



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

AUGUST 09/2011

Ihre Chance!

Starten Sie
**Ihre Karriere in der
Spiele-Industrie!**
Games Academy
& GameStar
finanzieren den
Studienplatz!

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

Exklusiv-Story

End of Nations

Die Ex-Command & Conquer-Macher von Petroglyph versuchen den ganz großen Coup:
Dieser MMO-Strategie-Mix will die Spielewelt erschüttern. Wir haben alle Fakten.

THEMEN Star Wars: The Old Republic • Deus Ex: Human Revolution • Minecraft • Guild Wars 2 • Heroes 6**DVDs** **VOLLVERSION** Titan Quest **ONLINE-ROLLENSPIELE** Runes of Magic 4 • Martial Arts**VIDEOS** Battlefield 3 • Far Cry 3 • Minecraft • Batman: Arkham City • Arma 3 • Die Redaktion 68 u.v.a.



DEMO

Harry Potter & die Heiligtümer des Todes – Teil 2

+ Zauberei antesten: In unserer Probierversion zum Zauberspiel dürfen Sie in zwei Levels als Harry oder Hermine gegen die Todesser kämpfen. Das Ganze erinnert stark an klassische Action-Titel – inklusive Deckungssystem.



ONLINE-ROLLENSPIEL

Martial Empires

Dieses Free-to-Play-MMO bietet unzählige Abenteuer im Fantasy-Land Neha. Wählen Sie eine von drei Klassen (Krieger, Magier oder Jäger), meistern Sie deren spezielle Fähigkeiten und folgen Sie einer auf Ihren Charakter zugeschnittenen Story.



TOP-SPIELVIDEO

Minecraft

+ Eine halbe Stunde Videos: In unserer sechsteiligen Videoreihe erklären wir Ihnen alles rund um das erfolgreichste Indiespiel der Welt und lassen uns von der GameStar-Community eine Kathedrale bauen. Dass musste ja irgendwer irgendwann irgendwo mal machen!

+ Die Redaktion 68: Michael Graf und Daniel Matschijewsky stolpern in die bunte Klötzchenwelt und müssen erkennen, dass selbst da Gefahren lauern.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Battlefield 3
Batman: Arkham City
Guild Wars 2
Metro: Last Light
Might & Magic: Heroes 6
Rage (ab 18)

TESTS

Kontrollbesuch:
Team Fortress 2
Kontrollbesuch: Age of Conan
Gods & Heroes
Panzer Corps
Storm: Frontline Nation

SPECIALS

Die Redaktion 68: Outtakes
Freispiel-Check
Multiplayer: Street Fighter 4
Rückblick 09/2001

EXTRAS

Trailer: Tribes: Ascend
Trailer: Planetside 2

PROGRAMME

SMPlayer
Adobe Reader
CoreTemp
Secunia PSI
Filezilla
FurMark
Directory Opus

GameStar XL DVD

+ Für Jäger: In diesem Action-Rollenenspiel schnitzeln Sie sich quer durch die antike Mythologie – mit Schild, Schwert, Axt, Bogen und was es damals noch so alles gab.

+ Für Sammler: Die unzähligen Monster lassen unzählige Beute fallen. Willkommen in der Suchtspirale, Onkel Diablo wäre stolz!



Runes of Magic 4

ONLINE-ROLLENSPIEL

Das vier GByte große neueste Kapitel von Runes of Magic liefert massige Quests und Geschichten für die acht Klassen des Free2Play-MMOs.

+ Irre unter sich: Lassen Sie sich von diesem Herren erklären, wie der Wahnsinn funktioniert. Und lassen Sie sich gleichzeitig von Frau Schmitz erklären, wie Ubisofts neuer Shooter funktioniert.



VOLLVERSION

Titan Quest



Far Cry 3

HD-VIDEO

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Preview: L.A. Noire
Preview: Two Worlds: Pirates of the Flying Fortress
Hall of Fame: Panzer General



Arma 3

HD-VIDEO

Knapp acht Minuten Spielszenen aus dem dritten Teil der beliebten Militär-Shooter-Reihe! Angefangen bei Schießübungen geht's nach einer Demonstration der Physikeffekte mit einem Comanche in die Lüfte und dann noch mit dem Taucheranzug ins Mittelmeer.

Minecraft

In sechs Videos (Gesamtlauzeit: 30 Minuten) ergründen wir die Faszination des erfolgreichsten Indie-Spiels aller Zeiten. Unser Highlight: Der Bau einer gigantischen Kathedrale im vierminütigen Zeitraffer-Video.



Online-Rollenspiel Martial Empires

Demo Harry Potter
und die Heiligtümer des Todes – Teil 2

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Daten

ONLINE-ROLLENSPIEL

Martial Empires

PROGRAMME

SMPlayer

Adobe Reader

Core Temp

Secunia PSI

Filezilla

FurMark

Directory Opus

DEMOS

Harry Potter & die Heiligtümer
des Todes – Teil 2

Videos

TOP-SPIEL

Minecraft
- Das Spiel
- Multiplayer
- Die Alternativen
- Minecarts & Redstone
- Mods
- Zeitraffer

PREVIEWS

Battlefield 3
Batman: Arkham City
Guild Wars 2

Metro: Last Light

Might & Magic: Heroes 6

Rage (ab 18)

TESTS

Kontrollbesuch: Team Fortress 2
Kontrollbesuch: Age of Conan
Gods & Heroes
Panzer Corps
Storm: Frontline Nation

SPECIALS

Die Redaktion 68: Minecraft
Die Redaktion 68: Outtakes
Freispiel-Check
Multiplayer: Street Fighter 4
Rückblick 09/2001

EXTRAS

Trailer: Tribes: Ascend
Trailer: Planetside 2

Highlights



SPECIAL

DIE REDAKTION 68: MINECRAFT



DEMO

HARRY POTTER
& DIE HEILIGTÜMER DES TODES – TEIL 2

Installations-Code

Installations-Code
für Titan Quest
(während der Installation
auf Anfrage eingeben)

Auf einer Reise durch die antike Mythologie ver-
haften Sie Monsterhorden in bester Diablo-
Manier. Und wie im Genre-Urgestein lassen
die Satyrn, Minotauren und anderen Biester
jede Menge Beute fallen: Schwerter, Schilde,
Bögen, Rüstungssets – Sammelsucht ist bei
Titan Quest vorprogrammiert!



Vollversion Titan Quest

+Online-Rollenspiel Runes of Magic

Installations-Key auf der
Rückseite des Coverpacks

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

Titan Quest

ONLINE-ROLLENSPIEL

Runes of Magic

HD-VIDEOS

Preview: Far Cry 3
Preview: Arma 3
Preview: L.A. Noire
Preview:
Two Worlds:
Pirates of the Flying Fortress
Hall of Fame: Panzer General

Runes of Magic IV

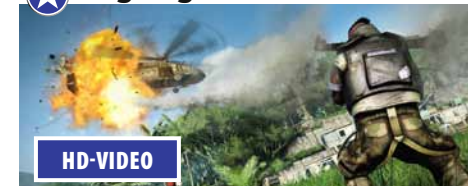
Das phänomenal erfolg-
reiche Online-Rollenspiel
Runes of Magic von 2009
geht in die nächste Runde:
Spielen Sie mit unserer
4-GBite-Version alle neuen
Inhalte von Kapitel IV gratis!



ONLINE-ROLLENSPIEL

RUNES OF MAGIC IV

Highlights



HD-VIDEO

FAR CRY 3



HD-VIDEO

ARMA 3



HD-VIDEO

L.A. NOIRE

Editorial

WHO IS WHO

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

Alles Online, oder was?

Große Online-Ereignisse werfen ihre Schatten voraus!

Eigentlich sind der Juli und der August (zwischen E3 und Gamescom) themen-technisch so ziemlich die toteste Zeit im Spielejahr. Weder erscheinen gehäuft Hochkaräter, noch gibt es großartige Umwälzungen, alles liegt am Strand oder döst im Schattenbereich des apfelbaumbelaubten Schrebergartens vor sich hin. Nur dieses Jahr ist alles anders: Wo sonst das Sommerloch gähnt, gibt's erstens keinen rechten Sommer (Regen!), und statt eines Themen-Vakuums entwickelt sich gerade ein eigentlich altbekannter Trend in völlig neue Richtungen: Das Spielen im Internet wird in diesem und dem nächsten Jahr durch gegensätzliche, äußerst kreative Ansätze so vielfältig wie nie zuvor.

Wir beleuchten in diesem Heft mit den großen Artikeln zu **Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2** zwei Online-Rollenspiel-Revoluter, die das Genre entscheidend voranbringen wollen, jeder auf seine Weise. Beide stellen das individuelle Erleben des Abenteurers, die persönliche Story des Spielers in den Vordergrund. Bioware verspricht im exklusiven Gespräch für **The Old Republic** gleich mehrere hundert Stunden klassisches Rollenspielerlebnis, ein riesiges, überdimensionales **Knights of The Old Republic**, gepaart mit der sozialen Dynamik einer Online-Welt. NCsoft bricht mit **Guild Wars 2** die starren Regeln bisheriger Gruppenkämpfe, will den Spieler von Zwängen und Konventionen befreien, um ihm Raum für sein Abenteuer zu geben, um aus dem E-Sport-mäßigen Wettbewerb wieder eine persönliche Geschichte zu machen.

Dazu kommt mit **End of Nations** ein Strategie-Rollenspiel-Mix, der sich genau in die gegensätzliche Richtung entwickelt: weg von der reinen Story-Kampagne, hin zu riesigen Schlachten mit klaren Regeln, ausgeklügelten Spielmechaniken und Statistiken. Kann dieses Konzept von Trion (**Rift**) das Genre neue beleben? Die Mittel scheinen die richtigen, wir stellen das Spiel ausführlich vor.

Dem Spielen im Internet stehen große Zeiten bevor, das ist einer der ganz spannenden Aspekte dieses Spielejahres, in diesem (Nicht-)Sommer erleben wir die Morgendämmerung neuer Welten. Und wer lieber ganz alleine spielt und mit dem Schließen der Zimmertüre auch andere Menschen aus seinem Abenteuer raushalten will, findet mit **Deus Ex: Human Revolution** einen Rollenspiel-Shooter mit extrem spannend gebauter Story. Wir haben's schon mal angetestet.

Viel Spaß beim Vorfreuen, Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team



GameStar MMO August 2011

Die Inhalte des Patches 4.2 komplett gelöst! Alle sieben Bosse im Feuerlande-Raid gelegt, alle Daily Quests. Riesen-Poster: alle Questgeber und Händler. Dazu: alle Mounts abgreifen!

Fehler!

Die Fehlerrubrik für diese Ausgabe startet diesmal schon hier, wir beginnen gleich mal mit der Anprangerei: Käufer unserer XL-Ausgabe freuen sich in diesem Monat über das hochklassige Action-Rollenspiel Titan Quest. Zur Installation müssen Sie einen Code eingeben. Den finden Sie korrekt aufgedruckt auf dem entsprechenden Feld auf dem DVD-Coverpack. Doch völlig unkorrekt steht dort: Installations-Code für Universe at War. Keine Bange: Das ist ein Fehler, der Code gehört zu Titan Quest. Ein Layout-Fehler. Sigrun ist schuld. Was sollen wir mit ihr machen? Vorschläge an brief@gamestar.de.



Inhalt

Star Wars: The Old Republic

22 Um das Riesen-MMO ranken sich unzählige offene Fragen. Wir haben den Entwicklern brandneue Fakten zum Highlevel-Content, den PvP-Kämpfen und Raids sowie den Charakterklassen entlockt.

Guild Wars 2

34 NCsoft schickt sich an, das Genre der MMOs nachhaltig zu revolutionieren.

End of Nations

40 Alle Infos über den spannenden Mix aus Echtzeit-Strategie und Online-Rollenspiel.

Titelstory

- 22** Mega-Preview:
Star Wars: The Old Republic
- 26** Die Klassen: Republik
- 27** Die Klassen: Imperium
- 28** Die Instanz-Typen

Previews

- 32** Termin-Update
- 34** Guild Wars 2
- 40** End of Nations
- 48** Metro: Last Light
- 52** L.A. Noire
- 54** Darksiders 2
- 56** Might & Magic Heroes 6

Aktuell

- 8** Bioshock Infinite
- 8** Runes of Magic: Chapter 4
- 9** Haunted
- 9** The Book of Unwritten Tales:
Die Vieh-Chroniken
- 9** Harveys neue Augen
- 10** Pro Evolution Soccer 2012
- 10** Fifa 12
- 10** Fußball Manager 12
- 11** Dungeons: The Dark Lord
- 11** Two Worlds 2:
Pirates of the Flying Fortress
- 14** Call of Juarez: The Cartel
- 15** Hard Reset

Tests

- 62** Das Team
- 64** Hitlisten / So testen wir
- 66** Deus Ex: Human Revolution
- 72** Polizei
- 74** Panzer Corps
- 78** Gods & Heroes: Rome Rising
- 80** Storm: Frontline Nation
- 82** Super Street Fighter 4:
Arcade Edition



Metro: Last Light

48 Last Light könnte seinen Vorgänger buchstäblich in den Schatten stellen.



Sandy-Bridge-PC im Eigenbau

118 Bauen Sie Ihren neuen High-End-Spiele-PC ganz einfach selbst zusammen.



Deus Ex: Human Revolution

66 Human Revolution gehört zu den meisterwarteten Action-Rollenspielen des Jahres. Wird Deus Ex 3 seinem großen Namen gerecht? Unser Vorab-Test gibt erste Antworten.



Minecraft

98 Wir ergründen die Faszination Minecraft und geben Profi-Tipps zum Mehrspieler-Teil.

Freispiel

- 86** Bounty Hounds Online
- 87** Hungy Sumo
- 87** Empires & Allies
- 87** Super Puzzle Platformer
- 88** Kontrollbesuch: Team Fortress 2
- 90** Kontrollbesuch: Age of Conan: Unchained

Magazin

- 92** Leserbrief
- 93** Fehler!
- 95** Verlosung
- 96** Report: Faszination Minecraft
- 106** Report: Wahl ohne Qual
- 112** Hall of Fame: Panzer General

Rubriken

- 5** Editorial
- 145** Die Vorletzte
- 146** Impressum / Vorschau

Hardware

- 114** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 116** Sandy-Bridge-PC für jeden Geldbeutel
- 124** Sandy-Bridge-PC im Eigenbau
- TEST**
- 136** Formel-1-Tastaturen
- SERVICE**
- 142** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Conan: Unchained..... Freispiel..... 90	Might & Magic Heroes 6 Preview 56
Bioshock Infinite News 8	Minecraft Report 96
Bounty Hounds Online Freispiel..... 86	Metro: Last Light Preview 48
Call of Juarez: The Cartel..... News 14	Panzer Corps..... Test..... 74
Darksiders 2..... Preview 54	Panzer General..... Klassiker.. 112
Deus Ex: Human Revolution..... Test..... 66	Polizei..... Test..... 72
Dungeons: The Dark Lord News 11	Pro Evolution Soccer 2012 News 10
Empires & Allies Freispiel..... 87	Runes of Magic: Chapter 4 News 8
End of Nations..... Preview 40	Star Wars: The Old Republic Titelstory... 22
Fifa 12 News 10	Storm: Frontline Nation Test..... 80
Fußball Manager 12..... News 10	Super Puzzle Platformer Freispiel..... 87
Gods & Heroes: Rome Rising..... Test..... 78	Super Street Fighter 4:
Guild Wars 2 Preview 34	Arcade Edition Test..... 82
Harveys neue Augen..... News 8	Team Fortress 2 Freispiel..... 88
Hard Reset..... News 15	The Book of Unwritten Tales:
Haunted..... News 9	Die Vieh-Chroniken..... News 9
Hungy Sumo..... Freispiel..... 87	Two Worlds 2:
L.A. Noire Preview 52	Pirates of the Flying Fortress..... News 11

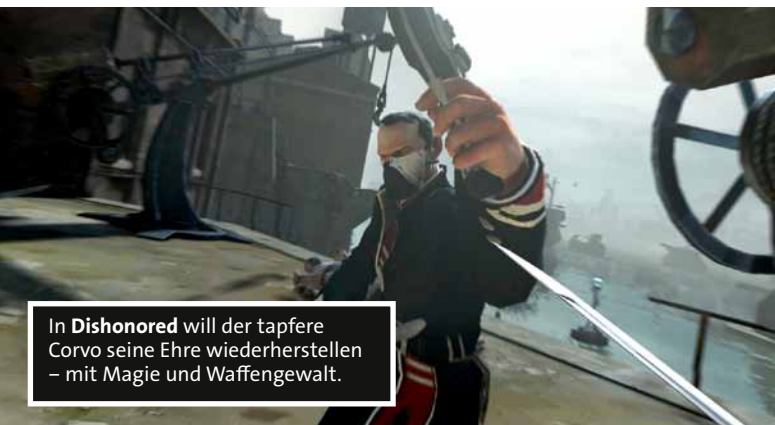
Spiele & Szene

News

Dishonored

GameStar.de/Quicklink/7514

Steampunk, Entscheidungsfreiheit, eine sich dementsprechend verändernde Welt, Spezialfertigkeiten, Anleihen bei **Deus Ex** und **Half-Life 2**, entwickelt von den Machern von **Dark Messiah of Might & Magic** – was kann da noch schief gehen? Gute Frage, denn die ersten Informationen zum Actionspiel **Dishonored** klingen tatsächlich wie das Geheimrezept für einen sicheren Spiele-Hit. **Dishonored** soll in einer Welt spielen, die der von **Fable 3** nicht unähnlich ist: eine dystopische, also sich im Hinblick auf die Menschheit negativ entwickelnde Gesellschaft, genauer gesagt eine Monarchie zur Zeit der industriellen Revolution. Wir überneh-



In **Dishonored** will der tapfere Corvo seine Ehre wiederherstellen – mit Magie und Waffengewalt.

men die Rolle von Corvo, einem ehemaligen Leibwächter der ermordeten Kaiserin, den man der Meuchelei an der Regentin bezichtigt. Wer wirklich der Schuldige ist? Das herauszufinden, dürfte dann unsere Aufgabe beziehungsweise die von Corvo werden. Den Häschern zu entkommen und gleichzeitig einen Mord aufzuklären ist kein neues Motiv, aber die Spielmechanik verspricht gehörig Abwechslung: Corvo ist übernatürlich begabt, er kann beispielsweise mit Tieren kommunizieren und sich in die Wesen hinein beamen. So ruft er etwa Ratten zu Hilfe, die sich um eine lästige Wache kümmern. Er schlüpft sogar in die Haut eines der Tierchen und entkommt so ungesehen vom Schauplatz. Corvo kann aber nicht nur magisch tricksen, sondern auch schießen und zuschlagen. Wie schon in **Dark Messiah of Might & Magic** sollen wir in Kämpfen die Umgebung aktiv nutzen können. Ein umgeworfener Bücherstapel etwa lockt Verfolger erst mal auf die falsche Fährte, Corvo kann dann aus dem Hinterhalt zuschlagen. Sowohl überzogene Brutalität als auch friedliche Alternativlösungen sollen ihren ganz eigenen Einfluss auf die Spielwelt und sogar auf die Story haben. In welcher Form hat Arkane bisher noch nicht klar umrissen. Doch Obacht! Wir haben solche Ankündigungen schon sehr oft gehört und wissen, dass die Umsetzung einer solch lebendigen, auf das Verhalten des Spielers reagierenden Welt mehr als schwierig ist. Aber gerade in dieser Disziplin liegt auch die Chance, neue Meilensteine zu erschaffen. Wir werden das vielversprechende **Dishonored** bis zur angepeilten Veröffentlichung irgendwann 2012 eng begleiten und besonders diesen Aspekt im Auge behalten. **PET**

Runes of Magic: Chapter 4

GameStar.de/Quicklink/7509

Am 16. Juni erschien das von Fans lang ersehnte vierte Kapitel **Lands of Despair** für das kostenlose Online-Rollenspiel **Runes of Magic**. Neben neuen Gebieten sowie Schlachtfeldern und frischen Instanzen sorgt vor allem eines für Abwechslung: Das »Multiple Klassensystem« wurde von zwei Klassen (Primär- und Sekundärklasse) zu einem dreiteiligen Klassensystem erweitert. Ab Stufe 20 kann nun jeder eine dritte Profession erlernen. Eine Kombination aus Krieger und Magier ist uns nicht flexibel genug? Dann erlernen wir eben noch die Künste des Priesters. Damit steigt die Zahl der möglichen Klassenkombinationen auf stolze 336 Varianten. Damit Sie dabei nicht den Überblick verlieren, können immer nur zwei der drei Klassen aktiv sein. Die durch die dritte Klasse hinzugewonnenen Talente können Sie beispielsweise ab Level 62 an den zahlreichen Zombies im neuen »Land des Unheils«

Auch für die niedrigeren Stufenbereiche wurden zwei neue **Gebiete** hinzugefügt.

ausprobieren, um später in der finsternen Burg der bizarren Familie Grafu fette Beute einzusacken. Das Kapitel 4 hebt die Maximalstufe übrigens auf Level 67 an. Wie auch die vorangegangenen Kapitel steht **Lands of Despair** grundsätzlich jedem Spieler per (riesigem) Download zur Verfügung, alternativ können Sie auch auf die Einzelhandelsversion inklusive Poster und Ingame-Gegenständen zum Preis von zehn Euro zurückgreifen. Oder Sie installieren **Lands of Despair** jetzt einfach direkt von unserer XL-DVD. **SKX**



Abenteuer made in Germany

In der zweiten Jahreshälfte erwarten uns gleich drei hochkarätige Point&Click-Adventures aus Deutschland. Bei zweien davon muss man froh sein, dass sie überhaupt noch erscheinen.

Haunted

GameStar.de/Quicklink/7501

Bereits Ende 2008 hatte der Entwickler Deck 13 (**Venetica**) sein Geister-Adventure **Haunted** angekündigt. Dann meldete der Publisher HMH Insolvenz an, Jowood sprang ein – und ging ebenfalls pleite. Nun will Dtp **Haunted** am 19. August veröffentlichen. Deck 13 hat uns mit einer fast fertigen Version besucht, die einen prima Eindruck hinterließ. Das Straßenmädchen Mary sucht seine Schwester und scharft im Spielverlauf sieben Geister mit individuellen Fähigkeiten um sich. Beispielsweise kann der untote Schotte William Gegenstände hochheben, die mit dem Tod in Verbindung stehen. Er stemmt eine Leichenkutsche empor, damit Pirat Oscar in eine Laterne klettern kann. Er darf nämlich als Einziger heiße, kalte oder elektrische Gegenstände berühren. Alle von Deck 13 präsentierten Knobelein waren logisch und nachvollziehbar – ein gutes Zeichen. **GR**



In einem verfallenen Theater trifft Mary auf Geister-Schauspieler.

Die Vieh Chroniken

GameStar.de/Quicklink/7503

Die Vieh Chroniken hat dieselbe Leidensgeschichte hinter sich wie **Haunted**: HMH pleite, Jowood pleite, na toll. Das fast zweijährige Hin und Her hat aber auch sein Gutes, der Entwickler King Art hat die Zeit nämlich genutzt, um das Adventure aufzublasen: Ursprünglich sollte **Die Vieh Chroniken** ein fünfstündiges Episöddchen werden, nun ist es zehn bis zwölf Stunden lang. Nach wie vor erzählt es die Vorgeschichte von **The Book of Unwritten Tales** (GS08/2009: 85 Punkte). Dessen Held Nate lernt das Vieh kennen, sein stummes Begleit-Fellknäuel. Bei einem Besuch haben uns King Art und der neue Publisher Crimson Cow eine aktuelle Version von **Die Vieh Chroniken** präsentiert. Die hat gezeigt, dass das Adventure **The Book of Unwritten Tales** würdig beerben wird, nicht nur beim Humor (Stichwort: Film-Anspielungen), sondern auch bei der schicken Grafik und den liebevollen Animationen. Die Rätsel wirken im Adventure-Rahmen logisch, zudem gibt's Minispiele, beispielsweise knacken wir ein Schloss durch Dietrich-Stocherei. **GR**



Ein Yeti hat Nate an die Höhlendecke gehängt – auf welchen Film spielt das wohl an?

Harveys neue Augen

GameStar.de/Quicklink/7511

Gäb's den schwarzen Humor nicht, der ständig die putzige Anmutung bricht, würde man bei **Harveys neue Augen** Zahnweh bekommen, so süß ist das Spiel. **Harveys neue Augen** ist die Fortsetzung des Adventure-Erfolgs **Edna bricht aus**. Allerdings sind wir nun nicht mehr mit der kessenen Edna unterwegs, sondern mit der kleinen Lilli. Lilli und Edna wohnen in einem von Nonnen geleiteten Internat. Edna soll von einem Psychiater untersucht werden, weil die Oberin glaubt, das Mädchen habe nicht mehr alle Tassen im Schrank. Edna will fliehen, Lilli will ihrer Freundin dabei helfen und muss dafür so manches Rätsel lösen. Wir haben **Harveys neue Augen** ausprobiert und sind vom Spieldesign sehr angetan. Die Knobelein bleiben in den meisten Fällen logisch, nur manchmal wollen Lilli und Co. nicht in den nächsten Dialog-Abschnitt springen. Auf Nachfrage beim Entwickler Daedalic sagte man uns, dass der Fehler in der neuesten Version bereits behoben sei. Das zuckersüß makabere **Harveys neue Augen** soll am 26. August 2011 erscheinen. **PET**



Vorne Lilli, hinten Edna. Die beiden lauschen entsetzt den Drohungen von Schwester Ignatz.

Sie kennen mich nicht?
Ich bin doch Boxweltmeister.

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

Mutiges Bethesda

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de



Hut ab! Bethesda traut sich was. Nach dem Multiplayer-Shooter Brink, dem konsoligen Hunted und dem bald erscheinenden, hoffentlich ganz und gar großartigen Rage hat der Publisher und Entwickler jetzt mit Dishonored schon die vierte neue Marke in der Pipeline.

Spiele ohne Vorgänger sind für Publisher und Entwickler immer ein Risiko. Man muss die Fachjournalisten und Spieler erst mal mit dem Namen vertraut machen, man muss das Produkt mit Karacho bewerben, die Besonderheiten herausheben. Das kostet Zeit, Energie und Geld. Ob's am Ende etwas bringt, entscheidet zwar in erster Linie die Qualität, allerdings haben wir auch schon viele tolle und gute Spiele gesehen, die dann doch niemand gekauft hat (Mirrors Edge!). Der Zusammenhang zwischen etablierter Marke und Absatzzahlen ist also nicht von der Hand zu weisen.

Trotzdem jetzt Dishonored, obwohl Bethesda durchaus seine starken Serien hat: The Elder Scrolls, Fallout, Doom, Prey. Niemand wäre überrascht gewesen, wenn der Publisher die frisch eingekauften Arkane Studios abgestellt hätte, um zusammen mit Obsidian das nächste Fallout zu entwickeln. Oder noch schlimmer: den nächsten Militär-Shooter, der Call of Duty angreifen soll. Stattdessen etwas völlig Neues: neue Welt, neuer Held, spannendes Spieldesign. Abermals Hut ab vor soviel Mut! Auf das er belohnt werden möge ...

Leser-Charts Juli

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

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 08/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Es wird wieder gekickt

Kein Jahr ohne Fußballspiel. Weder auf dem Platz noch auf dem Rechner. Wir haben uns die drei Großen angeschaut und fassen die Neuerungen zusammen.

Fifa 12

GameStar.de/Quicklink/7507

Juhu! Die PC-Version von **Fifa 12** ist inhaltsgleich mit der Konsolenvariante. Und damit profitieren auch wir von der neuen »Player Impact«-Kollisionsabfrage, die Fähigkeiten und Körpermaße der Spieler berücksichtigt und so die Zweikämpfe erheblich glaubwürdiger macht. Im Karrieremodus legt EA Sports außerdem mehr Fokus auf den Transfermarkt, vor allem auf die letzten 24 Stunden vor Schließung des Transferfensters. Pro Stunde dürfen wir nur eine bestimmte Zahl an Aktionen durchführen – spannend! Auch wenn das neue Zweikampf-System noch Aussetzer hat und uns Flankenläufe etwas zu mächtig erscheinen: Wir hatten lange nicht mehr so viel Spaß beim PC-Kicken. Das wird was! **HK**



Die PC-Version von Fifa 12 ist erstmals nicht nur inhaltsgleich zur Konsolenvariante, sondern ist dank **Kantenglättung** und kräftigeren Farben sogar hübscher.

Fussball Manager 12

GameStar.de/Quicklink/7508

Bei unserer Probepartie mit dem **Fussball Manager 12** wirkt das Match Bayern gegen Dortmund glaubwürdiger und realitätsnäher als alles, was wir in den Vorgängern gesehen haben. Stürmer laufen sich sinnvoll frei, Pässe werden auch mal über 30 Meter geschlagen und – jawoll – Flügelflitzer schlagen endlich vernünftige Flanken. Neben der Match-Engine gilt der Entwicklerfokus in diesem Jahr auch dem Vereinsgelände. Es gibt nun 25 Gebäude mit sage und schreibe 289 Ausbaustufen. Unser Preis für die sinnvollste Neuerung geht jedoch an die »Manager-Herausforderungen«. Hier bekommen wir regelmäßig optionale Minimissionen, mit denen wir Erfahrungspunkte verdienen. So lernen wir sämtliche Facetten des komplexen Spiels kennen. Und davon wird es eine Menge geben, denn die Entwickler versprechen mehr als 700 neue Features. Bleibt zu hoffen, dass dabei auch genügend Zeit zur Bug-Bereinigung bleibt. **HK**

Eine von 700 angekündigten Verbesserungen: Per **Kader-Analyse** spüren wir personelle Schwachstellen in unserem Team auf.



Pro Evolution Soccer 2012

GameStar.de/Quicklink/7515

Die altherwürdige Serie aus dem Hause Konami will auch in diesem Jahr mit **PES 2012** wieder das bestmögliche virtuelle Fußballerlebnis bieten. Dafür hat das Entwicklerteam rund um Shingo »Seabass« Takatsuka vor allem an der künstlichen Intelligenz gefeilt. Die Teamkollegen laufen sich nun besser frei, erkennen brenzlige Situationen oder stoßen in freie Räume vor. Die gegnerischen Abwehrlinien sind nun ebenfalls deutlich schwerer zu durchbrechen. Beim ersten Anspielen fühlte sich **PES 2012** deutlich griffiger an als der Vorgänger. Die verbesserte KI ist sofort spürbar, die chaotischen Situationen, die die **PES**-Reihe schon immer ausgezeichnet haben, bleiben aber auch im aktuellen Teil nicht aus. Auch abseits des Platzes tut sich mehr als zuvor. Während der Partie laufen die Trainer wild gestikulierend an der Seitenlinie entlang, TV-Teams schwenken Kamerakräne und vor dem Anpfiff checken Ordner die Beschaffenheit des Rasens. **TV**

Strammer Schuss: Wie immer gibt es auch eine Reihe von neuen **Animationen** im neuen Pro Evo.



Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

GameStar.de/Quicklink/7512

Das vollwertige Addon zum Rollenspiel **Two Worlds 2** integriert sich wie seinerzeit die **Gothic 2-Erweiterung Die Nacht des Raben** ins Hauptspiel. Von dort zieht es den Helden dann für 12 bis 16 Spielstunden auf einen abgelegenen Inselarchipel, wo er es mit Piraten und deren undurchschaubaren Captain Teal zu tun bekommt. Ziel des Helden und der Piraten ist es, das Geheimnis um die namensgebende fliegende Festung, eine frei in der Luft schwebende Burganlage, zu lüften. Entwickler Reality Pump knüpft sich zahlreiche Kritikpunkte am Vorgänger vor: Die Bosskämpfe sind anspruchsvoller und benötigen individuelle Taktiken, Neben-Dungeons sind jetzt nicht mehr per se abgeschlossen, die Dialoge besser inszeniert, die Grafik (vor allem der Gesichter) deutlich aufgehübscht und das Inventar auf Wunsch nun übersichtlicher. Dazu winkt eine spannende und abwechslungsreiche Hauptquest. Läuft nichts mehr schief, erwartet uns mit dem Addon ein runderneuetes- und auf Hochglanz poliertes Abenteuer für Freunde von Piraten und des Hauptprogramms. **PCL**

Captain Teal versteht keinen Spaß, vor allem nicht bei Deserteuren.



Two Worlds 2-Addon im Vergleichs-Check

Die Spielwelt

Der Inselarchipel überzeugt mit dichter mittel-europäischer Vegetation und Tierwelt, leider treffen wir nur vereinzelt Ansprechpartner an, da lebendige Städte fehlen. Außerdem bleibt es bei der kleinen Segelschaluppe.



Die Kämpfe

Die Bosskämpfe benötigen nun individuelle Taktiken, wie etwa das Umlegen von vier Schaltern, die ein kurzes Zeitfenster öffnen, in dem dieser Golem verwundbar ist. Auch in den normalen Kämpfen heizen uns neue und bekannte Gegner mit frischen Taktiken und Fertigkeiten ein. Klare Verbesserung!



Die Grafik

Grafisch verbessern sich vor allem Details. Es gibt schicke Wettereffekte wie Regen, einige neue Animationen und eine dichtere Vegetation. Dazu erwarten uns runderneuerte, plastischere Gesichter und mehr Inszenierungen bei den Dialogen. Auch hier ein Fortschritt.



Die Quests

Die Hauptquest erscheint uns dichter, wichtiger und abwechslungsreicher zu werden als noch im Hauptspiel und erhält gegen Ende eine traumhafte, surreale Komponente. Die Nebenquests überzeugen wie gewohnt durch teils abgedrehte Geschichten.



Die Details

Dazu erwarten uns Verfeinerungen in der Bedienung, neue Waffen wie Armbrüste, Rezepte für permanente Tränke und frische Gegner wie fleischfressende Pflanzen oder die ork-ähnlichen Olorums. Für ein völlig neues Spielgefühl sorgen sie nicht, aber für ein runderes.



Dungeons: The Dark Lord

GameStar.de/Quicklink/7504

Wenn im entfernt an **Dungeon Keeper** erinnernden Kerkersimulator **Dungeons** eines gefehlt hat, dann ein Mehrspieler-Teil. Den liefert der deutsche Entwickler Realmforge nun im Quasi-Nachfolger **Dungeons: The Dark Lord** nach. Bis zu vier Spieler schlüpfen darin in die Rollen der aus dem Vorgänger bekannten Bösewichte (Zombiekönig, Calypso, Minos und Dungeon Lord) und ringen im Deathmatch, King of the Hill oder Überlebenskampf um die Vorherrschaft. Der neue Landschaftstyp »Eiskristallhöhle« sowie zusätzliche Fertigkeiten und Zaubersprüche sollen die Multiplayer-Gefechte



Die **Eiskristallhöhle** dient als Schlachtfeld in den Mehrspieler-Partien.

taktisch anspruchsvoll machen. Solospieler dürfen sich hingegen über eine neue, diesmal sogar komplett vertonte Story-Kampagne mit etwa acht Stunden Spielzeit freuen. **Dungeons: The Dark Lord** erscheint bereits Ende September. **DM**

Verkaufs-Charts Juli

SATURN

Platz	Vormonat	Spiel
1	(5)	Die Sims 3
2	(8)	Starcraft 2
3	(1)	Duke Nukem Forever
4	(3)	The Witcher 2: Assassins of Kings
5	(2)	Die Sims 3: Lebensfreude
6	(13)	Call of Duty: Black Ops
7	(7)	Crysis 2 (Limited Edition)
8	NEU	F.E.A.R. 3 (Saturn Edition)
9	NEU	Fable 3
10	(15)	Die Sims: Mittelalter
11	(16)	Dragon Age 2
12	(14)	World of Warcraft: Cataclysm
13	(11)	Assassin's Creed: Brotherhood
14	(18)	Die Sims 3: Late Night
15	(9)	Portal 2
16	(10)	Brink
17	NEU	Dungeon Siege 3
18	(20)	Fussball Manager 11
19	NEU	Landwirt. Sim. 2011: Profarm 1
20	NEU	Le Tour de France 2011

Stand: 16. Juli 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

News-Ticker

Dragon Age 2: Bioware hat den ersten DLC mit dem Titel »Das Vermächtnis« nun offiziell angekündigt. Dieser soll bereits am 26. Juli erscheinen und für circa zehn Euro auch Kritikpunkte der Spieler am Hauptprogramm verbessern.

Assassin's Creed: Revelations: Der für den 3DS entwickelte Ableger Lost Legacy wurde eingestellt, dessen Handlungsstrang fließt jedoch in den Plot von Assassin's Creed: Revelations ein.

Skyrim: Bethesda verkündete, dass man keine Demo für den fünften Elder Scrolls-Teil plane – zumindest nicht vor dem Release. Schade, doch in Anbetracht der Komplexität und des Open-World-Szenarios durchaus nachvollziehbar.

Battlefield 3: Unbekannte Fans der Serie haben sich einen amüsanten Scherz erlaubt. Die von ihnen seit Längerem registrierte Web-Adresse www.modernwarfare3.com führt auf die Hauptseite von Battlefield 3.

Electronic Arts: EA hat für gut 750 Millionen Dollar den Casual- und Socialgame-Entwickler PopCap aufgekauft, welcher vor allem für sein Spiel Plants vs. Zombies bekannt ist. 2009 erwarb Electronic Arts bereits für über 400 Millionen den Casualgame-Publisher Playfish.

The Witcher 2: Namco Bandai hat eine Klage gegen die Mutterfirma von CD Projekt eingereicht. Der Publisher sieht seine Vertriebsrechte für The Witcher 2 in Europa verletzt, da CD Projekt die Rechte für die kommende Xbox 360-Version des Spiels an THQ vergeben hat. Zudem ist man mit der Entfernung des DRMs aus der PC-Version, ohne vorherige Absprache, nicht einverstanden.

Electronic Arts: Das Unternehmen kündigte für den August erneut diverse Serverabschaltungen einiger älterer Spiele an. Darunter befinden sich auch Need for Speed: Most Wanted und der Battlefield-Konsolenableger Modern Combat.

Star Wars Galaxies: Nach gut acht Jahren wird Sony das Online-Rollenspiel im Dezember dieses Jahres zu Grabe tragen und die Server endgültig herunterfahren. Als Grund wird ein auslaufender Vertrag mit LucasArts genannt. Möglich ist aber auch, dass die baldige Veröffentlichung von The Old Republic mit der Abschaltung zu tun hat.

Microsoft: Wunschdenken oder Gerüchte, die wahr werden? Laut diversen Webseiten soll Windows 8 in der Lage sein, Xbox 360-Spiele regulär auf dem PC abspielen zu können. Weit hergeholt ist das Gerücht nicht, da Microsoft derzeit Pläne verfolgt, einzelne Plattformen zu einem einheitlichen Ökosystem zu verschmelzen. So wurde erst kürzlich die Games for Windows-Webseite in Xbox.com integriert.

PlanetSide 2: Sony kündigte den Nachfolger des MMO-Shooters aus dem Jahr 2003 an. Ein offizieller Termin wurde nicht genannt, jedoch soll vor der Veröffentlichung definitiv ein groß angelegter Beta-Test stattfinden. Zum Finanzierungsmodell äußerte man sich ebenfalls noch nicht. **SKX**

1&1 MOBILE

1&1



NEU: SAMSUNG
GALAXY S i9003

0,7 €*
499,- €

Multimedia Smartphone
mit extragroßem
Super Clear LCD

TOPAKTUELLE
SMARTPHONES

ab 0,7 €*



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

Doppel-
pass

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de



Neulich in meinem Mail-Postfach: »Ihr EA-Passwort wurde geändert, bitte hier neues Passwort bestätigen, blabla«. Ja nee, ist klar, Phishing-Deppen. E-Mail gelöscht. Doch tatsächlich konnte ich mich fortan nicht mehr bei Bad Company 2 anmelden. Denn EA stellt gerade alle Accounts auf seine neue Online-Plattform Origin um. Damit will der Publisher bald seine Spiele selbst digital vertreiben, ohne den Umweg über Valves Steam. Das ist natürlich verständlich, gut finden muss ich das aber noch lange nicht. Ich mag Steam gerade deshalb, weil ich da unzählige Spiele unterschiedlicher Publisher unter einem Hut habe. Hinzu kommt, dass ich Steam mittlerweile vertraue. EAs altes System hat es nicht einmal geschafft, mein Xbox-Profil in meinen Account zu integrieren (»Systemfehler!«). Und nun soll ich Origin meine Kreditkartennummer überlassen? Und mein Master-Passwort?! Das ist »GS4tehwin« und öffnet alle meine Online-Konten, das verrate ich doch nicht jedem! Ich bin doch nicht blöd!



Die Story bietet einen Koop-Modus mit regelmäßigen Herausforderungen.

Call of Juarez: The Cartel

GameStar.de/Quicklink/7313

Western sind von gestern. So zumindest die Ansicht des Entwicklerstudios Techland, denn die lassen den dritten Teil der **Call of Juarez**-Reihe nicht wie gehabt zur Cowboy-Zeit spielen, sondern in der Gegenwart. Der einzige offensichtliche Anknüpfungspunkt an die Vorgänger ist der raubeinige Cop Ben McCall aus Los Angeles – ein Nachkomme des taffen gleichnamigen Reverends aus Teil 1 und 2. Wie seine Vorväter steht auch Ben auf Bibelsprüche und eine dicke, kugelsichere Weste. Letztere wird er brauchen, denn als ein Bombenattentat das L.A. Police Department verwüstet, stellt die Regierung eine kleine, schlagkräftige Truppe zusammen, um Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Gemeinsam mit der FBI-Agentin Kim und dem DEA-Mann Eddie soll McCall die Unterwelt richtig aufmischen. In **The Cartel** dürfen wir die Story in der Rolle aller drei Hauptcharaktere erleben. Spielerisch macht das kaum einen Unterschied, die Missionen bleiben dieselben, aber es ist interessant zu sehen, wie nach und nach das Misstrauen zwischen den dreien wächst. Egal, wen wir spielen, die anderen beiden machen sich verdächtig. Die Story hat also Potenzial, doch die Spielmechanik ist simpel: Wir ballern uns von A nach B. Größter Schwachpunkt ist jedoch die Technik: Die Grafik wirkt veraltet, hinzu kommen Clipping-Fehler und fehlerhafte Unschärfe-Effekte. Der Reverend würde sich im Grab umdrehen. **FAB**

Die Game-Design-Initiative

Menschen, die schon immer von einer Karriere in der Spielebranche geträumt haben, Menschen, die zündende Ideen für die Spiele von morgen unter ihrem Kopfkissen horten und nur niemandem haben, dem sie davon berichten können – diese Menschen sollten jetzt genau weiter-

lesen. Zusammen mit der GAMES ACADEMY schreiben wir ein Stipendium aus. Der Gewinner darf für zwei Semester Game Design an der GAMES ACADEMY in Frankfurt am Main oder wahlweise Berlin studieren, Start ist zum Wintersemester im Oktober 2011. Die GAMES ACADEMY finanziert den Gewinner dabei mit monatlichen 400 Euro und übernimmt die Aufnahmegebühren von 175 Euro. Wir legen ein GameStar- sowie ein Making Games-Abo für ein Jahr obendrauf.

Wer den nötigen Mut und die entsprechenden Anforderungen mitbringt, kann seine Bewerbungsunterlagen (unbedingt anschauen: <http://www.games-academy.de/service/wie-bewerben.html>) bis zum 31. August an die folgende E-Mail-Adresse senden: deine-karriere@games-academy.de. Zusammen mit der Akademie sichten wir dann die Bewerber und werden den Gewinner oder die Gewinnerin in der Ausgabe 11/11 bekannt geben, um ihn dann in der Ausgabe 12/11 näher vorzustellen und ihn bei seinem Studium über die Schulter zu schauen.

Jedem Mutigen drücken wir ganz fest die Daumen und freuen uns jetzt schon darauf, in einigen Jahren die Spiele spielen zu können, bei denen »unser« Student für das Game Design verantwortlich war. **PET**

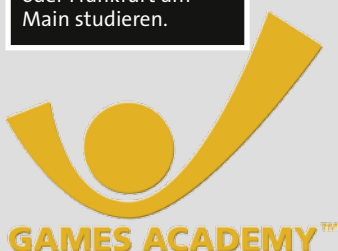
Die GAMES ACADEMY:
Studienplatz für die Spiele-
macher von morgen.



Damit »unser« Student auch über alles Aspekte der Spielebranche Bescheid weiß, bekommt er ein Jahr die **GameStar** und unser Entwicklermagazin **Making Games** gratis.



Zusammen mit vielen anderen **Studenten** kann unser Gewinner entweder in Berlin oder Frankfurt am Main studieren.



Hard Reset

GameStar.de/Quicklink/7510

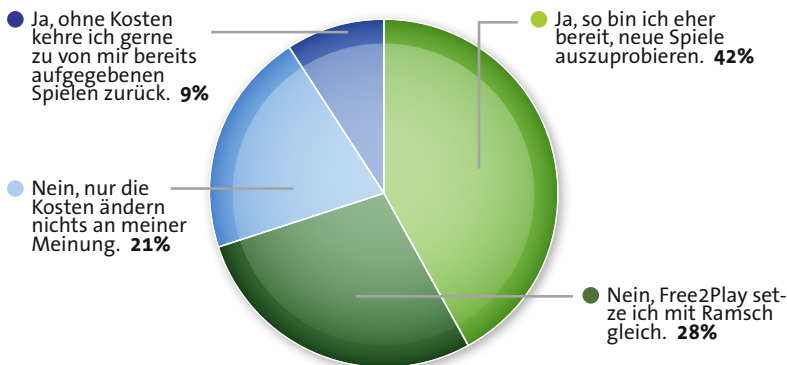
Eigentlich könnte man den Protagonisten des Ego-Shooters **Hard Reset** einfach in John Connor umbenennen und schon könnte sich jeder vorstellen, um was es geht: In einer finsternen Zukunft übernehmen Maschinen die Kontrolle auf der Erde und roten systematisch alle Fleischlinge aus. Alle Fleischlinge? Nein! Eine der letzten Enklaven der Menschen, die Stadt Bezoar, hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. So machen wir uns als Major Fletcher daran, die Blechhaufen mit Waffengewalt abzuschalten – eben einen »Hard Reset« durchzuführen. Die Entwickler sind dabei keine Unbekannten und kennen sich im Genre aus, denn Flying Wild Hog setzt sich aus ehemaligen Mitarbeitern von City Interactive (**Sniper: Ghost Warrior**), People can Fly (**Bulletstorm**, **Painkiller**) und CD Projekt Red (**The Witcher**) zusammen. Merkwürdig ist allerdings, dass, obwohl das Spiel bereits im September exklusiv für den PC erscheinen soll, bisher noch kein Publisher bekannt ist. Auch die recht späte Ankündigung gerade einmal zwei Monate vor der geplanten Veröffentlichung ist ungewöhnlich. Zu welchem Preis und über welchen Distributionsweg der Solisten-Shooter erscheint, ist somit bisher unklar. **SKX**

Die düsteren **Spielemumgebungen** muten teilweise wie ein futuristisches Gotham City an.



Frage des Monats

»Ändert die Umstellung auf ein Free2Play-Modell Ihr Interesse an einem Spiel?«



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

Ergebnis: Für viele unserer über 10.000 Umfrageteilnehmer ist allein der Begriff Free2Play immer noch abschreckend, alles unter diesem Label ist für sie Schrott. Die Wahrheit sieht indes mittlerweile ganz anders aus: Team Fortress 2 (92 Punkte) oder Age of Conan (90 Punkte mit Addon Rise of the Godslayer) zeigen in dieser Ausgabe (ab Seite 88) eindrucksvoll, dass Ramsch und Free2Play längst keine Synonyme mehr sind. Die Mehrheit unserer Leser nimmt das ohnehin nicht an. 51 Prozent der Umfrageteilnehmer sind genau die Menschen, die Hersteller mit ihren Kostenlos-Spielen ansprechen wollen. Die Neugierigen, die, einmal im Spiel, nur noch gehalten und zum Kauf animiert werden müssen. Free2Play ist das Geschäftsmodell der Gegenwart und sicher auch das der Zukunft.

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 oder 1&1 Mobile WLAN-Router ab 0,- €!*
- ✓ Beste D-Netz-Qualität!

Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 96



www.1und1.de

* 1&1 Notebook-Flat mit bis zu 3.600 kBit/s. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite von max. 64 kBit/s zur Verfügung. 1&1 Surf-Stick für 0,- € oder 1&1 Mobile WLAN-Router für 49,99 € 24 Monate Mindestvertragslaufzeit. Keine Bereitstellungsgebühr, keine Versandkosten.



17.8. BIS 20.8.
HALLE 8
STAND B40

EUER WEG IN DIE SPIELEBRANCHE

MEHR ALS 300 OFFENE STELLEN*

ent Entwickler MMO Games 2D Character & Concept Artist
Softwareentwickler Java 2D Character & Concept Artist
Mediengestalter Programmierer **Assistant Producer**
me Designer **PR-Manager** Junior Game Designer Junior Game Designer
texter PHP-Entwickler Payment **Graphic Artist** Entwickler
Entwickler MMO Games **Texter** Entwickler WEB Games
Producer QA-Tester Game Designer HTML-/Frontend-Entwickler
Mediengestalter HTML-/Frontend-Entwickler
Producer **Senior Revenue Manager**



**KENNELERNEN, INFORMIEREN,
BEWERBEN, DURCHSTARTEN!**

PROGRAMM & INFOS

WWW.MAKINGGAMES.DE/JK

POWERED BY




CRYTEK

 Frankfurt | www.crytek.com


Das ist Crytek

Crytek ist einer der erfolgreichsten deutschen Spieleentwickler und beschäftigt insgesamt mehr als 650 Mitarbeiter aus über 40 Nationen. Die bekanntesten Projekte: Crysis 2, das kürzlich angekündigte Actionspiel Ryse für Microsofts Bewegungssteuerung Kinect sowie die CryENGINE 3, die bereits von mehr als 300 Universitäten zur Ausbildung lizenziert wurde und in Dutzenden AAA-Games zum Einsatz kommt. Crytek sucht nicht nur neue Mitarbeiter für die Firmenzentrale in Frankfurt, sondern auch für andere Standorte.

Wen wir suchen (m/w)

Senior Technical Artist
Senior Game Programmer 3D Artist
 Physics Engineer **Senior Programmer**
 Lead Tools Programmer **Animator**
Database Architect **Senior 3D Artist**
 Technical Development Manager **Game Programmer**
Cinematic Designer **Senior Cinematic Designer**
Software Engineer - UI Web
 Senior AI Programmer **Animation Tools Engineer**
 Java Game Backend Developer **Audio Tools Programmer**

Eure Ansprechpartner vor Ort



Andrea Hartenfeller
HR Manager



Yvonne Lipowicz
Recruitment
Coordinator

Unsere Projekte


BIGPOINT
BIGPOINT

 Hamburg | www.bigpoint.net


Das ist Bigpoint

Bigpoint ist mit mehr als 200 Millionen Spielern und 250.000 Neuzugängen pro Tag einer der weltweit größten Entwickler und Publisher für Browsergames. Das Unternehmen ist mittlerweile umgezogen – mitten in die Hamburger Innenstadt, wo nun 600 Mitarbeiter auf 10.000 Quadratmeter Spiele wie Drakensang Online, RamaCity, Farmerama oder Battlestar Galactica Online entwickeln. Bigpoint hat außerdem Studios in Berlin und San Francisco. Insgesamt arbeiten 800 Mitarbeiter aus 35 Nationen am weiteren Erfolg.

Wen wir suchen (m/w)

Senior PHP-Entwickler
 HTML5-Entwickler **Game Designer**
 Flash Developer **Level Designer**
Release Engineer **Texter**
 Translator **System Engineer / Lamp Specialist**
Projektmanager **Producer**
SEM Manager **Marketing Manager**
 Games Analyst **International Community Manager**

Eure Ansprechpartner vor Ort



Christopher Grundmann
Human Resources
Manager



Verena Zelfel
Junior Human
Resources Manager

Unsere Projekte





FROGSTER INTERACTIVE PICTURES

Berlin | www.frogster.de



Unsere Projekte



Wen wir suchen (m/w)

Manager Game Controlling
 PR Manager Praktikant Production
 Product Manager / Operations Manager Australia
 Senior PR Manager Country Manager Spanien
 Community Manager Praktikant Investor Relations
 Associate Director Legal and Business Affairs
Web-Developer Praktikant Corporate IT
 Associate Producer China Praktikant Sales Manager
Praktikant Development

Eure Ansprechpartner vor Ort



Friederike Sauer
Human Resources
Specialist



Britta Kosog
Human Resources
Specialist

Das ist Frogster

Die Frogster-Gruppe mit Hauptsitz in Berlin ist ein international tätiger, börsennotierter Publisher von Online-Games. Frogster konzentriert sich auf den Betrieb sowie auf die Vermarktung von Massively Multiplayer Online Games. Zurzeit beschäftigt die Frogster-Gruppe mehr als 200 Mitarbeiter in den Bereichen Licensing, IT, Web-Design und Web-Programmierung, Produktmanagement, Marketing, PR, Community Management, Customer Support, Sales, Hosting, Billing sowie Finance und Administration.



INNOGAMES

Hamburg | www.innogames.com



Unsere Projekte



Wen wir suchen (m/w)

Ruby on Rails Developer Game Designer
 Graphic Artist Product Manager
Frontend Developer Flash & HTML
 Software Developer Backend Development
 Online Marketing Manager Producer
 Community Manager Internships
QA-Assistant QA Game Tester
 Business Analyst BI
PHP Developer Games PHP Developer Payment

Eure Ansprechpartner vor Ort



Wiebke Burrichter
HR Marketing



Nikolas Banspach
Senior Software
Developer

Das ist InnoGames

InnoGames zählt zu den weltweit größten Entwicklern und Betreibern von Onlinespielen. Die Titel stehen in mehr als 30 Sprachen zur Verfügung, 70 Millionen registrierte Nutzer aus über 200 Ländern spielen auf den Servern des Unternehmens. Die erfolgreichsten Spiele sind Die Stämme, The West und Grepolis. Das aktuelle Großprojekt von InnoGames ist Bounty Hounds Online, ein MMORPG im Science-Fiction-Szenario. In Hamburg werden über 150 Mitarbeiter beschäftigt, hinzu kommen 100 Community Manager weltweit.


PLAYGENIC

München | www.playgenic.com


Das ist Playgenic

Das Gaming-Startup Playgenic aus München ist sowohl Publisher als auch Entwickler von Online Games. Seit August 2010 ist das internationale Team um Marc Wardenga auf 22 Mitarbeiter gewachsen. Playgenic ist im April 2011 mit einer Neuauflage des Kult-Spiels Pizza Connection in die Beta-Phase gestartet und wird 2011 noch zwei weitere Spiele veröffentlichen. Für das weitere starke Wachstum sucht Playgenic daher sowohl junge als auch erfahrene Gaming-Talente, die frische Ideen für neue Spielkonzepte mitbringen.

Wen wir suchen (m/w)

UI Designer Game Designer

2D Artists 3D Artists Game Developer

Mobile Game Developer

PHP-Entwickler QA-Tester

Online Marketing Manager

Praktikant QA-Testing

Backend Developer

Praktikant Online Marketing

Eure Ansprechpartner vor Ort



David Mohr
Product Director



Mathias Vikene
Technical Director

Unsere Projekte


SAE INSTITUTE

8 Standorte in Deutschland | www.sae.edu


Das ist das SAE Institute

SAE ist die weltweit größte Bildungseinrichtung für Audio, Film und Multimedia mit Standorten in 16 Ländern auf 5 Kontinenten. Auch ohne Abitur ist ein Bachelor innerhalb von zwei Jahren möglich, alle Schulen sind mit dem modernsten Equipment ausgestattet. In Deutschland ist die SAE derzeit an 7 Standorten aktiv, ab November 2011 dann auch in Bochum. Das SAE Institute bildet praxisnah und in Zusammenarbeit mit der Industrie in den Bereichen Game Design und Game Development aus.

Wen wir ausbilden (m/w)

Character Designer
Level Designer Graphics Programmer

Gameplay Programmer **Concept Artist**

Game Designer **2D / 3D Artist**
Visual Effects Artist Animator

Tools Programmer **Database Developer**
Art Director Programmer **Flash Designer**
SFX Artist **Texture Artist**
Visual Effects Supervisor

Eure Ansprechpartner vor Ort

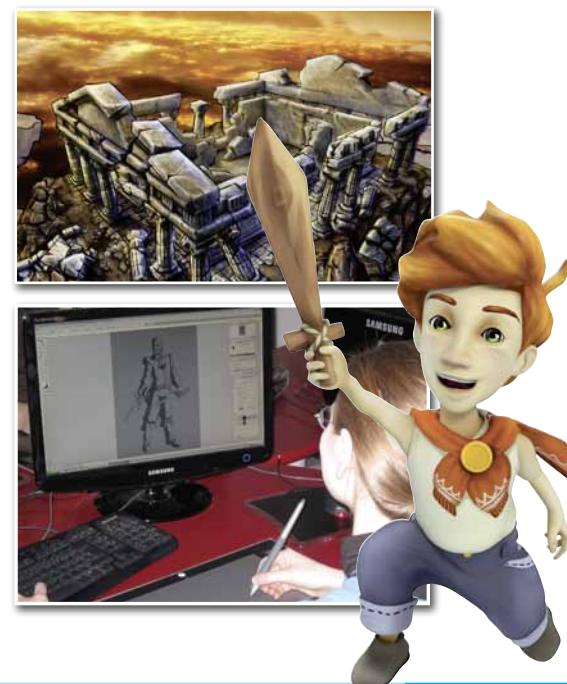


Stefan Kohl
Bildungsberater



Aysen Üysal
Bildungsberaterin

Unsere Studentenprojekte





TRAVIAN GAMES

München | www.traviangames.de



TRAVIANGAMES

Unsere Projekte



Wen wir suchen (m/w)

PHP-Entwickler

Praktikant QA Tester

Community Manager

JavaScript-Entwickler

Software Architekt

Systemadministrator

PR Manager

Online Marketing Manager

Supportmitarbeiter

Usability Engineer

Internal Producer

Concept Artist

User Interface Designer

Fraud Manager

Eure Ansprechpartner vor Ort



Katrin Seel

Personalreferentin
für Rekrutierung und
Personalmarketing



Markus Perlowski

Forschung &
Entwicklung

Das ist Travian Games

Travian Games zählt zu den weltweit erfolgreichsten Browsergames-Unternehmen und beschäftigt aktuell mehr als 200 Mitarbeiter. Auf 4.400 Quadratmetern sollen sich die Mitarbeiter im Norden Münchens kreativ ausleben. Das Unternehmen setzt vor allem auf Weiterentwicklungsmöglichkeiten und ein optimales Arbeitsumfeld. Dazu zählen auch monatliche Events wie Kickerturniere, LAN-Parties oder ein paar Runden Dart. Travian Games lockt mittlerweile mehr als 120 Millionen Spieler aus aller Welt auf die eigenen Server.



GDI.RUHR

Mülheim an der Ruhr | www.games-ruhr.com



Unsere Gründerlabore und Sponsoren



3DPOWERSTORE



Autodesk



Ziel2.NRW

Wen unsere Partner suchen (m/w)

3D Operator **Flash-AS3-Programmer** **3D Artists**

Gameplay Programmer **Mobile Programmer**

Java Entwickler

Studentischer Mitarbeiter User Interface Design

User Interface Designer Abschlussarbeit User Interface Design

Usability Engineer

PHP-Entwickler

Web-Entwickler

Mediengestalter Digital

Datenbank-Entwickler Text Content Management

C++Programmer **Java-Programmer**

Eure Ansprechpartner vor Ort



Stefanie Waschk

Business
Development



Jörg Niesenhaus

Research &
Education

Das ist GDI.Ruhr

Das Ziel der GDI.Ruhr ist es, die Spielebranche des gesamten Ruhrgebiets zu unterstützen. Zu diesem Konzept zählen unter anderem auch die voll ausgestatteten Gründerlabore inklusive Hard-, Soft- und Middleware, die Startup-Firmen für einige Monate kostenfrei zur Verfügung gestellt werden. Gründungs- und Finanzierungsexperten beraten die jungen Teams in dieser Zeit und helfen beim Unternehmensaufbau. Aktuell suchen die Kooperations- und Wirtschaftspartner der GDI.Ruhr verstärkt nach neuen Mitarbeitern für ihre Projekte.


CIPSOFT

 Regensburg | www.cipsoft.com


Das ist CipSoft

CipSoft ist ein unabhängiger Entwickler und Betreiber von Online-Spielen auf verschiedenen Plattformen wie etwa dem PC, dem iPhone sowie dem iPad. Das Unternehmen beschäftigt in Regensburg derzeit mehr als 60 Mitarbeiter. Zum Portfolio gehört mit Tibia eines der traditions- und erfolgreichsten Online-Rollenspiele Europas. Nach der Entwicklung von TibiaME, dem ersten Online-Rollenspiel für Smartphones, veröffentlicht CipSoft demnächst sein drittes Produkt Fiction Fighters – ein interaktiver Online-Comic.

Wen wir suchen (m/w)

Produktmanager

Community Manager

C++ Programmierer

Praktikant im Marketing Leveldesigner

PHP-Programmierer Graphic Artist

Graphic Artist PHP-Programmierer

Leveldesigner Hilfskraft Customer Support

Eure Ansprechpartner vor Ort



Stephan Börzsönyi
Geschäftsführer



Matthias Rudy
Bereichsleiter
Programmierung

Unsere Projekte


GAMEFORGE

 Karlsruhe | www.gameforge.de


Das ist Gameforge

Gameforge ist ein international führender Anbieter von Online-Spielen mit Sitz in Karlsruhe. Die Firma bietet 20 Spiele in mehr als 50 Sprachen an und verzeichnet weltweit mehr als 200 Millionen registrierte Spieler. Zum Portfolio gehören Titel wie OGame, Ikariam, Metin2, Wizard101 oder Star Trek – Infinite Space. Hinzu kommt ein unter dem Namen »Project Omega« laufendes AAA-MMORPG, für das Gameforge derzeit ein internationales Team zusammenstellt. Auch hierfür werden natürlich passionierte Mitarbeiter gesucht.

Wen wir suchen (m/w)

Web-Entwickler PHP-Entwickler

Geeks MySQL-Spezialisten Concept-Artists

Unix/Linux-Systemadministratoren

Game Designer Java-Entwickler

2D Artists Übersetzer Lektoren

HTML-Spezialisten Browsergames-Experten

QA Manager Product Director Texter

Mediendesigner Lead Artists

Windows-Systemadministratoren

Eure Ansprechpartner vor Ort



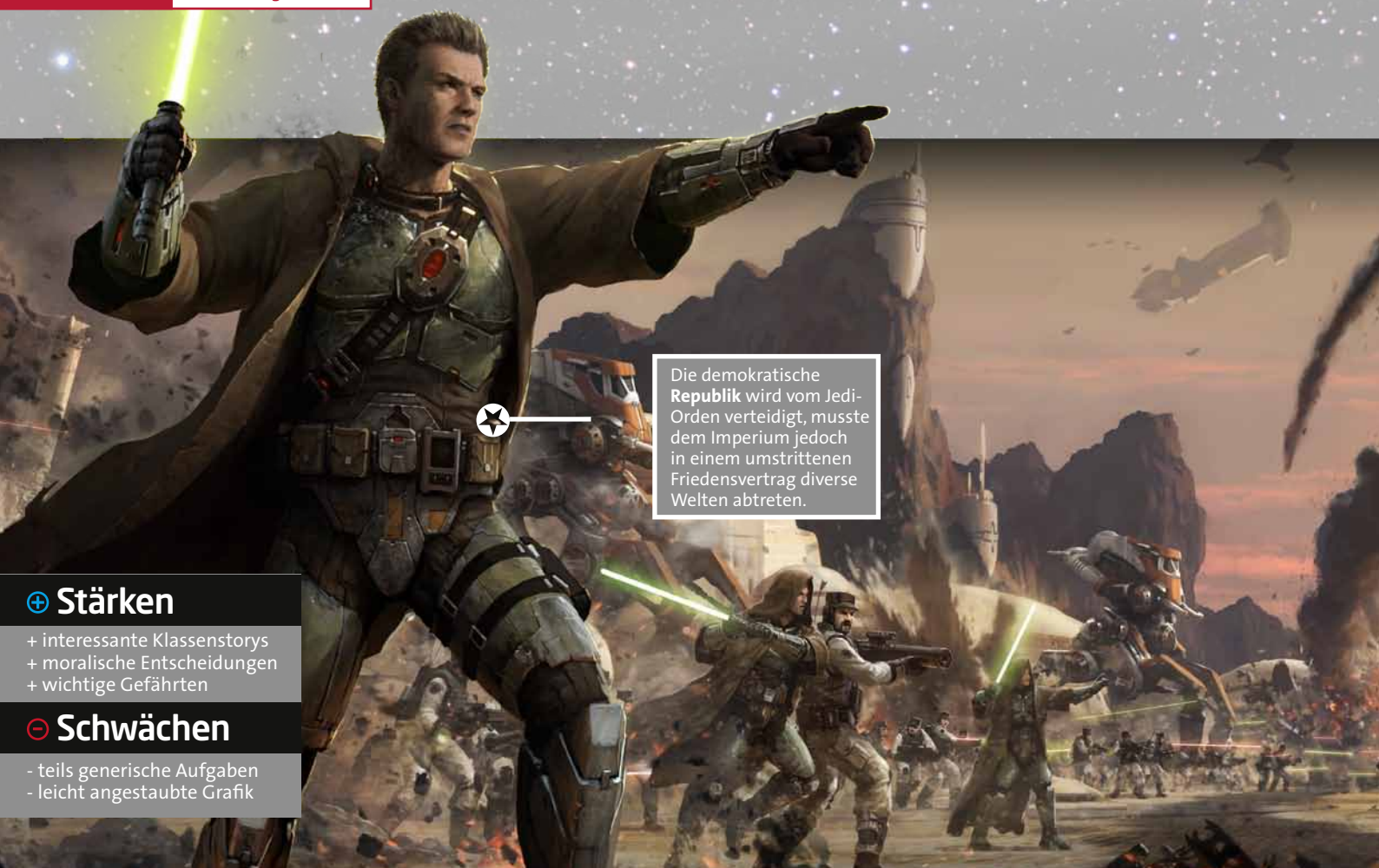
Karoline Streibich
Head of
Human Resources



Melanie Hirata
Recruiting Specialist

Unsere Projekte





Die demokratische Republik wird vom Jedi-Orden verteidigt, musste dem Imperium jedoch in einem umstrittenen Friedensvertrag diverse Welten abtreten.

