



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

SEPTEMBER 10/2011

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

Diablo 3

- **Beta durchgespielt: Alle Klassen im Detail + Beta-Wertung!**
- **Alles über den Online-Zwang und das Auktionshaus**

THEMEN Deus Ex 3 • Battlefield 3 • Skyrim • Mass Effect 3 • Anno 2070 • 10 Headsets im Test**DVDs** **VOLLVERSION** Splinter Cell: Double Agent **ONLINE-ROLLENSPIEL** Mythos**VIDEOS** Deus Ex 3 • Skyrim • Rage • Batman: Arkham City • Hellbreed • Die Redaktion 69 u.a.

DVD

GameStar 10/2011

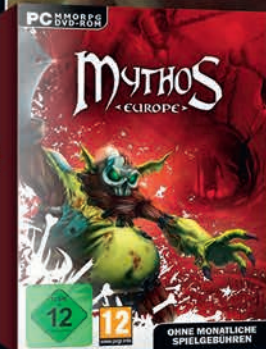
Mythos

Einst als Testplattform für Hellgate London entwickelt, avancierte Mythos zum vollwertigen Action-Rollenspiel mit ausgezeichneter Multiplayer-Balance MMO-Anteil. Und zu einem guten obendrein. Wer nicht auf Diablo 3 warten kann, der findet hier beste Hack&Slay-Unterhaltung.

Online-Rollenspiel

Mythos

Demo Harveys neue Augen



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

10/2011

ONLINE-ROLLENSPIEL MYTHOS

GameStar

GameStar

DVD-Inhalt 10/2011

Daten

ONLINE-ROLLENSPIEL

Mythos

PROGRAMME

SMPlayer

Adobe Reader

Core Temp

Secunia PSI

Filezilla

FurMark

Directory Opus

DEMOS

Harveys neue Augen

Pirates of Black Cove

EXTRAS

Freeware: Dead Cyborg

Mod: Zan's Minimap

Videos

TOP-SPIEL

Deus Ex: Human Revolution

- Das Spiel

- Die Augmentierungen

- Die Technik

- Sprachvergleich

PREVIEWS

Batman: Arkham City

Diablo 3

Rage

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Stronghold 3

TESTS

Drakensang Online

E.Y.E.: Divine Cybermancy

Haunted

Hellbreed

Limbo

Tropico 4

SPECIALS

Die Redaktion 69: Deus Ex

Freispiel-Check

Hall of Fame: Diablo 2

Rückblick 10/2011

EXTRAS

Trailer: Anno 2070

Trailer: Jagged Alliance: Back in

Action

Trailer: Risen 2

Highlights



TOP-VIDEO

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



PREVIEW-VIDEO

DIABLO 3

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

10/2011

ONLINE-ROLLENSPIEL MYTHOS

GameStar

DVD

GameStar XL 10/2011

Guter Sam, böser Sam. Im vierten Teil der Schleich-Shooter-Reihe wechselt Superagent Fisher die Seiten und arbeitet für eine fiese Terroristengruppe. Oder doch nicht? Double Agent wird Sie im Verlauf der spannenden Geschichte mehr als nur einmal vor moralische Entscheidungen stellen.

Vollversion

Splinter Cell: Double Agent



Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

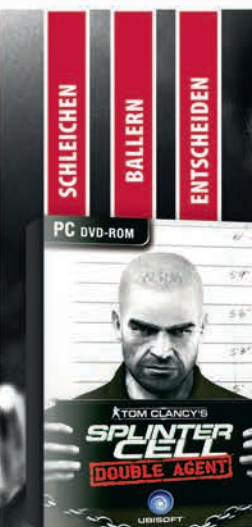
10/2011

VOLLVERSION Splinter Cell: Double Agent

GameStar XL

GameStar XL

DVD-XL-Inhalt 10/2011



VOLLVERSION
Splinter Cell: Double Agent

Den Code für den Multiplayer-Teil finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/7539 oder GameStar.de/keys/doubleagent/index.html



SPANNEND

Machen Sie den Schatten zu Ihrem besten Freund.

PACKEND

Setzen Sie cooles Hightech-Equipment ein.

DRAMATISCH

Treffen Sie moralische Entscheidungen.

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

10/2011

VOLLVERSION Splinter Cell: Double Agent

GameStar XL



ONLINE-ROLLENSPIEL

Mythos

- + Diablo für lau:** So könnte man Mythos bezeichnen. Der Vergleich kommt nicht von ungefähr, zeichnen doch ehemalige Diablo-Mitarbeiter für das hochgradig motivierende Action-Rollenspiel-MMO verantwortlich.



DEMO

Harveys neue Augen

Probe rätseln: Knobeln Sie sich mit der jungen Klosterschülerin Lilli durch den Auftakt der gelungenen Fortsetzung zum Adventure-Kleinod Edna bricht aus.



TOPSPIEL-VIDEO

Deus Ex: Human Revolution

- + Über eine halbe Stunde Videos:** In unserer vierteiligen Videoreihe erklären wir Ihnen alles rund um das heiß erwartete Sci-Fi-Rollenspiel. Bietet Human Revolution tatsächlich so viel spielerische Freiheit, wie es der Entwickler Eidos Montreal versprochen hat?
- + Die Redaktion 69:** Nino Kerl hat einen Unfall mit seinem Bürostuhl, wird operiert und bekommt dabei mehr oder minder nützliche Roboterteile verpasst...

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Batman: Arkham City
Diablo 3
Rage
The Elder Scrolls 5: Skyrim
Stronghold 3

TESTS

Drakensang Online
E.Y.E.: Divine Cybermancy
Haunted
Hellbreed
Limbo
Tropico 4

SPECIALS

Die Redaktion 69: Deus Ex
Freispiel-Check
Hall of Fame: Diablo 2
Rückblick 10/2001

PROGRAMME

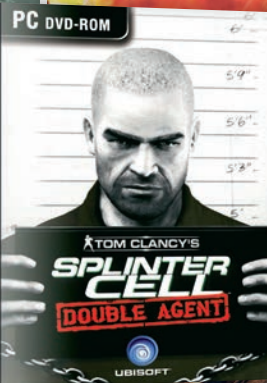
SMPlayer
Adobe Reader
Core Temp
Secunia PSI
Filezilla
FurMark
Directory Opus

GameStar XL DVD

- + Für Schleicher:** Sam Fisher fühlt sich am wohlsten, wenn er seine Gegner aus dem Hinterhalt überraschen kann. Hierfür hat der Superspion einige raffinierte Tricks auf Lager. Im Kampf Mann gegen Mann kann ihm niemand das Wasser reichen.

- + Für Actionfans:** In Double Agent wird nicht nur geschlichen, sondern auch geballert. Gut, dass Sam allerhand praktische Gadgets im Gepäck hat: Pistolen mit Laserzielgerät, ein Sturmgewehr mit verschiedenen Aufsätzen und natürlich das unverwechselbare Nachtsichtgerät.

- + Für Entscheider:** Gut oder böse? Als Doppelagent muss Sam immer wieder moralische Entscheidungen treffen. Das hat nicht nur Einfluss auf seinen Arbeitgeber Third Echelon, sondern auch auf die Terrorgruppe, bei der er verdeckt operiert.



PC DVD-ROM

VOLLVERSION

Splinter Cell: Double Agent

**WE
WANT
YOU**



**NUR WER DIESEN CODE →
KNACKT, IST QUALIFIZIERT!**



Editorial



WHO IS WHO

Malte Witt • Sebastian Klix • Heiko Klinge • Fabian Siegismund • Michael Graf
Martin Le • Petra Schmitz • Florian Klein • Julian Freudenhammer • Michael Trier
Daniel Visarius • Daniel Matschijewsky • Isa Stamp • Tom Loske (v. l. r.)

Fragen & Antworten

Augmented GameStar



Was Adam Jensen kann, können wir schon lange. Diese Ausgabe von GameStar ist wie der Held aus Deus Ex: Human Revolution »augmented«, also technisch verbessert. An etlichen Stellen im Heft finden Sie das »Augmented Reality«-Logo, zum Beispiel gleich hier im oben. Hinter so gekennzeichneten Bildern und Kästen verbergen sich zusätzliche Inhalte. So kommen Sie dran:

1. Laden Sie die kostenlose App »junaio-Augmented Reality Browser« aus dem App Store bzw. dem Android Market auf Ihr Smartphone.
2. Suchen und öffnen Sie in der App den Channel »GameStar«.
3. Nehmen Sie das mit dem AR-Icon gekennzeichnete Bild mit der Handy-Kamera aus ca. 30 Zentimeter Abstand komplett ins Visier.
4. Zuschauen und staunen. Je nach Handy-Datenverbindung kann es etwas dauern, bis die AR-Elemente starten. Idealerweise haben Sie WLAN-Zugang.

Wir wünschen viel Spaß mit der Augmented-Reality-GameStar! Lassen Sie uns doch bitte via Mail an brief@gamestar.de, Foren oder Facebook wissen, wie Ihnen unser kleines Experiment gefallen hat.

Diablo 3. Auf der Gamescom hat nun auch Chefredakteur Michael Trier endlich Hand anlegen können an den Nachfolger eines seiner All Time Favourites – und ist begeistert. Begeistert vom Spielfluss und von dem bekannten Item- und Level-Jagdfieber, das sich spätestens nach den ersten drei Klicks wieder in seine Großhirnrinde geschlichen hat. Begeistert war auch Michael Graf, als er ins Blizzard-Hauptquartier nach Irvine eingeladen wurde, um in aller Ruhe ausführlich den dritten Teil der Teufelshatz auszuprobieren. Gleich zweimal spielte er die komplette Beta-Version durch, um möglichst viele Fragen stellen – und dann beantworten zu können. Die Ergebnisse lesen Sie exklusiv in dieser Ausgabe auf 12 Seiten. Dort steht übrigens auch, wovon Michael noch nicht so begeistert ist.

Da wäre zum Beispiel der Zwang, immer online sein zu müssen, auch wenn man nur gemütlich für eine Solo-Partie in den Dungeon einfahren will. Eine sich rasch ausbreitende Art des Kopierschutzes, angestoßen und massentauglich gemacht durch den Onlinedienst Steam von Kult-Publisher Valve. Dass es zu diesem ganzen Steam-Ding nur kam, weil Valve-Chef Gabe Newell wegen seiner, sagen wir, stark expandierenden Körpermaße eine unter den Schreibtisch gerutschte Spiele-DVD nicht wieder hervorangeln konnte, verweisen wir zwar mit Nachdruck ins Reich der Legenden. Dass uns dieses Thema aber auch in Zukunft stark beschäftigen wird, sehen wir an den heftigen, meist negativen Leserreaktionen zur Online-Pflicht. Der deutsche Adventure-Spezialist Deadelec beschreibt da einen ganz anderen Weg: Das neueste und übrigens außerordentlich gelungene Werk **Harveys neue Augen** können Sie erst starten, nachdem Sie bestimmte Symbole auf einer mehrlagigen Pappscheibe in die richtigen Positionen gebracht haben. Hach, das atmet Nostalgie, klingt vorn nach Lucas und hinten nach Arts. Ist aber für die Bedürfnisse einer sich weltweit vernetzenden Spieleindustrie wohl nicht die richtige Antwort.

Antworten suchten wir auch auf der grade im Moment schließenden Gamescom in Köln. Mit einer 21köpfigen Mannschaft sind wir ausgeschwärmt, um die großen Titel anzuspüren und Geheimtipps aufzustöbern. Auf insgesamt 14 knackfrisch produzierten Heftseiten erfahren Sie alles Relevante von der größten Spielemesse der Welt.

Und wenn Sie selbst etwas aufstöbern möchten: Wie Sie dem links stehenden AR-Special-Kasten entnehmen können, haben wir in dieser GameStar interaktive Elemente untergebracht und entsprechend gekennzeichnet. Bis auf eins. Und das sollen Sie nun finden. Behalten Sie dazu unsere offizielle Facebook-Seite im Auge, es gibt eine echte Überraschung zu gewinnen! Kleiner Tipp: Untersuchen Sie doch schon mal die größten Screenshots im Heft etwas genauer ...

Viel Spaß beim Lesen, Stöbern und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt

Diablo 3

14 Sie glauben, über Diablo 3 sei schon alles gesagt? Mitnichten! Michael Graf hat Blizzard besucht, die Schnitzelorgie lange gespielt und dabei viel Neues erfahren. Aber nicht alles davon ist positiv.

Deus Ex: Human Revolution

70 Das Cyberpunk-Rollenspiel im Test: Kann die Spieltiefe die Macken ausbügeln?



Gaming-Headsets

124 Jetzt gibt's was auf die Ohren! Und zwar Kopfhörer für Spieler.

Titelstory

- 14** Mega-Preview: Diablo 3
- 15** Lauf zur Hölle!
- 18** Die Inszenierung
- 21** Infernalisch schwer
- 24** Die Battlenet-Funktionen
- 25** Das Auktionshaus
- 26** Das sagt der Anwalt
- 27** Auktionshaus-Umfrage
- 28** Die Alternative: Torchlight 2

Previews

- 30** Termin-Update
- 32** Battlefield 3
- 36** Modern Warfare 3
- 38** Borderlands 2
- 42** Mass Effect 3
- 44** Batman: Arkham City
- 48** The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 52** Stronghold 3
- 54** Anno 2070
- 58** Rage
- 62** Dishonored

Aktuell

- 10** Dota 2
- 10** Arma 3
- 11** Guild Wars 2
- 11** Star Wars: The Old Republic
- 12** Jagged Alliance: Back in Action
- 12** Jagged Alliance Online
- 12** Grotesque Tactics 2
- 13** World of Warplanes
- 13** L.A. Noire
- 13** Wildstar
- 13** Y – Der Fall des John Yesterday
- 13** Warhammer Online: Wrath of Heroes

Tests

- 66** Das Team
- 68** Hitlisten / So testen wir
- 70** Deus Ex: Human Revolution
- 76** Tropico 4
- 80** Haunted
- 82** Drakensang Online
- 88** Hellbreed
- 90** From Dust
- 92** EYE: Divine Cybermancy
- 94** Limbo
- 96** Harveys neue Augen



Skyrim

48 Teil 5 der Elder-Scrolls-Reihe angespielt – da kommt Großes auf uns zu!



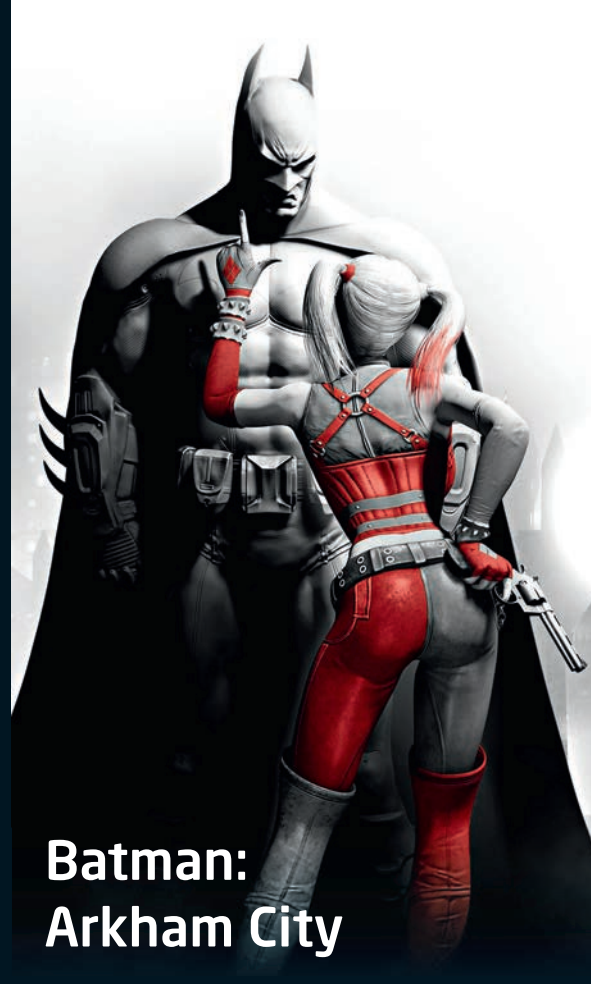
Die Babel-Bastler

112 Ihr Lohn ist unsere Dankbarkeit: Wie Fans Lieblingsspiele selbst übersetzen.



Battlefield 3

32 Endlich Jets fliegen! Und im Koop-Modus losziehen! Nachdem es bislang nur die Kampagne von Battlefield 3 zu sehen gab, haben wir nun den Mehrspieler-Modus angetestet.



Batman: Arkham City

44 Mehr Freiheit, mehr Helden, mehr Schurken: Der Dunkle Ritter reitet wieder.

Freispiel

- 100** Die Siedler Online
- 101** Dead Cyborg
- 101** Fotonica
- 101** Shakes & Fidget
- 102** It Belongs in an Ancient Ruin
- 102** Maple Story
- 102** Zan's Minimap

Magazin

- 104** Leserbrief
- 105** Fehler!
- 108** Verlosung
- 112** Report: Die Babel-Bastler
- 118** Hall of Fame: Diablo 2

Rubriken

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

Hardware

- 122** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 124** Raumklang auf die Ohren
- 126** Spieler-Headsets im Vergleichstest
- PRAXIS**
- 134** Grafik-Trends 2012
- TESTS**
- 138** Logitech G400 Optical Gaming Mouse
- 140** Toshiba Qosmio X770 GameStar-Notebook 2011
- SERVICE**
- 142** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 2070.....	Preview	54	It Belongs in an Ancient Ruin.....	Freispiel...	102
Arma 3.....	News	10	Jagged Alliance Online.....	News	12
Batman: Arkham City.....	Preview	40	Jagged Alliance: Back in Action..	News	12
Battlefield 3.....	Preview	32	L.A. Noire.....	News	13
Dead Cyborg.....	Freispiel...	101	Limbo.....	Test.....	94
Deus Ex: Human Revolution.....	Test.....	70	Maple Story.....	Freispiel...	102
Diablo 2.....	Klassiker...	118	Mass Effect 3.....	Preview	42
Diablo 3.....	Titelstory...	14	Modern Warfare 3.....	Preview	36
Die Siedler Online.....	Freispiel...	100	Rage.....	Preview	58
Dishonored.....	Preview	62	Shakes & Fidget.....	Freispiel...	101
Dota 2.....	News	10	Star Wars: The Old Republic.....	News	11
Drakensang Online.....	Test.....	82	Stronghold 3.....	Preview	50
EYE: Divine Cybermancy.....	Test.....	92	The Elder Scrolls 5: Skyrim.....	Preview	46
Fotonica.....	Freispiel...	101	Tropico 4.....	Test.....	76
From Dust.....	Test.....	90	Warhammer Online:		
Grotesque Tactics 2.....	News	12	Wrath of Heroes.....	News	13
Guild Wars 2.....	News	11	Wildstar.....	News	13
Harveys neue Augen.....	Test.....	96	World of Warplanes.....	News	13
Haunted.....	Test.....	80	Y – Der Fall des John Yesterday ..	News	13
Hellbreed.....	Test.....	88	Zan's Minimap.....	Freispiel...	102



Dota 2

Entwickler: **Valve** Publisher: **Valve**
Termin: **2012** Quicklink: **7159**

Darum geht's: **Dota 2** kopiert die beliebte **Warcraft 3**-Mod »Defense of the Ancients« eins zu eins. Auf einer Karte bekämpfen sich zwei fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. Das Ziel lautet ganz einfach, die feindliche Basis zu zerbröseln.

Das ist neu: Das Spielprinzip lässt Valve unangetastet, genauso die Helden und ihre Fähigkeiten. Sogar die aktuell einzige Karte ist eine exakte Kopie des Originals. Schlimm ist das alles nicht, im Gegenteil: **Dota**-Puristen werden **Dota 2** lieben, zumal es mit Steam auf eine komfortable Multiplayer-Plattform setzt. Über die Steam-Cloud werden alle Einstellungen gespeichert und können an jedem beliebigen Rechner abgerufen werden. Außerdem plant Valve ein ausgefeiltes Matchmaking-System, das dafür sorgen soll, dass sich in Zufallspartien wirklich gleichstarke Kontrahenten gegenüberstehen. Ob dabei auch Teamwork-Faktoren einfließen, können die Entwickler noch nicht sagen: Reagiert der Spieler, wenn auf seinem Angriffsweg (seiner »lane«) ein Gegner fehlt (»miss«)? Sagt er rechtzeitig Bescheid? Das ist für **Dota** ebenso wichtig wie die Kenntnis der Helden und Fähigkeiten. Wie das Matchmaking genau funktioniert, will

Die Helden von Dota 2 entsprechen exakt denen der Vorlage.



Valve im Betatest festlegen, der noch dieses Jahr starten soll. Auch das Geschäftsmodell hat der Entwickler noch nicht festgelegt: Wird **Dota 2** ein Bezahl- oder ein Free2Play-Titel?

Prognose: Außer gegen die Ursprungs-Mod tritt **Dota 2** auch gegen den beliebten Free2Play-Ableger **League of Legends** an – harte Konkurrenz. Ein Pluspunkt ist die Steam-Plattform, insbesondere, wenn das Matchmaking funktioniert. Um viele Spieler anzusprechen, müssen die Entwickler aber Inhalte nachliefern, sonst werden Gelegenheitsspieler schnell zu **League of Legends** abwandern. **MW**

Arma 3

Entwickler: **Bohemia Interactive** Publisher: –
Termin: **2. Quartal 2012** Quicklink: **7468**

Darum geht's: In der nahen Zukunft haben die Russen große Teile Europas besetzt. Eine Verteidigungsmission auf der griechischen Insel Limnos überleben wir als einziger Soldat. In der folgenden Kampagne steigen wir serientypisch vom einfachen Fußsoldaten zum



Die Gewehre der Soldaten können modular erweitert und angepasst werden.

Kommandanten von ganzen Truppenverbänden auf. Koop-Einsätze und Multiplayer-Schlachten sind ebenfalls angekündigt.

Das ist neu: Die Kampagne von **Arma 3** ist laut Bohemia »open ended«. Das darf man nicht missverstehen: Die Geschichte ist nicht unendlich lang, es wird bloß mehrere Enden geben. Allerdings verläuft der Feldzug nicht komplett dynamisch, zum Erzählen der Geschichte greift Bohemia immer wieder in den Verlauf ein. Ein separater Koop-Modus ist geplant, die Kampagne selbst wird aber nur alleine spielbar sein. Obwohl die Kampagne in der nahen Zukunft angesiedelt ist, wollen die Entwickler auf »Science-Fiction-Zeug« verzichten, die Waffen und Fahrzeuge sollen authentisch bleiben. Allerdings wird's Aufklärungstechnik wie kleine Drohnen oder laserbasierte Raketenabwehrsysteme geben. Bei der Anzahl der Waffensysteme rudert Bohemia im Vergleich zu **Arma 2** zwar zurück, dafür darf man die Schießseisen individuell anpassen, etwa mit neuen Visieren oder einem Anschraub-Granatwerfer.

Prognose: Die riesige Spielwelt und die Erfahrung des Studios lassen auf eine tolle Militärsimulation hoffen. Es gibt aber noch viel zu tun: Die Technik, insbesondere die Physik, ist noch nicht ausgereift, Kampagne und Editor-Funktionen nicht final. Auch zur Handlung ist bisher nicht viel bekannt. Ob die Kampagne motiviert, können wir daher noch nicht beurteilen. **MW**

Guild Wars 2

Entwickler: **ArenaNet** Publisher: **NCsoft**
Termin: **2012** Quicklink: **7003**

Darum geht's: **Guild Wars 2** spielt erneut auf dem Kontinent Tyria, allerdings etwa 250 Jahre nach dem **Guild Wars-Addon Eye of the North**. Die komplett instanziierte Welt ist aber Geschichte, wie andere Online-Rollenspiele auch mischt **Guild Wars 2** Instanzen und offene Areale. In Letzteren soll's dafür besondere »Events« geben, beispielsweise greift ein riesiger Wasserdrache an – und die Spieler müssen schleunigst einen Verteidigungstrupp organisieren.

Das ist neu: Auf der Gamescom gab's endlich erste Details zum PvP-Modus. Die Partie-Auswahl findet künftig über einen Match-Browser statt, ähnlich wie in Multiplayer-Shootern. Im gezeigten Conquest-Modus kämpfen zwei Teams um Kontrollpunkte. In dem sie Letztere erobern und halten, sammeln die Teams Punkte. Die Zielzonen sind

allerdings in Bewegung und können positive oder negative Ereignisse auslösen. Zudem gibt's Alternativwege, die zum Beispiel mit Trebuchets freigeräumt werden können. Mit der Riesenschleuder lassen sich Mauern und andere Hindernisse einreißen. Dass man die Belagerungswaffen zerstören und reparieren kann, sorgt für gesteigerten Taktikanspruch.

Prognose: Was ArenaNet bisher präsentiert hat, sieht gut aus und klingt durchdacht. Ob die PvP-Gefechte sich tatsächlich so taktisch spielen, wie es den Anschein hat, lässt sich aber erst sagen, wenn wir den Titel in die Finger gekriegt und länger ausprobiert haben. **MW**



Mit dem **Trebuchet** lassen sich in den PvP-Schlachten Mauern einreißen.



Der Angriff des **Wasserdrachen** ist eines der Weltereignisse.

Die Masse macht's

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de



Die Gamescom 2011 war ein Erfolg – für die Messe Köln. Und für die vielen gut gelaunten Besucher, die wir dort getroffen haben. 275.000 Spielwütige sind in diesem Jahr gen Köln gepilgert, um ja keine Neuankündigung zu verpassen. Neuankündigung? Fragt man die anwesenden Journalisten, war die Messe ein Flop, Neues musste man mit der Lupe suchen. Fast alle gezeigten Spiele hatte man schon zwei Monate zuvor auf der E3 gesehen. Oder sogar schon Anfang März auf der GDC. Oder auf der Quakecon. Und dann kommt ja noch die Pax, die TGC, die Blizzcon. Warum also der Rummel um die Gamescom?

Weil es die größte Messe für Sie, liebe Leser, ist: für die Spieler. Darum hat Valve hier Dota 2 präsentiert, ein Thema für die Community, Gleiches gilt für Wildstar von NCsoft. Die Branche braucht ein solches Event, um ihre wichtigsten Faktoren zu feiern: die Spiele und die Spieler. Dass dieses einzigartige Fest in Deutschland stattfindet, dem Land der Profibedenkensträger, ist zudem ein wichtiges Signal für die Akzeptanz von PC- und Videospielen.

Nur ein Makel trübt die Begeisterung: Die Gamescom hat ihre Kapazitätsgrenze erreicht, am Samstag mussten die Tore geschlossen werden – die Hallen waren zu voll. Drinnen standen die Fans teils sechs Stunden lang Schlange, um Battlefield 3 & Co. anzuspielden. Mit einem Volksfest hat das nichts mehr zu tun. Nächstes Jahr muss die Messe expandieren und bislang kaum genutzte Hallen öffnen. Erst dann kann sie auch ihren Besuchern wieder das bieten, wofür Spiele stehen: Spaß!

Star Wars: The Old Republic

Entwickler: **Bioware**
Publisher: **Lucas Arts / Electronic Arts**
Termin: **4. Quartal 2011** Quicklink: **7193**

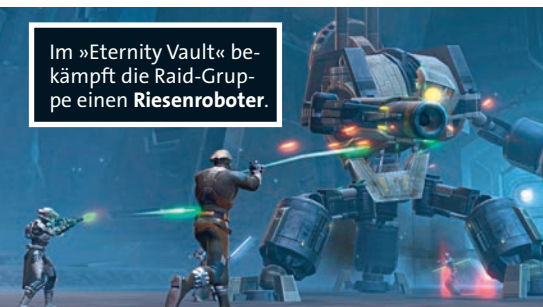
Darum geht's: 300 Jahre nach den Ereignissen aus den beiden **Knights of the Old Republic**-Spielen und gut 3.000 Jahre vor den **Star Wars**-Filmen kloppen sich Anhänger der Republik und des Imperiums zur Maximalstufe durch. Jede Klasse erlebt eine eigene, angeblich rund 200 Stunden lange Story.

Das ist neu: Auf der Gamescom konnten wir endlich Teile der mittel- und hochstufigen

Inhalte erleben. Bioware präsentierte zunächst einen Flashpoint (also eine Gruppeninstanz), wo wir Gefangene aus einem Knast des Imperiums befreien. Weiter ging's mit einer PvP-Arena der Hutten auf Nar Shaddaa, wo wir in einer Art Gladiatoren-Fußball auch gegen Anhänger der eigenen Fraktion antreten. Zu guter Letzt stand ein Besuch in der Raid-Instanz »Eternity Vault« an, die uns Bioware live vorspielte. So legten sich acht Spieler erst mit Geschütztürmen, dann mit einem Roboterboss an. Der konnte zwar nur mit entsprechendem Teamwork besiegt werden, spielerisch unterscheidet sich das Gruppenspiel aber nicht vom typischen Genre-Standard. Nett: Jede Instanz oder Arena wird mit einer Einführungs-Zwischensequenz eingeleitet und so bestens ins **Star Wars**-Universum eingebettet.

Prognose: Trotz vertonter Dialoge und moralischer Entscheidungen startet Bioware keine Revolution, dürfte aber bekannte Mechaniken zu einem runden Gesamtpaket im **Star Wars**-Universum verschnüren. **SKK**

Im »Eternity Vault« bekämpft die Raid-Gruppe einen **Riesenroboter**.



Leser-Charts August

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

Söldner-Doppelpack

Die altehrwürdige Rudentaktik-Serie Jagged Alliance kehrt in zweifacher Ausfertigung zurück: als Echtzeit-Remake und als Browserspiel-Ableger.

Jagged Alliance: Back in Action

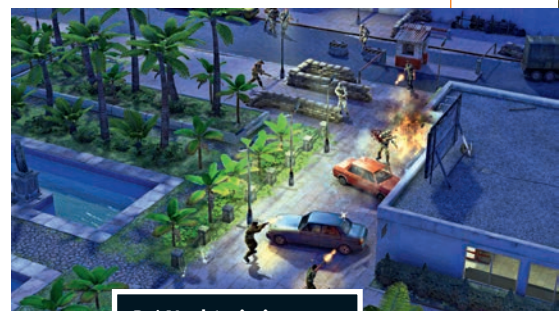
Entwickler: **Coreplay** Publisher: **Bitcomposer**
Termin: **20. Oktober 2011** Quicklink: **7544**

Darum geht's: **Jagged Alliance: Back in Action** ist ein Remake des Rudentaktik-Klassikers **Jagged Alliance 2**. Mit Söldnern bekämpfen Sie wie gehabt die Schergen der Diktatorin Deidrana, um die Insel Arulco zu befreien. Diesmal jedoch in Echtzeit.

Das ist neu: Auf der Gamescom wurde uns die 2D-Sektorenkarte von **Back in Action** präsentiert, auf der Sie Ihre Söldner über die Insel dirigieren. Dabei wählen Sie nicht nur den Zielsektor, sondern die exakte Position – zum Beispiel schicken Sie die Jungs direkt vor eine Haustür. Der schnellste Weg führt über die Straßen, auf denen aber Gegner lauern könnten. Märsche durch den Dschungel dauern länger, sind dafür aber sicherer. Falls Ihre Mietsoldaten auf Feinde treffen, schaltet das Spiel auf die 3D-

Schlachtkarte. Trotz der Echtzeit-Mechanik spielen sich die Kämpfe taktisch, denn Sie dürfen das Spiel jederzeit pausieren und über eine komfortable Aktionsleiste Befehle verketteten. Beispielsweise feuert die Scharfschützin erst dann, wenn ihr Schrotflinten-Kollege seine Position bezogen hat.

Prognose: **Jagged Alliance: Back in Action** spielt sich fast wie ein Puzzlespiel. Dank der Pausenfunktion artet das trotzdem nicht in Hektik aus. Wir freuen uns drauf. **MW**



Bei **Nachtmissionen** sinkt die Sichtweite.

Jagged Alliance Online

Entwickler: **Cliffhanger** Publisher: **Gamigo**
Termin: **Januar 2012** Quicklink: **7545**

Darum geht's: Im Grunde wird sich **Jagged Alliance Online** so spielen wie die anderen Serienteile. Nur online. Im Browser.

Und Free2Play. **Jagged Alliance Online** ist der Browserspiel-Ableger der Strategiereihe, der – anders als **Back in Action** – traditionsgemäß rundenbasierte Gefechte bietet.

Das ist neu: Auch in **Jagged Alliance Online** verwalten Sie eine

Söldnertruppe. Allerdings befreien Sie mit den Jungs keine Insel, sondern wählen Einzelmissionen auf einer Weltkarte. Die KI-Gegner sollen unterschiedliche Persönlichkeiten an den Tag legen. Fanatiker etwa stürmen drauflos, Elitesoldaten sprinten von Deckung zu Deckung. Außerdem wird's PvP-Missionen geben, in denen zwei Spieler gegeneinander antreten. Beispielsweise beschützt ein Soladtenteam einen VIP, den das andere Team ausschalten soll. Nach dem Starttermin wollen die Entwickler zudem extraharte Koop-Einsätze nachliefern. Der Bezahlshop verkauft Ausrüstung gegen Echtgeld, etwa dickere Panzerwesten.

Prognose: **Jagged Alliance Online** macht einen guten Eindruck, die Gefechte erinnern an den zweiten Serienteil. Der Bezahlshop könnte jedoch die PvP-Balance gefährden, auch wenn's in den Schlachten nicht um die beste Ausrüstung gehen soll, sondern um die beste Taktik. Sagen zumindest die Entwickler. **GR**



Im **Lagermenü** rüsten Sie Ihre Söldner aus.

Verkaufs-Charts August

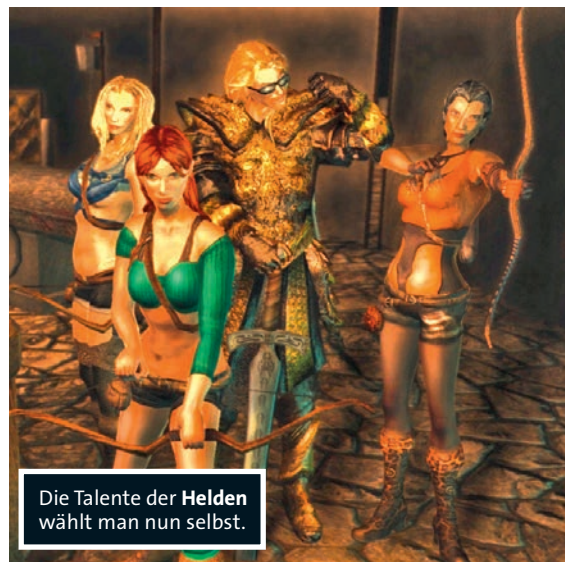


Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Die Sims 3
2	(5)	Die Sims 3: Lebensfreude
3	(4)	The Witcher 2: Assassins of Kings
4	(2)	Starcraft 2
5	NEU	Die Sims 3: Stadt-Accessoires
6	(7)	Crysis 2 (Limited Edition)
7	(6)	Call of Duty: Black Ops
8	(12)	World of Warcraft: Cataclysm
9	(18)	Fussball Manager 11
10	(3)	Duke Nukem Forever
11	(14)	Die Sims 3: Late Night
12	(9)	Fable 3
13	(13)	Assassin's Creed: Brotherhood
14	(11)	Dragon Age 2
15	(10)	Die Sims: Mittelalter
16	WIEDER DA	Battlefield: Bad Company 2
17	WIEDER DA	Counter-Strike: Source
18	(15)	Portal 2
19	WIEDER DA	Total War: Shogun 2
20	NEU	Angry Birds

Quelle: 20. August 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Indie-Geheimtipp

Mit seinem Mix aus Fantasy-Parodie und intelligenter Rudentaktik entpuppte sich **Grotesque Tactics** (GS 08/10: 75 Punkte) als Indie-Schmankerl, am 13. Oktober erscheint die Fortsetzung. In **Grotesque Tactics 2: Dungeons and Donuts** gehen Sie erneut mit einem Heldentrupp auf Monsterjagd. Die Fähigkeiten der Recken dürfen Sie nun aber selbst wählen, in einem zweigeteilten Talentbaum. Außerdem verspricht der Entwickler Silent Dreams vielfältigere Schauplätze und Aufgaben, unter anderem können Sie sich bei mehreren Fraktionen einschleimen, was sogar das Ende beeinflusst. **GR**



Die Talente der **Helden** wählt man nun selbst.

World of Warplanes



In den Wolken können sich die Flieger verstecken.

Entwickler: **Wargaming.net** Publisher: **Wargaming.net**
Termin: **31. Dezember 2012** Quicklink: **7542**

Darum geht's: **World of Warplanes** spielt sich wie **World of Tanks**, nur eben mit Flugzeugen. Mit Fliegern aus den 30er- bis 50er-Jahren (darunter Propellermaschinen und Jets) bekriegen sich zwei Teams zu je 15 Spielern. Wie gehabt lassen sich die Vehikel mit besseren Bauteilen aufrüsten.

Das ist neu: Zum Starttermin sind 60 Flugzeuge aus drei Nationen angekündigt, nach und nach sollen weitere Länder und Maschinen dazukommen. Die Maschinen werden sich in drei Klassen unterteilen: flinke, einmotorige Jäger für Luftkämpfe, stärker be-

waffnete, zweimotorige Zerstörer, die dafür etwas weniger wendig sind, sowie Jagdbomber, die am effektivsten Stützpunkte bombardieren. Um den Fliegern die nötige Bewegungsfreiheit zu bieten, messen die Karten satte 15 mal 15 Kilometer. Gefechte mit **World of Tanks**-Panzern und **World of Warplanes**-Flugzeugen auf einer Karte wird es nicht geben, die Panzer bräuchten ewig, um von einem Ende der Map zum anderen zu rollen. Die Clan-krieg-Modi der Spiele könnten jedoch laut dem Entwickler Wargaming.net zusammengelegt werden. Dann kämpfen Spielerbündnisse im gleichen Gebiet erst um die Luft-, dann um die Bodenhoheit.

Prognose: Die Free2Play-Gefechte funktionieren schon in **World of Tanks**, warum nicht auch mit Flugzeugen? Die Partien dürften zudem mehr Tempo entwickeln, Flugzeuge können sich eben nicht minutenlang hinter einem Felsen verstecken, sondern müssen sich bewegen. Allerdings sollte Wargaming.net auf die Balance achten: Derzeit beschwerten sich **World of Tanks**-Fans über unausgeglichene Panzer. **MW**

Die Neuankündigungen

Wildstar

Im Online-Rollenspiel (dem Erstlingswerk der 2005 gegründeten Carbine Studios) verschlägt es Sie auf den Planeten Nexus, wo Sie neben einer normalen Klasse auch eine Unterkategorie à la Kundschafter oder Soldat wählen. Letzteres wirkt sich maßgeblich auf Ihre Spielweise aus: Kundschafter konzentrieren sich aufs Entdecken, Soldaten auf die Jagd nach Feinden. Über das Bezahlmodell und den Starttermin schweigen sich die Entwickler noch aus.



Y - Der Fall John Yesterday

Der Runaway-Entwickler Pendulo arbeitet an diesem düsteren Comic-Psychothriller. Desens Story beginnt in New York, wo Sie Ritualmorde an Obdachlosen untersuchen. Im Spielverlauf lenken Sie mehrere Helden, wobei Ihnen das Spiel immer wieder Einblicke in deren angeknackste Psyche gewährt. Der grobschlächtige Cooper etwa wurde als Kind von seinem Ober-Pfadfinder gequält, nun plagen ihn schlimme Gewaltfantasien. Erscheinen soll das Erwachsenen-Adventure im Frühjahr 2012, und zwar für unter 30 Euro.



Warhammer Online: Wrath of Heroes

Das Team von BioWare Mythic (Warhammer Online) macht jetzt auch in Free2play – mit einem Ableger des Online-Rollenspiels. Der Fokus liegt auf PvP-Gefechten, in denen drei Teams antreten. Im Gefecht können Sie Ihre Klasse jederzeit wechseln. Erscheinen soll der Warhammer-Ableger noch im kommenden Herbst.



L.A. Noire

Entwickler: **Team Bondi** Publisher: **Rockstar**
Termin: **4. Quartal 2011** Quicklink: **7476**

Darum geht's: Im Jahr 1947 untersuchen Sie als Detective Cole Phelps eine Mordserie in Los Angeles. Der Fokus liegt auf der Spurensuche und auf Gesprächen



Detective Phelps (rechts) im Gespräch. (Bild: PC-Version)

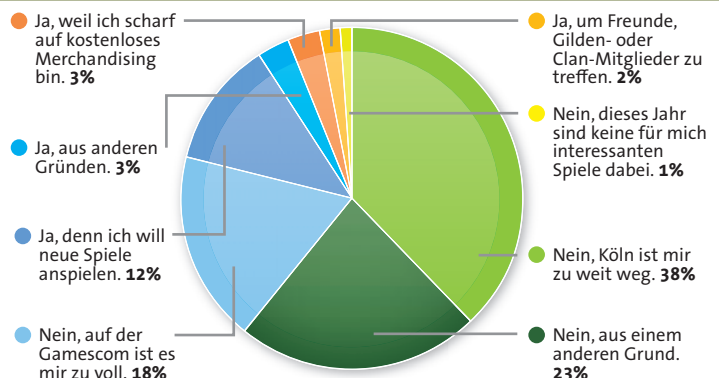
Das ist neu: Die PC-Version von **L.A. Noire** wird alle bislang veröffentlichten DLCs enthalten. Die Spurensuche funktioniert am Rechner schon mal gut: Zwar fehlt bei der Maus-Steuerung die vom Gamepad bekannte Vibration, sobald wir uns einem Hinweis nähern. Dafür erklingt ein Klavier-Akkord – passt! Die Maus-Untersuchung der Funde artet jedoch in Fummelei aus, mit Tastatur oder Gamepad geht's geschmeidiger.

Prognose: **L.A. Noire** ist nicht perfekt, erzählt aber packende Geschichten – schön, dass Rockstar die auf den PC bringt. Krimi-Adventures sind in Deutschland sowieso klassische Computersache, man denke nur an die guten Verkaufszahlen der **CSI**-Serie **GR**

Frage des Monats

»Besuchen Sie die Gamescom 2011 in Köln?«

Ergebnis: Nur etwa ein Viertel der über 12.000 Umfrageteilnehmer wollten die Gamescom miterleben. Das größte Hindernis für 38 Prozent der Teilnehmer war die Entfernung zu Köln. 18 Prozent hatten keine Lust auf volle Messehallen. Zu Recht! In diesem Jahr musste die Messe am Samstag einen Einlassstopp verhängen. Die Hallen (auf 60.000 Besucher ausgelegt) waren bis zum Bersten gefüllt, draußen warteten die Massen stundenlang in der prallen Sonne. Trotz Entfernung und Warteschlangen verbuchte die Messe Köln aber satte 275.000 Aussteller und Besucher für die Gamescom 2011. Das sind über 20.000 mehr als im Vorjahr.



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



Wenn Sie mit einem Augmented-Reality-Handy den Diablo-Schriftzug scannen, sehen Sie den Bosskampf mit dem **Skelettkönig** (auf dem Screenshot rechts oben) aus der regulären Isometrie-Draufsicht.

Diablo 3

Wir haben die Betaversion der Monsterhatz stundenlang gespielt und viele neue Erkenntnisse gewonnen. Allerdings nicht nur positive. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (World of Warcraft: Cataclysm, GS 01/11: 88 Punkte)
Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 90% fertig

GameStar.de/Quicklink/7027

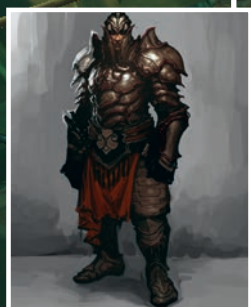
Auf DVD: Preview-Video



Die Zauberin malträt den **Skelettkönig** und seine Schergen mit ihrem Disintegrate-Energiestrahl. In diese Nahansicht wechseln Sie mit der »Y«-Taste.



Für Serienfreunde ist der **Skelettkönig** ein alter Bekannter: Sein Debut feierte der Knochenmonarch im ersten Diablo.



Ein KI-Begleiter, der Templer **Kormac**, unterstützt die Zauberin.

M

an sollte denken, über **Diablo 3** sei alles gesagt. Seit dem Anspiel-Urknall anno 2009 auf der Blizzcon überschlägt sich die Weltpresse mit Lob für den hervorragenden Spielfluss. Natürlich auch GameStar und ebenso natürlich völlig zu Recht: Jede Vorabversion der Monsterhatz spielt sich so geschmeidig und rund, dass man uns geradezu mit der Brechstange vom Rechner lösen muss. Was soll da also noch schiefgehen? Blizzard wird

das Teufelskind schon schaukeln, über **Diablo 3** ist alles gesagt.

Mit dieser Grundstimmung fliegen wir ins kalifornische Irvine, um im Blizzard-Hauptquartier bereits vorab die Beta-test-Version des Action-Rollenspiels auszuprobieren – voller Vorfreude, aber ohne Hoff-

nung auf epochale Neuigkeiten. Doch dann packen die Entwickler den Ankündigungs-

Holzhammer aus: **Diablo 3** erfordert eine permanente Internet-Verbindung, es gibt keine Talentpunkte mehr, im Auktionshaus können die Spieler Ausrüstung gegen Echtgeld handeln. Oha, erstmal durchatmen.

Und der Reihe nach. Den Echtgeld-Auktionen widmen wir ab Seite 25 einen eigenen Artikel, vorerst geht's um unsere Erkenntnisse aus der Betaversion und um die Battlenet-Neuerungen – zu denen auch der Online-Zwang gehört. Dass **Diablo 3** (wie **Starcraft 2**) auf Blizzards Internet-Plattform basieren würde, war klar. Wie der Echtzeit-

Titel will die Schnitzelorgie vor dem ersten Spielstart im Battlenet aktiviert werden. Anders als bei **Starcraft 2** kann man danach aber nicht in den Offline-Modus schalten, alle Partien – auch Solo-Abenteuer – laufen über die Blizzard-Server. So wollen die Entwickler verhindern, dass Charakterdateien gehackt und Gegenstände dupliziert werden – bei **Diablo 2** sorgte die Helden-Schummelei immer wieder für Ärger.

Für Ärger sorgt nun aber der Battlenet-Zwang, in den Foren hetzen die Spieler gegen die Bevormundung. Warum sollte es

⊕ Stärken

- + hervorragender Spielfluss
- + vielfältige Fähigkeiten
- + effektvolle Kämpfe
- + stimmige Grafik
- + mehr Inszenierung

⊖ Schwächen

- keine Talentpunkte mehr
- teils lieblose Belohnungen
- umstrittene Online-Pflicht

Lauf zur Hölle!



Auf seiner Gamescom-Pressekonzferenz hat Blizzard kommentarlos dieses (unscharfe) Bild gezeigt, auf dem ein Charakter vor Monstern flüchtet – in einer feurigen Umgebung. Handelt es sich dabei etwa um den ersten Screenshot der Hölle von **Diablo 3**? Als wir den Lead Designer Josh Mosquiera darauf ansprechen, entgegnet er: »Dazu sagen wir nichts.« Kein Dementi ist auch eine Art von Bestätigung.

So spielt sich der Barbar

Der Fachmann fürs Grobe stürzt sich am liebsten mitten ins Gegergetümmel. Mit ausgeteilten und eingesteckten Schlägen sammelt er Wutpunkte, die sich dann langsam wieder abbauen – falls er sie nicht zuvor in mächtige Spezialattacken investiert. Weil er auch mit seinen Fähigkeiten enorm viel Schaden anrichtet, ist der Krieger anfangs nicht allzu sehr auf gute Waffen angewiesen und damit eine der stärkeren Klassen. Allerdings spielt er sich auch sehr klassisch, den Barbaren gab's schließlich schon in Diablo 2.

Beta-Spaßfaktor ★★☆☆



Hammer of the Ancients: Der Riesenhammer steigert den Schaden sowie die Chance auf kritische Treffer. (ab Level 2)



Cleave: Der Barbar trifft mit einem Schwung mehrere Gegner gleichzeitig und richtet zudem erhöhten Schaden an. (ab Level 5)



Leap Attack: Beim Sprung ins Getümmel verletzt der Krieger alle umstehenden Feinde. Eignet sich auch zur Flucht. (ab Level 6)



War Cry: Mit diesem Schrei steigert der Haudrauf seinen eigenen Rüstungswert und den seiner Mitstreiter. (ab Level 14)



Seismic Slam: Der Schockwellen-Schlag schädigt komplette Monstergruppen und stößt die Ungeheuer zurück. (ab Level 18)



Whirlwind: Der Barbaren-Klassiker. Wie in Diablo 2 wirbelt der Wutbürger durch die Höllenhorde und haut zu. (ab Level 18)

Blizzard auch anders gehen als Ubisoft, das mit dem Game Launcher ebenfalls die dauerhafte Internet-Pflicht eingeführt und die

Offline-Modus für Solopartien anbieten können. Manipulierte Charaktere sind schließlich ein reines Multiplayer-Problem.

Kathedrale bis zum Endkampf gegen den Skelettkönig. Weitere Schauplätze wird es im Betatest nicht geben, weil Blizzard nicht zu viel von der Story verraten möchte. Dafür werden die Entwickler noch Edelsteine und Runen einbauen, beide waren bei unserem Probespiel-Termin abgeschaltet.

Kein Internet, kein Diablo 3.

Käufer vergrätzt hatte? Ubisoft hat seinen Netzzwang später entschärft. Blizzard kann die Proteste nach eigener Aussage nicht verstehen und findet nun sogar prominente Unterstützer: Der id-Software-Frontmann Tim Willits lobt den Pioniergeist der Entwickler ausdrücklich: »Diablo 3 wird dafür sorgen, dass jeder den Umstand akzeptiert, online sein zu müssen. Wenn du einen solchen Brecher hast, kannst du einiges bewirken – da bin ich voll dafür!«

Okay, fast jeder Desktop-Rechner verfügt heutzutage über eine Internet-Verbindung. Und dass Blizzard pleite geht und das Battlenet abschaltet, erscheint derzeit eher unwahrscheinlich. Trotzdem ist der Ärger verständlich: Wer nach einem Umzug noch zwei Wochen auf die DSL-Freischaltung warten muss, guckt eben in die **Diablo**-Röhre – und wird Blizzard verfluchen. Und zwar zu Recht, die Entwickler hätten locker einen

An der inhaltlichen Qualität von **Diablo 3** ändert der Online-Zwang freilich nichts, auch die Beta-Version macht – wie sollte es anders sein – einen Heidenspaß. Der Test-Abschnitt umfasst den Anfang des ersten Story-Aktes, wir abenteuernd uns vom Dorf Neu-Tristram über die Ruinen von Alt-Tristram und die Katakomben der berühmten

Der Beta-Abschnitt umfasst grob die Charakterstufen eins bis neun, spielbar mit allen fünf Klassen: dem Barbaren, dem Hexendoktor, dem Zauberer, dem Mönch und dem Dä-

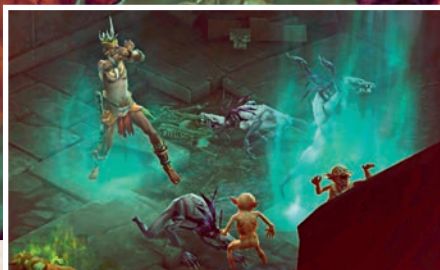


In den Katakomben der Kathedrale stößt die Dämonenjägerin auf eine **Skelethorde**. Das kleine Bild zeigt die Szene in der Nahansicht.

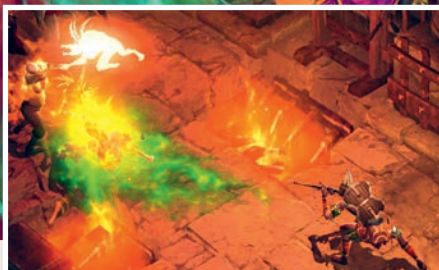
So spielt sich der Hexendoktor

Der Dschungelkrieger setzt auf beschworene Begleiter und Voodoo-Zauber. Weil sich sein Mana-Vorrat schnell wieder auffüllt und seine Talente viel Schaden anrichten, entpuppt sich der Hexendoktor in der Betaversion als mit Abstand mächtigste Klasse, die sogar mit großen Monstergruppen schnell aufräumt. Dank seiner KI-Helfer kann er zudem den direkten Feindkontakt meiden und ist somit weniger auf gute Waffen angewiesen. Streckenweise wird das Spiel dadurch komplett anspruchslos – und damit etwas langweilig.

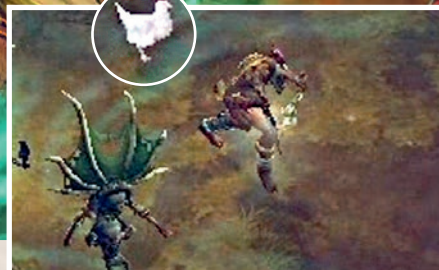
Beta-Spaßfaktor ★★☆☆



Summon Zombie Dog: Mit diesem Beschwörungszauber ruft der Hexendoktor drei untote Kampfhunde herbei. (ab Level 1)



Zombie Charger: Ein kurzlebiger Zombie schlurft dem Feind entgegen, zerfällt rasch und hinterlässt eine Giftspur. (ab Level 5)



Hex: Der Voodoo-Priester beschwört einen Schamanen, der Gegner kurzfristig in harmlose Hühner verwandelt. (ab Level 6)



Firebats: Dieser magische »Flammenwerfer« trifft mehrere Monster gleichzeitig, eignet sich gut gegen Gruppen. (ab Level 9)



Sacrifice: Dieses Kamikaze-Talent lässt eine beschworene Kreatur explodieren, schädigt dabei alle nahen Feinde. (ab Level 16)



Big Bad Voodoo: Innerhalb seines Einflussbereichs erhöht dieses Totem das Angriffstempo aller Verbündeten. (ab Level 25)

monenjäger. Weitere Infos zur Spielweise und den Fähigkeiten der Heldentypen lesen Sie oben auf diesen Seiten. Die Balance wackelt allerdings noch. Der Mönch etwa spielt sich zäh, denn seine Fähigkeiten sind vergleichsweise schwach. Wer als Klosterbruder anfangs keine gute Waffe findet, bekommt bald große Probleme mit Monstergruppen.

Überhaupt spielt die Ausrüstung nun eine noch größere Rolle. Denn Blizzard hat das Attributsystem überarbeitet, statt der Cha-

rakterwerte »Stärke«, »Geschicklichkeit« und »Willenskraft« gibt's nun »Angriff« (bestimmt den Schaden), »Präzision« (steigert die Trefferchance und den Schaden kritischer Treffer) sowie »Verteidigung« (erhöht die Abwehrkraft gegen physische Attacken). Nur der Wert »Vitalität« bleibt unverändert und erhöht weiterhin die Lebensenergie.

Blizzard begründet die Änderung damit, dass nun klarer sei, welches Attribut sich worauf auswirke. Wer zu wenig Schaden

anrichtet, braucht einen höheren Angriffswert, also eine bessere Waffe. »Man muss nicht mehr überlegen, ob eine Klasse Stärke, Geschicklichkeit oder Willenskraft braucht, um ordentlich auszuteilen«, führt der Technical Game Designer Wyatt Cheng aus. »Nun gelten für alle dieselben Werte.« So profitieren selbst Magier von einem hohen Angriffswert, weil sie dann mehr Schaden mit ihrem Zauberstab anrichten, der Magiegeschosse ohne Mana-Kosten ausspuckt.

Alle Charakterwerte erhöhen sich bei Level-Aufstiegen automatisch, Attributspunkte zum Verteilen gibt's nicht mehr. Ausrüstungs-Boni sind somit der einzige Weg, die Charakterwerte gezielt zu erhöhen – wodurch die Beute eben noch wichtiger wird. Die noch auf der letztjährigen Blizzcon enthüllten Talismane (»Charms«), mit denen man die Attribute steigern konnte, hat Blizzard wieder gestrichen. Wyatt Cheng schließt allerdings nicht aus, dass die Glücksbringer in anderer Funktion zurückkehren, zum Beispiel als Bonusgeber für die Widerstände gegen Feuer, Eis & Co.

Unserer Meinung nach funktioniert das neue Wertesystem gut, die klassischen Attributspunkte vermissen wir in der Spielpraxis nicht. Eine weitere Änderung ist da schon strittig: In **Diablo 3** verteilt man



Das **Kultisten-Kaffeekränzchen** sollte der Barbar rasch auflösen, sonst beschwören die Kuttenträger ein Monster.

So spielt sich der Zauberer

Der obligatorische Magier verwendet diesmal kein Mana, sondern »arkane Energie«, die sich extrem langsam wieder auffüllt. Deshalb ist er häufig auf seinen Zauberstab angewiesen, der »kostenlose« Magiegeschosse ausspuckt. Wie viel Schaden die anrichten, hängt von der Qualität der Waffe ab – weshalb auch der Zauberer anfangs auf gute Ausrüstungsbeute angewiesen ist. Der sich langsam regenerierende Mana-Vorrat kostet allerdings Faszination: Wir wollen effektvolle Zauber austeilen, keine popeligen Zauberstab-Bällchen.

Beta-Spaßfaktor ★★☆☆



Frost Nova: Diese Kälte-Explosion kann normale Ungeheuer einfrieren, Bosse werden zumindest verlangsamt. (ab Level 1)



Electrocute: Der Ketten-Blitzstrahl trifft mehrere Gegner und fügt ihnen dabei langsam, aber stetig Schaden zu. (ab Level 6)



Explosive Blast: Mit dieser Detonation schädigt der Hexer alle nahen Feinde. So hält er sich die Biester vom Leib. (ab Level 14)



Slow Time: Alle Feinde und Geschosse innerhalb dieser Schimmerkuppel werden deutlich verlangsamt. (ab Level 16)



Hydra: Drei flammende Schlangenköpfe bohren sich aus dem Boden und decken die Gegner mit Feuerbällen ein. (ab Level 19)



Arcane Torrent: Der Zauberer verschießt einen magischen Raketenhagel, der alle Gegner am Zielort trifft. (ab Level 23)

auch keine Talentpunkte mehr, die Helden können sich nicht mehr auf bestimmte Fachgebiete spezialisieren. Stattdessen lernen sie bis Level 30 auf jeder Stufe ein bis zwei neue Fähigkeiten, die fest vorgegeben sind. Bei weiteren Level-Aufstiegen werden die Talente dann automatisch stärker werden.

Anfangs verfügt jeder Held über zwei Talentplätze, sodass er nur zwei Fähigkeiten gleichzeitig »ausrüsten« kann. Auf den Stufen 6, 12, 18 und 24 schaltet man dann weitere aktive Talentplätze frei, auf den Stufen 10, 20 und 30 kommt außerdem je ein Platz

für passive Fertigkeiten à la »erhöhter Schaden für kritische Treffer« hinzu. Jeder Held kann also bis zu sechs aktive und drei passive Fähigkeiten gleichzeitig verwenden, Kampftalente lassen sich neben den Maustasten fünf frei wählbaren Hotkeys zuweisen. Die Fähigkeiten darf man allerdings jederzeit austauschen, auch mitten im Kampf. Die Talentwahl fühlt sich daher eher wie ein erweitertes Hotkey-System an: Die Fertigkeiten, die man auswählt, sind eben die einzigen, die man auslösen kann. Alle anderen muss man vor ihrem Einsatz erst im Menü einer Taste zuweisen.

Wir konfrontieren Wyatt Cheng mit dieser Erkenntnis. »Das ist eine sehr gute Beobachtung«, gesteht der Designer. »Wir werden sehen, wie das System in der Beta ankommt. Wenn es nicht funktioniert, passen wir es an.« Warum hat Blizzard die Talentpunkte dann überhaupt abgeschafft? »Weil die Spezialisierung nicht zu interessanten Entscheidungen geführt hat. Wer etwa einen Zauber besonders gerne mag, steckt viele Punkte rein und verwendet kaum andere Fähigkeiten. Man absolviert dann das gesamte Spiel mit drei bis vier Talenten. Nun hat man mehr Auswahl.« Wir können

Die Inszenierung



In Diablo 3 erleben wir immer mal wieder schöne **Skriptsequenzen**, hier etwa bringt der Skelettkönig eine Brücke zum Einsturz.



Den Großteil seiner Geschichte erzählt das Action-Rollenspiel in **Dialogen**. Hier plaudert die Zauberin mit einem Kuttenträger.

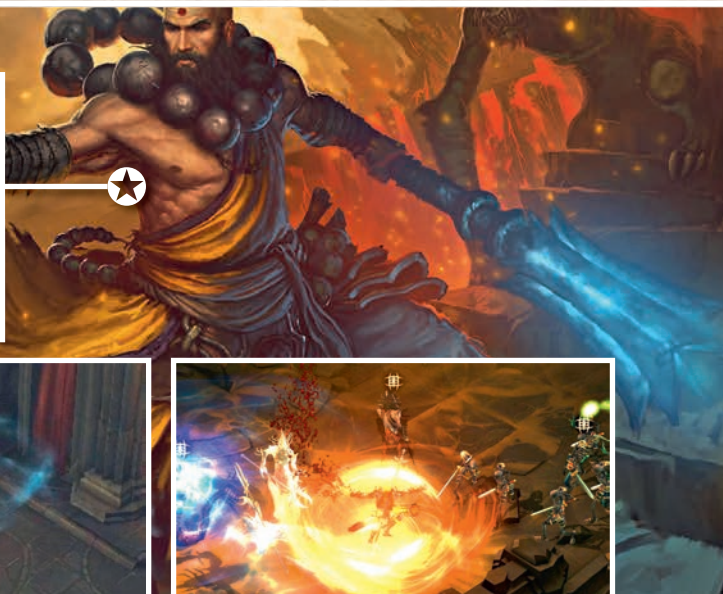


Außerdem geben die Charaktere gerne mal **Kommentare** ab. Der Schmied (rechts) labert, während der Mönch seinen Keller säubert.

So spielt sich der Mönch

Mit bestimmten Attacken sammelt der Glaubensbruder Spirit-Energie, die wie die Barbaren-Wut für Spezialmanöver dient, sich aber nicht von alleine abbaut. Zudem beherrscht er Nahkampf-Kombos sowie Auren, die Verbündete stärken. Im Beta-Test erweist sich der Mönch allerdings als schwächste Klasse, weil er mit seinen Auftakt-Talenten recht wenig Schaden anrichtet und lange braucht, um genügend Spirit-Punkte für mächtigere Attacken aufzubauen. Dadurch wird die Monsterhatz ziemlich zäh und übertrieben frustig – bis wir endlich mal eine bessere Waffe finden.

Beta-Spaßfaktor ★★☆☆



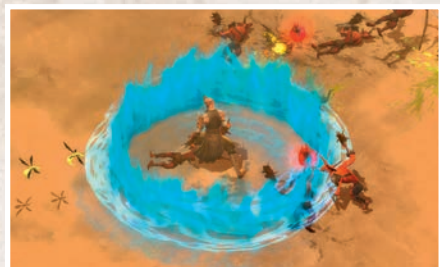
Fists of Thunder: Mit dieser Schlag-Kombo richtet der Mönch Blitzschaden an und sammelt Spirit-Punkte. (ab Level 1)



Deadly Reach: Diese Combo erzeugt erst einen magischen »Dolchstoß«, dann eine Welle, dann einen Speer. (ab Level 5)



Crippling Wave: Jede der drei Attacken verlangsamt die Feinde weiter und macht sie zu leichten Opfern. (ab Level 8)



Inner Sanctuary: Der Mönch beschwört einen Schutzkreis, der Monster abhält, aber keine Fernangriffe. (ab Level 11)



Exploding Palm: Falls das Ziel dieser Combo stirbt, explodiert es und schädigt alle umstehenden Gegner. (ab Level 12)



Seven Sided Strike: Der Mönch teleportiert sich zu einem Gegner und trifft ihn sowie alle umstehenden Feinde. (ab Level 24)

uns mit dieser Lösung dennoch nicht anfreunden, nicht umsonst gehörte die Talentwahl zu den zentralen Motivationsmotoren von **Diablo 2**. Es macht nun mal Spaß, den Helden nach den eigenen Vorstellungen zu entwickeln und nicht einfach einem vorgegebenen Pfad zu folgen. Und wer behauptet eigentlich, dass mehrere, mittelprächtig entwickelte Fähigkeiten mehr Spaß machen müssen als drei extrem mächtig ausgebauten? Schließlich hat man wochenlang darauf hingefiebert, es den finsternen Schergen mit einer Flammenmauer oder einer Nekro-

Vor- und Nachteile und verändert den Spielstil – ein bisschen Spezialisierung steckt also immer noch in **Diablo 3**. Vor allem auf höheren Stufen, wenn der Held zwar aus allen 22 Fertigkeiten wählen, aber nur sechs davon einsetzen darf. Zwei hochstufige Barbaren könnten sich also immer noch einigermaßen unterschiedlich spielen.

Zumal sich die Talente mit Runen weiter anpassen lassen. Wie bereits bekannt ist, kön-

nen die Zaubersymbole einer Fähigkeit komplett andere Eigenschaften verleihen. Mit seinem Talent »Spectral Blade« etwa zerhackt der Magier normalerweise Gegner im Nahkampf – was nicht sonderlich ratsam ist, weil der zerbrechliche Zauberer auf Tuchfühlung nicht lange überlebt. Doch mit der entsprechenden Rune saugt die Attacke den Ungeheuern zusätzlich Leben ab und heilt den Hexer im gleichen Zug. Folglich kann man über die Runen den Spielstil des eige-

Spezialisierung ist langweilig – sagt Blizzard.

halten-Kadaverexplosion so richtig zu geben. Diesen süßen Augenblick, in dem man kurz seine dunkle Seite aufblitzen fühlt, sollte Blizzard den Spielern nicht nehmen.

Okay, auch die Suche nach der richtigen Talentkombination kann Spaß machen. Der Hexendoktor etwa muss anfangs überlegen, ob er eine Hexerei, die explosive Giftkröten ausspuckt, lieber mit beschworenen Zombiehunden kombiniert – oder aber mit einem Zauber, der Gegner fesselt und so zu leichteren Krötenzielen macht. Beides hat



Vor den Toren Neu-Tristrams kämpfen Nachwuchs-Helden kurz gemeinsam mit KI-Soldaten.

So spielt sich der Dämonenjäger

Der Fernkämpfer verwendet kein schnödes Mana mehr, sondern gleich zwei Talent-Ressourcen: »Hass« regeneriert sich sehr schnell und dient für offensive Talente; Verteidigungs-Fähigkeiten erfordern »Disziplin«, die sich nur langsam wieder auffüllt. Das wirkt sich allerdings kaum aus, weil wir sowieso vorrangig Hass-Talente einsetzen. Dafür spielt sich der Dämonenjäger von allen Klassen am dynamischsten: Wir schießen mit der Armbrust, weichen mit »Vault«-Radschlägen aus, schleudern Granaten, schießen weiter, weichen wieder aus – welch ein Spaß!

Beta-Spaßfaktor ★★



Entangling Shot: Dieser Spezialschuss trifft mehrere Gegner und verlangsamt sie kurzfristig mit Magieketten. (ab Level 2)



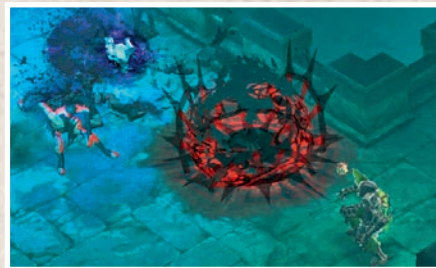
Fan of Knives: Heißt übersetzt nicht »Messer-Fan«, sondern »Messer-Fächer«, der alle umstehenden Feinde trifft. (ab Level 4)



Vault: Mit einem schattenhaften Radschlag entkommt der Dämonenjäger seinen Feinden und geht auf Distanz. (ab Level 6)



Chakram: Zwei Wurfsterne wirbeln vom Dämonenjäger in die entsprechende Richtung und zerhacken Gegner. (ab Level 9)



Spike Trap: Der Dämonenjäger pflanzt eine Stachelfalle, die bei Feindkontakt explodiert und alle Gegner trifft. (ab Level 14)



Rapid Fire: Mit dieser Schnellfeuer-Attacke trifft der Dämonenjäger – logischerweise – mehrere Feinde. (ab Level 24)

nen Helden anpassen. Möglich, dass das in hohen Levels über die fehlende Spezialisierung hinwegtröstet. Richtig abschätzen lässt sich das aber noch nicht, schließlich endet die (runenlose) Beta auf Heldenstufe 8.

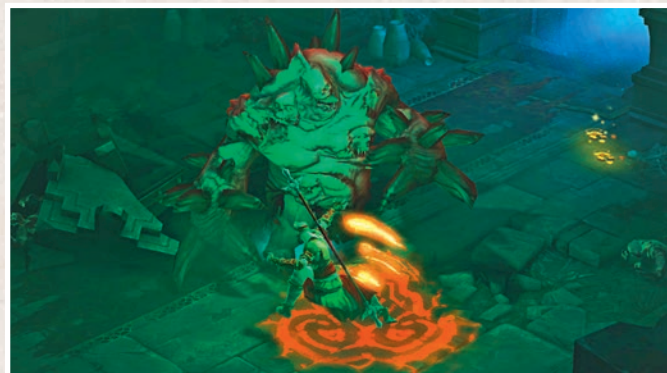
Und ja, um's nochmals zu betonen: Wir haben bei der Monsterjagd richtig viel Spaß, gestrichene Talentpunkte hin oder her. Wenn wir eine solche Qualität bei einem bisher namenlosen Spiel entdeckt hätten, kämen wir aus dem Jubeln kaum noch heraus. Aber das hier ist **Diablo**, ein Spiel, das eine eigene Klasse begründet hat. Und **Diablo** wird mit **Diablo**-Maßstäben gemessen, und die sind nun mal besonders hart.

