manovorrat leer ist. Wenn unsere Lebenspunkte genull schwinden, erklingt zwar Herzpochen, das aber im Schlachtlärm untergeht. Über den Köpfen von Händlern, die Quests anbieten, prangt ein Handelssymbol und kein Ausrufezeichen wie bei allen anderen Auftragge-

bern. Das sind nur einige Beispiele für die vielen Ecken und Kanten, die Bernd Beyreuthers Team noch abfeilen muss.

Nach dem Betastart soll der große Vorteil der Online-Plattform zum Tragen kommen. Denn die Entwickler können alle Spielerdaten erfassen und auswerten: Welches Talent ist am beliebtesten? Welche Quest wird am seltensten gelöst? So lässt sich **Drakensang Online** auf die Vorlieben der Spielerschaft zuschneiden und kontinuierlich weiterentwickeln – zumindest theoretisch. In den Designerköpfen schwirren zudem viele Ideen herum, von Gildenfunktionen über echte Story-Instanzen bis hin zu einem erweiterten PvP-System. Das bleibt Zukunftsmusik, noch ist **Drakensang Online** lediglich ein Grundgerüst. Allerdings eines mit viel Potenzial. Und beeindruckender Technik. **GR**



Möge die Saat aufgehen

Michael Graf
Redakteur
micha@gamstar.de

Drakensang Online ist nicht Diablo 3. Es ist nicht einmal die kleine Free2Play-Schwester von Diablo 3. Die könnte es aber werden. Vielleicht. Irgendwann. Dazu muss Bigpoint Berlin nach dem Betastart noch sehr viel nachliefern. Natürlich bleibt die Grafik hübsch, und natürlich macht das Grundgerüst schon jetzt ein paar Tage lang Spaß. Dennoch ist Drakensang Online zum Betastart kaum mehr als ein Saatkorn, aus dem im Laufe der Zeit ein gutes Online-Action-Rollenspiel sprießen kann. Wenn es mit Liebe gehegt und gepflegt wird.

Potenzial: Gut



Mass Effect 3

Das Finale der Science-Fiction-Trilogie wird mit Spannung erwartet. Wir verraten, wie Bioware sein Rollenspiel-Epos würdig abschließen will. Von Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7230

Bürokratisches Pack! Da rettet man die Welt und muss sich dafür dann vor einem Gericht verantworten. So geht es Commander Shepard, der zu Beginn von **Mass Effect 3** dem Rat der Allianz gegenübersteht und sich zu den Geschehnissen in **Die Ankunft** äußern muss, dem kürzlich erschienenen finalen DLC-Paket zu **Mass Effect 2**. Dabei hat die Menschheit momentan ganz andere Probleme. Denn während Shepard unter Eid stehend seine Taten zu rechtfertigen versucht, beginnen die Reaper, die Planeten unseres Sonnensystems mit voller Wucht anzugreifen, darunter auch die Erde. Ganz klar: **Mass Effect 3** beginnt mit einem Paukenschlag. Noch klarer, dass der Entwickler Bioware sein großartiges Science-Fiction-Epos auch mit einem Knall enden lassen will.

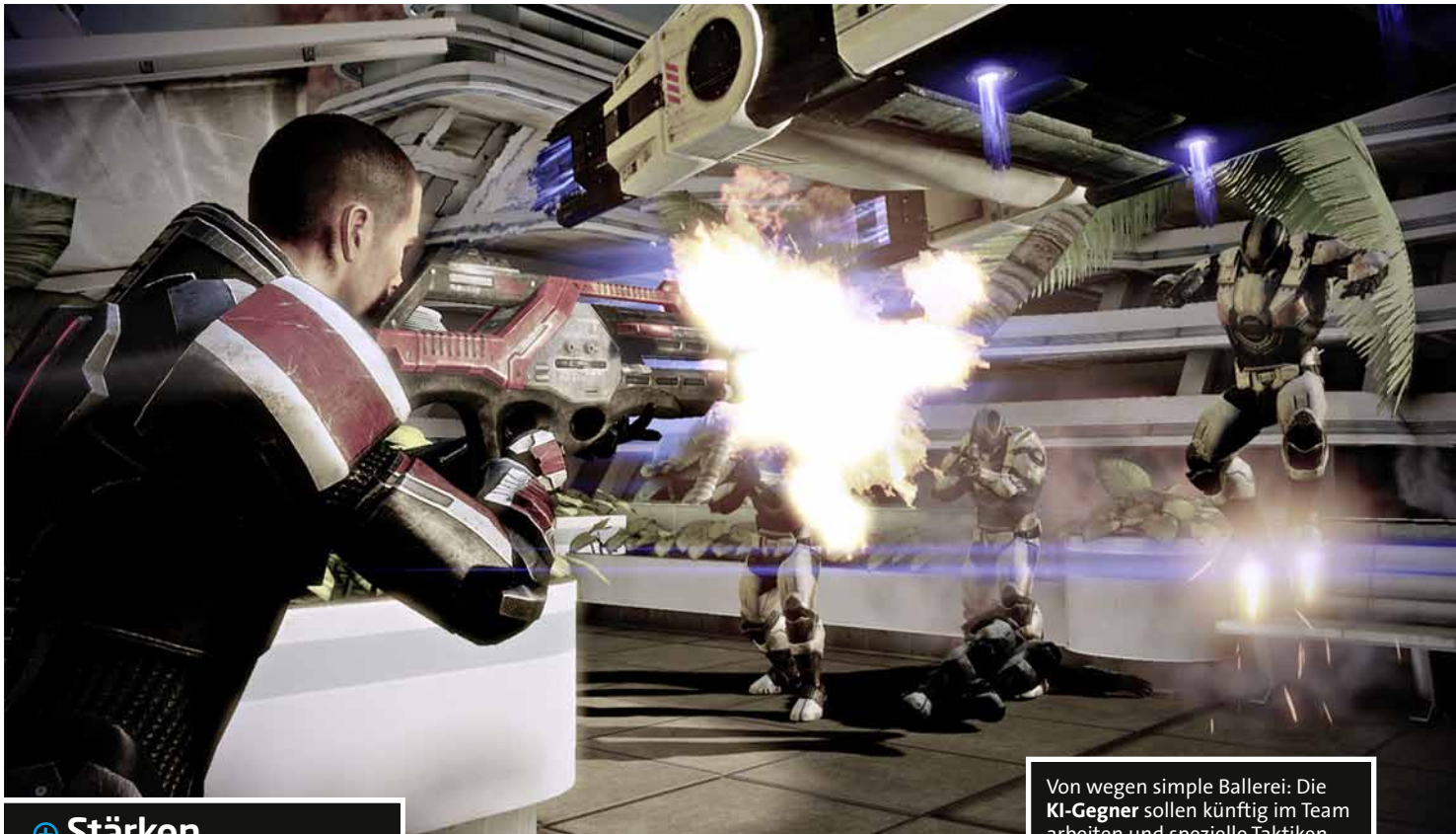
Reaper, Shepard, Rat der Allianz – um **Mass Effect 3** zu verstehen, sollte man die beiden

Vorgänger gespielt haben. Kritisieren kann man das allerdings nicht, schließlich war **Mass Effect** von Anfang an als Dreiteiler

konzipiert. Neueinsteiger und Nichtkäufer des **Die Ankunft**-DLCs dürfen die bisherigen Ereignisse in einem interaktiven Comic (wie



Die aus dem Vorgänger bekannten **Husks** gibt es nun in mehreren Varianten.



⊕ Stärken

- + ausgebautes Talentsystem
- + dynamische Kämpfe
- + große Entscheidungsfreiheit

⊖ Schwächen

- vergleichsweise altbackene Grafik
- Unklar: Wird die Geschichte würdig abgeschlossen?

Von wegen simple Ballerei: Die KI-Gegner sollen künftig im Team arbeiten und spezielle Taktiken beherrschen. (1280x720 Pixel)

Anders als in **Die Ankunft** ist Commander Shepard in **Mass Effect 3** wieder mit einem Team unterwegs. Als Squad-Mitglieder wurden bislang Liara, Garrus sowie der neue Charakter James Sanders bestätigt. Ashley oder Kaidan sind ebenfalls wieder mit dabei, abhängig davon, wen der beiden wir im ersten **Mass Effect** über die Klinge haben springen lassen. Wenigstens ein Wiedersehen gibt es mit Grund, Mordin und dem Geth-Roboter Legion, zumindest sofern die Burschen das dramatische Finale von **Mass Effect 2** überlebt haben. Bestehende Romanzen, aber auch Konflikte sollen dabei fortgeführt und abgeschlossen werden. Spannend: **Mass Effect 3** wird mehrere Enden bieten. Ob es zum Happy End kommt oder nicht, soll dabei nicht nur von den getroffenen Entscheidungen im Spiel abhängen, sondern auch von der Wahl der Verbündeten und Squad-Mitglieder.

er schon der Playstation-3-Version von **Mass Effect 2** beilag) nachlesen und in einer Art Checkliste markante Storypunkte abklappern, um wichtige Entscheidungen zu fällen. Besitzer der Vorgänger greifen hierfür einfach auf einen Speicherstand aus **Mass Effect 2** zurück. Denn wie von der Serie gewohnt wirken sich sämtliche Entscheidungen, die wir in Teil 1 und 2 getroffen haben, auch auf die finale Episode aus.

Mehr Rollenspiel und dynamischere Action.

gesäumte Wüstenlandschaft daher. Bioware bemüht sich also um mehr optische Abwechslung als in den auf Dauer eintönigen Vorgängern. Shepard und sein Team sind aber auch in der Milchstraße unterwegs, etwa auf unserem roten Nachbarplaneten Mars, der von den Menschen als Abbaugelände wichtiger Mineralien genutzt wird. Die Erde dient ebenfalls als Schauplatz. Anders als im ersten Ankündigungs-Trailer angedeutet, ballern wir uns aber nicht durch Englands Hauptstadt London, sondern kämpfen in einer nordamerikanischen Zukunfts-Metropole, die durch die Zusammenlegung von Seattle und Vancouver entstand.

In Sachen Spielgefühl will Bioware einen riskanten Spagat wagen: mehr Rollenspiel und gleichzeitig dynamischere Action. Für Ersteres soll es erstmals komplexe Talentbäume geben, die mit stufenweise ausbaubaren Fertigkeiten aufwarten. Zudem werden sich Waffen durch Mods (etwa größere Magazine und Zielaufsätze) individualisieren lassen. Jede Charakterklasse bekommt



Laut Bioware sollen die **Areale** detaillierter und weitläufiger ausfallen.



Shepard beherrscht jetzt diverse **Prügelattacken**. Zudem gibt's eine auf Nahkampf spezialisierte Charakterklasse.

außerdem eine Handvoll zusätzlicher Talente spendiert. Beispielsweise kann der Ingenieur nun Geschütztürme errichten, die selbstständig auf feindliches Gesocks ballern. Mit dem »Heavy Melee«, einem kräftigen Haudrauf, findet eine neue Klasse ihren

Wie endet das Epos? Das entscheiden wir.

Weg ins Spiel. Ohnehin soll der Nahkampf eine größere Rolle spielen als noch bei den Vorgängern. Um dem gerecht zu werden, hat Bioware Shepards Bewegungsspektrum stark ausgebaut. So kann der **Mass Effect**-Held nun ähnlich wie die Testosteron-Recken aus Epics **Gears of War** rollen, springen und hinter Deckungen oder durch Löcher in Wänden und Böden hechten. Das dürfte den Gefechten eine gehörige Portion Dynamik und Tempo verpassen.

Wenn Fäuste nichts mehr bewirken, müssen Schusswaffen sprechen. Damit auch die Ballereien spannender ausfallen als in **Mass Effect 2**, hat Bioware den Gegnern dynamische Trefferzonen spendiert. Beispielsweise sind die an sich stark gepanzerten Mechs am Cockpit besonders empfindlich. Und die zombieähnlichen Husks, die es nun auch in Turianer-, Batarianer- und Rachni-Varianten gibt, sehen es gar nicht gern, wenn man ihnen die Gliedmaßen wegschießt. Um es Shepard und seinem Team trotzdem nicht zu einfach zu machen, wollen die Entwickler das KI-Verhalten überarbeiten. So sollen die Feinde deutlich cleverer agieren und ihr Verhalten besser auf Shepard und seine Begleiter abstimmen. Dabei soll jeder Gegnertyp eine spezielle Rolle übernehmen und entsprechende Gruppentaktiken beherrschen. Hoffentlich bedeutet das nicht, dass die Burschen laufend zwischen Kisten und Absperrungen hin- und herhüpfen. Von denen gab's in **Mass Effect 2** nämlich schon genug.

Überhaupt bleibt die Frage, ob Bioware von seinem streng linearen Levelaufbau wekommt, der in **Mass Effect 2** allzu offensichtlich darauf hinwies, dass wohl gleich eine Feindgruppe um die Ecke biegt. Immerhin kündigten die Kanadier an, dass man die Gebiete nicht nur detaillierter, sondern vor allem auch größer und weitläufiger gestalten wolle. Zudem sollen die Areale mit mehr Leben gefüllt werden, etwa durch spazierende Menschen oder Schiffe, die sich im Hintergrund bekämpfen. Ob das noch zeitgemäß aussieht, bleibt indes abzuwarten. Denn das Team greift wie schon bei den Vorgängern auf die in die Jahre gekommene **Unreal Engine 3** zurück. Aber wenn Bioware sein Epos abermals mit Dramatik, Emotion und denkwürdigen Momenten vollpackt – und davon gehen wir aus –, dann dürfte **Mass Effect 3** genau das sein, was wir uns davon erhoffen: ein würdiger Abschluss einer grandiosen Rollenspiel-Reihe. Im Frühling 2012 ist es endlich so weit. **DM**



Teamarbeit: Gemeinsam mit Liara nimmt Shepard einen gegnerischen Söldner in die Zange.



Mein Krieg der Sterne

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ungeduldig bin ich eigentlich nicht, doch kann mir **Mass Effect 3** gar nicht schnell genug erscheinen. Nicht nur, weil ich unbedingt wissen will, wie Bioware die Geschichte abschließt und was mit Shepard und seinen Kameraden passiert (Garrus, du coole Socke!). Sondern weil das Science-Fiction-Epos auch spielerisch einen interessanten Weg geht. Mehr Rollenspiel und gleichzeitig dynamischere Kämpfe? Wenn die Jungs das hinkriegen, wird **Mass Effect 3** tatsächlich der Höhepunkt der Serie. Alles andere wäre für den letzten Teil einer Trilogie aber auch eine Enttäuschung.


Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Breaking Bad«, Staffel 3. Einfach nur genial.

Zuletzt gelesen Windows 7-Bluescreen. Privat-Spaßhab-Rechner down. Manchmal hasse ich PCs. Oder zumindest Windows.

Zuletzt gedacht Ich möchte mal richtig ausführlich Rift, Tera, Black Prophecy usw. antesten. Aber da bräuchte ich ein Jahr Urlaub.

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Der erste Teil war (gepatcht) schon großartig. Part 2 legt noch nach.

★★★★★

Brink Ich will keine unangebrinkten Wortspiele machen, deshalb nur: Mir gefällt's.

★★★

Dirt 3 Ich liebe es! Wie jedes Dirt bisher. Da fällt mir ein: Wie wohl Tomb Raider wird?

★★★★★

Christian Schmidt, Stellv. Chefredakteur

christian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Kill Bill 1 & 2«. Endlich.

Zuletzt gelesen John Wiseman: »SAS Survival Handbook«. Gott sei Dank weiß ich jetzt, welche Kakteen man essen kann.

Zuletzt gedacht Ich habe auf meiner Xbox zwei Spiele, die regelmäßig abstürzen. Beide von Ubisoft. Zufall?

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Besser als der erste Teil. Ha! Ist ja auch kein Kunststück ... (duck)

★★★★★

Brink Mit Menschen macht's großen Spaß, mit der KI ... naja.

★★★★★

Dirt 3 Sehr gut, Codemasters. Aber jetzt macht bitte ein neues Dizzy!

★★★★★


Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen 30 Minuten Tutorial-Videos in Brink. Gibt 1.000 XP.

Zuletzt gelesen Richard Morgan: »Broken Angels«. Der Autor von Crysis 2 schreibt echt gut – zumindest Romane.

Zuletzt gedacht Mein Sohn kann mit 15 Monaten schon das iPhone bedienen. Der wird bestimmt mal ein Technik-Freak.

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Die Bücher hab ich abgebrochen, das Spiel ist aber klasse – und dabei habe ich den Vorgänger gar nicht gespielt.

★★★★★

Brink Irgendwie springt da der Funke nicht über – trotz SMART-System.

★★

Dirt 3 Nicht gespielt.

–

GameStar


Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Breaking Bad«. Gut!

Zuletzt gelesen Chris Tvedt: »Auf eigene Gefahr«. Skandinavien-Krimi. Fühlte mich unterhalten.

Zuletzt gedacht Boah, da könnte ich Portal 2 mit dem konsolenbevorzugenden Freund im Koop spielen, und dann kann ich's doch nicht. Sony, macht mal hinne mit dem PSN!

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Diese Farben. Das ist kein Spiel, das ist ein Gemälde!

★★★★★

Brink Schlechte KI? Brink ist in erster Linie ein Multiplayer-Spiel. Was interessiert mich da die KI?

★★★

Dirt 3 So schmutzig sieht's gar nicht aus.

★★★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Machete«. Was für ein herrlich bekloppter Film.

Zuletzt gehört Hans Zimmers »Fluch der Karibik«. Das dazugehörige Lego-Spiel ist aber auch herzallerliebst.

Zuletzt gedacht Mit Zitaten aus »Portal 2« könnte man ein ganzes Buch füllen. Ein Hoch auf GLaDOS.

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Ein wuchtiges Rollenspiel ganz nach meinem Geschmack.

★★★★★

Brink Missionen statt Deathmatch.

Das »brinkt's«!

★★★

Dirt 3 Einfach ein grandioses Spiel.

★★★★★


Michael Graf, Redakteur

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Little Red Riding Hood«. Achtung, Spoiler: Der Wolf war's!

Zuletzt gelesen Die letzte GEE :(

Zuletzt gedacht Viele Spiele brennen am Anfang ein Feuerwerk ab, um dann am Schluss zu versumpfen. Dabei bleibt der Endspurt am meisten in Erinnerung.

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Grandios erzählt, einzigartiges Flair. Schwacher Endspurt? Schade, aber hey: Ich spiel's trotzdem noch mal!

★★★★★

Brink Gar nicht mal so abgründig.

★★

Dirt 3 Es gibt keine Kneifzange, die lange genug wäre, dass ich damit realistische Rennspiele anfassen würde.

★

Daniel Visarius, Ltd. Redakteur
daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Bad Lieutenant« (Original und Remake, das Remake taugt nix.)
Zuletzt gehört Bohrmaschinen auf dem Flur und Rasenmäher unterm Fenster.
Zuletzt gedacht Wie gefällt Ihnen der neuen Bereich unter GameStar.de/Hardware?
Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Nicht gespielt.

Brink Da spiele ich lieber Quake Live. Das hat ein perfektes Movement und alles, was ein Multiplayer-Shooter braucht.

★
Dirt 3 Wie immer: Launige Mischung aus Arcade und ein bisschen Simulation, im weiteren Spielablauf etwas eintönig. Kaufen können Sie es trotzdem bedenkenlos.
★★★★



Sebastian Klix, Praktikant
redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen Den bösen Blick meines Chefredakteurs ... und seinen grübelrischen, während er sich schmerzhaft Strafen für mich ausdenkt.

Zuletzt gehört »Herr Klix! Sofort in mein Büro!«

Zuletzt gedacht Wie soll ich innerhalb von vier Tagen noch mal The Witcher durchspielen?

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Ich würd 7 Sterne reinhauen, wenn ich könnte – trotz des fehlenden Feinschliffs.

★★★★★
Brink Solide, aber nicht mein Geschmack.

★★
Dirt 3 Nicht gespielt.

Tilman Blanke, Praktikant
redaktion@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Fast & Furious Five«, Popcornkino!

Zuletzt gelesen Minecraft-Foreneinträge zu furchtbar komplizierten Redstone-Schaltungen.

Zuletzt gedacht Lego Star Wars, Lego Pirates ... wo bleibt eigentlich Lego Herr der Ringe?

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Nicht gespielt.

Brink Für mich eine Enttäuschung, dabei sah das Konzept anfänglich so vielversprechend aus.

★★
Dirt 3 Dafür krame ich gerne das Gamepad aus der Schublade.

★★★★



Team



GameStar-Leser fragen Florian Klein*

Gibt es Hardware-Tests, auf die du dich besonders freust?

Sound-Hardware ist mir am liebsten. Die funktioniert in der Regel nämlich auf Anhieb.

Wie kann man eigentlich all die kryptischen Hardware-Typenbezeichnungen auseinanderhalten?

Indem man ein Gedächtnis wie ein Elefant hat (und weiß, wo man nachschlagen kann). Außerdem gibt's herrliche Marketing-Stilblüten wie »Windows N(ew)T(echnology)-Technology«.

Du spielst ja passioniert Eve Online. Was fasziniert dich daran?

Das »Sandkasten-Prinzip«: Die Entwickler geben den Spielern nur den Rahmen vor, das Spiel selbst besteht hauptsächlich aus der Interaktion der Teilnehmer darin. Die Lernkurve ist zwar extrem, belohnt einen aber auch nach Jahren noch mit immer neuen Erfolgserlebnissen. Und schließlich: »It's a harsh, cold universe.«

Florian Klein, Redakteur
florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Winter's Bone«. Düstere Redneck-Geschichte, sehr empfehlenswert.

Zuletzt gelesen Diverse Eve-Online-Blogs. Ich glaube, es gibt kein anderes Spiel, zu dem so viel (und so gut) gebloggt wird.

Zuletzt gedacht »Klappt es diesmal?!« Ich suche nämlich eine neue Bleibe.

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Ich mochte den ersten Teil sehr und werde auch diesen spielen (endlich ohne Karten).

★★★★★
Brink Szenario und Optik reizen mich gar nicht ... ich will BF3!!!

★
Dirt 3 Sehr schöne Abwechslung zum Im-Stau-Stehen!
★★★★



Heiko Klinge, Redakteur
heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The King's Speech«. Verdienter Oscar.

Zuletzt gelesen Stephen King: »Under the Dome«. 1.100 Seiten lang Dauer-Vollgas.

Zuletzt gedacht Warum hat sich eigentlich noch kein Rollenspiel-Charakter beschwert, wenn ich ihm ungefragt neue Klamotten anziehe?

Meine Meinung zu:
The Witcher 2 Liebe zum Detail lohnt sich eben doch!

★★★★★
Brink Ich wollte über die Maps turnen, nicht über sie krampfen.

★★
Dirt 3 Kein Colin mehr im Namen, aber dafür im Herzen.
★★★★★

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	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9
2	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
3	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8
4	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	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
7	Street Fighter 4	Prügelspiel	Capcom	08/09	90	9	10	8	10	9	10	9	9	10	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	Assassin's Creed: Brotherhood	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	05/11	87	9	9	6	10	8	10	10	8	9	8
10	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	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
12	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8
13	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/11	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8
14	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10
15	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	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 / Ratgeber
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	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	NEU	87	10	10	8	10	7	8	9	8	9	8
7	Rift	Online Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
8	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
9	Lost Horizon	Adventure	Deep Silver/Animation Arts	10/10	87	7	9	10	9	9	8	9	8	8	10
10	Risen	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	11/09	87	7	10	8	9	8	10	8	9	9	9
11	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
12	The Whispered World	Adventure	Deep Silver/Daedralic	10/09	86	7	9	7	10	8	8	10	10	10	7
13	Secret of Monkey Island SE	Adventure	LucasArts	09/09	86	5	9	9	10	7	8	10	10	10	8
14	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
15	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10

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	Civilization 5	Rundenstrategie	2K Games/Firaxis	11/10	89	8	9	8	8	10	10	9	7	10	10
4	Die Siedler 7	Aufbauspiel	Ubisoft/Blue Byte	06/10	88	10	9	8	10	7	7	9	10	8	10
5	Total War: Shogun 2	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/11	87	10	8	7	9	7	10	10	6	10	10
6	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
7	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
8	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
9	Majesty 2	Strategiespiel	Paradox Interactive/Ino-Co	11/09	81	7	8	8	8	9	6	9	7	10	9
10	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft/Eugen Systems	10/10	80	8	8	9	8	6	10	8	7	8	8

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	NEU	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
2	Fifa 11	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/10	90	8	9	10	9	9	10	9	9	8	9
3	Pro Evolution Soccer 2011	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/10	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
4	NBA 2K11	Sportspiel	2K Sports/Visual Concepts	12/10	90	9	9	9	10	9	9	10	8	8	9
5	F1 2010	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/10	89	9	9	8	8	10	10	8	8	9	10

Test



So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

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

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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 17.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

1 Dungeon Siege 3

Action-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Obsidian
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Der Flow von Dungeon Siege 3 leidet oft unter den elend langen Laufwegen.«

2

SPIELSTIL	Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARAKTER	einfach	komplex
FREIHEIT	linear	offene Welt
KÄMPFE	Action	Taktik
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2, 4) **SPIELTYPEN** an einem PC, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

3

»Zu Beginn etwas unübersichtlich wird der Koop schnell zu einer effekt-reichen Gaudi.« (Fazit basiert auf Zweier-Koop.)

GRAFIK

4

- ✔ fetzige Effekte
- ✔ gute Animationen
- ✔ Umgebung polygon- und detailarm
- ✖ Texturmatsch

SOUND

- ✔ hübsche Musik
- ✔ größtenteils gute deutsche Sprecher
- ✖ kaum Umgebungsgeräusche

BALANCE

- ✔ drei Schwierigkeitsgrade
- ✔ gutes Tutorial
- ✔ gelungene Lernkurve
- ✖ einige Kämpfe grausam hart

ATMOSPHÄRE

- ✔ düstere Fantasy-Welt abseits von Elfen und Zwergen
- ✔ interessante Charaktere
- ✖ leblose Landschaften

BEDIENUNG

- ✔ freies Speichern
- ✔ nützlicher Wegweiser
- ✔ sehr gut mit Gamemap
- ✖ umständlich mit Maus und Tastatur
- ✖ Minimap nur unzureichend
- ✖ gegen viele Gegner arg unübersichtlich

UMFANG

- ✔ viele optionale Aufgaben
- ✔ Wiederspielwert dank der vier Charaktere
- ✔ Koop-Modus
- ✖ künstliche Streckung durch teils ewig lange Laufwege

QUESTS / HANDLUNG

- ✔ Stories der Helden unterscheiden sich
- ✔ schöne Haupthandlung mit Entscheidungsfreiheit ...
- ✖ ... die am Ende nur bruchstückhaft und zusammengeschustert aufgelöst wird

CHARAKTERSYSTEM

- ✔ leicht verständlich
- ✔ drei Kampfhaltungen mit drei untergeordneten Fähigkeiten
- ✔ brauchbare passive Fähigkeiten
- ✖ kein Heldenbaukasten, sondern vordefinierte Charaktere

KAMPFSYSTEM

- ✔ eingängiges Ballett aus Angriff, Verteidigung und Heilung
- ✔ Spezialangriffe müssen eingesetzt werden
- ✔ gute Unterstützung durch KI-Begleiter
- ✖ kein Einfluss auf KI-Begleiter

ITEMS

- ✔ massig klassenspezifische Waffen und Klamotten mit unterschiedlichsten Boni
- ✔ besonders mächtige goldene Items
- ✖ Plunder, der das Inventar verstopft
- ✖ Goldsammeln unnötig

7/10

8/10

8/10

9/10

7/10

8/10

9/10

9/10

5 PROFIS

6 OPTIMUM

7 80

8 Preis/Leistung: Gut

9 SPIELZEIT 15 Stunden

10 Fesselndes Abenteuer mit wirrem Ende.

11 MINIMUM

12 FORCES

13 HITTENE

14 C2 Duo E6600

15 A64 X2 6000+AMD, Geforce 9800

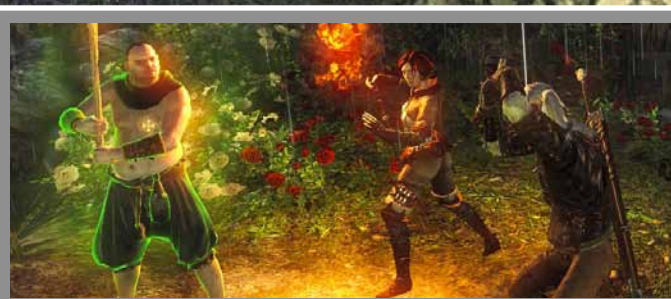
16 2,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

17 A64 X2 4400+AMD, Geforce 8600

18 1,5 GB RAM, 4,5 GB Festplatte

19 Phenom E850+AMD, Geforce S20

20 4,0 GB RAM, 4,5 GB Festplatte



Manchmal kämpft der Hexer gemeinsam mit Begleitern, in diesem Fall unterstützt ihn seine Zauberer-Freundin Triss.



GameStar
für besondere Atmosphäre



GameStar
Gold-Award

The Witcher 2 Assassins of Kings

Der Hexer Geralt sprintet durch ein packend erzähltes Abenteuer, dem auf der Zielgeraden die Puste ausgeht. Von Michael Graf

Aktivierung und Registrierung

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie The Witcher 2 im Internet aktivieren, danach läuft das Rollenspiel auch offline und ohne DVD im Laufwerk. So dürfen Sie es beliebig oft installieren und freischalten, allerdings nur auf bis zu fünf Rechnern gleichzeitig. Bei der Deinstallation können Sie eine Aktivierung widerrufen. Wer seine Seriennummer mit einem Benutzerkonto auf der Entwicklerwebsite verknüpft, darf das polnische Sprachpaket sowie die unterhaltsame Bonus-Quest »Probleme mit dem Troll« herunterladen. Diese Registrierung verhindert nicht den Weiterverkauf, der neue Besitzer muss allerdings auf die Zusatzinhalte verzichten.

Die Troll-Quest gibt's für registrierte Käufer.



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher, GameStar 10/08: 83 Punkte)**
Termin: **17.5.2011** Spieler: **einer** Sprachen: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6997 Auf DVD: 3 Topspiel-Videos

G

eralt Roger Erik du Haute-Bellegard, ach du Schande! Im Roman **Die Feuer-
taufe** erzählt der Held,
dass er sich zunächst die-
sen Namen geben wollte,

dann aber doch das handlichere »Geralt von Riva« wählte. Gut so, denn die Geralt-Romane und die Rollenspiel-Serie **The Witcher** leben enorm von ihrer Hauptfigur: dem grauhaarigen Hexer Geralt, seines Zeichens Mutant, Monsterjäger, Weiberheld und coolster Schwertschwinger nördlich von Nilfgaard. Der darf doch nicht heißen wie ein französischer Näselpardon mit Pudelperrücke! In **The Witcher 2: Assassins of Kings** erlebt der Graukopf ein neues Abenteuer, das erzählerische Maßstäbe setzt – bis auf den Endspurt.

Wie sein Vorgänger spielt **The Witcher 2** in einer düsteren Fantasy-Welt, in der Krieg, Mord und Vergewaltigung an der Tagesordnung sind. Elfen und Zwerge vegetieren als Bürger zweiter Klasse dahin oder ringen als Guerillakrieger gegen ihre menschlichen Unterdrücker. Der Hexer selbst sitzt zum Spielbeginn im Kerker. Wie er in diese Misere geraten ist, erzählt der hervorragend inszenierte Prolog, in dem Geralt zu einer Belagerungsschlacht aufricht. Auf diese Rückblende folgt der erste der drei Story-Akte, der im Schmuddeldorf Flotsam spielt. Dort entspinnt sich auch die eigentliche Geschichte: Der Hexer jagt einen Glatzkopf, der Monarchen meuchelt. Das Erzähltempo bleibt konstant hoch, gut vertonte

Dialoge sowie filmhafte Zwischensequenzen treiben die Handlung voran. Zumindest, wenn Sie die Hauptmissionen stur abarbeiten. Alternativ erkunden Sie das Umland von Flotsam, das nicht ganz so weitläufig ausfällt wie die Areale im ersten **The Witcher**; nach rund 30 Minuten haben Sie alles gesehen. Dafür hat der Entwickler CD Projekt die Welt mit interessanten Nebenaufträgen gefüllt. Dazu gleich mehr.

Nach der Belagerung im Prolog beginnt auch der zweite Akt vor einer famosen Schlachtenkulisse: Gemeinsam mit einigen Begleitern durchquert der Hexer ein Feld, auf dem sich zwei Geisterheere bekriegen. Danach lässt das Erzähltempo ein wenig nach, Geralt verbringt viel Zeit mit Lauferei. Dennoch bleibt die Geschichte spannend, überraschende Wendungen inklusive. Zwischendurch übernehmen Sie immer mal wieder andere Personen, zum Beispiel schlüpfen Sie ins Gedächtnis eines getöteten Attentäters, um dessen letzte Erinnerungen nachzuerleben. Diese Rollenwechsel sind ein cleverer Erzählkniff und eine willkommene Abwechslung. Überdies trifft Geralt durchweg auf markante

Stärken

- + packende Handlung
- + Entscheidungen und Konsequenzen
- + dynamische Kämpfe
- + hervorragende Grafik

Schwächen

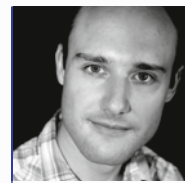
- enttäuschender Schlussakt
- kleinere Balance-Probleme

Zu Beginn des zweiten Story-Aktes überquert der Hexer gemeinsam mit König Hensel (Mitte links) ein **Geister-Schlachtfeld**. Wenn Sie sich zuvor anders entschieden haben, hat er hingegen andere Begleiter dabei (kleines Bild).





Beim Bosskampf gegen den riesigen **Kayan** reitet Geralt auf einem Tentakel. Sie müssen auf die Maustaste hämmern, damit der Hexer zusticht.



Erzählerische Wucht

Daniel Matschijewsky,
Redakteur,
danielm@gamestar.de

Ich komme nicht umhin, laufend über die erzählerische Wucht von *The Witcher 2* zu staunen. Wie es seine Geschichte präsentiert, den Figuren Leben einhaucht und mir mit Geralt einen gleichermaßen greif- wie nachvollziehbaren Helden an die Hand gibt, ist großartig. Genauso oft habe ich mich aber auch über unnötige Stolpersteine geärgert, von der hakeligen Steuerung über die teils unfairen Reaktionsspielchen bis zu den Bugs. Mehr Feinschliff hätte aus *The Witcher 2* ein brillantes Rollenspiel gemacht. So ist es »nur« verdammt gut.

Charaktere, die lebendigen Haupt- und Nebenfiguren zählen zu den zentralen Stärken des Hexer-Comebacks. Unterm Strich wäre **The Witcher 2** folglich ein exzellent erzähltes Rollenspiel voll denkwürdiger Momente. Wenn der dritte Story-Akt nicht wäre.

Denn ausgerechnet das Schlusskapitel lässt in Sachen Tempo und Erzähltechnik radikal nach. So gibt's kaum noch Haupt- und Nebenaufträge, die noch dazu ausgesprochen kurz und simpel ausfallen. Während die ersten beiden Akte je rund zehn Stunden dauern, ist der dritte schon nach zwei Stunden vorbei. Die kleine Ruinenstadt, in der er spielt, steckt voller Türen, die sich nicht öffnen lassen. Offensichtlich hatten die Ent-

Witcher 2 sehr viel besser. Bekannte Personen tauchen entweder gar nicht mehr auf oder werden kurz abserviert. Noch dazu bleiben diverse Handlungsstränge unvollendet. Die Pläne für **The Witcher 3** liegen wohl schon in der Entwicklerschublade.

Allerdings sollte man bei **The Witcher 2** nicht vom »Ende« sprechen, sondern von »den Enden«. Abhängig davon, wie Sie im Spielverlauf vorgehen, verläuft das Finale ein wenig anders. An der lieblosen Inszenierung ändert das zwar nichts, auch die angesprochenen Storyzweige enden stets offen. Dennoch reizen die Varianten zum mehrmaligen Durchspielen. **The Witcher 2** erbt nämlich die Stärke des Vorgängers, die folgeschweren Entscheidungen. In den Hauptmissionen lässt Ihnen das Spiel immer wieder eine Wahl, die sich manchmal kaum, manchmal aber auch gravierend auswirkt. Im ersten Akt ent-

land dürfen Sie später erkunden. Dieses Zusammenspiel von Entscheidung und Konsequenz zieht sich durch das gesamte Abenteuer, was einen Großteil der **Witcher**-Faszination ausmacht und den Wiederspielwert enorm erhöht. So dauert ein kompletter Durchlauf samt allen Dialogen rund 25 Stunden, ein zweiter lohnt sich definitiv.

Zumal auch die meisten Nebenquests in Gabelungen münden. In Vergen etwa untersuchen Sie eine Mordserie an Männern und stoßen dabei auf einen Sukkubus. Die Dämonendame behauptet, die Opfer zwar verführt, aber nicht getötet zu haben. Metzeln Sie sie nieder oder suchen Sie nach Beweisen für ihre Unschuld? So erzählen auch die optionalen Missionen immer wieder spannende Geschichten. Manche Aufträge lassen sich komplett durch Dialoge lösen. Einige Gesprächspartner kann Geralt mithilfe seines Axii-Zaubers von seinem Standpunkt überzeugen, was im Test allerdings fast immer klappte und somit übermächtig war.

Dafür gibt's teils originelle Auftragsziele, beispielsweise verkörpern Sie Geralts Barndenfreund Rittersporn und komponieren ein Ständchen, indem Sie (mäßig übersetzte) Verszeilen kombinieren. Auch einige Hauptmissionen bringen Abwechslung in

Und mit Triss, der alten Hex', hat Geralt erst mal richtig ... Arbeit.

wickler keine Zeit mehr, das Areal komplett zu füllen. Oder sie reichen weitere Quests als DLCs nach. Die Handlung selbst bleibt zwar interessant, gipfelt aber in einem enttäuschenden Ende. Denn das Finale klärt zwar offene Fragen, jedoch lediglich in einem statischen Dialog – das könnte **The**

scheiden Sie sich zwischen zwei Fraktionen und bestimmen so sogar, wo das zweite Kapitel beginnt: Reist Geralt ins Heereslager des Königs Henselt oder in die Zwergenstadt Vergen, die der Monarch belagert? Die andere Siedlung bleibt Ihnen samt allen Aufträgen verschlossen, lediglich ihr Um-

Grafikvergleich

Weil sich unsere Testversion des zweiten Hexer-Abenteuers nur auf wenigen Rechnern installieren ließ, konnten wir *The Witcher 2* keinem ausführlichen Technik-Check unterziehen. Deshalb vergleichen wir hier nur drei voreingestellte Grafik-Detailstufen, die komplette Technik-Tabelle mit Prozessor- und Grafikkarten-Empfehlungen liefern wir rechtzeitig zum Verkaufsstart auf GameStar.de nach.



Auf der **höchsten Detailstufe** sieht *The Witcher 2* hervorragend aus, auch dank der detaillierten Charaktere und Umgebungen.



Auf der **mittleren Detailstufe** verschwindet die Tiefenunschärfe hinten. Mangels Kantenglättung kommt's zur Treppchenbildung.



Auf der **niedrigen Detailstufe** sinkt sowohl die Texturschärfe als auch die Objektdichte. Letzteres erkennt man am Bodenbewuchs.

Das Schlusskapitel spielt in der Ruinenstadt **Loc Muinne**. Die ist reich an Details, aber arm an Aufträgen.



den Hexer-Alltag. So absolvieren Sie einige Schleichpassagen, und in jedem Kapitel wartet ein schön inszenierter Bosskampf. Dabei lässt Ihnen das Spiel allerdings teils sehr wenig Reaktionszeit. Das Gefecht gegen den Kayran, einen Tentakelkoloss, ist im ersten Anlauf kaum zu gewinnen. Also müssen Sie erst mal schauen, was geschieht, um beim nächsten Versuch richtig zu reagieren.

Geralts Tagesgeschäft besteht zum Gutteil aus normalen Kämpfen, bei denen sich im Vergleich zum Vorgänger viel geändert hat. Denn statt Draufklick-Gefechten bestreiten Sie flotte Action-Schnetzeleien, die aber nicht auf blinde Klickorgien hinauslaufen. Gefechte gegen mehrere Gegner sind nämlich ganz schön happig, also müssen Sie Attacken abblocken und mit Hechtrollen ausweichen. Ab dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade spielt zudem die Alchemie eine Rolle, ab dem dritten wird sie lebenswichtig. So sammelt Geralt wieder Zutaten, aus denen er Tränke braut. Vor dem Kampf (aber nicht mehr währenddessen!) kann er diese Elixiere schlucken. Außerdem stellt der Monsterjäger Bomben sowie Öle her, mit Letzteren motzt er seine Schwerter auf. Und wie im Vorgänger beherrscht er fünf Zauber. Das klingt wenig, allerdings sind alle Hexereien sinnvoll. »Aard« etwa

stößt Gegner zurück, »Yrden« legt eine Lähmfall. Das »Quen«-Schild fällt allerdings etwas zu mächtig aus. Denn es schützt Geralt nicht nur, sondern verletzt auch noch den Angreifer. Indem der Hexer die Schutzhülle wieder und wieder erneuert, kann er selbst starke Rivalen zermürben, ohne selbst Schaden zu erleiden.

Dieser Balance-Stolperstein ändert aber nichts daran, dass die Kämpfe Köpfchen erfordern. Auf den hohen Anspruchsstufen müssen Sie alle Register ziehen, Tränke schlucken, Schwerter einölen, Bomben schleudern. Die Gegnervielfalt ist ordentlich, aber nicht überragend, neben menschlichen Feinden treffen Sie in jedem Akt auf zwei bis drei spezielle Monstersorten. Die originellsten Rivalen treten dabei am seltensten auf, etwa Magier, die sich hin und her teleportieren, um Hieben zu entgehen. Manchmal leidet die KI allerdings unter Aussetzern. Beispielsweise lässt sich eine Harpyie ohne Gegenwehr mit Igny-Feuerbällen flambieren.

Die meisten Fähigkeiten beherrscht der Hexer diesmal von Anfang an, im wirren Talentmenü schalten Sie vorrangig Kampfboni frei. Allerdings nicht nur, der Hexer darf sich auch auf die drei Pfade Schwertkampf, Alchemie und Magie spezialisieren, was sich spürbar

Bugs und Patch

The Witcher 2 leidet unter sehr viel weniger Bugs als sein anfangs fehlerverseuchter Vorgänger. Dennoch sind uns im Test diverse Probleme aufgefallen. Die ließen sich allerdings selten reproduzieren: Manchmal traten sie nur auf einem bestimmten Rechner auf, manchmal waren sie verschwunden, nachdem wir einen Tag später den Spielstand erneut luden. Deshalb wirken sich die Bugs nicht auf die Wertung aus. Die Fehler lassen sich in zwei Kategorien unterteilen:

★ **Abstürze:** Auf unterschiedlichen Systemen schmierte The Witcher 2 an unterschiedlichen Stellen ab, beispielsweise während der Geisterschlacht. Manchmal ließ sich das Problem durch einen Neustart beheben, manchmal nicht – merkwürdig.

★ **KI-Fehler:** Begleiter, denen wir folgen sollten, blieben stellenweise stehen, wenn wir sie überholten. Sobald wir einige Schritte zurück gingen, rannten sie dann weiter.

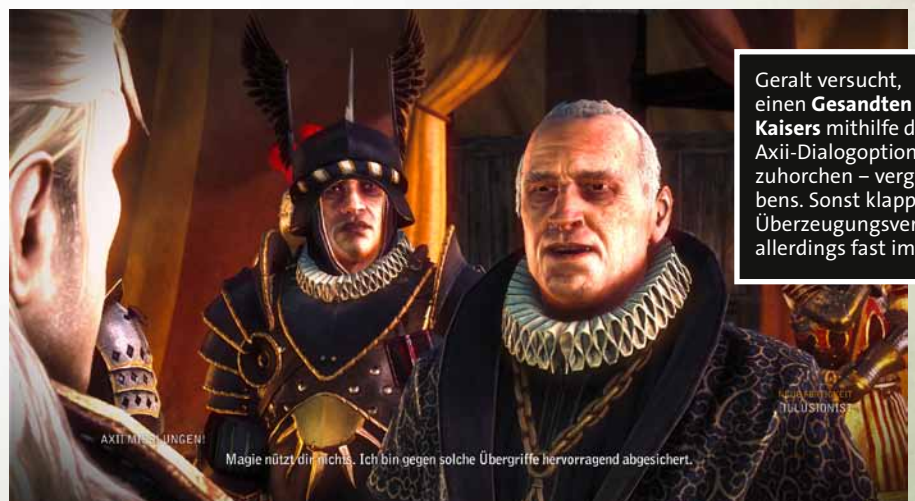
Zum Verkaufsstart hat CD Projekt einen Tag-1-Patch veröffentlicht, der bei der Online-Aktivierung heruntergeladen wird. Zum Test lag uns dieses Update bereits vor, die KI-Fehler traten allerdings trotzdem auf. Dafür feilt der Patch diverse Bedienungskanten unserer Testversion ab, das Ausrüstungs-Vergleichsfenster im Inventar etwa funktionierte nach dem Update wie gedacht. Außerdem hat CD Projekt einige kleinere Quest-Fehler bereinigt. Bugs gab's aber weiterhin: Nach einem Dialog stand Geralt plötzlich mitten im Nichts. Auch dieses Problem ließ sich nicht reproduzieren, nachdem wir neu geladen hatten, klappte das Gespräch reibungslos.