➕ Stärken

- + interessante Klassenstorys
- + moralische Entscheidungen
- + wichtige Gefährten

➖ Schwächen

- teils generische Aufgaben
- leicht angestaubte Grafik

Star Wars The Old Republic

Schluss mit Halbwissen: Wir haben Klartext mit Bioware geredet, um endlich zu klären, wie das Online-Rollenspiel im Detail funktioniert. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Mass Effect 2, GS 03/10: 88 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7193

W

er Daniel Erickson die Laune verderben möchte, muss nur behaupten, **Star Wars: The Old Republic** sei **World of Warcraft**

mit anderen Texturen. So hatte kürzlich der Medienanalyst Doug Creutz gelästert, nachdem er das Jedi-Rollenspiel auf der E3 gesehen hatte. Wir sprechen Erickson darauf an, und Biowares sonst so witzig-charmanter Storyschreiber seufzt: »Solche Leute kennen sich nicht mit Spielen aus. Für die ist ein Online-Rollenspiel eben ein Online-Rollen-

spiel.« Genauso gut, ätzt Erickson, könne man behaupten, **Half-Life** sei **Quake** mit anderen Texturen. »Dabei hat Half-Life die Art und Weise verändert, wie Shooter Geschichten erzählen!« Mit **The Old Republic** will Bioware nun die Art und Weise verändern, wie Online-Rollenspiele Geschichten erzählen. Bleibt die Frage, ob das wirklich klappt. Denn im Internet kursiert viel Halbwissen über **The Old Republic**. Wir haben mit den Entwicklern gesprochen, um zu klären, wie das Spiel und seine Systeme im Detail funktionieren. Und haben dabei die eine oder andere Überraschung erlebt.

Rein spielerisch, da sind sich Kritiker und Analysten einig, läutet **The Old Republic** keine Revolution ein. Wie auch? Ein Online-Rollenspiel ist ein Online-Rollenspiel, und die folgen nun mal genre-eigenen Gesetzmäßigkeiten. Sicherlich, Bioware hat spannende Ideen, die wir im Folgenden auch behandeln. Doch unsere bisherigen Anspiel-Partien haben gezeigt, dass weder das Kampfsystem noch das Gros der Aufträge originell, geschweige denn bahnbrechend ausfällt: Gefechte folgen dem bekannten und bewährten Iconclick-Schema, Quests vor allem zu Beginn oft



Das diktatorische Imperium hat die Republik überfallen und mehrere Welten erobert. Angeführt wird die böse Fraktion von den Sith, den dunklen Jedi.

Simpelmustern à la »Töte 10 Gegner«. Das muss man nicht verteufeln. Man muss aber akzeptieren, dass man mit **The Old Republic** ein (grafisch angestaubtes) Intenet-Abenteuer bekommt, das einiges anders, aber nichts fundamental neu macht. Außer, und das ist entscheidend, bei der Story.

Jeder der acht Charakterklassen spendiert Bioware eine eigene Auftragskette, mehr noch: eine eigene Handlung. Die unterteilt sich in drei Kapitel, alleine das erste ist laut Daniel Erickson »doppelt so groß wie Knights of the Old Republic«, also rund 80 Stunden lang. Jeder Akt erzählt eine abgeschlossene Geschichte, der Kopfgeldjäger etwa beteiligt sich im ersten Abschnitt an

der Großen Jagd, einem interplanetaren Wettkampf. Für jede Episode verspricht Erickson einen befriedigenden Abschluss, manche Konflikte sollen allerdings mehrere Akte überspannen: »Nicht alle Handlungsstränge sind am Ende eines Kapitels abgehakt, einige ziehen sich als roter Faden durch die gesamte Trilogie.«

Das gilt für Feind-, aber auch für Freundschaften. Der Jedi-Botschafter etwa versammelt im Handlungsverlauf einen Rat von Abgesandten neutraler Welten, die der Republik beitreten wollen. Dieses Kollegium reist auf seinem Raumschiff mit; jeder Spieler besitzt bekanntlich einen Sternenkreuzer, auf dem auch Teile der Handlung er-

zählt werden. Der Schmuggler wiederum stolpert durch eine chaotische Action-Komödie, seine Pläne gehen häufig drunter und drüber. »Man erlebt mit dem Schmuggler eine Art Han-Solo-Rollenspiel«, verpricht Erickson. So soll sich jede Klassengeschichte wie ein eigenständiges Abenteuer anfühlen.

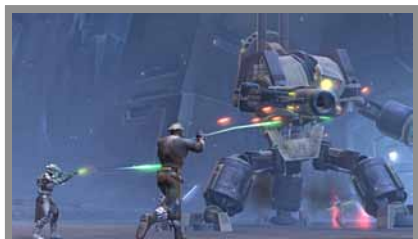
Dessen Handlung wird jeweils in einer speziellen Auftragskette erzählt. Wichtige Story-Elemente wie Dialoge oder Bosskämpfe spielen in Instanzen, damit kein anderer Spieler stört. Apropos andere Spieler: Die Klassenquests sind auf Solisten ausgelegt, man kann sie aber auch gemeinsam mit Freunden bestreiten, die dafür Bonus-Erfahrung kassieren. Im Verlauf der Quest trifft man moralische Entscheidungen, die den weiteren Verlauf der Geschichte beeinflussen. Allerdings hat dabei der eigene Charakter das letzte Wort, eventuelle Mitstreiter können sich nicht in die Entscheidungen einmischen. So kann zum Beispiel kein Begleiter einen Sith umbringen, den man ei-

Jede Klasse erlebt ihre eigene Star-Wars-Trilogie.

gentlich zur hellen Machtseite bekehren wollte. Anders läuft's in den »Flashpoints«, den Gruppen-Instanzen von **The Old Republic**. Die werfen ebenfalls Moralfragen auf, bei denen allerdings jedes Gruppenmitglied eine eigene Antwort wählen darf. Bei Mei-



Bei **Raid-Schlachten** treten die Spielergruppen gegen Horden von Feinden an.



Bossgegner wie der **Riesenroboter** erfordern spezielle Taktiken. Der Lead Combat Designer Georg Zoeller verspricht, dass die Entwickler die KI hierfür überarbeitet haben.

Diese republikanische **Soldatin** hat die erweiterte Klasse »Frontkämpfer« gewählt und schießt deshalb mit einem vergleichsweise leichten Blaster-Gewehr.

Jedi-Ritter der erweiterten »Wächter«-Klasse kämpfen mit zwei Lichtschwertern, sind aber weniger abwehrstark als ihre »Hüter«-Brüder.

In der Raid-Instanz »Ewige Kammer« treten die Spieler unter anderem gegen diesen **riesigen Roboter** an.

nungsverschiedenheiten würfelt das Spiel aus, wer Recht hat. Falls man mit dem Ergebnis nicht einverstanden ist (oder weitere Belohnungen sammeln möchte), kann man den Flashpoint jederzeit erneut angehen. Klassen-Quests lassen sich nicht wiederholen, in ihnen getroffene Entscheidungen sind unumkehrbar.

Eine große Rolle in der Handlung spielen die Gefährten, jeder Recke scharft im Spielverlauf fünf Mitstreiter um sich. Die sind für jede

Klasse einzigartig, das Sklavenmädchen Vette etwa begleitet nur Sith-Krieger. »Übersehen« kann man die Helfer nicht, sie stoßen im

Verlauf der Klassenquests automatisch zum Helden. Man hat auch keine Wahl, ob man sie mitnehmen möchte oder nicht. »Das haben wir verworfen, weil die Begleiter im Kampf bestimmte Rollen erfüllen«, erklärt der Lead Combat Designer (Leitender Kampfenwickler) Georg Zoeller. »Es gibt einen Unterstützungs-Begleiter, einen Fernkampf-Begleiter, einen Tank-Begleiter und so weiter. Alle Klassen sollen hier dieselben Optionen haben.« Einen sechsten Begleiter wird es übrigens auch geben, verrät Zoeller: »Aber ich kann nicht enthüllen, wer das ist – sonst verrate ich zu viel von der Story.« Ein bekehrter Bossgegner? Ein dreiköpfiger Wookiee? Wir sind gespannt.

Zur Rolle der Kameraden im Kampf (und beim Crafting) kommen wir gleich, zunächst interessiert uns ihr Einfluss auf die Geschichte. Durch moralische Entscheidungen und andere Aktionen sammelt man bei den Gefährten »Affection Points«, also Zuneigungspunkte. Weil Vette ein Elektroschock-Halsband trägt, kann ihr der Sith-Krieger jedes Mal einen Stromstoß versetzen, wenn sie sich in einen Di-

alog einmisch. Allerdings sollte er dann nicht erwarten, dass sie ihn mag. Doch was im Einzelnen die Affection Points beeinflussen, steht laut Georg Zoeller noch nicht endgültig fest: »Wir überlegen noch, ob sich die Loyalität eines Charakters auf seine Kampf- oder Crafting-Talente auswirkt. Das wäre logisch, allerdings wollen wir Spieler nicht für ihre Spielweise bestrafen.« Wer böse sein will, muss böse sein dürfen, ohne dass ihm alle Freunde davonlaufen.

Eines beeinflussen die Zuneigungszähler jedoch mit Sicherheit: die Romanzen. Mit einigen Mitstreitern kann man Affären anfangen, die laut Daniel Erickson ein weiteres Feld abdecken als die Nebenbei-Beziehungen in **Mass Effect**: »Außer Happyend-Affären gibt es auch solche, die man gnadenlos gegen die Wand fährt, oder solche, bei denen man ruft: ›Oh mein Gott, warum habe ich mich darauf nur eingelassen?!‹« Zudem sollen Romanzen mit Charakteren möglich sein, die ... nun, vielleicht nicht jedermanns erste Wahl wären. »Nach dem ersten Mass Effect haben sich die Spieler Affären mit Tali und Garrus gewünscht«, erzählt Erickson, »also mit einem Gasmasken-Mädchen und einem Alien-Typen!« Derartige Fantasien will

In dieser **Palast-Instanz** kämpft eine Spielergruppe gegen den verräterischen König Ulgo.





Dass der **Schmuggler** der erweiterten »Revolverheld«-Klasse angehört, erkennt man daran, dass er mit zwei Pistolen feuert.

Bioware auch in **The Old Republic** erfüllen – hat da jemand »Chewbacca« gesagt? Die Darstellung der Liebesszenen soll allerdings züchtig ausfallen. »In *Star Wars*«, begründet Erickson, »sind Liebesszenen ungefähr so explizit wie in 40er-Jahre-Filmen.«

Mit den Entscheidungen in den Klassen-quests und den Flashpoints beeinflusst man nicht nur die Bett-Bereitschaft der Gefährten, sondern auch die Ausrichtung des eigenen Helden, der – wie in **Knights of the Old Republic (KotoR)** – helle und dunkle Machtpunkte sammelt. Damit schaltet man Ausrüstung sowie Titel frei. Zudem sind manche Missionen nur verfügbar, wenn man zur hellen oder dunklen Seite der Macht gehört. »Im Endgame gibt es Orte, die Mitglieder der anderen Gesinnung gar nicht besuchen können«, führt Erickson aus. »Der Rat der

Jedi etwa ist nicht so blind der dunklen Seite gegenüber wie in den neuen Filmen.« Außerdem verspricht Erickson, dass auch neutrale, »graue« Charaktere exklusive Aufträge bekommen. Als wir ihn fragen, ob die Machtpunkte das Aussehen der Helden beeinflussen, ist der Storyschreiber kurz still und jauchzt dann: »Oho! Das wäre eine KotoR-Tradition, aber wir haben noch nichts angekündigt ...« Herrje, sag's doch einfach: Ja, wahrscheinlich werden fiese Killer auch fieser aussehen als brave Weltenretter.

Die Vergabe der Machtpunkte funktioniert in **The Old Republic** übrigens etwas anders als in **KotoR**, das jede einzelne Aussage des Helden bewertete. In **The Old Republic** bekommt man Machtpunkte nur für die eigentlichen Taten. »Wer behauptet, dass er Jedi-Jünglinge töten wird, ist noch kein böser Sith«, sagt Erickson. »Er ist es erst dann, wenn er sie getötet hat.« Doch Obacht: Die Dialogoptionen beeinflussen durchaus die Zuneigung der Gefährten. »Das Universum dreht nicht jedes Mal gleich durch, wenn du dich arschig verhältst«, sagt Erickson, »deine Freundin aber schon.« Falls die Mitglieder einer Gruppe unterschiedlicher Meinung sind, würfelt das Spiel wie erwähnt aus, wer Recht hat. Punkte bekommt man jedoch nur für die Option, die man selbst gewählt hat. Falls sich ein Held entscheidet, einen Feind zu verschonen, der Würfelwurf aber bestimmt, dass der Gegner sterben muss – dann bekommst du der Menschenfreund trotzdem die hellen Machtpunkte.

Moralfragen, Gefährten, Klassengeschichten – all das dürfte die Identifikation mit dem Helden fördern, in einem für Online-Rollenspiele völlig neuem Ausmaß. Klar, auch **Guild Wars 2** will seine Recken in Geschichten einweben, jedoch weniger konsequent. So wird jeder **Guild Wars**-Recke derselben Grundhandlung folgen, in **The Old Republic** hingegen schlittern die Klassen durch komplett unterschiedliche Abenteuer. Die sind freilich nicht so packend inszeniert wie in **Mass Effect**, die Dialog-Zwischensequenzen wirken oft statisch. Trotzdem kann der Erzähl-Ansatz das Genre voranbringen – und Neulinge anlocken. »Dialog-Entscheidungen zu treffen, ist einfacher, als sich in Mechanismen einzuarbeiten«, sagt Erickson. »Nach und nach erhöhen wir dann die Komplexität auf das übliche Niveau.«

Allerdings entlässt **The Old Republic** seine Spieler nicht erst am Ende des dritten und letzten Handlungskapitels in die freie Spielwelt, sondern bereits früher. »Sobald man das eigene Schiff bekommt, kann man alle Planeten erkunden«, verspricht Erickson. »Dort werden dann aber bestimmte Aufträge, vor allem natürlich klassenspezifische, gesperrt sein, wenn man im Handlungsverlauf noch nicht weit genug fortgeschritten ist.« Nach dem dritten Kapitel ist die persönliche Handlung dann vorerst beendet, allerdings bastelt Bioware schon jetzt an Nachschub. »Ich kann dazu noch nichts genaues sagen«, weicht Erickson aus, »allerdings arbeite ich als Storyschreiber immer noch hier, obwohl alle Klassengeschichten für den Starttermin längst fertig sind.«

Außer mit der Haupthandlung können sich die Spieler auch mit Nebensträngen beschäftigen. So gibt's in der Galaxis mehrere Fraktionen wie die kriegesischen Mandalorianer und die Hutten (Jabbas Urahnen), die eigene Auftragsketten und Belohnungen anbieten. Fraktionspunkte oder -marken à la **World of Warcraft** wird es aber nicht geben. »Wir wollen Leute nicht auf Schlachtfelder werfen und rufen: »Schlag genügend Köpfe ein, dann bekommst du ein paar Zäh-

»Wer sich arschig verhält, verärgert die Freundin.«

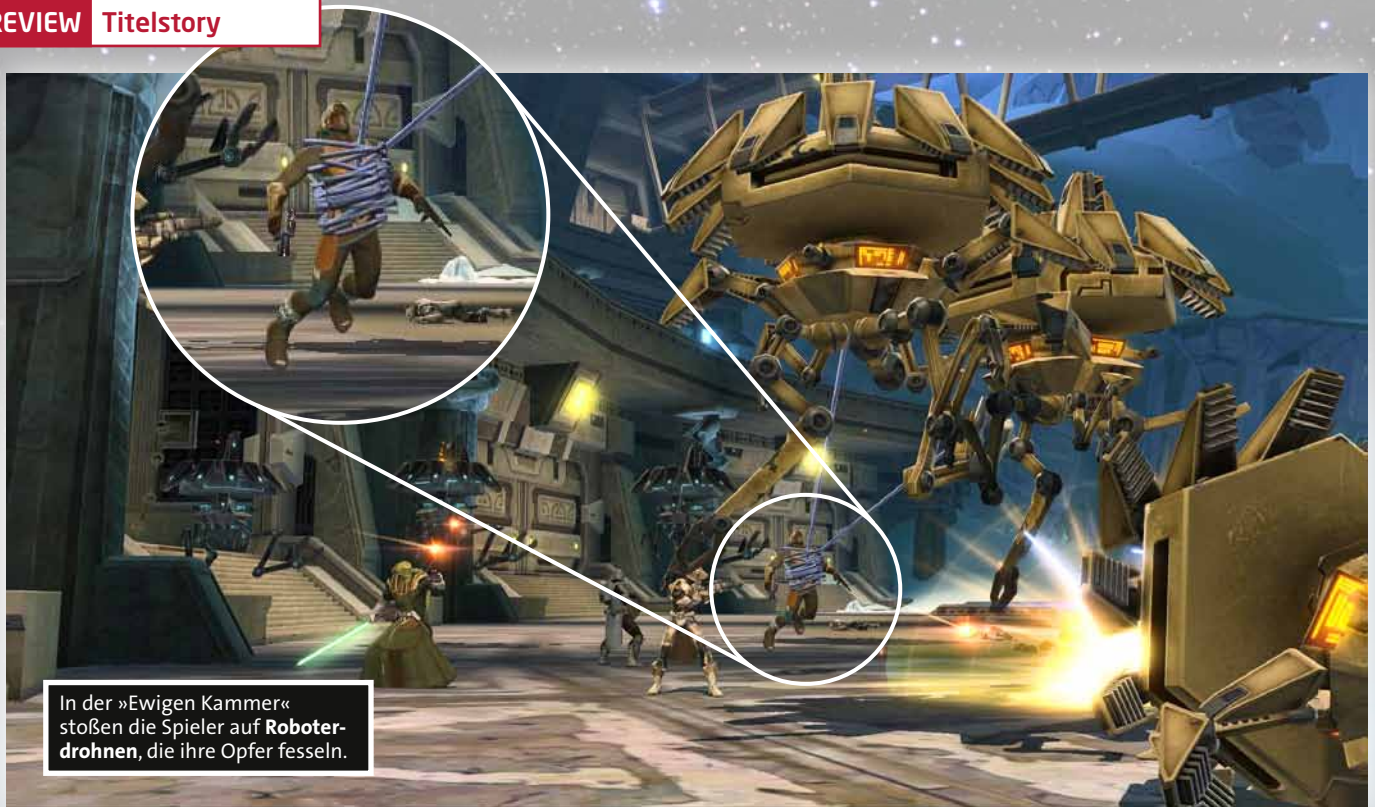
ler und eine neue Mütze!«, begründet Erickson. Darüber hinaus verspricht er Weltbosse, also mächtige Kreaturen, die man gemeinsam mit mehreren Mitstreitern jagen muss. Auf einschneidende Weltereignisse à la **Guild Wars 2** müssen die Spieler indes verzichten, außerhalb der Story-Instanzen ist das **The Old Republic**-Universum unveränderlich. Erickson nennt den Grund: »Wir haben diese Idee verworfen, weil wir so viel andere Arbeit hatten.« Die »viele Arbeit« belegt er mit Zahlen. Alleine die (komplett vertonten) Quest-Dialoge von **The Old Republic** sollen über 60 *Star Wars*-Romane füllen, in der Galaxis leben über 10.000 NPCs. »Wir erschaffen das größte Rollenspiel der Welt, das man bis in alle Ewigkeit spielen kann«, verspricht der Autor. Wobei das mit der »Ewigkeit« natürlich nur hinhaut, wenn Bioware regelmäßige Inhalte nachliefert.



Längere Strecken legen die Spieler mit Vehikeln wie diesem **Speeder** zurück.



Ein **Sith-Marodeur** (eine erweiterte Klasse des Sith-Kriegers) legt sich auf Tatooine mit Sandleuten an.



In der »Ewigen Kammer« stoßen die Spieler auf Roboter-drohnen, die ihre Opfer fesseln.

»Das größte Rollenspiel aller Zeiten!«

die **The Old Republic** »Operations« nennt. Eine davon hat Bioware bereits enthüllt, nämlich die »Ewige Kammer«, eine Gefängnis-Instanz, in der Spielerteams unter anderem gegen riesige Roboter antreten. Die Größe der Spielerteams lässt sich anpassen, jeder Raid bietet zwei Modi: für acht und für 16 Helden. Zudem gibt's einstellbare Schwierigkeitsgrade.

Vom Anspruch hängt auch der Wert der Belohnung ab. »Nach jedem Bosskampf bekommt JEDER Spieler einen Beutel mit Belohnungen«, erklärt der Lead Designer Gabe Amatangelo. »Darin können klassenspezifische Gegenstände liegen, aber auch Marken, mit denen man Items kaufen kann. Man muss sich also nicht um die Beute streiten.« Das soll Neulinge er-

muntern, an den Schlachten teilzunehmen. Klingt vernünftig, doch Moment: In **WoW** & Co. besteht die wichtigste Motivation an einem Raid teilzunehmen darin, Ausrüstung zum Angeben zu finden. Im **Star Wars**-Universum schwingt jeder Jedi oder Sith ein Lichtschwert – wie kann das besonders cool aussehen? »Nun, manche der Belohnungen sind tatsächlich Lichtschwerter in Farben, die es sonst nirgendwo im Spiel gibt«, sagt Amatangelo. Wir freuen uns schon auf den »Pinken Todessäbel des Umpustens +3«.

Gefährten darf man in die Raids nicht mitnehmen. »Wenn jeder Spieler einen KI-Mit-

Die Klassen Imperium

Sith-Krieger: Der Nahkämpfer entwickelt sich entweder zum verteidigungsstarken »Juggernaut« oder zum »Marodeur«, der mit zwei Lichtschwertern viel Schaden anrichtet.



Inquisitor: Der Macht-Zauberer steigt zum getarnten »Attentäter« auf, der Feinde mit seinem Doppel-Lichtschwert und Machtblitzen traktiert, oder zum »Hexer«, der Gegner schwächt und Verbündete stärkt.



Kopfgeldjäger: Das Boba-Fett-Double heizt Feinden als zäher »PowerTech« mit dem Flammenwerfer ein oder hält als »Söldner« mit seinem Raketenwerfer und seinen beiden Blastern aus der Distanz drauf.



Agent: Der Schleicher betätigt sich als unsichtbarer »Saboteur«, der Feinde aus dem Hinterhalt attackiert und Freunde heilt, oder als »Scharfschütze«, der Feinde aus großer Distanz ausknipst.



Der **Soldat** 1 beharkt den Geschützturm mit einer Gatling-Kanone, der **Botschafter** 2 schleudert einen Gegenstand, der **Jedi-Ritter** 3 springt ins Getümmel.



streiter dabei hätte, wäre der Bildschirm schnell komplett voll«, begründet Georg Zoeller. Moment: KI-Mitstreiter? Ja, für gewöhnlich hat jeder Spieler einen seiner Gefährten dabei, der ihn im Kampf unterstützt. Wer etwa bevorzugt auf Distanz austeiht, nimmt einen Prügelknaben mit, der nahkämpferische Feinde auf sich zieht. Den Begleiter befiehlt man entweder detailliert über eine eigene Talenteiste – oder man konfiguriert nach **Guild Wars**-Manier seine KI. So verpasst man den Helfern generelle Verhaltensmuster, ordnet etwa an, dass sie sich aufs Heilen konzentrieren. Außerdem kann man ihnen detail-

liert vorgeben, ob und wann sie bestimmte Fähigkeiten einsetzen. In diesem Rahmen soll die KI dann eigenständige Entscheidungen treffen. Beispielsweise setzt der Begleiter sein Heiltalent erst dann ein, wenn die Lebensenergie des Spielers auf einen bestimmten Wert sinkt. In **The Old Republic** kämpft man also stets im Team, was auch der Grund dafür ist, dass es keine gesonderten »Pet«-Klassen gibt – also Heldentypen wie den Hexenmeister aus **World of Warcraft**, der Hilfskreaturen beschwört.

Wer lieber gemeinsam mit menschlichen Freunden spielt, sammelt »Social

Points«. Die gibt's laut Daniel Erickson immer dann, »wenn man sich bemüht, im Team zu spielen«. Beispielsweise, wenn man den Würfelwurf in einem Multiplayer-Dialog gewinnt, oder wenn man einen Auftrag gemeinsam mit einer Gruppe abschließt. Die Sozialzähler schalten dann Titel sowie kosmetische Gegenstände frei. »Wenn man gerne im Sandmenschen-Kostüm auf Gildenpartys rumhängt, sollte man Sozialpunkte sammeln«, witzelt Erickson.

Allerdings können auch bei Gruppen-Aufgaben Begleiter mitmischen, etwa in den Flashpoints oder bei »heroischen« Quests.

Die Klassen Republik



Jedi Ritter: Der Lichtschwert-Schwinger wählt den Pfad des besonders zähen »Hüters« (einer klassischen »Tank«-Klasse) oder des offensivstarken »Wächters« mit zwei Klingen.



Botschafter: Der Unterstützer kämpft als »Gelehrter« auf Distanz und heilt Verbündete. Oder er macht sich als »Schatten« unsichtbar und greift Feinde aus dem Hinterhalt an.



Soldat: Der Fachmann fürs Grobe stärkt als »Frontkämpfer« seine Abwehrkraft oder greift als feuerstarker »Kommando« zu besonders dicken Wummen wie zweiseitigen Blasterkanonen.



Schmuggler: Der sympathische Gangster kann als einzige Klasse hinter Hindernissen in Deckung gehen. Als »Revolverheld« teilt er mit zwei Blastern auf Distanz aus, als getarnter »Schurke« fällt er Feinden in den Rücken.

Das funktioniert so: Eine normale Spielergruppe hat vier Mitglieder, freie Plätze übernimmt die KI. Welche KI-Begleiter mit dürfen, bestimmt der Anführer der Gruppe. Georg Zoeller gesteht allerdings, dass die Helfer keinen Menschen ersetzen können: »Die Flashpoints sind maximal auf drei Spieler plus einen Gefährten ausgelegt. Bei zwei Spielern und zwei Gefährten wird's schon knifflig.« Denn die KI reagiert längst nicht so kreativ und clever wie ein Mensch.

Im Kampagnenverlauf steigen die Gefährten gemeinsam mit dem Spieler im Level auf und lernen neue Talente. Die kann man allerdings nicht selbst aussuchen, die Entwicklung der Begleiter ist fest vorgegeben. »Die fünf Mitstreiter decken ja schon alle denkbaren Kampffrollen ab«, begründet Zoeller, »vom Distanzschützen über den Nahkampf-Tank bis hin zum Unterstützer. Da muss man sie nicht noch weiter spezialisieren.« Dafür kann man die Helfer mit Gegenständen ausrüsten, was auch ihr Aussehen verändert: »Wenn ein anderer Spieler mit

Die KI ersetzt Menschen – aber nicht vollwertig.

demselben Gefährten herumläuft wie man selbst, heißt das noch lange nicht, dass die beiden Begleiter gleich aussehen«, verspricht Zoeller. Der (unveränderliche) Name des Gefährten ist zudem nur für den jeweiligen Spieler sichtbar, sodass nicht Dutzende



Bevor sich die Spieler in den Raid stürzen, gibt's eine **Missionsbesprechung** als Zwischenfilm.

de »Vettes« über die Welten wandern. Wer sich trotzdem dran stört – oder eine andere Taktik ausprobieren will –, der kann seinen Mitstreiter außerhalb von Kämpfen jederzeit auswechseln, selbst in einer Instanz.

Außer in den Kämpfen spielen die Begleiter auch eine wichtige Rolle beim Crafting, also bei der Herstellung von Gegenständen. Einerseits kann jeder Spieler seinen aktuellen Helfer Rohmaterial von gefallenen Feinden sammeln lassen. Andererseits müssen auch die restlichen Gefährten nicht tatenlos auf dem Schiff herumsitzen. Man kann sie nämlich Gegenstände herstellen lassen oder auf Missionen schicken. Letztere können mehrere Minuten, aber auch mehrere Stunden dauern und bringen Geld, neues Rohmateri-

al oder andere Belohnungen, die von den Talenten des Begleiters abhängen– etwa Ausrüstung oder Crafting-Blaupausen. Die meisten Missionen verlaufen nach Schema F, zum Beispiel soll man Informationen über ein Artefakt beschaffen. So arbeitet jeder Begleiter bis zu fünf Aufträge hintereinander ab – auch, während man offline ist.

Der Erfolg der Begleiter hängt von ihren Talenten ab. Ein Charakter mit hohem »Investigation«-Wert etwa stößt hochklassige Bonus-Missionsangebote auf, die man sogar im Auktionshaus (dem »Galaktischen Handelsnetz«) versteigern kann. Auch die herstellbaren Gegenstände richten sich nach den Fähigkeiten der Gefährten, beispielsweise können Helfer mit

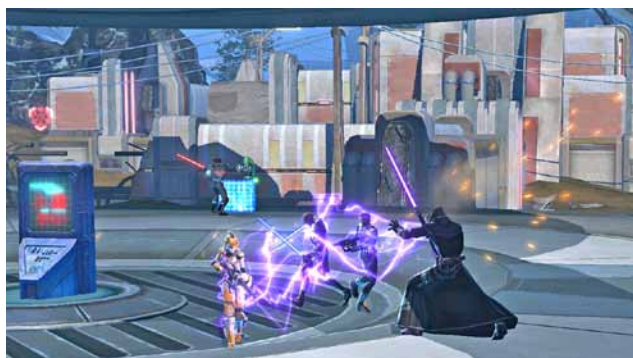
Die Instanztypen



Story-Instanzen: Hier erzählt und inszeniert The Old Republic seine Handlung, etwa bei klassenspezifischen Quests.



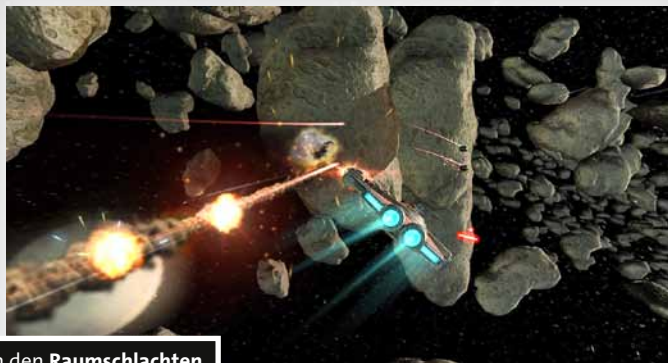
Flashpoints: Diese Gruppen-Instanzen erzählen in sich abgeschlossene Geschichten und lassen sich beliebig oft wiederholen.



Warzones: In den PvP-Arenen treten Spielerteams der beiden Fraktionen gegeneinander an und ringen etwa um Kontrollpunkte.



Operations: Bei den Raids kämpfen acht oder 16 Spieler gegen KI-Feinde und Bossgegner, die besondere Taktiken erfordern.



In den **Raumschlachten** folgt ihr Schiff einem vorgegebenen Pfad.

»Biochemie«-Erfahrung hilfreiche Tränke brauen. Insgesamt gibt es 14 solcher Crew-Fähigkeiten: sechs Herstellungs-, vier Sammel- und vier Missionstalenten. Jeder Spieler kann drei davon lernen, darunter aber nur eine Herstellungsfähigkeit. Die Gefährten steigen dann gemeinsam mit dem Spieler im Crafting-Level auf und verbessern sich in denselben Kategorien. Sie lernen also keine eigenen Fähigkeiten, profitieren aber von Boni: Ein Wissenschaftler wird sicherlich bessere Tränke brauen als ein Schmuggler.

Bei PvP-Gefechten kommen die Gefährten nicht zum Einsatz – zumindest nicht in den »Warzones«, den PvP-Instanzen von **The Old Republic**. Darin kämpfen Spielerteams der beiden Fraktionen gegeneinander, Republik gegen Imperium. Die Modi orientieren sich am klassischen Multiplayer-Repertoire, beispielsweise erobern die Spieler Kontrollpunkte, auch »Capture the Flag«-Varianten dürfte es geben. In den bislang präsentierten Arenen bekämpften sich meist Vier- oder Achterteams. Ob's auch PvP-Großschlachten mit Dutzenden Mitstreitern gibt, lässt Georg Zoeller offen: »Wir experimentieren derzeit mit den Spielerzahlen.« Darüber hinaus plant Bioware eine Warzone, in der auch Spieler derselben Fraktion gegeneinander antreten können – als Notoption, falls sich nicht genügend Feinde finden.

Auch in der offenen Welt wird es zu PvP-Gefechten kommen, die laut Zoeller sogar Missionsziele bieten: »Es wird auf den Planeten spezielle PvP-Aufgaben geben.« Denkbar ist

beispielsweise, dass die Fraktionen Gebäude erobern oder feindliche Anführer ausschalten. »Durch die Aufgaben geben wir den PvP-Kämpfern einen Rahmen und konzentrieren sie auf bestimmte Gebiete«, führt Zoeller aus. Ob es auch bewaffnete Vehikel für die Schlachten geben wird, beantwortet er mit einem vielsagenden: »Vielleicht.« Es könnte also durchaus sein, dass die Spieler mit feuerkräftigen Fahrzeugen aufeinander losgehen – wenn schon nicht in der offenen Welt, dann zumindest in einer speziellen Warzone. Davon abgesehen soll man auch im Verlauf mancher normalen Quests gegen menschliche Gegner antreten. Ähnlich wie in **Warhammer Online** werden wohl bestimmte Einsätze in unkämpfte Gebiete führen, in denen man feindlichen Spielern über den Weg laufen kann.

PvP-Kämpfe werfen Belohnungen ab, allen voran Geld und Erfahrungspunkte. Siegreiche Warzone-Schlachten bringen zudem Abzeichen, mit denen man kurzfristige Vorteile kaufen kann, etwa Heilpäckchen. »Wer eine größere Mengen Abzeichen anspart, kann damit zudem langfristige Belohnungen bezahlen«, verspricht Georg Zoeller. »Wir wissen aber noch nicht genau, welche das sein werden.« Zu guter Letzt verdient man durch PvP-Siege »Valor Points«, also »Tapferkeitspunkte«. Wer genügend davon anhäuft, steigt im PvP-Rang auf und schaltet Titel frei. Und besondere Ausrüstung? »Das wäre möglich«, bestätigt Zoeller. »Aber wir haben noch keine finale Lösung.«

Bereits festgezurr sind dagegen die Raumschlachten, in denen die Spieler mit ihrem

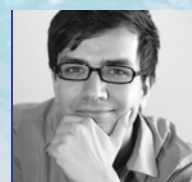
An **Werkbänken** an Bord des Schiffs stellen die Gefährten Gegenstände her.



Flieger durchs All sausen und Feindpötte abschießen. Dabei steuert man das Raumschiff nicht frei, sondern folgt ähnlich wie in **Lego Star Wars** einer vorgegebenen Flugbahn, innerhalb derer man nur minimal lenken darf – etwa, um Asteroiden auszuweichen. Als Belohnung für Siege gibt's Geld sowie Flotten-Abzeichen, mit denen man bei Händlern neue Schiffs-Bauteile kauft. Der Pott lässt sich nämlich aufrüsten, unter anderem mit besseren Waffen, Triebwerken und Schutzschilden. Alle Raumschlachten finden im Rahmen spezieller Solomissionen statt, Multiplayer-Schlachten plant Bioware derzeit nicht. Auch Zufallskämpfe bei Reisen wird's nicht geben, Georg Zoeller begrün-

Faule Jedi lassen ihre Begleiter arbeiten

det: »Stellt euch vor, ein Spieler möchte von einem Planeten zum anderen reisen, um sich mit seiner Gruppe zu treffen. Da wären Zwischendurch-Raumschlachten mehr als nervig.« Ein weiseres Urteil hätte selbst Yoda nicht sprechen können. **GR**



Bringt es zu Ende!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Dass die Grafik nicht gerade taufrisch und ein Teil der Quests Dutzendware ist, stört mich nicht. Mit **The Old Republic** bekomme ich eben keine spielerische Revolution, sondern ein klassisches Online-Rollenspiel – und zwar eines, das ich haben will! Jetzt! Was Bioware verspricht, klingt in meinen Star-Wars-Fanboy-Ohren nämlich faszinierend: drei vollwertige Geschichten für jede Klasse, angereichert mit Moralfragen und MMO-typischem Drumherum, vom Crafting über die PvP-Schlachten bis hin zu den Raids. Wohl gemerkt, all das ist bislang nur ein Versprechen. Ob die Story fesselt und das Drumherum motiviert, lässt sich wohl erst beurteilen, wenn **The Old Republic** erscheint. Und zwar hoffentlich noch dieses Jahr: Daniel Erickson hat mir versichert, das Spiel sei schon viel weiter als ursprünglich geplant. Also, Bioware: Bringt dieses Mammutprojekt zu einem guten Ende. Sonst schicke ich einen Todesstern nach Austin.

Potenzial: Sehr gut



Der **Sith-Inquisitor** verwendet einen Gegner als Blitzableiter.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Robot Entertainment	12/10	Sehr gut	16. August 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11	–	4. Quartal 2011
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/11	–	15. November 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11	–	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11, 08/11	Sehr gut	27. Oktober 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11	–	4. Quartal 2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	1. Quartal 2012
	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Eidos Montreal	08/10, 10/10, 03/11, 07/11	Sehr gut	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/09, 11/10, 01/11, 07/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
NEU	Die Vieh Chroniken	Adventure	King Art	–	–	3. Quartal 2011
NEU	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	–	–	2012
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2011
	Drakensang Online	Action-Rollenspiel	Bigpoint	02/11, 07/11	Gut	2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	1. September 2011
	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11, 06/11, 08/11	–	11. November 2011
NEU	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	1. Quartal 2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	–	–	23. September 2011
NEU	Fifa 12	Sportspiel	EA Sports Canada	–	Ausgezeichnet	29. September 2011
NEU	Fußball Manager 12	Manager	Bright Future	–	–	4. Quartal 2012
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11, 09/11	Ausgezeichnet	2012
NEU	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	–	Sehr gut	26. August 2011
NEU	Haunted	Adventure	Deck 13	–	–	19. August 2011
	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11	–	2012
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Coreplay	05/11	–	20. Oktober 2011
	Jurassic Park	Adventure	Telltale	–	–	4. Quartal 2011
NEU	L.A. Noire	Action-Adventure	Team Bondi	09/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	4. Quartal 2011
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11	–	8. März 2012
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2012
UPDATE	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 03/11, 09/11	Sehr gut	8. September 2011
	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/11	–	8. November 2011
	Need for Speed: The Run	Rennspiel	EA Black Box	08/11	–	17. November 2011
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
NEU	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami Tokyo	–	Ausgezeichnet	3. Quartal 2011
	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10, 05/11	Sehr gut	7. Oktober 2011
	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Piranha Bytes	05/11, 06/11, 08/11	–	1. Quartal 2012
	Resident Evil: Operation Raccoon City	3rd-Person-Shooter	Slant Six Games	08/11	–	4. Quartal 2011
	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Yager	02/10	–	3. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11	–	2012
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	02/10, 01/11, 07/11, 09/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10	–	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	7. Oktober 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	2011
	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Nadeo	–	–	3. Quartal 2011
	Tropico 4	Aufbauspiel	Haemimont	–	Sehr gut	25. August 2011
UPDATE	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	Gut	6. September 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

ArenaNet bricht die üblichen Online-Heldenrollen auf, um die Kampfdynamik zu steigern. Das ist clever und riskant zugleich, sagt Petra in ihrer Preview zu **Guild Wars 2**.



Wie wir bewerten:

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden, haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut: Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.

Das kommt im August

Limbo	Microsoft	02.08.2011
Pirates of Black Cove	Paradox Interactive	05.08.2011
Grotesque Tactics 2: Dungeons & Donuts	Headup Games	11.08.2011
Age of Empires Online	Microsoft	16.08.2011
Haunted	Dtp	19.08.2011
The Cursed Crusade	Dtp	19.08.2011
Deus Ex: Human Revolution	Square Enix	26.08.2011
Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	26.08.2011
Harveys neue Augen	Daedalic	26.08.2011
Tropico 4	Kalypso	25.08.2011
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	1C	30.08.2011
Rock of Ages	Atlus	31.08.2011
Drakensang Online (Open Beta)	Bigpoint	August 2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Battlefield 3	↑	1
2	Diablo 3	—	2
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	↑	4
4	Mass Effect 3	↓	3
5	Batman: Arkham City	↑	12
6	Anno 2070	↓	5
7	Risen 2: Dark Waters	↓	6
8	Deus Ex: Human Revolution	—	8
9	Guild Wars 2	↑	10
10	Call of Duty: Modern Warfare 3	↓	7
11	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	10
12	Assassin's Creed: Revelations	↑	12
13	Bioshock Infinite	↑	17
14	Grand Theft Auto 5	—	14
15	Star Wars: The Old Republic	↓	13
16	Rage	↑	18
17	Aliens: Colonial Marines	↑	—
18	Crysis 3	↑	—
19	Darksiders 2	—	19
20	Dragon Age 3	↓	16
21	Half-Life 2: Episode 3	↓	15
22	Command & Conquer 5	↑	—
23	Jagged Alliance: Back in Action	↑	24
24	Tomb Raider	↓	23
25	Max Payne 3	↑	—

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 08/11

Guild Wars 2

Heiler futsch, Tank futsch – Gruppe futsch? Wenn's nach ArenaNet geht: nein. Denn in Guild Wars 2 soll's sogar in solch prekären Momenten und sowieso ganz ohne lästige Gruppensuche in die tiefsten Dungeons bis zu den bösesten Bossgegnern gehen. Wir haben's ausprobiert. Es scheint zu klappen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Online-Rollenspiel Publisher: NCsoft Entwickler: ArenaNet (Guild Wars: Eye of the North, GS 11/07: 91 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 70% fertig

GameStar.de/Quicklink/7003

Auf DVD: Preview-Video

In den Katakomben unter den Ruinen von Ascalon explodiert ein Effektfeuerwerk. Elektroladungen zucken im Sekundentakt zwischen den brüchigen Mauern, Feuerwellen walzen sich Feinden entgegen. Meteorschauer krachen vom Himmel und heben Gegner von den Füßen. Wow, was für ein Budenzauber, denken wir und jagen einen weiteren Blitz ins Hinterteil des untoten ascalonischen Soldaten.

Bei einer Präsentation von **Guild Wars 2** konnten wir erstmals einen der Dungeons ausprobieren, eine auf Gruppenarbeit ausgelegte Instanz. Der Name des Dungeons »Die Katakomben von Ascalon«. Wenig verwunderlich, dass wir in den alten Gemäuern

auf die Geister verstorbener Soldaten treffen. Zum Beispiel auf die unserer Lehrer aus dem ersten Teil (**Guild Wars: Prophecies**). Und sogar auf die mies gelaunten Überreste von König Adelbern, dem alten Kriegstreiber, der den ganzen Geister-in-Ascalon-Schlamassel überhaupt erst mit seinem magischen Flammenschwert Magdaer ausgelöst hat. Sohothin, das Flammenschwert von Adelberns Sohn Rurik wird in **Guild Wars 2** übrigens vom Charr-Tribun Rytlock geführt, einer für die Handlung enorm wichtigen Figur. Wenn man um die Vergangenheit von Charr, Menschen, Ascalon und so weiter weiß, dann wird der Ausflug in den Dungeon zu einer Reise in die Vergangenheit. Aber selbst, wenn man **Guild Wars: Prophecies** nie angefasst hat, schafft es **Guild Wars 2** dennoch, den ganzen Konflikt in einer fesselnden Sequenz zu umreißen und auf den kommenden Kampf einzu-

+ Stärken

- + persönliche Geschichte
- + moralische Entscheidungen
- + dynamische Events
- + vertonte Dialoge
- + Bilderbuch-Grafik

- Schwächen

- unklar, wie balanciert die Klassen letztlich sein werden

schwören. Toll für Serienveteranen, toll aber auch für Neueinsteiger. So muss es sein!

Unsere Gruppe zählt fünf Helden, mehr passen nicht rein. Es sind drei Elementarmagier, ein Krieger und ein Dieb. Kein Heiler und kein Tank weit und breit. Wer sich schon ein wenig mit **Guild Wars 2** beschäftigt hat, der weiß, dass es im neuen Online-Rollenspiel von NCsoft schlicht und ergreifend keine speziellen Aufpappel- und Schutzklassen geben wird. Dafür hat jeder Charakter seine eigenen Heil- und Verteidigungsfähigkeiten. Unserer Magierin können wir beispielsweise ein simples Siegel zuweisen, das soundso viel Prozent der Grundgesundheit wiederherstellt. Oder wir verpassen ihr einen Skill, der Konstitutionspunkte wiederherstellt, sobald ein Zauber eingesetzt wird. So etwas kennen wir schon aus den ersten **Guild Wars**-Spielen.

Dass **Guild Wars 2** nicht alles neu erfindet, sehen wir auch an den Namen der Fähigkeiten. Der Aegis-Spruch lässt einen reflektierenden Schild um uns entstehen, die Glyphe der Konzentration verhindert für eine kurze Zeit, dass wir unterbrochen oder zu Boden



Oben rechts in der Ecke sieht man die **Events** in der Umgebung (nach Levelanforderung gestaffelt), an denen sich unser Charr-Wächter beteiligen kann.



geworfen werden. Hach, da fühlt man sich doch gleich wieder wie zuhause. Allerdings, wie gesagt, ohne Mönchlein, das im Hintergrund darauf achtet, dass unser Lebensbalken nicht gen null sinkt.

Und das passiert uns im Dungeon dann doch häufiger, als uns lieb ist. Naja, trösten wir uns: Erstens haben wir unseren Level-36-Charakter nicht selbst hochgezüchtet und sind noch nicht mit all seinen Finessen vertraut (die Figur hatte ArenaNet für uns vorgefertigt) und zweitens können wir ja auch nichts dafür, wenn die Mitstreiter sich nicht an unsere Zielvorgaben halten. »The Monk first!« – »Den Mönch zuerst!«, rufen wir und klopfen mehrfach auf die Tastenkombination »STRG + T«, um unser Ziel für alle sichtbar zu machen. Hat denn hier niemand außer uns das erste **Guild Wars** gespielt? Himmell! Da ist es auch schon zu spät, wir liegen am Boden. Und zwar die ganze Gruppe! Aber wirklich schlimm ist das nicht. Ein paar Klicks später steht unser komplettes Team schon wieder am ersten Wiederbelebungschein des Dungeons und macht sich abermals geschlossen auf in den Kampf. Der klappt nach Absprache dann auch deutlich besser, nur zwei von uns hebt's aus den Schuhen. Die Gefallenen können wir allerdings ohne Probleme und ohne spezielle Fähigkeit wieder ins Leben zurückholen, indem wir einfach in ihrer Nähe auf »F« drücken. Weiter geht die effektvolle Jagd auf den untoten Adelbern und seine (für Serienkenner) prominenten Schergen.

In **Guild Wars 2** gibt es also keinerlei zwingende Abhängigkeiten zwischen den Klassen, jeder kann jeden wiederbeleben und in variierendem Umfang auch heilen. Das ist

Bei einem Levelaufstieg verteilen wir Punkte auf die **Grundwerte** (Kraft, Präzision, Zähigkeit und Gesundheit). Neue Fertigkeiten müssen wir bei Trainern lernen.

Attribute Points: 2

Power	29
Precision	29
Toughness	28
Vitality	28

Attack	120
Critical Chance	5.9%
Armor	83
Health	316



Wie gut, dass die anvisierten Gegner mit einer **roten Aura** markiert werden. Sonst könnte man in diesem Effektfeuerwerk in den Katakomben von Ascalon rein gar nichts erkennen.

Als junge Norn unterstützen wir einen Schamanen dabei, die **Tiergötter** wohl gesonnen zu stimmen, indem wir die Rätsel der Rabenstatuen lösen.



Ein Fleischtransport wird immer wieder von **Wegelagerern** angegriffen. Wir beteiligen uns mit unserer Norn-Waldläuferin an der Verteidigung der Fracht.



eine enorme Erleichterung bei der Gruppenzusammenstellung für einen Dungeon. Da kann man einfach mal mit drei Magiern losziehen und muss sich (fast) keine Gedanken darüber machen, ob die Rechnung auch aufgeht. Allerdings macht das die Kloppe-reien taktisch vergleichsweise anspruchslos. Wenn einer oder die ganze Gruppe stirbt – na und?! Kein Grund zur Panik. Tode haben ja keinerlei Konsequenzen, sondern führen im schlimmsten Fall zu ein bisschen Rumge- renne vom letzten Wegpunkt zurück zum

Gegner. Unter diesen Umständen klingt selbst der neue Erkundungsmodus eher entspannt: Ein Dungeon kann erst dann im Erkundungsmodus betreten werden, wenn er einmal im Story-Modus gemeistert wurde. Beim erneuten Besuch stehen dann unterschiedliche Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, härtere Herausforderungen bringen coolere Belohnungen. Um's nicht langweilig werden zu lassen, will ArenaNet Variationen zum Story-Modus einbauen. Zwischense- quenzen bekommen weniger Gewicht.

Doch mal halblang mit der Kritik am Ge- sundheits- beziehungsweise Wiederbele- bungssystem. Denn so untypisch es auch sein mag und so sehr es die Kloppe-reien grundsätzlich entschärfen wird: Letztlich hat uns die Hatz auf Adelnern und Co. doch verflüxt viel Spaß bereitet.

Die Schlachten wirken durch die neuen Me- chaniken ungemein flott und dynamisch, das Teamgefühl ist trotz der fehlenden Un- terstützerklassen grandios. Zusammen mit

Hintergrund Die Vorgänger

Die Gründer von ArenaNet hatten einen Traum. Nun ja, zuerst hatten sie wichtige Aufgaben bei Blizzard. Und dann hatten sie einen Traum. Als nämlich Blizzard damit begann, **World of Warcraft** zu entwickeln, keimte der Wunsch in Jeff Strain (Leiter des World of Warcraft-Teams), Mike O'Brien (leitender Programmierer des Bat- tlenets) und Patrick Wyatt (Vize- präsident für Forschung und Ent- wicklung bei Blizzard) auf, etwas anderes zu machen als nur »das besserer Everquest« (O-Ton Jeff Strain). Die drei kehrten Blizzard den Rücken und hoben ArenaNet aus der Taufe. Das war Anfang 2000. Im April 2005 erschien mit **Guild Wars: Prophecies** das Erst- lingswerk des Studios. **Prophecies** setzt mit seiner gefälligen Fanta- sy rund um das Schicksal eines Menschenvolks voll und ganz auf Instanzen, nur die Siedlungen die- nen als Orte, an denen sich Spie- ler zu Gruppen zusammenschlie- ßen können. Trotz einer Fülle von Fertigkeiten kann man immer nur acht davon mit in den Kampf ne- men. Gelevelt wird nur bis Stufe 20. Für den Spieler-gegen-Spieler- Kampf kann man sich gesonderte Charaktere basteln. Die namens- gebenden Gildenkriege entpup- pen sich flott als ungemein for-

dernde Wettkämpfe, die auf Profiniveau ausgetragen werden. Und obendrein kostet das alles keine Monatsgebühren.

Im April 2006 legte ArenaNet mit **Guild Wars: Factions** nach. In der neuen Kampagne stecken zwei neue Klassen mit entsprechend neuen Fertigkeiten, ein neuer asi- atisch angehauchter Kontinent und damit auch neue Abenteuer. Die drehen sich oft um die beiden Fraktionen der Kurzicks und der Luxons, die sich in der Mitte der Weltkarte eine Schlacht um die Gebietsvorherrschaft liefern. In **Factions** können Gilden auch erstmals Sied- lungen für sich beanspru- chen. Die Besonderheiten: Der Vorgänger **Prophecies** wird für Factions nicht benötigt, das Spiel läuft selbstständig. Man kann al- lerdings mit einem alten Charak- ter ins neue Gebiet übersiedeln. Und nach wie vor bleibt auch **Guild Wars: Factions** ein (bis auf den Anschaffungspreis) kosten- loses Online-Vergnügen.

Bereits im Oktober 2006 folgte **Guild Wars: Nightfall**, das uns in eine von Afrika und Orient inspi- rierte Welt entführt. Abermals

gibt's zwei neue Klassen und viele spannende Herausforderungen. Die größte Neuerung sind aller- dings die Begleithelden. In den Vorgängern kann man sich zwar auch schon KI-Gefolgsleute an die Seite stellen, allerdings hatte man nur minimal Einfluss auf die Kämpfer. In **Nightfall** trifft man im Laufe der Handlung auf spezi- elle NPCs. Die wandern dann in den persönlichen Begleithelden- Pool aus dem man pro Auftrag drei auswählen und mitkämpfen lassen kann. Positionen in den

nen Charakter mit der Maximal- stufe von Level 20, denn das Abenteuer zieht hier gleich mäch- tig an. **Eye of the North** bringt ein paar launige Minispiele mit – und die gnomenhaften Asura sowie die riesigen Nordmenschen der Norn. Das Addon stellt die beiden unterschiedlichen Rassen vor und webt sie in die Geschichte von **Guild Wars** ein. In **Guild Wars 2** werden wir nun Asura und Norn selbst spielen können. Außerdem erfahren wir in **Eye of the North**, wo die Zwerge abgeblieben sind.

Die drei kehrten Blizzard den Rücken.

Kämpfen, Fertigkeiten, Waffen, Klamotten – das alles wird vom Spieler bestimmt. **Guild Wars: Nightfall** hält dem Grundkonzept die Treue: Die Vorgänger werden zum Spielen nicht benötigt, alte Helden können allerdings importiert werden und das Spiel bleibt bis auf den Kaufpreis kostenlos.

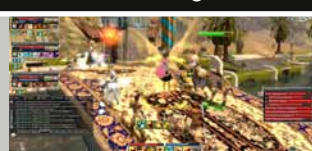
Im August 2007 erschien schließ- lich das erste und bisher einzige **Guild Wars**-Addon. Wer **Eye of the North** spielen will, benötigt eines der drei Hauptprogramme und ei-

Insgesamt, so der Publisher NCsoft, haben sich die drei **Guild Wars**-Hauptspiele weltweit über 6,5 Millionen Mal verkauft. Das ist zwar längst nicht so viel, wie **World of War- craft** absetzen konnte, aber doch ein erstaunlicher Wert, zieht man die Andersartigkeit der ArenaNet- Titel in Betracht. Apropos Arena- Net: Vom Gründungsteam ist mittlerweile nur noch Mike O'Brien übrig. Patrick Wyatt ist in- zwischen Geschäftsführer bei En Masse Entertainment (**Tera**) und Jeff Strain arbeitet mit seinem neuen Studio (Undead Labs) an einem, Nomen est Omen, Zombie- Online-Rollenspiel, das nur für Konsolen erscheinen wird.

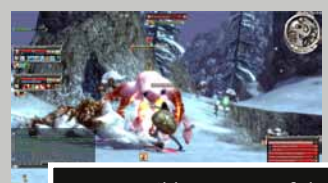
2005: Guild Wars: Prophecies.



2006: Guild Wars: Nightfall.



2006: Guild Wars: Factions.



2007: Guild Wars: Eye of the North.

den fantastischen Kampfeffekten vermittelt **Guild Wars 2** so eines der intensivsten Rollenspiel-Gruppen-Erlebnisse überhaupt.

Obendrein, und das möchten wir an dieser Stelle betonen, sind die Dungeons selbst im Story-Modus spielerisch recht anspruchsvoll. Es hat zwar keine echten Konsequenzen, wenn man in einer Instanz stirbt, aber andererseits gibt es auch viel zu tun, bis die Dungeon-Gegner endlich drauf gehen. Falls sie das im noch härteren Erkundungsmodus überhaupt tun. **Guild Wars 2** verzichtet also bewusst auf das schnell nervig werdende »Immer und immer wieder von vorne«, weil die Gruppe gestorben ist, sondern legt den Schwerpunkt darauf, die Spieler im Kampf selbst zu fordern. Action-Rollenspiele à la **Diablo 3** funktionieren ja ähnlich: Harte Kämpfe, aber niedrige Hürden beim Wiedereinstieg, das beschert in der Regel einen hervorragenden Spielfluss.

Damit wir uns vor dem Dungeon-Ausflug an die grundlegende Spielmechanik von **Guild Wars 2** gewöhnen können, schickt uns ArenaNet zuvor ins Geburtsgebiet der Norn (riesige Nordmenschen). Wir haben uns eine Waldläuferin gebastelt und die ersten Tutorial-Aufgaben mit der Dame bestritten. Aufgaben? Ja, in **Guild Wars 2** wird's entgegen radikalen ersten Aussagen der Entwick-

Wir fühlen uns gleich wie zuhause.

ler doch klassische Quests mit Auftraggebern geben, allerdings laut ArenaNet nur im Umfeld der persönlichen Geschichte und nicht wie in anderen Online-Rollenspielen an nahezu jeder Ecke und auch nicht von Kreti und Pleti, also jedermann.

Unsere Norn-Kämpferin will sich beweisen, sie will ihrem Volk zeigen, dass sie bereit ist, an einer besonderen Prüfung teilzunehmen. Dafür muss sie zunächst drei Gegenstände erstreiten. Erst dann darf die junge Dame zusammen mit anderen Spielern an einem ersten Bosskampf teilnehmen. Es gilt, einen riesigen Eiwurm zu plätten – was wir mit Bravour und der Hilfe der anderen Journalisten locker geschafft haben. Danach hätten wir gleich schnurstracks zur nächsten Story-Aufgabe traben können, aber da ist ja noch so viel zu entdecken im Startgebiet. Ein Schamane benötigt Hilfe, um die Tiergötter der Norn milde zu stimmen. Zu diesem Zweck reparieren wir unter anderem Rabennester und lösen Dialogrätsel. Wir begleiten eine Fleischlieferung sicher zum Zielort, wir füttern Bärenbabies mit Fischen. All diese Taten sind nicht an Aufträge geknüpft, sondern an Gebiete. Es handelt sich dabei um Mini-Events, an denen man teilnehmen kann, sobald man das entsprechende Areal betritt. Kann, nicht muss. Wer es tut, wird allerdings in Form von Erfahrungspunkten, Gold und Gegenständen belohnt.

Die (bekannten) Klassen



Krieger

Er funktioniert ähnlich wie in den ersten Guild Wars-Spielen. Aufladbare Adrenalin- und Kombo-Angriffe machen den Krieger zu einem gefürchteten Gegner, seine die Gruppe beeinflussenden Kriegsschreie zu einem wertvollen Gefährten. In seinen Händen: Äxte, Schwerter, Streitkolben und Hämmer. Für den Fernkampf darf er auf Langbögen und Gewehre zurückgreifen.

Er beschwört die Naturgewalten wie Blitze oder Feuer. Ein Elementarmagier kann aus vier Einstimmungen (Erde, Feuer, Wasser, Luft) wählen, die dann jeweils die ersten fünf Fertigkeiten verändern. So wird aus einem Damage Dealer in Windeseile etwa ein Unterbrecher, der Gegner mit Meteorschauern von den Füßen hebt. Als Waffen führt er Stäbe, Zepter oder Dolche.



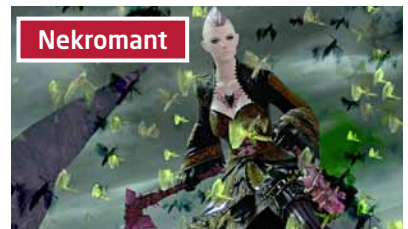
Elementarmagier



Waldläufer

Anders als in den ersten Guild Wars-Teilen ist der Guild Wars 2-Waldläufer untrennbar mit einem Tierbegleiter verbunden, der an seiner Seite kämpft. Des Weiteren stellt der Waldläufer wie gehabte Fallen oder beschwört unterstützende, passive Naturgeister. Seine Waffen: Bögen (in Lang- oder Kurzvariante), Kriegshörner, Dolche, Schwerter und sogar spezielle Fackeln.

Sein Name verrät es, der Nekromant setzt auf dunkle Magie. Er beschwört aus Gefallenen Kreaturen, die an seiner Seite kämpfen, er entzieht den Gegnern Lebensenergie. Zudem wirken sich seine so genannten Brunnen und Zeichen (beides Gebietseffekte) je nach Wahl negativ auf Feinde oder positiv auf Verbündete aus. Er führt Äxte, Dolche, Zepter, Stäbe oder Kriegshörner.



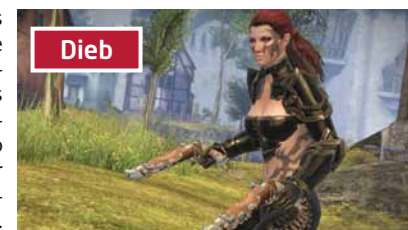
Nekromant



Wächter

Seine Spezialfähigkeiten liegen in der Unterstützung von Verbündeten und dem eigenen Schutz. Er zaubert Bannkreise auf den Boden, in die Feinde nicht hinein gelangen können. Er beschwört Barrieren, die Schaden abhalten. Für den Kampf wählt er Streitkolben, Zepter, Schwerter, Stäbe und Schilde. Der Wächter erinnert an den Schutzmönch aus den ersten Guild Wars-Spielen.

Dem Assassinen aus Guild Wars: Factions nicht unähnlich setzt der Dieb auf schnelle Angriffe. Um seinem Namen gerecht zu werden, darf er anderen Klassen kurzzeitig Skills stehlen. Für den Angriff benötigt der Dieb Initiativpunkte, die er selbst aufladen kann. So bleibt er stets ein gefährlicher Gegner – der auf Schwerter, Dolche, Pistolen und Kurzbögen zurückgreifen kann.



Dieb



Ingenieur

Er ist so neu wie ungewöhnlich im Guild Wars-Universum. Der Ingenieur darf Geschütz- oder Heiltürme (gut für die Gruppe) aufstellen. Er wirft Granaten und legt Bomben mit Effekten wie Rauch oder Erschütterung. Er führt Pistolen oder Gewehre, kann sich allerdings auch mit einem Flammenwerfer (eine so genannte Waffenwerkzeug-Fähigkeit) durch die Feinde brennen.