Der Spielspaß, der uns die Zeit wie im Fluge vergehen lässt, ist auch ein Verdienst der verbesserten Inszenierung: Immer mal wieder erleben wir Skriptsequenzen, gleich zu Beginn stoßen wir vor den Toren Neu-Tristrams auf einige computergesteuerte Soldaten, an deren Seite wir Zombies bekämpfen. Dieses kurze Intermezzo ist ein Fingerzeig darauf, was im späteren Kampagnenverlauf möglich wäre. Blizzard verspricht nämlich auch Großschlachten, darunter eine Belagerung, bei der man eine Burg gegen die höllischen Heerscharen verteidigt. Der Lead Technical Artist Julian Love geht ins Detail: »Da wird man Seite an Seite mit KI-Charakteren kämpfen, und es wird Skriptsszenen

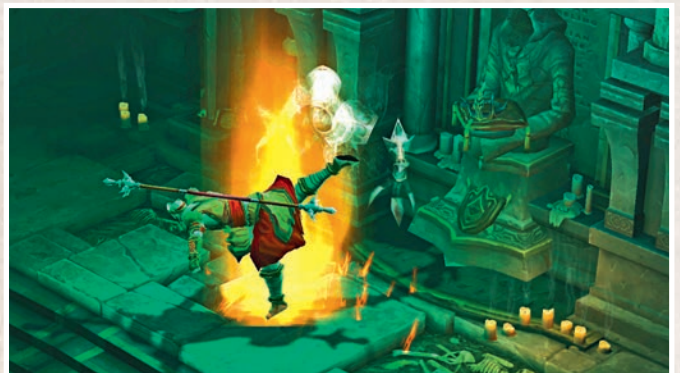
geben – wie man es von einer richtigen Belagerung erwartet.« Das Gefecht soll also nicht so statisch ablaufen wie die Belagerung der Barbarenstadt Harrogat im fünften Akt von **Diablo 2: Lord of Destruction**, bei der man sich nur von einem verschneiten Mäuerchen zum nächsten hackte.

Spiel lebt, Monster sterben.

Skriptsequenzen erleben wir auch in den Katakomben der Kathedrale, wo unser alter



Dieser kolossale Zwischengegner hört auf den Namen »Manglemaw«.



Der geisterhafte **Kanzler** bewacht die Krone des Skelettkönigs (rechts).



Mit ihrem **Blizzard** streckt die Zauberin Skelettkrieger nieder. Mangels Talentpunkten können wir uns nicht mehr auf die Hexerei spezialisieren, der Eishagel wird automatisch stärker.

Neben solchen Atmosphäre-Gimmicks entdecken wir auch spielerische Neuerungen in Form dreier Spezial-Gegenstände. Der »Cauldron of Jordan« ist ein Kessel, mit dem wir erbeutete Gegenstände jederzeit in Gold verwandeln können. Wir müssen also nicht ständig zum Händler zurückkehren, um überflüssige Beute zu verkaufen. Obwohl wir's könnten, und zwar dank dem »Stone of Recall«. Dieser Stein funktioniert wie die Stadtportale aus den Vorgängern, allerdings nur außerhalb von Kämpfen. Zur Flucht können wir ihn also nicht nutzen. Der dritte Item-Neuzugang im Bunde ist der »Nephalem Cube«, der zwar aussieht wie der Horadrim-Würfel aus **Diablo 2**, aber eine andere Aufgabe hat: Er kann Gegenstände in Materialien zerlegen, aus denen der Schmied neue Ausrüstung bastelt.

All diese Gegenstände sind ausgesprochen sinnvoll. Blöd nur, dass sie kommentarlos in unserem Inventar aufploppen, wenn wir bestimmte Quests erledigt haben. Der Horadrim-Würfel war um Welten dramatischer in

Runen schlagen Talentbäume? Vielleicht.

die Handlung von **Diablo 2** eingebettet. Vielleicht bessert Blizzard hier ja noch nach. Eine Schatztruhe gibt's übrigens auch wieder, diesmal ist das Ausrüstungslager zudem wesentlich größer – allerdings nur, wenn wir massenhaften Gold in zusätzlichen Stauraum investieren. Der Clou: Alle unsere Charaktere greifen auf denselben

Kumpel Deckard Cain vom Skelettkönig verfolgt wird. Der Knochenmonarch bringt die Decke zum Einsturz und hetzt dem weisen Greis untote Krieger auf den Hals. Wenn wir eine solche Sequenz im Koop-Modus alleine starten, werden unsere Mitstreiter gefragt, ob sie sich zu uns teleportieren wollen. Falls sie ablehnen, verpassen sie das Filmchen und damit einen Teil der Story. Den Großteil seiner Geschichte erzählt **Diablo 3** allerdings in Dialogen. Die sind zwar sparsam inszeniert, mehr als vorgelesene Textkästchen gibt's nicht. Trotzdem sorgen die Gespräche für Atmosphäre. Als wir Cain gerettet haben, plaudert er auf dem Dorfplatz von Neu-Tristram mit seiner Nichte Leah, die eine wichtige Rolle spielen wird. Ihre Mutter ist übrigens auch eine alte Bekannte: die Hexe Adria aus dem ersten **Diablo**.

Auch beim Monsterjagen stolpern wir immer mal wieder über Skriptereignisse, die **Diablo 3** zufallsbasiert in seinen Levels verstreut. Beispielsweise buddelt sich eine Horde Zombies aus dem Boden. Oder wir klicken einen Grabstein an, woraufhin sich Skelettkrieger auf uns stürzen. Bei manchen Aufträgen haben wir zudem Begleiter dabei – etwa Leah, die uns als Bogenschützin unterstützt. Oder den Schmied, einen der drei Handwerker, der uns erst zur Verfügung steht, wenn wir seinen monsterverseuchten Keller gesäubert (und dabei seine mutierte Ehefrau ausgeschaltet) haben. Oder den Tempel, den ersten der drei KI-Gefährten, mit dem wir einen verräterischen Ordensritter jagen. Die Begleiter und unser Held kommentieren dabei immer mal wieder die Umgebung, was die Schnetzelei belebt.

Infernalisch schwer



Pech für die Zauberin: Auf »Inferno« sind die Skelettkrieger nicht nur stärker, sondern auch widerstandsfähiger gegen Feuer, Blitz oder arkane Zauber wie diese **Mini-Wirbelstürme**.

Auf der Gamescom hat Blizzard einen vierten, besonders harten Schwierigkeitsgrad enthüllt: Auf »Alptraum« und »Hölle« folgt in **Diablo 3** »Inferno«. Die Brutalo-Einstellung zeichnet sich logischerweise durch ihre besonders harten Monster aus: Während Helden maximal Stufe 60 erreichen können, ficht die Inferno-Brut grundsätzlich auf Level 61. Die Mühe soll sich allerdings lohnen, denn nur auf »Inferno« erbeutet man die mächtigsten Gegenstände im Spiel – die noch dazu am coolsten aussehen. Veteranen erkennt man also schon auf den ersten Blick an ihrer Premium-Ausrüstung.

Zudem lassen die Gegner nur auf »Inferno« die hochwertigsten Runen und Edelsteine fallen. Und selbst Handwerker wie der Schmied stellen nur auf der höchsten Anspruchstufe die besten Gegenstände her, darunter seltene Ausrüstung, die mächtiger sein kann als einzigartige Items. Wir halten die »Inferno«-Stufe für eine exzellente Idee, schließlich wurde **Diablo 2** auf »Hölle« irgendwann eintönig (siehe unser Hall-of-Fame-Artikel auf Seite 118). **Diablo 3** dürfte dank der mächtigen Inferno-Gegner nun noch länger motivieren – zumal die Herausforderung geniale Belohnungen bringt.



Ein weiblicher **Mönch** auf »Normal«, »Alptraum« und »Inferno« (von links).



Die wertvollsten **Runen** (rechts) erbeutet man nur auf der höchsten Anspruchstufe.

Die Battlenet-Funktionen



Direkt im **Hauptmenü** von Diablo 3 sehen Sie Ihren Helden sowie seine aktuelle Mehrspieler-Gruppe. Rechts sehen Sie das Banner Ihres Helden, dessen Elemente im Einzelnen bedeuten:

1 PvP-Veteran: Charakteren, die zahlreiche Arena-Gefechte gegen andere Spieler bestritten haben, pflanzt Blizzard dieses Ornament auf den Mast.

2 Achievements: Diese Wimpel zeigen die Erfolge, die Ihr Held freigeschaltet hat. Wie in Starcraft 2 gibt es Solo- und Mehrspieler-Achievements.

3 »Alptraum«-Veteran: Wer Diablo 3 auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad »Alptraum« absolviert hat, darf sein Banner mit diesem Teufelskopf zieren. Was es wohl auf »Inferno« gibt?

4 Hardcore: Wie in Diablo 2 dürfen Hardcore-Monsterjäger nicht sterben, sonst ist das Spiel für sie endgültig vorbei. Diesen wagemutigen Heldentyp belohnt ein schneier Knochenhaufen.



Mit jedem Battlenet-Account lassen sich nur maximal zehn Helden anlegen. Wer einen elften Monsterjäger basteln möchte, muss einen anderen löschen. Wobei zehn vorerst ausreichen dürften.



Weil das Battlenet alle Blizzard-Spiele zusammenfasst, zeigt die **Freundesliste** auch Spieler, die in Starcraft 2 oder in World of Warcraft unterwegs sind. Mit denen kann man dann auch chatten.

Schatz zu, sodass wir mühelos Gegenstände von einem Helden zum anderen verschieben können – auch solche, die wir im Echtgeld-Auktionshaus ersteigert haben.

Im Battlenet zeigen die Helden jetzt Flagge.

So tauschen wir Ausrüstung zwischen unseren bis zu zehn Helden, mehr lassen sich mit einem Account nicht erstellen. Das klingt zwar erstmal nach Bevormundung, allerdings sollten zehn Charakterplätze ausreichen – schließlich kann man so jede Klasse zweimal spielen. Jeder Weltenretter bekommt nun eine eigene Flagge, deren Farbe und Motiv wir frei wählen können. Ornamente auf dem Banner zeigen die Erfolge des Spielers, etwa die absolvierten Schwierigkeitsgrade, ein nettes Gimmick. Zudem bietet Blizzards Online-Plattform diverse Komfortfunktionen, etwa spielübergreifende Chats und Freundeslisten: Wer mag, kann während der Monsterjagd mit **Starcraft 2-** und **World of Warcraft-**Spielern plaudern. **Diablo-Kumpels** lassen sich jederzeit in laufende Partien einladen. Im Koop-

Modus dürfen sich allerdings nur noch bis zu vier Helden durch die Höllenbrut hacken – im Vorgänger ging das noch zu acht.

Dem Spaßfaktor tut das aber keinen Abbruch, in der Gruppe macht das Monsterjagd- und Beutesammel-Perpetuum-Mobile gleich noch mal so viel Spaß. **Diablo 3** spielt sich eben schon jetzt – oder besser: immer noch – ausgesprochen rund, flüssig und knallig. Letzteres liegt vor allem an der Physik, es macht einfach Spaß, Monster mit dem Mönch zu zertreten oder mit dem Zauberer zu zerstrahlen. Allerdings muss Blizzard auch noch einige Ecken und Kanten abfeilen, etwa bei der Wegfindung: Immer mal wieder blieben ein KI-Begleiter oder unser eigener Held hängen. Auch über das Talentssystem denken die Entwickler immer noch nach, noch ist nichts in Stein gemeißelt.

Erscheint **Diablo 3** trotzdem noch 2011? Möglich wär's, der Betatest dient laut Blizzard in erster Linie dazu, die Serverstabilität sowie die generelle Spielmechanik (funktionieren die Menüs?) zu testen – was kaum länger als zwei Monate dauern dürfte. Die zeitaufwändigen Balancing-Tests laufen indes bereits seit geraumer Zeit intern beim Entwickler. Max Schaefer, der Chefentwick-

ler von **Torchlight 2** und Blizzard-Veteran, sagt uns hingegen auf der Gamescom, er glaube nicht, dass **Diablo 3** vor März 2012 fertig wird – und er kennt sich aus, schließlich hat er einst **Diablo 2** verschoben. **GR**



Hit unter Vorbehalt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamescom.de

Das »Ausgezeichnet«, das Sie unter diesem Kasten lesen, vergebe ich unter Vorbehalt. Denn mit dem Charaktersystem kann ich mich nicht anfreunden, ich will meinen Helden selbst entwickeln. Andererseits kann es schon sein, dass die Runen auf hohen Stufen darüber hinwegtrösten – mal sehen. Sonst gibt's an Diablo 3 sowieso nix zu kritisieren, das Spiel fließt, die Kämpfe knallen. Nach dem Skelettkönig-Showdown hätte ich einfach weiterspielen können. Das Zeug zum Motivations-Magneten hat die Monsterhatz daher allemal. Wobei ich über eines herzlich lästern könnte: Dass die Ausrüstung jetzt wichtiger wird, wo ich sie im Auktionshaus gegen Echtgeld ersteigern kann – ein Schelm, der Böses dabei denkt.

Potenzial: Ausgezeichnet

Das Auktionshaus

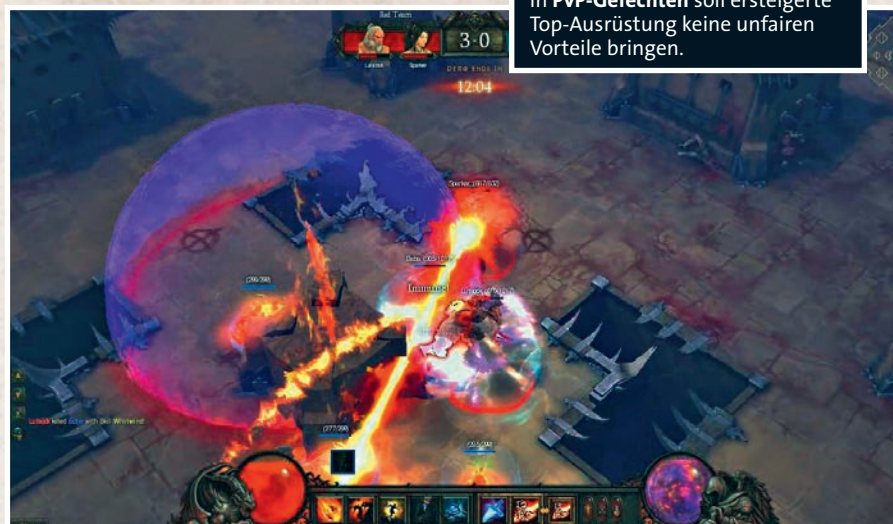
Im Battlenet-Auktionshaus von Diablo 3 dürfen die Monsterjäger Gegenstände gegen Spielgold versteigern – oder gegen echtes Geld. Von Michael Graf

Rob Pardo ist der Mann fürs Grobe. Vor drei Jahren hat der Blizzard-Vizepräsident auf der Blizzcon verkündet, dass **Starcraft 2** in drei Einzelvölker-Episoden zersägt wird, eine durchaus umstrittene Entscheidung. Nun tritt Pardo im firmeneigenen Kinosaal erneut vors Pressepublikum, diesmal geht's um **Diablo 3**. Und darum, dass die Spieler im Battlenet-Auktionshaus Ausrüstung und sogar komplette Charaktere versteigern können. Okay, eine begrüßenswerte Neuerung, wo ist also der Haken? Nun, Gegenstände und Helden lassen sich nicht nur gegen Spielgold handeln – sondern auch gegen echtes Geld.

Um Missverständnisse zu vermeiden: Der monetäre Handel ist absolut optional, niemand wird gezwungen, seinen Monatslohn

Natürlich verdient Blizzard mit.

im Auktionshaus zu verzocken. Allerdings dürfte es bei den Echtgeld-Versteigerungen die besseren Gegenstände geben – denn



warum sollte man ein Megatöt-Schwert für schnödes Spielgold versteigern, wenn man damit auch harte Währung verdienen kann? Neu ist diese Idee übrigens nicht: Sony hat bereits 2005 die »Station Exchange« eröffnet, eine Online-Plattform, auf der die Spieler Gegenstände aus **Everquest 2** gegen echtes Geld handeln durften. Blizzard hingegen erteilte dem Realgeschäft mit Ausrüstung eine klare Absage und verbot es in **World of Warcraft** sogar explizit.

Bei diesem »Nein« bleibt es auch – zumindest, was **WoW** angeht. Pardo schließt aus, dass es im Internet-Rollenspiel jemals Echtgeld-Auktionen geben wird. **Diablo 3**, so seine Begründung, funktioniere eben anders. Stimmt, in **WoW** erbeutet man die besten Gegenstände bei Raids, die einem vorhersehbaren Muster folgen: Bossgegner lassen stets denselben Kram fallen, dadurch wird die Beutehatz planbar. **Diablo** hingegen basiert auf Zufall, niemand weiß, was die



Die detaillierte Suchfunktion lässt sich sogar nach den Item-Eigenschaften sortieren.



Dank der Gebotsliste behalten Sie immer den Überblick über die Versteigerungen, an denen Sie gerade teilnehmen: oben die Auktionen, bei denen Sie überboten wurden, unten jene, die Sie gerade gewinnen.

nächste Schatzkiste ausspuckt. Noch dazu sind **WoW**-Gegenstände oft an den Finder gebunden, **Diablo**-Items nicht. Der Handel hat in der Schnetzelserie stets eine große Rolle gespielt, auch gegen Echtgeld: Bei Online-Plattformen wie Ebay boten **Diablo 2**-Spieler Gegenstände und Charaktere feil.

Genau deshalb bastelt Blizzard ein eigenes Auktionshaus. »Die Spieler handeln sowieso gegen echtes Geld«, erklärt Pardo. »Wir bieten nur eine sichere Plattform dafür.« Nun muss sich niemand mehr darauf verlassen,

dass ein Ebay-Händler den Gegenstand tatsächlich schickt. Und natürlich verdient Blizzard am Handel mit: Wenn ein Spieler einen Gegenstand zur Auktion stellt, bezahlt er eine Gebühr. Gleiches gilt, wenn er das Item verkauft. Die Beiträge sind festgelegt und nicht prozentual, wer ein Schwert für 1.000 Euro feilbietet, bezahlt genauso viel wie jemand, der es für 3 Euro verschleudert. Als Lockangebot darf jeder Monsterjäger pro Woche eine bestimmte Anzahl von Gegenständen kostenlos einstellen – die Verkaufsgebühr wird aber trotzdem fällig.

Einen weltweiten Handel gibt es nicht, Blizzard plant für alle größeren Währungsräume getrennte Auktionshäuser – Euro, US-Dollar und britische Pfund sind bestätigt. Jeder Spieler darf dabei jedes Auktionshaus auf seinem Kontinent nutzen. Beispielsweise können deutsche Spieler nicht in Dollar handeln, dafür aber in Euro sowie in Pfund. Wenn etwa die Gegenstände im Pfund-Auktionshaus billiger sind als im Euro-Pendant, spricht nichts dagegen, dort billige Ausrüstung einzukaufen, um sie dann gegen Euro wieder zu verkaufen. Blizzard selbst will üb-

Das sagt der Anwalt



Stephan Mathé ist Fachanwalt für Wirtschafts- und Medienrecht bei der Hamburger Kanzlei Rode Mathé. Früher arbeitete er als Produktmanager bei Eidos, die Spielebranche kennt er also bestens.

GameStar Laut den Nutzungsbestimmungen dürfen nur volljährige Spieler ein Battlenet-Konto erstellen. Dürfen Minderjährige trotzdem einen Account besitzen – etwa, wenn sie ihre Eltern fragen?

Stephan Mathé Zuerst stellt sich die Frage, welches Recht im Einzelfall gilt, etwa wenn der Server im Ausland steht und die Nutzungsbedingungen ausländisches Recht vorsehen. Sobald deutsche Minderjährige betroffen sind, die von Deutschland aus spielen, ist auf jeden Fall deutsches Recht zu beachten. Dies kann unter anderem dazu führen, dass bestimmte Regelungen gar nicht gelten. Auch, wenn das Spiel als Datenträger in einem deutschen Geschäft gekauft wird, gilt für den Kauf natürlich deutsches Recht.

► **Was heißt das im konkreten Fall?**

◄ Wenn Blizzard in den Nutzungsbedingungen vorgibt, dass nur Personen ab 18 Jahren einen Battlenet-Account besitzen dürfen, so ist dies grundsätzlich zwischen Blizzard und dem jeweiligen Spieler verbindlich. Das heißt, Blizzard könnte die Accounts jüngerer Personen löschen. Dann ist es auch egal, was die Eltern sagen. Denn Blizzard kann frei bestimmen, wie es sein System führt.

► **Und wenn das Spiel von der USK ab 16 Jahren freigegeben wird?**

◄ Das könnte problematisch werden. Wenn ein 16-Jähriger dann keinen Account erstellen darf, wäre dies wohl als Mangel zu bewerten. Der Spieler könnte Diablo 3 im Laden zurückgeben.

► **In Blizzards Nutzungsbedingungen steht auch, dass ein Battlenet-Konto keinesfalls geteilt, also nur von einer einzigen Person genutzt werden darf. Ist diese Klausel rechtens?**

◄ Grundsätzlich ja. Da Blizzard aber nicht mit jedem Spieler einen eigenen Vertrag schließt, sondern alle Spieler denselben Regeln unterwirft, ergeben sich in Deutschland einige Besonderheiten. Nach deutschem Recht sind solche Nutzungsbedingungen nämlich Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB). Und diese AGB dürfen den Nutzer nicht unangemessen benachteiligen. Einen ähnlichen Fall hat jüngst der Bundesgerichtshof (BGH) behandelt. So musste der BGH beurteilen, ob die Bindung von Spielen an einen festen Steam-Account erlaubt ist – obwohl sie den Weiterverkauf verhindert. Der BGH hielt die Benachteiligung des Spielers in diesem Fall nicht für unangemessen. Das heißt, dass die Hersteller im Rahmen ihrer Nutzungsbedingungen einen relativ weiten Spielraum haben, sodass auch die Personenbeschränkung rechtlich machbar sein dürfte.

► **Dürften 16-jährige Spieler dann das Auktionshaus nutzen, obwohl sie nach deutschem Recht nicht voll geschäftsfähig sind?**

◄ Die Frage der Geschäftsfähigkeit ist im Bürgerlichen Gesetzbuch (BGB) geregelt. In Deutschland können Kinder unter 7 Jahren keine Geschäfte schließen, da sie geschäftsunfähig sind. Geschlossene Verträge wären somit nichtig. Kinder und Jugendliche zwischen 7

und 18 Jahren sind beschränkt geschäftsfähig, die von ihnen geschlossenen Verträge hängen grundsätzlich von der Erlaubnis der Erziehungsberechtigten ab. Wenn ein 16-Jähriger beispielsweise ein virtuelles Schwert für 1.000 Euro kauft, wäre dieser Vertrag solange unwirksam, bis die Eltern ihn genehmigen. Eine Ausnahme ist der »Taschengeld-Paragraph«. Demnach ist es einem Minderjährigen erlaubt, einen Vertrag zu schließen, wenn er dabei finanzielle Mittel einsetzt, die ihm zur freien Verfügung stehen. Wenn ein 16-Jähriger 50 Euro Taschengeld bekommt, kann er für 5 Euro eine Rüstung im Auktionshaus ersteigern, ohne gleich die Eltern fragen zu müssen.

► **Ist Blizzard trotzdem verpflichtet, eine Altersprüfung vorzunehmen – wie etwa das Online-Auktionshaus Ebay?**

◄ Da man für das Auktionshaus voraussichtlich eine Kreditkarte oder Ähnliches braucht, kann Blizzard auf diese Weise sicherstellen, dass sich keine zu jungen Nutzer im Auktionshaus tummeln.

► **Blizzard schließt für ersteigerte Gegenstände ein Rückgaberecht aus und gibt kein Geld zurück. Ist das generell rechtens?**

◄ Hier muss man genau auf den Einzelfall schauen. Problematisch wäre eventuell wieder das geltende Recht, da Blizzard ja nicht selbst Gegenstände an Spieler verkauft, sondern nur den Verkauf zwischen zwei Spielern ermöglicht. Da könnte es rechtlich schwierig werden, wenn etwa ein Deutscher einen Gegenstand an einen Engländer verkauft. Das Rückgaberecht spielt aber im Auktionshaus keine so große Rolle wie im realen Leben. Schließlich können die verkauften Waren nicht »kaputt« sein: Jeder weiß vorher, was er kauft.

► **Es wird garantiert Fälle geben, in denen Minderjährige Items ersteigern – beispielsweise mit dem Battlenet-Account ihres großen Bruders oder ihres besten Freundes. Ist es auch in diesem Fall rechtens, dass Blizzard kein Rückgaberecht zugesteht und kein Geld zurückgibt? Schließlich könnte der Bruder geltend machen, dass die minderjährigen Käufer nicht voll geschäftsfähig sind und der Handel daher nicht »gilt«. Oder spielt es hier eine Rolle, dass Blizzard die gemeinsame Nutzung eines Accounts verbietet?**

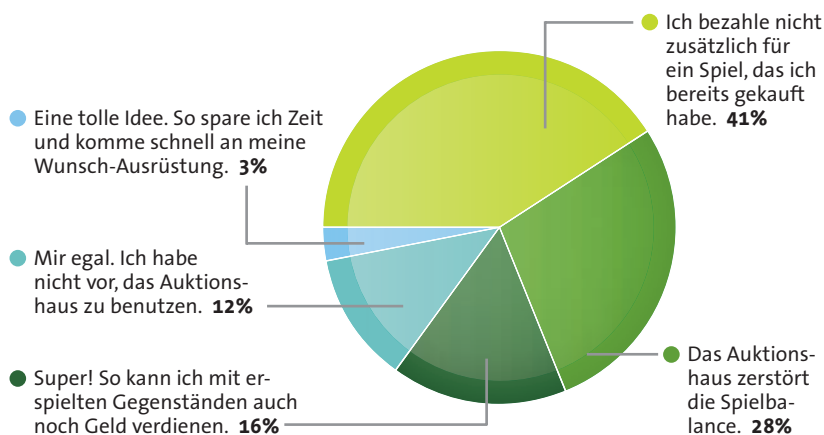
◄ Der Vertrag zwischen dem Minderjährigen und dem anderen Spieler ist meines Erachtens nicht automatisch unwirksam. Vielmehr hängt die Wirksamkeit davon ab, wie die Eltern reagieren, und ob es sich um ein Geschäft im Rahmen des Taschengelds handelt. Wenn das Geschäft insoweit wirksam ist, etwa weil es um einen kleinen Betrag von 5 Euro geht, wird der große Bruder Probleme haben, dies rückgängig zu machen. Schließlich ist der für seinen Account selbst verantwortlich und muss dafür sorgen, dass unbefugte Dritte (wie der kleine Bruder) nicht darauf zugreifen können.

► **Ist die Verweigerung des Rückgaberechts dann rechtens, wenn ein ersteigertes Gegenstand später durch einen Patch »wertlos« wird, weil Blizzard ihn massiv abschwächt? Oder hat man ein Recht auf den ursprünglich ersteigerten Gegenstand?**

◄ Hier sehe ich ein Problem. Zwar findet der Handel zwischen zwei Spielern statt, aber Blizzard bietet diese Funktion an und verdient sogar daran. Dann sollten die Geschäfte auch auf fairer Basis vonstatten gehen. Ich persönlich würde mich sehr ärgern, wenn ich für teures Geld einen Gegenstand kaufe, der später durch einen Patch erheblich abgewertet wird und gar nicht mehr die Relevanz im Spiel hat, die für meine Kaufentscheidung maßgeblich war. Rechtlich kann man dagegen vielleicht nichts sagen, moralisch hingegen halte ich es für inakzeptabel, einerseits an einem Geschäft mitzuverdienen und andererseits dessen Basis im Nachhinein zu sabotieren.

Auktionshaus-Umfrage

»Was halten Sie vom neuen Auktionshaus?«



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, Stand: 1. August 2011

Ergebnis: Fast ein Fünftel der 24.217 Umfrage-Teilnehmer begrüßt die Echtgeld-Auktionen und freut sich darauf, Ausrüstung zu kaufen oder zu verkaufen. Das klingt erstmal nach wenig, dürfte für Blizzard aber ein akzeptabler Wert sein. Bei den erwarteten Millionenverkäufen wären 19 Prozent der Diablo-3-Spieler nämlich immer noch mehrere Hunderttausend Personen – genug für ein florierendes Geschäft. Auf weniger erfreute Ohren dürfte in Irvine stoßen, das fast 70 Prozent der Befragten die Realwährungs-Versteigerungen ablehnen – weil die Auktionen die Balance gefährden oder weil die Spieler nicht bereit sind, zusätzliches Geld in Diablo 3 zu stecken. Diese Ablehnung kann für Blizzard zu einem Imageproblem werden, schließlich war der Entwickler bislang für seine gut ausbalancierten Spiele bekannt.

rigens keine Ausrüstung versteigern. Allerdings schließen die Entwickler nicht aus, dass sie »kosmetische« Gegenstände anbieten werden, die das Aussehen, nicht aber die Kampfkraft der Helden beeinflussen.

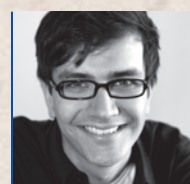
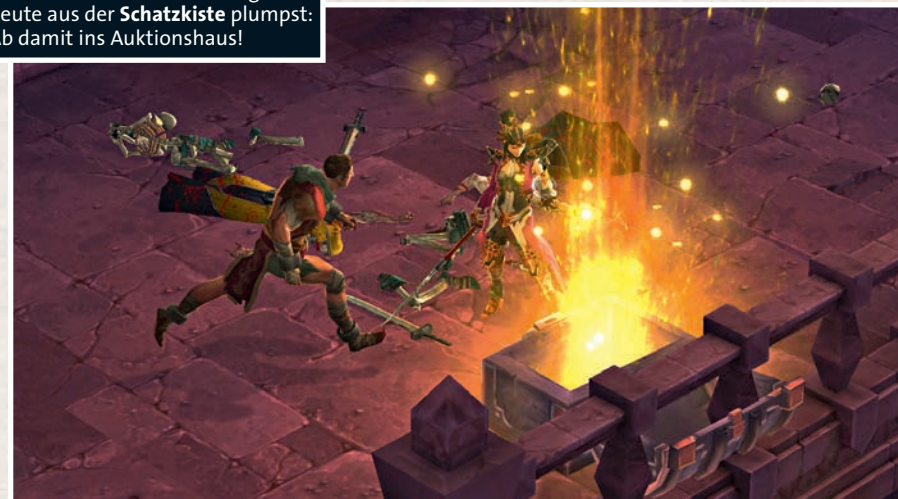
Erlöse aus dem Echtgeld-Handel fließen auf das Battlenet-Konto des Versteigerers, er kann damit selbst Ausrüstung ersteigern oder andere Blizzard-Angebote finanzieren – etwa die Monatsgebühren von **WoW**. Zudem soll es möglich sein, sich den Gewinn auszahlen zu lassen. Blizzard will hierfür mit einem Online-Bezahldienst wie PayPal zusammenarbeiten, der allerdings auch eine Gebühr einstreichen wird. Der Käufer bezahlt den Preis entweder direkt via Kreditkarte – oder indem er vorher sein Battlenet-Konto »auflädt«, wie bei einem Prepaid-Handy. Welche Auflade-Methoden zur Verfügung stehen und ob das auch per Bankeinzug funktioniert, ist allerdings noch offen. Rückerstattungen schließt Blizzard übrigens generell aus: Wenn ein ersteigter Gegenstand durch einen späteren Patch nutzlos wird – Pech gehabt!

Und was ist mit minderjährigen Spielern? »Ich gehe davon aus, dass **Diablo 3** von Erwachsenen gespielt wird«, antwortet Pardo

lapidar. Seltsam, bislang hatte Blizzard behauptet, für das Action-Rollenspiel eine USK-Freigabe ab 16 Jahren anzupeilen. Andererseits steht in den Battlenet-Nutzungsbedingungen bereits seit **Starcraft 2: Wings of Liberty**, dass nur Erwachsene ein Konto anlegen dürfen – obwohl der Echtzeit-Titel ab 12 Jahren freigegeben ist. Überdies verbietet Blizzard, dass ein Account gemeinsam mit anderen Personen genutzt wird. Falls sich Ihr kleiner Bruder in Ihr Konto einloggt und 10.000 Euro für Schwerter ausgibt, könnte Blizzard also eine Rückzahlung verweigern. Immerhin soll in Härtefällen der Support helfen. Was als »Härtefall« gilt, entscheidet allerdings Blizzard.

So oder so, das Auktionshaus von **Diablo 3** wird für Diskussionen sorgen – auch wenn es grundsätzlich eine gute Idee und noch dazu komfortabel ist: Man kann die Handelsplattform jederzeit öffnen und detailliert durchsuchen. Wie bei Ebay gibt's zudem eine Funktion für automatische Gebote bis zu einer selbst gewählten Höchstgrenze. Trotzdem sorgen ungeklärte rechtliche Fragen (siehe Kasten links) und der gefühlte »Blizzard will doch nur mein Geld!«-Vorwurf für Unruhe in der Community (siehe Umfrage oben). Aber das war den Entwicklern schon vorab klar – Blizzard hat nicht umsonst Rob Pardo vorgeschickt. **GR**

Wenn mal wieder überflüssige Beute aus der **Schatzkiste** plumpst: Ab damit ins Auktionshaus!



Clever und fragwürdig

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Hut ab, Blizzard, welch clevere Idee! Anfangs werden zwar die meisten Monsterjäger vor dem Echtgeld-Geschäft zurückschrecken, irgendwann kommt das System aber ins Rollen. Denn die Gratis-Auktionen locken Interessierte an – Ausprobieren kostet ja nichts. Und wer einmal einen Gegenstand verkauft hat, wird sich denken: »Hm, ich steigere auch mal mit, ich habe ja nichts zu verlieren.« Wie gesagt: wirklich clever.

Ich mache mir auch keine Sorgen, dass das Auktionshaus die Balance ruiniert. Diablo ist, was die Häufigkeit der Items angeht, seit jeher unbalanciert, die Ausrüstung hängt eben vom Zufall ab. Und dass Spieler, die Geld investieren, dadurch mächtiger werden, ist für mich kein Problem – zumal sie im Koop-Modus an meiner Seite kämpfen. In PvP-Gefechten soll das Matchmaking hochkarätig ausgestatteten Helden gleichwertige Rivalen zuweisen. Wobei die Arenakämpfe eh nur eine Dreingabe sind, es gibt ja nicht einmal Ranglisten.

Kniffliger ist da der moralische Aspekt. Blizzard unterstützt mit dem Auktionshaus das Farming, also das Anhäufen von Items, um sie zu verkaufen. Asiatische Farmer werden jedoch oft in »Sweatshops« ausgebeutet – rund um die Uhr und zu einem Minilohn. Als ich den Chefentwickler Jay Wilson darauf anspreche, antwortet er: »Das spielt für uns keine Rolle. Wir konzentrieren uns darauf, tolle Spiele zu entwickeln.« Sorry, Mister Wilson, das ist schwach. Schließlich hätte Blizzard auch ausschließlich Spielgold-Auktionen anbieten können. Nur dass die eben keinen Gewinn abwerfen würden.

Auch Blizzards Absage an Rückzahlungen dürfte noch zu Problemen führen. Ich würde den Herrschaften in Irvine Diablo persönlich an den Hals hetzen, wenn mein für teures Geld ersteigertes Schwert durch einen Patch entwertet würde. Das Auktionshaus wird also noch für Kontroversen sorgen – und tut es auch jetzt schon. Was auch zeigt, dass Blizzard eines immer noch kann: Die Spielebranche aufrütteln.

Torchlight 2

Wer Diablo 3 sagt, muss nicht zwangsläufig auch Torchlight 2 sagen. Aber wer eine Genre-Alternative sucht, weil ihm Blizzards neue Ideen gegen den Strich gehen, dürfte hier ganz gut aufgehoben sein. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Runic Games (Torchlight, GS 01/10: 80 Punkte)**
Termin: **September 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7538

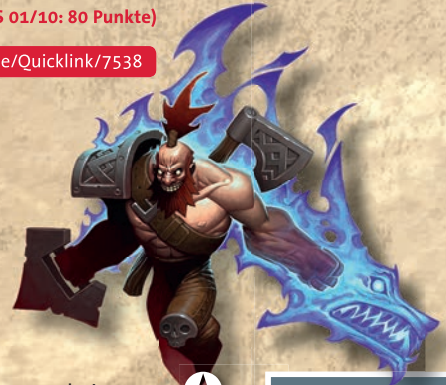
Max Schaefer ist ein komischer Kauz. Er weiß, dass **Torchlight**, das Erstlingswerk seines Studios Runic Games, allein in Asien über fünf Millionen Mal raubkopiert wurde, und es stört ihn nicht. Im Gegenteil, Schaefer sieht illegale Kopien als Marketinginstrumente. Runic Games will irgendwann nämlich ein **Torchlight**-Online-Rollenspiel veröffentlichen. »Wenn das MMO dann erscheint«, so Schaefer, »gibt es Millionen Spieler, die sich mit Torchlight bestens auskennen und problemlos einsteigen können.« Mit dieser Haltung wäre Schaefer bei seinem ehemaligen Arbeitgeber Blizzard wohl ziemlich allein auf weiter Flur. Immerhin haben wir auf den vorherigen Seiten erfahren, dass Blizzard den Raubkopien

den Kampf angesagt hat und wir **Diablo 3** nur noch mit aktiver Internetverbindung spielen dürfen. Auf diesen Seiten nun lernen wir, wie wir uns die Zeit bis zum Erscheinen von **Diablo 3** für einen Apfel und ein Ei vertreiben können. Offline!

Bis Runic Games das **Torchlight**-MMO veröffentlicht, werden wohl noch etliche Mondphasen an uns vorüberziehen. Viel Zeit, in der sich Raubkopierer **Torchlight 2** illegal aus dem Netz besorgen können. Bereits in diesem September nämlich soll der Nachfolger zu Runic Games' Erstling

Outlander

Der **Outlander** arbeitet mit scharfen Klingen, Gewehren und ein wenig Magie.



Berserker

Der **Berserker** setzt nicht nur auf Nahkampf. Er ruft auch Tiergeister herbei.

erscheinen.

Torchlight 2 hält an den guten und motivierenden Mechanismen des ersten Teils fest, verbessert im Detail und bringt neue Klassen, oberirdische Klopereien sowie einen Koop-Modus mit LAN-Option.

Aus **Torchlight** kennen wir die drei Klassen: den Nahkämpfer (Destroyer), den Fernkämpfer (Vanquisher) und den Zauberer (Alchemist). Wer einen davon auch in **Torchlight 2** spielen möchte, schaut in die Röhre. Runic Games streicht die alten Gesellen und er-

+ Stärken

- + guter Spielfluss
- + gefällige Comic-Grafik
- + große Spielwelt
- + Editor
- + LAN-Modus

- Schwächen

- Langzeitmotivation?
- zufallsgenerierte Abenteuergelände



Der Berserker beschwört unter anderem **Wolfgeister**, die an seiner Seite kämpfen. Einen Drachen soll er auch beschwören können.



Diese beiden Bilder stammen aus den neuesten Screenshot-Paketen vom Entwickler. Gut zu erkennen, dass das **Interface-Layout** jeweils anders aussieht. Uns gefallen aber beide Varianten nicht, wir hätten lieber das Interface aus dem Vorgänger.

setzt sie durch vier neue: den Outlander, den Berserker, den Embermage und den Engineer. Also abermals einen Dieb beziehungsweise Fernkämpfer (Outlander), der unter anderem mit Wurfddolchen und Gewehren arbeitet, einen Nahkampf-Haumichblau (Berserker), der die Kräfte von Tiergeistern einsetzt, und einen Zauberhansel (Embermage) mit Teleportfähigkeiten. Beim Engineer handelt es sich um eine Mischklasse, die sowohl in Mechanik (Fallen) als auch in Kloppelei bewandert ist. So sollte für jeden Geschmack die passende Klasse dabei sein. Und endlich: In **Torchlight 2** werden wir nicht mehr an Geschlechtvorgaben und festgelegte Aussehen gebunden sein, wir werden unsere Charaktere im Rahmen eines Heldenbaukastens selbst gestalten dürfen.

Engineer

Der **Engineer** ist ein nahkämpfender Mechaniker, der durch Kloppeleien tödliche Energie auflädt.



Während **Torchlight**-Helden ihre Abenteuer ausschließlich unter der Erde in tiefen Höhlen und Katakomben bestanden, geht's mit den Recken des zweiten Teils zum Monsterkloppen nicht nur an die Erdoberfläche, sondern auch in mehr Siedlungen als im Vorgänger. Das ist auch nicht so schwer, in **Torchlight** gab's nämlich nur eine. Doch Scherz beiseite: Runic Games will uns in **Torchlight 2** deutlich größere Abwechslung bieten. Das Spiel soll in drei Akte unterteilt sein, mit jedem neuen Akt ziehen wir in eine neue Stadt, um uns dort für die örtliche Bevölkerung einzusetzen und der Haupthandlung zu folgen. Zwar werden die Schnetzelareale nach wie vor zufällig erstellt, 50 Prozent davon allerdings über Tage. Und apropos Tage: mit Tageszeiten- und Wetterwechsel. Ob sich das Mehr dann auch auf die Spielzeit auswirkt, wissen wir noch nicht, aber Abwechslung kann schon mal nicht schaden. Ab Stunde 25 wird der erste Teil dann doch zäh.

Ab Stunde 25 spätestens hätten wir uns gerne mit einem Kumpel durch den 35-stufige Mega-Dungeon gekloppt. Doch Pustekuchen, ein Koop-Spiel fehlte in **Torchlight**. Wir waren nicht die einzigen, die das doof fanden. Runic Games hat auf die Kritiker gehört und liefert in **Torchlight 2** nicht nur ein



Embermage

Als **Embermage** setzen wir voll auf Magie und können uns und auch Gegner teleportieren.

Peer-to-Peer-Spiel, sondern auch einen LAN-Modus, dieses anachronistische Netzwerk-Dings, bei dem Menschen ganz ohne Internetverbindung und nur über sorgsam verlegten Kabelsalat miteinander spielen. Dass wir sowas noch erleben dürfen!

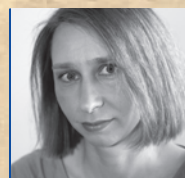
Auch mehr als eine Erwähnung am Rande wert: Mit **Torchlight 2** kommt wieder ein umfangreiches Tool für Modder daher. Den Editor wird's wohl nur auf Englisch geben, aber anders als der Vorgänger, der erst einige Monate nach dem Steam-Release auf Deutsch im Laden stand, können wir **Torchlight 2** von Anfang an komplett lokalisiert erleben. Runic Games hat in Daedalic (**Harveys**

Weg mit den alten Klassen!

neue Augen) einen Publisher gefunden, der den Titel gleich übersetzt. Und man bleibt der moderaten Preispolitik von **Torchlight** (20 Euro) treu. **Torchlight 2** soll zwar etwas teurer als der Vorgänger werden, aber es soll angeblich auch dreimal soviel drin sein. Da zahlen wir doch gerne etwas mehr. **PET**

Potenzieller Genre-Knaller

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Das erste Torchlight habe ich geliebt. Ich mochte die knatschbunte Optik, vor allem aber mochte ich den Spielfluss. Das Monsterverdröckchen lief wie von allein aus den Fingern. Was ich nicht mochte: dass ich mich immer und immer wieder in den gleichen Dungeon begeben musste. Das soll in Torchlight 2 anders werden. Mehr Abwechslung! Genau, was das Spiel braucht. Und eine gescheite Handlung wäre auch nicht verkehrt. Wenn Runic die noch hinkommt, dann kann sich Torchlight 2 zu einem echten Genre-Knaller entwickeln.



In Torchlight 2 geht's auch über Tage gegen Monster. Hier ein **schneebedecktes Plateau**.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11, 10/11	Sehr gut	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
UPDATE	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11, 10/11	Ausgezeichnet	21. Oktober 2011
UPDATE	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11, 08/11, 10/11	Ausgezeichnet	27. Oktober 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
NEU	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11	–	2012
UPDATE	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11	–	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/09, 11/10, 01/11, 07/11, 10/11	Ausgezeichnet	1. Quartal 2012
UPDATE	Die Vieh Chroniken	Adventure	King Art	–	–	30. Oktober 2011
UPDATE	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11	–	2012
UPDATE	Dota 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2012
UPDATE	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	30. September 2011
UPDATE	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	03/11, 06/11, 08/11, 10/11	Ausgezeichnet	11. November 2011
UPDATE	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2011
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	–	–	23. September 2011
	Fifa 12	Sportspiel	EA Sports Canada	–	Ausgezeichnet	29. September 2011
UPDATE	Fussball Manager 12	Manager	Bright Future	–	–	20. Oktober 2011
UPDATE	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11, 09/11	Ausgezeichnet	2011
UPDATE	HdR: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Snowblind	06/10, 03/11	Sehr gut	4. November 2011
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11	–	2012
	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Coreplay	05/11	–	20. Oktober 2011
NEU	Jagged Alliance: Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	–	–	Januar 2012
	L.A. Noire	Action-Adventure	Team Bondi	09/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11, 10/11	Sehr gut	8. März 2012
	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	2012
	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	13. Oktober 2011
UPDATE	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/11, 10/11	Sehr gut	8. November 2011
	Need for Speed: The Run	Rennspiel	EA Black Box	08/11	–	17. November 2011
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami Tokyo	–	Ausgezeichnet	29. September 2011
UPDATE	Rage	Ego-Shooter	id Software	10/09, 07/10, 05/11, 10/11	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
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11	–	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	02/10, 01/11, 07/11, 09/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10, 10/11	Sehr gut	3. Quartal 2011
UPDATE	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	1. Quartal 2012
UPDATE	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	10. Februar 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	10/11	–	September 2011
UPDATE	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Nadeo	–	–	14. September 2011
	Warhammer 40k: Space Marine	Actionspiel	Relic	–	Gut	6. September 2011
NEU	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012

NEU
UPDATE

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

Preview

Anno bricht auf in die Zukunft: Frischzellenkur oder bloß Siedeln in neuem Gewand? Wir klären das und mehr in unserer Angespield-Preview zu **Anno 2070**.



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 September

Driver: San Francisco	Ubisoft	01.09.2011
Die Sims Mittelalter: Piraten und Edelleute	Electronic Arts	01.09.2011
Off-Road Drive	1C Company	02.09.2011
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	06.09.2011
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Topware	09.09.2011
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad	1C Company	13.09.2011
Men of War: Vietnam	Peter Games	15.09.2011
Call of Juarez: The Cartel	Ubisoft	15.09.2011
Dungeons: The Dark Lord	Kalypso	22.09.2011
Combat Wings: The Great Battles of WWII	City Interactive	22.09.2011
F1 2011	Codemasters	23.09.2011
Fifa 12	Electronic Arts	29.09.2011
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	29.09.2011
Torchlight 2	Daedalic	Sept. 2011
A Game of Thrones: Genesis	Dtp	Sept. 2011
Hard Reset	Flying Wild Hog	Sept. 2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Battlefield 3	—	1
2	Diablo 3	—	2
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	—	3
4	Anno 2070	↑	6
5	Mass Effect 3	↓	4
6	Deus Ex: Human Revolution	↑	8
7	Star Wars: The Old Republic	↑	15
8	Risen 2: Dark Waters	↓	7
9	Batman: Arkham City	↓	5
10	Guild Wars 2	↓	9
11	Assassin's Creed: Revelations	↑	12
12	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↓	11
13	Rage	↑	16
14	Bioshock Infinite	↓	13
15	Half-Life 2: Episode 3	↑	21
16	Call of Duty: Modern Warfare 3	↓	10
17	Grand Theft Auto 5	↓	14
18	Aliens: Colonial Marines	↓	17
19	Might & Magic Heroes 6	↑	23
20	Airline Tycoon 2	↑	26
21	Max Payne 3	↑	25
22	Crysis 3	↓	18
23	Dead Island	↓	21
24	Far Cry 3	↓	20
25	Dragon Age 3	↓	18

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 09/11

Battlefield 3

Wir haben den Conquest- und den neuen Koop-Modus gespielt. Einer der beiden hat uns begeistert, der andere ein wenig enttäuscht. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **27. Oktober 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7279

Knapp sechs Monate ist es her, dass Electronic Arts erstmals Spielszenen aus **Battlefield 3** präsentierte. Das Hauptaugenmerk lag dabei zunächst auf der Solo-Kampagne, auf der E3 zeigten die Entwickler dann den Rush-Modus, den **Battlefield 3** von **Bad Company 2** erbt. Aber was ist mit dem Herzstück der Shooter-Serie, dem Conquest-Modus, in dem zwei Fraktionen um Flaggenpunkte ringen? Zu den Conquest-Schlachten von **Battlefield 3** gab's auf der Gamescom endlich, endlich Neuigkeiten. Und nicht nur das: Die Flaggenhatz war sogar spielbar, EA hatte an seinem Stand in Halle 6.1 einen großen,

schwarzen Würfel aufgestellt, in dem 64 PCs standen. An diesen 64 Computern wiederum standen 64 Spieler, die sich in zwei Teams aufgeteilt um Fahnenmasten stritten und unter diesen 64 Spielern waren auch wir, auf der Gamescom die Conquest-Schlachten erstmals angespielt. Am Business-Stand von EA probierten wir zudem den neuen Koop-Modus aus, und zwar auf der Playstation 3. Ein Multiplayer-Rundumschlag also, wenn auch ein zwiespältiger: Einer der beiden Modi hat uns begeistert, der andere hingegen ein wenig enttäuscht.

Die Conquest-Schlacht bestreiten wir auf der Karte »Caspian Border«, auf der die US-Armee und die Russen um fünf Flaggen-

punkte kämpfen. Vor Gefechtsbeginn entscheiden wir uns wie gehabt für unsere Klasse. Überdies dürfen wir die Waffen der Klassen modifizieren, jeder Schießprügel

Multiplayer-Rundumschlag auf der Gamescom.

fasst bis zu drei Upgrades. Nach der Klasse wählen wir – ebenfalls wie gehabt – unseren Einstiegspunkt, also entweder den Startpunkt unseres Teams, eine bereits eroberte Flagge oder einen Squad-Anführer (falls wir denn einen haben). Außerdem dürfen wir direkt in jedes beliebige Vehikel spawnen,

+ Stärken

- + temporeiche Gefechte
- + bewährtes Conquest-System
- + leichtere Fahrzeugssteuerung

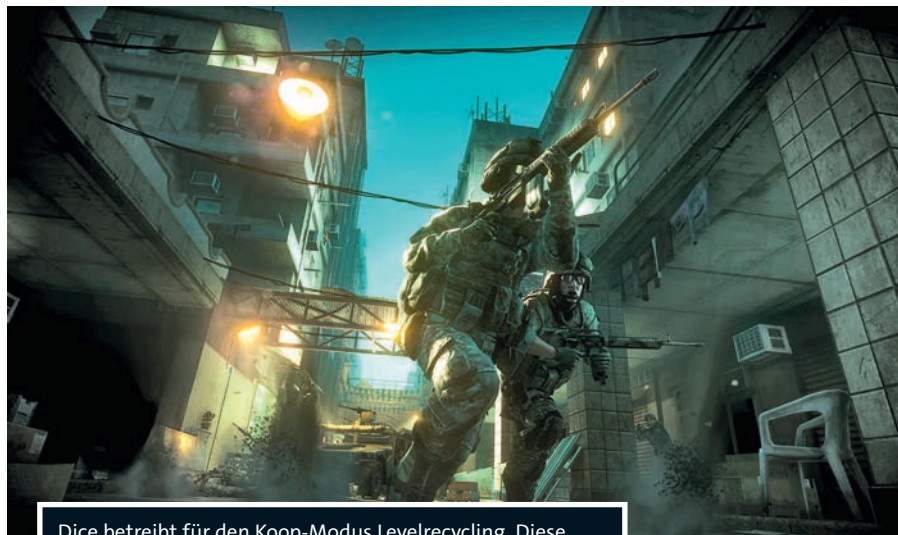
- Schwächen

- taktikarme Koop-Einsätze

Der Detailgrad ist selbst auf den Multiplayer-Schlachtfeldern von **Battlefield 3** beachtlich. Hier beharken sich Russen und US-Militär an einem **Grenzposten**.

das von einem Verbündeten gelenkt wird. So umgeht Dice das Problem, dass Spieler ständig losbrausen, ohne auf Teamkameraden zu warten. Darüber hinaus können wir in der Gamescom-Demo von **Battlefield 3** direkt in einem Jet starten, die Kampfflieger sind auf der Messe erstmals spielbar. Spielbare Jets? Diese Chance lassen wir nicht ungenutzt verstreichen, schwingen uns sofort ins Cockpit eines Fliegers und heben ab. Die Maus- und Tastatur-Steuerung funktioniert dabei gut und weit weniger problematisch als seinerzeit in **Battlefield 2**, laut Dice sollen sich die Maschinen aber auch wieder mit dem Joystick lenken lassen.

Erschwert wird das Pilotenleben auf »Caspian Border« durch die fünf recht nah beieinander liegenden Flaggenpunkte. Die Bodenkämpfe konzentrieren sich daher auf einen vergleichsweise kleinen Bereich der Karte. Wir müssen aufpassen, neben dem anvisierten Feind nicht auch einen Freund zu treffen. Außerdem sind wir darauf angewiesen, dass Gegner auf dem Boden von Verbündeten »gespottet«, also entdeckt, werden. Kleine Symbole markieren dann Panzer & Co. von oben und mit hohem Flugtempo würden wir die Ziele sonst einfach übersehen. Die Symbole sind allerdings noch recht schwierig zu erkennen, insbesondere dann, wenn drumherum gerade alles explodiert. Die schlecht sichtbaren Mar-

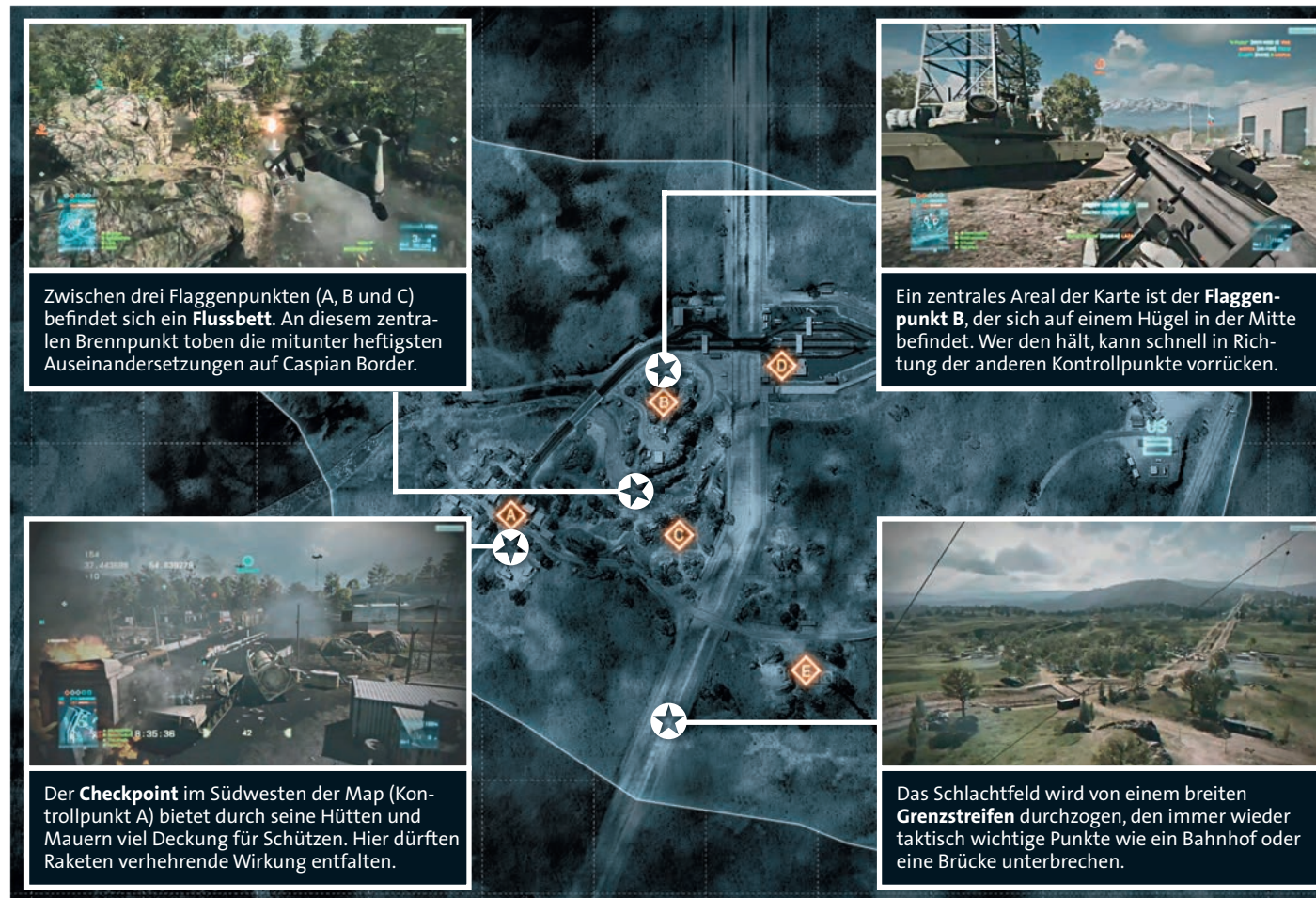


Dice betreibt für den Koop-Modus Levelrecycling. Diese **Häuserschlucht** kennen wir schon aus Kampagnenszenen.

kierungen sind aber nur ein winziges Haar in der Luftkampf-Suppe, sonst macht das Fliegerleben großen Spaß. Wir sausen über die Karte, nehmen Bodentruppen aufs Korn und schießen feindliche Jets sowie Helikopter ab, die verbündete Panzer mit Raketen eindecken. Außerdem können wir Täuschkörper abwerfen, falls sich eine feindliche Luftabwehr-Rakete an unser Triebwerk heftet. Auch grafisch sind die Luftschlachten beeindruckend. Neben den Jets schwingen

wir uns auch hinter die Lenkräder (beziehungsweise Steuerknüppel) diverser anderer Vehikel, darunter wendige MG-Buggys, Panzer und natürlich Helikopter. Letztere steuern sich nun ebenfalls deutlich weniger störrisch als etwa in noch **Battlefield Vietnam**, sodass wir viel schneller und ohne mühsames Training in den Kampf finden. Insgesamt sind die Fahrzeug-Gefechte wieder die große Stärke von **Battlefield 3**, es macht einfach Laune, gemeinsam mit ei-

Conquest-Karte »Caspian Border«



Zwischen drei Flaggenpunkten (A, B und C) befindet sich ein **Flussbett**. An diesem zentralen Brennpunkt toben die mitunter heftigsten Auseinandersetzungen auf Caspian Border.

Ein zentrales Areal der Karte ist der **Flaggenpunkt B**, der sich auf einem Hügel in der Mitte befindet. Wer den hält, kann schnell in Richtung der anderen Kontrollpunkte vorrücken.

Der **Checkpoint** im Südwesten der Map (Kontrollpunkt A) bietet durch seine Hütten und Mauern viel Deckung für Schützen. Hier dürften Raketen verheerende Wirkung entfalten.

Das Schlachtfeld wird von einem breiten **Grenzstreifen** durchzogen, den immer wieder taktisch wichtige Punkte wie ein Bahnhof oder eine Brücke unterbrechen.



In Battlefield 3 wird's auch wieder Helikopter und Jets geben. Die Fluggeräte sollen insgesamt handzahrmer sein und sich leichter steuern lassen als in Battlefield 2.

Diese **Feuerbrunst** hat kein Spieler entfacht, sie tobt permanent. Battlefield 3 bietet zwar zerstörbare, aber keine entflammaren Umgebungen

nem anderen Spieler im Panzer an die Front zu rollen. Das kreisförmige Comrose-Kommunikationsmenü, mit dem wir Mitspieler zum Einsteigen oder Fahrer zum Anhalten auffordern könnten, fehlt in der Gamescom-

Die Comrose fehlt noch.

Version von **Battlefield 3** allerdings noch. Laut Dice entsteht das Kreismenü gerade erst, noch steht nicht mal exakt fest, welche Befehle man damit erteilen kann.

Auch als Fußsoldat finden wir uns sofort zu recht und erobern rasch unseren ersten Flaggenpunkt: Mit einem Buggy rasen wir an die Front, steigen aus, hüpfen über ein Mäuerchen und werfen uns neben dem Fahnenmast ins hohe Gras, um nicht entdeckt zu werden – und nach einer kurzen Wartezeit gehört die Fahne uns. Wenn wir über ein Hindernis springen, sehen wir übrigens die Beine unseres Soldaten – das erzeugt ein gutes Körpergefühl. Ein andermal kämpfen wir uns gemeinsam mit mehreren Kameraden und einem Panzer durch einen Grenzposten (die Karte heißt nicht umsonst »Kaspische Grenze«) und gehen dabei sogar taktisch vor. So schießt der Panzerfahrer ein Loch in den Grenzzaun und rückt dann weiter vor, um die Gegner abzulenken. Wir stürmen derweil durch die Lücke im Zaun und umgehen den Feind, um ihm in die Flanke zu fallen. Teamwork, wie es im Buche steht.

Die Zaunlücke verdanken wir natürlich den zerstörbaren Umgebungen von **Battlefield 3**, wie in **Bad Company 2** sind fast alle Objekte kaputtbar. Das bringt nicht nur Atmosphäre, sondern – wie erwähnt – auch taktische Vorteile. Hin und wieder hapert es aller-

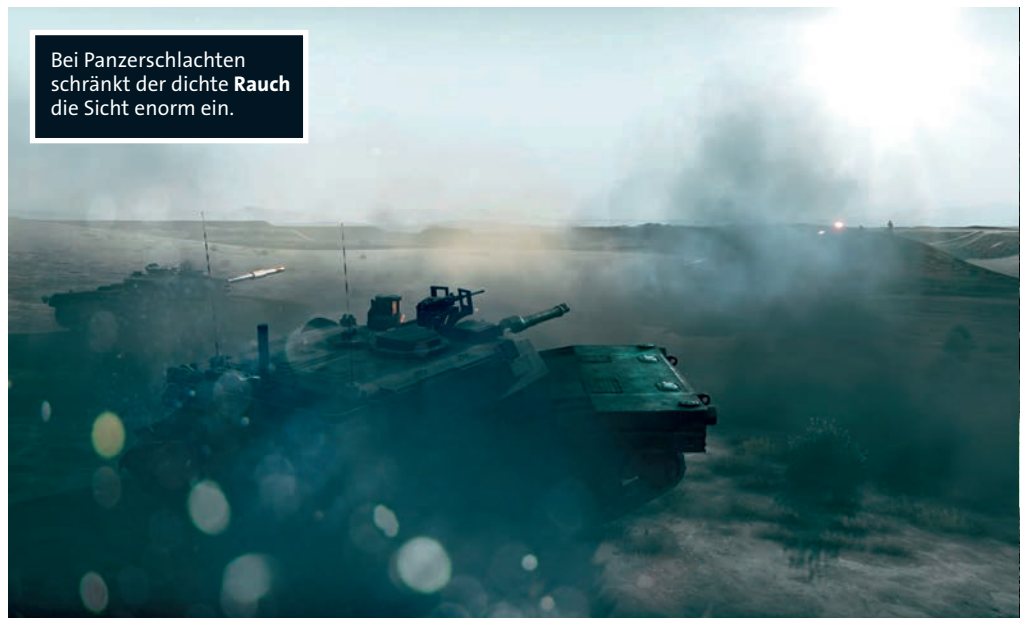
dings mit der Zerstörbarkeit. Als wir etwa mit dem Panzer langsam gegen einen Laternenmast fahren, bleibt der einfach stehen. Wenn wir schnell rollen, knickt der Mast hingegen um. Hm, sollte nicht auch ein langsam fahrender Panzer die Laterne mühelos niederwalzen? Schließlich können wir mit dem Vehikel sogar durch Betonsperren brechen. Es mag aber sein, dass Dice noch an der Objektphysik feilt. Noch ist **Battlefield 3** schließlich nicht fertig.

Zusätzlich zu den Conquest-Gefechten dürfen wir auf der Gamescom auch den Koop-Modus spielen. Der wird mehrere Zwei-Spieler-Missionen bieten, die Dice allerdings nicht aus der Solo-Kampagne übernimmt, sondern gesondert entwirft. Eine Rahmenhandlung verknüpft die Einsätze, die man

nacheinander freischaltet. Neben Missionen für Fußsoldaten wird es auch Vehikel-Einsätze geben, in denen die Spieler gemeinsam in Fahrzeugen unterwegs sind. Beispielsweise steuert der eine Spieler einen Helikopter und verschießt Raketen, während der andere als Co-Pilot die Gatling-Kanone des Hubschraubers bedient und Feinde als Ziele markiert. Jet-Missionen wird es im Koop-Modus allerdings nicht geben.

Die Koop-Mission, die wir auf der Gamescom anspielen, heißt »Extraction«. Sie dreht sich um einen Kämpfer der PLR (der iranischen Widerstandsarmee), der überlaufen möchte. Gemeinsam mit unserem Kameraden sollen wir den Ex-Schurken ausfindig machen und in Sicherheit bringen. Das macht durchaus Spaß, wir kämp-

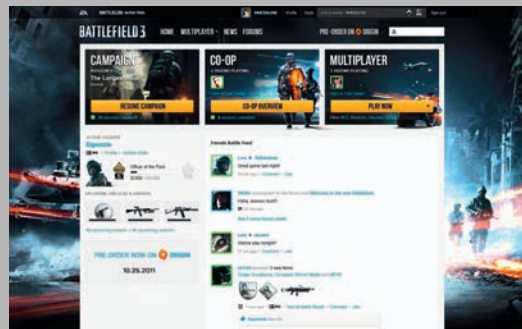
Bei Panzerschlachten schränkt der dichte **Rauch** die Sicht enorm ein.



Kein Serverbrowser

Haarscharf vor unserem Redaktionsschluss erreichte uns eine wichtige Nachricht: In einem Interview mit der Website VG247 hat Dice gestanden, dass Battlefield 3 keinen eingebauten Serverbrowser für Multiplayer-Partien bieten wird. Stattdessen müssen Sie einen Account auf der Website Battlelog.com anlegen, die als eine Art (kostenloses) Battlefield-Facebook dient und Spielerstatistiken verzeichnet. Dort wählen Sie dann den gewünschten Server aus einer Liste, erst nach einem Klick auf die Schaltfläche »Beitreten« startet das eigentliche Spiel.

Bereits das ist alles andere als komfortabel, doch es kommt noch dicker: Auch die anderen Spielmodi, von der Solo-Kampagne bis zum Koop-Modus, lassen sich ausschließlich über Battlelog.com starten. Dice verlagert also das komplette Hauptmenü von Battlefield 3 ins Internet. Bereits zuvor hatte der Entwickler bestätigt, dass der Multiplayer-Shooter zusätzlich EAs Online-Dienst Origin benötigt: Bei jedem Spielstart müssen Sie sich dort anmelden, auch wenn Sie nur die Solo-Kampagne spielen wollen. Im Hintergrund muss also sowohl der Browser als auch der Origin-Client laufen – was schwächere Systeme stark belasten kann.



Die Battlelog-Website dient nicht nur als Statistik-Sammlung, sondern auch als Startmenü.

fen uns Seite an Seite durch ein Haus und gehen dabei auch mal mit Teamwork vor. Beispielsweise schalten wir einen unbedarften Feind mit der schallgedämpften Pistole aus, während sich unser Kamerad mit dem Messer an einen zweiten Gegner schleicht. Normales Ballern ist allerdings meist genauso effektiv, taktische Winkelzüge oder große Absprachen sind selten nötig.

Interessant übrigens: Dice recycelt für die Koop-Missionen offensichtlich Level-Bauteile aus der Kampagne. So kämpfen wir uns durch einen Lagerkeller mit Drahtverschlüssen, der auch im zwölf Minuten langen Falludschah-Trailer zu sehen ist, den Dice bereits veröffentlicht hat. Darin muss der Held im Keller eine Bombe entschärfen, wir hingegen ballern uns einfach durch.

Doch zurück zur Mission: Nachdem wir die zugehörigen Wächter umgepusht und den PLR-Überläufer aus seinem Badezimmer gerettet haben, bringen wir ihn zur Straße runter, wo ein US-Konvoi wartet. Dabei laufen wir knapp eine Minute lang durch einen Hausabschnitt, in dem nicht passiert. Nun gut, wir sind ja nicht in Modern Warfare 3, wo ständig acht Helikopter durch die Decke explodieren müssen. Ein bisschen mehr Action hätte dieser Passage

aber nicht geschadet. Auf der Straße erwartet uns dafür ein Inferno: Der Überläufer steigt in einen Truppentransporter ein, der Konvoi rollt los – und eine Rakete schlägt ein. Überfall! Von Dächern und Balkonen aus beharken feindliche Heckenschützen die Transporter, wir müssen den Weg freikämpfen. Dabei sind auch erstmals (zumindest zurückhaltende) Absprachen gefragt, einfach vorpreschen und losballern geht bei der feindlichen Übermacht schlicht nicht. Wirklich hochgradig taktisch ist diese Koop-Passage aber ebenfalls nicht, wir rufen uns einfach zu, wo wir in Deckung gehen, und wo Feinde stehen. Falls unser Kamerad zu Boden geht, haben wir mehrere Sekunden Zeit, ihn zu heilen. Außerdem kann er derweil selbst am Boden entlang kriechen und mit der Pistole auf Gegner feuern. So krabbelt er beispielsweise um eine Ecke, um aus der Schusslinie zu entkommen, damit wir

Überfall!

ihn ungefährdet heilen können. Erst wenn das Zeitlimit verstreicht oder bei den Helden fallen, ist die Mission verloren. Unterm Strich entpuppt sich die Koop-Mission keineswegs als schlecht oder langweilig, aber eben auch nicht als spektakulär – ein Durchschnittseinsatz ohne große Höhe-, aber auch ohne schlimme Tiefpunkte. Für eine groß angekündigte Neuerung ist das alles trotzdem etwas dünn, die neuen Spec-

Ops-Modi von **Modern Warfare 3** spielen sich origineller. Wobei wir auf die kooperativen Fahrzeug-Einsätze von **Battlefield 3** gespannt sind. So ein Helikopter-Tandem klingt allemal spannend. **GR**



Nur echt mit 64 Spielern

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Conquest-Schlachten machen wieder einen Heidenspaß, aber mal ehrlich: Hatte wirklich jemand geglaubt, dass Dice diesen lebenswichtigen Modus in den Sand setzt? Die Jungs können Conquest, haben's immer gekonnt. Nur die gute, alte Commander-Funktion fehlt mir, sie hatte Battlefield 2 noch etwas mehr Taktikwürze verliehen. Der Koop-Modus wiederum hat mich ein wenig enttäuscht, aber sei's drum, für eine Dreingabe ist er trotzdem eine feine Sache. Dice müsste ihn ja nicht entwickeln, Battlefield 3 ist auch so schon umfangreich genug. Das einzige, was ich wirklich, wirklich nicht verstehe, sind der Menüverzicht und der Battlelog-Zwang (siehe Kasten oben). Schon klar, das hat mit der spielerischen Qualität von Battlefield 3 nichts zu tun. Benutzerfreundlichkeit aber sieht anders aus, ganz anders.