Geralts **Begleiter** sollte vorauslaufen, steht aber lieber herum.



Im **Charaktermenü** spezialisieren Sie sich auf drei Pfade. Dass die anfangs noch nicht zur Verfügung stehen, verrät das Spiel aber nicht – also nicht wundern, wenn Sie keine Punkte verteilen dürfen.



Geralt versucht, einen **Gesandten des Kaisers** mithilfe der Axi-Dialogoption auszufragen – vergebens. Sonst klappt der Überzeugungsversuch allerdings fast immer.

auswirkt. Als Schnetzelmeister etwa trifft der Monsterjäger mehrere Gegner mit nur einem Hieb, als Magieprofi kann er öfter hintereinander zaubern, bevor sein Energiekonto erschöpft ist. Einigen Talenten lässt sich ein Mutagen zuweisen, das weitere Attributsboni bringt, etwa mehr Lebenspunkte.

Passend dazu darf der Hexer gesockelte Gegenstände aufwerten. Für Schwerter etwa gibt's Runen, die den Schaden erhöhen. Die Ausrüstung fällt diesmal vielfältiger aus als im ersten **The Witcher**, weil Geralt nicht nur eine Lederjacke trägt, sondern auch eine Hose, Stiefel und Handschuhe. Bei den Waffen bleibt indes alles beim Alten: Mit seiner stählernen Klinge schnetzelt Geralt Menschen, mit der silbernen Monster. Die Jagd nach besseren Schwertern und Klamotten trägt einen Gutteil zur Motivation bei, auch wenn der Hexer nur wenige nützliche Beutestücke aufklaubt. Immerhin kann er nun bei Handwerkern weitere Waffen und Rüstungen basteln lassen, wenn er die entsprechenden Zutaten und Rezepte mitbringt.



Einmalig trotz Fehlfinale

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Wenn das Wörtchen »wenn« nicht wär' ... gäb's immer noch das Wörtchen »falls«. Und falls der dritte Akt von **The Witcher 2** genauso umfang- und temporeich ausfiel wie die ersten beiden, hätte der Hexer die 90er-Wertungshürde knapp übersprungen. Wie unendlich schade, dass das erzählerische Feuerwerk am Schluss zur Sparflamme schrumpft. Dennoch entfaltet **The Witcher 2** ein einzigartiges Flair, es fühlt sich an wie ein Fantasy-Roman zum Mitspielen. So fehlt Geralts Comeback zwar die entdeckende Freiheit eines Gothic oder Oblivion, dafür führt es mich durch eine packende Geschichte, deren Verlauf ich noch dazu selbst bestimme. Das ist mein Abenteuer, weil ich sage, wo's langgeht. Deshalb werde ich **The Witcher 2** gleich noch mal durchspielen, allen Schwächen zum Trotz.

Den Menüs merkt man allerdings an, dass **The Witcher 2** wohl auch für die Konsolen erscheinen wird. Denn die Optionsbildschirme sind zwar aufgeräumter als im Vorgänger, aber tendenziell auf die Bedienung mit dem Gamepad ausgelegt, weshalb sie hie und da ein paar Klicks mehr erfordern als nötig. Das eigentliche Spielgeschehen wiederum leidet unter der ungenauen Maussteuerung. Zum Beispiel blendet das Spiel das Symbol für »Tür öffnen« manchmal nur dann ein, wenn Sie exakt an der richtigen Stelle stehen. Und die finden Sie nur, indem Sie umständlich hin und her stapfen. In den Kämpfen springt das Fadenkreuz gerne mal auf einen anderen Gegner als den, den Sie eigentlich anvisieren.

Geschmackssache ist die heftige Bewegungsunschärfe. Bei schnellen Manövern verschwimmt die Umgebung komplett. Das lässt sich allerdings abschalten. Ansonsten ist die Grafik von **The Witcher 2** über jeden Zweifel erhaben, detaillierte Charaktere und Umgebungen, flüssige Animationen und ansehnliche Effekte heben das Hexer-Abenteuer aus der Konkurrenzmasse heraus. Ein besonderes Händchen hat CD Projekt für die Lichtstimmung und die Farbgebung; manche Panoramen sind schlichtweg atemberaubend. **The Witcher 2** ist das derzeit schönste Rollenspiel. Auch den Schauplätze hat CD Projekt erfreulich viel Leben eingehaucht, in den Städten lungern jede Menge Zierbürger herum. Dass darunter auch wieder einige Klone sind, erkennt man erst beim zweiten Hinsehen. Wirklich interaktiv fühlt sich die Welt allerdings nicht an. Beispielsweise reagieren die Einwohner wie im ersten **The Witcher** nicht auf Diebstahl. Zudem darf der Hexer immer noch nicht springen, sondern lediglich an vorgegebenen Vorsprüngen hinauf- und hinabklettern. Das fiel uns allerdings fast nie störend auf.

Eines kann Geralt indes weiterhin, nämlich die Damenwelt beschlafen. Allerdings reißt er nicht mehr jede Bauernmagd ins Kornfeld, CD Projekt hat die Techtelmechtel sinnvoller ins Spielgeschehen eingebettet. Statt der dämlichen Nackedei-Sammelkarten gibt's nun 3D-Liebeszenen, wie sich das für ein Erwachsenen-Rollenspiel gehört. **GR**

TERMIN: 17.5.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 16 Jahren

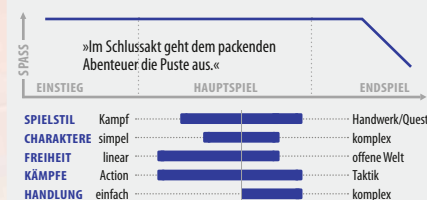
The Witcher 2: Assassins of Kings

Rollenspiel

Publisher Namco Bandai
Entwickler CD Projekt Red
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 22 Seiten Handbuch
Kopierschutz Aktivierung



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



GRAFIK

- detaillierte Charaktere • schöne Umgebungen
- ansehnliche Effekte • erstklassige Animationen
- stimmungsvolle Beleuchtung

SOUND

- dynamischer, passender Soundtrack
- wuchtige Surround-Kampfkulisse
- hervorragende deutsche und englische Sprecher

BALANCE

- Prolog als Tutorial • vier abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- alle Fähigkeiten sinnvoll • Überzeugungs-Dialogoption funktioniert zu häufig
- Quen-Zauber zu mächtig

ATMOSPHÄRE

- cooler Held • viele denkwürdige Szenen
- erstklassig inszenierte Großschlachten
- lebendige Spielwelt • Geschichte motiviert bis zum Schluss

BEDIENUNG

- hilfreiche Quest-Führung • Menüs übersichtlicher als im Vorgänger ...
- ... aber nicht perfekt • teils ungenaue Maussteuerung
- nicht abschaltbare Untertitel

UMFANG

- rund 30 Stunden lange Handlung
- sehr hoher Wiederspielwert • zahlreiche Quests
- sehr dünner, enttäuschender letzter Akt

QUESTS/HANDLUNG

- packende Geschichte • gute Nebenaufträge • interessante Charaktere
- Entscheidungen mit spürbaren Folgen • mehrere Enden
- am Schluss zu wenige und simple Aufgaben

CHARAKTERSYSTEM

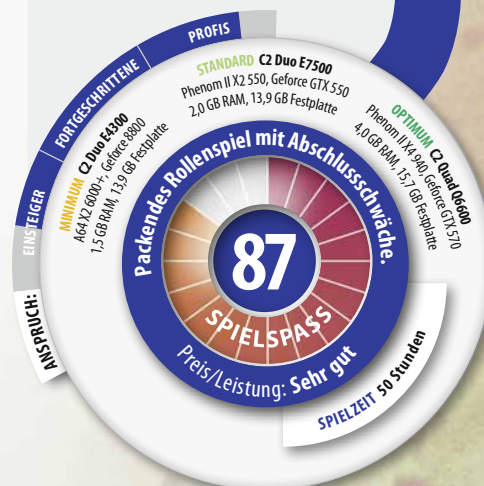
- alle Fähigkeiten sinnvoll • drei Spezialisierungspfade ermöglichen Experimente
- Mutagene als Talent-Upgrades
- wenige freischaltbare Fähigkeiten

KAMPFSYSTEM

- flotte Schwertkämpfe mit einer Prise Taktik • Blocken und Ausweichen
- sinnvolle Alchemie • unterhaltsame Bosskämpfe
- kein echter Fernkampf • KI-Aussetzer

ITEMS

- mehr Ausrüstungs-Vielfalt als im Vorgänger
- sinnvolle Alchemie • Ausrüstungs-Upgrades • Crafting
- wenige wirklich nützliche Beutestücke



Geralts **Schäferstündchen** sind diesmal besser ins Spielgeschehen eingebettet. Die 3D-Sexszenen verlaufen aber meist ähnlich, nur eben mit anderen Frauen.

Dungeon Siege 3

Von Obsidian kommt die Fortsetzung zu Gas Powered Games' Action-Rollenspiel-Reihe, die eigentlich keine Fortsetzung ist. Aber trotzdem Spaß macht. Von Petra Schmitz

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)
Termin: 17.6.2011 Spieler: 4 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7237

Stärken

- + fetzige, anspruchsvolle Kämpfe
- + gute Dialoge
- + Koop-Modus

Schwächen

- lange Laufwege
- wirres Finale

Warum **Dungeon Siege 3** so heißt, wie es heißt, wird wohl auf ewig das Geheimnis des Publisher-Entwickler-Duos Square Enix und

Obsidian bleiben. Mit den Vorgängern hat das Action-Rollenspiel in Sachen Handlung rein gar nichts zu tun. Und auch die Mechanik ist über weite Strecken eine ganz andere. Wer **Diablo**-artiges sucht, sucht vergebens. **Dungeon Siege 3** ist eindeutig ein auf Konsolen ausgelegter Titel. Oder weniger harsch plattformbezogen formuliert: Es lässt sich mit Maus und Tastatur nur unzureichend steuern, mit dem Gamepad ist man deutlich besser beraten. Unter dem Gesichtspunkt, dass **Dungeon Siege 3** augenscheinlich primär auf den Konsolenmarkt abzielt, ist die Namensgebung noch unverständlicher, immerhin sind die ersten beiden Teile der Reihe ausschließlich für den PC erschienen. Sei's drum. Trotz allem entpuppt sich das Spiel schnell als unterhaltsames sowie forderndes und über weite Strecken spannendes Abenteuer, dem erst am Ende erzählerisch die Puste ausgeht.

Der Koop-Modus

Dungeon Siege 3 lässt sich in zwei Koop-Varianten bestreiten: im Zweier-Koop an einem PC oder mit bis zu drei Begleitern via Internet, wobei Rollen nicht doppelt besetzt werden dürfen. Immerhin kann man sich aussuchen, ob man sich automatisch einem Spiel zuweisen lässt oder aus einer Liste laufender Abenteuer das raussucht, in dem noch Platz für den Lieblingscharakter ist.

Wir konnten bisher nur zu zweit an einem PC spielen, weil die Internetoptionen noch nicht aktiv sind. Der Koop geht recht komplikationsfrei vonstatten. Ein echter Mitspieler kann jederzeit einsteigen und den KI-Kumpel ersetzen. Weil's dabei keinen Splitscreen gibt, dürfen sich die beiden Helden nur begrenzt weit voneinander entfernen. Stößt einer an den Rand des Bildschirms, ist genau wie in Lara Croft & the Guardian of Light Schluss. Anders als im Singleplayer-Modus bleibt die Kamera im Zweier-Koop in der Iso-Ansicht eingefroren.



Im Koop an einem PC gibt's nur die Iso-Ansicht.

Dungeon Siege 3 bietet vier vordefinierte Charaktere, die mit je einer eigenen Geschichte im großen Kontext der Handlung eingebettet sind. Alle vier – sei es nun der Schwertkämpfer Lucas, das Feuerwesen Anjali, der Magier Reinhart oder die Schützin Katarina – haben einen undurchsichtigen Ursprung im Dunstkreis der Montbarron-

Familie, einer wichtigen Sippe aus der Vergangenheit des kriegsgebeutelten Landes Ehb. Es ist egal, für welchen der Helden wir uns entscheiden, die große übergreifende Handlung bleibt bei allen gleich, nur minimale Eckpunkte werden variiert. Letzteres schlägt sich vor allem in den größtenteils sehr gut vertonten, wenn auch recht stati-



In den Dialogen müssen wir immer wieder Entscheidungen treffen.



Jeder Charakter verfügt über sechs Spezialfertigkeiten.

In der Eisengießerei von Stonebridge stellen wir uns dem **Chef der Zyklopen**. Eine harte Kloperei, aber KI-Begleiter Reinhart unterstützt uns bestens.



schen Dialogen nieder, denen Obsidian nicht mal Kamerawechsel spendiert. Ansonsten geht's hauptsächlich um die Jagd auf eine mysteriöse Gestalt namens Jeyne Kassinder. Diese offensichtlich von Hass zerrissene und magisch begabte Dame will Ehb zeigen, wo der Hammer hängt, und unter anderem die Königin abmurksen. Die Gründe dafür offenbart **Dungeon Siege 3** natürlich erst gegen Ende, in ziemlich wild zusammengeschustert wirkenden Erklärungsgesprächen. Viele davon hinterlassen den Eindruck, als hätte das Spiel deutlich größer werden sollen, als hätten die Entwickler mehr Inhalte geplant, die aber aus Zeitmangel nicht umgesetzt werden konnten. Da fallen neue Namen, Bezeichnungen, da wird Vergangenes ohne rechten Anker in der vorangegangenen Handlung thematisiert. Das gipfelt in einem pompösen, aber auch nervigen Endkampf. Bei dem geht man, um Frust zu vermeiden, zumindest in der zweiten Phase am besten allen Klopereien mit dem Fußvolk aus dem Weg und konzentriert sich in den entsprechenden Momenten nur auf den Boss.

Zwischen Auftakt und Finale machen wir an vielen interessanten Orten mit ebenso interessanten Figuren Halt. Und an vielen dieser Orte werden wir zu Entscheidungen gezwungen. Meucheln wir den streitlustigen Oberschamanen der so genannten ersten Menschen, einem mythischen wie archaischen Völkchen, das in den Wäldern haust und ein grundsätzliches Problem mit allen hat, die anders als sie sind? Lassen wir einen missgestalteten Burschen im Kerker sitzen, weil die Bürger der Stadt Stonebridge Angst vor ihm haben und weil er behauptet, er würde sich im Verlies ganz wohl fühlen? Oder finden wir eine schlaunere Lösung? Helfen wir den ausgebeuteten Zyklopen in ei-

ner Eisengießerei dabei, gescheite Arbeitsverträge auszuhandeln?

Zum einen führen unsere Entscheidungen im Kleinen zu einem guten oder weniger guten Ausgang der entsprechenden Quests. Manchmal wirken sich unsere Handlungen auch auf den großen Verlauf der Geschichte aus. Wenn wir uns in Stonebridge enorm dusselig anstellen, dann wollen uns die Ortsvorsteher keine Unterstützung im Kampf gegen Jeyne Kassinder zukommen lassen. Wie wir Jeynes Verbündete Ranjani nach einem harten Kampf behandeln, hat später Konsequenzen. So dreht **Dungeon Siege 3** eine schnelle Bindung zum eigenen Helden hin und bringt einige hübsche Variationen ins Geschehen. Das Ende des Spiels wird davon indes nicht beeinflusst. Den finalen Storykapriolen können wir nicht entkommen.

Und auch nicht den elend langen Laufwegen. Wer auch immer bei Obsidian die Levels für **Dungeon Siege 3** entworfen hat, muss ein passionierter Marathonläufer sein. Was wir allein im vorletzten großen Abschnitt durch ein nicht enden wollendes

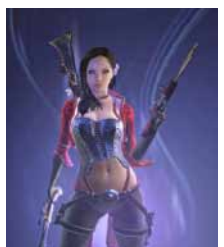
Höhlensystem getraht sind, kommt gefühlsmäßig an Lichtjahre ran. Das Spiel schämt sich nicht, uns für eine einzige Aufgabe aus der Mitte der Katakomben in die beiden jeweils am weitesten auseinander liegenden Ecken des Abschnitts zu schicken. Hin- und Rückweg nehmen dabei inklusive der andauernden Kämpfe zirka 15 bis 20 Minuten ein. Und wer vergisst, den Wegweiser in Form von gelben Richtungspunkten zu aktivieren, wird noch länger brauchen, weil er sich permanent verläuft. Die Minimap in der oberen rechten Bildschirmecke ist nämlich kaum zu gebrauchen.

Dungeon Siege 3: ein Spiel für Marathonläufer.

Die Lernkurve von **Dungeon Siege 3** ist angenehm. Zu Beginn beherrschen wir neben dem Standard-Angriff gerade mal zwei Spezialfertigkeiten. Das lässt sich flott verinnerlichen. Aber zu Beginn schickt man uns auch nur billiges Fußvolk in den Weg. Dem stellen wir uns zunächst allein. In einer frü-

Die vier Helden

Dungeon Siege 3 können wir nur mit vorgefertigten Charakteren angehen. Am Aussehen lässt sich nichts ändern. Aber die Geschichten und Talente von **Lucas, Anjali, Reinhart** und **Katarina** unterscheiden sich voneinander. So kann man Dungeon Siege 3 auch mehr als einmal spielen.



Kleine **gelbe Punkte** weisen uns den Weg zum nächsten Questziel. Die Minimap ist keine große Hilfe.



hen Story-Quest gesellt sich dann ein weiterer Held zu uns, nämlich der erste aus dem Pool der verbliebenen möglichen spielbaren Charaktere. Im weiteren Verlauf treffen wir auch die beiden anderen und können dann wählen, welcher der drei uns wann zur Seite steht. Allerdings dürfen wir nur in friedlichen Arealen den Begleiter tauschen, also in Abschnitten, in denen nicht gekämpft wird. Die Gefährten agieren selbstständig, Befehle dürfen wir keine erteilen. Aber keine Sorge, die drei machen allesamt einen exzellenten Job. Vor allem in den häufigen und zum Teil wirklich harten Bosskämpfen ist der Begleiter oft das Zünglein an der Waage. Und nicht nur, weil er uns wieder auf die Füße hebt, wenn unser Lebensbalken auf null gesunken ist.

Gold verschimmelt im Inventar.

Obwohl wir den KI-Gesellen keine Anweisungen geben dürfen, haben wir doch ein gutes Stück Einfluss auf sie. Wir müssen sie wie unseren Helden mit Ausrüstung versorgen und ihre Talente bei einem Stufenaufstieg ausbauen. So entscheiden wir beispielsweise, ob das Feuerwesen Anjali lieber völlig auf Schaden getrimmt ist oder auch ein wenig Magie in die eigene Heilung investiert. Doch wie

auch immer wir vorgehen: Am Ende haben alle Charaktere alle sechs Spezialfähigkeiten im Sack (die untätigen Helden leveln automatisch mit), nur deren Unterausrichtungen und Stärken können durch entsprechende Punktevergabe variieren. Neben den aktiven Fertigkeiten gibt's noch einen Schwung passiver. Die meisten davon sind brauchbar, wie beispielsweise eine höhere Fokussammelrate, um häufiger Spezialfertigkeiten einsetzen zu können. Und das müssen wir, denn ohne beißt unser Held selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade flott ins Gras.

Aber was wir mit einem höheren Gold-Output (passiver Skill von Reinhart) beim Plündern von Kisten und erledigten Gegnern sollen, wissen wir auch nicht so recht. Das Spiel versorgt uns ohnehin schon mit mehr Klimpergeld, als wir brauchen. Zumal wir bei Händlern den ganzen Ausrüstungspulver, der keine Geschichten Boni aufzuweisen hat, in bare Münzen verwandeln können und so flott zigtausend Goldstücke angehäuft haben, die dann nutzlos im Inventar verschimmeln. **Dungeon Siege 3** lässt uns nämlich für alle Charaktere wunderbarsten Kram finden. Und Gesundheits- oder Mana- beziehungsweise Fokustränke gibt's schlicht nicht. Um das eigene Leben zu schützen, muss man Zauber einsetzen oder Heilkugeln einsammeln, die abgemurkste Gegner hinterlassen.

Dungeon Siege 3 ist keine Schönheit. Wenige Details und matschige Texturen bestimmen große Teile der Welt. Aber die Grafik ist in sich stimmig, und die Kampfeffekte machen einiges her. Zumindest wenn man Verwirrereffekte nicht als Teufelswerk betrachtet. Apropos »betrachten«, das Spiel lässt sich im Singleplayer-Modus anders als im Koop (mehr dazu im Kasten) in zwei Perspektiven spielen: in einer leicht erhöhten und drehbaren Ansicht oder mit der klassischen Iso-Kamera, allerdings ohne Zoomstufen. Wenn wir etwas empfehlen müssten, würden wir die erste Alternative nehmen. Die empfinden wir erstaunlicher Weise als übersichtlicher, und sie bietet einfach mehr fürs Auge. Wir wollen schließlich sehen, wie unser Held den Schergen von Jayne Kassinder einheizt! **PET**

TERMIN 17.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

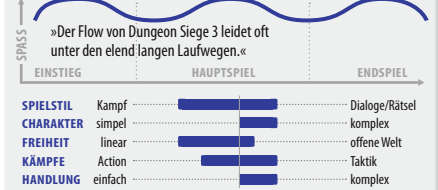
Dungeon Siege 3

Action-Rollenspiel

Publisher Square Enix
Entwickler Obsidian
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2, 4) **SPIELTYPEN** an einem PC, Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS** Sehr gut
»Zu Beginn etwas unübersichtlich wird der Koop schnell zu einer effektvollen Gaudi.« (Fazit basiert auf Zweier-Koop.)

GRAFIK

- ✔ fetzige Effekte
- ✔ gute Animationen
- ✖ Umgebung polygon- und detailarm
- ✖ Texturmatsch

SOUND

- ✔ hübsche Musik
- ✔ größtenteils gute deutsche Sprecher
- ✖ kaum Umgebungsgeräusche

BALANCE

- ✔ drei Schwierigkeitsgrade
- ✔ gutes Tutorial
- ✔ gelungene Lernkurve
- ✖ einige Kämpfe grausam hart

ATMOSPHÄRE

- ✔ düstere Fantasy-Welt abseits von Elfen und Zwergen
- ✔ interessante Charaktere
- ✖ leblose Landschaften

BEDIENUNG

- ✔ freies Speichern
- ✔ nützlicher Wegweiser
- ✔ sehr gut mit Gamepad
- ✖ umständlich mit Maus und Tastatur
- ✖ Minimap nur unzureichend
- ✖ gegen viele Gegner arg unübersichtlich

UMFANG

- ✔ viele optionale Aufgaben
- ✔ Wiederspielwert dank der vier Charaktere
- ✔ Koop-Modus
- ✖ künstliche Streckung durch teils ewig lange Laufwege

QUESTS / HANDLUNG

- ✔ Storys der Helden unterscheiden sich
- ✔ schöne Haupt-handlung mit Entscheidungsfreiheit ...
- ✖ ... die am Ende nur bruchstückhaft und zusammengeschustert aufgelöst wird

CHARAKTERSYSTEM

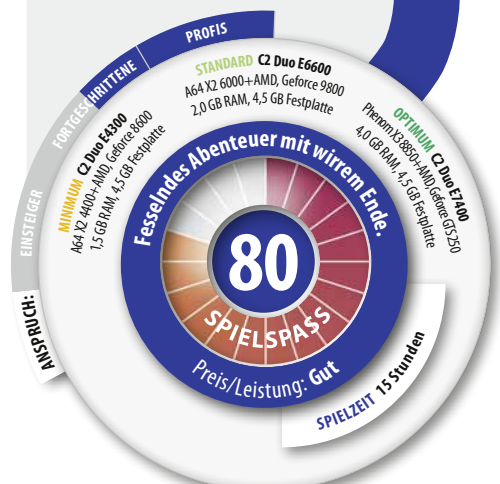
- ✔ leicht verständlich
- ✔ drei Kampfhaltungen mit drei untergeordneten Fähigkeiten
- ✔ brauchbare passive Fähigkeiten
- ✖ kein Heldenbaukasten, sondern vordefinierte Charaktere

KAMPFSYSTEM

- ✔ eingängiges Ballett aus Angriff, Verteidigung und Heilung
- ✔ Spezialangriffe müssen eingesetzt werden
- ✔ gute Unterstützung durch KI-Begleiter
- ✖ kein Einfluss auf KI-Begleiter

ITEMS

- ✔ massig klassenspezifische Waffen und Klamotten mit unterschiedlichsten Boni
- ✔ besonders mächtige goldene Items
- ✖ Plunder, der das Inventar verstopft
- ✖ Goldsammeln unnötig



Jetzt mit echten Kämpfen!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ein Dungeon Siege ist das Spiel nun wirklich nicht, auch wenn's auf der Schachtel steht. Dungeon Siege hin oder her, Obsidian Entertainment hat mich mit der Story um Jayne Kassinder gut unterhalten. Auch wenn ich gegen Ende viele optionale Quests links liegen gelassen habe, weil mich die Latscherei zu sehr genervt hat. Und wenn auch jetzt wieder einige meckern werden, weil das Ding so »konsolid« ist – Dungeon Siege 3 hat im Vergleich zu den Vorgängern eine nicht von der Hand zu weisende Verbesserung: Kämpfe sind echte Kämpfe, in denen ich geschickt vorgehen muss, und keine interaktive Grafikdemo.

Dirt 3

Codemasters verbessert seine Rallye-Raserei an den richtigen Stellen. Dirt 3 avanciert dadurch zum besten Teil der Rennspiel-Serie. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rennspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Codemasters (Colin McRae Dirt 2, GameStar 01/10: 87 Punkte)
Termin: 24.5.2011 Spieler: 1-8 Sprachen: Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7195

Der Rallye-Pilot Ken Block bringt es in einer Zwischensequenz auf den Punkt: »Hauptsache, es macht Spaß!« Dieses simple Motto verfolgt auch Codemasters mit **Dirt 3**, das getreu der Serie Action-Raserei und Rallye-Simulation perfekt mischt und insbesondere durch das herausragende Fahrgefühl sowie den vorbildlichen Spielfluss bestens unterhält. Motorsport-Puristen werden zwar nach wie vor beinhardt Hardcore-Rennen der Marke **Richard Burns Rally** (2004) vermissen. Dafür bringt **Dirt 3** einige (längst überfällige) Neuerungen, die vor allem von Rallye-Fans breit grinsend begrüßt werden dürften und die ohnehin schon

grandiose Rennspiel-Serie mit Vollgas in neue Wertungshöhen schießen.

Anders als sein Vorgänger präsentiert sich **Dirt 3** etwas zurückhaltender. Statt durch einen animierten 3D-Rennstall zu latschen, klicken wir uns durch spartanische, aber schick gestaltete Menüs, in denen wir an den zahlreichen Optionen schrauben oder zwischen aktuellen Turnieren wählen. Der in den bisherigen **Dirt**-Spielen sehr stimmigen Rallye-Atmosphäre tut das keinen Abbruch, zumal neue Modi wie gewohnt durch hübsch geschnittene und gut vertonte Filmschnipsel eingeleitet werden. Vor allem aber bedeuten die neuen Menüs ein gehöriges Plus an Bedienkomfort. An dem gibt es ohnehin kaum

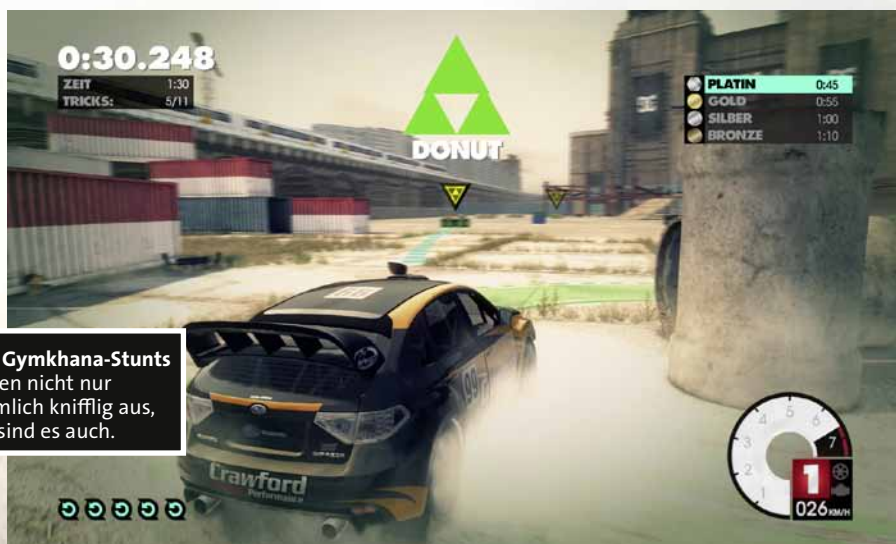


noch etwas zu kritteln. Ob mit einem Gamepad oder Lenkrad, wir haben die PS-starken Offroad-Boliden stets unter Kontrolle. Dank der hervorragenden, stufenlos justierbaren Rüttel effekte spüren wir jede Bodenwelle und merken sofort, wann unser Wagen die Haftung verliert oder auszubrechen droht. Serientypisch hinkt die Tastatursteuerung aber hinterher. Digitale Tasten eignen sich einfach nicht für die feinen Pedalspielereien und Lenknuancen, die beim Rallye oft über Sieg und Niederlage entscheiden.

Typisch für die Serie schickt uns **Dirt 3** in der rund 20 Stunden umfassenden Kampagne über den gesamten Globus und in acht komplett neue Szenarien, von Kenia und Norwegen über Monaco und Aspen bis nach Michigan und Battersea in London. Klasse: Erstmals dürfen wir auch über verschneite und vereiste Pisten brettern, was einen Heißenspaß macht und Abwechslung ins Spiel bringt. Für noch mehr Rallye-Flair sorgen die neuen, sehr gelungenen Wettereffekte. In der Cockpitperspektive über die schlammigen



Endlich gibt es **Niederschlag**. Bei so einem Wetter freuen wir uns gleich doppelt über die neue intelligente Ideallinie.



Die **Gymkhana-Stunts** sehen nicht nur ziemlich knifflig aus, sie sind es auch.

➕ Stärken

- + hübsche Grafik
- + coole Gymkhana-Herausforderungen
- + Schnee-, Regen- und Nachtrennen

➖ Schwächen

- hoher Schwierigkeitsgrad
- auf Dauer maue Kampagne

Info

- ✳ 6 Rennmodi
- ✳ 8 Szenarien
- ✳ 98 Strecken
- ✳ 8 Fahrzeugklassen



Eine der größten Neuerungen ist gleichzeitig auch eine der spannendsten. Zum ersten Mal in der Dirt-Serie dürfen wir durch den **Schnee** pflügen. (1680x1050 Pixel, volle Details)

gen Aquaplaning-Pisten von Smelter zu brettern, während es in Strömen regnet, die KI-Kontrahenten dichte Gischtwolken hinter sich herziehen und der Scheibenwischer alle Mühe hat, die Wassermassen zu bewältigen, lässt einen förmlich spüren, wie knallhart dieser Sport ist. Das trifft allerdings nicht auf jedes Szenario im Spiel zu. Der komplett asphaltierte Innenstadtkurs von Monaco erinnert mehr an Formel 1 als an ein Rallye-Turnier und hat unserer Meinung nach nichts in so einem Spiel verloren. Wer ein **Dirt** kauft, der will über staubige, matschige oder verschneite Offroad-Pisten bügeln und nicht durch eine blankpolierte Stadt.

Der Karriere-Modus von **Dirt 3** bietet sechs abwechslungsreiche Rennmodi. Zwar kennt man die meisten bereits aus dem Vorgänger, etwa »Trailblazer«, in dem wir ohne unseren vorausschauenden Co-Piloten auskommen müssen. Spaß machen die geschickt über die Kampagne verteilten und sukzessive anspruchsvoller werdenden Aufgaben allemal. Zumal es auch hier ein paar Neuzugänge gibt. Neben den coolen Drift-Turnieren ist vor allem das Gymkhana (siehe Kasten) eine spannende Bereicherung für die Serie. Hierbei gilt es, auf abgesperrten Parkplätzen und Fabrikhöfen irre Sprung- und Drift-Stunts fehlerfrei aneinanderzureihen, um Punkte zu

Online-Aktivierung

Um **Dirt 3** spielen zu können, müssen Sie das Programm über das Internet mit einem kostenlosen Games-for-Windows-Live-Konto verknüpfen. Das verhindert den Weiterverkauf des Spiels. Nach der Aktivierung können Sie das Programm auch im Offline-Modus starten. Nur für Mehrspielerpartien ist eine Verbindung mit Games for Windows Live zwingend nötig.

Hintergrund Gymkhana

Es klingt wie eine Meditationsübung, ist aber knallharter Motorsport. Gymkhana (gesprochen: Jim-käi-nah) wurde in den 60er-Jahren erfunden und stellt besondere Anforderungen an die Rennfahrer. Statt als Erster über die Ziellinie zu brettern, kommt es auf Geschicklichkeit und Fahrzeugbeherrschung an. Zu diesem Zweck müssen die Piloten einen Hindernis-Parcours durchfahren, in dem zehn Aufgaben gemeistert werden wollen, etwa Slalomfahren, 360-Grad-Drifts in besonders engen Abschnitten oder das abrupte Anhalten vor einem Gatter. Fahrfehler, umgeworfene Kegel oder ausgelassene Aufgaben werden mit Punktabzug bestraft. Nicht serienmäßige Anbauteile wie beispielsweise Bordsteinführer, Peilstäbe oder elektronische Abstandsmesser sind verboten. In der Regel müssen die Piloten zwei Läufe fahren, von denen der jeweils schnellere gewertet wird. Gymkhana-Turniere werden auf abgeriegelten Parkplätzen oder ausrangierten Flughafen-Arealen ausgetragen und erfreuen sich vor allem in Japan, Großbritannien und den USA großer Beliebtheit.

2007 erregte der Rallye-Pilot Ken Block auch hierzulande viel Aufmerksamkeit, als er eine Reihe spektakulärer Gymkhana-Videos auf YouTube und diversen anderen Online-Plattformen veröffentlichte, die bis heute knapp 20 Millionen Mal angeklickt wurden. Mit den strikten, oben erwähnten Turnierregeln des Automobilclubs von Deutschland (AvD) haben Blocks Drift-Clips zwar wenig zu tun, wohl aber mit der zentimeter-



genauen Präzision und perfekten Fahrzeugbeherrschung, dank der selbst Motorsport-Abgeneigten beim Zuschauen die Kinnlade runterklappen dürfte. Wie Block mit Vollgas durch Abflussrohre brettet, zwischen Baggern, LKWs und tonnenschweren Kränen driftet und seine sich ihm mutig in den Weg stellenden Mitarbeiter um Haaresbreite umkurvt, lässt an den Gesetzen der Physik zweifeln und beweist eindrucksvoll, zu was ein 530-PS-Bolide imstande ist. Grund genug für den **Dirt 3**-Entwickler Codemasters, Ken Block als Berater zu engagieren und die spaßigen Gymkhana-Rennen in die Rallye-Raserei einzubauen. Belassen Sie es aber beim Spiel. Denn mit Omas Opel auf dem Supermarkt-Parkplatz um Einkaufswagen zu driftet, kommt bei der Polizei nicht besonders gut an. **DM**



Goldstaub

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Teils wirre KI-Zeiten, eine künstlich gestreckte Kampagne, Monaco, das als Szenario irgendwie nicht ins Spiel passt: All das ist Kritik auf enorm hohem Niveau und bremst den Spaß nur minimal aus. Codemasters hat mal wieder ein grandioses Rennspiel vorgelegt, das die Serie nicht nur würdig fortsetzt, sondern sie auch sinnvoll erweitert. Allein für die sehr intensiven Schnee- und Regenrennen lohnt sich der Kauf. Auch der coole Gymkhana-Modus macht dank der präzisen Steuerung sehr viel Laune, zumal er einen Perfektionismus weckt, den ich gar nicht in mir erwartet hätte. Zusammengefasst: Rennspieler ohne Anspruch an eine Hardcore-Simulation kommen um Dirt 3 nicht herum.

sammeln. Das ist so knifflig, wie es klingt. Denn wer seinen Wagen an die Wand setzt oder Donuts, Kehrtwenden und Rampensprünge nicht perfekt ausführt, der gewinnt in **Dirt 3** keinen Blumentopf. Da sich die Schlitterboliden aber erheblich präziser und nachvollziehbarer steuern als in **Need for Speed: Shift 2**, kommt selten Frust auf. Im Gegenteil: Uns hatte das »Muss doch zu schaffen sein«-Gefühl innerhalb weniger Mi-

Die Fahrzeugmodelle und Cockpits sind hübsch, aber nicht so detailliert wie in Shift 2.



nuten in seinen Bann gezogen. Zumal das Programm auf jeder Strecke – auch in allen anderen Modi – ein kniffliges Bonusziel bereithält, etwa möglichst lange Drifts hinzulegen oder mit einer Mindestgeschwindigkeit über die Ziellinie zu rasen. Das beschert uns nicht nur mehr Erfahrungspunkte, mit denen wir schneller neue Fahrzeuge freischalten, sondern erhöht auch den Wiederspielwert.

Dirt 3 bittet 98 Strecken. Bevor Sie angesichts der im Vorgänger noch recht mauen Auswahl nun staunend vom Stuhl fallen,

müssen wir ein lautes »Aber« hinterher schieben. Denn das Programm erschummelt sich diese Zahl, indem es innerhalb der Szenarien bestimmte Abschnitte mehrfach verwendet und einfach anders anordnet oder uns verkehrtherum fahren lässt. Das Resultat: So grafisch wegweisend sich die Landschaften durch ihre dichte Vegetation, enorme Weitsicht und fantastische Beleuchtung auch präsentieren, so vergleichsweise schnell haben wir uns daran sattgesehen. Immerhin weiß **Dirt 3** dieses Manko durch die Wettereffekte sowie die neuen Nachtrennen besser

Technik-Check Dirt 3

Technik-Tipps

- Für Dirt 3 genügt eine Radeon HD 4770 oder GeForce GTX 260, wenn auch nur in DirectX 9. Mit einer Radeon HD 5850 oder GeForce GTX 460 spielen Sie auch mit DirectX 11 ruckelfrei.
- Dirt 3 läuft unter DirectX 11 oder unter DX 9, einen DirectX-10-Pfad gibt es nicht.

- Dirt 3 setzt nur im DirectX-11-Modus mehr als vierfache Kantenglättung korrekt um.
- Mit Dual-Core-CPU's ruckelt das Spiel stellenweise leicht, egal in welchen Einstellungen.
- Im DirectX-9-Modus müssen Sie auf einige Grafikdetails verzichten, die fallen aber in den schnellen Rennen sowieso kaum auf.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 11,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

So läuft Dirt 3 auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	GeForce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		GeForce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295					
		GeForce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970			
PROZESSOR		Radeon HD 6000		HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
LEGENDE		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
	3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192		
LEGENDE	4	technisch unmöglich											
		ruckelt stark											

läuft so flüssig:
1680x1050, hohe Details
DirectX 9

läuft so flüssig:
1920x1080, maximale Details
DirectX 9

läuft so flüssig:
1920x1080, maximale Details
8x MSAA, DirectX 11



Am ehesten fallen im Vergleich zu maximalen Details die fehlende Kantenglättung **1** sowie der harte Schattenwurf **2** auf.



Mit allen Reglern auf Anschlag sowie achtfacher Kantenglättung sieht Dirt 3 umwerfend aus **1**, inklusive weicher Schatten **2**.



In Drift-Turnieren müssen wir innerhalb eines knappen Zeitlimits möglichst viele Punkte sammeln.

zu kaschieren als sein Vorgänger. Die eingestreuten Gymkhana-Herausforderungen tragen ihren Teil dazu bei, dass die künstlich in die Länge gezogene Kampagne nicht so schnell zur Routine verkommt, wie das noch bei **Dirt 2** der Fall war. Für den nächsten Serienteil würden wir uns dennoch eine größere Auswahl an Strecken wünschen.

Während Rennmodi wie etwa »Landrush« in **Dirt 2** für viel Frust sorgten, weil die KI-Gegner angriffslustig fuhren und selbst kleinste

Ausweichmanöver kurzerhand noch mal probieren. Wirklich einsteigerfreundlich ist **Dirt 3** dennoch nicht. Selbst auf dem Schwierigkeitsgrad »Amateur« erlaubt das Programm nur wenige Fehler; die neue zuschaltbare Ideallinie, die Genre-Neulingen alle Brems- und Einlenkpunkte anzeigt, hilft nur bedingt. Zudem stören die teils schwankenden und dadurch gelegentlich wenig nachvollziehbaren Etappenzeiten der KI-Gegner.

Grafisch macht **Dirt 3** keine großen Sprünge nach vorn. Das ist auch gar nicht nötig; die bereits in den Vorgängern verwendete Neon-Engine zeigt nach wie vor eindrucksvoll, wie Rennspiele heutzutage auszusehen haben. Vor allem die organisch wirkenden Landschaften sind eine Augenweide, ohne dass das Programm zu hohe Ansprüche an die Hardware stellt (siehe Technik-Check). Allerdings fallen die Automodelle nebst optischem Schadensmodell sowie die 3D-Cockpits im Konkurrenten **Shift 2** einen Tick detaillierter aus. Beim Sound gibt es hingegen keinen Anlass zur Kritik. Die Motoren röhren druckvoll, der lizenzierte Pop-Soundtrack passt, und Blechschäden scheppern in hervorragend abgemischtem Surround-Sound aus den Lautsprechern. Codemasters hat Ken Blocks Motto also erfüllt: »Hauptsache, es macht Spaß!« **DM**

Schnee, Regen, Nacht - der Rallye-Gott hat uns erhört.

Kollisionen oft das Aus bedeuteten, kommen die **Dirt 3**-Kontrahenten bedeutend handzäher daher. Die Burschen überholen stets fair und schieben einen erst dann angernert von der Strecke, wenn man sie allzu forsch bedrängt. An Dramatik und Spektakel haben die Positionskämpfe trotzdem nichts verloren. Nach wie vor kracht es im Sekundentakt, und so mancher KI-Pilot legt gern mal einen überambitionierten Dreher hin, was oft in scheppernden Massenkarambolagen endet. Ein Hohelied auf die Codemasters-typische Rückspulfunktion, dank der wir missglückte

Die Asphaltstrecken in Monaco langweilen. Da hilft auch der neue **Nachtmodus** nicht.