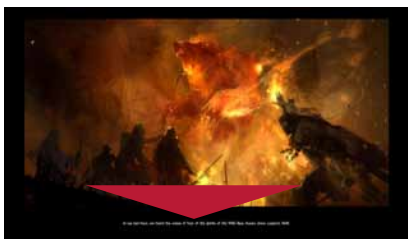
Das große Fragezeichen: Eine Klasse hat ArenaNet bisher noch nicht preisgegeben. Viele Spieler hoffen auf den Mesmer, der zu den beliebtesten und komplexesten Gestalten in den ersten Guild Wars-Teilen gehörte. Allerdings haben die Entwickler den Mesmer uns gegenüber schon dementiert. Nur logisch, immerhin war er der erklärte Erzfeind der Mönche, und Mönche wird's in Guild Wars 2 nicht geben. Spätestens zur Gamescom rechnen wir mit der Enthüllung der letzten Klasse.



Die Geburt einer Norn-Waldläuferin



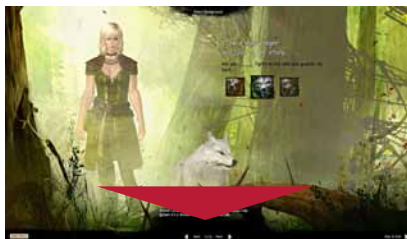
Wir haben uns beim Probespielen eine riesige Norn-Frau geschnappt. Sie soll eine Waldläuferin werden.



Nachdem unsere Heldin fertig ist, schickt uns das Spiel auf eine gemalte Reise durch die Vergangenheit des Nornvolks.



Darin werden die Tiergötter thematisiert. Und wie sich der eigene Charakter bisher schon im Leben geschlagen hat.



Neben anderen Entscheidungen steht auch die Wahl des Tierbegleiters für den Waldläufer an: Bär, Wolf oder Wildkatze?



Am Ende der Charaktergenerierung fasst das Spiel noch mal die getroffenen Entscheidungen in einem Text zusammen.



Das letzte Bild des Intros gehört wieder dem eigenen Helden, der sich gleich in seine erste Prüfung stürzen muss.

Gold und Gegenstände landen nach Abschluss des Events automatisch im Inventar, selbst wenn man sich zwischenzeitlich aus dem Geschehen zurückgezogen hat, mittlerweile an einem ganz anderen Ort unterwegs ist und den anderen Spielern die Arbeit überlassen hat. Man wird trotzdem prozentual nach Geleistetem belohnt.

Noch mehr Gold und Gegenstände und Erfahrungspunkte fallen ab, wenn man die täglichen Aufgaben erledigt. Die sind an ganz unterschiedliche Dinge gekoppelt: wie

viele Fertigkeitenvariationen man im Kampf eingesetzt hat, wie schnell man seine Gegner zu Boden gestreckt hat oder wie weit man während einer bestimmten Zeit gereist ist. Wenn alle Anforderungen erledigt sind, spuckt das Spiel eine Truhe mit den bereits erwähnten Belohnungen aus. ArenaNet hat diese täglichen Aufgaben laut eigenen Aussagen eingebaut, damit Gelegenheitsspieler besser mit den Hardcore-Zockern mithalten können. Nur: Was hindert denn die 24/7-Spieler daran, auch die täglichen Aufgaben zu erledigen? Letztlich



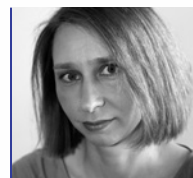
Dank der Atemmaske kann unser Wächter unbegrenzt tauchen und sich sorglos mit noch so großen Fischen anlegen.

dürfte der Abstand zwischen den beiden Spielergruppen also gleich bleiben. Aber nett sind die Aufgaben allemal, weil man sie im Regelfall nebenher und unbewusst erledigt und trotzdem belohnt wird.

Wir haben während der Anspiel-Session noch weiteres **Guild Wars 2**-Neuland betreten – oder genauer gesagt: Neuwasser beschwommen. Erstmals konnten wir die Unterwasser-Kämpfe ausprobieren, die uns sehr gut gefallen haben. Denn anders als andere Genrevvertreter hat ArenaNet nicht einfach den Landkampf unter Wasser verlagert, sondern gibt uns ans kühle Nass angepasste Waffen und Fähigkeiten in und an die Hand. Feuerzauber wird's am Grund von

Unter Wasser wird's keine Flammenzauber geben.

Seen also nicht geben. Und statt zu Schwertern müssen die Helden zu Speeren greifen. Aber gerade weil ArenaNet so sehr darauf bedacht ist, dem Unterwasserkampf ein Unterwasserkampf-Gefühl zu verpassen, mutet es doch ein wenig seltsam an, dass wir unbegrenzt tauchen können. Wir bekommen vom Spiel nämlich ein Atemgerät spendiert, dem nie die Luft ausgeht. Aber unter uns: In **Guild Wars 2** kämpfen wir gegen Drachen, Untote und Zentauren, da wollen wir beim zeitlich unbegrenzten Tauchen nicht mit der Realitätskeule zuschlagen. Nur mit der Ungeduldskeule. Wann erscheint **Guild Wars 2** denn nun endlich? Gute Frage, hier eine vorläufige und vielleicht freudig stimmende Nachricht: Wir rechnen fest damit, dass ArenaNet auf der Gamescom in Köln den Erscheinungstermin preisgibt ... oder wenigstens endlich mal sagt, wann die Beta startet. **PET**



Eine neue Dynamik

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Man darf das Fehlen der etablierten Klassen wie Heiler oder Tank gerne doof finden. Ich halte die Ausrichtung zwar für gewagt, aber sehr spannend. Im besten Fall entwickelt der Kampf in **Guild Wars 2** eine völlig neue Dynamik, im schlimmsten Fall wird's in Beliebigkeit und Langweile gipfeln. Doch auch bei den ersten **Guild Wars**-Spielen waren wir zu Beginn skeptisch und später schlicht hingerissen von der Raffinesse des Fertigkeitensystems. Die große Frage allerdings lautet jetzt: Wie setzen die Entwickler das Leben-Tod-Auferstehungsprinzip im PvP um? Ich kann's jedenfalls kaum erwarten, mich in den Spieler-gegen-Spieler-Kampf zu stürzen. Für mich persönlich nach wie vor das Tollste an **Guild Wars**, hoffentlich wird's in **Guild Wars 2** ähnlich herausfordernd und mitreißend.

Potenzial: Ausgezeichnet

End of Nations

Groß, größer, End of Nations. Das ambitionierte Mammut-Projekt der Universe-at-War-Macher mischt Echtzeit-Strategie mit der persistenten Welt eines Online-Rollenspiels. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: Online-Strategiespiel Publisher: Trion Worlds Entwickler: Petroglyph (Universe at War, GS 02/08: 84 Punkte) Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 80 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7502

Strategiespiele sind nicht mehr zeitgemäß«, sagte Christoph Hartmann, der Präsident von 2K Games, Anfang Juli in einem Interview. Angesichts der Tatsache, dass im letzten Jahr mit **Starcraft 2** gerade mal ein kommerziell erfolgreicher Strategietitel erschienen ist und auch in naher Zukunft weitgehend gähnende Leere im Genre herrscht, keine all zu weit hergeholte Theorie. »Das ist lächerlich!«, poltert Chris Lena vom **End of Nations**-Publisher Trion Worlds (**Rift**). Sein Kollege Chris Rubyor, Lead Designer beim Entwickler Petroglyph,

pflichtet dem bei: »Das Genre befindet sich gerade an einem Wendepunkt. Und End of Nations wird der nächste Schritt dieser Evolution.« Große Worte, die Herren. Was wirklich dahinter steckt, haben wir in diesem exklusiven Artikel zusammengefasst.

»End of Nations ist das Spiel, das wir seit zehn Jahren machen wollten, aber wegen technologischer Grenzen nicht konnten«, erzählt uns Chris Rubyor. Damit meint er weniger die Fortschritte beim CPU-Takt oder bei der Grafikleistung, als vielmehr die moderne Netzwerk-Technologie. Denn mit **End of Nations** will der **Universe at War**-Entwickler Petroglyph erstmals knackige Echtzeit-Strategie in eine große, persistente Spielwelt verpflanzen, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt. Zumindest ansatzweise, denn statt mit seinen Truppen über zusammenhängende Landschaften à la **World of Warcraft** zu stromern, kämpfen wir in **End of Nations** auf zwar teils riesigen,



In den **Schlachten** von End of Nations scheppert es gewaltig. Ähnlich wie in Dawn of War 2 dürfen wir die Kamera frei drehen, neigen und zoomen. (1920x1200 Pixel)

»Shadow Revolution«, die bevorzugt auf die Ergebnisse modernster Waffenforschung vertraut. Dennoch wird der Zukunftskrieg in **End of Nations** vergleichsweise bodenständig geführt; EMP-Attacken, Tarnkappen-Technologie und Orbitalschläge sind bereits das Höchste der Science-Fiction-Gefühle.

Zu Beginn entscheiden wir uns für eine der beiden spielbaren Fraktionen, Liberation Front oder Shadow Revolution; die Order of Nations bleibt dem Computer vorbehalten. Anschließend geht's auf die so genannte Weltkarte, den Dreh- und Angelpunkt von **End of Nations**. Hier sehen wir auf einen Blick

+ Stärken

- + temporeiche Massenschlachten
- + dynamische Weltkarte
- + cooles Rollenspiel-System

- Schwächen

- Motiviert die Geschichte?
- Funktioniert die Spielbalance?

alle verfügbaren PvP- und Koop-Schlachten, ob unsere Freunde online sind und wo sie sich gerade herum-schlagen, chatten mit Spielern, lesen einen vom Programm dynamisch gefütterten Nachrichten-Ticker über aktuelle Ereignisse oder rüsten unsere Truppen aus; dazu später mehr. Der

Clou: Die Weltkarte ist in PvP-Sektoren (etwa West-Europa) un-

terteilt, die wiederum mehrere Schlachtfelder (Deutschland, Italien, etc.) bieten und durch Siege einer Fraktion entsprechend eingefärbt werden. Erfolgreiche Eroberungszüge spendieren den

Spielern so lange passive Boni für angrenzende Sektoren, bis die gegnerische Partei den ver-

loren Boden wieder gut macht. Weitere taktische Vor-

und Nachteile probiert das Team derzeit noch aus. Die sich ständig hin und her bewegend Frontlinien sollen für

Dynamik sorgen und die Schlachten interessant halten. Damit dabei auch die Spielbalance gewahrt bleibt, sind die PvP-Scharmützel in

so genannte »Seasons« unterteilt, die laut bisheriger Planung zwei bis drei Monate andauern sollen. Ist eine Season vorbei, wird die Weltkarte quasi neugestartet, die Frontlinie springt wieder auf ihre Ausgangsposition zurück. So will Petroglyph verhindern, dass die Server dauerhaft von einer Fraktion dominiert werden.

»Wir sind an einem Wendepunkt des Genres.«

aber in sich abgegrenzten Schlachtfeldern gegen bis zu 51 andere Spieler. Oder mit ihnen. Denn **End of Nations** wird neben PvP-Kämpfen auch eine umfassende Koop-Kampagne nebst eigenständiger Handlung bieten, in der wir gemeinsam mit anderen eine KI-gesteuerte Fraktion aufmischen.

Wo wir gerade bei der Geschichte sind: In einer nahen, aber nicht näher definierten Zukunft ist unsere Erde ziemlich angeschlagen. Regierungen existieren nicht mehr, Wirtschaftssysteme und Gesellschaften sind kollabiert, und das im Chaos entstandene Militärregime »Order of Nations« regelt die weltweiten Geschehnisse mit eiserner Hand. Dadurch bekommt ein Großteil der Menschheit zwar genug Nahrung auf den Teller, das Überleben wird aber durch brutale Unterdrückung gesichert. Zwei Rebellengruppen wollen den Globus befreien: Die »Liberation Front«, die politisch links steht und mit viel Schwermetall und bombastischer, aber konventioneller Feuerkraft in die Schlacht zieht, sowie die technokratische

Vom PvP-Teil abgegrenzt können wir (ebenfalls über die Weltkarte) kooperative Story-Missionen erleben, deren Anzahl will oder kann Petroglyph momentan noch nicht verraten. Die Koop-Aufträge werden durch kurze animierte Briefings, vergleichbar mit denen aus **Dawn of War 2**, eingeleitet und erzählen eine von Chris Lena bislang nicht näher beschriebene

Basisbau gibt es nicht. Stattdessen landen unsere **Einheiten** an vorgegebenen Startpunkten auf der Karte.



In taktisch anspruchsvollen **PvP-Schlachten** treten wir allein oder mit unseren Freunden gegen bis zu 50 andere Mitspieler an.



Auf der **Weltkarte** sehen wir alle verfügbaren Schlachten **1**, wo sich unsere Freunde herumtreiben **2** und welche der beiden PvP-Fraktionen gerade welche Sektoren **3** besetzt.



Koop-Missionen erzählen die Geschichte, bieten optionale Nebenziele und werden durch zahlreiche Skriptsequenzen aufgepeppt.



Geschichte über den Kampf gegen die Order of Nations. Bei den Quests, die **End of Nations** bieten wird, ist der Trion-Mann hingegen kaum zu bremsen. So erzählt uns Chris von der Mission »End of the Line«, in der wir irgendwo im Mittleren Westen der USA heimlich landen und eine Order-of-Nations-Festung namens Akropolis sabotieren müssen. Die wird allerdings durch einen unüberwindbaren Wall geschützt, den wir erst

durch einen eingespeisten Computervirus außer Gefecht setzen müssen. Ist das geschafft, gilt es einen in der Akropolis-Festung verschanzten Order-Kommandeur festzunehmen und sicher zur Landezone zu eskortieren, während seine aufgebrachten Untergebenen natürlich alles daran setzen, genau das zu verhindern.

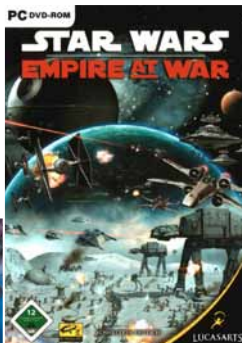
Spannend dabei: Jede Mission bietet mehrere optionale Nebenquests, die uns mit zusätzlichen Ressourcen oder Truppen belohnen. Da wir je nach Auftrag mit mindestens drei anderen Spielern unterwegs sind, ermöglicht das zahlreiche Vorgehensweisen: mit geballter Kraft direkt auf die Akropolis oder doch lieber zuerst aufteilen und in allen Ecken der Karte möglichst viele Boni abgreifen? So oder so setzt Petroglyph auf eine packende Inszenierung, in der Skriptereignisse und eingespielte Clips für einen

hohen Kawumm-Faktor sorgen. Zudem gibt es zahlreiche Bossgegner. Chris Lena erzählt uns von gewaltigen Riesenpanzern, die mit EMP-Granaten um sich schießen und von noch gewaltigeren Schlachtschiffen, die fiese Artillerieschläge auf uns niederregnen lassen. Wieder andere Obermotze schicken Kanonenfutter-Truppen ins Gefecht oder verschanzen sich unter Energieschilden, die erst mal deaktiviert werden müssen. »Wir wollen dem Spieler ein temporeiches, kino-reifes Erlebnis bieten«, verspricht Chris.

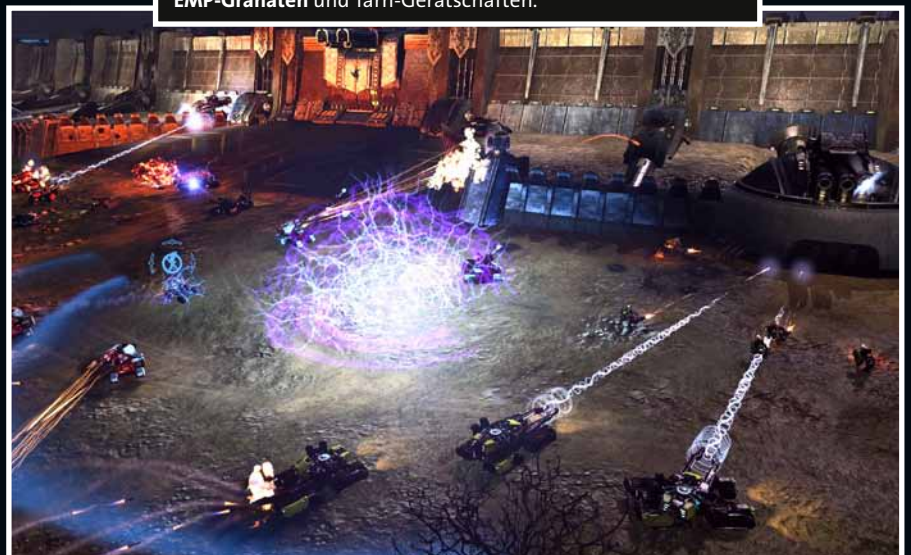
Damit das klappt, verzichtet **End of Nations** weitgehend auf Basisbau. Stattdessen wählen wir zu Beginn wie etwa in **World in Conflict** aus einem Pool an rund 20 unterschiedlichen Einheiten, die dann direkt auf das Schlachtfeld gebeamt werden. Dabei ist Taktik gefragt, denn je mächtiger ein Truppentyp, desto mehr so genannte Tech-Slots

Entwickler-Check Petroglyph

Petroglyph Games wurde im April 2003 von ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklers Westwood (Command & Conquer) gegründet, als das Studio von Electronic Arts geschlossen und mit der damaligen Firma EA Pacific zusammengelegt worden war. Anfang 2006 erschien das erste Spiel, Star Wars: Empire at War, dem im Herbst desselben Jahres die Erweiterung Forces of Corruption folgte. Petroglyph blieb seinem Genre stets treu und lieferte mit Universe at War (2008) sowie Guardians of Graxia (2010) abermals zwei Strategie-spiele ab. Momentan arbeitet das Team an End of Nations sowie Rise of Immortals, dem Quasi-Nachfolger von Guardians of Graxia.



Die Shadow Revolution arbeitet mit High-Tech-Mitteln wie **EMP-Granaten** und Tarn-Gerätschaften.





belegt dessen Kauf. Da nur 24 solcher Slots zur Verfügung stehen, gilt es stets abzuwägen, ob wir auf wenige, dafür mächtige Supereinheiten setzen oder auf eine große Armee eher schwachbrüstiger Fahrzeuge. Steht die Auswahl, müssen wir wie in **Dawn of War 2** strategische Punkte einnehmen, die sich durch Geschütztürme befestigen lassen und die Geld auf unser Konto schaufeln, mit dem wir wiederum verlorene Einheiten ersetzen können. Zudem stehen auf den Karten neutrale Gebäude, vergleichbar mit den Minen aus **Command & Conquer 3**, die uns Ressourcen beschern, solange wir sie besetzt halten. All das verspricht kurzweilige, temporeiche Echtzeit-Schlachten, die dennoch ein gerüttelt Maß an Taktik und bedachtem Vorgehen erfordern. Da beruhigt es uns, dass die Maussteuerung bei unserer ersten Anspiel-Session schon sehr gut von der Hand ging; selbst Einsteiger dürften sich schnell zurecht finden.

Zerstörte Feinde und erledigte Quests beschern uns Erfahrungspunkte, die wir zwi-

eher auf EMP-Technologie, mit der wir feindliche Einheiten und Gebäude kurzerhand lahm legen, oder gehen wir lieber brachial vor und stecken unsere Erfahrungspunkte in ein Railgun-Upgrade, mit dem wir gleich mehrere hintereinander stehende Fahrzeuge zu Altmetall verarbeiten? Wer es hingegen subtiler mag, der erforscht passive Auren wie etwa die »Fire Zone«, in deren Radius sämtliche eigenen Einheiten bei Beschuss weniger Schaden nehmen.

Noch mehr taktische Vielfalt versprechen so genannte Mods, die wir entweder durch erfolgreiche Missionen oder bei erledigten Feinden direkt auf dem Schlachtfeld erhalten. Mods sind technische Bauteile, mit denen wir bestimmte Truppentypen ausrüsten

und dadurch deren Kampfkraft verstärken, vergleichbar mit den Items aus **Dawn of War 2**. Mehr als 300 individuelle Mods, darunter auch rollenspieltypisch »episch-lila-farbene«, weil besonders mächtige Varianten, hat Petroglyph bislang entworfen. Weitere sollen nach dem Erscheinen des Spiels durch Updates nachgereicht werden. Gibt's auch Superwaffen? »Na klar«, schmunzelt Chris Rubyor. »Kein Strategiespiel ohne Atombombe«, fügt der Lead Designer scherzend hinzu. Neben dem Nuklearangriff gibt es den vorhin erwähnten, ebenfalls an **Dawn of War 2** erinnernden Orbitalschlag, Benzinbomben sowie verheerende Helikopter-Attacken, aber auch defensive Superwaffen wie etwa »Active Camouflage«, das sämtliche Einheiten und

»Kein Strategiespiel ohne Atombombe.«

schen den Missionen in den Ausbau unserer Truppen investieren. Jede Fraktion besitzt zwei Talent-Bäume (»Spartan« und »Patriot« für die Liberation Front, »Phantom« und »Wraith« für die Shadow Revolution), in denen der Spieler je 20 aktive wie passive Talente freischalten und stufenweise verbessern kann. Hier legen wir unseren Spielstil fest: Setzt unsere Liberation-Front-Armee

Höhenunterschiede auf den Karten sollen sich taktisch auswirken. Wer auf einer Klippe steht, hat die besseren Chancen.





Wenn wir **strategische Punkte 1** einnehmen, werden wir mit Ressourcen belohnt. Links unten rollt ein **Titan 2** an, die mächtigste Einheit der Liberation Front.

Gebäude der Shadow Revolution kurzzeitig unsichtbar macht – äußerst praktisch.

Eine zusammenhängende Spielwelt, groß-angelegte PvP- und Koop-Schlachten, Level-ups, Talente, Mods – Petroglyph hat sich viel vorgenommen. Kein Wunder, dass der Trion-Mann Chris Lena bislang keinen konkreten Erscheinungstermin für **End of Nations** nennen will. Ob das Spiel noch 2011 erscheint, wagen wir angesichts derart vieler offener Baustellen zu bezweifeln. Vor allem in das Balancing sollten die Entwickler ausreichend Zeit und Mannstärke investieren, denn die ist das wichtigste Merkmal eines Online-Strategiespiels, das dauerhaft erfolg-

reich sein will. Wie auch das Bezahlmodell. Doch auch dazu hält sich Petroglyph bislang bedeckt. Ob **End of Nations** klassische Abo-Gebühren verlangt oder wie gerade viele andere Programme als Free2Play-Spiel mit Bezahlhalten auf den Markt kommt, steht noch nicht fest. Letzteres ist allerdings mehr als wahrscheinlich. Zumal uns Chris am Ende unseres Gesprächs stolz verkündet: »Das Gute an unserem System ist, dass wir jederzeit spezielle Spielelemente nachschieben können, wenn die Fans danach verlangen. 26v26-Karten sind besonders beliebt? Dann bauen wir eben den PvP-Teil aus. Wird hingegen mehr kooperativ gespielt, erweitern wir diese Geschichte. Wir

haben da schon jetzt jede Menge Ideen.« Allerdings fügt er hinzu: »Wir wissen, das End of Nations ein gewaltiges Risiko ist.« Mit **End of Nations** könnte der Traum vieler Strategiefans, denen bisher bei Online-Rollenspielen die taktische Tiefe fehlte, in Erfüllung gehen: die gelungene Verschmelzung

»End of Nations ist ein großes Risiko.«

von Online-Rollenspiel und Echtzeitstrategie, die das Zeug hat, das Strategie-Genre mit den Mitteln der Zeit zu alter Stärke zurück zu führen. Bleibt nur zu hoffen, dass 2K-Chef Hartmann nicht doch Recht behält. **DM**

Der gesamte Globus ist ein Schlachtfeld: Petroglyph will kontinuierlich **neue Karten** nachliefern.



End of Strategie?

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Wenn ein Strategiespiel nicht gerade Starcraft oder Total War heißt, scheint es kaum jemanden zu interessieren. End of Nations wünsche ich dieses Schicksal nicht. Denn mit seinen großangelegten Online-Massenschlachten, die durch eine Koop-Geschichte und motivierende Rollenspiel-Elemente aufgepeppt werden, könnte Petroglyph sehr, sehr frischen Wind ins darbende Genre pusten. Zumindest wenn die Jungs genug Wert auf eine ausgewogene Spielbalance und ein faires Bezahlmodell legen. Denn damit steht und fällt das Spiel.

Potenzial: Sehr gut



Artjoms Hauptgegner in Metro: Last Light sind keine Mutanten oder unheimliche Überwesen, sondern zunächst mal ganz gewöhnliche **Menschen**.

Metro

Last Light



Die Welt unter Moskau ist abermals in Gefahr, und wieder ist Artjom der letzte Hoffnungsschimmer. Der Roman-Shooter Metro 2033 wird fortgesetzt. Dieses Mal allerdings ohne Roman. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **4A Games** (Metro 2033, GS 04/10: 85 Punkte)
Termin: **2. Quartal 2012** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7467 Auf DVD: Preview-Video / Auf Ab-18-DVD: Ab-18-Video

⊕ Stärken

- + großartige Grafik
- + unterschiedliche Vorgehensweisen
- + packende Atmosphäre

⊖ Schwächen

- noch unausgereifte Gegner-KI
- Zweifel: Kann der Multiplayer-Modus überzeugen?

Für uns war's nicht wirklich ein Überraschungs-Hit, dieses **Metro 2033**, das Anfang 2010 für verzückte Gesichter bei vielen Shooter-Fans sorgte. Wir hatten die Endzeit-Gruselei zuvor immerhin bereits in zig Beta-Versionen gespielt. Mehr noch: Wir waren uns sogar schon nach der ersten, kurzen Präsentation von **Metro 2033** sicher, das THQ mit der Adaption des gleichnamigen Romans ein ganz heißes Eisen im Feuer hatte. Ob der Publisher sich diesbezüglich auch von Anfang an so sicher war? Wir glauben, den Damen und Herren bei THQ ging gehörig die Flatter beim Vertragsabschluss mit dem Entwickler 4A Games. Immerhin hatte THQ dank GSC Gameworld und dem Drama um **Stalker** schon die eine oder andere negative Erfahrung mit ukrainischen Studios gemacht. Obendrein handelt es sich bei einigen Teammitgliedern von 4A Games um ehemalige GSC-Leute. Sei's drum, THQ traute sich, und



der Mut wurde belohnt. **Metro 2033** wurde ein Erfolg. Ein so großer, dass man einen zweiten Teil produziert. Der Nachfolger **Metro: Last Light** wird sich allerdings nicht wie angenommen den Folgeroman **Metro 2034** vorknöpfen, sondern eine vom Entwickler ausgedachte Geschichte erzählen.

Auch **Metro: Last Light** spielt im verheerten Moskau, dessen Bewohner in den U-Bahnschächten dahinvegetieren. Doch nicht nur an der lebensfeindlichen Oberfläche, auch unter Tage lauern Gefahren. Dieses Mal sind es aber keine Mutanten. Dieses Mal ist es eine noch unbekannte Macht, ein längst vergessenes Überbleibsel aus den Tagen, als der Krieg die Erde zerstörte. Genauer wissen wir noch nicht, THQ und 4A Games bleiben bei den Informationen über den Kern der Geschichte von **Metro: Last Light** ähn-

lich kryptisch wie schon bei **Metro 2033**. Bereits bekannt ist allerdings, dass sich radikale Gruppierungen wie die Reichsfraction (Faschisten) ein mächtiges Artefakt unter den Nagel reißen wollen, um die Oberhand im U-Bahnnetz zu erlangen. Die Folgen: ein totalitärer Ministaat, in dem jeder, der anders denkt, auf der Abschussliste steht. Sozusagen das vierte Reich.

Um das Schlimmste zu verhindern, macht sich Artjom abermals auf den Weg durch die U-Bahnschächte. Artjom – den kennen wir bereits aus dem ersten Teil. Schon darin war der junge und damals noch recht unbedarfte Mann derjenige, der die Kohlen aus dem Feuer holen musste. Mittlerweile ist Artjom erfahrener, aber nach wie vor kein Überheld. Noch immer braucht er dann und wann Beistand, Ratschläge, Hilfe. So wird

Zwei Enden, ein Anfang

Metro 2033, der Vorgänger, hatte zwei mögliche Enden. Eines, das der Buchvorlage entspricht und ein vom Entwickler 4A Games erdachtes. Metro: Last Light ignoriert allerdings das 4A-Games-Ende und geht nur vom Finale des Romans aus. Wir skizzieren die beiden Enden kurz, damit Sie einen Überblick haben. Allerdings in Spiegelschrift, falls Sie Metro 2033 noch selbst spielen wollen.

Das Roman-Ende:

Am Ende von Metros 2032 und 2033
wurde die von allen geteilte
»Zukunft« freigegeben.
Nachdem es nun um
den Namen der
Hauptstadt ging,
wurde die
Hauptstadt
Hauptstadt.

Das 4A-Ende:

Wenn Sie im Spiel niemanden zu-
sehen, werden Sie die Bedrohungen
nicht erkennen. Gehen Sie in die
Gitarre und sehen Sie, wie die
Menschen die Gitarre spielen.
Sie haben die Gitarre nicht
in der Hand, sondern sie
haben die Gitarre in der Hand.
Sie haben die Gitarre in der Hand.

etwa der Haudegen Khan, den wir ebenfalls aus **Metro 2033** kennen, dann und wann an Artjoms Seite unterwegs sein. Beispielsweise bei Artjoms Abenteuer in der Bastion der Reichsfraktion. Die Faschisten haben nämlich den Schlüssel zur alten Macht gefun-

Wir haben's nach der ersten Präsentation gewusst!

den: einen Mann, der offenbar mehr weiß als alle anderen. Wer genau dieser Mensch ist, woher er kommt und welches Geheimnis er mit sich herumträgt, verrät uns das Spiel erstmal nicht. Die einzige Sorge von Artjom und Khan ist es zunächst, den Träger des Mysteriums zu retten.

Metro: Last Light weicht nicht vom grundlegenden Spieldesign des Vorgängers ab: Artjoms Weg führt linear vom Anfang zum Ende. Allerdings wollen die Entwickler auf Basis der Kritik an **Metro 2033** die Mechanik verbessern. Davon werden vor allem passionierte Leisetreter profitieren. Denn wenn wir Artjom in **Metro: Last Light** schleichen lassen wollen, dann soll das auch funktionieren. Im Vorgänger war's eher ein Glücksspiel. Jetzt soll die Dunkelheit wirklich ein brauchbarer Schutz sein, in dem wir uns ähnlich effektiv fortbewegen dürfen wie

Selten haben wir so hübschen **Schrott** gesehen: Die Tunnel unter Moskau stecken voll mit Details, und seien es nur alte Bretter, Rohre und Kabel.



Unterirdisch gute Skripts

Weil Last Light wie der Vorgänger linear abläuft, können die Entwickler wieder atmosphärische Skriptsequenzen einbauen.



Hier wagen sich KI-Begleiter Khan und unser Held Artjom in die Bastion der Reichsfaktion, um dort einen Gefangenen zu befreien.



Die beiden verbergen sich auf Khans Geheiß zwischen den Extremisten, indem sie einfach so tun, als würden sie dazu gehören.



Plötzlich schießt Khan inmitten der Feinde in die Luft, um sie daran zu hindern, aus dem Gefangenen brandgefährliche Informationen herauszuquetschen.



Gut für den Gefangenen, schlecht für Khan und Artjom. Die beiden werden zu Zielscheiben und müssen in einer spektakulären Verfolgungsjagd fliehen.

Sam Fisher in **Splinter Cell**. So streckt Artjom nun Gegner aus der Finsternis heraus mit schnellen Messer-Attacken nieder. Allerdings verzichtet 4A Games bei den Schattenspielen auf eine gesonderte Bildschirmanzeige, die uns verrät, ob die Finsternis auch ausreichend finster ist. Die Lichtverhältnisse in den entsprechenden Abschnitten sollen Hinweis genug sein. Wenn's mal nicht dunkel genug ist, kann Artjom immer noch selbst für Schwärze sorgen, indem er Lichtquellen ausknipst. Entweder mit Kugeln, oder er dreht Birnen aus der Fassung. In beiden Fällen – so finden wir – müssten die Gegner in der Nähe auf die plötzliche Dunkelheit reagieren. Wie im Vorgänger tun sie das aber (noch) nicht. Da muss 4A Games noch ran, andernfalls wird die auf Realismus ausgelegte Atmosphäre leiden.

Wer's nicht mit Schleicherei hat, dem lässt das Spiel auch die Vorwärtsgeschwindigkeit-Option. Oder anders: Wer mag, kann sich nach wie vor

Artjom beobachtet aus seinem Versteck, wie drei Feinde einen kleinen See inmitten der Stadt auf einem Floß überqueren.



schlicht durchballern. Allerdings sollten sich schießfreudige Naturen auch in **Metro: Last Light** wieder auf einen permanenten Munitionsmangel einstellen. In den U-Bahnschächten mag sich zwar seit dem Ende von **Metro 2033** einiges verändert haben, aber mit einer plötzlichen Vermehrung von blauen Bohnen rechnen wir nicht. Trotzdem gibt's Action satt, wenn Artjom etwa unvermittelt eine Gatling Gun findet und damit reihenweise wild anstürmende Gegner niedermäht. Fast schon erfrischend altbacken mutet es an, dass 4A Games nicht dem aktuellen Trend folgt und auf ein Deckungssystem für **Last Light** verzichtet. Artjom schützt sich auf die herkömmliche Methode, indem er sich hinter eine Mauer oder eine Kiste duckt. Die allerdings auch zu Bruch gehen können, viele Objekte sollen zerstörbar sein.

Die Linearität von **Metro: Last Light** macht's wie schon beim Vorgänger möglich, dass die Entwickler das Geschehen immer mal wieder mit Herzkasper verursachenden Skriptsequenzen intensivieren. Nachdem sich Artjom ins Areal der Reichsfaschisten geschlichen (oder wahlweise geballert) hat, trifft er seinen alten Kumpel Khan wieder. Der ist der Meinung, dass man sich am besten direkt vor der Nase der Feinde verstecken solle. Die beiden tun also in den Folgeminuten so, als würden sie zum Extremistenhaufen gehören und latschen mitten durch eine Halle, in der sich Dutzende Faschisten versammelt haben, um einer Ansprache ihres Anführers zu lauschen. Der Spieler kann in diesem Moment nichts weiter tun, als Khan durch die Menge zu folgen und zu hoffen, dass dem Tunnelveteran ein brillanter Schachzug einfallen möge, um heil aus der Situation herauszukommen.

Umso überraschender, dass Khan Artjom nicht einfach anweist, in einem dunklen Gang zu verschwinden, sondern mitten unter den Feinden plötzlich seine Waffe zieht und in die Luft schießt. Um die Aufmerksamkeit auf sich und Artjom zu lenken. Denn die Reichsschützen haben den entführten Mann auf die Bühne gezerrt, wollen ihn gerade verhören. Doch sie dürfen seine Informationen nicht bekommen. Der Plan geht auf, die Faschisten zücken ihre Waffen und hetzen Khan und Artjom hinterher. An einem Nadelöhr wird Artjom angeschossen, Khan muss dem jungen Mann auf die Füße helfen und ihn einige nervenzerfetzende Sekunden lang zu einer Draisine schleppen. Von der Artjom nur wenige Minuten später auf einen fahrenden Zug springt. Hä? Erst kann der Junge nicht mehr alleine laufen und kurz darauf überwindet er mit einem Satz mehrere Meter. Da muss 4A Games noch ein wenig die Logikschraube anziehen, sonst wird's vielleicht ähnlich albern überdreht wie jüngere Michael-Bay-Filme. Hinzu kommt, dass die Fahrt in der Draisine zur simplen Schienen-Sequenz verkommt, wie wir sie aus vielen anderen Shootern kennen.

Die dichte Atmosphäre kam im Vorgänger nicht zuletzt durch die detailreiche und technisch beeindruckende Grafik zustande.



In **Metro: Last Light** hat sich die Oberfläche im Vergleich zum Vorgänger verändert. Ab und zu bricht die **Sonne** durch die finsternen Wolken und schmilzt den Schnee. Aber Stau ist noch immer.

Metro: Last Light soll **Metro 2033** diesbezüglich nicht nachstehen. Im Gegenteil, 4A Games will noch mal massiv drauflegen und die Umgebungen mit Physik- und Partikeleffekten beleben. Auch die Oberwelten will man ansprechender gestalten. Im Vorgänger wirkten die Abschnitte über Tage vergleichsweise lieblos, nun aber sollen sie ebenso beeindrucken wie die Licht- und Schattenspiele in den Tunneln. Zudem sol-

len wir in den Moskauer Straßen etwas mehr Freiheit genießen als noch in **Metro 2033**. Aber Freiheit in den Straßen ist uns eigentlich schnurzegal. Wir wollen grandiose Grafik, eine spannende Handlung und ein intensives Erlebnis. Wenn's nach uns geht, können die Entwickler auch gerne auf den bereits angekündigten Multiplayer-Modus für **Metro: Last Light** verzichten und stattdessen die Kampagne verlängern. **PET**



Gut so: kein Metro 2034

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dass sich 4A Games nicht **Metro 2034** als Vorlage geschnappt hat, ist nur zu verständlich. Immerhin wird im zweiten Glukhovsky-Roman vergleichsweise viel gelabert, wenig gehandelt – und Artjom kommt nur als unwichtige Randfigur vor. Nun sind wir gespannt, ob die ukrainischen Entwickler auch ohne Schriftstellerhilfe eine in sich schlüssige und spannende Endzeitgeschichte um Moskaus Untergrund und den jungen Helden stricken können. Ich glaub' dran!

18.–21.8. 2011 KÖLN

Tickets kaufen unter
www.gamescom.de

Celebrate the games!

Koelnmesse GmbH
Messeplatz 1, 50679 Köln, Deutschland
Telefon: +49 180 50 89 999*
(*14 Cent/Minute aus dem dt. Festnetz,
max. 42 Cent/Minute aus dem Mobilfunknetz)
gamescom@visitor.koelnmesse.de
GameStar 09/2011 xxxxx



www.facebook.com/gamescom.cologne



gamescom



koelnmesse

L.A. Noire

In der Stadt der Engel geht's teuflisch zu: Ab Herbst dürfen wir auch auf dem PC als Polizist Cole Phelps das Verbrechen in Los Angeles bekämpfen. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Action-Adventure Publisher: Rockstar
Entwickler: Team Bondi / Rockstar Leeds (L.A. Noire ist das Erstlingswerk)
Termin: 4. Quartal 2011 Status: zu 90% fertig

GameStar.de/Quicklink/7476

Auf DVD: Video-Special

Bilder von den Konsolenversionen

Bisher ist L.A. Noire für den PC nur angekündigt. Material (Screenshots, Videos) fehlt allerdings noch. Alle Bilder des Artikels stammen deswegen aus den bereits erschienenen Konsolenversionen.

Cole Phelps ist das, was man einen engagierten Mitarbeiter nennt. Er ackert sich in den 40ern in Los Angeles vom gewöhnlichen Streifenpolizisten zum führenden Ermittler des Morddezernats hoch und darf sich unter anderem der berühmten Black-Dahlia-Fälle annehmen. Das Action-Adventure **L.A. Noire** erklärt uns dabei sogar recht plausibel, warum es bei den grausamen Verbrechen niemals zu einer offiziellen Aufklärung kam. Hochspannend! Wie so ziemlich jeder Fall in **L.A. Noire** und überhaupt die gesamte Handlung des Spiels. Die hat nämlich die eine oder andere Wendung in petto und zeigt uns unerwartete Facetten des vermeintlichen Saubermann Phelps.

Warum wir schon so genau über Mr. Phelps Fast-Bilderbuchkarriere und die Stärken sowie Schwächen von **L.A. Noire** Bescheid wissen, ist einfach erklärt: Das Spiel steht bereits seit dem 20. Mai für die Konsolen im

Laden und hat bei unseren Kollegen von der GamePro beispielsweise eine Wertung von 85 Punkten einfahren können. Ein großes Herausstellungsmerkmal von **L.A. Noire**: die Gesichter und die



Spricht der Barkeeper die Wahrheit oder lügt er? Das lässt sich im Regelfall einfach an der Mimik ablesen.

Mimik der lebendigen Figuren. Der Entwickler Team Bondi hat einen Haufen bekannter und weniger bekannter Schauspieler engagiert, diese dann jeweils mit angeblich 30 Kameras umrahmt und dabei aufgenommen, wie sie sich etwa in Verhören winden und um ausweichende Antworten ringen. Diese Aufnahmen wurden dann ins Spiel übertragen. Beispielsweise erleben wir den Schauspieler John Noble (besser bekannt als Denethor, der Statthalter von Minas Tirith aus den letzten beiden **Herr der Ringe**-Filmen) als zwielichtigen Immobilienmagnaten Leland Monroe. Oder wir beobachten Greg Grunberg (Matt Parkman aus der TV-Serie **Heroes**) als des Mordes an seiner Frau verdächtigen Ehemann. Cole Phelps wird von Aaron Staton verkörpert, einem der Schauspieler aus der erfolgreichen US-Serie **Mad Men**. Wir sehen die Darsteller natürlich nicht nur. Wir hören sie auch. Der Publisher Rockstar verzichtet wie üblich auch bei **L.A. Noire** auf eine deutsche Vertonung, dafür gibt's sehr gut übersetzte Untertitel.

Der Aufwand, den Team Bondi in die Figuren und in die Handlung gesteckt hat, hätten wir uns auch für die Mechanik der Fälle gewünscht, die Phelps aufklären muss. Nicht

falsch verstehen, die Mini-Stories sind erstaunlich gut durchdacht und wirken nur ganz selten leicht aufgesetzt. Zudem hat's der Entwickler geschafft, viele Geschichten sinnvoll in die übergeordnete Handlung zu verweben. Aber die Wege zur jeweiligen Lösung ähneln sich dann doch sehr: Phelps und Partner fahren zu einem Tatort, dort

Der Truchsess von Gondor ist ein Immobilienhai.

nehmen sie das Verbrechen in Augenschein, die Umgebung wird untersucht, erste Zeugen werden befragt. Weiter geht's an den Wohnorten oder Arbeitsplätzen der involvierten Personen. Dort stellt Phelps Zimmer für Zimmer bei der Suche nach weiteren Hinweisen auf den Kopf. Ein bisschen seltsam dabei: Niemand will einen Durchsuchungsbefehl sehen. Anschließend wird ein Kreis von Verdächtigen gezeichnet. Die werden abgeklappert und schließlich wird der Täter in einem Verhör überführt. Ob jemand flunkert oder die Wahrheit sagt, ergibt sich aus den zuvor gesammelten Beweisen und

+ Stärken

- + spannende Story
- + tolle Gesichtsanimationen
- + großartige englische Sprecher

- Schwächen

- insgesamt angestaubte Grafik
- frustrierende Action-Passagen
- Open World nur Kosmetik



Phelps muss im Laufe der Handlung auch die berühmten **Black-Dahlia-Morde** untersuchen. Ob er tatsächlich einen Täter findet, verraten wir nicht.



Gelegentlich kommt es in L.A. Noire auch mal zu (nervigen) **Schießereien** oder **Faustkämpfen**.



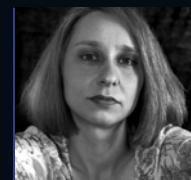
der Mimik der Befragten. Denn die Schauspieler wurden von den Entwicklern offenbar angewiesen, an entscheidenden Stellen zu übertreiben. Dass jemand lügt, erkennt man zu 99 Prozent am überdeutlichen Gesichtsausdruck. So verkehrt sich eine der größten Stärken des Spiels, nämlich die Darstellung der Charaktere, an diesen Stellen in eine Schwäche. Schade.

Schade auch, dass die großartige Kulisse des akribisch nachgebauten Los Angeles tatsächlich nichts weiter ist als eine Kulisse. Team Bondi hat **L.A. Noire** den Anstrich eines Open-World-Spiels à la **Grand Theft Auto** verpasst. Zum Teil braust man mehrere Minuten von einem Handlungsort zum anderen. Über viel befahrene Straßen, an massig über die Gehwege flanierenden Passanten vorbei. Trotzdem bleibt die Stadt leblos, man kann mit niemandem interagieren. Selbst wenn Phelps und Kollegen zwischenzeitlich mal Lust auf eine Limonade hätten (was sich nie haben), könnten sie keine bei den zahlreichen Soda-Verkäufern an den Straßenecken erstehen.

Interessant bleibt die Antwort auf die Frage, wie Rockstar Leeds (ist für die Umsetzung

des Spiels zuständig) die Suche nach Hinweisen auf dem PC gestalten wird. Auf den Konsolen vibriert der Controller spürbar, wenn sich Phelps einem der vielen Gegenstände nähert, die er betrachten kann. Am PC kann aber nichts vibrieren, wenn man mit Maus und Tastatur unterwegs ist. Wird Rockstar Leeds das Ganze dann grafisch abfangen? Oder werden wir uns Dinge per Tastendruck wie in einem klassischen Adventure anzeigen lassen können? Das wäre indes blöd, denn das würde das auf verdienten Punkten basierende Tippsystem (Phelps sackt pro gelöstem Fall Punkte ein, die Sie gegen Hinweise eintauschen können, sollten Sie ausnahmsweise mal hängen) ad absurdum führen. Wir können nur hoffen, dass sich Rockstar da etwas Sinnvolles und nicht den Spielfluss Störendes einfallen lässt. Informationen darüber gab's auf Nachfrage jedenfalls noch nicht. Auch über den möglichen Kopierschutz von **L.A. Noire** haben wir noch nichts erfahren können. Rockstar Social Club? Games for Windows Live? Wie auch immer: Wir sind jedenfalls schon mal froh, dass **L.A. Noire** überhaupt für den PC erscheinen wird. Sonst würde uns nämlich ein interessanter und über weite Strecken beeindruckender Mitspiel-Krimi entgehen.

Ach ja, und wenn Rockstar Leeds mit der Umsetzung von **L.A. Noire** fertig ist, dürfen die Damen und Herren Entwickler gleich mit **Red Dead Redemption** weitermachen. Das hätten wir auch nur allzu gerne in der PC-Version. Danke! **PET**



Grandiose Illusion

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn man den ersten längeren Dialog in **L.A. Noire** erlebt, dann bleibt einem wirklich die Spucke weg. Die Gesichter, die Mimik – so verflucht echt haben wir das bisher in keinem anderen Spiel gesehen. Nicht mal in den grafisch anspruchsvollsten reinen PC-Titeln. Eine grandiose Illusion! Dass das Spiel obendrein auch noch eine hochspannende Geschichte mit greifbaren Charakteren und überraschenden Wendungen bietet, sorgt dafür, dass man gnädig über die Macken hinweg sieht. Man muss sich nur von Anfang an darüber klar sein, kein GTA in den Vierzigern zu bekommen.

Potenzial: Sehr gut



It's Hammer-Time!
Mit diesem Prügel
stampft Tod bevor-
zugt Skelette klein.



Darksiders 2

Der Nachfolger des großartigen Action-Adventures wird mehr Rollenspiel, mehr Fähigkeiten und mehr Spielzeit bieten. Da wünschen wir uns nur noch eins: mehr Beeilung beim Entwickeln! Von Fabian Siegmund

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Vigil (Darksiders, GS11/10, 86 Punkte)**
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **50% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7185

Umsont ist nur der Tod? Pah, nicht mal der! Denn solange sich bis 2012 nichts an der gängigen Preispolitik im PC-Spielebereich ändert, wird der Tod um die 45 Euro kosten.

Denn dann erscheint das Action-Rollenspiel **Darksiders 2** von THQ, und dessen Held ist, genau, der Sensenmann. **Darksiders 2** spielt parallel zu den Ereignissen des Vorgängers. Da zetteln Vertreter des Himmels und der Hölle den Weltuntergang an und schieben das Ganze einem der apokalyptischen Reiter in die Schuhe: dem Krieg, einem grimmigen Gesellen mit riesigem

Der Tod mag wohl Death Metal

Schwert. In Teil 2 versucht nun der fleischgewordene Tod, den Namen seines Bruders reinzuwaschen. Und die anderen beiden apokalyptischen Reiter? Hunger produziert vermutlich eine neue Staffel von **Germany's Next Topmodel** und Pestilenz stinkt sowieso.

Während der bullige Krieg mit Schulterpanzern, Harnisch und einem riesigen Schwert ganz offensichtlich in die Kategorie »Krieger« fällt, erinnert Tod eher an den Sänger einer Metal-Band (Death Metal, um genau zu sein): blanker Oberkörper, enge Lederhose, Stiefel, strähnige, schwarze Haare und eine furchteinflößende Gesichtsmaske, die ihn jeglicher Mimik beraubt. Wo Krieg also wie ein Samurai in schimmernder Rüstung erscheint, wirkt

Tod eher wie ein Fantasy-Ninja. Statt eines Schwertes trägt der Goth-Rocker zwei handliche Sensen, die an Kamas erinnern, diese sichelartigen Hieb Waffen der japanischen Schattenkrieger. Und während Krieg gegnerische Attacken blockt, um anschließend zurückzuschlagen, weicht Tod lieber blitzschnell aus, um seinen Feinden in die Seite zu fallen. Auch sonst erscheint der Held von **Darksiders 2** wesentlich agiler zu sein als sein Kollege.

Während sich Krieg im ersten **Darksiders** noch recht geradlinig durch die postapokalyptische Welt bewegte und erst spät sein Pferd erhielt, um die weitläufigen Levels auf der Suche nach Goodies zu durchreiten, gewährt uns **Darksiders 2** von Anfang an viel mehr Freiheiten. So darf sich Tod gleich zu Beginn in den Sattel schwingen und relativ frei eine Spielwelt bereisen, die viermal so groß sein soll wie die des Vorgängers. Ort der Handlung ist dabei ausschließlich die Unterwelt, Ausflüge in die umkämpften Menschengilde wird es voraussichtlich nicht geben. Eintönig dürfte **Darksiders 2** deshalb noch lange nicht werden: Joe Madureira, der erfolgreiche Comiczeichner und kreative Kopf von Vigil Games, zaubert erneut großartige, schauerlich-schöne Fantasy-Welten und Monster auf den Monitor. Da schwebt etwa eine komplette Burg über der gähnenden Leere eines grünlich leuchtenden Höllenschlunds. Das Gemäuer wird eingerahmt von mächtigen Säulen, an denen sich zwei immense Drachen emporschlängeln. Künstlerischer Wahnsinn in seiner schönsten Variante!

⊕ Stärken

- + cooler Grafikstil
- + viele Rollenspiel-Elemente
- + tolle Vertonung

⊖ Schwächen

- Tod hat keine Mimik



Die **Bosskämpfe** sind immer wieder ein Genuss und erfordern einiges an Taktik.

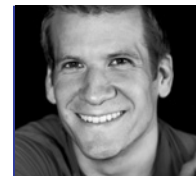
Natürlich ist der Tod nicht gekommen, um Sightseeing zu betreiben, er will eine Verschwörung aufklären. Und so erbittet er bei einem der ortsansässigen Höllenfürsten eine Audienz. Doch statt ihn anzuhören, verbannt der Satanscherge ihn in einen weitläufigen Kerker, in dem unzählige Skelettmonster und Riesenkäfer sowie ein mächtiger Bossgegner auf Todes Klinge warten. Die Widersacher verhackstückt unser grimmiger Held mit wieselflinken Sensenattacken. Wie schon Krieg kann auch Tod im Laufe des Spiels immer mehr Kombos und magische Fähigkeiten erlernen, und zwar weitaus mehr als sein in Unnade gefallener Bruder. Außerdem findet er auf seinen Reisen zahlreiche Waffen und Rüstungsgegenstände, die sich sogar zu mächtigen Sets kombinieren lassen. Die verleihen unserem Helden dann nicht nur ein neues Aussehen, sondern auch nützliche Bonuswerte. Krieg durfte sich im Vorgänger hingegen nur einmal umziehen.

Eine von Tods Zusatzwaffen ist ein mächtiger Hammer. Mit dem verarbeitet unser Held die im Kerker des Höllenfürsten angreifenden Skelette im Handumdrehen zu Knochenmehl und die Käfer zu Matsch. Während einer der Kombos verwandelt sich unser Alter Ego sogar kurzzeitig in eine Gestalt, die wir eher mit dem Tod verbinden: in einen kapuzenverhüll-

ten Finsterling mit knöchernen Schwingen und einer gewaltigen Sense. Cool!

Erledigte Feinde geben in **Darksiders 2** nicht einfach nur Lebens- und Zauberenergie frei, sondern lassen wie in einem klassischen Rollenspiel Beute fallen: Tränke, nützliche Gegenstände, Waffen und dergleichen. Die kann Tod benutzen oder bei den vielen NPCs in der Spielwelt handeln, bei denen er sich außerdem Nebenquests abholen darf. Das macht das Spiel abwechslungsreicher und befriedigt gleichzeitig unser aller Sammelleidenschaft. Der Boss, mit dem es Tod schließlich zu tun bekommt (ein fieser Skelettwurm), sammelt hingegen gerne Knochen: Während wir ihm mit unserem Hammer eine Rippe nach der anderen aus dem Körper dreschen, verleibt der sich ständig die Überreste seiner schwächlichen Skelett-Handlanger ein, um sich zu regenerieren. Wie schon im ersten **Darksiders** sind auch in **Darksiders 2** die Bosskämpfe regelmäßige, spannende Höhepunkte. Aber auch ein dämonischer Riesenwurm sieht gegen den Tod früher oder später alt aus, und so bekommen wir dann doch noch unsere Audienz bei besagtem Höllenfürsten. Was der uns zu sagen hat, erfahren wir spätestens Ende 2012. Aber wenn Vigil mit **Darksiders 2** so weitermacht, wie bisher, ist schon jetzt klar: Der Tod ist jeden Cent wert. **FAB**

Die **Spielwelt** von **Darksiders 2** soll viermal größer als die des Vorgängers sein, aber doch noch immer genauso schön bizarr.



Bald ist Sense!

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamstar.de

Das erste **Darksiders** habe ich sowohl auf der Xbox 360 als auch auf dem PC durchgespielt, so toll fand ich es. Entsprechend heiß bin ich auf Teil 2, der mich mit mehr spielerischer Vielfalt sicherlich noch mehr begeistern wird. Wenn überhaupt, dann stört mich bislang höchstens die Tatsache, dass Tod maskenbedingt keinerlei Mimik zum Besten geben kann. Aber seine (englische) Stimme ist jetzt schon für eine Gänsehaut gut – besser noch als Krieg im Original.



Might and Magic Heroes 6

Neuer Name, altes Heroes? Pustekuchen! Der sechste Teil wagt es, das bewährte Spielprinzip radikal umzukrempeln. Zumindest zum Teil. Von Jochen Gebauer

Angeschaut

Genre: Rundenstrategie Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Black Hole Entertainment** (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)
Termin: **8. September 2011** Status: **zu 85% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7004

Auf DVD: Preview-Video



Bei manchen **Quests** dürfen wir uns zwischen zwei Vorgehensweisen entscheiden (links). So verdienen wir Tränen- oder Blutpunkte, die wir in der **Kammer der Beurteilung** in neue Talente investieren (rechts).



Herbert Grönemeyer fragte einmal: Wann ist ein Mann ein Mann? Vor einem ähnlich metaphysischen Problem stehen derzeit die Fans der **Heroes of Might and Magic**-Reihe: Wann ist ein **Heroes** eigentlich ein **Heroes**? Spätestens seit Ende Juni – dem Beginn der geschlossenen Beta-Phase von **Heroes 6** – wird darüber in den einschlägigen Foren diskutiert, mitunter hitzig und nicht selten philosophisch. Unerwartet kommt das nicht – die geplanten Änderungen an der Spielmechanik kamen für Serienpuristen schon bei ihrer Ankündigung dem Schlachten einer heiligen Kuh gleich: ein freies Skill-System, weniger Rohstoffe, Einzugsgebiete für Städte und der Wegfall der altmodischen, aber beliebten Stadt-Ansicht – harter Tobak für eine Community, die das zwölf Jahre alte **Heroes 3** nach wie vor als besten Teil der Serie verehrt. Der geschlossene Beta-test von **Heroes 6** gibt nun erstmals Aufschluss darüber, inwieweit die teils kontroversen Neuerungen tatsächlich das grundlegende Spielprinzip verändern.

Die gute Nachricht: Dem **Heroes**-Charme tun die Änderungen keinen Abbruch, jenem »Nur noch diese eine Runde«-Zwang, der zu noch einem Klick auf den »Zug beenden«-Knopf führt und dann zu noch einem – und schließlich zu einer durchgemachten Nacht. Wenn wir mit unserem Helden über die Karte marschieren, Holz und Erz einklauben, Minen in Beschlag nehmen, Artefakte sammeln, Armeen ausheben und anschließend rundenweise die herumlungenden Monster verdreschen, dann fühlt sich das unverwechselbar nach **Heroes** an. Man könnte also sagen: **Heroes** bleibt **Heroes**. Paradoxe Weise tut's das aber nicht.

Dass etwas nicht stimmt, merken wir spätestens, als unser Held genügend Herumlungerer verhauen hat, um eine Stufe aufzusteigen. Bei einem klassischen **Heroes** würde nun Folgendes passieren: Unsere Werte steigen, und wir dürfen aus zwei neuen Fähigkeiten wählen, von denen eine unter Garantie so nutzlos ist wie ein dritter Ellenbogen (Ja, wir

⊕ Stärken

- + klassisches Heroes-Feeling
- + sinnvolle Einzugsgebiete
- + freies Talentsystem

⊖ Schwächen

- dröge Inszenierung
- keine echte Stadtansicht

Die fünf Fraktionen

Während es im Vorgänger noch sechs Fraktionen gab, sind es bei **Heroes 6** zunächst fünf. Dafür können Sie die jeweilige Kampagne wie im vierten Teil wieder in beliebiger Reihenfolge angehen.



Zuflucht

Bei den Menschen sind die bekannten Armbrustschützen und Greife mit von der Partie. Die stärkste Einheit ist der Sonnenritter. Schwäche: das geringe Fernkampfpotenzial.



Nekropolis

Die untoten Truppen rekrutieren sich wie gewohnt aus Vampiren, Skeletten und Co. Neu hinzu kommt die giftige Schicksalsspinnerin. Allerdings ist das verfaulte Fußvolk lahm.



Inferno

Dämonen greifen auf Succubi, Zerberi oder Folterknechte zurück. Ihre stärkste Truppe ist so irre, dass sie auch gleich Irre heißt. Folge: Die Höllenbrut kämpft disziplinos.



Bastion

Die Ork-Fraktion haut erst zu und fragt hinterher. Deshalb können Harpyen, Zentauren und die mächtigen Zyklopen auch prima austeilen – sind sonst aber taktisch eher limitiert.



Sanktuarium

Das neue Naga-Volk rückt Feinden nicht nur mit Nagas auf die Pelle, sondern auch mit Hai-Soldaten und den drachenartigen Kirin. Sehr stark, aber dafür auch teuer in der Anschaffung.

meinen dich, »Navigation«!). Bei **Heroes 6** landen wir in einem Fähigkeitenmenü, das mehr Optionen bietet als die meisten Rollenspiele des vergangenen Jahres – zusammen. Wie wär's zum Beispiel mit zusätzlichen Verteidigungs-Punkten? Oder lernen wir lieber eine Fertigkeit, mit der wir einer Einheit zusätzliche Gegenangriffe spendieren? Aber halt, wenn wir weiterblättern



Die rundeasierten Taktikkämpfe sind wesentlich flüssiger animiert als in den Vorgängern.

gibt's da ja auch noch Zaubersprüche, aus zig Schulen, basierend auf unserer Fraktion und der gewählten Basisklasse. Beim ersten Stufenaufstieg in der ersten Kampagnen-Mission stehen nicht weniger als 47 Entwicklungsmöglichkeiten zur Wahl.

»Wurde ja auch Zeit«, jubeln da jene, die der Zufalls-Faktor schon immer gefuchst hat. Im aktuellen Stadium stimmt allerdings die Balance noch nicht. Warum einen mickrigen Dreiprozent-Bonus auf den Fernkampfschaden wählen, wenn man stattdessen einen nützlichen Zauberspruch à la »Hast« haben kann? In der Praxis ist die Wahl derzeit noch keine Qual; gerade Serienveteranen finden schnell jene Talente, die wirklich einen Unterschied machen. Am Balancing muss Black Hole also noch feilen; sonst ist die Riesenwahl am Ende doch Staffage, und alle Spieler entwickeln ihre Helden gleich.

Moment, gab's Zaubersprüche bei **Heroes** nicht traditionell nur in den Magierrilden? Denkste, statt wie in den Vorgängern eine Gilde auszubauen und zu hoffen, dass uns das Zufallsprinzip nicht mit Braucht-die-Welt-nicht-Zaubern strafft, picken wir den gewünschten Spruch in **Heroes 6** aus dem Talentmenü. Ebenfalls neu: die Blut-und-Tränen-Anzeige. Manche Quests stellen uns vor die Wahl zwischen zwei Lösungswegen, die entweder Tränen- oder eben Blut-Punkte abwerfen. Mit diesen Zählern entwickeln wir unsere Basisklasse weiter. Aus einem barmherzigen Tränen-Kleriker wird etwa ein Konfessor, der gefallene Einheiten wiedererweckt. Blutrünstige Kleriker mutieren hingegen zu Inquisitoren, die ihren Schaden mit geweihten Klingen steigern. Generell bringen Blutpunkte eher offensive, Tränenpunkte defensive Talente. Zudem bestimmt unser Ruf den Ausgang der fünf Kampagnen. Neben zwei Prolog-Missionen, die als Tutorial dienen, gibt's bei **Heroes 6** nämlich auch einen Epilog – und der soll je nach unseren Entscheidungen anders ausfallen.

Wohlgermerkt »soll«. In der Beta dürfen wir neben einer extra-großen Mehrspieler-Karte lediglich den Prolog sowie eine Mission der neuen Naga-Fraktion spielen. Deren

Zwischensequenzen sind ähnlich hölzern inszeniert wie bei **Heroes 5** und bestehen meist darin, dass irgendwer irgendwas Wichtiges sagt und anschließend alle ganz bedrohlich mit den Lanzen wedeln.

Schon jetzt eine Wohltat ist hingegen das neue Territorial-System. Wir erinnern uns: In früheren **Heroes**-Teilen mussten wir nach dem Sieg über einen Gegner umständlich dessen Minen abklappern, um sie selbst in Besitz zu nehmen. Mit dieser Sisyphus-Arbeit macht **Heroes 6** Schluss. Städte haben nun einen Einzugsbereich: Jede Mine darin liefert so lange Rohstoffe an den betreffenden Spieler, bis die Zentralsiedlung eingenommen wird – dann liefern die Bergwerke ihr Material an den neuen Burgherrn. Wenn Sie einen Gegner belagern, dürfen Sie ihn aber auch wieder von der Rohstoff-Versorgung abschneiden. Dazu müssen Sie die jeweilige Mine allerdings mit einem Helden besetzt halten. Auf diese Weise kommt auch den bislang vernachlässigten Sekundär-Helden neue Bedeutung zu.

Endlich Schluss mit Sisyphus.

Dass wir in **Heroes 6** mit vier statt wie gewohnt mit sieben Rohstoffen Vorliebe nehmen müssen, macht im Praxis-Test keinen nennenswerten Unterschied. Interessanterweise ist just diese Neuerung – die manche Serienfans schon bei der Ankündigung rundweg abgelehnt hatten – in der Beta-Version kaum spürbar. Ob wir nun Kristalle, Edelsteine, Schwefel und Quecksilber suchen oder eben nur Kristalle (dafür halt in größeren Mengen), gibt sich letztlich wenig. Mehr ins Gewicht fällt da schon, dass der Ausbau unserer Städte einen Tick zu schnell und einfach geht. Auch hier sollten die Entwickler noch am Balancing feilen, denn in der aktuellen Version haben wir in Windeseile alle wichtigen Kreaturen-Behausungen gebaut und alle Monster vermöbelt.

Apropos Städte: Den aktuell dicksten Klops erlaubt sich **Heroes 6** beim Stadtbildschirm.

Natürlich dürfen **Bela-**
gerungen nicht fehlen.
Die dauern nun spürbar
länger als im Vorgänger.