Potenzial: Ausgezeichnet



Wenn der Koop-Kumpel zu **Boden** gegangen ist, können wir ihn aufrichten. Danach ist er wieder voll kampftauglich.



Auch das zerstörte **New York** dient als Schauplatz für diverse Zwei-Mann-Einsätze.

⊕ Stärken

- + temporeiche Gefechte
- + stimmiges Kartendesign
- + motivierendes Belohnungssystem

⊖ Schwächen

- Funktioniert die Balance?
- vergleichsweise veraltete Technik

Modern Warfare 3

Bilder-Warnung

Die Bilder des Artikels stammen aus einem älteren Video der Xbox-360-Version von **Modern Warfare 3**. Infinity Ward hat uns auf der Gamescom keine neuen Screenshots zur Verfügung gestellt.

Einer schießt gut, zwei schießen besser. Auf der Gamescom haben wir den Koop-Modus von Modern Warfare 3 ausprobiert. Hat uns gut gefallen!

Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward (Call of Duty: Modern Warfare 2, GS 01/10: 89 Punkte)**
Termin: **8. November 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7444

Dass die Kampagne von **Modern Warfare 3** ähnlich kurz werden dürfte wie die der Vorgänger, ist wahrscheinlich. Auch wenn Infinity Ward nach eigener Aussage zumindest versuchen wird, die Kampagne ausführlicher zu gestalten, rechnen wir damit, nach maximal zehn Stunden den Abspann zu sehen. Gut, dass **Modern Warfare 3** abseits der Story-Kampagne nicht nur den obligatorischen Multiplayer-Teil bieten wird, sondern auch diverse Koop-Missionen, kurz Spec Ops genannt. »Kennen wir doch schon«, wollten wir auf der Gamescom rufen, wurden aber schnell eines Besseren belehrt. Zwar gab's die auf zwei Spieler ausgelegten Mini-Aufträge schon in **Modern Warfare 2**. Im dritten Teil werden die Koop-Gefechte aber um spannende Ideen erweitert.

Wie schon in **Modern Warfare 2** wird der Spec-Ops-Modus unabhängig von der Solo-Kampagne wählbar sein und exklusive, auf zwei Spieler abgestimmte Missionen bieten. Wie viele das sein werden, hat uns Infinity Ward zwar nicht verraten, doch verräteri-

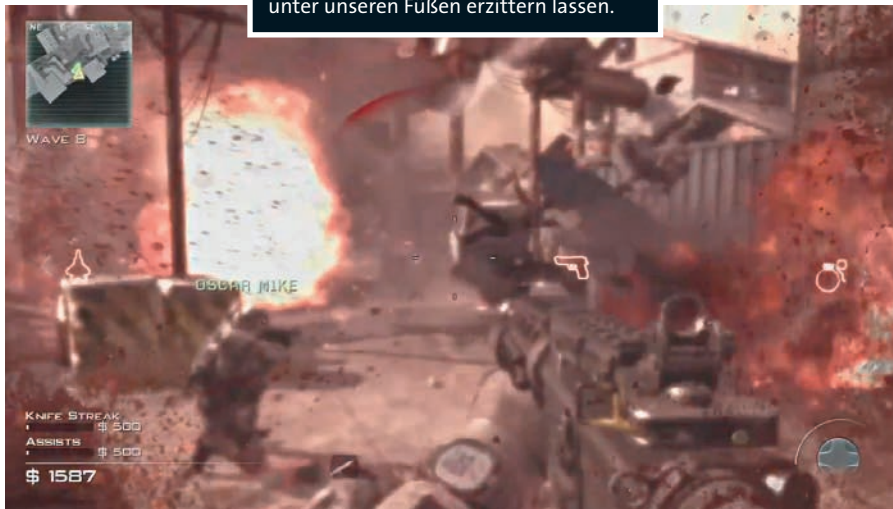
sche Platzhalter-Zeilen in den Menüs der uns gezeigten Preview-Version lassen vermuten, dass mindestens zwei Dutzend Aufträge auf uns warten, also in etwa so viele wie in **Modern Warfare 2**. Anders als im Vorgänger sind die Spec-Ops-Missionen in zwei

Modi unterteilt, »Survival« und »Mission«. In Ersterem gilt es, mehrere Wellen angreifender Feinde zurückzuschlagen, vergleichbar mit den Zombie-Scharmützeln aus **Call of Duty: Black Ops**. In »Mission« lösen wir zu zweit kleinere Aufträge. Beide Spielmodi



In **London** stellen wir uns im Survival-Modus immer stärkeren Gegnerwellen.

In Welle 8 arbeiten die Feinde bereits mit mächtigen **Knallkörpern**, die den Boden unter unseren Füßen erzittern lassen.



Für einen erfolgreichen **Messerangriff** im Survival-Modus gibt's immerhin 500 virtuelle Dollar.

Kawumm zum Kaufen

Im Survival-Modus schalten wir nach und nach immer bessere **Waffen** frei, die wir dann mit unseren hart verdienten virtuellen Dollar kaufen können. Später gibt's sogar extrastarke **Luftunterstützung**.

WEAPON ARMORY	
Fully automatic, all purpose weapon.	
Refill Bullet Ammo	\$ 750
Classified	
Model 1887	Owned
USAS 12	\$ 2000
M16A4	\$ 3500
AK-47	\$ 4000
Classified	
Classified	
ACR 6.8	\$ 5000
M60E4	\$ 8000
\$ 5643	SHARE \$500 X BACK B

AIR SUPPORT ARMORY	
Delta Force allies dropped in via chopper.	
Predator Missile	\$ 2000
Delta Squad	\$ 3000
Riot Shield Squad	\$ 5000
Classified	
Classified	
\$ 9724	SHARE \$500 X BACK B

werden je nach Leistung mit Sternen (maximal drei) belohnt. Wir haben sowohl »Survival« als auch »Mission« auf der Gamescom ausprobiert – und sind höchst angetan.

Gemeinsam mit einem Infinity-Ward-Mitarbeiter starten wir eine »Survival«-Karte, ein verlassener Wochenmarkt inmitten von Pa-

nächste. Dann noch eine und so weiter. Der Schwierigkeitsgrad der Angriffe nimmt stetig zu. Wo anfangs noch eine Handvoll standardmäßig bewaffneter Söldner angerannt kommt, besitzen die Burschen im Verlauf immer bessere Waffen, tragen Schutzwesten oder lassen Jagdhunde los. Damit nicht genug, greifen bald die aus **Modern Warfare 2** bekannten Juggernaut-Soldaten an, und selbst Kampfhelikopter schickt man uns alsbald vor den virtuellen Gewehrlauf oder man nebelt uns mit

Giftgas ein. Um den Gegnerhorden Herr zu werden, ist Taktik gefragt. Investiere ich mein Geld in Blendgranaten oder ein besseres Gewehr? Platziere ich die stationäre Gatling-Gun im Eck, wo sie geschützt ist, aber nur einen Teil der Straße überblickt oder mitten auf dem Marktplatz? Allerdings überzeugen die Feinde mehr durch Masse als durch Klasse. **Call of Duty**-typisch neigen die Soldaten häufig zum blinden Vorstürmen und pfeifen auf Vorsicht, die Gatling steht auf dem Marktplatz also schon richtig.

Nach 15 erfolgreich absolvierten Gegnerwellen wechseln wir zum »Mission«-Modus. Das sind kurzweilige Mini-Aufträge, die maximal zehn Minuten dauern und kleine Geschichten erzählen sollen. Auf der Karte »Invisible Threat« etwa schlüpft einer der Spieler in eine Juggernaut-Rüstung, um in einer stark umkämpften New Yorker Stra-

ßenschlucht acht Sprengfallen zu entschärfen, während ihm der andere Spieler von einem Balkon aus mithilfe eines Präzisionsgewehrs Deckung gibt. Dabei ist Koordination gefragt, denn der Juggernaut ist zwar schwer bewaffnet, aber langsam und dadurch ein leichtes Ziel. Nur durch cleveres Lotsen des Infinity-Ward-Manns und dessen gezielte Schüsse erreichen wir alle Bomben. Unser erster Eindruck: Die gezeigten Spec-Ops-Missionen machen einen Heidenspaß! Hoffentlich fallen auch die anderen Aufträge ähnlich unterhaltsam aus. **DM**

Zwei gegen den Rest der Welt.

ris. Nur mit einer Pistole bewaffnet blicken wir auf einen tickenden Countdown. Ein Alarmsignal ertönt, und schon biegen die ersten Feinde ums Eck, wild ballend und mit Granaten werfend. Wir hechten in Deckung und erwidern das Feuer. Einige Augenblicke später liegen alle Gegner am Boden, ein befriedigendes »Welle 1 überlebt« erscheint, gesammelte Erfolge (etwa für Trefferserien) werden in virtuelles Geld umgerechnet. »Jetzt schnell zur Waffenkiste und aufmunitionieren«, ruft uns der Infinity-Ward-Mann übers Headset zu. An der Waffenkiste können wir neue Knarren erstellen und – wenn es der Geldbeutel zulässt – diese mit Upgrades wie etwa Rotpunkt-Visieren versehen.

Viel Zeit zum Shoppen bleibt uns allerdings nicht, denn schon nach 20 Sekunden rollt die nächste Gegnerwelle an. Danach die



Call of Koop

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Mit einer kurzen Solo-Kampagne kann ich leben, wenn der Koop-Teil von Modern Warfare 3 tatsächlich so spaßig wird, wie es meine Gamescom-Testpartien zumindest vermuten lassen. Dass die Spieler nur vorkommen, wenn sie clever zusammenarbeiten, gepaart mit dem coolen Belohnungssystem, dürfte langfristig an den Monitor fesseln. Ich freue mich schon darauf, mit Fabian auf Sternejagd zu gehen. Im höchsten Schwierigkeitsgrad natürlich.

Potenzial: Sehr gut

Borderlands 2

Mehr Leben und Abwechslung auf Pandora: Die Gamescom-Demo von Borderlands 2 hat schon eine Menge Spaß versprochen. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Take 2** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/11: 68 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7543

Unter den Gegnern sind auch solche **Powerloader**, die ordentlich zulangen können.



Laut dem Entwickler Gearbox sind die meisten Fortsetzungen nicht viel mehr als Map-Packs mit zusätzlichen Missionen. Um diesen Fehler bei **Borderlands 2** nicht auch zu machen und die Fans nicht mit Fließbandware vor den Kopf zu stoßen, versucht man, die Elemente vom Vorgänger **Borderlands** zu evolutionieren und in ein technisch aufwändiges Spielgerüst zu packen. Die Gamescom-Demo führt uns wieder nach Pandora, **Borderlands 2** spielt auf dem gleichen Planeten wie der erste Teil. Nur bekommen wir jetzt auch frostige Regionen zu sehen. Vor uns erhebt sich eine Tundralandschaft, Schneeverwehungen und bizarre Eisgebilde

bestimmen den Charakter dieses Abschnitts. Ein Eisgebilde, das beinahe wie ein Baum aussieht, sticht besonders hervor. Als wir es genauer in Augenschein nehmen wollen, bricht ein haariges Monster aus dem hohlen Stamm. Eine Schrift verrät, dass

es sich bei dem affenähnlichen Wesen um einen Bullymong handelt. Doch völlig egal, wie es heißt – dem Vieh knurrt offensichtlich der Magen. Und da es im ewigen Eis nichts anderes gibt, stürzt es sich auf die einzige Lebensform, die es finden kann: uns!

➕ Stärken

- + lebendige Welt
- + größer als der Vorgänger
- + charmante Cel-Shading-Optik

➖ Schwächen

- Wird die Story so mau wie in Teil 1?



In der Eiswüste greifen uns ausgehungerte **Bullymong** an.



Die Welt von Borderlands 2 ist voller **bizarrer Geschöpfe**, die uns an den Kragen wollen.

Zum Glück haben wir die Waffe bereits im Anschlag und pumpen das Biest mit Blei voll – in diesem eisigen Klima hilft man dem Frierenden schließlich gerne. Kugel um Kugel landet im Pelz des Schneemonsters, bis es schließlich alle Viere von sich streckt. Aus Sicht des Umweltschutzes etwas heikel: Wir tragen eine Wegwerfwaffe bei uns. Diese Ballermänner lädt man nicht nach, sondern wirft sie im hohen Bogen weg, sobald keine Kugeln mehr im Magazin stecken. In der Hand materialisiert sich anschließend wie durch Zauberei eine neue Puste. Natürlich gibt es auch herkömmliche Bleispritzen, bei denen wir das Magazin wechseln müssen. Sämtliche Waffen lassen sich beidhändig benutzen (vorausgesetzt, man hat zwei Exemplare im Gepäck), und die unterschiedlichen Bauteile kann man coolerweise an anderen Fabrikaten anschrauben, um sich abgedrehte Unikate zusammenzustellen.

Im nächsten Abschnitt geht es deutlich hitziger zu – und das nicht nur im Hinblick aufs Klima: In einer ausgedörrten Endzeitwüste voller schäbiger Holzhütten und aus Schrottmaterial zusammengezimmerter Bastionen treffen wir auf die Bandits, einen Haufen Nomaden. Das Motto der Bandits

lautet: große Magazine, viele Kugeln, Riesenspaß. Entsprechend sehen die klobigen Schießprügel auch aus. Ob klobig oder nicht, uns kommen die Dinger für das folgende Feuergefecht gerade recht. Neben unzähligen Fußtruppen, die mit Pistolen und Beilen zum Angriff blasen, stellt sich uns auch ein dickerer Brocken entgegen: Der »Nomad Torturer« versteckt sich hinter einem stählernen Schutzschild, an den ein schreiender Zwerg gekettet ist. Der wird zur unverhofften Hilfe im Kampf. Ballern wir nämlich die Fesseln weg, nimmt der Geschundene Rache an seinem Peiniger. Der Kampf David gegen Goliath geht in diesem Fall zwar zugunsten des Riesen aus, doch immerhin hat der Zwerg die Gesundheitsleiste des Foltermeisters angekratzt.

Eigenständiges Handeln können wir aber nicht nur beim wütenden Zwerg beobachten, sondern auch sonst: Die Gegner suchen die Umgebung nach Objekten ab, die sie als Waffe benutzen könnten, sofern ihre Munition zur Neige gegangen oder die Axt zerbrochen ist. Laut dem Entwickler Gearbox sollen die Widersacher all das tun können, was ein menschlicher Spieler auch tun kann. So soll die Welt von **Borderlands 2** im-

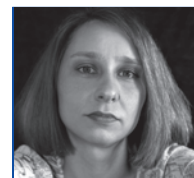
mer in Bewegung und glaubhafter als im Vorgänger sein. Außerdem ist das Spiel etwa drei Mal so groß wie der erste Teil, und alle markanten Punkte, die man zum Beispiel von einem Berg aus sieht, darf man tatsächlich auch bereisen.

Große Magazine, viele Kugeln, Riesenspaß!

Borderlands 2 teilt sich in mehrere Abschnitte auf (darunter die Eiswüste und die Einöde). Auf der Karte können wir während der Präsentation noch einen Sumpf ausmachen, doch Informationen dazu will uns Gearbox selbst auf gezielte Nachfrage nicht geben. Unabhängig davon, was wir bisher noch nicht wissen, macht uns das, was wir gesehen haben, ziemlich heiß auf **Borderlands 2**. Nicht zuletzt dank der riesigen Welt, die wir im Koop mit bis zu drei weiteren Spielern erkunden können. Wir befürchten, dass **Borderlands 2** ein ähnlicher Zeitfresser wie der erste Teil werden wird. Doch wie gut, dass das Spiel erst 2012 erscheinen soll. In diesem Jahr hätten wir es nicht mehr unterbringen können. **KS PET**



Die mächtigen **Wummen** dürfen wir uns in Borderlands 2 zum Teil selbst zusammenschrauben.



Bitte mit Handlung

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Am ersten Borderlands hat mir bei Weitem nicht alles gefallen, aber das Müdeste war noch immer die verkorkste beziehungsweise nicht vorhandene Handlung. Dabei ging's doch so gut los. Wenn Gearbox zusammen mit all den Verbesserungen bei Borderlands 2 auch noch gescheite Quests rund um eine gescheite Handlung ins Spiel packt, dann kann Borderlands 2 auch für Solisten interessant werden. Ansonsten wird der Titel seinen Reiz wieder hauptsächlich aus dem Koop-Modus ziehen.

Mass Effect 3

Verkommt Biowares SciFi-Epos tatsächlich zum Simpel-Shooter? Wir haben Mass Effect 3 auf der Gamescom gespielt - und können aufatmen.

Von Daniel Matschijewsky



Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **8. März 2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7230

Das Erste, was wir in der Gamescom-Demo von **Mass Effect 3** zu sehen bekommen, ist ein bal-lender Shepard. Wie schon zuvor auf der E3 und in jedem bislang veröffentlichten Trailer. Man könnte glauben, nach dem eh schon recht actionlastigen Vorgänger streiche der dritte Serienteil

das Rollenspiel komplett und mutiere zum reinrassigen Shooter. Doch gerade, als wir protestieren wollen, öffnet der Bioware-Mann Michael Gamble das neue Charaktermenü. Wir sehen Statistiken, stufenweise ausbaubare Talente. Bevor wir den Stift zücken können, schließt Gamble das Fenster: »Erst will ich euch etwas anderes zeigen«. Wir sind äußerst gespannt.

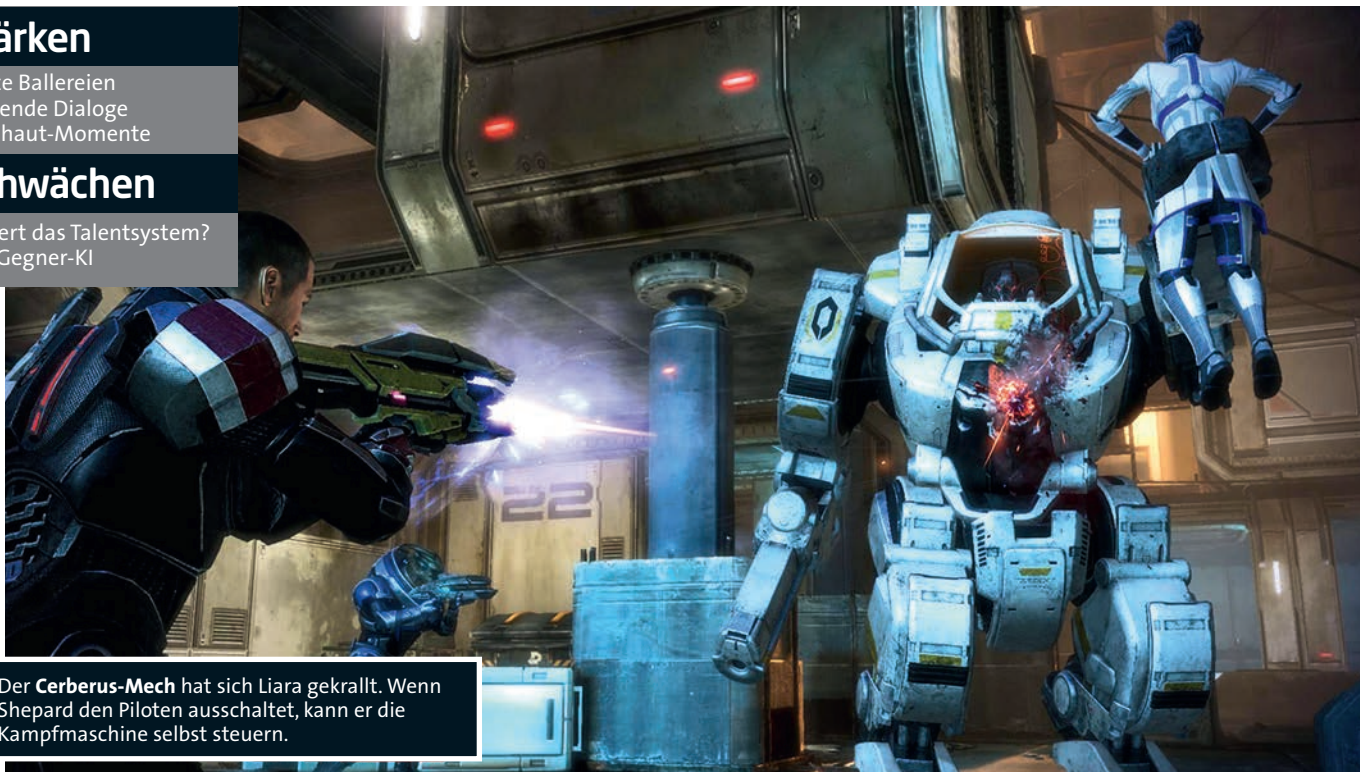
Gamble startet die allererste Mission von **Mass Effect 3** – und beschert uns damit eine ordentliche Gänsehaut. Denn das Programm wirft uns völlig unvermittelt in ein erschreckendes, apokalyptisches Szenario. Nicht irgendwo im All, sondern in einer Großstadt auf unserem Heimatplaneten, der Erde. Wolkenkratzer stehen in Flammen, in der trüben Bucht liegen Trümmer einge-

+ Stärken

- + rasante Ballereien
- + spannende Dialoge
- + Gänsehaut-Momente

- Schwächen

- Motiviert das Talentsystem?
- maue Gegner-KI



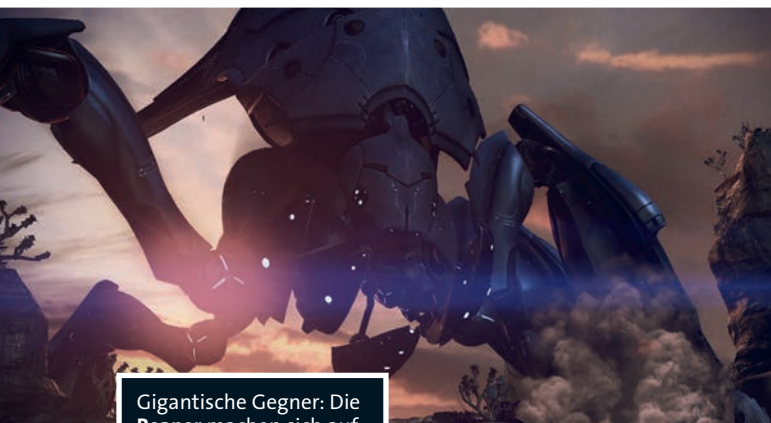
Der **Cerberus-Mech** hat sich Liara gekrallt. Wenn Shepard den Piloten ausschaltet, kann er die Kampfmaschine selbst steuern.



Auf der Erde bekommen wir es mit mutierten Kannibalen zu tun.



Mit seinem **Omniblade** teilt Shepard nun auch im Nahkampf aus.



Gigantische Gegner: Die **Reaper** machen sich auf der Erde breit.



Jede **Waffe** lässt sich an Werkbänken durch Upgrades modifizieren.

stürzter Brücken; Schüsse, Explosionen und orchestrale Musik mischen sich zu einer schaurigen Komposition der Zerstörung. Noch unheimlicher sind all die Reaper, gigantische Riesenmaschinen, die durch die Stadt stapfen und alles niederreißen, was sich ihnen in den Weg stellt. Shepard steht auf einer Landeplattform, vor ihm das Panorama der Verwüstung. »Los jetzt!«, ruft General Anderson, der neben dem Commander auftaucht. »Wir müssen hier weg!«

Mehr Rollenspiel als in Mass Effect 2!

Auf dem Weg zu einer Funkstation erleben wir einige Schusswechsel mit mutierten Kannibalen, hechten von Deckung zu Deckung und feuern gezielte Salven auf das Gesock ab. Das kennen wir alles schon aus **Mass Effect 2**, nur nicht inmitten eines solchen Spektakels. Da brechen unvermittelt Vorsprünge weg, stürzen Raumschiffe ab oder fliegen ganze Gebäude in die Luft. Dazwischen immer wieder ruhige Momente. So trifft Shepard auf einen kleinen Jungen, der sich in einem Luftschacht verkrochen hat und selbst auf gutes Zureden nicht herauskommen will. Wenige Sekunden später ist er plötzlich verschwunden. Als wir den Bub am Ende der Mission wieder treffen, kommt es zu einer herzzerreißenden Szene – die wir aber nicht verraten möchten. Sagen wir einfach, sie ist ein Paradebeispiel

dafür, wie gut es Bioware versteht, den Spieler emotional zu packen.

Nach der Gänsehaut-Präsentation spielen wir **Mass Effect 3** selbst an und erleben erstmal wenig Neues. Okay, Shepard kann nun mit Purzelbäumen ausweichen, in Deckung hechten und Gegner im Nahkampf mit seiner Omniblade-Energieklinge durchbohren. Letzteres ist aber fast nie notwendig, weil wir die (abermals nicht sonderlich intelligenten) Feinde bevorzugt aus der Distanz beharken. Dann werfen wir allerdings einen Blick auf das neue Charaktermenü, das komplexer ausfällt als in **Mass Effect 2**. So besitzt nun jede Heldenklasse acht Talente, die sich durch Levelaufstiege in bis zu sechs Stufen ausbauen lassen. Der Clou dabei: Ab Stufe 3 müssen wir uns bei jeder Fertigkeit für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden. Dem Adrenalinstoß des Soldaten etwa verpassen wir mehr Wucht, oder wir erweitern seinen Wirkungskreis. Mit dem Talent »Kryo-Munition« frieren wir Gegner länger ein oder stattdessen auch unsere Begleiter mit den praktischen Eisgeschossen aus. Das mag Rollenspiel-Puristen zwar weder innovativ noch sonderlich vielseitig erscheinen, eine Steigerung im Vergleich zum Vorgänger ist das neue Talentsystem aber allemal. Insbesondere, weil es zum Herumprobieren einlädt, denn investierte Fähigkeitspunkte lassen sich jederzeit zurücksetzen und neu verteilen. So entfällt auch die Gefahr, Shepard und seine KI-gesteuerten Kameraden zu »verskillen«. Noch mehr Spezialisierungs-Tüftelei erlauben die neu-

en Werkbänke, über die Shepard immer mal wieder stolpert. Hier können wir unsere Waffen mit Upgrades, die wir in Kisten oder bei erledigten Feinden finden, nachhaltig und vor allem direkt im Gefecht aufwerten. Praktisch, denn so müssen wir nicht mehr wie bisher erst auf unser Schiff, die Normandy, zurück, um bessere Ausrüstung zu bekommen. Allerdings muss sich erst noch zeigen, wie motivierend das Basteln an den Knarren ausfällt. In Sachen Vielfalt hatte sich das erste **Mass Effect** (im zweiten Teil gab es keine Waffen-Upgrades) hier nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Dennoch steckt in **Mass Effect 3** schon jetzt mehr Rollenspiel als im Vorgänger. Und das ist doch eine gute Nachricht. **DM**



Gänsehaut-Finale

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Nachdem ich Mass Effect 3 nun endlich selbst spielen durfte, bin ich in gleich doppelter Hinsicht beruhigt. Zum einen vermag es Bioware abermals, mich emotional zu packen (die Szene mit dem Jungen!). Zum anderen steckt nun deutlich mehr Rollenspiel drin. Das neue Charaktersystem mag zwar nicht so komplex ausfallen, wie es sich viele Genrefans wünschen dürften. Mehr als ein simpler Shooter ist das Science-Fiction-Epos aber allemal.

Potenzial: Sehr gut

Batman Arkham City

Wir haben die Fledermaus durch finstere Gassen gelenkt, Catwoman aus den Händen von Two Face befreit und des Riddlers Rätsel gelöst. Arkham City verspricht, ein ähnlich großer Spaß wie der Vorgänger zu werden – bei deutlich verlängerter Spielzeit. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady Games (Batman: Arkham Asylum, GS 11/09: 87 Punkte)**
Termin: **Oktober 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6989 Auf DVD: Preview-Video

London, die Europazentrale von Warner Brothers. Wir machen es uns allein (oder zumindest fast, ein paar Warner-Vertreter sind auch anwesend) in einem Kinosaal mit Gamepad in der Hand bequem und spielen auf einer dekadent riesigen Leinwand mit entsprechender Beschallung einen umfangreichen Demo-Abschnitt von **Batman: Arkham City**, dem heiß ersehnten

Nachfolger von **Arkham Asylum**. Gut, es ist »nur« die Xbox-360-Version, aber wir wollen nicht meckern, schließlich klappte die Portierung des Vorgängers einwandfrei. Insofern machen wir uns über die Qualität der PC-Variante erstmal keinen Kopf, sondern flattern gleich los.

Genauer gesagt schleichen wir los, zum Demo-Beginn lenken wir nämlich nicht Batman, sondern Catwoman, den zweiten spielbaren Charakter von **Arkham City**. Die Katzenfrau setzt auf Heimlichkeit und kann unter anderem an (bestimmten) Decken entlangkriechen, um unbedarfte Wächter von oben auszuknocken. So brechen wir mit der Samtpfote ins Domizil von Two-Face ein, um den Safe des Doppelkopfs zu knacken.



Das Freeflow-Kampfsystem ermöglicht auch in Arkham City wieder butterweiche und herrlich anzuschauende Klopereien gegen mehrere Gegner.

Weil es in Arkham City keine Fahrzeuge gibt, muss Batman sich eben auf seinen **Gleitflug** verlassen, um schnell von A nach B zu kommen.

⊕ Stärken

- + offene Welt
- + tolles Kampfsystem
- + dichte Atmosphäre
- + mehrere spielbare Charaktere

⊖ Schwächen

- kein echter Koop-Modus
- Motiviert die Handlung durchgehend?

Um da ranzukommen, prügeln wir uns zunächst durch eine Gruppe muskelbepackter Schergen. Auf den ersten Blick sieht es aus, als habe die zierliche Katzenfrau keine Chance gegen die Brutalos – doch schnell kehrt das vertraute Gefühl aus **Arkham Asylum** zurück: Wir haben das Geschehen dank des Freeflow-Kampfsystems vollkommen unter Kontrolle. Fließend weichen wir aus, wirbeln herum, kontern Angriffe, lassen die Peitsche knallen und ziehen die bösen Jungs zu uns heran, um ihnen einen ordentlichen Schlag zu verpassen. Zunächst sind wir allerdings noch etwas eingestoppt, und Catwomans Stupsnäschen bekommt den einen oder anderen Hieb ab – das können wir nicht auf uns sitzen lassen. Und tatsächlich, je länger wir durch die Reihen der Gegner fegen, desto mehr fühlen wir uns zuhause. Als der letzte Finsterling in Zeitlupe auf die Bretter sinkt, können wir uns ein Grin-

Offen eingesperrt

Obwohl man sich in Arkham City frei bewegen kann, hat die Spielwelt ihre Grenzen in Form der Gefängnismauern. So lässt Arkham City dem Spieler zwar alle Freiheiten, beschränkt sich aber auf einen kleineren **Ausschnitt** der Stadt Gotham City. Schon in Arkham Asylum kann man die Pläne für das Vorhaben »Arkham City« im Büro von Irrenhausleiter Quincy Sharp finden.



Hintergrund Batmans Werdegang

Der dunkle Ritter hat viele Gesichter. Aber wer ist Batman eigentlich? Zunächst einmal ist da Superman, der in den 30ern zum Kassenschlager avanciert. Comicautor Bill Finger und Zeichner Bob Kane wollen etwas vom Comichelden-Kuchen abhaben und erschaffen Bat-Man, dem die beiden schon ganz zu Anfang sein Fledermaus-Kostüm verpassen.

Der »The Batman« genannte Held tritt zum ersten Mal im Mai 1939 in der 27. Ausgabe der Detective Comics auf. Im selben Jahr enthüllt Kane Batmans Hintergrund: Als Kind muss er den Mord der Eltern beobachten und schwört, Gotham City vom Verbrechen zu befreien.

Nach dem Zweiten Weltkrieg darf der Fledermausmann nicht länger töten und wird in immer kuriosere Abenteuer geschickt (Welt-raum, Science Fiction). In den 60ern erhält Batman

durch die trashige Fernsehserie einen gewaltigen Popularitätsschub. Die Inhalte der Comics orientieren sich fortan an denen der Serie. Als 1968 die letzte Folge der Serie ausgestrahlt wird, sieht DC die Chance, Batman wieder ernsthafter werden zu lassen.

Die wieder düsteren Comics kommen bei den verbliebenen Fans gut an, dennoch sinken die Verkaufszahlen weiter. Autorenlegende Frank Miller bewirkt 1985 mit »The Dark Knight Returns« das Wunder, auf das DC gehofft hat: Das Werk schlägt ein wie eine Bombe, die Leser wollen mehr vom dunklen Batman. Auch Tim Burton trägt mit »Batman« und »Batmans Rückkehr« in Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre zur neuen Popularität bei.

1997 ist Joel Schumacher dafür verantwortlich, dass Batman erneut in der Versenkung verschwindet: Sein Film »Batman & Robin« ist ein künstlerisches Desaster. 2005 schafft es Christopher Nolan mit »Batman Begins«, den dunklen Ritter neu zu erfinden und ihn wieder kinotauglich zu machen. **MW**



Paul Dini, Autor von Arkham City hat auch an Batman-Comic-Serien gearbeitet.

sen nicht verkneifen. Als die Katzenfrau schließlich den Tresor öffnet, schiebt sich allerdings eine Waffe ins Bild. Das Grinsen auf unserem Gesicht erlischt schlagartig.

Dann eine Einblendung: »24 Stunden später«. Nun lenken wir den dunklen Ritter höchstpersönlich. In Catwomans körperbetonter Lederkluft sollen wir nur rund zehn Prozent der Spielzeit zubringen. So erkunden wir Arkham City, einen abgeriegelten und zum Gefängnis-Komplex umfunktionierten Stadtteil Gothams, in dem Massenmörder, Geistesranke und Verbrechergenies (kurz: Batmans Erzfeinde) zusammengepfercht hausen. Während wir mit wehen- dem Umhang auf einem Dach kauern und die nächtliche Stadt beäugen, versetzt ein kreisender Helikopter die Bassmembranen der Soundanlage in Schwingungen.

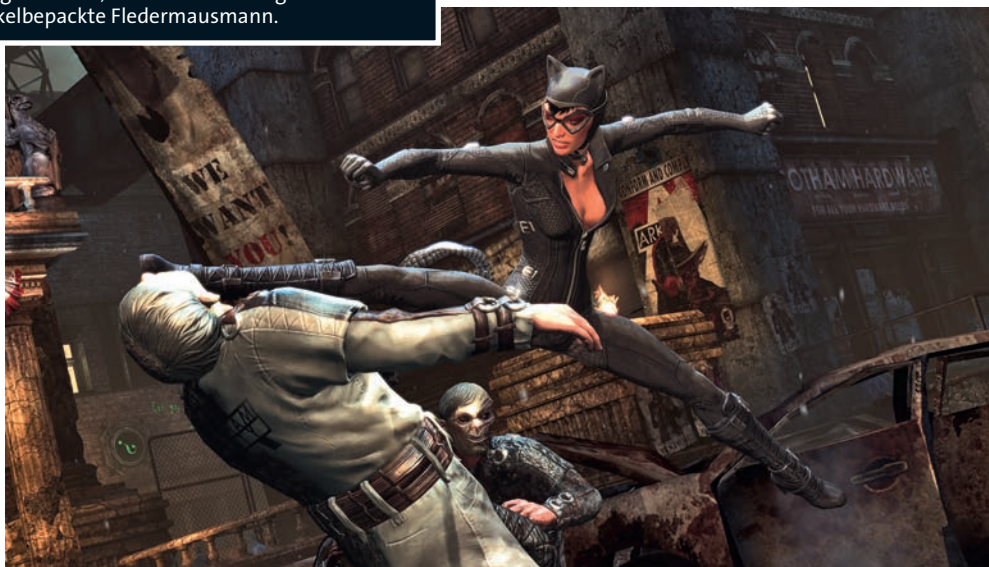
Wir packen per Tastendruck eines von Batmans Hightech-Spielzeugen aus und ha-

cken uns damit in den Hubschrauberfunk. Der Pilot meldet, dass Two-Face Selina Kyle (also Catwoman) in seiner Gewalt hat und sie im Gerichtsgebäude meucheln will. Schnell machen wir das heruntergekomme- ne Gebäude ausfindig – ab sofort markiert ein gespenstisches Bat-Signal dessen Position. Alternativ können wir unser Missions- ziel jederzeit über den Kompass am oberen Bildrand finden. Wir stürzen uns vom Dach, Batmans Umhang verwandelt sich in einen Gleitschirm. Während des Flugs werden an Häuserwänden, Vorsprüngen und Dächern Haltepunkte für den Enterhaken eingeblendet. So können wir uns an Mauern oder Wassertürmen einklinken und empor kata- pultieren, um über weite Strecken zu se- geln. Schließlich landen wir auf einem Was- serspeier und beobachten Schläger, die vor dem Gerichtsgebäude Wache schieben.

Genau wie **Arkham Asylum** gelingt auch **Arkham City** das Kunststück, die Steuerung trotz zahlreicher Funktionen und Fähigkei-

ten nicht zu überladen. Die Kämpfe folgen einem klar verständlichen Aktion-und-Reak- tion-Prinzip, das selbst Neulinge rasch ver- stehen. Wer sich ein wenig in den Freeflow- Kampf reinfuchst, fühlt sich seinen Gegnern überlegen und agiert auch so. Das merken wir, als wir uns die versammelten Schläger vornehmen. Wir visieren vom Dach aus einen Tunichtgut an, stürzen uns ihn hinab, werfen ihn zu Boden. Seine Gefährten wei- chen verängstigt zurück. Der plötzliche Auf- tritt des dunklen Ritters verursacht Panik unter den Verbrechern. Wir sind im Vorteil, knipsen schnell zwei Wächter aus, bevor sie wieder Mut fassen und angreifen. Faust- schlag, Tritt – ein Fiesewicht kommt von hinten und will zuschlagen – Ausweichma- növer, fließender Konter – der Angreifer sackt zu Boden – Sprung zurück, Faustkom- bo – ein weiterer Gauner wirft einen Stuhl nach uns – wir fangen das Objekt per Kon- ter ab, zielen kurz und werfen es in einer blitzschnellen Bewegung auf den nächsten Gegner. Geschafft! Dabei hätten wir an die-

Catwoman haut nicht ganz so wuchtig zu wie Kollege Batman, ist aber deutlich agiler als der muskelbepackte Fledermausmann.





ser Stelle nicht einmal prügeln müssen. Batman darf nämlich auch Rauchbomben zünden, um Widersachern zu entkommen. So vernebeln die Bomben die Gegnersicht und der Fledermausmann hat einige Sekunden Zeit, ungesehen zu entkommen.

Der Rest des Kapitels ist schnell erledigt: Wir schleichen ins Gerichtsgebäude und ein paar Stockwerke nach oben bis in den großen Verhandlungssaal. Dort will Two-Face Catwoman vor versammelter Mannschaft in einem Säurebecken versenken. Wir stürzen uns in die Menge, besiegen die Schurken in einem weiteren Freeflow-Kampf und befreien die Katzenfrau. Anschließend beschäftigen wir uns mit den Rätseln von **Arkham City**. Wir beginnen erneut auf einem Dach. Statt zum Gerichtsgebäude geht's für uns nun in eine andere Richtung. In einer Gasse entdecken wir ein paar Gangster, die sich aufgeregt über die neuesten Gerüchte unterhalten: Batman soll in der Gegend sein! Um die Jungs nicht zu enttäuschen, stellen wir uns natürlich prompt vor – Füße voran und direkt gegen den Kiefer eines Schurken. Im folgenden Kampf müssen wir darauf achten, einen grün markierten Gegner bis zum Schluss bei Bewusstsein zu lassen. Gesagt, getan: Im Handgemenge sparen wir den Gauner aus und packen ihn anschließend am Schlafittchen.



Zu Arkham City gehört auch ein altes **Naturkundemuseum**. Batman schleicht sich durch die Ausstellungstücke prähistorischer Tiere.

Comicfans werden in Arkham City auf viele bekannte Winkel der Batman-Welt stoßen – zum Beispiel die berühmt berüchtigte **Crime Alley**.

Im Würgegriff verrät er uns, dass der Riddler in Arkham City aktiv ist – prompt ploppen auf der Übersichtskarte die Herausforderungen des Rätselmachers auf. Dank der offenen Spielwelt haben wir direkt Zugriff auf alle Herausforderungen, die bis in den letzten Winkel der Stadt verteilt sind. Unser erstes Rätsel ist noch einfach zu knacken: Wir sollen ein Riddler-Fragezeichen aus einem kleinen Käfig herausholen. Also stellen wir uns auf eine gut sichtbare Bodenplatte und – Tattaaa! – die Metallkonstruktion öffnet sich. Dann zielen wir mit dem Batarang auf das Fragezeichen, und der Bumerang-Verschnitt apportiert die Trophäe. Die nächste Kopfnuss ist schon etwas kniffliger: Drei Fragezeichen sind an eine Hauswand gesprüht. Jedes mit einem druckempfindlichen Knopf im Punkt, wir sollen die Punkte zeitgleich aktivieren. Gitter zwischen den Fragezeichen verhindern, dass wir per Batarangwurf mehrere Ziele erfassen und nacheinander treffen. Die Lösung liegt im Gerätegürtel, und zwar in Form des aus **Arkham Asylum** bekannten Explosivsprays. Wir tragen es auf jeden der Punkte auf und drücken den Zünder. Kabumm! Alle drei Schalter werden zeitgleich aktiviert, die nächste Riddler-Trophäe gehört uns.

Gegen Ende unserer Verabredung mit Batman & Co. zeigt uns Warner noch ein Video. In der aufgezeichneten Sequenz sehen wir den dunklen Ritter an der Seite des KI-gesteuerten Bane: Zusammen müssen die beiden eine wahre Armee von Gegnern abwehren. Während Batman die Angreifer im bewährten Freeflow-Kampf erledigt, pflügt Bane mit roher Gewalt wie ein Footballspieler durch die Reihen. Diese Sequenz knüpft inhaltlich an einen kurzen Clip an, den man am Ende von **Batman: Arkham Asylum** zu sehen bekam. Wir fragen nach und Warner bestätigt: Es wird in **Arkham City** keinen regulären Koop-Modus geben, sondern nur Prügeleien an der Seite von KI-Begleitern. Blöd, denn einen Zwei-Spieler-Tanz mit Batman und Catwoman (oder möglichen anderen Charakteren) könnten wir uns wunderbar vorstellen. **KS / PET**

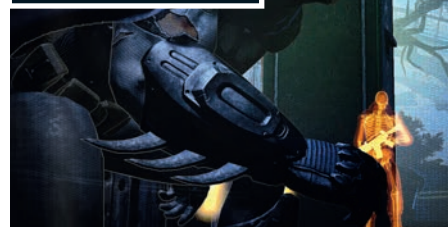
Detective-Mode

Der Detective-Mode ist einer der großen Kritikpunkte an **Batman: Arkham Asylum**. Man kann beinahe das komplette Spiel mit eingeschaltetem Röntgenblick durchlaufen. Dadurch macht man sich nicht nur die grandiose Atmosphäre kaputt, sondern auch die grundsätzlich spannende Suche nach den vielen Geheimnissen. In der Fortsetzung will man den Detective-Mode nun entschärfen: Bei eingeschalteter Detektivsicht verschwindet der Kompass am oberen Bildrand, was in der weiten Spielwelt ein deutlicher Nachteil ist. Alternativ dachte man bei Entwicklerstudio Rocksteady auch über ein Zeitlimit für die Benutzung nach, verwarf das Konzept aber wieder, weil Bruce Wayne niemals ein Gerät entwickeln würde, das sich selbst – und damit auch Batman – einschränkt.

Catwoman sieht in der **Katzensicht** nicht nur Gegner, sondern auch Gegenstände, die sie sich unter die Krallen reißen kann,



Schalten Sie bei Batman in den **Detective-Mode**, werden Gegner und besonders interessante Orte gut sichtbar vorgehoben.



Bitte mit Helden-Kitsch!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Arkham Asylum war schon fantastisch, Arkham City könnte noch einen draufsetzen. Auf jeden Fall wird's größer. Ich freue mich schon darauf, zwischendurch einfach mal die Stadt zu erkunden und Riddler-Rätsel zu lösen. Rocksteady darf bei dem ganzen Open-World-Spektakel nur nicht die Handlung vergessen. Batman ist mehr als Freeflow-Kloppereien und überdrehte Bösewichter. Batman ist auch immer ein schön düsterer und stets leicht verzweifelter Kampf gegen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Melodramatischer Helden-Kitsch eben, der einfach dazu gehört. Ohne wäre Arkham City nur ein Prügelspiel mit einem Typen im albernem Kostümchen.

Potenzial: Ausgezeichnet



Drachen gehören zu den mächtigsten Feinden in Skyrim. Unser armer KI-Kollege hat nicht den Hauch einer Chance gegen das Biest.

The Elder Scrolls 5 Skyrim

Ein zu kurzes, aber heftiges Vergnügen: Auf der Quakecon war Skyrim spielbar. Wir haben deutschlandexklusiv mitgeabenteuert.

Von Stephan Freundorfer und Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda (Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte)**
Termin: **11. November 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7271

Auf DVD: Preview-Video

Todd Howard hat ziemlichen Bammel. Wenigstens behauptet das der **Skyrim**-Hauptverantwortliche, als er uns neben einem knappen Dutzend internationaler Journalistenkollegen zum weltweit ersten Probespiel des kommenden fünften Teils der **Elder Scrolls**-Saga begrüßt. Die Entscheidung, die neueste Version von **Skyrim** auf id Softwares Haus-

messe, der Quakecon, erstmals von ausgewählten Pressevertretern spielen zu lassen, fiel nämlich erst vor knapp zwei Wochen. Und die Alpha-Version, die in einer Suite im 20. Stock des

Hilton Anatole in Dallas auf unsere begierigen Finger, Augen und Ohren wartet, ist gerade mal ein paar Tage alt. Da kann schon

einiges schief gehen. Schließlich will dieses Spiel nichts weniger sein als der Höhepunkt einer legendären Rollenspielreihe.



Unser Talent »Flammenball« eignet sich vor allem, um ganze Feindgruppen zu rösten.

+ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + eindrucksvolle Drachen
- + spannende Quests

- Schwächen

- Funktioniert die Klassenbalance?
- Motiviert die Geschichte?

Bei **NPCs** erfahren wir Gerüchte, kaufen Waren oder erhalten neue **Quests**.



Unsere **Talente** verbessern sich, je häufiger wir sie einsetzen.



Bereits das Erkunden der detaillierten **Spielwelt** macht enorm viel Spaß.



Nachts erhellen Nordlichter den Sternenhimmel. Das **Aussehen** unseres Helden können wir bis ins kleinste Detail festlegen.



Erste Überraschung: Wir dürfen einen völlig neuen Charakter erstellen und müssen nicht mit einem von den Entwicklern präparierten Helden losziehen. Trotzdem ist unser Inventar gut gefüllt, damit wir in unserer begrenzten Spielzeit mit dem gerade geborenen **Skyrim**-Frösling möglichst viel von der Welt erleben können. Der Heldeneditor ist so umfangreich, dass er selbst optionenverwöhnte **Elder Scrolls**-Fan zufrieden stellt. Zehn Rassen bevölkern die Weiten der Spielwelt. Wir entscheiden uns für einen Imperial, einen vom Leben gezeichneten Ur-einwohner, der Kampf und Magie gleichermaßen nutzt, und basteln noch ein wenig an unserem Äußeren herum: Schnittige Haare, cooler Bart, Kriegsbemalung um die Augen und eine Narbe auf die Wange, das muss erst mal genügen.

Die Erkundung von **Skyrim** beginnt in einer Höhle, wir entfliehen unserem düsteren Gefängnis, keuchen einen Anstieg empor und verschlafen in einer beschaulichen, sanft bewaldeten Hügellandschaft. Dank der Entwicklerhilfe können wir schon auf ein hübsches Repertoire an Waffen zugreifen, im fertigen Spiel wird man wohl zunächst mit leeren Händen und Taschen durch die **Elder**

Scrolls-Toskana streifen müssen. Wir aber können jetzt erst mal die Ausrüstung auswählen und anlegen: Waffen, Schilde oder Zaubersprüche lassen sich mit wenigen Handgriffen zu Favoriten machen, zwischen denen wir per Knopfdruck flink wechseln können. In unserem Fall heißen die Favoriten Langbogen beziehungsweise Einhandaxt, beide in Kombination mit unserer Lieblingszauberei: Feuerball-Magie. Trotz der Favoriten-Funktion fällt die Inventar-Verwaltung aber noch arg fummelig aus. So fehlen etwa die rollenspieltypische »Anziehpuppe« oder Hinweisfenster, die Waffen- und Rüstungswerte miteinander vergleichen.

Nur kurz bleiben wir allein in dieser Idylle aus scheuem Getier, bunten Blümchen und munterem Vogelgezwitscher. Eine Jägerin, begleitet von ihrem Hund, begrüßt uns aus der Ferne. Wir halten ein Schwätzchen, wollen aber im Moment nichts von den Waren haben, die sie uns anbietet. Als wir uns wieder auf den Weg machen wollen, entdeckt die naturverbundene Dame ein paar Meter weiter ein Erzvorkommen, zückt kurzerhand ihre Spitzhacke und klopft ein paar Brocken ab. Hätten wir entsprechendes Werkzeug dabei, könnten wir ebenfalls Erz klopfen.

Laut Howard sind es gut ein Dutzend verschiedene Bodenschätze, die sich abbauen und einschmelzen lassen. Crafting ist ein Riesenthema in **Skyrim**, wir machen bei unserem Ausflug mehr Bekanntschaft mit Berufen als mit bösen Buben. So kommen wir in das kleine Bauerndorf Riverwood, wo uns eine aufgeregte Alte von Drachen erzählt, die sie gesehen haben will, eine Behaup-

Hier gibt es so verdammt viel zu entdecken.

tung, die einer der Dorfbewohner kurz mit höhnischem Lachen quittiert. Der ortsansässige Schmied gestattet uns die Nutzung seines Handwerkszeugs. An der Schmiede könnten wir jede Menge Gegenstände fertigen; eiserne Dolche und Helme, Lederrüstungen und sogar unterschiedlichsten Schmuck. Könnten, weil uns die nötigen Rohstoffe fehlen, die ebenso wie Attribute und Effekte des jeweiligen Items auf einen Blick zu erfassen sind.

Rezepte für besonders exklusive Gegenstände gibt es übrigens nicht in **Skyrim**. Vielfäl-

Drachenjagd leicht gemacht



Wenn ein Drache **aus der Luft angreift**, sieht man mit handelsüblichen Waffen schnell alt aus. Wir greifen zum **Zauberspruch »Sturmwolke«**, dessen Blitzschläge den Lindwurm zur Bruchlandung zwingen. Nun noch ein beherzter **Gnadenstoß**, und schon gehört die Drachenseele uns.



Die **Skyrim-Dungeons** sind abwechslungsreicher als in Oblivion.



Bossgegner wie dieser **Drachepriester** erfordern spezielle Taktiken.

tigere berufliche Fähigkeiten zum Herstellen solcher begehrten Objekte eignet sich der Spieler durch das Investieren von Skill-Punkten an, was im Falle des Schmiedens dann die Verwendung hochwertigerer Materialien erlaubt. Ganz ohne besonderes Talent lässt sich allerdings die Werkbank des Schmieds benutzen, auf der wir Rüstung und Waffen dezent verstärken, sofern die nötigen Metallplatten oder Lederstreifen in unserem Gepäck zu finden sind. Ebenfalls

hättest Dich nie hier blicken lassen sollen!) schallt es uns in barbarischem Timbre entgegen. Pfeil und Axt leisten aber praktische Dienste und beenden das Leben der beiden Räuber rasch. Der erfolgreiche Waffengang beschert uns nicht nur eine Erhöhung des Pfeil&Bogen-Skills, wir finden auch ein Buch, das unsere Block-Fähigkeit im Nahkampf verbessert, sowie einige Goldmünzen und Lederklamotten.

Eine Unterhaltung in Riverwood hatte uns zuvor auf eine größere Stadt aufmerksam gemacht – Whiterun im Norden, der Dreh- und Angelpunkt in **Skyrim**. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt die wenigen Orte, die wir bereits gesehen oder von denen wir zumindest gehört haben. Zwar lassen sich bequem Marker setzen, die Schnellreise funktioniert aber erst, wenn der Zielfort früher tatsächlich schon einmal besucht wurde. So geht es also zu Fuß und quer durch die Pampa Richtung Norden. Die Nacht bricht an, spektakuläre Nordlichter erhellen den Himmel, Glühwürmchen und weiße Falter flattern um uns herum. Nach einer Bergkuppe dann plötzlich der weite Blick auf eine Ebene und auf Whiterun. Die Entwickler haben hier eine wunderbar atmosphärische High-Fantasy-Welt geschaffen, bei der schon das Verweilen auf Aussichtspunkten zu einem emotionalen Highlight wird. Das mittelalterliche Städtchen unter uns scheint zu schlafen; in der Mitte ragt der Bergfried auf, eine kleine Burg schmiegt sich wie suchtsuchend an den wehrhaften Turm. Drum herum stehen Häuser eng an

eng, durchzogen von verwinkelten Gassen, alles sanft umschlungen vom unregelmäßigen Rund der massiven Stadtmauer.

Auf dem Weg zum Stadttor kommen wir an einer Farm vorbei, auf der gerade drei Gestalten um einen erschlagenen Riesen stehen. Wir seien zu spät, um unsere Tapferkeit beweisen zu können, mokiert sich eine wilde Dame, die uns als Alea die Jägerin vorgestellt wird. Die ablaufende Spielzeit im Nacken verzichten wir auf tieferschürfendes Wortgeplänkel und hasten weiter gen Stadt. Wir passieren Ställe und ein paar freistehende Bauernhäuser, wandern den Weg an einem Bach und der gewundenen Stadtmauer entlang bis zum Tor, wo uns eine Wache recht unfreundlich mitteilt, dass um diese Zeit nur in die Stadt käme, wer ernsthafte Geschäfte zu erledigen hätte. Wir beginnen ein Gespräch und haben diverse Dialogoptionen: Wollen wir von einem angeblich ach so dringenden Auftrag reden, der uns herführt, unser Gegenüber also mit Worten überzeugen? Wollen wir mit ein paar Goldmünzen einen Bestechungsversuch starten? Oder dem Burschen gar Gewalt androhen? Wahrscheinlich keine gute Idee. Leider werden wir plötzlich von Todd Howard aus unseren Überlegungen gerissen. Schon vorbei? Kann doch gar nicht sein! Aber es ist wahr, unser Quakecon-Ausflug muss hier enden, selbst fünf Stunden hätten wohl kaum ausgereicht, um dieses Epos auch nur ansatzweise zu erkunden. Wir kommen wieder. Bald, ganz bald. Das versprechen wir! Stephan Freunderdorfer / DM

In Skyrim redet jeder von Drachen.

ohne Investition wertvoller Geschicklichkeitspunkte lassen sich Felle gerben, Erze schmelzen und Speisen zubereiten. Der moderne Abenteurer kann aus dem Stegreif dutzende Gerichte kochen, vom Apfelkohl-Eintopf bis zum Mammuststeak. Neben Obst, Gemüse, Fleisch und Fell hat die Natur von **Skyrim** auch zahlreiche Kräuter zu bieten, die sich auch an Ort und Stelle für geringe Effekte verzehren lassen.

Am Ende eines kleinen Bergpfades stoßen wir auf unsere ersten Gegner, zwei zwielichtige Typen. Den Bogen im Anschlag nähern wir uns vorsichtig, die beiden Gestalten haben uns längst bemerkt. Sie scheinen noch zu überlegen, was zu tun ist, ob wir eine Bedrohung darstellen oder nicht. Ein paar Schritte weiter haben sie sich entschieden: »You never should have come here!« (Du

Schon in den ersten Spielstunden stoßen wir auf großes Getier wie diese **Riesenspinne**.



Eine Welt voller Abenteuer

Stephan Freunderdorfer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Skyrim ist so weit, so schön, so voller Leben. Das Design und die Produktionsqualität scheinen über jeden Zweifel erhaben. Und die Dimensionen dieses Abenteuers sind enorm, die Möglichkeiten des Spielers gewaltig. Bleiben die Fragen, ob die Story mitreißt, ob die Quests motivieren und ob Bethesda noch an der Steuerung feilt. Aber die können wir erst beantworten, wenn wir ein Vielfaches an Zeit in Skyrim verbringen dürfen.

Potenzial: Sehr gut

Stronghold 3

Matschbraune Grafik, unspektakuläre Trailer – die Stronghold-Fans sind verunsichert. Wir haben den Burgenbau-Simulator nun angespielt und können Entwarnung geben. Teil 3 führt die ehrwürdige Serie zu alter Stärke zurück. Wird auch Zeit. Von Heiko Klinge

Angespielt

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Southpeak Interactive** Entwickler: **Firefly Studios (Stronghold Crusader Extreme, GS 09/08: 48 Punkte)**
Termin: **Oktober 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6927

Auf DVD: Preview-Video

Ein Mann trägt einen Stapel Holz in Richtung Lager, und wir können uns in diesem Moment nichts Spannenderes vorstellen! Denn es ist genau dieser eine Stapel Holz, der uns noch zum Bau der Abtei fehlt und damit auch zum Sieg in unserer Preview-Mission von **Stronghold 3**. Einen ganzen Tag lang waren wir zu Gast bei den Firefly Studios, um das Comeback der einst so ruhmreichen Strategieserie ausführlich Probe zu spielen. Und um herauszufinden, warum wir selbst bei etwas so Profanem wie einer Holzlieferung derart mitfiebern.

⊕ Stärken

- + einzigartige Mischung aus Aufbaustrategie und Belagerungsschlachten
- + detailverliebt umgesetztes Mittelalter
- + durchdachte Neuerungen
- + vorbildlicher Umfang

⊖ Schwächen

- schwache Grafik
- kleinere Bedienungsmacken
- noch unklar, wie gut die Belagerungen funktionieren

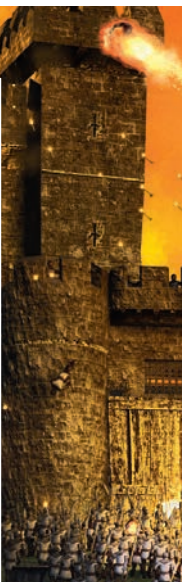
Der erste Blick auf unseren Bergfried ist allerdings erstmal ernüchternd: Matschbraune Farbgebung, detailarme Vegetation, verwaschene Texturen – trotz der theoretisch durchaus leistungsstarken Vision-Engine (unter anderem eingesetzt in **Gothic 4** und **Die Siedler 7**) wird **Stronghold 3** keine Schönheit, bleibt aber zumindest dem Grafikstil seiner Vorgänger treu. Auch spielerisch fühlen wir uns angenehm an den ersten Teil der Serie erinnert: erst Rohstoff- und Nahrungslager platzieren, dann ein paar Apfelgärten pflanzen, schließlich eine Holzfällerhütte sowie einen Steinbruch errichten. Und schwupps, schon sind wir in die erste Falle getappt! Denn wir hatten ganz vergessen, dass jeder Handgriff nicht einfach nur berechnet, sondern tatsächlich simuliert wird. »Steine +1« heißt es demnach erst, wenn der Arbeiter einen Brocken aus dem Felsen geschlagen hat und dieser anschließend vom Ochsen zum Lager transportiert wurde. Weil nun aber dummerweise der Weg zum Steinbruch von einem dichten Wäldchen blockiert wird, gibt's vorerst auch keine Steine. Den Wald müssen wir also erst roden, bevor wir zu den Steinen gelangen. Apfelernte und Waldrodung nehmen derweil so langsam Fahrt auf, als

plötzlich ein handfestes Gewitter heraufzieht. In anderen Spielen dient das in erster Linie der Atmosphäre, in **Stronghold 3** ist es ein ernsthaftes Problem. Denn mieses Wetter verschlechtert ebenso die Laune unserer Untertanen wie hohe Steuern oder zu wenig Futter auf den Tellern. Und wenn die Stimmung zu schlecht wird, sucht sich das Volk einen anderen Burgherren, was für uns naturgemäß weniger Arbeitskräfte und Soldaten bedeutet. Diese neuen »Events«, zu denen auch herumstreunende Bären, ein Besuch des Königs oder Schädlingsplagen gehören, machen die friedlichen Wirtschaftsmissionen deutlich spannender als in den Vorgängern.

Der Balanceakt zwischen Steuereinnahmen, Vorratsmanagement und kontrolliertem Bevölkerungswachstum hält uns durchgehend auf Trab. Praktisch: All diese Entscheidungen treffen wir nun in einem zentralen, durchgehend einblendbaren Menü. Und wenn es irgendwo hakt, erkennen wir das direkt in der vielleicht nicht hübschen, aber ungemein detailverliebt animierten Spielwelt. Kurze Zeit später scheint auch schon wieder die Sonne, was auch unser Bevölkerungslimit ausreizt. Klarer Fall, neue Wohnhäuser müssen her! Beim Platzsuchen entdecken wir eine weitere



Tag- und Nachtwechsel passieren nicht automatisch, sondern werden je nach Mission geskriptet. Wie unsere Burg im Abendrot aussieht, können Sie auf Ihrem Handy sehen.



Solch eine große **Burg**, deren Mauern selbst die angrenzenden Landwirtschaftsbetriebe umschließen, erfordert eine sorgfältig geplante Infrastruktur. Zu Partiebeginn (kleines Bild) reichen die Rohstoffe lediglich für einen besseren **Bretterzaun**.



clevere Neuerung: Je weiter wir das Haus vom Bergfried entfernen, desto kleiner und schäbiger wird es, und desto weniger Leute passen rein. Entsprechend überlegen wir uns zweimal, wie wir den kostbaren Platz rund um den Bergfried am sinnvollsten nutzen. Stichwort Mauern: Die können wir erstmals in beliebigen Winkeln und Rundungen auf die Landschaft malen. Hinzu kommen jede Menge neue Bauelemente wie Rondelle oder einfache und damit nicht begehbare Steinwälle. Allerdings sollten die Entwickler noch an der Bedienung feilen. Trotz einer weit herausgezoomten Planungsperspektive war nicht immer klar, wie wir wo welches Mauerstück anschließen können, und ob nicht doch noch irgendwo Lücken sind.



Die Holz- und die Steinproduktion laufen auf Hochtouren, die Untertanen sind glücklich, wir wehren ein Wolfsrudel ab und schaffen es auch, dass kurz vor Ablauf des Zeitlimits der letzte benötigte Holzstapel das Lager erreicht. Unsere Abtei steht, und die nun folgende Abschluss-Statistik schlüsselt unsere Leistung je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad nicht nur haarklein auf, sondern bewertet sie auch. Das dürfte durchaus motivieren, denn dank der (optionalen) Internet-Anbindung können wir unsere Punktzahlen jederzeit mit denen unserer Freunde vergleichen. Stoff zum Angeben gibt's mehr als genug: Neben der Militärkampagne mit insgesamt 17 Missionen wird **Stronghold 3** auch wieder eine separate Wirtschaftskampagne (acht Missionen) sowie rund ein Dutzend nachgebaute historische Festun-

gen enthalten, die wir sowohl verteidigen als auch belagern dürfen. Einen Multiplayer-Modus wird es selbstverständlich ebenso geben. Und wer dann immer noch nicht genug hat, bastelt im mitgelieferten Editor einfach seine eigenen Maps, Burgen und sogar Missionen. Der Up- und Download der Kreationen soll dabei ähnlich wie in **Trackmania United** direkt im Spiel erfolgen. **HK**



Ein erstes Bild vom Interface: oben die wichtigsten Siedlungsstatistiken, rechts unten das Baumenü, links der Status unserer Missionsziele.



So gut wie damals!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Das alte Stronghold-Feeling ist zurück! Ich beobachte mit Argusaugen jeden Handgriff meiner Untertanen, feile akribisch an der Infrastruktur und plane schon jetzt in Gedanken den Bau meiner Burg. Die Entwickler konzentrieren sich auf das, was den ersten Teil zur Legende gemacht hat und verfeinern das bewährte Spielprinzip an sinnvollen Stellen. Scheitern kann das Comeback eigentlich nur noch an den Echtzeit-Belagerungen, denn die habe ich bislang noch nicht gespielt. Trotzdem: Stronghold 3 könnte genau das Spiel werden, auf das Serienfans seit zehn Jahren warten.

Potenzial: Sehr gut

Anno 2070

Zukunft hin oder her: Anno bleibt Anno. So lautete bisher das eingängige PR-Credo der Serie. Nun konnten wir Anno 2070 erstmals spielen - um zu überprüfen, ob das auch wirklich stimmt. Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs (Anno 1404, GS 08/09: 91 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7358

Was für ein Unterschied! Als wir 1998 die Macher vom **Anno 1602** besuchen, fahren wir ins österreichische Schladming. Dort, im ehemaligen Bergbau- und heutigen Skiort, rumpelt uns eine Pferdekutsche entgegen, der Entwickler Max Design residiert am Dorfrand, in einem unscheinbaren Häuschen gegenüber einer Schreinerei. Wir fühlen uns wie im **Anno-Land**. Heute fahren wir durch Mainz, um erstmals das neue **Anno 2070** zu spielen. Vorbei an Containerfrachtern und Raffinerien, runter in die Tiefgarage unter der Römer-Einkaufspassage. Darüber thront Related Designs. Willkommen in der Moderne. Wir fahren in den vierten Stock, um rauszukriegen, wie **Anno 2070** denn nun wird, wie es sich spielt und anfühlt.

Das Erste, was wir sehen, ist eine Weltkarte. Die dient als Hauptmenü; hier starten wir

die Kampagne, das Endlosspiel und Einzel-szenarios. Nun muss man in Erdkunde nicht gut aufgepasst haben, um gleich stutzig zu werden: Irgendwie sieht der Globus anders aus. Einige Landmassen fehlen, dafür ist Afrika im Süden größer, Richtung Australien taucht ein neuer Kontinent auf. Wir schieben die Frage beiseite, warum Landmassen dazukommen, wo doch laut Hintergrund-story der halbe Planet abgesoffen ist, und starten die erste Kampagnenmission. Unsere kreisförmige Arche taucht aus dem Meer auf und spuckt unser einziges Schiffein aus. Was es mit der Arche auf sich hat, erklären wir gleich; jetzt ist erst mal Schippen angesagt: Baumaterial beim Chef abholen, eine Siedlung gründen. Das funktioniert wie immer. Zumindest fast, denn statt Holz, Werkzeug und Gold brauchen wir jetzt Bauzellen (Fertigbauelemente), Werkzeug und Fisch.

Eine neue Turbine für einen riesigen Staudamm muss her, wir sollen das Baumaterial an einen Wissenschaftler liefern. Unsere

Siedlung errichten wir wie in den Vorgängern: Nach dem Kontor, Verzeihung, Hafen, ziehen wir ein Stadtzentrum hoch, danach Wohnhäuser, die wir mit Straßen verbinden. Schon wollen die neuen Bürger Nahrung, dann sollen's Getränke sein. Wir bauen eine Schnapsfabrik. Könnte aber auch

In Anno sieht der Globus irgendwie anders aus.

ein Kartoffelhof sein oder eine Hanfplantage sein, das erkennt man nicht so genau. Denn die Gebäude sind zwar schön animiert. Aber was das Gebäude genau macht, das sehen wir erst, wenn wir es anklicken. So intuitiv wie in den Vorgängern funktioniert der Siedlungsbau daher nicht mehr. Erleichterung allerdings schafft eine sinn-

Das **Eco-Stadtzentrum** befriedigt das Bürgerbedürfnis nach Gemeinschaft – ganz wie früher. Auch die Benutzeroberfläche ist ähnlich aufgebaut wie bei den letzten Annos, wenn auch kälter und sachlicher.