TERMIN: 24.5.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 6 Jahren

Dirt 3

Rennspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Codemasters
Sprache dt., eng., drei weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK SPORT

»Die geringe Streckenauswahl kostet Langzeitmotivation.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rally (8), Trailblazer (8), Gymkhana (8), Head 2 Head (2), vier weitere Modi **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk, Splitscreen
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Zahlreiche Modi, LAN-Unterstützung, Splitscreen – so soll's sein.«

GRAFIK

- hochdetaillierte, organische Landschaften
- dichte Vegetation
- fantastische Beleuchtung
- hübsches Schadensmodell
- enorme Weitsicht

10/10

SOUND

- knackige Motorsounds
- passender Soundtrack
- krachende Unfallgeräusche
- Funksprüche
- diverse Sprecher unpassend

10/10

BALANCE

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- kaum Frust dank Rückspulfunktion
- schwankende Gegnerzeiten

8/10

ATMOSPHÄRE

- cool präsentierte Zwischensequenzen
- Wettkampf-Flair pur
- tolle Cockpit-Perspektive
- endlich Schnee-, Regen- und Nachttrennen

10/10

BEDIENUNG

- präzise mit Lenkrad und Gamepad
- brillante Force-Feedback-Effekte
- vereinfachte Menüstruktur
- Tastatur etwas ungenau

9/10

UMFANG

- sechs Modi, acht Klassen
- Bonusziele
- große Fahrzeugauswahl
- insgesamt zu wenige Strecken
- Kampagne künstlich gestreckt

8/10

KI

- fährt aggressiv, aber diszipliniert
- macht nachvollziehbare Fehler
- überholt clever
- häufiges Pulkfahren

8/10

FAHRVERHALTEN

- Fahrbahnuntergründe wirken sich aus
- perfekter Hybrid aus Arcade und Simulation
- teils nicht nachvollziehbares Kollisionsverhalten

9/10

TUNING

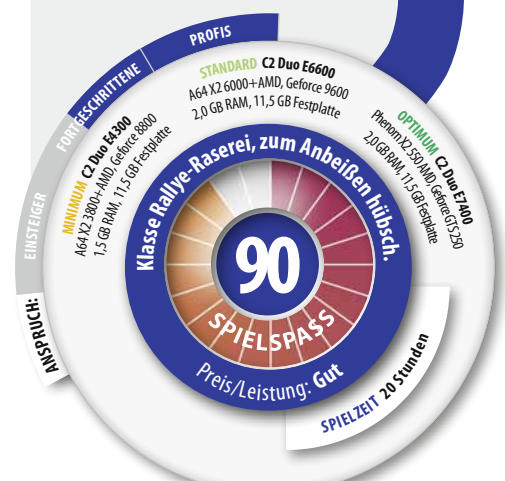
- zahlreiche Lacke
- Fahreigenschaften und Hilfsfunktionen einstellbar
- festgelegte Reifenwahl
- kein Leistungstuning

8/10

STRECKENDESIGN

- abwechslungsreiche Austragsorte
- jeder Kurs hat seinen eigenen Rhythmus
- fordern, aber fair
- viele Sehenswürdigkeiten

10/10



JETZT DIE VORTEILE IM ABO SICHERN

Holen Sie sich jetzt GameStar nach Hause und verpassen Sie keine Ausgabe mehr!



GameStar XL
inklusive
2 DVDs

plus

**EXKLUSIVES
ARTWORK**

nur für
Abonnenten



FRÜHER!

Lieferung schon am Samstag
vor dem Erscheinungstag
am Kiosk. (letzter Mittwoch im Monat)

GÜNSTIGER!

- nur 5,75 € pro Ausgabe
statt 6,30 € am Kiosk
- jederzeit kündbar!



**WE
WANT
YOU**

**JETZT
BESTELLEN:**

www.gamestar.de/wewantyou
oder 0180 5 727 252 275*

*aus dem dt. Festnetz nur 0,15 Euro/Min, Mobilfunk max. 0,42 Euro/Min



MOBILER!

- kostenlos auf dem iPad
- GameStar Premium über 30% günstiger nutzen

EDLER!

Exklusiv gestaltete Titelseite
mit tollem Cover-Artwork
nur für Abonnenten!

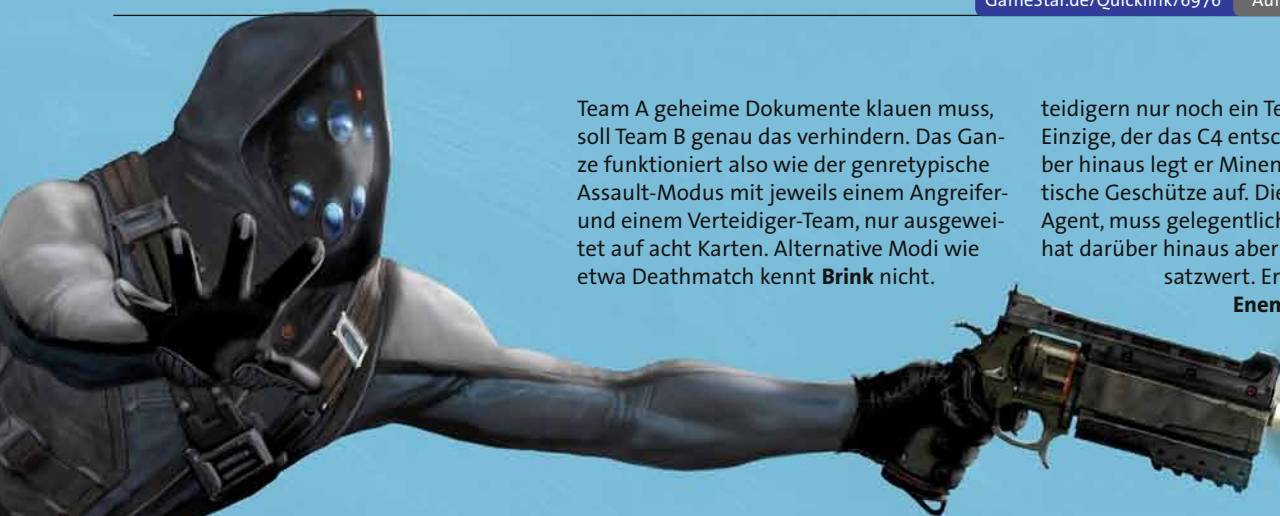
Brink

Komplexes Teamspiel mit Story, coolem Bewegungsgefühl und einer KI, die damit zurechtkommt - zu schön, um wahr zu sein! Und deshalb auch gelogen. Von Fabian Siegmund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars, GS 11/07: 79 Punkte)**
Termin: **13.5.2011** Spieler: **1 bis 16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6976

Auf DVD: Preview-Video



Team A geheime Dokumente klauen muss, soll Team B genau das verhindern. Das Ganze funktioniert also wie der genretypische Assault-Modus mit jeweils einem Angreifer- und einem Verteidiger-Team, nur ausgeweitet auf acht Karten. Alternative Modi wie etwa Deathmatch kennt **Brink** nicht.

teidigern nur noch ein Techniker. Der ist der Einzige, der das C4 entschärfen kann. Darüber hinaus legt er Minen und stellt automatische Geschütze auf. Die vierte Klasse, der Agent, muss gelegentlich Computer hacken, hat darüber hinaus aber nahezu keinen Einsatzwert. Er darf zwar wie in

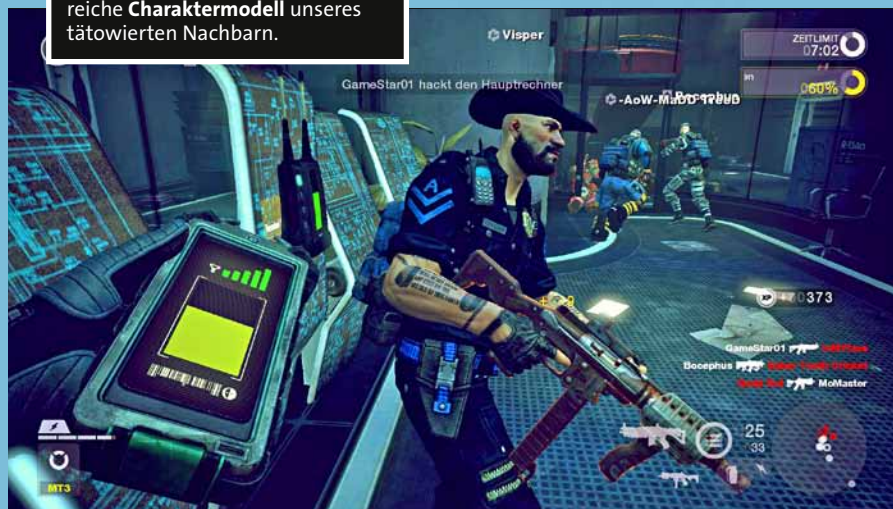
Enemy Territory: Quake Wars die Klamotten getöterter Gegner anziehen und sich so unerkannt unter Feinden bewegen, kann dort aber im

Gegensatz zum Spion aus **Team Fortress 2** nichts ausrichten. Stealth-Kills, Bombenanschläge oder dergleichen hat der Agent nicht im Repertoire. Erst wenn wir mit klassenübergreifenden Erfahrungspunkten Spezialfähigkeiten wie C4-Pakete oder Hackge-

Wenn die Ozeane steigen, ist Holland weg. So schlimm ist das mit der Erderwärmung also gar nicht. (Ne, Spaß!) Schlimm wird's erst, wenn der Wasserspiegel dann noch weiter klettert; so geschehen in **Brink** von Splash Damage und Bethesda. Hier sind große Teile der Erde überflutet, als einer der letzten Zufluchtsorte der Menschheit dient die schwimmende Stadt The Ark. Dort haben sich zwei Lager gebildet: die Sicherheitskräfte, die den Status Quo aufrechterhalten, und die Widerstandskämpfer, die in Slums herumvegetieren müssen und davon die Schnauze voll haben. **Brink** liefert zwei Pseudo-Singleplayer-Kampagnen komplett mit Intro, Zwischensequenzen und Abspann, die man gegen KI-Gegner oder gemeinsam mit oder gegen andere Menschen bestreitet. Die Widerständler wollen im Laufe von acht Missionen von der Ark entkommen, die Sicherheitskräfte müssen das verhindern. Die Einsatzziele sind also gegenläufig: Wenn

Innerhalb der Maps wechseln von Abschnitt zu Abschnitt die Aufgaben. Hier kommen die vier Kämpferklassen von **Brink** ins Spiel. Auf einer Karte etwa stürmen die Sicherheitsleute die Basis der Resistance. Erste Aufgabe der Angreifer: das Haupttor des Lagers knacken. Das ist ein Job für den Soldaten. Der verteilt Munition und kann an taktischen Punkten C4 legen, so zum Beispiel an besagtem Tor. Sanitäter halten ihn derweil mit Medipacks auf den Beinen. Sobald die Bombe erst mal tickt, hilft den Ver-

Während wir einen Rechner hacken, bewundern wir das detailreiche **Charaktermodell** unseres tätowierten Nachbarn.



⊕ Stärken

- + tolle Charaktermodelle
- + schicker Grafikstil
- + komplexes Teamspiel

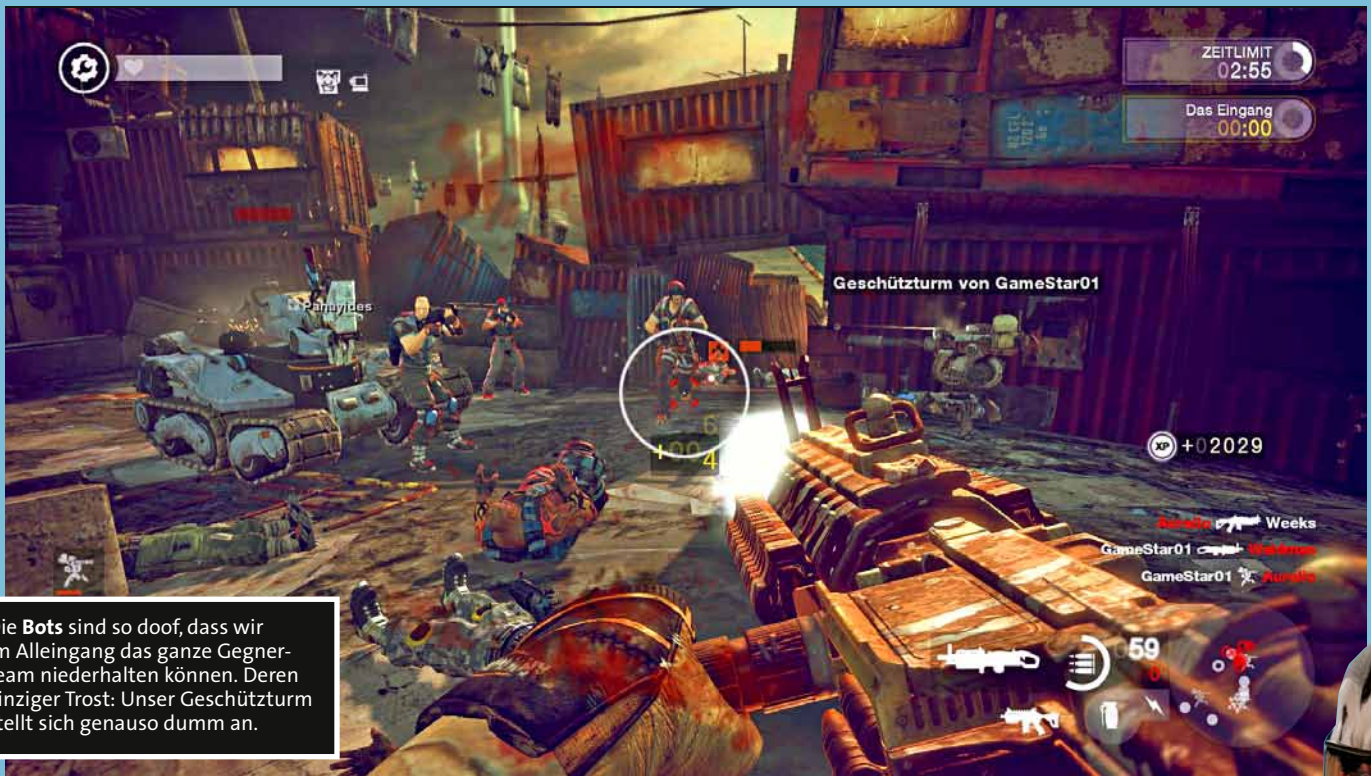
⊖ Schwächen

- steile Lernkurve
- miese KI

komplett mit Intro, Zwischensequenzen und Abspann, die man gegen KI-Gegner oder gemeinsam mit oder gegen andere Menschen bestreitet. Die Widerständler wollen im Laufe von acht Missionen von der Ark entkommen, die Sicherheitskräfte müssen das verhindern. Die Einsatzziele sind also gegenläufig: Wenn

Steam-Pflicht

Brink 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.



Die **Bots** sind so doof, dass wir im Alleingang das ganze Gegner-team niederhalten können. Deren einziger Trost: Unser Geschützturm stellt sich genauso dumm an.

räte gegen feindliche MG-Türme freischalten, bekommt der Verkleidungskünstler eine Existenzberechtigung. Entsprechend selten sieht man den Burschen auf den Multiplayer-Servern.

Ist das Tor zum Rebellen-Camp erst mal gesprengt, müssen die Sicherheitsleute einen Droiden ins Feindlager eskortieren. Dort wartet dann die nächste Aufgabe. Insgesamt gibt's in **Brink** vier Basismissionen: eskortieren, verteidigen, transportieren und Gerät benutzen. Dazu kommen klassenspezifische Aufträge, etwa MG-Nest errichten (Techniker) oder VIP wiederbeleben (Sanitäter). Mit einem Radialmenü lassen wir uns anzeigen, wo sich welches Missionsziel befindet und wie viele Kollegen schon damit beschäftigt sind. **Brink** bindet dabei unsere Mitspieler in das Missionssystem ein. Wenn zum Beispiel ein Soldat über das Radialmenü das Ziel »Bombe legen« auswählt, ergibt

sich für seine Kameraden die Mini-Mission »Soldat beschützen«, denn es ist für das Team kriegsentscheidend, dass der Mann Erfolg hat. Wenn wir diese Aufgabe akzeptieren, erhalten wir so lange Punkte, wie wir uns in der Nähe des VIPs aufhalten und er am Leben bleibt. Das führt im Idealfall zu toller Teamarbeit. Allerdings vertraut **Brink** darauf, dass die Spieler das Radial-

menü auch einsetzen. Es gibt zwar internen Sprach-Chat, die genreüblichen vorprogrammierten Funksprüche wie »Brauche Munition!« oder »Ziel angreifen!« fehlen jedoch. Wer also dringend ein Medipack benötigt, muss hoffen, dass die Sanis im Team die zahlreichen Einblendungen auf dem HUD verstehen. Das benötigt Eingewöhnung und Übung. Sollte es mal keinen Spe-

zialisten für die jeweilige Arbeit geben, ändern wir unsere Klasse an einem speziellen Terminal. In der Praxis können wir uns aber getrost auf eine Klasse spezialisieren und



Unser **Agenten-Kollege** tarnt sich als Feind. Vorher war er aber irgendwie hübscher.



Der Charakter-Editor

Zwischen den Gefechten dürfen Sie Ihr Alter Ego mit unzähligen Kleidungsstücken, Tattoos und sonstigen Verzierungen individuell gestalten. Auswirkungen aufs Spiel hat dabei nur der Körpertyp: Massige Charaktere können schwere MGs tragen, leichte sind dafür wesentlich wendiger.



Erfahrungspunkte in deren Talente pumpen – solange wir den Sani, den Techniker oder den Soldaten wählen, denn für die gibt's genug zu tun. Nur wenn mal der Agent gefragt ist, sollten Sie überprüfen, ob dessen Aufgabe schon jemand übernimmt, und gegebenenfalls in diese Rolle springen. Neben den Terminals sind über die Maps noch weitere taktische Positionen verteilt, mit denen die jeweiligen Klassen interagieren können. Der Techniker errichtet hier zum Beispiel Barrikaden, der Agent öffnet einen Wartungstunnel, der seinem Team eine zusätzli-

che Angriffsroute eröffnet. Doch trotz alternativer Wege gibt's in **Brink** immer wieder Engpässe, an denen kein Weg vorbeiführt. Hier sind die Verteidiger stark im Vorteil. Auf manchen Schlachtfeldern rückt außerdem der Startpunkt der Angreifer nicht dem Frontverlauf nach, Squad-Spawn oder dergleichen gibt es nicht. Wer dann keine fähigen Sanis im Team hat, muss sich auf lange Laufwege einstellen. Eingespielte Mannschaften mit erfahrenen Kämpfern gleichen das aus, alleine auf öffentlichen Servern wird so etwas aber schnell frustrierend.

Sanitäter, Techniker und Soldat dürfen ihre Kollegen »buffen«, also zum Beispiel stärker oder schneller machen. Die Waffen sind in **Brink** nicht klassengebunden, fühlen sich aber auch alle recht gleich an. Wir müssen unsere Gegner relativ lange beharken, können uns entsprechend aber auch selbst oft aus der Schusslinie retten. Einen Hardcore-Modus mit erhöhter Feuerkraft bietet **Brink** nicht. Um die ganz dicken Wummen tragen zu dürfen, müssen wir im Charakter-Menü (siehe Kasten links) ein Alter Ego mit schwerem Körpertyp erschaffen. Der ist dann aber langsamer als der mittlere und der leichte Kämpfer. Die schlanken Kerle dürfen dank des »SMART«-Bewegungssystems über Hindernisse hechten und auf dem Boden herumrutschen. Was wohl ein Free-Running-System à la **Mirror's Edge** hätte werden sollen, entpuppt sich als überflüssige Spie-

Lange Gesichter auf dem Monitor – und davor.

lerei, die im besten Fall die Springen-Taste ersetzt, im schlimmsten Fall für hakelige Animationen und Clipping-Fehler sorgt. Hinzu kommt, dass unsere Spielfigur in **Brink** im Gegensatz etwa zur **Crysis**-Reihe gar keinen für uns sichtbaren Körper hat.

Technik-Check Brink

Technik-Tipps

- Für **Brink** brauchen Sie keinen High-End-PC. Eine flotte Dual-Core-CPU mit Radeon HD 5850 oder GeForce GTX 460 reicht aus, wenn Sie »Umgebungsverdeckung« deaktivieren.
- Die »Umgebungsverdeckung« frisst ungemein viel Leistung. Wenn Sie die abschalten,

erhöht sich die Bildwiederholrate stark, ohne dass **Brink** schlechter aussieht.

- Nutzlose Optionen: »Weiche Partikel« sowie »Hochwertige Nachbearbeitung« haben keine Auswirkungen auf Leistung oder Grafik.
- Im Bildformat 16:9 sehen Sie am meisten, 16:10 und 4:3 beschneiden das Bild links und rechts teilweise immens.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 5,3 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

So läuft Brink auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285		GTX 295			
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850		HD 5870		HD 5970	
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600
3		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192

LEGENDE	4	technisch unmöglich		läuft so flüssig: 1280x1024 minimale Details	läuft so flüssig: 1680x1050 hohe Details	läuft so flüssig: 1920x1080 maximale Details, ohne »Umgebungsverdeckung«
		ruckelt stark				



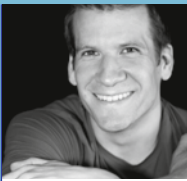
1280X800, NIEDRIGE DETAILS

In niedrigen Details verunstalten vor allem niedrig aufgelösten Texturen das Bild. Die Beleuchtung leidet aber auch ein wenig.



1920X1080, MAXIMALE DETAILS

Mit maximalen Details überzeugen die Texturen mit viel Schärfe. Die Beleuchtung ist hingegen nur unwesentlich besser.



Chance vertan

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamstar.de

Es ist wohl das alte Splash-Damage-Phänomen, das schon bei Quake Wars galt: Brink hat viele interessante Konzepte, aber die sind meist nur mittelmäßig umgesetzt. Da machen die Entwickler zum Beispiel viel Tammtamm um das SMART-System, doch Crysis 2 vermittelt ein viel besseres Bewegungsgefühl, und das fast beiläufig. Und die Verschmelzung von Bot-Match und Multiplayer-Gefecht ist an sich nett, doch die miese KI macht sie kaputt. Schade, Brink hätte mehr sein können. Müssen!

Und wo nichts ist, kann man auch nichts fühlen. Der leichte Kämpfertyp kann als Einziger besonders steile Hindernisse überwinden. Die muss man allerdings erstmal fin-

Wo nichts ist, kann man auch nichts fühlen.

den und ihren taktischen Nutzen erkennen. Uns ist das bislang nicht gelungen. Weil der Schmalhans obendrein weniger Treffer einsteckt als seine Kollegen, laufen auf den

Brink-Servern fast nur schwere und mittlere Körpertypen herum, die das SMART-System eher zufällig einsetzen (wenn überhaupt). Damit spielt sich **Brink** relativ langsam.

Brink ist ziemlich komplex. Damit kommt die Bot-KI nicht zurecht. Die Arme ist schon mit der Grundanforderung »Schieß auf den Feind!« überfordert. Das nervt zwar, lässt sich aber auch ausnutzen: Bot-Gefechte liefern ebenfalls Erfahrungspunkte. Wer hier KI-Gegner »farmt«, hat in wenigen Tagen das Maximallevel (Stufe 20) erreicht und alle Upgrades beisammen. Das entzaubert die genretypische Erfahrungspunkte-Jagd. Immerhin: Wer so seine XP-Gier befriedigt hat, konzentriert sich vielleicht mehr auf das Teamspiel. Der Kontakt mit den Dumm-Bots lässt sich aber oft nicht vermeiden: Auch im Versus-Modus gegen menschliche Kontrahenten füllt **Brink** die Server-Plätze standardmäßig mit KI-Deppen auf, wenn nicht genug echte Spieler zusammenkommen. Blöderweise verrät der auf einer unteren Menüebene versteckte und überraschend rudimentäre Server-Browser nicht, ob Computerkämpfer im jeweiligen Match ein- oder ausgeschaltet sind. Fähige Admins schreiben das deshalb in den Titel (»NO AI!«). Wenn sich Ihre Kollegen und Gegner also plötzlich wirr verhalten, dann sind das vermutlich Bots. Oder Holländer, denen gerade das Wasser in den PC schwappt. **FAB**



In der Rolle des Sanitäters **escortieren** wir einen wehrlosen NPC zum Levelausgang.



Mit selbstgebauten **Barrikaden** kann der Techniker die Gegnermannschaft aufhalten.

TERMIN 13.5.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Brink

Multiplayer-Shooter

Publisher Bethesda
Entwickler Splash Damage
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Anfangs gewöhnungsbedürftig, dann kommt's langsam in Schwung.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (8), Versus (16), Herausforderungen (4)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

»Hohe Einstiegsschwelle, dumme Bots. Überwindet man beides, macht's Spaß. Ideal für XP-Farmer: Bot-Matches bringen reguläre Erfahrungspunkte.«

GRAFIK

- schicker Comicstil tolle Charaktermodelle
- schlappe Explosionen alberne Feuereffekte
- Clipping-Fehler

SOUND

- »Battle-Chatter«
- miese deutsche Sprecher müde Waffensounds
- mittelmäßige Audio-Positionierung

BALANCE

- ausgeglichene Waffen alle Knarren für alle Klassen
- dicke Wummen nur für dicke Kämpfer
- Agent anfangs stark unterlegen

ATMOSPHÄRE

- wildes Gefechtsgetümmel viele Aktionen unter Zeitdruck
- schicke Zwischensequenzen
- cooler optischer Kontrast zwischen den Fraktionen

BEDIENUNG

- eingängige Shooter-Steuerung hilfreiches Radialmenü
- minimalistischer Server-Browser Charaktere werden nicht zentral, sondern auf dem eigenen Rechner gespeichert

UMFANG

- vier Soldatenklassen Koop-Herausforderungen
- irrer Charakter-Editor nur acht Karten und ein Spielmodus
- nur maximal 16 Spieler

LEVELDESIGN

- viele Abkürzungen und Umwege mehrstufige Gefechte
- taktische Punkte teils öde Innenareale keine zerstörbare Umgebung
- einige Maps mit langen Laufwegen

TEAMWORK

- teamunterstützende Fähigkeiten Buffs
- Kollegen können eskortiert werden
- keine vorprogrammierten Hinweis-Funksprüche

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Talente drei Körpertypen
- Gegner können umgeworfen werden viele Waffen ...
- ... die sich nur unwesentlich unterscheiden

MULTIPLAYER-MODI

- Koop-Kampagne und -Herausforderungen
- Klassenaufträge letztlich nur ein Modus
- miese KI wenig Punkteanreiz, die Runde zu gewinnen





Sabin: Wir fordern nur noch eins, bevor wir an Eurer Seite kämpfen, Rebellen-Held.

Mit wertvollen Geschenken überzeugen wir die **Nomaden**, sich uns anzuschließen.

Online-Aktivierung

Um Fable 3 zu spielen, müssen Sie es nach der Installation über das Internet mit einem Games-for-Windows-Live-Konto verknüpfen. Das verhindert den Weiterverkauf des Spiels. Nach der Online-Aktivierung können Sie das Spiel auch im Offline-Modus starten. Nur für die Koop-Partien ist zwingend eine Verbindung zu Games for Windows Live nötig.

Fable 3

Im fabelhaften Rollenspiel kämpfen wir uns als Revoluzzer auf den Thron. Dann regieren wir als gutmütiger König oder teuflisch fieser Tyrann.

Von Tilman Blanke

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Lionhead Studios (Fable: The Lost Chapters, GS 06/2005: 78 Punkte)**
Termin: **20.5.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6883 Auf DVD: Test-Video

Das Abenteuer beginnt in **Fable 3** aus der Sicht eines Huhns: Im Einführungsvideo erleben wir durch die Augen des Federviehs, wie schlecht es um das Fantasy-Reich

Albion bestellt ist. An jeder Ecke stehen Wachposten, Patrouillen marschieren durch die Straßen, wer nicht gehorcht, wird gnadenlos erschossen. Der Alltag ist für die Bevölkerung ein Kampf ums Überleben. Albion braucht einen Helden, der die Tyrannei beendet und sich den Wünschen des Volkes annimmt. Dem Huhn, Sinnbild für die Unterdrückten, bleibt dieser Ruhm vorenthalten. Es beendet sein Leben nach einer dramatischen Hetzjagd

vor der Flinte eines Kochs und blubbert später im Suppentopf des tyrannischen Königs.

Mit einem halben Jahr Verspätung erscheint **Fable 3**

nach der Xbox-360-Veröffentlichung nun auch auf dem PC. Das Warten hat sich gelohnt, spendiert Microsoft der Verkaufsversion doch zusätzliche Inhalte wie Quests und Orte sowie eine 3D-Option und einen Hardcore-Modus. Am grundsätzlichen Spielablauf ändert sich nichts. Wir schlüpfen in die Rolle

des Sohnes des Helden aus **Fable 2**. Albion befindet sich mittlerweile im Industriezeitalter, in riesigen Fabriken schufteten Arbeiter am Fließband. König Logan, unser Bruder, regiert mit unerbittlicher Härte. Kinderarbeit, hohe Steuern sowie fehlende Bildung und Kultur treiben das Volk zu Demonstrationen



Die wabernde Finsternis erweckt die **Statuen** zum Leben. Wir schwingen den Kriegshammer.

⊕ Stärken

- + moralische Entscheidungen
- + atmosphärische Fantasywelt
- + viel Story und Humor
- + actionlastige Echtzeitkämpfe

⊖ Schwächen

- als König wird es schnell öde



Halten wir das **Versprechen**? Es kostet immerhin eine halbe Million.



Volltreffer! Unser **Blitzzauber** setzt die Untoten gehörig unter Strom.

vor den Palast. Als wir Logan davon abhalten, die Protestanföhrer zu töten, verhaftet er stattdessen unsere Freundin. Dem jungen Prinz platzt der Kragen: Wir entfliehen den Palastmauern, um eine Revolution anzetteln.

oder verteidigen ein Fort gegen Untote. Alle zwei Schritte stolpern wir außerdem über Nebenaufgaben, die vor allem abgedreht ausfallen. So halten wir um die Hand einer verheirateten Frau an, weil sich der Ehemann die Scheidung herbeiwünscht. Humor wird in **Fabelle 3** groß geschrieben. So saugt uns ein Buch in die Welt seiner abstrusen Dramen. Um in die Wirklichkeit zurückzukehren, müssen wir einige Theaterszenen möglichst überzeugend nachspielen, unter anderem im Frauenkostüm.

Tanzen, Lachen, Rülpsen: Die Interaktion mit der Bevölkerung Albions durch Gesten ist in

Moralische Entscheidungen haben schwerwiegende Auswirkungen.

Ein einzelner Prinz stemmt keine Revolution, deswegen benötigen wir starke Verbündete. In der ersten Spielhälfte vom **Table 3** werben wir um die Gunst der Völker Albions. Auf abwechslungsreichen Quests durchstreifen wir schummrige Katakomben

Zusätzliche Inhalte

Die PC-Fassung von Fable 3 enthält ab Werk mehrere Zusatzinhalte, unter anderem die der Limited Edition für die Xbox 360. Sie erweitern das Spiel um neue Quests und Orte, ein Heldenoutfit und eine Hunderasse. Außerdem spendiert Lionhead Fable 3 auf dem PC einen Hardcore-Modus als höchsten Schwierigkeitsgrad. In den Grafikeinstellungen können Sie zwar den Detailgrad der Umgebung in verschiedenen Kategorien anpassen, eine Option für Kantenglättung fehlt allerdings. Besitzer entsprechender Grafikkarten freuen sich über einen optionalen 3D Modus.


Technik-Check Fable 3

Technik-Tipps

- Sichtweite sowie Textur-Einstellungen bewirken keine Änderungen an der Bildqualität oder der Bildwiederholrate im Spiel.
- Am meisten Einfluss auf die Spieleleistung, aber auch auf die Optik hat die Kantenglättung, einstellbar über »Spezialeffekte«.

- **Table 3** stellt moderate Hardware-Anforderungen. Mit einer Dual-Core-CPU, einer GeForce GTS 250 oder einer Radeon HD 4850 können Sie problemlos in Full-HD-Auflösung spielen. Single-Core-CPUs sind von **Table 3** überfordert, allerdings reicht bereits ein halbwegs aktueller Zweikern für flüssige Darstellung.

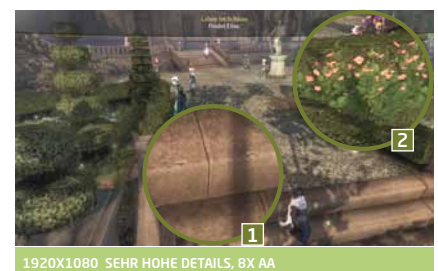
Checkliste

- ▶ Zweikern-CPU
- ▶ 1,5 GByte RAM
- ▶ 11 GByte Speicherplatz
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte
- ▶ DirectX 9.0c 

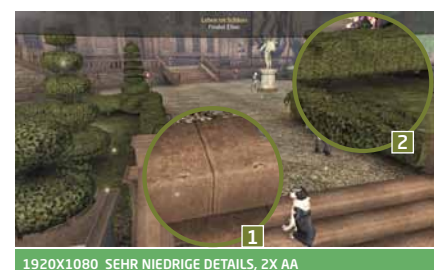
So läuft Fable 3 auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX						
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295				
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870		HD 5970		
	Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970		HD 6990	
PROZESSOR	2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640				
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T	
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600		
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650		
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8192	
LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080 mittlere Details			läuft so flüssig: 1920x1080 hohe Details			läuft so flüssig: 1920x1080 sehr hohe Details		
		ruckelt stark									



In sehr hohen Details gefallen uns die geglätteten Kanten **1** sowie die dichte Vegetation **2**, beispielsweise die Blumen rechts.



In sehr niedrigen Details stören die Treppchenbildung **1** sowie fehlende Vegetation und Schatten **2**, siehe rechts im Bild.



der **Fable**-Serie wichtiger Bestandteil der Spielmechanik, so auch in Teil 3. Wer mit den Bewohnern durch **Die Sims**-ähnliche Aktionen scherzt, steigt im Ansehen. Später können wir sogar heiraten und eine Familie gründen. Die Interaktionsmöglichkeiten lassen die Welt lebendig wirken. Wer brandschatzend durch die Dörfer zieht, vor dem laufen die Leute schreiend davon. Und wer seinem Gesprächspartner ins Gesicht rülpst, hat den ersten Sympathiebonus verloren.

Verheiratete Frauen verführen? Aber ja!

Zwischen den Industrievierteln der Hauptstadt Bowerstone und idyllischen Nestern wie Brightwall reisen wir durch abenteuerliche Schluchten und über verträumte Waldlichtungen. Hier lauern Banditen und Wölfe, um uns auszurauben oder zu zerfleischen. In actionlastigen Echtzeit-Kämpfen wehren wir uns mit Kriegshammer oder Schwert. Entfernte Feinde nehmen wir mit der Pistole aufs Korn, Gegnergruppen decken wir mit Zaubern ein, zum Beispiel einem Blitzschlag. Die drei Kampfelemente ergänzen sich hervorragend, große Komplexität sollten Sie jedoch nicht erwarten. Zeitlupeneffekte und Kamerafahrten setzen die Kämpfe immerhin spektakulär in Szene. Getötete Feinde und abgeschlossene Aufgaben be-

lohnt das Spiel mit Gildensiegeln. Die investieren wir auf der Siegesstraße, einem begehbaren Talentbaum, in neue soziale Aktionen und verbesserte Waffen. Wenn unser Held stirbt, verlieren wir nur den Fortschritt bis zum nächsten Gildensiegel.

Waffen und Kleidung passen wir im geheimen Unterschlupf unseren Vorlieben an. Mit Hilfe einer Karte können wir außerdem an bereits erkundete Orte reisen. Im Zielgebiet weist uns ein goldener Pfad stets den Weg zum nächsten Quest-Wegpunkt – ein toller Service und Markenzeichen der **Fable**-Serie. Ein treuer Begleiter ist wie gewohnt unser Hund. Er erledigt benannte Gegner und führt uns zu versteckten Schätzen.

Wenn wir genügend Unterstützer gefunden haben, kommt es schließlich zur Revolution, bei der wir unseren Bruder vom Thron stürzen. Dann liegt es an uns, ob wir die Versprechen an das Volk einlösen. Denn ein dunkler Nebel bedroht Albion, und uns bleibt nur ein Jahr Zeit, um eine Verteidigungsarmee auszuheben. Das geht natürlich einfacher, wenn man der Bevölkerung Steuertaler abpresst, anstatt Waisenhäuser zu errichten. Fies: Wer von Beginn an fleißig in Immobilien investiert hat, ist problemlos gutmütiger König und kann freigiebig mit Geld umgehen. Anderen bleibt nur, die Tyrannie des Bruders fortzusetzen, um die Schatzkammer zu füllen. Es sei denn, wir verbringen viele Stunden damit, durch Minispiele und Häuserkäufe Geld anzuhäufen.

Optisch ist **Fable 3** ein Märchenbuch zum Durchwandern. Der Comic-Look unterstützt die tolle Atmosphäre und lädt dazu ein, jeden Winkel Albions zu erkunden. Einige Gesichtsanimationen wirken zwar etwas hölzern, aber das stört wenig angesichts der lustig animierten Interaktionsmöglichkeiten. Wer von einem Rollenspiel an die Hand genommen werden möchte, um spannende Abenteuer zu erleben, sollte sich **Fable 3** näher anschauen, denn die Haupthandlung führt wie ein roter Faden durch das Spiel und öffnet Einsteigern das Tor in die Fantasy-Welt. Rollenspiel-Veteranen finden zwar jede Menge Humor, vor große Herausforderungen stellt sie **Fable 3** aber nicht. **TIL**

TERMIN 20.5.2011 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

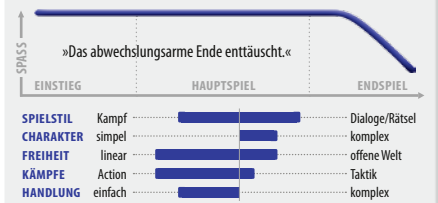
Fable 3

Rollenspiel

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Lionhead
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 S. Handbuch, kostenlose Download-Inhalte
Kopierschutz Games for Windows Live



GENRE-CHECK ROLLENSPIEL



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVERVERSÜCHE Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPASS** –
WERTUNG noch nicht endgültig bewertbar
 »Wir können andere Spieler in ihrer Welt besuchen und gemeinsam abenteuer. In unserer Testversion war diese Funktion aber noch nicht aktiviert.«

GRAFIK

● detaillierte Schauplätze ● schicke Kampfeffekte ● hübsche Zwischensequenzen ● Tageszeiten ● lustige Animationen ...
 ● ... die sich wiederholen ● hölzerne Gesichtsanimationen

SOUND

● überzeugende deutsche Sprachausgabe ● exzellenter Soundtrack ● gute Kampf- und Umgebungsgereusche
 ● Lautstärke variiert teilweise

BALANCE

● einsteigerfreundlich ● zwei Schwierigkeitsgrade
 ● kein Frust durch »Tode« ● für Profis anspruchsvoll
 ● am Ende ist überraschende Finanzkraft vonnöten

ATMOSPHÄRE

● lebendige Welt ● Welt in sich stimmig ● interessante Charaktere ● Bürger geben Kommentare ab ● moralische Entscheidungen ● wiederkehrende Gegner ● abruptes Ende

BEDIENUNG

● eingängige Steuerung ● »goldener Pfad« ● Menüs ins Spiel integriert ... ● ... und dadurch teils fummelig
 ● nur ein Spielstand ● Kamera nicht immer optimal

UMFANG

● spannende Quests und Nebenbeschäftigungen ● vom Revolver zum König ● Anreiz zum erneuten Durchspielen
 ● Finale kommt viel zu kurz

QUESTS / HANDLUNG

● schnörkellose, aber spannende Handlung ● Entscheidungen gestalten Handlung mit ● humorige Aufgaben
 ● Interaktion mit Bewohnern nur bedingt sinnvoll

CHARAKTERSYSTEM

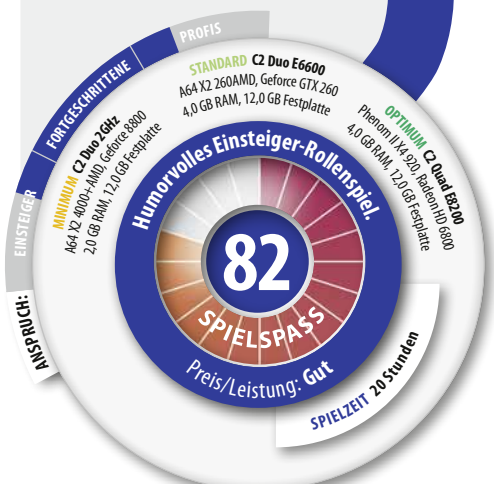
● Charakterentwicklung Richtung gut oder böse ● Siegesstraße als Talentbaum ● Helden-Individualisierung durch Kleidung, Waffen, Frisuren ● wenige Spezialisierungsmöglichkeiten

KAMPFSYSTEM

● toll inszenierte Kämpfe ● gelungene Einteilung in Magie, Schusswaffen und Nahkampf ● Bosskämpfe ● Kombos und aufladbare Schläge ● auf Dauer monoton ● anspruchsvoll

ITEMS

● Items leveln mit ● Schwerter, Hämmer, Schießbeisen, Magiehandschuhe ● viele überflüssige Items
 ● experimentieren mit Items lohnt sich kaum



Viva la Revolución!

Tilman Blanke

redaktion@gamestar.de

Fable 3 mag zwar simpel sein, das stört mich aber überhaupt nicht. Im Gegenteil, erspart mir doch der einfache Schwierigkeitsgrad überflüssigen Frust und lässt mich ganz entspannt in die märchenhafte Welt abtauchen. Dort bin ich ein gutmütiger Held und König, der jeden Winkel seines Landes kennt und in den schick inszenierten Monsterkloppereien selbstverständlich das Böse besiegt. Und wenn mich dann ganz Albion feiert, fange ich noch mal von vorne an – diesmal als bitterböser Monarch.

Mythos

Aus den graubraunen Leichenbergen von Hellgate: London hat sich mit Mythos ein buntes, umfangreiches und obendrein kostenloses Action-Rollenspiel erhoben, das Genre-Fans unbedingt mal ausprobieren sollten. Von Petra Schmitz

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Frogster** Entwickler: **HanbitSoft (Mythos ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.4.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Polnisch, Türkisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7312 Auf DVD: Test-Video

Was als Abfallprodukt von **Hellgate: London** begann (mehr dazu im Hintergrundkasten), hat sich inzwischen zu einem ausgewachsenen Action-Rollenspiel mit MMO-Komponenten gemauert. Zu einem kostenlosen noch dazu. **Mythos** reiht sich damit in die stetig anschwellende Menge der Free2play-Titel ein. Zum Glück gehört das Gratisprogramm aber zu den besseren Vertretern seiner Zunft.

Na gut, wenn Sie großen Wert auf komplexe und abendfüllende Geschichten legen, dann machen Sie besser einen Bogen um **Mythos**. Wenn sich für Sie ein Action-Rollenspiel aber übers Monsterverdreschen, über die Hatz nach Gegenständen und über das

Hochleveln des Charakters definiert, dann dürfte es nicht weiter stören, dass **Mythos** eigentlich keine Story hat. Das Reich Uld wird von allerlei Gefahren heimgesucht, die die Bevölke-

rung piesacken. Sie als Held machen sich mit oder ohne Quest im Gepäck daran, die Viecher in Hundertschaften zu vertrimmen. Bevor die Reise beginnt, wählen Sie aus vier Rassen und drei Klassen Ihren Charakter aus. Gremlin, Zyklop, Sartyr oder Mensch? Pyromant (Magier), Tüftler (Schütze) oder Blutklinge (Nahkämpfer)? Das Spiel lässt Sie minimal am Aussehen Ihres Alter Egos herumschrauben und etwa die Frisur anpassen, dann geht's ohne große Umschweife in die ersten Aufträge, die an ein ganz brauchba-

res Tutorial geknüpft sind. Bei Levelaufstiegen dürfen Sie fünf Punkte auf Ihre grundsätzlichen Charakterwerte wie Stärke oder Gesundheit verteilen und zwei weitere im Fertigkeitenbaum einsetzen. Für unseren Geschmack gibt's zu wenige aktive Skills, auch wenn die je nach Ausbaustufe verflüxt wirksam sind. Trotzdem hätten wir uns mehr Vielfalt gewünscht.

Im Kern ist **Mythos** ein klassisches Totklicken im Stil der **Diablo**-Spiele. In Katakomben

➤ Stärken

- + viele Dungeons, viele Monster
- + viele nützliche Items
- + für Gruppen und Solisten

➤ Schwächen

- Dungeons ähneln sich oft
- Welt wirkt recht leblos



In einem kleinen Waldstück müssen wir einen wütenden **Bären** erledigen. Alleine geht das prima, wenn man nur genug Heiltränke eingepackt hat.

Muss ich was zahlen?

Als Free2play-Spiel bietet Mythos standardgemäß einen Shop, in dem Sie Gegenstände gegen Euros erstehen können, darunter Erfahrungspunkte-Boosts oder direkte Wiederbelebungszauber. Allerdings lässt sich Mythos problemlos auch ohne jegliche Investition spielen. Lediglich die Identifikationszauber, die man im Shop sackweise kaufen kann, sind ein nicht von der Hand zu weisender Vorteil. Denn nur identifizierte Items bringen bei den NPC-Händlern den entsprechenden Preis und damit nennenswerte Spielgeldbeträge auf Ihr Heldenkonto. Zwar lassen sich Identifikationszauber auch finden, aber sie sind selten, und bei Händlern kosten sie vergleichsweise viel Spielwährung.