Wo wir in den Vorgängern unsere Burgen mit all ihren Ausbaustufen in einem Extra-Bildschirm bewundern durften, geht **Heroes 6** einen eigentümlichen Weg. Bestimmte Gebäude wie Stadtmauern oder eine erweiterte Stadthalle sehen wir direkt auf der normalen Landkarte sowie in einem so spartanischen Stadt-Fenster, dass man inständig hofft, es möge sich bloß um einen Platzhalter handeln. Der Sinn dieses Fensters erschließt sich ohnehin nicht; sämtliche Gebäude, die auf der Karte nicht abgebildet werden – Kreaturen-Behausungen etwa – sind auch dort nicht zu sehen. Das befriedigende Gefühl, aus einem kleinen Kaff eine Nekromanten-Hochburg gemacht zu haben, will sich dadurch nicht so recht einstellen. Auch eine wirkliche Interaktion mit unseren Städten, beispielsweise durch anklickbare Gebäude, findet momentan nicht statt. »Angucken, aber nicht anfassen«, scheint hier das Motto zu sein – blöd nur, wenn es wenig zu sehen gibt.

Die Kämpfe spielen sich haargenau wie in **Heroes 5** – und das ist auch gut so. Der Vergangene gehört lediglich das im Vorgän-

ger eingeführte Initiative-System an, dank dem schnelle Einheiten teils zweimal ziehen durften, bevor träge Klöppe an die Reihe kamen. Spürbar weniger taktisch oder motivierend wird **Heroes 6** dadurch allerdings nicht. Fans der Reihe werden zudem bemerken, dass etliche Kreaturen-Fähigkeiten komplett überarbeitet wurden; die notorisch übermächtigen Vampire beispielsweise hat Black Hole kräftig abgeschwächt. Auffallend auch, dass nahezu jede der fünf Fraktionen nun über eine Einheit verfügt, die gefallene Kameraden wiedererwecken kann. Das verwässert ein wenig die Unterschiede zwischen den Völkern, eröffnet aber auch neue taktische Möglichkeiten und sorgt dafür, dass die von vielen Spielern bislang eher stiefmütterlich behandelten Fußtruppen an Bedeutung gewinnen.

Die letzte interessante Neuerung stellt der »Conflux« dar. Im Kern handelt es sich dabei um eine Online-Community: In Chat-Räumen quasseln wir mit anderen **Heroes**-Spielern, auf manchen Karten stolpern wir über besondere Objekte, an denen wir Nachrichten oder Tipps für Mitspieler hinterlassen

können. So weit, so unspektakulär. Spannend wird der Conflux dadurch, dass beim Stufenaufstieg unserer Helden auch unser Ubisoft-Account mitlevelt. Auf diese Weise schalten wir teils mächtige Dynastie-Fähig-

Stadtbildschirm sucht Architekt.

keiten und -Gegenstände frei, die wir anschließend auf unsere Helden übertragen dürfen. In der Beta war dieses System allerdings nur rudimentär eingebaut, die Multiplayer-Optionen beschränkten sich auf einen Hot-Seat-Modus. Eine spannende Idee ist der Conflux aber allemal. Jochen Gebauer



Heldenhafte Reformpolitik

Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dass ein Spiel in der Beta-Phase noch mit Balance-Problemen zu kämpfen hat, ist völlig normal. Genau dafür ist die Beta ja da. Im Falle von **Heroes 6** macht dieser Umstand eine seriöse Einschätzung aber verflucht schwierig. Zu zahlreich sind die Kombinationsmöglichkeiten des ehrgeizigen Skill- und Zaubersystems, zu begrenzt fällt der Umfang der Beta aus, um abzuschätzen, wie sich die wichtigste Neuerung in der Kampagnen- oder Multiplayer-Praxis tatsächlich niederschlägt. Zwei Dinge kann ich allerdings schon jetzt sagen. **Heroes 6** macht Spaß. Und dieses hässliche Stadtfensterlein gehört vor Release noch schleunigst durch eine ordentliche Ansicht ersetzt. Ich will sehen, was ich gebaut habe!

Potenzial: Sehr gut



Zwei misslungene Menüs: Das etwas überladene und unübersichtliche **Inventory** (links) sowie der uninformativ und hässliche **Stadtbildschirm**.





Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Mad Men – Staffel 4« (BluRay). Und irgendwie wird's immer besser. I hate Betty Draper!

Zuletzt gelesen »Ein herzerreißendes Werk von umwerfender Genialität« (Dave Eggers). Großartiger Debut-Roman!

Zuletzt gedacht Sitz' ich im Büro, Sonne. Abends, auf dem Mopped, Regen. Kann nicht einfach mal Sommer sein?

Meine Meinung zu:

Panzer Corps Rundenstrategie! Und dann auch noch gut gemacht, genau mein Ding.

★★★★☆

Gods & Heroes Nicht gespielt

–

Polizei Keine ordentliche Simulation, kein Action-Spiel, ein Witz mit Blaulicht!

★

GameStar-Leser fragen Michael Trier*

Wie schaffst du es, sowohl die GamePro als auch die GameStar als Chefredakteur zu betreuen? (Michael Strobl)

Wir haben hier zwei Super-Redaktionsteams, die sehr gute Arbeit abliefern. Dazu unterstützen mich Michael Graf, Daniel Visarius und Henry Ernst. Was soll da schief gehen? :-)

Bist du wirklich so »schlimm« als Chefredakteur der Gamestar wie es immer in der Fehler-Rubrik beschrieben wird? (Sebastian Blauth)

Schlimmer. Viel schlimmer. Wir dürfen die wahren Zustände nicht mal annähernd beschreiben, weil die GameStar ansonsten nicht ab 16 am Kiosk erscheinen dürfte.

Wie züchtigt man aufbegehrende Spieledakteure am besten? Streckbank? Peitsche? Arcania? (Marius Kroll)

Man lässt sie Leserbriefe beantworten.



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Network«. Wegweisende Mediensatire von 1976.

Zuletzt gelesen Leider komme ich gerade wenig zum Lesen.

Zuletzt gedacht Ein trauriger Spielemonat. Wie gut, dass ich Dirt 3 noch nicht durch habe. Und dann kommt bald F1 2011.

Meine Meinung zu:

Panzer Corps Für Rundenstrategie bin ich zu ungeduldig.

★

Gods & Heroes In diesem Monat ist für mich persönlich wirklich nichts dabei.

★

Polizei Zum Anschauen herrlich, zum Spielen erbärmlich.

★★★

GameStar



Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The Source Code«. Unterhaltsamer Logikfehler in Filmform.

Zuletzt gelesen Jo Nesbø: »Der Leopard«. Ich muss mit diesem Skandinavienkrimiquatsch aufhören!

Zuletzt gedacht Ich muss wieder mehr Team Fortress 2 spielen. Nur wann? Wann nur?

Meine Meinung zu:

Panzer Corps Hier Gesang vorstellen: Ja, ich steh auf Rundenstrategie ...

★★★★☆

Gods & Heroes Sexy Setting, aber so schlimm unfertig. Ich hätte viel lieber Mythics Imperator gehabt.

★★

Polizei Um kurz zuzuschauen und herzlich zu lachen, ist es toll. Ansonsten: Üäh!

★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Flash/Forward«. Schade, dass diese zwar unlogische, aber sehr spannende Serie abgesetzt wurde.

Zuletzt gelesen Die Nebenkosten-Abrechnung für das letzte Jahr. Autsch!

Zuletzt gedacht Warum in aller Welt wird ausgerechnet »Space Invaders« verfilmt? Gibt's keine sinnvolleren Spielvorlagen?

Meine Meinung zu:

Panzer Corps Rundenkämpfe, Hexfelder, Krümelgrafik. Nix für mich!

★★

Gods & Heroes Nicht gespielt

–

Polizei Skurril. Ich weiß nicht, ob ich lachen oder weinen soll.

★



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Inglorious Basterds«. Da spielt ja jeder mit, der in Deutschland jemals vor einer Kamera gestanden hat. Nur ich nicht!

Zuletzt gelesen John L. Plaster, »SOG«. US-Kommandosoldaten in Vietnam.

Wahnwitzige, echte Geschichten.

Zuletzt gedacht Ganz Japan ist mein! Jetzt kann ich endlich mit Shogun 2 aufhören!

Meine Meinung zu:

Panzer Corps Wenn schon Panzer und so Zeug, dann bitte in Echtzeit und mit Explosionen.

★

Gods & Heroes Nicht gespielt.

–

Polizei Nein, ich gebe da jetzt keine 5 Sterne, nur weil's unfreiwillig komisch ist.

★

Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Adventures of Brisco County Jr.« – The coming thing!**Zuletzt gelesen** Meinen Steuerbescheid. Yeah, Rückerstattung!**Zuletzt gedacht** Ich wusste gar nicht, wie motivierend es sein kann, eine Hütte aus Dreck zu bauen. Minecraft hat was.**Meine Meinung zu:****Panzer Corps** Ach du heiliger Tiger, ein Remake von Panzer General! Ich brauche Urlaub!

★★★★★

Gods & Heroes Ich mag meine Römer strategisch (Wo bleibt Rome 2?) und meine Spiele fertig.

★★

Polizei Der gespielte Witz. Super!

★★★★★

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »True Grit« – Nicht schlecht, verstehe den Hype aber nicht. Jeff Bridges ist dennoch so cool wie seit »The Big Lebowski« nicht mehr.**Zuletzt gelesen** »Schneller als der Tod«, Mafia-Killer tarnt sich als Arzt, amüsant.**Zuletzt gedacht** Elternzeit rockt! Zumindest, wenn man die lästernden Kollegen konsequent zu ignorieren weiß.**Meine Meinung zu:****Panzer Corps** Ein Remake von Panzer General? Nä, kein Bedarf.

★

Gods & Heroes Noch so ein Titel der mich null interessiert ...

★

Polizei Tatütata, die Langeweile ist da!

★

Team


Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »True Grit« – im Originalton: Nuschel, nuschel ... wie bitte?**Zuletzt gelesen** DSL-Angebote an meinem neuen Wohnort. Horror-Threads, was alles schief gehen kann – monatelang offline!!**Zuletzt gedacht** Umzugspläne: Hoffentlich klappt dies, hoffentlich klappt das!**Meine Meinung zu:****Panzer Corps** Früher schon gerne gespielt, jetzt ein Spiel für die DSL-freie Zeit :-)

★★★★★

Gods & Heroes Ich bin und spiele auch nicht gerne Beta-Tester.

★

Polizei Mit dieser Polizei hab ich dann doch lieber gar nichts zu tun.

—

**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Männertrip« P. Diddy ist der absolute Oberknüller!**Zuletzt gehört** Alkaline Trio: »Damnesia« Schau an, die funktionieren auch akustisch.**Zuletzt gedacht** Lange Ladezeiten vergrätzen mir selbst das großartige Shogun 2. Ich will nicht warten, ich will spielen!**Meine Meinung zu:****Panzer Corps** Jaja, ist super. Hätte trotzdem lieber ein Remake von Fantasy General!

★★★

Gods & Heroes Acht Jahre lang in Entwicklung und dabei so ziemlich jeden MMO-Trend verschlafen. Auch eine Leistung!

★

Polizei Mag ja witzig sein, aber nicht für diejenigen, die dafür Geld ausgeben.

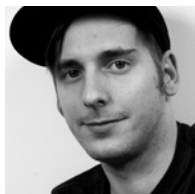
★

GastStars**Sebastian Klix**

Kaum stellt Funcom sein Age of Conan auf Free2Play um, stürzt sich der Hyboria-Nerd wieder ins Abenteuer – aber nur, wenn er sich nicht gerade mit dem Alltag der deutschen Gesetzeshüter auseinandersetzt.

**Tom Loske**

Seit Wochen beschäftigt sich unser Hardware-Praktikant mit nichts anderem, als Sandy-Bridge-Rechner auseinander und wieder zusammenzubauen. Mit verbundenen Augen und einer Hand auf dem Rücken.

**Martin Deppe**

Weil er bekanntlich aus dem tiefsten Westfalen kommt, und weil's in Westfalen bekanntlich eher gemächlich zugeht, ist Martin der ideale Tester fürs rundenbasierte Armeevergleichsbeispiel Panzer Corps.

**Jochen Gebauer**

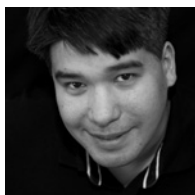
Seit 1995 hat sich Jochen an der Might-&Magic-Serie festgesaugt, er kennt jede Einheitenstatistik auswendig (»Heroes 3, Vampire, Angriffswert?« – »10!«). Heroes 6? Bei ihm in guten Händen.

**Dennis Kogel**

Dennis konnte sich am Frühstückstisch nicht entscheiden – Brötchen oder Baguette? So kam er ins Grübeln: Was macht eigentlich gute Entscheidungen in Spielen aus? Und warum sind sie so selten?

**Patrick C. Lück**

Nur wenige Menschen wissen, dass das »C.« in Patricks Namen für »Caesar« steht. Was wohl daran liegt, dass das gelogen ist. Den Test des Römer-MMOs Gods & Heroes darf er trotzdem schreiben.



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

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / 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	07/11	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/Daedalic	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	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
9	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9
10	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	07/11	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



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragende Story

So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem 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: 11.7.2011

PREIS: 40 US-Dollar (28 Euro) USK: nicht geprüft

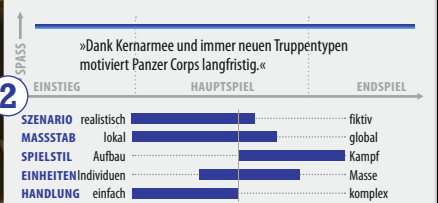
1 Panzer Corps

Rundtaktik

Publisher Matrix Games / Slitherine
Entwickler The Lordz Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)
Quicklink GameStar.de/Quicklink/7484
Kopierschutz Freischalt-Code



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Szenario (2) **SPIELTYPEN** abwechselnd an einem PC, Play by Mail (serverbasiert) **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** via Slitherine **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden **WERTUNG** Sehr gut

»Die spannenden Multiplayer-Gefechte dauern natürlich noch länger als gegen die KI – deshalb am besten per Mail spielen!«

GRAFIK

4 detaillierte, gut unterscheidbare Einheiten + gute Kampfeffekte + hübsche Landschaften ... ohne jede Animation
keine »Sterbeanimationen«, Einheiten verschwinden einfach

SOUND

+ wuchtige, realistische Soundeffekte
+ passende Musik + gesprochene Briefings
keine Umgebungsgeräusche

BALANCE

+ Tutorial-Kampagne + eingebautes Lexikon + für jedes Problem gibt's eine Taktik + wahrscheinlicher Kampfausgang wird vorab angezeigt + selten: unrealistische Kampfergebnisse

ATMOSPHÄRE

+ authentische Einheiten und Taktiken + besondere Ereignisse
+ tolles Intro mit Dioramen-Kamerafahrt ... danach aber keine weiteren Zwischensequenzen + insgesamt eher nüchtern

BEDIENUNG

+ Truppen lassen sich sehr gut bewegen + genauer Marschweg wird angezeigt + Befehle verfallen nicht mehr + Anzeige, welche Felder ein Flieger mit seinem Sprit noch erreichen kann

UMFANG

+ vier Kampagnen plus Trainings-Feldzug + 26 lange Szenarios
+ spielbare Truppentypen von über einem Dutzend Nationen
+ eingebautes kleines Panzerlexikon + kein Afrika-Feldzug

STARTPOSITIONEN

+ realistisches Truppenkontingent + Ausgang einer Kampagnenmission bestimmt den weiteren Verlauf + realistische technische Entwicklung + Aufstellphase beeinflusst weitere Taktik

KI

+ stellt ihre Truppen nicht immer gleich auf + verteidigt gut und nutzt Schwächen des Angreifers + zieht angeschlagene Einheiten zurück + greift gelegentlich ungeschickt an

EINHEITEN

+ hervorragend verzahnte Truppengattungen + über 400 Truppentypen + Upgrades + Erfahrung + motivierender Kernarmee-Aufbau + Beförderungen bringen konkrete Boni

KAMPAGNE

+ Gelände und Wetter beeinflussen Taktiken + echtes Feldzugsgefühl durch zusammenhängende Szenarios + immer gleiche Aufgaben + keine alliierte Kampagne



⊕ Stärken

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

⊖ Schwächen

- leicht angestaubte Grafik
- KI-Schwächen

Deus Ex Human Revolution

Der PC-Version von Deus Ex 3 fehlt noch der letzte Schliff, für einen finalen Test reicht es deshalb nicht. Wir verraten Ihnen trotzdem schon jetzt, was das Cyberpunk-Rollenspiel kann. Und was nicht. Von Fabian Siegmund

Genre: **Rollenspiel-Shooter** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** (Human Revolution ist das Erstlingswerk)
Termin: **26. August 2011** Spieler: **1** Sprache: **deutsch, englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/6976

Wenn der Theater-schriftsteller der Antike nicht weiß, wie es weitergehen soll, erfindet er einfach eine neue Figur, die dann wie aus dem Nichts als eine Art Gott ins Spiel kommt, um mal eben alle Probleme zu lösen. Der wird dann schon mal mit einem Seilzug auf die Bühne herabgelassen. Das Ganze nennt sich »Deus ex Machina« (Gott aus der Maschine) und ist ein dramaturgisches Stilmittel. Wenn der Detektiv der Zukunft nicht weiß, wie es weitergehen soll, setzt er einfach seinen Maschinenkörper ein, sucht sich einen alternativen Weg oder ballert sich die Bahn frei, um mal eben alle Probleme zu lösen. Das Ganze nennt sich **Deus Ex: Human**

Revolution und ist ein dramatischer Rollenspiel-Shooter. Dessen Konsolenfassung ist bereits fertig, doch die PC-Version liegt noch in den letzten Zügen der Entwicklung. Eine endgültige Wertung verkneifen wir uns deshalb, viele Stärken und Schwächen des Spiels können wir aber bereits beurteilen.

Die Geschichte von **Deus Ex: Human Revolution** mit einem antiken Drama gleichzusetzen wäre dann doch ein wenig übertrieben. Aber in einem Medium, in dem »Erschieße 1.000 Terroristen, um am Ende den Oberboss aus seinem Hubschrauber zu ballern« noch immer als valide Story gilt, ragt **Human Revolution** wie ein Leuchtturm der Dramaturgie aus dem grauen Ozean der Plattitüden heraus. Erzählt wird die Ge-

schichte von Adam Jensen, der im Jahre 2027 als Sicherheitschef der Biotechnologie-Firma Sarif Industries arbeitet. Die entwickelt künstliche Gliedmaßen und Organe und präsentiert sich entsprechend in der Öffentlichkeit gerne als Heilsbringer, doch schnell wird klar: Hinter der Hochglanz-Fassade von Sarif stinkt es. Denn wer sich einen schicken Roboterarm leistet, muss auch die massiven Nebenwirkungen in Kauf nehmen. Diese so genannten Augmentierungen werden nämlich vom menschlichen Organismus abgestoßen, das einzige Gegenmittel ist ein teures Medikament. Und das wird, oh Wunder, ebenfalls von Sarif produziert. Ist David Sarif, der namensgebende Firmenchef, womöglich gar kein Heiland, sondern nur ein cleverer Geschäftsmann?

Human Revolution wirkt auf den ersten Blick **trist**, erzeugt aber mit diesen reduzierten Farben eine ganz eigene Stimmung.

Auf Knopfdruck geht Jensen in **Deckung**. Eine ziemlich hakelige Angelegenheit.

Wer diese Burschen sind, wollen wir nicht verraten. Es sind jedenfalls keine gewöhnlichen **Gangster**.

Die kleinen **Wachroboter** können wir hacken und zu unseren Verbündeten machen.

Steam-Pflicht

Deus Ex: Human Revolution 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.

Megan Reed will von solchen Mutmaßungen nichts wissen. Die schöne Leiterin der Forschungsabteilung von Sarif und zugleich Ex-Freundin von Adam Jensen hält ihren Boss für einen guten Menschen, außerdem steht sie kurz vor einer entscheidenden Entdeckung, aus der Sarif noch ein großes Geheimnis macht. Doch bevor es so dazu kommt, bricht eine Bande bewaffneter Gangster in die Labors ein, verwüstet das Interieur und metzelt die Belegschaft nieder. In den Flammen stirbt auch Megan, nur Jensen überlebt schwer verletzt. Und weil der nach seiner Genesung die Hintergründe des Angriffs schnellstmöglich aufdecken soll, lässt ihm sein Boss die neuesten und coolsten Augmentierungen einbauen, die Sarif Industries zu bieten hat, inklusive Robotergliedmaßen. Im wahrsten Sinne des Wortes »gestählt« macht sich Adam wenige Monate später daran, Megans Mörder und die Drahtzieher des Überfalls zur Strecke zu bringen.

Jensens Arbeitstag beginnt ganz klassisch in seinem Büro. Statt uns wie in einem Shooter durch einen Level nach dem anderen zu schicken, setzt uns **Human Revolution** zu Beginn in der Zentrale von Sarif Industries ab. Die Firma und die Stadt Detroit, in der sie liegt, dienen als relativ offene Knotenpunkte für die Handlung, von denen aus

wir dann zu jeweils abgeschlossenen Einsätzen weiterreisen. Hier kann Jensen außerdem mit Kollegen reden oder E-Mails lesen und sich so ein besseres Bild von den Gegebenheiten und Zusammenhängen machen. Denn was zunächst wie eine klassische Rache-story anmutet, nimmt an jeder zweiten Ecke überraschende Wendungen: Menschenfreund Sarif erscheint uns von Anfang an nicht so ganz koscher, die Attentäter sollen fanatische Augmentierungs-Gegner gewesen sein, tragen aber selbst künstliche Gliedmaßen, und dann steht da plötzlich Megans Mutter in der Tür und fragt sich, ob ihre Tochter denn überhaupt tot sei, immerhin habe niemand die Leiche gesehen. Eine derart fesselnde, durchdachte Geschichte wie in **HUMAN REVOLUTION** haben wir schon lange nicht mehr in einem Spiel erlebt. Die an sich schon tolle Story von **Human Revolution** wird durch die subtile Erzählweise des Spiels zudem mit maximaler Raffinesse

Stück für Stück zelebriert. Statt uns die Details der Geschichte haarklein in Zwischensequenzen vorzukauen, verstreut Eidos

Ein Leuchtturm der Dramaturgie

Montreal überall zusätzliche Informations- und Stimmungshäppchen, die sich nach und nach zu einem komplexen Gefüge verdichten. So weist uns zum Beispiel der Concierge in Jensens Apartment-Gebäude bei unserer Ankunft darauf hin, dass das kleine Malheur in unserem Badezimmer demnächst von der Hausverwaltung gerichtet werde. Was meint der Typ? Als wir wenig später besagten Waschraum betreten, finden wir den Spiegel in Scherben vor. Ein Faustabdruck auf Schulterhöhe, aber kein Blut. Daneben eine zerbrochene Whiskey-

Lesertest in der GameStar-Redaktion

Zum Vorabtest von Deus Ex: Human Revolution haben wir sechs unserer Leser in die Redaktion nach München eingeladen, um gemeinsam mit ihnen die neueste Fassung des Spiels auszuprobieren. Die wertvolle Vorab-Version wurde von einem Square-Enix-Mitarbeiter scharf bewacht. Die sechs durften trotzdem jeweils drei Stunden lang als Adam Jensen im Detroit des Jahres 2027 Unfug anstellen. Für ein abschließendes Urteil reicht das natürlich noch nicht, doch für Ersteinschätzungen und eine frühe Bauchgefühl-Wertung allemal. Die lesen Sie auf den nächsten Seiten.



Während Petra Schmitz unflätige Lieder trällert, versuchen sich **Julian Heimpel** (links) und Simon Bellhäuser auf das Spiel zu konzentrieren.



Zerstörbare Umgebung gibt's nur in Ausnahmefällen, diese Kiste schützt uns sogar vor den Raketen eines furchterregenden Kampfroboters.

flasche. Uns wird klar: Der äußerlich so abgebrühte Jensen hat hier, im Schutz seiner eigenen Wohnung, die Haltung verloren, hat vor Wut in die Glasscheibe geboxt, vermutlich aus Verzweiflung über Megans Tod

Ein Blick hinter die Fassade unseres Helden

und Abscheu über seinen durch die Maschinenteile entmenslichten Körper. So manch anderes Spiel hätte uns die Szene in einem plakativen Video präsentiert, **Human Revolution** hingegen lässt uns die Geschehnisse und damit die Gefühlslage unserer Hauptfigur selbst ergründen. Das schafft Nähe und Identifikation. Und darüberhinaus bekommen wir das Gefühl, in einem unbemerkten Moment einen verstohlenen Blick hinter die Fassade unseres stolzen Al-

ter Egos geworfen zu haben. Grundsätzlich gilt: Wer mit offenen Augen durch die Welt von **Human Revolution** läuft, wird am Wegesrand viel entdecken, was das Spiel zu einem noch dichterem Erlebnis macht. Wie schon im ersten **Deus Ex** können wir nahezu jeden Computer, den Jensen findet, durchstöbern und ihm teils nötige, teils bereichernde Informationen entlocken. So erfahren wir zum Beispiel, dass längst nicht alle Sarif-Mitarbeiter mit der Firmenpolitik einverstanden sind. Ein Laborant beliefert sogar einen örtlichen Drogendealer mit dem abstoßungshemmenden Medikament. Warum, das können wir in einer optionalen Nebenquest herausfinden. Mit dieser Fülle an Details tröstet uns **Human Revolution** darüber hinweg, dass Detroit dann doch recht klein ist. Der begehbare Bereich ist gerade mal so groß wie ein durchschnittlicher Shooter-Level und wirkt beizeiten ähnlich schlauchig. Nun gut, die Welt des ersten **Deus Ex** war

auch nicht größer, aber heutzutage sind gerade Rollenspiel-Fans mehr gewohnt.

Was ein Rollenspiel braucht, sind variable Lösungswege. Und mit denen kann auch **Human Revolution** dienen. So sollen wir zum Beispiel in unserer ersten Mission Geiseln in einer Fabrik aus den Klauen von Terroristen befreien. Auf dem Flug zum Einsatzort bekommen wir zunächst die Wahl der Waffen: Tödlich oder nicht tödlich? Wir entscheiden uns für Letzteres. Zweite Entscheidung: Nahkampf oder Fernkampf? Wir wollen was zum Schießen, und so ziehen wir mit einem Betäubungsgewehr los. Auf dem Gelände der Anlage patrouillieren Spitzbuben herum. Die können wir nun entweder frontal attackieren oder schleichend umgehen. Wenn wir dabei einen der Lümmel im Nahkampf erledigen müssen, dürfen wir ihn ohnmächtig prügeln oder mit unseren tödlichen Unterarm-Minischwertern



Außen pfui, innen hui

Simon Bellhäuser
Student

Man könnte sich bei **Deus Ex: Human Revolution** darüber beschweren, was das doch für eine altbackene, unzeitgemäße Grafik ist. Denn ja, die Optik ist nicht das Nonplus-Ultra und einige Texturen sind matschig. Aber dafür bietet das Spiel eine großartige Atmosphäre, fast alle Quests lassen sich auf unterschiedliche Arten lösen, und richtig lang ist das Spiel auch. Wer sich **Deus Ex** zudem als Shooter erhofft hat, wird enttäuscht werden, denn vorsichtiges und gewaltloses Vorgehen ist teils deutlich spannender und wird auch noch mit mehr Erfahrungspunkten belohnt. Aber wer **Splinter Cell** oder **Thief** mag und nicht die neueste Grafik braucht, wird an **Human Revolution** seine Freude haben.



Deus Ex trifft Metal Gear

Bässem Salem
Student

Human Revolution wartet mit einer enorm dichten Film-Noir-Atmosphäre auf. Die Charaktere passen da perfekt rein. Dabei beweisen die Entwickler viel Liebe zum Detail, oft ertappte ich mich bei kindlicher Freude über Anspielungen auf die Vorgänger. Die hervorragende musikalische Untermalung trägt ihren Teil dazu bei, genau wie die ausgezeichnete (englischen) Sprecher. Die Stärken liegen in der packenden Handlung und dichten Atmosphäre, doch die Schwächen sind leider nicht zu übersehen: Alte Grafik und ein hakeliges Deckungssystem können Konsolenzugeständnisse nicht verheimlichen. Fans des ersten **Deus Ex** sollten sich diesen Leckerbissen dennoch nicht entgehen lassen!



Spiele ich gleich nochmal

Marcel Lasaj
Abiturient

Für jede Aufgabe gibt es mindestens zwei Lösungswege, behauptet Square Enix. Das ist ja schon mal ein ziemlich fettes Versprechen. Doch wenn das ein Spiel dieses Jahr erfüllen kann, dann ist es **Human Revolution**. Okay, die Grafik wird keinen Meilenstein setzen, besonders die Gesichter leiden an erheblicher Detailarmut. Aber nicht die Grafik macht die Faszination dieses Spiels aus, sondern die Story, die mithilfe der exzellenten Zwischensequenzen packend inszeniert ist. Die serientypische Verschwörungsgeschichte mit Gut und Böse und die unterschiedlichen Lösungswege verleihen dem neuen **Deus Ex** einen unglaublich hohen Wiederspielwert – und damit auch einen hohen Gegenwert für den Spielpreis.





Im **Nahkampf** können wir unsere Gegner töten oder bewusstlos schlagen. Letztes bringt mehr Punkte.



Zu Beginn ist **Adam Jensen** noch nicht augmentiert.



Nur manche **Gesichter** sind gut ausgestaltet.

durchbohren. An der nächsten Ecke versperrt ein verriegeltes Tor unseren Weg. Durch den Lüftungsschacht klettern? Das Schloss knacken? Per Hand (knifflig) oder mit einem Tool (teuer)? Theoretisch können wir also jedes Problem auf zwei oder drei Arten lösen. In der Praxis beeinflusst jedoch vor allem eins unsere Wahl: Wofür bekomme ich am meisten Punkte? Denn wie in Rollenspielen üblich verdient Jensen mit jeder erfolgreichen Aktion Erfahrungspunkte, die er dann in seine Augmentierungen investieren kann. So wird er je nach Wahl zu einem stärkeren Nahkämpfer, besseren Hacker, zielsichereren Schützen oder dergleichen. In **Human Revolution** ist allerdings stets die Schleichvariante ohne Todesopfer der beste Punktelieferant. Ein niedergeschossener Gegner zum Beispiel bringt 10 Punkte ein, wenn wir den Burschen lautlos verkloppen und am Leben lassen, gibt's 50. Damit wird **Human Revolution** letztlich zum

Schleichspiel à la **Splinter Cell**. Wer so nicht spielen will, verpasst Erfahrungspunkte und damit Upgrades, die ihm später fehlen werden. Denn im Gegensatz zu etwa **Fallout 3** können wir in **Human Revolution** im Laufe der Story längst nicht alle Talente voll ausbauen, wir müssen also Prioritäten setzen – da kommt es auf jeden Punkt an.

Jensen kann im Laufe des Spiels bis zu 21 Fähigkeiten freischalten und ausbauen. So kann er zum Beispiel seine Beine derart verstärken, dass er auch Stürze aus beträchtlicher Höhe unbeschadet übersteht oder große Hindernisse im Sprung überwindet. Seine Arme erlernen auf Wunsch die Fähigkeit, Stahlkugeln zu verschießen oder brüchige Mauern einzureißen, was sich besonders gut mit der Röntgenblick-Augmentierung kombinieren lässt: So erspähen wir Gegner durch Wände und boxen dann einfach durch die Tapete. Aufbauend auf diesen Fähigkeiten

bietet **Human Revolution** immer wieder unterschiedliche Lösungswege: Um zu Punkt A zu gelangen, können wir zum Beispiel durch ein Rohr mit giftigem Gas kriechen (dafür brauchen wir eine Lungen-Augmentierung) oder wir hacken ein Zugangstor, was wiederum nach einem anderen Upgrade verlangt. Allerdings wirken viele dieser Wege sehr kon-

Alternative Lösungswege? Theoretisch!

struiert. Sie scheinen in erster Linie dazu zu dienen, den weniger sinnvollen Augmentierungen eine Existenzberechtigung zu verschaffen. Nur wenige Upgrades wie das Hacken oder Prügeln sind wirklich kriegsentscheidend. So cool Jensens Nahkampfattacken auch inszeniert sind, das Konzept hat Eidos Montreal nicht ganz durchdacht.



Kein Shooter, sondern Deus Ex

Andy Reuter
Maschinenversorger

Deus Ex: Human Revolution ist sicher nicht auf dem Stand der Zeit, grafisch gesehen. Das erkennt man schon auf den ersten Blick. Aber alles andere macht Human Revolution richtig: eine fesselnde Story, Levels, die mit ihren vielen Lösungsweisen gut kassieren, wie schlauchig sie sind, ein Rollenspielsystem, das man in manchen »echten« Rollenspielen vergebens sucht und Charaktere, die nicht nur zum Wegballern dienen, sondern Interesse wecken. Deus Ex: Human Revolution wird ein Spiel für Leute, die auch über Grafik im Kaliber eines Crysis, Battlefield 3 oder Rage hinwegsehen können und stattdessen den Kern eines Spiels erkennen. Nämlich seine Geschichte und die Freiheit, die Wahl zu haben.



Gut, aber es ginge besser

Florian Wanke
Student

Das neue Deus Ex ist auf einem guten Weg, der Serie wieder zu ihrem alten Glanz zu verhelfen. Der Mix aus Rollenspiel und Ego-Shooter scheint erneut zu funktionieren, die Lösungswege, Vorgehensweisen und Fähigkeiten machen wieder einen Großteil der Faszination aus – wenn auch wahrscheinlich nur für Fans der Serie. Denn das altbackene Leveldesign und die fast schon antiquierte Grafik werden Neueinsteiger vielleicht abschrecken. Auch einige Unstimmigkeiten in der Spielewelt und bei deren Einwohnern sind nicht zu übersehen. Als Deus-Ex-Veteran freue ich mich trotzdem darauf, ich werde aber in jedem Fall den Test abwarten, um zu sehen, ob Eidos noch an den nötigen Stellen gefeilt hat.



Ein großes Puzzle

Julian Heimpel
Student

Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen. So habe ich mich als Adam Jensen in Human Revolution gefühlt, nachdem mich das Spiel aus dem spannenden, aber mehr Fragen als Antworten aufwerfendem Tutorial in die Spielwelt entlassen hat. Die entpuppt sich dann als offener als das schlauchige Intro-Level, auch wenn man die künstlichen Begrenzungen Detroits natürlich deutlich spürt. Aber Human Revolution setzt auch nicht auf weitläufige Breite, sondern auf atmosphärische Tiefe. Die Welt ist ein großes Puzzle, das sich langsam aus vielen stimmungsvollen Details zusammenfügt. Was ich aus diesen Teilen mache, kann ich selbst entscheiden. Und so finde ich meinen eigenen Weg zur Wahrheit.





Die Länge ist entscheidend

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Jetzt haben unsere sechs Lesertester mal am eigenen Leib erfahren können, dass dieser Job nicht nur angenehme Seiten hat. Wenn nämlich nach drei Stunden plötzlich einer vor den Monitor hechtet und ruft: »Bis hierher und nicht weiter!«, wo man doch gerade so schön in die Spielwelt eingetaucht ist, dann ist das echt gemein. Daran ändert sich auch nichts, wenn man schon 20 Stunden von Human Revolution gesehen hat, im Gegenteil. Ich will endlich wissen, wie's weitergeht! Nach so einer Spielzeit sieht man über die grafischen Schwächen ohnehin schon lange hinweg.

Die Prügeleinsätze verbrauchen nämlich die begrenzte Energie von Jensens Körper, anfangs stehen uns also nur zwei solcher Angriffe zur Verfügung. Wir können zwar die maximale Ladekapazität erhöhen, was uns

Upgrades mit beschränktem Nutzen

mehr »Prügelmunition« verschafft, außerdem lädt Jensens internes Kraftwerk eine der Energiezellen immer wieder so weit auf, dass nach rund einer Minute doch wieder ein Angriff möglich ist, aber im schlimmsten Fall, also mit leerer Batterie und leeren Magazinen, ist Jensen in dieser Minute absolut wehrlos – Roboterarme hin oder her. Er muss seine Gegner ja nicht gleich durch Wände treten, aber wir hätten dann doch erwartet, dass zumindest für einen normalen Boxschlag immer genug Saft da ist. Jensen muss ja auch nicht ans Ladekabel, wenn er nur mal feste in der Nase bohrt. Eidos' Idee dahinter ist klar: Wir sollen uns nicht unbegrenzt durch Gegnerhorden kloppen können, denn das wäre viel leichter als die anfangs recht kniffligen Schießereien und würde die Spielmechanik aushebeln.

Nichtsdestotrotz wirkt es einfach albern, wenn unser Superdetektiv ohne volle Akkus nicht einmal schubsen kann.

Bei den Bosskämpfen kann Jensen das Gekloppe wohl gleich vergessen, denn die reagieren nach dem, was wir bislang vom Spiel gesehen haben, vermutlich nur auf Schusswaffen. In Anbetracht der vielen Abwechslung, die **Human Revolution** ansonsten bietet, ist das natürlich enttäuschend. Unterschiedliche Lösungswege gibt's hier nämlich nicht, schlimmer noch: Die Bosse erfordern überhaupt keine Taktik. Als wir etwa auf einen der Schurken stoßen, die zu Beginn des Spiels die Sarif-Labors zerlegt haben, klappt der ein dickes MG aus seinem ebenso dicken Roboter-Unterarm und beharrt uns damit ohne Unterlass, während uns das Spiel in einen kleinen Raum mit ihm sperrt. Nachdem der Lümmel auf Schüsse ins Gesicht nur mit einem stoischen Lächeln reagiert, suchen wir verzweifelt nach dem genreüblichen Trick, nach der Schwachstelle, die wir erst aktivieren müssen. Aber nein, es gibt keine: Der Typ hat einfach nur eine Bazillionen Lebenspunkte, und die müssen wir ihm nach und nach wegballern – langweilig und einfallslos! Wesentlich cooler sind da die gelegentlichen Wortduelle mit storyrelevanten Personen. Nur wer da die richtigen Sätze aus dem Dialogmenü wählt, bekommt, was er will.

Als der MG-Knirsch schließlich zu Boden geht, werden wir mit einer der vielen schicken Zwischensequenzen belohnt. Die erinnern durch ihre spezielle Farb- und Lichtstimmung an den Film **Blade Runner** und verbreiten damit eine tolle Atmosphäre, allerdings stehen sie im starken Kontrast zur eigentlichen Spielgrafik. Die hat nämlich offensichtlich schon ein paar Jahre auf dem Buckel, insbesondere die nicht handlungsrelevanten NPCs sind regelrecht hässlich. Und trotz dieser hardwareschonenden Grafik sind die Ladezeiten von **Human Revolution** quälend lang. Wir hoffen sehr, dass das Spiel bis zum Verkaufsstart zumindest dahingehend noch optimiert wird. Und jetzt warten wir darauf, dass ein Vertreter von

Square Enix bei uns einschwebt, um uns die finale Fassung von **Deus Ex: Human Revolution** zu überreichen. Der kann auch gerne einen Seilzug dafür benutzen. **FAB**

TERMIN 26.8.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Deus Ex: Human Revolution

Rollenspiel-Shooter

Publisher Square Enix
Entwickler Eidos Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Spannend bis zum Schluss, höchstens die Bosse nerven mal.«

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

GRAFIK

- coole Licht- und Farbstimmung ☒ eigener Stil
- hakelige Animationen ☒ teils hässliche Spielfiguren
- keine dynamische Beleuchtung ☒

SOUND

- großartiger Cyberpunk-Soundtrack ☒ sehr gute (englische) Sprecher
- Jensens deutsche Stimme sogar noch besser ☒
- mittelmäßige Audiopositionierung ☒ NPCs mau ☒

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar ☒ Tutorial-Videos ☒
- Schleich-Spielweise klar ertragreicher als andere ☒
- nerviger, übermächtiger Bossgegner ☒

ATMOSPHÄRE

- tolle Cyberpunk-Stimmung ☒ detailreiche Spielwelt ☒
- leicht künstliches Gesamtbild ☒
- Behebt Eidos noch die letzten Bugs? ☒

BEDIENUNG

- eingängige Shooter-Steuerung ☒ freies Speichern ☒
- hakeliges Deckungssystem ☒
- Ladezeiten optimiert? ☒

UMFANG

- massenhaft E-Mails und Ebooks ☒
- variable Lösungswege ☒ unzählige Dialogpartner ☒
- Wie steht es um die Gesamtspielzeit? ☒

LEVELDESIGN

- halbwegs glaubwürdige Sarif-Büros ☒ Detroit wirkt sehr komprimiert ☒
- auffällig konstruierte alternative Routen ☒
- Wie sehen die anderen Schauplätze aus? ☒

KI

- Gegner schießen treffsicher und reagieren auf verwundete Kollegen ☒
- ohnmächtige Feinde kommen wieder zu sich ☒ keine Flankenangriffe ☒
- Deckungsverhalten leicht zu durchschauen ☒

WAFFEN & EXTRAS

- aufrüstbare Waffen ☒ coole Augmentierungen ... ☒
- ... die nicht alle gleich nützlich sind ☒
- Welche Ausrüstung bekommt Jensen noch im Laufe des Spiels? ☒

STORY

- fesselnde Geschichte ☒ viele Wendungen ☒ Anspielungen auf die Vorgänger ☒
- Nebenquests sind Teil der Haupthandlung ☒
- Hält das Ende, was der Anfang verspricht? ☒

ANSPRUCH: EINSTIEGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

MINIMUM: 3-jähr. Intel A64 X2 3200+, 1 GB RAM, 8,5 GB Festplatte

STANDARD: Core 2 Duo E4300 A64 X2 4400+ AMD, Radeon HD 4850 2,0 GB RAM, 8,5 GB Festplatte

OPTIMUM: Core 2 Duo E6600 A64 X2 6000+ AMD, GeForce X 260 2,0 GB RAM, 8,5 GB Festplatte

Toller Story-Shooter mit teils schwacher Technik.

SPIELSPASS: Preis/Leistung: - SPIELZEIT: -



Natürlich können Sie sich auch ihren Weg **freiballern**. Allerdings hält Jensen nur sehr wenig aus.

Polizei

+ Stärken

+ unglaublich lustig ...

- Schwächen

- ... aber leider unfreiwillig

Ein Spiel, das den Alltag der deutschen Polizei realistisch simuliert? Klingt durchaus interessant. Wer so etwas sucht, ist hier allerdings falsch. Wer's nicht sucht, übrigens auch. Von Sebastian Klix

Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **Quadruga Games (Emergency 2012, GS 12/2010: 66 Punkte)**
Termin: **24.6.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **25 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7505 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Während der Fahrt können wir **Nummernschilder** betrachten, aber nicht überprüfen.



Hin und wieder sind wir auch als **Zivilfahnder** unterwegs, etwa in dieser Disko.



Q

uadruga Games, die Macher von **Emergency 2012**, haben mit **Polizei** eine »Simulation« veröffentlicht, die sich zum Ziel setzt, den Alltag der deutschen Uniformträger besonders realistisch darzustellen. Zumindest verspricht dass der Schriftzug auf der Verpackung. Doch wenn das, was wir bei unserem Test zu Gesicht bekommen haben, wirklich dem Alltag deutscher Streifenpolizisten entspricht, können wir Ihnen nur einen Rat geben: Wenn Sie das nächste Mal einen Gesetzeshüter sehen, nehmen Sie ihn in den Arm und trösten Sie den armen Tropf! Spaß hat er in seinem Job nämlich nicht.

Wer glaubt, er bekäme mit **Polizei** ein Strategiespiel im Stile von **Emergency 2012**, irrt. Stattdessen schlüpfen wir in die Rolle eines Polizistenduos auf Streife, das wir aus der Third-Person-Perspektive durch eine deutsche Stadt lenken. Politisch korrekt besteht unser Pärchen aus einem Mann und einer Frau, weniger korrekt ist deren Ausrüstung: Während unser Dienstmarken-Rambo auf Knarre und Schlagstock zurückgreift, verfügt seine Begleiterin lediglich über Pfefferspray und eine Kelle. Wir mögen uns irren, aber wir vermuten doch stark, dass auch Polizistinnen mit Dienstwaffen ausgestattet sind. Gleichberechtigung herrscht dafür bei der Frage, wer den Dienstwagen fahren darf: beide. Auf Knopfdruck wechseln wir

zwischen den Beamten, der Kollege wird dann von der KI übernommen und trottet hinterher. Mehr schafft er aber nicht – er ist ungefähr so intelligent wie ein Zombie.

Polizei verfügt lediglich über ein als »Karriere« getarntes Endlosspiel, das sich in 30minütige Schichten unterteilt. In jeder bekommen wir eine Hauptaufgabe à la »Finde das aus dem Altenheim entlaufene Großmütterchen«. Dazwischen trudeln immer wieder Notrufe ein, um die wir uns kümmern können – aber nicht müssen. Wir können uns auch Arbeit suchen, indem wir etwa eine Radarfalle aufstellen (wahlweise mitten auf der Kreuzung!) oder Personen und Kennzeichen überprüfen. Für jeden erfolg-

Absurditäten-Kabinett

Radarfalle mitten auf der Kreuzung? Kein Problem.



Selbst harmlose Großmütter lassen sich mit Pfefferspray bearbeiten.



Auf der Straße können wir wahllos **Passanten** verhaften, die dann auch brav abtransportiert werden.





Polizeiruf 08/15

Sebastian Klix
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Es hätte mich schon gereizt, den Alltag unserer Gesetzeshüter zu erleben. Polizei ist in dieser Hinsicht aber eine Farce. Einzig mit ihrer Absurdität kann diese »Simulation« 30 Minuten lang unterhalten, wer jedoch ein realistisches Polizeispiel sucht, sollte noch eher zu Alarm für Cobra 11 greifen. Wer sich aber mit einem hanebüchernen C-Game belustigen will, kann gerne über eine Anschaffung nachdenken.

reichen Einsatz wandern Punkte auf unser Konto, die am Ende der Schicht abgerechnet werden – dann geht's wieder von vorne los. Irgendwann werden wir befördert und unser Einsatzgebiet wächst. Bis es dazu kommt, verbringen wir aber mehrere Stunden im selben kleinen Stadtviertel. Oder noch länger, denn wer etwa einen Passanten anfährt, wird sofort suspendiert und beginnt die Schicht von neuem.

Was zunächst ganz interessant klingt, entpuppt sich so schnell als monoton und unausgegoren. Zwar bietet **Polizei** rein rechnerisch 60 Missionsarten, die sich aber kaum unterscheiden. Ob wir nun Autowracks, Falschparker oder gestohlene Fahrzeuge finden und abschleppen lassen, macht spieltechnisch keinen Unterschied. Ein klassisches »Führerschein und Fahrzeugpapiere, bitte!« gibt's dabei nicht, genauso wenig wie andere, typische Alltagsaufgaben der Beamten. In fast allen Fällen müssen wir nur mit unserem PDA (!) Passanten oder Vehikel scannen (!!), was uns angezeigt, ob die Person respektive Fahrzeug gesucht wird. Wenn der PDA Alarm schlägt, tritt der »Verdächtige« – als könne er Gedanken lesen – die Flucht an oder attackiert uns.

Autos lassen wir durch den ABAC (!!!) abschleppen, für Verletzte rufen wir einen Krankenwagen. Praktisch: Oft muss der Ver-

wundete gar nicht abtransportiert werden, da er wie durch Geisterhand in den Krankenwagen schwebt. Auch bizarr: Unseren Dienstwagen können wir ebenfalls an unse-re Position beordern. Der blau-weiße Brummer kommt dann ganz von selbst zu uns gedüst – wie K.I.T.T. aus **Knight Rider**. Nur ohne Sprachausgabe. Eines haben alle Fahrzeuge gemeinsam: Sie ignorieren konsequent die physikalischen Gesetze. Der dicke Abschlepper etwa dreht wie ein Panzer auf der Stelle – Clipping-Fehler inklusive.

Besonders auffällig ist die massive Kriminalitätsrate in der Spielwelt. Wenn wir zehn beliebige Autos scannen, sind gut fünf davon zur Fahndung ausgeschrieben. Kriminalitätsraten von 50 Prozent oder mehr – sind daran etwa böse Computerspiele schuld? Bei Passanten sieht's nicht ganz so schlimm aus: Hier hält uns nur etwa jeder Zehnte eine Knarre unter die Nase. Das absurde Verbrecheraufkommen mag auch daran liegen, dass es außer unserem Polizistenpärchen in der gesamten Stadt keine weiteren Gesetzeshüter gibt.

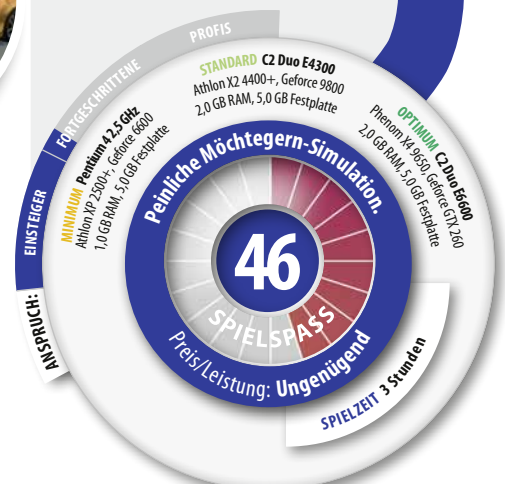
Apropos Knarre: Mit der Dienstwaffe können wir nicht wild rumballern, sondern nur gegen aggressive »Verdächtige« vorgehen. Besonders »realistisch« hierbei: Jedes Polygonmännlein hält ein ganzes Magazin aus, Tote gibt's trotzdem nicht. Mit dem Pfefferspray können wir indes wahllos Passanten ansprühen, danach verhaften und abtransportieren lassen. Konsequenzen hat das keine, genauso wenig wie unser Fahrstil, der aufgrund der haarsträubenden Physik zwangsläufig merkwürdig ausfällt. Auch nervig: Aus unserem Dienstwagen heraus können wir keine Kennzeichen überprüfen. Das geht prinzipiell nur zu Fuß, mit dem PDA. Wie? Sie meinen, echte Polizei verwenden Funkgeräte? Altmodischer Kram!

Blöd nur, wenn der Mini-PC bei einem Fahrzeug anschlägt und der »Verdächtige« Vollgas gibt. Bevor wir wieder in K.U.R.T. sitzen und die Verfolgung aufnehmen können, ist der Raser meist schon um die nächste Ecke.

Um welche genau, können wir aufgrund der störrischen Kamera aber selten nachvollziehen. Die sterbensöde Scannerei und die monotonen Aufgaben, die größtenteils nicht ansatzweise den »realistischen Alltag deutscher Uniformierter« widerspiegeln, zerquetschen bereits nach kurzer Spielzeit die Motivation. Daher können wir unseren echten Freunden in Grün (oder Blau) nur empfehlen: Sollte euer Alltag wirklich so aussehen, tut euch den Gefallen und sucht euch einen anderen Job. **SKX**

TERMIN	24.6.2011	PREIS	25 Euro	USK	ab 16 Jahren
Polizei Lebenssimulation					
Publisher	Rondomedia				
Entwickler	Quadriga Games				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	keiner				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> in sich stimmig solide Fahrzeugmodelle starke Treppenbildung holprige und fehlende Animationen Bitmap-Vegetation Clipping-Fehler 	5/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ordentliche Geräuschkulisse authentische Funksprüche nervige, unpassende Hintergrundmusik 	6/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> einfacher Einstieg kein Anstieg des Schwierigkeitsgrades kurios hohe Kriminalitätsrate 	5/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> Uniformen, Einsatzwagen & Co. originalgetreu keine anderen Polizeieinheiten zahlreiche Clippingfehler sehr ungläubwürdig gelegentliche Bugs 	4/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> schwammige Kameraausrichtung fummelige Steuerung kein freies Speichern keine freie Tastenbelegung 	4/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> sich wiederholende Einsatzgebiete nur Endlosspiel kaum Langzeitmotivation 	4/10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> viele verschiedene Einsatzbefehle die sich schnell wiederholen und stets im selben Aktionsverlauf enden haben kaum was mit dem wirklichen Polizeialltag zu tun 	4/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> Verdächtige verhalten sich reichlich dummlich Passanten reagieren selten auf Sirene Fahrzeuge ignorieren physikalische Gesetze KI-Kollege intelligent wie ein Zombie 	3/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> alle sinnvoll merkwürdige Aufteilung auf die beiden Polizisten keine Fahrzeugüberprüfung aus Fahrzeug heraus peinliche Fahrphysik 	6/10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> Rangaufstieg und Erweiterung des Zuständigkeitsbereichs Zivilschichten die spielerisch keinen Unterschied machen zusammenhanglose Schichten 	5/10



Panzer Corps

Das Panzer-General-Remake Panzer Corps fesselt auch Rundentaktiker, die das Original von 1994 nie angefasst haben. Von Martin Deppe

Stärken

- + sinnvolle Bedienungsverbesserungen
- + hoher Knobelfaktor
- + über 400 Einheitentypen
- + Es ist Panzer General!

Schwächen

- sehr ähnliche Missionsziele
- technisch schwache Grafik



Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Slitherine / Matrix Games**

Entwickler: **The Lordz Games Studio (BBC Battlefield Academy, 72 Punkte)**

Termin: **11.7.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch (Deutsch in Vorbereitung)** Preis: **40 US-Dollar (28 Euro)**

Im Heft: Hall of Fame zu Panzer General

GameStar.de/Quicklink/7483

Auf DVD: Test-Video

Dreist, doof oder genial? Da bastelt der kleine Entwickler The Lordz Games mit **Panzer Corps** ein Hexfeld-Taktikspiel im Zweiten Weltkrieg, das nicht nur frappierend an den

Klassiker **Panzer General** erinnert, sondern sich auch frappierend wie **Panzer General** spielt. Sich frappierend wie **Panzer General** anfasst. Kurzum: **Panzer General** IST.

Jeder Publisher dieser Welt würde erst die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, dann Worte wie »Echtzeit!« und »3D« japsen – und auf das Lizenzrecht verweisen, denn **Panzer General** wurde ja 1994 von SSI entwickelt, einem nicht gerade unbedeutenden Studio. Aber: SSI ist schon lange Geschichte, der damalige Publisher Mindscape

konzentriert sich heute auf Familienkuschelspiele wie **Horseland** – da würden Panzer nur das saubere Image einsauen.

Unser Glück also, denn diese Konstellation macht den Weg frei für ein Remake, das verbessert statt zu verwässern. **Panzer Corps** sieht auf den ersten Blick aus wie das Original: 2D-Grafik, Hexfelder, detaillierte Truppentypen. Anders als etwa bei **Jagged Alliance: Back in Action**, das den Schritt Richtung 3D und Echtzeit-Elementen wagt, bleibt bei **Panzer Corps** auch die Spielmechanik erhalten, nach wie vor bestreiten wir rundenbasierte Gefechte. Mit kleinen, aber sinnvollen Verbesserungen.

Moment, worum geht's in **Panzer Corps** denn überhaupt? In vier Kampagnen treten wir auf Seiten der Achsenmächte gegen die Alliierten an. Eine alliierte Kampagne gibt's nicht, wir können deren Seite nur optional in den 26 einzelnen anwählbaren Szenarios übernehmen. Jede Kampagnenmission hat ein Zuglimit, nach einer bestimmten Anzahl Runden müssen wir alle Ziele erfüllt, also alle Schlüsselstädte besetzt oder verteidigt haben. Originellere Aufgaben bietet **Panzer Corps** nicht – wie das Vorbild.

Die Kernarmee motiviert.

Das Fiese daran: Wenn wir im Einsatz trödeln und erst auf den letzten Drücker gewinnen, läuft die Kampagne anders weiter. Ein Beispiel: Wer Frankreich zu langsam erobert, wird danach nach Griechenland geschickt – und verpasst die hochspannende Operation »Seelöwe«, nämlich die fiktive Invasion Englands. Auch das legendäre USA-Szenario aus **Panzer General** ist dabei: Wenn Sie Moskau zügig erobern, geht's danach mit der Invasion Amerikas

weiter. Dort haben Sie nun sogar mehr zu tun als im Original, nach der Ostküste erobern Sie den Mittleren Westen und schließlich die Westküste. Wie welche Missionen verknüpft sind, verrät eine Liste. Ein aus dem Original bekannter Kriegsschauplatz hat es allerdings nicht in **Panzer Corps** geschafft: Nordafrika fehlt komplett.

Egal ob Kampagnenmission oder Einzelszenario, auf den Karten läuft's immer nach dem gleichen Schema: Wir können jede Einheit einmal bewegen und einmal angreifen lassen (oder andersherum), Truppen auffrischen, versorgen, upgraden oder neue kaufen. Als Währung für Sprit, Munition und Verstärkung dienen Prestigepunkte, die wir durch eroberte Städte kassieren. Wenn wir

Wo kaufen?

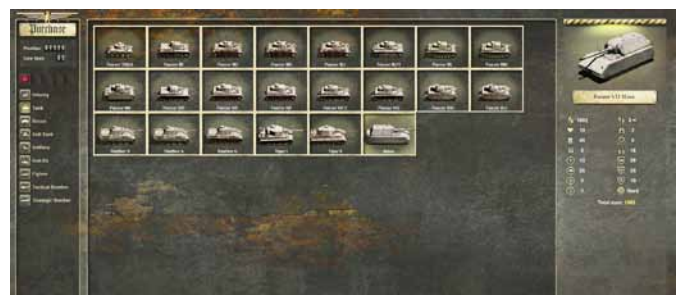
Panzer Corps gibt's derzeit nur als englischen Download unter GameStar.de/Quicklink/7484 für 40 US-Dollar, umgerechnet rund 28 Euro. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung, der Publisher Slitherine konnte uns auf Nachfrage außer »definitiv noch dieses Jahr« kein konkretes Datum nennen. Wer sich vorher die englische Version kauft, soll dann kostenlos auf Deutsch »aufrüsten« können.



unseren Zug gemacht haben, ist der Gegner dran. In **Panzer General** mussten wir allerdings eine einmal bewegte Einheit auch sofort attackieren lassen. Wenn wir zwischendurch eine andere anwählten, verfiel der Angriff. Das hat sich in **Panzer Corps** geändert, wir können jederzeit zu einem bereits gezogenen Trupp zurückkehren, um ihn nachträglich angreifen zu lassen. Beispielsweise ziehen wir eine Infanterie-Einheit an eine Stadt heran, schlagen mit Artillerie und Bombern zu – und entscheiden uns erst dann, ob die Soldaten die Stadtverteidiger oder lieber ein anderes benachbartes Ziel angreifen soll. Das klingt nach einer simplen Änderung, wirkt sich aber enorm aus, weil man keine Angst vor doofen Verklickern mehr haben muss.

All die alten, einfachen Regeln aus **Panzer General**, die prima verzahnt und komplex waren, sind in **Panzer Corps** erhalten geblieben. Die Wichtigste zuerst: Wenn der Feind am Zug ist, unterstützen Ihre Artillerie und Ihre Flak benachbarte Kameraden, indem sie deren Angreifer beschießen. Ein Jäger schützt einen Bomber auf die gleiche Weise – wenn Sie mit Jagdmaschinen einen Bomber angreifen, neben dem eine Eskorte fliegt, bekommen Sie's erstmal mit dem Begleitjäger zu tun. Allerdings hilft der nur einmal, Flak und Artillerie hingegen beliebig oft, solange sie Munition haben.

Apropos Munition: Benzin und Munition sind enorm wichtig. Nachladen und -tanken in freier Wildbahn kostet zwar eine Runde, ist aber lebenswichtig, denn ein leereschossener Tiger ist nicht nur zahnlos, sondern schlicht peinlich. Schlimmer wird's, wenn Sie Flieger verdursten lassen. Bodentruppen bleiben ohne Sprit einfach nur liegen, Flieger purzeln dann runter und verschwinden. Zum Glück gibt's jetzt rote und weiße Punkte auf der Karte, wenn Sie ein Flugzeug anwählen: Rote Punkte warnen vor Feldern, von denen aus Sie in der Folgerunde keinen rettenden Flughafen mehr erreichen.



1945 wählen die Deutschen beim **Panzerkauf** aus 22 Modellen.





Invasionen sind Nervenkitzel pur, denn dann ist alles dabei: Schiffe, Flieger, Bodentruppen.

Panzer Corps ist auch dann spannend, wenn Sie mit einer Einheit gerade nicht kämpfen, sondern an ihr feilen. Angeschlagene Truppen können Sie zum Beispiel auffrischen (wobei die Neuzugänge auch etwas Spirit und Munition mitbringen). Normale Reserven kosten wenige Prestigepunkte, verlieren aber an Erfahrung. Elitereserven halten die Erfahrungsstufen hoch, kosten aber entsprechend. Und: Wenn ein Feind danebensteht, können wir unsere Einheit nicht komplett auffrischen, sondern nur schrittweise. Deshalb sollten Sie neben fast vernichteten Gegnern möglichst immer eine eigene Einheit platzieren. Denn der starke Computergegner ist ein Meister darin, fast kaputte Truppen in den (abschaltbaren) Kriegsnebel zurückzuziehen – und zwei Runden später mit voller Stärke erneut zuzuschlagen!

Truppen, die in eigenen Städten stehen, dürfen Sie aufrüsten. Dabei fährt **Panzer Corps** ein enormes Arsenal auf: Über 400



Verbessert statt verwässert

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist ein spannendes Experiment: Kann ein (in der PC-Zeitrechnung) prähistorisches Spiel heute noch begeistern, wenn man es nahezu unverändert lässt? Ja, es kann! Und nicht nur, weil ich als prähistorischer Strategie das Original mag, sondern weil das Truppentüfteln auch heute noch perfekt funktioniert, die Kernarmee motiviert, das Aufrüsten immer neue Möglichkeiten bietet. Panzer Corps kann ich dadurch auch allen empfehlen, die Panzer General nie gespielt haben (Schande über euch, ab in die Ecke!). Jetzt hätte ich noch gern History Line und Battle Isle 2 so runderneuert, und mein Rundenstrategiehimmel wäre perfekt. Doch trotz meiner halbjährlichen Drohanrufe stellen sich Blue Byte und Ubisoft da ja stur. Aber euch kriege ich auch noch.

Einheitentypen stehen parat, je nach Zeitraum. Vom einfachen Stoppelhopper mit Karabiner bis zum überschweren »Maus«-Kampfpanzer, von der 7,5cm-Haubitze bis zum Eisenbahngeschütz »Gustav«, das mal eben sechs Felder weit feuert. Was Sie kaufen oder upgraden, sollten Sie sich aber sehr gut überlegen, denn es kommt nicht nur auf die Größe an: Der Panzer »Maus« ist so lahm wie Infanterie zu Fuß, der Düsenjäger »Komet« muss nach einer Flugrunde schon wieder tanken. Flusspionieren sind Berge zu trocken, während Gebirgsjäger in den Niederlanden zur Lachnummer mutieren.

Dieses Aufrüsten und Umbauen hält gerade in den Kampagnen bei der Stange. Denn die überlebenden Truppen dürfen im nächsten Einsatz wieder mitmischen, sodass wir von Mission zu Mission eine immer mächtigere Kernarmee heranzüchten. Erfahrene Truppen profitieren nämlich oft von Boni, so bekommt etwa eine Panzerereinheit eine höhere Reichweite oder eine Stuka mehr Bumms gegen Schiffe. Erfahrene Trupps können zudem nicht nur zehn, sondern sogar 15 einzelne Einheiten enthalten. Es dauert zwar zig Missionen, um dafür genügend Erfahrung zu sammeln, plus bis zu fünf Runden, um aufs Stärke-Maximum von 15 aufzustoßen. Aber so eine Supereinheit ist dann eben auch schlicht – super.