+ Stärken

- + bewährtes Spielprinzip
- + detailverliebte Modellbauwelt
- + leicht verbesserte Bedienung
- + ausbaubare Arche

- Schwächen

- Gebäude schwer unterscheidbar
- »kaltes« Interface

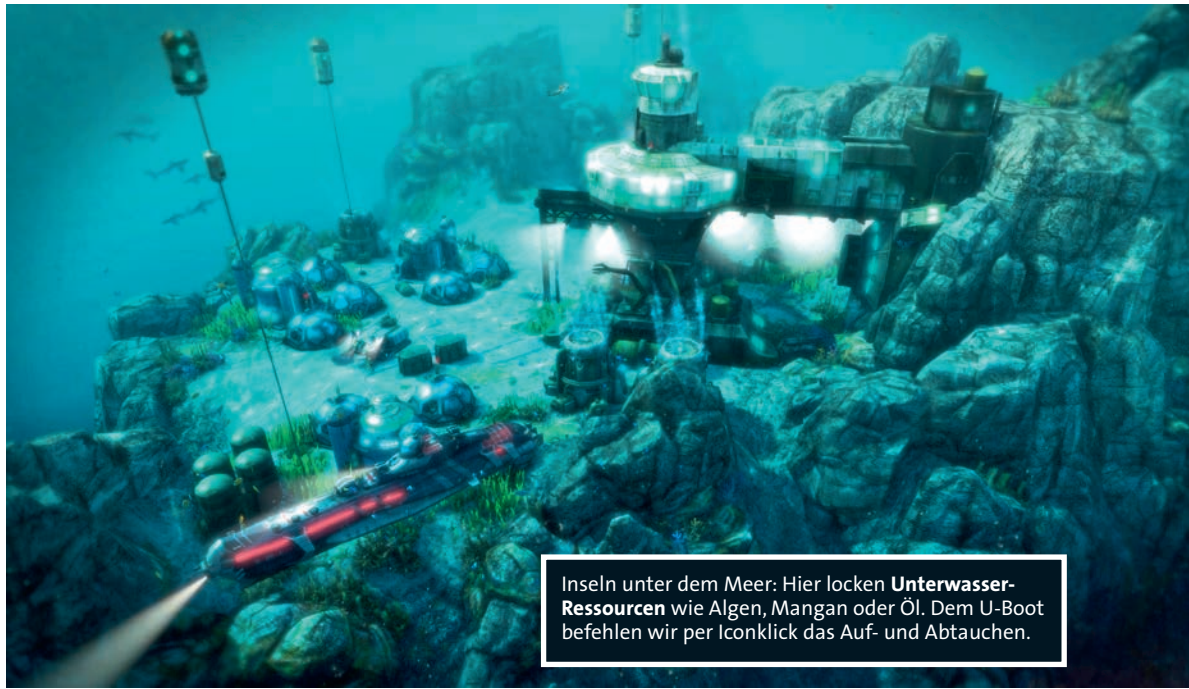
volle Komfortfunktion:

Wenn wir auf ein Bohrer-symbol klicken, klappt das Baumenü auf, wir sehen Icons für Kohle und Erz (die benötigten Rohstoffe), für ein Stahlwerk, daneben für die Werkzeugfabrik. Wir müssen uns die Ressourcen und Bauwerke für die Werkzeugproduktion also nicht wie bisher einzeln zusammensuchen, sondern haben alles im Blick. Kohle muss also her, wir haben zwei Möglichkeiten: Tagebbau mit Schaufelradbagger à la Garzweiler II oder Bergbau à la Ruhrpott-Zeche. Der Abbau funktioniert neuerdings etwas anders, denn es gibt keine festen Bodenschatz-Vorkommen mehr. Stattdessen verfügt jede Insel über einen Gesamtpool an Ressourcen. Ein Beispiel: Ein Eiland hat Kohle,

Eisenerz, Kalkstein, Kupfer und Uran sowie zehn Minenplätze. Wie wir die zehn nutzen, entscheiden wir selbst, von zehn Uranminen bis zu zweien von jeder Sorte ist jede Kombination möglich. Wir entscheiden uns für den Tagebau, denn das geht an jeder ebenen Stelle. Während der Bagger baggert, schippen wir zur Arche. Was kann die eigentlich? Wir stoßen auf einen Button namens »Ex-

presslieferung« und siehe da, wir können Bauzellen ordern. Geld haben wir genug, also her damit! Kurz darauf möchten wir uns in das Körperteil beißen, auf dem wir gerade sitzen: Wir haben keine Werkzeuge mehr, dabei brauchen wir Werkzeuge für die Kohlemine, um Werkzeuge zu produzieren. Da ist sie wieder, die gute alte Sackgasse! Kein Problem, denken wir, zurück zur Arche und Werkzeug ordern. Denkste: Die Expresslieferung hat eine Abkühlzeit von 15 Minuten. Da hilft nur Dauerdruck auf die Plus-Taste, um vorzuspulen. Oder endlich den Hafen auf Werkzeug-Einkauf stellen, damit Händler welche vorbeibringen.

Der Wissenschaftler warnt uns vor einer drohenden Katastrophe, wenn wir die neue Turbine einbauen. Wir schippen zum Chef auf der Nachbarinsel, um die Warnung zu überbringen. Der ignoriert uns natürlich, wir sollen weitermachen! Da wir aber eh schon mal unterwegs sind, fahren wir bei dem Schmugglerschiff vorbei, das gerade auf der Karte aufgetaucht ist. Und schlackern mit den Augen: Das Teil sieht einfach klasse aus, wie eine Mischung aus **Waterworld**-Tanker und Hubschrauberträger –



Inseln unter dem Meer: Hier locken **Unterwasser-Ressourcen** wie Algen, Mangan oder Öl. Dem U-Boot befehlen wir per Iconklick das Auf- und Abtauchen.

Hier wird's bald düster: Die **Tycoon-Schornsteine** links verpestet die Umwelt. Die alten Anno-»Schönbauer« werden sich eher auf die Seite der Ecos schlagen.



Die neuen Schiffe

Handels- oder Kriegsschiff – das war früher die einzige Frage. Jetzt kommt eine neue Dimension dazu: Über- oder Unterwasser? Oder beides?



Der computergesteuerte schwimmende **Schwarzmarkt** hat für den Spieler ganz besondere Angebote und Quests in petto.



Das große **Containerschiff** ist sehr langsam, kann aber viel Ware auf einmal rumschippern.



Der **Trimaran** ist flott und wendig. Die waagerechten Turbinen signalisieren: »Schaut her, ich kann auch tauchen!«



Auf bestimmten Inseln können Sie solche **Dämme** errichten – vorausgesetzt, es gibt überhaupt einen See mit Staupotenzial.

nur, das auf den Plattformen keine Helikopter stehen, sondern Schweine und Hühner.

Der Kapitän bittet uns, eine nicht ganz legale Fracht zu befördern, und warnt uns vor Drohnen. Das klingt dramatischer, als es ist: Wir müssen unser Schiff in einer Art Minispiel zum Zielort klicken und dabei den Scanner-Radien der Drohnen ausweichen. Das ist ganz nett, wir fürchten aber, dass die



Bitterfeld oder Lüneburger Heide? Sie bestimmen selbst, ob Sie alles mit **Tycoon-Technik** zapflastern, auf Öko setzen – oder beides mischen.

se. Mit den Lizenzen entwickeln wir Items – vom Saatgut für Joker-Ressourcen über Upgrades für Gebäude und Bodenschatz-Boosts bis hin zu spannenderen Dingen wie Nahrungsmittel-Laboren oder, taaaa, sockelbaren Boni für unsere Arche.

Denn die Arche soll das übergreifende Element in **Anno 2070** werden. So können wir Ressourcen darin lagern und in die nächste Mission mitnehmen, um die Startphase zu beschleunigen. Zudem dürfen wir Technologien einpacken, um sie nicht jedes Mal neu ausknobeln zu müssen. Das funktioniert auch im Multiplayer-Modus, in den wir unsere Kampagnen-Arche übernehmen dürfen. Alles reinpacken geht aber nicht, der Platz ist begrenzt. Also müssen wir genau überlegen, was wir mitnehmen. Danach soll sich sogar richten, wie die Arche aussieht: Viel Eco-Fracht lässt sie »grüner« werden, viel Tycoon-Ladung technischer. Wie genau das funktioniert, wollten uns die Kaffeetrinker-Verschwörer aus dem Nebenraum aber noch nicht verraten. Martin Deppe

Die dritte Anno-Fraktion ist abgesoffen. Sprichwörtlich.

Aufgabe im fertigen Spiel noch öfter auf uns zukommt, denn die »600 Quests«, die uns Ubisoft versprochen hat, müssen ja irgendwie gefüllt werden.

Inzwischen ist auch die Turbine fertig, wir bringen sie zum Staudamm, eine Zwischensequenz in Spielgrafik startet – und bumm! Das Hightech-Teil explodiert, wer hätte das erwartet! Mission zu Ende, wir starten dann mal ein Endlosspiel. Ecos oder Tycoons – das ist hier die Frage. Die Unterschiede zwischen den umweltvernarrten Ecos und den profit-

gierigen Tycoons haben wir schon in GameStar 07/2011 ausgiebig beleuchtet, uns interessiert vielmehr die dritte »Fraktion«: Mit den »Techs«, die wir wie eine Bevölkerungsschicht freischalten, bekommen wir Zugriff auf ganz neue Technologien. Und die führen uns in eine völlig andere Welt: unter Wasser! Wir bauen erst ein U-Boot, dann eine Plattform und einen Überwasser-Hafen. Mit der Maus »zoomen« wir dann hinab ins Unterwasser-Paradies: Haie, Rochen, Wale tummeln sich, wir errichten Algenfarmen, beuten Mangan-Knollen und Ölvorkommen aus, bewundern Schwarze Raucher. Der Übergang zwischen oben und unten ist fließend und glaubwürdig, Rohre und Leitungen verbinden die Bauwerke miteinander.

Wir stolpern über eine Angabe im Interface: »Lizenzen« steht da, und wir löchern die Entwickler so lange, bis sie geheimniskrämerisch im Nebenraum verschwinden, um zu »beraten, ob wir das schon verraten können«. Das Ergebnis: Lizenzen ersetzen den Ruhm (nicht Rum!) aus dem Vorgänger **Anno 1404**. Wir bekommen sie für gelöste Aufgaben, besondere Bauten oder Ereignis-

Das **Zwillingsgeschütz** am Schiffsbug verrät: Auch in Anno 2070 wird seeseitig gekämpft.



Zukunft mit echtem Anno-Feeling

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Seit ich 1997 auf der E3 in Atlanta über das allererste Anno gestolpert bin, mag ich die Serie. Ich habe mit ihr vier Jahrhunderte erlebt, Venedig und den Orient besucht, gefühlte 800 Mal den Erdball umschifft. Den Schritt in die Zukunft finde ich so mutig wie richtig, denn am bisherigen »Mittelalter« lässt sich schlicht nichts mehr verbessern. Trotzdem ist es anfangs ein komisches Gefühl, mit völlig neuen Technologien zu hantieren, ganz andere Bauten hochzuziehen. Aber eben nur anfangs: Das vertraute Anno-Feeling ist schnell wieder da. Ich optimiere und erfülle Bedürfnisse, besiedle die erste Nachbarinsel – und die verlockenden Unterwasser-Anlagen sind eine echte Mohrrübe vor meiner Nase, um die nächste Bevölkerungsstufe zu erreichen. Ob letztlich alle Elemente sinnvoll zusammenpassen, muss sich aber erst noch zeigen.

Potenzial: Sehr gut



⊕ Stärken

- + tolle Landschaft
- + stimmiges Design

⊖ Schwächen

- teils grässliche Texturen
- aufgesetzt wirkende Rollenspiel-Elemente

Eine id-untypische Waffe: die **Armbrust**. Wie alle anderen Waffen auch können wir die Armbrust mit unterschiedlichsten Munitionstypen ausstatten. Hier wartet ein Elektrobolzen auf seinen Abschuss.

Rage

Endlich konnten wir den neuen Ego-Shooter von id Software ausführlich selbst spielen. Doch Rage kommt zu Beginn nicht richtig in Fahrt.

Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)**
Termin: **7. Oktober 2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7516

Auf DVD: Preview-Video

G

änsehaut! Das ist es, was wir während des Render-Intros des Ego-Shooters **Rage** am ganzen Körper spüren. Die Bilder erinnern dezent an Björks

Musikvideo »All is Full of Love«, in dem ein sehr menschlich wirkender Roboter zum Leben erweckt wird. In **Rage** läuft's allerdings ein bisschen anders ab: Ein Mann wird mit allerlei Technik-Schnickschnack auf einen langen Schlaf vorbereitet. Dazwischen immer wieder Bilder eines durchs All sausen- den Meteors, der sich unaufhaltsam der Erde nähert. Trotz der an sich friedlichen Inszenierung spüren wir doch die brennende und unabwendbare Gefahr, die von dem fliegenden Riesenfelsen ausgeht. Bei einem Event in München haben wir erstmals die PC-Version von **Rage** selbst gespielt, noch

dazu ungefiltert am Stück; kein Gehüpfte durch Levels, sondern die ersten beiden Stunden des (laut id Software) zwischen 15 und 20 Stunden langen Shooters. Vieles in diesem Abschnitt hat uns gefallen – manches aber auch nicht.

Nach dem Intro bis zu unserem Spieleinstieg sind in **Rage** weit über 100 Jahre vergangen. Wir erwachen in unserer unterirdischen Schlafkammer, das Spiel fragt einige Steuerungsdetails (invertierte Maus, ja oder nein?) ab, und schon geht's raus ins gleißende Sonnenlicht. Vor uns erhebt sich eine schroffe Felslandschaft, der überall herumliegende Schrott wirkt hier fast wie natürlich gewachsen. Endzeit-Optik wie in **Fallout**, nur hübscher. Ein paar Schritte später liegen wir allerdings schon mit dem Rücken im Staub. Irgendwer hat uns angesprungen,

irgendwer will uns ans Leder. Dabei haben wir gar keines an, sondern stecken noch in unserem bunten Hightech-Schlafanzug – zu allem Überfluss ohne Waffe! Unser Blick zuckt hektisch herum. Dort, ein seltsam tätowierter Kerl stürmt vor, versucht uns die Rübe runterzuheulen! Da peitscht ein Schuss durchs Tal. Der Tätowierte sackt zu Boden. Gleich darauf noch ein Schuss, der im Hintergrund lauernde Kumpel von Mr. Angemalt folgt diesem in die ewigen Jagdgründe von **Rage**. Wir rappeln uns auf und sehen einen Typen an einem Buggy in der Ferne. Der Mann winkt uns, wir sollen zu ihm kommen. Na klar, immerhin hat er uns gerade das Leben gerettet.

Wir schwingen uns in den Buggy, eine einblendete Namensanzeige verrät uns, dass unser Retter Dan Hagar heißt. Dan fährt los

Die **Animationen** in **Rage** basieren nicht auf Motion Capturing, sondern sind allesamt per Hand erstellt worden.



Später im Spiel führt uns unser Weg auch in die Ruinen einer riesigen **Metropole**.



und quatscht uns voll. Dass er uns unter großem Risiko vor den Banditen gerettet hat, dass die ihm jetzt sicherlich aus Rachegründen auf den Pelz rücken werden und wir ihm helfen sollen. Aha, na gut, machen wir doch gerne. Wer wir sind, verrät uns Dan jedoch nicht. Immerhin deutet er noch an, dass wir irgendwie etwas besonderes sind, die Regierung darf nichts von uns spitz kriegen, sonst sind wir hinüber. Regierung? Welche Regierung, fragen wir uns und starren in die von Felsen, Ruinen und Schrott dominierte Ödnis. Sieht alles gar nicht nach Regierung, sondern vielmehr nach Endzeit-Anarchie à la **Mad Max** aus.

Bald kommen wir in Dan Hagars kleiner Siedlung an, wo er mit seiner Familie und ein paar Freunden lebt. Darunter auch ein Händler und ein Automechaniker, praktisch. Letzterer, so Dan, kann einen gammeligen Buggy für uns auf Vordermann bringen, aber zunächst sollen wir uns um die Banditen kümmern. Dan drückt uns eine lächerliche Pistole in die Hand. Aber immerhin müssen wir nicht latschen, sondern dürfen mit einem geliehenen Quad durch ein überschaubares Tal zum Zielort brausen. Bevor wir uns allerdings auf den Weg machen, schauen wir uns erst mal in »Hagarhausen« um. Wie alles bisher von uns Erspähte sieht die kleine Siedlung höllisch stimmig aus, aber Grafikpracht geht anders. Die Texturen

sind so weit davon entfernt, scharf zu sein, wie wir von einem Nobelpreis in Quantenphysik. Von id Software sind wir anderes gewohnt. Und dabei könnte die Kiste, auf der wir spielen, so viel mehr. Es handelt sich um einen PC mit Intel Core-i5-CPU mit 3,3 GHz, dazu 64-Bit-Windows-7, acht Gigabyte Arbeitsspeicher und eine Geforce GTX 560. Wir hoffen, dass **Rage** bis zum Release noch mal überarbeitet wird. Zumindest in Sachen Grafikoptionen, vor allem aber bei der Performance wäre das ratsam. Trotz der versprochenen 60 Bilder pro Sekunde sackt **Rage** bei heftigen Auseinandersetzungen immer mal wieder auf Ruckelorgie runter, bei schnellen Drehungen wird die Landschaft merklich nachgeladen. Das ist nicht die von id definierte erste Shooter-Liga.

Moment, bei Auseinandersetzungen sind wir ja noch gar nicht angekommen. Aber gleich: Eine detaillierte Routenanzeige auf der Mini-Map führt uns sicher zum ersten Auftragsort. Dabei hätten wir die Routenan-

zeige gar nicht dringend benötigt, denn zumindest zu Beginn von **Rage** gestaltet sich die Umgebung noch recht schlauchig. Am Zielort müssen wir von unserem Quad runter und zu Fuß weiter, ein schmaler Weg führt einen Hang hinauf. Bald schon hören wir Stimmen. Und nur eine Ecke weiter schießt wer auf uns. Banditentypen, wie die, die uns gleich nach dem Wachwerden angehüpft haben. Offenbar haben es die Bandi-

Das gute alte Headshot-Gesetz gilt nicht in **Rage**.

ten mit dem Hüpfen. Einer der Gegner nähert sich uns mit wilden Sprüngen, eine Axt schwingend. Dem jagen wir gefühlt ein halbes Magazin in den Leib. Erst dann fällt er um. Seinen schießenden Kollegen, die schön von Deckung zu Deckung huschen, müssen wir sogar mehrere Bleibällchen direkt in die Köpfe pusten, bevor sie umkippen. Das gute

Keine dedizierten Server

Für den Multiplayer-Modus von **Rage** will uns Entwickler id Software keine dedizierte Serversoftware anbieten. Das heißt, dass wir uns mit dem für PC-Spieler reichlich unbefriedigenden Konsolensystem rumschlagen müssen, in dem ein Spieler eine Mehrspieler-Party öffnet, der andere Spieler dann beitreten können. Diese Technik hat in jüngster Vergangenheit vor allem bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** für reichlich Unmut gesorgt.

Die bekannten Gegnertypen



Ghost-Clan

Die Mitglieder des Ghost-Clans sind äußerst beweglich und huschen akrobatisch durch die Levels. Wer nicht aufpasst, der bekommt von diesen Gestalten schon mal einen Bumerang in den Rücken.



Wasted-Clan

Der Wasted-Clan stellt die Krallwallbrüder. Ihre Taktik: nächste verfügbare Waffe nehmen (eher stumpfe Prügel, selten Pistolen), auf den Spieler zustürmen. Dann gibt's volles Pfund aufs Maul. Zu finden sind die Rohlinge meist in ehemaligen Industriegebenden.



Shrouded-Clan

Im Shrouded-Clan schrauben begabte Ingenieure etwa ferngesteuerte Bombenautos zusammen. Die Shrouded-Buben sind gerissen und stellen dem Spieler liebend gerne fiese Fallen, schießen aber auch.



Mutanten

Die Mutanten stellen eigentlich keine Fraktion an sich, sie sind nicht organisiert. In den unterschiedlichsten Formen anzutreffen, von zwergenhaft bis riesig, bleiben sie immer eins: unangenehme Zeitgenossen. Was die Mutationen hervorgerufen hat, weiß niemand wirklich.



Authority

Die »Regierungstruppen« sind kampferprobte Soldaten mit dicken Waffen und noch dickeren Rüstungen. Sie sind zwischen den Squads unterwegs, zwischen denen laut dem Entwickler auch Kommunikation stattfindet. Also Vorsicht, wo ein paar Authority-Typen auftauchen, da werden andere nicht lange auf sich warten lassen.

nung eine Shotgun und zusätzlich spezielle Munition (Fat Boys) für die Pistole. Für den gewöhnlichen Banditen reicht damit dann ein Treffer locker. Das bringt Dynamik in die Kämpfe, macht sie deutlich befriedigender. Aber bis wir wirksame Knarren und Munition unser Eigen nennen dürfen, dauert es noch eine Weile. Erst müssen wir das Banditenlager ausheben. Dank der bleifressenden Gegner ist das gar nicht so einfach, selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad. Aber wir gehen nicht einfach so drauf, Rot, Schwarz, Abblende oder dergleichen. Nein, in einer gekripteten Sequenz schleppen uns die Übelmänner in den hübsch treffend benannten »Kill Room«, also den Tötungsraum und hängen uns an den Beinen auf, um uns genüsslich zu rösten. In letzter Sekunde können wir uns (ebenfalls in einer nicht beeinflussbaren Skriptsequenz) befreien und unseren Peiniger abmurksen. Aber zu spät, schwer verletzt kippen wir aus den Latschen, gleiten ins Nirwana ... beziehungsweise zum Selbstdefibrillationsbildschirm. Wir können uns nämlich per Minispiel wiederbeleben. Dazu müssen wir nur im richtigen Moment eine Taste drücken. Schon bekommen wir einen vitalisierenden Stromschlag und stehen wieder aufrecht. Nach wie vor mit der lausigen Pistole in Händen. Denn die Waffen unserer Widersacher verschwinden ohne Erklärung vor unseren Augen. Mehr als befremdlich, immerhin versucht **Rage** eine in sich schlüssige Welt zu erschaffen. Doch das dadurch fadenscheinig wirkende Waffensystem schreibt vor, dass wir uns bessere Knarren und bessere Munition verdienen oder bei

Gebrauchtkäufer dürfen nicht in den Tunnel.

Händlern kaufen. Dass wir uns auch aus gesammeltem Zeugs selbst Bandagen oder Einmal-Sprengdieltriche basteln können (entsprechende Bauanleitungen vorausgesetzt) erscheint dagegen stimmig und motiviert uns, in jeder Ecke zu stöbern.

Nachdem wir die Banditen allesamt erledigt haben, untersuchen wir noch ein wenig die Umgebung und staunen entsetzt Bauklötze, als wir einen Tunneldeckel finden, der uns bei näherer Betrachtung offenbart, er sei nur mit dem entsprechenden DLC zu öffnen. Wir sind gerade mal 15 bis 20 Minuten im Spiel unterwegs und id Software präsentiert uns jetzt schon einen Hinweis auf zusätzliche Kaufinhalte? Dreist! Tim Willits, Creative Director bei id Software, klärt auf: Beim vermeintlichen DLC handelt es sich gar nicht um einen richtigen DLC. Erstkäufer des Spiels bekommen eine Reihe von Codes, die sie eingeben müssen, um beispielsweise in den Tunnel zu gelangen. Menschen, die **Rage** gebraucht erstehen, müssen für die Tunnel dann extra latzen, weil diese Codes dann ja bereits verbraucht sind. So will sich id ein Stück vom Gebrauchtspielkuchen abschneiden. Verständlich, trotzdem doof.

alte Headshot-Gesetz (eine Kugel = hinüber) scheint in **Rage** nicht zu gelten. Das verbreitet eine gewisse Unsicherheit beim Spielen, noch können wir nicht sagen, ob die auf Dauer nervt oder für zusätzliche Spannung sorgt. Uns wäre am liebsten, id würde den Headshot noch um einiges aufwerten.

Doch war das nicht in **Doom 3** genau so? Stimmt, mit der anfänglichen Mini-Bleispritze benötigten die gewöhnlichen Mars-Zombies auch bis zu drei Kopftreffer. Aber das waren Zombies und keine denkenden, miteinander kommunizierenden Wesen. Sei's drum, später bekommen wir als Beloh-



Um zügig durch die apokalyptische Welt zu kommen, versorgt Sie Rage recht bald schon mit einem flinken **Buggy**.



Nach ein paar weiteren Aufträgen für Dan, Dans Nachbar und den Mechaniker dürfen wir endlich in unseren frisch verdienten Buggy einsteigen. Und gleich das erste Rennen bestreiten. Auf einem kleinen Rundkurs brettern wir gegen die Zeit, schaffen die Vorgabe locker und fühlen uns nun gestählt, um in die nächste größere Stadt aufzubrechen. In Wellspring sollen wir Bürgermeister Clayton eine Nachricht von Dan überbringen. Der Weg nach Wellspring ist nicht weit, aber gefährlich. Und unser Buggy kann bisher nur eines: schnell fahren. Man rät uns zur »Augen zu und durch«-Variante, also Gas zu geben und genügend Abstand zu möglichen Verfolgern zu halten. Dass der Rat keine hohle Phrase ist, bemerken wir recht schnell. Gleich drei Banditenbuggys klemmen sich an unsere Wüstenschleuder, riesige Geschütztürme am Wegesrand ballern aus allen Rohren. Doch wir schaffen es bis Wellspring, auch wenn unser Vehikel dank der Treffer mittlerweile qualmt wie

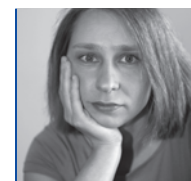
eine altersschwache Lok und dringend bei einem Mechaniker repariert werden muss – natürlich gegen Bares.

Wellspring, das merken wir schnell, ist deutlich größer als Dans kleine Siedlung. Da gibt es unter anderem einen Klamottenladen, Glücksspiel am Wegesrand, einen Sheriff, eine Garage für unseren Sandflitzer und eine Art Wettbüro, in dem wir uns für Rennen anmelden und neue Ausrüstung (Waffenaufsätze oder Geschwindigkeits-Boosts) für unseren Buggy gewinnen können. Wir verlaufen uns sogar, finden aber schließlich den Bürgermeister in seinem Büro.

Wir überreichen dem Ortsvorsteher Dans Brief, bekommen anschließend zu hören, dass wir uns gefälligst mal was Gescheites anziehen sollen, traben zum örtlichen Klamottenhändler und erstehen eine von drei

möglichen Rüstungen, die jeweils spezielle Vorteile bringen. Unsere Wahl fällt auf den Fummel, der am besten Schaden absorbiert. Was sollen wir auch sonst nehmen, wo alle paar Meter auf uns geschossen wird?

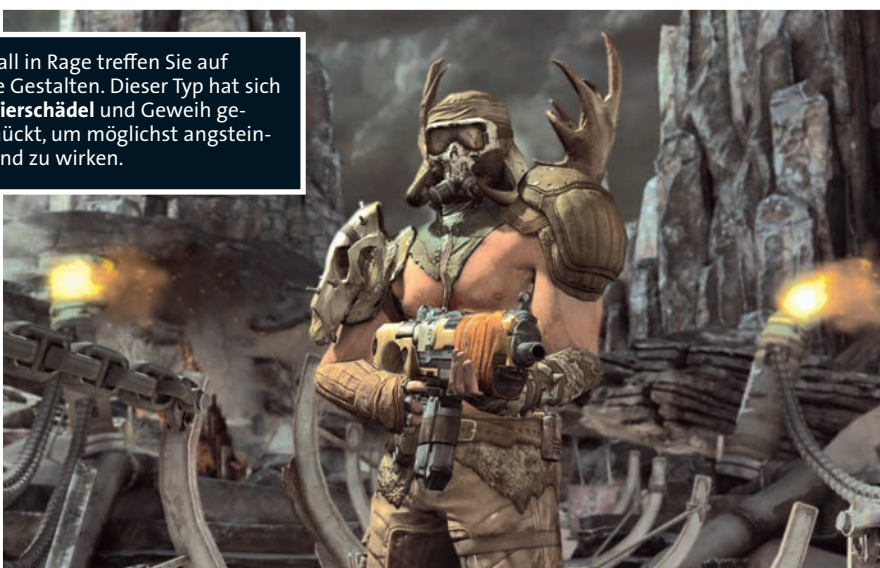
Dann sind die zwei Stunden schon rum und wir verlassen die **Rage**-Welt. Nicht maßlos enttäuscht, nicht entsetzt, aber auch noch nicht übermäßig begeistert. Mal schauen, vielleicht entfaltet sich die wahre Qualität von **Rage** erst ab Stunde 3. **PET**



Kein Meilenstein

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Überall in Rage treffen Sie auf krude Gestalten. Dieser Typ hat sich mit **Tierschädel** und Geweih geschmückt, um möglichst angsteinflößend zu wirken.



Es ist nicht so, dass mir Rage nicht gefallen hätte. Im Gegenteil, die Landschaft sieht gigantisch gut aus, sie lädt mich zum Erkunden ein. Und das Art Design ist einfach über jeden Zweifel erhaben. Aber vieles wirkt einfach nicht zu Ende gedacht. Die verschwindenden Waffen zerstören die Illusion. Dass ich zu Beginn zweimal ins gleiche Lager muss, um sogar teilweise an den gleichen Stellen Banditen umzupusten, erscheint mir wie eine faule Lösung. Und dass Kopfschüsse bei Billig-Gegnern erst dann effektiv sind, wenn ich dicke Munition und dicke Waffen in den Händen halte, ist weit davon entfernt, befriedigend zu sein. Ich glaube kaum, dass id Software die Fehler und Fehlerchen noch bis zum Release ausbügelt. Und deswegen glaube ich, dass Rage zwar ein sehr guter Shooter, aber nicht der Meilenstein wird, den sich manch einer gewünscht haben mag.

Potenzial: Sehr gut

Meuchelmörder wie dieser Geselle finden in der intriganten Adelswelt von Dishonored viel Arbeit. Auch die ehemalige Auftraggeberin des Helden, eine Prinzessin, fiel einem Attentat zum Opfer. Der Held wird des Mordes verdächtig – und muss seinen Ruf reinwaschen.

+ Stärken

- + spannendes Szenario
- + vielfältige Lösungswege
- + motivierende Upgrades

- Schwächen

- Balanciert Arkane die Lösungswege sorgfältig aus?

Dishonored

Eine Portion Bioshock, die Essenz von Deus Ex und eine Prise Half-Life 2: Man sieht Dishonored seine vielen Vorbilder an – macht aber nix, weil hochklassige Zutaten noch kein Gericht verdorben haben. Von Stephan Freundorfer und Michael Trier

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Arkane Studios (Arx Fatalis, GS 08/02: 84 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 50 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7514

Vor knapp einem Jahr haben wir darüber berichtet, wie die französischen Arkane Studios ihr letztes Projekt, nun ja, in den Sand gesetzt haben. Der Ego-Shooter **The Crossing** sollte die Grenze zwischen Solo-Kampagne und Multiplayer-Schlachten verwischen, fand aber keinen Publisher – und wurde eingestellt. Doch nur zwei Monate nach unserem Artikel schluckte das wachsende Bethesda-

Imperium die talentierten Entwickler, die nun ihr nächstes Werk enthüllt haben: Auf der Quakecon präsentieren die Chefdesigner Harvey Smith und Raphael Colantonio das First-Person-Abenteuer **Dishonored**. Wir sind gespannt, schließlich haben Smith und Colantonio Werke wie **Deus Ex**, **Thief 3**, **Arx Fatalis** und **Dark Messiah of Might and Magic** in ihrer Biographie stehen. Wenn also Adel verpflichtet, dann sollte hier ein durch und durch blaublütiges Spiel auf uns warten.

Schon der erste Eindruck der Spielwelt fesselt mit Bildgewalt: Vom Ufer einer Wasserstraße aus erspäht der Held ein riesiges Frachtschiff, das von Möwenschwärmen flankiert einen Wal transportiert. Die Meeressäuger sind elementar für die Wirtschaft dieser Welt, die aus vier Inseln in einem riesigen Ozean besteht. Aus Walen wird Öl gepresst, das Maschinen antreibt, und das eine viktorianische Gesellschaft innerhalb kurzer Zeit ins Industriezeitalter katapultiert hat.



In der linken Hand führt der Held Schusswaffen wie die **Armbrust** (links), in der rechten eine Klinge für die häufigen **Fechtduelle** (rechts).



Die **Tallboys** – mit Flammenwerfern bewaffnete Stelzen-Wächter – erinnern stilistisch stark an die Combine-Strider aus *Half-Life 2* (rechts). Kein Wunder, denn für beide zeichnet derselbe Künstler verantwortlich.

Fossile Brennstoffe gibt es nicht, wohl aber mit Strom aus Wal-Öl-Batterien angetriebene Apparate, die vornehmlich dazu dienen, den Spieler am Fortkommen zu hindern. Blitzanlagen riegele Durchgänge ab, schwebende Lautsprecher schlagen Alarm, Geschütztürme überwachen die Umgebung. Anhand dieser Sicherheitsanlagen lässt sich das **Dishonored**-Spielprinzip schon ganz gut erklären.

Meist ist es ratsam, Konfrontationen mit Selbstschussanlagen und Wachen aus dem Weg zu gehen. Denn der Spieler ist ein Schleicher, einst Bodyguard einer Prinzessin und nun, nach deren gewaltsamem Tod, als Hauptverdächtiger auf der Flucht. Seine Aufgabe besteht folglich darin, den wahren Schuldigen zu finden und die verlorene Ehre wieder herzustellen. Womit auch der Titel **Dishonored**, zu Deutsch »Entehrt«, erklärt wäre. Auf seiner Ermittlertour händigen die Entwickler ihrem Schützling nur eine Handvoll unterschiedlicher Waffen aus, die wunderbar ins mechanisch-futuristische Steampunk-Design passen, dessen technologische Vorbilder im England des 19. Jahrhunderts beheimatet sind: Steinschlosspistole und

Armbrust sind zwar praktisch, machen aber keine Ein-Mann-Armee aus dem Spieler.

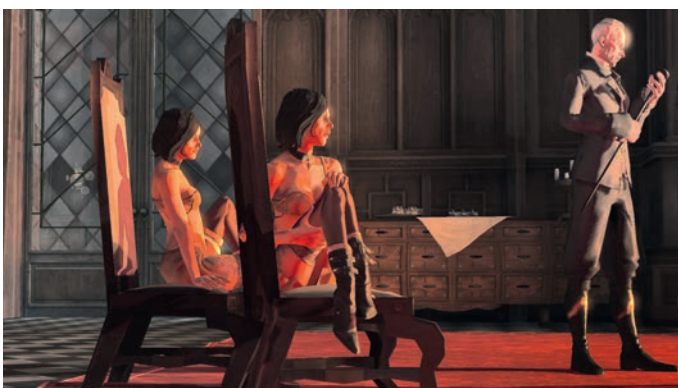
Schleichen und Tarnen hat also Vorrang vor Ballern und Hauen. Um im Verborgenen zu bleiben, muss man den unteren Bildrand im Auge behalten, denn der gibt Auskunft über den aktuellen Sichtbarkeitsstatus. Feine weiße Linien deuten zudem an, wo Gegner lauern. Unbedachte Feinde lassen sich hinterhältig und ziemlich brutal mit der Klinge niederstrecken. Nach der Tat wird das Opfer in einer dunklen Ecke oder einem gusseisernen Müllcontainer entsorgt. Außerdem darf der Held durch Schlüssellocher linsen, um Räume auszuspähen oder Gespräche zu belauschen. Oder er hackt per gestohlener Blaupause die von Wal-Elektrizität gespeisten Sicherheitseinrichtungen, um sie dann gegen ihre Erbauer zu richten – **Dishonored** wird viel Spielraum für gewieftes Vorgehen und anschließende Schadenfreude bieten.

Man merkt schon: Der Präsentation auf der Quakecon mangelt es nicht an Déjà-vus. Zu **Deus Ex** und **Thief** gesellt sich dann noch ein bisschen **Half-Life 2**. In einer Sequenz

wird der Spieler von »Tallboys« angegriffen, gepanzerten Wächtern auf zwei Stelzenbeinen, die mit ihrem bizarren Gestakke an Valves Meisterwerk erinnern. Das ist kein Zufall, sondern liegt am Designer: Viktor Antonov ist der Art Director für **Dishonored**, Steampunk ist sein Lieblingsgenre – und die Architektur sowie die Technik der Combine-Feinde aus **Half-Life 2** waren sein Werk. Die größte Inspirationsquelle für **Dishonored** ist aber wohl **Bioshock 2**, an dem die Arkane Studios mitgearbeitet haben. Neben der Atmosphäre der zukunfts pessimistischen, also dystopischen, Alternativwelt er-

Schleichen schlägt Schießen.

innern vor allem spielerische Aspekte an den Unterwasser-Trip. Die beiden Hände des Spielers sind nämlich nicht nur mit Waffen bestückt: Während die Rechte stets den Griff eines Degens umfasst – Nahkämpfe sind häufig und erwünscht – darf der Held seine Linke entweder mit einer Schusswaffe



Der dekadente Adel lädt sich schon mal ein paar **käufliche Damen** ins Anwesen (links) und reist in **gepanzten Fahrzeugen** (rechts).

Hintergrund Die Arkane Studios

Nachdem die Arkane Studios 1999 im französischen Lyon gegründet werden, ist es drei Jahre lang relativ still um den Entwickler – bis 2002 das stark an den Rollenspiel-Klassiker **Ultima Underworld** erinnernde **Arx Fatalis** (GS 08/02: 84 Punkte) erscheint. Darin erwacht der Held ohne Erinnerung in einer unterirdischen Welt und muss später die Wiedergeburt des Chaos-Gottes Akbaa verhindern. Die damals sehr hübsche Grafik und der gute Sound sorgen für eine dichte Atmosphäre, die linearen Levels und die spannende Story heben **Arx Fatalis** angenehm von anderen Rollenspiel-Schwergewichten wie **Morrowind** ab.

Im August 2005 kündigt Arkane dann das Fantasy-Actionspiel **Dark Messiah of Might and Magic** (GS 12/06: 90 Punkte) an, das auf Basis der Source-Engine (**Half-Life 2**) vor allem mit beeindruckender Physik, schmucker Grafik und tollem Sound imponiert. Neben der Technik überzeugt auch die Spielmechanik: Durch ein einfaches Talent-system lässt sich der Charakter an die Vorlieben des Spielers anpassen. Egal ob als tödlicher Leisetreter, schwertschwingender Kraftprotz oder Eis, Feuer und Blitze verschießender Magier, jede Situation im Spiel lässt sich auf mehrere Arten lösen.

Anfang 2007 enthüllen die Arkane Studios ihr nächstes Projekt: Der ambitionierte Ego-Shooter **The Crossing** soll Solo-Missionen und Multiplayer-Schlachten verschmelzen. So kann man jederzeit in die Einzelspieler-Partie eines anderen Spielers springen und einen der computergesteuerten Gegner übernehmen. Falls der »Wirtkörper« stirbt, wechselt man einfach zum nächsten Widersacher. Außerdem soll es Schlachten-Levels geben, also in die Solo-Kampagne eingewobene Multiplayer-Partien. Als Szenario dient ein alternatives Paris des 21. Jahrhunderts, in dem Elitopolizisten gegen die herrschenden Tempelritter kämpfen. Doch weil sich kein Publisher findet, der das innovative und spannende Projekt finanzieren will, muss Arkane die Arbeit an **The Crossing** Mitte 2009 aufgeben.

Um sich über Wasser zu halten, akzeptieren die Franzosen während und nach der Entwicklungszeit von **The Crossing** immer wieder Auftragsarbeiten, beispielsweise wirken sie an den Multiplayer-Modi von **Call of Duty: World at War** und **Bioshock 2** mit. Im Sommer 2010 werden die Arkane Studios dann von ZeniMax Media, der Mutter-Gesellschaft von Bethesda, übernommen – und arbeiten seitdem an **Dishonored**. **MW**

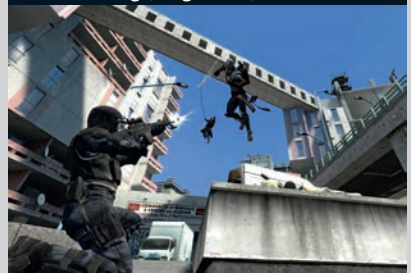
Arx Fatalis (2002)



Dark Messiah of Might and Magic (2006)



The Crossing (eingestellt)



oder einer übernatürlichen Fähigkeit bestücken. So reißt ein Windstoß Wachen von den Beinen, eine Art Rattenbombe schickt einer ganzen Gegnergruppe ein Rudel gefräßiger Nager auf den Hals. Ein anderes Talent verlangsamt kurzfristig die Zeit – die Bullet-Time lässt grüßen.

Die Wahl beruht dabei nicht nur auf den eigenen Vorlieben, sondern auch darauf, welche Fähigkeiten der Protagonist beherrscht. Die übernatürlichen Talente lassen sich im Unterschlupf, einem Pub, mehrstufig ausbauen, als Upgrade-»Währung« dienen eingesammelte Knochenrunen.

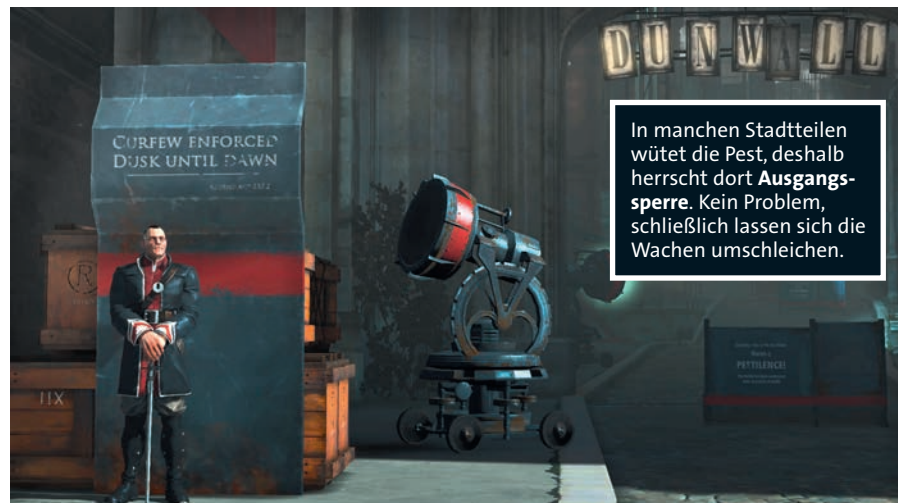
auf den Rücken, schlüpft in seinen Körper, tapst mit ihm in die Gegnerränge, verlässt den Rattenleib wieder, lässt die Zeit weiterlaufen – und bumm! Problem gelöst.

Wer häufiger derartige Gemetzel verursacht, kann übrigens vor einem handfesten Problem stehen: Mörderische und destruktive Lösungen erhöhen den »Chaos«-Wert des Helden. Das wiederum wirkt sich auf das Verhalten der computergesteuerten Charaktere aus, die unter Umständen nicht mehr mit dem Spieler kommunizieren – oder ihn sogar an die Wachen verpfeifen. Andererseits soll es möglich sein, **Dishonored** ohne einen einzigen Mord zu beenden. So bestimmen die spielerischen Entscheidungen auch das Ende der Story, es soll mehrere Schlusssequenzen geben. Für Wiederspielwert dürfte also gesorgt sein. Wir sehen aber zunächst mal freudig dem ersten Anspiel-Termin entgegen. Stephan Freundorfer / **MT**

Bau dir eine Rattenbombe!

Diese mana-zehrenden Sonderfähigkeiten bringen Abwechslung und unterschiedliche Lösungsansätze: Dringt man durch die Hintertür in ein Gebäude ein? Oder gelangt man mit einer Kombination von Sprung- und Zeitstopp-Fähigkeit aufs Dach? Oder soll man doch lieber von einer Ratte Besitz ergreifen (mit der »Possess«-Fähigkeit können wir in die Körper von allerlei tierischen und menschlichen Wesen schlüpfen) und mit ihr durch ein Abwasserrohr trippeln?

So lassen sich Waffen, Fähigkeiten und Levels in allen erdenklichen Kombinationen nutzen, Probleme meist auf mehreren Wegen lösen. Harvey Smith erzählt von einem interessanten Lösungsweg, auf den ein hauseigener Betatester während des Spiels gekommen sei: Um eine Feindgruppe zu erledigen, gegen die der Spieler mit normalen Waffen keine Chance hätte, kann man eine selbst gebaute Fernlenk-Bombe nutzen. Dazu braucht man eine »Blade Mine« (eine Art Haftmine), die bei der Explosion scharfe Mini-Klingen ausspuckt. Dann sucht man sich eine Ratte, hält die Zeit an, pflanzt dem Nager die Mine



Überraschkandidat

Stephan Freundorfer
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Dishonored ist ein Titel, den man auf der Rechnung haben sollte. Die Nähe zu zahlreichen Genre-Klassikern ist frappierend. Aber warum das Rad neu erfinden, wenn man genauso gut die besten Zutaten erprobter Hits verschmelzen kann? Umso schöner, wenn das Ergebnis sich anhört, als habe da jemand geduldig das Ohr ganz nah an den Foren gehabt, um mit spitzem Bleistift all die »Ach, war das toll«-Nostalgiediskussionen zu notieren – und anschließend in Programmcode umzusetzen.

GRATIS
für Apple iOS
und Android

GameStar MOBIL



- ★ SPIELE-NEWS
- ★ TESTS und PREVIEWS
- ★ RELEASE-LISTEN
- ★ PREISVERGLEICH
- ★ VIDEOS
- ★ CHARTS

Einfach QR-Code-Leser starten, iOS- oder Android-Code einlesen und die GameStar-App gratis herunter laden!

+ GameStar KIOSK

iPad-Besitzer holen sich die aktuelle Ausgabe einfach auf ihr Gerät - noch bevor das gedruckte Heft am Kiosk zu haben ist! Mit dabei: alle Videos der Heft-DVD zum Anschauen direkt in der App.



JETZT
HERUNTERLADEN
gamestar.de/ipad


Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen The Wire (DVD). Eine der besten Polizei-Serien. Anschauen.

Zuletzt gelesen »Wir sägen uns die Beine ab und sehen aus wie Gregor Gysi!« (Wiglaf Droste). Hahaha & hihhi + Doppel-rofl!

Zuletzt gedacht Erst Deus Ex: Human Revolution, dann Panzer Corps, hach, was für ein herrliches verregnetes Wochenende.

Meine Meinung zu:
Deus Ex: Human Revolution Großartige Story, dichte Atmosphäre, knisternde Spannung. Allerdings auch Nerv-Potenzial.

★★★★★

Tropico 4 Nicht gespielt

Limbo Hübsches Indie-Spiel mit eigenem Stil. Mir persönlich etwas überbewertet.

★★★

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Der Herr der Ringe« auf Blu-ray. Immer wieder ein Erlebnis.

Zuletzt gelesen Immens lautes Gamescom-Getöse.

Zuletzt gedacht Ich wüsste gern, was mein 50-Zoll-Fernseher dazu sagt, dass ich kürzlich einen SNES an ihn angeschlossen habe.

Meine Meinung zu:
Deus Ex: Human Revolution Für mich allein wegen der Story ein Hit.

★★★★★

Tropico 4 Gut, aber war noch nie mein Spiel.

★★★

Limbo Zeigt eindrucksvoll, wie man Spiele mit Seele entwickelt.

★★★★★


Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Two and a half Men«

Zuletzt gelesen Die Gamescom-Berichterstattung der Kollegen.

Zuletzt gedacht F1 2011 könnte richtig gut werden.

Meine Meinung zu:
Deus Ex: Human Revolution Wenn ich Story vor Mechanik stelle, dann würde ich es vielleicht auch super finden. Aber es ist ein Spiel und kein Film.

★★★

Tropico 4 Vielleicht gründe ich diesmal meine eigene Bananenrepublik.

★★★★★

Limbo Nicht gespielt.

–

GameStar


Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Mad Men«, Staffel 2. Gottchen, was die da wegtauchen! Schlimm! Aber sonst super.

Zuletzt gelesen Die neue Mare. Immer wieder ein Genuss.

Zuletzt gedacht Ich hätte schon viel früher mal God of War spielen sollen. Mei, ist das super!

Meine Meinung zu:
Deus Ex: Human Revolution Spiel mit guter Handlung und Deus Ex im Namen?

Fünf Sterne!

★★★★★

Tropico 4 Nicht gespielt.

Limbo Hinterlässt eine ganz seltsame, aber seltsam angenehme Stimmung.

★★★★★

GameStar-Leser fragen Petra Schmitz*

Wie hältst du's als einzige Frau in diesem Männerhaufen aus?

Layouterinnen, Assistentinnen – alles Frauen. Mit denen kann ich mich prima über Mode oder Beinthaarung unterhalten, sollte mir mal der Sinn danach stehen.

Wie kamst du eigentlich zum Spielen?

Meine Eltern haben mir, da war ich zehn oder elf, so ein kleines LCD-Spielchen mitgebracht. Darin musste man Regentropfen mit einem umgedrehten Schirm auffangen. Damit war's passiert. Ich glaube, meine Eltern haben sich noch lange über dieses Mitbringsel geärgert.

Was ist dein bestes Spiel aller Zeiten?

Ist es nicht immer das, was einem zuletzt diese wohligen Schauer über den Rücken jagt, diese Euphorie ins Hirn geschossen hat? Okay, also wenn ich mich entscheiden müsste, dann ist es ... boah, ich weiß es nicht. Echt nicht!


Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen »The next three days« (DVD). Russel Crowe ist ein Unsympath, aber hier hat er mir gefallen.

Zuletzt gelesen George R.R. Martin, »Game of Thrones«. Super! Und jetzt hab ich noch vier weitere Bücher vor mir!

Zuletzt gedacht Warum bekomme ich ausgerechnet dann ein zweites Kind, wenn Rage, Modern Warfare 3 und Battlefield 3 zum Test anstehen? Ich will arbeiten!

Meine Meinung zu:
Deus Ex: Human Revolution Technisch enttäuschend, trotzdem absolut fesselnd.

★★★★★

Tropico 4 Nicht gespielt.

–

Limbo Mal wieder ein richtiges »Spiel«.

★★★★★

Michael Graf,
Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Castle«, Staffel 2.
 Eigentlich immer derselbe Mordschumpf,
 aber mit perfekt besetzter Hauptrolle.
Zuletzt gelesen Gamescom-News.
Zuletzt gedacht Wo ich gerade »Tiny
 Tower« auf dem iPhone spiele: Kann bitte
 jemand ein Remake von Sim Tower entwi-
 ckeln? Das war nämlich super!

Meine Meinung zu:**Deus Ex: Human Revolution**

Story > Graf, Deus Ex > Crysis.

★★★★★

Tropico 4 Warum nicht gleich so?

★★★★★

Limbo Schön, aber Braid war schöner.

Wegen seiner Story.

★★★★★

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Social Network«, nicht
 sehr aufschlussreich, wenn wohl weniger
 als die Hälfte der Wahrheit entspricht.

Zuletzt gelesen Hörbuch »Das Lied von Eis
 und Feuer« – spannend geht anders.

Zuletzt gedacht Wenigstens kann ich mir
 von meinen Aktien noch ein Eis kaufen.

Meine Meinung zu:

Deus Ex: Human Revolution Nichts über-
 trifft in meinem Kopf den ersten Teil, aber
 zumindest kommt der neue nah dran.

★★★★

Tropico 4 SO baut man ein Ferienparadies
 – hörst du mich Robinson?

★★★★

Limbo Ein Kleinod, aber warum müssen's
 Spinnen sein? Warum keine Hamster?

★★★★

GastStars

**Kai Schmidt**

Wenn Kai eines mag,
 dann Helden und Co-
 mics. Oh, Moment,
 das sind ja schon zwei
 Dinge. Na ja, jeden-
 falls hat sich Kai mit
 Batman: Arkham City
 und Borderlands 2 ge-
 nau die passenden
 Spiele angeschaut.

**Jochen Gebauer**

Eigentlich ist Jochen
 genauso nett, unauf-
 fällig und pflichtbe-
 wusst wie Lilli aus
 Harveys neue Augen.
 Während aber in Lillis
 Umfeld ständig Men-
 schen sterben, schreibt
 Jochen lediglich erst-
 klassige Tests. Puh.

**Martin Deppe**

Martin mag nicht nur
 Aufbastrategie, son-
 dern auch Spiele mit
 »o« am Ende. Da ka-
 men Anno und Tropico
 wie gerufen: Das erste
 durfte Martin erst-
 mals ausprobieren,
 das zweite hochgradig
 begeistert testen.

**Stephan Freundorfer**

Gerade frisch aus dem
 Urlaub zurück reiste
 Stephan sofort nach
 Dallas – und dann wei-
 ter nach Tamriel. Auf
 der Quakecon durfte
 er nämlich als erster
 deutscher Journalist
 Skyrim anspielen.

**Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß,
 dass das »C.« in Pa-
 tricks Namen für
 »Charakter« steht.
 Was wohl daran liegt,
 dass das gelogen ist.
 Trotzdem durfte er
 diesen Monat gleich
 drei Tests schreiben, in
 denen dieses Wort
 vorkommt.

**Christof Zurschmitt**

Als er im deutschen
 Oblivion einen »Schw.
 Tr.d.Le.en.-W.« trank,
 rief Christof: »Das
 hätte ja selbst ich bes-
 ser übersetzen könn-
 en!« Und schrieb
 postwendend einen
 Report über Fan-Loka-
 lisierungen.



Team


Florian Klein,
Redakteur

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die Gamescom-Präsen-
 tation des Spiele-Streaming-Providers Onlive.
Zuletzt gelesen Streaming-Infos.

Zuletzt gedacht Falls Spiele künftig
 gestreamt werden, brauchen wir nur noch
 Mini-Rechner mit Internet-Anbindung. Was
 mache ich dann als Hardware-Redakteur?

Meine Meinung zu:

Deus Ex: Human Revolution Fantastisch,
 aber technisch wäre mehr drin gewesen.

★★★★

Tropico 4 Nett, aber ich bleibe bei Eve On-
 line. Das hat komplexere Warenkreisläufe.

★★

Limbo Wunderbar, aber warum hab ich
 noch mal eine Geforce GTX 580 im Rechner?

★★★★

**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Herr der Ringe« (Blu-
 ray). Immer noch so super wie damals.

Zuletzt gehört Natürlich den Bundesliga-
 Start. Und irre Magath-Transfers.

Zuletzt gedacht In den letzten Monaten
 habe ich immer weniger Blockbuster und
 immer mehr Indie-Games gespielt. Woran
 das wo liegen mag?

Meine Meinung zu:

Deus Ex: Human Revolution Schießen wird
 bestraft? Mir egal, kann ich eh nicht!

★★★★★

Tropico 4 Genau so hatte ich mir schon Teil
 3 vorgestellt. Aber besser spät als nie.

★★★★

Limbo Große Kunst! Aber nichts für Leute
 mit Spinnen-Phobie.

★★★★★

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9
2	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10
3	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8
4	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10
6	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8
7	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9
8	Assassin's Creed: Brotherhood	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	05/11	87	9	9	6	10	8	10	10	8	9	8
9	Batman: Arkham Asylum	Actionspiel	Eidos/Rocksteady	11/09	87	10	9	7	10	7	8	10	8	9	9
10	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8
11	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/11	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8
12	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10
13	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9
14	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Games/2K Marin	04/10	85	8	9	9	9	10	8	8	7	9	8
15	Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	bitComposer Games/GSC	12/09	85	7	8	8	10	9	9	9	8	10	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 / Rabel
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	Harvey's Neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
12	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
13	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
14	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
15	Black Mirror 3	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8

Strategie-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten	Kampagne / Endspiel
1	Anno 1404: Venedig	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	04/10	93	10	9	9	10	10	10	9	7	9	10
2	Starcraft 2	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard/Blizzard	10/10	90	8	9	9	10	9	10	9	8	9	9
3	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	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
7	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
8	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
9	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7
10	King Arthur	Strategiespiel	Ubisoft/Neocore	03/10	82	7	8	9	7	8	8	9	8	9	9

Sport-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	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



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 Einstiege zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungslevel entspricht.

6 PC-Konfiguration

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

7 Spielspaß-Wertung

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

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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 10.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

1 Duke Nukem Forever

Ego-Shooter

Publisher 2K Games
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Nach der anfänglichen Retro-Begeisterung lässt der Spaß schrittweise nach.«

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

MULTIPLAYER

3 **SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch, Team-Deathmatch, King of the Hill und Capture the Flag (jeweils 8) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **VERSÜCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden **WERTUNG** Ausreichend

»Technisch schwaches Old-School-Geballer ohne Herausstellungsmerkmale. Höchstens aus Nostalgiegründen für ein paar Stunden nett.«

GRAFIK

4 passable Beleuchtung + hakelige Animationen
Spielfiguren wiederholen sich oft + matschige Texturen
schlechte Unschärfe- und Filmkorneffekte

SOUND

+ fetziger Soundtrack + klassische (englische) Duke-Stimme mit kultigen Sprüchen + gute deutsche Sprecher die jedoch »vorbelastet« sind + mittelmäßige Audiopositionierung

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade + nettes Ego-Energiesystem
+ eingebaute Cheats + kein Munitionsmangel
+ Schwierigkeitsgrad nicht im laufenden Spiel änderbar

ATMOSPHÄRE

+ legendärer Held + nettes Duke-Superstar-Szenario
+ unkompliziertes Geballer + viele versteckte Gags + Humor geht im Deutschen gelegentlich verloren + künstlich gestreckt

BEDIENUNG

+ eingängige Shooter-Steuerung + Kapitel einzeln anwählbar
+ kein freies Speichern + nur ein Spielstand + nur zwei Waffen im Arsenal

UMFANG

+ interessante Achievements + coole Dinge zum Freischalten wie Zeiteiste oder alte Trailer + passable Spielzeit
+ kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN

+ in Ansätzen zerstörbare Umgebung + nette Schrumppfpassagen + zu aufgeräumte, sterile Schauplätze + unsichtbare Levelgrenzen

KI

+ Gegner schießen treffsicher und teils in die Bewegung ...
+ ... beherrschen aber keine Taktik + Schweinepolizisten rennen tumb auf den Spieler zu

WAFFEN & EXTRAS

+ coole Waffen wie Schrumppfer oder Eisstrahler + Hilfsmittel wie Holoduke oder Steroide + kleines Arsenal + keine neuen Gerätschaften + moorhuhniges Geschützgeballer

STORY

+ cooler Spiel-im-Spiel-Einstieg + enttäuschendes, offenes Ende + keine nennenswerten Nebencharaktere
+ keine Zwischensequenzen oder Skript-Ereignisse





Das Logo auf dem Boden verrät: Die **Fema**, eine US-Behörde für Katastrophenschutz, scheint ihre Finger im Spiel zu haben.

Deus Ex Human Revolution

⊕ Stärken

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

⊖ Schwächen

- angestaubte Grafik
- Bedienungsmacken

Für dieses Spiel brauchen Sie die richtigen Bionik-Ersatzteile: einen feingetunten Story-Kompilierer, Ohren mit Elektro-Affinität, aber auch einen Grobmotorik-Animationsausgleicher und Hände mit Bedienungsmacken-Kompensator. Von Fabian Siegmund

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

GameStar.de/Quicklink/6976

Auf DVD: Topspiel-Videos

In den 70er-Jahren waren sechs Millionen Dollar noch was wert. Damals konnte man für diese Summe einem verunglückten Testpiloten zwei bionische Beine, einen Arm und ein Auge basteln. So zumindest in der amerikanischen TV-Serie **Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann**. Für den gleichen Betrag bekommt man im Jahre 2027 wahrscheinlich nur noch einen Zigarettenanzünder-Bauchnabel. Aber Geld spielt im Falle von Adam Jensen, dem Helden des Rollenspiel-Shooters **Deus Ex: Human Revolution**, keine Rolle. Der ist 2027 der Sicherheitschef des Bionik-Konzerns Sarif Industries, und als die Firma von Terroristen überfallen und Jensen schwer verletzt wird, verpasst ihm sein Arbeitgeber kurzerhand die neusten Roboter-

gliedmaßen, die seine Forschungsabteilung hergibt – kostenlos! Dafür soll Jensen allerdings die Drahtzieher des Anschlags aufzufindig machen. Und für das, was unser Held in seinem Abenteuer erlebt, braucht er nicht nur Cyborg-Gliedmaßen, sondern auch ein dickes Fell.

Deus Ex: Human Revolution ist die Fortsetzung, die sich Fans des ersten Teils seit Jahren gewünscht haben. Nach dem eher durchwachsenen **Deus Ex 2** setzt Teil 3 wieder ganz auf die Tugenden des Serienanfangs: ein dystopisches Zukunftsszenario (SciFi mit negativer Gesellschaftsentwicklung), große Handlungsfreiheit und eine von komplexen, aber nicht wirren Verschwörungstheorien vorangetriebene Story. Gera-

de die zeichnet das Spiel aus, entsprechend wenig wollen wir Ihnen davon verraten. Deshalb in aller Kürze: Sechs Monate nach dem Anschlag wagt sich unser Held erst-

Hier gibt es keine Spoiler!

mals mit seinen Roboter-Gliedmaßen auf die Straßen seiner Heimatstadt Detroit. Hier merkt er schnell, dass die Zukunft längst nicht so rosig ist, wie die Werbefilmchen seines Arbeitgebers behaupten: Die von Sarif Industries als Rettung der Menschheit angepriesenen (und teuer verkauften) künstlichen Organe und Gliedmaßen, die so genannten Augmentierungen, haben die Nation gespalten. In wohlhabende »Optis«,

Die Augmentierungen

Jensen erlernt im Laufe des Spiels regelmäßig neue Fähigkeiten. Vier davon stellen wir hier vor.



die maschinell verbesserten Menschen, und darbande Normalos, die sich die Gesundheit, Kraft und Überlegenheit versprechenden Augmentierungen nicht leisten können. Und wo Spaltungen entstehen, entsteht auch Extremismus: So hat eine Organisation namens Purity First der Biotechnologie und ihren Nutzern den Kampf angesagt. Stecken diese Fanatiker hinter dem Anschlag auf Sarif? Wenn ja, warum waren die Angreifer dann selbst augmentiert? Nach und nach kommt Jensen einer Verschwörung auf die Spur, die sich bis in die höchsten Regierungsetagen gefressen hat und die Zukunft der gesamten Menschheit bedroht.

Das Coole an der Geschichte von **Human Revolution** ist, dass Eidos Montreal uns die Story nicht einfach in plakativen Zwischensequenzen vor die Füße wirft. Wer stur und geradlinig durch das Spiel rennt, verpasst einen Großteil des eigentlichen Erlebnisses. Denn am Wegesrand wartet eine Fülle von liebevollen, durchdachten Details darauf, von uns aufgelesen zu werden. Lesen ist dabei ein gutes Stichwort: Neben gelegentlichen Nachrichtensendungen oder Gesprächen der NPCs bieten vor allem die zahlreichen E-Books, die hier und da herumliegen, sowie unendlich viele E-Mails auf dem eigenen und vor allem auf fremden Computern eine Unmenge von

interessanten und nützlichen Informationen zur Spielwelt, mit denen wir nach und nach ein sehr komplexes Bild von der Gesellschaft der nahen Zukunft bekommen – toll!

Human Revolution funktioniert in vielen Punkten ganz ähnlich wie das erste **Deus Ex**, so auch in der Spielerführung. Anstatt uns in eine gänzlich freie Rollenspielwelt zu entlassen, setzt uns Eidos Montreal nacheinander in frei begehbaren, aber relativ kleinen Arealen ab, in denen wir dann eine Hauptmission erfüllen müssen und gleichzeitig mehrere Nebenaufgaben meistern können. Jensens Abenteuer beginnt in Detroit und führt ihn





Bei Gesprächen hilft uns der **Sozial-Optimierer**: Der analysiert unsere Gegenüber und hilft so bei der Dialogzeilenwahl.

anschließend nach Hengshan in China, Montreal in Kanada und zu weiteren Schauplätzen, die wir dem Spielerlebnis zuliebe hier nicht verraten wollen. Diese Ortswechsel sorgen für die Art Abwechslung, die auch **James Bond**-Filme immer wieder so interessant machen. Allerdings sind die dazugehörigen Levels verhältnismäßig klein, sie liegen in der Größenordnung mittlerer Shooter-Schlachtfelder. In Zeiten eines **GTA 4** wirkt ein Detroit, das nur aus einer Handvoll Straßen besteht und grade »zufällig« ringsum von Verkehrsunfällen und dergleichen Widrigkeiten vom Rest der Welt abgeriegelt wird, ziemlich künstlich.

Doch hat das Ganze auch seine Vorteile: Die Handlung kommt stramm voran, nie müssen wir uns fragen, was als Nächstes zu tun ist, und auch ewiges Suchen nach irgendwo in die offene Welt geworfene Hinterhöfe und anderes bleibt uns so erspart. Und innerhalb der Schauplätze lässt uns **Human Revolution** recht freie Hand. So gibt es für jedes Problem, dem sich Jensen stellen muss, mehrere Lösungswege. Ein Tor versperrt den Weg? Wahrscheinlich können wir den beiden Punks, die davor herumlungern, den Zugangscode entlocken. Oder wir prügeln ihnen die Informationen aus dem Leib. Oder wir stapeln ein paar Kisten übereinander und klettern über den

Steam-Pflicht!

Deus Ex: Human Revolution ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte DVD-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.

Zaun. Oder wir nutzen Jensens zahllose Augmentierungen, um einen alternativen Weg zu finden. Der Roboterkörper unseres Helden lernt nämlich im Laufe des Spiels immer neue Tricks: Mit einem Armkraftverstärker wuchten wir sogar schwere Müllcontainer aus dem Weg, verbesserte Sprunggelenke lassen uns bis zu drei Meter in die Luft schnellen (der Sechs-Millionen-Dollar-Mann hätte seine Freude daran!) und mittels Tarnmodus spazieren wir einfach ungesehen an Wachen vorbei. Theoretisch ergeben sich damit wahnsinnig viele Lösungswege, in der Praxis müssen wir die Augmentierungen aber nur sehr gezielt anwenden. Wir können uns zum Beispiel mit der Spezialfähigkeit »Wand durchschlagen« nicht einfach nach Belieben einen Weg durch das Level bahnen, stattdessen funktioniert dieser Trick immer nur an ein oder zwei Stellen pro Abschnitt. Das lässt das Leveldesign streckenweise ziemlich konstruiert wirken. Und dann ist da natürlich noch der Klassiker: die Lüftungsschächte. Seit dem ersten

Technik-Check Deus Ex Human Revolution

Technik-Tipps

- Bis zu 20 Prozent Leistung gewinnen Sie durch das Reduzieren der Auflösung. Allerdings sollten Sie 16:9-Auflösungen vorziehen, um keinen Bildinhalt zu verlieren.
- Als nächsten Schritt reduzieren Sie die Umgebungsverdeckung SSAO. Die Unterschiede zwischen »Hoch« und »Niedrig« sind optisch marginal, aber Sie gewinnen fünf Prozent Leistung.

- Kantenglättung sollten Sie nur als letzte Möglichkeit deaktivieren. Deus Ex leidet ansonsten unter unschönen Pixeltreppen und starkem Kantenflimmern.
- Um Nachladeruckler zu vermeiden, sollten mindestens 2,0 GByte Arbeitsspeicher in Ihrem System stecken.

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 8,5 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte (ab Geforce 6 oder Radeon 1000)
- DirectX 9.0c

So läuft Deus Ex Human Revolution auf Ihrem PC

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

1	GRAFIKKARTE	Geforce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		Geforce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285			GTX 295				
		Geforce 400/500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580			
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850			HD 5870		HD 5970		
		Radeon HD 6000			HD 6850		HD 6870	HD 6950	HD 6970			HD 6990	
2	PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo		E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600				
		Core 2 Quad				Q6600	Q8300	Q9400	Q9650				
		Core i				i3 540	i5 650	i5 750	i7 920	i7 870	i7 960		
		Core i 2xxx					i3 2100		i5 2300	i5 2500	i7 2600		
3	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192			
4	LEGENDE	technisch unmöglich ruckelt stark	läuft so flüssig:				läuft so flüssig:				läuft so flüssig:		
			1680x1050, DirectX 9 Kein AA, SSAO: Niedrige Qualität Tessellation: an				1680x1050, DirectX 9 Edge AA, SSAO: Hohe Qualität Tessellation: an				1920x1080, DirectX 11 MLAA, SSAO: Hohe Qualität Tessellation: an		



1920x1080, DIRECTX 11, MAXIMALE DETAILS, MLAA

Unter DirectX 11 und mit maximalen Details bietet Deus Ex atmosphärische Schatten **1** und schöne »MLAA«-Kantenglättung **2**.

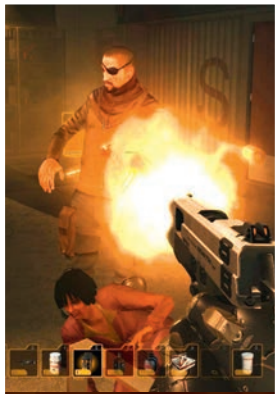


1680x1050, DIRECTX 9, MINIMALE DETAILS, KANTENGLÄTTUNG AUS

Unter DX 9 mit minimalen Details wirkt die Grafik wegen fehlender Schatten **1** und Kantenglättung **2** wesentlich gröber.

Wortgefechte

Human Revolution bringt uns oft in Gesprächssituationen, in denen wir uns entscheiden müssen. Hier hat der Gangster Zeke Sanders die Sarif-Mitarbeiterin Josie als Geisel genommen. Von unseren Entscheidungen hängt ab, wer den Raum lebend verlässt.



Kämpfen

Die Option »Mit Zeke kämpfen« ist nicht so simpel, wie sie klingt: Hier haben wir nur kurz Zeit, den Schuft zu erledigen, bevor er die Geisel tötet.



Befreien

Wollen wir Josie befreien, müssen wir Zeke mit der richtigen Wortwahl davon überzeugen, sie gehen zu lassen. Gelingt uns das, gibt's am meisten Punkte, außerdem wird uns Sanders später helfen.



Laufen lassen

Wenn wir Zeke laufen lassen, spaziert er geradezu in die Arme der Polizei. Er entkommt, doch Josie stirbt im Kugelhagel – das ungünstigste Ende dieses Konflikts.

ZEKE LAUFEN LASSEN

JOSIE BEFREIEN

MIT ZEKE KÄMPFEN

Keine Chance. Die Sache endet hier.