Die **Himmelsinsel** ist das Zentrum von Mythos. Hier finden Sie den Auktionsladen, den Gildemeister, den Handwerkslehrer und viele Questgeber.





Mit Level 50 treiben Sie sich noch in **Dungeons** herum, die so aussehen, wie die, die Sie mit Level 12 besucht haben.



ben, Eishöhlen oder Wäldchen treten Ihnen Yetis, Skelettkrieger oder blutrünstige Wölfe entgegen, die Sie dann zu Brei verarbeiten. Dabei funktioniert die Welt ein bisschen wie die in **Guild Wars**: In kleineren Ortschaften erhalten Sie Quests, treffen Händler und andere Spieler. Mit Letzteren schließen Sie sich zu Gruppen zusammen oder ziehen alleine durch Portale in die stets für Sie (und Ihre Gruppe) instanziierten Abenteuergebiete. Die Dungeons werden allesamt zufallsgeneriert. Aber ob zufallsgeneriert oder nicht: abwechslungsreich geht anders. Die übergeordnete Optik ändert sich zwar mit Ihrem Fortschritt im Spiel (von grünen Hügeln geht's in die Wüste und dann in den

Schnee), aber die entsprechenden, stets detailarmen Grafiksets werden immer und immer wieder aufgebraucht. So kloppen Sie sich gefühlte tausend Mal durch dieselben Instanzen, auch wenn's eigentlich unterschiedliche sind. Selbst mit Stufe 50 geht's durch Areale, die denen, die Sie mit Stufe 15 besucht haben, ähneln wie ein Ei dem anderen. Teilweise inklusive der darin herumstromeierenden Gegnerscharen.

Die Abwechslungsarmut wird durch die flotten und komplikationsfreien Klopereien abgefedert. Die Schnetzeleien gehen leicht von der Hand, und die Viecher in den Instanzen lassen haufenweise Zeug fallen.

Vieles davon ist genretypisch Schrott und kann gleich beim Händler in Klimpergeld oder mit einem Zerlegehammer in Rohstoffe verwandelt werden. Allerdings gibt's auch vergleichsweise oft brauchbaren Kram. Vor allem in der letzten großen Kiste, die in jedem Dungeon auf Sie wartet. Darin liegen nicht selten blaue oder gar lila Items. Für die große Schatzkiste benötigen Sie allerdings den so genannten Hauptschlüssel. Und der steckt entweder in einer anderen Kiste, die irgendwo in einer finsternen Ecke vor sich hin modert, oder es trägt ihn ein Monster in seinen Taschen spazieren. Der Hauptschlüssel ist auf jeden Fall ein guter Grund, eine Instanz komplett abzugrasen.

Hintergrund Die Entstehung von Mythos

2003 kehrte Blizzard-Vorzeigemann Bill Roper den Erfindern von Diablo und Co den Rücken und gründete zusammen mit anderen ehemaligen Blizzardianern die Flagship Studios. Deren Erstlingswerk, das apokalyptische Action-Rollenspiel **Hellgate: London**, erschien im Herbst 2007 und vereinte das Spielprinzip von **Diablo** mit Ego-Perspektive.

Zwar konnte **Hellgate: London** auch alleine gespielt werden, das Herzstück des Spiels war aber der Multiplayer-Modus – im Basis-Modell umsonst, gegen eine monatliche Gebühr von zehn Euro allerdings mit zusätzlichen Funktionen und Bonus-Inhalten.

Hellgate: London erhielt durchschnittliche bis gute Kritiken (Wertung: 80 Punkte in GameStar 12/2007), allgemein bemängelt wurde jedoch, dass Flagship das Spiel in einem recht unfertigen Zustand veröffentlicht hatte. »Wir wollten zuviel«, gestand Bill Roper in einem Interview uns gegenüber. »In den letzten vier Monaten Entwicklungszeit haben wir aber gemerkt, dass wir niemals alles so hinbekommen können, wie wir uns das vorgestellt hatten.« Da man sich so verzettelt habe, habe man viele Fehler übersehen. »Wir hätten mehr Zeit gebraucht oder einzelne Elemente weglassen müssen.«

Parallel zur Entwicklung von **Hellgate: London** werkelte die Flagship-Zweigstelle Seattle noch an einem weiteren Action-Rollenspiel mit dem Codenamen »Project Tugboat«. Das sollte zuerst vorrangig dazu dienen, die Netzwerktechnologie von **Hellgate: London** zu testen, mauserte sich letzt-

endlich aber zu einem eigenständigen Titel: **Mythos**. Das Spiel durchlief mehrere Beta-Phasen und konnte eine ernsthafte Fangemeinde um sich scharen.

Wegen viel zu geringer Verkaufszahlen und Abonnenten wurden die Server von **Hellgate: London** ein Jahr nach dem Release wieder abgeschaltet. Wenige Monate später mussten die Flagship Studios wegen finanzieller Schwierigkeiten die Pforten dicht machen. Obwohl es zwischenzeitlich so aussah, als könnten Flagship Seattle und **Mythos** die Schwierigkeiten, in denen die Mutterfirma steckte, überstehen, wurden mit dem Untergang des Flagsschiffs letztlich aber auch die Arbeiten an **Mythos** eingestellt.

In den Monaten danach wurden immer wieder Gerüchte laut, dass **Mythos** bei einem anderen Publisher untergekommen sei. Im

März 2009 bestätigte das koreanische Unternehmen HanbitSoft dies schließlich. Dort hatte man sich die Rechte an **Mythos** im Paket mit **Hellgate: London** gesichert. Für Letzteres bietet HanbitSoft in Teilen Asiens bereits seit Längerem wieder Multiplayer-Unterstützung an. Die soll im Laufe des Jahres auch auf Europa ausgedehnt werden.

Der neue Entwickler von **Mythos** krempelte die Spielmechanik an diversen Stellen um und addierte MMO-Elemente, um den Titel attraktiver zu gestalten. Am 1. April 2011 schließlich wurden die ersten Keys für die Closed-Beta versendet, die knapp zwei Wochen später in die offene Phase überging. Seit dem 28. April läuft **Mythos** in Europa im normalen Betrieb. Und wohl auch recht erfolgreich, wenn man sich die Menge der Spieler auf den Servern anschaut. **SKX**



Die Fehler von **Hellgate: London** stießen bei den Spielern auf wenig Gegenliebe.

Wenn Ihnen das, was die Monster fallen lassen, nicht reichen sollte, können Sie sich als Handwerker verdingen. **Mythos** erklärt schon früh und ziemlich gut, wie Sie aus Rohmaterial und Rezepten Gegenstände herstellen und Ihre Handwerksfähigkeiten verbessern. Sollte Ihnen die Beute nicht taugen oder haben Sie zuviel selbst zusammengebastelt, können Sie das Zeug zum Auktionshaus schleppen. Dort bieten Sie wie in typischen Online-Rollenspielen Ihre Ware zum Verkauf an. Ein Brief informiert Sie, ob die Versteigerung erfolgreich war.

In **Mythos** gibt's reichlich zu tun, auch wenn's in elf von zwölf Fällen darauf hinausläuft, irgendwen in irgendeinem Dunge-

on zu verdreschen. Die Aufträge erhalten Sie von den in den Siedlungen herumstehenden NPCs. Die Quests sind stets von ganz hübschen Minigeschichten eingearbeitet, allerdings verpassen Sie auch nicht viel, wenn Sie die teilweise langen Texte einfach wegklicken und sich nur die Kurzbeschreibungen zu Gemüte führen. Viel interessanter als die Storys sind ohnehin die jeweiligen Belohnungspunkte, denn allein übers Viechertotklicken geht's nur langsam bei den Levelaufstiegen in **Mythos** voran. Umso blöder, wenn Sie dann in eines der gelegentlich auftretenden Questlöcher fallen. HanbitSoft muss hier und da noch nachrüsten, um das Erlebnis durchgehend flüssig zu halten. Aber schon jetzt ist **My-**

thos ein umfangreiches Spiel, dem man gerne die eine oder andere Stunde opfern kann, um die Zeit bis **Diablo 3** zu überbrücken. **PET**



Kostenfrei und dennoch gut
 Petra Schmitz
 Redakteurin
 petra@gamestar.de

Mythos im Laden

Obwohl **Mythos** ein Free2play-Spiel ist, das Sie sich einfach herunterladen können, existiert auch eine verpackte Ladenversion. In der knapp zehn Euro teuren Box finden Sie eine Installations-DVD, ein doppelseitig bedrucktes Poster, ein dürtiges Handbuch, darauf aber einen Key. Mit dem schalten Sie brauchbare Items im Gegenwert von zirka zehn Euro frei, darunter einen riesigen Satz von Identifikationszaubern für besondere Gegenstände. Alle Items finden Sie allerdings auch im ins Spiel integrierten Shop, für den Fall, dass Sie ein paar Euro locker sitzen haben.

Erinnert sich noch jemand an Dungeon Runners, das NCsoft 2007 rausbrachte? **Mythos** ist wie Dungeon Runners, nur viel größer, leider aber auch weniger selbstironisch. Egal, dem Action-Rollenspiel-Fan in mir gefällt **Mythos** auch ohne Genre-Veräppelung gut. Dass der Titel keine gescheite Story hat, verschmerze ich, immerhin könnte ich ja alle netten Questtexte lesen, wenn ich nur wollen würde. Und immerhin muss ich für **Mythos** rein gar nichts berappen. Kurz: Man kann die Zeit bis zum Erscheinen von **Diablo 3** auch schlechter, vor allem aber deutlich teurer totklicken.

TERMIN 28.4.2011 PREIS kostenlos USK ab 12 Jahren

Mythos

Action-Rollenspiel

Publisher Frogster
Entwickler HanbitSoft
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch, Polnisch
Ausstattung - (Download)
Kopierschutz -

GENRE-CHECK

ACTION-ROLLENSPIEL

»Wenn's mal wieder wegen der ständig gleichen Dungeons öde wird, einfach eine Pause einlegen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL Kampf: Dialoge/Rätsel
CHARAKTER simpel: komplex
FREIHEIT linear: offene Welt
KÄMPFE Action: Taktik
HANDLUNG einfach: komplex

GRAFIK

hübsche Comic-Grafik + nette Effekte
 sich oft wiederholende Grafiksets
 insgesamt arg detailarm

SOUND

passende Musik + knuffige Soundeffekte
 verschwindend geringe Sprachausgabe

BALANCE

Stufenkennzeichnungen für die Dungeons + brauchbares Tutorial
 die meiste Zeit problemlos alleine meisterbar
 manche Bossgegner zu leicht

ATMOSPHÄRE

gefälliger und zeitloser Comic-Look
 dicke Boss- und Zwischengegner
 Welt wirkt trotz der NPCs leblos + keine Staun-Erlebnisse

BEDIENUNG

einfaches Totklicken + zoombare Kamera + zwei Kameraperspektiven + schneller Waffenset-Wechsel
 Minimap in Siedlungen unübersichtlich + keine Sortierfunktion fürs Inventar

UMFANG

viele Aufgaben + viele Dungeons + Crafting-System
 Gildenfunktion
 wenig Klassenauswahl + gelegentliche Questlöcher

QUESTS/HANDLUNG

für Solisten und Gruppen + teils große Questreihen
 nette Geschichten...
 ... als langatmige Texte + keine übergreifende Geschichte

CHARAKTERSYSTEM

leicht verständlich + drei Spezialisierungen pro Klasse
 wenige aktive Skills + optisch nur gering individualisierbar

KAMPFSYSTEM

starke Spezialangriffe + nützliche passive Fertigkeiten
 Taktik selten erforderlich

ITEMS

massig Klamotten und Waffen + viele Gegenstände haben brauchbare Boni + Sockelsystem
 Identifikationszauber sind teuer

6/10

7/10

9/10

5/10

8/10

10/10

7/10

7/10

7/10

9/10

Online-Spaß für Solisten und Gruppen.

75 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 50 Stunden

ANFANG **EINSTIEG** **PROFIS**

MINIMUM 1,4 GHz Intel
 1,4 GHz AMD, GeForce 6000er
 1,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E4300
 A64 X2 6000+AMD, Geforce 9600
 1,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E6600
 A64 X2 6000+AMD, Radeon HD2000
 2,0 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

World of Tanks

Die kuriose Mischung aus Online-Panzerschlachten und Free2Play-Rollenspiel ergibt kein perfektes Spiel. Aber ein perfektes Spiel für zwischendurch. Von Michael Graf

Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Wargaming.net** Entwickler: **Wargaming.net (Order of War, GS 11/09: 70 Punkte)**
Termin: **12.4.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7404

Auf DVD: Test-Video

Eine Welt, in der Panzer anstatt Menschen leben, eine »World of Tanks«, wie sähe die aus? Vielleicht so wie im Animationsfilm **Cars**, der die Erdenbürger durch sprechende Comic-Autos ersetzt. Nur wären's hier eben sprechende Comic-Panzer ... Gott bewahre! **World of Tanks** hat nichts mit Disney-Klamauk zu tun, sondern mit Free2Play-Schlachten: Im kostenlosen Online-Actionspiel rollen Sie im Stahlkoloss durch unkomplizierte Gefechte mit Rollenspiel-Anleihen und hohem »Schnell rein, schnell wieder raus«-Faktor.

Im Grunde ist **World of Tanks** eine Art **Counterstrike** auf Ketten: In jeder Schlacht bekriegen sich zwei Teams, jede Mannschaft führt 15 Panzer ins Feld, und jeder davon wird von einem Spieler gesteuert. Das Ziel lautet, alle Gegner zu verschrotten oder die Feindbasis zu erobern. So bestreiten Sie ein Gefecht nach dem anderen, was sehr kurzweilig ausfällt, weil die Scharmützel selten länger als zehn Minuten dauern. Als Szenario dient der Zweite Weltkrieg – aber nicht so, wie man ihn kennt. Denn erstens stammen die 94 Panzermodelle teils auch aus den Nachkriegsjahren,

⊕ Stärken

- + knackig-kurze Schlachten
- + wichtiges Teamwork
- + detailliertes Schadensmodell
- + gute Rollenspiel-Anleihen

⊖ Schwächen

- unausgereiftes Matchmaking
- teils schwache Panzerbalance
- wenig Abwechslung

zweitens trennt **World of Tanks** nicht nach Nationen: Deutsche, amerikanische und sowjetische Stahlkolosse kämpfen gemeinsam.

Perfekt ausbalanciert sind die Panzer allerdings nicht, zahlreiche Modelle werden in der Community kontrovers diskutiert. Außerdem beschwerten sich einige Fans über Artilleriepanzer, die ihre Opfer aus großer Entfernung erledigen. Wir empfinden das jedoch nicht als Balancing-Problem, denn alle Panzertypen haben ihre Vor- und Nachteile. Artillerie bezahlt enorme Reichweite nicht nur mit Schneckentempo, sondern auch mit schwacher Panzerung und epischen Nachladezeiten. Jagdpanzer feuern mangels be-



weglichen Turms nur nach vorne und müssen zum Zielen umständlich wenden. Dafür schalten sie schwächere Gegner mit nur einem Schuss aus. Normale Kampfpanzer können dank ihres drehbaren Turms flexibel auf Angriffe reagieren, richten aber weniger Schaden an. Welche Klasse Sie spielen, liegt bei Ihnen, alle Vehikel sind frei verfügbar.

Allerdings müssen Sie sie zuerst kaufen. Zwischen den Schlachten rüsten Sie Ihre aktuelle Stahlwanne auf oder erwerben eine neue – und zwar mit Geld, das Sie durch absolvierte Gefechte verdienen. Außerdem sammeln Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie frische Panzermodelle und -module freischalten. Letztere umfassen unter anderem flottere Motoren, bessere Funkgeräte, kräftigere Kanonen. Während der Einbau der Upgrades vergleichsweise billig ausfällt, gehen neue Stahlkolosse richtig ins Geld: Es dauert Monate, sich im Technologiebaum hochzuarbeiten. Wer mehrere Panzer besitzt, spart ein wenig Zeit. Falls Ihr Brummer zerstört wird, können Sie das Gefecht verlassen und mit einem anderen Vehikel ins nächste rollen. Sonst müssten Sie das Kampfende abwarten.

Der größte Stolperstein dabei ist das unfaire Matchmaking, die Teams sind gerne mal unausgeglichener. Beispielsweise führt eine Mannschaft mehr schwere Panzer ins Feld

als die andere. Wenigstens lässt sich diese Übermacht mit gutem Teamwork aushebeln. Obwohl die Schlachten selbst immer gleich ablaufen, entfalten die Gefechte nämlich einen hohen taktischen Anspruch.

Weil Sturmangriffe rasch in den Panzertod führen, ist es meist sinnvoller, das Feindteam kommen zu lassen. Oder gemeinsam mit den Kameraden schnell eine günstige Posi-



Tank you very much

Michael Graf
Redakteur
micha@gamestar.de

Michael Graf: World of Tanks ist nicht das perfekte Spiel, für mich aber das perfekte Spiel für zwischendurch. Der Mix aus Rollenspiel-Anleihen und unkomplizierten Schlachten funktioniert nämlich klasse – abgesehen von Ärgernissen wie dem unausgereiften Matchmaking und der wackeligen Balance. Zulegen könnte das Actionspiel auch in Sachen Abwechslung, im Grunde verläuft jede Schlacht gleich. Trotzdem zählt das muntere Counterstrike auf Ketten zu den besten Free2Play-Programmen, die ich bislang gespielt habe. Zumal es noch viel Potenzial hat: Ich freue mich schon auf die fertigen Clankriege.

Wenn Sie Ihren Panzer im **Gebüsch** verstecken, bleibt er länger unentdeckt.



In der **Garage** verwalten Sie Ihre
Panzer und kaufen neue Bauteile.

tion zu besetzen. Ebenfalls wichtig ist die Deckungssuche, beispielsweise lügen Sie um eine Häuserecke, feuern einmal und rollen sofort wieder zurück. Oder Sie verstecken Ihren Panzer im Gebüsch. Wer einen Gegner erspäht, meldet dessen Position automatisch an alle Mitstreiter innerhalb der Funkreichweite weiter. Daher kann es sich schon mal

etwa die Ketten, um den Gegner zu lähmen. Beschädigte Module reparieren sich nach einem Moment von selbst, funktionieren dann aber schlechter. Das macht aus **World of Tanks** keinen Realismus-Koloss, dennoch ist das Spiel vielschichtiger, als es aussieht.

Um den langwierigen Aufrüst-Marathon abzukürzen, können Sie Echtgeld in Goldmünzen investieren. Die Premium-Klimperstücke lassen sich in normale Währung umwandeln, ein mittelschwerer T-54-85 kostet umgerechnet rund 8 Euro. Vor dem Kauf müssen Sie den Russenkoloss allerdings immer noch mit Erfahrungspunkten freischalten, die Sie nicht erwerben können. Zumindest nicht direkt: Kostenpflichtige Booster-Packs bringen einige Tage oder Wochen lang mehr Erfahrung und Geld pro Schlacht. Folglich müssen auch Bezahlspieler viel Kampfzeit absolvieren, bevor sie in einen neuen Panzer klettern. Dafür dürfen sie sechs exklusive Vehikel sowie einen durchschlagskräftigeren Munitionstyp kaufen. Diese Vorteile sind aber nicht übermächtig, auch Premium-Geschosse prallen manchmal vom feindlichen Stahlmantel ab. Oder fliegen sogar wirkungslos hindurch – ein (seltener) Bug. **GR**

Counterstrike auf Ketten


lohnern, mit einem flinken Spähpanzer todesmutig gen Feind zu brettern, um Ziele aufzudecken. Dann kann sie das restliche Team vom anderen Kartenende aus beschießen.

Ballistik spielt dabei eine vernachlässigbare Rolle, Geschosse sausen fast kerzengerade. Das heißt aber nicht, dass jeder Schuss sitzt, denn Ihr Tank feuert nicht immer exakt auf den Punkt, den Sie anpeilen. Am genauesten treffen Sie, wenn Ihr Panzer stillsteht. Dann kommt das detaillierte Schadensmodell zum Tragen: Frontaler Beschuss prallt gerne mal von der dicken Bugpanzerung ab, während Treffer ins Heck üble Schäden anrichten. Zudem können Sie Einzelteile zerlegen,

Die Clankriege



Nur Bezahlspieler dürfen Gilden gründen, um im Clankriegs-Modus mitzumischen. Der wird nicht direkt in World of Tanks integriert, sondern als Browserspiel umgesetzt, das wie ein globaler Strategietitel funktioniert: Auf einer Europakarte verschieben die Spielerbündnisse ihre Truppen, um Provinzen zu erobern. Angreifer und Verteidiger tragen die Scharmützel dann auf den normalen 3D-Schlachtfeldern aus. Derzeit existiert die Clankriegs-Karte allerdings nur als unfertige Betaversion, weshalb sie nicht in unsere Wertung einfließt.

TERMIN 12.4.2011	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
<h1>World of Tanks</h1>		Online-Actionspiel
Publisher	Wargaming.net	
Entwickler	Wargaming.net	
Sprache	Deutsch	
Ausstattung	– (Download)	
Kopierschutz	Anmeldung	
GRAFIK		
<ul style="list-style-type: none"> + detaillierte Panzer + teils schön gestaltete Landschaften + Levelbaustein-Recycling + polygonarmes Gelände + teils schwache Texturen 		6/10
SOUND		
<ul style="list-style-type: none"> + brauchbare Musik + Besatzung kommentiert Treffer + ordentliche Kampfeffekte + kein Surround-Sound 		7/10
BALANCE		
<ul style="list-style-type: none"> + kein Panzertyp übermächtig + faire Startpositionen + Übungsschlächten + unausgereiftes Matchmaking + mäßige Panzerbalance + kein echtes Tutorial 		6/10
ATMOSPHÄRE		
<ul style="list-style-type: none"> + spannende Teamschlächten + gelungene Mischung aus Realismus und Spaß + zerstörbare Objekte wie Hütten und Bäume + keine nennenswerte Inszenierung 		7/10
BEDIENUNG		
<ul style="list-style-type: none"> + eingängige Steuerung + Bewegung beeinflusst Zielgenauigkeit + entdeckte Panzer werden markiert + übersichtliche Menüs + Panzer hängen teils an kleinen Hindernissen fest 		9/10
UMFANG		
<ul style="list-style-type: none"> + 94 Panzer + drei Nationen + 16 Karten + zahlreiche Upgrades und Zusatzmodule + freischaltbare Medaillen + Amerikaner haben keine Jagdpanzer 		8/10
LEVELDESIGN		
<ul style="list-style-type: none"> + stets mehrere Angriffswege + Lage der Stützpunkte immer anders + Karten spielen sich leicht unterschiedlich ... + ... auch wenn alle Schlachtfelder ähnlich aufgebaut sind 		8/10
TEAMWORK		
<ul style="list-style-type: none"> + Zusammenarbeit ist essenziell wichtig + Späher decken Ziele auf + Alleingänge sind sinnlos + vorprogrammierte Hinweis-Funksprüche + nur Bezahlspieler dürfen Clans gründen 		9/10
WAFFEN & EXTRAS		
<ul style="list-style-type: none"> + drei Panzertypen + jeder Stahlkoloss mit individuellen Eigenschaften + Upgrades wirken sich spürbar aus + Besatzung sammelt Erfahrung + detailliertes Schadensmodell 		10/10
MULTIPLAYER-MODI		
<ul style="list-style-type: none"> + durchdachte, spannende Teamkämpfe + taktisches Vorgehen ist Pflicht + Rollenspiel-Elemente bringen Langzeit-Motivation + nur ein Spielmodus + auf Dauer wenig Abwechslung 		7/10

Freispiel

Argo Online

Steampunker gegen Naturkumpels: Für dieses hektische Fantasy-Rollenspiel sollten Sie schon mal Ihre Maustasten ölen.

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Burda**

WO **GameStar.de/Quicklink 7409** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sie wollen nonstop kämpfen, leveln und ulkige Klamotten erbeuten? Questtexte klicken Sie eh weg? Storys sind überflüssig? Dann ist **Argo Online** vielleicht was für Sie. Und weil Ihnen die Story ja eh egal ist, handeln wir sie in Stichworten ab: Fantasy-Welt. Weltkrieg. Fast alles kaputt. Hunderte Jahre später. Zwei Fraktionen. Noblian (Techniker) und Floresslah (Naturfreunde). Im Clinch. Los geht's. Während die Hintergrundgeschichte also aus der Klamottenkiste gezerrt wurde, fährt **Argo** bei der Klassenwahl ordentlich was auf. Satte 16 Klassen gibt's nämlich, acht für jede Fraktion. Zum Beispiel den Scholar, der schnell mit seinen Pistolen angreift (und genauso schnell wieder verduften sollte, denn er hält selbst nix aus). Oder Schamane und Druide auf der Flowerpower-Seite. Sehr nett ist das Dreiersystem bei der Bewaffnung der Helden. Unser Explorer-Schütze beispielsweise arbeitet bevorzugt mit dem Gewehr, und dafür gibt's auch die meisten und bessere Fähigkeiten zum Freischalten: Giftangriffe, gezielte Schüsse mit mehr Schaden

und so weiter. Dazu kommt recht früh ein Schwertpaar für den Nahkampf. Hier dürfen wir eine Wirbelattacke als Fähigkeit rauspicken, die vor allem in Gegnermassen gut reinhaut. Wiederum etwas später finden wir ein großkalibriges Donnerrohr, das zwar langsamer ballert, aber dafür mehr Bumms ins Ziel bringt. Den brauchen Sie auch: **Argo Online** strotzt nicht gerade vor taktischer Tiefe, sondern inszeniert vor allem schnelle Dauerklickgefechte ohne lange Laufwege. Mit Level 10 kommen Berufe ins Spiel. Dazu kaufen Sie sich einfach Angel, Spitzhacke oder Pflanzenmesser, um Erze, Fische oder Flora zu sammeln. In abgestuften Levels gibt's das Werkzeug wiederum in besserer Ausführung, also zum Beispiel eine Level-21-Spitzhacke, mit der sich bessere Erze aus dem Boden prügeln lassen. Aus den gesammelten Zutaten basteln Sie ganz konventionell Waffen, Nahrung oder Tränke. Martin Deppe

Fazit: Für Fans!

Unsere **Explorer-Heldin** kann nicht nur schießen, sondern auch mit zwei Schwertern wirbeln. Taktik ist dabei kaum gefragt.

Die erste echte Herausforderung: In einer Höhle treffen wir auf einen **Riesenskorpion** und seine Kumpels. Der Kampf ist argo-typisch flott.



World of Padman

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **WoP-Team**
WO **GameStar.de/Quicklink 7320**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bam! Unser Gegner sinkt getroffen zu Boden, der Boden rings um seinen Körper färbt sich blutrot. Und blau. Und jetzt noch grün und gelb. Mensch, diese Farbkanone ist schon eine lustige Waffe! **World of Padman** ist ein Multiplayer-Shooter, wie er im Buche steht: schnell, hektisch, mit vielen Knarren, gewitzten Karten und drei Spielmodi. Doch obwohl das Spiel auf der Technik von **Quake 3 Arena** basiert, ist **World of Padman** absolut kindertauglich – die USK hat dem Titel sogar eine Freigabe ab zwölf Jahren erteilt. Denn alle genre-üblichen Waffen wie Schrotflinte, Railgun oder Granatwerfer sind in **World of Padman** lustige Farbspritzen, Waserbombenkatapulte oder feindsuchende Quietsche-Entchen. Dazu kommen klassische Boni zum Einsammeln, die uns schneller, unsichtbar, unverwundbar oder sonstwas machen. Das alles findet auf liebevoll modellierten Schlachtfeldern statt. Eine der Karten erinnert dabei an die beliebte Map »Rats« aus **Counterstrike**:

Unser erledigter Gegner hat drei grüne Farbkartuschen fallengelassen. Die müssen wir einsammeln, um damit Graffiti zu sprühen.



Wir sind als Minikrieger in einem Badezimmer unterwegs und tauchen sogar in der Kloschüssel ab. Klar, **World of Padman** ist nicht auf dem neusten Stand der Technik, fühlt sich aber gerade deshalb wie ein echter Klassiker an. Nur bunter. **FAB**

Fazit: Für Shooter-Fans. Und Kinder!

This is a Work of Fiction

Browser-spiel

WAS **Denkspiel** WER **Eli Piilonen**
WO **GameStar.de/Quicklink 7405**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

This is a Work of Fiction ist ein kurzweiliges, abwechslungsreiches Denkspiel, das aus 20 Rätseln besteht. Eingeteilt sind die Kno-be-leien in fünf unterschiedliche Kategorien. Das Browserspiel spart sich jegliche Erklärungen, stattdessen gehört es zum Spielkonzept, selbst herauszufinden, was das Ziel eines Abschnittes ist. Ein Tipp am unteren Fensterrand dient nur als Denkanstoß. Rätselprofis brauchen jedoch meist nicht länger als zwei Minuten, um der Lösung auf die Spur zu kommen. Anfangs ist ein Level jeder Kategorie freigeschaltet. Wenn wir vier der teils fummeligen Kno-be-leien lösen, können wir bereits Levels aus dem nächsten Schwierigkeitsgrad anwählen. Das erspart uns Frust, falls wir bei einem der Rätsel ziellos im Dunkeln tappen. Die fünf Rätselvarianten unterscheiden sich stark voneinander. In »Route« müssen wir beispielsweise Ringe

einsammeln, ohne uns den Weg vorzeitig zu verbarrikadieren, in »Riddle« lösen wir hingegen (englische!) Worträtsel, und in »Riot« kommt es auf schnelle Reflexe und eine entsprechend geschickte Maushand an. Trotz der spröden Pixelgrafik und der nervigen Ambient-Musik sollten interessierte Knobelfans **This is a Work of Fiction** unbedingt ausprobieren. **TIL**

Fazit: Für Fans!

This is a Work of Fiction präsentiert sich grafisch spartanisch, ist dafür aber umso kniffliger.



route arrow keys restart
round two collect/inhibit return

Faxion

Der ewige Kampf zwischen Gut und Böse bildet das zentrale Thema im Online-Rollenspiel **Faxion** – ein weiterer Kandidat um den Titel »nichtssagendster Spielname 2011«. Wobei hier nicht nur der Kampf, sondern auch das Rumgelatsche ewig ist: Während die allerersten Questgeber noch brav dicht beieinander auf uns warten, laufen wir uns nach der ersten halben Spielstunde bereits die Füße platt. Dazu kommen arg schwafelige Wegbeschreibungen. Das kriegen andere Spiele deutlich besser hin. Dafür punktet **Faxion** mit einem netten Klassensystem: Sie können Fertigkeiten der drei Basis-klassen Nahkämpfer, Magier und Heiler frei kombinieren, also zum Beispiel einen selbstheilenden Tank basteln, der auch Feuerbälle verballert. Die Fertigkeiten Ihrer Basisklasse sind dabei allerdings deutlich günstiger als die der anderen beiden. Und: Die Klassenlehrer stehen ebenfalls weit auseinander. Martin Deppe

Fazit: Finger weg!

Free2Play

WAS **Online-Rollenspiel** WER **UTV True Games**
WO **GameStar.de/Quicklink/7411**
WANN **2011** GELD **kostenlos**



Hölzerne Animationen in düsterer Stadt: Faxion ist eine Augenleide.

Half-Life 2: Underhell

Mod

 WAS **Mod für Half-Life 2** WER **Mxthe / We Create Stuff**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7403** WANN **Prolog bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Sechs Jahre befand sich die **Half-Life-2**-Modifikation **Underhell** in der Entwicklung. Wir schlüpfen darin in die Rolle des depressiven Spezialagent Jake Hawkfield, dessen junge Frau kurz nach der Hochzeit unter mysteriösen Umständen ums Leben gekommen ist. Jetzt sitzt der Waffenspezialist alleine in einem Landhaus und wird von furchteinflößenden Halluzinationen geplagt. Ein Anruf klingelt Hawkfield aus seiner Depression: Terroristen haben in einem Krankenhaus Geiseln genommen, er soll den Befreiungseinsatz leiten. Aus der Routineaufgabe entwickelt sich eine langgezogene Schießerei inklusive Verfolgungsjagd durch Mega-Malls und U-Bahn-Stationen. Zwischensequenzen sowie vertonte Dialoge treiben die Handlung immer weiter voran, bis ein dramatisches Finale mehr Fragen offen lässt, als es beantwortet. Allerdings haben wir nach den zwei Stunden Spielzeit nur den Prolog der Mod durchgespielt, weitere Episoden sollen folgen. Das Grusel-Haus von Hawkfield liefert außerdem jedes Mal neue Indizien zum Tod seiner Frau. **TIL**

Fazit: Unbedingt spielen!


In einem **Bürokomplex** liefern wir uns Schießereien mit schwerbewaffneten Terroristen. Ausgerüstet sind wir mit zwei Pistolen.

Backyard Monsters

Social Game

 WAS **Strategiespiel** WER **The Casual Collective**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7410**

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

Spätestens seit dem genialen **Plants vs. Zombies** kennt jeder die Tower-Defence-Spiele, in denen wir eine Basis mit Abwehrtürmen bestücken, um immer stärkere Angriffswellen abzuwehren. **Backyard Monsters** spielt sich genauso, schlägt aber zurück: Wir verteidigen unsere Hinterhof-Heimat nicht nur passiv, sondern greifen auch selber an. Entweder einen Computerspieler oder ein Facebook-Mitglied, das mit uns auf einer Karte gelandet ist. Im Kartenraum-Gebäude sehen Sie die Nachbarschaft (Freunde, andere Spieler, NPCs) und planen Ihre Angriffe oder Hilfeaktionen. Satte 14 Monstertypen können Sie auf die Feindbasen hetzen, doch das Gros müssen Sie erst erforschen, und das dauert (echte) Wochen. Spaß macht's aber auch schon mit wenigen Typen, denn jeder hat so seine Eigenheiten. Pokey zum Beispiel ist das Startmonster, sieht aus wie **Pacman** auf Aggro und greift auch so an – nämlich alles. Martin Deppe

Fazit: Witzige Tower-Defence-Variante.


NPC-Angriff: Unsere Basis steckt noch in den Kinderschuhen, doch selbst schwere Schäden sind recht schnell repariert.

Straw Hat Samurai

Browser-spiel

 WAS **Actionspiel** WER **LUT**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7406**

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

Was als unkomplizierte Schnetzelei beginnt, wird zügig eine hübsche Mischung aus Denkaufgabe und Reaktionstest. Das Browser-spiel **Straw Hat Samurai** schickt Sie über eine Karte (teilweise im Taktik-Modus) in zahlreiche Schlachten gegen feindliche Kämpfer. Zunächst reicht es, einzelne Kämpfer per Mausstrich mit dem Schwert unschädlich zu machen. Dann wollen Schützen auf Türmen mit Pfeil und Bogen erledigt werden. Und Angreifer mit Schilden lassen sich am besten von hinten erledigen. Wer nicht schnell genug und obendrein falsch reagiert, liegt flott tot am Boden. **Straw Hat Samurai** gibt's mittlerweile in zwei Versionen. Die neuere (GameStar.de/Quicklink/7407) wartet mit einer hübscheren Grafik, Bossgegnern und einer größeren Bewegungsvielfalt auf. Allerdings



Mit der Maus ziehen Sie für Ihren Samurai rote **Angriffslinien** ins Spiel.

stehen Ihnen auch dann und wann Bambusbäumchen lästig im Sichtfeld rum. Sei's drum, Spaß macht's trotzdem. Jedenfalls solchen Menschen, die Reaktionsspiele und Highscore-Jagden mögen. **PET**

Fazit: Für Fans!



Leserbriefe

dass bei den Spielen auf der Heft-DVD meist schon alle Patches dabei sind, was das Spiel dann nicht wie in manchen Fällen beim Neukauf zum Frust ausarten lässt, sondern zu reiner Freude. **Werner Barth**

Firma die Rechte heutzutage hält, sind die Verwertungsrechte entweder bereits an Dritte vergeben, oder das Unternehmen hat kein Interesse daran, seine Oldies aufzuwärmen. Wir bleiben trotzdem am Ball.

Michael Trier

Cooler Indie-Paket

► Ja seid ihr noch zu retten? So viele Indie-Spiele auf einmal – wo soll ich denn die Zeit hernehmen?! Überhaupt, jeden Monat kommt wieder ein neuer (meistens guter) Zeitfresser ins Haus geflattert. Ich beantrage daher, dass ihr in Zukunft eurem Heft auch ein paar zusätzliche freie Tage beilegt, damit man ausgiebig spielen kann! Im Ernst. Das Indie-Special hat mich sehr gefreut. Und zur Vollversionsfrage: Abwechslung wäre zwar schön, aber es ist mir allemal lieber, ein gutes Adventure zu kriegen als ein schlechtes Spiel aus einem anderen Genre. **Peter Peiffer**

Portal 2

Wheatley passt wunderbar

► Ihr kriedet Portal 2 an, Atmosphäre für Gags zu opfern, dass Wheatley nerven kann – nerven »kann«? Objektiv betrachtet ist Wheatley ein sehr durchdachter, tiefer Charakter. Seine Gesten sind erstaunlich aufwändig und detailliert, man kann dem eigentlich unbeweglichen Auge sämtliche Gemütszustände ablesen. Durch ihn implementiert Valve eine direktere Art von Humor, als man es etwa von GLaDOS gewohnt ist – Situationskomik, die so in Spielen absolute Mangelware ist, aber natürlich nicht jedem gefallen muss. Was gefällt denn schon jedem? Diesen Charakter vervollständigt Stephen Merchant mit einer exzellenten Sprachdarbietung. Anscheinend kommt mir zu gute, dass ich Wheatley nicht als nervend empfinde, sondern als wunderbar umgesetztes Story-Kernelement.

David Zais

Jagged Alliance: Back in Action

Warum muss das 3D sein?!

► Als ich den Artikel zu Jagged Alliance: Back in Action las, bekam ich schlechte Laune. Warum müssen alle Spiele eine 3D-Grafik kriegen, warum muss alles dreh- und schwenkbar sein? Es gibt einfach Bereiche,

Vollversionen

Alte Spiele bevorzugt

► Ich gehöre zu der Kategorie Leser, die den Heftkauf von der Vollversion abhängig macht. Darum hat die neue Ausgabe mit den beiden Titeln aus der Elder-Scrolls-Reihe mich sofort angesprochen. Ich bevorzuge ältere Spielperlen in einer XP- oder Windows-7-tauglichen Version. **Jannik Nicklas**

Ich mag Adventures!

► Vielleicht bin ich befangen, da ich großer Fan von Adventures bin. Aber ich persönlich möchte gerne weiterhin Vollversionen alter und neuer Adventures auf den DVDs haben! So läuft mir manche Perle über den Weg, die mir bis dahin entgangen ist oder die ich mangels Topwertung zunächst nicht spielen wollte. **Ylva Spörle**

Werden immer schlechter

► Ich muss dem Leserbrief von Lukas Borneier leider Recht geben. Nicht nur, dass die Vollversionen seit Monaten (!!!) aus der Ecke der Adventures kommen, sie werden auch qualitativ immer schlechter. Das meine ich nach euren eigenen Maßstäben, sprich der Wertung, die das Spiel damals bekam. Ihr haut dem Leser nicht nur Spiele um die Ohren, die Wertungen im 60er-Bereich erhielten, es sind manchmal sogar Spiele, die man längst kostenlos oder für eine Handvoll Euro bekommen kann.

Lara Schulze

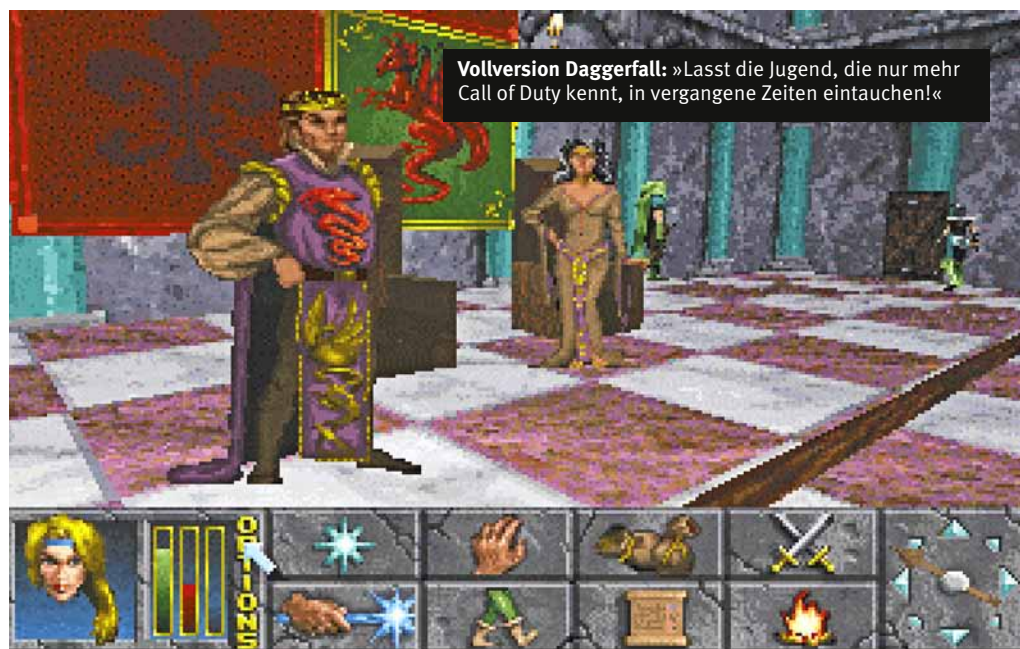
Wir sollten froh sein!

► Auch wenn man keine Adventures mag, sollte man nicht vergessen, dass in einer Zeitschrift, die in der XL-Ausgabe nur 6,30 Euro kostet, meist zwei Vollversionen von Spielen draufgepackt sind. Wenn man diese Spiele als Budget- oder Pyramide-Version kaufen müsste, legt man mindestens 10 Euro hin. Pro Spiel versteht sich. Wenn man dann auch noch die Arbeit für die Redaktion dahinter sieht, sollte man eigentlich froh sein, dass überhaupt Vollversionen auf einer DVD sind. Zudem wird oft vergessen,

Bitte mehr Retro-Spiele

► Ich würde mir etwas anderes wünschen: mehr Retro-Spiele! Warum? Weil nicht jeder GameStar-Leser schon so lange spielt, als dass er alle Urväter heutiger Spiele kennt. Ich habe nie Dune gespielt, nie Dungeon Keeper, Maniac Mansion oder Transport Tycoon. Wie auch? Viele dieser uralten Klassiker sind älter, als ich es bin. Lasst daher die Jugend, die nur mehr Call of Duty und Co. kennt, ein wenig in vergangene Zeiten eintauchen – Arena und Daggerfall waren hier ein exzellenter Einstieg! **David Schafhauser**

◀ Das probieren wir immer wieder, aber es ist leider schwieriger, als man annehmen sollte. Für viele der alten Titel ist die Lizenzlage unklar. Selbst wenn feststeht, welche



da empfinde ich das nicht nur als unnötig, sondern als störend. Nicht nur, dass reinrassige Rundenstrategie fast verschwunden ist, man darf sich dann auch noch mit Kameraproblemen plagen. Ein neues X-Com, Heroes of Might & Magic, Baldurs Gate 2 oder Fallout mit echter 2D-Grafik wäre heute ja schon fast innovativ!

Christopher Warneke

Die Macht der Community

Es lag nicht an den Fans

► Man macht es sich zu leicht, das Scheitern von Drakensang nur an einer zu kleinen Fan-Community festzumachen. Vielmehr lag Drakensang bei Erscheinen weit unter den von Rollenspiellern gewohnten Standards, die Oblivion (2006) und Gothic 3 gesetzt haben. Eine Vollvertonung wurde damals einfach erwartet, von der Größe der Welt, Bewegungsfreiheit oder Interaktionen mit Gruppenmitgliedern ganz zu schweigen. Drakensang ist nicht am Regelwerk gescheitert, sondern an seiner sperrigen Präsentation und den Ansprüchen der Spieler.

Manfred Fischer

Red Dead Redemption

Kommt das noch?

► Seit es vor einem Jahr für die Konsolen veröffentlicht wurde, warte ich sehnsüchtig auf eine PC-Portierung von Red Dead Redemption. Auch ihr hattet dem Spiel ja vor einigen Monaten die »Topspiel«-Kategorie eurer DVD gewidmet und eine baldige Ankündigung der Entwickler für eine PC-Version erwartet. Ist das noch realistisch?