Und dann wären da noch die Schiffe. Zu denen pflegen wir seit 1994 eine Hassliebe, an der auch **Panzer Corps** nichts ändert. Denn wieder lassen sich die Flottillen nicht auffrischen, wenn sie Verluste kassiert haben, sondern nur betanken und aufmunitionieren. Dabei sind die Schnellboote, Zerstörer, Kreuzer und Schlachtschiffe doch so wichtig! Nicht nur gegen andere Schiffe, sondern auch als Küstenbombardeure und Schutzschirm gegen U-Boote und Bomber, die bei Invasionen unseren Truppentransportern ans Segeltuch wollen. Doch zurück zur Eingangsfrage: **Panzer Corps** ist weder dreist noch doof. Sondern genial. Martin Deppe

TERMIN: 11.7.2011

PREIS: 40 US-Dollar (28 Euro) USK: nicht geprüft

Panzer Corps

Rundentaktik

Publisher	Matrix Games / Slitherine
Entwickler	The Lordz Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	– (Download)
Quicklink	GameStar.de/Quicklink/7484
Kopierschutz	Freisfalt-Code

GENRE-CHECK

STRATEGIE

↑ SPASS ↓

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Dank Kernarmee und immer neuen Truppentypen motiviert Panzer Corps langfristig.«

Kriterium	Realistisch	Fiktiv
SCENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
Einheiten Individuen	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Szenario (2) **SPIELTYPEN** abwechselnd an einem PC, Play by Mail (serverbasiert) **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSUCHE** via Slitherine
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden **WERTUNG** Sehr gut
»Die spannenden Multiplayer-Gefechte dauern natürlich noch länger als gegen die KI – deshalb am besten per Mail spielen!«

GRAFIK

- + detaillierte, gut unterscheidbare Einheiten + gute Kampfeffekte + hübsche Landschaften ... - ohne jede Animation
- keine »Sterbeanimationen«, Einheiten verschwinden einfach

5/10

SOUND

- + wuchtige, realistische Soundeffekte
- + passende Musik + gesprochene Briefings
- keine Umgebungsgeräusche

8/10

BALANCE

- + Tutorial-Kampagne + eingebautes Lexikon + für jedes Problem gibt's eine Taktik + wahrscheinlicher Kampfausgang wird vorab angezeigt - selten: unrealistische Kampfsergebnisse

9/10

ATMOSPÄRE

- + authentische Einheiten und Taktiken + besondere Ereignisse
- + tolles Intro mit Dioramen-Kamerafahrt ... - danach aber keine weiteren Zwischensequenzen - insgesamt eher nüchtern

7/10

BEDIENUNG

- + Truppen lassen sich sehr gut bewegen + genauer Marschweg wird angezeigt + Befehle verfallen nicht mehr + Anzeige, welche Flieger ein Flieger mit seinem Sprit noch erreichen kann

10/10

UMFANG

- + vier Kampagnen plus Trainings-Feldzug + 26 lange Szenarios
- + spielbare Truppentypen von über einem Dutzend Nationen
- + eingebautes kleines Panzerlexikon - kein Afrika-Feldzug

10/10

STARTPOSITIONEN

- + realistisches Truppenkontingent + Ausgang einer Kampagnenmission bestimmt den weiteren Verlauf + realistische technische Entwicklung + Aufstellphase beeinflusst weitere Taktik

10/10

KI

- + stellt ihre Truppen nicht immer gleich auf + verteidigt gut und nutzt Schwächen des Angreifers + zieht angeschlagene Einheiten zurück - greift gelegentlich ungeschickt an

8/10

EINHEITEN

- + hervorragend verzahnte Truppengattungen + über 400 Truppentypen + Upgrades + Erfahrung + motivierender Kernarmee-Aufbau + Beförderungen bringen konkrete Boni

10/10

KAMPAGNE

- + Gelände und Wetter beeinflussen Taktiken + echtes Feldzugsgefühl durch zusammenhängende Szenarios - immer gleiche Aufgaben - keine alliierte Kampagne

8/10

Sanft erneuertes Remake von Panzer General

85 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

PROFIS

STANDARD Core 2 Duo E4300
A64 X2/4400+ AMD, Geforce 7800
2,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E5300
A64 X2/6000+ AMD Radeon 4800
4,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

KONTIGESCHITTENE

MINIMALES Pentium 4 Q GHz
AMD 3800+, Geforce FX 5200
2,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

ANSPRUCH:

EINSTÜCKER

Gods & Heroes: Rome Rising

Ein Online-Rollenspiel im Alten Rom, angereichert mit einem taktischen Squad-System und einem Anwesen zum Selberbauen. Klingt toll? Wäre es auch, wenn Gods & Heroes: Rome Rising auch nur ansatzweise fertig wäre. Von Patrick C. Lück

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **THQ** Entwickler: **Heatwave** (Gods & Heroes ist das PC-Erstlingswerk)
Termin: **24.6.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Englisch, »Deutsch«** Preis: **40 Euro + 9 Euro/Monat**

GameStar.de/Quicklink/7475

Auf DVD: Test-Video

Her gehört, Römer: »Pilus vorheriges Nematoria benötigt ein vertrauenswürdigen römischen, der Straße zum Westen zu folgen und zu lernen, warum Befehlshaber Lepontis innen hat berichten nicht können!« Äh, okay. Die eingedeutschten Auftragstexte des Online-Rollenspiels **Gods & Heroes: Rome Rising** klangen anfangs verdächtig nach Google-Übersetzung. Inzwischen haben die Entwickler zumindest einigermaßen korrekte Sätze eingebaut, auch wenn Teile des Spiels immer noch Englisch sind. Aber hey, man muss ja schon froh sein, dass es überhaupt noch erscheint.

+ Stärken

- + originelles Squad-System
- + stimmige Antiken-Kulisse
- + Spielervilla als Motivation

- Schwächen

- fehlende Spielelemente
- zahllose Bugs
- veraltete Technik
- desolante Übersetzung

kündigt, ging aber drei Jahre später pleite – ohne dass sich **Gods & Heroes** der Fertigstellung auch nur angenähert hätte. Der Untergang Roms schien besiegelt, doch Anfang 2010 übernahm der Entwickler Heatwave das Projekt. Vom Plan, **Gods & Heroes** als Free2Play-Titel auf den Markt zu werfen, rückte das Studio allerdings ab. Neben den 40 Euro Kaufpreis kostet das Spiel nun rund 9 Euro Monatsgebühren.

Um Abonnenten anzulocken, braucht **Gods & Heroes** Alleinstellungsmerkmale – und die hat es auch: Das antik-mythologische Szenario (mit der imposanten Hauptstadt Rom) ist angenehm unverbraucht und lässt uns statt gegen Orks und Trolle gegen Faune und Zen-

Denn nicht nur der Duke und Gordon Freeman lassen gerne mal auf sich warten, auch **Gods & Heroes** blickt auf eine bewegte Geschichte zurück. Der Entwickler Perpetual hatte es ursprünglich für 2005 ange-

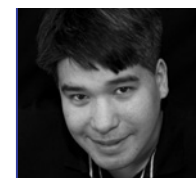


Auf die Taktik kommt es an: Während unsere KI-Begleiter einen Zentauren bei Laune halten, kümmern wir uns mit einem Vereisungsspruch um den zweiten.

tauren antreten. Zudem dürfen wir uns wie ein (kleiner) römischer Feldherr fühlen, denn jeder Spieler befiehlt eine bis zu vierköpfige KI-Kampfgruppe, den »Squad«. Neue Untergebene verpflichten wir durch erfüllte Quests. So gibt's Nah- und Fernkämpfer, Magier sowie natürlich Heiler. Im Kampf weisen wir den Kameraden Verhaltensmuster zu oder erteilen detaillierte Befehle. Daraus entsteht taktischer Tiefgang: Während wir manchen Bossgegnern bevorzugt mit Nahkämpfern auf den Pelz rücken, locken wir andere lieber mit Fernkämpfern zu uns. An Statuen können wir die Squad-Zusammensetzung jederzeit ändern. Allerdings dürfen wir unsere Gefährten nicht individuell ausrüsten, sondern nur vorgegebene Rüstungspakete für die jeweilige Klasse kaufen.

Unser eigener Held wählt neben einer Klasse (Soldat, Gladiator, Mystiker, Priester) auch einen Schutzgott. Levelaufstiege bringen vorgegebene neue Fähigkeiten sowie »Feat«-Punkte, die wir bei einem Ausbilder in einen freien Talentbaum investieren. Wenn wir

spezielle Aufträge erfüllen, verleiht uns unser Himmels Herr weitere Fähigkeiten. Beispielsweise steigert die Glücksgöttin Fortuna unsere Lebens- und Spezialwaffen-Energie.



Rome Falling

Patrick C. Lück
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich will Gods & Heroes: Rome Rising mögen. Wirklich. Denn es hat das Potenzial zum unterhaltsamen Online-Rollenspiel. Mir gefallen das unverbrauchte Szenario, das Squad-System und das Eigenbau-Anwesen. Doch nichts davon haben die Entwickler zu Ende gedacht, geschweige denn zu Ende entwickelt. Gods & Heroes ist im momentanen Zustand ein halbfertiges Spiel, das zudem arg verbuggt ist. Mal ehrlich: Würden Sie einen Hamburger kaufen, wenn Käse, Zwiebeln, Ketchup und Senf »irgendwann« noch drauf kommen? Eben.



Die Gebäude unseres Anwesens (hier ein Tempel) können wir stufenweise ausbauen.



Das Forum Romanum in der Hauptstadt Rom wirkt zwar leblos, aber imposant.

Da **Gods & Heroes** auf einem über sechs Jahre alten Grundgerüst steht, darf man von technischer Seite keine Wunder erwarten. Die Grafik wirkt an allen Ecken und Enden klobig, detailarm, matschig – kurz gesagt: veraltet. Immerhin bilden die abwechslungsreichen Landschaften und die römischen Prunkbauten eine stimmige Kulisse. Die Quests orientieren sich am üblichen Online-Standard, sind aber angenehm zahlreich. Für Abwechslung sorgen Gruppen-Instanzen, die mit mächtigen Bossen aufwarten. Allerdings geht's darin unübersichtlich zu – vor allem, weil die KI-Mitstreiter aller Spieler munter durcheinander wuseln.

Als Zuckerl überträgt uns **Gods & Heroes** die Herrschaft über ein herrschaftliches Anwesen samt Villa, Tempel, Bibliothek, Kaserne und Dorf. Zu Beginn liegt der Gebäudekomplex allerdings in Schutt und Asche. Um

Darüber hinaus ärgern wir uns über die vielen Bugs. Falsche Licht- und Schatteneffekte sind noch harmlos, viel mehr stören unlösbare Quests. Oder nicht anklickbare Objekte und Fenster. Oder die zahllosen KI-Probleme der Gegner und Begleiter. Hin und wieder fielen wir zudem aus der Spielwelt heraus – wenn sie nicht gleich komplett verschwand. Und mitten im Feindgebiet überraschte uns gelegentlich ein Ladebildschirm. Während unserer Zwangspause lief unser Held dann fröhlich weiter und stürzte sich in eine Monstergruppe – na toll. Noch dazu nerven Verbindungsverzögerungen (Lags) und regelmäßige Abstürze. Letztere zwangen uns sogar zum Löschen der Einstellungsdateien im Spielordner. Einige Bugs wurden und werden derzeit mit Patches behoben, es sind aber immer noch viele vorhanden. Deswegen ziehen wir je einen Punkt bei der Grafik- und der Bedienungswertung ab.

Wer glaubt, **Gods & Heroes** sei ein fertiges Programm, der irrt also, zumal viele Spielelemente noch fehlen. So können wir momentan nur die zehn zentralen Provinzen der Weltkarte betreten. Der Charakterlevel ist auf 30 begrenzt, erst in den folgenden Arealen soll er auf 40 und 50 steigen. Zwei zusätzliche Klassen, der Scout und der Nomade, sind zum Testzeitpunkt ebenfalls noch gesperrt. Ein Auktionshaus und ein Crafting-System fehlen. Auch wenn sich die Levelaufstiege recht zäh gestalten, hat man nach ein bis zwei Wochen alles gesehen und erlebt. Heatwave muss rasch neue Inhalte nachreichen, sonst ist **Gods & Heroes** bald nur noch eines – Geschichte. **PCL**

Rom wurde definitiv nicht an einem Tag erbaut.

ihn wiederherzustellen, nehmen wir bei den NPC-Verwaltern Quests an, mit denen wir die nächste Baustufe des jeweiligen Gebäudes freischalten. So kommen wir mit der Zeit auch an bessere Squad-Gefährten, außerdem dient unsere Villa als Lagerstätte und zur Aufrüstung unserer Mitstreiter. Das Anwesen lässt sich allerdings nicht individualisieren, wir schalten lediglich vorgefertigte Upgrade-Pakete frei.



In Instanzen wie dieser Schmuggerhöhle kann bei den vielen Minions schon mal der Überblick flöten gehen.

TERMIN 24.6.2011 PREIS 40 Euro + 9 Euro/Monat USK ab 12 Jahren

Gods & Heroes: Rome Rising

Publisher THQ
Entwickler Heatwave
Sprache Englisch, »Deutsch«
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Anmeldung

GRAFIK

- imposante römische Städte + stimmungsvolle Landschaften
- klobige Objekte und Gebäude + detailarm
- teils matschige Texturen + Bugs

SOUND

- ein paar hübsche Musikstücke + akzeptable Effekte
- bis auf sporadische Kampfrufe keine Vertonung
- dünne Soundkulisse

BALANCE

- abgeschirmtes Tutorial + passable Lernkurve
- jederzeit einsehbare Tutorialtexte ... + ... die vieles kaum oder nicht erklären
- für Profis teils zu leicht

ATMOSPHERE

- schöne Einbettung von römisch-griechischen Mythen
- leblos wirkende Welt + Texte erst zum Teil lokalisiert
- Bugs

BEDIENUNG

- aufgeräumtes Interface + gutes Schnellreisesystem
- klassische MMORPG-Steuerung + umständlicher Chat
- Squadsteuerung etwas fummelig + Bugs

UMFANG

- weitläufige Einzelabschnitte + abwechslungsreiche Landschaften
- bislang nur Gegenden bis Level 30 zugänglich
- derzeit nach ein bis zwei Wochen alles gesehen

QUESTS

- Götter-, Anwesen- und Begleiter-Quests
- erzählen teils nette Geschichten + fast nur Sammel-, Töte-, Such- oder Kurierquests
- kaum Inszenierung

CHARAKTERSYSTEM

- zum Teil freier Talentbaum + Götter-Fertigkeiten
- einige eher unnütze Fertigkeiten
- bislang nur vier von sechs Klassen zugänglich

KAMPFSYSTEM

- taktisches Squadsystem + Squad frei zusammenstellbar
- Standard-Kampfsystem + teils monotonen Klickern
- Teamzusammenspiel in Instanzen schwer zu organisieren

ITEMS

- Set-Rüstungen + kaum nutzlose Beute
- kein Crafting + insgesamt wenig Ausrüstung und Waffen
- keine individuelle Squad-Ausrüstung



Storm Frontline Nation

Dieser Sturm bringt keinen frischen Wind, aber solide Rundenstrategie, die Total War nacheifert. Allerdings auch in einem unerfreulichen Aspekt. Von Michael Graf

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Just A Game** Entwickler: **Colossalai (Storm: Frontline Nation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.6.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7311

Auf DVD: Test-Video

Notorischen Untergangspropheten zufolge steht die Europäische Union angesichts der Euro-Krise am Rande des Abgrunds. Im Rundenstrategiespiel **Storm: Frontline Nation** ist sie schon einen Schritt

weiter: Das Europa des Jahres 2012 zerbricht, jedes Land kämpft für sich. Die üblichen Gründe: Wirtschaftskrise, Rohstoff-Mangel,

Jowood-Pleite. In der Story-Kampagne folgen Sie mit Deutschland, Großbritannien, Frankreich, Russland oder der Neu-Kolonialmacht USA einer Missionskette, im freien Feldzug ringen Sie gar mit einer von 46 Nationen um

Einfluss. Wie in der **Total War**-Serie verwalten Sie dabei nicht nur Ihr Reich, sondern schlagen auch Schlachten, die ebenfalls rundenweise ablaufen. Doch nicht nur die Spielprinzipien ähneln sich, **Storm: Frontline Nation** eifert dem Vorbild auch in einem unerfreulichen Aspekt nach: der schwachen KI.

Doch Moment, eines nach dem anderen. Stärken hat **Storm: Frontline Nation** nämlich auch, beispielsweise stellt Sie jedes Land vor andere Herausforderungen, vor allem in der Story-Kampagne. Deutschland etwa muss

anfangs seine Flotte stärken, Großbritannien seine marode Infrastruktur sanieren. Neben den Hauptmissionen gibt's – auch im freien Feldzug – optionale Nebenaufträge à la »Erobern Sie drei Provinzen«. Allerdings leiden die eintönigen Aufgaben unter der lieblosen Präsentation in hässlichen Textfenstern.

Zudem entfaltet der Rundenmodus längst nicht den Tiefgang eines **Hearts of Iron 3**. Beispielsweise ist Geld der einzige Rohstoff, und auch die Forschung entpuppt sich als simpel, in fünf Kategorien schalten Sie eine Handvoll Fortschritte frei. Und in Ihren Provinzen dürfen Sie magere sechs Gebäude hochziehen, darunter Garnisonen, die Armeen versorgen. Apropos: Jede Nation rekrutiert dieselben 20 Truppentypen, darunter Spione und Kommandosoldaten. Konventionelle Streitkräfte werten Sie mit optionalen Upgrades auf, die entweder Pflicht sind – oder überflüssig.

Sei's drum, **Storm: Frontline Nation** konzentriert sich eben auf Kriege und Schlachten. Während Schiffs- und Luftkämpfe immer automatisch laufen, dürfen Sie in Feldschlachten selbst den Mauszeiger anlegen. Das macht durchaus Spaß, auch dank der ordentlichen Balance. Abgesehen von der Infanterie, die generell zu schwach ausfällt, hat jede Einheit eindeutige Stärken und Schwächen, was



Nicht so stürmisch

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Niemand weiß besser als ich, dass es bei Rundenstrategie nicht auf Grafik und Sound ankommt. Herrje, anno 2002 hat mich das erste Strategic Command wochenlang gefesselt, trotz seiner Krümeloptik. Wer das nachvollziehen kann, darf sich für **Storm: Frontline Nation** eine 70er-Wertung vorstellen. Allerdings nur eine niedrige, das Hauptproblem des Spiels ist die schlechte KI, die auf Dauer den Anspruch und die Motivation zernagt. Einmal habe ich's zwar gerne durchgespielt, der Europakrieg motiviert, die Schlachten sind spaßig. Für einen zweiten Durchlauf ist mir der Sturm aber einfach nicht mitreißend genug.

taktische Winkelzüge erlaubt. So jagen Sie Artillerie mit Kampfhubschraubern oder locken gegnerische Helis mit Panzern zu Ihrer Flak. Neben dem Terrain wirkt sich auch die Moral der Truppen aus, überdies spielen das Wetter und sogar Tag-Nacht-Wechsel eine Rolle. Die Gefechte entfalten allerdings keine Massenschlacht-Faszination à la **Total War**, denn jede Seite darf mit maximal sieben Ein-

Die Bugs

Unsere Wertung basiert auf der Version 1.0.9.1480, die mehrere Probleme bereinigt, darunter Abstürze und Soundfehler. Allerdings gibt's weiterhin Bugs: Wenn wir etwa aus einer Schlacht zurück ins Hauptmenü wechseln und einen Kampagnen-Spielstand laden, prangt auch im Strategiemodus das Truppenplatzierung-Menü der Schlacht. Abhilfe schafft dann nur ein Neustart. Für solche Macken ziehen wir bei der Bedienung einen Wertungspunkt ab.



Unsere Deutschen attackieren das von Frankreich besetzte Italien an mehreren Fronten.

Steam-Pflicht

Vor dem ersten Spielstart müssen Sie Storm: Frontline Nation auf der Online-Plattform Steam registrieren, was den Weiterverkauf verhindert.

TERMIN: 28.6.2011 PREIS: 30 Euro USK: ab 12 Jahren

Storm Frontline Nation

Rundenstrategie

Publisher Just A Game
Entwickler Colossal
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne, Einzelgefecht **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** Direct IP **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die Einzelschlachten werden mangels Abwechslung auf Dauer langweilig, die Kampagne eignet sich nur für Staatsmänner mit viel Zeit.«

GRAFIK

ansehnliche Schlachten + Upgrades wirken sich optisch aus
ordentliche Strategiekarte ... aber trister als in Total War
generelle Detailarmut + Wettereffekte verdecken Karte

SOUND

passable Kampfeffekte + profillöse Synthi-Musik
miserable Sprachausgabe
alle Einheiten sprechen (schlechtes) Englisch

BALANCE

gut umgesetzter Militär-Teil + weitgehend ausbalancierte Einheiten ... aber Infanterie zu schwach + kein spielbares Tutorial
generell niedriger Schwierigkeitsgrad

ATMOSPÄRE

motivierender Europakrieg + UNO-Pendant wacht über Beziehungen + generell lieblose Präsentation + keine nennenswerte Inszenierung + teils fehlerhafte Übersetzung

BEDIENUNG

gute Schlacht-Bedienung + Erklärtexte in Menüs
teils unlogische Menüstruktur
Strategiekarte teils unübersichtlich + Bugs

UMFANG

Europa und Nordafrika als Schlachtfeld + lange Kampagne
alle Nationen sind spielbar + guter Wiederspielwert
vergleichsweise wenige Provinzen auf der Strategiekarte

STARTPOSITIONEN

jedes Land steht vor anderen Herausforderungen
individuelle Hauptmissionen für die fünf Hauptnationen
optionale Nebenaufträge ... mit stets gleichen Zielen

KI

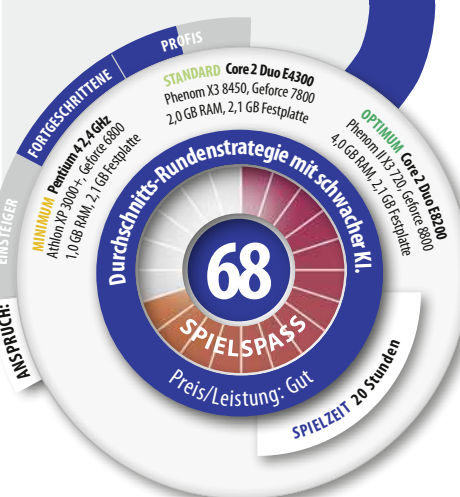
setzt Einheiten-Talente ein + bündelt Armeen + greift oft frontal an + erklärt überlegenen Nationen den Krieg + lässt Städte unverteidigt + Wegfindungs-Probleme in Schlachten

EINHEITEN

eindeutige Stärken und Schwächen + ABC-Waffen
Forschung + Spione und Kommandosoldaten + Einheiten der großen Nationen unterscheiden sich ... aber nur optisch

KAMPAGNE

Wahl zwischen freier Eroberung und Story-Feldzug
motivierender Mix aus Reichsverwaltung und Schlachten ... dem auf Dauer Anspruch und Abwechslung fehlen



Der Atomschlag versucht die Provinz und macht sie unbrauchbar.

heiten antreten. Erst wenn eine zerstört wird, kann eine weitere nachrücken. Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie auf der Strategiekarte aus mehreren Richtungen angreifen. Dann dürfen Sie Ihr Heer zwar in der Schlacht an mehreren Fronten aufstellen, sind aber trotzdem auf sieben Einheiten beschränkt.

Das Kampfgeschehen unterteilt sich in zwei Abschnitte: In Befehlsphasen erteilen Sie Order, die ihre Einheiten in Aktionsphasen selbstständig ausführen. Allerdings stören Wegfindungs-Probleme: Wenn zwei Panzer dieselbe Brücke überqueren sollen, bleibt gerne mal eines der beiden Vehikel stehen. Die KI-Feinde wiederum setzen zwar die Spezialtalente ihrer Truppen ein, stellen sich ansonsten aber oft dämlich an. Zum Beispiel wehren sie sich nicht gegen Artilleriebeschuss. Oder sie stürmen hirnlos heran – weshalb es oft genügt, den Gegner kommen zu lassen. Das senkt den taktischen Anspruch deutlich. Auf der Kampagnenkarte bündeln die Gegner ihre Truppen, handeln aber auch häufig irrational. So lassen sie ihre Hauptstadt (!) unverteidigt oder legen sich mit übermächtigen Gegnern an. Dadurch wird die Kampagne selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade

Wie Total War – nur schlechter.

recht einfach. Zumindest, wenn Sie nicht gleich mit dem halben Kontinent Streit anfangen. Darüber wachen auch die »Alliierten Nationen«. Der Staatenbund unterstützt kleine Länder, die von großen attackiert werden – was sich in jedoch nicht spürbar auswirkt.

Trotz des gemäßigten Schwierigkeitsgrades stoßen Neulinge auf einen Stolperstein: das dünne Tutorial. Lehr-Videoschnipsel und das Handbuch erklären wichtige Konzepte nur lückenhaft. Die Bedienung funktioniert zwar,

leidet aber unter ewigen Ladezeiten und teils unlogischen Menüs. So können Sie zwar Ihre Beziehung zu den »Alliierten Nationen« verbessern,

indem Sie Sperrverträge für ABC-Waffen unterzeichnen. Diese Option finden Sie aber nicht in der UNO-Übersicht, sondern im »Inland«-Karteireiter der Diplomatie-Tabelle.

Diplomatie betreiben Sie auch im Multiplayer-Modus. Im LAN oder über eine Direct-IP-Verbindung können sich bis zu vier Spieler in die Kampagne stürzen. Das kann Spaß machen – vorausgesetzt, die Teilnehmer bringen Zeit mit: Zu viert dauert eine Runde locker eine halbe Stunde. Zumindest, wenn Ihre Gegner mehr nachdenken als die KI. **GR**



In den Hexfeld-Schlachten müssen wir den Gegner meist einfach nur kommen lassen.

Super Street Fighter 4 Arcade Edition

Sie haben Street Fighter 4 schon? Dann Finger weg! Sie haben Street Fighter 4 noch nicht? Dann Finger ran ans derzeit beste PC-Prügelspiel! Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Prügelspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom (Street Fighter 4, GameStar 08/09: 90 Punkte)**
Termin: **15.7.2011** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Englisch, Japanisch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7477 Auf DVD: Multiplayer-Video

Komplizierter geht's kaum. Anfang 2009 ist **Street Fighter 4** sowohl für die Konsolen als auch den PC erschienen. Zwölf Monate später folgte das alleine lauffähige Addon **Super Street Fighter 4**, allerdings nur auf der Xbox 360 und Playstation 3. Nun bringt Capcom die **Arcade Edition**, ein DLC-Paket, das **Super Street Fighter 4** um zusätzliche Charaktere sowie diverse Multiplayer-Elemente erweitert und an der Balance feilt. Damit auch PC-Spieler etwas von dem bislang konsolenexklusiven Addon nebst Download-Update haben, steckt Cap-

com alles in eine Schachtel und stellt diese für knapp 40 Euro ins Händlerregal. Ein lohnendes Paket – allerdings nur für Spieler, die das Original-**Street Fighter 4** noch nicht besitzen.

➕ Stärken

- + immenser Umfang
- + sehr gute Charakterbalance
- + hübsche Grafik

➖ Schwächen

- wenig elementar Neues
- störende Bugs

Obwohl die 25 Kämpfer umfassende **Street Fighter 4**-Riege in Sachen Umfang kaum Wünsche offen ließ, erweitert die **Arcade Edition** das Prügelspiel um satte 14 auf nun



Neuzugang Yun haut seinen Bruder Yang mit einem **Ultra-Finisher** aus den Latschen.

39 Recken. Gut dabei: Anders als im Hauptprogramm stehen alle Figuren von Anfang an zur Verfügung und müssen nicht erst freigeschaltet werden. Fans der Serie freuen sich über die Rückkehr bekannter Charaktere wie dem in **Super Street Fighter 2** (1993) eingeführten Indianer T. Hawk, dem dauergrinsenden Kickboxer Dee Jay oder Ryus wohl größte Nacheiferin Makoto aus **Street Fighter 3**. Wobei genau das ein Knackpunkt der **Arcade Edition** ist: Wo im Hauptspiel ge-

rade mal Ken, Sakura und der Bossgegner Akuma einen ähnlichen Kampfstil pflegten wie das Serien-Urgestein Ryu, sind es mittlerweile gleich acht Charaktere. Vor allem der neue Evil Ryu unterscheidet sich nur marginal von seinem Vorbild, und der böse Oni sieht nicht nur aus wie Ryus Nemesis Akuma, sondern prügelt auch fast so. Dass die frisch hinzugekommenen Funsportler Yun und Yang Brüder sind und deshalb ebenfalls ähnliche Stile an den Tag legen, er-

Die Neuerungen



14 neue Charaktere: Die Neuzugänge sind zwar nicht all zu kreativ, fügen sich aber sehr gut in die bestehenden Kämpferriege ein. Neue Arenen gibt es allerdings nicht.



Überarbeitete Spielbalance: Die Arcade Edition feilt an der Charakterbalance, was vor allem Online-Gefechten zugute kommt. Das Niveau der Kampagne schwankt aber.



Zusätzliche Replay-Kanäle: Profis können nun spielübergreifend Wiederholungen auch hochstufiger Spieler analysieren oder eigene Replays an Freunde verschicken.



Super Street Einsteiger

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Als Fan des Hauptprogramms war ich enttäuscht, wie wenig mir die Arcade Edition letztlich bringt. Vor allem die neuen Charaktere sind angesichts ihrer Ideenarmut vernachlässigbar, und von der überarbeiteten Balance merke ich nicht viel. Wäre ich hingegen ein Serieneinsteiger, würde kein Weg an Super Street Fighter 4 vorbei führen. Das Kampfsystem ist in Sachen Zugänglichkeit und taktischer Vielfalt unerreicht, der Umfang des Programms herausragend und die Präsentation gelungen. Wer Prügelspiele liebt, der greift zu.

härten unseren Verdacht, dass Capcom wohl langsam die Ideen ausgehen und es Zeit für ein neues »echtes« **Street Fighter** wird.

Der Unkreativität beim Charakterdesign zum Trotz fügen sich die Neuzugänge perfekt in die bestehende Kämpferriege ein. Das liegt vor allem an der serientypischen herausragenden Spielbalance. Keine der Figuren ist übermächtig, alle haben ihre spezifischen Vor- und Nachteile. Zudem gibt es für jede Spezialattacke ein Gegenrezept. Zusammen mit den aus **Street Fighter 4** be-

Acht Ryus sind sieben zu viel.

kannten Super- und Ultra-Finishern sowie den raffinierten Fokusattacken ergibt das ein nach wie vor beispiellos durchdachtes Kampfsystem, das Einsteigern schnelle Erfolge verspricht und Profis vielseitige taktische Vorgehensweisen ermöglicht.

Neben neuen Charakteren erweitert die **Arcade Edition** das Hauptspiel auch um zusätzliche Replay-Funktionen für die Online-Gefechte. So ist es nun möglich, Turniere von hochstufigen Elite-Spielern (mit mehr als 3.000 Championship-Punkten) zu analysieren oder eigene Wiederholungen an Freunde zu verschicken. Zudem feilt das Update an der Spielbalance. Die Auswirkungen halten sich allerdings in Grenzen; das Niveau der Solo-Kampagne schwankt nach wie vor. Ein Kampf gegen den russischen Muskelberg Zangief etwa ist noch immer unverhältnismäßig schwer. Zudem reagieren alle anderen Figuren selbst auf dem Schwierigkeitsgrad »superschwer« noch immer genau so auf uns, wie sie es bereits in **Street Fighter 4** getan haben; von frischen Manövern oder Taktiken keine Spur. Selbst die Achievements sowie der Trainingsmodus, in dem wir vorgegebene Schlagkombinationen nachahmen müssen, kennen wir bereits aus dem Hauptprogramm. Serienprofis suchen neue Herausforderungen also vergeblich. Gewohnt fummelig ist auch der Server-Browser, der uns mehr schlecht als recht Online-Gegner sucht, die unserem eigenen Niveau entsprechen und nicht sonderlich bequem zu bedienen ist.

Ebenfalls ärgerlich: Die **Arcade Edition** plagt ungewöhnlich viele Bugs. Beispielsweise kommt es im Ladebildschirm häufig zu Grafikfehlern. Und die an sich coolen Anime-Sequenzen, die die (nach wie vor dünne) Handlung erzählen, sind zu leise abgemischt. Besonders nervig: Wenn wir die Tastenbelegung ändern wollten, stürzte unsere Testversion regelmäßig ab; wir mussten mit dem Standard-Setup vorlieb nehmen. Von diesen Macken abgesehen ist die **Arcade Edition** technisch über jeden Zweifel erhaben. Zwar verwendet Capcom erneut die Grafikengine aus **Street Fighter 4** von 2009. Die weiß aber noch immer durch ihre stimmige Beleuchtung, den hübschen Comic-Stil sowie die knalligen Effekte zu überzeugen,

und das bei erfreulich geringem Hardware-Hunger. Die Vorzeige-Grafik gepaart mit der herausragenden Soundkulisse sowie der eingängigen Steuerung erzeugt einen grandiosen Spielfluss, dem man sich nur schwer entziehen kann und der **Super Street Fighter 4** zum besten PC-Prügelspiel macht, das man derzeit kaufen kann. **DM**

TERMIN 15.7.2011	PREIS 35 Euro	USK ab 12 Jahren
Super Street Fighter 4: Arcade Edition Prügelspiel		
Publisher	Capcom	
Entwickler	Capcom	
Sprache	Englisch, Japanisch	
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD	
Kopierschutz	Games for Windows Live	

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Kampf (2), Ranglisten-Kampf (2), Endlos-Kampf (2), Turnier (2) **SPIELTYPEN** Internet, an einem PC **DEDICATED SERVER** nein
SERVERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Mit oder gegen Kumpels entfaltet die Prügelei ihr volles Potenzial.«

GRAFIK
 + weiche Animationen + Klasse Effekte
 + stimmige Comic-Optik + detaillierte Arenen
 - seltene Clipping-Fehler

SOUND
 + abwechslungsreiche Musik + sehr gute Prügel-Geräusche
 + passender Sprecher
 - Videoclips zu leise abgemischt

BALANCE
 + hervorragende Charakter-Balance
 + acht Schwierigkeitsgrade
 - Kampagne und Herausforderungen schwanken teils stark

ATMOSPHÄRE
 + Street Fighter pur! + packende Prügel-Atmosphäre
 + liebevolle Details im Hintergrund + gelungene Präsentation
 - Bugs

BEDIENUNG
 + simple Menüs, viele Optionen + mit dem offiziellen Arcade-Stick brillant spielbar + selbst mit Tastatur möglich
 - Gamepads nicht punktgenau

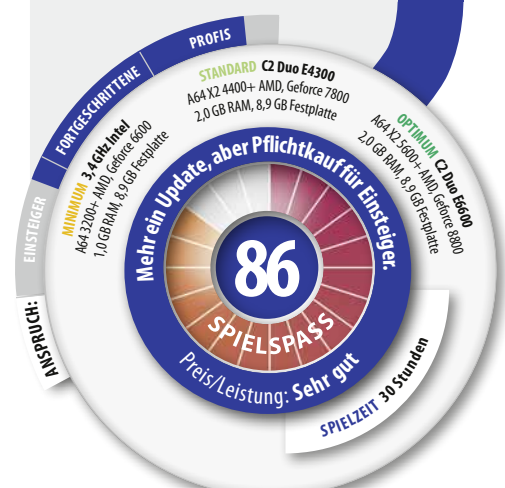
UMFANG
 + 39 Kämpfer und 22 Arenen + Herausforderungen und Training + umfangreicher Mehrspieler-Teil
 + freischaltbare Extras + hoher Wiederspielwert

CHARAKTERE
 + altbekannte Serien-Urgesteine
 + Bossgegner spielbar + jeder mit Stärken und Schwächen
 - nicht jeder Neuzugang optimal - viele Klone

KI
 + agiert äußerst aggressiv und clever
 + setzt Kombos und Finisher sinnvoll ein
 - mit der Zeit durchschaut man einige der Manöver

KAMPFSYSTEM
 + eingängig und vielseitig zugleich + taktisch durch Super- und Ultra-Kombos + raffinierte Focus-Attacken
 + Spezialattacken in zwei Varianten

HANDLUNG
 + nett gemachte Anime-Schnipsel
 + Anspielungen auf frühere Serienteile
 - extrem dünne Handlung - Fragen werden nicht beantwortet



Evil Ryu sieht nicht nur aus wie sein gutherziges Vorbild, er spielt sich auch fast so.

Freispiel

Bounty Hounds Online

Free2Play

 WAS **Free2Play** WER **Innogame**

 WO **GameStar.de/Quicklink/7481** WANN **Oktober 2011** GELD **kostenlos**

Bounty Hounds Online geht am 2. August 2011 in die Open Beta und voraussichtlich im Oktober live, wir haben schon mal die Closed Beta gespielt – und sind recht angetan. Das Science-Fiction-Werk hat einen ganz eigenen Grafikstil, der sich bis in Details wie Menüs und Schriften wiederfindet. Die Animationen gehen zwar in Ordnung, wirken aber vor allem bei stehenden Gegnern wie Fernkämpfern noch etwas spärlich. Mehr Mühe haben sich die Entwickler bei den Helden gegeben, die durchweg hübsch aussehen. Vor allem die weiblichen Helden, was wohl erklärt, warum die Charaktere relativ spät an Rüstungsteile kommen und entsprechend lange nur in Unterwäsche rumrennen.

Schon früh im Spiel ergattern Sie Ihr erstes Pet. Wobei der Begriff nirgendwo so unpassend ist wie hier. Denn der Skorpion zum Beispiel ist wie alle anderen Begleiter ein Cyborg-Viech, das im Kampf ordentlich austeilte. Bis zu drei Begleiter können Sie um sich scharen, aber immer nur einen einsetzen: Nahkämpfer, Fernkämpfer oder Unterstützer. Der Clou dabei: Die Blechkumpen gewinnen zum einen an Erfahrung und klettern die Levelleiter genauso rauf wie Ihr Charakter. Zum anderen lassen sie sich mit erbeuteten Teilen ausrüsten und durch erlernbare Fähigkeiten verbessern. Im Kampf laden die Begleiter Energie auf, und sobald der Balken voll ist, mutieren sie auf Mausklick kurzzeitig zu besonders mächtigen Kampfmaschinen – cool! Ihr eigentlicher Charakter hinkt da schon fast ein wenig hinterher, zumal es nur fünf Klassen gibt: Heavy Gunner, Shock Trooper, Engineer, Agent und Chemiesoldat (der ein wenig an seine Kollegen aus dem uralten **Command & Conquer: Renegade** erinnert). Doch zusammen mit den Pets sieht's schon ganz anders aus, denn Kombos erlauben unterschiedliche Taktiken. Unsere Heavy-Gunner-Dame zum Beispiel spielt sich wie ein **WoW**-Jäger, wenn sie etwa ihren Raketenwerfer einsetzt, während ihr Nahkampf-Begleiter die Gegner »tankt«. **MD**



Während unsere Heavy-Gunner-Dame mit einem Explosivschuss draufhält, geht ihr **Skorpion »Bernd«** in den Nahkampf über.



Unschärfe-Effekte, eine riesige Schwebestation und umhersaunende Raumer geben uns geschickt das Gefühl einer großen Spielwelt.

Fazit: Ausprobieren und dranbleiben

Empires and Allies

**Social
Game**

WAS **Strategiespiel** WER **Zynga Los Angeles**
WO **GameStar.de/Quicklink/7478** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Wer sich gefragt hat, was eigentlich all die entlassenen **Command & Conquer**-Entwickler von EA Los Angeles in letzter Zeit so getrieben haben, kann die Antwort jetzt auf Facebook spielen. Die Jungs um Studiochef Chris Corry wurden nämlich nahezu alle vom Social-Game-Giganten Zynga übernommen und haben für ihren neuen Brötchengeber das Strategiespiel **Empires and Allies** gebastelt (man

beachte die Initialen!). Und das erinnert nur auf den ersten Blick an **FarmVille** und **CityVille**. Zwar müssen wir auch hier Gebäude platzieren und Felder ernten, das alles jedoch nur zu dem Zweck, eine möglichst schlagkräftige Armee auszuheben. Mit der können wir in der Story-Kampagne (!) nicht nur der KI eins auf die Mütze geben, sondern auch die Ländereien unserer Facebook-Freunde plündern – ein diebisches Vergnügen! Die Schlachten werden dabei rundenweise auf einem separaten Bildschirm geschlagen und sind taktisch durchaus anspruchsvoll. Jede Einheit hat andere Stärken und Schwächen, häufig entscheiden Spezialwaffen (vom Zielsuchstörsender bis zum Raketenangriff) über Sieg oder Niederlage. Auch Grafik und Umfang setzen neue Qualitätsmaßstäbe und machen **Empires and Allies** zum derzeit besten Strategiespiel auf Facebook. **HK**

Fazit: Unbedingt spielen!



Je effizienter wir unsere **Inselsiedlung** planen, desto schlagkräftiger wird unsere Armee.

Hungry Sumo

**Browser-
spiel**

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Ninja Kiwi**
WO **GameStar.de/Quicklink/7479**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Durch mehrere Dutzend 2D-Levels schwebt ganz von allein ein kleiner Sumoring, der sich gegen andere Sumos, Ninjas und Konsorten behaupten muss. Prallen unsere in rosa Höschen gekleidete Sumos mit Gegnern zusammen, verlieren sie an Masse, bis sie schließlich so klein sind, dass sie zur anderen Seite überlaufen. Es sei denn, wir lassen sie Reis futtern, indem wir mit der Maus über unsere Ringer fahren. Schon fangen die Gierschlunde an zu mampfen, was sie rapide wachsen lässt. Sollte jedoch während des Mahls ein Gegner mit unserem Sumo kollidieren, platzt er. Das klingt merkwürdig? Ist es auch! Und zudem weder besonders herausfordernd, noch spaßig. Das liegt in erster Linie daran, dass die Mit-Mauszeiger-über-Sumo-fahren-damit-sich-dieser-vollfuttet-Aktion die einzige Interaktion ist, die wir in dem Spiel ausführen können. Spannend geht anders. **SKX**

Fazit: Wer's mag!?



Unterschiedliche **Gegner** haben unterschiedliche Stärken, am Spielverlauf ändert dies aber praktisch nichts.

Super Puzzle Platformer

Freeware

WAS **Geschicklichkeitsspiel** WER **Andrew Morrish**
WO **GameStar.de/Quicklink/7480**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der namenlose, in ein rotes Cape gehüllte Held hat einen wichtigen Auftrag: Er ballert mit seiner Laserkanone Blöcke kaputt, die in den Farben rot, blau und grün vom Himmel fallen. Wenn wir diese zerschießen, gibt's Punkte. Liegen mehrere gleichfarbige Kisten nebeneinander, lösen wir eine Kettenreaktion aus, die uns einen saftigen Bonus beschert. Zudem zerfallen die Blöcke in Münzen, die unseren Multiplikator und damit die gesammelten Punkte abermals in die Höhe treiben. Gleichzeitig dient der Multiplikator als Lebensenergie. Wenn uns ein Block auf den Kopf fällt, verlieren wir zwar einen Multiplikator-Level, bleiben dafür aber am Leben. Anders sieht es da beim stacheligen Boden und ebensolchen Kisten aus. Ein Kontakt damit und unser Superheld segnet das Zeitliche. **Super Puzzle Platformer** ist zwar simpel gestrickt, aber äußerst rund, besticht mit einer charmanten Retro-Optik und erzeugt ruck zuck die gute alte »Nur noch eine einzige Runde«-Spirale. **SKX**

Fazit: Unbedingt spielen!



Indem wir andersfarbige **Blöcke** zerschießen, häufen wir massig blaue an. Die folgende Kettenreaktion beschert uns einen saftigen Punktebonus.

Bei **King of the Hill** gewinnt das Team, das den einzigen Kontrollpunkt auf der Karte zehn Minuten gehalten hat.



Team Fortress 2

Mehr Spiel für kein Geld: Valve wagt sich erstmals auf den Free2play-Markt. Mit überragendem Erfolg. Die Spieler lieben Team Fortress 2 und der Rubel rollt.

Von Petra Schmitz

Kontrollbesuch

WAS **Team-Shooter** WER **Valve**
WO GameStar.de/Quicklink/7398
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Was nichts kostet, kann auch nichts wert sein! Wer nach dieser (dezent blödsinnigen) Devise handelt (fragen Sie mal bitte die Schwaben, was die davon halten), dem entgeht ganz sicher einer der besten Team-Shooter der vergangenen Jahre. Na gut, außer, er hat sich das Spiel bereits gekauft, als es noch was gekostet hat. Verstanden? Nicht? Dann kürzer: **Team Fortress 2** ist jetzt ein Free2play-Titel; und Sie sollten den schleunigst bei Steam runterladen und spielen, falls Sie das nicht schon längst getan haben.

Team Fortress 2 hat im Laufe der letzten Monate die eine oder andere Veränderung durchlaufen. Das und der neue Free2play-Status sind für uns Gründe genug, den Titel mal wieder in einem Kontrollbesuch unter die Lupe zu nehmen und zu schauen, was das Spiel mittlerweile alles bietet. Knapp und vorweg: eine Menge! Deutlich mehr Karten, neue Spielmodi, mehr Waffen für die einzelnen Klassen, ein Crafting- und Tauschsystem (kein Scherz!) und einen

Shop. Letzteres ist nur logisch, denn auch bei **Team Fortress 2** gilt: Free2play nicht ohne Mikrotransaktionen. Die neuen Inhalte führen zu einer Umfangs-Aufwertung und zu einer neuen Gesamtwertung von 92 Punkten.

Wer ein paar Cent übrig hat, kann sich im Shop beispielsweise einen neuen Hut für seine Online-Soldaten kaufen. »Das gab's aber doch auch schon vor dem Kostenlos-Betrieb«, werden jetzt einige nicht zu Unrecht sagen. Stimmt, Valve hat schon vor der Umstellung Bezahl-Items angeboten. Kurz nach dem Tsunami- und Reaktor-Unglück in Japan etwa spezielle japanische Kopfbedeckungen. Den Erlös von 430.000 Dollar spendete Valve dem Roten Kreuz für humanitäre Zwecke in der Krisenregion. Neben den Hüten dürfen ausgebeifreudige Spieler auch Waffen, Farben oder sogar Verspottungen kaufen.



Auch mit unserem im Shop gekauften **Raketenwerfer** können wir nichts gegen Medic und Heavy im Über-Modus unternehmen.

Für Einkäufe müssen Sie zuerst Punkte bei Valve erstehen (beispielsweise über Ihre Kreditkarte). Die Mindestsumme, die man investieren kann, liegt bei fünf Euro. Viele der Items wurden übrigens nicht von Valve erstellt, sondern von Hobby-Designern. Die werden dann auch am Gewinn, den die Gegenstände abwerfen, zu 25 Prozent beteiligt. Bereits im vergangenen Herbst sackten ein paar Bastler bis zu 47.000 Dollar ein.

Wer keine Lust auf Geldausgeben hat, der kann sich Gegenstände auch selbst zusammenschrauben, entsprechende Rohstoffe



vorausgesetzt. Das Crafting-System, das tatsächlich ein bisschen wie in einem Online-Rollenspiel funktioniert, macht's möglich: Während der Partien sacken Sie immer mal wieder Gegenstände ein. Beispielsweise Schilde oder Waffen. Die können Sie im Herstellungsbildschirm zerlegen und zu neuen Gegenständen kombinieren. Sie können die Klamotten aber auch behalten und vielleicht einfach Ihrem Scharfschützen die gerade gefundene Knarre in die Hand drücken.

Beim Thema Crafting sollten wir noch die Vorteile der Spieler erwähnen, die **Team Fortress 2** mal irgendwann für Geld gekauft haben: ein besonderer Hut, ein größeres Inventar, außergewöhnliche Gegenstände und mehr Baupläne. Die neuen Waffen unterscheiden sich oft signifikant von den Standard-Dingern. Doch keine Panik, so richtige Superduperwummen, die alles und jeden umpusten, werden Sie nicht finden. Wir haben uns beispielsweise einen neuen Raketenwerfer für unseren Soldaten gegönnt. Der verursacht zwar an einem einzelnen Ziel mehr Schaden, aber die Raketen

haben einen geringeren Explosionsradius. Folglich müssen wir nun besser zielen, um das Maximum aus der Puste rauszuholen.

Gelungen sind auch die frischen Spielmodi und Karten. Im Frachtrennen ist jedes der beiden Teams mit einer Bombenfracht auf Schienen durch den Level unterwegs. Also müssen beide Mannschaften einerseits dafür sorgen, dass die eigene Bombe ins Ziel rollt und gleichzeitig die andere Gruppe am Vorankommen hindern. Im ursprünglichen Modus gibt's nur eine Bombe. Im klassischen King of the Hill balgen sich beide Mannschaften um nur einen Punkt. Das Team, das den Punkt zehn Minuten gehalten hat, gewinnt. Besonders gut gefällt uns die Karte »cp_degrootkeep«. Dabei handelt es sich um eine Trutzburg, darin drei Punkte, die es einzunehmen beziehungsweise zu verteidigen gilt. Der Clou: Die Klopperen finden fast ausschließlich mit Nahkampfwaffen statt. Nur der Scharfschütze darf mit Pfeil und Bogen ran, sofern er diese Ausrüstungsgegenstände im Inventar hat. Prima: Wer die Besonderheiten der einzelnen

Klassen verinnerlichen will, kann das mittlerweile auf speziellen Trainingskarten tun.

In der jetzigen Form dürfte **Team Fortress 2** etwa dreimal so umfangreich sein wie noch bei der Erstveröffentlichung. Dass der Titel inzwischen kostenlos über Steam zu beziehen ist, tut unserer Begeisterung überdies keinen Abbruch. Mehr Teilnehmer gleich mehr Server gleich mehr Auswahl gleich mehr Spaß. Selbst wenn Sie nichts kaufen, Gegenstände ignorieren und nicht craften, sondern nur spielen wollen. **PET**

TERMIN: 10.10.2007	PREIS: kostenlos	USK: ab 18 Jahren
Team Fortress 2		
Publisher	Valve	
Entwickler	Valve	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Ausstattung	— (Download)	
Kopierschutz	Steam	
UMFANG	8	9
		Neuwertung 92



Am Spieleinstieg hat sich nichts geändert: Nach wie vor prügeln wir uns bis Stufe 20 durch das Piratennest Tortage.

Age of Conan Unchained

Seit Anfang Juli bietet Funcom das Online-Rollenspiel Age of Conan als Free2Play-Titel an. Wir haben uns angesehen, was aus der Abenteuer-Welt wurde. Von Sebastian Klix

Kontrollbesuch

WAS **Online-Rollenspiel** WER **Funcom**
WO **GameStar.de/Quicklink/7497**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Bereits Mitte 2008 erschien **Age of Conan: Hyborian Adventures** im Handel. Das Online-Rollenspiel erlaubte es, abseits von klischeebehafteten, niedlichen Zwergen und Elfen in die von Robert E. Howard erdachte, raue und blutige Welt von Conan, dem Cimmerier einzutauchen – Zutritt ab 18 Jahren. Das Spiel verkaufte sich wegen seines für das Genre rauhen Szenarios und des actionlastigen Kampfsystems binnen kürzester Zeit mehr als eine Millionen Mal, doch zahlreiche Designschneider und fehlende Spielinhalte trübten rasch die Euphorie. So blieben von zuerst gut 700.000 Accounts Anfang 2009 nur noch etwa 100.000 aktive Spieler übrig. In der Folgezeit arbeitete der Entwickler Funcom die meisten Baustellen

Auf dem neuen »Blut und Ruhm«-Server Rage kann man nirgends seines Lebens sicher sein.



ab und veröffentlichte mit **Rise of the God-slayer** eine Erweiterung, die speziell auf Spieler mit Maximallevel zugeschnitten war. Die einstigen Nutzerzahlen konnte **Age of Conan** aber dennoch nie wieder erreichen.

Seit dem 1. Juli 2011 ist Funcom mit **Age of Conan** nun auf den Free2Play-Zug aufgesprungen und bietet das Spiel unter dem

neuen Namen **Age of Conan Unchained** auch kostenlos an. Theoretisch zumindest, denn wie es Free2Play-Titel so an sich haben, sind Spieler, die bereit sind, Geld zu investieren, auch in **Age of Conan** gegenüber Gratisnutzern im Vorteil. Aber zuerst die guten Nachrichten: Für Abonnenten ändert sich praktisch nichts, die werden von nun ab allerdings Premiumkunden genannt und



Nach **Khitai** geht's nur als Premiumkunde oder durch kostenpflichtige Zugangspässe.



In der neuen Instanz »Die Bresche« erforschen wir einen Riss in der Großen Mauer von Khitai.

zahlen weiter. Egal ob Premiumkunde oder Gratisspieler, dem Weg zum Höchstlevel 80 steht nichts im Wege. Levelsperrern oder dergleichen gibt es nicht, alle Regionen des Hauptspiels sind auch für Zahlungsunwillige frei zugänglich – nur auf die ein oder andere Instanz muss man verzichten. Oder kauft einen zeitlich begrenzten Zugangspass für umgerechnet fünf Euro.

Die schlechten Nachrichten: Gratisspieler können lediglich eine Karriere als Wächter, Barbar, Mitrpriester oder Dämonologe einschlagen. Die restlichen acht Klassen müssen wir erst im Item-Shop kaufen, entweder einzeln für je fünf Euro oder im günstigeren Viererbündel für 17,50 Euro. Außerdem stehen uns dabei nur zwei Charakterslots zur Verfügung, bei Premiumnutzern sind es immerhin acht. Weitere gibt's ebenfalls gegen harte Echtwährung: 15 Euro pro Slot. **Age of Conan**-Veteranen müssen jetzt aber nicht in Tränen ausbrechen, wenn sie kostenlos weiterspielen oder wieder einsteigen wollen, denn früher erstellte Charaktere lassen sich in jedem Fall reaktivieren, egal welcher Klasse sie angehören – allerdings je nach Abo-Dauer maximal vier. Darüber hinaus sammeln auch Gratisspieler Heldenmut-, Ruhm- und Kunstfertigungspunkte und können so weiterhin ihre Gilde unterstützen.

Bei den weiteren Einschränkungen für Kostenlosspieler handelt es sich in erster Linie um Komfortfunktionen, etwa ein um die Hälfte geschrumpftes Inventar (12 von 24 Plätzen) und Bankfach (20 von 50 Fächern). Zudem stehen nur Basis-Reitfertigkeiten zur Verfügung, die meisten Chatkanäle bleiben Gratisspielern verwehrt, so auch der globale Chat – offiziell soll das Spam vermeiden. Deutlich gravierender ist jedoch, dass Gratisspieler lediglich auf zwei Raid-Instanzen beschränkt sind (Kylliki und Yakhmar) und nicht an Belagerungsschlachten teilnehmen dürfen. Hier erhält man ausschließlich über kostenpflichtige, zeitlich begrenzte Zugangspässe Einlass. Selbiges gilt für den gesamten Inhalt von **Rise of the Godslayer**, sogar wenn man sich das Addon seinerzeit gekauft hat. Als Trostpflaster für die Addon-Besitzer gibt's immerhin Rabatt auf die Pässe. Das Alternativ-Aufstiegssystem, das Teil von **Rise of the Godslayer** war, bleibt allerdings Premiumkunden vorbehalten. Damit erhalten Level-80-Bezahlspieler mächtige Talente, mit denen sie Gratiskunden spürbar überlegen sind. Wer schon mal ein Abo hatte und sich Bonustalente erarbeitet hat, kann sie zwar weiterhin nutzen. Trotzdem verstehen wir es gut, wenn sich Käufer von **Rise of the Godslayer** vor den Kopf gestoßen fühlen. Schließlich bittet sie Funcom er-

neut zur Kasse für ein Gebiet, das sie bereits bezahlt haben. Fairer wäre gewesen, den Addon-Besitzern auch beim Free2Play-Umsstieg ihr Khitai zu lassen.

Sämtliche Inhalte aus dem Item-Shop werden mit Funcom-Punkten bezahlt, die zudem auch für **Anarchy Online** und **Bloodline Champions** gültig sind. Hier gibt's neben den erwähnten Charakterslots, Klassen und Zugangspässen ein breites Angebot an inventarerweiternden Beuteln, Teleportationszaubern, Haus- und Reittieren sowie Tränken, die den Erfahrungs-, PvP- oder Alternativaufstiegs-Punktegewinn temporär erhöhen. Waffen und Rüstungen sind ebenfalls im Sortiment, darunter sogar epische Gegenstände. Bei denen handelt es sich bislang jedoch um Basis-Set-Teile, die mit PvP- oder Raidequipment nicht mithalten können – wer weiß, was da noch kommt.

Mit der Umstellung auf das Free2Play-System hat Funcom auch ein neues Content-Update aufgespielt. Darin enthalten sind die beiden neuen Solo-Instanzen »Die Bresche« und »Die Vergessene Stadt«, die sich ab Level 40 der Stufe des Spielers anpassen. Bereits im April dieses Jahres fügte Funcom schon einen frischen Dungeon für Stufe-80-Solisten im Khitai-Gebiet Kara Korum ein, »Die Zuflucht des Apostaten«.

Ebenfalls neu: Ähnlich wie in **Der Herr der Ringe Online** verfügt nun jeder Spieler über ein zweites Ausrüstungsinventar, in dem sich so genannte »Pompgegenstände« platzieren lassen. Diese werden dann statt der eigentlichen Ausrüstung angezeigt. So können wir einerseits die Gegenstände mit den besten Werten nutzen, gleichzeitig aber die optisch ansprechendsten Rüstungen zur Schau stellen, selbst wenn die vielleicht nicht so mächtig sind. Lassen Sie sich von einem Dunklen Templer in einem Kleid also nicht täuschen! Erst recht nicht auf dem frisch eingeführten »Blut und Ruhm«-Server Rage. Hierbei handelt es sich um eine Hardcore-PvP-Variante – ohne Wachen, mit begrenztem Plündern besiegter Spieler und mehr Erfahrungspunkten für PvP-Siege. Außerdem darf dort jeder Spieler nur einen Charakter erstellen. Ein »Ich log' jetzt um und hau dich platt!« soll so unterbunden werden. Bei einem Free2Play-Modell, wo jeder theoretisch so viele Accounts erstellen kann, wie er will, vielleicht nicht der verlässlichste Schutz vor gekränkten Zweitcharakteren, die den großen Bruder holen. **SKX**

TERMIN: 1.7.2011	PREIS: wahlweise kostenlos	USK: ab 18 Jahren
Age of Conan Unchained Online-Rollenspiel		
Publisher	Funcom	
Entwickler	Funcom	
Sprache	Deutsch, Englisch	
Ausstattung	– (Download)	
Kopierschutz	Anmeldung	
Die Wertung bezieht sich auf Age of Conan Unchained inklusive des Addons Rise of the Godslayer.		
Keine Wertungsänderung		90



Battlefield 3 gegen Modern Warfare 3

Zeit für den Wechsel

► Als reiner Multiplayer-Spieler war ich immer ein Fan der schnellen Action von Call of Duty und vor allem von Spielarten wie »Capture the Flag« oder »Search & Destroy«. Diese Abwechslung habe ich bei Battlefield mit seinem Conquest-Modus immer vermisst. Doch Call of Duty entwickelt sich nicht mehr weiter. So motivierend die Achievements auch sein mögen, spätestens nach dem zehnten Verbindungsabbruch oder der nächsten Hackerlobby hat man einfach keine Lust mehr. Dazu kommen die unverschämte teuren Mappacks. Nun spiele ich seit einiger Zeit Battlefield: Bad Company 2 und muss feststellen: Damit habe ich ebenfalls Spaß, und das ohne die Frustmo-

Leserbriefe

mente. Jetzt freue ich mich auf Battlefield 3, vor allem weil das nun endlich mehr Abwechslung bei den Mehrspieler-Modi bieten wird. Bei Modern Warfare 3 kann ich hingegen keine Verbesserung zu den Vorgängern erkennen. **Tim Dreher**

Ich spiele da nicht mit!

► Die Kriegsschauplätze bei Battlefield 3 jagen mir einen kalten Schauer über den Rücken. Nicht nur, weil man in einem völkerrechtswidrigen Angriffskrieg »mitspielt«, sondern weil der medial und politisch von langer Hand vorbereitete Krieg gegen den Iran ebenfalls in Hochglanz über die Monitore flimmern wird. In Battlefield 3 soll sich der Spieler mit US-Soldaten identifizieren und so deren Feindbilder und die dazugehörige Politik akzeptieren. Ob er sich darüber hinaus ein Urteil über die echte Weltlage bilden kann oder wird, halte ich für fraglich. Hier zahlen die Spieler noch freiwillig Geld dafür, sich gegen potenzielle Kriegsgräuere desensibilisieren zu lassen. Auf diesem Schlachtfeld wird man mich jedenfalls nicht mehr sehen. **Sebastian Biemann**

Duke Nukem Forever

Fail to the King, Baby!

► Damals, vor vielen Jahren, da war der Duke supercool. Fantasiervolle Levels, Fäkalhumor und ein Held, der diesen Aliens zeigte, wo der Hammer hängt. 15 Jahre später hat sich der Duke eigentlich (oder leider) nicht verändert, aber wie Fabian Siegis-

mund richtig bemerkte, wir schon. Was einstmals für reichlich Gekicher sorgte, lässt einen irgendwie schmerzlich kalt oder stößt einen regelrecht ab. Wo früher eines der innovativsten Waffenarsenale des Genres glänzte, steht heute eine 1:1-Kopie. Es gibt ja nicht einmal neue Gegner: Selbst die Alien-Königin gab es schon in ähnlicher Form, und sogar der Endboss ist der gleiche: Wie einfallslos ist das denn? Duke Nukem Forever hätte am besten nie veröffentlicht werden sollen. Dann könnten wir wenigstens sagen: »Mensch, das wäre sicher der Hammer geworden!« Das fertige (haha!) Spiel wurde offensichtlich aus Versatzstücken zusammengeschustert, um wenigstens noch irgendwie Geld aus der Marke zu holen. So bleibt mir leider nur zu sagen: Rest in Pieces, Duke! **Matthias Koletzko**

Tierquälerei!

► Ich bin enttäuscht! Maßlos enttäuscht und zornig! Was hat es mit Spaß zu tun, wie Fabian Siegismund meint, wenn der Duke eine lebende Ratte in eine Mikrowelle sperrt und das Gerät einschaltet?! Da wird ein intelligentes Tier bei lebendigem Leib gekocht! Ich dachte eigentlich, euch sei klar, dass ihr Spiele nicht nur auf technische Macken durchleuchtet, sondern auch Meinungen bildet. Und in diesem Fall vermittelt ihr, dass hier kein Tier gequält wurde, sondern dass der Duke etwas Witziges gemacht hat. Euch müssten doch die Vorurteile, mit denen die Öffentlichkeit uns Spieler beäugt, ebenfalls stören. Und dann gibt es so eine Szene in einem Spiel, die tatsächlich ge-



Duke Nukem Forever: »Da wird ein intelligentes Tier bei lebendigem Leib gekocht!«



waltverherrlichend ist, und was ist eure Reaktion? Keine Kritik, keine Gegenüberstellung unterschiedlicher Meinungen, nein: Es wird als Humor verkauft! **Falko Nepolsky**

◀ Nicht wir verkaufen das als Humor, die Entwickler von Duke Nukem Forever verkaufen das als Humor. Es geht in besagtem Video explizit darum, das zu zeigen, was Gearbox unter Humor versteht. Dass der nicht jedermanns Sache ist, sage ich im Video. Abgesehen davon zeigen wir auch gar nicht, was mit der Ratte letztlich passiert. Was wir hingegen sehr deutlich zeigen ist, wie der Duke unzählige Schweine- und Echsenmenschen bei lebendigem Leibe sprengt, zerstampft, einfriert oder schlicht erschießt. Das kommentieren wir mindestens ebenso flapsig, doch daran scheinst du dich nicht zu stören, obwohl diese Wesen nach deiner Definition sicherlich auch mindestens in die Kategorie »intelligente Tiere« fallen müssten. In anderen Videos, bei Modern Warfare 3 etwa, werden sogar Menschen getötet. Und auch damit hast du wohl keine Probleme. Insofern erscheint mir deine Kritik schlicht inkonsequent. **Fabian Siegmund**

The Witcher 2

Bosse sollte man feuern

► Bosskämpfe scheinen echte Redakteurslieblinge zu sein, und das kann ich überhaupt nicht nachvollziehen. Ich liebe Herausforderungen, spiele immer auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad und bin im Match-Ranking von Multiplayer-Shootern meist unter den Top 3, aber wenn mich eins nervt, dann sind es Bosskämpfe. Erstens fühlt es sich nun mal unrealistisch an, wenn Gegner gefühlte tausend Kugeln aushalten und selbst die fünfte Granate an die Birne des Opponenten diesem nur ein müdes Lächeln ins Gesicht zaubert. Zweitens sind die Speicherpunkte meist dämlich gesetzt: Man kämpft minutenlang, stirbt dann leider in der vorletzten Sekunde und muss sich den Mist immer wieder von vorne antun und meist sogar noch die Zwischensequenz (nicht überspringbar!) zum xten mal ansehen. Da könnte ich vor Wut den Rechner aus dem Fenster werfen!

Ein passendes Beispiel ist da The Witcher 2, der Kampf mit dem Katyrn oder Letho, die mich beinahe dazu brachten, das Spiel von der Platte zu löschen. Ich will mich beim Spielen entspannen, nicht stressen!