Deus Ex hat es wohl kein Spiel mehr gegeben, wo derart viele derart unlogische Kriechgänge immer zufällig genau da zur Verfügung stehen, wo unser Held gerade mal nicht weiter weiß. Aber welches Spiel gehorcht schon komplett logischen Mustern – und wer wollte das überhaupt? Doch dass eine Straße mit einer Nebenstraße per Lüftungsschacht verbunden ist, ist dann doch ein bisschen zu offensichtlich absurd: Was bitte schön sollte denn da gelüftet werden?

Am deutlichsten fällt die Design-Trickserei bei Jensens Nahkampffähigkeiten auf. Er kann zwar ein oder zwei Gegner auf Knopfdruck in einer spektakulären Mini-Zwischensequenz blitzschnell ausschalten, aber nur, solange seine internen Batterien voll sind. Sind die leer, ist der gute Mann ohne Waffen völlig wehrlos, er kann noch nicht einmal schubsen. Spielmechanisch ergibt das Sinn: Die Ent-

wickler wollen nicht, dass Sie sich durchs ganze Spiel kloppen, denn das wäre viel zu einfach. Doch innerhalb des **Deus Ex**-Universums erscheint das unlogisch, wenigstens ein paar einfache Boxhiebe sollten auch für einen Cyborg immer möglich sein. Trotzdem machen die Augmentierungen Spaß, besonders weil sie sich kombinieren lassen. Die Wanddurchschlagerei wird gepaart mit dem Röntgenblick noch wirkungsvoller, und wer Hochleistungslungen besitzt, kann seine Gegner mit Gasgranaten eindecken und sie anschließend gefahrlos verprügeln.

Wie viele Augmentierungen wir nach und nach freischalten können, entscheidet unser Erfahrungspunktestand, und der hängt wiederum von unserem jeweiligen Lösungsweg ab. Hier macht **Human Revolution** keinen Hehl daraus, dass die lohnendste Variante stets das Schleichen ist, bei der zudem mög-

lichst niemand sterben sollte (also auch kein Schurke). Ein getöteter Gegner etwa ist zehn Erfahrungspunkte wert, knocken wir den Kerl einfach nur aus, gibt's gleich 50. Kommen wir obendrein durchs Level, ohne dass jemand

Story von morgen – Grafik teils von gestern

Alarm auslöst, gibt's einen mächtigen Bonus obendrauf. Bei näherer Betrachtung ist's mit der Handlungsfreiheit in **Human Revolution** also doch nicht allzu weit her. Ballerpuristen werden hier nicht auf ihre Kosten kommen, insbesondere weil die Schießereien mitunter schwieriger sind als die Schleich-und-Prügel-Lösung. Das liegt vor allem am gewöhnungsbedürftigen Waffenverhalten und dem hakeiligen Deckungssystem. Freunde der leisen



Jensen kann seine Gegner im Nahkampf k.o. schlagen oder töten. Letzteres bringt weniger Punkte.



Ein großes Spiel!

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Deus Ex war im Jahr 2000 meine bis dahin beeindruckendste Erfahrung in Sachen Handlungsfreiheit in PC-Spielen. Die Illusion, ich könne im Grunde tun, was ich wollte, war trotz nicht ganz zeitgemäßer Optik fast perfekt, die Atmosphäre atemberaubend. Ich habe aber auch nicht die ganze Zeit zwanghaft nach Logik-Fehlerchen und ähnlichem gesucht, sondern habe einfach das Spiel genossen. **Deus Ex: Human Revolution** lässt **Deus Ex** wieder auferstehen, dieses Spiel liefert eine absolut faszinierende Spielerfahrung – wenn man es lässt.



Ein Spiel für die Guten

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Human Revolution kommt meiner Spielweise voll entgegen: Ich schleiche gern, lese mit Hingabe jedes noch so nebensächliche E-Book und verschone wann immer möglich menschliches (virtuelles) Leben. Trotzdem nervt es mich, dass die Erfahrungspunkte-Balance derart schief hängt: Wenn ich doch mal Alarm auslöse, muss ich zwangsläufig neu laden (was ewig dauert!), denn mit der dann automatisch aufgedrängten Ballerlösung gehen mir massiv Punkte und damit wichtige Upgrades verloren. Wofür schleppe ich einen riesigen Raketenwerfer mit mir herum, wenn ich ihn nicht sinnvoll einsetzen kann?! Die Handlungsfreiheit ist also Augenschmerz, Human Revolution ist ein reiner Schleich-Shooter, nichts für Ballermänner. Aber das ist ja auch mal wieder schön.

Schleicherei dagegen haben umso mehr Spaß an den reichhaltigen Belohnungen für ihre Lieblingsspielweise.

So futuristisch die Geschichte von **Human Revolution** ist, so veraltet wirkt an vielen Stellen die Grafik. Beleuchtung und Farbstimmung geben dem Spiel zwar einen unverwechselbaren Charakter, ein Atmosphäre-Bremser sind jedoch die lieblos gestalteten NPC-Gesichter der Nebenfiguren. Die sehen nicht nur

Reinste Deus-Ex-DNA

aus, als seien sie aus Gummi, es gibt oben-drin auch nur eine Handvoll unterschiedlicher Visagen. So empfängt uns zum Beispiel gleich in der ersten Mission ein Polizeibeamter, dessen zehn Zwillingbrüder zwei Räume weiter auf Seiten der Gangster kämpfen oder etwas später in dunklen Gassen Drogen verkaufen. Bei den Gesichtern und vor allem den Klamotten der Hauptfiguren hat sich Eidos Montreal wesentlich mehr Mühe gegeben, wobei wir die Animationen auch dort bestenfalls als bemüht bezeichnen können. Kein Vergleich also mit der lebensechten Mimik ei-

nes **L.A. Noire**, und sogar Alyx aus **Half-Life 2** wirkt da um Längen glaubwürdiger – und das Spiel ist sieben Jahre alt! Letztlich wirkt nur Adam Jensen halbwegs menschlich, trotz seiner Implantate. Und, wer hätte das gedacht, Jensens deutsche Stimme ist tatsächlich besser als das englische Original. Bei den Waffensounds hat sich Eidos Montreal keine übertriebenen Mühen gemacht, die Sprecher und die Musik des Spiels sind jedoch durchweg großartig. Der kanadische Komponist Michael McCann hat hier einen ungemein eindringlich-atmosphärischen Elektro-Klangteppich gewoben, der stark an Vangelis' Soundtrack zum Science-Fiction-Filmklassiker **Blade Runner** erinnert. Gänsehaut!

Gänsehaut der anderen Art gibt's bei den Ladezeiten: Die sind grauenhaft lang. Je nach Größe des Levels kann es schon mal eine gute Minute dauern, bis es weitergeht, auch beim Wechsel von einer Spielzone zur nächsten. Überraschenderweise hat Eidos Montreal einige Komfortfunktionen seit der letzten Preview-Version von **Human Revolution** wieder entfernt. So dürfen wir jetzt die Levelkarten nicht mehr mit den Pfeiltasten scrollen, sondern nur noch durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste. Hier und da fehlen außerdem wichtige Schnell Tasten, etwa beim Plündern besiegter Gegner oder beim Hacking-Minispiel. Das nervt. Immerhin: Das Hacken ist komplex, ohne kompliziert zu sein, und ist selbst beim hundertsten Mal noch spannend.

Human Revolution hat Macken, die nicht von der Hand zu weisen sind, aber gleichzeitig auch eine Stimmung und eine Spiel tiefe, die ihresgleichen sucht. Und mit der einzigartigen Cyberpunk-Agenten-Verschwörungsgeschichte ragt das neue **Deus Ex** ohnehin aus der Menge heraus. Reinrassige Shooter-Fans mit gehobenen Grafik-, aber nur geringen Rollenspielansprüchen warten lieber auf **Rage**, aber wer bereit ist, über grafische Schwächen hinwegzusehen, in Actionspielen ohnehin der Schleicher-Typ ist, liebend gern Stunden nur damit verbringen kann, in die Büros seiner Kollegen einzubrechen und deren E-Mails zu lesen (natürlich nur im Spiel!), der wird mit **Human Revolution** seine Erfül-

lung finden, denn dahingehend ist das Spiel nicht zu schlagen. Wobei auch der Sechs-Millionen-Dollar-Mann noch getoppt wurde: von der Sieben-Millionen-Dollar-Frau. **FAB**

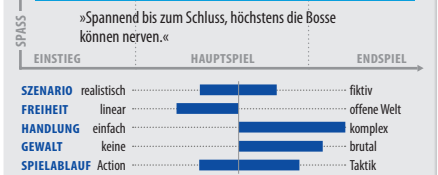
TERMIN: 26.8.2011 PREIS: 45 Euro USK: ab 18 Jahren

Deus Ex: Human Revolution

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

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK Action



GRAFIK
+ coole Licht- und Farbstimmung + teils extrem knackige Texturen (DX 11) + tolle Hauptfigur + hakielike Animationen
- leiblose Gesichter - keine dynamische Beleuchtung

SOUND
+ großartiger Cyberpunk-Soundtrack + sehr gute Sprecher, Jensens deutsche Stimme sogar besser als das Original
- mittelmäßige Audiopositionierung

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade, im Spiel änderbar
+ Tutorial-Videos + Schleich-Spielweise klar ertragreicher als andere
- nervige, übermächtige Bossgegner

ATMOSPHÄRE
+ tolle Cyberpunk-Stimmung + detailreiche Spielwelt
- leicht künstliches Gesamtbild
- Sprecher nicht lippsynchron

BEDIENUNG
+ eingängige Shooter-Steuerung + freies Speichern
- hakeliges Deckungssystem - lange Ladezeiten
- fehlende Schnell Tasten

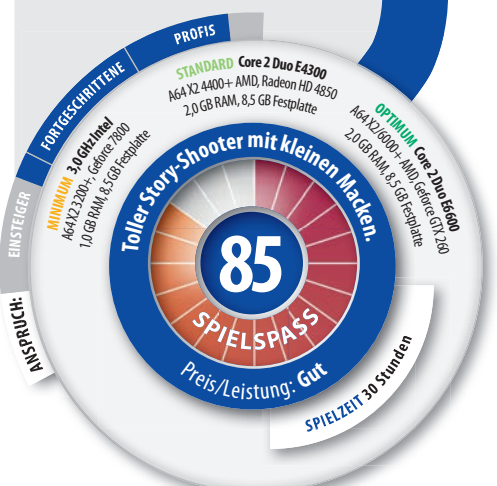
UMFANG
+ massenhaft E-Mails und E-Books + variable Lösungswege
+ fünf interessante Haupt-Schauplätze
+ variable Ereignisausgänge

LEVELDESIGN
+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ viele alternative Routen ... + ... die sehr konstruiert wirken
- beengte Spielwelt - viele Versatzstücke

KI
+ Gegner schießen treffsicher und reagieren auf verwundete Kollegen
+ ohnmächtige Feinde kommen wieder zu sich
- keine Flankenangriffe - Deckungsverhalten

WAFFEN & EXTRAS
+ aufrüstbare Waffen + coole Augmentierungen
+ deutlicher Schwerpunkt auf Schleich-Fähigkeiten
+ überschaubares Waffenarsenal

STORY
+ fesselnde Geschichte + viele Wendungen
+ Anspielungen auf die Vorgänger + Nebenquests sind Teil der Haupthandlung + unterschiedliche Enden



Die gelegentlichen **Bosskämpfe** verlangen nicht nach Taktik, sondern einfach nur nach viel, viel Munition.

Tropico 4



Endlich mehr Feedback, endlich klare Zusammenhänge, endlich großer Präzidentenspaß: Tropico 4 ist das Aufbauspiel, das Tropico 3 schon hätte sein sollen. Von Martin Deppe

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Haemimont (Tropico 3, GS 11/09: 79 Punkte)**
Termin: **25.8.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7473

Auf DVD: Test-Video

Jetzt ist eine Entscheidung gefragt: Schmeißen wir heute eine Party, ja oder nein? Hm, das würde unser Ansehen bei den Freunden und bei den jugendlichen Nachbarn erhöhen, bei den spießigen Nachbarn wären wir aber untendurch. Sei's drum: Ja! Soll die Party eskalieren? Unsere Freunde und der Glaser fänden's super, die Polizei und die Versicherung dürften allerdings maulen. Dafür steigt ein paar Monate später die Geburtenrate ...

Mit solchen Entscheidungen müssen wir uns im Aufbau-Politik-Mix **Tropico 4** ständig auseinandersetzen – und mit den Folgen. Natürlich nicht als Bewohner einer popeligen Reihenhaus-Siedlung, sondern als El Presidente einer fiktiven Tropeninsel. Das klingt wie ein Traumjob, entpuppt sich aber als ständiger Eiertanz. Denn unsere Macht ist nicht unantastbar, es gibt tatsächlich regelmäßige, igitt, Wahlen! Und um die zu gewinnen, sollten wir möglichst viele Fraktionen auf unsere Seite ziehen: Umweltschützer und Loyalisten, Kommunisten und Kapitalisten, Kirche und Ausland. Das hört sich furchtbar trocken an – aber hey, wir sind in der Karibik, da hat Politik nix mit Mutti Merkel und ihren Schlippschleppern zu tun, sondern mit Tricksen, Schachern und Gesetze-Biegen.



Aber fangen wir mal klein an: Das Endlosspiel und viele der 20 Kampagnenmissionen beginnen mit einer Handvoll Hütten sowie etwas Infrastruktur und Industrie, in der Regel um 1950. Noch spielt sich **Tropico 4** wie viele andere Aufbauspiele, wir errichten Klinik und Kirche, Sägewerk und Farmen, Erzmine und Fischereihafen. So weit, so **Anno**. Und **Tropico 3**, denn im Vergleich zum Vorgänger ist das Spielprinzip unangetastet, auch die Produktionsketten sind weiterhin sehr simpel. Doch plötzlich ploppen Textfenster auf, und lustig gezeichnete Men-

schen reden, witzig vertont, auf uns ein: Ratgeber geben Rat (»Das Volk will unterhalten werden!«), der US-Senator Nick Richards (!) fordert eine amerikanische Basis auf unserem Eiland, die russische Agentin Sascha 500 Tonnen Bauxit, die Öko-Aktivistin Sunny Flowers mehr Umweltschutz und General Rodriguez mehr Sold und bessere Wohnungen für seine Truppen.

Auch solche Haupt- und Nebenaufgaben kennen wir aus diversen Spielen. Doch in **Tropico 4** wirkt sich alles glaubwürdig aus,

Immer mit der Unruhe



Wenn die Insulaner unzufrieden sind, kommt's zu **Demonstrationen**. Die sind gefährlich, weil derweil die Produktion stillsteht.



In Härtefällen bricht sogar eine handfeste **Revolution** aus. Hier kümmert sich unser Militär um die bewaffneten Aufständischen.

Hilfreich: Im **Baumenü** wird uns ein Gebäude empfohlen. So finden auch Einsteiger schnell ins Spiel.

Präsident, Ihre Tochter hat uns dieses Jahr 500k gekostet.
Finanzhilfe USA + 25.000, US\$300 + 750



Politik, Wirtschaft und der Aufbaupart sind eng verzahnt, ohne dass es zu kompliziert wird. Viele Folgen unserer Entscheidungen sehen wir schon in den erwähnten Textfeldern: Wenn wir die US-Basis bauen, kriegen wir monatlich Miete. Wenn wir Bauxit liefern, steigern wir unser Ansehen bei den

Schon purzelt unser Verhältnis zu den Amis auf Vor-Basis-Niveau runter, fortan gibt's weniger Entwicklungshilfe. Noch dazu wird die Miete gestrichen, na super.

Diese Haupt- und Nebenaufgaben mit ihren nachvollziehbaren Zusammenhängen machen **Tropico 4** deutlich transparenter als seinen Vorgänger. Wir wissen jetzt immer genau, was zu tun ist – und warum. Zudem gibt's weniger Leerlauf, denn bis zu fünf Haupt- und Nebenquests können wir gleichzeitig annehmen. Wohlgernekt gleichzeitig zum alles beherrschenden Ziel, die Bevölkerung auf unsere Seite zu zerrn und die nächsten Wahlen zu überstehen.

Ähnlich wie in **GTA** werden Ereignisse und unsere Taten im Inselradio kommentiert. Da bauen wir zum Beispiel unser erstes Windrad, um die Insel mit Ökostrom zu versorgen. Unser Regierungssprecher-Moderator brüstet sich im Studio gegenüber der Umweltschutz-Tussi mit unserem Sinn für den Naturschutz, doch die kontert trocken: »Sie meinen das Windrad, das Sie mitten im Krätenschutzgebiet gebaut haben, und dessen Propeller dem letzten Kokosnussadler den Kopf gespalten hat?« Der Moderator kündigt flugs das nächste Lied an.

In der Kampagne stellen wir uns 20 Missionen, durch die sich ein roter Story-Faden zieht. Allerdings spielen die Einsätze auf unterschiedlichen Inseln, jeweils mit anderen Bedingungen und Herausforderungen. Das eine Eiland hat kaum natürliche Ressourcen und muss zur Touri-Hochburg ausgebaut werden. In einer anderen Mission sollen wir die reichen Bodenschätze unserer Insel (Salz, Öl, Erz, Bauxit) vergolden, um einen reichen Ami noch reicher zu machen. Mit fatalen Folgen, denn bei einem Erdbeben werden Bergeleute verschüttet, eine typische Multiple-Choice-Aufgabe kommt auf uns zu: Rede halten (steigert Ansehen bei allen Bewohnern), das Leben der Männer über das Erz stellen (Erzpreis steigt) oder auf ausländische Hilfe vertrauen (bringt 10.000 Dollar Katastrophenhilfe). Chinas Chef Yu Li bietet uns kurz darauf »Qualitäts-Hightech made in China« an, einen pedalgetriebenen Bohrer. Wir nehmen an und zahlen 10.000 Dollar. Doch der Bohrer explodiert und löst ein noch stärkeres Beben aus.

Nun können wir China die Schuld geben, was die Beziehungen in eine neue Eiszeit katapultieren würde. Oder wir beschuldigen uns selbst, was unseren eigenen Ruf auf Jahre verbeult. Schließlich setzen wir auf

Stärken

- + Aufbau, Wirtschaft und Politik sehr gut verzahnt
- + viel Karibik-Flair
- + schöne Landschaften
- + ständig was zu tun

Schwächen

- kurze Produktionskettchen

Wir haben zum Beispiel die US-Basis gebaut – die kostet uns nämlich nix, und monatliche Mieteinnahmen sind ja generell super. Doof nur, dass die Amis uns etwas später »bitten«, auf unserer Insel Atomwaffen testen zu dürfen. Wir finden zwar Bikinis toll, aber kein Bikini-Atoll, darum lehnen wir ab.

Sogar den **Touri-Zeppelin** können wir missbrauchen: zum Beispiel als Propaganda- oder Spionageapparat.



Naturkatastrophen wie dieser **Tornado** lassen sich abschalten.

Online-Aktivierung

Um **Tropico 4** online zu aktivieren, müssen Sie eine Mail-Adresse plus Passwort angeben, beide werden bei jedem Spielstart abgefragt. Eine permanente Netzverbindung beim Spielen selbst ist jedoch nicht nötig. Wer kein Internet hat, kann alternativ einen mitgelieferten Code eingeben. Laut dem Publisher Kalypso ist ein Weiterverkauf von Tropico 4 möglich, allerdings sollte der Vorbesitzer beim Support anrufen, damit seine Registrierung zurückgesetzt wird.

die Wissenschaft, errichten eine Akademie, schaffen Professoren aus dem Ausland heran (teuer!) und bilden eigene aus (langwierig!), irgendwann erfinden die Eierköpfe eigenen Rettungsbohrer. Aber selbst mit dem können wir noch taktieren: Unser Berater fragt, ob wir die Jungs sofort retten sollen – oder noch etwas warten, um mehr Hilfgelder aus dem Ausland einzusacken. Auch wenn sich der Großteil dieser Story



Gereift für die Insel

Martin Deppe,
freier Autor
redaktion@gamestar.de

Acht Punkte mehr als der nahezu identische Vorgänger? Da war der Tester wohl zu nah an der Rum-Destille! Nein, war er nicht: Tropico 4 ist schlicht deutlich ausgereifter als sein zwei Jahre alter Vorgänger. Damals dauerte es ewig, bis ich die Zusammenhänge zwischen Wirtschaft, Politik und Aufbau nicht nur kapiert hatte, sondern auch richtig nutzen konnte. Das lag vor allem am mangelnden Feedback. Jetzt hingegen ist alles nachvollziehbar verknüpft, ich sehe schon bei den Aufgaben, wie sich meine Entscheidungen auswirken werden. Gleichzeitig gibt's einen roten Story-Faden mit Überraschungen und Ereignissen, damit das Inselleben nicht zu vorhersehbar wird. Auch der Humor passt, von den prima Sprechern bis hin zu den witzigen Radiokommentatoren. Obacht, Anno und Siedler – hier kommt echte Konkurrenz. Endlich!



Wettlauf gegen die Zeit: Rechts brennt die Hütte, links entsteht unsere Feuerwehr. Den Bau können wir zwar sofort fertigstellen, aber dann fehlt uns immer noch ein Feuerwehrmann.

nur in Textfenstern abspielt (bis auf den Bau der Akademie und die Personalbeschaffung), will man immer wissen, wie's weitergeht. Zumal's ja noch so viel mehr zu tun gibt, unter anderem besetzen wir fünf Ministerämter mit mehr oder minder geeigneten Kandidaten, deren Eigenschaften sich wiederum auf die Politik auswirken.

Das alles spielt auf Inselwelten, die schön anzuschauen sind. Wir schämen uns schon fast, schäbige Plattenbauten an die schönen Strände zu pflanzen oder eine Goldmine in den Dschungel. **Tropico 4** punktet optisch vor allem bei der Weitsicht: Besagte Goldmine in der Baumpampa sehen wir immer noch am Horizont, wenn wir gerade in der Stadt Gebäude feintunen. Alte LKWs und PKWs sausen umher – Letztere sind umso protziger, je wichtiger der Insasse ist. Ungelernte Arbeiter stapfen zum Beispiel zu Fuß vom regelmäßig eintrudelnden Frachtschiff, Fach- und Hochschulkräfte fahren hingegen bessere Schlitten. Jeden Bewohner können wir anklicken, um zu schauen, was er denkt, was ihm fehlt, welche seiner Bedürfnisse wir wie gut erfüllen. Allerdings sind nicht immer alle Insulaner friedlich. Wenn wir einzelne Bewohner oder Fraktionen zu sehr piesacken, werden sie stinkig. Zuerst nur ein bisschen, dann legen sie die Arbeit nieder und marschieren mit Protestplakaten rum.

Richtig stinkige Bewohner können gar zu Rebellen mutieren und einzelne Gebäude angreifen. Ein Aufstand gefährdet sogar unsere Position: Wenn über die Hälfte der Bevölkerung unzufrieden ist, marschiert sie auf unseren Palast zu. Wenn wir dann zu wenige Soldaten ausgebildet haben, die den Prunkbau verteidigen, ist die Partie gelaufen. Unsere Soldaten lassen sich dabei nicht direkt steuern, sondern marschieren selbstständig zum Einsatzort. Die einzige Person, die wir per Mausklick kommandieren, ist unser Präsident höchstpersönlich. Dessen Talente bestimmen wir zu Spielbeginn, im Verlauf wird er dann immer besser. Im Spiel darf er dann etwa Aufständische beruhigen, aber auch selbst zur Waffe greifen. Zu Letzterem kam's allerdings nie, weil wir immer die Tipps unseres Generals beherzigt haben. Denn der meldet sich schon, wenn er zu wenige Truppen hat.

Eine Revolte kann aber auch durch ganz triviale Dinge ausgelöst werden – etwa einen Waschtank. Unser Verteidigungsminister ist zwar ein fähiger Anführer, aber nicht der allerhellste. Plötzlich erscheint ein Textfenster, das uns mitteilt, dass der gute Mann seine weiße Wäsche zum Trocknen aufs Ministerium gehängt hat. Die

Handvoll Rebellen in der Stadt sieht die »weiße Flagge« als Zeichen unserer Schwäche und bläst zum Großangriff. Wie gesagt: Hier hängt alles zusammen. Martin Deppe

TERMIN 25.8.2011
PREIS 40 EUR
USK ab 12 Jahren

Tropico 4

Aufbau-Strategie

Publisher Kalypso
Entwickler Haemimont
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Registrierung

GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Es dauert etwas, bis man die Zusammenhänge kapiert, aber dann bleibt die Motivation hoch.«

SPASS

EINSTIEG **HAUPTSPIEL** **ENDSPIEL**

SZENARIO realistisch **fiktiv**
MASSSTAB lokal **global**
SPIELSTIL Aufbau **Kampf**
EINHEITEN Individuen **Masse**
HANDLUNG einfach **komplex**

GRAFIK

- sehr schöne Tropenlandschaften
- schicke Wetterwechsel
- hohe Sichtweite
- detaillierte Einheiten und Gebäude
- kaum Arbeitsanimationen

SOUND

- sehr witzige Radiomeldungen
- sehr gute Sprecher
- schmissige Kalypso-Rhythmen
- ansonsten dünne Soundkulisse

BALANCE

- sehr gutes Zusammenspiel aller Elemente
- nachvollziehbare Zusammenhänge
- viele Einstellmöglichkeiten beim Schwierigkeitsgrad
- Inselenigenschaften wirken sich realistisch aus

ATMOSPHÄRE

- gelungenes Karibik-Klischee-Flair
- glaubwürdige Siedlungen statt Schachbrettern
- witzige Radiomeldungen
- lustige Texte
- sehr viel passiert in Textfenstern

BEDIENUNG

- übersichtliche Menüs
- ausagekräftige Statistiken
- unkompliziertes Straßenverlegen
- einfacher Neubau zerstörter Gebäude
- Lastwagen werden immer leer dargestellt

UMFANG

- sehr lange Kampagne mit 20 Inseln
- konfigurierbare Einzelszenarios und Endlosspiele
- viele Gebäudetypen
- kein Multiplayer

STARTPOSITIONEN

- sehr viele Einstellmöglichkeiten
- Inseln mit unterschiedlichen Bedingungen
- Eigenschaften des Präsidenten lassen sich wählen
- Startjahr immer 1950

KI

- Insulaner führen nachvollziehbare Eigenleben
- sehr gut verknüpfte Fraktionen
- Minister und Mitarbeiter geben gute Tipps
- keine Computergegner

EINHEITEN & GEBÄUDE

- alle Bauwerke wirken sich aus, teils mehrfach
- viele Gebäude lassen sich aufwerten
- viele Einflussmöglichkeiten
- eigener Avatar wirkt sich aus
- simple Produktionsketten

ENDSPIEL

- sehr gute Verzahnung zwischen Aufbau, Wirtschaft und Politik
- null Leerlauf
- viele Haupt- und Nebenaufgaben
- viele Ereignisse

PROFIS

STANDARD C2 Quad Q6600
AMD Phenom II X4 9750, GeForce 8800,
2,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo E4300
AMD 3800+, GeForce 6600
1,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i7 970
AMD Phenom II X6 1055T, Radeon HD
5870, 4,0 GB RAM, 5,0 GB Festplatte

Klasse Mix aus Aufbau, Wirtschaft und Politik

87

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 80 Stunden

ANSPIELER **ANSPIELER**

Haunted

Ankh und Jack Keane waren Erfolge, aber das war gestern. **Haunted** ist tauf frisch - fast. Denn das neue Adventure von Deck 13 ist zwei Jahre überfällig. Doch nun spukt das Gruselabenteuer voller guter Geister endlich auf unseren PCs. Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp Entertainment** Entwickler: **Deck 13 (Venetica, GS 11/09: 83 Punkte)**
Termin: **19.8.2011** Spieler: **1** Sprachen: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7501 Auf DVD: Test-Video

Es gibt Spiele, die sind von allen guten Geistern verlassen. **Haunted**, das neue Adventure der deutschen Entwickler Deck 13 (**Ankh, Jack Keane**), gehört nicht dazu. Vielmehr wimmelt es in dem Grusel-Adventure nur so vor guten Geistern. Dabei hat der Titel eine regelrechte

Odyssee hinter sich, wechselte mehrmals den Publisher und erscheint nun endlich bei den Adventure-Spezialisten von Dtp (**Black Mirror-Serie**) – gut so! Der Fluch ist wohl gebrochen.

Doch hat sich die lange Wartezeit gelohnt? Ja, **Haunted** ist wieder ein gutes bis sehr gutes Adventure geworden, was vor allem an besagten Geistern liegt. Denn sechs von ihnen (siehe Kasten) sind elementar wichtig für das Rätseldesign. Doch der Reihe nach.

Im London des ausklingenden 19. Jahrhunderts verschlägt es die arme Vollwaise Mary ins Anwesen von Lady Ashcroft. Die will dem Tod ein Schnippchen schlagen und experimentiert mit Geistern und Leichen herum. Dabei scheint sie etwas mit dem Ableben von Marys Schwester zu tun zu haben, für das sich aber Mary die Schuld gibt. Von Selbstvorwürfen geplagt landet sie zu Spielbeginn versehentlich auf dem Seziertisch der durchgeknallten Lady. Mary gelingt die Flucht und eine abenteuerliche Reise führt sie durch London bis nach Schottland, in die Karpaten – und sogar in völlig neue Gefilde.

Auf ihrer Reise lernt sie mit der Zeit sechs Geister kennen, die jeweils über besondere Fähigkeiten verfügen. Diese muss Mary ein-

Die Geister, die ich rief.

setzen, um knifflige Situationen zu lösen. Der Geist von Konfuzius etwa kann sämtliche Aggregatzustände von Wasser annehmen und so in Dampfform etwa eine Kirchenorgel antreiben. An einigen Stellen müssen wir die Geistertalente auch kombinieren. So wollen wir zum Beispiel eine Gaslaterne löschen. Dazu steigt Mary auf einen Leichenwagen, den der Geist von William Wallace dann hochhebt, damit wir den Spukpiraten Oscar in die Laterne setzen können. Solche schönen Aufgaben ergänzen die gewöhnlichen Kombinationsrätsel sinnvoll.

➕ Stärken

- + sechs Geister mit Spezialfähigkeiten
- + typischer Deck-13-Humor
- + stimmungsvolle Schauplätze

➖ Schwächen

- etwas zu leicht
- könnte länger sein

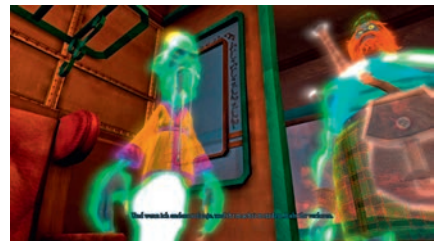
Die sechs Geister



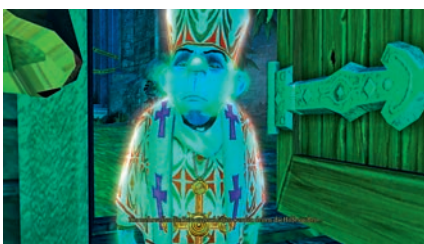
Oscar: Ein erbärmlicher Pirat, der weder zu Lebzeiten noch als Geist je in See gestochen ist. Wird Marys bester Freund sowie Ratgeber und kann Dinge anfassen, die zu heiß, zu kalt oder zu elektrisch für Menschen sind.



William Wallace: Schottischer Nationalheld, mit peinlichem Akzent von Mel Gibson in Braveheart dargestellt. Groß, dumm und stark. Hasst Engländer und hebt schwere Objekte hoch, die mit dem Tod in Kontakt waren.



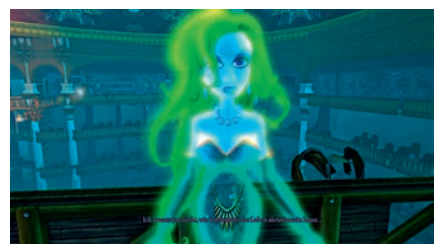
Konfuzius: Chinesischer Philosoph und Gelehrter zur Zeit der östlichen Zhou-Dynastie, gilt als weiser Mann. Kann sich in alle Aggregatzustände von Wasser verwandeln: flüssig, gasförmig als Dampf sowie vereist.



Bonifatius: Der leibhaftige Papst – nur eben tot. Liebt Hexenverbrennungen und lässt sich durch Beichten aus der Fassung bringen. Experte für Fremdsprachen und idealer Übersetzer für alles Unverständliche in der Welt.



Wolf: Raubtierart, die einst auf der kompletten nördlichen Hemisphäre lebte. Steht auf Frischfleisch, dieses Exemplar bevorzugt allerdings Karotten. Stellt seine untrügliche Spürnase bei Bedarf Mary zur Verfügung.



Goldie: War einst ein Goldfisch in einem Kugelglas mit Mini-Taj-Mahal, der dem Geist von Konfuzius als Heim diente. Weiß, wie es ist, schwerelos zu schweben und eigentlich unerreichbare Dinge zu, äh, erreichen.

Wir besuchen Gruselkulissen im viktorianischen London und warme und einladende Orte wie dieses herbstliche **Zigeunerlager**.



Was lange währt...

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

... wird endlich gut. Das ist ebenso abgedroschen wie richtig. Denn Haunted erweist sich als durchgehend gutes (wenn auch nicht herausragendes) Adventure. Daher kann ich es bedenkenlos jedem Genrefreund empfehlen, zumal die Geister mit ihren Talenten einen besonderen Kniff bringen. Solche Spielmechaniken, die das klassische Inventar-Kombinations-Rätseldesign etwas auflockern, würde ich mir in Zukunft häufiger wünschen, zumal auch Deck 13 nur an der Oberfläche dessen kratzt. Denn solche knackig-komplexen Rätsel könnten das Genre noch viel mehr bereichern.

Für Profis hätten die Rätsel aber durchaus knackiger ausfallen dürfen, vor allem die Geisterfähigkeiten hätten noch viel Potenzial für komplexe Aufgaben geboten. Stattdessen gleiten bereits leicht fortgeschrittene Knobelfreunde frustfrei, aber damit auch ohne tiefe Befriedigung durch **Haunted**. Zumal ihnen das Spiel eine Objektanzeige sowie eine Rätselhilfe zur Seite stellt. Profis können beides zu Spielbeginn abschalten.

Die praktische **Objektanzeige** hilft bei der Suche nach schwer erkennbaren Gegenständen.



Die Adventures von Deck 13 zeichnen sich durch ihren reduzierten Comicstil aus. So auch **Haunted**, das hübsche Schauplätze wie die Tower Bridge aufführt, auch die Geister sind angenehm individuell. Der Nachteil des Deck 13-Stils liegt wie immer in den leicht schwammigen Texturen sowie in der relativen Polygonarmut. Doch darüber sehen Adventure-Fans gerne hinweg, wenn das Ambiente so stilsicher wie hier ist.

Noch besser sind die Dialoge, die prominente Synchronsprecher vertont haben. So lässt zum Beispiel Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger) seinen William Wallace in der John-Cleese-Stimmelage fabulieren, und der Pirat Oscar ertönt in der »Monk«-Stimme von Bodo Wolf. Es ist eine echte Freude, den humorvollen Gesprächen zu lauschen, auch wenn ein Tick mehr Spritzigkeit in der Dialogregie sowie eine dichtere Soundkulisse noch mehr hätten leisten können. Doch das ist Kritik auf hohem Niveau.

Wer die Haupthandlung von rund sechs bis acht Stunden durchgespielt hat, kann sich noch an die Rätselkette eines Chinaladen-Besitzers wagen, die ein rund halbstündiges Bonuskapitel freischaltet – gespickt mit Anspielungen auf alte Adventures. Patrick C. Lück

Release-Patch

Zeitgleich zum Release erscheint ein Patch, der Fehler wie komplett abwesende Texturen oder Clipping-Aussetzer behebt. Wir empfehlen daher die Installation noch vor dem Spielstart. Und müssen kritisch anmerken: Warum braucht's überhaupt einen Patch? Deck 13 hatte doch wahrlich genügend Zeit, Haunted fertig zu entwickeln.

TERMIN	19.8.2011	PREIS	35 Euro	USK	ab 12 Jahren
Haunted Adventure					
Publisher	Dtp Entertainment				
Entwickler	Deck 13				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	1 DVD, 24 S. Handbuch, 2 Demoveritionen				
Kopierschutz	DVD-Protect				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> schöne und stimmige Schauplätze atmosphärische Beleuchtung aus der Nähe verwaschene Texturen etwas polygonarm 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> prominente und professionelle Synchronsprecher Sprecher passend zur Rolle guter Soundtrack Dialogregie gelegentlich etwas steif 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> Rätselhilfe Objektanzeige Hilfen zu Spielbeginn wegschaltbar für Profis zu leicht 	8/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> stimmungsvolles London Art-Design aus einem Guss liebevoll gestaltete Schauplätze könnte gruseliger und packender sein 	8/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> intuitive Standard-Point&Click-Steuerung Geister leicht einsetzbar kein Autosave Schwierigkeitsgrad nur am Anfang wählbar 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> Bonuskapitel kaum Wiederspielwert etwas kurz 	6/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> nette Wendungen und Einzelgeschichten spannende Rettung der kleinen Schwester Bedrohungspotenzial der bösen Seite etwas kraftlos 	9/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> alle sechs Geister mit einzigartiger Persönlichkeit schöne Nebenfiguren wie der Schaffner oder der Senat intelligente Mary 	10/10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> enthalten nützliche Hinweise nicht zu lang mit viel Humor der überraschender ausfallen könnte 	9/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> stets logisch keine Sackgassen innovative Geisterrätsel Potenzial der Geisterrätsel nicht voll ausgenutzt 	7/10



Drakensang Online

Ein großer Name, ein erfahrener Entwickler und trotzdem (noch) kein gutes Spiel. Das Action-Rollenspiel Drakensang Online lässt Helden in die Free2Play-Leere laufen. Von Petra Schmitz

➕ Stärken

- + leicht verständliche Spielmechanik
- + hübsche Grafik

⊖ Schwächen

- bisher geringer Umfang
- keine spielerische Abwechslung

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bigpoint** Entwickler: **Bigpoint Berlin (Drakensang: Am Fluss der Zeit, GS 03/10: 85 Punkte)**
Termin: **8.8.2011** Spieler: **1-5** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7155

Auf DVD: Test-Video

Ach, die Qual der Wahl! Spiele ich einen Zirkelmagier oder einen Drachenkrieger? Verdresche ich Monster auf den Swardfield-Weiden oder verdresche ich Monster in Slifmoor? Laufe ich nach Kingshill oder kaufe ich mir einen Teleport? Sie merken schon, liebe Leser, allzu knifflig sind die Entscheidungen in **Drakensang Online** noch nicht, bisher steckt im Action-Rollenspiel von Bigpoint Berlin (ehemals Radon Labs) nämlich nur wenig drin. Wir schreiben nicht ohne Grund »bisher«, denn der entscheidenden Punkt ist: Bei **Drakensang Online** handelt es sich nicht um ein klassisches Action-Rollenspiel, das Sie im Laden erstehen, sondern um einen browserbasierten Free2Play-Titel, der nach und nach um neue Inhalte erweitert wird. Hoffentlich.

Dafür, dass **Drakensang Online** ein lupenreines Browserspiel ist und ohne Client auskommt, sieht es erstaunlich hübsch aus. Anders als der krümelige 2D-Konkurrent **Hellbreed** (Test ebenfalls in diesem Heft) arbeitet **Drakensang Online** nämlich mit Java und der Nebula Engine (**Das Schwarze Auge: Drakensang, Drakensang: Am Fluss der Zeit**). Wer sich hier allerdings eine Alternative zur Free2Play-Klopperei

Warum schon jetzt ein Test?

Sie werden sich sicherlich fragen, warum wir Drakensang Online jetzt schon testen, wo das Spiel doch bisher nur den offiziellen Status einer Open Beta hat. Die Antwort ist einfach: Bigpoint hat den zugehörigen Shop bereits geöffnet. Sie können sich gegen Geld Vorteile kaufen. Für den Publisher läuft der Titel also somit schon im Normalbetrieb. Grund genug für uns, ihn zu testen.



In einem Dungeon finden wir eine **Truhe**, die wir nur mit einem Silberschlüssel (500 Andermant) öffnen können.



Die wenigen und unspektakulären Quests werden in einem lieblosen **Auftragsfenster** zusammengefasst.



In einem der **Dungeons** stellen wir uns magischen Hirschen und ihren Wachhunden.



Gegen die Bossgegnerin **Khalys** haben wir alleine nicht den Hauch einer Chance. Eine Gruppe muss her.

Mythos (Test in GameStar 07/11, 75 Punkte) erhofft, der hofft noch relativ vergebens: Zwei Charakterklassen (Magier und Nahkämpfer), fünf überschaubare Abenteuergebiete, ein paar Dungeons, ein paar recht unspektakuläre Quests, ein paar Fertigkeiten und ein paar Gegnertypen machen noch kein vollwertiges Spiel.

Anders als **Mythos** oder **Hellbreed** schickt Sie **Drakensang Online** nicht ständig in Instanzen. Die normalen Abenteuergebiete sind für eine bestimmte Anzahl von Spielern offen. Nur wenn's darin jeweils zu voll wird, erstellt das Programm eine Kopie des entsprechenden Gebiets, um weiteren Helden Platz und ausreichend Getier zum Verprügeln zu bieten. Wie in einem typischen Online-Rollenspiel erstehen erledigte Monster nach kurzer Zeit wieder auf.

Instanzen gibt's natürlich trotzdem, dort-hin führen einige Quests, man kann sich aber auch einfach so in die Höhlen und Sümpfe wagen – und zwar in zwei Schwierigkeitsgraden. Blöderweise verrät das Spiel bisher nicht, auf welche Stufen die Prügeleien in welchem Schwierigkeitsgrad ausgelegt sind. Das finden Sie erst heraus, wenn Sie sich hineingetraut haben – und im schlimmsten Fall als kleiner Level-19-Hansel plötzlich Level-31-Elitekriegern gegenüberstehen. Aber selbst mit dem entsprechenden Level und den entsprechenden Klamotten kann man bei den Bossgegnern als Einzelkämpfer in gehörige Schwierigkeiten geraten. Wir sind mit unserer Level-31-Zirkelmagierin jedenfalls schon beim ersten Angriff der Zauberin Khalys (Stufe 30) aus den Latschen gekippt.

Eine gut ausgerüstete Gruppe ist bei solchen Herausforderungen folglich unabdingbar. Dumm nur, dass sich die Gruppenzusammensetzung in **Drakensang Online** alles andere als komfortabel gestaltet. Alles erfolgt über angestaubt wirkende Befehle in der Chatleiste, eine komfortable Gruppensuche existiert noch nicht.

Wer keine Lust hat, sich in den offenen Abenteuergebieten oder in den instanziierten Dungeons mit Monstern zu kloppen, der kann in der PvP-Arena gegen andere Spieler antreten. Blöderweise macht das aktuell keinen allzu großen Spaß, weil das Spiel wahllos Charaktere zusammenwürfelt, die dann in einem überschaubaren Kreis einfach aufeinander einprügeln. Taktik, Ziele, Balance? Alles Fehlanzeige.

Hintergrund Die Marke Drakensang

1983 erhielten Hans Joachim Alpers, Ulrich Kiesow und Werner Fuchs mit ihrer selbstgegründeten Firma Fantasy Productions den Auftrag, das amerikanische Pen-&-Paper-Rollenspiel **Dungeons & Dragons (D&D)** ins Deutsche zu übersetzen. Dadurch in Fahrt gebracht, machten sie sich im Auftrag von Schmidt Spiele daran, ein deutsches Gegenstück zu **D&D** zu entwickeln. Innerhalb nur eines halben Jahres war **Das Schwarze Auge (DSA)** geboren und mauserte sich zu Deutschlands beliebtestem Papier-Rollenspiel. Der große Erfolg zog acht Jahre später mit **Die Schicksalsklinge** die erste Versoffung nach sich, die zusammen mit **Sternenschweif** (1994) und **Schatten über Riva** (1996) die beliebte Nordlandtrilogie bildet. Ganze zwölf Jahre dauerte es dann, bis das Berliner Studio Radon Labs mit **Drakensang** im April 2008 das nächste **DSA**-Spiel veröffentlichte. Der Titel **Drakensang** entstand, als die Entwickler nach einem Namen suchten, der auch auf Englisch cool klang. Erst später erfuhren sie, dass es in **DSA** einen Berg namens »Drachensang« gibt – und verlegten das Spielfi-



Das Schwarze Auge: Drakensang (2008)



Drakensang: Am Fluss der Zeit (2010)

nale flugs auf dessen Gipfel. Nach dem Erfolg des ersten **Drakensang** erschien bereits eineinhalb Jahre danach der Nachfolger **Am Fluss der Zeit**, dem wenig später das Addon **Phileassons Geheimnis** folgte. Die Erweiterung stand jedoch unter keinem guten Stern, was man auch an ihrer Qualität erkennen konnte (GameStar-Wertung: 55 Punkte): Radon Labs musste vier Monate vor der Fertigstellung Insolvenz anmelden. Das lag auch daran, dass der Publisher Dtp die Finanzierung von **Drakensang 3** gestrichen hatte. Schließlich übernahm der Berliner Browser-

und Social-Games-Gigant Bigpoint das angeschlagene Radon Labs und beauftragte das Studio, das Action-Rollenspiel **Drakensang Online** zu entwickeln. Dabei sparte man sich die Lizenz für **Das Schwarze Auge**, **Drakensang Online** basiert auf einem neu erfundenen Universum und hat mit den »Vorgängern« nichts mehr zu tun. Wer **Das Schwarze Auge** erleben möchte, muss auf zwei andere Spiele hoffen, die sich derzeit in Entwicklung befinden: das Adventure **Satinavs Ketten** und **Demonicon**. **SKX**



Abwarten ...

Petra Schmitz,
Redakteurin
petra@gamestar.de

Im derzeitigen Zustand kann ich von Drakensang Online nur abraten, so gut es auch aussehen mag. Zu wenig drin und zu viel Frust beziehungsweise zu stupide Andermant-Sammelei, wenn man nichts zahlen will. Mit einem entspannten Action-Rollenspiel für zwischendurch hat das (noch) rein gar nichts zu tun. Das hässliche Entlein Hellbreed präsentiert sich aktuell noch als die bessere Free2Play-Alternative. Oder man bleibt gleich bei Mythos.

Drachenkrieger und Zirkelmagier funktionieren wie ihre Pendants in anderen Action-Rollenspielen. Die beiden dreschen oder zaubern in einer Tour Monster nieder, der schnelle Mausfinger macht's möglich. Oder anders: Es geht flüssig von der Hand,

Bisher ist Drakensang Online lediglich ein hübsches Gerüst.

Spaß macht's aber nur bedingt, die Gegnervielfalt ist dann doch recht knapp bemessen. Zudem gestalten sich die Schnetzeleien bald überraschend zäh, was an den so genannten Essenzen liegt. Beide Charakterklassen benötigen nämlich spezielle Treibstoffe für die wirklich mächtigen Angriffe. Erst mit der richtigen Essenz wird etwa aus einem einfachen Eisball ein Eisstachelangriff, der mehr Schaden austeilt und die Gegner einfriert. Die Essenzen werden von Monstern in einem überschaubaren Maß fallen gelassen. Man muss sich also von der Idee verabschieden, ständig mit den dicksten Fertigkeiten arbeiten zu können. Dafür reichen die gefundenen Essenzen gerade beim Zirkelmagier nicht. Was folgt? Befriedigung und Spielfluss wollen sich nicht so recht einstellen, wenn man ständig darauf

achten muss, wie viele starke Attacken einem noch zur Verfügung stehen.

Deswegen bietet **Drakensang Online** Essenzen zum Kauf bei Händlern oder im durch einen Mausklick überall erreichbaren Rundum-Sorglos-Bezahlshop an. So kann man sich den Talent-Treibstoff mit der Sonderwährung Andermant kaufen, um die sich eigentlich das ganze Spiel dreht. Wer schnell von Kingshill zu Werians Zuflucht reisen will, kauft sich für 40 Andermant eine Reise-ration. Geizkrägen müssen hingegen laufen. Wer am Ort des Todes aufstehen will, muss 40 Andermant ausgeben, wer's nicht will, muss wieder laufen. Wer fette Beutetruhen öffnen will, muss Andermant für Schlüssel ausgeben. Wer die in den Beutetruhen gefundenen Gegenstände identifizieren will, braucht viele, viele Kristalle der Wahrheit. Die gibt's als Quest-Belohnung, als Gegnerbeute (aber nur minimal) – und eben gegen Andermant. Letztlich geht's in **Drakensang Online** also fast nur darum, Andermant auszugeben. Und warum? Andermant bekommt man zwar von erledigten Gegnern, aber nur in Kleckerbeträgen. Wer so viel haben möchte, dass der Spielfluss nicht ständig ins Stocken gerät, kauft sich das Zeug gegen echtes Geld. Die Preise allerdings sind happig. Ein Beispiel: 4.000 Andermant kosten derzeit fünf Euro. Ein Silberschlüssel für die entsprechende Truhe voller Schätze: 500 Andermant. Ein Goldschlüssel liegt gar bei 800 Andermant. 4.000 Andermant sind folglich schneller weg, als einem lieb ist, wenn man nicht die ganze Zeit in lausigen Durchschnittsummern durch die Gegend rennen und nur langweilige Kämpfe bestreiten will.

Alles in allem wirkt **Drakensang Online** bisher lediglich wie das Gerüst eines Action-Rollenspiels. Zugegeben, wie ein ansehnliches Gerüst, aber Optik ist bekanntlich nicht alles. Außerdem haben wir es in Free2Play-Spielen selten erlebt, dass wir so aufdringlich und so häufig um Bezahlung gebeten werden. Bigpoint muss da dringend Anpassungen vornehmen, um eine gesunde

und somit profitable Spielermenge zu halten, sonst ist **Drakensang Online** schneller tot, als neue und hoffentlich motivierende Inhalte nachgeliefert werden können. **PET**

TERMIN	8.8.2011	PREIS	kostenlos	USK	nicht geprüft
--------	----------	-------	-----------	-----	---------------

Drakensang Online

Action-Rollenspiel

Publisher Bigpoint
Entwickler Bigpoint Berlin
Sprache Deutsch
Ausstattung -
Kopierschutz Anmeldung

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

»Zu Beginn faszinieren Technik und Optik. Bald aber wird's beständig langweiliger.«

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPIELSTIL Kampf	Dialoge/Rätsel
CHARSYSTEM simpel	komplex
FREIHEIT linear	offene Welt
KÄMPFE Action	Taktik
HANDLUNG einfach	komplex

GRAFIK

- + hübsche 3D-Grafik + teilweise ansehnliche Effekte
- + im Fenster und im Vollbild spielbar
- Grafik verlangsamt bei hohen Auflösungen

SOUND

- + gute Soundeffekte + dräuende Musikuntermalung
- nur wenige Melodien, die sich schnell abnutzen
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- + fair ansteigender Schwierigkeitsgrad
- kein Tutorial
- keine Stufen-Kennzeichnung bei den Instanzen
- ohne seltenes Andermant kein Spaß

ATMOSPHERE

- + Bossgegner + ansprechende Grundstimmung
- + leblose Welt
- keine Staun-Erlebnisse

BEDIENUNG

- + simple Maus- und Tastatursteuerung + frei belegbare Quickslots
- + umständliche Gruppenbildung über Chatbefehle
- keine Gruppensuche
- pro Account derzeit nur ein Charakter

UMFANG

- + offene Abenteuergebiete werden stets neu mit Gegnern befüllt
- + Dungeons in zwei Schwierigkeitsgraden
- bisher nur zwei Charakterklassen
- sinnlose PvP-Gefechte

QUESTS

- + wiederholbare Nebenquests + einige hübsche Hauptquests
- insgesamt wenige Aufgaben
- Geschichte noch dünn
- ärgerliches Hin- und Hergelaufe

CHARAKTERSYSTEM

- + leicht verständlich
- + Fertigkeiten mehrstufig steigerbar
- wenige Talente
- keine passiven Fähigkeiten

KAMPFSYSTEM

- + bekanntes Hack&Slay + Bossgegner + mächtige Spezialangriffe ...
- ... die kostbare Essenzen benötigen
- wenig Taktik notwendig

ITEMS

- + Sockelsystem + Händler bieten coole Klamotten an
- + Rüstungs- und Waffensets
- Klamotten gehen schnell kaputt
- wenig Vielfalt

PROFIS

STANDARD Intel P4 3,4 GHz
Athlon XP 3000+, Geforce 8800
2,0 GB RAM, Java-Plugin

MINIMUM Intel P4 2,8 GHz
Athlon XP 2600+, Geforce 8800
1,0 GB RAM, Java-Plugin

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
AMD A4 X2 6000+, Geforce GTX 260
2,0 GB RAM, Java-Plugin

60

Hübsche, aber (noch) gehaltlose Klapperei!

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 20 Stunden

ANSPRUCH: EINSTIEGER FÜR GESCHÜTTENE PROFIS

Überschaubare Klassen



Gerade mal auf jeweils zehn **Fertigkeiten** dürfen Drachenkrieger (links) und Zirkelmagier (rechts) zurückgreifen. Immerhin lassen sich die Talente noch stufenweise ausbauen.

Hellbreed

Wie in Diablo schnetzeln wir uns in diesem Browserspiel durch Monsterhorden. Sogar kostenlos, wenn wir wollen. Also Diablo für lau?

Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Gameforge** Entwickler: **Inflammables (Hellbreed ist das Erstlingswerk)**
Termin: **9.8.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7527 Auf DVD: Test-Video

Zeiten ändern sich. Eine solche Plattitüde am Artikelanfang braucht schon einen guten Grund, aber auf den Computerspiele-Markt trifft sie einfach zu. Millionen von Spielern haben das Zocken für sich entdeckt, aber nicht an der Konsole oder mit Highend-Hardware, sondern im Browser. Ob mit oder ohne Facebook, ob völlig gratis oder mit Shop im Free2Play-Modell. Der »Core-Gamer« steht

fassungslos daneben und begreift die Welt nicht mehr. Wieso so etwas spielen, wenn es **The Witcher**, **Deus Ex** oder **Diablo** gibt? Doch Zeiten ändern sich eben, und so finden nun auch **Diablo**-Klone wie **Hellbreed** vom deutschen Onlinespiel-Spezialisten Gameforge ihren Weg in den Browser. Zwar erinnert der Free2Play-Titel optisch und spielerisch »nur« an den 15 Jahre alten ersten **Diablo**-Teil, aber der gilt immerhin als Klassiker, den man auch heute noch problemlos spielen kann.

Wer **Hellbreed** spielen will, der braucht lediglich einen Browser mit Flash-Plugin; Client-Installationen, wie bei anderen Online-Titeln zum Teil üblich, fallen weg. So kann jeder Spieler, egal wo er sich gerade befindet, auf seine Speicherstände sowie Charaktere zurückgreifen und weiterspielen. Wie im Urahn **Diablo** ist die Charakterauswahl derzeit auf drei Klassen (siehe Kasten) beschränkt: den Krieger, die Jägerin sowie dem innovativen Mauerbrecher, einer Art Kriegs-



➕ Stärken

- + Diablo-mäßige Spielmechanik
- + riesiger Umfang

➖ Schwächen

- veraltete Präsentation
- keine Quests

Sieht aus wie Diablo, und spielt sich auch so: Unser Held, ein **Krieger 1**, wird von **Zombies**, **Skeletten 2** und **Fallen 3** empfangen. Totems mit einem **Schlüsselsymbol 4** müssen wir zerstören, um das nächste Tor freizugeben. Manche **Hebel 5** öffnen Gittertore, setzen aber auch oft fiese Flammenfallen in Gang. Manche **Sarkophage 6** können wir zerschlagen. Neben Beute warten oft auch unfreundliche Untote.

Die drei Charakterklassen

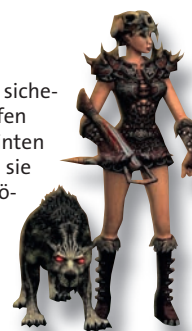
✦ Der Krieger:

Das eher schlichte Gemüt unter den Charakterklassen. Stürzt sich kopfüber mit schwerer Rüstung und Schild (oder Zweihandwaffe) in den Nahkampf und kann sich einen schwachbrüstigen Knappen zur Seite rufen. Die spielerisch einfachste aller drei verfügbaren Klassen.
Empfehlung: Für Einsteiger



✦ Die Jägerin:

Rückt ihren Feinden aus sicherer Distanz mit Fernwaffen wie Armbrüsten oder Flinten auf die Pelle. Zudem ist sie Expertin in der Beschörung von tierischen Kampfgefährten. Spielt sich anspruchsvoller als der Krieger, da schwächer und auf Distanz zum Gegner bedacht.
Empfehlung: Für Fortgeschrittene



✦ Der Mauerbrecher:

Eindeutig die interessanteste Klasse. Nutzt im Nahkampf gerne Zweihandhämmer, hält aber seinerseits nicht viel aus. Der Mauerbrecher konstruiert deswegen Selbstschussanlagen, Granaten oder Kreissägen. Der komplexeste und deswegen spielerisch anspruchsvollste Charakter.
Empfehlung: Für Profis





Diablo 0.9

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Natürlich ist Hellbreed kein vollwertiger Ersatz für Spiele wie Diablo, Titan Quest und Konsorten. Das will es auch gar nicht sein. Aber wenn ich gerade unterwegs bin, keine vollwertige Spiele-Hardware dabei habe oder gerade sehr kurz angebunden bin, dann bietet Hellbreed durchaus viel Kurzweil. Der schlichte Spielmechanik-Sog aus Metzeln, Sammeln und Aufsteigen funktioniert auch hier ganz ordentlich. Ein bisschen mehr Charakterauswahl und -komplexität sowie Quest-Aufgaben wären aber dennoch wünschenswert.

maschinen-Ingenieur. Mit einem von ihnen ziehen wir in die Fantasywelt Manjuri, die vom Erzbösewicht Darken in unzählige Einzelteile, die so genannten Splitter, zerschlagen wurde. Die Hintergrundgeschichte können wir aber komplett vernachlässigen, da sie lediglich als Erklärung für die zersplitterte Welt herhalten muss.

Als aufrechter Held treten wir nun an, die Splitterwelten Stück für Stück vom Bösen zu säubern. Die Levels sind in Dimensionen

Geld oder Zeit? Das ist hier die Frage.

zusammengefasst. Diese erreichen wir über Teleporter, wobei wir in den Levels eine bestimmte Anzahl an Kristallen sammeln und eine vorgegebene Stufe erreichen müssen, um die nächste Dimension freizuschalten. Derzeit gibt es 14 Dimensionen und 70 Levelstufen, sodass durchschnittliche Spieler locker einige Wochen beschäftigt sind.



Das Städtchen **Jump Rock** dient als Lobby, Treffpunkt und Handelsposten.



Die Jägerin hat einen hilfreichen **Dinosaurier** als Kampfgefährten herbei beschworen.

Die grafische Qualität ist stark eingeschränkt und erscheint in pixeligem 2D, dessen Anmutung und Qualität stark an den ersten **Diablo**-Teil von 1997 erinnern. Außerdem ist die Auflösung sehr niedrig, sodass Besitzer größerer Bildschirme entweder ihre Auflösung ändern oder das Spielfenster vergrößern müssen, was aber für unscharfe Bilder sorgt. Dafür können auch Besitzer von Net-Books und Tablet-PCs **Hellbreed** gut spielen, da die Übersicht gewahrt bleibt. Übersichtlich sind aber auch die einzelnen Areale. Jeder Splitter lässt sich innerhalb weniger Minuten durchspielen. Weitläufige Gebiete oder tief-labyrinthische Dungeons à la **Diablo 2** sollte niemand erwarten. Das ist so gewollt, da der typische Browser-Spieler unterwegs, auf der Arbeit (!) oder eben mal für zwischendurch ein paar Monster verhauen will. Diesem Spielverhalten trägt das Leveldesign Rechnung. Da Online-Spieler aber auch sozial vernetzt sind, bietet **Hellbreed** für jeden Splitter die Möglichkeit, die Levels kooperativ mit bis zu drei weiteren Teilnehmern zu bestreiten.

Die Spielmechanik funktioniert dank eingängiger Steuerung sowie angenehmem Spielfluss gut, und der Schwierigkeitsgrad ist auf höheren Stufen angemessen fordernd. Der Sammel- und Aufstiegstrieb greift, auch wenn Kenner des Genres viele Elemente vermissen werden. So sind die Charaktersysteme nicht sonderlich komplex, die Auswahl an Talenten eingeschränkt, und auf Quests, die eigenständige Geschichten erzählen, müssen wir komplett verzichten. Stattdessen heißt es stets nur, jeden Splitter vom Start bis zum Zielteleporter zu durchlaufen und dabei Kristalle und Erfahrung zu sammeln. Dafür gibt es ein Sockelsystem, um mit gefundenen Rezepten Gegenstände zu verbessern, dessen Sortiment sich durchaus sehen lassen kann. Noch mehr Auswahl erkaufen Sie sich mit echten Euros, um Premium-Items zu erstehen, etwa besonders

mächtige Waffen, mehr Inventarplatz oder Erfahrungs-Booster. Diese erleichtern und beschleunigen das Vorankommen enorm. Da es keinen PvP-Modus gibt, entstehen nichtzahlenden Spielern dabei keine Nachteile. Soll heißen: Wer **Hellbreed** kostenlos spielt, der braucht mehr Zeit und Mühe. Wer zahlt, der hat es bequemer und kommt schneller voran. Schließlich wollen die Entwickler und Publisher auch Geld verdienen. Manches ändern sich eben nie. Patrick C. Lück

TERMIN	PREIS	USK
9.8.2011	kostenlos	nicht geprüft

Hellbreed

Action-Rollenspiel

Publisher	Gameforge
Entwickler	Inflammables
Sprache	Deutsch
Ausstattung	— (Browserspiel)
Kopierschutz	Anmeldung

GRAFIK

- + stimmige 2D-Grafik + passable Animationen
- hoffnungslos veraltet - nur eingeschränkt für größere Auflösungen geeignet - teils Pixelbrei

SOUND

- + ordentliche Soundeffekte
- + dynamische Orchestral-Musik ...
- ... die sich zu schnell wiederholt - keine Sprachausgabe

BALANCE

- + gut ansteigender Schwierigkeitsgrad
- + jede Klasse mit individuell unterschiedlichem Anspruch
- im späteren Spielverlauf für Einsteiger zu schwer

ATMOSPHÄRE

- + Diablo-Flair
- triste und leblose Welt
- viele sich wiederholende Elemente

BEDIENUNG

- + simple Maus- und Tastatursteuerung + drei frei belegbare Quickslots + übersichtliche Menüs
- Charakterwechsel nur mit Programmneustart - rechte Maustaste öffnet Flash-Menü

UMFANG

- + 14 Dimensionen mit zahlreichen Splitterwelten
- + wochenlange Beschäftigung + 70 Levels
- Splitter und Dungeons sehr klein - nur drei Charakterklassen

QUESTS

- + Schalter-»Rätsel«
- Levels erzählen keine Geschichte - magere Hintergrundstory
- keine Nebenquests

CHARAKTERSYSTEM

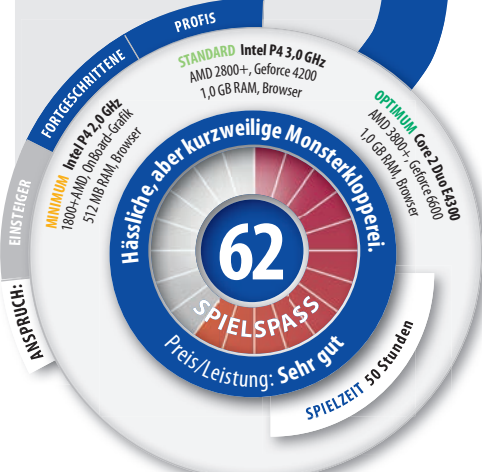
- + innovativer Mauerbrecher + viele passive Skills
- + einige interessante Spezialfertigkeiten ...
- ... aber nur wenige pro Klasse

KAMPFSYSTEM

- + eingängiges Hack&Slay-System
- + jede Klasse mit eigener Taktik + Bossgegner
- Kämpfe nicht fordernd

ITEMS

- + viele Items zur Auswahl
- + Rezept-Sockel-System zur Aufrüstung
- viele Items eher nutzlos - sehr mühsamer Goldverdienst



⊕ Stärken

- + cooles Terraforming
- + nachvollziehbare Wasserphysik

⊖ Schwächen

- hakelige Steuerung
- hoher Schwierigkeitsgrad

From Dust

Das »Sandbox-Spiel« bekommt hier eine ganz neue Bedeutung. From Dust lässt uns Landschaften ganz nach unseren Vorstellungen formen. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Echtzeit-Strategiespiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier (King Kong, GS 01/06: 82 Punkte)**
Termin: **17.8.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7528

Wohl jeder von uns hat als Dreikäsehoch im Sandkasten gespielt, Erdtürme gebaut, Tunnel gegraben und das Ganze dann mit einem Eimer Wasser

wieder weggespült. Kinderkram? Von wegen! Man muss nur den Maßstab vergrößern. **From Dust** ist ein »Sandbox Game« (zu Deutsch: Sandkasten-Spiel) im wahrsten Sinne des Wortes. Denn in Ubisofts Göttersimulation stauen wir Flüsse, türmen Lavagestein zu Gebirgen oder legen mal schnell einen kompletten See trocken. Aber macht das genauso viel Spaß wie damals im Sandkasten?

In **From Dust** nehmen wir einen kleinen Naturstamm unter unsere allmächtige Obhut. Das lustig brabbelnde Völkchen hat ein lobenswertes Ziel, nämlich die kahle Gegend, in der es lebt, Landstrich für Landstrich mit möglichst vielen Pflanzen und Bäumen aufzuforsten. Dazu stampfen die wuseligen

Knilche an bestimmten Punkten, so genannten Totems, Dörfer aus dem Boden – schon gedeiht das Grünzeug. Die Gründung einer Siedlung klingt allerdings leichter, als sie ist, denn den kleinen Männlein stellen sich unwegsames Gelände, reißen Ströme, feurige Vulkanausbrüche und turmhohe Riesenwellen in den Weg. Da kommen wir ins Spiel. Mit dem Mauszeiger saugen wir aus der Vogelperspektive Materialien wie Sand, Lava oder Wasser auf, um sie an anderer Stelle wieder herabregnen zu lassen. Wenn ein breiter Fluss den Weg versperrt, bauen wir mit einer Handvoll Erde einfach eine Brücke. Jede der 13 Kampagnen-Missionen bietet neue, abwechslungsreiche Aufgaben. Da müssen wir unsere Dorfbewohner sicher zu Schreinen geleiten, feuer- und wasserspuckende Pflanzen so arrangieren, dass der Stamm neue Gebiete besiedeln kann, oder gegen gigantische Tsunamis ankämpfen, die die Karte in regelmäßigen Abständen überspülen. Ein bisschen fühlt sich das an wie 1989 in Peter Molyneux' Götter-

spiel-Klassiker **Populous**: Wir formen die Welt ganz nach unserem Willen.

Der eigentliche Star des Spiels ist dabei nicht unser allmächtiger Staubsauger-Atem, sondern die gelungene Physik-Engine. Jede Aktion hat nachvollziehbare Konse-

Gott hat einen Sandeimer.

quenzen: Wenn wir einen Fluss stauen, sucht sich der einfach einen anderen Weg, im schlimmsten Fall quer durch das eigene Stammesdorf. Und wenn wir in der Wüste eine Quelle freilegen, sorgt das zwar dafür, dass neue Pflanzen sprießen. Doch unvorsichtige Spieler haben es auch schnell mit unkontrollierbaren Wasserausbrüchen zu tun, die die eigenen Untertanen gnadenlos wegschöpfen. Wo wir bei der Krux von **From Dust** wären, seinem hohen Schwierigkeitsgrad. Sowohl die Story-Missionen als auch die 30 von der Handlung abgegrenzten Mi-



Die meisten **Aufträge** sind bockschwer und erlauben keine Fehler.



Lahm geschnittene Zwischensequenzen bereiten uns auf Naturkatastrophen wie diesen **Tsunami** vor.



4



Mit unserem **Odem** bauen wir Sand ab, um ihn an der gewünschten Stelle **1** aufzuschichten. So eben wir unseren Untergebenen den Weg zu **Totems** **2**, die uns **Fertigkeiten** **3** beschern, mit denen wir Elemente wie Wasser beeinflussen können. Das Ziel dabei: die Karte nach und nach zu **begrünen** **4**.

ni-Herausforderungen besitzen eine teils enorm geringe Fehlertoleranz. Zum einen bekommen wir es immer wieder mit knüppelhartem Zeitlimits zu tun, zum anderen reißen außer Kontrolle geratene Fluten und Feuersbrünste unsere Burschen schneller in den Tod als wir »Oh, mein Gott!« rufen können. Zwar weisen die Dorfbewohner durch Symbole und niedliches Geschrei auf etwaige Gefahren hin, gelegentliche Aussetzer bei der an sich gelungenen Wegfindung erschweren aber das Geleit in sicheres Terrain.