Sebastian Kraubner

◀ Nein. Die klaren Signale für eine PC-Version, die wir damals von Rockstar bekamen, haben sich nicht bestätigt. Zwar gibt es mit Bully einen Präzedenzfall, dass Rockstar Spiele auch mit großer Verspätung noch für den PC umsetzt (damals waren es zwei Jahre). Aber wir halten die Wahrscheinlichkeit mittlerweile für sehr gering. Eine offizielle Aussage von Rockstar existiert dazu nicht.

Petra Schmitz

Multiplayer-Videos

Sehr schön gemacht

► Die Multiplayer-Videos auf eurer DVD sind wirklich top geworden, vor allem die Idee mit den vier Abschnitten an der linken Seite, sodass man immer noch sehen kann, was die anderen gerade vollbringen. Aber am besten waren bei Black Ops Fabians Reaktionen und sein Gequieke bei seinen Messer-Toden. Ich würde mich über weitere Videos dieser Art freuen!

Marcel Kreßner

Crisis 2

Mehr als erwähnenswert

► Der Multiplayer-Modus von Crisis 2 ist schnell, Spaßig, bringt einige coole Neuerungen, bedient sich aber bei Call of Duty,



Portal 2: »Durch Wheatley implementiert Valve Situationskomik, die so in Spielen absolute Mangelware ist.«

Zum Spiel Lucius, das ihr in euren News ankündigt, fehlen mir die Worte – würde ich gerne sagen. Leider stimmt das nicht. Dabei bin ich nicht sonderlich empfindlich, was Gewalt in PC-Spielen angeht. Wer hat nicht in GTA schon mal »versehentlich« ein paar Fußgänger überfahren? »Oops, mein Fehler!«

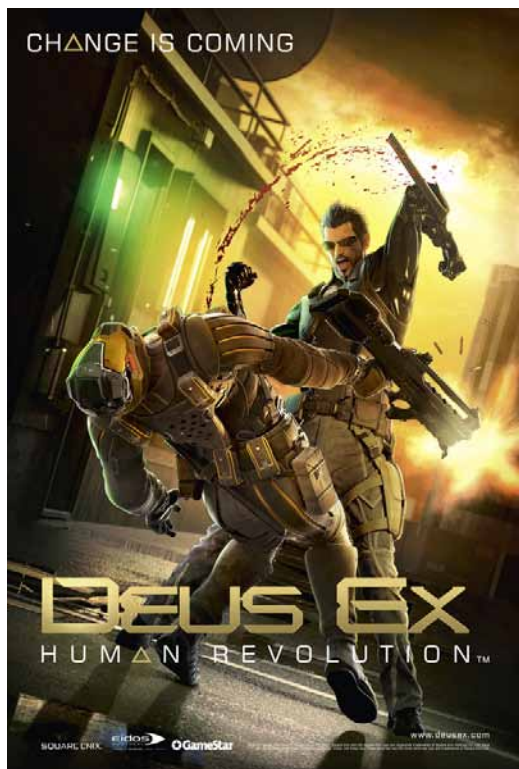
Aber hier kommt – endlich! – ein Spiel, in dem es einzig und allein um das »kreative« Töten von Menschen geht. Vorbei die Zeiten, in denen menschliche Gegner aus dem Weg geräumt werden mussten, weil sie aus irgendeinem Grund dem Ziel des Spiel(er)s im Wege standen, also das Töten lediglich ein (mehr oder weniger) notwendiges Übel war. Hier geht es gezielt zur Sache, na Gott sei Dank! Und es geht hier nicht etwa um aus irgendeinem Grunde »böse« Menschen, sondern man kann endlich seine Eltern, seine Familie und das Hauspersonal umbringen, also alles Menschen, zu denen man ein zutiefst vertrautes Verhältnis hat oder haben sollte. Und das auch noch »möglichst einfallsreich«.

Nein wie lustig, man kann das Zimmermädchen »jämmerlich« erfrieren lassen! Ach, wie gerne würde ich die (Sterbe-)Animation in einer Vorschau sehen. Bitte packt die doch auf die nächste Heft-DVD, sofern der Entwickler sie freigibt. Und erst das Metzger-in-die-laufende-Knochensäge-Schubsen, herrlich! Hoffentlich baut der Entwickler eine Quicksave-Funktion ein, sodass man direkt vor dem letzten Tastendruck speichern und die Szene gleich noch mal spielen kann. Kann man das Zimmermädchen denn eigentlich wieder auftauen, wiederbeleben und gleich noch mal umbringen? Vielleicht hat die Kühlkammer ja Eiszapfen. Man soll ja »möglichst einfallsreich« sein! Vielleicht gibt es ja auch Achievements und eine Online-Rangliste.

Doch halt, die Grafikeffekte können noch nicht mithalten? Sind die Sterbeanimationen etwa nicht flüssig genug? Zu wenig Blut? Zu schwaches Force-Feedback beim Metzgerschubsen? Zu wenig Details, wenn man die »Eifersuchtsmorde« angezettelt hat? Das wird sich sicher noch geben, es ist ja noch Zeit zum Feinschliff.

Jetzt mal ehrlich, geht's noch?! DAS ist doch genau die Art »Spiel«, auf das JEDER Computerspiele-Gegner lauert. Ich sehe Herrn Dr. Pfeiffer schon die Messer wetzen. Das Fehlen jeglicher Kritik am Spiel zeigt leider deutlich, dass der verantwortliche Redakteur vergessen zu haben scheint, dass die Printmedien in diesem Lande auch eine gewisse Verantwortung tragen sollten.

Thorsten Egold



lautet das Fazit eures Tests. Das trifft jedoch nur auf fünf der sechs Modi zu. Ganz anders spielt sich »Angriff«. Der Modus, bei dem das eine Team keine Nanosuits, aber überlegene Waffen (mit gut sichtbaren Laserpointern) einsetzt, während das andere mit Nanosuits und Pistolen unterwegs ist, hebt sich deutlich von den anderen Modi ab. Ziel des Nano-Teams ist es, in die Nähe von Computern zu gelangen, um Daten hoch zu laden (was seine Zeit braucht). Die anderen müssen dies verhindern. Hier ist Taktik, Vorsicht und Teamplay gefragt, denn man hat nur ein Leben, danach ist für den Rest der Runde Zuschauen angesagt. Das alles ist erstaunlich gut ausbalanciert und meiner Meinung nach mehr als nur eine kurze Erwähnung wert! **Felix Haas**

Poster

Schwierige Entscheidung

► Ein Poster, das auf der einen Seite mit Risen 2 und auf der anderen mit Deus Ex: Human Revolution bedruckt ist? Wie soll man sich da bitteschön entscheiden, auf welcher Seite man es aufhängt?! Aber eine Supersache, mal wieder ein Poster mit so hochkarätigen Motiven im Heft vorzufinden! Ich habe mich derweil für Risen 2 entschieden. Es macht sich gut neben meinem Risen-Poster, dessen Rückseite ein Rome-Motiv belegt – gähnen! **Marcel Lasaj**

Spielkultur

Smithsonian-Ausstellung

► Aus unerfindlichen Gründen habt ihr noch nichts über die Ausstellung »The Art of Video Games« im Smithsonian American Art Museum verlauten lassen. Die ist, wie ich finde, eine der größten Errungenschaften im Feld der Anerkennung von Videospielen als Kunstform und als wichtiges Medium.

1&1 MOBILE

1&1



TOPAKTUELLE SMARTPHONES

0,€*

NEU: LG OPTIMUS BLACK



~~499,- €~~

COMPUTERBILD ist begeistert: „Smartphone mit dem bislang hellsten Handy-Display.“ „Der Browser absolvierte alle Tests mit Bravour.“ „Erstmals Modell der Gigahertz-Klasse im Paket mit einem ... Flatrate-Tarif für 0,- €!“



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

Die Ausstellung scheint als ehrliches Ziel zu haben, Videospiele als Kunst- und Ausdrucksform zu etablieren. Und mit einem Namen wie dem des Smithsonian dahinter stehen die Chancen dafür durchaus gut. Insgesamt könnte dies einer der größeren Schritte sein, Videospiele, **UNSER** geliebtes Hobby und Medium, als das zu etablieren, was es ist: eine Form moderner Kunst und Unterhaltung, kein unbedeutendes Nischenphänomen irgendeiner Jugendkultur.

Merlin Evers

◀ In eine ähnliche Kerbe schlägt unser Bericht über das Computerspielmuseum in Berlin in dieser Ausgabe. Dass Computerspiele durch solche Projekte zunehmend positiv in die öffentliche Wahrnehmung treten, ist ein sehr spannender Prozess, den wir weiter begleiten werden. **Christian Schmidt**

Morrowind

Bildhübscher Himmel

► Durch eure Hall of Fame bin ich wieder auf Morrowind aufmerksam geworden. Dafür das erste Dankeschön! Das zweite kommt hinzu, weil ihr mir Morrowind verschafft habt, als Vollversion der XL-Ausgabe 01/09. Ihr habt außerdem etwas vergessen, warum das legendär ist. Wie ich finde, ist der Soundtrack einer der besten aller Zeiten, da können einem nach langer Zeit schon



Morrowind: »Da können einem nach langer Zeit schon wieder die Tränen kommen.«

wieder die Tränen kommen. Und Morrowind ist das wirklich einzige Spiel, in dem ich mal zum Himmel geschaut habe. Der sieht bei klarer Nacht und rotem Mond fast so gut aus wie das Wasser. **Frank Witscher**

»Die Redaktion«

Entschuldigt meine Zweifel!

► Unglaublich. Ich beginne die aktuelle Folge von »Die Redaktion« zu schauen und ärgere mich. Was für ein Mist! »Wer«-Witze? Wie alt ist das denn?! Aber mit jeder Dialogzeile, verschwindet meine Wut, und ich fange erst an zu kichern, dann zu lachen. Bei den Outtakes liege ich atemlos am Boden und muss mich für alle anfänglichen Zweifel

entschuldigen. Genial geschrieben, genial gesprochen. Eine der besten Folgen, die ich je gesehen habe! **Patrick Brandstätter**

Das fesselt selbst mich

► Mein Mann kriegt monatlich euer Heft. Tradition ist dann: DVD in den DVD-Spieler und losgelacht. Die Redaktionsfolgen fesseln selbst mich an die Mattscheibe. Dieses Mal muss einfach ein Lob her: Wir haben Tränen gelacht! **Katharina Kurrek**

Doom

Ich bin alt ...

► Ich sehe grad erschrocken die Fußzeile von Seite 90 der Ausgabe 06/2011: »Das bekannteste Shareware-Spiel ist Doom, einer der Shooter-Urväter.« Es ist soweit, Doom muss erklärt werden. Ich bin alt ...

Rene Anhuth

◀ Herr Anhuth, Sie sind tatsächlich alt. Wir aber auch. Wir sind ja froh, dass wir uns an Doom überhaupt noch erinnern. Oder an die Namen unserer Kinder. Die kleine Erklärung war deshalb eine Erinnerungstütze für uns, damit wir Dinge nicht vergessen, na ... das alte Spiel. **Christian Schmidt**

Fehler!

Fehler - geheimnisvolle Zeichen einer außerirdischen Intelligenz! Vor Jahrtausenden entstanden Fehler beinahe gleichzeitig überall auf dem Globus. Selig, wer da an Zufall glauben kann! Besuchte damals eine degenerierte Spezies die Erde? Erschuf sie durch Misch-Fortpflanzung mit den hochentwickelten Menschen jene Dummköpfe, die wir heute sind? Hier kommen neue Belege, die die Wissenschaft nicht länger ignorieren kann!

Hardware: Radeon HD 6790

Im Jahr 1973 scharrte der tunesische Hobbygärtner Dirk Lubrich im Dschungel von Maaninka (Finnland) eine aztekische Stele aus dem Permafrostboden: angelaufene Kupferlinien, müde Kunststoff-Turbine – der Wissenschaft galt der Fund sofort als »antike Grafikkarte, vermutlich Modell Radeon 6790«. Im Studierstübchen brütet sich solche Kopfgeburt gemütlich aus, aber wer sich die Hände schmutzig macht, stößt zwangsläufig auf die Stelle im hinduistischen Weltenbuch »GameStar«, wo dessen Prophet Daniel Visariveda einen Konflikt mit den Göttern beschreibt: »Radeon HD 6970 gegen Geforce GTX 550 Ti«. Aufgepasst, liebe Sesselforscher: HD 6970! Ein so augenfälliger Zahlendreher in einer Kultschrift, und das kaum 8.000 Kilometer entfernt vom Fundort der angeblichen »Grafikkarte« – wer da nicht 1 und 1 zusammenzählt, hat Staub im Oberstübchen! Unsere hochintelligenten Vorfahren erschufen filigrane religiöse Objekte, die außerirdischen »Götter« missverstanden

sie als Gebrauchsgegenstand, sie flüsternten Visarius obendrein die falsche Typennummer ein. Der Fehler war in der Welt!

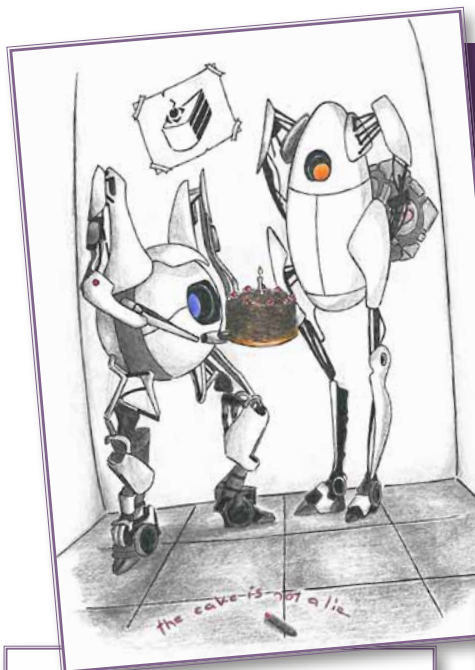
Test: Operation Flashpoint: Red River

Es liegt im ägyptischen Museum von Kairo ein halbvergilbtes Pergament, 1877 von den britischen Teebrühern Florian Lutterbach, Daniel Kürten und Werner Hahn beim Zeitvertreibs-Grabrauben entdeckt, das eine explosive Geschichte erzählt, wenn man es denn mit wachem Geist zu lesen weiß! Eine Weihepriesterin unter Pharaon Userkaf (um 2500 v. Chr.) namens Petra Simitete preist darin – Achtung, Schlüsselworte! – einen »Song« namens Bodies von der »Band« Drowning Pools, der ihr im »Film« The Fast & the Furious sehr gefallen habe. Die verknöcherten Altertumsforscher lesen das wörtlich, ihnen entgeht der übertragene Sinn: Song, Band, Film, Metaphern für Stimmen und Lichter aus dem Himmel! Es kommt noch dicker: Bodies? Bei jedem Kenner der ägyptischen Geschichte müssten sofort sämtliche Alarmglocken läuten, müsste der Text des berühmten Risotto-Steins nachgeschlagen werden. Denn der schreibt den »Song« Bodies dem »Film« xXx zu! Zufall? Mitnichten, Herrschaften! Simitete irrte, sie machte einen Fehler! Sie darf deshalb als Urmutter all jener modernen Gelehrten gelten, die angesichts solcher Beweislast immer noch ignorieren, dass nur ein Eingriff von außen ein solches Kuddelmuddel angerichtet haben kann.

So erreichen Sie uns

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

GameStar Interaktiv »Portal-Fun«



In der letzten Ausgabe baten wir Sie darum, sich die Freizeitgestaltung von Atlas und P-body auszumalen. Jetzt rocken die beiden Roboter den Aperture Science Komplex, ärgern sich gegenseitig in Minecraft oder den armen Wile E. Coyote aus den Road-Runner-Cartoons. Bei so viel Schadenfreude sind wir froh, dass Salomea Gunia Atlas und P-body auch andere Emotionen in die Schaltkreise schweißst. Denn eigentlich sind die beiden ein unzertrennliches Team – und der Kuchen ist eben doch keine Lüge.

Salomea Gunia



Michael Dangl



Sven Goldbach



Florian Kullick



Die nächste Aufgabe

Am 10. Juni erscheint Duke Nukem Forever. Das Ende des wohl längsten Running Gags der Spiele-Branche gehört natürlich gefeiert. Deshalb haben wir uns gleich selbst ins Duke-Outfit geworfen, so richtig überzeugend sieht das allerdings nicht aus. Sie können das sicherlich viel besser! Schnappen Sie sich die passende Begleitung und stellen Sie dieses Duke-Bild (GameStar.de/Quicklink/7441) für uns nach! Die beste Einsendung belohnen wir mit einer Version von Duke Nukem Forever.

Einsendeschluss ist der 10.6.2011

Bitte schicken Sie uns Ihre Ideen samt Ihrer vollständigen Postadresse.

Entweder per Post:

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

Oder per E-Mail an:

interaktiv@gamestar.de,
Betreff: »Wie der Duke!«

SUPERGÜNSTIG MOBIL SURFEN



1&1 Surf-Stick 0,- €!*

1&1 NOTEBOOK-FLAT

9,99
€/Monat*

- ✓ Internet-Flatrate per HSDPA/UMTS!
- ✓ 1&1 Surf-Stick oder Micro-SIM-Karte für 0,- €!*
- ✓ Beste D-Netz-Qualität!

Jetzt informieren und
bestellen: 0 26 02 / 96 96

1&1

www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 7.200 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.

Mitmachen & Gewinnen

XMG Höchste Leistung auf engstem Raum: Dafür steht das **A501 Advanced Gaming Notebook** von XMG (www.mysn.de). In dem 2,7kg leichten Laptop stecken satte 4,0 GByte Arbeitsspeicher, ein Intel Core i7-Prozessor mit 2,0 GHz Taktfrequenz und die pfeilschnelle GeForce GT 555M von Nvidia. Mit so viel Power lassen sich selbst moderne Grafikperlen wie **Crysis 2** flüssig spielen. Ein DVD±-Brenner, 320 GByte Festplattenspeicher sowie Windows 7 Home Premium in der 64-Bit-Version, Bluetooth und integriertes W-LAN komplettieren XMGs **Gaming Notebook**.

Gemeinsam mit Deep Silver und Square Enix verlosen wir ein Exemplar des **A501** und legen die Limited Edition von **Dungeon Siege 3** nebst Fan-Paket oben drauf. Fünf weitere Gewinner freuen sich über je eine Verkaufsfassung des gelungenen Action-Rollenspiels der **Fallout: New Vegas**-Macher von Obsidian.

Wert der Preise: ca. 1.200 Euro



Electronic Arts Präzision. Darauf kommt es vor allem bei Actionspielen an. Aus diesem Grund verlosen wir ein Rundum-Sorglospaket vom Hardwarehersteller ROCCAT (www.roccat.org). Darin enthalten: Die **Kova+ Performance Gaming Mouse** mit 3.200-dpi-Sensor und Makro-Manager, das hochwertig verarbeitete, doppelseitige **AluMic Gaming-Mousepad** sowie das ultraleichte **Kulo Gaming-Headset** (178g) mit passiver Geräuschdämmung und bidirektionalem Mikrofon. Drei weitere Gewinner freuen sich über Electronic Arts' Blockbuster-Triple, bestehend aus **Crysis 2**, **Portal 2** und der Signature Edition von **Dragon Age 2**.

Wert der Preise: ca. 600 Euro

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 20. Juni 2011.

Gewinner 05/2011

H. Birnstiel, Helmstedt A. Crauser, Husum S. Dobras, Lübeck Y. Hassler, Gaukönigshofen D. Käppler, Rottach-Egern S. Köhler, München T. Lack, Darmstadt R. Lagona, Schwelm S. Lakner, Kandern P. Lambert, Hassloch M. Orth, Köln A. Pfannenschmidt, Egenhofen M. Pfeffer, Mainz M. Reichmann, Jülich P. Reilender, Hille M. Rösger, Bad Bramstedt C. Rupp, Prien am Chiemsee S. Ruppel, Bielefeld C. Sakel, Hannover P. Salzmann, Kaiserslautern A. Sauer, Hösbach D. Sauter, Geislingen-Binsdorf I. Schatting, Jülich M. Schneider, Bensheim T. Schochow, Remscheid E. Ziedkalns, Frankfurt am Main A. Ziegler, Marburg

Die Gewinner der fünf iPods werden in der kommenden GameStar-Ausgabe 08/2011 bekannt gegeben.

Gewinner der Abo-Verlosung 07/2011

P. Adamski, Langenburg C. Löw, Rodgau M. Schillinger, Gernsbach D. Winter, Grafenberg M. Witt, Malente

Im Spiele-museum

Das Berliner Computerspielmuseum zeigt die Welt des Homo ludens digitalis nicht nur, sondern macht sie auch erlebbar. Ein Rundgang. Von Harald Fränkel

Junge Leute und Museen, das ist so eine Sache. Tonscherben in Glasvitrinen, bäuerliche Arbeitsgeräte oder Gemälde alter Meister stehen einfach nicht sonderlich hoch im Kurs. Seit Anfang 2011 gibt es aber eine Ausstellung, die anders ist, weil sie ausgerechnet die Lebenswelt der digitalen Generation thematisiert: Das Computerspielmuseum in Berlin zeigt moderne Geschichte nicht nur anhand von Exponaten, Schautafeln und Filmen. Besucher dürfen die Vergangenheit dort sogar nacherleben. In das Fantasy-Text-Adventure **Zork** von 1977 hineinschnuppern. Das ursprüngliche **The Secret of Monkey Island** anspielen. Oder gar eine Partie **Pong** wagen. Ja, vor rund 40 Jahren reichten für eine Tischtennis-Simulation zwei senkrechte Striche und ein sich dazwischen bewegendes Ball, der genau genommen ein Viereck war, um Spieler vor einen Schwarzweiß-Fernseher zu fesseln. In einem Winkel des Museums werden wir daran erinnert und gleichzeitig Zeuge eines kleinen Familiendramas. »Jetzt lass mich mal ran!«, fordert ein etwa Achtjähriger



Hinter dieser Fassade verbirgt sich das Museum, gut 15 Gehminuten vom Berliner Ostbahnhof entfernt.

Foto: Jörg Metzner / © Computerspielmuseum

von seinem älteren Bruder, der nur ein kategorisches »Du machst es nur kaputt« faucht, um sich dann wieder seinem Kontrahenten zu widmen, dem Herrn Papa nämlich. Vater und Sohn sitzen vor einer antiken Konsole samt Miniferntseher. Der Geschwisterzwist zeugt davon, dass das spielerisch und technisch puristische **Pong** noch immer eine Faszination ausstrahlt, sogar auf die technikverliebten und -verwöhnten Kindern des 21. Jahrhunderts, die Smartphones mit tausendfach besserer Grafik besitzen.

Doch berichten wir chronologisch: Der erste Eindruck, den wir im Museum gewinnen, nachdem der Eingangsbereich mit den lebensgroßen Plastikfiguren von Link aus der **Zelda**- und Old Snake aus der **Metal Gear Solid**-Reihe hinter uns liegt, ist ein akustischer: Spricht da nicht Thomas Gottschalk? Wir folgen dem Klang der Stimme, die vermeintlich von einem prominenten Besucher kündigt. Sekunden später steht er vor uns, der Moderator von **Wetten, dass ...?**, allerdings als dürrer Hering Ende 20, mit mör-

Von Zeit zu Zeit

Im Computerspielmuseum stehen die wichtigsten Computer und Konsolen der vergangenen Jahre. Wir zeigen eine Auswahl und zu jedem Gerät ein dafür erschienenes Spiel.



Das **Magnavox Odyssey** war die erste Spielkonsole. Foto: Wgungfu/Wikipedia



Das **Atari 2600** von 1977 und ein Spiel, das einem Genre den Namen gab: Adventure.



Einer der ersten Serien-Mikrocomputer, der **PET 2001**, und der Klassiker Space Invaders.



Deutlich weniger prominent als der C64: der kleine Bruder **Commodore VC 20**.



GameStar Herr Lange, warum brauchen wir ein Computerspielmuseum?

Andreas Lange In Museen wird Kultur ausgestellt und vermittelt, darum geht es uns: Computerspiele sind mehr als nur Kinderspielzeug. Wie viel mehr, das hoffen wir mit der Ausstellung zu zeigen. Unsere Zielgruppen sind dabei nicht nur Spieler. Man muss ja auch kein Maler sein, um mit Gewinn eine Gemäldeausstellung zu besuchen. Da Spiele eine ähnliche Bedeutung für unsere Kultur haben wie Filme oder Bücher, sollten sie entsprechend gewürdigt werden.

Interview Andreas Lange

Andreas Lange mag Spiele. Anfang der Neunziger begeisterte er sich für Titel wie Indiana Jones 4, die C&C-Reihe und Doom. Das Museum habe er aber aus kulturellem Interesse eröffnet, betont er.

► Einige Besucher würden sich noch mehr Möglichkeiten wünschen, alte Spiele selbst auszuprobieren. Wie gehen Sie mit dieser Kritik um?

◀ Wir müssen eine Balance zwischen Museum und Spielhalle finden. Einerseits ist wichtig, den Besuchern spielbare Exponate anbieten, da das der einfachste Weg ist, ein neues Medium zu verstehen, dessen wichtigste Eigenschaft die Interaktivität ist. Auf der anderen Seite gibt es praktische Aspekte – der Aufwand für Wartung und Betreuung wächst mit neuen interaktiven Exponaten. Trotzdem haben wir uns das Feedback bereits zu Herzen genommen und bieten seit Kurzem an drei Tagen das Spielen an historischen Amiga-Rechnern an. Es ist ein betreutes Angebot, was auch den Vorteil

hat, dass jede Frage kompetent beantwortet wird.

► Es gibt so viele tolle, alte Spielepackungen. Davon würden wir gern mehr sehen.

◀ Wir haben immerhin zehn Verpackungen in die Vitrinen unserer Spiele-Meilensteine gestellt und Wert darauf gelegt, dass es sich um verschiedene Typen handelt. In geringer Zahl kommen noch an anderen Stellen Verpackungen vor. Aber ich sehe auch, dass der Aspekt mehr Platz einnehmen könnte, wobei er nicht der einzige ist. Hier müssen wir der räumlichen Situation Rechnung tragen. Deshalb haben wir eine Sonderausstellungsfläche, und ich kann mir gut vorstellen, hier mal das Thema Verpackungen anzugehen.

► Welches ist Ihr liebstes Ausstellungsstück?

◀ Als Kurator hat man nicht nur das eine Lieblingsexponat. Aber wenn ich eins nennen sollte, dann das Vectrex aus dem Jahr 1982. Durch seinen eingebauten Vektor-Monitor haben die Spiele eine ganz eigene Ästhetik. Auch gibt es mit der nur in sehr geringen Stückzahlen verkauften 3D-Brille von 1983 ein interessantes Zusatzteil, ist es doch die erste 3D-Brille, die für ein Videospiel verkauft wurde.

► Geht Ihrem Museum noch ein besonderes Exponat ab? Vielleicht kann ja ein GameStar-Leser helfen ...

◀ Gerne nehmen wir klassische Spielautomaten an, und wenn es ganz speziell sein soll, fände ich einen russischen Videospielautomaten toll, der in der Frühzeit eher noch elektro-mechanisch funktionierte.

derisch großem Hemdkragen, von einem Monitor grinsend. Wir sind bei einer der Videostationen angelangt, die sich an diversen Stellen im Museum finden und Themen filmisch aufbereiten. Was da mit Thomas Gottschalk läuft, ist eine zwischen 1977 und 1981 ausgestrahlte Fernsehsendung, bei dem zwei Publikumsgruppen im Studio gegeneinander **Pong** spielten. Wir sprechen von einer Zeit, als »Games« noch urteutonisch »Telespiele« hießen, deshalb trug auch die Show diesen Titel. Gottschalks Gäste mussten schreien, um die auf Töne reagierenden Strichschläger zu bewegen. Das wirkt heute beinahe so komisch wie die Kleidung, die die Menschen damals trugen.

Als Nächstes erregt ein sehr ungewöhnliches Exponat des Museums unsere Aufmerksamkeit: die so genannte Painstation. Weil eine Mischung aus Lachern und Schmerzenschreien an unsere Ohren dringt, wühlen

wir uns in einen Menschaufbau und sehen dazwischen zwei junge Männer an einer Maschine stehen, die ein bisschen wie ein Fotokopierer aussieht. Ihre rechte Hand haben die zwei Besucher jeweils an den Steuerelementen, die linke auf Sensoren. Jene verpassen den Spielern immer wieder Stromschläge. Manchmal zuckt auch eine kleine Peitsche aus dem Gerät, die den Händen mit einem »Flap-flap-flap!«-Geräusch rote Striemen verpasst. Die beiden Herren geben immer wieder Schmerzenslaute von sich, während die Zuschauerschar schadenfroh lacht. Was hier gespielt wird, ist eine Mischung aus **Pong** – da ist er wieder, der Urvater unseres Hobbys – und dem Kinderspiel **Folter-Mau-Mau**. Wer seine Hand vom Sensor nimmt, verliert. »Gib endlich auf!«, knurrt der Blonde sein Gegenüber an. »Nie-mals!«, brummt der langhaarige Bekannte kämpferisch. Die Painstation von 2001 ist ein Projekt der Kunsthochschule Köln.

Männer halten es meist länger an dem Foltergerät aus als Frauen. Nicht weil sie Schmerz besser ertragen, sondern weil sie in ihrer Machohaftigkeit unvernünftiger sind und manchmal spielen, bis sich ihr Handrücken bläulich färbt. Kein Wunder, dass das Gerät nur unter Aufsicht läuft und die Nutzer vorher eine Erklärung unterschreiben müssen, dass sie mit etwaigen Folgen selber klarkommen. Wenn sich für einen Besucher kein Gegner findet, springt schon mal der Museumsmitarbeiter David Stahlberg ein. Er entfernt allerdings auf seiner Seite stets die Peitsche: »Sonst könnte ich wegen der vielen Einsätze zum Feierabend meine Hand nicht mehr gebrauchen.«

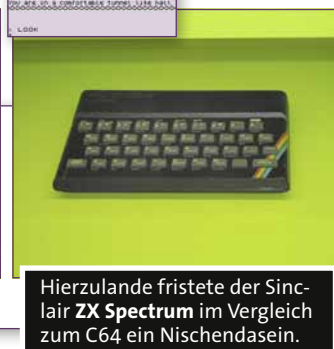
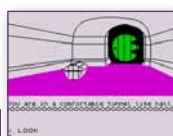
Wir sprechen von einer Zeit, als »Games« noch urteutonisch »Telespiele« hießen.



Der Prozessor des ersten IBM-PCs, IBM 5150 genannt, war mit 4,77 Megahertz getaktet.



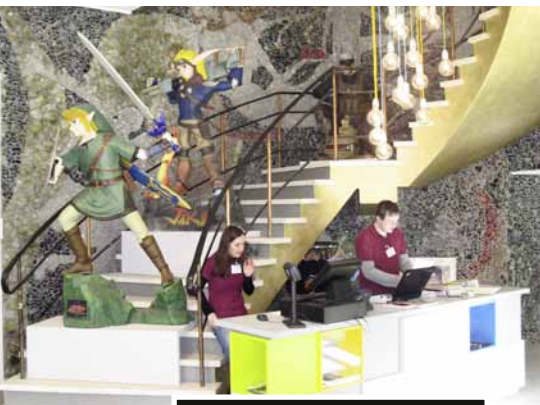
Mit dem **Commodore 64** gelang den Computern der Sprung in die Kinderzimmer.



Hierzulande fristete der Sinclair **ZX Spectrum** im Vergleich zum C64 ein Nischendasein.



Das »**NES**« (Bild: europäische Fassung von 1986) holte die Spielebranche aus einer Krise.



Im Eingangsbereich begrüßen Link, Ratchet, Clank und Old Snake ihre Museumsgäste.



An dieser Wand der **Spiele-meilensteine** dürfen Besucher per Joystick Videos zu den aufgeführten Titeln starten.



Im Berliner Museum findet sich sogar ein Nachbau der **Brown Box**, der Prototyp des Magnavox Odyssey.

Foto: Kerstin Grune / © Computerspielmuseum

Das Berliner Computerspielmuseum ist überraschend klein. Das meiste spielt sich in einem einzigen Raum ab, wobei die Einrichtung größtenteils aus Würfelementen gebaut wurde. So wie sich früher Pixel zu klobigen Gebilden formten, die man Grafik nannte, ergeben die Blöcke im Zusammenspiel mit einigen Glasvitrinen die Präsentationsflächen; in weiß, mit neongrünen, satten blauen und schreiend gelben Tupfern. Es sind aufdringliche Farben, wie man sie aus den Siebziger- und Achtzigerjahren kennt. Sie versprühen einen entsprechend stilvoll-retroesken Charme. Um die 670 Quadratmeter beträgt die Ausstellungsfläche. Ein Fußballfeld in Länderspielgröße ist mehr als zehnmal so groß. Klar, dass in den denkmalgeschützten Räumen des ehemaligen Café Warschau deshalb nur ein Bruchteil der 16.000 Spiele, 10.000 Zeitschriften und 2.500 Konsolen umfassenden Sammlung des Museums Platz gefunden hat. Die 300 wichtigsten Exponate, um genau zu sein.

River Raid war das erste in Deutschland indizierte Spiel.

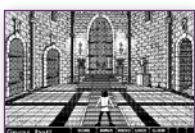
Dazu gehören die Arcade-Automaten **Centipede**, **Asteroids** und **Space Invaders**, die kostenlos benutzbar sind. Nicht immer eingeschaltet werden das **Pong**-Spiehallengerät von 1972 und **Computer Space**. Dabei handelt es sich um das erste kommerzielle, münzbetriebene Arcade-Spiel. Es erschien

1971. Auch Besucher aus den neuen Bundesländern finden ihre Jugend im Museum wieder, zum Beispiel beim **Poly-Play**, dem nur in der DDR erschienenen Automaten. Der Volkseigene Betrieb Polytechnik Karl-Marx-Stadt fertigte die Geräte von 1986 bis 1989, sie gingen für je 35.000 Mark Ost an Freizeitheime. 40 Stück gab es, dann wurden alle bis auf den einen in Berlin verschrottet. Der ist sogar noch spielbar. Ebenfalls aus dem Osten stammt die **Pong**-Konsole BSS01 von 1980. Hinter dem vermeintlich futuristischen Kürzel verbirgt sich das profane Wort »Bildschirmspiel«. Die Konsole steht in einer Nische, wo auch deutsche Traditionstitel wie der **Bundesliga Manager**, **Die Siedler** und **Anno 1602** gewürdigt werden und das Thema Indizierung zur Sprache kommt.

So erhalten Besucher Einblick in einen sehr alten Beschluss der Bundesprüfstelle, die damals noch für jugendgefährdende »Schriften« zuständig war und deshalb BPjS statt BPjM (M wie »Medien«) hieß. Das betroffene Spiel wird am 19. Dezember 1984 so beschrieben: »Jugendliche sollen sich in die Rolle eines kompromisslosen Kämpfers und Vernichters hineinendenken [...]. Hier findet im Kindesalter eine paramilitärische Ausbildung statt [...]. Bei älteren Jugendlichen führt das Bespielen [...] zu physischer Verkrampfung, Ärger, Aggressivität, Fahrigkeit im Denken [...] und Kopfschmerzen.« Wer jetzt einen auch für heutige Verhältnisse ultrabrutalen Shooter vor Augen hat und

dann das Video zu **River Raid** sieht, das mit der Beschreibung gemeint ist, kann sich ein Schmunzeln kaum verkneifen. »Guck mal, wie schrecklich das noch aussah, wo doch heute alles so realistisch wirkt«, erkennt selbst die Mutter eines Sohnes den frappierenden Gegensatz. Die Kampfjet-Ballerei, übrigens programmiert von einer Frau, war das erste in Deutschland indizierte Spiel. Erst 18 Jahre später wurden die damit einhergehenden Verbote auf Antrag von Hersteller Activision aufgehoben. Die USK prüfte **River Raid**, seither ist es ohne Altersbeschränkung freigegeben. Wie sich die Zeiten ändern.

Neben **Pong** ist im Museum vor allem ein Joystick-Typ allgegenwärtig, der die Achtziger prägte, der Competition Pro. Dieser knubbelige Knüppel mit den zwei großen, runden Feuerknöpfen dient an den Videostationen des Museums als Steuerelement, um etwa zwischen Filmen hin- und herzuschalten. Die originelle Idee verleitet aber immer wieder Besucher zu dem Irrglauben, dass sie an jedem Monitor etwas spielen könnten. Der Halbstarke mit der wilden Turmfrisur etwa, der gerade einen Film über die 3D-Panzersimulation **Battlezone** von 1980 verfolgt: Stirnrunzelnd ruckelt er am Competition Pro herum. Man sieht ihm an, dass er kurz glaubt, das in Vektorgrafik dargestellte Geschehen zu kontrollieren, um Sekunden später enttäuscht die Wahrheit zu realisieren. »Es wird in Kürze bessere Erklärungen der Videostationen geben,



Der **Apple Mac** war der erste relevante Computer mit grafischer Benutzeroberfläche.



Der **Amiga** beerbte den C64. Unser Bild zeigt den 500er, der 1987 erschien.



Der **Atari ST** (im Bild das Modell 1040 STE) stand in Konkurrenz zum Amiga.



Die 16-Bit-Spielkonsole **Mega Drive** von Sega und ihr Maskottchen Sonic the Hedgehog.



Das Arcade-Spiel **Moon Patrol** ist wie viele andere Klassiker nicht spielbar. Es wird nur an einer so genannten Videostation gezeigt.



Schmuckstück: Der **Pong-Automat** von 1972 ist nur manchmal in Betrieb.



Die **Painstation** bestraft Fehler mit Stromschlägen und Peitschenhieben. Hier hat ein Besucher den Museumsmitarbeiter David Stahlberg (links) herausgefordert.

um solchen Missverständnissen vorzubeugen«, verspricht Museumsleiter Andreas Lange. Dass viele Filme nicht oder nur in englischer Sprache kommentiert sind, dürfte vorerst so bleiben. Um in diesem Punkt Abhilfe zu schaffen, fehlen die finanziellen Mittel. Lange hofft, dass sich vielleicht ehrenamtliche Helfer finden.

Die informativste und ausgefallenste Videostation ist die der Meilensteine. Hier bilden Würfel und Vitrinen eine Wand, eine »Wall of Fame«, wenn man so will: Die Titel zahlreicher Klassiker sind darauf zu lesen, beginnend bei einem der ersten Computerrollenspiele, **Dungeon** aus dem Jahr 1975. Den Abschluss bildet **GTA 4**. Ein Junge hockt vor der Mauer der Milestones und steuert per Competition Pro ein Fadenkreuz, das über Titel wie **Archon**, **M.U.L.E.**, **The Bard's Tale**, **Maniac Mansion**, **Populous** und **Lemmings** wandert. Bei **Sim City** hält der Knirps inne, drückt den Feuerknopf, und der Film über die bekannte Wirtschaftssimulation aus dem Jahr 1989 startet. Wenn diese Art der Menüführung mal keine geistreiche Idee ist!

Besonders der Homo ludens digitalis gehobeneren Alters darf an allen Ecken und Enden in Nostalgie schwelgen. Zum Beispiel wenn er eine Doppelseite aus der Zeitschrift 64'er entdeckt, die ein »Listing des Monats« zur Schau stellt. Den jüngeren Lesern sei erklärt, dass es sich dabei um etwas ähnliches wie eine Vollversion handelt. Nur, dass es

Werke von Hobbyprogrammierern waren. Weil es damals keine Spielezeitschriften mit Datenträgern gab, mussten die Leser den abgedruckten Programmcode abtippen. In unserem Beispiel der 64'er-Ausgabe 2/1985 entstand so das Spiel **Das Grab des Pharao**. Und auch wenn das Programm in elf von zehn Fällen nicht funktionierte, nur weil man irgendwo einen popeligen Strichpunkt übersehen hatte: Der Spieler der Steinzeit versuchte sein Glück immer wieder. Ein Schuss Wahnsinn war seinerzeit garantiert hilfreich.

Sind Berlin und sein Computerspielmuseum also eine Reise wert? Die Antwort lautet ja, wenn man sich im Klaren darüber ist, dass es wegen des beschränkten Platzangebots nur eine relativ kleine Auswahl an Exponaten zu sehen gibt. Beim üppigen Eintrittspreis von 8 Euro für ein Standardticket sollte man zudem die Lust mitbringen, das spielbare Angebot ausgiebig zu nutzen. Andernfalls ist der Rundgang vielleicht schneller vorbei, als einem lieb ist. Das am Tag unseres Besuchs anwesende Publikum amüsierte sich sichtlich – davon zeugten auch die Wettstreits an modernen Geräten wie einer Wii oder einer Playstation 3, auf der **Wipeout HD** in stereoskopischem 3D über den Monitor raste. Der beste Beweis waren aber die vielen fröhlichen Gesichter in jedem Alter. Außerdem tummelten sich auffallend viele Frauen in den heiligen Hallen. So langsam kommen Spiele wohl doch in der Mitte der Gesellschaft an. Harald Fränkel

Hereinspaziert!

Anschrift

Computerspielmuseum
Karl-Marx-Allee 93a
10243 Berlin

Öffnungszeiten

Außer Dienstag
täglich von 10 bis 20 Uhr

Eintrittspreise

Erwachsene:
8 Euro
Ermäßigt für Schüler, Studenten, etc.:
5 Euro
Familien:
15 Euro
Gruppen ab zehn Besucher:
2 Euro/Person

Weitere Informationen

www.computerspielmuseum.de



Schon die Schrift an der **Eingangstür** des Museums ist ziemlich eighties.



Der revolutionäre **Game Boy** war 1989 erst nur mit dem Klassiker Tetris erhältlich.



Fürs Super-Nintendo »**SNES**« erschien das dritte Zelda-Spiel, A Link to the Past.



Die erste **Playstation** wurde zwölf Jahre lang hergestellt, also bis ins Jahr 2006.



Seit 2001 mischt der Software-Konzern **Microsoft** auf dem Konsolenmarkt mit.

Gebrauchte DOWNLOADS?

Online-Gebrauchtmarkt, geht so etwas überhaupt? Die Forscher der TU Ilmenau erklären, warum die Spielezukunft in der digitalen Wiederverwertung liegen könnte. Text: Dr. Daniel Schultheiss und Arne Müller

Computerspiele werden zunehmend internetaffiner. Das beginnt beim aktuellen Boom der Social Games und geht über den anhaltenden Aufwind der Browser- und Clientspiele bis hin zu Vollpreistiteln, die fast alle online gespielt werden können. Darüber hinaus zeigt sich ein Trend zur digitalen Distribution vormals materiell verbreiteter Produkte; der Erfolg von Apples App-Store, Steam und Gamesload demonstriert dies deutlich. Noch einen Schritt weiter gehen Geschäftsmodelle wie das von OnLive, das auf Cloud-Computing und »Gaming on Demand« basiert. Hinzu kommt, dass die Spieleindustrie den bestehenden und prinzipiell sehr gut funktionierenden materiellen Gebrauchtmärkten kontinuierlich kritisiert. Aus einem so einfachen wie nachvollziehbaren Grund: Sie bekommt von dem großen Kuchen nichts ab. Neuwarenmärkte sind häu-

fig von einem funktionierenden Gebrauchtmärkte abhängig. Beispielsweise konnten vom US-amerikanischen Unternehmen GameStop im Jahr 2009 rund neun Milliarden US-Dollar umgesetzt werden, ein Viertel der Erlöse entstand dabei durch den An- und Verkauf von gebrauchten Computerspielen. Dabei reinvestieren die Spieler den größten Anteil ihrer Verkaufserlöse in neue Titel, zum Vorteil der Spielehersteller.

Wo der klassische Einzelhandel durch den Aufschwung der digitalen Distribution wie ein Auslaufmodell aussieht, stellt sich die Frage: Kann ein Gebrauchtmärkte auch online funktionieren, innerhalb digitaler Distributionsplattformen und auf eine solche Weise, dass auch die Spieleindustrie davon profitiert? Ein Forschungsprojekt an der Technischen Universität Ilmenau hat sich das Ziel gesetzt, ein innovatives Zukunftsszenario für einen Gebrauchtmärkte von di-

gital vertriebenen Spielen zu entwickeln. Erstes und wichtigstes Merkmal digitaler Güter: Die (technologische) Qualität verändert sich nicht infolge ihres Gebrauchs und unterliegt somit keiner Abnutzung. Können demnach überhaupt gebrauchte Downloadspiele existieren? Die Antwort lautet: Ja. Denn obwohl sich Computerspiele nicht durch physischen Verschleiß auszeichnen, altern sie, weil neuere und technisch bessere Spiele auf den Markt kommen. Spiele, auch in ausschließlich digitaler Form, können also wie ein gewöhnliches Produkt auf einem Gebrauchtmärkte angeboten werden.