Thomas Müller

◀ Gute Bosskämpfe zählen für die meisten zu den großen Momenten eines Spiels, zu den dramaturgischen Höhepunkten. Natürlich sind sie selten »realistisch«, aber sie setzen Akzente und bleiben in Erinnerung. Was wäre das erste Diablo ohne den Butcher, den Skelettkönig und Diablo selbst? Eine gleichförmige Monsternetzel-Tretmühle ohne Spitzen. Bosskämpfe sind das Salz in der Heldensuppe, sie sind die Prüfsteine, an denen ich mein wahres Können beweisen muss. Spaß macht das natürlich nur, wenn die Kämpfe fair und packend inszeniert sind. Sonst, und das stimmt komplett, sind sie einfach nur nervig. **Michael Graf**

Christian Schmidt hört auf

Lyriker

► Ich hatte schon vor einer Weile in der Making Games gelesen, dass Christian Schmidt die GameStar verlässt. Das ist schade, denn sein Schreibstil und seine Art haben mir sehr gut gefallen. Darum drücke ich ihm nun die Daumen, dass er mit seinem neuen Projekt das findet, was er sucht. Er versucht sich nun nicht zufällig im schriftstellerischen Bereich? Denn gerade dort konnte ich ihn mir schon immer gut vorstellen, weil seine Art und Weise zu schreiben recht lyrisch war. Und euch wünsche ich, dass ihr trotz des Verlustes weiterhin so gut bleibt wie bisher. **Steffen Höhmann**

Charakterkopf

► Es ist ein Schreck, nein, sogar ein Schock. Christian Schmidt verlässt die GameStar. Seit nun mehr als sechs Jahren habe ich kaum eine Ausgabe verpasst, jeden Test, jeden Report, jeden Leserbrief gelesen. Jedes Spiel, das ich gespielt habe, hat von der Redaktion eine Wertung erhalten, die meine Meinung widerspiegelte. Dabei hat jeder Redakteur, jeder Mitarbeiter seine (journalistischen) Qualitäten unter Beweis gestellt und sich ein

Fehler!

Brisco Trier stapft durch die staubigen Straßen, blickt sich um. GameStar Creek ist erbärmlich, ein paar windschiefe Holzthütten inmitten der texanischen Steppe, ein Sammelbecken für verlorene Seelen, die der Traum vom besseren Leben erst in den Westen gesaugt und dann ausgespuckt hat. GameStar Creek ist ein Drecksnest, aber es ist seine Stadt! Trier rückt den Sheriffstern zurecht, zieht den Pistolengürtel hoch, spuckt den Kautabak durch die Zähne. Es wird Zeit, hier für Ordnung zu sorgen, die Fehler aus der Stadt zu jagen. Wenn Sie Sheriff Trier helfen wollen, dann schicken Sie ein Telegramm an brief@gamestar.de und melden Sie weitere Fehler. Damit keiner dieser Bastarde ungestraft davon kommt.

Titelstory: Modern Warfare 3 vs. Battlefield 3

Mit klirrenden Sporen stapft Trier in den Saloon. Am Pokertisch hockt Felix Quirmbach, der Trapper, der weiß immer was. Trier packt ihn am Kojotenfell-Kragen: »Wo sind die Fehler?« Quirmbach schiebt die Zigarre in den Mundwinkel und knurrt: »In der Battlefield-3-Titelstory erwähnt eine Unterzeile einen »Marcus Söderlund, im Text geht's aber um »Patrick Söderlund.« Daran kann nur einer schuld sein: Kansas Graf, ein Passfälscher aus, genau: Idaho! Und der sitzt gleich hier, an der Bar! Trier tippt ihm auf die Schulter, Graf dreht sich um und – zack! Trier schlägt Graf, Graf schlägt wen anders, irgendwer anders kracht in den Pokertisch, und schon prügelt sich jeder mit jedem, unterlegt von flotter Klaviermusik. Als sich der Staub legt, rappelt sich Trier hoch und schüttelt den benommenen Fälscher: »Sag es!« »Er heißt Patrick«, keucht Graf, um dann bewusstlos zu Boden zu sinken.

Hardware: Die Zukunft der Unreal Engine

Als Trier aus dem Saloon tritt, wirft sich ihm ein Mann in den Weg: »Sheriff, ich brauche Hilfe!« Sein Name, sagt der Fremde, sei Dominik Mönks, mit seiner Frau und den zwölf Kindern habe er eine Rübenfarm drüben bei der Geierschlucht betrieben – bis das Unglück hereinbrach. »Im Artikel zur Unreal Engine 3« stottert Mönks, »sind die Bilder von Unreal 2 und Unreal Tournament 2003 vertauscht.« Trier grübelt noch, wer hinter dieser Barbarei stecken könnte. Die Sioux? Die Gebrüder McSchuff? Da erklingt ein Schrei: »Hey, Sheriff!« Trier wirbelt herum. Auf der Straße steht Hendrik »The Kid« Whynes, der schnellste Pistolero westlich von Offenbach. »Oh ja, ich war's!«, ruft der Revolverheld und fingert an seinem Holster: »Und ich werd's wieder tun!« Schaulustige sammeln sich am Straßenrand, Frauen ziehen ihre Kinder beiseite. Trier erwidert fest den Blick des Herausforderers, öffnet sein Holster und raunt: »Wohl kaum.« – »Ach ja, warum nicht?« – »Weil um 12 Uhr mittags die Postkutsche um diese Ecke biegt.« – »Na und?« – »Es ist 12 Uhr mittags.« Whynes kann nur überascht aufstöhnen, bevor ihn der Vierspänner in den Staub walzt. Er war schnell, aber auch dumm wie Brot. »Spiel mir das Lied vom Brot«, schmunzelt Brisco Trier und rückt seinen Pistolengürtel zurecht. Jetzt nichts wie nach Hause, Red Dead Redemption auf dem PC spielen. Ah, verdammt.



Christian Schmidt geht: »Alles Gute und vielleicht bis bald!«.

eigenes Profil, einen eigenen Charakter erarbeitet. Eben dieser Charakter wird es sein, der mir unersetzbar fehlen wird. Die kompetenten Tests, der feine Humor in den Moderationen, die intelligenten Magazinbeiträge, der neugierige Blick über den Tellerrand (Minecraft!). Ja, die GameStar ist in guten Händen und wird weiterhin das beste deutsche Spielmagazin sein, aber ohne dich, lieber Christian, nicht mehr dasselbe. Lass von dir hören und schreib weiter! **Ben Kreschel**

Urgestein

► Seit etwas mehr als zehn Jahren bin ich nun treuer Abonnent der GameStar. Folglich habe ich schon viele gute Redakteure kommen und leider auch wieder gehen sehen. Dass nun auch du gehst, Christian, trifft mich hart. Deine Art der Spieleskritik hat mir immer besonders gut gefallen. Äußerst sachlich und fundiert, aber dennoch mit eigener Meinung, eigenem Charme und Witz. Ich denke da etwa an dein Video zum Remake von Sid Meier's Pirates. Dennoch verstehe ich deinen Wunsch, etwas Neues zu probieren, und wünsche dir dabei nur das Beste! Und wer weiß, vielleicht plagt dich ja in ein paar Jahren das Heimweh und man sieht sich im Video zu Command & Conquer: Kane's Grandson's Revenge wieder. Alles Gute und vielleicht bis bald! **Stephan Dombrowsky**

GameStar auf iPad und iPhone

Perfekt für Österreich

► Dass ich die aktuelle GameStar ab jetzt direkt auf dem iPad kaufen und lesen kann, finde ich einfach großartig: keine Stapel alter Magazine mehr, sondern gesammelt und übersichtlich am iPad. Und noch dazu ist es um einiges billiger als der normale Kaufpreis bei uns in Österreich. Von mir also ein großes Lob für die Umsetzung!

Markus Thalhammer

Videoprobleme

► Ich habe im Frühjahr ein GameStar-Abo fürs iPad abgeschlossen. Ich war zunächst sehr erfreut, von der anfänglichen Euphorie ist jedoch kaum noch etwas übrig geblieben. Das Schlimmste ist dabei das Fehlen von Videos. Es ist wirklich ein Glücksspiel, ob alle Videos vorhanden sind beziehungsweise verlinkt wurden. Schaut da denn kei-

ner noch mal drüber, bevor die Ausgabe veröffentlicht wird? Zumal viele Videos und in dem Fall auch die Redaktionsfolge auf der Titelseite verlinkt werden. Das sollte doch wirklich ins Auge fallen. **Marvin Gräfe**

◀ Du hast recht, vor allem bei der Integration von Videos ist bei unserer iPad-App noch Luft nach oben. Das Problem der verschwundenen Videos (gerade in der letzten Ausgabe) ist uns bekannt, wir suchen gemeinsam mit dem Entwickler der App nach einer Lösung. Parallel zu dieser Fehlersuche schauen wir uns übrigens auch andere Software-Lösungen an, um unser Heft auf Tablets zu bringen. Schließlich gibt es nicht nur das iPad, mit den kommenden Android-Geräten sind spannende Alternativen zum Apple-Gerät am Start. **Markus Schwerdtel**

GameStar Interaktiv

Ich war Monster töten!

► Es macht mich traurig, dass ihr mit GameStar Interaktiv aufhören wollt. Das war immer das Erste, was ich mir angesehen habe, wenn ich die neuste Ausgabe in den Händen hatte. Nun gut, ich war wohl in den letzten Monaten zu sehr damit beschäftigt, das Böse in der virtuellen Welt zu

So erreichen Sie uns

- Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
- Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.
- Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »Tachtelmechtel« 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.

bekämpfen, habe deshalb weniger gezeichnet und darum nichts zu eurer Rubrik beigetragen. Vielleicht ging es ja anderen Lesern auch so? **Ragnar Merle**

Mal wieder: Kopierschutz

Die Preise sind schuld!

Publisher pumpen massenweise Geld in die Entwicklung eines »ultimativen« Schutzes, nur um ihn dann zwölf Stunden nach Veröffentlichung geknackt zu sehen. Ein gutes Beispiel ist da Patapon 3, ein Rhythmusspiel für die PSP. Der Publisher hat das Spiel einen Monat verschoben, um derweil einen eigenen Kopierschutz zu entwickeln. Sechseinhalb Stunden nach Release war das Spiel im Netz zu finden! Na, das hat sich ja gelohnt! Die Publisher sollten sich lieber fragen, warum viele Spieler überhaupt auf Raubkopien ausweichen. Daran sind sicherlich nicht nur Breitband-Anschlüsse schuld. Die Kosten für die Kopierschutz-Entwicklung treiben die Spielpreise zusätzlich nach oben, und bei einem Solospiel, das sechs bis acht Stunden dauert und 50 Euro kosten soll, sehe ich kein ausgeglichenes Preis-Leistungsverhältnis. **Johannes Dittberner**



»Ragnar, Du hast die Welt gerettet! Was willst Du jetzt tun?« – »GameStar lesen!«

Mitmachen & Gewinnen

So nehmen Sie teil

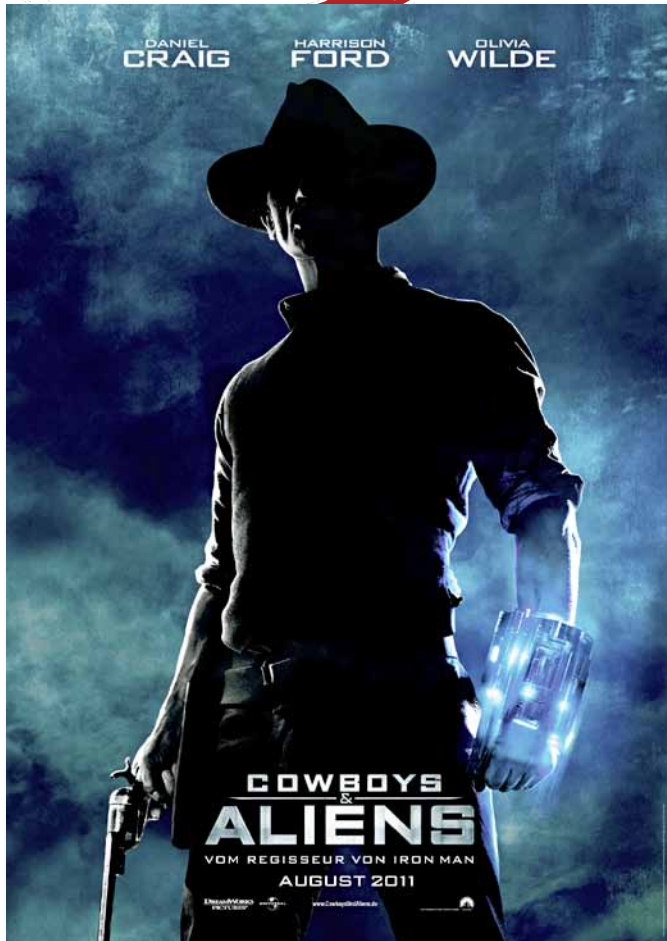
Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe.

IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München
Der Einsendeschluss ist der 22. August 2011.

AB
25. AUGUST
IM
KINO



**FLIEGEN SIE
ACHT TAGE
NACH
LAS VEGAS**



Cowboys & Aliens 1873 in der Wüste von Arizona. Ein Mann ohne Namen und Gedächtnis (Daniel »James Bond« Craig) taucht in dem kleinen Städtchen Absolution auf. Sehr zum Ärger des drakonischen Colonel Dolarhyde (Harrison Ford), der die Gemeinde mit eiserner Faust regiert. Doch als die Stadt plötzlich von Aliens attackiert wird, ist der geheimnisvolle Fremde die letzte Hoffnung.

Die Regie bei der actiongeladenen Mischung aus Western und Science-Fiction-Film übernahm Jon Favreau (**Iron Man**), Steven Spielberg und Ron Howard fungierten als Produzenten.

Gemeinsam mit Mask Energy (www.mask-energy.com) verlosen wir einen ganz besonderen Hauptpreis: eine **achttägige Reise nach Las Vegas!** Sie fliegen von Frankfurt direkt in die schillernde Kasino-Metropole, residieren im berühmten MGM Grand Hotel und fliegen mit einem Helikopter durch den Grand Canyon. Damit nicht genug, nehmen Sie noch an einer Jeep-Tour teil, die Sie unter anderem zum Hoover Damm, zum Lake Mead und zum Joshua-Tree-Forest führt.

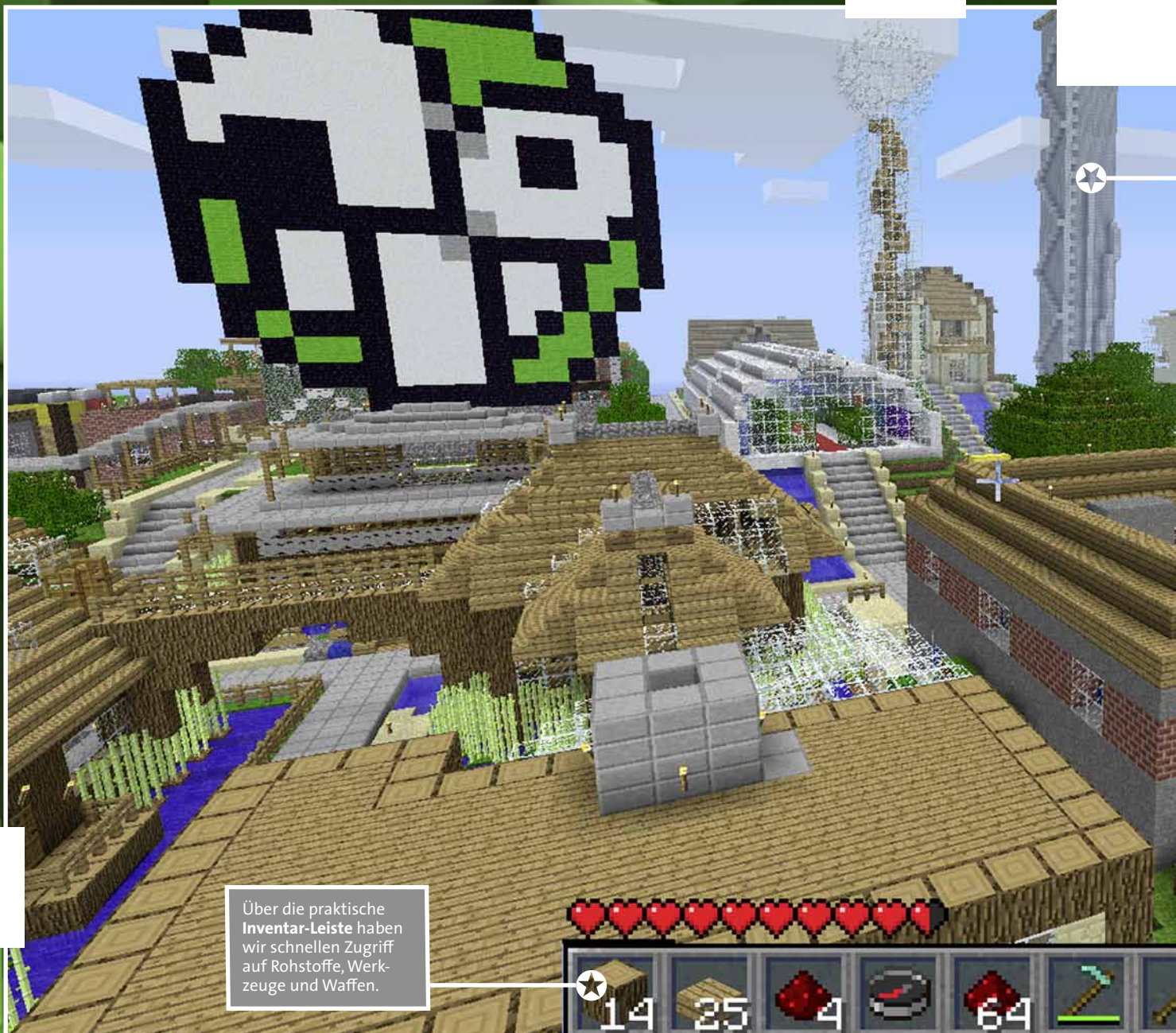
Wert der Reise: etwa 6.000 Euro.

Gewinner 07/2011

E. Bergmann, Winterberg • M. Etterler, Köln • U. Gerhardt, Berlin • S. Harff, Grevenbroich • M. Pepperrell, Buxtehude • M. Reinert, Kirchzarten • A. Roloff, Kiel • M. Wegener, Hamburg • N. Wendler, München • F. Wölk, Esens

Gewinner der Abo-Verlosung 09/2011

P. Droll, Bühl • H. Hoyer, Köln • R. Kluge, Linnich • S. Krause, Wilhelmshaven • T. Walter, Gerbrunn



Über die praktische **Inventar-Leiste** haben wir schnellen Zugriff auf Rohstoffe, Werkzeuge und Waffen.

Faszination Minecraft

Vom kruden Geheimtipp zum erfolgreichsten Independent-Spiel aller Zeiten. Wir ergründen das Mysterium Minecraft, geben Tipps zum Mehrspieler-Teil und sprechen mit Markus »Notch« Persson, dem Erfinder des kultigen Klötzchen-Baukastens. Von Daniel Matschijewsky und Michael Löprich

Dieses Bild entstand auf dem Server **minestarc.de**, der von Usern des GameStar-Forums betrieben wird. Danke, Jungs!

Die zufallsgenerierte **Minecraft-Welt** ist theoretisch endlos. Nur nicht nach oben oder unten. Hier ist nach 128 Würfel-Einheiten Schluss.



Noch vor einem Jahr hatte kaum jemand von **Minecraft** gehört. Das kleine, krude aussehende Klötzchenspiel aus Schweden, das sich Ende Juli 2010 noch im Alpha-Stadium befand, wurde von gerade mal 38.000 Menschen gespielt. Doch nur drei Monate später waren es bereits 250.000, Anfang 2011 gar eine Million. Heute zählt der Entwickler Mojang knapp 2,8 Millionen Käufer, 9.000 kommen täglich hinzu. **Minecraft** ist plötzlich in aller Munde, nahezu jeder hat es schon mal ausprobiert oder zumindest davon gehört. Liegt es an Markus Perssons innovativem Geschäftsmodell, das Programm bereits in der Alpha-Version zum kleinen Preis anzubieten und sukzessive um kostenlose Updates zu erweitern? Oder liegt der Erfolg vielmehr daran, dass **Minecraft** keinerlei Regeln hat oder Ziele vorgibt und den Spieler stattdessen einfach »machen« lässt?

Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen. Fest steht: **Minecraft** erinnert uns daran, dass Spiele mehr leisten können, als nur zu zerstreuen. Sie können Kreativität entfesseln, einen Schöpfergeist, den wir vielleicht gar nicht in uns erwartet hätten. Innerhalb weniger Minuten entwickelt das Programm eine Sogwirkung, der man sich nur schwer entziehen kann. Klar, im Grunde bauen wir nur Klötzchen (Erde, Stein, Holz, etc.) ab und schichten sie zu neuen Formen auf. Oder wir verarbeiten sie weiter zu Möbeln, Werkzeugen, sogar Maschinen. Ideen entstehen, Pläne werden geschmiedet, unsere anfangs mühevoll hochgezogene Hütte aus Dreck sieht schon einen Tag später ganz schön alt aus, wir errichten eine neue aus Stein, diesmal am Meer. Das Strandhaus bekommt eine Terrasse spendiert, dann einen Balkon und schließlich einen dreistöckigen Leuchtturm, von dem glühende Lavaströme in die Tiefe stürzen. Irgendwann

reicht das nicht mehr, eine Bahnstrecke muss her. Die führt über säulengesäumte Brücken zu einem gewaltigen Palast aus schwarzem Obsidian, hinter dem die

Türme einer noch gewaltigeren Kathedrale in den Himmel ragen, erbaut aus Material, das wir in monsterverseuchten Höhlen unter Lebensgefahr geschürft haben.

Kreativität ist ansteckend. Dass **Minecraft** wenig erklärt, ja geradezu wortkarg bleibt, treibt die Spieler in Foren und Wikis, wo sie sich vernetzen, Hilfestellungen geben, Rezepte austauschen und sich zusammenschließen, um gigantische Großprojekte aus der Klötzchenwelt zu stampfen. Dass die Entwickler das Programm (gratis) regelmäßig erweitern, vergrößert die Möglichkeiten, liefert immer neue Spielereien und bietet Raum für Verbesserungen und Umbauten. Gemeinsam mit anderen scheint plötzlich alles machbar. Wer von Fans eingerichtete Server besucht, der steht inmitten von Metropolen, bestaunt turmhohe Pixel-Doppelgänger prominenter Spielehelden, taucht in die Klötzchenversion der Unterwasserstadt Rapture aus **Bioshock** hinab oder stromert durch maßstabsgetreue Nachbauten echter Monumentalbauten.

Dann reicht es nicht mehr, nur anzuschauen. Man will daran teilhaben, mitwirken und gemeinsam mit anderen etwas Großes erschaffen. Etwas, auf das man stolz sein, das man mit leuchtenden Augen Freunden und Familienmitgliedern präsentieren kann: »Seht, das haben wir gebaut«. Doch wie all das funktioniert, wie ambitionierte Hobbyarchitekten passende Mitspieler finden und wie sie sich organisieren, auch darüber schweigt sich das Programm aus. Wir nehmen Sie auf den folgenden Seiten an die Hand, erklären Schritt für Schritt, wie der umfangreiche Mehrspieler-Teil von **Minecraft** funktioniert und wie Sie gemeinsam mit anderen eine Klötzchenwelt ganz nach Ihren Vorstellungen erschaffen. **DM**

Mehr Minecraft mit Mods



Millénaire erweitert den Einzelspieler-Modus um Dörfer nebst KI-gesteuerter Handwerker. Die gehen selbstständig ihrem Tagewerk nach, hacken Holz oder schmieden Waffen. Die Mod integriert zudem eine eigene Währung und erlaubt Handel mit NPCs.

Minecraft ist enorm mod-freundlich. Die Fans nutzen das; im Internet findet man fast täglich neue Texturpakete, Bauelemente, Komfortfunktionen oder gar umwälzende Spielerweiterungen. So kann sich jeder ganz leicht sein persönliches Minecraft-Erlebnis zusammenklicken. Wir haben zwei Beispiele für Sie herausgepickt:



Das **Zelda-Texturpaket** ist nur eine von unzähligen Grafik-Mods, die den optischen Stil von Minecraft verändern. Neben Spielen dienen vor allem bekannte Filme, Comics und Kunstepochen als Vorlage, um das Programm zu individualisieren oder aufzuhübschen.

Vor allem innerhalb der letzten Monate hat sich in der **Minecraft**-Community viel getan. Täglich entstehen neue Server, die in Fan-Foren beworben werden und zum Mitbauen

einladen. Mittlerweile gibt es mehrere Hundert dieser Server, die zudem rund um die Uhr erreichbar sind. Um in den Mehrspieler-Modus von **Minecraft** eintauchen zu können, ist also erstmal kein eigener Server nötig.

Die angebotenen Serverlisten sind lang, und jeder einzelne lockt mit interessanten Funktionen. Während manche Server ein unverändertes, dem Einzelspieler-Modus entlehntes Spielgefühl bieten, liegt der Fokus der meisten anderen auf dem freien, ja geradezu grenzenlosen Bauen von möglichst eindrucksvollen Gebilden. Hier bekommen Sie als Spieler alle verfügbaren Rohstoffe zugeteilt oder dürfen sich diese gar selbst per Ch(e)at-Befehl erstellen. Wiederum andere Server spendieren **Minecraft**



Im Mehrspieler-Modus von **Minecraft** arbeiten sogar **Batman** und der **Joker** friedlich miteinander.

anderen Mine oder raubte fremde Häuser aus. Allerdings wird es mit der Ordnung auf manchen Servern außerordentlich streng gehalten. So gibt es bisweilen sogar fest zugeordnete Bauplätze, auf denen Spieler ihre

der sein eigener Herr, hier herrscht kein Raubbau, und das Spielerlebnis kann durch das Einbinden von Modifikationen ganz den eigenen Vorlieben angepasst werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um gemeinsam mit Freunden in die Klötzchenwelt von **Minecraft** einzutauchen. Im Folgenden präsentieren wir Ihnen drei Hosting-Methoden und erläutern deren Vor- sowie Nachteile.

Um unkompliziert und schnell mit Freunden gemeinsam **Minecraft** zu spielen, empfehlen wir Ihnen das offizielle, vom Entwickler Mojang bereitgestellte Server-Programm. Gut dabei: Für eine erfolgreiche Installation müssen Sie kaum etwas über Server-Hosting wissen. Zunächst navigieren Sie zur **Minecraft**-Homepage und laden sich im Download-Bereich die »Minecraft_Server.exe« herunter. Diese platzieren Sie in einem beliebigen Ordner auf Ihrer Festplatte; beim Ausführen des Programms entsteht dort Ihr neuer **Minecraft**-Server. Beim ersten Start generiert der Server eine frische Welt, die von nun an bei jedem Neustart geladen wird. Damit sich auch andere Spieler mit Ihrem Server verbinden können, müssen Sie einen Port für das Netzwerk freigeben. Dazu verbinden Sie sich über einen Inter-



ein Wirtschaftssystem, das Spielern erlaubt, miteinander zu handeln.

Eines haben jedoch alle **Minecraft**-Server gemeinsam: ihre Regeln. Sie garantieren ein friedliches Miteinander sowie den Schutz der eigenen Bauwerke und Rohstoffe. Ohne diese Regeln würde auf vielen Servern Anarchie herrschen. Ein jeder schürfte in eines

Gebäude errichten dürfen, während andere Bereiche tabu sind. Wer dabei aus Versehen ein Schild übersieht, das das Eigentum anderer markiert, fliegt schnell vom Server.

Ein Maximum an Freiheit gewährt also nur die eigene Mehrspieler-Umgebung. Hier ist je-

Nützliche Mods für Ihren Server



Mit **TooManyItems** gehört mühsames Rohstoff-Suchen in tiefsten Minen der Vergangenheit an. Ein Klick auf die gewünschte Ressource, und schon fällt diese vor Ihnen auf den Boden. Praktisch bei großen Bauvorhaben.



VoxelDroop fügt einigen Gegenständen zusätzliche Funktionen hinzu. Mit dieser Mod wird der bislang nutzlose Schleimball zum Pipetten-Tool, und die Steinaxt fügt den angeklickten Block Ihrem Inventar hinzu.



Keine Lust mehr auf gefühlte endlose Märsche? Dann schwingen Sie sich mit **VoxelAir** in die Lüfte und erkunden Sie Ihren Server von oben. So lassen sich turmhohe Gebäude mühelos auch ohne Gerüste hochziehen.



Der integrierte Chat ist sehr unübersichtlich. Wir empfehlen nebenher Teamspeak oder Skype zu nutzen.

Sie die Datei in das Verzeichnis, in dem Ihr Server liegt und benennen sie in »RUN.bat« (ohne Anführungszeichen) um. Achten Sie dabei

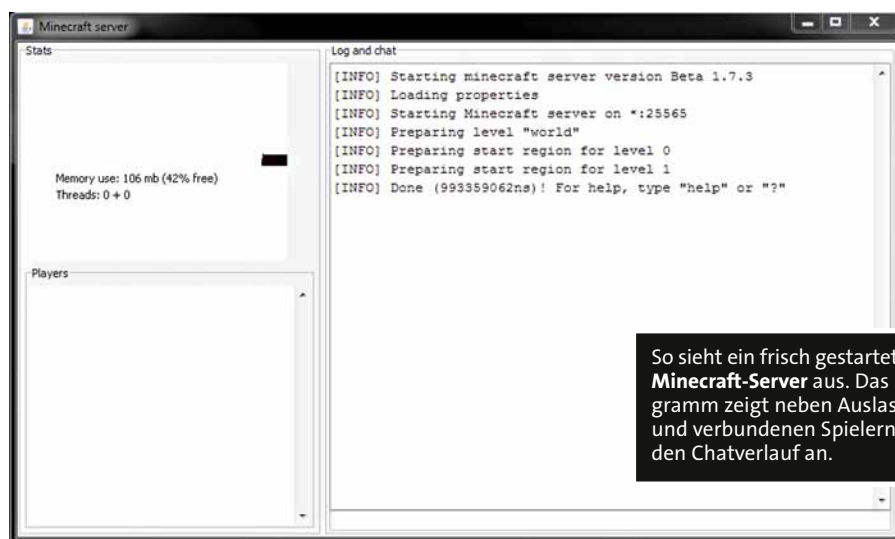
unbedingt darauf, dass Sie die Dateiendung »txt« entfernen. Zu guter Letzt folgt nun die Portfreigabe sowie das Recherchieren der eigenen IP-Adresse wie bereits oben erläutert, und das Bauen auf Ihrem frisch gebackenen **Minecraft**-Server kann beginnen.

Das **Minecraft**-Betriebssystem »MineOS« ist eher für Profis empfehlenswert, denn die Installation ist aufwändig und erfordert diverse Linux-Kenntnisse. Im Gegenzug liefert das Programm bestmögliche Stabilität bei wenig Hardware-Hunger. Allerdings ist für diese Methode des Server-Hostings einiges an Aufwand notwendig, denn – anders als bei den ersten beiden Möglichkeiten – ist MineOS ein eigenes Betriebssystem, das einzig für die Verwaltung eines **Minecraft**-Servers gedacht ist. Sie benötigen jedoch keinen eigenen PC dafür, denn das System ist für die Verwendung in einer virtuellen Maschine ausgelegt. MineOS läuft also >>

net-Browser mit Ihrem Router, in dem Sie in der Browser-Leiste die IP-Adresse des Routers eingeben. Diese finden Sie üblicherweise auf der Gehäuserückseite; in den meisten Fällen lautet sie 192.168.100.1. Im Menü »Portfreigabe« oder »Portforwarding« fügen Sie den Port 25565 der Liste an freigegebenen Ports für die IP Ihres Computers hinzu und wählen beim Typ die Option »beide«. Die IP Ihres **Minecraft**-Rechners im lokalen Netzwerk erfahren Sie mithilfe des Befehls »ipconfig« (ohne Anführungszeichen) in der Eingabeaufforderung, die Sie mit **[Strg] + [R]** und der Eingabe von »cmd« öffnen. Jetzt ist Ihr Server von überall her zugänglich, und Sie müssen Ihren Freunden nur noch die IP-Adresse Ihres Rechners im Internet mitteilen. Diese finden Sie über kostenlose Internetdienste (etwa www.wieistmeineip.de) binnen Sekunden heraus.

Die Server-Software »Bukkit« unterscheidet sich vor allem in einem Punkt vom Original-Programm. Neben verbesserter Stabilität unterstützt Bukkit Modifikationen, die der Nutzer in den Server einfügen kann. Das Programm ist die Grundlage, um einen Server nach eigenen Vorlieben zu verändern und zu verwalten. Auf der Homepage <http://bukkit.org> können Sie die Software kostenfrei beziehen. Sobald Sie die Datei auf Ihren

PC heruntergeladen haben, erstellen Sie an gewünschtem Ort einen Ordner, der später den Server mit allen Dateien enthalten soll. Dort fügen Sie die heruntergeladene *.jar-Datei ein und führen sie aus. Anschließend generiert das Tool die benötigten Server-Dateien. Bevor Sie nun Ihren Server starten können, bedarf es aber noch einer Batch-Datei zum Starten. Dazu öffnen Sie Ihren Editor und fügen den Text ein, der auf der Webseite bei Punkt 3 aufgeführt ist. Nun speichern



So sieht ein frisch gestarteter **Minecraft-Server** aus. Das Programm zeigt neben Auslastung und verbundenen Spielern auch den Chatverlauf an.



Mit **Star Gates** erschaffen Sie ein Netzwerk aus Portalen auf Ihrem Server, das Teilnehmern den bequemen Teleport auch über weite Strecken erlaubt. Verfügbare Ziele lassen sich sogar in Untergruppen sortieren.



Permissions ist ein Muss für jeden Server-Admin. Hiermit können Sie Spieler in Gruppen mit unterschiedlichen Berechtigungen und Privilegien einteilen. Unverzichtbar im Kampf gegen die verhassten Greeter.



Mithilfe von **McMyAdmin** können Sie von überall her durch ein übersichtliches und leicht zu bedienendes Webinterface auf Ihren Server zugreifen. Sehr nützlich, wenn Sie im Problemfall gerade mal nicht zuhause sind.



Mithilfe von **Flug-Mods** geht die Fortbewegung auf einigen Servern deutlich schneller vonstatten.

in einem Programm wie beispielsweise OracleVM, das das Starten eines zweiten Betriebssystems in einem bestehenden System wie Windows oder MacOS erlaubt. Auf der offiziellen Homepage von MineOS steht die Software kostenlos zum Download bereit. Dort finden Sie auch ein detailliertes Tutorial-Video, das jeden einzelnen Schritt der Installation erklärt, da eine genaue Beschreibung des Installationswegs hier den Rahmen sprengen würde.

Jeder **Minecraft**-Server bietet ein einzigartiges Spielerlebnis, das sich teils drastisch von anderen Servern unterscheidet. Dabei haben alle dasselbe Programm zur Grundlage. Grund für das variable Spielgefühl sind die von Nutzern erstellten Modifikationen, seien es einfache Dateieditoren, das Einfügen neuer Gegenstände oder sogar die Fähigkeit zu fliegen – für nahezu alles gibt es eine Mod. Mehrere Foren widmen sich der Vorstellung, Bewertung und dem Support von nutzererstellten Modifikationen und Plugins. Nahezu jeder Server greift auf oftmals mehr als ein Dutzend installierter Mods zu. Sie gewähren neben neuer Inhalte auch Kontrolle über die verbundenen Spieler. Denn ohne dezente Überwachung könnten die von der Community verhassten »Greifer« (Spieler, die mutwillig plündern und Bauten zerstören) nicht enttarnt und dauerhaft von den Servern ferngehalten werden.

Die Installation einer Modifikation wollen wir Ihnen im Folgenden exemplarisch an einem Server basierend auf Bukkit erläutern. Die erste Anlaufstelle für eine Mod für den eigenen Server ist die Bukkit-Webseite, wo im Bereich »Get Plugins« alle für Bukkit entwickelten Plugins nach Art der Modifikation aufgelistet sind. Zunächst gilt es, das gewünschte Plugin herunterzuladen. Anschließend reicht es in den meisten Fällen, die entsprechende Datei in den Ordner »Plugins« im Verzeichnis Ihres Servers zu entpacken, und schon ist das Programm erfolgreich installiert. Sollten noch weitere

Schritte zur Installation der Mod nötig sein, so ist dies grundsätzlich auf der Webseite Schritt für Schritt erläutert.

Sollten Sie einen **Minecraft**-Server mithilfe von Bukkit oder MineOS hosten oder auf fremden Servern spielen, empfehlen wir Ihnen, die automatischen Updates von **Mine-**

craft zunächst zu verneinen. Warten Sie damit so lange, bis ein passendes Update für Bukkit entwickelt wurde, was meist nicht länger als ein paar Tage dauert. Ansonsten spuckt **Minecraft** beim Verbindungsversuch auf einen Server eine Fehlermeldung aus und verweigert die Verbindung. Als Server-Administrator sollten Sie überdies in regelmäßigen Abständen überprüfen, ob für auf Ihrem Server installierte Plugins mittlerweile neuere Versionen erschienen sind. Ältere Mods sind unter Umständen nicht mehr mit aktuellen **Minecraft**-Versionen kompatibel und verursachen teils heftige Fehler oder gar Instabilität Ihres Servers.

Sollten Sie Ihren Server dauerhaft zugänglich machen wollen, führt kein Weg an der Inanspruchnahme eines DNS-Dienstes vorbei. Denn nach 24 Stunden setzt Ihr Router die IP Ihres Anschlusses aus Sicherheitsgründen zurück. Somit müssten Sie jeden Tag aufs Neue Ihre IP in Erfahrung bringen und den Gästen Ihres Servers vermitteln. Ein kostenfreier DNS-Dienst wie etwa der von DynDNS vergibt Ihrem PC eine statische Adresse, über die Ihr Server erreichbar ist. So steht dem gemeinsamen Bauen auch über längere Zeitspannen hinweg nichts mehr im Weg. Michael Löprich

Patch-Historie

Obwohl anfangs nur ein 1-Mann-Projekt, geht die Entwicklung von Minecraft rasend schnell voran. Zeitweise wurde die normale Versionszählung ausgesetzt und durch ein simples »Indev« (in development = in Entwicklung) ersetzt. Hier haben wir die wichtigsten Meilensteine des Spiels für Sie zusammengefasst.

Version	Datum	Inhalt
0.0.0	10. Mai 2009	Die Entwicklung beginnt, noch unter dem Arbeitstitel »Cave Game«.
Pre 0.0.9a	14. Mai 2009	»Minecraft« bekommt seinen Namen.
Pre 0.0.9a	16. Mai 2009	Zufalls-Levelgenerator, unterschiedliche Blockarten
0.0.12a	20. Mai 2009	Wasser und Lava, Ozean rund um die Karte
0.0.14a	25. Mai 2009	Bäume, Sand, Kies und Erze in der Landschaft, Wolken am Himmel
0.0.15a	1. Juni 2009	erster Multiplayer-Test
0.0.20	20. Juni 2009	Inventar für Spieler
0.0.24	18. August 2009	Gesundheitsanzeige und Fallschaden
0.24	31. August 2009	Creeper!
0.28	27. Oktober 2009	überarbeiteter Kreativ-Modus mit vielen kleinen Neuerungen
0.31	9. Januar 2010	Feuer und Crafting eingebaut
Indev	12. Februar 2010	Tag-/Nachtzyklus
Indev	19. Februar 2010	Schmelzofen hinzugefügt
Indev	27. Februar 2010	Unendliche Karten (»infinite maps«)
Indev	25. März 2010	Höhlensysteme, Erzadern und wachsendes Gras
Indev	7. Juni 2010	Schilder, Türen und Leitern
Indev	18. Juni 2010	Schienen und Loren

Alpha-Phase

1.0.0	30. Juni 2010	offizieller Offline-Client
1.0.1	3. Juli 2010	Hebel, Knöpfe, Druckplatten, rotes Erz
1.0.8	20. Juli 2010	Kühe, Milch und Leder
1.2.0	30. Oktober 2010	Halloween-Update: Unterwelt, Geister, Zombie-Schweinemenchen, Kürbislaternen

Beta-Phase

1.3	22. Februar 2011	Betten, mehr als fünf Welten möglich
1.4	31. März 2011	zählbare Wölfe, verschiedenfarbige Schafe, Rezept für Kekse
1.5	19. April 2011	Wettereffekte, Achievements und Statistiken
1.6	26. Mai 2011	Karten, Falltüren, Unterwelt für Multiplayer
1.7	30. Juni 2011	Kolben, Schafscheren
1.8.	?	»Adventure-Update« mit Dörfern, NPCs und Quests



Markus »Notch« Persson



Der Kopf hinter Minecraft heißt mit vollem Namen Markus Alexej Persson, ist 32 Jahre alt, Eigentümer der von ihm gegründeten Mojang AG und lebt im schwedischen Stockholm. Persson begann im Alter von sieben Jahren mit dem Programmieren. Seine berufliche Laufbahn als Spieleentwickler führte ihn unter anderem zu King.com, wo er bis 2009 arbeitete. Zu dieser Zeit wirkte er auch nebenberuflich bei der Online-Foto-Plattform »Jalbum« mit. Zudem ist Persson Mitfinder des Spiels Wurm Online, an dem er allerdings nicht mehr mitarbeitet.

»Die Offenheit des Entwicklers tut jedem Spiel gut«

Ein Kreativkopf entwickelt ein bahnbrechendes Spiel, wird reich, gründet ein unabhängiges Studio ... und wird noch reicher. Wir fragen Markus Persson, was Mojang eigentlich so besonders macht. Von Markus Schwerdtel

GameStar Du hast die meiste Zeit allein an Minecraft gearbeitet. Wie lange hast du gebraucht, um festzustellen, dass du die Arbeit nicht mehr allein schaffst?

Markus Persson Es hat eigentlich alles sehr gemächlich angefangen. Aber nach rund einem Jahr war das Projekt dann so groß, dass wir ein Unternehmen gründen mussten. Bis wir das geschafft hatten, dauerte es aber noch einmal vier bis fünf Monate, weil ich mit unzähligen Meetings beschäftigt war und mich nebenbei noch um den Code des Spiels kümmern musste.

► Nach welchen Kriterien hast du dein Entwickler-Team zusammengestellt? Sollten die Leute ähnlich ticken wie du oder war es dir gerade wichtig, dass sie neue Impulse in das Spiel bringen?

◀ Am Anfang gab es nur Jacob Porser und mich. Dann haben wir für die Unternehmensgründung Carl Manneh ins Boot geholt, der bislang allerdings noch gar nichts

mit Spieleentwicklung zu tun hatte. Wir wollten jemanden, der die Business-Seite des Ganzen versteht. Der Rest des Teams besteht aus Designern, die sich um die Inhalte und das Coding kümmern.

► Du kriegst doch sicherlich täglich tonnenweise Mails mit Vorschlägen und Ideen für Minecraft. Liest du dir das alles überhaupt durch und falls ja, wie entscheidest du, was ins Spiel kommt und was nicht?

◀ Ich kriege tatsächlich zu viele Mails, um mir jede einzelne durchzulesen. Aber ich überfliege die Betreffzeilen und schaue im Forum nach, welche Themen die Community gerade beschäftigen. Am Ende füge ich dann das ein, was ich selbst sinnvoll finde und bei dem ich sage: »Hey, das hier wäre eine super Neuerung!« Es kommt also nicht allein deswegen etwas ins Spiel, weil es viele Leute gern sehen würden.

► Und wie testet ihr die neuen Spielelemente?

◀ Wir testen erst einmal intern. Da finden wir natürlich nicht immer gleich alle Fehler, das erledigt dann

die Community für uns. Falls dann doch mal ein Problem auftaucht, patchen wir ein paar Stunden später schnell noch nach.

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

◀ Ich denke schon, dass diese Offenheit ziemlich gut für PC- oder auch für Mac-Spiele funktioniert. Du kannst täglich neue Dinge einfügen, patchen und hast einen sehr direkten Draht zur Community, was ge-



Mittlerweile gibt es offizielle **Minecraft-Kollektionen**, die auf der Mojang-Seite beworben und verkauft werden.

rade für kleine Teams sehr wertvoll ist. Die Fans sind dann viel enger mit dir verbunden, kennen dich und vertrauen dir.

► Weil du ja allein angefangen hast, konntest du bestimmt nicht gleich so viel Geld in das Projekt stecken. Was hättest du anders gemacht, wenn du schon ein paar tausend Euro Startkapital gehabt hättest?

◀ Stimmt, ich habe am Anfang kein Geld, sondern vor allem sehr viel Zeit investiert. Mit mehr Startkapital hätte ich aber nicht unbedingt viel anders gemacht. Ich mag es, Dinge von Grund auf neu zu schreiben, also hätte ich wohl keine Grafikengine lizenziert oder Ähnliches – was im Allgemeinen natürlich eine dumme Idee ist. Schließlich gibt es tolle Sachen, auf denen man aufbauen kann und die einem eine Menge Zeit ersparen. Aber wenn du etwas komplett neu entwickelst, hat das eben den Vorteil, dass eher mal ein originelles Spiel dabei herauskommt.

► Hast du dir in der ganzen Zeit nie gewünscht, zum Beispiel einen Grafiker zu haben, der dir alles einfach mal aufpoliert?

◀ Doch, den Moment gab es. Bevor ich gemerkt habe, dass der Grafikstil von Minecraft wirklich gut funktionierte, hatte ich mehrere Indie-Entwickler angesprochen und überlegt, sie für die Grafik an Bord zu holen. Irgendwie hat sich eine Zusammenarbeit dann aber doch nie ergeben und ich habe mit meinen eigenen Mitteln weiterge-

macht – was am Ende dann ja auch ziemlich gut funktioniert hat.

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

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

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

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

► Worauf können sich Minecraft-Fans in Zukunft denn alles freuen? Landschafts-Er-

weiterungen? Oder gar Spezielle Item-Sets?

◀ Sowas in der Art. Ich habe zum Beispiel viel über NPC-Dörfer nachgedacht. Das

könnte eine der Erweiterungen sein, genau wie saisonale Updates zu Halloween oder Weihnachten. Aber das sind alles derzeit nur vage Pläne, wir wissen es noch nicht genau.

► Wie groß soll das Team denn werden?

◀ Ich will die Firma so klein wie möglich halten und Spiele entwickeln, die nicht 50 Gigabytes an Grafiken benötigen. Sie sollen Spaß machen, weil das Spiel selbst, also vor allem die Mechanik, überzeugt. Aber auch diese Einstellung kann sich mit der Zeit ändern, wir stehen mit unserer kleinen Firma ja erst am Anfang. Im Moment kümmere ich mich vor allem um Minecraft, und Jakob beschäftigt sich mit unserem anderen Projekt Scrolls. Wenn beides abgeschlossen ist, könnten wir aber zum Beispiel unsere Kapazitäten bündeln und gemeinsam an einem dritten Spiel arbeiten. Wir werden sehen.

► Scrolls unterscheidet sich sehr von Minecraft. Warum spielt ihr nicht auf Sicherheit und bleibt beim bewährten Konzept und wandelt es vielleicht nur etwas ab?

Minecraft in Zahlen

Aktueller Stand:	Beta v1.7.3
Aktueller Preis:	14,95 Euro
Verkaufte Einheiten*:	2.766.298
Registrierte User*:	10.400.386
Umsatz**:	35,7 Millionen Euro
Entwicklungsstart:	10.5.2009
Updates:	179
Blogbeiträge:	790
Tweets:	9.140
Angekündigter Release:	11.11.2011
Angekündigte Plattformen:	PC, Xbox Live Arcade, iOS, Android, Xperia Play

* laut minecraft.net, Stand 11. Juli 2011

** Schätzung auf Basis der Verkaufszahlen



Markus »Notch« Persson (Mitte) im Gespräch mit Michael Trier und Markus Schwerdtel.

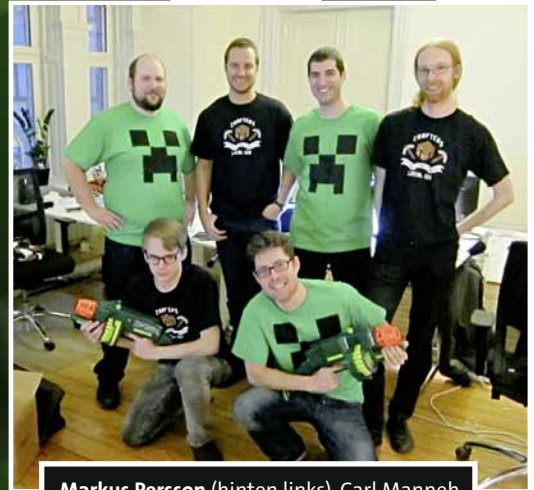


»Minecraft ist freundlicher und ruhiger als andere Spiele. Vermutlich haben deswegen viele Altersgruppen einen einfachen Zugang.«



Mojangs nächstes Projekt

Scrolls ist neben Minecraft das zweite Projekt von Markus Perssons Firma Mojang. Chefdesigner des Spiels ist Perssons alter Kumpel Jakob Porser. Die beiden tragen die Idee zu Scrolls bereits seit fünf Jahren mit sich herum, nun ist dank Minecraft endlich genug Entwicklungsbudget für die Mischung aus Sammelkarten- und Brettspiel da. Scrolls wurde im März 2011 auf der Game Developers Conference in San Francisco angekündigt, Bildmaterial gibt es bis auf wenige Artworks und Spielkartenentwürfe noch nicht. Momentan arbeitet Jakob Porser allein an Scrolls. Nach der Fertigstellung von Minecraft im November will Mojang jedoch mehr Ressourcen in das Fantasy-Spiel investieren.



Markus Persson (hinten links), Carl Manneh (rechts daneben) und Jakob Porser (vorne rechts) haben Mojang 2010 gegründet.

◀ Na ja, Minecraft gibt es eben schon. Und Scrolls ist ein Spiel, das Jakob und ich unbedingt entwickeln wollten. Jetzt haben wir die Chance dazu. Wir sind vom Konzept überzeugt und wollen nicht einfach nur ein Minecraft 2 entwickeln.

► Ihr nutzt also die Erfolgswelle von Minecraft und eure Popularität als Anstoß für das Projekt, das ihr sowieso schon immer einmal machen wolltet?

◀ Ja, das könnte man so sagen. Aktuell ist vor allem Jakob mit Scrolls beschäftigt, wir

haben aber noch zusätzlich einen Backend-Entwickler eingestellt. Das nötige Know-how fehlte uns bislang noch im Team. Was die Programmierung angeht, hat das Spiel nicht unbedingt viel gemein mit Minecraft, aber im Game Design gibt es schon Überschneidungen. Es geht besonders darum, was an einem Spiel Spaß macht und was nicht.

► Du hast doch sicherlich von vielen Publishern das Angebot erhalten, dass sie dein Spiel auf den Massenmarkt bringen. Hast du nie daran gedacht, die Marke Minecraft zu verkaufen?

◀ Am Anfang habe ich tatsächlich ständig Anfragen bekommen. Dann haben sie aber gemerkt, dass ich nicht verkaufen will, einfach weil die Marke so profitabel ist. Es waren auch ein oder zwei große Jobangebote dabei. Aber auch das ist schnell im Sande verlaufen, als man gemerkt hat, dass ich nicht wirklich auf so etwas aus war.

► Du warst ihnen wahrscheinlich auch ein wenig zu teuer, oder?

◀ Vielleicht, kann sein. (lacht)

► Thema: Neue Marktfelder. Das ganze Minecraft-Konzept könnte man doch sicherlich auch gut als Social Game auf Facebook und anderen sozialen Netzwerken umsetzen, mit dem Kauf von Gegenständen usw. Hast du darüber schon mal nachgedacht?

◀ Viele dieser Spiele sind so designt, dass sie möglichst viel Geld von den Spielern kriegen. Für mich als Game Developer fällt das nicht wirklich unter den Begriff »Spiel«, es ist vielmehr mit Glücksspiel zu vergleichen. Ich will lieber etwas machen, bei dem das Bezahlen auch wirklich Sinn ergibt. Spannend wird es zum Beispiel, wenn ich jedes Mal beim Tod meiner Spielfigur Geld einwerfen muss. So ähnlich ist es ja schon seit Jahrzehnten beim Pinball. Ich weiß, dass ich zahlen muss, wenn mir ein Ball durchrutscht, das erzeugt Spannung. Wenn ich jetzt in Minecraft anfangen, Diamanten für echtes Geld zu verkaufen, dann zerstört das meiner Ansicht nach die Balance. Reiche Spieler wären dann gleichzeitig auch erfolgreicher, da muss man wirklich aufpassen. Sonst geht das ganze Konzept ganz schnell den Bach runter.

► Den großen Erfolg von Minecraft hast du mit einer außergewöhnlichen Idee und begrenzten Ressourcen erreicht. Würdest du sagen, dass den kleinen und originellen Spielen die Zukunft gehört oder wird Minecraft auch in Zukunft eine der wenigen Perlen im AAA-Ozean bleiben?

◀ Ich hoffe, es wird beides geben. Ich liebe es auch, die aktuellsten Shooter zu spielen. Das ist wie ein Hollywood-Actionfilm und darf nicht aussterben. Aber ich hoffe auch auf mehr Raum für kleinere Teams, die originelle Ideen umsetzen. Es war lange Zeit ein Trend, die Teams immer weiter zu vergrößern und mit mehreren hundert Leuten einen Blockbuster zu entwickeln. Das ist auf lange Sicht bestimmt nicht gesund für die Branche. Du brauchst ja schließlich auch keine 200 Leute, um ein gutes Buch zu schreiben, und so verhält es sich eben auch in der Spielebranche.

► Markus, vielen Dank für das Gespräch!

MS

Nah an den Entwicklern

Bei der Entwicklung von Minecraft setzte Markus Persson von Anfang an auf Transparenz und Nähe zu den Usern. Konsequenter nutzen er und sein Team alle möglichen Kanäle, um über den Stand des Spiels zu informieren. Wer ganz nah dran sein will, der klinkt sich hier ein:

Twitter:

www.twitter.com/notch

Markus Persson schreibt über Minecraft, seinen Musikgeschmack, das Leben als Indie-Entwickler und Mahlzeiten.

www.twitter.com/Kappische

Business Developer Daniel Kaplan über den Alltag bei Mojang.

www.twitter.com/carlmanneh

Geschäftsführer Carl Manneh lenkt die Geschicke der Firma. Tweets manchmal etwas business-lastig.

www.twitter.com/c418

Minecraft-Komponist Daniel Rosenfeld über Musik, Soundeffekte und sein Leben.

Blogs:

www.Mojang.com

Das offizielle Firmenblog. Wenig zum Spiel selber, dafür viel über Merchandise, Events etc.

www.Notch.tumblr.com

Persönliches Blog von Markus Persson, in dem es jedoch hauptsächlich um Minecraft geht.

Facebook:

www.facebook.com/minecraft

Facebook-Präsenz mit rund 1,2 Millionen Fans, bietet aber nur spärliche News rund um Minecraft.

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 erhalten oder gar selbst Spieleentwickler werden?

Über die großen und kleinen Geheimnisse der Spieleentwicklung schreiben bei uns die Entwickler und Programmierer selbst – und

zwar jede Ausgabe im Making Games Magazin und jeden Tag auf makinggames.de



Eine längere Fassung des Interviews sowie weitere Artikel zu Minecraft lesen Sie in der Ausgabe 04/2011 unseres Making Games Magazins.



Wahl ohne Qual

Nur wenige Spiele stellen uns vor wirklich schwierige Entscheidungen. Warum eigentlich? Von Dennis Kogel



Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Es klingt nach einem gewöhnlichen Auftrag für einen Hexer: Den kleinen Alvin vor Banditen retten, bitte gerne, 200 Orens Standardgebühr. Aber so einfach ist es nicht. Alvin hat magische Kräfte und muss nach der Rettungsaktion behütet werden – von der bezaubernden Ärztin Shani oder der tatsächlich zaubernden Triss. Ein Problem, denn

Die Insider



Sebastian Stępień hat als leitender Story- und Dialog-Designer an beiden Teilen von *The Witcher* gearbeitet.



Casey Hudson war der Projektleiter von *Knights of the Old Republic* und betreut die *Mass-Effect*-Serie als Executive Producer.

mit beiden Frauen hat der Hexer eine Affäre. Schnell wird klar: Hier geht's gar nicht um den Buben, sondern um Geralts mittelalterliches Jungesellentum. Ich bringe Alvin schweren Herzens zu Triss, und es kommt noch härter: »Geralt, ich wollte über die Zukunft reden – über uns ...« Alarm! Triss will, dass sich der Hexer festlegt. Hochzeit? Kinder? Shani? Geralt stürzt in die nächste Absteige, betrinkt sich und versackt in der Gosse von Vizima. Und ich, ich schalte das Spiel aus. Ich will nicht über die Zukunft nachdenken. Ich will nicht »über uns« reden. Ich will Ghoule jagen. Den Orden der Flammenrose vernichten. Die schwierigste Entscheidung, die *The Witcher* von mir verlangt, hat nichts mit Monstern zu tun, mit Elfen, mit Intrigen und Königen, sondern mit menschlichen Beziehungen.

Genau genommen besteht jedes Spiel aus einem Gerüst von Regeln, innerhalb dessen ich Entscheidungen treffe. Meist unterbewusst und kurzfristig wähle ich, wohin mein Schachspiel-Bauer vorrückt oder in welche Richtung sich der Pac-Man mampft. Das ist simpel, das kann jeder. Doch 1985 hebt Richard Garriotts Rollenspielklassiker *Ultima 4* die Entscheidungen in Computerspielen auf eine neue Stufe. Auf der Suche nach der ultimativen Weisheit muss ich darin keinen Bösewicht vernichten, sondern in gewöhnlichen Taten acht Tugenden beweisen, um zum gottgleichen Avatar aufzusteigen. Die Moral hält Einzug ins Computerspiel.

Ob *Bioshock*, *The Witcher*, *Fallout* oder *Baldur's Gate*: Seit *Ultima 4* ist es populär geworden, nicht nur über das schärfere Schwert und die bessere Deckung, sondern auch über die Moral nachzudenken. In vielen Spielen stehe ich zwischen Gut und Böse, in unzähligen Momenten fälle ich salomonische Urteile über alles, was am Wegesrand geschieht. Kaputte Alien-Ehen? Atombomben? Immer her damit, der Held macht das schon. Ich bin Profi geworden in der Wahl zwischen Gut und Böse. Nur die Herausforderung dabei, die ist weg. Wie können Entscheidungen wieder zu Herausforderungen werden – so wie bei der Damenwahl in *The Witcher*?

Für Sebastian Stępień, den Story- und Dialog-Designer der *Witcher*-Serie, sind Entscheidungen die dramaturgischen Höhepunkte eines Spiels: »Es geht darum, den Spielern zu ermöglichen, die Geschichte zu beeinflussen. Entscheidungen hauchen Helden und Nicht-Spieler-Charakteren Leben ein. Sie sind der Kern des Rollenspiels.« Jede Entscheidung soll so stimulierend, so wichtig und so kompliziert sein wie ein Bosskampf. Nur dass ich in diesem Fall eben mit meinem Gewissen kämpfe.

»Wenn Entscheidungen und ihre Konsequenzen stimmig präsentiert sind«, erläutert Stępień weiter, »dann regen sie die Vorstellungskraft an und lassen uns über das Was-wäre-wenn nachdenken.« Der Weg des Avatars in *Ultima 4* ist lang und beschwerlich. Nicht wenige Spieler schei-



Der Hexer Geralt muss sich zwischen zwei Frauen entscheiden: der Magierin Triss (links) und der Ärztin Shani (rechts).

tern an der Aufgabe, ein tugendhafter Held zu sein, der die Kommode der blinden Wahrsagerin eben NICHT nach Gold durchsucht. Umso wichtiger ist es deshalb, die ultimative Weisheit zu finden: Ich muss kein Monster besiegen, keine Prinzessin retten. Ich muss meine eigenen Taten hinterfragen. Casey Hudson, der Executive Producer von **Mass Effect 3**, bringt es auf den Punkt: »In einem interaktiven Medium wie dem Videospiel haben nicht-interaktive Elemente keinen Platz. Die Geschichte muss auf den Spieler reagieren.« Das aber führt zum zentralen Problem:

Viele Spiele behandeln moralische Entscheidungen inzwischen ähnlich wie einen Mehrspieler-Modus. Wie etwas, das auf einer Checkliste steht. Etwas, das man eben haben muss. Irgendwie.

Doch wie denken sich die Entwickler diese Entscheidungen aus? Und warum ist die Entscheidung, wer ein magisches Kind erziehen darf, dann doch wieder so schwierig? Keine Belohnung, keine große Moral, keine dramatischen Duelle, nur zwei Frauen, ein Kind und für den Hexer Geralt die Aussicht auf ein Leben nach der Monster-

jagd. Warum schaffen es Spiele wie **The Witcher**, mich stutzig zu machen, mich zu unbequemen Entscheidungen zu zwingen? Und warum gehen die meisten Entscheidungen, die ich in anderen Spielen treffe, so leicht von der Hand?

»Das Spiel liegt außerhalb von Weisheit und Torheit, es liegt aber auch außerhalb von Wahrheit und Unwahrheit und von Gut und Böse«, schreibt 1938 der niederländische Kulturwissenschaftler Johan Huizinga in »Homo Ludens«. Spiele, so Huizinga, sind keine idealen Träger von Moral. Es liegt also in der Natur der Sache, dass sich Spiele oft selbst so schwer tun mit schwierigen Entscheidungen. Denn Spiele müssen vor allem als System aus Regeln und möglichen Aktionen funktionieren. Durch die Kombination von Bild, Ton und Interface machen mir gute Spiele klar, welche Folgen meine Entscheidungen haben. Ich drücke die Maustaste, und der Duke schießt. Jede wiederholbare Aktion im Spiel muss einen vorhersehbaren Effekt haben, sonst kann sie frustrieren. Wenn ich klicke, der Duke aber nicht schießt, dann bin ich enttäuscht. Warum sollte diese Vorhersehbarkeit bei moralischen Entscheidungen anders sein?

Ein Spiel muss Rückmeldung geben über getroffene Entscheidungen. Die Einteilung in Gut und Böse soll mir ermöglichen, die Konsequenzen meiner Entscheidungen besser einzuschätzen – etwas, das ich bei Entscheidungen im echten Leben schmerz-



lich vermisst. »Starre Gut-Böse-Systeme helfen«, sagt Casey Hudson. »Sie können bestimmte Situationen klarer darstellen und geben Spielern Feedback darüber, welche Rolle sie gespielt haben.« Wenn ich in **Knights of The Old Republic** einen Streit zwischen zwei Familienclans schlichte, belohnt mich das Spiel mit Gerechter-Held-Punkten. Wenn ich die Familien gegeneinander ausspiele und in ein Massaker hetzte, sammle ich Bösewicht-Zähler. So einfach kann Moral sein.

Außerdem müssen Spiele wiederholbar sein – und fair. Wenn Gordon Freeman von den Combine niedergeschossen wird, dann deinstalliert sich **Half-Life 2** nicht automatisch, sondern lädt einen Spielstand für einen weiteren Versuch. Wenn eine Entscheidung zu einem unerwünschten, nicht idealen Ergebnis führt, dann lade ich eben einen älteren Spielstand, der zum besseren Ergebnis führt. Zugleich sollten Spieler durch eine getroffene Entscheidung nicht schwer benachteiligt werden. Denn auch das führt zu Frust. Und da die Spieleentwicklung heutzutage Millionenbudgets verschlingt, müssen sich die Entwickler bemühen, Frust zu vermeiden, um möglichst viele Fans anzulocken und die hohen Kosten wieder einzuspielen. Je schwächer die Konsequenzen einer Entscheidung ausfallen, desto mehr zufriedene Käufer gibt es. Auch so einfach kann Moral sein.