Neben dem knackigen Schwierigkeitsgrad des Spiels stört auch die arg spröde Präsentation. Die dünne Geschichte wird lediglich durch kurze Monologe und (unvertonte) Textfenster erzählt, und zwischen den Missionen bekommen wir immer wieder die gleichen unspektakulären Renderfilmchen zu sehen. Zudem wirken die Karten trotz stimmiger Beleuchtung vergleichsweise leblos. Es fehlen Details, und obwohl die Landschaften organisch geformt sind und Flüsse hübsch animiert dahinplätschern, hätten den Sand- und Wassertexturen höhere Auflösungen ganz gut getan. Überhaupt fehlt es **From Dust** an Feinschliff. Beispielsweise reagiert die Zoomfunktion der Kamera zu hektisch, was der Übersicht schadet. Trotz dieser Mängel motiviert **From Dust** zum Weiterspielen. Das liegt zum einen an seinem ungewöhnlichen Szenario, zum anderen an dem noch ungewöhnlicheren Spielprinzip. Zumal das Auf- und Abtragen



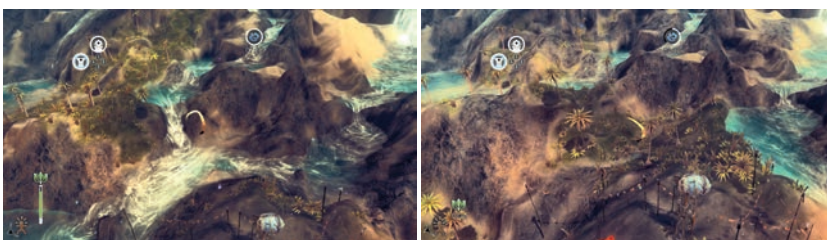
Sandkasten für große Kinder

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ein ungewöhnliches Spiel, dieses **From Dust**. Angenehm ungewöhnlich, denn das Auf- und Abtragen von Landschaften mag zwar unspektakulär klingen, erzeugt aber eine erstaunliche Sogwirkung. Das hat das Programm vor allem seiner tollen Physik zu verdanken, durch die jede meiner (göttlichen) Handlungen spürbare Auswirkungen hat. Schade, dass sich die Geschichte derart spröde präsentiert und arg schwer geraten ist. Wer aber ein Spiel der etwas anderen Art sucht, der ist hier bestens aufgehoben.

von Sand im Spielverlauf durch coole Kniffe aufgepeppt wird. Beispielsweise ergattern wir durch das Erobern von Schreinen besonders mächtige, aber zeitlich begrenzte Zaubersprüche, durch die wir etwa Wasser einfrieren können. Das Herumprobieren mit den Elementen weckt Experimentierfreude, und schon bald ertappt man sich dabei, breit grinsend Dreckberge zu einem Staudamm aufzutürmen, nur um zu schauen, ob sich der reißende Gletscherfluss wohl bändigen lässt. Wie damals eben, als kleiner Dreikäsehoch im Sandkasten. Blöd nur, dass die Götter-Euphorie nach rund 10 Stunden abebbt: Wer die richtigen Level-Lösungen erstmal gefunden hat, verliert rasch die Lust am Rumprobieren. Dafür kostet **From Dust** aber auch nur 15 Euro. **DM**

Landschaftsgestaltung mal anders



Ein reißender **Fluss** versperrt uns den Weg und überflutet dringend benötigtes Land. Also schichten wir **Sanddämme** auf, um das Wasser in andere Bahnen zu lenken.

Online-Pflicht!

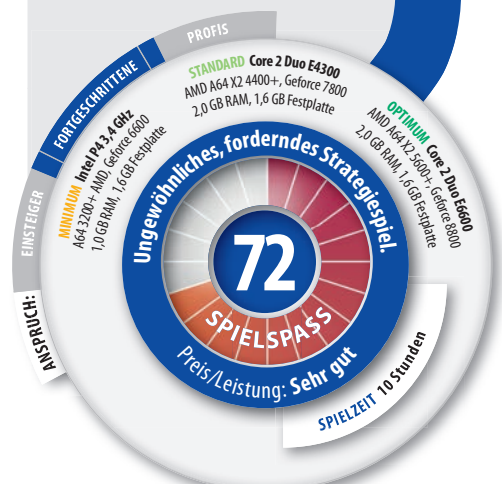
Obwohl **From Dust** über Steam vertrieben wird, nutzt es Ubisofts haus-eigenes Kopierschutz-System, den so genannten Game Launcher. Anders als bei der von anderen Programmen bekannten einmaligen Online-Aktivierung muss das Spiel durchgehend mit dem Internet verbunden sein, sonst verweigert es seinen Dienst. Ein Weiterverkauf ist unmöglich.

TERMIN	PREIS	USK
17.8.2011	15 Euro	ab 6 Jahren

From Dust Echtzeit-Strategie

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Sprache: Deutsch
Ausstattung: (Download)
Kopierschutz: Ubisoft Game Launcher

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	STARTPOSITIONEN	KI	PHYSIK	KAMPAGNE
<ul style="list-style-type: none"> in sich stimmiger Stil hübsche Wassereffekte passende Beleuchtung gelegentlicher Texturbreite generelle Detailarmut 	<ul style="list-style-type: none"> gute Sprecher subtiler Musikeinsatz recht dünne Geräuschkulisse spartanische, sich schnell wiederholende Soundeffekte 	<ul style="list-style-type: none"> gutes Tutorial Kampagne wird stetig anspruchsvoller nur ein Schwierigkeitsgrad knallharte Zeitlimits geringe Fehlertoleranz 	<ul style="list-style-type: none"> enorm launiges Terraforming unverbrauchtes Szenario arg leblose Welten spröde präsentierte Kampagne 	<ul style="list-style-type: none"> Tastenbelegung frei konfigurierbar nützliche Hilfstexte zickige Zoom-Funktion teils fummeliges Ab- und Auftragen von Sand 	<ul style="list-style-type: none"> 30 besonders knackige Missionen 13 Hauptquests die aber vergleichsweise schnell durchgespielt sind kaum Wiederspielwert 	<ul style="list-style-type: none"> jede Karte mit neuer Herausforderung Naturkatastrophen beeinflussen weiteres Vorgehen teils unlogische Levelgrenzen 	<ul style="list-style-type: none"> findet weitgehend selbstständig ihren Weg macht auf Probleme und Gefahren aufmerksam agiert gelegentlich suizidgefährdet 	<ul style="list-style-type: none"> nachvollziehbare Wasserphysik unterschiedliche Klimazonen Sand kann weggespült werden Lava und Feuer nur bedingt realistisch 	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Aufträge gelegentliche Überraschungen lahme Zwischensequenzen spröde Textfenster, langweilige Monologe



E.Y.E.

Divine Cybermancy

Stärken

+ tolles Charactersystem
+ interessante Story

Schwächen

- blöde KI
- kaum Sprachausgabe
- viele Bugs

Da haben wir ein Auge drauf: Mit E.Y.E. erscheint ein Indie-Shooter, der sich an den Stärken des ersten Deus Ex messen will. Das Ganze zum Schnäppchenpreis und auf Basis der Source-Engine. Billig-Gurke oder Indie-Geheimtipp? Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Strem On** Entwickler: **Strem On (E.Y.E. ist das Erstlingswerk)**
Termin: **29.7.2011** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Englisch, Französisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7523

Auf DVD: Test-Video

Deus Ex ist deswegen heute ein moderner Klassiker des Action-Genres, weil es den Spielern die freie Wahl ließ, wie sie ein Level oder Problem angehen wollten. Ob der Spieler lieber schleichen, ballern oder mit Hilfe gehackter Elektronik ans Ziel kommen wollte, sowohl das Leveldesign wie auch der umfangreiche Fertigkeiten-Baum ließen jeden nur erdenklichen Weg zu.

Genau an dieser Stelle setzt auch der Shooter mit dem sperrigen Titel **E.Y.E. Divine Cybermancy** an. In sehr weitläufigen Levels, die an ältere Science-Fiction-Klassiker wie **Blade Runner** (1982), **Alien** (1979) oder **Outland** (1981) erinnern, steht es dem Spieler frei, mit welchen Waffen, welcher Taktik und welchen Spezialfertigkeiten er die ihm gestellten Aufgaben meistern möchte. Stürzt er sich wie ein schwer gerüsteter Samurai-Krieger in den Nahkampf, schleicht er sich unsichtbar wie ein Ninja von hinten an die arglosen Opfer heran, lässt er Drohnen und gehackte Selbstschussanlagen die Drecksarbeit machen, feuert er als Scharfschütze aus sicherer Deckung oder setzt er seine Psi-Kräfte ein,

um den Geist der Feinde zu übernehmen oder Klonkrieger auferstehen zu lassen? Alles geht, und selbstverständlich funktioniert auch der gängige Weg mit Schrotflinte, Sturmgewehr und portabler Gatling-Kanone.

Das freie Charactersystem, das im Spiel über kurze Video-Tutorials rudimentär erklärt wird, ist die große Stärke des Spiels und eine

echte Herausforderung. Neben der Inventar-Verwaltung, die vor allem der Bewaffnung dient, gibt es die Charakter-Werte (wie Stärke, Genauigkeit, Medizin), einen umfangreichen Fertigkeiten-Baum (zum Beispiel mit speziellen athletischen Fähigkeiten oder mächtigen Psi-Kräften), mehrstufige aufrüstbare Implantate, die sich wiederum direkt auf die Charakterwerte auswirken, und ein



Das E.Y.E.-Charactersystem



Bei der Charaktererstellung können wir die Werte nur indirekt beeinflussen. Dazu mischen wir in einem **Gen-Pool** bis zu drei DNA-Profilen, von denen jedes bestimmte Skills mit Boni versieht, andere wiederum mit Mali. Hier legen wir im Wesentlichen schon unser späteres Vorgehen fest, also Vorsicht bei der Auswahl.



Getötete Gegner und erledigte Aufgaben geben Erfahrungspunkte, die wie üblich zu Level-Aufstiegen führen. Bei der Gelegenheit dürfen wir dann weitere Punkte auf unsere **Attribute** wie Stärke, Psi-Kraft, Genauigkeit oder Gesundheit verteilen. »Geburtsfehler« lassen sich so aber kaum noch korrigieren.



Über **Cyber-Implantate** können wir weiteren Einfluss auf unsere Charakter-Skills ausüben. Die Implantate sind in mehrere Stufen beliebig aufrüstbar, kosten aber viele tausende Brouzoufs (die Währung im Spiel), welche von Gegnern fallen gelassen oder als Quest-Belohnung ausgegeben werden.



Ambitioniert

Patrick C. Lück,
freier Autor
redaktion@gamestar.de

Bei vielen Independent-Spielen ärgere ich mich die ersten Stunden über die vielen Unzulänglichkeiten oder die mauere Präsentation und Bedienung. Doch dann greifen die (oft) tiefen Gameplay-Mechanismen: »Ach, das geht auch? Und was passiert, wenn ich das tue?« Genauso ein Titel ist E.Y.E. Divine Cybermancy auch. Kein Meisterwerk, aber ambitioniert und voller Überraschungen. Selbst wenn es nicht ganz ausgereift und noch mit Bugs gespickt ist, so faszinieren die unterschiedlichen Vorgehensweisen ebenso wie damals beim ersten Deus Ex. Ausprobieren!

Forschungsmenü, in dem Dinge wie Medikits oder neue Waffen erforscht werden können.

Die unterschiedlichen Taktiken und Charakterausrichtungen funktionieren in den meisten Fällen ziemlich gut und sorgen deswegen für einen hohen Wiederspielwert. Allerdings gerät der Spieler im Laufe der je nach Spielweise sechs- bis zehnstündigen Solokampagne immer wieder an Schlüsselstellen (zum Beispiel im Endkampf), in denen ein sehr guter Kampfskill (Nahkampf, Schusswaffe oder Psi-Kraft) unabdingbar ist. Wer ausschließlich schleichen und hacken möchte, hat es in diesen Momenten schwer, hier bleibt der Shooter ein reinrassiger, nun ja, Shooter. Zum Glück ist der Schwierigkeitsgrad jederzeit im Spiel skalierbar, außerdem bestraft **E.Y.E. Divine Cybermancy** das frühzeitige Ableben nur mäßig. Zunächst fällt der Spieler lediglich ins Koma, aus dem er binnen weniger Sekunden wieder an derselben Stelle im Level aufersteht. Erst nach zu vielen Komaanfällen setzt **E.Y.E.** den Spieler an den letzten automatischen Speicherpunkt zurück. Freies Speichern gibt es jedoch nicht, stattdessen merkt sich das Spiel den jeweiligen Spielfortschritt. Insgesamt ein gewöhnungsbedürftiges, aber faires System.

Die Hintergrundgeschichte von **E.Y.E. Divine Cybermancy** kann es an Komplexität locker mit dem Charaktersystem aufnehmen. In einer dystopischen Zukunft leistet der Orden

E.Y.E. Widerstand gegen die alles beherrschende Föderation. Die eigentliche Kontrolle über die Straßen der heruntergekommenen Städte üben aber marodierende Banden aus, während die E.Y.E.-Organisation eher mit sich selbst beschäftigt ist und sich in die Fraktionen Jians und Culter zersplittert hat. Wir haben als legendärer Krieger der Culter dummerweise auch noch unser Gedächtnis verloren und geraten zu allem Überfluss in einen Machtkampf zwischen unserem Mentor und dem Führer Rimanah. Am Ende taucht noch ein mächtiges Artefakt auf und bringt alles ins Wanken.

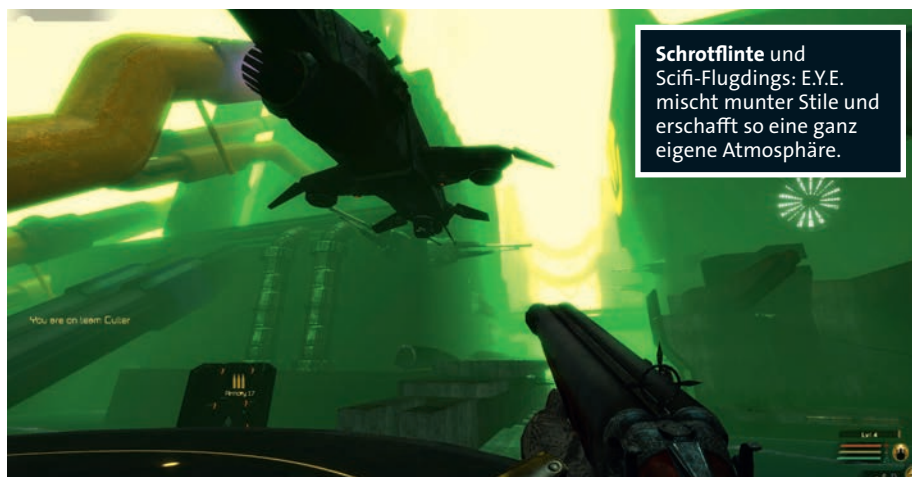
Wer die Geschichte in der Solokampagne bewältigt hat, ist aber noch lange nicht am Ende angelangt. Denn jeder Level kann in einer Art Freispiel-Modus nochmal bestritten werden, dabei wechseln die Ziele. Wem das nicht reicht, der kann jeden Abschnitt (auch schon während der Story-Kampagne) auch im Koop-Modus angehen. Die meisten Einsätze sind dabei auf zwei bis vier Spieler ausgelegt, aber wer eine Partie eröffnet, kann auch bis zu 31 weitere Spieler einladen. Das macht dann aber weder Sinn noch Spaß, da die Einsätze aufgrund der Übermacht innerhalb von wenigen Minuten beendet sind.

Doch bei aller Freude über das vielseitige Charaktersystem und das düstere Sci-Fi-Szenario: **E.Y.E. Divine Cybermancy** plagen auch zahlreiche Unzulänglichkeiten, etwa die umständliche Steuerung. Immerhin können wir Tasten selbst frei belegen, was wir dringend empfehlen. An den unübersichtlichen und hässlichen Menüs ändert aber selbst das nichts. Die für **E.Y.E. Divine Cybermancy** verwendete Source-Engine (**Half-Life 2**, **Team Fortress 2**, **Portal 2**) zaubert trotz ihres Alters zwar noch weitläufige und stimmige Levels auf den Bildschirm, lässt aber Details, atmosphärische Beleuchtung und korrekte Schattenschwürfe vermissen. Zudem wirkt vieles unangemessen klobig. Die Vertonung gibt es dazu weder auf Deutsch noch auf Englisch, die wenigen gesprochenen Texte kommen in einer Fantasie-Sprache daher, den Rest müssen wir uns erlesen. Und die Soundeffekte (die immerhin 7.1 unterstützen) jagen heutzutage niemandem mehr Schauer über den Rücken. Auf noch bescheidenerem Niveau bewegt sich die KI: Deckung sucht sie nur

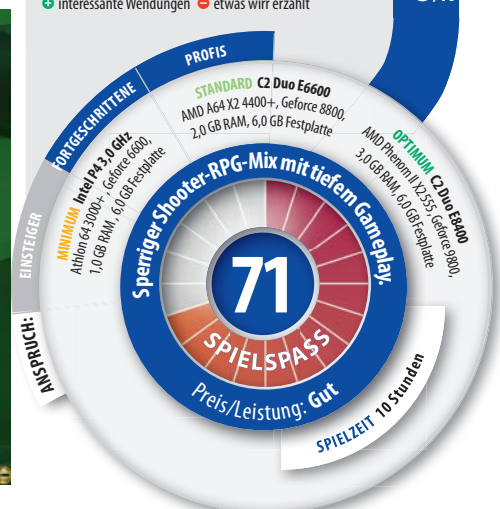
sporadisch. Die Gegner geben meist eine gute Zielscheibe ab, wenn sie nicht sowieso in Kamikaze-Manier auf uns zustürmen. Dazu gesellen sich noch ewig lange Reaktionszeiten sowie komplette Aussetzer. Wegen der vielen Bugs ziehen wir bei der Atmosphäre-Wertung einen Punkt ab. Patrick C. Lück

TERMIN	29.7.2011	PREIS	20 Euro	USK	nicht geprüft
E.Y.E. Divine Cybermancy Action-Rollenspiel					
Publisher	Stream On				
Entwickler	Stream On				
Sprache	Englisch, Französisch				
Ausstattung	Download				
Kopierschutz	Steam				
MULTIPLAYER					
SPELMODI (SPIELER) Koop (2 bis 32) SPELTYPEN Internet					
DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern					
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden WERTUNG Gut					
»Abwechslungsreiche Koop-Kämpfe mit tollem Charaktersystem.«					

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> stimmig düstere Schauplätze zum Teil nette Architektur kantig und klobig schwache Beleuchtung und Schatten detailarm 	6/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> dynamische Musik 7.1-Unterstützung schwache Soundeffekte weder deutsche noch englische Sprachausgabe 	6/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> jederzeit skalierbarer Schwierigkeitsgrad unterschiedlichste Spielweisen möglich aber manche Stellen nur mit Kampfskills zu schaffen 	8/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> düsteres Science-Fiction-Szenario Anleihen an 70er/80er-Jahre-Filmklassiker leblose Schauplätze Bugs 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> Tastenbelegung frei veränderbar voreingestellte Tastenbelegung umständliche Menüs 	6/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> abwechslungsreiche Areale hoher Wiederspielwert Koop-Modus nur sieben Schauplätze kein PvP 	8/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> weitläufige Levels erlauben unterschiedlichste Taktiken wechselnde Herausforderungen lange Laufwege viel Element-Recycling 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> bewegt sich und wirft gezielt Granaten nutzt kaum Deckung irrt oft ziellos umher stürzt oft blind vor 	4/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> große Waffenauswahl Spezialfähigkeiten wie Psi-Kräfte oder Hacking Implantate Forschung viele Charakterwerte 	10/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> komplexe Story mit vielen Fraktionen reichlich Nebenquests mit eigenen Geschichten interessante Wendungen etwas wirr erzählt 	8/10



Schrotflinte und Sci-Fi-Flugdings: E.Y.E. mischt munter Stile und erschafft so eine ganz eigene Atmosphäre.



Überall in der Spielwelt sind **Glühwürmchen** versteckt, die Achievements freischalten.

In der ersten Spielhälfte bekommen wir es immer wieder mit einer gruseligen **Riesenspinne** zu tun.

➕ Stärken

- + stimmige Schwarzweiß-Optik
- + dichte Gruselatmosphäre
- + cleveres Rätseldesign

➖ Schwächen

- geringer Umfang
- dünne Handlung

Licht und Schatten, so setzt sich Limbo in Szene. Die ungewöhnliche **Schwarzweiß-Optik** erzeugt eine enorm dichte Atmosphäre.



GameStar
für besondere Atmosphäre

Limbo

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Play Dead** Entwickler: **Play Dead (Limbo ist das Erstlingswerk)** Termin: **2.8.2011** Spieler: **einer**
Sprachen: **Deutsch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7521

Auf DVD: Test-Video

Das schwarz-weiße Indie-Jump&Run entpuppt sich als Gardevertreter seiner Zunft – und beweist so, dass bunte Farben überschätzt sind. Weshalb wir auf diesen Seiten einfach mal darauf verzichten. Von Daniel Matschijewsky

Ein Wald, in unheilvolles, schwarzweißes Licht getaucht. Der Wind pfeift, und ein leises Grollen dringt von irgendwo her an unsere Ohren. Im Gras liegt ein Junge. Wir drücken eine Taste, nichts passiert. Wir drücken erneut. Plötzlich öffnet der Bub seine Augen, erhebt sich langsam und läuft los. So ungewöhnlich **Limbo** beginnt – ganz ohne Hauptmenü, Render-Intro oder Tutorial –, so ungewöhn-

lich geht es weiter. Das Jump&Run avancierte Mitte 2010 zum Überraschungshit auf Xbox Live Arcade. Nun, ein Jahr später, reicht das dänische Studio Play Dead seine mit über 90 Entwicklerpreisen prämierte Indie-Perle als PC-Version auf Steam nach. Selten waren 9,99 Euro besser angelegt.

Keine Einführung, keine Dialoge, keine Zwischensequenzen. **Limbo** erzählt seine Geschichte ungewöhnlich sparsam. Dass der namenlose Junge in seinem persönlichen

Fegefeuer auf der Suche nach der kleinen Schwester ist, bekommt man nur am Rande mit. Doch das stört nicht, sondern entfacht vielmehr ein gerüttelt Maß an Spannung sowie eine motivierende Neugier darauf, was im Limbo, dieser schaurig-schönen Schwarzweiß-Welt auf uns wartet, welche Hindernisse sich uns in den Weg stellen – und wie es wohl endet. **Limbo** erzeugt dabei eine zum Schneiden dichte Atmosphäre, was das Programm vor allem seinem raffinierten Licht- und Schattenspiel zu verdan-

Rätsel, Action, Horror



Limbo ist zwar sehr kurz, aber enorm abwechslungsreich. Beispielsweise knobeln wir an clever gestalteten **Physikrätseln** (links), meistern actionreiche, teils anspruchsvolle **Geschicklichkeitseinlagen** (Mitte) oder gruseln uns dank hoch spannender **Skriptsequenzen** (rechts).



Mein Indie-Spiel 2011

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Limbo hat sich schon auf der Xbox 360 einen besonderen Platz in meinem Spielerherz erobert. Die ebenso fordernden wie clever designten Rätsel, die schaurig schöne Spielwelt und die zum Schneiden dichte Atmosphäre machen das Jump&Run zum Pflichtkauf für jeden Genrefan. Selbst Einsteiger sollten einen Blick wagen, denn Limbo zeigt eindrucksvoll, dass außergewöhnliche Spiele keinen DirectX-11-Bombast und keine Roman-Story brauchen. Sondern einfach nur zwei Farben – und viel Liebe. Den dünnen Umfang kann ich angesichts des günstigen Preises übrigens locker verschmerzen: lieber drei Stunden Spaß als zehn Stunden Langweile.

ken hat. In den spärlich beleuchteten 2D-Levels sieht man nie sonderlich viel, was für Nervenkitzel sorgt, aber stets genug, um Übersicht und Orientierung zu behalten. Die stimmige Optik, gepaart mit perfekt platzierten Unschärfe-Effekten, subtil eingesetzter Musik sowie der grandiosen, durch allerhand Grollen, Pfeifen und Zwischen angereicherten Geräuschkulisse, saugt förmlich ins Spiel.

Einen Großteil zur grandiosen Atmosphäre tragen auch die Aufgaben bei, die uns das Programm stellt. Wo wir anfangs lediglich über Abgründe hüpfen, Hindernisse erklettern und Fallen ausweichen, gilt es schon bald, Kisten an die richtige Stelle zu schieben, um Vorsprünge zu erreichen, Fließbänder in Bewegung zu versetzen oder mit Krä-

Es macht Spaß, zu sterben.

nen einen Reifen zu transportieren, der dann im richtigen Moment Druckschalter aktivieren soll. Dank der nachvollziehbaren Physik-Engine fordern die clever gestalteten Rätsel nicht nur, sie machen auch eine Menge Spaß. Da wollen wuchtige Metallrohre

durch wiederholtes Hin- und Herlaufen in Schwingung gebracht, Holzplanken durchs Wasser geschoben oder Steinkugeln als improvisierte Walze zweckentfremdet werden. Zwar reizt **Limbo** mit Hinweisen, das Herumprobieren mit den verfügbaren Kisten, Wippen, Wagen, Seilen und Schaltern motiviert dennoch. Vor allem, weil die pfiffigen Lösungen oft für breites Grinsen sorgen.

Zwischen den Rätseln lockern clever gestaltete Geschicklichkeitseinlagen das Spielgeschehen auf. Da rasen wir mit einer Lore durch finstere Schächte, hüpfen durch geschickt platzierte Kisten über Kreissägen oder versetzen per Knopfdruck gar die komplette Spielwelt in Rotation, wodurch sich steile Wände nach und nach in ebene Böden verwandeln. Und umgekehrt. Zudem bekommen wir es vor allem in der ersten Spielhälfte immer wieder mit Feinden zu tun. Da unser kleiner Held aber gänzlich unbewaffnet ist, müssen wir uns die Umgebung zunutze machen und das Gesocks etwa in durch Druckschalter aktivierte Pressen locken. Gegen unsere Nemesis, eine gruselige Riesenspinne, hilft indes nur wegrennen. Vor allem diese hochgradig gruseligen Skriptereignisse sorgen für Gänsehaut und ein enorm intensives Spielgefühl.

Was **Limbo** zudem auszeichnet, ist seine geringe Fehlertoleranz. Wer nun verwirrt die Augenbraue hebt, dem sei Folgendes erklärt: Zwar lauert alle paar Meter der Tod – so werden wir laufend von Bärenfallen zerhackt, von Sägen zerteilt, von Walzen überrollt oder durch herabfallende Kisten erschlagen – Frust kommt dennoch zu keiner Zeit auf. Zum einen sind die Speicherpunkte fair verteilt; in der Regel werden wir nur wenige Meter vor der tödlichen Falle wieder abgesetzt. Zum anderen weiß **Limbo** seine Sterbeszenen mit allerhand makabrem Humor zu würzen, etwa wenn wir aus Neugier einen Ast durchbrechen und dadurch einen Baumstamm zu Fall bringen, der uns kurzerhand unter sich begräbt.

Dass **Limbo** ein kleines Independent-Programm ist, merkt man zwar nicht beim Spielen selbst, wohl aber an den technischen Limitierungen. Weder lassen sich unterschiedliche Auflösungen einstellen, noch

Grafikeffekte zu- oder abschalten. Auch die Tastaturbelegung ist fest vorgegeben, und der Ton schallt lediglich in Stereo aus den Lautsprechern. Vergleichsweise kleine Mankos angesichts des herausragenden und mit liebevollen Details gefütterten Spiel Designs, das selbst millionenschweren Großprojekten zeigt, wie man mit bescheidenen Mitteln Spielspaß erzeugt und ein Programm entwickelt, das Herz und Seele hat. Schade nur, dass **Limbo** nach gerade mal drei Stunden vorbei ist **DM**

TERMIN	PREIS	USK
2.8.2011	10 Euro	nicht geprüft

Limbo

Publisher: Play Dead
Entwickler: Play Dead
Sprache: Deutsch
Ausstattung: - (Download)
Kopierschutz: Steam

GRAFIK

- butterweiche Animationen + stimmige Beleuchtung
- viele liebevolle Details
- feste Auflösung + keinerlei Grafikoptionen

SOUND

- subtil eingesetzte Gruselmusik
- brillante Geräuschkulisse + passende Toneffekte
- nur in Stereo

BALANCE

- Rätsel und Sprüngeinlagen werden stetig anspruchsvoller
- nie unfair + fair gesetzte Speicherpunkte
- teilweise fehlen Hilfestellungen

ATMOSPHÄRE

- stille Schwarzweiß-Optik
- düster-morbide Atmosphäre + makaberer Humor
- ständige Überraschungen motivieren

BEDIENUNG

- eingängig mit Gamepad und Tastatur + nur wenige Tasten nötig
- präzise Sprünge + sehr gute Kameraführung
- nicht konfigurierbar

UMFANG

- Achievements und versteckte Extras
- nur drei Stunden Spielzeit + stets nur eine Lösung möglich

LEVELDESIGN

- stimmungsvoll und abwechslungsreich
- gelungener Mix aus Rätseln, Sprüngeinlagen und Fallen
- teils doppelte Laufwege

RÄTSEL

- motivierend dank realistischer Physik
- Timing, Geschick und Köpfchen sind gefragt
- clevere Varianten bekannter Rätsel

WAFFEN & EXTRAS

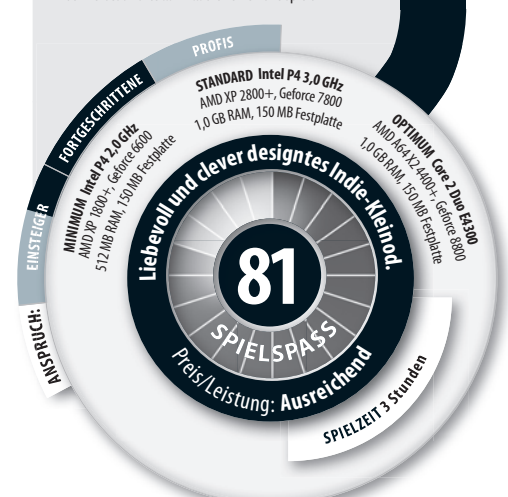
- Kisten, Wippen, Seile, Wagen, Schalter etc.
- Umgebung einsetzbar, um Feinde zu erledigen
- insgesamt etwas wenig Vielfalt

HANDLUNG

- Skriptsequenzen gehen nahtlos ins Spielgeschehen über
- gruselige Riesenspinne als Nemesis + kniffliger Held
- dünne Geschichte ... die keine Rolle spielt

7/10
9/10
9/10
10/10
9/10
4/10
9/10
10/10
9/10
5/10

An jeder Ecke warten fiese Fallen. Hier entkommen wir um Haaresbreite einer kreisenden **Kreissäge**.



⊕ Stärken

- + liebenswerte Heldin
- + teils schreiend komisch
- + nachvollziehbare Rätsel

⊖ Schwächen

- zweiter Akt fällt ab
- für Profis relativ kurze Spielzeit



In Lillis Psyche lösen wir Blockaden, um Verbote zu umgehen.



Solche komplexen Logik-Rätsel lassen sich auch überspringen.

Harveys neue Augen



Spannend, geistreich und bis zum Tränenausbruch komisch: Der Nachfolger von Edna bricht aus unterhält blendend. Und hat nebenbei was zu sagen. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Rondomedia** Entwickler: **Daedalic (A New Beginning, GS 11/2010: 84 Punkte)**
Termin: **26.8.2011** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7511

Harveys neue Augen ist die Geschichte von Lilli, »dem bravsten Mädchen der Welt«. Sagt zumindest der körperlose Erzähler, der lieber vom menschenaugenfressenden Roboteropossum berichten würde, das aber nicht darf, weil Kinder zusehen. Also erzählt er von der Klosterschülerin. Lilli ist fleißig, mit der ausgebrochenen Edna befreundet und möglicherweise wahnsinnig. Denn was beginnt wie eine Geschichte für präpubertäre Mädchen, entpuppt sich schnell als witzig-verstörender Psychotrip in die Abgründe der kindlichen Unschuld.

Dabei fängt alles harmlos an: Klosteroberin Ignatz, die Kinder im Allgemeinen und Lilli im Speziellen nicht ausstehen kann, gibt uns den Auftrag, die Gartenbeete umzugraben und die Termiten vom Schaukelbaum zu entfernen. Als gewissenhaftes Mädchen macht sich Lilli umgehend an die Arbeit, lockt die Insekten mit Honig weg, holt die Schaufel aus dem Keller – und bringt aus Versehen ihren ersten Mitschüler um. Das ist nämlich die Sache mit Lilli: Obwohl sie immer tut, was ihr aufgetragen wurde, und nie auf die Idee käme, etwas Verbotenes anzustellen, tendieren ihre Handlungen dazu, spektakulär Fürchterliches anzurichten.

Pech, Zufall oder pure Absicht? Das ist eine der zentralen Fragen in **Harveys neue Augen**. Denn einen Einblick ins Innenleben unserer Protagonistin erhalten wir – zumindest anfangs – nicht. Während Lilli in den Dialogen schlicht nie zu Wort kommt und konsequent unterbrochen wird, bevor sie mehr als eine (sehr süße) Silbe sagen darf, weiß immerhin der clever als unzuverlässig eingeführte Erzähler verstörende Gedanken zu berichten: »Lilli hatte noch nie einen lebenden Clown gesehen. Nur den toten, der nachts vor ihrem Fenster stand«. Wahr oder gelogen? Unschuldiges Kind oder gemeingefährliche Psychopathin? **Harveys neue**



Unanständig gut

Jochen Gebauer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Harveys neue Augen ist nicht nur ein richtig gutes Adventure – es hat auch was zu sagen. Über das Wesen der kindlichen Unschuld nämlich und über die menschliche Neigung, bei der Konfrontation mit unangenehmen Wahrheiten die Finger in die Ohren zu stecken und den Pippi-Longstrumpf-Song zu trällern. Und ganz im Verborgenen auch über seelische Verletzungen, aber das muss man schon sehen wollen. Es ist beileibe nicht das erste Spiel, das mich zum Lachen bringt oder blendend unterhält. Aber es ist eines jener Spiele, die mehr sind als bloße Unterhaltung, die nicht nur den Mut haben, anders zu sein, sondern auch die Verwegenheit, um laut zu sagen: »Ich bin Kunst!« Und das dann auch beweisen – toll!

Augen gelingt mit spielerischer Leichtigkeit eine Gratwanderung, bei der Lilli selbst dann liebenswert und niedlich bleibt, wenn sie andere Kinder in die Luft jagt. Dieses Adventure bedient keine Klischees; und es liefert auch keine einfachen Antworten. Mitdenken und mitinterpretieren ist essentiell.

Kleines Mädchen, große Psychose

Was nicht bedeutet, dass **Harveys neue Augen** schwere Kost wäre. Im Gegenteil: Gerade der erste Akt gehört spielerisch und erzählerisch zum Besten und Komischsten, was das Genre momentan zu bieten hat. Tolle Dialoge (oder in diesem Fall eher Monologe, denn Lilli kommt ja nicht zu Wort), ein vom Ex-Bond-Bösewicht Götz Otto brillant vertonter Erzähler, intelligenter, teils schreiend komischer Humor und nachvollziehbare Rätsel, die so geschickt ineinander übergreifen, dass sich das Ganze wie aus einem organischen Guss spielt. Leider scheitert der vergleichsweise kurz und einfach geratene Mittelteil an der selbst gelegten Messlatte. Im zweiten Akt spielt zwar endlich der namensgebende Hase Harvey eine tragende Rolle, allerdings liegen Witz und

Rätselqualität teils so deutlich unter dem Niveau des großartigen (und recht langen) ersten Kapitels, dass **Harveys neue Augen** hier nicht nur Chancen verschenkt, sondern auch eine höhere Wertung.

Ja, das ist Kritteln auf einem trotzdem hohen Niveau, und der dritte Akt entschädigt mit einem ebenso passenden wie überraschenden Ende, und viel mehr gibt's an **Harveys neue Augen** sowieso nicht auszusetzen. Die Laufwege sind angenehm kurz, die Bedienung funktioniert tadellos, und im Gegensatz zu manch anderen Adventures werden wir nicht von Hotspots erschlagen, die wir anschließend alle mühsam abklappern müssen, wenn wir mal nicht weiterwissen. Stattdessen hält sich deren Zahl in engen Grenzen. Dafür sind nahezu alle tatsächlich relevant und dazu geeignet, dem Erzähler teils atemberaubend gute Kommentare zu entlocken. Lediglich die optionale Hotspot-Anzeige per Leertaste ist unglücklich gelöst: Dort werden interaktive Punkte durch zwei rote Harvey-Augen markiert, was zwar zur Geschichte passt, unglücklicherweise aber auch ganz prima zu vielen Hintergründen, sodass die Markierung untergeht.

War das Manko bei **Edna bricht aus** noch die Grafik in 800 mal 600 Pixeln, erstrahlt **Harveys neue Augen** in hohen Auflösungen. Am minimalistisch-surrealen Stil, bei dem

Figuren nur dann einen Mund haben, wenn sie gerade einen brauchen, hat sich indes wenig geändert, und ein Effekt-Feuerwerk sollte niemand erwarten. »Wieso steht dann eine ›7‹ bei Grafik?«, mag an dieser Stelle jener Leser fragen, der die Wertung vor dem Fließtext liest. Weil der gezeichnete Look in sich stimmig ist und mitunter so raffiniert als erzählerisches Stilmittel eingesetzt wird, dass sich andere Designer eine Scheibe abschneiden könnten. Ebenfalls vorbildlich: Die konsequent starke Vertonung, bei der Götz Otto das Kunststück vollbringt, regelmäßig das Niveau von **Portal** zu erreichen.

Edna-Fans seien allerdings gewarnt: Die Text- und Dialogmenge wurde ordentlich zurückgefahren – auch das ein Faktor für die geringere Spielzeit. Und wer auf viele

amüsante Szenen mit Edna, Harvey und Doktor Marcel gehofft hat, der könnte enttäuscht werden. **Harveys neue Augen** ist eben nicht **Edna 2**, sondern ganz allein Lillis Geschichte. Die liebgewonnenen Vorgängerfiguren spielen mehr (Doktor Marcel, Edna) oder minder (Original-Harvey) große Nebenrollen. Und wer sich fragt, ob's wenigstens ein Wiedersehen mit den durchgeknallten Anstalts-Gestalten gibt, dem sei ohne Umschweife und in aller Direktheit gesagt: Droggelbecher. Jochen Gebauer

TERMIN	PREIS	USK	Adventure
26.8.2011	30 Euro	ab 12 Jahren	
Harveys neue Augen			
Publisher	rondomedia		
Entwickler	Daedalic		
Sprache	Deutsch		
Ausstattung	Klappbox, 1 DVD, 1 Soundtrack		
Kopierschutz	Codescheibe		

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	HANDLUNG	CHARAKTERE	DIALOGE	RÄTSEL
<ul style="list-style-type: none"> stimmiger Comic-Stil wird raffiniert als Erzählmittel eingesetzt volle HD-Auflösungen spärliche Effekte 	<ul style="list-style-type: none"> erstklassige Vertonung Ohrwurm-Titelsong eingängige Musikstücke ... die sich in ihren jeweiligen Akten zu oft wiederholen 	<ul style="list-style-type: none"> perfekter Einstieg kurzes Tutorial teils knifflig, aber nie unlogisch schwierige Rätsel lassen sich überspringen im zweiten Akt streckenweise viel zu einfach 	<ul style="list-style-type: none"> gehaltvoller, teils rabenschwarzer Humor liebenswerte und interessante Heldin ganz starker Erzähler 	<ul style="list-style-type: none"> kurze Laufwege Ein-Klick-Steuerung schneller Inventar-Zugriff kein Autosave Hotspot-Anzeige oft schlecht zu erkennen 	<ul style="list-style-type: none"> drei Akte mit deutlich unterschiedlichen Prämissen viele skurrile Figuren drei verschiedene Enden kurze Spieldauer Mittelteil zu kurz und einfach 	<ul style="list-style-type: none"> intelligent und tiefgründig hat was zu sagen stimmige, überraschende Auflösung eigentlicher Plot eher nebensächlich und banal 	<ul style="list-style-type: none"> herrlich durchgeknallte Mitschüler noch durchgeknalltere Protagonistin – oder? total durchgeknallter Erzähler Doktor Marcel als Antagonist recht blass 	<ul style="list-style-type: none"> brillant geschrieben »stumme« Heldin perfekt umgesetzt voller Seitenhiebe 	<ul style="list-style-type: none"> fast immer nachvollziehbar abwechslungsreiche Mischung aus Dialog-, Kombinations- und Inventar-Rätseln teils logische Alternativen ignoriert



Im **zweiten Akt** verlassen wir das Kloster und besuchen unter anderem ein kleines Dorf nebst Kneipe und Polizeistation.



Freispiel

Die Siedler Online

Das Waldsterben geht im Browser weiter: Hier hauen Sie wie im Vorbild Bäume um, erobern Sektoren - und wundern sich über dauerquasselnde Mitspieler.



Wer das Original kennt, der wird sich hier sofort wohlfühlen. Auch **online** spielt's sich sehr betulich.



Um **Kämpfe** zu meistern, müssen Sie teils tagelang Waffen und Bier für Truppen produzieren.

Browser-spiel

WAS **Aufbauspiel** WER **Blue Byte / Ubisoft**
WO **Quicklink 7526** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Freispiel-Check

Gut Ding will Weile haben. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten läuft das Aufbau-Strategiespiel **Die Siedler Online** von Ubisoft und Blue Byte mittlerweile rund. Nur den Bäumen gefällt das garantiert nicht, denn ständig werden sie von Holzfällern umgekloppt, zu Brettern gesägt, zu Kohle geköhlt, zu Flitzebögen verbogen. Zum Glück gibt's Förster, die den Kahlschlag wieder ausgleichen. Klingt alles nach dem **Ur-Siedler** – und spielt sich grundsätzlich auch so. Verlegbare Straßen verbessern allerdings nicht den Warentransport, sondern dienen nur als Zierde.

Trotzdem haben Sie laufend etwas zu optimieren; weil viele Ressourcen für mehrere Zwecke gebraucht werden, müssen Sie stets für Nachschub sorgen. Gebäude lassen sich aufwerten und produzieren dann schneller, brauchen aber mehr Rohstoffe. Wie früher die Bergleute lassen sich nun alle Arbeiter mit Nahrung pushen. Im Proviantlager schmieren Sie zum Beispiel aus Brot und Fisch leckere Fischbrötchen, die Sie per Mausklick auf Produktionsbetriebe ver-

teilen, die dann wiederum für zwei Stunden schneller malochen. Das Spiel basiert auf einem Levelsystem. Quests wie »Baue einen Werkzeugmacher« bringen Ihnen Erfahrungspunkte, mit jedem Level werden neue Bauwerke oder Truppentypen freigeschaltet. Rund um Level 17 gibt's aber ein Motivationsloch, denn dann kassieren Sie nur für Kämpfe Erfahrungspunkte. Und das dauert. Um Ihr Gebiet zu vergrößern, schicken Sie einen Entdecker los, der angrenzende Sektoren aufdeckt. Hier hausen Räuber, deren Lager Sie in simplen Gefechten zwangsräumen müssen, bevor Sie mit einem Lagerhaus Ihr neues Revier markieren. **Die Siedler Online** können Sie eigentlich nebenbei laufen lassen, da es immer etwas zu fummeln, zu bauen und zu optimieren gibt. Für einige Spieler scheint es allerdings eine zweite Heimat geworden zu sein, denn im Welt-Chat quatschen momentan ständig die gleichen Leute, *knuddeln* und *baggern* wie die Wilden. Martin Deppe

Fazit: Wie das Ur-Siedler, nur mit Chat

Dead Cyborg

Freeware

WAS **Adventure** WER **Endre Barath**
WO **Quicklink 7520** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

In **Dead Cyborg** erwachen wir nach einem langen, kryostatischen Schlaf in einer unterirdischen Kammer. Um uns herum sehen wir weitere Schlafkammern, geöffnet – ihre »Bewohner« sind wohl schon vor uns aufgebrochen. Überall liegt Schrott herum, verrostetes Metall, Roboterteile, Müll, die Szenerie mutet post-apokalyptisch an. Und dann sind da noch die grünen, schwebenden Würfel. Durch diese so genannten »Hologubes« erzählt das Spiel seine Geschichte, die ungewöhnlich originell ist. Zu viel wollen wir davon nicht verraten, denn es ist die

Handlung, die **Dead Cyborg** spielsenswert macht. Die Rätsel sind hingegen oft nur durch Zufall oder ausdauerndes Absuchen der (kleinen) Levels zu lösen und werden so schnell zur Geduldsprobe. Auch die Steuerung macht Probleme; durch die fehlende Mausunterstützung gestaltet sich die Suche nach Hinweisen unnötig umständlich. Die dichte Atmosphäre macht dieses Maniko zumindest teilweise wieder wett. Cool: Die zweite Episode ist schon in Arbeit. **MW**

Fazit: Für Fans

In den **verwüsteten Levels** gibt es allerhand zu entdecken.



Shakes & Fidget: The Game

Browser-spiel

WAS **Rollenspiel**
WER **Playa Games** WO **Quicklink 7525**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Menschenkrieger Shakes und Gnomenmagier Fidget gehören wohl zu den berühmtesten Computerspiel-Comicfiguren. Ihre **World of Warcraft**-Parodie gibt's auch als Flash-Browserspiel: **Shakes & Fidget: The Game** ist zwar nicht sonderlich komplex, mixt aber platte Klischees und liebevolle Details gekonnt zu einem Gesamtkunstwerk. Ausgangsort aller Unternehmungen Ihres Helden (ausgewählt aus acht Rassen und drei Klassen) ist die Taverne der Stadt Steinfels. Hier gibt's immer einen Auftraggeber, der drei alternative Jobs bietet. So unterschiedlich sich die kurzen Questbeschreibungen von »Der elfte Elf« oder »Die Tochter der Mutter« auch lesen, wir müssen immer das Gleiche tun. Nämlich ... nix. Denn nach einer gewissen Wartezeit (ab 90 Sekunden) gibt's stets einen Kampf. Dann ist links unser Porträt abgebildet, recht das des Gegners, und beide Bildchen bewerfen oder hauen sich mit ihren Waffen. Charakterwerte wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit bestimmen das Ergebnis, wir können nur zucken und beten. Das ist zum Nebenbeispielen klasse, die Texte und Bilder bringen einen immer wieder zum Schmunzeln. Wenn Sie also ein putziges »Rollenspiel« suchen, das Sie auch beim Telefonieren oder Steuererklärungsfälschen nebenher meistern können, dann sind Sie hier bestens aufgehoben. Martin Deppe

Fazit: Witzige Rollenspiel-Parodie

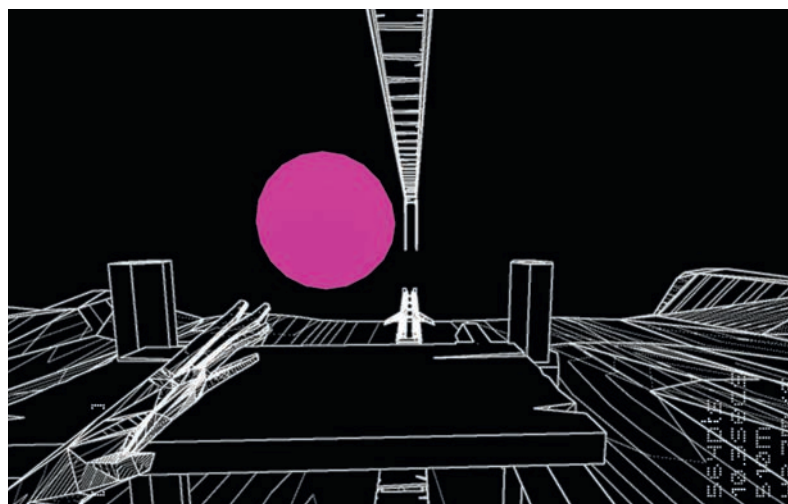


In der **Arena** können Sie gegen andere Spieler antreten.

Fotonica

Freeware

WAS **Jump&Run**
WER **Santa Ragione** WO **Quicklink 7517**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Kein Spielfehler: Die **Grafik** ist tatsächlich so spartanisch.

Mirror's Edge für lau? Danach sieht **Fotonica** zumindest auf den ersten Blick aus. In 3D-Levels, die wirken, als ob jemand wirre Linien auf Kohlepapier gekritzelt hätte, springen wir in der Ego-Perspektive von Plattform zu Plattform; ein Sturz führt wieder zum Levelanfang. Frei steuern wie in Electronic Arts' Actionspiel dürfen wir unsere Spielfigur dabei aber nicht, es geht immer nur geradeaus. Zum Springen und Landen reicht eine Taste. Ziel des »Rennspiels« ist es, möglichst schnell und vor allem fehlerfrei über die Ziellinie zu rasen und dabei möglichst viele der auf den Strecken verteilten Kugeln einzusammeln. Wer eine bestimmte Zeit ohne Fehler durchhält, der kommt in den so genannten Gold-Modus, in dem das Tempo noch einmal etwas anzieht, die Strecke allerdings auch unscharf und somit schwerer vorauszusehen wird – spannend! Ein schneller Lauf und eingesammelte Kugeln ergeben ein dickes Punktekonto. Die Motivation bleibt jedoch schnell auf der Strecke, die sechs rasanten Levels haben Sie trotz dreier Schwierigkeitsgrade zügig durchgespielt. Ein wenig Abwechslung bietet der Mehrspielermodus am geteilten Bildschirm, in dem Sie gegen einen Freund antreten. Zudem gibt's Online-Ranglisten und Statistiken sowie diverse Erfolge der Marke »Sammele hundert lila Kugeln«. **MW**

Fazit: Für zwischendurch

Maple Story

Free2Play

WAS **Online-Actionrollenspiel**
 WER **Nexon** WO **Quicklink 7524**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Maple ist das englische Wort für Ahorn. Aus Ahorn wird Sirup gemacht. Der ist dermaßen zuckersüß, dass er genau auf **Maple Story** passt. Ist das südkoreanische Action-Online-Rollenspiel auch so zähflüssig? Nein, denn hier geht's um schnelle Gefechte mit viel Tastaturgeklappe. Dabei kommt Nostalgie auf: Die Spielwelt scrollt ähnlich einem Jump&Run von rechts nach links, rauf und runter. Wir hüpfen und rennen durch die kunterbunten Inseln voller Fantasy-Gebiet, hangeln Seile hoch, springen Plattformen empor, schlagen mit Waffen um uns, wirken Zauber, sammeln Beute, wechseln die Klamotten, erledigen Quests, leveln und spezialisieren uns. Zwölf Berufe stehen dabei zur Verfügung, die sich zudem in regelmäßigen Abständen ausbauen und spezialisieren lassen. Schade indes: Die Aufträge beschränken sich auf pure Metzeln (von natürlich kindgerechten Pilzen, Werwölfen, Gespenstern und ähnlichem Gesocks), aufs Sammeln von Beutestücken oder aufs Suchen nach bestimmten NPC-Figuren. Alles kindgerecht aufbereitet, wie Ahornsirup eben. Als Erwachsene sind wir zwar eigentlich zu alt und zu vernünftig dafür – aber heimlich naschen wollen wir doch alle. Für ältere Spieler, die noch die Hoch-Zeit der Jump&Runs miterlebt haben, ist **Maple Story** wie eine Reise in die eigene Vergangenheit. Martin Deppe

Fazit: Für Hüpf-Spring-Schlag-Zauber-Rollenspieler

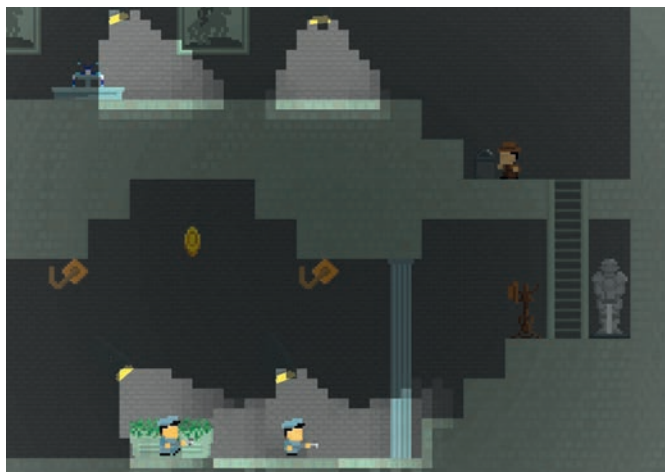


Maple Story spielt sich wie ein guter alter Sidescroller.

It Belongs in an Ancient Ruin

Freeware

WAS **Jump&Run**
 WER **DigiPen** WO **Quicklink 7518**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**



Den Wachen sollte der unbewaffnete Held lieber fernbleiben.

In **It Belongs in an Ancient Ruin** schlüpfen wir in die Rolle des Abenteurers Pennsylvania, der im Indiana-Jones-Outfit nach antiken Schätzen sucht. In klassischer Jump&Run-Manier hüpfen wir durch neun abwechslungsreich gestaltete Levels. Zuerst müssen wir ein Artefakt aus einem Museum stehlen. Klar, dass man sich von Wachen (Pennsylvania ist unbewaffnet) und Licht fernhalten sollte. Haben wir das Objekt unserer Begierde ergattert, gilt es dieses über brodelnde Lavabecken und vorbei an fiesen Zombies zurück an seinen wahren Bestimmungsort zu bringen, eine alte, zerfallene Ruine. Praktisch, dass diese immer direkt unter dem Museum liegt. Vor allem die Steuerung geht dabei flüssig von der Hand, das Springen und Schwingen mit der Lederpeitsche funktioniert gut. Auch die in den Levels versteckten, teils urkomischen Notizen sorgen für Laune. Allerdings ist der Spaß viel zu schnell vorbei; nach nicht mal einer Stunde flimmert bereits der Abspann. MW

Fazit: Für Nostalgiker

Zan's Minimap

Mods

WAS **Minecraft-Mod** WER **Lahwran's Mods**
 WO **Quicklink 7519** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Zwar dürfen **Minecraft**-Spieler seit dem im Mai erschienenen 1.6-Update Landkarten selbst herstellen, doch deren Nutzen ist noch immer sehr gering. Denn um die Karte zu füllen, müssen wir sie beim Laufen in der Hand halten, und der Mittelpunkt liegt automatisch an dem Ort, wo die Karte erstellt wurde – unpraktisch. Wesentlich mehr Komfort bietet **Zan's Minimap**. Mit der kostenlosen Modifikation lässt sich auf Knopfdruck eine detaillierte Minikarte einblenden, die mehrere Zoomstufen bietet, sich durch diverse Optionen optisch individualisieren lässt und sogar mit verschiedenfarbigen Wegpunkten versehen werden kann. Zudem lässt sich die Karte entweder bildschirmfüllend einblenden oder (was praktischer ist) in Bullaugen-Form am rechten oberen Bildschirmrand. Für die Installation benötigen Sie den **Minecraft Mod Loader**, den Sie ebenfalls gratis aus dem Internet beziehen können. Zudem müssen Sie **Zan's Minimap** nach jedem offiziellen **Minecraft**-Patch manuell aktualisieren, sonst verweigert die Mod ihren Dienst. Wir beten zu den Design-Göttern, dass der Entwickler Mojang zum Er-

scheinen des Spiels Mitte November eine automatische Update-Funktion für Fan-Mods in **Minecraft** einbaut. DM

Fazit: Für orientierungslose Minecraftler



Die Karte (rechts oben) lässt sich sogar mit Wegpunkten versehen.



Star Wars: The Old Republic Enttäuschende Raumschlachten

► Ich bin nicht darüber enttäuscht, dass Electronic Arts ein Online-Rollenspiel zu Star Wars herausbringt, auch wenn ich es befremdlich finde, dass da jeder gleich mit einem Lichtschwert rumlaufen kann, und dass Figuren, die in Filmen und Trailern als bloßes »Lichtschwert-Futter für Sith-Lords« dargestellt werden, diesen ebenbürtig sein sollen. Was mich aber maßlos enttäuscht, ist, dass den Entwicklern im Bereich der Raumschlachten die Ideen ausgegangen sind. Meine Joysticks, die ich damals für Tie Fighter und X-Wing Alliance erstanden hatte, dürfen weiter in der Ecke verstauben.

Benny Harder

Leserbriefe

◀ Ha, das spricht mir aus der Seele! In The Old Republic wären »richtige« Weltraum-Schlachten vielleicht zu viel des Guten, das Spiel dürfte so schon umfangreich genug werden. Ein Remake von X-Wing oder (noch besser!) Tie Fighter wäre aber absolut, absolut begrüßenswert.

Michael Graf

Battlefield 3 Verwaschene USA-Kritik

► Dies ist eine Antwort auf den Leserbrief von Sebastian Biemann, der unter der Überschrift »Ich spiele da nicht mit!« abgedruckt wurde. In der Geschichte der Ego-Shooter ist es in der westlichen Heimsphäre Usus, dass sich der Spieler hauptsächlich mit US-Soldaten identifiziert, die selbstredend alle samt Helden sind. Medal of Honor, Call of Duty und viele andere Genre-Vertreter erzählen ihre Geschichte mit besonderem Augenmerk auf die Sympathie unserer Freunde mit der Sternenflagge. Dabei wird auch das Feindbild der US-Soldaten propagiert. In Zweiter-Weltkriegs-Shootern die Deutschen und Russen. In den Vietnam-Shootern die Vietcong (und Russen). In der Jetzt-Zeit der nahe und mittlere Osten (und Russen). Battlefield 3 wird hier wohl keine Ausnahme bilden, dafür sind die Grenzen des Genres und die Erwartungen der Spieler zu rigide. Ich möchte deutlich sagen, dass ich es nicht ausschließe, dass Ideologien in einem Spiel gezielt transportiert wer-

den können, wie etwa America's Army zeigt, aber: Ich traue es dem Spieler aber durchaus zu, sich über den Bildschirmrand hinaus über aktuelle Gegebenheiten zu informieren und Medieninhalte kritisch zu hinterfragen und zu reflektieren.

Daher finde ich es mutig von Dice, sich einer aktuellen, politisch schwierigen Lage anzunehmen. Zumal ich es den Entwicklern durchaus zutraue, dass sie einen Clou einbauen, der das Handeln der US-Soldaten hinterfragt. Oder man nimmt im Spiel tatsächlich eine andere Sichtweise ein. Das mag zwar unwahrscheinlich sein, liegt aber im Bereich des Möglichen.

Ob und wie Ego-Shooter desensibilisieren, ist eine ganz andere, noch nicht abschließend geklärte Frage, die Sie aber nicht stellen. Vielmehr halte ich Ihre Kritik für ein verwaschenes politisches Statement gegen die USA. Ich finde es gut, dass Sie Ihre kritischen Ansichten und Reflexionen öffentlich teilen, aber dass Sie sich ausschließlich gegen ein Ziel richten und nur dieses anprangern, ist ungenügend.

Immerhin bezichtigen Sie sowohl EA als auch Dice, Handlanger der US-Regierung zu sein, die sich mit Battlefield 3 die Sympathie der Spieler für ihren »medial und politisch von langer Hand geplanten Krieg gegen den Iran« sichern will. Gleiches könnte man aber auch Infinity Ward und Activision Blizzard in Modern Warfare vorwerfen. Auf diese allgemeine Problematik gehen Sie nicht ein.



Star Wars: The Old Republic:
»Meine Joysticks dürfen weiter
in der Ecke verstauben.«

Battlefield 3: »Ich traue es Dice durchaus zu, dass sie einen Clou einbauen, der das Handeln der US-Soldaten hinterfragt.«



Schade. Daher sollten Sie künftig allen Schlachtfeldern fern bleiben. **Roman Rasper**

Attentat in Norwegen Wieder die »Killerspiele«?

► Die Tragödie in Norwegen hat die Welt erschüttert, die Medien sind voll mit Berichterstattung über dieses grausame Ereignis. Leider musste ich feststellen, dass aus diversen Mündern wieder die Schuld auf Computerspiele geschoben wird. Ich ertrage diese pseudokausalen Verknüpfungen nicht mehr, die von Menschen hergestellt werden, die von dieser Materie schlicht keine Ahnung haben. Der Auslöser meines Ärgers ist ein Beitrag auf Tagesschau.de, wo ein »Experte« zu Wort kommt, der behauptet, Computerspiele hätten zur Radikalisierung des Täters geführt. Wie absurd ist das? Ein eindeutig politisch motivierter Anschlag, und die Leute schreien, Computerspiele seien schuld? **Mazdak Madani**

◀ So einfach ist es diesmal nicht. Der Täter hat ein Manifest verfasst, in dem er seine Vorbereitung auf das Massaker detailliert beschreibt. Call of Duty: Modern Warfare erwähnt er darin ausdrücklich als Trainingsprogramm für den Umgang mit Sturmgefahren. Das wurde von einigen Medien aufgegriffen, aber nicht ausgewertet, auch aus der deutschen Politik gab es keine Verbotsforderungen. Der Beißreflex ist (bislang) ausgeblieben. Ob das daran liegt, dass die Tragödie in einem anderen Land stattgefunden hat, oder daran, dass die unselige »Killerspiele«-Debatte endlich abgeflaut ist, bleibt abzuwarten. **Michael Trier**

Online-Aktivierungen Vorab-Infos zu Patches

► Ich finde es sehr lobenswert, dass ihr bei Tests auf Online-Aktivierungen, Steam-Pflicht und so weiter eingeht. Für mich ist eine Online-Aktivierung oder sogar ein Online-Zwang ein echter Frust, besonders da ich vorwiegend Fortsetzungen alter Serienspiele. Ein aktuelles Beispiel ist Deus Ex Human: Revolution: In eurer Ausgabe 09/2011 habt ihr im Vorab-Test schon auf die Steam-Pflicht hingewiesen. Als Ergänzung wäre es

schön, wenn ihr künftig bei allen Titeln, die einer Online-Plattform (Steam, Games for Windows Live, etc.) verwenden, recherchieren könntet, wie lange der Support aufrecht erhalten wird, und ob der Hersteller einen Patch plant, der die Aktivierungspflicht entfernt. **Benny Donat**

◀ Das ist an sich eine gute Idee, allerdings wissen die meisten Hersteller zum Testzeitpunkt noch nicht, ob es irgendwann einen Patch geben wird, der die Aktivierung entfernt. So etwas entscheiden sie meist erst Jahre nach dem ersten Verkaufsstart. Dann berichten wir auch darüber. **Michael Graf**

Wahl ohne Qual Jade Empire als Vorbild

► Erstmal danke für den interessanten Artikel von Dennis Kogel in der letzten Ausgabe! Bei jeder Leserumfrage schreibe ich in das Kästchen »Was wollt ihr in Zukunft lesen?« die Antwort: »Artikel über Spielmechanik«, und genau sowas habe ich mir darunter vorgestellt. Weiter so! Eine der Hauptaussagen von Dennis ist, dass Entscheidungen in Spielen keine offensichtlich »richtige« oder »falsche« Antwort bieten sollten, sonst fällt die Entscheidung zu leicht. Das sehe ich auch so, und ich will auf ein tolles Rollenspiel von Bioware hinweisen, das in diesem Punkt wirklich sehr gelungen ist: Jade Empire. Die beiden Richtungen, für die der Spieler sich in Jade Empire entscheiden kann, sind A) der »Weg der offenen Hand« und B) der »Weg der geschlossenen Faust«. Anhänger beider Philosophien wollen eine bessere Welt, aber haben unterschiedliche Herangehensweisen. Anhänger von A) sagen: »Hilf dem armen Bauern und gib ihm Fisch, damit er nicht hungert«. Anhänger von B) sagen: »Wenn du ihm die direkte Hilfe verweigert, wird er stärker, weil er sich dann selbst helfen muss«. Man kann beiden Seiten etwas abgewinnen, finde ich. Keine macht einen zum »Engel« oder zum »Teufel«. Stattdessen muss man sich Gedanken über die Welt und über Gerechtigkeit machen, sich eingehender mit der vom Spiel präsentierten Situation beschäftigen. Und dann letztlich seine eigene Philosophie in die Entschei-

Fehler!

Die folgenden Texte stammen aus dem Tagebuch eines Forschers, das in Grönland gefunden wurde. 200 Jahre lang hatte das Büchlein unter einer Eisschicht gelegen, nun haben es Klimawandel und Gletscherschmelze freigelegt. Der Blick hinein offenbart vor allem eines: Fehler! Sollten auch Sie welche finden (zum Beispiel in diesem Heft), dann schreiben Sie's an brief@gamestar.de – im Dienste der Wissenschaft!

3. September 1811. Erster Tag der Expedition. Das Walfangschiff hat uns heute Morgen in Godthåb abgesetzt. Die Gruppe ist guter Laune. Wir brechen morgen mit den Hundeschlitten in die Richtung auf, in die wir den geografischen Fehlerpol vermuten. Wir werden die Ersten sein, die ihn erreichen. Die Krönung meiner Forscherkarriere.

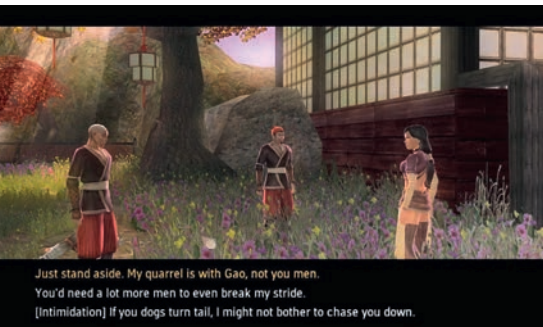
8. September 1811. Sechster Tag der Expedition. Einer der Hundeschlitten ist verunglückt. Tom Loske, ein Trageknecht, hat sich das Bein gebrochen, redet im Fieber. Sagt, in GameStar 09/2011 sei auf Seite 132 eine VGA-Buchse abgebildet, dabei handelt sich um einen seriellen Port. Müssen Loske im Schnee zurücklassen, kein Platz auf den restlichen Schlitten. Werden ihn auf dem Rückweg wieder abholen. Kälte konserviert.

11. September 1811. Neunter Tag der Expedition. Streit im Lager. Forscherkollege Trier behauptet, Hundetreiberin Sigrun habe auf dem DVD-Coverpack den Spieletitel neben dem Installationscode verwechselt, »Universe at War« statt »Titan Quest«. Vorwurf wohl berechtigt. Im Handgemenge stürzen beide in eine Eisspalte. Rettungsversuche vergebens, weil von vorneherein abgeblasen. Keine Zeit, müssen weiter.

14. September 1811. 12. Tag der Expedition. Sind im Schneesturm um mehrere Hundert Meilen von der geplanten Route abgewichen. Vorräte gehen zur Neige. Matschijewsky, der Koch, will gute Laune verbreiten. Witzelt, im »End of Nations«-Artikel sei auf Seite 46 ein Bild zu sehen, auf dem ein Titan-Panzer »rollt«. Dabei sieht man, dass die Ketten des Vehikels gebrochen sind. Niemand hat gelacht. Haben Matschijewsky gegessen.

17. September 1811. 15. Tag der Expedition Kalt, so kalt. Wärme mich an den Überresten von Martin Deppe. Hat im Hungerwahn einen Eisbär für seine Frau gehalten und herzlich umarmt. Hat außerdem im »Panzer Corps«-Test auf Seite 76 behauptet, die Weltkriegs-Kanone »Gustav« sei ein Eisenbahngeschütz gewesen. Beides populäre Irrtümer. »Gustav« war ein Sondergeschütz, das auf Schienen nicht mobil eingesetzt werden konnte. Eisbären sind tödlich.

21. (?) September 1811. Das ist das Ende. Kameraden erfroren, Hunde abgehauen. Ich bin der letzte Überlebende. Musste zu Fuß weiter, Kräfte schwinden. Aber ich habe ihn erreicht, den geografischen Fehlerpol. Nur ... jemand war vor mir hier, im Schnee steckt eine GameStar-Flagge. Verdammte, hätte ich mir denken könne. Wenn sich jemand mit Fehlern auskennt, dann dieser Haufen. Möge ihnen die Nachwelt verzeihen.



Jade Empire: »Man muss sich Gedanken über die Welt und über Gerechtigkeit machen.«

dung einfließen lassen. Ähnlich wie es Dennis ging, als er sich beim Witcher entscheiden musste, wie Geralt seine beziehungstechnische Zukunft gestalten soll. Das ist gutes Spieldesign! **Mathias Gidda**

Widersprüchlicher Report

► Man kann Bioshock und Starcraft 2 nicht pauschal kritisieren und The Witcher loben, denn bei der Frauenentscheidung von The Witcher geht es nicht um Moral oder Gewissen, sondern lediglich um persönliche Vorlieben. Im Gegenzug haben die Entscheidungen bei Bioshock und Starcraft 2 viel mehr mit Gewissen und Moral zu tun. Die Entscheidungen haben Konsequenzen, und auch wenn diese nicht ganz so spektakulär daherkommen, sind sie dennoch nicht unbedeutend. Wer etwa die Little Sister in Bioshock leben lässt, bekommt weniger Adam und dadurch weniger Upgrades. Als moralisch integerer Charakter hat man also einen spielerischen Nachteil – aber will man deswegen ein skrupelloser Brutalo sein? Ich für meinen Teil schätze alle genannten Entscheidungen gleich, wobei ein Vergleich aufgrund der Unterschiede und der Situationen schwer möglich ist. Aber wie so oft ist auch Entscheidungsfreiheit im Spiel nur eine Zutat von vielen. **Jens Weser**

Koop-Modus Nerviger Doppelkauf

► Warum muss ich mir ein Spiel zweimal kaufen, nur weil ich es im Koop-Modus spielen möchte? Ich besitze einen High-End-Computer und eine Playstation 3. Das beste Beispiel ist Resident Evil 5: Während ich dieses sehr gute Spiel auf meinem PC nur online im Koop-Modus spielen darf, bietet meine Playstation 3 eine Splitscreen-Variante. Warum darf ich also mit geringerer Auflösung und ohne Kantenglättung an einer Konsole gemeinsam mit Freunden spielen, auf dem Rechner aber nicht? Es ist doch technisch machbar, diesen Splitscreen auf den PC zu übertragen. Da stellt sich mir die Frage, warum die veraltete Konsolentechnik mehr Vorzüge bietet als ein modernes PC-System. Meiner Meinung nach ist das eine klare und gewollte Benachteiligung für Computerspieler. **Marcus Keller**

◀ Computer haben im Regelfall einen großen Nachteil. Beziehungsweise einen klei-

nen, nämlich ihre kleinen Bildschirme. Auf flächigen HD-Fernsehern lassen sich Splitscreen-Modi einfach besser darstellen. Deshalb verzichten die meisten Hersteller darauf, die Splitscreen-Variante auf den PC zu übertragen. Was sagen andere Leser dazu? Fehlt Ihnen der Splitscreen? Schreiben Sie's uns! **Fabian Siegmund**

Schwierige Spiele Frust-Report

► Was haltet ihr davon, in einer der nächsten Ausgaben einen Bericht über frustrierende und unfaire Stellen in Videospielen zu schreiben? Ich komme darauf, weil ich gerade das erste The Witcher Spiel und mich der Kampf gegen die »Bestie« am Ende des ersten Kapitels sehr frustriert. Mittlerweile bin ich so genervt, dass ich ernsthaft überlege, das Spiel von meiner Festplatte zu verbannen. Balance in Spielen ist immer ein wichtiges Thema! Man will das Gefühl einer Herausforderung, doch die Schmerztoleranz jedes Spielers ist unterschiedlich. Manche kämpfen sich um beinahe jeden Preis verbissen zum Ende, auch wenn das bedeutet, eine schwere Passage viele, viele Male wiederholen zu müssen. Andere geben bereits nach dem dritten Versuch verzweifelt auf. Wichtig ist, dass jede Herausforderung stets zu schaffen sein sollte. Ein spannendes Thema, dass sich gut als Bericht machen würde! **Mark Stephanides**

◀ Schöne Idee! Wobei frustig schwere Stellen für manche Spieler sogar zur Motivation beitragen, siehe Super Meat Boy – da muss ich den Aufbau der Levels regelrecht auswendig lernen, um eine Chance zu haben.