Ein Vorteil für die Anbieter digitaler Downloadplattformen ist die Geschlossenheit des jeweiligen Systems. Die Kunden von Steam etwa sind an den Client gebunden, Konsolenbesitzer entsprechend an die Hardware der Hersteller. Dies führt auf Seiten der Spieler zu hohen Wechselkosten und steigert die Kundenbindung. Interessant für die Konzeption eines Gebrauchtmärktes ist die Verknüpfung der Spielekäufe mit dem Konto des Kunden. Durch die Speicherung der Nutzungsrechte erworbener Spiele ist ein erneutes Herunterladen nach der Deinstallation der Software durch den Kunden problemlos möglich. Auf die gleiche Weise könnte garantiert werden, dass ein gebrauchtes verkauftes Spiel nicht mehr vom ursprünglichen Nutzer gestartet werden kann.

Im deutschen Urheberrecht regelt der Erschöpfungsgrundsatz das generelle Bestehen von Gebrauchtmärkten. Das Verbreitungsrecht gestattet es dem Urheber, das Original oder Kopien seines Werkes der Öffentlichkeit anzubieten oder in Verkehr zu bringen (§ 17 Abs. 1 UrhG). Dieses Recht wird durch den Erschöpfungsgrundsatz beschränkt. Er besagt, dass ein Werk weiterverbreitet werden darf (dies umfasst Schenkung und Verkauf), sobald es mit Zustimmung des zur Verbreitung Berechtigten angeboten und



GameStop verdient ein Viertel seines Umsatzes allein mit dem An- und Verkauf gebrauchter Computerspiele.



Download-Plattformen wie **Steam** binden ihre Kunden durch den Client. Die Konsolenhersteller erreichen dasselbe Ziel über die jeweilige **Hardware**.

in Verkehr gebracht wurde (§ 17 Abs. 2 UrhG). Diese Einschränkung ermöglicht den Verkauf gebrauchter Güter und schafft somit eine rechtliche Grundlage für die Existenz eines Gebrauchtmarktes. Der Erschöpfungsgrundsatz lässt sich nach Interpretation der Software-Industrie aber nur anwenden, wenn das Werk in körperlicher Form weitergegeben wurde, was nicht auf Download-Spiele zutrifft. Aus diesem Grund versuchen die Urheber solcher Software, den Weiterverkauf zu verbieten. Das dem Erschöpfungsgrundsatz ähnliche Gesetz in den USA ist die »First Sale Doctrine«. Dieser Artikel ist auf alle urheberrechtlich geschützten Werke anwendbar und ermöglicht einem Erwerber die freie Verfügung über das Werk. Dies beinhaltet unter anderem den Weiterverkauf. Im Falle veränderter Vertriebsstrukturen, wie etwa bei der Distribution über das Internet, können Hersteller mithilfe von Lizenz- bzw. Nutzungsverträgen aber verhindern, dass ein Kunde bei dem Kauf eines Werkes dessen Eigentümer wird. Auf diese Weise wird die First Sale Doctrine umgangen, weil sie nur auf Eigentümer eines Werkes anzuwenden ist und den »Käufern« eines Download-Spiels, die dann nur noch Lizenznehmer sind, nicht gestattet, die erworbene Software zu verkaufen. Ein Gebrauchtmarkt digital distribuierter Spiele ist derzeit also rechtlich nicht durchsetzbar und nur mit dem Einverständnis der Rechteinhaber realisierbar.

Technisch ließe sich das An- und Verkaufen digitaler Spiele auf den Online-Plattformen

wie Steam und Gamesload bereits durchführen; Nutzerdaten und Informationen über erworbene Spiele werden derzeit bereits auf Servern gespeichert. Auch wenn der Gebrauchtmarkt für digital distribuierte Spiele auf rechtlicher Ebene bisher nicht durchsetzbar ist, wird dessen große Bedeutung für den Absatz neuer Spiele, insbesondere der digitalen Spiele, unverkennbar. So würden durch den Wegfall des Gebrauchtmarktes wie oben beschrieben auch die Umsätze auf dem Neuwarenmarkt schrumpfen, da ein guter Teil an

Alte Spiele finanzieren neue Spiele.

Investitionen in neue Software erst durch den Weiterverkauf gebrauchter Spiele ermöglicht wird. Für Anbieter eines digitalen Gebrauchtmarktes ergeben sich zudem ausgeprägte Vorteile. So ermöglicht die Preis- und Distributionskontrolle eine Kundenbindung an herstellereigene Produkte.

Das Worst-Case-Szenario: Da es kein Gesetz gibt, das den Wiederverkauf heruntergeladener Spiele ausdrücklich gestattet, können sich die Konsolenhersteller und Betreiber digitaler Distributionsplattformen jederzeit gegen die Entwicklung eines Gebrauchtmarktes auf ihren Online-Plattformen entscheiden. Aufgrund der steigenden Preise für Videospiele versuchen aber immer mehr Nutzer, ihre Kosten durch den Verkauf

alter Spiele zu senken. Der Kauf und Verkauf von Download-Spielen hat keinen Mehrwert in Form günstigerer Preise im Vergleich zu verpackten Spielen, daher nutzen Kunden weiterhin den Service von Einzelhandelsketten wie GameStop. Zudem stagniert der Ausbau von Breitbandnetzen.

Hohe Kosten schrecken Staaten und Telekommunikationsdienste von einer Investition in die schnelle Glasfasertechnologie ab. Durch die immer größeren Datenmengen digitaler Spiele wird bei unveränderter Übertragungsleistung der Netze das Herunterladen immer zeit- und kostenaufwändiger. Das Download-Angebot wird dadurch zunehmend unattraktiv. Distributionskonzepte wie das im Herbst 2009 erschienene PSPgo bleiben aus diesem Grund erfolglos. Von den schlechten Verkaufszahlen des PSPgo abgeschreckt, wird das Modell der ausschließlichen digitalen Distribution von Videospielen für

die weitere Konsolenentwicklung von allen Herstellern verworfen. Die nächste Konsolengeneration setzt deshalb auf ein neues optisches Medium mit hohem Speichervolumen und niedrigen Produktionskosten. Aufgrund der Möglichkeit der Kunden, Spiele auf diesen Trägermedien zu kaufen und zu verkaufen, setzt sich der digitale Download- und Gebrauchtmarkt nicht in entscheidendem Maße durch.

Das Best-Case-Szenario: Aufgrund zahlreicher Kosten- und Kontrollvorteile implementieren zuerst die Konsolenhersteller einen Gebrauchtmarktplatz in den Online-Diensten ihrer Hardware. Von jetzt an können Kunden digitale Spiele über die jeweiligen Plattformen herunterladen und sie dort auch wieder verkaufen. Die hohe gesellschaftliche Akzeptanz von Gebrauchtmarkten sowie die Erfahrung mit Diensten wie dem Online-Marktplatz Ebay sorgen für eine schnelle und problemlose Annahme des Angebots. Die PC-Plattformen Steam und Gamesload ziehen schnell nach. Als Zahlungsmodell dient auf allen Konsolen eine herstellereigene Währung wie Microsoft Points oder Wii Points. Für verkaufte Software erhält der Kunde Einheiten dieser Währung. Diese kann er nur gegen Produkte des jeweiligen Online-Dienstes eintauschen, was die Reinvestition in den Spielmarkt garantiert. Die erreichten Kosteneinsparungen der Hersteller im Bereich der Produktion, des Vertriebs und der Lagerung werden in Form von Preisreduzierungen der Software an den Kunden weitergegeben. Digital distribuierte Spiele werden auf diese Weise trotz fehlender Verpackung und Handbücher at-

Making Games Magazin

Sie interessieren sich für aktuelle Trends und Themen der Spieleentwicklung? Sie möchten wissen, was die Branche antreibt und Neuigkeiten aus erster Hand erfahren? Sie wollen regelmäßig spannende Einblicke hinter die Kulissen werfen oder gar selbst Spieleentwickler werden?

Über die großen und die kleinen Geheimnisse der Spieleentwicklung schreiben bei uns die Entwickler und Programmierer selbst – und zwar jede Ausgabe in unserem Making Games Magazin und jeden Tag auf makinggames.de.



Eine längere Fassung des Gebrauchtmartikels lesen Sie in Ausgabe 02/2011 unseres Making Games Magazins.

traktiver, was sowohl den Umsatz im digitalen Neuwarenmarkt als auch im neu etablierten Gebrauchtmart steigt. Ende 2011 werden nach dem BGH-Urteil neue Gesetzesvorlagen für das Urheberrecht in Europa eingeführt und die First Sale Doctrine an digitale Transaktionen angepasst. Von nun an ist der Gebrauchtmart von Download-Gütern rechtlich zulässig. Durch den Ausbau leistungsfähiger Breitbandnetze können Spiele mit großen Datenmengen problemlos heruntergeladen werden. Durch den Erhalt eines Gebrauchtmarktes auf digitalen Distributionsplattformen bleiben die Vorteile des Verkaufs gebrauchter Spiele an den Einzelhandel für den Kunden bestehen und sorgen für eine große Akzeptanz sowie einen schnellen Wechsel zur neuen Vertriebsform. Somit entwickelt sich der digitale Neu- und Gebrauchtwarenmarkt von Videospielen zu einem umsatzträchtigen Erfolgsmodell, nicht nur für die Konsolenhersteller, sondern für die ge-

samte Industrie. Science-Fiction? Mitnichten! Das am 10. Mai eröffnete englische Portal Green Man Gaming bietet die Möglichkeit, Spiele herunterzuladen und nach der Nutzung wieder zu verkaufen. Im Gegenzug erhalten die Nutzer Credits oder andere digitale Inhalte.

Für das nachhaltige Bestehen eines digitalen Gebrauchtmarktes sind jedoch bestimmte Faktoren unerlässlich. Zunächst müssen online angebotene Neuspiele preiswerter sein als materiell distribuierte. Das erhöht die Akzeptanz des Marktes im Allgemeinen und fördert einen möglichen Gebrauchtmart. Die Erlöse der Spieler müssen außerdem gesichert wieder in den Neuwaren- oder Gebrauchtmart fließen. Nur so kann ein Plattformbetreiber und Publisher sicherstellen, dass durch den bestehenden Gebrauchtmart das Spielegeschäft generell gestärkt wird. Technisch ist dies durch vorhandene Lösungen wie platt-

greenman gaming

LOAD - PLAY - TRADE

SALE CONTINUES

HOME WHAT'S NEW BARGAIN BUCKET HOT DEALS LOGIN / REGISTER

SEARCH GAMES

BROWSE: All games | Action | Shooter | Strategy | Adventure | More genres...

Strategy

Battlestations: Pacific

BUY 34.95 €

Current trade in value: 17.49 €

Publisher: Square Enix
Developer: Eidos Hungary
Genres: Strategy, Action
Modes: Single player, Multiplayer
Metascore: 74/100
User rating: ★★★★★

Battlestations: Pacific is the immense sequel to the critically acclaimed Battlestations: Midway. The innovative franchise returns to complete the entire Pacific War with two massive single-player campaigns, the historically based US campaign and a historically possible Japanese campaign.

Players will experience one war through two epic sagas to be a part of history or change it. Commanding the US Fleet, players relive the grandest and most critical naval battles of the Pacific War and for the first time, as the Japanese, players lead the IJN Fleet to a completely different ending to the war.

No other game delivers the challenge of an RTS with the rush of real-time WWII flight and naval warfare. Players need intelligence and expertise to plan their moves in order to remain one step ahead of the opponent. The players command both strategy and action to anticipate every opponent move and turn the tide of war.

Twice the size of the original, the sequel includes 28 new units, five new innovative multi-player modes and new features which include island capture, kamikaze, easy-to-use interface.

TOP SELLERS

1. A.I.M. 2
2. Faces of War
3. NecroVision: Lost Company
4. Cryostasis
5. Jewel Quest Solitaire 1
6. Death Track: Resurrection
7. Defcon: Everybody Dies
8. High School Dreams
9. Sid Meier's Civilization® V
10. Tropico 3

more top sellers >

Install Capsule Now

Die auf Green Man Gaming gekauften Spiele können zu einem wechselnden Eintauchpreis zurückgegeben werden.

formspezifische Währungen einfach sicherzustellen. Ein dritter, nicht zu unterschätzender Faktor ist der Ausbau der Breitbandnetze. Denn trotz eines vergleichsweise guten Ausbaus weltweit wird der Speicherbedarf hochwertiger Spiele nach wie vor extrem ansteigen, und kaum ein Nutzer wird akzeptieren, mehrere Tage auf sein Download-Spiel warten zu müssen. Als weiterer Erfolgsfaktor kann noch die gesellschaftliche Akzeptanz genannt werden. Anhand der wichtigen Rolle von materiellen Gebrauchtmärkten und der steigenden Akzeptanz der digitalen Distribution dürfte das aber kein Hindernis darstellen. Schließlich ist ein breites Angebot an Spielen aller großen Publisher unerlässlich für den Erfolg eines digitalen Gebrauchtmarktes. Denn nur was als »neuer« Download erworben werden kann, kann auch »gebraucht« weiterverkauft werden. Eine besondere Rolle nehmen hierbei rechtliche Rahmenbedingungen ein, die von Land zu Land unterschiedlich sind und bisher auch einen K.O.-Faktor für einen Gebrauchtmart innerhalb digitaler Distributionsplattformen darstellen können. Die Publisher und Plattformbetreiber haben es jedoch in der Hand, ein solches Modell zu billigen, das ihnen mehr nutzt als schadet. Dann nämlich kann ein solcher Gebrauchtmart auch ohne die Änderungen der rechtlichen Rahmenbedingungen funktionieren. Leidtragender wird letztendlich der Einzelhandel sein. Diese Entwicklung ist aber bereits seit den Kindertagen der digitalen Distribution im Gange und ein ganz natürlicher Prozess. Diverse Anbieter aus dem Einzelhandel haben bereits Modelle entwickelt und den Sprung in die digitale Welt geschafft. Wer diesen Wechsel nicht wahrnimmt und entsprechende Maßnahmen ergreift, wird über kurz oder lang vom digitalen Markt verdrängt werden.

Dr. Daniel Schultheiss, Arne Müller / DM

Marketplace

Rating: ●●●● Action

The Ball \$19.99 Free Trial Available

ESRB: Mature

Alpha Protocol \$5.99 & Up Free Trial Available

ESRB: Mature
Released: November 1, 2010
Metascore: 72
Rating: ●●●● Action, Role-Playing

Dark Void \$4.99 & Up Free Trial Available

ESRB: Teen
Released: November 1, 2010
Metascore: 57
Rating: ●●●● Action, Adventure

Shaun White Skateboarding \$29.99 Free Trial Available

ESRB: Teen
Released: Fall 2010
Metascore: XX
Rating: ●●●● Action, Sports

Doc Clock: The Toasted Sandwich of Time \$9.99 Free Trial Available

ESRB: Everyone
Released: Esc Back 5
Metascore: XX

Kundenbindung extrem: Bei OnLive sind die Spieler vollkommen auf die Rechtleistung der Plattform angewiesen.

Hall of Fame

Deus Ex

Millionen Menschen halten Deus Ex für den intelligentesten Shooter aller Zeiten? Vorsicht, das könnte eine Verschwörung sein ... Von Christian Schmidt

GameStar.de/Quicklink/7412 Auf XL-DVD: Video-Special



Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Mein erstes Zusammentreffen mit Warren Spector fand auf dem Mars statt. Wir hatten uns gemeinsam aus Percival Lowells Kapsel auf den roten Planeten schießen lassen, und nun saßen wir in der Kapsel, Spector mit seiner Goldrandbrille, schauten hinaus auf die Sandwellen, und er sagte: »Mein Name ist Johann.« Gut, stimmte ja auch. In Origins **Ultima**-Ableger **Martian Dreams** aus dem Jahr 1991 gehört zum Mars-Expeditionsteam der bärtige Weißkittel Dr. Johann Spector, und der war nichts anderes als das digitale Alter Ego von Warren Spector, dem Producer des Spiels. Dass Origin sich schon so früh vor dem Mann verbeugte, zeugt von Weitsicht. Bei mir dauerte es noch bis **Ultima Underworld 2**, dass ich den Hut zog; nach **System Shock** lag ich auf den Knien. Warren Spector war also bereits einer der Großen, als er 1997 zu Ion Storm wechselte, um die Arbeit an dem aufzunehmen, was sein Magnum Opus werden sollte: **Deus Ex**.

Ion Storm war damals ein ziemlich wilder Laden, vollgestopft mit New-Economy-Investmentgeld, geführt vom id-Aussteiger und Branchen-Großmaul John Romero und befeuert von Geltungsdrang. Deshalb durfte Sectors Team vom Fleck weg große Brötchen backen. Für **Deus Ex** war dieses Laissez-faire ein Glücksfall. Als Konzept existierte das Spiel seit Jahren, galt aber als unumsetzbar. 1995 hatte Spector die Idee bei Origin unter dem Namen **Trouble Shooter** unterzubringen versucht, ein Jahr später schlug er sie Looking Glass als **Junction Point** vor. Beide winkten ab. Erst mit dem eigenen Team im texanischen Austin kam die Chance zur Verwirklichung, unter den Fittichen von Ion Storm. Dort lief das Spiel zunächst unter dem Arbeitstitel »Shooter«, der ironisch gemeint war: **Deus Ex** sollte alles andere sein als eine gewöhnliche Ballerorgie.

Die Wurzeln des Spiels liegen in **System Shock**, das war die Inspirationsquelle, die Blaupause, **Deus Ex** die logische Weiterent-

wicklung. Schon **System Shock** hatte Ego-Shooter und Rollenspiel gekreuzt, »genre buster« nannte man einen solchen Hybriden damals, schon **System Shock** setzte stark auf Entscheidungsfreiheit, teils alternative Routen, Inventar und Spezialisierung. **Deus Ex** führte den Gedanken viel weiter. »Das Spiel fußte auf der Idee, den Spieler als Mitgestalter anzusehen, ihm Entscheidungsmacht zu geben und seine Handlungen zu akzeptieren«, beschrieb Spector später. Das war keine neue Idee, praktisch jedes Rollenspiel handhabt das so seit der Zeit, als die Bits noch mit Schlamm an die Höhlenwand gemalt wurden. Aber in Shootern war das Konzept 1997 noch unerprobt, selbst **Half-Life** kam erst ein Jahr später. Was es bedeutet, in einem Shooter plötzlich eine Wahl zu haben, zeigt sich ziemlich gut an der Art, wie ich **Deus Ex** gespielt habe.

Ich liebe Shooter, ich mag es, mich knatternd durch Feindschwärme zu ballern. Aber in **Deus Ex** begrüßt mich mein Bruder Paul Denton im Jahr 2052 mit einer simplen Entscheidung: Welche Waffe will ich in die erste Mission mitnehmen? Ein Scharfschützengewehr, einen Granatwerfer oder eine Armbrust mit Betäubungspfeilen? Ich kann (in der Rolle des bionisch verbesserten

Deswegen legendär

- ✱ mischt Ego-Shooter und Rollenspiel
- ✱ alternative Lösungswege für jede Situation
- ✱ Entscheidungsfreiheit und Konsequenzen
- ✱ vertrackte Verschwörungsgeschichte
- ✱ »Denton, bleiben Sie aus der Damentoilette raus!«

UNATCO-Agenten J.C. Denton) auch in **Deus Ex** Blei und Feuer speien, ich kann dem Feind eine Maschinenpistole entreißen und fortan jeden umrotzen. Aber sobald ich die Armbrust in der Hand halte, verliert das jeden Reiz. Ich muss also nicht töten, ich kann Menschen auch ausknocken? Das ist anspruchsvoller, ich muss schleichen, unentdeckt bleiben, Gegnern in den Rücken fallen? Hell yeah! Die Wahlmöglichkeit verändert die Spielweise, plötzlich drücke ich mich in Ecken, warte auf Feinde, bei Alarm renne ich weg und verkrieche mich. Dabei ist mir völlig bewusst, dass ich jederzeit das Sturmgewehr packen und losballern könnte, es wäre sehr viel einfacher. Aber das



geht nicht mehr, nicht, wenn ich weiß, dass es eine Alternative zum Töten gibt. Aus Wissen entsteht Gewissen, selbst in dieser dummen digitalen Scheinwelt.

Die ethische Entscheidung ist in **Deus Ex** nur angelegt, sie wird mir nicht aufge-drängt, aber sie wird – das ist wichtig – vom Spiel beobachtet. Es konfrontiert mich mit Konsequenzen. In einem Einsatz verachtet mich meine skrupellose Kollegin Anna, wenn ich Leben schone. Ich kann Anna nicht leiden, aber ihre Geringschätzung wurmt mich. Wer kaltblütig tötet, dem streicht dagegen der Versorgungsoffizier Carter die Munition. In einer Schlüsselszene befiehlt mir Anna, einen Verdächtigen zu erschießen. Wenn ich ihn dennoch erst befrage, exekutiert sie ihn vor meinen Augen. Jahre später bin ich darauf gekommen, dass ich an dieser Stelle eine dritte Alternative habe: Anna zu töten. Auch das funktioniert, das Spiel passt sich an, der Verdächtige überlebt und taucht später noch einmal auf.

Deus Ex wird oft für eine andere Art der Entscheidungsfreiheit gelobt, für seine verschiedenen Lösungswege: Eine verschlos-

Anna verachtet mich, weil ich Leben schone.

sene Tür lässt sich in der Regel öffnen, indem man den richtigen Schlüssel findet, sie aufsprengt, sie mit einem Dietrich knackt, sie durch einen Luftschacht umgeht, sich in einen Computer hackt und sie elektronisch entriegelt oder einfach Lärm schlägt, bis eine Wache durch die Tür rennt. Das ist nicht übertrieben; **Deus Ex** kennt für wirklich jedes Problem, und sei es noch so klein, mindestens drei Optionen. Die großen Entscheidungen führen oft in völlig andere Bereiche eines Levels, etwa durch die Kanalisation statt übers Dach. Aber das klingt eindrucksvoller, als es ist. In der Praxis wiederholen sich die Mus-



ter schnell, und weil es trotz Rollenspiel-Talentsystem leicht gelingt, einen Alleskönner zu spielen, kann man sämtliche Alternativrouten ausprobieren.

Diese Handlungsfreiheit zeichnet **Deus Ex** ebenso aus wie die Rollenspiel-Einflüsse und leichte Ansätze einer offenen Spielwelt, denn manche Zentralregionen wie ein New Yorker Stadtviertel oder der Markt von Hong Kong sind ruhige, mit Gesprächen und Nebenaufgaben gesprenkelte Entdeckungswiesen zwischen den Story-Einsätzen. Aber auch das Szenario sticht heraus, denn Warren Spector und sein Chef-Designer Harvey Smith baggerten hemmungslos in der Klamottenkiste der Verschwörungstheorien und modellierten daraus eine krass überzeichnete, aber trotzdem stimmige Zukunftsvision. Im doppelbödigen Wer-gegen-wen steckt hinter jeder Organisation eine noch geheimere Organisation. Von der CIA bis zur Area 51, von Majestic 12 bis zu den Illuminaten war alles dabei, angereichert mit cybernetischen Menschen und einem tödlichen künstlichen Virus. Ich hatte damals (wie

alle paar Jahre) die **Illuminatus**-Trilogie von Wilson und Shea gelesen, im Fernsehen lief **Akte X**, ich durfte mich also als akademisch vorgebildet betrachten und fühlte mich in **Deus Ex** sofort zu Hause.

So muss es vielen anderen auch gegangen sein, denn **Deus Ex** wurde zu einem Verkaufserfolg. Der Mutterfirma Ion Storm brachte das zwar nichts mehr, sie krachte 2001 zusammen. Aber Sectors Zweigstudio in Austin überlebte immerhin bis 2005 und brachte in der Zeit noch einen Nachfolger zustande. **Deus Ex: Invisible War** (2003), obwohl ein sehr guter Shooter, enttäuschte die meisten Fans: Im Vergleich zum Vorgänger hatte Sectors Team die Charakterentwicklung und die Offenheit der Welt stark zurückgefahren. Ich legte das Spiel nach zwei Stunden zur Seite, was auch daran lag, dass es mit seinen aufsehenerregenden Echtzeit-Schatten auf meinem damaligen PC zwar brillant aussah, aber wie Kartoffelbrei lief. Für Warren Spector war nach dem feinen **Thief 3** (2004) auch erst einmal Schluss; es dauerte bis 2010, ehe er sich mit der Wii-Farbkleckserie **Epic Mickey** zurückmeldete. In seiner Ruhmesliste landet dieser Titel zwar nicht auf Platz 1. Aber da steht ja sowieso **Deus Ex**, bzw. **System Shock**, bzw. **Martian Dreams** ... ach, entscheiden Sie doch selbst! Nach **Deus Ex** sollten Sie das ja können. **CS**



Deus Ex Rollenspiel-Shooter

PUBLISHER	Eidos
ENTWICKLER	Ion Storm Austin
QUELLE	Amazon, Ebay (ca. 10 Euro)
SPRACHE	Englisch mit deutschen Untertiteln
MINIMUM	500 MHz, 128 MB RAM, 3D-Karte
SO LÄUFT'S	Deus Ex läuft unter Windows 7, Vista und XP. Ältere Versionen sollten Sie auf v1.12 patchen.

Fazit Shooter mit Intelligenz und Gewissen.

Hardware News

Neuer Hardware-Teil auf GameStar.de

GameStar.de/Quicklink/7430

Ab sofort ist Hardware-Kaufberatung auf GameStar.de noch einfacher: In den vergangenen Wochen haben wir die letzten Hardware-Seiten auf das aktuelle Design von GameStar.de umgestellt – dazu gehören die Tests, die Bestenlisten sowie die jeweiligen Übersichtsseiten. Dabei folgt der Aufbau dem Spielbereich, sodass Sie alle Informationen zu einem Hardware-Produkt ganz einfach bequem auf einer Seite finden, inklusive Bildern, Test, technischen Daten und Preisvergleich. Auch die Hardware-Anlaufseite unter www.GameStar.de/Hardware ist jetzt genauso aufgebaut wie die Startseite von GameStar.de und bietet daher einen deutlich besseren Überblick über unsere Berichterstattung. **DV**



Mit dabei sind **rund-erneuerte Bestenlisten**, unter anderem zu 120-Hertz-TFTs.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

Prozessor Athlon 64 X2/5000+
Arbeitsspeicher 2,0 GByte
Grafikkarte Geforce 8800 GT

Standard-PC



Mittelklasse-PC

Prozessor Core 2 Duo E8500
Arbeitsspeicher 4,0 GByte
Grafikkarte Radeon HD 4870



High-End-PC

Prozessor Core 2 Quad Q9300
Arbeitsspeicher 4,0 GByte
Grafikkarte 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 80 €	HD 4870 110 €		HD 4870 X2 k.A.				
Radeon HD 5/6		HD 5670 80 €	HD 5750 100 €	HD 5770 100 €	HD 6850 140 €	HD 5850 130 €	HD 6870 160 €	HD 5870 180 €	HD 6950 190 €	HD 6970 280 €
Geforce 400/500			GTX 450 90 €	GTX 550 120 €	GTX 460 140 €	GTX 560 190 €	GTX 480 270 €	GTX 570 260 €	GTX 580 400 €	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 150 €	E7500 100 €	E8200 110 €	E8500 170 €	Q6600 k.A.	Q9300 k.A.	Q9550 220 €	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.

Nvidia Geforce GTX 560



Beispielsweise MSI liefert seine **N560GTX TwinFrozr II** mit eigenem Lüfter und nochmals gesteigerten Taktraten aus.

GameStar.de/Quicklink/7431

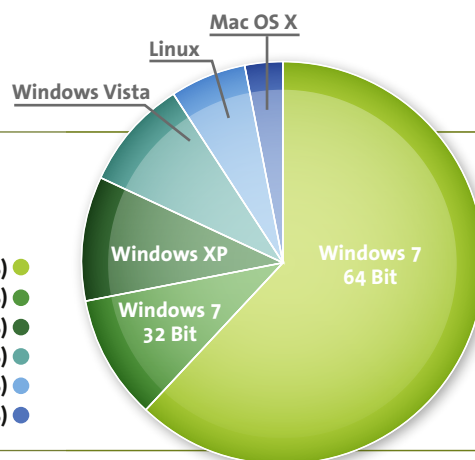
Zu spät für einen Test in dieser Ausgabe erreichte uns Nvidias neue Grafikkarte, mittlerweile sollte die Geforce GTX 560 aber erhältlich sein. Alle bisher verfügbaren Informationen deuten auf eine höher getaktete Variante des Dauerbrenners GTX 460 mit 1,0 GByte Speicher (derzeit ab 140 Euro) hin statt auf eine herunter getaktete Geforce GTX 560 Ti (rund 200 Euro). Dementsprechend soll die GTX 560 ohne »Ti« 336 Shader-Einheiten und einen 1,0 GByte großen Videospeicher haben, der über ein 256 Bit breites Speicher-Interface angebunden ist. Die Taktfrequenzen für Chip und Shader-Prozessoren dürften bei 810 MHz beziehungsweise 1.620 MHz liegen, der Speichertakt stand bis zuletzt noch nicht fest. Wenn wir diese Leistungsdaten zugrunde legen, wird die GTX 560 voraussichtlich so schnell sein wie die am stärksten übertakteten GTX-460-Karten, die momentan ab 160 Euro gehandelt werden. Der Preis der GTX 560 wird sich daran orientieren. **DV**

»Welche Betriebssysteme haben Sie auf Ihrem PC oder Notebook installiert?«

Windows 7 hat die GameStar-Leser innerhalb von eineinhalb Jahren erobert, die 64-Bit-Variante ist sechsmal so oft installiert wie die 32-Bit Version. Vista und XP haben jeweils nur noch so viele Nutzer wie Linux und Mac OS X zusammen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.865 Teilnehmer

Windows 7 64 Bit.....	(62 %)
Windows 7 32 Bit	(10 %)
Windows XP	(10 %)
Windows Vista	(9 %)
Linux	(6 %)
Mac OS X	(3 %)



Neue Details zu AMDs Bulldozer-CPU

GameStar.de/Quicklink/7433

Die Gerüchte verdichten sich, dass AMD seine neue Prozessorarchitektur »Bulldozer« am 14. Juni auf der E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit präsentieren könnte. An konkreten Modellen sind das voraussichtlich die im 32-Nanometer-Prozess gefertigten »Zambezi«-CPUs für Desktop-PCs in zunächst drei Serien: die FX-8100-Reihe mit acht Kernen, die FX-6100-Modelle mit sechs Kernen und die Quad-Core-Varianten als FX-4100. Vermutlich liegen die Taktraten deutlich über 3,0 GHz, mit Hilfe der in allen Modellen integrierten Turbo-Funktion sollen teils bis zu 4,1 GHz drin sein. Passende AM3+-Mainboards mit AMD-900-Chipsatz stehen ebenfalls in den Startlöchern. Für günstigere PCs sind die »Llano«-CPUs gedacht, die als A-Serie mit zwei bis vier Kernen samt interner DirectX-11-Grafikeinheit erscheinen sollen. Allerdings basieren diese noch auf der Phenom-II-Architektur, aber mit 32 statt 45 Nanometer feinen Strukturen. **FX**



AMDs kommende **Bulldozer-Prozessoren** erscheinen als FX-Serie.

News-Ticker

Festplatten: Durch die Tsunami-Katastrophe in Japan bedingte Produktionsausfälle haben die Preise um über zehn Prozent steigen lassen. Besserung wird frühestens im Herbst erwartet.

Microsoft: Für 8,5 Milliarden US-Dollar (5,9 Milliarden Euro) hat Microsoft das Unternehmen Skype gekauft. Wie und ob das gleichnamige Kommunikations-Tool in Microsoft-Produkte integriert werden soll, ist noch nicht bekannt.

Internet: Am 8. Juni werden große Webseiten wie Google und Facebook probeweise einen Tag lang auf das neue Internet-Protokoll IPv6 umstellen, da dem gängigen IPv4 langsam die verfügbaren Adressen ausgehen. Besonders ältere Hardware und Betriebssysteme könnten am 8. Juni also Probleme machen.

Firefox: Bereits Ende Juni wollen die Mozilla-Entwickler Firefox 5 veröffentlichen. Künftig sollen regelmäßiger neue Versionen mit neuen Funktionen erscheinen.



MAXIMALE BILDQUALITÄT in jedem Spiel

Moderne Grafikkarten liefern mehr Leistung, als die meisten Spiele benötigen. Mit Kantenglättung und anisotropem Texturfilter machen Sie sich das zunutze. Wir vergleichen die Einstellungen im Detail. Von Daniel Visarius

Von Kantenglättung und anisotropem Texturfilter hat fast jeder Spieler schon einmal gehört, viele setzen beides zur Verbesserung der Bildqualität ein. Nur wenige wissen allerdings um die Funktionsweise und – was viel wichtiger ist – welche Einstellung das beste Verhältnis zwischen Bildqualität und Leistung bietet. Einfach alle Regler auf Anschlag zu drehen, ist die falsche Lösung und kann zu einem ruckeligen Spielablauf führen. Insbesondere hohe Kantenglättungsmodi wie 8x kosten oft viel zu viel Leistung und verbessern das Bild gegenüber niedrigeren Modi

nur unwesentlich. Welche Einstellung die beste Qualität in Relation zur Leistung bietet, das untersuchen wir mit ausführlichen Bildervergleichen und Benchmarks.

Sowohl Kantenglättung als auch der anisotrope Texturfilter bügeln Schwächen aktueller 3D-Darstellung aus. Kantenglättung (auch Anti-Aliasing oder kurz AA genannt) berechnet bestimmte Teile des Bildes mit höherer Auflösung, um Treppcheneffekte zu vermeiden, die bei schrägen Kanten entstehen, wenn das Bild aus dem Speicher der Grafikkarte in das rechtwinkelige Pixelraster des Monitors gezwängt wird. Vor allem geometrische Strukturen wie beispielsweise

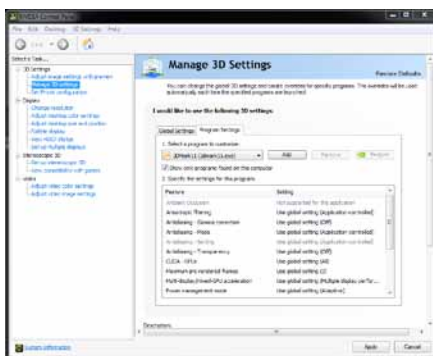
Baukräne oder Häuserfassaden wirken durch Kantenglättung viel höher aufgelöst, als sie tatsächlich sind, die Folge ist ein realistischer Gesamteindruck. Die einzelnen Einstellungen 2x, 4x oder 8x geben den

Kantenglättung will wohl dosiert sein.

Multiplikator an, mit dem die Kantenberechnungen im Vergleich zur normalen Auflösung durchgeführt werden. Entsprechend kostet beispielsweise vierfache Kantenglättung



Die **3D-Einstellungen** finden Sie im Radeon-Treiber unter **Gaming**. Mit der Stecknadel oben rechts im Fenster fügen Sie diese den Favoriten hinzu (links oben).



Im GeForce-Treiber können Sie in den **3D-Einstellungen** die Optionen für jedes Spiel steuern. Dazu öffnen Sie den Reiter **Programm Settings**, die Standardeinstellungen stehen jeweils in Klammern.

tung (je nach Spiel) rund 20 Prozent Leistung. Neben den bekanntesten Kantenglättungsmodi, die allesamt auf dem so genannten Multisampling (MSAA) basieren, gibt es auch eine Vielzahl weiterer Einstellungen. Bei gleichem Rechenaufwand sollen die eine bessere Bildqualität erreichen oder bei weniger Rechenaufwand ähnlich gut aussehen wie Multisampling. Nicht alle funktionieren mit jeder Grafikkarte, nur wenige lohnen sich wirklich und wieder andere wie beispielsweise das hochwertigere Supersampling laufen meist nur auf High-End-Grafikkarten flüssig. Worin die Unterschiede bei Qualität und Leistung liegen, arbeiten wir auf den folgenden Seiten heraus.

Im Anschluss an die Analyse der Kantenglättungsmodi widmen wir uns dem anisotropen Texturfilter, kurz AF. Der verschönert keine Polygonkanten, sondern verbessert die Darstellung von Texturen, also den Grafiken, die die Entwickler auf das zugrunde liegende Drahtgittermodell von Landschaften, Charakteren und übrigen Objekten kleben. Für gewöhnlich werden Texturen nur in unmittelbarer Nähe des Betrachters mit voller Qualität gezeichnet, zudem sind Übergänge zwischen den einzelnen Detailstufen teilwei-

se ganz schön ruppig. Besonders beim Blick in die Tiefe über sich wiederholende Muster wie Backsteine oder Kieselsteine fällt die immer weiter abnehmende Auflösung negativ auf. Heutige Grafikkarten haben im Vergleich zu den Konsolen aber mehr als ausreichend Speicher, um Texturen in jeder Situation mit maximaler Qualität darzustellen. Die Qualitätsstufen des anisotropen Texturfilters sind anders als bei Kantenglättung eindeutig: 2x, 4x, 8x und 16x schieben die Grenze, mit der die Texturen in höchster Detailstufe angezeigt werden, immer weiter in die Tiefe. 8x ist eine sinnvolle Standardeinstellung und sollte in jedem Spiel eingeschaltet werden, da sie maximal drei Prozent Leistung kostet und sich optisch allemal lohnt. Trotz AF wirken die Übergänge von der ersten zur zweiten Texturebene mitunter ziemlich hart, an anderer Stelle flimmern möglicherweise engmaschige Strukturen wie Gitter. Dann sollten Sie im Treiber die zugehörigen »Optimierungen« abschalten, die AMD und Nvidia je nach Treiber und Grafikkarte standardmäßig aktivieren, um sich in Benchmarks geringfügig bessere Ergebnisse zu erschießen (GameStar testet Grafikkarten stets mit abgeschalteten Optimierungen). Bei GeForce-Grafikkarten stellen Sie dazu die »Anisotrope Optimierung« und die »Trilineare Optimierung« in den »3D-Einstellungen« des Treibers auf »Aus«, als Radeon-Besitzer schieben Sie unter »Catalyst A.I.« den Regler »Texture Filtering Quality« ganz nach rechts.

Kantenglättung und anisotroper Texturfilter lassen sich nicht immer direkt im Spiel einstellen, obwohl beide Verfahren seit Jahren bekannt sind. Meist können Sie nur entweder AA oder AF steuern, und selten bieten die Spiele alle von der Grafikkarte unterstützten Modi an. Wenn möglich, sollten Sie die Bildverbesserungen unbedingt im Spiel aktivieren. Falls der jeweilige Titel nur einen Teil der technisch möglichen Kantenglättungsmodi erkennt, Sie für höherwertige

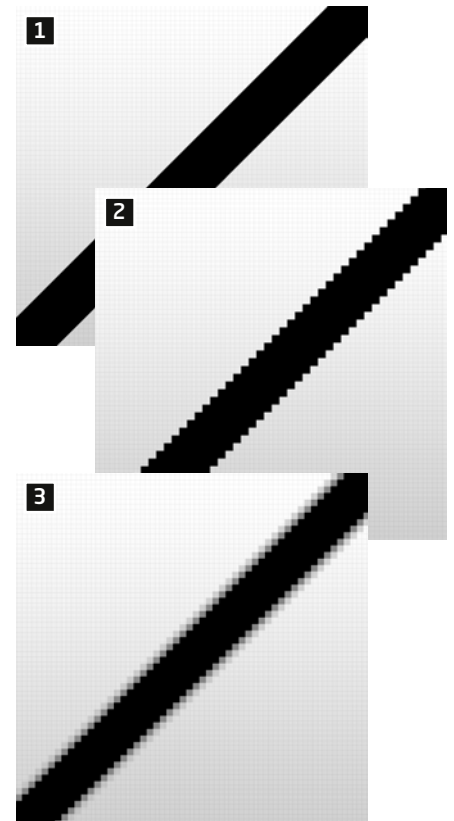
Einstellungen aber genug Leistung haben, können Sie die Anwendungseinstellungen im Treiber auch er-

weitern. Dazu müssen Sie in den 3D-Einstellungen den unmittelbar neben dem eigentlichen AA-Regler befindlichen AA-Modus auf »Erweitert« stellen und dann die gewünschte Stufe festlegen. Ansonsten lassen sich AA und AF auch über den Treiber erzwingen. In Einzelfällen wie **Starcraft 2** kostet das über Gebühr viel Leistung oder funktioniert überhaupt nicht (siehe **Mafia 2**), in der Regel klappt das aber problemlos. Weil die einzelnen Spiele die Grafikkarte aber mal mehr, mal weniger beanspruchen, müssen zumindest Radeon-Besitzer von Spiel zu Spiel die Einstellungen im Treiber anpassen. Eine ausgeklügelte Profilverwaltung, mit der Sie die Einstellungen für jedes Spiel einzeln vornehmen können wie im GeForce-Treiber, gibt es nicht. **DV**

AF können Sie durchgehend einschalten.

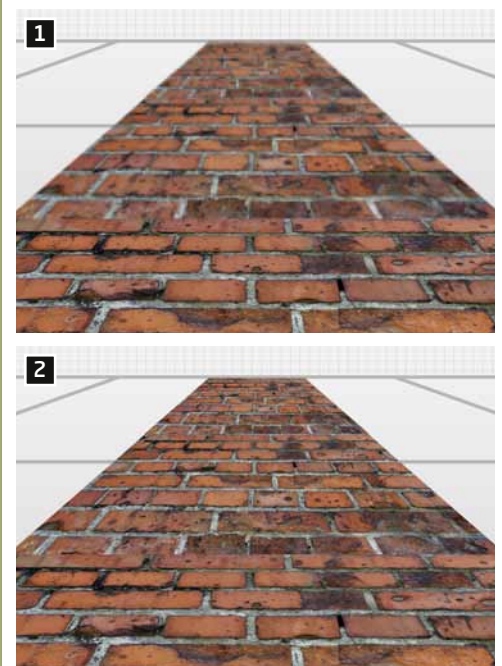
Kantenglättung

1 Bedingt durch die Auflösung des Monitors sehen nur absolute waagerechte und senkrechte Linien natürlich aus, **2** schräge Kanten werden abgehackt oder in Extremfällen sogar unterbrochen. **3** Kantenglättung berechnet zusätzliche Pixel, die den Eindruck einer perfekten Schräge erzeugen.



Anisotroper Texturfilter

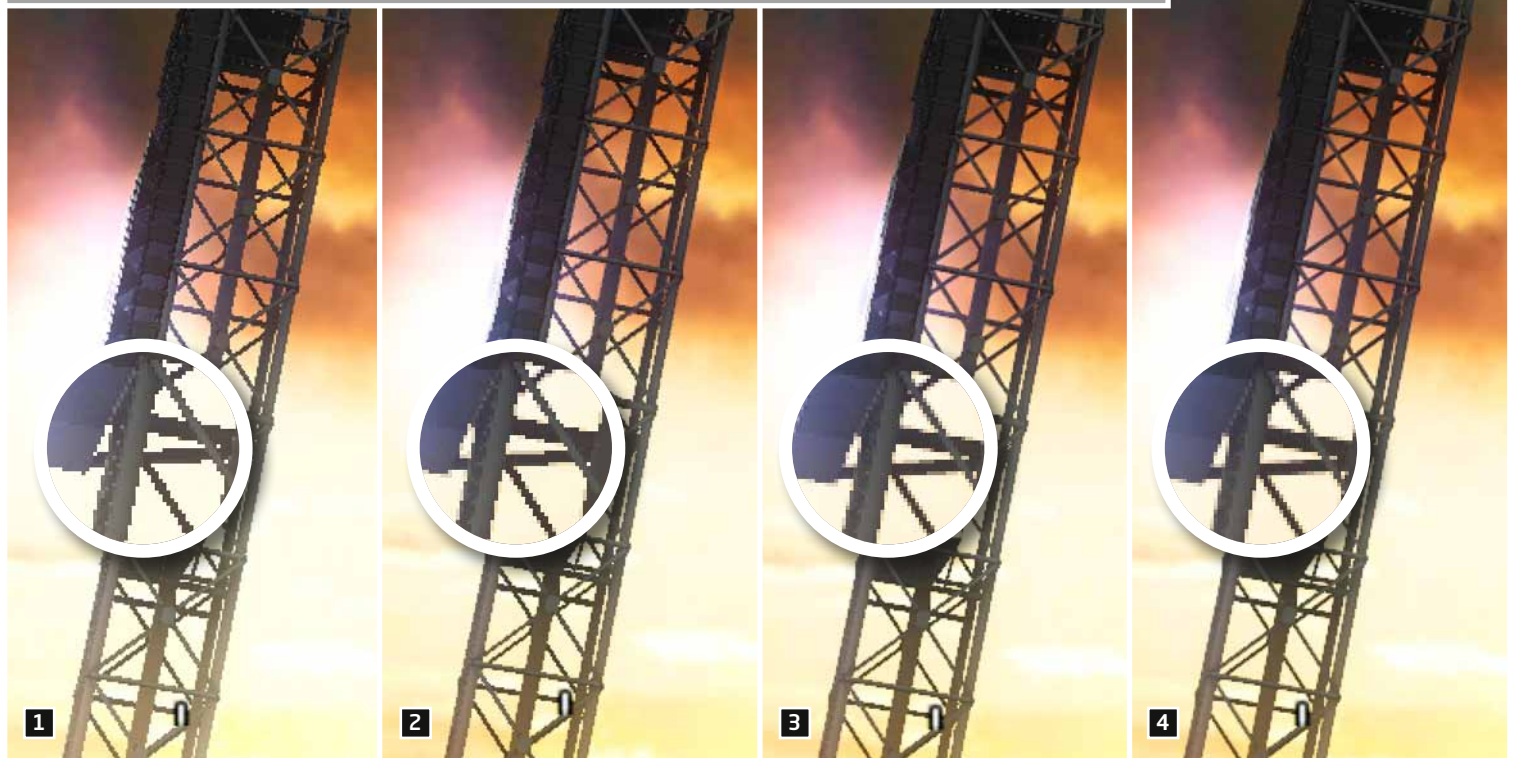
1 Normalerweise sinkt die Texturauflösung mit zunehmender Bildtiefe immer weiter ab. **2** Der anisotrope Filter sorgt für eine gleichbleibende Qualität und bügelt zudem die ansonsten harten Übergänge zwischen den einzelnen Stufen aus.