Wie also können Spiele trotzdem unbequeme Fragen stellen? In einem 2009 veröffentlichten Artikel im wissenschaftlichen Journal *Game Studies* erklärt der Spieleforscher Marcus Schulzke, wie eine bedeutende Entscheidung in einem Spiel aussehen muss: »Das Ideal ist ein Szenario mit einem moralischen Dilemma mit dem Potenzial für gute und schlechte Ausgänge, die bedeutende Folgen mit sich tragen, über die Spieler aber nur begrenztes Wissen verfügen sollten.« Schulzke verfolgt damit

So einfach kann Moral sein.

ein klares Ideal, das man in wissenschaftlichen Artikeln zum Spieldesign eher selten findet. Es ist aber ein Ideal, das nur schwer zu verwirklichen ist. Unklarheit, so der aktuelle Design-Standard, führt zu Frust. »Es sollte keine ›falschen‹ Entscheidungen geben«, sagt auch Sebastian Stępień, »falsche Entscheidungen gibt es nur in Logik-Puzzles. Bei Entscheidungen in Geschichten, bei Entscheidungen, in denen es um Weltanschauung, um Moral, um Ehrlichkeit geht, sollte es keine ›korrekte‹ Lösung geben. Eine Spielwelt sollte glaubhaft auf die Entscheidungen der Spieler reagieren und die positiven und negativen Effekte einer Wahl zeigen, ohne Spieler dafür zu verurteilen.«

Starcraft 2: Wings of Liberty geht einen anderen Weg und dem Dilemma mit den falschen Entscheidungen einfach aus dem Weg. Weil der edle, verlotterte Weltraum-Cowboy Jim Raynor als Held keine Fehlentscheidung treffen darf, passt das Spiel die Geschichte und die Persönlichkeit der Nebenfiguren meinen Entscheidungen an. Kurz: Weil Jim Raynor als Avatar des Spielers unfehlbar ist, wird jede Entscheidung automatisch

richtig. Am deutlichsten wird das im Gefängnis von Neu Folsom. Jim Raynors Mitstreiter, der Phantomkrieger Tosh, huscht unsichtbar von Zellentrakt zu Zellentrakt, befreit Gefangene und erringt einen Sieg gegen das korrupte Imperium. Neu Folsom war ein Lager für Rebellen, Intellektuelle und Opfer eines vertuschten Militärprogramms. Tosh hat bewiesen, dass er Raynors Freund ist, ein treuer Gefährte.

30 Minuten zuvor muss sich Jim Raynor entscheiden, ob er Tosh hilft, die Gefangenen von Neu Folsom zu befreien. Oder glaubt er der Geheimagentin Nova, die behauptet, Tosh sei ein Verräter? Wenn sich Raynor für Tosh entscheidet, folgt der Gefängnisausbruch. Wenn Raynor Nova unterstützt, sieht die Sache ganz anders aus: Auf der Avernus Station hat Tosh ein geheimes Ausbildungslager für Terroristen aufgezogen. Zusammen mit Nova vernichten Raynors Truppen das Camp und vereiteln damit Toshs geheimen Plan, unschuldige Bürger zu verletzen. Tosh war ein Verräter, der nur auf den richtigen Moment gewartet hat, Jim Raynor in den Rücken zu fallen.

Ist Tosh verräterischer Terrorist und treuherziger Freiheitskämpfer zugleich? Nein, aber **Starcraft 2** umgeht damit das Dilem-



Dragon Age wirft zwar interessante moralische Fragen auf, die sich aber meist auf die »richtige« Art lösen lassen – sodass die Entscheidung zu leicht fällt.

Gute Entscheidungen



The Witcher 2: Wie im Vorgänger müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Menschen oder die Guerillakrieger der Elfen und Zwerge unterstützen. Keine Seite ist eindeutig gut oder böse, es gibt kein richtig oder falsch.



Mass Effect: Wer die Rachni-Königin befreit, gewinnt entweder einen wertvollen Verbündeten oder lässt eine Horde Killerinsekten auf die Galaxis los. Diese Ungewissheit macht die Entscheidung so spannend.

ma, dass eine »falsche« Wahl Spieler frustrieren könnte. Die Entscheidungen, die ich in **Wings of Liberty** treffe, sind keine moralischen Entscheidungen. Sie erzeugen kein Szenario, in dem ich zwischen mehreren Alternativen mit fühlbaren Konsequenzen wählen kann. Stattdessen erschaffen sie Paralleluniversen, die mir versichern, stets das Richtige zu tun. Eine geniale Illusion, die aber nur so lange hält, bis ich die Alternative ausprobiere. Blizzard hält seine Charaktere bewusst offen, um sie nach Belieben umzuschreiben. Für Sebastian Stępień wäre das undenkbar: »Wenn du nicht in der Lage bist, sowohl die positiven als auch die negativen Konsequenzen einer Wahl zu präsentieren, dann solltest du es lieber ganz lassen, statt eine Entscheidung einzubauen, die sich künstlich anfühlt.«

Egal ob sich Spieler nun für Tosh oder Nova, für Gut oder Böse entscheiden: Spielerisch macht es weder in **Starcraft 2**, noch in vielen anderen Spielen einen Unterschied. Die für **Bioshock** so wichtige Frage nach Entscheidungsfreiheit war am Ende in vielerlei Hinsicht eine Luftblase: Ob ich die Little Sisters umbringe oder beschütze, ändert bloß das Video am Ende des Spiels, spielerisch bleibt alles gleich. Die Entscheidung zwischen Gut und Böse ist somit keine Herausforderung, sondern lediglich eine Frage nach meiner persönlichen Vorliebe: Wenn ich böse sein will, bin ich's eben. Mit Hinterfragen hat das wenig zu tun.

Zugleich schwingen Entscheidungen in Spielen oft wild zwischen »abgrundtief böse« und »engelsgleich gut« hin und her. Solche Extreme nennt Sebastian Stępień »künstlich« und »langweilig«, weil sie Systeme schaffen, in denen Spieler den »guten« oder »bösen« Punktwert maximieren, um an spezifische Belohnungen zu kommen, statt tatsächlich über Konsequenzen nachzudenken. Wenn ich böse sein müsste, um in **Knights of the Old Republic** das beste Lichtschwert zu bekommen, dann hätten die Sith mit meiner Hilfe schon längst die Galaxis erobert.

Und so oft Spiele wie **Dragon Age** fordern, ambivalente Grauzonen aufbieten, so oft fallen sie auch zurück in bekannte Muster. In einem verwunschenen Wald hat ein Elfenmagier ein Menshendorf aus teils nachvollziehbarer, teils völlig übertriebener Rachsucht mit einem Werwolf-Fluch belegt. Nun wollen sich die Elfen und die Werwölfe gegenseitig auslöschen, beide Seiten haben verständliche Gründe – ein Dilemma? Denkste, der Held kann den Fluch nämlich auch einfach aufheben und die Elfen mit den verfluchten Menschen versöhnen. Dafür kritisiert Casey Hudson seine Bioware-Kollegen: »Einfache Entscheidungen zählen nicht. Wenn es eine offensichtlich richtige Wahl gibt, dann ist die Entscheidung praktisch wertlos.«

Das Grundproblem ist also: Als interaktives Medium sollen Spiele auch interaktiv sein. Gleichzeitig sollen sie Entscheidungen bieten, die alle Spieler zufrieden stellen und noch dazu bedeutsam sind. In dieser Hinsicht muss ich Titel wie **Mass Effect** und **The Witcher** ausdrücklich loben. Auf den ersten Blick mag **Mass Effect** ein konventionelles Moralsystem bieten, bis man merkt, dass die Unterteilung in »Vorbild« und »Abtrünniger« nicht unbedingt für »Gut« und »Böse« steht, sondern für unterschiedliche Ansätze. »Wir haben uns bewusst dafür entschieden, mit den beiden Extremen zwei Philosophien zu zeigen, also zwei Arten, das Richtige zu tun«, erklärt Casey Hudson. Auch wenn die Entscheidungen im ersten und zweiten **Mass Effect** häufig wie typische Rollenspiel-Situationen wirken, so sind es die langfristigen Konsequenzen, die jede Wahl zu etwas Besonderem machen.

Ob Commander Shepard die Königin der insektoiden Rachni am Leben lässt oder tötet, mag im ersten **Mass Effect** nur für den Zuwachs von Vorbilds- oder Abtrünnigenpunkten sorgen. Zugleich verspricht das Spiel aber, dass diese Entscheidung später eine Rolle spielen wird, die der Wahl Gewicht gibt. Die gerettete Rachni-Königin

verspricht Shepard, ihm eines Tages zu helfen – vielleicht bei der Abwehr der Reaper in **Mass Effect 3**? Oder hat der barmherzige Held durch die Königinnen-Rettung ein

Ich muss meine eigenen Taten hinterfragen.

Volk von Killerinsekten auf die Galaxis losgelassen? »Wir versuchen, epische Momente zu erschaffen«, sagt Hudson, »aber diese Momente sollen mehrere Dimensionen haben und einen Ausblick auf kommende Entwicklungen geben.«

Die Spiele der **Witcher**-Serie gehen in eine andere, eine weniger epische, aber oft genauso bewegende Richtung. Nicht zwischen Gut und Böse entscheidet sich Hexer Geralt, sondern stets zwischen dem kleineren von zwei möglichen Übeln. »Wir zeigen die unterschiedlichen Seiten eines Konflikts«, erläutert Sebastian Stępień. »Die Spielwelt ist unglaublich komplex und facettenreich. Es gibt kein reines Gut und Böse, kein Schwarz und Weiß.« In Temeria und dem Pontar-Tal gibt es nur den Kampf um den nächsten Tag. Die Elfen und Zwerge, die in **The Witcher 2** die Grenzstadt Flotsam überfallen, sind in den Augen der Menschen Terroristen, betrachten sich selbst aber als Freiheitskämpfer, die gegen die brutale Unterdrückung ihrer Völker aufbegehren. Parallelen zu Konflikten in der echten Welt sind unübersehbar. Egal, ob es um korrupte Kommandanten, Rebellenanführer, Königsmörder geht: Geralt kann keine »richtigen« Urteile fällen, weil es keine richtigen Lösungen gibt. Deshalb sind seine Entscheidungen so schwer. Und als Erlebnis so gelungen.

Über ein halbes Jahr, nachdem Triss Geralt und mir die Frage nach dem »uns« gestellt hat, bin ich nach Vizima zurückgekehrt. Mit einem Rubinring. Es hat ein wenig gedauert, bis ich mich entscheiden konnte. Aber das war's wert. Dennis Kogel

Schlechte Entscheidungen



Starcraft 2: Das Strategiespiel passt seine Charaktere nachträglich an Ihre Entscheidung an, Tosh (links) ist entweder ein Freiheitskämpfer oder ein Terrorist. So geht Blizzard unangenehmen Konsequenzen aus dem Weg.



Bioshock: Ob Sie die Little Sisters retten oder »ernten« ist nebensächlich, weil es sich weder spielerisch noch storytechnisch auswirkt. Nur das Video am Spielende läuft anders – eine verschenkte Chance.

Hall of Fame

Panzer General

Der Zweite Weltkrieg als Hexfeldschlacht: SSIs Taktikspiel begründet 1994 eine ganze Generalsdynastie - und sorgt für politischen Wirbel. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hätte ich doch nur zuerst ins Handbuch geschaut oder unten auf die Infoleiste – mein erster Infanterietrupp würde heute noch leben! Aber nein, ich musste die Jungs ja auf Posen hetzen. Schließlich greift man Städte am besten mit Fußtruppen an, wegen der Häuserkämpfe und so. Dass hinter der feindlichen Infanterie eine dicke Artillerie steht, habe ich zwar gesehen. Aber die schießt ja schließlich erst nächste Runde, wenn mir die Stadt längst gehört! Denkste. Noch bevor meine Jungs überhaupt über ihre Karabiner schießen können, rumst es gewaltig – denn die Artillerie schießt als Erste! Einfach so. Frech-

heit. Und weil ich meine Angreifer total ignorant über die Straße habe anrücken lassen (schließlich ist Blitzkrieg angesagt!), finden sie kaum Deckung. Nach dem Sperrfeuer greift die dezimierte Division zwar noch an, hat aber keine Chance mehr.

Wir schreiben das Jahr 1994, und ich hasse **Panzer General**. Zumindest ein paar Minuten lang. Denn dann passiert dem Computergegner das Gleiche, diesmal mit einem Bomberstapel: Der will sich meine Artillerie vorknöpfen, übersieht aber den Jagflieger, den ich dahinter geparkt habe und der sich nun auf die fast wehrlosen Bomber stürzt. Es ist dieses Puzzlespiel, das **Panzer General** so erfolgreich macht. Okay, alte Faustregeln wie »Erst mit den Fernkämpfern angreifen, dann auf Tuchfühlung gehen« oder »Panzer sind in Wäldern und Städten ziemlich aufgeschmissen« gelten natürlich auch hier. Aber die Truppentypen arbeiten viel besser zusammen. Angrenzende Flak schützt automatisch Boden- und Lufteinheiten, ich kann gegnerische Einheiten einklemmen, also aus mehreren Richtungen angreifen, was dicke Boni bringt. Flüsse wirken sich stark aus (Nachteile für Angreifer, es sei denn, sie sind

Deswegen legendär

- ✦ perfektes Zusammenspiel der unterschiedlichen Truppengattungen
- ✦ verzweigende Kampagnen mit Kernarmeen und Rundenlimit
- ✦ Hunderte Einheiten
- ✦ komplexe, aber nachvollziehbare Regeln, die man schnell verinnerlicht
- ✦ Indizierung wegen Texten (!)

Brückenpioniere), ebenso die Witterung, die ich sogar einen Zug im Voraus angezeigt bekomme: Wenn's regnet, kann ich weniger weit gucken und marschieren, und meine Flieger fliegen zwar – greifen aber nicht an.

Das Schöne an der Puzzelei: Es gibt zwar zahlreiche Regeln, doch alle sind logisch und mit gesundem Menschenverstand rasch verinnerlicht. Es leuchtet ein, dass Soldaten in einem Lastwagen schneller unterwegs sind als zu Fuß – aber halt auch rollendes Kanonenfutter. Und dass ein Tiger ohne Munition zum Papiertiger schrumpft, weiß selbst der langhaarigste Zivi.





Fiktives Szenario: Im Juni 1945 erwartet **Washington** den deutschen Angriff.

Aber funktioniert das auch heute noch? Ich habe **Panzer General** nach sechs Jahren Abstinenz mal wieder angeworfen. Und siehe da, nach dem üblichen Augenkrebs-Schock ob der niedrigen Auflösung und der krümeligen Grafik und nach zwei, drei Aufwärmrunden ist es wieder da, dieses »Nur noch diese eine Stadt, dann höre ich auf!«. Okay, diese Formulierung haben Sie schon Dutzende Male gelesen, aber wenn ein Klischee wahr ist, darf ich's auch verwenden. Jawohl!

Das Fiese an **Panzer General**: Obwohl es rundenbasiert ist, werde ich nach ein paar Runden langsam nervös und gerate unter Zeitdruck. Rundenbasiert? Zeitdruck? Ganz genau: Jede Mission hat nämlich ein Rundelimit – wenn ich in dieser Zeit nicht alle Städte erobere, ist der Einsatz vergeigt. Fast

Die meisten Regeln kapiert sogar der langhaarigste Zivi.

noch gemeiner: Falls ich's nur auf den letzten Drücker schaffe, verpasse ich eine Mission. Beispiel Westfront: Wenn ich 1940 zu langsam bin, darf ich nicht nach England rüber – und mein Vorgesetzter reibt mir das auch noch in Textform unter die Nase.

Genau diese Textform sorgte bei der deutschen Version von **Panzer General** für Wirbel. »Das Spiel Panzer General ist für Jugendliche aufgrund der Auslassung historischer Zusammenhänge und der Verharmlosung der Rolle der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg (...) als sehr problematisch und politisch desorientierend einzuschätzen«, moniert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS; heute BPjM, weil aus den »Schriften« »Medien« geworden sind). **Panzer General** landet auf dem Index. Dabei sind es gar nicht mal die Gefechte selbst, die der Behörde ins Auge piksen, sondern die Wortwahl in den Missionsbeschreibungen und im Handbuch (!). Zu martialisch sei der Ton, zu unkritisch werden Begriffe wie »Blitzkrieg« und »Endsieg« verwendet. Sogar die ruhige Hintergrundmusik sei »verharmlosend«! Der Publisher Mindscape bessert nach, »entmilitarisiert« viele Texte und fügt im Handbuch unter anderem



einen historischen Abriss ein, der die Gräueltaten des Naziregimes beschreibt. Am 6. Januar 1995 bekommt **Panzer General** deshalb eine Freigabe ab 16 Jahren.

Legendär wurde SSIs Paradespiel auch durch eine Mission, in der die deutschen Truppen die USA angreifen und Washington besetzen müssen. Den Einsatz startet man entweder direkt aus den 38 frei wählbaren Szenarios oder schaltet ihn durch besonders gutes, schnelles Abschneiden in der letzten Kampagne frei. Die Invasion der USA beginnt am 1. Juni 1945, also nach dem eigentlichen Kriegsende im Westen – und ist verdammt umfangreich. Dutzende Truppentransporter rücken über den Atlantik vor, Schlachtschiffe beharken Küstenbatterien. Sogar einige »Wunderwaffen« mischen mit, etwa der Düsenjäger ME 262 und der »Volksjäger« Heinkel 162 mit seinem Huckepack-Triebwerk. Oder die Dornier Do 335, die vorne und am Heck einen Motor samt Propeller hatte und in Wirklichkeit nie zum Einsatz kam. Allerdings patzt SSI hier etwas. Bei Kämpfen blendet **Panzer General** kleine, animierte Bildchen der beteiligten Streithähne ein. Doch statt Heinkels und Dorniers ist hier stets die ME 262 zu sehen.

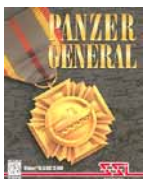
Überhaupt sind die animierten Kampfscenen zwar nett, aber wenig aussagekräftig. Denn anders als bei **Battle Isle** oder **History Line** (beide spiele ich bis heute immer mal wieder), zeigen die Gefechte nicht den tatsächlichen Ausgang, sondern die immer gleiche Animation, die Ergebnisse gibt's nur in einer drögen Zahl zu sehen. Zudem kämpfen meine Panzer in Nordafrika gerne mal vor schneebedeckten Bergen, aber das stört mich nicht weiter. Denn ich fiebere jedes Mal mit – vor allem, wenn's um meine erfahrenen Kerneinheiten geht, die ich Mission um Mission übernehme. Für erledigte Feinde sammle ich nämlich Prestigepunkte, mit denen ich

zwischen den Einsätzen neue Truppen kaufe und Verluste auffülle. Während der Schlacht kann ich meine Jungs in Städten aufrüsten, und etwa normale Infanterie zu Brückenpionieren befördern. Das macht süchtig.

Panzer General ist dermaßen erfolgreich, dass SSI zahlreiche Nachfolger und Ableger nachschickt. 1995 erscheint **Allied General**, 1996 der Fantasy-Ausflug **Fantasy General** sowie **Star General**, das im Weltraum spielt. **Panzer General 2** (1997) bekommt 3D-Grafik verpasst, in Deutschland heißt es deshalb **Panzer General 3D**. Ebenfalls 1997 geht's ins Wasser: **Pacific Admiral** hetzt vor allem Schiffe und Flieger aufeinander. Wieder nur ein Jahr später zeigt SSI, wie in der nahen Zukunft gekämpft wird – **Dynasty General** (US-Originalname: **People's General**) versetzt mich in ein fiktives Jahr 2005, in dem ich unter anderem gegen China antrete. Das Namenswirrwarr geht noch weiter: **Panzer General 3D Assault** von 1999 heißt in Deutschland **Panzer General 4: Western Assault**, weil das »3D« ja schon anno '97 verballert wurde. 2000 kommt dann der bisher letzte Teil, **Panzer General 3: Scorched Earth**, wobei die »verbrannte Erde« hierzulande zu **Unternehmen Barbarossa** mutiert. Aha. Martin Deppe

Panzer General Rundentaktik

PUBLISHER	Mindscape
ENTWICKLER	SSI
QUELLE	www.abandonia.com
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	386er mit 33 MHz, 4 MB RAM
SO LÄUFT'S	Mit dem DOS-Emulator DOSBox lässt sich Panzer General schnell und einfach starten.



Fazit Legendäre Rundentaktik im Zweiten Weltkrieg.

Hardware News

Bulldozer-Benchmarks

GameStar.de/Quicklink/7500

Nach und nach tröpfeln immer mehr Informationen zu AMDs neuer Prozessorgeneration Bulldozer ins Internet, die wir im September erwarten: Das Spitzenmodell ist höchstwahrscheinlich der **FX-8130P** mit acht Rechenkernen, 3,8 GHz Taktfrequenz und einem Turbo bis 4,2 GHz. In den ersten geleakten Benchmarks rechnet Bulldozer in Spielen meist so schnell wie Intels Core i7 990X, der zwar über sechs Kerne und 3,46 GHz verfügt, aber noch nicht auf der schnellen Sandy-Bridge-Technologie basiert. Die türkische Internetseite Donanimhaber.com hat einige andere Testergebnisse wie den **3DMark 11** und die Videokodierung per x264-Codec durchgeführt, in denen der **FX-8130P** vor dem Sandy-Bridge-Prozessor Core i7 2600K und auch dem Core i7 990X liegt. **DV**

Die ersten **Bulldozer-Leistungswerte** schwanken zwischen vielversprechend und enttäuschend.



Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 955	Core i5 2500
Arbeitsspeicher	4,0 GByte	4,0 GByte	4,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 4870	Radeon HD 5870	Geforce GTX 570

Spiele-Details

Call of Duty: Black Ops	1920x1200, maximale Details	1920x1200, max. Details und Kantenglättung	1920x1200, max. Details und Kantenglättung
WoW: Cataclysm	1920x1080, Einstellung: hoch	1920x1080, Einstellung: Ultra, 8xAA	1920x1080, Einstellung: Ultra, 8x AA
Crysis 2	1920x1080, sehr hohe Details	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 4x AA
Mafia 2	1920x1200, hohe Details	1920x1200, hohe Details, Kantenglättung	1920x1200, hohe Details, AA
F1 2010	1920x1200, maximale Details	1920x1200, max. Details, 4x AA	1920x1200, max. Details, 8x AA

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800/9800GTX 110 €		
Geforce 200	GTX 250 80 € GTX 260 150 € GTX 275 k.A.	GTX 285 k.A. GTX 295 k.A.	
Radeon HD 4	HD 4850 60 € HD 4870 110 €	HD 4870 X2 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5670 50 € HD 5750 80 € HD 5770 100 €	HD 6850 130 € HD 5850 170 € HD 6870 150 € HD 5870 250 €	HD 6950 190 € HD 6970 270 € HD 6990 530 €
Geforce 400/500	GTX 450 90 € GTX 550 Ti 120 €	GTX 460 140 € GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 240 €	GTX 570 270 € GTX 580 400 € GTX 590 630 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ k.A. II X2 260 60 € II X3 440 60 €	II X4 645 80 €	
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 €	X4 925 100 € X4 955 100 € X6 1055T 130 € X4 980 150 €	X6 1100T 170 €
Core 2	E4600 k.A. E6600 k.A. E8200 110 € E8500 170 €	Q6600 k.A. Q9400 170 € Q9650 270 € QX9770 1.500 €	
Core i		i3 540 100 € i5 650 160 € i5 760 185 €	i7 870 260 € i7 990X 850 €
Core i 2xxx			Core i7 2400 150 € Core i7 2500 170 € Core i7 2600K 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 580M vs. AMD Radeon HD 6990M

GameStar.de/Quicklink/7498

Nvidias neue Notebook-Grafikkarte **Geforce GTX 580M** ist 620 MHz schnell und besitzt 384 Shader-Einheiten, die mit 1.240 MHz laufen. Der 2,0 GByte große GDDR5-Videospeicher ist über eine 256 Bit breite Datenleitung mit dem Grafikchip verbunden und arbeitet 1.500 MHz schnell. Die Speicherbandbreite beträgt bis zu 96 GByte pro Sekunde. Mit diesen Leistungsdaten entspricht die **GTX 580M** ungefähr einer Geforce GTX 560 Ti. Dagegen stellt AMD die **Radeon HD 6990M** mit 1.120 Shader-Einheiten, 715 MHz Taktfrequenz und ebenfalls 2,0 GByte Speicher. Die entspricht damit in etwa einer Radeon HD 6870 und sollte ähnlich schnell arbeiten wie die GTX 580M. Beide Grafikchips erben also wie gewohnt zwar den Namen, nicht aber die Leistung ihrer wesentlich schnelleren Desktop-Pendants Geforce GTX 580 und Radeon HD 6990. **DV**

Alienware bietet mit dem M18x das erste Spiele-Notebook an, bei dem die **Geforce GTX 580M** im **SLI-Verbund** eingesetzt werden kann. Preis: von 2.000 bis ca. 5.000 Euro.



PCI Express 3.0

GameStar.de/Quicklink/7499

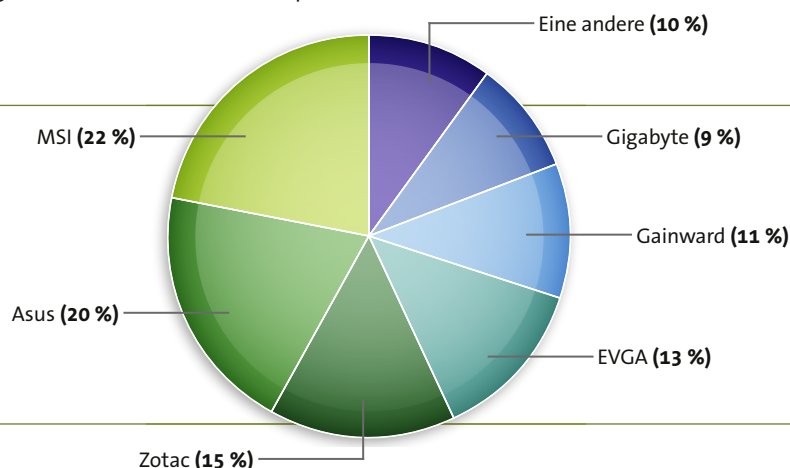
Seit 2007 ist die PCI-Express-Version 2.0 aktuell. Mit einiger Verzögerung kommen nun allmählich die ersten Platinen mit PCI Express 3.0 in den Handel. Alle Platinen basieren auf Intels Z68-Chipsatz für Sockel-1155-Prozessoren wie den Core i7 2600K. Da die Sandy-Bridge-CPU's selbst aber nur PCI Express 2.0 unterstützen, können diese Platinen das Potenzial von PCI Express 3.0 erst nutzen, wenn sie mit dem für Anfang 2012 erwarteten Sandy-Bridge-Nachfolger Ivy Bridge kombiniert werden. PCI Express 3.0 soll die Transferrate gegenüber PCI Express 2.0 um das Doppelte steigern. Spielern dürfte das aber wenig bringen: Zum einen müssen erst einmal passende Grafikkarten auf den Markt kommen, zum anderen zahlen sich so hohe Transferraten bislang nur im Server-Umfeld aus. Immerhin soll PCI Express 3.0 vollständig abwärtskompatibel sein. **DV**

teten Sandy-Bridge-Nachfolger Ivy Bridge kombiniert werden. PCI Express 3.0 soll die Transferrate gegenüber PCI Express 2.0 um das Doppelte steigern. Spielern dürfte das aber wenig bringen: Zum einen müssen erst einmal passende Grafikkarten auf den Markt kommen, zum anderen zahlen sich so hohe Transferraten bislang nur im Server-Umfeld aus. Immerhin soll PCI Express 3.0 vollständig abwärtskompatibel sein. **DV**

»Welche Geforce kaufen Sie?«

Ungefähr die Hälfte aller GameStar-Leser greift zu einer Geforce. Davon kaufen die meisten entweder ein Modell von MSI oder Asus. Auch Zotac, EVGA, Gainward und Gigabyte sind weit verbreitet. Alle anderen Geforce-Anbieter zusammen kommen lediglich auf 10 Prozent.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.190 Teilnehmer



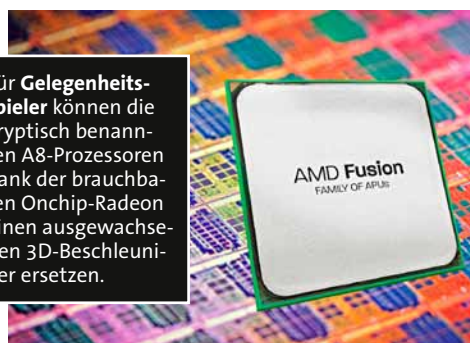
Fusion aus Phenom II X4 und DirectX-11-Radeon

GameStar.de/Quicklink/7495

Noch kein Bulldozer: AMDs neuer Prozessor **A8 3850** basiert im Wesentlichen noch auf dem bekannten Phenom II X4, entsteht aber mit 32 nm statt 45 nm schmalen Strukturen. Den dadurch frei werdenden Platz füllt AMD mit einer direkt im Chip integrierten Radeon HD 6550D, die dieselben Funktionen unterstützt wie die gängigen Desktop-Grafikkarten, beispielsweise eine Radeon HD 6870 mit DirectX 11. Da auch der

gleiche Catalyst-Treiber zum Einsatz kommt, läuft jedes aktuelle Spiel problemlos auf der internen Grafikkarte, wenn auch nicht immer in maximalen Details. Im Vergleich zu einer Radeon HD 5770 erreicht die HD 6550D immerhin 50 Prozent der Spieleleistung der 100-Euro-Grafikkarte. Rein als Prozessor ist der rund 110 Euro teure **A8 3850** aber zu teuer, da er mit seinen 2,9 GHz Taktfrequenz entsprechend langsamer rechnet als etwa der ebenfalls 110 Euro teure Phenom II X4 965 mit 3,4 GHz. **DV**

Für **Gelegenheitsspieler** können die kryptisch benannten A8-Prozessoren dank der brauchbaren Onchip-Radeon einen ausgewachsenen 3D-Beschleuniger ersetzen.



News-Ticker

Grafikkarten: Die Hinweise verdichten sich, dass die nächste Grafikkarten-Generation um die Radeon HD 7000 und die neue Geforce mit Codenamen »Kepler« nicht vor 2012 auf den Markt kommen. Vorher dürfte der Auftragsfertiger TSMC nicht genug Chips im neuen 28-nm-Prozess herstellen können.

Google: Mit Google+ hat der Internetriesen nach dem Aus der Wave-Plattform ein neues soziales Netzwerk gestartet, mit dem er Facebook Paroli bieten will. Nach eigenen Angaben soll Google+ mittlerweile fünf Millionen Testnutzer haben.

Apple: Noch immer gibt es keinen Veröffentlichungstermin für das iPhone 5, vermutlich aber erscheint das Apple-Smartphone im September. Vom iPhone 4 soll sich das neue Modell vor allem durch den schnelleren Prozessor absetzen.

Schwerpunkt Aufrüsten: Intels Sandy Bridge

Schrauben & Sparen: Mit einem intelligent zusammengestellten Aufrüstpaket und etwas Arbeit spendieren Sie Ihrem PC eine günstige Generalüberholung. Von Florian Klein



Kommt Ihr Spiele-PC langsam in die Jahre und verschluckt sich hin und wieder an hohen Detailstufen? Und das eventuell trotz aktueller Grafikkarte? Bevor Sie gleich das ganze System an die Verwandtschaft vererben, lohnt sich der Blick auf mögliche Aufrüstoptionen. Denn für eine Generalüberholung

Ihres PCs bedarf es meist nur der Kombination aus CPU, Mainboard, Arbeitsspeicher und Kühler. Da der Energiebedarf der einzelnen Komponenten in den letzten Jahren mehrheitlich stagniert, können Sie die vorhandenen Bauteile wie Gehäuse, Grafikkarte, Festplatte und Netzteil in der Regel einfach weiterverwenden. Indem Sie selbst die passende Hardware wählen, machen Sie sich zudem den größten Vorteil der PC-Plattform zunutze – die offene Systemarchitektur, die Ihnen dank der schier unendlichen Komponentenvielfalt volle Kontrolle über das Endresultat erlaubt. Außerdem sparen Sie

durch das eigenhändige Aufrüsten bares Geld oder bekommen zum gleichen Preis mehr Leistung als bei einem Komplett-PC von der Stange. Selbst wer noch keinen PC selbst zusammengebaut hat, braucht davor keine Scheu zu haben. Zum einen kann mit ein wenig Sorgfalt nicht viel schief gehen. Zum anderen hilft Ihnen unsere ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung im nachfolgenden Artikel über die wenigen heiklen Stellen hinweg.

Beim Aufrüsten bietet sich derzeit vor allem Intels zweite Core-i-Generation mit dem Codenamen »Sandy Bridge« an. Gegenüber den Vorgängern erkennen Sie diese am einfachsten an den nun vier- statt dreistelligen Modellnummern, also etwa Core i5 2500 (Sandy Bridge) statt Core i5 750 (Vorgänger Lynnfield). Greifen Sie unbedingt zu einem Sandy-Bridge-Modell, denn die sind nicht nur schneller, sondern auch moderner, sparsamer und im Verhältnis



Die **Virtu-Software** schaltet bei Z68-Mainboards auf Wunsch automatisch zwischen der in den Sandy-Bridge-CPU's integrierten Grafik und einer separaten Grafikkarte um. Das Tool wird aber noch von einigen Bugs geplagt und die Konfiguration ist relativ aufwändig.

günstiger als die Vorläufer. Außerdem sollten Sie einen Spiele-PC nur noch mit einer Quad-Core-CPU ausstatten, denn die meisten Titel profitieren mittlerweile von mehr als zwei Kernen. Häufig mit einer merklich gesteigerten Framerate, wenn auch nicht unbedingt.

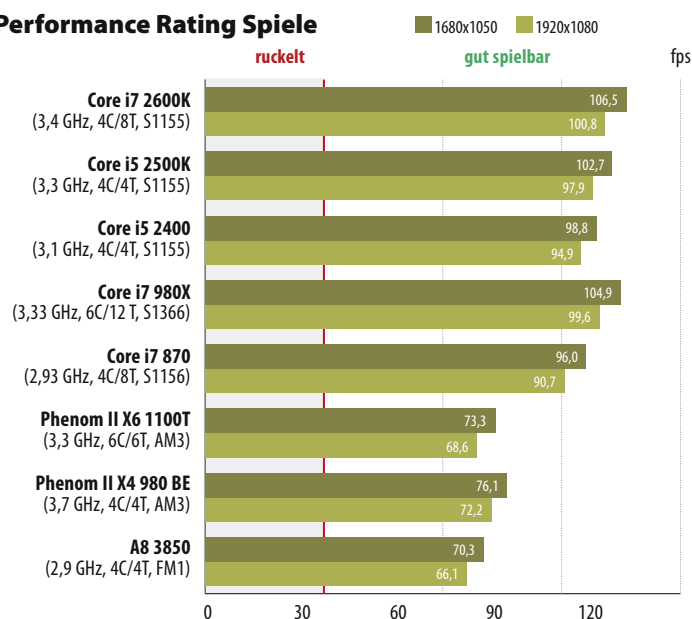
In jedem Fall reagiert der PC mit einer Quad-Core-CPU aber auch bei hoher Belastung flüssiger als mit nur zwei Kernen, und es bleiben zusätzliche Reserven für die Zukunft sowie für mehrere parallele Anwendungen oder

Spiele-Clients. Zwar gibt es nicht viele Sandy-Bridge-Modelle mit vier Rechenkernen, die vorhandenen decken aber die interessantesten Preisbereiche ab (siehe Tabelle).

Wir konzentrieren uns bei unseren Empfehlungen dieses Mal ausschließlich auf preislich abgestimmte Kombinationen aus Sandy-Bridge-CPU, Mainboard, RAM und Kühler, denn von AMD gibt es momentan keine wirkliche Konkurrenz. Zwar bietet AMD mit dem Phenom II X6 sogar waschechte Sechskern-CPU's an, die teils auch noch günstiger sind als die Vierkerner von Intel, allerdings profitiert noch kein Spiel wirklich von sechs statt vier Kernen. Und die Leistung der schnellsten Phenom-II-Modelle (egal ob mit vier oder sechs Kernen) liegt bis zu 30 Prozent unter den Intel-Konkurrenten (siehe Performance Rating). Gleichzeitig schlucken die AMD-Prozessoren aber sowohl im Leerlauf als auch unter Last merklich mehr Energie. Unterm Strich hinkt der Phenom II den Sandy-Bridge-CPU's um eine Generation hinterher. Das zeigt sich schon beim Fertigungsprozess: Der Phenom II nutzt immer noch 45 Nanometer breite Strukturen, während Intel schon seit Anfang 2010 in 32 Nanometer fertigt und dadurch Vorteile bei Stromverbrauch und Herstellungskosten gewinnt. Zwar hat auch AMD bei den Ende Juni vorgestellten Fusion-Prozessoren wie dem A8 3850 mit integrierter Grafikeinheit mittlerweile auf 32 nm umgesattelt, allerdings ist die neue A-Serie kaum besser als Prozessor für Spiele-PC's mit separater Grafikkarte geeignet als ein Phenom II. Denn die reine CPU-Leistung der A-Serie liegt bei gleichem Takt nur minimal über der eines Phenom II, auch der im Vergleich zu Sandy Bridge hohe Stromverbrauch

Benchmarks (Anno 1404, Black Ops, F1 2010, H.A.W.X. 2, Starcraft 2)

Performance Rating Spiele



unter Last überzeugt beim Einsatz als reine CPU nicht. Die integrierte DirectX-11-Radeon schlägt die interne Grafik (egal ob HD 2000 oder HD 3000) der Sandy-Bridge-CPU's zwar um Längen, ambitionierte Spieler benötigen aber in jedem Fall eine leistungsfähigere separate Grafikkarte, sodass die höhere Rechenleistung der Intel-Prozessoren fürs Aufrüsten eines Spiele-PC's mehr Sinn macht.

Erst mit der im Herbst erwarteten Bulldozer-Generation wird AMD im High-End-Bereich voraussichtlich wieder Boden gut machen können. Ob Bulldozer aber pünktlich kommt und die Sandy-Bridge-CPU's dann wirklich übertrifft, steht derzeit noch in den Sternen. Intel selbst bringt den Sandy-Bridge-Nachfolger »Ivy Bridge« erst im März 2012 auf den Markt, sodass eine Sandy-Bridge-CPU noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Zudem basiert Ivy Bridge auf derselben Architektur und wird aller Voraussicht nach nicht erheblich schneller sein als die aktuellen Sandy-Bridge-CPU's. Intel spricht von bis zu 20 Prozent mehr Leistung bei gleichem Takt. Da Ivy Bridge aber höchstwahrscheinlich auch in die Sockel-1155-Mainboards unserer Kaufempfehlungen passen wird, rüsten Sie bei Bedarf später einfach eine Ivy-Bridge-CPU nach. Wer aber jetzt im Hinblick auf den kommenden Spiele-Herbst um **Battlefield 3**, **Skyrim** & Co. mehr Leistung braucht, der ist bei unseren drei Aufrüst-Paketen ab 255 Euro richtig aufgehoben. Dabei müssen Sie sich nicht exakt an unsere empfohlenen Kombinationen halten: Wollen Sie etwa den Spar-Tipp mit einem leistungsfähigeren und vor allem leiseren Kühler ausstatten, greifen Sie einfach zu einem Aggregat aus einer der teureren Aufrüstempfehlungen. Genauso verhält es sich auch mit den anderen Komponenten – alle sind nach Belieben untereinander kombinierbar. **FK**

Konkurrenzlos schnell

Modellübersicht

Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo)	L3-Cache	Grafik	TDP	Ca. Preis
Core i7 2600K	4/8	3,4 (3,8) GHz	8,0 MByte	HD 3000	95 Watt	260 Euro
Core i7 2600	4/8	3,4 (3,8) GHz	8,0 MByte	HD 2000	95 Watt	260 Euro
Core i5 2500K	4/4	3,3 (3,7) GHz	6,0 MByte	HD 3000	95 Watt	180 Euro
Core i5 2500	4/4	3,3 (3,7) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	175 Euro
Core i5 2400	4/4	3,1 (3,4) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	150 Euro
Core i5 2400S	4/4	2,5 (3,3) GHz	6,0 MByte	HD 2000	65 Watt	180 Euro
Core i5 2310	4/4	2,9 (3,1) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	150 Euro
Core i5 2300	4/4	2,8 (3,1) GHz	6,0 MByte	HD 2000	95 Watt	150 Euro

Sandy-Bridge-PC für jeden Geldbeutel

Mit sehr hoher Spieleleistung, moderner Technik und moderatem Stromverbrauch deklassieren Intels Sandy-Bridge-Prozessoren momentan die Konkurrenz. Wir empfehlen drei Top-Aufrüstpakete. Von Florian Klein und Tom Loske

Intels Angebot an für Spieler geeigneten Sandy-Bridge-CPU's bleibt auch ein gutes halbes Jahr nach Veröffentlichung überschaubar. Gerade einmal vier interessante Varianten kommen in Frage: Als günstigstes Modell bietet sich der 3,1 GHz schnelle Core i5 2400 für 150 Euro an. Zwar gibt es mit Core i5 2300 (2,8 GHz) und i5 2310 (2,9 GHz) zwei niedriger getaktete und entsprechend langsamere Vierkernmodelle, günstiger als der schnellere i5 2400 sind diese unverständlicherweise aber nicht. Daher fällt unsere Wahl für den Spar-Tipp unter den Aufrüstpaketen logischerweise auf den Core i5 2400. Aber Achtung: Verwechseln

Sie diesen nicht mit dem Core i5 2400S! Das »S« signalisiert eine Stromsparvariante, die trotz der identischen Modellnummer 2400 nur mit einem Standardtakt von 2,5 statt 3,1 GHz arbeitet. Interessant ist der i5 2400S vor allem für Multimedia-PCs, da er mit einer maximalen Wärmeabgabe von 65 statt 95 Watt TDP (laut Intel) auch in schmalen HTPC-Gehäusen problemlos zu kühlen ist. Mit einem Preis von 180 Euro ist die »S«-Variante allerdings auch deutlich teurer und für den gleichen Preis erhalten Sie bereits den 3,3 GHz schnellen Core i5 2500K, unsere CPU der Wahl für den Preis-Leistungs-Tipp. Das »K« im Namen steht für den von Intel freigeschalteten Multiplikator,

mit dessen Hilfe Sie problemlos an der Taktschraube drehen können, ohne dass die restlichen Komponenten die Übertaktung ebenfalls verkraften müssen. Wer ein großzügigeres Budget hat, darf auch zum Core i7 2600K greifen. Das 260 Euro teure Topmodell des Sandy-Bridge-Angebots schlägt dank 3,4 GHz Taktfrequenz und dem 8,0 statt 6,0 MByte großen L3-Cache in Spielen sogar Intels extrem teure Sechskerner für den Sockel 1366. Im Vergleich zu den Core-i5-Verwandten kann er dank Hyperthreading zudem acht statt vier Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig abarbeiten – was sich allerdings nur in entsprechend optimierten Anwendungen rentiert. **FK TL**

Spar-Tipp für 255 Euro

Viel Leistung für wenig Geld – für nur 255 Euro bekommen Sie ein modernes Sandy-Bridge-System mit einem flotten 3,1-GHz-Vierkerner.

Trotz des günstigen Gesamtpreises von 255 Euro müssen Sie mit unserem Spar-Tipp keine Qualitätskompromisse beim Spielen eingehen. Der 3,1 GHz schnelle **Core i5 2400** bietet in allen aktuellen Titeln ausreichend Leistung für maximale Details. Wie seine großen Brüder hat er einen Turbo-Modus: Bei Auslastung von nur einem Kern und abhängig von Stromverbrauch und Temperatur übertaktet sich der Prozessor selbstständig auf bis zu 3,4 GHz. Dies funktioniert auch mit dem

beiliegenden Boxed-Kühler ohne Probleme. Den empfehlen wir allerdings nur absoluten Sparfüchsen, denn unter Last dreht der Lüfter nach einiger Zeit deutlich hörbar auf. Empfindliche Ohren investieren zusätzlich in ein leiseres Modell aus einer der teureren Aufrüst-Kombis, etwa den 35 Euro teuren **Scythe Mugen 2 Rev. B**. Als stabile Plattform für unseren Spar-Tipp dient dabei das 65 Euro günstige Sockel-1155-Mainboard **PH61A-P35** von MSI. Obwohl die Platine deutlich unter 100 Euro kostet, müssen Sie nicht auf Annehmlichkeiten wie UEFI (der

Bios-Nachfolger mit Maus-Unterstützung) oder USB 3.0 verzichten, sogar ein Ausgang für die integrierte Grafikeinheit der CPU ist dabei. Allerdings besitzt das Board nur einen Slot für Grafikkarten; Crossfire oder SLI fallen damit flach. Wir empfehlen Ihnen aber sowieso, lieber nur eine Grafikkarte zu verwenden, da Multi-GPU-Techniken immer auch Treiber- und andere technische Probleme mit sich bringen. Sehr günstige 4,0 GByte DDR3-1600-RAM vervollständigen unseren Spar-Tipp und reichen auch die nächsten Jahre noch zum flüssigen Spielen.



Prozessor	
Produkt	Core i5 2400
Preis	150 Euro
Bewertung	
⬆ 3,1 GHz ⬆ vier Rechenkerne ⬆ Turbofunktion ⬆ moderater Stromverbrauch	
Fazit: Schneller Quad-Core-Prozessor der Sandy-Bridge-Generation mit hoher Spieleleistung und moderatem Stromverbrauch zum günstigen Preis.	



Mainboard	
Produkt	MSI PH61A-P35
Preis	65 Euro
Bewertung	
⬆ stabil ⬆ sehr günstig ⬆ USB 3.0 ⬆ UEFI ⬆ nur zwei RAM-Slots ⬆ kein SLI oder Crossfire	
Fazit: Sockel-1155-Mainboard mit allen für einen Spiele-PC mit einer Grafikkarte nötigen Schnittstellen inklusive USB 3.0.	



Arbeitsspeicher	
Produkt	Corsair XMS3 DDR3-1600 4,0 GB Kit
Preis	40 Euro
Bewertung	
⬆ DDR3-1600 ⬆ stabil ⬆ Kühlbleche auf den Modulen ⬆ zwei Riegel	
Fazit: 4,0 GByte Arbeitsspeicher reichen auch im kommenden Jahr noch für ruckelfreies Spielen in maximalen Details.	



Kühler	
Produkt	Intel Boxed-Kühler
Preis	beim Prozessor mitgeliefert
Bewertung	
⬆ ausreichende Kühlleistung ⬆ unter Windows leise ⬆ hörbar unter Last	
Fazit: Der beim Prozessor mitgelieferte Boxed-Kühler hält den Core i5 2400 problemlos in Zaum, dreht in Spielen allerdings hörbar auf.	

Preis-Leistungs-Tipp für 355 Euro

Vier Rechenkerne, flüsterleiser Kühler sowie ein aktuelles Crossfire-Mainboard mit SATA3-Anschlüssen – unsere Preis-Leistungs-Empfehlung.

Mit unserem Preis-Leistungs-Tipp sind Sie bestens für die Zukunft gerüstet. Der **Core i5 2500K** arbeitet dank Turbo mit bis zu 3,7 GHz und besitzt wie alle »K«-Modelle einen freien Multiplikator, mit dem Übertaktungsversuche besonders leicht von der Hand gehen. Passend dazu unterstützt der **Scythe Mugen 2 Rev. B** dank großer Kühlreserven das Drehen an der Taktschraube. Der Einbau erfordert zwar etwas Geduld und Fummelerei, die Kombination aus hoher Kühlleistung und flüsterleisem Betrieb sucht für 35 Euro aber ihresgleichen auf dem Markt. Nötig ist das Übertakten des **Core i5 2500K** jedoch

nicht, denn auch mit Standardtakt meistert der Prozessor alle aktuellen Spiele in maximalen Details problemlos, solange ihm eine halbwegs leistungsfähige Grafikkarte zur Seite steht. Als Mainboard für den Preis-Leistungs-Tipp setzen wir das stabile und mit einem Preis von 100 Euro günstige **Asrock Z68 Pro3** ein, das dank des aktuellen Z68-Chipsatzes die Übertaktungsfunktionen des älteren P67 mit dem Grafikausgang (HDMI) der H67-Chipsätze kombiniert. Mit Hilfe der kostenlosen Virtu-Software von Lucidlogix kann das **Z68 Pro3** im Desktop-Betrieb sogar nahtlos von einer separaten Grafikkarte auf die interne Grafikeinheit des **Core i5 2500K** umschalten – das kann Strom sparen und Ihre

Ohren schonen, vor allem wenn Ihr PC häufig im 2D-Betrieb läuft. Zwar unterstützt das **Asrock Z68 Pro3** weder Crossfire noch SLI, allerdings gleichen die Vorzüge des Z68-Chipsatzes (Übertaktungsfunktionen, Grafikausgang) diesen für die meisten Spieler sowieso irrelevanten Mangel angesichts des günstigen Preises mehr als aus. Auch beim Preis-Leistungs-Tipp setzen wir auf 4,0 GByte schnelles DDR3-1600-RAM, da mehr Kapazität bislang keine Vorteile in Spielen bringt und Sie dank der zwei noch freien RAM-Slots auf dem **Z68 Pro3** später problemlos mehr Arbeitsspeicher nachrüsten können. Wahlweise greifen Sie für 30 Euro Aufpreis auch gleich zum 8,0-GByte-Kit der **XMS3**-Riegel von Corsair.



Prozessor

Produkt Core i5 2500K
Preis 180 Euro

Bewertung

3,3 GHz + vier Kerne + Turbo + moderater Stromverbrauch + freier Multiplikator

Fazit: Dank freiem Multiplikator einfach zu übertaktende CPU, deren Leistung allerdings auch mit dem Standardtakt mehr als ausreicht.



Mainboard

Produkt Asrock Z68 Pro3
Preis 100 Euro

Bewertung

Virtu-Software + viele Schnittstellen + SATA3 + USB 3.0 + kein Crossfire, SLI

Fazit: Stabiles und günstiges Mainboard mit dem aktuellen Z68-Chipsatz, der viele Funktionen und moderne Schnittstellen bietet.



Arbeitsspeicher

Produkt Corsair XMS3 DDR3-1600 4,0 GB Kit
Preis 40 Euro

Bewertung

DDR3-1600 + stabil + Kühlbleche auf den Modulen + zwei Riegel

Fazit: Die vollen 4,0 GByte können Sie nur mit einem 64-Bit-Betriebssystem nutzen. Für Spieler kommt mittlerweile nur Win 7 64 Bit in Frage.



Kühler

Produkt Scythe Mugen 2 Rev. B
Preis 35 Euro

Bewertung

flüsterleise auch unter Last + starke Kühlleistung + sehr groß

Fazit: Trotz fummeligem Einbau eine klare Empfehlung. Flüsterleise und jede Menge Leistungsreserven für günstige 35 Euro.

Leistungs-Tipp für 500 Euro

High-End-Leistung ohne Premium-Preis. Wie das geht, zeigt unser rasend schneller und umfangreich ausgestatteter Leistungs-Tipp.

Für überschaubare 500 Euro bekommen Sie bereits absolute High-End-Leistung und die schnellste erhältliche Sandy-Bridge-CPU. Der **Core i7 2600K** arbeitet mit 3,4-GHz-Standardtakt und erreicht bis zu 3,8 GHz im Turbo-Modus. Außerdem kann er als einziger Sandy-Bridge-Vertreter dank Hyperthreading bis zu acht Aufgaben (»Threads«) gleichzeitig bearbeiten. Wie schon bei unserem Preis-Leistungs-Tipp ist auch diese CPU mit einem freien Multiplikator ausgestattet, sodass Übertak-

tungsversuchen nichts im Wege steht. Für faire 150 Euro bekommen Sie mit dem **Asus P8Z68-V Pro** ein voll ausgestattetes Mainboard mit dem aktuellen Z68-Chipsatz dazu. USB 3.0, SATA3, Quad-GPU-Unterstützung dank Crossfire sowie SLI und sogar Bluetooth sind mit an Bord. Besonders für Übertakter interessant: Asus legt dem Mainboard eine eigene Overclocking-Software bei, die Sie mit Ihrem Smartphone (iPhone, Android, Windows Phone oder Symbian) fernsteuern können, beispielsweise um verschiedene Profile aufzurufen. Die

zwei PCI-Express-16x-Slots sind auch im SLI oder Crossfire-Betrieb mit vollen 16 Leitungen angebunden, so gibt es auch bei Verbünden aus schnellen Grafikkarten keine Leistungseinbußen. Als Speicher empfehlen wir Ihnen wieder die bewährten **XMS3**-Riegel von Corsair als 8,0-GByte-Kit mit DDR3-1600-Geschwindigkeit. Der **Alpenföhn Matterhorn** kühlt Ihren **Core i7 2600K** dabei nahezu unhörbar. Dank des effizienten Kühler-Designs und des Silent-Lüfters dringt selbst nach stundenlangem Dauerspielen kein Laut aus dem Gehäuse.



Prozessor

Produkt Core i7 2600K
Preis 260 Euro

Bewertung

3,4 GHz + vier Kerne + acht Threads + Turbo + freier Multi + moderater Stromverbrauch

Fazit: Für das schnellste Sandy-Bridge-Modell verlangt Intel keinen Extrem-Preis. Anspruchsvolle Spieler können zugreifen.



Mainboard

Produkt Asus P8Z68-V Pro
Preis 120 Euro

Bewertung

USB 3.0 + SATA3 + SLI und Crossfire + Bluetooth

Fazit: Umfangreich ausgestattete Platine mit innovativen Übertaktungsfunktionen und USB 3.0 – für 120 Euro viel Mainboard fürs Geld.



Arbeitsspeicher

Produkt Corsair XMS3 DDR3-1600 8,0 GB Kit
Preis 70 Euro

Bewertung

DDR3-1600 + stabil + Kühlbleche auf den Modulen + zwei Riegel

Fazit: 8,0 GByte RAM bringen in Spielen noch keine Vorteile, sind aufgrund der günstigen Preise aber eine lohnende Investition in die Zukunft.



Kühler

Produkt Alpenföhn Matterhorn
Preis 50 Euro

Bewertung

stets flüsterleise + starke Kühlleistung + relativ leicht + einfache Installation

Fazit: Tolle Kühlleistung und flüsterleiser Betrieb bei verhältnismäßig geringen Ausmaßen. Die Installation geht zudem leicht von der Hand.

Spiele-PC im Eigenbau

Mit unserer Anleitung bauen Sie Ihren neuen Sandy-Bridge-Rechner ganz einfach selbst zusammen. Von Tom Loske



Dank etablierter Standards ist es auch für Neulinge kein allzu kompliziertes Unterfangen, den eigenen Spiele-PC zusammenzuschrauben. Anhand unseres 1.000 Euro teuren Sandy-Bridge-Vorschlags begleiten wir den Eigenbau auf den nächsten Seiten Schritt für Schritt. Die Vorgehensweise ist bis auf Details bei der Montage von Prozessor und Kühler nahezu identisch auf andere PC-Hardware übertragbar. Die größten Unterschiede gibt es bei der Installation der Festplatten und anderer Laufwerke ins Gehäuse. Im Zweifel hilft Ihnen ein kurzer Blick ins Handbuch.

Viel Equipment brauchen Sie nicht: Ein Kreuzschlitzschraubenzieher ist völlig ausreichend. Bei vielen aktuellen Gehäusen mit einer schraubenlosen Montage können Sie sogar darauf verzichten. Bevor Sie Ihr neues System aufbauen, sollten Sie sich »erden«, indem Sie beispielsweise an ein nicht isoliertes Heizungsrohr greifen. Das vermeidet Schäden durch statische Aufladungen. Ziehen Sie bei der Montage am besten Baumwollkleidung an. Diese vermindert das Risiko statischer Aufladungen im Vergleich zu Kunstfasern deutlich. **DV**

Gehäuse vorbereiten

1. Öffnen Sie zunächst die Seitenteile des Gehäuses. Beim CoolerMaster HAF-X entfernen Sie hierzu die vier Rändelschrauben an der Rückwand. Anschließend klappen Sie die »Türen« einfach auf und legen Sie zunächst zur Seite.



2. Um das Netzteil zu installieren, platzieren Sie es einfach an der im Gehäuse vorgesehenen Position. In unserem Fall dem Boden, aber das ist von Hersteller zu Hersteller und von Gehäuse zu Gehäuse verschieden. Achten Sie darauf, dass der Netzteilflüster ins Gehäuseinnere zeigt. Nun schrauben Sie das Netzteil wie im Bild gezeigt von außen fest.



3. Um das Ihrem Mainboard beiliegende Slot-Blech zu installieren, drücken Sie es vom Gehäuseinnere aus in die dafür vorgesehene Aussparung. Die Löcher für den Soundausgang sollten dabei unten liegen – auch das ist aber von Fall zu Fall unterschiedlich.



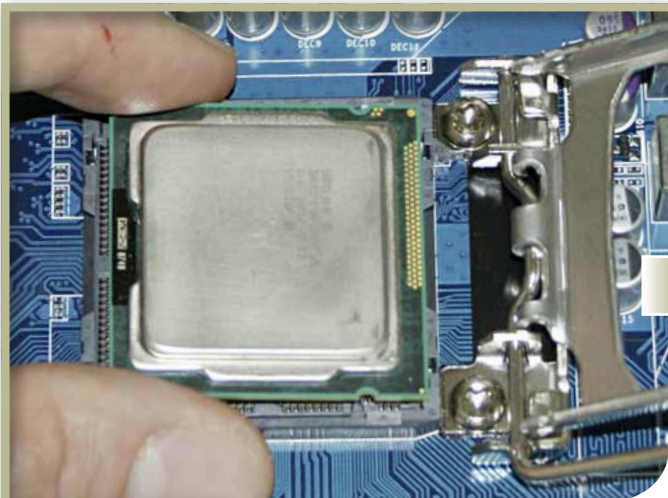
4. Bevor Sie das Mainboard in das Gehäuse montieren können, müssen Sie Abstandhalter ins Gehäuse schrauben, wenn sie nicht bereits vormontiert sind. Überprüfen Sie trotzdem, ob diese in den für Ihre Mainboard-Bauform (µ-ATX oder ATX) passenden Positionen stecken und korrigieren Sie, falls nötig. Halten Sie zum Vergleich Ihr Mainboard in das Gehäuse oder schlagen Sie im Handbuch nach.



Prozessor, Kühler und Mainboard

Bevor wir Prozessor, Kühler, Mainboard und Arbeitsspeicher vereinen, sollten Sie sich nach einer nicht zu harten, nicht leitenden Unterlage umsehen. Beispielsweise nach dem Karton Ihres Mainboards

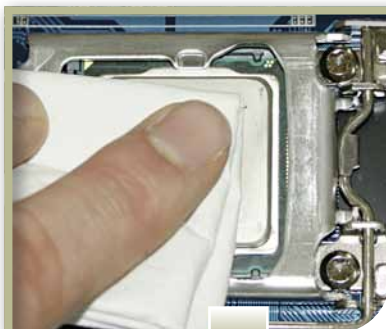
oder einer GameStar-Ausgabe. Legen Sie darüber die antistatische Verpackung des Mainboards. Um die empfindlichen Komponenten zu schützen, entladen Sie sich vorher wieder an einem Heizkörper.



1. Nehmen Sie die Sandy-Bridge-CPU vorsichtig in die Hand und setzen Sie diese in die geöffnete Halterung auf dem Mainboard. Berühren Sie dabei auf keinen Fall die Kontakte auf der Unterseite des Prozessors. Der Prozessor passt nur in eine Richtung in den Sockel: Orientieren Sie sich an den Kerben an der Seite von Prozessor und Steckplatz.



2. Sobald die CPU im Sockel liegt, können Sie die Halterung wieder schließen. Keine Sorge, wenn diese etwas schwergängig ist: Bei diesem Schritt ist etwas Kraft vonnöten. Gehen Sie aber nicht mit brutaler Gewalt vor.



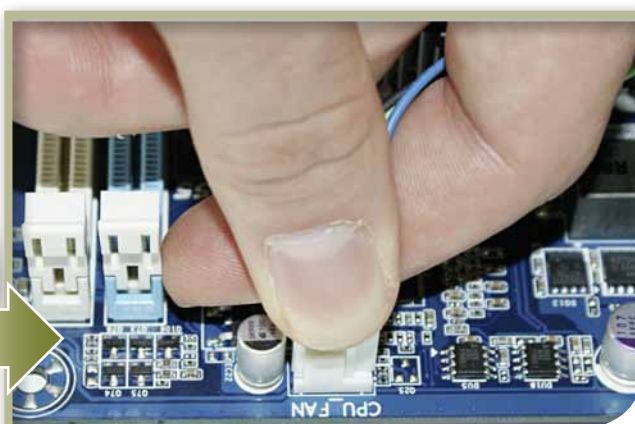
4. Bevor Sie den Kühler montieren, verteilen Sie die Paste gleichmäßig und dünn auf der CPU. Das geht am besten mit einem Taschentuch oder einem Stück Papier. Achten Sie darauf, nicht zu viel Wärmeleitpaste zu verwenden.



3. Als nächstes greifen Sie zur Wärmeleitpaste und verteilen einen Tropfen auf der Metallhaube des Prozessors. Bei manchen Kühlern können Sie sich diesen Schritt sparen, da diese bereits ein Wärmeleitpad haben, von dem Sie nur noch die Schutzfolie entfernen müssen.



5. Richten Sie den Kühler zunächst so aus, dass Sie die Stromversorgung des Lüfters an den entsprechend ausgezeichneten Kontakten auf dem Mainboard anschließen können (siehe Handbuch). Die vier Halterungen des Prozessorkühlers müssen über den Löchern der Hauptplatine liegen. Wie auf unserem Bild drücken Sie dann die Stifte herunter und drehen diese um 90 Grad, worauf die Pins hörbar einrasten.



6. Abschließend verbinden Sie den CPU-Lüfter mit der Buchse auf dem Mainboard. Auch hier passt der Stecker nur in einer Richtung auf die Kontakte, Fehler können Sie dabei also keine machen.

Arbeitsspeicher

1. Der Arbeitsspeicher ist rasch installiert. Die RAM-Bänke finden sich direkt neben der CPU und sind in den meisten Fällen verschiedenfarbig markiert. Das zeigt an, in welche Slots Sie den Arbeitsspeicher installieren müssen, um den schnelleren Dual- oder gar Triple-Channel-Betrieb zu nutzen. Klappen Sie zunächst die Arretierungen an den Seiten der RAM-Bänke weg. Richten Sie den Speicher nun so aus, dass die Kerbe zu der Nase im Steckplatz passt.



2. Drücken Sie den Riegel an beiden Enden gleichmäßig, aber mit Nachdruck herunter. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, schnappen die Halterungen von alleine ein. Versuchen Sie den Speicher so senkrecht wie möglich in die Speicherbank zu drücken, um eventuelle Schäden an den Kontakten zu vermeiden.

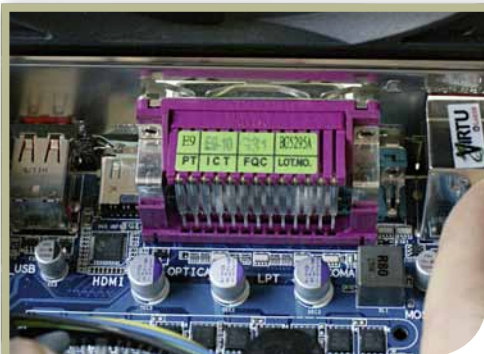


3. Den zweiten, dritten oder vierten RAM-Baustein installieren Sie auf dieselbe Weise. Achten Sie auf die beschriebene Farbkodierung der Steckplätze.

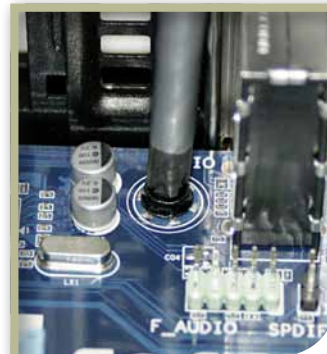
Das Mainboard einbauen



1. Nachdem Sie die Grundkomponenten zusammengebaut haben, schrauben wir jetzt das Mainboard samt CPU, Kühler und Arbeitsspeicher in das Gehäuse. Greifen Sie dazu das Mainboard an unempfindlichen Stellen (CPU-Kühler und Steckplätze beispielsweise) und legen es vorsichtig auf den Abstandshaltern im Gehäuse ab. Eventuell im Weg liegende Kabel räumen Sie zur Seite.