Daniel Matschijewsky

Polizei Genialer Test

► Hallo Herr Klix, ich wollte mich bedanken. Für Ihren Testbericht über Polizei. Es ist der witzigste GameStar-Test seit langem, was zugegebenermaßen auch am Spiel liegt. Allerdings hätte man daraus irgendeinen öden Test machen, die Probleme auf-



Polizei: »Ich habe den Artikel gleich zweimal gelesen, um sicher zu gehen, dass es keine Ente ist.«

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.

zeigen und wie gewohnt bewerten können. Aber durch das Absurditäten-Kabinett oder die Schilderung, wie ein Unfallopfer »geborgt« wird, wird der Test genial.

Linus Engelhardt

Strapazierte Lachmuskeln

► Seit 2000 bin ich nun Stammleser eures Heftes und habe es nie gewagt einen Leserbrief an euch zu richten. Doch da war er, der Artikel über die Polizei. Zwei Seiten Papier wurden dafür geopfert und etliche Lachmuskeln strapaziert, aber es hat sich gelohnt. Ich habe den Artikel gleich zweimal gelesen, um sicher zu gehen, dass es keine Ente ist. Das dazugehörige Video wurde auch gleich mehrmals geguckt. Also Danke für den Artikel und das Video.

Michael Wolschütz

◀ Danke für das Lob! Und keine Angst: Der nächste »witzige« Simulator kommt bestimmt. Wobei, vielleicht sollte uns das doch eher Angst machen ... **Sebastian Klix**

14 Jahre GameStar

Wir feiern Geburtstag, doch die Geschenke bekommen Sie: Für unsere Jubiläumsverlosung haben wir Preise im Wert von 6.000 Euro zusammengetragen.

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe.

Der Einsendeschluss ist der 19. September 2011.

Cisco Schluss mit Kabelsalat. Der **Linksys E4200 Router** von Cisco (www.cisco.de) verbindet alle Netzwerkgeräte in der Wohnung (seien es Laptops, Smartphones, internetfähige Fernseher oder Spielekonsolen) über WLAN und wird somit zur idealen Zentrale für die multimediale Heimvernetzung. Die sechs integrierten Antennen übermitteln Daten mit bis zu 450 Mbit pro Sekunde (wahlweise im Dual-Band-Modus) selbst durch dickste Wände hindurch. Für noch mehr Vernetzung sorgt Ciscos **SE2800 Switch**. Der edel verarbeitete LAN-Verwalter verbindet bis zu acht Geräte miteinander und ist mit seinen 1.000 Mbit/s zehn Mal schneller als Standard-Ethernet. Gemeinsam mit Cisco verlosen wir fünf Netzwerkpakete bestehend aus je einem **E4200 Router** und **SE2800 Switch**.

**Gesamtwert der Preise:
etwa 1.200 Euro.**

LINKSYS by Cisco

Gewinner 08/2011

M. Dirks, Bremen • H. Donaubaier, Regensburg • P. Gerhardt, Duderstadt • F. Hirt, Donaueschingen • M. Meier, Memmingen • R. Quaas, Wuppertal • N. Rieger, Duisburg • F. Säuberlich, Dunningen • M. Walden, Leer

Gewinner der Abo-Verlosung 10/2011

V. Birck, Koblenz • R. Büscher, Sassenberg • C. Diaconovici, Traunreut • T. Hinckel, Hatzenbühl • M. Schumacher, Hilchenbach



After Life Nach einem Autounfall erwacht Anna in einer Leichenhalle. Bestatter Eliot ist gerade dabei, ihren Körper für die Beisetzung vorzubereiten. Anna will nicht glauben, dass sie tot ist, doch Eliot beharrt darauf, dass sie sich bereits in einer Zwischenwelt zum Jenseits befindet. Wo hört das Leben auf und wo fängt der Tod an? Diese Frage stellt der provokante Psychothriller **After Life** mit Christina Ricci (**Sleepy Hollow**) und Liam Neeson (**96 Hours**) in den Hauptrollen.

Gemeinsam mit Koch Media verlosen wir zwei Exemplare des **XSE 60 Phuket** vom Hersteller Scott (www.my-scott.com). Die hochwertige Surround-Anlage besteht aus kreisförmig angeordneten Lautsprechern, die ein komplettes 6.1-System simulieren und Ihr Wohnzimmer rundum kraftvoll beschallen. Der integrierte DVD- und MP3-Player spielt alle gängigen Formate ab, besitzt einen HDMI-Anschluss sowie einen SD-Kartenleser. Anlässlich der Veröffentlichung des Films verlosen wir außerdem zehn Blu-rays und 25 DVDs von **After Life**.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.500 Euro.

AB
15.09.2011
IM KINO



JVC
The Perfect Experience



Colombiana Rache ist schön. Vor allem, wenn die *Avatar*-Amazonie Zoe Saldana die Waffen zückt und den Mörder ihrer Eltern sucht. Doch der genießt mittlerweile den Schutz der CIA, und während Cataleya (Saldana) versucht, ihren Erzfeind aus der Reserve zu locken, gerät sie immer mehr ins Fadenkreuz des FBI. Auf dem Regiestuhl saß der Actionspezialist Olivier Megaton (*Transporter 3*), Luc Besson (*Das Fünfte Element*) fungierte als Produzent. Zum Kinostart von **Colombiana** (www.colombiana-film.de) verlosen wir den Full-HD-Camcorder **GZ-X900** von JVC. Die 250 Gramm leichte Kompaktkamera filmt mit einer Auflösung von 1980x1080 Pixel, besitzt einen integrierten Bildstabilisator sowie diverse Zeitlupenfunktionen (bis zu 500 fps) und kann Ihre Aufnahmen direkt auf YouTube hochladen. Drei weitere Gewinner freuen sich über je ein Exemplar des Actionspiels **Alice: Madness Returns** von Electronic Arts.

Gesamtwert der Preise: etwa 800 Euro.

Zotac *Crysis 2* und *The Witcher 2* verspeisen Ihre Hardware zum Frühstück? Mit einer **GeForce GTX 590** kann Ihnen das nicht passieren. Zotacs (www.zotac.com) topmodernes DirectX-11-Flaggschiff besitzt satte 3,0 GByte Grafikspeicher und taktet die gleich zwei Prozessoren mit 600 MHz. Selbst 32-fache Kantenglättung ist mit der High-end-Karte, von der wir ein Exemplar verlosen, kein Problem. Zotac stellt uns auch eine **Zbox Blu-ray 3D ID36 Plus** zur Verfügung. Der edel verarbeitete Mini-PC spielt 3D-Blu-rays ab und lässt sich über HDMI 1.4 an entsprechende Monitore anschließen. 2,0 GByte Arbeitsspeicher, eine 250-GByte-Festplatte, USB 3.0, integriertes Gigabit-LAN sowie ein Speicherkartenleser runden das Paket ab.



ZOTAC
It's Time to Play.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.100 Euro.

Electronic Arts Biowares Rollenspiel-Epos **Dragon Age 2** wird durch das jüngst erschienene DLC-Paket **Das Vermächtnis** endlich weitererzählt. Anlässlich der packend inszenierten Erweiterung verlosen wir das **Concept D500** von Teufel (www.teufel.de). Das Highend-Lautsprecher-Set besteht aus zwei Zweiwege-Satelliten sowie einem 300 Watt starken Subwoofer und kann an PCs oder Verstärkern angeschlossen werden. Das THX-Gütesiegel garantiert dabei höchste Klangqualität in Räumen bis 30 Quadratmeter. Ein

weiterer Gewinner freut sich über ein umfassendes **Dragon Age**-Paket bestehend aus einer tragbaren 500-GByte-Festplatte, einer Verkaufsversion von **Dragon Age 2**, einem bequemen Sitzsack, einem Long-sleeve-Shirt, einem Comic sowie 1.600 Bioware-Punkten (entsprechen 14,99 Euro), mit denen Sie im Online-Shop von Bioware zusätzliche Spielinhalte kaufen können. Denn der nächste **Dragon Age 2**-DLC kommt bestimmt.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.000 Euro.





Die Babel-Bastler

Wer hat sich nicht schon darüber geärgert, dass ein Spiel hierzulande unveröffentlicht geblieben ist? »Nicht jammern, machen!«, entgegnet dem Enthusiasten, die vernachlässigte Titel auf eigene Faust lokalisieren. Wir gewähren einen Einblick in die Schattenwelt der Fan-Übersetzer. Von Christof Zurschmitten

Die Arbeit an **Guild Wars 2** beginnt für einige Leute erst, wenn das Spiel erscheint. Sie werden nie einen Gehaltsscheck vom Entwickler ArenaNet zu sehen bekommen – und stören sich nicht im Geringsten daran. Ihr Lohn ist ein Spiel, das ihre Sprache spricht. Sie sind Fan-Übersetzer.

Eine gute Übersetzung ist, wie Adam Vance von ArenaNet erklärt, entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Allerdings reicht es nicht, einfach ein Wort durch ein anderes zu ersetzen: Sprachliche Besonderheiten und kulturelle Unterschiede spielen eine wichtige Rolle. Vance selbst bevorzugt deshalb den Begriff »Lokalisierung«. Wenig erstaunlich, dass gerade bei einem sprachlastigen Genre wie dem Online-Rollenspiel – allein der gesprochene Text von **Guild Wars 2** würde 60 Spielfilme füllen – die Übersetzungsarbeit zu einer ungeheuren Last werden kann. Beim ersten **Guild Wars** hat ArenaNet entsprechend dankbar das Angebot der Fans angenommen, diese Last mitzutragen. »Die Spieler haben vorgeschlagen, bei der Verbesserung der Übersetzung mitzuarbeiten«, erzählt Vance.

»Also haben wir ihnen die Werkzeuge dafür gegeben. Es wäre doch schade, die Energie der Fans verpuffen zu lassen.«

Gebündelt wurde diese Energie in einem Wiki, in das die **Guild Wars**-Spieler Übersetzungsfehler eintragen konnten. »Bei manchen Sprachen, zum Beispiel traditionellem Chinesisch, konnten sie auch Namen von NPCs oder Orten vorschlagen«, erzählt Vance, »den freiwilligen Übersetzern macht es

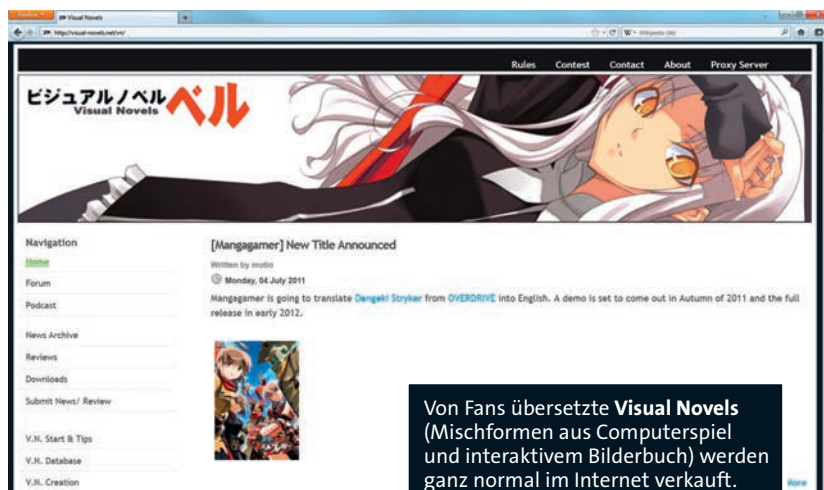
Spaß, ihre Kreation in Guild Wars wiederzufinden.« Die Beiträge der Fans wurden von professionellen Übersetzern geprüft, bevor sie ihren Weg ins Spiel fanden. Für ArenaNet scheint sich die Praxis jedenfalls bewährt zu haben – auch **Guild Wars 2** soll sein Übersetzungs-Wiki bekommen.

In der Industrie müssen Fan-Übersetzungen dennoch erst Fuß fassen, in ihrem Schatten allerdings gedeihen sie seit Jahren. Zu ver-

Butz LU 3	Normal	Job	Ability
HP 75/75			
Lenna LU 3	Normal	Item	
HP 75/75		Magic	
Galuf LU 3	Normal	Equip	
HP 76/76		Stats	
Faris LU 3	Normal	Config	
HP 74/74		Save	
		TIME	
		0:33	
		800	
		Gil	

バツ LU 3	すっぴん	ジョブ	アビリティ
HP 55/55			
レナ LU 2	すっぴん	アイテム	
HP 44/44		まほう	
ガラフ LU 2	すっぴん	そうび	
HP 46/46		ステータス	
ファリス LU 3	すっぴん	コンフィグ	
HP 54/54		セーブ	
		TIME	
		0:33	
		800	
		ギル	

Die englische Version des Rollenspiels **Final Fantasy 5** zählt zu den ersten bekannten Fan-Übersetzungen. Rechts sehen Sie das Charaktermenü im japanischen Original.



Von Fans übersetzte **Visual Novels** (Mischformen aus Computerspiel und interaktivem Bilderbuch) werden ganz normal im Internet verkauft.

danken sind sie dem Aufkommen von Emulatoren, Programmen also, die Konsolen und die zugehörigen Spiele auf einem PC simulieren – und damit modifizierbar machen. Ende der 90er-Jahre entdeckten findige Tüftler Wege, die nostalgische Spiel-Erfahrung der 8- und 16-Bit-Konsolen auf dem Heimcomputer nachzustellen. Dies just zu einer Zeit, in der der internationale Erfolg von Spielen wie **Final Fantasy 7** (1997) im Westen die Lust auf japanische Spiele weckte – ohne dass die Industrie gebührend darauf reagierte. Also machten sich die Fans ungefragt selbst an die Arbeit. Sie formierten sich zu Gemeinschaften, in denen ROM-Hacker den Programmcode der Spiele nach Textbausteinen durchsuchten, die dann von freiwilligen Helfern (manchmal auch derselben Person) übersetzt wurden. Viele Videospiele, die außerhalb Japans nie offiziell veröffentlicht wurden, fanden so ihren Weg in den Westen.

Der Amerikaner Clyde »Tomato« Mandelin hat diese Aufbruchsstimmung miterlebt.

Mandelin war von Spielen fasziniert, solange er zurückdenken kann; zur Übersetzung fand er allerdings erst im Anschluss an sein Studium, während eines Orientierungsjahrs in Japan. »Ich hörte von einigen ROM-Hackern, die Hilfe bei einer Übersetzung brauchten, und meldete mich. Sofort wusste ich: Das ist mein Traumjob.« So sammelte er Erfahrungen in der Grauzone der Fan-Übersetzungen – und machte sich rasch einen Namen. Seine Lokalisierung des japanischen Kultspiels **Mother 3** (2006, Game Boy Advance) etwa gehört zu den meistbeachteten Fan-Übersetzungen überhaupt. Was trieb Mandelin an, unzählige Stunden zu opfern für Spiele, von denen im Westen nie jemand gehört hat? Genau das, erklärt er: »Wenn ich ein Spiel sehe, das wirklich interessant und einzigartig ist, und bei dem ich das Gefühl habe, dass es geteilt werden sollte mit Leuten, die kein Japanisch sprechen – dann lege ich

los.« Später machte Mandelin sein Hobby sogar zum Beruf, heute arbeitet er als professioneller Übersetzer japanischer Programme.

Auch in Deutschland blieben die Pionierleistungen der amerikanischen Fan-Übersetzer nicht unbeachtet. Ein ROM-Hacker, der anonym bleiben möchte, in der Szene aber unter dem Pseudonym »Manulöwe« bekannt ist, erinnert sich an die Welle der Begeisterung, die in der zweiten Hälfte der 90er-Jahre durch das Netz schwappte. Eine Begeisterung, die ansteckend war. Manulöwe, der mittlerweile als Webdesigner und Schriftsteller arbeitet, begann während seines Studiums, deutsche Fan-Übersetzungen zu schreiben. »Allerdings ziehe ich den Begriff »inoffizielle Übersetzung« vor. Viele dieser Arbeiten reichen mühelos an die professionelle Qualität der Hersteller heran.« Die frühesten deutschen Übersetzungen seien allerdings noch »wenig überzeugend« gewesen. Seine Vorstöße ins Feld

Mother 3

Mother 3 erschien 2006 für den Game Boy Advance. Der geistige Vater der Mother-Serie ist Shigesato Itoi, der in Japan unter anderem berühmt ist als Werbetexter und Autor – und weniger als Entwickler. Die Mother-Spiele sind entsprechend kuriose Vertreter des Rollenspiel-Genres: voll von bizarren Einfällen, einer außergewöhnlich poetischen Sprache und Geschichten, in denen man neben der Welt auch familiäre Werte retten soll.



waren angetrieben vom Anspruch, es besser zu machen. Die verschworene deutsche Szene, an die er sich wandte, um das Handwerk zu erlernen, habe allerdings eher verhalten auf seine »unkonventionelle Art« reagiert.

Nichtsdestotrotz fand er Hilfe in der Community, die ihn in die Geheimnisse des ROM-Hackens einweihte, Ende 2002 zierte sein Name schließlich die deutsche Über-

Viele Fan-Übersetzungen erreichen mühelos Profi-Qualität.

setzung von **Final Fantasy 6** (1994). Als Basis diente allerdings nicht das japanische Original, sondern die englische Übersetzung – was bis heute in Deutschland der Regelfall ist. »Es ist natürlich besser, sich ans Original zu halten. Aber die Übersetzung einer Übersetzung ist ebenfalls zulässig«, findet Manulöwe. Die Motivation war dadurch vielleicht anders als bei den amerikanischen Vorbildern. »Die Idee der »Kulturvermittlung« spielte weniger eine Rolle – viele Leute, die sich für Fan-Übersetzungen interessieren, beherrschen ja Englisch.«

Er freute sich dennoch über zahlreiche Mails von Spielern, die ihm dafür dankten, Spiele für sie erschlossen zu haben. Im Zentrum standen für ihn aber andere Dinge. »Ich war fasziniert von Spielen, vom Gedanken, sie verändern zu können, und von der Möglichkeit, mit Sprache kreativ umzugehen. Es geht darum, den richtigen Ton zu treffen, und natürlich um die Herausforderungen des bei ROMs naturgemäß begrenzten Platzes.« Was macht eine gute Übersetzung für ihn aus? »In erster Linie ist sie gut lesbar, präzise und nicht zu langatmig.«

Aber auch persönlicher Stil darf einfließen. »Es gibt durchaus Übersetzer, die ihren eigenen Stil verwirklicht und zugleich großartig lesbare Texte verfasst haben.« In Deutschland zum Beispiel Claude M. Moysse, der

Guild Wars

Bevor sie ArenaNet gründeten, arbeiteten Jeff Strain, Mike O'Brien und Patrick Wyatt bei Blizzard: Strain war der Leiter des World-of-Warcraft-Teams, O'Brien leitender Programmierer für das Battlenet und Wyatt der Vizepräsident für Forschung und Entwicklung. Mit ArenaNet wollten sie etwas anderes erschaffen als »das nächste Everquest« (Strain). Das Ergebnis hieß Guild Wars: Statt einer offenen Welt erkundeten die Spieler darin Instanzen, statt Tretmühlen-Quests erlebten sie PvP-Arenakämpfe. Und noch dazu ohne Monatsgebühren – ein Online-Meilenstein.



viele sprachliche Probleme auf unglaublich witzige und ideenreiche Art gelöst hat – etwa bei **Secret of Mana** (1993). Manulöwe sieht auch keine Gefahr darin, dass die wachsende Bedeutung der englischen Versionen den Bedarf an deutschen Fan-Übersetzungen auslöschen könnte. Im Gegenteil: »Ich glaube eher, dass die Dominanz des Englischen zu einer stärkeren Vernetzung der inoffiziellen Übersetzer weltweit geführt hat. In den letzten Jahren sind höchst aufwändige Übersetzungen in unterschiedlichsten Sprachen entstanden.«

Als eines der aufwändigsten deutschen Projekte gilt bis heute die Übersetzung des PC-Strategiespiels **Master of Orion 3** (2003). »Über 100 Leute haben daran gearbeitet«, erinnert sich Daniel »RedXEagle« Seifarth, der das Projekt mitkoordinierte. Mit dem Schaffen der ROM-Hacker, die im stillen Kämmerlein vor sich hinwerkeln, hatte **Master of Orion 3** wenig gemein – außer dem Zündfunken. »Ich war ein großer Fan der Serie und enttäuscht, dass der dritte Teil nicht auf Deutsch erschienen ist«, meint Seifarth. »Darum war es mir wichtig, die Kreativströme in sinnvolle Bahnen zu lenken. Schließlich bestand die reale Gefahr, dass sonst alles rasch im Sand verlaufen wäre.«

Seifarth befand sich in bester Position, um diese Aufgabe zu übernehmen: Er war Redakteur bei der größten deutschen **Master of Orion**-Fanseite, die zur Anlaufstelle für die engagierten Helfer avancierte. Seine Aufga-

be war es, deren unterschiedliche Talente sinnvoll einzusetzen. »Als Projektleiter konnte ich aus einem großen Fundus an Fähigkeiten auswählen und für jeden eine passende Aufgabe suchen.« Die Größe der Community hatte aber auch einen weiteren Vorteil, wie Seifarth bemerkt: »Ein paar Leute sind mitten im Projekt weggebrochen. Aber diese Lücken konnten schnell wieder gefüllt werden.«

Die einzelnen Übersetzer wurden in Gruppen eingeteilt, denen jeweils ein Lektor vorstand; ein gemeinsames Glossar gewährleistete Einheitlichkeit bei den häufigsten Begriffen. Der Prozess ähnelte also der Community-Arbeit für **Guild Wars** – obwohl die **Master of Orion 3**-Übersetzung vom Hersteller nicht unterstützt wurde. Wenigstens hegte Infogrames keine Pläne für eine offizielle Lokalisierung und legte dem Fan-Projekt somit keine Steine in den Weg. Daniel Seifarth vermutet, dass die Unterstützung durch die Community durchaus einkalkuliert war. »Die Texte waren alle in Textdateien verpackt und konnten einzeln aus dem Programmordner gefischt werden«, erinnert er sich an einen Komfort, von

Final Fantasy

Das erste Final Fantasy von 1987 verkaufte sich in Japan rund 400.000 Mal – nicht schlecht für eine Verzweiflungstat. Der Entwickler Square hatte vor dem Konkurs gestanden und seine verbleibende Kraft in ein letztes Projekt gesteckt: Final Fantasy, das deshalb auch den Namen »Final«, also »Letztes« trägt. Der Rest ist Geschichte, die Serie eroberte erst Japan, dann – dank dem grandiosen Final Fantasy 7 (1997, Bild) – die Welt. Final Fantasy 6 (1994) erschien in Nordamerika unter dem Titel Final Fantasy 3 – weil der eigentliche dritte Teil außerhalb Japans nie veröffentlicht worden war. Ein gefundenes Fressen für Fan-Übersetzer.



dem Konsolen-Hacker nur träumen können. Ein einzelkämpferisches ROM-Projekt könnte sich Seifarth nicht vorstellen – der Ausflug ins Übersetzungs-Fach blieb für ihn eine einmalige Geschichte. »Alleine würde ich so was nie machen wollen. Trotzdem bedauere ich keine Minute, die ich in Master of Orion 3 investiert habe.«

Master of Orion 3

1996 schuf SimTex mit dem Weltall-Strategiespiel Master of Orion 2 einen Klassiker, nur ein Jahr später schloss das Studio. Wenn das Master-of-Orion-Kapitel damit beendet gewesen wäre – den Fans wäre viel Leid erspart geblieben. Doch Infogrames kaufte die Serienrechte und beauftragte den Entwickler Quicksilver mit Master of Orion 3. Die Fortsetzung erschien 2003 und entpuppte sich als schwer verdaulicher Strategieklotz mit der intuitiven Bedienbarkeit eines Atomreaktors und dem Charme einer Excel-Tabelle. Nur erträglich für beinharte Fans.



Und das, obwohl Infogrames den Übersetzern keinerlei Hilfestellung gab. Stillschweigende Toleranz ist in der Regel alles, was Fan-Übersetzer von den Herstellern erwarten dürfen. »Wir wissen, dass das, was wir tun, nicht 100% legal ist. Also bemühen wir uns, der Industrie nicht auf die Füße zu treten«, erklärt Clyde Mandelin. Der Eingriff in den Programmcode verletzt strenggenommen die Urheberrechte des Herstellers; die wichtigsten ROM-Hacking-Seiten bieten deshalb auch keine Übersetzungen aktueller Spiele an. »Die meisten Hersteller unterstützen uns insgeheim, oder sie wollen von uns nichts wissen«, vermutet er. Dass Übersetzungsprojekten der Riegel geschoben wird, ist jedenfalls äußerst selten.

Was nicht heißen soll, dass es nicht vorkommt. Als im November 2001 der dritte Teil der **Civilization**-Reihe erschien, wollte die Fan-Community nicht warten, bis die erst für Monate später angekündigte offizielle Übersetzung fertig war. Man schickte sich also an, die Sprachdateien in Eigenregie ins Deutsche zu übertragen und als Mod kostenlos zu veröffentlichen. Die **Civilization**-Reihe gilt grundsätzlich als mod-freundlich, und auch das Entwick-

lerstudio Firaxis zeigte sich kooperativ. Dass der Publisher Infogrames auf eine entsprechende Anfrage nicht reagierte, legte man deshalb als stillschweigendes Einverständnis mit dem Fan-Projekt aus.

Ein Irrtum, wie sich herausstellte. Ende November erhielt Kai Fiebach, der Leiter des Übersetzungsprojekts, ein anwaltliches Schreiben von Infogrames. Nur der Rechteinhaber dürfe Originaldateien des Programms bearbeiten, hieß es da, die Community-Übersetzung sei aus dem Web zu entfernen. Auf Anraten eines Anwalts kam Fiebach den Forderungen nach und unterzeichnete eine Unterlassungserklärung. Den enttäuschten Fans antwortete Infogrames, dass man die eigenen Rechte schützen wolle und die Qualität der inoffiziellen Übersetzung fraglich sei. Die von Infogrames offiziell engagierte Übersetzungsfirma streute noch zusätzlich Salz in die Wunde, als sie in einer Zeitschrift behauptete, dass Fan-Übersetzungen unmöglich professionelle Qualität erreichen könnten – ironisch angesichts dessen, dass die eigene Übersetzung des Publishers alles andere als perfekt war. So wurde das »Ship o' the Line«, eine britische Spezialeinheit im Spiel, falsch als »Schlachtschiff« und nicht als »Linien Schiff« übersetzt.

Für Kai Fiebach, der heute als Fachübersetzer für Medien arbeitet, gab es in der ganzen Geschichte auf allen Seiten nur Verlierer. Er tröstet sich damit, dass das Fan-Modding später wieder ausdrücklich gefördert wurde. Und zwar, nachdem der Publisher Take Two die Rechte an der **Civilization**-Reihe von Infogrames übernommen hatte. Für den vierten Teil der Reihe hatten Take Two und Firaxis sogar Community-Vertreter an der internen Entwicklung des Programms beteiligt, sodass die Fan-Übersetzung bereits ein Jahr vor Veröffentlichung des Spiels in Angriff genommen werden konnte. Fan-Übersetzungen von PC-Spielen können

Civilization 3

Bereits 1996, also kurz nach dem legendären Civilization 2, verließen die Serienväter Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds den Entwickler Microprose, um das Studio Firaxis zu gründen. Doch erst 2001 (Reynolds hatte die Firma inzwischen schon wieder verlassen) durfte Firaxis wieder an Civilization arbeiten – und zwar für den Publisher Infogrames, der sich nach langem Hick-hack die Serienrechte gesichert hatte. So erschien im Oktober 2001 Civilization 3, das unter Fans aber als schlechter gilt als der direkte Vorgänger. Und auch als schlechter als der Nachfolger.



indes auch ein anderes Gesicht haben. Das japanische Spiel **Cave Story** (2004) etwa wirkt auf den ersten Blick eher putzig: Es

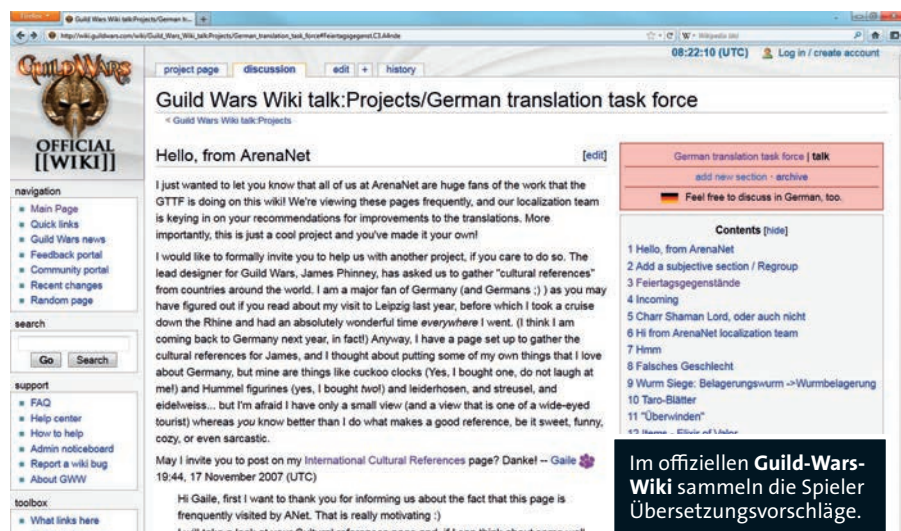
ist das Werk eines einzigen Entwicklers, es sieht aus wie ein Überbleibsel aus der 8-Bit-Ära, es wurde kostenlos ins Web gestellt, und auch an seiner Fan-Lokalisierung hat nur ein einziger Übersetzer gearbeitet. Alles andere als putzig ist allerdings dessen Erfolg. »Wie beliebt Cave Story ist, lässt sich nicht exakt beziffern«, meint Andrew »Shih Tzu« Davis, der das Spiel ins Englische übertragen hat. »Aber die Downloadzahlen liegen sicher zwischen mehre-

ren Hunderttausend und einer Million.« Und er fügt rasch hinzu: »Das ist mehr, als ich je zu träumen gewagt hätte.«

»Mein Leben war Schlafen-Job-Übersetzen-Schlafen-Job-Übersetzen.«

Wobei Davis eher unversehens zu **Cave Story** fand. »2005 war ein beschissenes Jahr für mich«, erklärt er. Davis hatte sein Studium beendet und war soeben aus Kyoto heimgekehrt, wo er seine Japanisch-Kenntnisse vertieft hatte. Zurück in Kalifornien fand er sich ohne festen Job wieder. Doch dann wurde er gefragt, ob er nicht die Übersetzung des japanischen Freeware-Spiels übernehmen wolle. Die Anfrage kam von »Ghideon Zhi«, einem ROM-Hacker, der zuvor mit wechselnden Partnern unter dem Label »aeon genesis« einige der bekanntesten Fan-Übersetzungen geschaffen hatte.

Davis wollte. Davis spielte. Und er bemerkte rasch, dass er das in den Händen hielt, wovon die meisten Fan-Übersetzer träumen: den sprichwörtlichen verborgenen Schatz. Ghideon Zhi hatte Davis gebeten, den Entwickler um Erlaubnis für die Übersetzung zu bitten. Der **Cave Story**-Macher Daisuke »Pixel« Amaya war mit der Übersetzung mehr als einverstanden, erklärte aber, dass er einem anderen Team bereits dieselbe Erlaubnis erteilt hatte. Für Davis war dies der Startschuss zu einem wahnhaften Wettlauf. »Ich erackerte die gesamte Übersetzung in



Cave Story

Daisuke »Pixel« Amaya hat an Cave Story fünf Jahre lang gearbeitet – ausschließlich in seiner Freizeit. Die Hingabe merkt man dem Spiel an: Im Kern ein Mischling aus Jump&Run und Action-Adventure in 8-Bit-Optik überrascht das Spiel mit einem originellen Waffensystem, perfekter Steuerung und Spielbalance sowie einer ausladenden Welt, in der sich um ein Dutzend liebenswerte Charaktere eine erstaunlich düstere Geschichte entspinnt. Die PC-Version findet man noch immer im Internet. Daneben gibt es auch Versionen für diverse Konsolen.



knapp drei Wochen«, erinnert er sich. »Mein Leben war nur Schlafen-Job-Übersetzen-Schlafen-Job-Übersetzen ...« Der Eifer zahlte sich aus: »Pixel« war mit der Übersetzung derart zufrieden, dass das konkurrierende Projekt auf Eis gelegt wurde. »Ich habe bis heute ein schlechtes Gewissen gegenüber diesen Leuten«, meint Davis.

»Wir wollten damit nie reich werden.«

Der Ruf von **Cave Story** verbreitete sich langsam, aber stetig. Davis fand in einem schweren Jahr Trost im Lob der Spieler. »Ich erinnere mich an den Blog-Eintrag eines Mannes, der eine Scheidung hinter sich hatte. Er erzählte von einem Wochenende, an dem er seine Töchter sehen durfte, und beschrieb, wie er mit ihnen Cave Story spielte, von der Freude und der Aufregung, die sie alle dabei empfanden. Und ich dachte: »Die Zeit, die dieser Typ mit seinen Töchtern hat, ist dermaßen wertvoll – und er verbringt sie mit dem Spiel!« Nach und nach begannen dann auch Zeitschriften und Webseiten, über Davis' Fan-Übersetzung zu berichten. Cave Story wurde zum Phänomen.

Davis ist offensichtlich stolz, zur Bekanntheit des Spiels beigetragen zu haben. »Einen Schatz zu bergen, ist das eine«, meint er. »Aber ihn mit anderen teilen zu können, ist wirklich entscheidend.« Keine seiner anderen Übersetzungen fand derart große Verbreitung – warum? »**Cave Story** war ein relativ neues Spiel, und es war brillant. Noch dazu ist es für den PC erschienen: Zwei Downloads, mehr braucht es nicht, um **Cave Story** zu starten.« Davis vermutet daher, dass die komfortable PC-Plattform für Fan-Übersetzungen wichtiger werden wird. Konsolen-Hacks sind eben kompliziert.

Shop-Simulator **Recettear** von sich reden, der zum Überraschungshit wurde. Dabei hat Fulgur **Recettear** nicht selbst entwickelt, sondern lediglich aus dem Japanischen übersetzt und auf digitalen Plattformen zum Verkauf angeboten. Ein völlig neues Phänomen? »Wir sind eher Teil einer großen Entwicklung«, berichtet Dice. Eine

Entwicklung, in der Fan-Übersetzungen durchaus eine Rolle spielen. »Unser Geschäftsmodell ist teilweise beeinflusst von dieser Szene. Sie hat

bewiesen, dass es eine Nachfrage für übersetzte Spiele gibt.« Und auch in seiner Motivation sieht sich Dice mit der Fan-Community verbunden: »Wir hatten nie die Idee, damit reich zu werden. Eher die, einem Spiel die Aufmerksamkeit zu verschaffen, die es verdient.«

Reich mag das Team von Carpe Fulgur mit **Recettear** auch nicht geworden sein, aber es kann davon leben. Dies zeigt einen Wandel an. Bislang bedeutete Professionalisierung meist einen Abschied von der Selbstständigkeit – neben Clyde »Tomato« Mandelin arbeitet auch Andrew »Shih Tzu« Davis mittlerweile als Spiele-Übersetzer bei einem großen Unternehmen. Das Internet eröffnet aber Alternativen: »Die Leute, die um die Jahrtausendwende aktiv waren, übernehmen nun Positionen, in denen sie »legale« Übersetzungen machen können«, erklärt Andrew Dice. »Und sie realisieren, dass man Geld verdienen kann, wenn man sich die Vorteile des Internets zunutze macht.« Als Beispiel



Auch an der Übersetzung von **Guild Wars 2** dürfen die Fans mitwirken.

nennt er Visual Novels, ein in Japan sehr populäres Grenzgänger-Genre zwischen Computerspiel und interaktivem Bilderbuch für Erwachsene: »Dort versteht man zunehmend, dass es keinen Sinn macht, mit den passionierten Fans zu konkurrieren. Also engagiert man sie lieber oder kauft ihre Übersetzungen auf und vertreibt sie danach digital.« Fan-Lokalisierungen wandeln sich zum Geschäftsmodell. Clyde Mandelin wiederum gibt zu bedenken: »Dinge wie Twitter und Facebook bringen die Leute näher zusammen – ich denke daher, dass das Publikum für Fan-Übersetzungen in Zukunft sogar noch wachsen wird.«

Werden die Fan-Übersetzungen also immer mehr aus dem Schatten treten? Schwer zu sagen. Die Szene ist bekannt dafür, ständig in Bewegung zu sein. Veteranen wechseln in den Berufsalltag, neue Gesichter schaffen sich einen Namen, alte Konsolen sind ausgeschöpft, neue Emulatoren werden entwickelt. Sicher scheint nur: Wie die Zukunft der Fan-Übersetzungen auch aussehen mag – der PC wird eine wichtige Rolle darin spielen. Christof Zurschmitten

Recettear

Recettear: An Item Shop's Tale stellt die Welt des Rollenspiels auf den Kopf: Gespielt wird nicht ein Held, der zwischen zwei Dungeon-Besuchen im Laden die Aufrüstung aufstockt – sondern die Frau hinter der Theke. Manga-Optik und drollige Dialoge täuschen: Recettear ist zu gleichen Teilen ausgewachsene Wirtschafts-Simulation und Action-Rollenspiel. Und in dieser Kombination natürlich einzigartig.



Hall of Fame

Diablo 2

Blizzards Action-Rollenspiel hält seinen Spielern immer neue Karotten vor die Heldennasen – und fesselt sie so monate-, ach: jahrelang. Von Michael Graf

Auf DVD: Video-Special



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ich erinnere mich genau an den Tag, an dem **Diablo 2** anfängt, langweilig zu werden. In jener Februarnacht des Jahres 2002 hackt sich mein Paladin zum x-ten Mal durch das Addon **Lord of Destruction**. Acht Monate ist die Erweiterung da alt, 20 Monate das Hauptprogramm. Mein Paladin? Von Anfang an mit dabei, seit über anderthalb Jahren schnetzle ich Monster, sammle Ausrüstung, verteile Talentpunkte. Mein Held hat inzwischen Stufe 72 erklettert, ein Methusalem auf Monsterjagd, natürlich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Hölle«. Aber irgendwie, ach, irgendwie ist's nicht mehr so spannend. Die Levelaufstiege werden zäher, die brauchbaren Beutestücke seltener. So muss sich das Älterwerden anfühlen, alles wird mühsam. Zeit, Abschied zu nehmen.

Als ich mich in jener Nacht durch den »Eiskeller« hacke, eine Höhle im fünften Story-Akt, denke ich: »Paladin, altes Haus, wir hatten eine schöne Zeit, aber jetzt ist Schluss.« Okay, diese eine Gruppe Skelettkrieger räumen wir noch ab. Und ihren Anführer, den »Knochenbrecher«. Eigentlich bin ich nur seinetwegen hier, wochenlang habe ich ihn wieder und wieder umgeknüppelt, in der Hoffnung auf brauchbare Ausrüstung. Ein letztes Mal also, der Knochenmann klappert zu Boden – und hinterlässt einen Gegenstand mit golden gefärbtem Namen, eine



Im **Koop-Modus** kämpfen sich ein Druide und ein Totenbeschwörer gemeinsam durch den Dschungel.

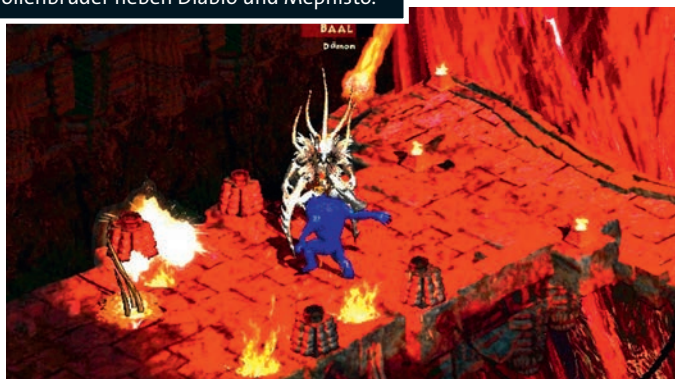
Rüstung. Natürlich, wie aller Magiekram, noch mit unbekannten Eigenschaften.

Die Identifikationspflicht habe ich nie verstanden, auch nicht im ersten **Diablo**. Warum erfahre ich nicht gleich, was ich erbeutet habe? Es macht keinen Spaß, dass ich Schriftrollen anhäufen oder zum Stadtweisen Deckard Cain pilgern muss, um die Eigenschaften meiner Beute zu enthüllen. Für mich ist das eine der drei Designsünden von **Diablo 2**. Doch zurück zur Rüstung: Cain identifiziert sie – und ich halte »Arkaines Heldenmut« in den Mauszeiger-Hän-

den, eine der besten Klamotten im Spiel. Der Superpanzer hat doppelt so viele Abwehrrpunkte wie mein bisheriger Fummel, verbessert all meine Talente um zwei Stufen und verdoppelt meine Lebensenergie. Allerdings darf ich ihn erst mit Level 85 anziehen, also in 13 weiteren Stufen.

Verflucht seist du, **Diablo 2**! Ans Aufhören ist nicht mehr zu denken, ich will, nein, ich muss diese Rüstung tragen. Also schnetzle ich weiter, zwei Monate lang, bis Stufe 85.

Endgegner des fünften Aktes ist **Baal**, der dritte Höllenbruder neben Diablo und Mephisto.



Wer **Diablo 2** durchgespielt, darf in einem Geheimlevel gegen **Riesenkühe** antreten.



Raten Sie mal, was in der Hölle los ist? Richtig, die Hölle! Hier hackt sich unser Paladin durch die Gegnerhorde, beachten Sie bitte auch den Namen des Obermotzes (oben).

Dann krame ich den Panzer aus dem Schatzkisten-Lager – und bin allmächtig. Na ja, zumindest fast. Auch wenn er sich weiterhin vor großen Monsterhorden hüten muss, hackt sich mein Paladin nun viel sorgenfreier durch die Höllenbrut. »Arkaines Heldenmut« ist eine Art Helden-Jungbrunnen, die Monsterhatz fließt fast wie früher.

Diese Geschichte ist bezeichnend für die Art und Weise, wie **Diablo 2** seine Fans fesselt. Grundsätzlich besteht die Monsterhatz aus trockener Mechanik, ich zerhacke Gegnergruppe um Gegnergruppe. Blizzards Geniestreich besteht darin, mir stets eine Karotte vor die Heldennase zu halten: Ich darf mich immer auf etwas freuen. Denn egal, wie viel nutzlosen Schrott ich erbeute, irgendwann ist eben doch wieder etwas Brauchbares dabei. Klar, wer mit rein mechanischen Spielen nichts anfangen kann, entschlummert hier schneller als ein Bergsteiger auf der Tauchmesse. Freunde von Monsterjagd- und Beutesammel-Tretmühlen hält **Diablo 2** aber monate-, sogar jahrelang bei der Stange.

Willkommen im Tretmühlen-Eldorado.

Oder beim Schwert, beim Bogen, beim Zauberei. Die zunächst fünf, mit **Lord of Destruction** sieben Klassen unterscheiden sich eben im Kampfstil – vom Prügel-Barbar bis zum Gestaltwandel-Druiden. Jeder Weltenretter lässt sich im Talentbaum spezialisieren, was jedoch Stolperfallen birgt. Denn Entscheidungen darf ich nicht mehr rückgängig machen – was nicht so schlimm wäre, würden sich viele Fähigkeiten im späteren Spielverlauf nicht als nutzlos entpuppen. Das ist die zweite Designsünde von **Diablo 2**.

Dafür machen die Dauergefechte einen Heidenspaß, auch weil sich die Gegner deutlich voneinander unterscheiden. Beispielsweise stoße ich in der Wüste des zweiten Kapitels auf Elektro-Käfer, die bei jedem Schwert-hieb Blitze ausspucken. Für Nahkämpfer mit niedrigem Stromschlag-Widerstand ist das tödlich. Zu manchen Feindtypen entsteht so eine regelrechten Hassbeziehung, vor allem



zu den Dschungelknäulen im dritten Akt: Die Schlachtermesser- und Blasrohr-Pygmäen stürmen nicht nur in riesigen Horden heran, sondern bringen auch Schamanen mit, die Feuer spucken und gefallene Zwerge wiederbeleben – nervig, aber denkwürdig!

Ebenfalls in Erinnerung bleiben die Bosskämpfe zum Abschluss der Akte, etwa gegen die Riesenraupe Duriel oder den Blitzbruder Mephisto. Und natürlich die in den Levels verteilten Obermotsz-Monster, die erzdämliche Zufallsgenerator-Namen à la »Rotz, der Schleimer« tragen. Oh, und natürlich der Kuh-Level! Wer **Diablo 2** durchgespielt hat, darf sich in diesen Bonus-Abchnitt beamen und gegen zweibeiniges Hellebarden-Milchvieh antreten – legendär!

Ein Nervfaktor ist dafür die »Todesstrafe«: Bei seinem Ableben verliert mein Held nicht nur einen Teil seines Goldes und seiner Erfahrung, sondern er steht zudem »nackt« in der Stadt wieder auf. Um meine Ausrüstung wiederzubekommen, kann ich neu starten, verliere dann aber auch noch mein restliches Gold. Also laufe ich zur Leiche zurück, die gerne mal inmitten einer Monsterhorde liegt. Schon klar, das soll die Kämpfe spannender machen, ich darf eben nicht sterben. Trotzdem stört die Leichen-Lauferei – das ist die dritte Designsünde von **Diablo 2**.

Darüber hinaus kritisieren viele Spieler das Speichersystem: Das Spiel merkt sich nicht die exakte Position des Helden, sondern nur erreichte Wegpunkte. Doch daran erkennt man eben, wie konsequent Blizzard **Diablo 2** auf Koop getrimmt hat: In Netzwerk- und Online-Partien starten die bis zu acht Weltenretter ja auch in der Stadt und springen dann per Wegpunkt in den Kampf. Zum Erfolg des Spiels trägt dabei auch das Battlenet bei, Blizzards komfortable Multiplayer-Plattform. Ich bin dort jedoch selten unterwegs, für mich ist und bleibt **Diablo 2** ein Spiel für Solo- und Netzwerk-Partien.

Dabei funktioniert die Monsterhatz noch auf einer anderen Ebene als der mechanischen: Auch die Atmosphäre und die Story sind gelungen. Außer in trockenen Monologen wird die Geschichte in grandiosen Zwischensequenzen erzählt, die jeden der vier (mit **Lord of Destruction**: fünf) Story-Akte abschließen. Für heutige Verhältnisse sind die Render-Filme immer noch ansehnlich, für damalige schlichtweg spektakulär: Wer erinnert sich nicht mit Gänsehaut an das Duell zwischen dem Erzengel Tyrael und dem Wanderer, dem menschlichen Wirtskörper des Oberteufels Diablo? Schule macht dieses Vorbild aber nicht: Dass neben dem Spielfluss auch die Handlung zur Motivation beitragen kann, hat noch kein anderer Action-Rollenspiel-Entwickler kapiert. Selbst das ansonsten hervorragende **Titan Quest** endet mit einem schnöden Textfenster.

Nachdem mein Paladin in »Arkaines Heldenmut« geschlüpft ist, metzle ich übrigens noch bis Stufe 86 weiter, dann ist aber wirklich Schluss. Allerdings nur mit diesem Helden, noch heute bestreite ich gelegentlich Koop-Partien, mal mit meinem Bruder, mal mit meiner Freundin. Der Tag, an dem **Diablo 2** anging, langweilig zu werden, war nur der Tag, an dem mein Paladin anging, langweilig zu werden. **Diablo 2** bin ich bis heute nicht satt – ein größeres Lob kann es für ein elf Jahre altes Spiel nicht geben. GR

Deswegen legendär

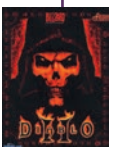
- ✦ hervorragender Spielfluss
- ✦ immer neue Belohnungen
- ✦ vielfältige Heldentalente
- ✦ individuelle Gegnertypen
- ✦ grandiose Zwischenfilme
- ✦ »Rotz, der Schleimer!«

Diablo 2 Action-Rollenspiel

PUBLISHER	Vivendi / Activision Blizzard
ENTWICKLER	Blizzard
QUELLE	Battlenet (Download-Version)
SPRACHE	Deutsch
HARDWARE MINIMUM	Pentium 3 mit 500 MHz, 28 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die aktuelle Download-Version aus dem Battlenet läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Fazit

Monsterhatz-Meilenstein.



Hardware News

iPhone 5 ab Oktober?

GameStar.de/Quicklink/7530

Die Informationen bezüglich der neuen iPhone-Generation verdichten sich. Vetreter aus der Mobilfunkbranche berichten über laufende Verhandlungen mit Apple hinsichtlich des iPhone-5-Vetriebs. Laut einem Swisscom-Manager soll das neue Smartphone am 5. September offiziell vorgestellt werden und einen Monat später am 5. Oktober in den Handel kommen. Dabei war es trotz allem bis Redaktionsschluss noch unklar, ob es sich beim neuen iPhone lediglich um ein Update des aktuellen iPhone 4 handelt (ein »iPhone 4S«) oder ein völlig neues Gerät, ein »iPhone 5«. Falls es auf ein iPhone 5 hinausläuft, wird der aus dem iPad 2 bekannte Dual-Core-A5-Prozessor seinen Weg in das neue iPhone finden. In jedem Fall wahrscheinlich ist ein größeres Display mit bis zu 4,0 Zoll Diagonale und ein doppelt so großer Arbeitsspeicher. **TL**



Das iPhone 5 wird wohl weitgehend dem aktuellen Modell (links) entsprechen und nur das Display wird größer.

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

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.

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 8/9	8800 / 9800 GT 80 € 8800 / 9800 GTX 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 330 €
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 €

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.

Neue Sandy-Bridge-CPU's noch 2011

GameStar.de/Quicklink/7531

Eventuell im November bringt Intel neue High-End-Prozessoren auf den Markt. Die Sandy Bridge E getaufte Baureihe ist oberhalb der aktuellen Core-i-Prozessoren mit vierstelliger Modellnummer angesiedelt und erfordert neue Hauptplatinen mit dem Sockel 2011 (kein Witz!). Der passende X79-Chipsatz macht offenbar noch einige Probleme, weshalb sich der Termin auch ins nächste Jahr verschieben könnte. Die neuen Prozessoren verfügen zunächst über sechs Rechenkerne und ersetzen damit die teuren Sockel-1366-Chips wie den Core i7 980X für über 800 Euro, der technisch noch auf der Sandy-Bridge-Vorgängergeneration aufbaut. Erst später soll ein Modell mit acht Rechenkernen folgen. **TL**



Das kommende Intel-Spitzenmodell **Core i7 3960X** läuft wahrscheinlich mit bis zu 3,9 GHz Taktfrequenz.

News-Ticker

Firefox-Betriebssystem: Mozilla plant ein »Boot-to-Gecko« genanntes Betriebssystem für Android-Smartphones. Es basiert auf der aus Firefox bekannten »Gecko-Engine« und soll besonders freie Entwicklungsmöglichkeiten bieten.

DirectX 11.1: Steht uns eine aktualisierte DirectX-Schnittstelle ins Haus? Eine im Internet veröffentlichte Roadmap von Intel weist für 2013 auf in der CPU integrierte Grafikkern mit DirectX-11.1-Unterstützung hin. Offiziell wurde DirectX 11.1 bislang nicht angekündigt. Ob und welche neuen Funktionen hinzukommen, ist ebenfalls unklar.

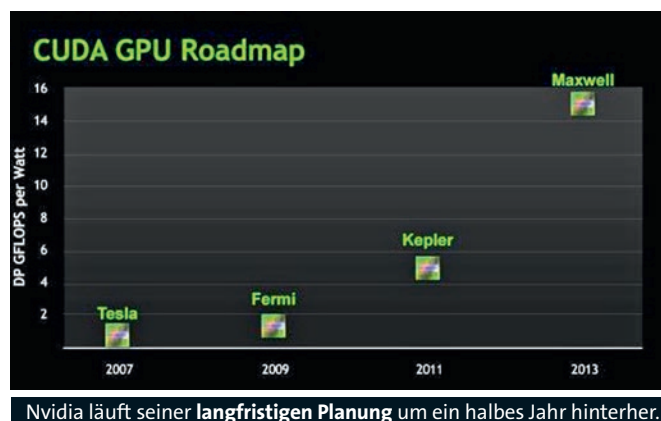
Radeon-RAM: Der Prozessor- und Grafikkarten-Hersteller AMD drängt nun auch in den Arbeitsspeicher-Markt. In Japan sind erste DDR3-Speicherriegel mit dem Radeon-Logo aufgetaucht. Ein Erscheinungsdatum für den europäischen Markt ist bisher nicht bekannt.

3D-Brillen: Kurz vor der IFA haben sich die wichtigsten Hersteller von aktiven 3D-Brillen darauf geeinigt, einen einheitlichen Standard zu schaffen. Der neue Standard soll 2012 eingeführt werden und nicht nur für Fernseher gelten. Selbst ins Kino sollen Sie in Zukunft ihre eigene 3D-Brille mitnehmen können. Auch Monitore und Projektoren sollen sich künftig nach der neuen Norm richten.

Keine neue Geforce vor 2012

GameStar.de/Quicklink/7532

Im Gespräch mit XBitLabs.com hat Nvidia-Sprecher Ken Brown bestätigt, was durch die Verschiebung der Hausmesse GPU Technology Conference auf das nächste Jahre ohnehin schon ausgemachte Sache war: In diesem Jahr komme keine neue Geforce-Generation auf den Markt. Zwar würden bereits erste Vorserien-Modelle mit dem neuen »Kepler«-Grafikchip an die verschiedenen Partner geliefert, die Serienreife sei aber noch nicht erreicht. Endkunden müssen also auf jeden Fall bis 2012 warten, bevor die neue Geforce-Reihe in die Händlerregale kommt. Wie AMD wechselt auch Nvidia mit der neuen Generation vom etablierten 40-nm-Prozess auf die wesentlich kleineren 28-nm-Strukturen, die bei gleichem Stromverbrauch deutlich schnellere Hardware ermöglichen sollen. **TL**



Nvidia läuft seiner langfristigen Planung um ein halbes Jahr hinterher.

Bulldozer noch später

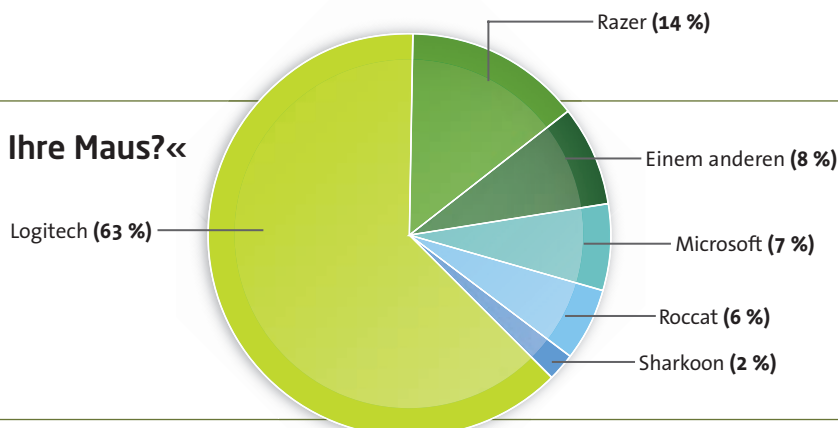
GameStar.de/Quicklink/7500

AMDs Bulldozer-Prozessoren lassen weiterhin auf sich warten. Jüngste Spekulationen gingen zunächst von einer offiziellen Vorstellung am 19. September aus, zurückgehend auf ein von AMD bei YouTube veröffentlichtes Video namens »Operation Scorpius – The Legend of FX«. Dort taucht auf einem Monitor der Schriftzug »mber 19th« auf. Worauf sich dieses Datum wirklich bezieht, ist dabei völlig unklar. Mittlerweile zeichnet sich jedenfalls ab, dass AMD den September nicht halten können wird. Vor Oktober rechnen wir nicht mehr mit dem Phenom-II-Nachfolger. **TL**

»Von welchem Hersteller stammt Ihre Maus?«

Zwei Drittel der GameStar.de-Leser spielen mit einer Maus von Logitech. Andere Hersteller spielen bis auf Razer, Microsoft und Roccat praktisch keine Rolle.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.703 Teilnehmer



Raumklang auf die Ohren

Um akustisch das Maximum aus Ihren Lieblingsspielen zu holen, ist gute Hardware nur der Anfang. Speziell im Bezug auf Raumklang und Headset gibt es viele Missverständnisse - wir erklären grundlegende Techniken und testen zehn Headsets. Von Florian Klein

Immer mehr Spieler nutzen regelmäßig ein Headset. Sei es, um sich dabei mit den Team-Kollegen abzusprechen, mit Freunden zu quatschen oder weil sonst Ärger mit Frau, Freundin, Mitbewohnern oder Nachbarn droht. Manch einer ist auch nur zu bequem, ständig zwischen Lautsprechern und Headset umzustecken. Die Gründe für ein Headset sind jedenfalls vielfältig, auch weil diese in der Regel deutlich besser und differenzierter klingen als preislich ähnliche 5.1-Lautsprecher für den PC. Ein großer Vorteil der Surround-Anlagen war aber lange der bei korrekter Positionierung der Satelliten stimmigere Raumklang. Die Atmosphäre in vielen Spielen und den meisten aktuellen Filmen steigt dadurch erheblich. Um diesen (auch spielerischen) Nachteil der traditionellen Stereo-Headsets auszugleichen, kamen vor einigen Jahren vermehrt 5.1-Headsets mit mehreren Laut-

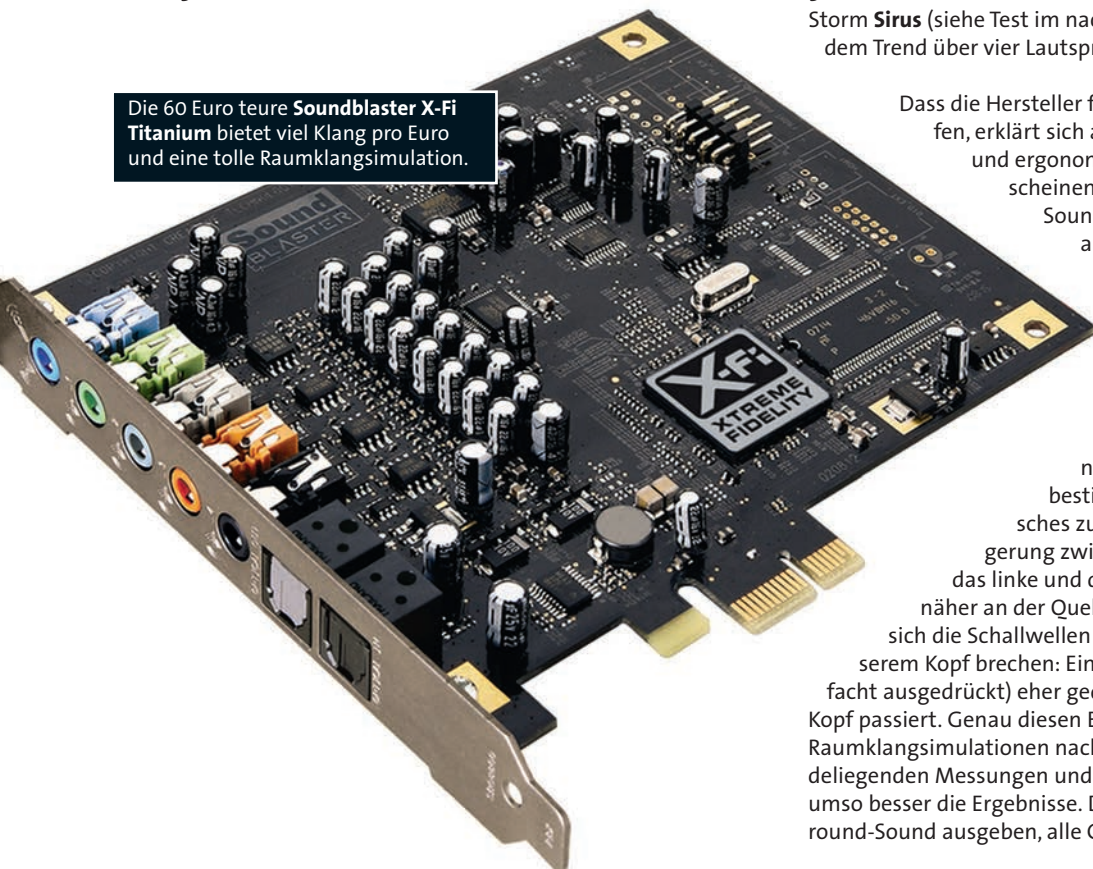
sprechern (im Fach-Jargon: Treibern) auf den Markt. Dank der unterschiedlichen Positionierung der Treiber im Ohrhörer bauen diese tatsächlich ein räumliches Klangbild auf, das je nach Hersteller und Modell durchaus überzeugt. Allerdings

haben 5.1-Headsets auch gravierende Nachteile: Zum einen steigt das Gewicht durch die vielen Lautsprecher, zum anderen sind diese notge-

drungen kleiner und dadurch in der Regel merklich schlechter als die zwei, meist größeren Lautsprecher in (teils erheblich günstigeren) Stereo-Headsets. Daher gibt es mittlerweile nur noch wenige 5.1-Headsets auf dem Markt. Eine Ausnahme ist das brandneue CM Storm **Sirus** (siehe Test im nachfolgenden Artikel), das entgegen dem Trend über vier Lautsprecher pro Ohrhörer verfügt.

Wir haben nur Stereo-Ohren.

Die 60 Euro teure **Soundblaster X-Fi Titanium** bietet viel Klang pro Euro und eine tolle Raumklangsimitation.



Dass die Hersteller fast nur noch Stereo-Headsets verkaufen, erklärt sich aber nicht nur durch die klanglichen und ergonomischen Vorteile. Denn seit dem Erscheinen von Creatives **Soundblaster X-Fi** Soundkarten vor einigen Jahren müssen Sie auch auf Stereo-Headsets nicht mehr auf überzeugenden Raumklang verzichten, obwohl der Klang bei Stereo nur von rechts oder links kommen kann. Möglich macht das die Raumklangsimitation, die sich daran orientiert, wie Menschen die Richtung eines Geräusches orten. In der Realität bestimmen wir die Richtung eines Geräusches zum einen durch die winzige Zeitverzögerung zwischen dem Auftreffen des Schalls auf das linke und das rechte Ohr (je nachdem, welches näher an der Quelle liegt). Zum anderen dadurch, wie sich die Schallwellen an unseren Ohrmuscheln und an unserem Kopf brechen: Ein Geräusch von hinten klingt (vereinfacht ausgedrückt) eher gedämpft, da es vorher Ohrmuschel und Kopf passiert. Genau diesen Effekt versuchen die verschiedenen Raumklangsimitationen nachzuahmen. Je aufwändiger die zugrundeliegenden Messungen und das darauf basierende Verfahren, umso besser die Ergebnisse. Da in Spielen und Filmen, die Surround-Sound ausgeben, alle Geräusche mit den passenden Rich-



Bei einer Soundblaster X-Fi stellen Sie den Treiber auf Spielmodus, aktivieren CMSS-3D und wählen als Ausgabegerät Kopfhörer, um die **Raumklangsimation** zu aktivieren.



Viele Headsets verwenden die zu Creatives CMSS-3D fast ebenbürtige **Raumklangsimation Dolby Headphone**, hier rechts unten im Treiber von Logitechs Funk-Headset G930 zu sehen.



Das beim Soundblaster Tactic 3D Sigma Headset genutzte **THX TruStudio Pro** liefert ebenfalls überzeugende Raumklangeindrücke und basiert auf Creatives CMSS-3D.

tungsinformationen versehen vorliegen, muss die Soundkarte (oder der USB-Soundchip) den jeweiligen Klang nur noch entsprechend bearbeiten. Allerdings klingen hochwertige 5.1- oder gar 7.1-Lautsprecher immer noch authentischer und räumlich präziser als die beste Raumklangsimation, der finanzielle Aufwand ist aber höher und Sie benötigen wesentlich mehr Platz und Verkabelungsaufwand, von den bereits angesprochenen Problemen mit lärmempfindlichen Mitbewohnern ganz abgesehen.

Wer heute auf seinem Headset mit (simuliertem) Raumklang spielen will, hat mehrere Möglichkeiten: Entweder Sie kaufen sich eine Soundkarte mit Raumklangsimation und schließen daran ein Stereo-Headset mittels der gängigen 3,5-mm-Klinkenstecker an. Oder Sie greifen zu einem Headset, das entweder einen fest verkabelten oder absteckbaren USB-Soundchip mit Surround-Simulation bietet. Als letzte Möglichkeit bleibt noch eines der wenigen 5.1-Headsets

auf dem Markt, die unserer Erfahrung nach in der Regel spürbare Einbußen bei der Klangqualität mit sich bringen. Empfehlenswerte Soundkarten sind übrigens alle für Spieler geeigneten Platinen aus Creatives **X-Fi-Familie** (Achtung:

nicht die Modelle mit »Audio« im Namen) sowie Karten, die das zur **X-Fi** konkurrierende Dolby Headphone beherrschen (etwa die **Xonar**-Serie von Asus). Bei Headsets mit USB-Chip sollten Sie ebenfalls zu Modellen mit Dolby Headphone greifen, denn das liefert in unseren Tests nur minimal schlechtere Ergebnisse als Creatives Raumklangsimation CMSS-3D. Mit THX TruStudio Pro scheint sich derzeit zudem eine weitere Technik zu etablieren, die ebenfalls einen glaubwürdigen räumlichen Eindruck erzeugt (siehe Test des **Sound-**

Raumklang schafft Stimmung.

blaster Tactic 3D Sigma im folgenden Vergleichstest). Wenn Sie eine entsprechende Headset-Soundkarten-Kombination besitzen, sollten Sie nur nicht vergessen, die entsprechende Technik im Soundkartentreiber (bei USB-Chips teils per Knopfdruck) zu aktivieren und auch im Spiel auf 5.1-Klang umzustellen, sofern die Optionen das erlauben (siehe Screenshots). Dann brauchen Sie auch auf Ihrem nachbarschaftsfreundlichen Headset nicht mehr auf die atmosphärischen und spielerischen Vorteile von gutem Raumklang zu verzichten. **FK**

Zehn Headsets im Test

Am 25. Oktober erscheint **Battlefield 3** – die Messlatte für den besten Spielklang wird voraussichtlich ein großes Stück höher gelegt.

Headsets sind nicht nur für die Kommunikation in Multiplayer-Partien unverzichtbar, sie bieten auch eine nachbarschaftsfreundliche Raumklang-Alternative zu ausgewachsenen 5.1-Lautsprechern. Von Florian Klein

Mit der wachsenden Anzahl und Beliebtheit von Multiplayer-Titeln steigt das Angebot an Spieler-Headsets beständig. Mittlerweile tummeln sich Dutzende Modelle auf dem Markt, und das Preisspektrum ist enorm: Von Billigvarianten für zehn Euro bis zu Luxusmodellen, die deutlich über hundert Euro kosten, reicht mittlerweile das Angebot. Neun von zehn Headsets im Test setzen dabei auf die klassische Stereo-Bauweise mit nur einem Lautsprecher pro Ohrhörer, einzig das CM Storm **Sirus** ist ein 5.1-Modell mit vier Lautsprechern pro Ohr. Aber auch mit den Stereo-Modellen müssen Sie nicht auf Raumklang verzichten, allerdings benötigen Sie dafür eine Soundkarte mit Raumklangsimulation. Einige Headsets im Test bringen diese als USB-Soundchip gleich mit, der meist optional ist und abgesteckt werden kann. Die Ausstattung beeinflusst die Wertung aber nur zu einem kleinen Teil, wesentlich wichtiger sind uns die klassischen Disziplinen Spielklang, Sprachübertragung und Sprachverständlichkeit sowie die Musikkwiedergabe, denn laut unseren Umfragen nutzen viele Leser ihr Headset regelmäßig zum Musikhören. Ebenfalls wichtig ist der Tragekomfort bei ausgiebigen Spiele-Sessions. Neben dem Trage- fließt auch der Bedienkomfort in die Ergonomie-Note mit ein. Für

fummelige oder schwer erreichbare Kabelfernbedienungen gibt es Punktabzug, für intuitive Bedienelemente am Ohrhörer oder die automatische Stummschaltung des Mikros beim Hochklappen des Arms gibt es dagegen Extrapunkte. Aber egal wie viel Sie bereit sind, für ein Headset auszugeben: In unserem Testfeld von 15 bis 150 Euro finden Sie garantiert ein passendes Modell.