Kantenglättung

Kantenglättung glättet Kanten – soweit klar. Aber was ist der Unterschied zwischen Multi Sampling und Super Sampling? Und was bedeuten Narrow-tent, Wide-tent oder Edge-detect? In diesem Artikel erklären wir die wichtigsten Kantenglättungsmodi und deren Unterschiede. Von Hendrik Weins

- 1 Ohne Kantenglättung verpixeln die vielen verschränkten Metallstreben des Krans deutlich sichtbar.
- 2 Bereits mit zweifachem Multi Sampling (2x MSAA) sind die Kanten des Krans deutlich geglättet.
- 3 Mit vierfacher Kantenglättung sehen Sie erneut eine Verbesserung gegenüber 2x MSAA.
- 4 Erst mit 8x MSAA werden die Streben des Krans optimal geglättet – das kostet aber gehörig Leistung.



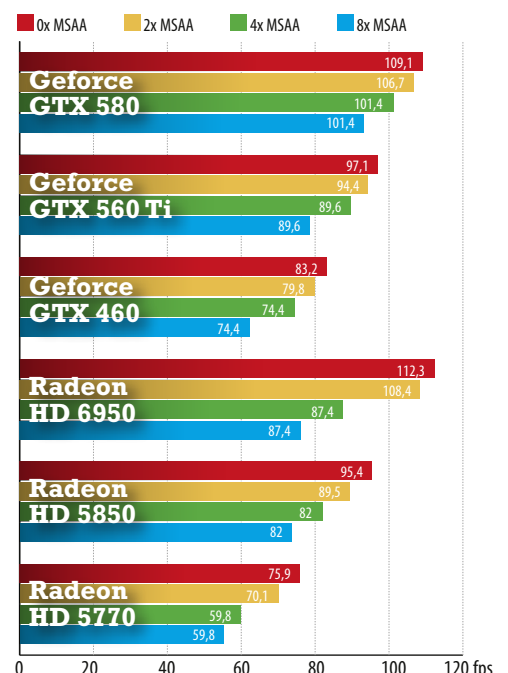
Multisampling Anti-Aliasing (MSAA)

Multisampling Anti-Aliasing (MSAA) ist die bekannteste und weit verbreitetste Form der Kantenglättung, sämtliche Grafikkarten von AMD und Nvidia und nahezu alle aktuellen Spiele beherrschen diese Art der Treppchenbeseitigung. Im Gegensatz zu Full Scene Anti Aliasing (FSAA), einem der

4x MSAA packt so gut wie jede Karte.

ersten AA-Modi, mit dem Voodoo-Karten schon im Jahr 2000 zurechtkamen, glättet MSAA aber lediglich die Polygonkanten. Die Technik erzeugt also nicht das ganze Bild in einer höheren Auflösung, um es im nächsten Schritt wieder auf die Auflösung

des Monitors anzupassen. Durch diesen Trick arbeitet MSAA spürbar effektiver als FSAA – auch wenn die Bildqualität nicht ganz das Niveau von FSAA erreicht. Der Leistungsverlust durch MSAA ist vergleichsweise gering, die Bildqualität profitiert aber sichtbar. In unserem Beispiel **Call of Duty: Black Ops** sinkt die durchschnittliche Bildwiederholrate bei zweifachem Multi Sampling gegenüber 0x MSAA lediglich um etwa fünf Prozent, 8x MSAA zieht hingegen bereits bis zu 20 Prozent Leistung. Während Geforce GTX 460 oder Radeon HD 5770 mit achtfachem MSAA gut ein Viertel ihrer Leistung verlieren, reduziert sich die Bildwiederholrate bei der Geforce GTX 580 nur um 15 Prozent. Je schneller die eigentliche Karte, desto weniger Leistung frisst MSAA.



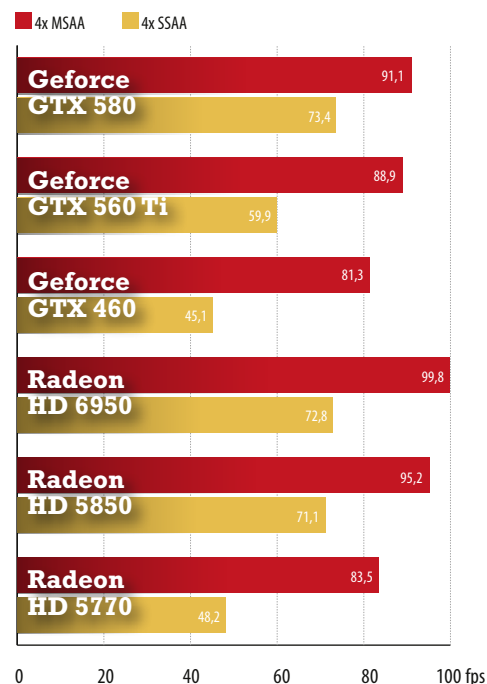
Super Sampling

Super Sampling Anti Aliasing (SSAA) ist eine Art des Full Screen Anti Aliasing (FSAA) und glättet im Vergleich zu MSAA nicht nur Polygonkanten, sondern auch Texturen sowie Shader-Effekte zuverlässig. Vereinfacht funktioniert SSAA so: Das Bild

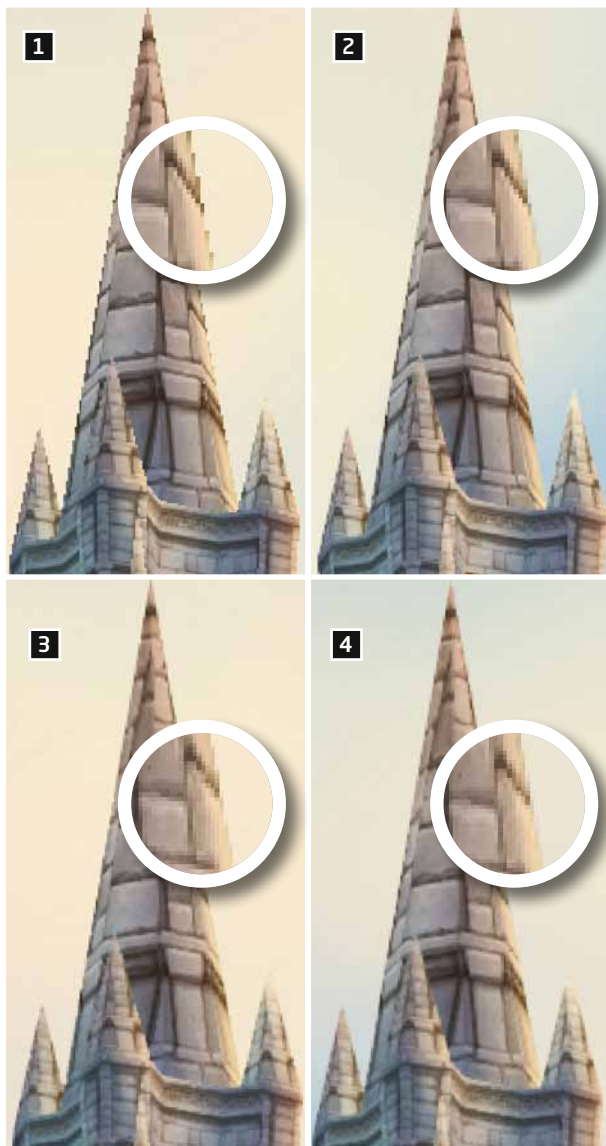
Super Sampling kostet immens viel Leistung!

wird mit einer deutlich höheren Auflösung als der im Spiel eingestellten berechnet, und dann wieder auf den Monitor anpasst. Nachteil dieser Methode: Sie frisst ungemein viel Leistung. Zudem funktioniert sie offiziell nur unter DirectX 9. Aber Nvidia bietet mit dem SSAA-Tool ein separates Programm an, um SSAA auch unter DirectX 10 und 11 zu nutzen. Im Spieletest mit **Dragon Age 2** sind die Vorteile von Super

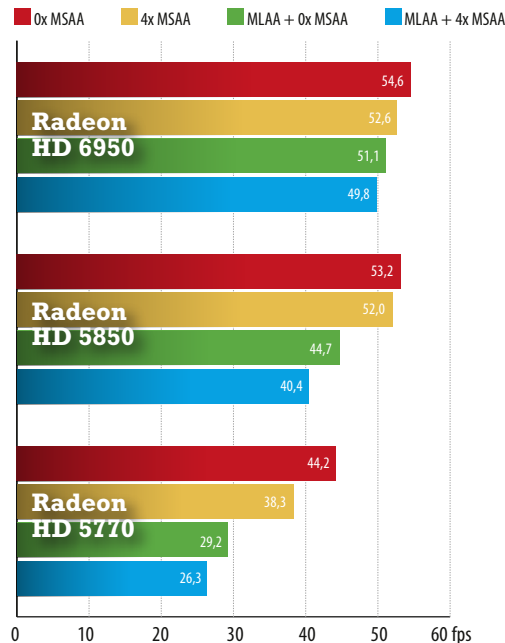
Sampling deutlich zu erkennen: Nur mit SSAA verschwindet der Moiré-Effekt auf der Treppe. Dabei ist SSAA auf GeForce-Karte deutlich unschärfer als auf Radeon-Modellen. Die Erklärung: Mit Super Sampling ändert sich der Wert des LOD-Bias (eine Level-of-Detail-Einstellung), der festlegt, ab welcher Nähe zum Betrachter höher aufgelöste Texturen verwendet werden. Während AMD in den Treibern des Catalyst den LOD-Bias automatisch an die SSAA-Einstellung anpasst und so optimale Schärfe liefert, müssen GeForce-Besitzer mit dem Tool Inspector von www.GameStar.de/Quicklink/7436 nachhelfen. Die Leistung bricht je nach Grafikkarte mit Super Sampling allerdings um fast die Hälfte ein. Eine Einsteigerplatine wie die Radeon HD 5770 kracht von durchschnittlich 83,5 fps mit 4x MSAA auf 48,2 fps mit SSAA herunter, der High-End-Grafikkarte GeForce GTX 580 macht SSAA mit einem Verlust von knapp 20 Prozent spürbar weniger aus.



Morphological Antialiasing (AMD)



- 1 Starke Kontraste machen die Notwendigkeit von Kantenglättung besonders deutlich.
- 2 Vierfaches Multi Sampling wirkt dem Treppeneffekt entgegen: Die Turmspitze hat glatte Kanten.
- 3 Mit AMDs Morphological AA verschwinden zwar die Kanten, aber auch die Bildschärfe.
- 4 Die Kombination aus MSAA und MLAA liefert zwar saubere Kanten, bringt aber insgesamt dennoch eher eine Verschlechterung gegenüber 4x MSAA.



Morphological Antialiasing ist ein Kantenglättungsmodus, der nur von AMDs Radeon-Modellen unterstützt wird, und das auch erst seit der Radeon-HD-6800er-Serie. Im Vergleich zu normalem MSAA arbeitet MLAA als reiner Post-Processing-Filter. Das bedeutet, dass die Kantenglättung nicht bereits bei der Entstehung des Bildes angewendet, sondern über das bereits fertige Bild gelegt wird, bevor es an den Monitor geschickt wird. Dabei untersucht MLAA das Bild auf Kanten mit einem starken Kontrast, beispielsweise die Spitze des Turmes vor den weißen Wolken in unserem WoW-Testbild. Im nächsten Schritt verwischt MLAA die Konturen leicht und erzeugt so den Eindruck von geglätteten Kanten. Da die Technik allerdings das ganze Bild anfasst, werden auch Kanten geglättet beziehungsweise verwischt, die besser unangetastet bleiben sollten – zum Beispiel Schriften im Chat oder Ähnliches. Bei der Leistung kann MLAA nur bedingt überzeugen. Je nach Grafikkarte frisst MLAA bis zu 35 Prozent Leistung und liefert dabei ein sichtbar schlechteres Bild als 4x MSAA.

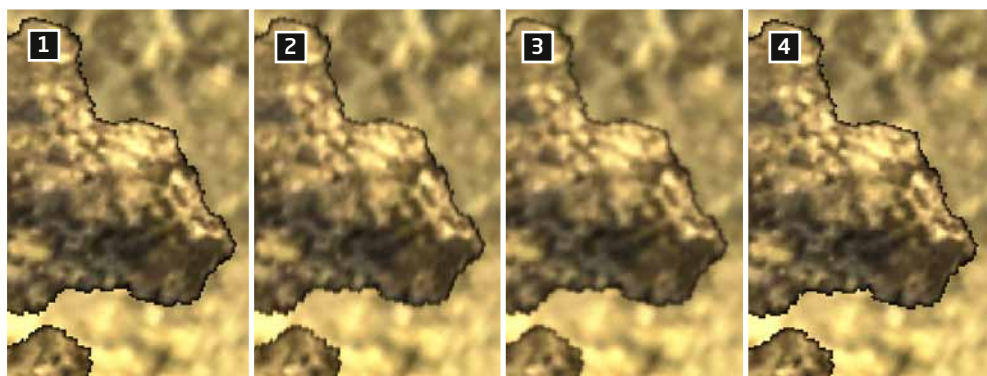
MLAA ist unscharf und unperformant.

Custom Filter Antialiasing (AMD)

Neben normalem MSAA unterstützten die Radeon-HD-5000-Karten noch angepasste Kantenglättungsmodi (CFAA), AMD nennt diese »Narrow-tent«, »Wide-tent« sowie »Edge-detect«. Im Gegensatz zu herkömmlichem MSAA (im Treiber »Box« genannt) beziehen diese Verfahren zusätzliche Pixel in der Nachbarschaft der zu glättenden Pixel mit in die Berechnung ein. Das sorgt auf

der einen Seite für weichere Übergänge an harten Kanten, hat aber auch den Nebeneffekt, dass das komplette Bild unscharf wird. Wide-tent reagiert hierbei etwas aggressiver als Narrow-tent, da mehr und weiter entfernte Subpixel zum Einsatz kommen. Der Edge-detect-Modus geht subtiler vor und glättet nur die Polygon-Kanten mit CFAA. Dadurch vermatscht nicht mehr das

ganze Bild, sondern nur Teilbereiche. Allerdings kamen nicht alle Spiele problemlos mit den CFAA-Modi zurecht und produzierten teilweise Bildfehler, weshalb AMD bei der Radeon-HD-6000-Serie die Modi Narrow- und Wide-tent gestrichen hat. Auf die Leistung haben die unterschiedlichen CFAA-Einstellungen wenig Einfluss, sie benötigen nur wenig mehr als normales MSAA.



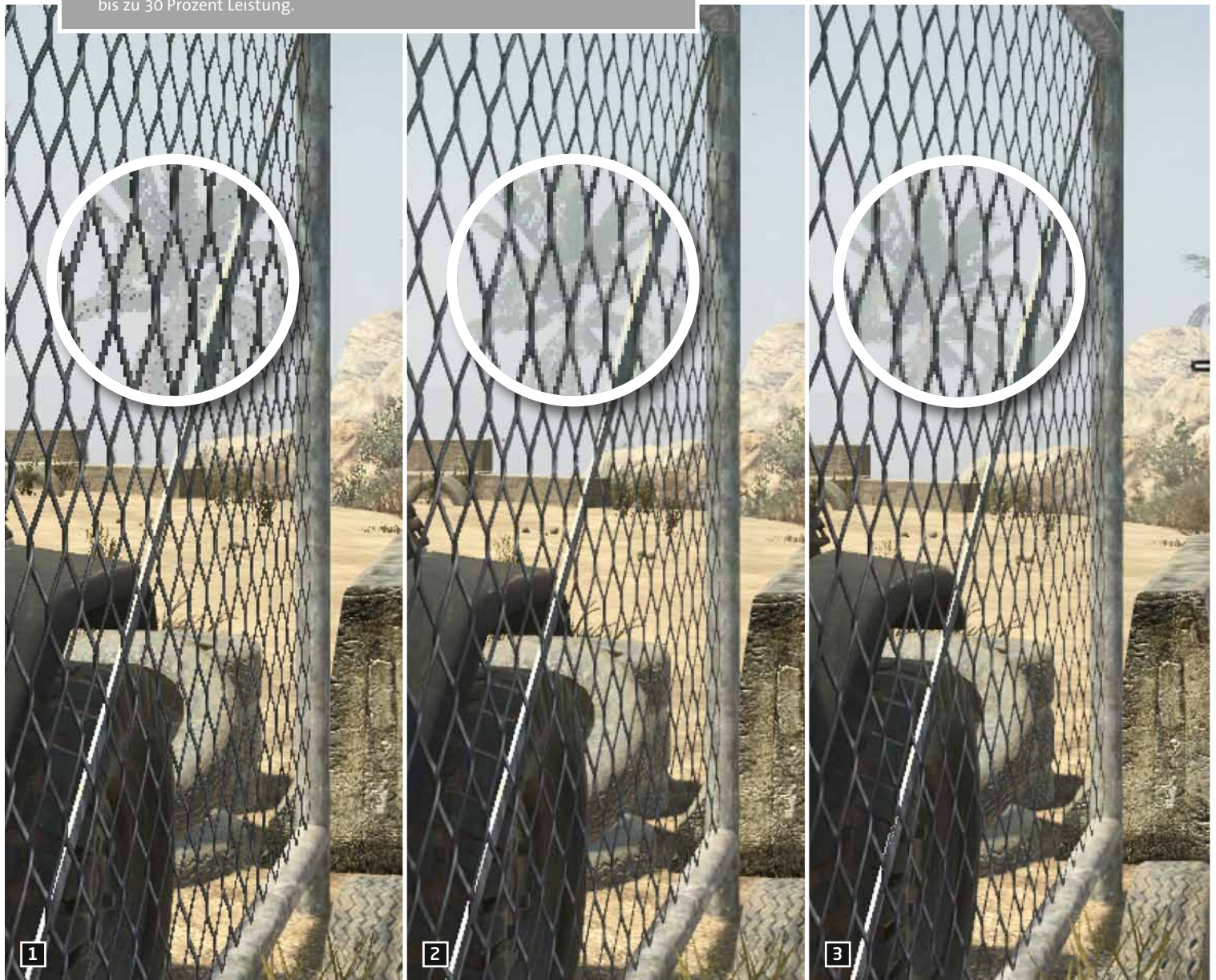
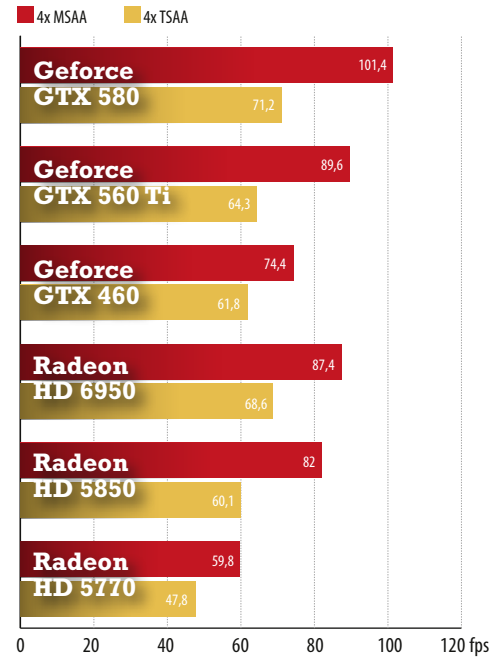
- 1 Die Standard-Einstellung für Multi Sampling Kantenglättung heißt bei AMD »Box« und glättet zuverlässig, wenn auch keine Textur-Kanten.
- 2 Durch das gezielte Verwischen von benachbarten Pixeln und dem daraufhin eintretenden Unschärfe-Effekt fransen Texturkanten sichtbar weniger aus.
- 3 Wide-tent dehnt den Unschärfefilter gegenüber Narrow-tent etwas aus, wodurch das Bild noch eine Spur verwaschener wirkt.
- 4 Edge-detect ähnelt dem »Box«-Verfahren, arbeitet jedoch mit Shader- statt Texturereinheiten. Wie bei »Box« bleiben Textur-Treppchen aber unangetastet.

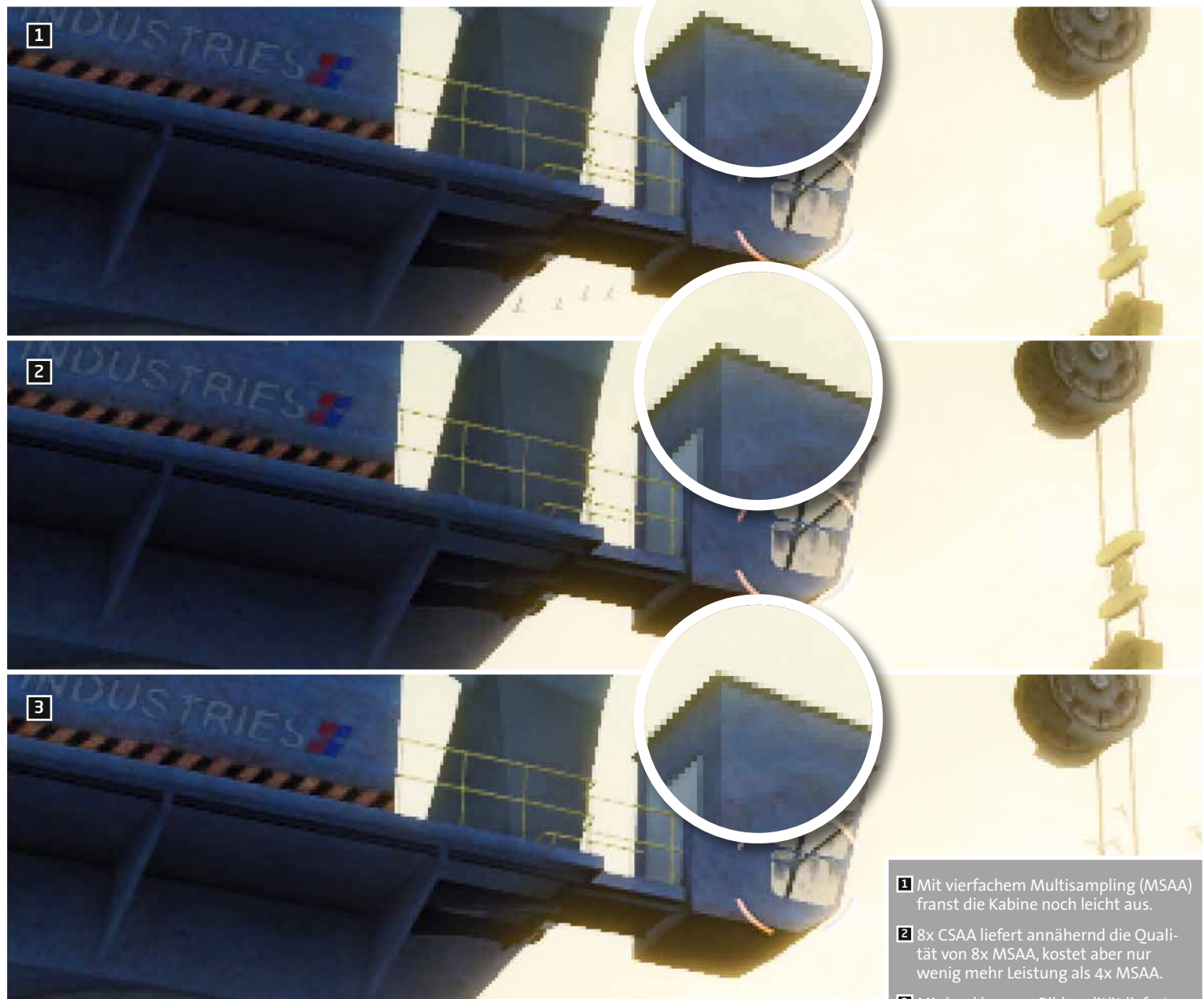
Transparenz-Kantenglättung

Transparenz-AA (TSAA) glättet im Vergleich zu Multi Sampling Anti Aliasing (MSAA) nicht nur die Polygonkanten von Objekten, sondern auch durchsichtige 2D-Texturen wie zum Beispiel die einzelnen Segmente bei Maschendrahtzäunen oder die Blätter von Bäumen. Während AMD für Transparenz-AA immer eine Mischung aus MSAA für die normale Kantenglättung und SSAA für Transparenz-Objekte nutzt, können Sie bei Nvidia beide Arten kombinieren – zumindest theoretisch. Denn die Funktion, MSAA auch auf transparente Objekte anzuwenden, funktioniert in nahezu keinem Spiel problemlos. Entweder quitiert das Spiel diese Einstellung mit heftigen Bildfehlern oder verweigert gar den Start komplett. Daher entschieden wir uns für die Kombination von 4x Super Sampling Transparency gepaart mit 4x MSAA.

Im Bildervergleich wird der Maschendrahtzaun von AMD als auch Nvidia gleich gut geglättet, die Unterschiede zum einfachen MSAA sind deutlich erkennbar – TSAA sorgt für sichtbar glatteren Draht. Im Gegenzug brechen die durchschnittlichen Bilder pro Sekunde aber um bis zu 30 Prozent ein, je nachdem, wie viele transparente Texturen in einer Szene bearbeitet werden.

- 1 Transparente Objekte bleiben von normaler Kantenglättung unberücksichtigt, sodass der Zaun an hässlichen Kanten leidet.
- 2 Mit Transparenz-AA wird nun auch der Zaun sichtbar geglättet, die Leistung bricht aber um bis zu 30 Prozent ein.
- 3 AMDs TSAA-Lösung ist der Nvidia-Einstellung ebenbürtig, kostet aber ebenfalls bis zu 30 Prozent Leistung.





- 1** Mit vierfachem Multisampling (MSAA) franst die Kabine noch leicht aus.
- 2** 8x CSAA liefert annähernd die Qualität von 8x MSAA, kostet aber nur wenig mehr Leistung als 4x MSAA.
- 3** Minimal bessere Bildqualität liefert 8x MSAA, kostet gegenüber 4x MSAA aber gut 10 Prozent Leistung.

Coverage Sample Anti Aliasing (Nvidia)

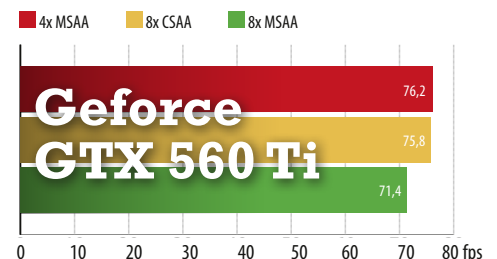
Mit der GeForce 8 präsentierte Nvidia Ende 2006 eine weitere, speziell an GeForce-Karten angepasste Form der Kantenglättung, das Coverage Sample Anti Aliasing. CSAA basiert auf dem bekannten Multi Sampling, arbeitet aber durch die Einsparung von Arbeitsschritten wesentlich schneller, wenn auch nicht so exakt wie MSAA. Im optimalen Fall liefert 8x CSAA die Bildqualität von 8x MSAA, benötigt aber im Gegenzug nur die Rechenleistung von 4x MSAA. In unseren Beispielbildern erkennen Sie den Unterschied zwischen vierfachem und achtfachem Multisampling nur, wenn Sie genau hinschauen. So franst mit 4x MSAA die Kabine des Krans noch immer ein wenig aus, während 8x MSAA die Kanten wesentlich besser glättet.

Nvidia verwirrt, statt zu helfen.

8x CSAA reicht fast an die Qualitätsstufe von 8x MSAA heran, sieht hingegen ein gutes Stück besser aus als 4x MSAA,

benötigt aber nur wenig mehr Leistung. CSAA können Sie im GeForce-Treiber nur dann erzwingen, wenn Sie die Kantenglättungseinstellungen

auf »Die Anwendungseinstellung erweitern« stellen. Im GeForce-Treiber müssen Sie für CSAA-Modi die Werte 8x, 16x oder 32x auswählen. Mehr als 8x MSAA bekommen Sie aber auch bei 32x nicht geboten, in diesem Fall kombiniert der Treiber 8x MSAA mit 24x CSAA. Reines MSAA liefern GeForce-Karten nur in den Einstellungen 2x, 4x, 8xQ sowie 16xQ. Da der Treiber nicht verrät, wie sich welcher Kantenglättungsmodus aufschlüsselt, finden Sie die Angaben rechts in der Tabelle. **HW**



Kanten-glättungsmodus	Setzt sich zusammen aus
4x	4x MSAA
8x	4x MSAA + 4x CSAA
8xQ	8x MSAA
16x	4x MSAA + 12x CSAA
16xQ	8x MSAA + 8x CSAA
32x	8x MSAA + 24x CSAA

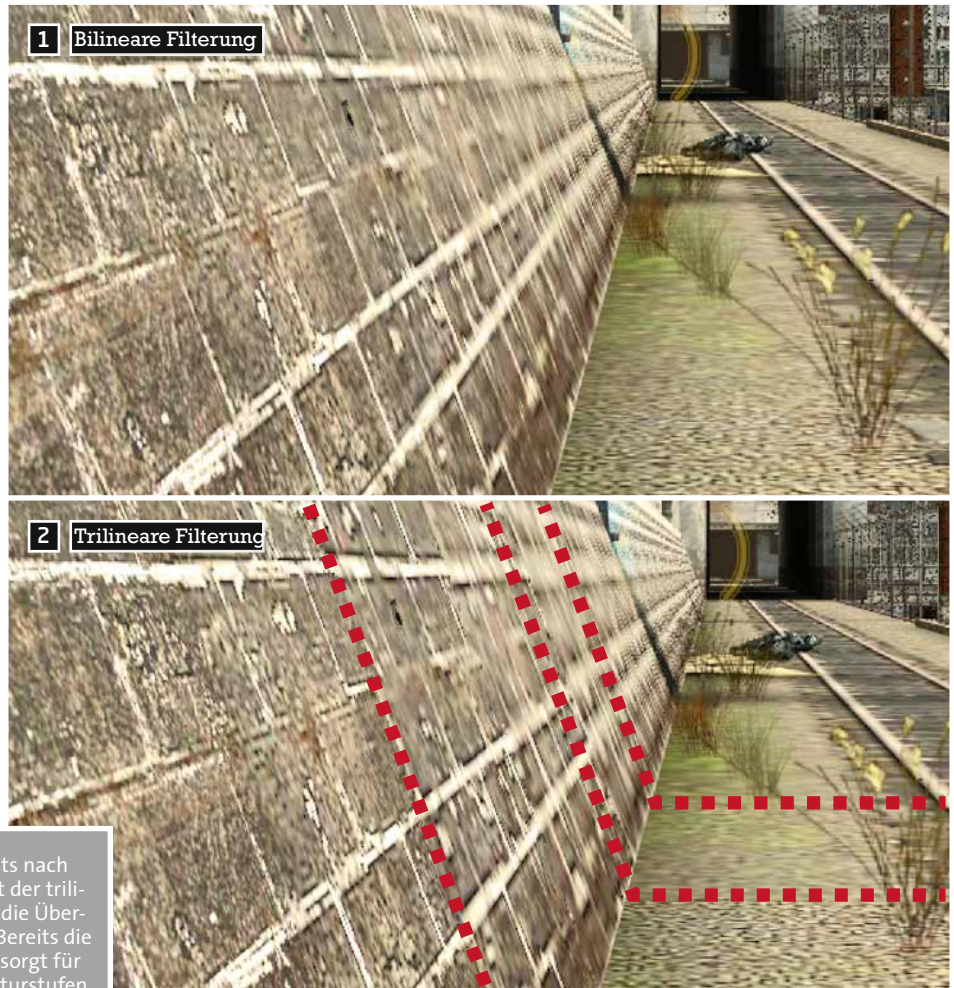
Anisotroper Filter

Was macht diese Bildverbesserungstechnik eigentlich genau - und warum sollten Sie sie unbedingt einschalten? Unser Artikel gibt Aufschluss. Von Hendrik Weins

A

nisotrope Filterung (AF) bezeichnet eine Technik, mit deren Hilfe weit entfernte Texturen scharf dargestellt werden können. In unserem Beispielbild aus **Half-Life 2**

sehen die Texturen der linken Wand ebenso wie die des Bodens bereits nach kurzer Distanz deutlich unschärfer und verwaschener aus. Wie in der Realität nimmt also die Schärfe und Detailtreue von Oberflächen in der Ferne ab. Auch das menschliche Auge erkennt auf einer Straße direkt vor uns die Details des Bodenbelags, aber schon in 50 Metern Entfernung scheint der Teer eine einzige graue Fläche zu sein. Um in Spielen Rechenleistung und Videospeicher zu sparen, setzt der Detailverlust aber meist deutlich früher ein als in der Realität: Je nach Entfernung zum Standpunkt des Spielers werden unterschiedlich detaillierte Texturen verwendet. Je höher die Auflösung, desto näher am Spieler. Ohne Filter würden wir in Spielen die Übergänge zwischen den verschiedenen Texturen erkennen. Genau hier kommt die anisotrope Filterung ins Spiel. Im Vergleich zu Kantenglättung kostet das nur einen Bruchteil der Leistung.



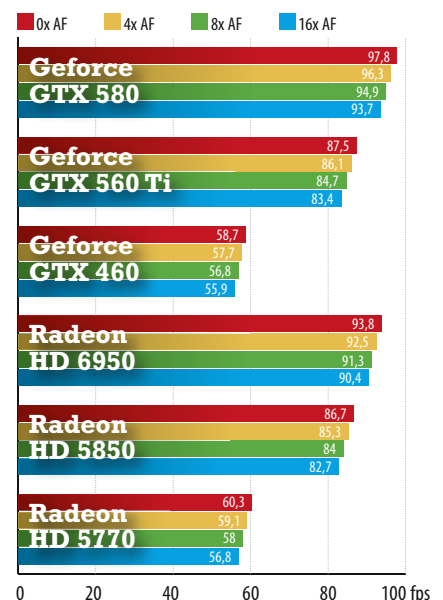
Während die bilineare Filterung **1** die Wand bereits nach kurzem Abstand sichtbar unscharf darstellt, liefert der trilineare Filter **2** bessere Ergebnisse. Allerdings sind die Übergänge zwischen den Texturstufen gut erkennbar. Bereits die niedrigste Stufe der anisotropen Filterung (2x AF) sorgt für wesentlich schärfere Texturen, zudem sind die Texturstufen nicht mehr voneinander zu unterscheiden.

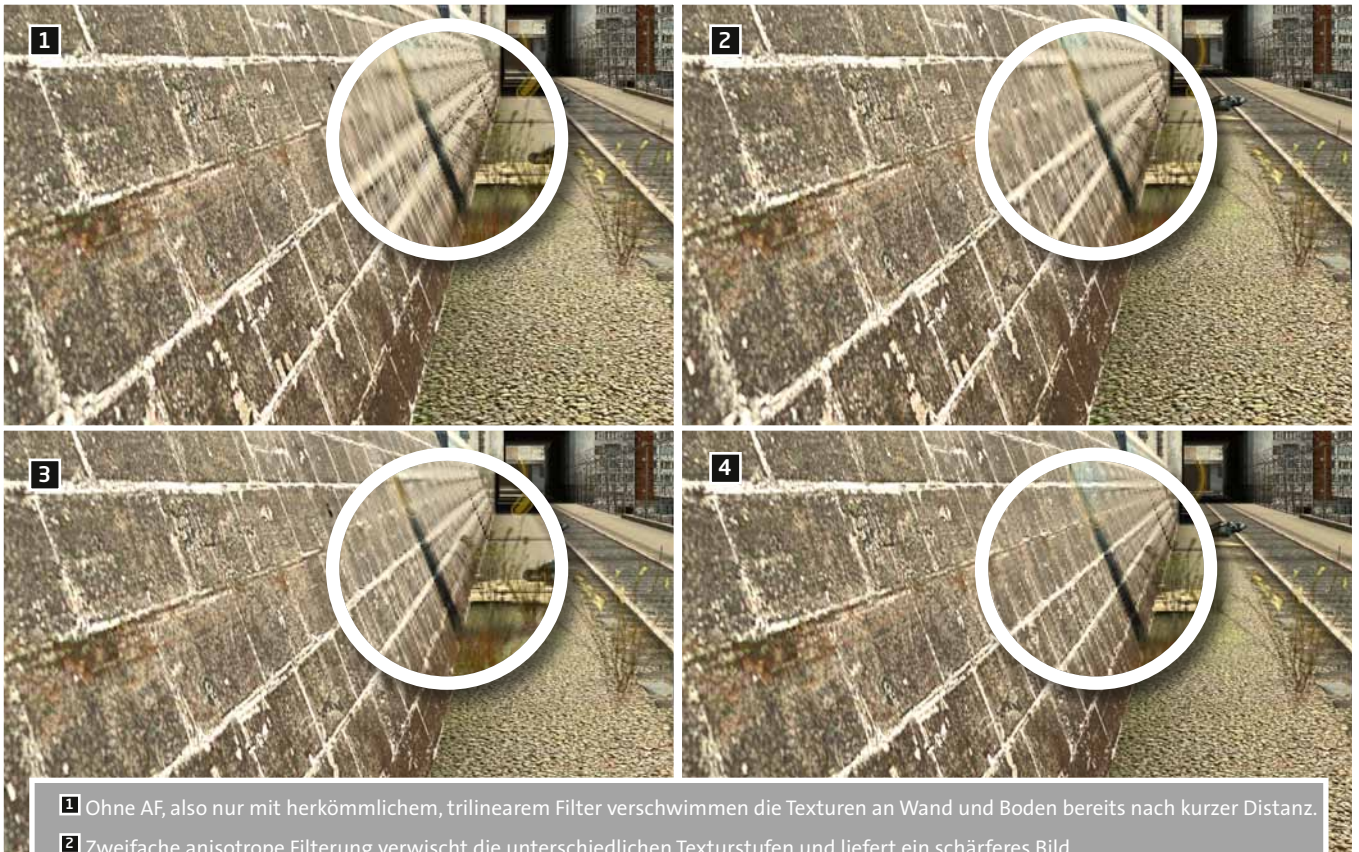
Anisotroper Filter

Größter Vorteil von AF gegenüber der trilinearen Filterung ist die Winkelunabhängigkeit. In der Spielepraxis bedeutet das, dass auch schräge Texturen zuverlässig gefiltert werden – gut zu sehen an der schrägen Wand in **Half-Life 2**. Während trilineare Filterung mit perspektivischer Verzerrung nichts anfangen kann und einfach alle Texturen gleich filtert, passt der anisotrope (also uneinheitliche) Filter die Filtermethode an den Winkel an und ermöglicht so je nach Einstellung optimale Ergebnisse. Die Bilder von **Half-Life 2** oder **Assassin's Creed: Brotherhood** verdeutlichen die Unterschiede zwischen den einzelnen Filtern. Bereits mit zweifachem anisotropen Filter sind Wand und Boden in der Entfernung sichtbar detaillierter. Mit 4x AF, 8x AF sowie

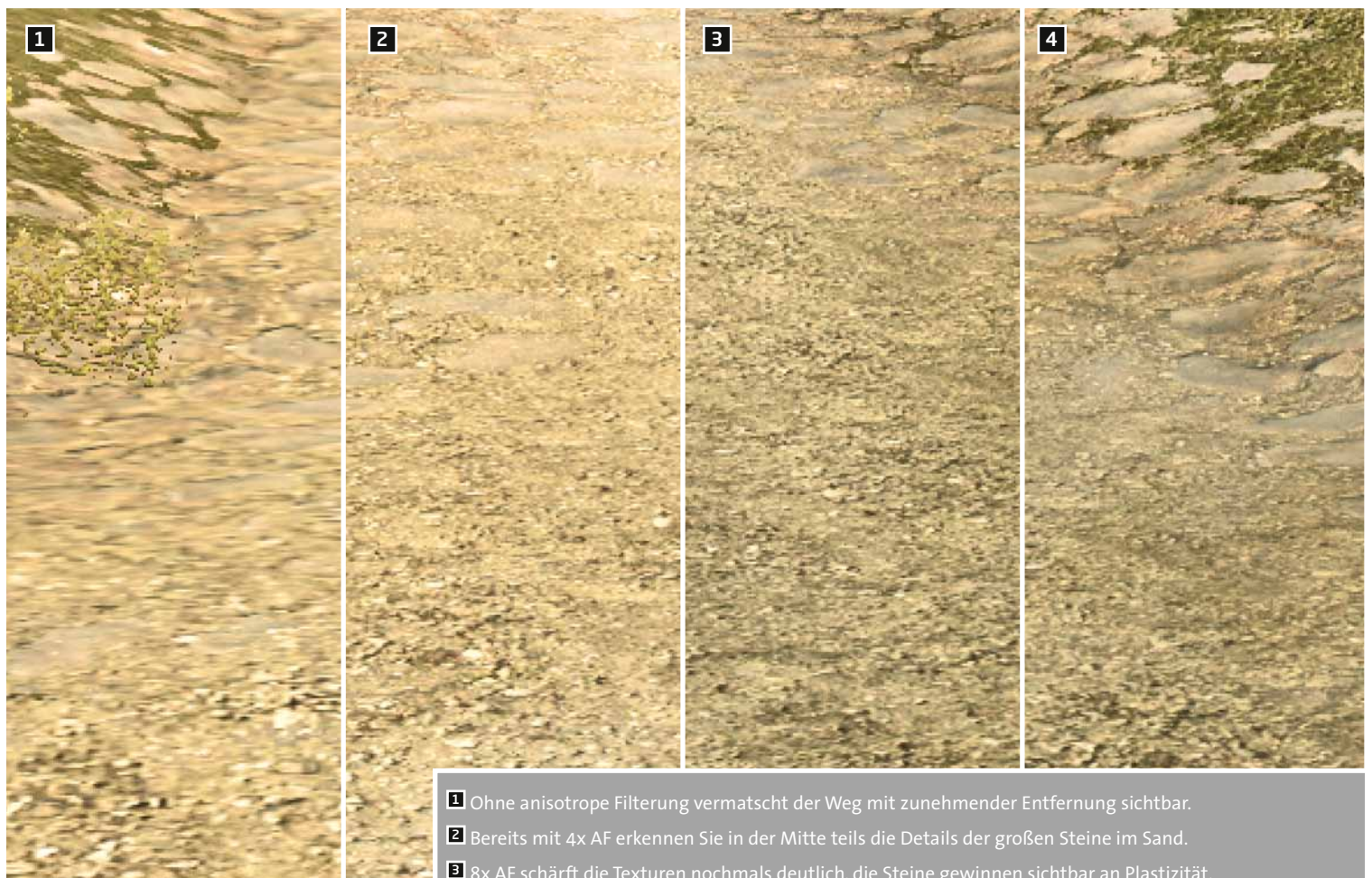
der Maximalstufe 16x AF erhöht sich die Entfernung, in der Texturen mit optimaler Schärfe dargestellt werden. Auf die Leistung hat der anisotrope Filter bei modernen Grafikkarten nur einen minimalen Einfluss. Selbst mit 16x AF sinkt die durchschnittliche Bildwiederholrate in Spielen nur um etwa fünf Prozent. Im Gegenzug verbessert sich die Grafikqualität aber sichtbar.