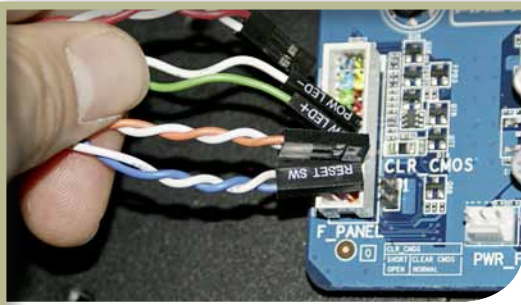


2. Positionieren Sie das Mainboard so, dass die Anschlüsse für Maus, Tastatur, Sound & Co. bündig mit dem bereits installierten Slotblech sind.

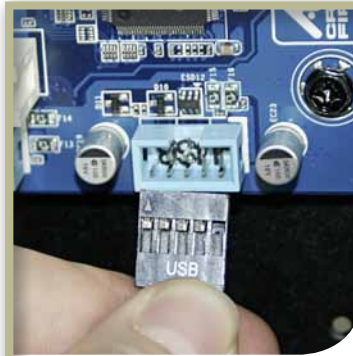


3. Sobald alle Schraublöcher der Hauptplatine über einem Abstandshalter liegen, schrauben Sie das Mainboard fest. Ziehen Sie die Schrauben nicht zu fest an, sonst bekommen Sie bei einem späteren Ausbau eventuell echte Probleme. Ein solider Halt genügt völlig.

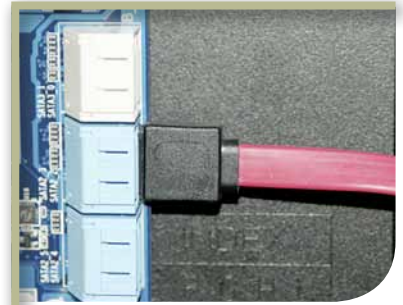
Frontpanel anschließen: Kleinkabelgewirr



1. Nun folgen die Anschlüsse für den Ein- und Ausschalter, den Reset-Schalter, die Front-Audioanschlüsse und eventuelle USB- und eSATA-Ports. Wo genau diese auf Ihrem Mainboard liegen, verrät wieder das Handbuch Ihres Mainboards. Wie diese belegt sind, steht ebenfalls im Handbuch, ist aber häufig auch direkt auf der Platine aufgedruckt.



2. Die Anschlüsse für die Front-USB-Ports finden sich meist in der Nähe. Da ein Kontakt ausgespart ist, können Sie den Blockstecker nur auf eine Art anschließen.



3. Viele Gehäuse bieten mittlerweile zusätzlich eine eSATA-Buchse. In solchen Fällen verbinden Sie einfach das vorhandene SATA-Kabel mit einem der Anschlüsse auf dem Mainboard. Eine externe Festplatte mit SATA-Anschluss arbeitet deutlich schneller als USB-2.0-Varianten.

Strom anschließen



1. Um Ihr System mit Strom zu versorgen, nehmen Sie den 24-Pin-Stecker Ihres Netzteils und verbinden ihn mit dem passenden Anschluss auf der Hauptplatine. Erneut lässt sich der Stecker nur in eine Richtung einrasten.



2. Damit Ihr System startet, müssen Sie zudem den vier- oder manchmal auch acht-poligen Anschluss neben der CPU mit Ihrem Netzteil verbinden. Ansonsten bekommt Ihr Prozessor nicht ausreichend Strom.

Laufwerke einbauen



1. Die Festplattenmontage geht in unserem Beispielgehäuse CoolerMaster HAF-X besonders leicht von der Hand. Nehmen Sie Ihre Festplatte und drücken Sie diese in die Kunststoffhalterung. Vier Metallpins fixieren das Laufwerk im Rahmen. Wenn Sie eine SSD nutzen, kipsen Sie einfach vorher den 2,5-Zoll-Adapter in die Halterung, falls Sie keine der sehr seltenen 3,5-Zoll-SSDs besitzen. Nun müssen Sie die SSD zurück in den dafür vorgesehenen Schacht schieben. Andere Gehäuse-Hersteller bieten ähnlich komfortable Systeme. Wie Sie im Einzelfall genau vorgehen müssen, lesen Sie am besten im Handbuch Ihres Gehäuses nach. In günstigeren Gehäusen werden die Festplatten häufig einfach mit vier seitlichen Schrauben im Rahmen fixiert.



2. Als Nächstes verbinden Sie die Festplatte mit dem Netzteil und mit dem Mainboard. Um die Platte mit Strom zu versorgen, bringen Sie an der Rückseite Ihres Datenträgers ein SATA-Stromkabel an. Aufgrund der L-Steckerform lässt sich das Kabel nur korrekt einstecken.



3. Anschließend schnappen Sie sich ein SATA-Datenkabel wie im Foto und bringen die L-Stecker auf dem Mainboard und am Laufwerk selbst an. Für die Windows-Festplatte wählen Sie der Einfachheit halber den ersten SATA-Anschluss auf dem Mainboard.

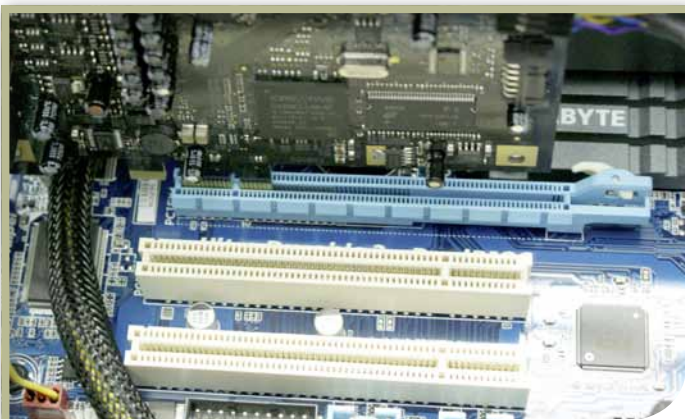
Optisches Laufwerk



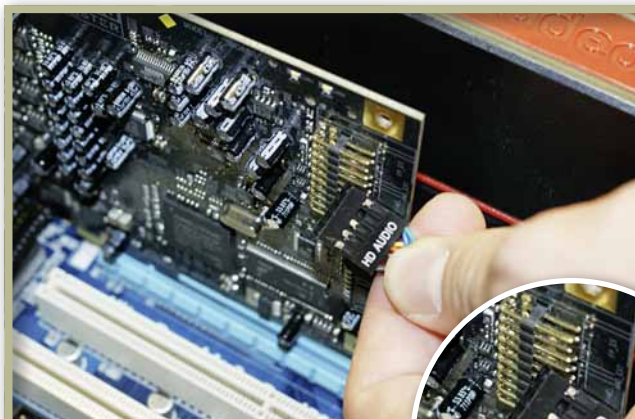
1. Der Einbau eines optischen Laufwerks gestaltet sich ähnlich wie der von Festplatten oder SSDs: Entfernen Sie die 5,25-Zoll-Blende an der Vorderseite des Gehäuses und legen Sie diese zur Seite. Schieben Sie das optische Laufwerk nun von vorne in das Gehäuse. Beim Cooler-master HAF-X rastet das Laufwerk automatisch ein. Wenn Ihr Gehäuse eine solche (oder ähnliche) Vorrichtung nicht hat, richten Sie Ihren Brenner einfach von Hand an der Gehäusefront aus, bevor Sie das Laufwerk mit vier Schrauben fixieren. Für die Strom- und Datenverbindung verwenden Sie die gleichen Kabel wie bei den Festplatten.

Soundkarte einbauen

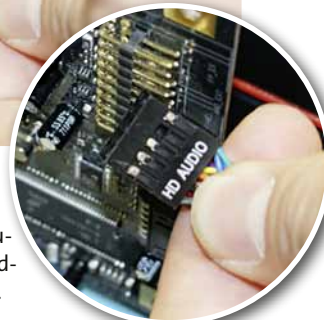
1. Wenn Ihnen die On-board-Soundkarte nicht ausreicht, können Sie eine zusätzliche Soundkarte einbauen. Wie schon bei der Grafikkarte entfernen Sie zunächst eine Slotblende, um Platz für die Halterung der Soundkarte zu machen. Im Idealfall bauen Sie die Soundkarte so weit wie möglich von der Grafikkarte entfernt ein, um deren Kühlsystem mehr Raum zu lassen.



2. Wie die Grafikkarte so drücken Sie auch die Soundkarte vorsichtig mit beiden Händen in den vorgesehenen PCI-Express- oder PCI-Slot. Sobald die Karte fest im Steckplatz sitzt, schrauben Sie auch diese fest.



3. Zuletzt verbinden Sie eventuell an der Gehäuse-Front vorhandene Audio-Anschlüsse mit den auf der Soundkarte dafür vorgesehenen Kontakten.

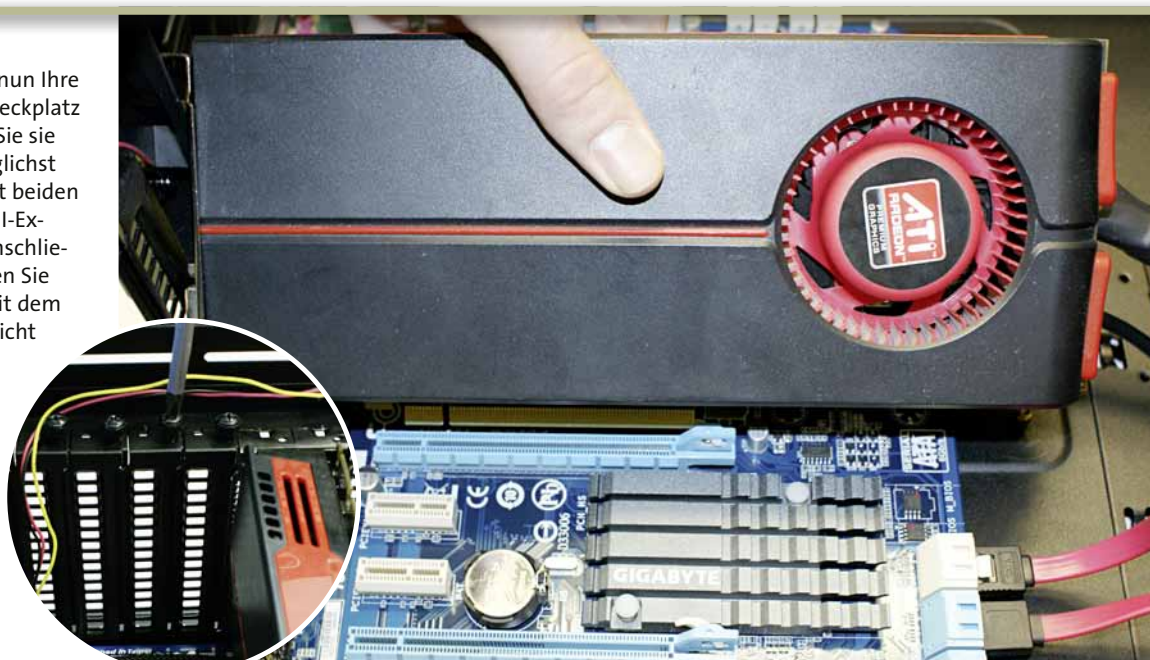


Grafikkarte einbauen

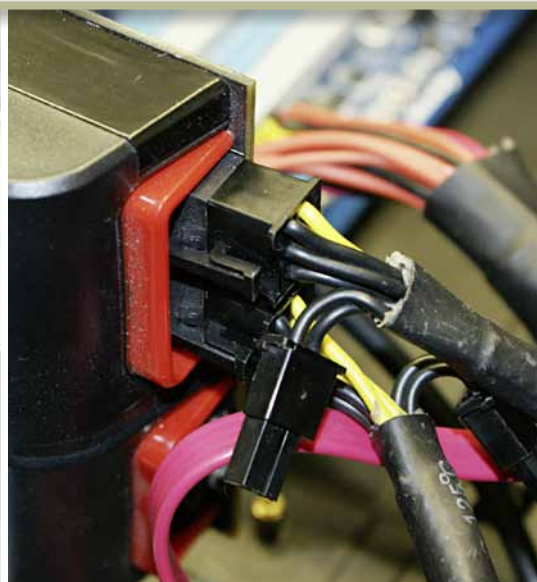
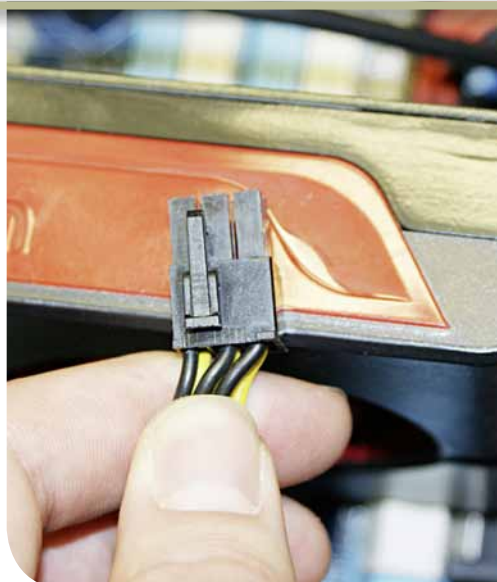
1. Kommen wir nun zur wichtigsten Komponente eines Spiele-PCs, der Grafikkarte. Bevor Sie diese einbauen, entfernen Sie zunächst eine oder zwei Blenden an der Gehäuserückwand, je nach Bauhöhe Ihrer Grafikkarte. Dies geht in den meisten Fällen mit einem Schraubenzieher oder im Fall von Rändelschrauben sogar einfach von Hand. Manche Gehäusersteller haben eigene Befestigungssysteme für Erweiterungskarten entwickelt. Wie diese funktionieren, entnehmen Sie wieder dem Handbuch.



2. Richten Sie nun Ihre Grafikkarte am Steckplatz aus und drücken Sie sie gleichmäßig, möglichst senkrecht und mit beiden Händen in den PCI-Express-16x-Slot. Anschließend verschrauben Sie die Grafikkarte mit dem Gehäuse, damit nicht das gesamte Gewicht auf dem Steckplatz lastet.

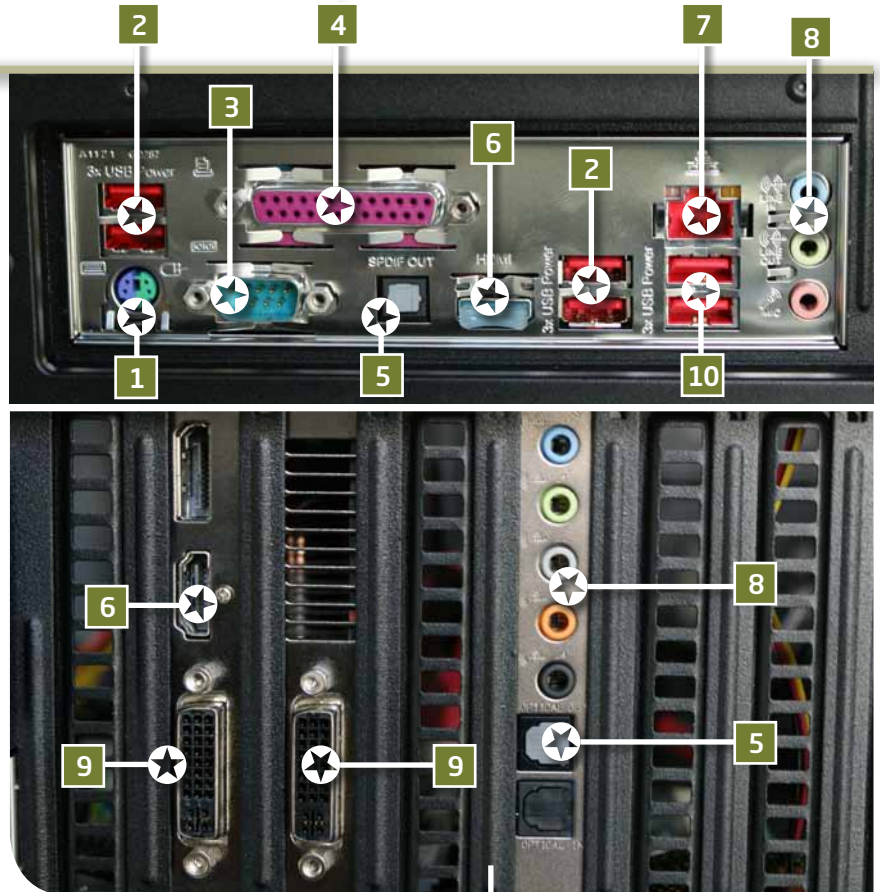


3. Die meisten modernen Grafikkarten benötigen eine zusätzliche Stromversorgung. Je nach Grafikkarte gibt es hier Unterschiede. In unserem Fall sind zwei 6-Pin-Stecker notwendig. Die Stecker passen nur in einer Richtung in die Kontakte, so dass kein Risiko einer falschen Montage besteht. Falls Ihr Netzteil nur über einen 6-Pin-Stecker verfügt, die Grafikkarte aber mehrere benötigt, nutzen Sie einen Molex auf 6-Pin Adapter. Dieser liegt meist der Grafikkarte bei.



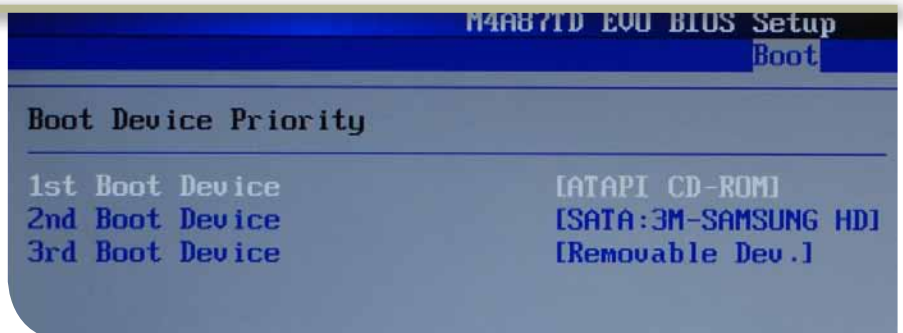
Anschlüsse erklärt

- 1 PS/2-Port für ältere Mäuse und/oder Tastaturen ohne USB-Anschluss.
- 2 USB-2.0-Ports für verschiedene Peripheriegeräte (Mäuse, Tastaturen, Festplatten, Headsets)
- 3 VGA-Buchse, analoger Grafikport für die Onboard-Grafikkarte
- 4 COM-Port für ältere Drucker
- 5 SPDIF-Out, optischer Audio-Ausgang
- 6 HDMI, digitaler Video-Ausgang zum Anschluss an Monitore oder Flachbildfernseher.
- 7 Netzwerkanschluss mit RJ-45-Stecker
- 8 3,5-mm-Klinkenstecker für analoge Soundsysteme und Headsets
- 9 DVI-Buchse, digitaler Grafikanschluss der diskreten Grafikkarte
- 10 USB-3.0-Ports, Anschlüsse für moderne USB-3.0-Geräte mit höherer Datenrate
- 11 eSATA-Port, Verbindungsmöglichkeit für externe Festplatten mit SATA-Anschluss (nicht im Bild)



Bios konfigurieren und Windows installieren

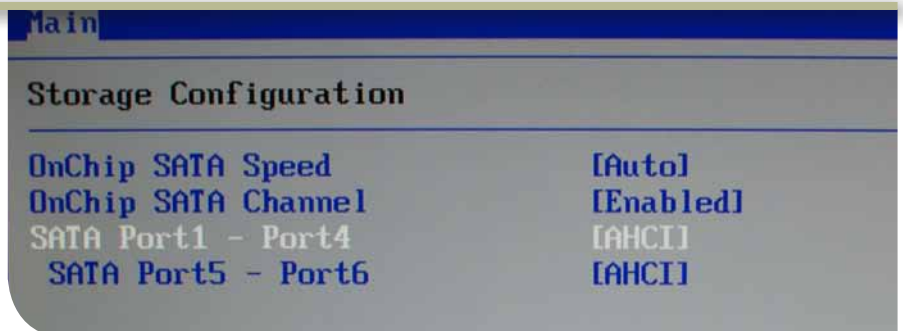
Wenn Sie Ihren Rechner zum ersten Mal anschalten, müssen Sie eventuell die Boot-Reihenfolge verändern, um von der Windows-DVD zu starten. Sehen Sie dazu im Handbuch Ihres Mainboards nach, wie Sie das Bios aufrufen können, typischerweise ist das **[Entf]** oder **[F2]**. Navigieren Sie im Bios zu dem Punkt »Boot Device Priority«. Dort legen Sie fest, von welchem Datenträger Ihr System starten soll. Wenn Sie Windows neu installieren, wählen Sie Ihr optisches Laufwerk als Boot-Quelle. Als zweites Gerät stellen Sie Ihre Festplatte ein, eventuelle externe Geräte folgen anschließend. Da es keine



standardisierten Begriffe im BIOS gibt, heißt dieser Punkt bei jedem Hersteller ein wenig anders. Schlagen Sie im Zweifel im Main-

board-Handbuch nach, um herauszufinden, wie Sie bei Ihrer Hauptplatine in das entsprechende Menü kommen.

Bevor Sie nun mit der Windows-Installation beginnen, sollten Sie im Bios noch einen Blick auf die »SATA Device Settings« werfen, also in die Einstellungen des SATA-Controllers. Bei einer frischen Windows-Installation wählen Sie als Betriebsmodus in jedem Fall die Einstellung »AHCI«. Dadurch arbeiten die Festplatten mit »NCQ« (»Native Command Queuing«) und sortieren parallele Anfragen so um, dass diese effizienter abgearbeitet werden. Achtung: Wenn Sie Ihr bereits zuvor ohne AHCI installiertes Windows weiternutzen möchten, führt das Aktivieren von AHCI im Mainboard-Bios in der Regel zu Startproblemen. Unter Windows Vista und Windows 7 lässt sich dieses Problem je-



doch mit einem Registry-Kniff lösen, den Sie unter gamestar.de/Quicklink/7496 beim Microsoft-Support finden. Da der Betrieb im AHCI-Modus ein paar Prozent Leistung bringt, empfehlen wir Ihnen, diesen zu nutzen.

Zur Installation von Windows 7, sei es als Upgrade von Windows Vista oder als komplette Neuinstallation, finden Sie auf unserer Webseite unter gamestar.de/Quicklink/6451 interessante Tipps.

Formel-1-Tastaturen

Es gibt Hardware, die ist ihrer Zeit voraus, obwohl sie in der Vergangenheit stehen geblieben ist und (fast) allen Trends getrotzt hat. Mechanische Tastaturen gehören definitiv dazu. Wir haben sieben Modelle im Test. Von Daniel Visarius

Beim ersten IBM-PC waren mechanische Tastaturen noch Standard, sind später aber dem Rotstift zum Opfer gefallen, um PCs preiswerter zu machen. Mittlerweile gibt es wieder einige dieser hochwertigen Hacker-Tastaturen auf dem Markt, darunter auffällig viele von bekannten Eingabegeräteherstellern für Spieler. Grund genug für einen Vergleichstest: Sind Tastaturen für 100 Euro ihr Geld wert? Die handelsübliche Konkurrenz basiert auf mehreren übereinander gelegten, billigen Gummimatten. Das gilt auch für hochpreisige Spielertastaturen wie die Logitech **G510** (90 Euro) oder Logitech **G110** (60 Euro), die nur wegen ihrer umfangreichen Zusatzausstattung mit Display, Makros oder USB-Hubs so teuer sind.

⊕ Stärken

- + maximale Präzision
- + unverwüstlich
- + verschiedene Klick-Varianten

⊖ Schwächen

- sehr teuer
- vergleichsweise laut
- wenig Sondertasten und Funktionen

Mechanische Tastaturen haben dagegen einzelne, hochwertige Metallschalter für jede Taste und sind deshalb bei gleicher Ausstattung erheblich teurer, und durch die aufwändige Technik wiegen sie auch weit

mehr. Die Schalter in diesem Vergleichstest stammen ausnahmslos von Cherry, unterscheiden sich aber dennoch stark voneinander: Die blauen Schalter namens MX Blue haben fast keinen Widerstand und einen klar definierten, lauten »Klick«, lösen allerdings erst relativ spät aus und lassen sich danach noch weiter nach unten drücken. Bei

schnell hintereinander folgenden Tastenanschlägen kann mitunter ein Anschlag verloren gehen, wenn die Taste nur leicht ange tippt wird. In unseren Tests kam dies jedenfalls nicht vor, da es auch mit dem Tippverhalten des jeweiligen Spielers zusammenhängt. Die Variante MX Black hat dagegen einen gleichmäßigen Widerstand über die gesamte Anschlagshöhe und der Druckpunkt liegt weiter oben, sodass die Tasten schneller ausgelöst werden. Im Gegenzug fehlt der 80er-Jahre-Klick, was MX-Black-Tastaturen aber erheblich leiser macht. Die braunen MX Browns liegen ungefähr in der Mitte zwischen MX Blue und MX Black. Diese Schalter haben den geringsten Widerstand, wirken also sehr schnell und leichtgängig. Subjektiv bevorzugen wir MX Black und MX Brown, weil sie zum Spielen und Schreiben gleichermaßen gut geeignet sind. Letztlich ist das aber eine Frage des Geschmacks.

Mechanische Tastaturen bieten noch weitere Vorteile gegenüber konventionellen Tastaturen. Dazu gehören unter anderem die deutlich höhere Lebensdauer sowie oft die Fähigkeit, mehr Tastenanschläge simultan zu verarbeiten: Viele Tastaturen schaffen es nicht einmal, vier gleichzeitig gedrückte Tasten auseinander zu halten, was bereits bei Shootern zum Verschlucken von Kommandos führen kann – um nach vorne rechts zu rennen und dabei die Waffe zu wechseln, sind bereits vier Anschläge auf einmal erforderlich. Technisches Maximum der USB-Verbindung sind sechs Tasten und zwei so genannte »Modifier« wie **Alt**, **Strg** oder **Win** (auch »6-Key-Rollover« genannt). Keine Tastatur der Welt kann dagegen das unlimitierte N-Key-Rollover über den USB-Anschluss, auch wenn einige Hersteller das

zu Werbezwecken behaupten. Nur über die steinalte PS/2-Schnittstelle sind theoretisch beliebig viele simultane Anschläge möglich, insofern die Tastatur entsprechend ausgelegt ist. Manche Hersteller bezeichnen das fälschlicherweise als »Anti-Ghosting«. Tatsächlich tritt Ghosting selbst auf billigsten Keyboards praktisch nie auf: die Gefahr, dass beim Druck von zwei Tasten eine dritte ausgelöst wird, obwohl diese gar nicht betätigt wurde. Bevor Sie von einer normalen Tastatur zu einer mechanischen wechseln, sollten Sie aber unbedingt Probe spielen – der Anschlag ist nämlich nicht jedermanns Sache. Auch wer flache, praktisch lautlose und notebook-ähnliche Schalter bevorzugt, wird mit einer mechanischen Tastatur nicht glücklich. Selbst an der Technik Interessierte brauchen in der Regel eine Eingewöhnungszeit von einigen Tagen, um die Vorzüge der mechanischen Tastenbretter wirklich schätzen zu lernen.

1. Platz

Razer Black Widow Ultimate

Die Razer Black Widow Ultimate ist die bislang am besten ausgestattete Tastatur mit dem besonderen Klick.

Bei der ab 120 Euro verfügbaren **Razer Black Widow Ultimate** kommen MX-Blue-Schalter zum Einsatz. Die schwere Tastatur ist in Kombination mit den Gummifüßchen rutschfest. Das Schreibgefühl empfinden wir als hervorragend: der Druckpunkt ist präzise, der Widerstand optimal. Im Vergleich zum **Das Keyboard** produzieren die Anschläge bei der **Black Widow Ultimate** etwas weniger Lärm. Auf den leiseren Standardtastaturen wie etwa **Logitech G510** (80

Die Razer-Tastatur hat als einzige im Test einen **Treiber**, über den Sie Makros und Profile einrichten können.



Euro) oder **Logitech G110** (65 Euro) schreiben wir bei weitem nicht so schnell und gleichzeitig präzise, der Druckpunkt wirkt erheblich undefinierter. Am USB-Anschluss schafft es die **Black Widow Ultimate**, bis zu sechs simultane Anschläge zu unterscheiden. Bis zu sechs, weil es darauf ankommt, welche Tasten wir drücken: In unmittelbarer Umgebung von **W A S D** erkennt die **Black Widow** tatsächlich sechs Anschläge, weiter zur Tastaturmitte hin verschluckt sie aber den einen oder anderen Buchstaben.

Die **Razer Black Widow Ultimate** bietet diverse Spielereien, die sich in den letzten Jahren etabliert haben: Die Tastenbeleuchtung lässt sich in drei Stufen regeln und ausschalten. Wer auf die Beleuchtung verzichten kann, bekommt für 40 Euro weniger die ansonsten identische **Black Widow**. Zum Anschalten der Beleuchtung drücken wir die FN-Taste, die die rechte Windows-Taste ersetzt, und zusätzlich F12. Wie die meisten F-Tasten hat Razer auch diese mittels FN doppelt belegt. Zum Angebot gehörten eine Multimedia-Steuerung, direkter Zugriff auf den Standby-Modus von Windows und die Aufnahme von Makros im Spiel. Darüber hinaus dürfen Sie Makros auch im Treiber aufzeichnen und bei Bedarf mit bis zu zehn Profilen verknüpfen. Fünf Tasten links neben dem Tastenfeld lösen Sie diese aus. Um die USB- und Headset-Anschlüsse an der rechten Seite nutzen zu können, müssen wir neben dem eigentlichen USB-Strang für die Tastatur einen weiteren USB-Anschluss sowie die 3,5-mm-Klinken-Anschlüsse der Soundkarte belegen – beide Signale werden von der **Black Widow** bloß durchgeleitet.

Der Klavierlack des Gehäuses zieht Fingerabdrücke stark an. Die Höhenverstellung steht stabil, ist aber entweder flach wie eine Flunder oder steil wie eine Sprungschanze. Zudem ragen einige Tasten minimal weiter aus dem Gehäuse als andere, was wir im Alltag jedoch nicht spüren. Die **Black Widow Ultimate** gewinnt alles in allem unseren Vergleichstest wegen der gelungenen Kombination aus Präzision, Ausstattung und Verarbeitung. Trotzdem bietet etwa die Logitech **G510** mit eingebautem Display und integriertem Soundchip noch deutlich mehr Funktionen. Beim Schreibgefühl hat sie jedoch keine Chance.

2. Platz

Thermaltake Tt eSports Meka G1

Mit Cherry-MX-Black-Schaltern und einer umfangreichen Ausstattung folgt die **Meka G1** der Razer **Black Widow** auf den Fuß.

Die bei der 100 Euro teuren **Meka G1** eingebauten MX-Black-Schalter zeichnen sich durch einen gleichmäßigen Widerstand und einen relativ weit oben liegenden Druckpunkt aus. Im Nu hatten wir uns daran gewöhnt; die Präzision beim Schreiben und Spielen liegt auf dem gleichen sehr hohen Niveau wie bei der Konkurrenz. Am USB-Anschluss verarbeitet die Tastatur bis zu sechs simultane Anschläge (und zusätzlich zwei Modifier wie **Alt** oder **Strg**), über den mitgelieferten PS/2-Adapter beliebig viele. Neben dem teuren Tastenfeld bietet die Tastatur aber auch verhältnismäßig viel Ausstattung. Zum Lieferumfang gehören eine abnehmbare Handballenaufklappung, eine zweistufige Höhenverstellung sowie ein USB-2.0-Hub und eine Durchleitung für ein 3,5-mm-Klinken-Headset. Statt der linken Windows-Tasten verfügt die **Meka G1** über eine FN-Taste, mit der Sie die Doppelbelegung der F-Tasten von **F1** bis **F7** auslösen und damit die wichtigsten Mediensteuerungen wie Play, Stop, Lauter, Leiser oder Stumm erreichen.

Das Handling der **Meka G1** gefällt uns im Test sehr gut. Die Gummifüßchen halten die Tastatur sicher an ihrem Platz, färben zumindest auf den Schreibtischen in der Redaktion aber ab. Die zweistufige Höhenverstellung ist stabil, die niedrigere Einstellung beinahe eben, die höhere nicht zu steil. Sowohl USB-Hub als auch Headset-Anschlüsse

ragen nach hinten heraus, sodass sie weder links noch rechts der Maus in die Quere kommen können. Das Fehlen der linken Windows-Taste lässt sich einigermaßen verschmerzen, da die rechte noch vorhanden ist und außerdem die Kombination aus **Strg** + **Esc** den gleichen Zweck erfüllt. Die Verarbeitung macht auf uns einen hochwertigen und absolut stabilen Eindruck. Weder beim Schreiben noch beim absichtlichen Verbiegen gibt das Tastenfeld nach. Angesichts des hohen Preises stört uns aber das gelegentliche Quietschen der **Strg**-Taste. Unterm Strich gehört die **Meka G1** zu den momentan besten mechanischen Tastaturen, verliert aufgrund der doch etwas spärlicheren Ausstattung aber gegen die Razer **Black Widow Ultimate**.

3. Platz

Das Keyboard Model S Professional

Profispieler, Coder und Retro-Fans aufgepasst: Das Keyboard gibt es wahlweise auch ohne Tastenbeschriftung.

Die mit 140 Euro teuerste Tastatur im Test ist die **Model S Professional** von Das Keyboard mit Cherry-MX-Black-Schaltern samt mechanischen Goldkontakten. Beim Tippen spüren wir die Präzision jedes Klicks, der Druckpunkt ist weder zu hart noch zu weich. Der Tastenwiderstand ist dabei minimal und subjektiv auch unter dem der **Black Widow** mit den gleichen Schaltern. Das deutlich hörbare Klicken der Schalter bleibt (besonders beim schnellen Tippen) allerdings auch unseren Büronachbarn nicht verborgen. Wenn die Tastatur über den mitgelieferten PS/2-Adapter mit dem PC verbunden wird, verarbeitet das Keyboard beliebig viele gleichzeitige Tastendrücke, über USB immerhin noch deren sechs (plus zwei Modifier). An der Position der linken Windows-Taste finden wir eine Funktionstaste, die in Kombination mit den F-Tasten Multimedia-Funktionen wie Lautstärkeregelung, Play, Rewind, Forward und Stop zugänglich macht; einen Treiber brauchen Sie dafür nicht zu installieren.

An der rechten Seite liegt ein USB-2.0-Hub mit zwei Buchsen, die über eine eigene Stromversorgung verfügen, sodass Sie daran auch externe Laufwerke oder andere anspruchsvolle USB-Geräte anschließen können. Um den nötigen Saft bereitzustellen



Wer etwas Geld sparen möchte, bekommt Das Keyboard übrigens auch für 10 Euro weniger als Ultimate-Version **ohne jede Tastenkennzeichnung**.

len, hat Das Keyboard gleich zwei USB-Stränge im zwei Meter langen Kabel, belegt also zwei USB-Anschlüsse am PC. Die Verarbeitung ist absolut hochwertig und auch in diesem erstklassigen Testfeld ganz weit vorn. Durch die Klavierlackoptik des Gehäuses sind Fingerabdrücke je nach Lichteinfall aber deutlich zu erkennen.

4. Platz **Zowie Celeritas**

Zowie hat mit der Celeritas eine Profispielertastatur mit den eher seltenen MX-Brown-Schaltern im Angebot.

Die ab 110 Euro verfügbare Zowie **Celeritas** setzt als einzige Tastatur im Testfeld auf MX-Brown-Schalter. Außerdem bietet sie zwei Besonderheiten, die mit Hilfe einer Funktionstaste zu erreichen sind, die an die Stelle der rechten Windows-Taste tritt. In Kombination mit der linken Windows-Taste machen Sie aus dieser eine weitere STRG-Taste, um nicht mitten im Spiel versehentlich auf dem Windows-Desktop zu landen. Wenn Sie die Zowie-Taste mit den F-Tasten von F1 bis F6 kombinieren, regeln Sie damit die Lautstärke oder erreichen grundlegende Wiedergabefunktionen wie Start, Stop, Vor und Zurück. Die eigentliche Besonderheit steckt hinter der Doppelbelegung der F-Tasten von F9 bis F12: Falls die Tastatur über den beigelegten PS/2-Adapter am PC hängt, können Sie hiermit das minimale Intervall zwischen zwei Tastenanschlägen halbieren,

vierteln und achtern (32, 16, 8 und 4 ms). Ein Beispiel: Falls Sie beim Tippen einfach auf einer Taste bleiben und diese halten, fügt die Tastatur im Normalfall alle 32 ms ein weiteres Zeichen an, bei einem Intervall von nur 4 ms entsprechend achtmal so viele in der gleichen Zeitspanne. In der Theorie eine interessante Funktion, in der Praxis wohl bestenfalls von Profispielern auszunutzen. Selbst unseren **Quake Live**-Spielern gelang es jedenfalls nicht, überhaupt einen Unterschied auszumachen.

Die Cherry-Schalter MX Brown arbeiten unglaublich präzise und exakt. Im Test sind wir auf der **Celeritas** besonders schnell unterwegs und haben stets ein eindeutiges Feedback, ob wir eine Taste bereits ausgelöst haben. Über USB verarbeitet die **Celeritas** sechs Anschläge und zwei Modifier korrekt, über den mitgelieferten PS/2-Adapter beliebig viele. Durch das Gewicht von über einem Kilogramm und den großzügig ausgelegten Gummistreifen am Boden hält die Tastatur sicher ihre Position. Allerdings vermissen wir eine Höhenverstellung, obwohl die leichte Steigung des Tastenfelds den meisten Spielern gefallen dürfte. Auch die stabile und unverwundliche Verarbeitung der Zowie **Celeritas** können wir nur loben. Der hohe Preis von 110 Euro steht allerdings in keinem Verhältnis dazu. Ähnlich spartanisch ausgestattet wie die **Celeritas** ist die Steelseries **6Gv2** (MX Black), nur dass die bereits ab rund 65 Euro erhältlich ist. Für



Das Zowie-Logo signalisiert, ob die Windows-Tastensperre aktiv ist: Rot bedeutet deaktiviert, blau aktiviert.

die Zowie-Tastatur sprechen unterm Strich vor allem die Brown-Schalter. Auf die Wertung hat die Schaltervariante aber keinen Einfluss: Welches Schreibgefühl Ihnen besser passt, lässt sich objektiv nicht beurteilen.

5. Platz **Steelseries 6G v2**

Die Steelseries 6Gv2 ist eine der preiswertesten mechanischen Tastaturen.

Die Steelseries **6Gv2** verwendet die schwarzen Cherry-Schalter. Das Schreibgefühl ist erneut Weltklasse und der Konkurrenz ebenbürtig, die Tastatur lässt sich wahlweise per USB oder PS/2-Port anschließen. Über USB verarbeitet sie wie das restliche Feld in jeder Situation sechs Tastenanschläge auf einmal (plus zwei Modifier). Über PS/2 klappt auch der richtige N-Key-Rollover, der notwendige PS/2-Adapter gehört zum Lieferumfang. Weitere Zusatzausstattung bietet die Steelseries **6Gv2** aber nicht. Allein die linke Windows-Taste hat der Her-

Test-Ergebnisse



1 **Black Widow Ultimate**

Razer / 120 Euro

Cherry MX Blue

105 / 1

5

2,0 Meter

Full Size

Bewertung

Präzision 40%

Pro & Kontra

- perfekter Anschlag
- optimaler Druckpunkt

Technik 20%

Pro & Kontra

- bis zu sechs simultane Tastendrucke
- Stromversorgung für USB-Port
- nur bei WASD sechs Tastendrucke
- anfällig für Fingerabdrücke

Ausstattung 20%

Pro & Kontra

- USB-2.0-Anschluss
- Multimedia-Tasten
- 3,5-mm-Klinke für Headsets
- Tastenbeleuchtung
- Makros
- Profile

Ergonomie 10%

Pro & Kontra

- sehr gutes Handling
- stabile Höhenverstellung
- rutschfest
- Höhenverstellung sehr flach oder sehr steil

Verarbeitung 10%

Pro & Kontra

- perfekte Verarbeitung
- quasi unkaputtbar
- verwindungssteif

Fazit

Eine der besten mechanischen Tastaturen auf dem Markt, aber extrem teuer. Schreibgefühl und Präzision der Razer Black Widow Ultimate sind Standardtastaturen weit voraus. Als Variante ohne Tastenbeleuchtung deutlich preiswerter.

Preis/Leistung

Mangelhaft



2 **Tt eSports Meka G1**

Thermaltake / 100 Euro

Cherry MX Black

104 / 1

0

1,4 Meter

Full Size

- perfekter Anschlag
- linearer Widerstand

- bis zu sechs simultane Anschläge über USB
- beliebig viele simultane Anschläge über PS/2
- Stromversorgung für USB-Hub

- Handballenaufklappung
- USB-2.0-Hub
- Klinke-Durchleitung für Headset
- PS/2-Adapter
- Multimedia-Funktionen über Funktionstaste

- insgesamt sehr gutes Handling
- stabile Höhenverstellung
- weitgehend rutschfest
- keine linke Windows-Taste
- kurzes 1,4-m-Kabel

- sehr gute Verarbeitung
- verwindungssteif
- Backspace quietscht je nach Druckpunkt

Gut ausgestattete Tastatur mit mechanischen MX-Black-Tasten, höchster Präzision sowie sinnvoller Zusatzausstattung. Dem Testsieger Black Widow ebenbürtig, durch die anderen Schalter aber mit anderem Charakter.

Ausreichend



3 **Model S Professional**

Das Keyboard / 140 Euro

Cherry MX Blue

104 / 1

0

2,0 Meter

Full Size

- perfekter Anschlag
- optimaler Druckpunkt

- sechs simultane Anschläge über USB
- beliebig viele simultane Anschläge über PS/2
- Strom für USB
- anfällig für Fingerabdrücke

- USB-2.0-Hub mit zwei Anschlüssen
- Multimedia-Tasten

- insgesamt sehr gutes Handling
- stabile Höhenverstellung
- rutschfest
- keine linke Windows-Taste

- perfekte Verarbeitung
- quasi unkaputtbar
- verwindungssteif

Präzision und Verarbeitung sind von überragender Qualität. Wer auf Display, Makros und ähnliches verzichten kann und hacken möchte wie in den 1980er-Jahren, der liegt beim Das Keyboard Professional S genau richtig.

Mangelhaft



4 **Celeritas**

Zowie / 110 Euro

Cherry MX Brown

104 / 1

0

1,7 Meter

Full Size

- perfekter Anschlag
- optimaler Druckpunkt

- sechs simultane Anschläge über USB
- beliebig viele simultane Anschläge über PS/2

- Multimedia-Funktionen über Funktionstaste
- rechte Windows-Taste abschaltbar
- PS/2-Anschlagsintervall einstellbar
- PS/2-Adapter

- insgesamt sehr gutes Handling
- rutschfest
- keine Höhenverstellung
- keine rechte Windows-Taste

- perfekte Verarbeitung
- quasi unkaputtbar
- verwindungssteif

Hochwertige und rasend schnelle Hacker-Tastatur mit braunen MX-Schaltern von Cherry, mit denen wir sehr viel Spaß hatten. Angesichts des hohen Preises vermissen wir wenigstens eine Höhenverstellung und einen USB-Hub.

Mangelhaft



steller durch eine »Steelseries«-Taste ersetzt, die als Funktionstaste in Kombination mit F1 bis F6 die Medienwiedergabe steuert. Ansonsten ist die **6Gv2** einfach nur eine nackte Tastatur. Dass das Tastenbrett nicht einmal über eine Höhenverstellung verfügt, drückt die Wertung, obwohl die sanfte Neigung vielen Spielern entgegen kommen dürfte. Immerhin bringt die **6Gv2** durch eine wuchtige Metallplatte im Innern sowie die 105 Metallschalter ein Kampfgewicht von über einem Kilo auf die Waage und ist entsprechend rutschfest. Insgesamt tippt es sich auf der **6Gv2** vor allem wegen des überragenden Schreibgefühls sehr ergonomisch. Die Verarbeitung ist tadellos, das Gehäuse wirkt stabil, die Tasten auch.

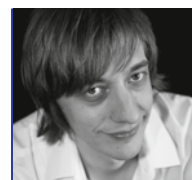
6. Platz Raptor-Gaming K1

Ein attraktiver Einstiegspreis und das kompakte Layout machen die Raptor-Gaming K1 interessanter, als sie aussieht.

Den ersten Test der Raptor-Gaming **K1** haben wir bereits 2006 veröffentlicht, damals urteilten wir: »Hoffnungslos überteuerte Profitastatur mit perfektem Tippgefühl«. Mittlerweile sind fünf Jahre vergangen, weitere mechanische Tastaturen auf den Markt gekommen und der Preis der **K1** ist von anfangs über 100 Euro auf erschwinglichere 65 Euro gefallen. Wie viele andere Tastaturen in diesem Vergleichstest wurde die **K1** mit Hilfe von Clan-Spielern entwickelt. Nach

wie vor tippen wir im Test auf der Raptor Gaming **K1** mit MX-Black-Schaltern traumhaft exakt und extrem schnell. Für den Einsatz auf engen LAN-Party-Tischen hat der Hersteller das Nummernfeld, die Pfeiltasten und die wichtigen Tasten **Entf**, **Einfg**, **Ende** zusammengedrückt. Beim Spielen stört das nicht, beim Schreiben ist eine gewisse Eingewöhnungszeit aber unumgänglich.

Mit acht beigelegten, fluoreszierenden Tasten können Sie jeden Button ersetzen, um etwa **W**, **A**, **S**, **D** auch im Dunkeln zu sehen. Allerdings sind diese Leuchttasten höher als das übrige Feld. Zudem sichern sieben Sperrbügel auf Wunsch bestimmte Tasten wie beispielsweise die mit dem Windows-Logo gegen versehentliches Drücken. Die **K1** verbinden Sie per USB und verarbeitet dann sechs simultane Anschläge. Über PS/2 funktioniert die **K1** dagegen gar nicht: Obwohl die Tastatur auf einem Cherry-Gerät mit PS/2-Unterstützung basiert, hat Raptor-Gaming diese Funktionalität gegen einen USB-Hub eingetauscht, an den sich bis zu zwei Geräte anschließen lassen. Wer mit der ungewohnten Tastenanordnung leben kann, bekommt mit bei der **K1** eine kompakte mechanische Tastatur zu einem attraktiven Preis. Die Ausstattung beschränkt sich allerdings auf den USB-Hub mit zwei Anschlüssen, der nur das langsame USB 1.1 unterstützt und auch keine ausreichende Energieversorgung für stromhungrigere Hardware wie etwa externe Festplatten bie-



Da weiß man, was man hat

Daniel Visarius,
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Ich persönlich brauche die meisten Extras moderner Tastaturen nicht. Für mich zählt vor allem die Präzision beim Schreiben und Spielen. Und mit Einstiegspreisen ab 45 Euro kosten die preiswertesten mechanischen Tastaturen nicht mehr die Welt. Ich möchte sie jedenfalls nicht mehr missen.

tet. Im Vergleich zum übrigen Testfeld ist auch die Verarbeitung nicht ganz so massiv.

7. Platz Cherry G80-LPCDE-2

Die G80-3000 vom Schalter-Hersteller Cherry kostet vergleichsweise günstige 50 Euro.

Cherry verkauft die rund 50 Euro preiswerte G80-3000 in mehreren Ausführungen, wir testen die **G80-3000LPCDE-2** mit MX-Black-Schaltern. Auf dieser schreiben wir genauso präzise und flüssig wie auf allen anderen bisher getesteten mechanischen Tastaturen. Allen gemein ist der etwas höhere Kraftaufwand als bei den normalen Gummimatten-Tastaturen wie zum Beispiel der Logitech **G510**, aber auch der weit direktere Anschlag mit exakterem Feedback. Vom Tippgefühl entspricht die **G80-3000** mit den MX-Black-Schaltern ziemlich genau der **K1** und der identisch ausgerüsteten **6Gv2**. Technisch enttäuscht uns die **G80-3000** im Test allerdings etwas. Am USB-Anschluss hat sie Mühe, von vier gleichzeitigen Tastenanschlägen wenigstens zwei bis drei korrekt zu erkennen. Auch über den mitgelieferten PS/2-Adapter verarbeitet die **G80** maximal zwei simultane Anschläge. In Kombination mit einem Modifier wie **⇧** packt die **G80-3000** aber noch alltägliche Shooter-Manöver wie **W** plus **D** samt **⇧** und **⇨**, um nach vorne rechts zu gehen, gleichzeitig zu rennen und dann zusätzlich zu springen.

Bei der **G80-3000** handelt es sich um eine nackte Tastatur mit 105 Tasten, Extras oder besondere Ausstattungsmerkmale gibt es nicht. Die Höhenverstellung wirkt zwar etwas windig, hält aber zuverlässig; beide Stufen lassen sich vernünftig nutzen. Allerdings versagen die winzigen Gummifüßchen bei allzu hektischen Manövern, sodass die Tastatur wegrutschen kann. Das Gehäuse biegt sich bei übertriebenen starkem Druck durch; auch sind die verwendeten Materialien weniger hochwertig als bei den anderen Kandidaten, und beim Test der Verwindungssteifigkeit quietscht die Tastatur stark. Unterm Strich erlaubt die **G80-3000 LPCDE-2** einen günstigen Einstieg in die Welt der mechanischen Tastaturen – im Alltagseinsatz fallen die angesprochenen Mängel kaum ins Gewicht. Wer auch für extreme Situationen gerüstet sein möchte, der sollte aber etwas mehr investieren und zur **6Gv2** oder der **K1** greifen. **DV**



5 6Gv2

Steelseries / 65 Euro

Cherry MX Black

104 / 1

0

1,8 Meter

Full Size



6 K1

Raptor-Gaming / 65 Euro

Cherry MX Black

105 / 0

0

2,4 Meter

Kompakt



7 G80-3000 LPCDE-2

Cherry / 45 Euro

Cherry MX Black

105 / 0

0

1,7 Meter

Full Size

40/40
+ perfekter Anschlag
+ linearer Widerstand

16/20
+ sechs simultane Anschläge über USB
+ beliebig viele simultane Tastendrucke über PS/2

3/20
+ einige Multimedia-Funktion über Funktionstaste
+ PS/2-Adapter
+ sonst nichts

6/10
+ insgesamt sehr gutes Handling + rutschfest
+ keine Höhenverstellung
+ keine linke Windows-Taste

10/10
+ perfekte Verarbeitung
+ quasi unkaputtbar
+ verwindungssteif

Mechanische Tastatur mit überragendem Schreibgefühl, aber praktisch ohne jede Ausstattung. Dafür mit einem Preis von zum Testzeitpunkt rund 65 Euro aber erheblich günstiger als die meisten anderen mechanischen Tastaturen.

Befriedigend



40/40
+ perfekter Anschlag
+ linearer Widerstand

13/20
+ sechs simultane Anschläge über USB
+ keine PS/2-Unterstützung

5/20
+ USB-Hub mit zwei Anschlüssen
+ USB-Hub nur USB 1.1 und ohne Stromversorgung
+ sonst nichts

7/10
+ insgesamt sehr gutes Handling + stabile Höhenverstellung
+ EINF und ENTF ungünstig positioniert
+ nur eingeschränkt rutschfest

8/10
+ perfekte Verarbeitung
+ quasi unkaputtbar

Die Präzision der Raptor-Gaming K1 liegt auf dem gleichen hohen Niveau des gesamten Testfelds. Die kompakte Form spart Platz auf dem Schreibtisch, Vielschreiber müssen sich aber erst an die ENTF-Position gewöhnen.

Befriedigend



40/40
+ perfekter Anschlag
+ linearer Widerstand

12/20
+ in Ordnung + über USB und PS/2 maximal zwei Tastenschläge parallel (zwei normale Tasten plus zwei Modifier wie beispielsweise ALT)

2/20
+ PS/2-Adapter
+ sonst nichts

8/10
+ insgesamt sehr gutes Handling
+ Höhenverstellung
+ nur eingeschränkt rutschfest

6/10
+ insgesamt solide + aber nicht verwindungssteif
+ Tastenfeld gibt bei starken Druck merklich nach

Preiswerte mechanische Tastatur für Vielschreiber und nicht allzu anspruchsvolle Spieler. Für Profis eignet sich die G80-3000 nicht, da sie auch per PS/2 maximal vier parallele Tastenanschläge auseinanderhalten kann.

Gut



In diesem Monat gibt es etwas Bewegung bei den Grafikkarten bis 200 Euro, zudem fällt die GeForce GTX 580 unter 400 Euro. Weil auch Sandy-Bridge-CPU's wie der Core i5 2500K deutlich erschwinglicher wurden, steckt ab sofort dieser Prozessor in unserem 1.000-Euro-Spiele-PC.

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	NEU
Phenom II X4 955 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher	NEU
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic	165 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	NEU
WD Caviar Blue 750 GByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution 3.0	40 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	510 €
Schnellere Grafikkarte	+30 €
XFX Radeon HD 6950 XXX	195 €
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 1155	NEU
Core i5 2500K	150 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel 1155	NEU
Gigabyte GA-Z68P-DS3	90 €
Arbeitsspeicher	NEU
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
Asus EAH6970 DirectCu II / 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	1.030 €
Günstigere Grafikkarte	-70 €
XFX Radeon HD 6950 XXX Dual Fan	230 €
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	NEU
Core i7 2600K	260 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel 1155	NEU
Asus P8Z68-V Pro	150 €
Arbeitsspeicher	NEU
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
Zotac GeForce GTX 580 AMP! / 1,5 GByte	370 €
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	1.515 €
Günstigere Grafikkarte	-70 €
Powercolor Radeon HD 6970 PCS+	300 €
Größere SSD	+200 €
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
 ►81 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7388
 sehr schnell, leicht hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic **PREISTIPP**
 ►80 ▼180 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Gigabyte N560 OC-1GI **NEU**
 ►80 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last, DirectX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 MSI N560 GTX Twin Frozr II OC **NEU**
 ►78 ►165 € ►online ►Quicklink: 7486
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

5 Gigabyte GTX 460 Super Overclock
 ►78 ►170 € ►online ►Quicklink: 7387
 schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 XFX Radeon HD 6950 XXX
 ►78 ►195 € ►04/11 ►Quicklink: 7415
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 MSI N460GTX Hawk **UPDATE**
 ►77 ▼150 € ►online ►Quicklink: 7192
 schnell, leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7414
 schnell, sehr leise bis laut, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

9 XFX Radeon HD 6870
 ►76 ►140 € ►online ►Quicklink: 7413
 schnell, leise bis hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

10 Gigabyte GeForce GTX 460 OC **NEU**
 ►76 ►145 € ►online ►Quicklink: 7487
 schnell, stets leise, DirectX 11 / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

BIS 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Powercolor HD 6970 PCS+ **UPDATE**
 ►85 ▼295 € ►04/11 ►Quicklink: 7488
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

2 Asus EAH 6970 DirectCu II **NEU**
 ►85 ►300 € ►online ►Quicklink: 7489
 sehr schnell, stets leise, DirectX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3 Asus ENGTX 570 Overclock Edition
 ►83 ►300 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
 extrem schnell, deutlich hörbar, DirectX 11 / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

4 Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP! **PREISTIPP**
 ►82 ►210 € ►08/11 ►Quicklink: 7463
 sehr schnell, leise bis deutlich hörbar, DX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GB

5 Gainward GeForce GTX 560 Ti Phantom **NEU**
 ►81 ►230 € ►online ►Quicklink: 7490
 sehr schnell, leise bis leicht hörbar, DX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GB

AB 300 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Zotac GeForce GTX 580 AMP! **PREISTIPP**
 ►87 ▼370 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
 schnellste Grafikkarte, relativ laut, DirectX 11 / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

2 Sapphire HD 6970 BF:BC2 Ed. **UPDATE**
 ►86 ▲370 € ►04/11 ►Quicklink: 7385
 extrem schnell, deutlich hörbar, DX 11 / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3 MSI R5870 Lightning
 ►81 ►330 € ►online ►Quicklink: 7422
 schnell, leise bis deutlich hörbar, DirectX 11 / Radeon HD 5870 / 1,0 GB

4 Point of View GTX 570 TGT Beast
 ►81 ►330 € ►online ►Quicklink: 7421
 sehr schnell, leise bis laut, DirectX 11 / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

5 MSI N480GTX M2D15 **UPDATE**
 ►74 ▼310 € ►online ►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

UPDATE

► 85 ▼ 170 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 Samsung Syncmaster BX2240

PREISTIPP

► 84 ▼ 150 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067

voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

3 HP Compaq LA 2205wg

► 82 ► 190 € ► online ► Quicklink: 7219

voll spieletauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 NEC Multisync E222W

NEU

► 81 ► 180 € ► online ► Quicklink: 7491

voll spieletauglich, gutes Bild, Pivot Funktion, 1680x1050

5 Samsung Syncmaster B2233RZ

NEU

► 79 ► 200 € ► online ► Quicklink: 7492

voll spieletauglich, gutes Bild, sportliche Ausstattung, 1920x1080

**TFTs 24 ZOLL
BIS 300 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX2431

► 89 ► 900 € ► 06/11 ► Quicklink: 7493

voll spieletauglich, vielseitig verstellbar, PVA-Panel, 1920x1200

2 Benq XL2410T

► 86 ► 330 € ► 06/11 ► Quicklink: 7304

voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Asus VK246H

PREISTIPP

► 85 ► 190 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082

voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 Samsung Syncmaster 2494HM

► 84 ► 270 € ► 04/10 ► Quicklink: 7083

voll spieletauglich, USB-Hub, Full-HD-Auflösung 1920x1080

5 Viewsonic V3D241wm-LED

► 82 ► 360 € ► 06/11 ► Quicklink: 7429

voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080

Mainboards**SOCKET 1156
CORE i3/i5 & i7- 8xx**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe

UPDATE

► 92 ▼ 120 € ► 12/09 ► Quicklink: 7095

schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

2 MSI P55-GD80

UPDATE

► 92 ▼ 160 € ► 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

UPDATE

► 88 ▼ 90 € ► 12/09 ► Quicklink: 7098

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

5 Elitegroup P55H-A

PREISTIPP

► 85 ► 100 € ► 12/09 ► Quicklink: 7099

schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire / Intel P55

**SOCKET AM3
PHENOM II / ATHLON II**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70

UPDATE

► 93 ▲ 140 € ► 09/09 ► Quicklink: 7109

vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX

2 Asus M4A78T-E

UPDATE

► 90 ▲ 90 € ► 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

UPDATE

► 87 ▼ 90 € ► 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

► 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

► 92 ► 155 € ► online ► Quicklink: 7424

sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe / offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350

► 91 ► 135 € ► online ► Quicklink: 7425

komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe / geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

UPDATE

► 91 ▼ 280 € ► online ► Quicklink: 7426

extrem präziser, druckvoller Klang, robust / optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

UPDATE

► 90 ▼ 130 € ► online ► Quicklink: 7427

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe / USB-Soundkarte

5 Corsair HS-1

PREISTIPP

► 89 ▼ 70 € ► online ► Quicklink: 7428

sehr präziser Raumklang, robuste Verarbeitung / USB-Soundkartet

Eingabegeräte**MÄUSE BIS 40 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500

UPDATE

► 95 ▼ 35 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076

extrem präzise, tolle verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Roccat Kova+

► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7334

sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

3 Gigabyte M8000X

NEU

► 91 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7494

viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

4 Sharkoon Fireglider

PREISTIPP

► 86 ► 20 € ► 07/09 ► Quicklink: 7080

viele Funktionen, interner Speicher, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

5 Steelseries Ikari Optical

► 82 ► 40 € ► 04/08 ► Quicklink: 7077

präzise, sechs Tasten, 1.600 dpi, keine Makros, nur für 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 ▼ 50 € ► 03/09 ► Quicklink: 7074

extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

3 Steelseries Xai

UPDATE

► 95 ▼ 55 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073

extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

4 Roccat Kone+

UPDATE

► 95 ▼ 65 € ► 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 ► 50 € ► 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

► 87 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7333

maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

4 Logitech G110

PREISTIPP

► 85 ► 55 € ► 02/10 ► Quicklink: 7121

tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

5 Roccat Valo

► 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 Feedback

KAUFTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: 7125

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

GAMEPADS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 40 € ► 04/07 ► Quicklink: 7126

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

SOUNDKARTEN

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium Bulk

► 84 ► 60 € ► — ► —

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss

KAUFTIPP Creative Xtreme Gamer

► 84 ► 70 € ► 02/07 ► Quicklink: 7130

sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Anschluss

LENKRÄDER

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Logitech G27

► 89 ► 260 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128

extrem präzise, knackiges Force Feedback

KAUFTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 120 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129

präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

Natur · Technik · Das muss sich nicht ausschließen · Wobei Natur schon besser ist

PREIS: ein Appel (Bio!) und ein Ei (Freilandhaltung!)



GreenStar

Das Magazin für umweltbewusste Spieler

AUGUST 09/2011

Naturtrübe Vollversion

COMMAND & GÄRTNER



Wie Command & Conquer, nur halt mit Blumen

Pflanzen Sie Ihre Nachbarn mit Stumpf und Stiel in Grund und Boden!

Recycling à la Blizzard

Die Entwickler machen vor, wie's richtig geht: Ein Spielkonzept erfinden, dann ganz oft wiederverwerten (z.B. Diablo)

+ Video

Ein Rechner im Grünen

Spielen im Einklang mit der Natur · Umwelt-Trend: Recyclingpappe-Computer aus vor Wut zerstampften Windows-Vista-Schachteln · Spiele aus Freilandhaltung: Nur Entwickler mit Auslauf sind glückliche Entwickler

20 Seiten Preview

Düngen Age Mist Effect Bauer's Gate

Die neuen Rollenspiel-Hits von Bio-Ware!

Ratgeber



Software-Kompost

Wie Sie alte Spiele umweltverträglich entsorgen.

Report



Bio-Skandal

GreenStar deckt auf: Im Landwirtschafts-Simulator gibt es Kunstdünger – buäh!

Hardware



Öko-Strom

Großer Vergleichstest: Alternative Energiequellen für Ihren Rechner.

Aktion



GreenStar kämpft gegen die Atomkraft (in Spielelogos)!

Die GameStar-Ausgabe 10/2011 erscheint am 31.8.2011



1 Diablo 3 **Preview** Endlich dürfen wir in den Hallen Blizzards ausgiebig Hand anlegen und berichten in unserer megagroßen Vorschau über die Details.

2 Gamescom 2011 **Aktuell** Frisch von der Spielemesse liefern wir Infos zu den Toptiteln der kommenden Monate: Battlefield 3, Skyrim, Mass Effect 3 und vielen mehr.

3 Deus Ex: Human Revolution **Test** Im Test der fertigen Version kann Adam Jensen beweisen, dass er ein würdiger Nachfolger von J.C. Denton ist.

4 Headsets für Spieler **Hardware** Im Vergleichstest suchen wir das Headset mit der besten Kombination aus Spiele-Sound, Musik und Sprachqualität.

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feiningger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimburg
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung André Horn

Eigentumsverhältnisse Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiner Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.

Vorstand York von Heimburg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar
Lyonel-Feiningger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)
Chefredaktion Michael Graf, Daniel Visarius
Redaktion Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Tilman Blanke, Sebastian Kilx, Tom Loske

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Julian Freudenhammer

Director of Mobile Markus Schwerdtel
Medien-Produktion David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Risch

Layout und Grafik Sigrun Rüb (ltd.), Jakob Scheikl
Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel
Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Martin Deppe, Daphne Cisneros, Evi Zechmeister, Kosta Christinakis, Jochen Gebauer, Dennis Kogel, Michael Löprich, Patrick C. Lück

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
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: shop@gamestar.de

Jahresbezugpreise 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 Abokündigung 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 06/2011) 69.078.564 Page Impressions, 11.303.958 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion
Anzeigen Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wörling (-625), Susanne Fütterer (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Manfred Aumaier (-602)

Digitale Anzeigenannahme für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger (ltd.) (-116)
IDG Global Solutions Es gilt stets die Preissliste unter www.GameStar.de/Mediatdaten
Anzeigenpreise Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
Zahlungsmöglichkeiten Matthias Weber (-154)
Erfüllungsort, Gerichtsstand Jutta Eckebrecht
Leitung CRM und Marketing Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac
Produktionsleitung IDG Entertainment Media GmbH
Druck und Beilagen Sabine Hell, Sigrun Rüb (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

© Copyright Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Design 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.
Fotos 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.
Einsendungen Haftung

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:



www.gamepro.de



www.speedydragon.de



www.makinggames.de



www.pcwelt.de



www.macwelt.de



www.cio.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



www.techchannel.de



www.computerwoche.de



www.channelpartner.de