Aktivieren Sie in jedem Spiel unbedingt die anisotrope Filterung. Bereits mit 8x AF steigt die Grafikqualität sichtbar, und die Framerate sinkt nur geringfügig. Wenn das Spiel in den Grafikoptionen keine Einstellmöglichkeiten für den anisotropen Filter vorsieht, sollten Sie diese Option im Treiber Ihrer Grafikkarte erzwingen. **HW**





- 1** Ohne AF, also nur mit herkömmlichem, trilinearem Filter verschwimmen die Texturen an Wand und Boden bereits nach kurzer Distanz.
- 2** Zweifache anisotrope Filterung verwischt die unterschiedlichen Texturstufen und liefert ein schärferes Bild.
- 3** 8x AF filtert die Texturen schon so gut, dass nur noch in weiter Entfernung leichte Unschärfen auszumachen sind.
- 4** 16 xAF liefert die beste Qualität und kostet dennoch lediglich fünf Prozent Leistung gegenüber dem trilinearen Filter.



- 1** Ohne anisotrope Filterung vermischt der Weg mit zunehmender Entfernung sichtbar.
- 2** Bereits mit 4x AF erkennen Sie in der Mitte teils die Details der großen Steine im Sand.
- 3** 8x AF schärft die Texturen nochmals deutlich, die Steine gewinnen sichtbar an Plastizität.
- 4** 16x AF macht nur wenig Unterschied zu 8x AF, gibt den Pixeltapeten aber nochmals Struktur.

Aktuelle SSD-Festplatten im Test



Eine SSD-Festplatte bringt Ihnen zwar nicht mehr Spieleleistung, beschleunigt Ihren PC aber trotzdem enorm. Und die Preise sinken - wir testen acht aktuelle Modelle. Von Florian Klein

Selbst ein topaktueller Spiele-PC mit Vierkern-Prozessor ist manchmal nicht schneller als ein deutlich älterer Rechner mit Dual-Core-CPU der vorletzten Generation. Immer dann nämlich, wenn er auf Daten der Festplatte warten muss und seine überlegene Rechenleistung nicht ausspielen kann. Besonders langsam wird es, wenn viele Aufgaben, die Festplattenzugriffe beinhalten, simultan erfolgen: Wenn etwa ein Virus-Scan läuft, während Sie gleichzeitig Daten kopieren oder einen Spielstand laden. Wollen Sie diese Arbeiten deutlich beschleunigen, bietet sich eine SSD-Festplatte an, die auf Flash-Speicher statt auf rotierende Magnetscheiben setzt. Unseren Erfahrungen nach stellt eine SSD das lohnendste Upgrade für einen PC dar, solange CPU und Grafikkarte auf einigermaßen aktuellem Stand sind. Zwar steigt die Framerate in Spielen dadurch nicht, Nachladeruckler gehören mit einer SSD aber der Vergangenheit an und die Ladezeiten sinken teilweise enorm.

Ein gravierender Nachteil von SSDs bleibt aber weiterhin der hohe Preis, auch wenn der langsam in erschwingliche Regionen sinkt. So kostet das Gigabyte Speicherkapazität bei aktuellen SSDs momentan etwa 1,50 Euro und damit ein Vielfaches mehr als bei herkömmlichen Festplatten, wo Sie nur etwa 10 Cent pro Gigabyte berappen müssen. Ab 150 Euro bekommen Sie aber mittlerweile ausgereifte SSDs mit Kapazitäten

zwischen 100 und 128 GByte, was für die Installation von Windows samt einigen Lieblingsspielen ausreicht. Für seltener gespielte Titel sowie die Foto-, Film- und Musiksammlung sollten Sie aber zusätzlich eine große Magnetfestplatte besitzen.

Wir konzentrieren uns in diesem Vergleichstest möglichst auf die besonders interessante SSD-Größe um 120 GByte, allerdings konnten nicht alle Hersteller entsprechende Modelle liefern. Intels brandneue **SSD 320** etwa erreichte uns nur in der teuren 300-GByte-Version, ebenso die **OCZ Vertex 3** mit 240 GByte (beide 440 Euro). Achtung: Zwar gibt es beide SSDs auch mit 120 GByte Kapazität, die Messwerte der größeren Versionen können Sie aber nicht eins zu eins auf die kleineren Geschwister übertragen. Denn

SSDs sprechen die internen Speicherchips auf mehreren Kanälen gleichzeitig

an, um die hohen Geschwindigkeiten zu erreichen. In den kleineren SSD-Versionen stecken meist Chips mit der gleichen Speicherkapazität, aber in geringerer Anzahl – daher nutzen die kleineren SSDs in der Regel weniger Kanäle gleichzeitig und erreichen so nur eine geringere Bandbreite. Außerdem haben wir einige Modelle mit SATA3-Anschluss im Test. Mit SATA3 steigt die theoretische Maximalleistung von 300 auf 600 MByte pro Sekunde. Moderne SSDs profitieren davon durchaus, wie unsere Benchmark-Ergebnisse von teils über 500 MByte/s zeigen. Allerdings sind die SATA3-Modelle teurer als die SATA2-Varianten und können

die Vorteile in der Praxis kaum ausspielen, da weder der Windows-Start noch das Laden eines Spielstandes den SATA3-Modellen merklich schneller gelingt (siehe Ladezeiten-Benchmarks). Denn die maximale Transferrate von mehr als 400 MByte/s erreichen die SSDs nur beim Lesen von großen zusammenhängenden Dateien (Sequenzielle Performance). Im Windows-Alltag spielt die Leistung beim Lesen von kleinen verstreuten Dateien (Random Performance) aber eine wichtigere Rolle und dabei begrenzt auch ein SATA2-Anschluss die Leistung nicht. Zum Vergleich haben wir mit der Seagate **Barracuda XT 2,0 TByte** eine schnelle herkömmliche Festplatte die Benchmarks durchlaufen lassen.

Wenn Sie sich zum Kauf einer SSD entschließen sollten, empfehlen wir Ihnen außerdem unbedingt Windows 7 als Betriebssystem. Denn nur das beherrscht den so genannten »Trim«-Befehl, den alle aktuellen SSDs unterstützen und der dafür sorgt, dass die Leistung der SSD auch bei langfristiger Nutzung nicht nachlässt. Zwar besitzen alle SSDs auch eine interne Funktion (»Garbage Collection«) dafür, Windows 7 mit Trim ist aber eindeutig vorzuziehen.

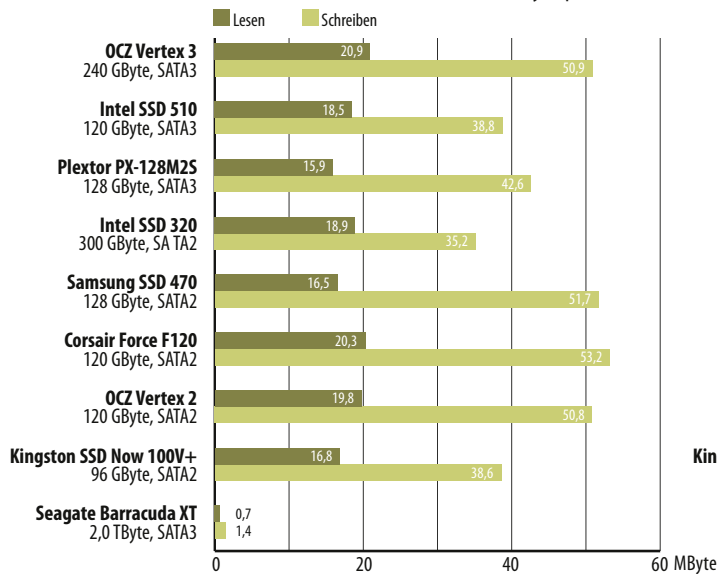
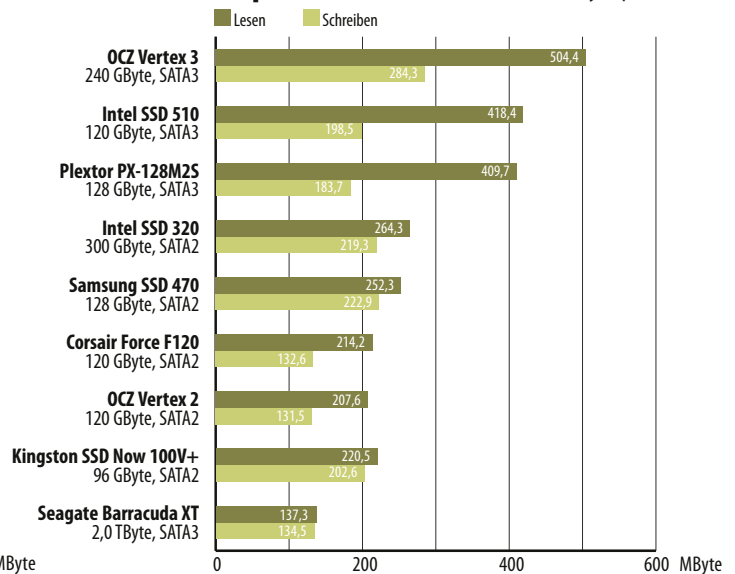
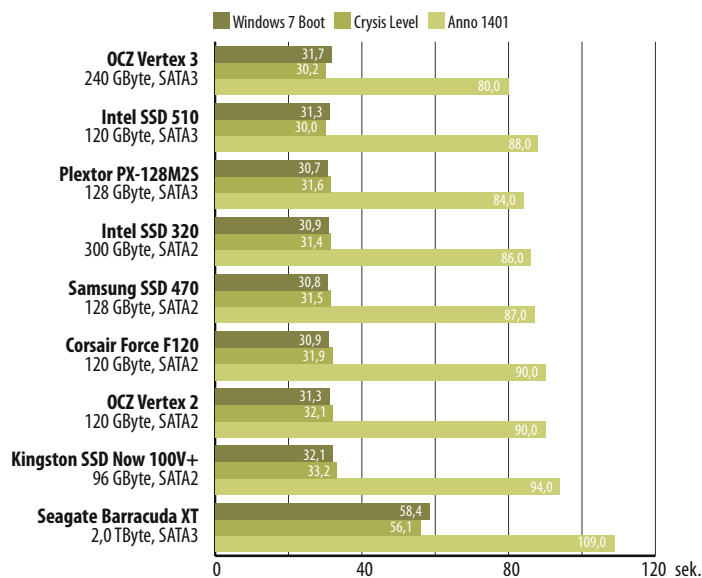
Nach CPU und Grafik das lohnendste Upgrade.

1. Platz OCZ Vertex 3 240 GByte

Mit brandneuem Sandforce-Controller und SATA3 ausgestattet schlägt die Vertex 3 in den Benchmarks alle Konkurrenten.

Die **Vertex 3** von OCZ gehört zur dritten SSD-Generation und nutzt moderne Speicherchips mit nur 25 Nanometer Struktur-

Benchmarks

Random Performance in MByte pro Sekunde

Sequenzielle Performance in MByte pro Sekunde

Ladezeiten

Zugriffszeiten in Millisekunden

OCZ Vertex 3 240 GByte, SATA3	0,07	0,23
Intel SSD 510 120 GByte, SATA3	0,20	0,09
Plextor PX-128M2S 128 GByte, SATA3	0,23	0,10
Intel SSD 320 300 GByte, SATA2	0,10	0,10
Samsung SSD 470 128 GByte, SATA2	0,12	0,06
Corsair Force F120 120 GByte, SATA2	0,19	0,23
OCZ Vertex 2 120 GByte, SATA2	0,09	0,24
Kingston SSD Now 100V+ 96 GByte, SATA2	0,11	0,36
Seagate Barracuda XT 2,0 TByte, SATA3	16,46	2,76

breite. Der Vorteil des 25-nm-Speichers liegt aber nicht in der Geschwindigkeit, sondern in der günstigeren Herstellung: ein 25-nm-Chip benötigt bei gleicher Speicherkapazität nur etwa die halbe Silizium-Fläche eines 34-nm-Chips. Allerdings macht sich die günstigere Fertigung noch kaum bei den Preisen bemerkbar, denn die 25-nm-Modelle sind bislang selten. OCZ setzt bei der **Vertex 3** auf den brandneuen Sandforce-2281-Controller, dessen populärer Vorgänger (SF-1200) noch immer in den meisten SATA2-SSDs steckt. In Kombination mit SATA3 schlägt sich dieser hervorragend: Eine durchschnittliche Leistung von 504,4 MByte/s im »A SSD Benchmark« beim Lesen zusammenhängender Dateien ist ein neuer Rekord und kratzt bereits am Limit von SATA3! Ebenso schnell zeigt sich die **Vertex 3 240 GByte** beim Schreiben: Mit 284,3 MByte/s übertrifft sie alle anderen SSDs im Test.

Wichtiger für die gefühlte Geschwindigkeit im Windows-Alltag ist aber die Leistung bei kleinen Dateien und zufällig verteilten Zu-

griffen. Auch dabei schlägt sich die **Vertex 3** ausgesprochen gut: 20,9 MByte/s beim Lesen und bis zu 50,9 MByte/s beim Schreiben sind Spitzenwerte. Mit einer Zugriffszeit von nur 0,07 Millisekunden beim Lesen kann sich die **Vertex 3** ebenfalls den ersten Platz im Testfeld sichern, auch wenn sie bei Schreibzugriffen mit 0,23 Millisekunden nur im hinteren Mittelfeld liegt. Unterm Strich sichert sich die **Vertex 3** dank extrem hoher Übertragungsgeschwindigkeiten aber verdient den Spitzenplatz.

2. Platz Intel SSD 320 300 GByte

Intels taufische SSD 320 nutzt 25-nm-Chips, setzt aber noch auf SATA2 und bietet viel Speicherplatz pro Euro.

Die **SSD 320** ist Intels jüngste SSD-Serie und setzt wie die OCZ **Vertex 3** auf die günstiger zu fertigenden 25-nm-Chips. Da die **SSD 320** noch sehr neu ist, konnte uns Intel nur das 300-GByte-Modell für 440 Euro zum

Test liefern. Kleinere Varianten mit 40 GByte (75 Euro), 80 GByte (160 Euro), 120 GByte (170 Euro) und 160 GByte (240 Euro) sowie ein größeres 600-GByte-Modell (950 Euro) kommen aber ebenfalls in den Handel.

Intel verwendet bei der **SSD 320** nach wie vor die SATA2-Schnittstelle und limitiert dadurch die maximalen Transferraten. Das zeigt sich bei der Leistung: Mit 264,3 MByte/s beim sequenziellen Lesen reizt die **SSD 320** die SATA2-Bandbreite voll aus, auch die kleineren SSD 320-Modelle erreichen laut Intel diese Leistung. Insgesamt präsentiert sich die Intel-SSD in allen Benchmarks sehr ausgewogen, die Leistung ist meist gut bis sehr gut, wenn auch nicht überragend. Nur bei den Zugriffszeiten gehört sie mit jeweils 0,1 ms beim Lesen und Schreiben zur absoluten Spitze. Anders als bei den theoretischen Benchmarks macht sich die ältere SATA2-Schnittstelle bei den Ladezeiten von realen Anwendungen nicht bemerkbar. Weder der Windows-Start noch das Laden eines großen **Anno 1404**- oder **Crysis**-Levels

zeigen signifikante Vorteile für SATA3-SSDs wie die OCZ **Vertex 3** (siehe Ladezeiten). Zwar legt Intel der **SSD 320** keinen 3,5-Zoll-Rahmen zum Einbau der 2,5-Zoll-SSD in die Festplatten-Steckplätze von Desktop-PCs bei, die Ausstattung übertrifft die der meisten anderen SSDs trotzdem: Zum einen dank des beiliegenden Tools, mit dem Sie die Windows-Installation von Ihrer alten Festplatte auf die SSD spiegeln sowie bei Bedarf die Daten auf der SSD richtig löschen können. Unterm Strich ist die **SSD 320** damit eine solide und schnelle SATA2-SSD, die bereits jetzt zur Markteinführung nur 1,50 Euro pro Gigabyte kostet.

3. Platz **Intel SSD 510 120 GByte**

Die zweite Intel-SSD im Test beherrscht SATA3, setzt aber noch auf 34-nm-Chips und punktet mit toller Ausstattung.

Anders als die jüngere **SSD 320** besitzt die **SSD 510** bereits einen SATA3-Anschluss. Allerdings nutzt sie noch die in der Fertigung teureren 34-nm-Chips, weshalb die **SSD 510** in der 120-GByte-Version mit einem Preis von 240 Euro auch etwa 2,00 statt 1,50 Euro (**SSD 320**) pro Gigabyte kostet. Wie bei der **Vertex 3** macht sich der SATA3-Anschluss der **SSD 510** vor allem bei der Übertragung großer, zusammenhängender Dateien bemerkbar: 418,4 MByte/s beim Lesen bedeu-

ten Platz 2 für die **SSD 510**. Allerdings zeigt sich wiederum, dass die SATA3-Schnittstelle in der Praxis keine relevanten Vorteile bringt. Die **SSD 510** lädt unseren **Crysis**-Spielstand zwar am schnellsten in nur 30,0 Sekunden, die anderen SSDs liegen aber höchstens ein bis zwei Sekunden dahinter – ein in der Praxis irrelevanter Vorteil. Technik und Ausstattung der **SSD 510** bewegen sich Intel-typisch auf hohem Niveau. Auch die **SSD 510** bringt das einfach zu bedienende Software-Tool mit Klon- und Secure-Erase-Funktion mit. Zudem legt Intel der **SSD 510** einen 3,5-Zoll-Rahmen zum Einbau in Desktop-Gehäuse ohne 2,5-Zoll-Slot bei. Im Vergleich mit der **SSD 320** ist die **SSD 510** aber trotz der in den theoretischen Benchmarks schnelleren Transferleistung insgesamt zu teuer.

4. Platz **Samsung SSD 470 128 GByte**

Samsungs **SSD 470** bietet schnelle SATA2-Leistung samt praktischem Software-Tool, verzichtet aber auf einen 3,5-Zoll-Rahmen.

Mit einem Preis von 215 Euro für die 128-GByte-Version kostet Samsungs **SSD 470** mit SATA2-Anschluss im Vergleich zu den nur etwas kleineren 120-GByte-Konkurrenten von Corsair oder OCZ (**F120** und **Vertex 2**, 160 und 170 Euro) einen spürbaren Aufpreis. In den Benchmarks rechtfertigt die **SSD 470** das nur teilweise. Zwar glänzt sie mit extrem kurzen Zugriffszeiten und einer tollen Schreibleistung sowohl bei großen wie bei kleinen Dateien. Beim Windows-Start sowie dem Laden eines Spielstandes kann sie sich aber nicht von den günstigeren Konkurrenten absetzen. So dauert etwa das Laden des **Crysis**-Levels mit der **SSD 470** 31,5 Sekunden, Corsair **F120** und OCZ **Vertex 2** brauchen dafür nur unmerklich längere 31,9 und 32,1 Sekunden. Außerdem bringt die **SSD 470** zwar ein Software-Tool zur Wartung mit (eine Klon-Funktion soll in einem späteren Patch nachgeliefert werden), auf einen 3,5-Zoll-Rahmen verzichtet Samsung aber – ein Nachteil, da noch nicht viele PC-Gehäuse einen entsprechenden 2,5-Zoll-Schacht besitzen. Daher kostet die **SSD 470** trotz der etwas höheren Speicherkapazität im Vergleich einen Tick zu viel, auch wenn die Leistung stimmt.

Wie Intels **SSD 510** beherrscht auch die **PX128M2S** das SATA3-Protokoll und nutzt noch 34-nm-Chips. Der SSD-Controller kommt erneut von Marvell, trotzdem ist die **PX128M2S** in den Benchmarks etwas lang-

5. Platz **Plextor PX128M2S 128 GByte**

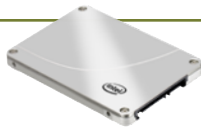
Plextors **PX128M2S** ist baugleich zur Intel **SSD 510**, besitzt aber eine andere Firmware und arbeitet meist etwas langsamer.

Wie Intels **SSD 510** beherrscht auch die **PX128M2S** das SATA3-Protokoll und nutzt noch 34-nm-Chips. Der SSD-Controller kommt erneut von Marvell, trotzdem ist die **PX128M2S** in den Benchmarks etwas lang-

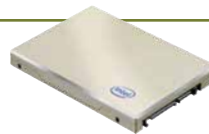
Test-Ergebnisse



1 Vertex 3



2 SSD 320



3 SSD 510



4 SSD 470



5 PX-128M2S

Hersteller / Preis	OCZ / 440 Euro	Intel / 440 Euro	Intel / 240 Euro	Samsung / 215 Euro	Plextor / 240 Euro
Technische Angaben					
Speicherkapazität / Formfaktor	240 GByte / 2,5 Zoll	300 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll	128 GByte / 2,5 Zoll	128 GByte / 2,5 Zoll
Anschluss / Trim-Funktion	SATA3 / ja	SATA2 / ja	SATA3 / ja	SATA2 / ja	SATA3 / ja
Chipsatz / Technik	Sandforce 2281 / 25 nm MLC	Intel / 25 nm MLC	Marvell / 34 nm MLC	Samsung / 30 nm MLC	Marvell / 25nm MLC
max. Leserate / Schreibrate lt. Hersteller	550 / 520 MB/s	270 / 205 MB/s	400 / 210 MB/s	250 / 220 MB/s	420 / 210 MB/s
Extras	3,5-Zoll-Rahmen	3,5-Zoll-Rahmen, Software-Tool	3,5-Zoll-Rahmen, Software-Tool	Software-Tool	Klon-Software
Hersteller-Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
Bewertung					
Leserate 30%	30/30	26/30	27/30	23/30	26/30
Pro & Kontra	↗ schnellste SSD bei großen Dateien ↗ auch bei kleinen Dateien am schnellsten	↗ schnell bei großen Dateien ↗ sehr schnell bei kleinen Dateien	↗ extrem schnell bei großen Dateien ↗ auch bei kleinen Dateien sehr schnell	↗ schnell bei großen Dateien ↘ mäßige Leistung bei kleinen Dateien	↗ extrem schnell bei großen Dateien ↘ mäßig bei kleinen Dateien
Schreibrate 30%	28/30	24/30	25/30	28/30	25/30
Pro & Kontra	↗ schnellste SSD bei großen Dateien ↗ auch bei kleinen Dateien sehr schnell	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↘ bei kleinen Dateien langsamste SSD im Test	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ auch bei kleinen Dateien flott	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ extrem schnell bei kleinen Dateien	↗ sehr schnell bei großen Dateien ↗ auch bei kleinen Dateien flott
Zugriffszeit 20%	16/20	19/20	16/20	19/20	15/20
Pro & Kontra	↗ extrem schnell beim Lesen ↘ mäßige Zugriffszeit beim Schreiben	↗ sehr schnelle Zugriffszeiten ↗ egal ob beim Lesen oder Schreiben	↗ extrem schnell beim Schreiben ↘ mäßige Zugriffszeit beim Lesen	↗ extrem schnell beim Lesen ↗ beste Zugriffszeit beim Schreiben	↗ extrem schnelle Schreibzugriffe ↘ langsamste Lesezugriffe im Test
Technik 10%	9/10	8/10	9/10	8/10	9/10
Pro & Kontra	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	↗ Trim-Funktion mit Windows 7 ↗ Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen
Ausstattung 10%	8/10	9/10	7/10	5/10	5/10
Pro & Kontra	↗ 240 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen	↗ 300 GByte ↗ umfangreiches Software-Tool mit Klon-Funktion ↘ kein 3,5-Zoll-Rahmen	↗ 120 GByte ↗ 3,5-Zoll-Einbaurahmen ↗ umfangreiches Software-Tool mit Klon-Funktion	↗ 128 GByte ↗ Software-Tool zur Pflege ↘ kein 3,5-Zoll-Rahmen	↗ 128 GByte ↗ Klon-Software ↘ kein 3,5-Zoll-Rahmen
Fazit	Schnellste SSD-Festplatte derzeit, die die SATA3-Bandbreite voll ausnützt und damit Testsieger wird. Aufgrund des hohen Preises aber nur für Enthusiasten zu empfehlen.	Brandneue und schnelle SATA2-SSD mit 300 GByte Kapazität und guter Ausstattung für happige 440 Euro – der Preis pro Gigabyte ist aber verhältnismäßig günstig.	SATA3-SSD mit üppiger Ausstattung, die sich in den Benchmarks sehr gut schlägt. Die Ladezeiten im Alltagseinsatz sind aber nicht merklich kürzer als bei den SATA2-Modellen.	Schnelle SATA2-SSD, die sich vor allem durch ihre rasend schnellen Zugriffszeiten auszeichnet. Im Vergleich mit den unwesentlich kleineren 120-GByte-Modellen aber zu teuer.	Trotz annähernd identischem Innenleben und gleichem Preis wie Intels SSD 510 arbeitet die Plextor-SSD in den Benchmarks etwas langsamer und ist zudem schlechter ausgestattet.
Preis/Leistung	Ausreichend	Ausreichend	Befriedigend	Befriedigend	Ausreichend
	91	86	84	83	80



Oben: SSD-Festplatte mit **Flash-Speicherschips**. Unten: herkömmliche Festplatte mit rotierenden **Magnetscheiben**.

samer als die **SSD 510**; beim sequenziellen Lesen etwa mit 409,7 zu 418,4 MByte/s. Das liegt höchstwahrscheinlich an der besser optimierten Firmware beim Intel-Modell, obwohl die Hardware identisch ist. Beim Windows-Start kann die **PX128M2S** allerdings den Sieg verbuchen: Mit 30,7 Sekunden vergeht bei ihr am wenigsten Zeit vom Drücken des Power-Knopfes bis zum kompletten Start von Windows 7 samt Viren-Scanner, Steam-Client und Sidebar-Gadgets. Allerdings liegen fast alle SSDs in dieser Disziplin denkbar knapp beieinander, meist be-

trägt der Unterschied weniger als eine Sekunde. Ein Pluspunkt für die **Plextor-SSD** ist die beiliegende Vollversion von Acronis **True Image** zum Spiegeln Ihrer vorhandenen Windows-Installation auf die SSD, ein 3,5-Zoll-Rahmen fehlt aber.

6. Platz **Corsair Force 120 120 GByte**

Dank sehr guter Leistung zum günstigen Preis von 160 Euro erringt die **Corsair Force F120** verdient den Preis-Leistungs-Sieg.

Corsairs **Force F120** gehört noch zur zweiten SSD-Generation mit SATA2-Anschluss und setzt auf den weit verbreiteten Sandforce-1200-Controller sowie 34-nm-Speicherschips. Die sequenzielle Leistung beim Lesen ist mit 214,2 MByte/s gut, beim Schreiben liegt die **Force F120** mit 132,6 MByte/s allerdings am Ende des Feldes. Beim Umgang mit dem PC merken Sie davon in der Regel aber nichts, da zum einen Lesevorgänge wesentlich häufiger als Schreibvorgänge sind, und zum anderen meist kleine, verteilte statt große, zusammenhängende Dateien geladen werden. Und in dieser Disziplin kann die **Force F120** sogar bei brandneuen SSDs mithalten (siehe Benchmarks). Entsprechend startet unser Testsystem mit der **Force F120** in nur 30,9 Sekunden. Zum Vergleich: Eine herkömmliche Festplatte wie die Seagate **Bar-**

racuda XT braucht dafür mit 58,4 Sekunde fast doppelt so lange! Fazit: 120 GByte Kapazität, trotz SATA2 hohe Geschwindigkeit und ein beiliegender 3,5-Zoll-Rahmen bringen für 160 Euro den Preis-Leistungs-Sieg!

7. Platz **OCZ Vertex 2 120 GByte**

Die **OCZ Vertex 2** ist der **Corsair Force F120** sehr ähnlich, kostet aber 10 Euro mehr und verpasst knapp eine klare Kaufempfehlung.

Wie die Corsair **Force F120** nutzt auch die **Vertex 2 120 GByte** den Sandforce-1200-Controller und 34-nm-Chips. Entsprechend bewegt sich auch die Leistung auf einem ähnlichen Niveau, die Unterschiede werden durch die andere Firmware bestimmt. Im Ergebnis ist mal die eine, mal die andere etwas schneller. Beide können aber bei den aktuelleren SSD-Modellen mithalten und bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Auch die Kapazität von 120 GByte reicht, um Windows samt Ihren aktuellen Lieblingsspielen darauf unterzubringen. Interessant ist, dass Spiele von einer SSD unterschiedlich stark profitieren. Während **Crysis** mit einer SSD deutlich schneller lädt (32,1 Sekunden mit der **Vertex 2** gegenüber 56,1 Sekunden mit der Seagate **Barracuda XT**), profitiert **Anno 1404** merklich weniger: eine Minute und 30 Sekunden bei der **Vertex 2** gegenüber einer Minute und 49 Sekunden bei der Seagate **Barracuda XT**. Ob Sie besser zur Corsair **Force F120** oder zur **Vertex 2 120 GByte** greifen, sollte der aktuelle Preis bestimmen. Momentan ist die Corsair **Force F120** zehn Euro günstiger.

8. Platz **Kingston SSDNow V+100 96 GByte**

Für 130 Euro ist die **SSDNow V+100** mit 96 GByte ein kostengünstiger SSD-Einstieg mit solider Geschwindigkeit und Ausstattung.

Zwar bildet die Kingston **SSDNow V+100** in den Benchmarks häufig das Schlusslicht, bei den realen Ladezeiten ist sie aber nur wenig langsamer als die teuren Top-Modelle. Das spricht für den verwendeten Toshiba-Controller, der die recht niedrigen Benchmark-Ergebnisse in der Praxis zumindest teilweise wett machen kann. In **Anno 1404** braucht die **SSDNow V+100** zwar 14 Sekunden länger, um den Spielstand zu laden als die **OCZ Vertex 3** (1m 34s gegen 1m 20s), beim Windows-Start ist sie aber nur irrelevante drei Sekunden langsamer und fast doppelt so schnell wie die Seagate **Barracuda XT**. In der getesteten Upgrade-Version liegt der **SSDNow V+100** neben einem 3,5-Zoll-Rahmen auch eine Software zum Spiegeln Ihrer Windows-Festplatte auf die SSD bei. Dazu kommt ein Adapterkabel für ältere Netzteile ohne SATA-Strom-Anschluss und sogar ein schmales USB-Gehäuse, um die SSD als externe Festplatte zu verwenden. Wer darauf verzichten kann, bekommt die **SSDNow V+100** in der Bulk-Version nochmals zehn Euro günstiger. **FK**

6	7	8
Force 120	Vertex 2	SSD Now V+ 100
Corsair / 160 Euro	OCZ / 170 Euro	Kingston / 130 Euro
120 GByte / 2,5 Zoll	120 GByte / 2,5 Zoll	96 GByte / 2,5 Zoll
SATA2 / ja	SATA2 / ja	SATA2 / ja
Sandforce 1200 / 34 nm MLC	Sandforce 1200 / 34 nm MLC	Toshiba / 34 nm MLC
220 / 120 MB/s	280 / 270 MB/s	230 / 180 MB/s
3,5-Zoll-Rahmen	3,5-Zoll-Rahmen	3,5-Zoll-Rahmen, Klon-Software
3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre
25/30	24/30	23/30
extrem schnell bei kleinen Dateien mäßige Leistung bei großen Dateien	extrem schnell bei kleinen Dateien langsamste SSD bei großen Dateien	schnell bei großen Dateien auch bei kleinen Dateien flott
25/30	24/30	25/30
schnellste SSD im Test bei kleinen Dateien nur mäßige Leistung bei großen Dateien	extrem schnell bei kleinen Dateien langsamste SSD bei großen Dateien	sehr schnell bei großen Dateien auch bei kleinen Dateien flott
15/20	16/20	15/20
solide Zugriffszeiten beim Lesen und Schreiben	sehr schnelle Lesezugriffe mäßige Zugriffszeit beim Schreiben	extrem schnell beim Lesen langsamste Zugriffszeit beim Schreiben
8/10	8/10	8/10
Trim-Funktion mit Windows 7 Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	Trim-Funktion mit Windows 7 Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen	Trim-Funktion mit Windows 7 Aufräumfunktion auch mit älteren Betriebssystemen
5/10	5/10	5/10
120 GByte 3,5-Zoll-Einbaurahmen	120 GByte 3,5-Zoll-Einbaurahmen	96 GByte 3,5-Zoll-Einbaurahmen Klon-Software
Eine vor allem beim Schreiben und Lesen von kleinen Dateien rasend schnelle 120-GByte-SSD zum günstigen Preis – für 160 Euro verdienter Preis-Leistungs-Sieger!	Ähnlich wie Corsairs Force F120 ist auch die OCZ Vertex 2 eine trotz SATA2-Anschluss durchweg empfehlenswerte und schnelle 120-GByte-SSD mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.	Für Sparfüchse geeignete SATA2-SSD mit sehr guter Leistung zum fairen Preis. Wer nochmals 10 Euro sparen will, kauft das Bulk-Modell ohne Zubehör wie Klon-Software oder Kabel.
Gut	Gut	Gut
78	77	76

Vor allem die Listen der besten Grafikkarten geraten diesen Monat in Bewegung, da einige vormals teurere Platinen wie etwa die MSI NGTX560-Ti Twin Frozr II oder die Powercolor HD 6970 PCS+ unter die 200- respektive 300-Euro-Grenze fallen und so nun die jeweiligen Listen anführen.

Legende

NEU markiert Neuzugänge.
UPDATE kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Mehr Hardware-Bestenlisten Quicklink: 6630

Hardware-Preisvergleich Quicklink: L52

Alle Hardware-Tests im Internet Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 840 Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher	
Kingston Value RAM 4,0 GB DDR3-1333	40 €
Grafikkarte	
MSI R6870 Twin Frozr II / 1,0 GByte	165 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
WD Caviar Blue 640 GByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution 3.0	40 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	515 €
Schnellere Grafikkarte	+35 €
Powercolor HD 5870 PCS+	200 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X6 1090T Boxed	150 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel AM3	
Asus M4A88TD-V Evo	90 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
Grafikkarte	
Powercolor HD 6970 PCS+ / 2,0 GByte	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB/OCZ Vertex 2 60GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	60 €
Gehäuse	
Antec Sonata 4 inkl. 620 Watt	140 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.045 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
Powercolor HD 5870 PCS+ 1,0 GByte	200 €
Keine Extra-Soundkarte	-60 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K	175 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel 1155	
MSI P67A-GD55 (B3)	140 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GB DDR3-1600	50 €
Grafikkarte	
Asus Geforce GTX 580 DC II / 1,5 GByte	440 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
WD Caviar Black 1TB/Intel SSD320 120 GB	240 €
Blu-ray-Brenner	
LG BH10LS	80 €
Gehäuse	
Coolermaster HAF-X	160 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.535 €
Günstigere Grafikkarte	-140 €
Powercolor Radeon HD 6970 PCS+	300 €
Größere SSD	+270 €
Intel SSD320 300 GByte	440 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung und peilschneller Grafikkarte für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI N560GTX-Ti Twin Frozr II **NEU**
 ►81 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
 sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 MSI R6870 Twin Frozr II **PREISTIPP**
 ►80 ►160 € ►04/11 ►Quicklink: 7417
 schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

3 Palit Geforce GTX 560 Ti Sonic **NEU**
 ►80 ►195 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Gigabyte GTX 460 Super Overclock
 ►78 ►170 € ►04/11 ►Quicklink: 7387
 schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

5 Club 3D Radeon HD 5850 OC **UPDATE**
 ►78 ►180 € ►09/10 ►Quicklink: 7060
 schnell, leise, DirectX 11 / Radeon HD 5850 / 1,0 GByte



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 XFX Radeon HD 6950 XXX **NEU**
 ►78 ►195 € ►04/11 ►Quicklink: 7415
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo
 ►77 ►150 € ►04/11 ►Quicklink: 7383
 schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

8 MSI N460GTX Hawk **UPDATE**
 ►77 ►160 € ► Quicklink: 7192
 schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 460 / 1,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic **UPDATE**
 ►77 ►190 € ► Quicklink: 7414
 schnell, sehr leise bis laut, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

10 XFX Radeon HD 6870 **UPDATE**
 ►76 ►140 € ► Quicklink: 7413
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Powercolor HD 6970 PCS+ **NEU**
 ►85 ►300 € ►04/11 ►Quicklink: –
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

2 Asus ENGTX 570 Overclock Edition **NEU**
 ►83 ►300 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
 extrem schnell, deutlich hörbar, DirectX 11 / Geforce GTX 570 / 1,28 GB

3 Gainward GTX 560 Ti Phantom **PREISTIPP**
 ►81 ►225 € ►04/11 ►Quicklink: 7384
 sehr schnell, leise, DirectX 11 / Geforce GTX 560 / 1,0 GByte

4 Powercolor HD 6950 PCS++
 ►81 ►260 € ► Quicklink: 7419
 extrem schnell, leise bis leicht hörbar, DirectX 11 / GF GTX 570 / 1,28 GB

5 Club 3D Geforce GTX 570 **NEU**
 ►81 ►300 € ► Quicklink: 7419
 extrem schnell, leise bis leicht hörbar, DirectX 11 / GF GTX 570 / 1,28 GB



AB 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Zotac Geforce GTX 580 AMP!
 ►87 ►460 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
 schnellste Grafikkarte, relativ laut, DirectX 11 / Geforce GTX 580 / 1,5 GB

2 Sapphire HD 6970 BF:BC2 Ed. **PREISTIPP**
 ►86 ►330 € ►04/11 ►Quicklink: 7385
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3 Point of View GTX 570 TGT Beast **NEU**
 ►81 ►320 € ► Quicklink: 7421
 sehr schnell, leise bis laut, DirectX 11 / Geforce GTX 570 / 1,28 GByte

4 MSI R5870 Lightning
 ►81 ►330 € ► Quicklink: 7422
 schnell, leise bis deutlich hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GB

5 MSI N480GTX
 ►74 ►320 € ► Quicklink: 7423
 schnell, hörbar bis laut, DirectX 11 / Geforce GTX 480 / 1,5 GByte



Monitore**TFTs 22 ZOLL
BIS 200 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Dell Professional P2210 PREISTIPP► 85 ► 180 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**2 Samsung Syncmaster BX2240**► 84 ► 180 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**3 HP Compaq LA 2205wg**► 82 ► 190 € ► online ► Quicklink: 7219
voll spieleauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 Samsung Syncmaster B2230W**► 81 ► 170 € ► 07/10 ► Quicklink: 7068
voll spieleauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080**5 LG W2253TQ**► 81 ► 180 € ► 10/09 ► Quicklink: 7069
voll spieleauglich, kräftige Farben, kein HDMI, 1920x1080**TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX2431► 89 ► 900 € ► 06/11 ► Quicklink: -
voll spieleauglich, vielseitig verstellbar, PVA-Panel, 1920x1200**2 Benq XL2410T** UPDATE► 86 ▼ 330 € ► 06/11 ► Quicklink: 7304
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080**3 Asus VK246H** PREISTIPP► 85 ► 190 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082
voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 Samsung Syncmaster 2494HM**► 84 ► 270 € ► 04/10 ► Quicklink: 7083
voll spieleauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080**5 Viewsonic V3D241wm-LED**► 82 ► 360 € ► 06/11 ► Quicklink: 7429
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080**Mainboards****SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7- 8xx**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe► 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**SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70► 93 ► 120 € ► 09/09 ► Quicklink: 7109
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX**2 Asus M4A78T-E**► 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** PREISTIPP► 92 ► 290 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel**4 Logitech Z-5500** UPDATE► 86 ▲ 290 € ► 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 Sennheiser PC 360 NEU► 92 ► 155 € ► - ► Quicklink: 7424
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe / offene Bauweise**2 Sennheiser PC 350**► 91 ► 135 € ► - ► Quicklink: 7425
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe / geschlossene Bauweise**3 Beyerdynamic MMX 300**► 91 ► 300 € ► - ► Quicklink: 7426
extrem präziser, druckvoller Klang, robust / optionale USB-Soundkarte**4 Razer Megalodon**► 90 ► 140 € ► - ► Quicklink: 7427
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte**5 Corsair HS-1** PREISTIPP► 89 ► 80 € ► - ► Quicklink: 7428
sehr präziser Raumklang, robuste Verarbeitung / USB-Soundkarte**Eingabegeräte****MÄUSE BIS 40 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076
extrem präzise, tolle verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände**2 Roccat Kova+**► 92 ► 40 € ► - ► Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände**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, Makros, nur zwei Tasten, für linke und rechte Hände**MÄUSE AB 40 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G700► 96 ► 70 € ► 11/10 ► Quicklink: 7074
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände**2 Logitech G9x** PREISTIPP► 95 ▼ 55 € ► 03/09 ► Quicklink: 7074
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände**3 Steelseries Xai**► 95 ► 60 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände**4 Roccat Kone+**► 95 ► 70 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände**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 Handballenaufklapp**2 Logitech G19**► 87 ► 120 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makro Tasten und USB-Hub**3 Razer Black Widow Ultimate** UPDATE► 87 ▼ 130 € ► - ► 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** UPDATE► 84 ▲ 90 € ► 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**► 86 ► 45 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force FeedbackKAUFTIPP **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 manch älteren Spielen nicht, kabellosKAUFTIPP **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 € ► - ► Quicklink: -
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-AnschlussKAUFTIPP **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 FeedbackKAUFTIPP **Logitech Driving Force GT**► 84 ► 120 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

Autos · Politik · Sport · Frauen · All das finden wir total doofe! Aber wir müssen Spiele testen! Menno



FlameStar

6,99 €

Wir hassen Spiele, boah, aber sowas von! Spiele! Wuääh!

JUNI 07/2011

Vollpostenversion



Splinter Cell Conviction

Selbst geschenkt zu teuer! Wir schenken es Ihnen trotzdem! Wenigstens isst es schnell vorbei!

Neues Wertungssystem!
Höchstwertung 0 Punkte,
dann nach unten offen!



Diablo 3

So spannend wie Dynamitfischen in der Badewanne! Aber weniger knallig! Blizzard ist überschätzt! Wir können auch im echten Leben Ringe kloppen (Tappiche, Nachbarsinder!)

+ Special: Irgendwelche »tollen« Neuerungen!



The Witcher 2

Beim Spielen treffen wir nur eine wichtige Entscheidung: »format c:«! Der Typ muss zum Friseur! Wenigstens sterben am Ende alle! (Jetzt müssen Sie's nicht mehr spielen!)

+ 25 Stunden Video: Die langweiligsten Stellen (ganzes Spiel)

10 Seiten verschwendet

Tomb Raider

Oh Gott, bitte nicht noch eins! Jetzt kann sich die ölle Hüftputte nicht mal mehr waschen! Das ist der Beweis: Crystal Dynamics produziert nur Schmutz! Lara Croft, Schmarla Schmot!

Spielmuseum Berlin



Hier kann jeder sehen, dass alte Spiele auch schon Müll waren!

Vergleichstest



Welches Spiel brennt am besten?

LAN-Partys



So muss die Hölle aussehen! Spiele UND andere Leute! Buäh!

Fable 3



Verdammt, die PC-Version ist da! Ist doch eh wieder nur so ein Molynx-Klamauk mit Riesenkuh oder was!

GameStar 08/2011 erscheint am 29.6.2011



1 E3 2011 **Preview** Wir fliegen nach Los Angeles und versorgen Sie mit allen wichtigen Infos über kommende Highlights und spannende Neuenthüllungen!

2 Duke Nukem Forever • Alice 2 • Hunted **Test** Babes, Schwertschwinger und garstige Mädchen. Bei den Top-Titeln im Juni ist für fast jeden was dabei.

3 Bioshock: Infinite **Preview** Wir werfen vor Ort einen Blick auf die Luftstadt Columbia und prüfen, ob wir uns in ihr wie auf Wolke 7 fühlen dürfen.

4 Lässt AMD den Bulldozer los? **Hardware** Wenn die Gerüchte stimmen und AMD mitspielt, erfahren Sie im Test alles über AMDs neue CPU-Generation.

GameStar

IDG
ENTERTAINMENT
MEDIA GMBH

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimburg
Verlagsleitung André Horn

Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Mitglied der Geschäftsleitung André Horn
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH
Redaktion GameStar
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652
brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Stellv. Chefredakteur Christian Schmidt
Leitender Redakteur Daniel Visarius

Redaktion Michael Graf, Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Tilman Blanke, Sebastian Klix, Tom Loske

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, Harald Fränkel, Roland Austinat, Daphne Cisneros, 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

Online-Reichweite (IVW 04/2011) 57.157.825 Page Impressions, 9.979.422 Visits

AWA 2009

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, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages 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.