1. Platz

Sennheiser PC 360

Trotz magerer Ausstattung gewinnt das PC 360 dank extrem klarem Klang sowie perfektem Trage- und Bedienkomfort souverän unseren Vergleichstest.

Wer eine Soundkarte mit hochwertiger Surround-Simulation wie eine **Soundblaster X-Fi** besitzt und beim Spielen von seiner realen Umwelt noch etwas mitbekommen will, dem bietet Sennheiser mit dem 150 Euro teuren **PC 360** eine nahezu perfektes Stereo-Headset mit 3,5-mm-Klinkenanschluss: Die offene Bauweise isoliert Sie akustisch nicht von Ihrer Umwelt und sorgt für ausreichend Belüftung, sodass sich die Ohren auch bei ausufernden Spielmarathons nicht unangenehm erwärmen oder schneller als normal ins Schwitzen geraten. Und in den großen Ohrmuscheln entfaltet sich der virtuelle Raumklang einfach toll. In

Bad Company 2 etwa fetzen Panzergranaten eindrucksvoll wuchtig über unseren Kopf. Die Schlachtrufe der Gegenseite sind klar im Raum positioniert und verschaffen Ihnen häufig den nötigen Vorsprung, um den Gegner rechtzeitig aufs Korn zu nehmen. Ordentlich Wumms im Bassbereich hat das **PC 360** ebenfalls: Explosionen grollen druckvoll, aber sauber aufgelöst aus den großen Lautsprechern. Die Auflösung ist dabei so gut, dass auch feinste Geräusche nicht untergehen. Genauso kommt die enorme Auflösung des **PC 360** der Sprachverständlichkeit zu Gute. Die Stimmen Ihrer Mitspieler sind auch in intensiven Schlachten verständlich. Das im Vergleich zu anderen Headsets relativ große Mikrofon leistet ebenfalls sehr gute Arbeit und filtert Nebengeräusche zuverlässig heraus. Zudem verleiht es Ihrer Stimme sogar etwas Volumen und übertrifft die meisten Konkurrenten, was die Qualität der Sprachübertragung angeht, damit spürbar.

Während der analytische und leicht höhenbetonte Klang in Spielen und bei der Sprachübertragung einen Vorteil hinsichtlich Räumlichkeit und Sprachverständlichkeit bedeutet, stellt er beim Musikhören einen Nachteil dar: Musik wirkt im Vergleich zu guten HiFi-Kopfhörern etwas unterkühlt und steril, die mehr Wert auf ein warmes, harmonisches Klangbild legen. Zwar zi-

scheln Becken beim **PC 360** nicht nervig, etwas scharf wirken die Höhen aber schon. Dafür gefallen uns Bässe und Mitten mit einem druckvollen und präsenten Auftritt, die Dynamik und Räumlichkeit ist wie schon in Spielen beeindruckend. Trotz der großen Ohrmuscheln wiegt das Sennheiser **PC 360** nur 255 Gramm und trägt sich angenehm leicht. Dabei umschließen die Hörer das Ohr weiträumig und verteilen das Gewicht gleichmäßig auf die Berührungspunkte. Die Polsterung ist so weich, dass sie auch problemlos Brillenbügel schluckt und nicht unangenehm in die Kopfhaut drückt.

Die Bedienung geht dabei problemlos von der Hand. Kein Wunder, schließlich besitzt das **PC 360** lediglich ein Lautstärkerad am rechten Ohrhörer. Das Mikrofon schalten Sie stumm, indem Sie es hochklappen. Trotz des niedrigen Gewichts wirkt dabei alles sehr solide, stabil und hochwertig. Angefangen beim dicken, aber flexiblen Kabel, über den biegsamen und dennoch robusten Mikrofonarm bis hin zum sauber verarbeiteten und weit verstellbaren Kopfbügel wird das **PC 360** seinem Oberklassenanspruch gerecht – verdienter, wenn auch teurer Testsieger!

2. Platz **Logitech G930**

Kabelloses Funk-Headset mit überzeugender Raumklangsimitation, toller Bedienung und guter Verarbeitung.

Das **G930** ist ein Stereo-Headset mit USB-Soundchip und kabelloser Funkübertragung. Bei niedrigem Akkustand können Sie das **G930** auch am ausreichend langen USB-Kabel nutzen, während es gleichzeitig geladen wird. Folglich ist das **G930** zwingend auf USB angewiesen, eine Möglichkeit, das Headset per Klinkenanschluss mit einer gängigen Soundkarte zu verbinden, gibt es nicht. In Spielen beeindruckt uns das **G930** vor allem mit einer extrem präzisen Auflösung der Soundkulisse. Selbst in lauten Gefechten mit vielen Explosionen gehen leise Geräusche nicht unter und bleiben differenziert hörbar. Der Bass ist je nach Pegelstand im Treiber schwach bis kräftig, ohne zu vermatschen. Die Höhen wirken dagegen selbst bei niedrigen Einstellungen etwas überbetont, was aber zur sehr guten Sprachverständlichkeit beiträgt. Bei Musik klingt das **G930** allerdings fast klinisch steril, obwohl der trockene Bass einige Schwächen wieder wett macht. Der virtuelle Raumklang mittels Dolby Headphone profitiert dagegen von der präzisen Auflösung der für Spiele wichtigen Frequenzen. Obwohl die Technik gegenüber Creatives **Soundblaster X-Fi**-Karten leicht im Nachteil ist, erreicht das **G930** eine hohe Ortbarkeit von Geräuschen im Raum.

Wie das Sennheiser **PC 360** besitzt auch das **G930** am Ohrhörer untergebrachte Bedienelemente. Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten, die noch auf eine Kabelfern-



An der Ohrmuschel untergebrachte Bedienelemente finden Sie wesentlich schneller und intuitiver als die gängigen Kabelfernbedienungen.

bedienung setzen, finden Sie so alle Bedienelemente schnell und intuitiv ohne hinzusehen oder nerviges Abtasten des Kabels. Ebenso praktisch ist die automatische Stummschaltung des Mikros beim Hochklappen des Arms. Am Ohrhörer finden Sie auch drei programmierbare Tasten, die Sie zwar nicht vollkommen frei belegen dürfen, aber zur Steuerung von Mediaplayer, Voice-Chat-Programmen oder der integrierten Stimmveränderungsfunktion nutzen können.

Der Tragekomfort geht in Ordnung. Auf großen Köpfen sitzen die Ohrmuscheln zwar etwas fest auf, die dicke Polsterung verhindert aber auch bei Brillenträgern unangenehmes Drücken. Die geschlossene, ohrumschließende Bauweise der Hörer dämpft Außengeräusche relativ stark und macht das **G930** damit LAN-Party-tauglich. Nach einer Weile werden die Ohren aber relativ warm. Dazu kommt das aufgrund des Akkus sehr hohe Gewicht von 373 Gramm. Fazit: Wer ein kabelloses Headset mit sehr gutem Raumklang, präziser Auflösung und hohem Bedienkomfort will, darf für teure 140 Euro zuschlagen. Eine annähernd identische, aber leichtere und kabelgebundene Variante bietet Logitech unter dem Namen **G35** für etwa 85 Euro an.

3. Platz **Corsair HS1**

Wuchtiges USB-Headset mit sehr gutem Spieleklang und toller Raumklangsimitation, aber Schwächen bei Musik und Bedienung.

Auf den ersten Blick wirkt das **HS1** sehr massiv, was vor allem den voluminösen Ohrmuscheln und dem dick gepolsterten Kopfbügel geschuldet ist. Die verwendeten Materialien sind allesamt hochwertig und stabil, und so dürfte das **HS1** auch heftige Abstürze wegstecken. Allerdings ist das Headset mit einem Gesamtgewicht von 340 Gramm ziemlich schwer, die dicke Polsterung von Ohrmuscheln und Kopfbügel verhindert lästige und schmerzhaft Druckstellen aber auch bei ausgedehnten Spielersessions. Dabei hilft der für die Polsterung verwendete Schaumstoff, der sich je nach anliegendem Druck mehr oder weniger verformt. Brillenträger haben keine Probleme

mit dem **HS1**, da die Bügel nicht in die Kopfhaut gedrückt werden. Die ohrumschließenden Hörer dämpfen Umgebungsgeräusche zwar spürbar, isolieren aber nicht so stark wie die des Logitech **G930**. Der Tragekomfort überzeugt uns also trotz des hohen Gewichts, die Kabelfernbedienung zum Regeln der Lautstärke und der Mikrofonstumm-schaltung ist aber einen guten Meter entfernt vom Kopfhörer am Kabel untergebracht. Wenn Sie vor Ihrem PC sitzen, berührt die Fernbedienung fast den Boden und befindet sich außer Reichweite normal langer Arme! Zudem hat das Kästchen keine Klammer an der Rückseite, sodass es sich nicht an der Kleidung befestigen lässt. Wir behelfen uns im Test damit, die Kabelfernbedienung auf den Schreibtisch zu legen.

Raumklang klappt auch auf Stereo-Headsets

Bei der ersten Hörprobe mit **Bad Company 2** überzeugt uns der klar differenzierte Klang des **HS1** auf Anhieb. Vielschichtige Klangkulissen entfalten sich sorgfältig separiert, und leise Geräusche gehen selbst in heftigem Schlachtenlärm nicht unter. Dafür krachen Explosionen nicht ganz so brachial und Geschütze donnern nicht ganz so markerschütternd, wie wir es erwartet haben. Denn das **HS1** wirkt in Spielen sehr ausgewogen und differenziert und verzichtet auf übertriebene Effekthascherei beim Bass. Mit Hilfe der Raumklangsimitation Dolby Headphone klingt das **HS1** in Spielen zudem überzeugend räumlich. Die voluminösen Ohrmuscheln tragen dazu ihren Teil bei, da sie viel Luft zwischen Ohr und Lautsprecher lassen, was den Raumklang unterstützt. Bei Musik überrascht uns das **HS1** dagegen zunächst negativ: Die Bässe klingen schwach, während höhere Frequenzbereiche überpräsent und unangenehm schneidend im Vordergrund stehen. Nach etwas Schrauben am im Treiber integrierten Equalizer bessert sich das aber merklich. Dann gibt das **HS1** durchaus druckvolle und präzise Bässe wieder, auch Mitten und Höhen klingen mit etwas Aufwand schließlich ausgewogen. Allerdings müssen Sie für jede Musikeinstellung eigene Einstellungen finden, da die vorkonfigurierten Profile unserer Meinung nach nichts taugen. Glücklicherweise lassen sich aber mehrere eigene Equalizer-



Das CM Storm Sirius ist das einzige 5.1-Headset im Test mit vier separaten Lautsprechern pro Ohrmuschel.

Profile im Treiber speichern. Fazit: für 75 Euro ein gelungenes Spieler-Headset mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

4. Platz **Steelseries Siberia V2 (for PS3)**

Anschlussfreudiges Stereo-Headset für PC, Playstation 3 und Xbox 360 mit sehr gutem Klang und hohem Tragekomfort.

Das Steelseries **Siberia V2** ist bereits etwas länger auf dem Markt, allerdings als klassisches Stereo-Headset für den PC (60 Euro). Wir haben dagegen die brandneue Variante namens **Siberia V2 for PS3** für 100 Euro im Test. Trotz der etwas irreführenden Bezeichnung eignet sich das Headset nicht nur für die Playstation 3, sondern auch für den PC und die Xbox 360. Der Aufpreis erklärt sich durch den erhöhten Aufwand, der nötig ist, damit das **Siberia V2** an allen drei Spiele-Plattformen funktioniert: Das Headset an sich besitzt die klassischen zwei 3,5-mm-



Absteckbare USB-Soundchips verleihen Headsets eine höhere Flexibilität.

Klinkenanschlüsse (Klang und Mikro) und hängt an einer nur 1,0 Meter kurzen Strippe. Diese verbinden Sie mit einem kleinen Kästchen – dem Audiomixer – das sowohl eine USB-Soundkarte für den Einsatz am PC, als auch die entsprechenden Audio-Anschlüsse für die Konsolen beherbergt. Neben einer Mikrofonstummschaltung regeln Sie an dem Kästchen auch die von Steelseries »Livemix« genannte Funktion. Da die Konsolen den eigentlichen Spieleklang und eine eventuelle Sprachkommunikation getrennt ausgeben, kann der Livemixer auf Wunsch den Spieleklang automatisch (in vier wählbaren Stufen) leiser stellen, wenn einer Ihrer Mitspieler spricht. Auch beim PC funktioniert das, zunächst müssen Sie dafür Ihrer (Onboard-) Soundkarte den Spieleklang zuweisen und danach die Sprachkommunikation mittels Teamspeak, Ventrilo & Co. dem USB-Soundchip des **Siberia V2 (for PS3)**. Allerdings können Sie auch einfach die Lautstärke des Kommunikations-Tools in Windows separat anpassen, sodass die Mixer-Funktion auf dem PC deutlich an Nützlichkeit verliert.

In Spielen löst das Headset auch komplexe Sound-Kulissen fein und differenziert auf. So hören Sie selbst in lärmenden Gefechten noch leise Geräusche heraus, die schlechte Headsets einfach verschlucken oder mit dröhnenden Bässen überlagern. Das **Siberia V2** überzeugt weiter mit trockenen und druckvollen Bässen, die auch auf höheren Lautstärken keine störenden Verzerrungen

verursachen. Sprachmitteilungen der Mitspieler gelangen stets klar aufgelöst und gut verständlich an Ihre Ohren, da das **Siberia V2** die Höhen, wie viele andere PC-Headsets auch, für eine bessere Sprachverständlichkeit stärker betont. Beim Musikhören verursacht das dann allerdings etwas zu stark zischelnde Becken und einen teils zu spitzen Gesang. Außerdem wirkt das gesamte Klangbild beim Musikhören zwar detailliert und dynamisch, aber auch etwas gepresst. Mit diesen Problemen haben jedoch die meisten Headsets zu kämpfen, besseren Musikklang bekommen Sie erst bei deutlich teureren Modellen wie dem Sennheiser **PC 360**.

Dank des geringen Gewichts von nur 230 Gramm und der weichen Polsterung trägt sich das **Siberia V2** sehr angenehm. Der Bügel passt sich automatisch an Ihre Kopfgröße an. Bei großem Kopfumfang liegt die Polsterung der Hörer allerdings nicht ganz gleichmäßig um die Ohren herum auf, was wir nach einer Weile aber nicht mehr wahrnahmen. Mit zunehmender Tragezeit erwärmen sich aufgrund der Kunstlederpolsterung unsere Ohren spürbar, trotz der offenen Bauweise der Hörer. Diese sorgt auch dafür, dass Umgebungsgeräusche kaum gedämpft werden. Alle Bedienelemente sind am Audio-Mixer untergebracht und daher weniger intuitiv erreichbar als im Ohrhörer integrierte Regler. Die Verarbeitung ist trotz des geringen Gewichts durchweg solide. Zudem sollte der flexible und in der linken Ohrmuschel versenkbare Mikrofonarm den einen oder anderen Absturz des Headsets problemlos überstehen. Unterm Strich bietet Steelseries mit dem **Siberia V2 (for PS3)** ein rundum gut klingendes Stereo-Headset, das mit trockenem, druckvollem und detailliertem Spiele-Sound aufwarten kann und auch Sprachübertragung in beide Richtungen sehr gut meistert. Aber: Nur wer das Headset auch mit der Playstation 3 und/oder der Xbox 360 nutzen möchte, sollte zur **Siberia V2 (for PS3)**-Variante für rund 100 Euro greifen. Wer einzig ein PC-Headset sucht, ist mit der klassischen Variante für 60 Euro besser bedient.

5. Platz **CM Storm Sirius**

Das einzige 5.1-Headset im Test überzeugt mit präzisiertem Surround-Sound, bezahlt dafür aber mit eingeschränkter Klangqualität.

Im Gegensatz zu den anderen Headsets im Test besitzt das 120 Euro teure CM Storm **Sirius** vier Lautsprecher pro Ohrhörer: je ein größeres 40-mm-Modell für den Bass und drei 30-mm-Modelle für die höheren Frequenzen. Der räumliche Klangeindruck entsteht dabei primär durch die Positionierung der Lautsprecher im Ohrhörer anstatt durch psychoakustische Tricks wie bei einer Raumklangsimitation. Das funktioniert im Spieltest auf hohem Niveau: In **Bad Company 2** etwa orten wir vorüberfliegende Hubschrauber mit hoher Präzision. Auch über-

Warum beim CM Storm **Sirius** die Lautstärke beim Drehen des Reglers nach rechts sinkt und nach links steigt, bleibt uns ein Rätsel.



raschend hinter Ihnen auftauchende Gegner nehmen Sie meist frühzeitig wahr. Bei der Raumklangsimitation einer **Soundblaster X-Fi** oder von USB-Chips mit Dolby Headphone kann das CM Storm **Sirius** gut mithalten und klingt durch die Verteilung des Klangs auf mehrere Lautsprecher teils sogar etwas räumlicher. Präziser orten lassen sich Geräusche aber nicht, und die Klangkulisse wirkt insgesamt weniger homogen als bei besseren (aber immer noch günstigeren) Stereo-Headsets. Denn die Wiedergabe über mehrere kleinere Lautsprecher pro Ohrhörer hat bauartbedingt klangliche Nachteile gegenüber Stereo-Headsets, die nur einen,

Musik stellt die höchsten Ansprüche

aber dafür größeren Lautsprecher pro Ohr besitzen. So wirken speziell die Höhen auf dem **Sirius** zu scharf und blechern, was in Spielen weniger, bei Musik jedoch erheblich stört: Der Bass wummert, während die Höhen weit darüber liegen und zu scharf und schneidend wirken. Der wenig homogene Eindruck wird durch die arg zurückhaltenden und kraftlos erscheinenden Mitten verstärkt. Auch das Schrauben am integrierten Equalizer hilft nicht, da die kleinen Lautsprecher wohl einfach keine ausgewogenere und dynamischere Musikwiedergabe erlauben.

Die solide Verarbeitung überzeugt uns dagegen. Auch die Tischfernbedienung macht einen absolut hochwertigen Eindruck, außerdem stellen Sie damit bequem die Lautstärke für jeden Kanal (vorne, hinten, Center, Bass, gesamt) separat ein. Warum der Lautstärkeregler allerdings beim Drehen nach rechts den Pegel des jeweiligen Kanals senkt und beim Drehen nach links anhebt, bleibt uns ein Rätsel – schließlich regelt der Rest der Welt genau anders herum. Auf Wunsch können Sie die Tischfernbedienung samt USB-Soundchip von Cmedia auch außen vor lassen und das **Sirius** mit Hilfe des beiliegenden Adapters an eine 5.1-Soundkarte anschließen. Der Tragekomfort geht trotz des durch die vielen Lautsprecher und die massiven Materialien bedingten hohen Gewichts von satten 405 Gramm in Ordnung. Dennoch wird die Nackenmuskulatur bei langem Spielen ohne Pause spürbar belastet.

Insgesamt haben wir gemischte Gefühle bezüglich des CM Storm **Sirius**: Auf der einen Seite liefert es guten Raumklang mit hoher

Präzision, andererseits nutzt aber nicht jedes Spiel Surround-Sound, und die vielen Lautsprecher sind dann sinnlos. Zudem leidet die Klangqualität deutlich unter den notgedrungen kleineren Lautsprecher der 5.1-Bauweise. Unterm Strich ist der Preis von 120 Euro für das beim CM Storm **Sirus** Gebotene zu hoch, obwohl auswechselbare Ohrpolster (Stoff und Kunstleder) beiliegen.

6. Platz **Plantronics Gamecom 777**

Für 50 Euro bietet Plantronics ein gut klingendes Stereo-Headset samt optionalem USB-Soundchip mit Dolby Headphone – Preis-Leistungs-Sieg!

Zum Preis von 50 Euro bietet das Plantronics **Gamecom 777** ungewöhnlich viel Ausstattung. Es liegt ein USB-Soundchip bei, der die Raumklangsimitation Dolby Headphone beherrscht, sich auf Wunsch aber abstecken lässt, sodass Sie das **Gamecom 777** mittels 3,5-mm-Klinkenstecker auch mit einer (Onboard-)Soundkarte verbinden können. Die Kabelfernbedienung bietet ein präzises Lautstärkerad sowie eine Mikrofonstumm-schaltung. Der flexible Mikrofonarm lässt sich eingeschränkt in der Länge variieren und bei Nichtbenutzung hochklappen. Auch klanglich braucht sich das **Gamecom 777** nicht zu verstecken. Vor allem in Spielen gefällt uns der druckvolle, aber trotzdem präzise Klang, der den Explosionen in **Bad Company 2** ordentlich Wumms verleiht und selbst bei höherer Lautstärke nicht störend verzerrt. Einzig die Höhen sind einen Tick zu scharf, was in Spielen aber kaum auffällt und der Verständlichkeit Ihrer Mitspieler zu Gute kommt. Ebenso positiv überrascht uns die Raumklangsimitation, die eine überzeugende Räumlichkeit mit guter Ortbarkeit von Gegnern und Geräuschen erreicht – für 50 Euro eine respektable Leistung!

Nur bei Musik macht sich der günstige Preis negativ bemerkbar. Insgesamt schafft das **Gamecom 777** aber einen guten Kompromiss aus Klangqualität und günstigem Preis. Der Bass knallt zwar nicht knochentrocken, produziert aber spürbar Druck bei ausreichend hoher Präzision und auch die präsenten Mit-

ten gefallen uns. Headset-typisch stören nur die überbetonten Höhen. Der Tragekomfort profitiert vor allem von der dicken Polsterung des Kopfbügels und der Ohrmuscheln, deren Material an Samt erinnert und deutlich weniger schweißfördernd ist als das in der Preisklasse vorherrschende Kunstleder. Einziger Kritikpunkt: Der Druck, mit dem die Ohrhörer auf dem Kopf aufliegen, ist relativ hoch, vor allem wenn Sie einen verhältnismäßig großen Kopf haben. Das Gewicht geht mit 263 Gramm aber in Ordnung und liegt im Mittelfeld. Fazit: Guter Spieleklang mit einer überzeugenden Raumklangsimitation sowie ordentliche Musikkwiedergabe und noch guter Tragekomfort machen das **Gamecom 777** für faire 50 Euro zum verdienten Preis-Leistungs-Sieger.

7. Platz **Creative Soundblaster Tactic 3D Sigma**

Ähnlich gut klingend wie das Gamecom 777, aber zehn Euro teurer verpasst das Sigma knapp den Preis-Leistungs-Sieg.

Mit dem 60 Euro teuren **Soundblaster Tactic3D Sigma** bietet Creative ein Stereo-Headset inklusive USB-Soundchip an, der über ganz ähnliche Funktionen verfügt wie eine ausgewachsene **Soundblaster X-Fi**. Den USB-Soundchip können Sie abstecken und das **Tactic 3D Sigma** mit Hilfe der 3,5-mm-Klinkenstecker an eine (Onboard-)Soundkarte stöpseln. Dann müssen Sie allerdings auf die Funktionen des USB-Soundchips verzichten, der eine Raumklangsimitation beherrscht, Ihre Stimme auf Wunsch in die eines Aliens oder Monsters (insgesamt 18 Möglichkeiten) verwandelt und einen grafischen Equalizer bietet. Ein absteckbares Mikrofon sowie eine Kabelfernbedienung mit Lautstärkeregelung und Mikrofonstumm-schaltung komplettiert die Ausstattung.

Der erste Höreindruck des **Soundblaster Tactic3D Sigma** in Spielen ist gut: Die Bässe klingen satt, druckvoll und ohne störende Verzerrungen. Die Klangkulissen in Spielen kommen wuchtig und eindrucksvoll zur Geltung. Auch Mitten und Höhen bleiben über den dominanten Bässen noch präsent und unterscheidbar, allerdings gehen im Eifer des Gefechts schon mal leise Klangdetails unter. Denn im Vergleich zu größeren Headsets mangelt es dem **Soundblaster Tactic3D Sigma** gelegentlich an Dynamik, sodass kräftige Bässe teils leisere Geräusche überlagern. Das geschieht aber nur selten, in der Regel verpassen Sie nichts. Mit Hilfe des USB-Soundchips beherrscht das **Tactic3D Sigma** zudem die Raumklangsimitation »THX Trustudio Pro«, die teils auf dem von der **Soundblaster X-Fi** bekannten »CMSS-3D« basieren soll. Im Praxistest taugt die Surround-Simulation mit Hilfe von THX Trustudio Pro durchaus, und die Ortung von Gegnern und Geräuschen gelingt zuverlässig. Selbst die virtuelle Positionierung über dem Spielerohr klappt glaubwürdig: Das Motorengeräusch eines vorbeifliegenden Hubschraubers etwa

klingt tatsächlich, als wäre die Geräuschquelle über uns. Im direkten Vergleich zu einer **X-Fi** ist die Positionierung der Geräusche im Raum aber etwas unpräziser. Dank dem dick gepolsterten Bügel bleibt der Tragekomfort auch nach Stunden noch hoch und es entstehen keine unangenehmen Druckstellen. Einzig die Ohren erwärmen sich durch die Kunstlederpolsterung der Hörer spürbar, was bei längerem Spielen etwas unangenehm wird. Die Verarbeitung ist auch durch den Bügelkern aus Metall insgesamt solide und stabil. An manchen Stellen wirkt das Plastik jedoch billig und hat leicht scharfe Kanten. Für 60 Euro ist das **Tactic 3D Sigma** aber eine ebenbürtige Alternative zum zehn Euro günstigeren Plantronics **Gamecom 777**.

8. Platz **Roccat Kulo 7.1 USB**

Das kleinste Headset im Test klingt gut, patzt aber beim Bedien- und Tragekomfort.

Für 60 Euro bekommen Sie das Roccat **Kulo 7.1 USB** mit absteckbarem USB-Soundchip von Cmedia, der auch eine Raumklangsimitation beherrscht. Ungewöhnlich ist das für ein Spieler-Headset sehr geringe Gewicht von 176 Gramm (ohne Kabel), das hauptsächlich durch die verhältnismäßig kleinen Ohrhörer ermöglicht wird. Wegen des geringen Durchmessers liegen die allerdings direkt auf den Ohren auf, anstatt sie wie bei den meisten anderen Headsets zu umschließen. Im Spieltest überrascht das **Kulo** zunächst mit mehr Wumms als wir dem Headset auf den ersten Blick zugetraut hätten. Panzergranaten krachen ordentlich beim Einschlag, und auch die Explosionen haben durchaus Druck. Selbst bei höherer Lautstärke verzerrt das **Kulo** den Klang dabei nicht. Die Auflösung ist solide, sodass Sie im Gefechtslärm auch leisere Geräusche noch wahrnehmen. Nur bei genauerem Hinhören fehlt es basslastigen Passagen an Tiefgang und Volumen im Vergleich mit größeren Headsets, die auf größere Ohrmuscheln setzen. Vor allem bei Musik fällt aber das gepresste Klangbild stö-

Kabellos gleich teuer

rend auf, das dynamischen Songs keinen Raum gibt, sich zu entfalten. Stattdessen haben wir den Eindruck, dass Bässe, Mitten und Höhen sich dicht gedrängt teils gegenseitig ins Gehege kommen. In Spielen macht das Headset seine Sache alles in allem gut und beschallt Sie mit druckvollen und differenzierten Klangkulissen. Der insgesamt gute Eindruck gilt allerdings nicht, wenn Sie das **Kulo** mit der im mitgelieferten USB-Soundchip von Cmedia integrierten Raumklangsimitation nutzen. In der Spielepraxis liefert die nämlich deutlich schlechtere Ergebnisse als die gängigeren Varianten von Creative oder Dolby. Der Cmedia-Chip des **Kulo 7.1 USB** verleiht dem Spieleklang zwar eine diffuse Räumlichkeit, ist von einer klaren Ortbarkeit von Gegnern, wie sie der Konkurrenz



Separate Lautstärkereger für jedes Ohr sollen beim Raptor Gaming H3 helfen, Gegner besser zu orten – wir meinen: freches Marketing-Gelaber.

gelingt, aber meilenweit entfernt. Tipp: Für 50 Euro bekommen Sie das **Kulo** auch ohne den USB-Chip und sparen so zehn Euro.

Während die solide und stabile Verarbeitung in Ordnung geht, haben wir an Bedien- und Tragekomfort gleich mehrere Dinge auszu- setzen. Dass die Ohrmuscheln mit merklichem Druck auf den Ohren aufliegen, ist bauartbedingt und daher nicht unbedingt ein Negativpunkt, schließlich wird das **Kulo** dadurch deutlich kompakter als die meisten Konkurrenten. Die größtenteils mit Kunstleder überzogenen Hörer bringen die Ohren aber bereits nach wenigen Minuten zum Schwitzen. Ebenso weist die Polsterung des Kopfbügels derart tiefe Falten auf, dass wir diese durch die Haare hindurch auf der Kopfhaut wahrnehmen. Und beim Neigen des Kopfes rutscht auch der Kopfbügel des **Kulo** häufig einige Zentimeter mit nach vorne, so dass das Headset anschließend nicht mehr perfekt sitzt. Einen Punktabzug gibt es auch für den viel zu schwergängigen Schieberegler, mit dem Sie die Lautstärke beeinflussen. Durch den hohen Anfangswiderstand schieben Sie beim Einstellen der Lautstärke häufig weit über das Ziel hinaus und verpassen Ih-

ren Ohren einen ungewollten Lärmschock. Auch der nur wenige Millimeter kurze Regler erschwert das intuitive Finden der richtigen Einstellungen unnötig. Gut gefällt uns dagegen das automatische Stummschalten des Mikrofons, sobald Sie den Mikrofonarm nach oben klappen.

9. Platz **Raptor Gaming H3**

Das Raptor Gaming H3 besitzt separate Lautstärkeregler für jedes Ohr. Was das bringen soll, wurde uns im Test aber nicht klar.

Das Raptor Gaming **H3** ist ein klassisches Stereo-Headset mit 3,5-mm-Klinkenanschlüssen für Klang und Mikrofon. Die Kabellänge von 2,0 Metern reicht dabei für das Spielen am PC problemlos aus. An der Strippe sitzt auch eine Kabelfernbedienung, mit der Sie die Lautstärke und die Mikrofonstummmschaltung regeln. Was das Raptor Gaming **H3** allerdings von allen uns bekannten PC-Headsets unterscheidet, sind die beiden Drehregler, die an linker und rechter Ohrmuschel sitzen. Diese dienen dazu, die Lautstärke separat für jeden Ohrhörer ein-

zustellen. Raptor Gaming nennt das Feature werbetauglich »Enemy Location Mode«. Angeblich sollen sich damit Gegner schneller und besser lokalisieren lassen – der vermeintliche technische Hintergrund ist uns allerdings ein Rätsel. Zum einen erreichen Sie denselben Effekt auch mit dem Balance-Regler in der Windows-Systemsteuerung. Zum anderen sollten Sie nur abweichende Lautstärkeeinstellungen für jedes Ohr wählen, wenn Sie auf einem schlechter hören – das erscheint uns auch der einzig sinnvolle Einsatzzweck der getrennten Regler zu sein (und selbst das wäre mit einem einzelnen Balance-Regler eleganter gelöst).

Im Klangtest mit **Bad Company 2** macht das **H3** seine Sache aber ordentlich. Auch heftige Gefechte mit vielen Klangquellen löst es annehmbar präzise auf, ohne Geräusche zu verschlucken. Der Bass dröhnt und verzerrt nicht, reicht allerdings auch nicht sonderlich tief hinab. Ebenso fehlt komplexen Klangkulissen die Dynamik und der Raum, was in Kombination mit einer merklichen Schwäche im Mittenbereich das gesamte Klangbild zu dicht wirken lässt. Zum Musikhören eignet sich das Headset deswegen nur bedingt. Vor

Test-Ergebnisse



	1 PC 360	2 G930	3 HS1	4 Siberia V2 (for PS3)	5 Sirus
Hersteller / Preis	Sennheiser / 150 Euro	Logitech / 140 Euro	Corsair / 75 Euro	Steelseries / 100 Euro	CM Storm / 120 Euro
Technische Angaben					
Lautsprecher / Anschluss	Stereo / 3,5-mm-Klinke	Stereo / USB	Stereo / USB	Stereo / 3,5-mm-Klinke, PS3 & Xbox 360	5.1 / 3,5-mm-Klinke, USB
Regler	Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung	Lautstärke, Stummmschaltung, 3 Tasten	Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung	Lautstärke, Mikrofonstummmschaltung	Lautstärke pro Kanal, Stummmschaltung
USB-Soundchip / Surround-Simulation	nein / nein	ja / ja	ja / ja	nein / nein	ja (optional) / ja
Frequenzgang	15 - 28.000 Hz	20 - 20.000 Hz	20 - 20.000 Hz	18 - 28.000 Hz	10 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge	Kabel / 3,0 Meter	Funk / 3,0 Meter Ladekabel	Kabel / 3,0 Meter	Kabel / 1,0 + 3,0 Meter	Kabel / 1,0 + 2,0 Meter
Bauweise / Gewicht	offen / 255 Gramm	geschlossen / 373 Gramm	geschlossen / 340 Gramm	offen / 230 Gramm	geschlossen / 405 Gramm
Bewertung					
Klang Spiele (30%)	30/30	28/30	28/30	27/30	27/30
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> extrem präzise Klangkulissen toller Raumklang mit Soundblaster X-Fi sehr druckvoll 	<ul style="list-style-type: none"> sehr guter Raumklang präzise Klangkulissen druckvoll 	<ul style="list-style-type: none"> sehr guter Raumklang präzise Klangkulissen druckvoll 	<ul style="list-style-type: none"> druckvoller, präziser Klang dynamische Klangkulissen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr guter Raumklang druckvolle Klangkulissen
Sprachqualität (30%)	29/30	28/30	28/30	28/30	28/30
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit extrem klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Sprachverständlichkeit sehr klare Sprachübertragung
Klang Musik (20%)	17/20	15/20	15/20	16/20	13/20
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> druckvoll, dynamisch und präzise etwas analytisch und kühl 	<ul style="list-style-type: none"> druckvoller Bass präzise Höhen überbetont steril 	<ul style="list-style-type: none"> mit Hilfe des Equalizers druckvoll und ausgewogen in der Standardeinstellung schwach 	<ul style="list-style-type: none"> präziser, druckvoller Bass differenziertes Klangbild Höhen überbetont 	<ul style="list-style-type: none"> mit viel Equalizer-Gefummel solide Standardeinstellung sehr unausgewogen wenig homogenes Klangbild
Ergonomie (10%)	10/10	9/10	8/10	9/10	8/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> extrem angenehm zu tragen auch nach Stunden intuitiv zu bedienen 	<ul style="list-style-type: none"> gut gepolstert tolle Bedienelemente kein Kabelgewirr Ohren werden warm schwer 	<ul style="list-style-type: none"> hoher Tragekomfort auch nach Stunden Bedienelemente zu weit vom Headset entfernt schwer 	<ul style="list-style-type: none"> gut gepolstert Bügel passt sich automatisch an leicht Kabelfernbedienung fummelig 	<ul style="list-style-type: none"> gut gepolstert Ohren erwärmen sich kaum komfortable Bedienung sehr schwer
Ausstattung (10%)	6/10	10/10	9/10	8/10	9/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> flexibler Mikrofonarm langes, stabiles Kabel sonst nichts 	<ul style="list-style-type: none"> USB-Chip mit Dolby Headphone drahtlos 3 programmierbare Tasten flexibler Mikrofonarm 	<ul style="list-style-type: none"> USB-Chip mit Dolby Headphone flexibler Mikrofonarm langes Kabel 	<ul style="list-style-type: none"> für PC, Playstation 3 und Xbox 360 versenkbarer, flexibler Mikrofonarm sonst nichts 	<ul style="list-style-type: none"> USB-Chip tolle Tischfernbedienung zwei Ohrmuschelbezüge
Fazit	Das große, aber leichte PC 360 klingt extrem klar und präzise, trägt sich stets angenehm und ist intuitiv zu bedienen – verdienter, wenn auch kostspieliger Testsieger!	Sehr präzise klingendes Funk-Headset mit guter Raumklangsimitation und toller Bedienung, allerdings hohem Gewicht und spürbarer Erwärmung der Ohren.	Massives und dennoch angenehm zu tragendes USB-Headset mit sehr gutem Raumklang dank Dolby Headphone, aber Schwächen bei Musik und Bedienung.	Sehr gut klingendes und angenehm zu tragendes Headset. Wer nur am PC spielen will, sollte zur 60 statt 100 Euro teuren Variante ohne Konsolen-Option greifen.	In Spielen gefällt uns der Raumklang des 5.1-Headsets, die unausgewogene Musikwiedergabe und das hohe Gewicht sind aber gewichtige Kritikpunkte.
Preis/Leistung	Ausreichend	Ausreichend	Gut	Ausreichend	Mangelhaft
	92	90	88	88	85

allein wenn Sie Wert auf ein ausgewogenes Klangbild legen, sollten Sie etwas mehr investieren als die etwa 40 Euro für das **H3**. Die Sprachverständlichkeit ist dagegen gut, und so hatten wir keine Probleme, unsere Mitspieler zu verstehen. Das Mikrofon filtert Nebengeräusche zufriedenstellend heraus und überträgt Ihre Stimme klar, allerdings auch etwas dumpf. Am Tragekomfort haben wir kaum etwas auszusetzen. Zwar liegen die Ohrmuscheln mit spürbarem Druck um die Ohren herum auf und größere Lauscher passen nicht ganz in die Muscheln, da diese einen verhältnismäßig geringen Durchmesser haben. Ebenso spüren wir den Kopfbügel, obwohl er an und für sich ausreichend gepolstert ist. Aber trotz der geschlossenen Bauform, die Außengeräusche merklich dämpft, hält sich die Wärmeentwicklung in Grenzen. Und nach einer guten halben Stunde bemerken wir auch die anfänglich drückenden Stellen an Kopfbügel und Ohrmuscheln nicht mehr, sodass wir dem Raptor Gaming **H3** insgesamt eine gute, wenn auch gewöhnungsbedürftige Ergonomie bescheinigen können. Allerdings sollten Sie das Headset aufgrund der beschriebenen Eigenheiten vor einem eventuellen Kauf ausprobieren.

10. Platz**Sharkoon
Rush Headset**

Für nur 15 Euro überrascht das Sharkoon Rush Headset mit erstaunlich viel Klangqualität – unser Spar-Tipp.

Anstatt unsere Ohren mit matschig dröhnenden Bässen und blechernen Höhen zu malträtieren, bietet das 15 Euro günstige Sharkoon **Rush Headset** ein unerwartet homogenes Klangbild. Keine Frequenz sticht überzogen hervor oder wird komplett vernachlässigt. Zwar mangelt es dem Sharkoon-Headset im Vergleich zu Mittelklasse-Modellen an Präzision, wenn es um filigrane Details im Gefechtslärm geht. Auch das Klangbild wirkt im Vergleich gepresst und weniger luftig. Außerdem verzerrt das Headset extrem nahe Explosionen etwas, störend dröhnt es dabei aber nicht. Und auch wenn der Bass recht flach und undefiniert bleibt, blechern wirkt der Klang nie. Unterm Strich macht das Spielen so durchaus Spaß und die Atmosphäre stimmt. In der Preisklasse haben wir bislang nur deutlich schlechtere Headsets gehört, was auch für die durchweg akzeptable Sprachqualität gilt. Bei Musik fallen die

klanglichen Schwächen dann deutlicher auf. Der Bass wummert häufig mehr, als dass er definiert oder gar trocken knallt. Die Mitten gehen in Ordnung, auch wenn ihnen mehr Präsenz gut tun würde. Dafür wirken die Höhen nicht übertrieben scharf.

Die Bedienung klappt mit Hilfe der Kabelfernbedienung problemlos, die Lautstärke lässt sich trotz des winzigen Drehreglers präzise einstellen. Der Mikrofonarm gefällt uns dank der Hochklapp-Option sowie der präzisen Positionierbarkeit des Mikrofons. Das für Ohrmuscheln und Kopfbügel verwendete Plastik wirkt zwar nicht besonders hochwertig, dürfte dank der hohen Flexibilität und des geringen Gewichts aber einige Unfälle überstehen. Der Tragekomfort stimmt ebenfalls. Zum einen dank des geringen Gewichts von nur 166 Gramm, zum anderen dank der weichen und ausreichend dicken Polsterung. Nur für größere Ohren reicht der Durchmesser der Muscheln nicht aus, sodass sie auf den Lauschern aufliegen, allerdings nicht mit störendem Druck. Wer ein möglichst günstiges, aber qualitativ akzeptables Headset sucht, darf für 15 Euro bedenkenlos zugreifen. **FK**

**6****Gamecom 777**

Hersteller / Preis

Plantronics / 50 Euro

Technische Angaben

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke, USB
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
USB-Soundchip / Surround-Simulation ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,0 Meter
Bauweise / Gewicht halboffen / 263 Gramm

**7****Tactic 3D Sigma**

Creative / 60 Euro

Lautsprecher / Anschluss Stereo / USB
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,0 Meter
geschlossen / 275 Gramm

**8****Kulo 7.1 USB**

Roccat / 60 Euro

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke, USB
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
ja (optional) / ja
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,5 Meter
offen / 178 Gramm

**9****H3**

Raptor Gaming / 40 Euro

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
nein / nein
Frequenzgang 50 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,0 Meter + 2,0 Meter
geschlossen / 255 Gramm

**10****Rush Headset**

Sharkoon / 15 Euro

Lautsprecher / Anschluss Stereo / 3,5-mm-Klinke
Regler Lautstärke, Mikrofonstummuschaltung
nein / nein
Frequenzgang 20 - 20.000 Hz
Übertragung / Kabellänge Kabel / 2,3 Meter
offen / 166 Gramm

Bewertung**Klang Spiele (30%)**

Pro & Kontra

➔ druckvoller, präziser Klang
➔ gute Raumklangsimitation

27/30**26/30**

➔ druckvoller Klang
➔ solide Raumklangsimitation
➔ Bass überbört teils leise Geräusche

26/30

➔ druckvoller Klang
➔ solide Auflösung
➔ diffuser Raumklang
➔ Bass wenig Tiefgang

23/30

➔ ausgewogener Klang
➔ druckvoll
➔ teils differenziert
➔ Bass verzerrt schnell

19/30**Sprachqualität (30%)**

Pro & Kontra

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ klare Sprachübertragung

27/30**27/30**

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ klare Sprachübertragung

27/30

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ solide Sprachübertragung
➔ etwas dumpfe Aufnahmen

23/30

➔ gute Sprachverständlichkeit
➔ solide Sprachübertragung
➔ dumpfe Aufnahmen

20/30**Klang Musik (20%)**

Pro & Kontra

➔ druckvoller Bass
➔ präsenten Mitten
➔ Höhen überbetont

15/20**14/20**

➔ druckvoller Klang
➔ solide Auflösung
➔ gepresstes Klangbild
➔ Bass nicht wirklich tief

14/20

➔ druckvoller Klang
➔ gepresstes Klangbild
➔ Mitten zu schwach
➔ Höhen überbetont

12/20

➔ recht homogenes Klangbild
➔ unpräziser Bass
➔ gepresstes Klangbild
➔ wenig dynamisch

11/20**Ergonomie (10%)**

Pro & Kontra

➔ gut gepolstert
➔ Ohren erwärmen sich kaum
➔ drückt merklich auf dem Kopf

7/10**8/10**

➔ sehr leicht
➔ intuitive Stummuschaltung
➔ Ohren schwitzen schnell
➔ rutscht leicht
➔ unpräziser Regler

5/10

➔ gut gepolstert
➔ Ohren erwärmen sich kaum
➔ Ohrmuscheln etwas klein
➔ liegt teils merklich auf

6/10

➔ sehr leicht
➔ ausreichend gepolstert
➔ Bedienung ok
➔ Ohren erwärmen sich etwas

7/10**Ausstattung (10%)**

Pro & Kontra

➔ USB-Chip mit Dolby Headphone
➔ 3,5-mm-Klinke ebenfalls vorhanden
➔ flexibler Mikrofonarm

8/10**9/10**

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ USB-Chip mit THX TruStudio Pro
➔ 3,5-mm-Klinke ebenfalls vorhanden
➔ absteckbarer, flexibler Mikrofonarm

7/10

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ dank Verlängerung sehr langer Kabel
➔ separate Lautstärkeregelung sinnlos

6/10

➔ flexibler Mikrofonarm
➔ ausreichend langer Kabel
➔ sonst nichts

5/10**Fazit**

Gut klingendes und recht komfortables Headset mit optionalem USB-Chip, der eine gute Raumklangsimitation liefert – für faire 50 Euro Preis-Leistungs-Sieger!

Angenehm zu tragendes Headset mit passabler Surround-Simulation. Für 60 Euro ein recht günstiges Angebot, falls Sie noch keine X-Fi-Soundkarte haben.

Das Roccat Kulo 7.1 USB bietet soliden Spieleklang, solange Sie auf die Raumklangsimitation verzichten. Ergonomie und Tragekomfort lassen aber zu wünschen übrig.

Ordentliche Mischung aus solidem Klang und Tragekomfort bei noch günstigem Preis. Für lediglich 10 Euro Aufpreis gibt's aber bereits das Gamecom 777.

Zum Preis von 15 Euro sehr günstiges Stereo-Headset, das in Spielen aber solide, wenn auch etwas unpräzise Klangkulisen liefert – ausgewogener Spar-Tipp!

Preis/Leistung

Sehr gut**Gut****Ausreichend****Ausreichend****Sehr gut**

Dass **Raytracing** auf **Grafikkarten** bereits beinahe in Echtzeit funktioniert, zeigt die Nvidia-Demo Design Garage.

Die Zukunft der 3D-Grafik

In den nächsten Jahren stehen der 3D-Grafik womöglich große Umwälzungen bevor. Das kleine Unternehmen Euclidean zum Beispiel verspricht unbegrenzte Details, während Onlive und Intel alle Berechnungen vom heimischen PC weg in die Cloud verlagern möchten. Brauchen wir noch Grafikkarten?

Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/7529

Unglaubliches behauptet der Chef der bislang weitgehend unbekannten Technologiefirma Euclidean: Über 100.000-mal mehr Details als aktuelle Top-Titel soll seine 3D-Engine Unlimited Detail auf den Monitor bringen, und das auf einer alten Single-Core-CPU anstelle von hochgezüchteten Grafikkarten-Prozessoren. Laut CEO Bruce Dell ist das »der größte Durchbruch seit den Anfängen von 3D-Grafik«. Statt herkömmlichen

reicht allmählich Regionen, in denen bisher für Spiele eher ungeeignete, aber sehr potente und im wissenschaftlichen Umfeld erprobte Rendermethoden mit riesigem Potenzial wie Raytracing und Voxel an Bedeutung gewinnen könnten. Mit der kommenden Konsolengeneration um die Playstation 4 und die Xbox 720 steht in ein bis drei Jahren ohnehin ein Technologiesprung bevor, der auch dem schon jetzt weit entfernten PC gut tun wird. Derzeit programmieren nur noch wenige Studios wie zum Beispiel

DICE mit **Battlefield 3** und der dazugehörigen Frostbite-2.0-Engine explizit für den PC, die meisten Entwickler beschränken sich auf den kleinsten gemeinsamen Nenner und kastrieren ihre Engines, um auf den einträglichen Konsolenmärkten punkten zu können. Die Fähigkeiten aktueller DirectX-11-Grafikkarten, allen voran Tessellation zur dynamischen Regulierung der Polygonzahl, liegen so meist brach. Und neue Spielansätze, also die durchaus denkbare Innovation durch Technik, fallen so völlig hinten runter.

Um zu untersuchen, welchen Wahrheitsgehalt die Aussagen von Euclidean haben, ob Spiele künftig nur noch über die Cloud nach Hause gestreamt werden oder ob im Grun-

Was ist was?

- ✚ **Polygone** Als Polygone bezeichnet man Vielecke im dreidimensionalen Raum.
- ✚ **Tessellation** Über Tessellation kann die Grafikkarte die Polygonzahl dynamisch erhöhen, um etwa Details hinzuzufügen.
- ✚ **Texturen** Fototapeten, die auf Polygonen geklebt werden, um nicht vorhandene Details zu simulieren.
- ✚ **Pixel** Ein Pixel ist ein Bildpunkt auf dem Monitor. Full HD mit 1920x1080 entspricht 2.073.600 Pixeln. Je mehr Pixel, desto feiner die Darstellung.
- ✚ **Voxel** Ein Voxel ist ein dreidimensionaler Pixel. Voxel haben neben einer X- und einer Y- zusätzlich eine Z-Koordinate.
- ✚ **Shader** Über Shader-Programme können Entwickler den Grafikchip programmieren und unter anderem Polygone sowie Texturen nachträglich manipulieren.
- ✚ **DirectX** Microsofts Programmierschnittstelle definiert die Mindestfähigkeiten kompatibler Hardware sowie die Art, wie diese mit der Hardware spricht. In Spielen hat sich DirectX durchgesetzt.
- ✚ **Cloud** Beim Cloud Computing werden Daten oder Dienste an externe Anbieter ausgelagert und übers Internet mit dem eigenen Rechner vernetzt.

Minecraft-Entwickler »Notch« hält Unlimited Detail für Beschiss.

Polygonen verwendet Unlimited Detail so genannte Point Clouds, eine Art Voxel, die wiederum, vereinfacht gesagt, dreidimensionale Pixel sind. Sind Euclidean, die sich nach dem griechischen Mathematiker Euklid benannt haben, also tatsächlich ebenso ihrer Zeit voraus wie der für seine einheitliche Darstellung alles bisher verfügbaren Wissens und strengen Beweisführung bekannte alte Griechen oder reißt da nur jemand das Maul ziemlich weit auf, um an Investorengelder zu kommen? Fest steht: Die Leistungsfähigkeit aktueller Hardware er-

de alles beim Alten bleibt, müssen wir zunächst die verschiedenen Aspekte auseinanderklamüsern. Seit Jahren dominieren AMD und Nvidia mit ihren Radeon- und GeForce-Grafikkarten den Markt. Technisch hat sich aber seit geraumer Zeit nichts Grundlegendes verändert: DirectX ist der Defacto-Standard für die Programmierung, und nach wie vor basieren 3D-Spiele auf Polygonen und darauf aufgeklebten Texturen, das Grundprinzip dahinter heißt Rasterisierung. Mit den Shader-Einheiten wurden die Grafikchips ab DirectX 8 zunehmend freier programmierbar, sodass Effekte wie metallische Spiegelungen oder eine dynamische Beleuchtung möglich wurden. Nun hatte Intel 2007 eine eigene, ausgewachsene Gra-

fikkarte mit dem Codenamen Larrabee angekündigt. Die sollte im Vorbeigehen mal eben die 3D-Grafik revolutionieren oder konkreter eine schon aus den 80er-Jahren stammende Technik namens Raytracing wieder ausgraben. Raytracing basiert auch auf Polygonen, benutzt zur Feststellung der sichtbaren Objekte und zur Beleuchtung aber die so genannte Strahlenverfolgung. Vor allem bei Schatten und Spiegelungen erreicht Raytracing damit ein Qualitätsniveau, das mit herkömmlichen Verfahren unmöglich ist. Allerdings ist Raytracing ein vergleichsweise langsames Verfahren, weshalb es bislang nur in vorgerenderten Szenen zum Einsatz kommt, vor allem in der Filmindustrie oder bei wissenschaftlichen Anwendungen. Für 3D-Spiele, in denen sich die Umgebung in Echtzeit mit den Aktionen des Spielers ändern muss, war Raytracing viel zu träge – zumindest auf der bis dahin erhältlichen Hardware. Weil man aber nicht einfach so komplett neue Hardware auf den Markt bringen kann, auf der kein »normales« 3D-Spiel adäquat läuft, ist Larrabee in der Versenkung verschwunden. Jetzt soll der Quasinachfolger Knights Ferry nicht mehr als Grafikkarte für Heim-PCs auf den Markt kommen, sondern als Mehrkernbeschleunigungsprozessor für verschiedenste Aufgabenbereiche, darunter auch Raytracing-Grafik. Bei Intels letzten Technik-Demos wurde kein Pixel mehr auf dem PC berechnet, auf dem das Spiel läuft, sondern über einen per Netzwerk angebundenen Server. Dem aktuellen Megatrend folgend will Intel Raytracing zwar offensichtlich weiterverfolgen, aber in die Cloud auslagern. Unterdessen sind mit OnLive und Gai-

kai schon zwei weitere Unternehmen auf dem (amerikanischen) Markt, die durch hinreichend Investorenkapital gestählt, aber ohne technische Revolution Spiele in der Cloud berechnen und nach Hause streamen. An der einen Front wird also um die technisch beste Methode zur Berechnung hochwertiger 3D-Grafik gestritten, auf der anderen um das einträglichere Geschäftsmodell. Statt wie bisher Spiele auf DVD oder per Download zu verkaufen, könnten die künftig nur noch über das Internet vermietet und gespielt werden, ohne dass die Software auf dem eigenen Rechner installiert wird und dieser über eine besonders hohe Rechenleistung verfügen muss – letztlich wird nur das Bild als Video gestreamt. Die Qualität der Kompression ist nach einem Test, den wir in den USA durchgeführt haben, aber mehr als dürftig. Von HD-Grafik kann keine Rede mehr sein.

Hier kommt Euclidean ins Spiel, ein bis vor kurzem noch vollkommen unbekanntes australisches Unternehmen. Euclidean sieht sich als Technologiefirma, die an einer neuartigen 3D-Engine arbeitet. Deren Gründer und CEO Bruce Dell, seines Zeichens kein ausgebildeter Programmierer, sondern Autodidakt, behauptet ganz und gar Ungeheuerliches: Ihm sei es gelungen, jahrzehntelange Performance-Probleme von Voxel-Grafik zu lösen und »unendliche Details« auf der CPU flüssig berechnen zu lassen. Um seine Thesen zu untermauern, hat er einige Videos ins Internet gestellt, die tatsächlich einen

in Spielen nie gekannten Detailgrad zeigen (siehe Screenshots). Sollte das veröffentlichte Material der Wahrheit entsprechen, dann würde der gesamte Rasterisierungskomplex um AMD, Nvidia, Microsoft und alle Spieleentwickler dermaßen alt aussehen, dass Euclidean von heute auf morgen sozusagen die Weltherrschaft im Spielbereich an sich reißen würde. Jahrzehntlang hatten alle nur in eine Richtung gearbeitet auf der Jagd nach immer mehr Polygonen, besseren Tex-

Megatrends wie Cloud Computing beeinflussen zunehmend auch PC-Spiele.

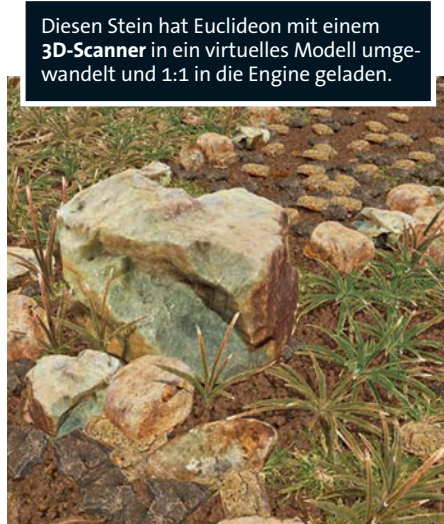
turen und »Sieht ungefähr so aus als ob«-Vereinfachungen, ohne sich einmal umzudrehen und den heiligen Gral zu finden, wie es plötzlich Bruce Dell gelungen sein muss.

Doch der Reihe nach: Voxel sind das dreidimensionale Äquivalent zu einem Pixel, einem Bildpunkt auf dem Monitor. In der Wissenschaft werden Sie mitunter benutzt, um CT-Aufnahmen oder andere 3D-Scans zu visualisieren, in den 90er-Jahren auch in Spielen zur Darstellung organisch wirkender Oberflächen, unter anderem in **Comanche**, **Delta Force** und **Outcast**. Auch die CryEngine 2 kann per Voxel-Technik weit entferntes Terrain darstellen. Selbst der eine oder andere id-Software-Entwickler tüftelt an Konzepten, wie es nach der für **Rage** entwickelten idTech-5-Engine weitergehen könnte. An und für sich ist die Technik somit nichts Neues, wohl aber der Detailgrad, den die Demos der Unlimited Detail genannten Engine bieten.

Unlimited Detail



Beim Anflug nimmt der Detailreichtum stufenlos zu, bis wir sogar die **einzelnen Staubkörner am Boden** erkennen können – eine der großen Stärken von Voxeln.



Diesen Stein hat Euclidean mit einem **3D-Scanner** in ein virtuelles Modell umgewandelt und 1:1 in die Engine geladen.



Organische Formen lassen sich mit Voxeln viel besser umsetzen als mit Polygonen, wie dieser Baum zeigt.



Auch die Elefanten offenbaren die **immer wiederkehrenden Elemente**, möglicherweise ein Trick, um die Leistung zu steigern.



Außer einer **Spiegelung** hat Euclidean noch keine weiteren Wassereffekte wie Lichtbrechungen gezeigt.

Wolfenstein: Ray traced

So hochauflösende, exakte **Schatten** kann derzeit nur Raytracing.

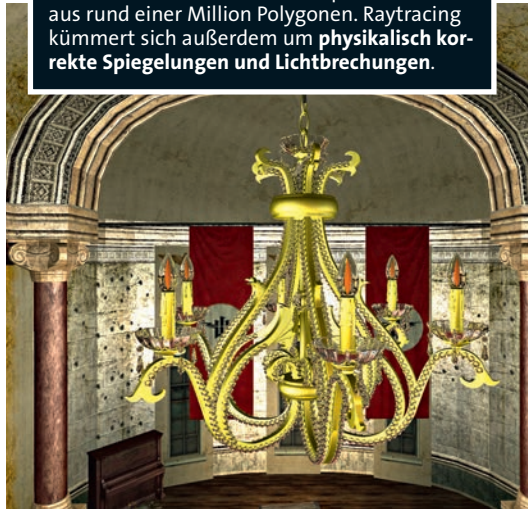


Kein Trick: Über die Spiegelungen im Zielfernrohr lassen sich theoretisch von hinten nahende Gegner identifizieren.



Überwachungskameras, Portale und Spiegelungen lassen sich nur mit Raytracing-Algorithmen vernünftig umsetzen.

Dieser Kronleuchter ist komplexer als mancher Abschnitt in einem aktuellen Spiel und besteht aus rund einer Million Polygonen. Raytracing kümmert sich außerdem um **physikalisch korrekte Spiegelungen und Lichtbrechungen**.



Links auf dem Server wird die **Grafik berechnet**, rechts auf dem kompakten Notebook (oder theoretisch jedem anderen Endgerät) gespielt.



Auch die **Wasserreflexionen** laufen physikalisch korrekt ab.

Hierin liegt auch der tiefe Sinn von Voxeln: Da konventionelle 3D-Grafik allein auf Polygonen basiert, werden alle Objekte aus diesen dreieckigen Flächen zusammengesetzt. Je mehr Polygone, desto feiner die Geometrie, also die tatsächlich vorhandenen Details. In der Praxis kann keine Hardware beliebig vie-

sentliche besserer Darstellung organischer Formen und der Verzicht auf unterschiedlich detaillierte Modelle ein und desselben Objekts – aktuelle 3D-Spiele, insbesondere solche mit offenen Landschaften, wechseln über Level-of-Detail-Systeme je nach Entfernung des Betrachters zum Objekt zwischen unterschiedlich detaillierten Modellen hin und her. Nie geschieht das stufenlos, stets schmälert es die Illusion einer

echten Welt, in der wir uns bewegen. Nachteile von Voxeln waren in der Vergangenheit (wie bei Raytracing) die Interaktivität: Statische Szenen oder vorprogrammierte Szenen sind mittlerweile weitgehend problemlos möglich, sobald aber der unkalkulierbare Faktor »Spieler« hinzukommt, haben beide Verfahren ihre Schwierigkeiten. In seiner durchaus beeindruckenden Demo gibt es (wie in denen von Intel) keinerlei Einfluss des Spielers auf das Aussehen oder Objekte in der Welt und auch keine keinerlei Animationen oder sonst irgendwelche sich bewegenden Elemente. Ebenso offensichtlich ist ein anderer technischer Mangel der Demo-Videos, den wie die fehlende Interaktivität aber nur kritische Betrachter mit dem nötigen Fachwissen entdecken: Bis auf wenige Ausnahmen wiederholen sich die immer gleichen Objekte. Das hat auch Minecraft-Entwickler Markus »Notch« Persson beobachtet. Nach seiner Überschlagsrechnung

anhand der Aussagen Dells in den Videos entspräche die Datenmenge der Euclidean-Insel mindestens 170.000 3,0-TByte-Festplatten oder 114.227.853 DVDs mit je 4,7 GByte Speicherkapazität. Das ist viel zu viel für jede Engine, den Arbeitsspeicher ohnehin und entspricht mit Sicherheit nicht der Realität der Demo. Persson vermutet daher bestimmte Beschleunigungsstrukturen hinter der beeindruckenden Optik, die auch die wiederkehrenden Objekte erklären würden, seit Jahren als »Sparse Voxel Octress« bekannt sind und an denen auch id Software im Zusammenhang mit Voxeln forscht. Weiter meint Notch, das Ganze sei Bauernfängerei, und so bezeichnet er die Demo in seinem Blog auch als »Beschiss«.

Gegenüber dem Szene-Blog Kotaku.com verteidigt sich Bruce Dell im Interview gegen die Vorwürfe und deutet an, wie er die angeblich so hohe Performance seiner Engine erreicht – zur Erinnerung: Unlimited Detail läuft nicht auf der Grafikkarte, sondern bislang ausschließlich auf der CPU. Die eigentliche Neuerung sei ein effizienter Suchalgorithmus, über den die Engine sehr schnell ermitteln könne, welche Voxel überhaupt berechnet werden müssen. Er vergleicht das mit dem Prinzip von Suchmaschinen, die auch nicht bei jeder Suchanfrage den gesamten Datenbestand auf gut Glück durchsuchen, sondern über einen Index schnell die benötigten Informationen zur Verfügung stellen können. Auch arbeite

Raytracing und Voxel haben Vorteile, aber auch schwerwiegende Probleme.

le Polygone flüssig darstellen, sodass die Entwickler vereinfacht gesagt Fototapeten auf die Geometrie kleben und damit den Eindruck einer viel höheren Detailstufe vermitteln. Bei ungünstigen Blickwinkeln, runden oder organischen Objekten (Vegetation) fliegt der Bluff jedoch schnell auf. Natürlich wächst mit jeder Hardware-Generation die maximal möglich Polygonzahl, bis sie irgendwann gen unendlich tendieren könnte. Dann wäre kein Polygon größer als ein Pixel auf dem Monitor, alle drei Eckpunkte (in der Fachsprache Vertices genannt) lägen praktisch übereinander. Voxel sind zwar nicht genau das Gleiche, für unsere Zwecke ist diese Erläuterung aber hinreichend präzise. Bruce Dell bezeichnet seine Voxel auch als Punktwolken oder 3D-Atome, was die Vorstellung vielleicht noch etwas vereinfacht.

Voxel haben viele Vorteile, aber auch ihre Nachteile. Zu den Vorteilen gehören die we-

sein Team inzwischen an einem Animationsystem sowie glaubwürdiger Beleuchtung auf dem Niveau aktueller PC-Spiele und einem Importwerkzeug für auf Polygonbasis erstellte Objektmodelle. Dazu soll ein 3D-Scanner für das Einscannen realer Objekte, wie es im wissenschaftlichen Bereich praktiziert wird, kommen. Gleichzeitig versucht er seine Glaubwürdigkeit dadurch zu untermauern, dass nicht irgendein windiger Hedgefond die Anschubfinanzierung von zwei Millionen Dollar geleistet hat, sondern der australische Staat, der aussagekräftigere Demonstrationen gesehen habe als alles, was man bislang im Internet veröffentlicht hat. Da aber auch John Carmack über Twitter große Zweifel an der Alltags-tauglichkeit der Euclidean-Engine äußerte, empfing Bruce Dell kurz drauf die Redakteure der US-amerikanischen Hardware-Seite Hardocp.com in den Firmenräumen. Erst-

den Detailsgrad so begeistert, dass er schließlich vergaß, die brennendsten Fragen zu stellen: Warum wiederholen sich die immer gleichen Objekte? Warum ist der Untergrund stets rechtwinklig gebaut? Läuft die Engine nur unter solchen Voraussetzungen schnell genug? Wo sind Animationen oder zumindest sich bewegende Objekte?

Nach Aussage von Euclidean-Chef Dell will das Unternehmen jetzt wieder von der Bildfläche verschwinden und die Engine in Ruhe fertigstellen. Ob Persson und Carmack oder doch Dell letztlich Recht behalten, wird sich erst zeigen, wenn Euclidean weitere Informationen preisgibt, auch an Spieleentwickler. Wenn es aber gelänge, Voxel-Grafik effizient darzustellen, dürfe gerade die Darstellung von Vegetation, Elementen und Lebewesen ein neues Level erreichen. Dabei ist noch völlig offen, ob sich Raytracing oder

DirectX-11-Geforce mit der kostenlose Technikdemo Design Garage überprüfen. Voxel wiederum würden die gesamte Erstellung von Spielinhalten auf den Kopf stellen, alle polygonbasierten Modelle wären nutzlos. Es sei denn, Euclidean sollte tatsächlich bereits einen ausgereiften Import von Polygonen in Voxel entwickelt haben, wie sie es behaupten. Möglicherweise fließen die Vorteile von Voxel und Raytracing auch einfach nur in künftige Grafikstandards wie DirectX 11.1 oder 2 ein. Dass DirectX 11.1 existiert, hat überraschenderweise Intel im Zuge neuer Informationen über den Sandy-Bridge-Nachfolger mit Codenamen »Ivy Bridge« verraten: Die integrierte Grafik soll DirectX 11.1 beherrschen und besonders gut für Windows 8 geeignet sein.

Welche Auswirkungen solche Megatrends wie die zunehmende Vernetzung auch über Social Media auf die 3D-Grafik haben werden, ist nur abzuschätzen: Die verschiedenen Plattformen von Konsolen übers Notebook bis zum Smartphone mit ihrem breit gefächerten Leistungsspektrum verlangen nach einer viel besseren Skalierbarkeit von Software als bisher. Voxel und auch Raytracing könnten bessere Antworten auf diese Herausforderungen sein als aktuelle 3D-Verfahren. Ob die Spiele dann auf dem eigenen Rechner oder in der Cloud laufen, ist den Engine-Entwicklern vermutlich ziemlich egal. Uns Spielern allerdings nicht. **DV**

Polygone und Texturen sind alles andere als perfekt, aber sehr schnell.

mals wurde öffentlich nachprüfbar demonstriert, dass die Euclidean-Engine tatsächlich in Echtzeit läuft – in diesem Fall auf einem Asus-Notebook mit dem Vierkernprozessor Core i7 2630QM (Sandy Bridge) und 8,0 GByte Arbeitsspeicher. Der Kollege vor Ort war ob des bisher ungewohnt ho-

den einige Spiele-Engines vereinfachte Raytracing-Verfahren, um zum Beispiel globale Beleuchtung zu simulieren. Nvidia bietet mittlerweile eine eigene Raytracing-Engine für professionelle Anwender an. Wie schnell oder langsam Raytracing auf Grafikkarten mittlerweile ist, kann jeder Besitzer einer



SERIOUS GAMING SOUND



www.coolermaster.de



SIRUS GAMING HEADSET ECHTER 5.1 SURROUND SOUND

LASS DICH NICHT ÜBERRASCHEN UND HÖRE WAS HINTER DIR PASSIERT - ACHT UNABHÄNGIGE LAUTSPRECHER MACHEN DEN 5.1 SURROUND-SOUND PERFEKT!

www.cmstorm.com

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:



e-tec.at



conrad.de



kmelektronik.de



atelco.de



hoh.de



stegcomputer.ch



arlt.de



caseking.de



ditech.at



alternate.de



pc-cooling.de



snogard.de



brack.ch



friese-it.com



digitec.ch



kosatec.de



mindfactory.de

Logitech G400

Nach drei Jahren ersetzt Logitech den Dauerbrenner MX518 durch die G400. Ob die technisch modernisierte Spielermouse eine Neuanschaffung rechtfertigt, untersuchen wir im Test. Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/7466

Viele explizit für Spieler designte Mäuse kosten mittlerweile 50 Euro oder sogar deutlich mehr. Für die meisten lohnen sich derart hochgezüchtete Nager aber nicht, zumal auch die Mittelklasse die wichtigsten Funktionen bietet. Die neue Logitech **G400** gehört dazu, kostet rund 35 Euro und soll die legendäre **MX518** ablösen. Am ergonomisch für rechte Hände geformten Gehäuse gibt es mit Ausnahme der Farbe keine Veränderungen. Die **G400** hat genau

wie die **MX518** zwei Feuertasten und zwei Daumentasten, ein Mousrad samt Schalter und drei Zusatztasten. Insgesamt ist die **G400** eine aktualisierte **MX518**, nicht weniger, aber auch nicht mehr.

Die Abtastrate hat Logitech von 1.800 dpi auf 3.600 verdoppelt. Im Test arbeitet der Sensor quer durch alle Genres höchst exakt und steht dem nominell überlegenen Laser der teureren Logitech **G500** in nichts nach. Selbst hektische Situationen wie hastige Schwenks um die eigene Achse meistert die **G400** problemlos. Dabei funktioniert die Maus unabhängig von der Unterlage stets zuverlässig. Durch die höhere, im Treiber einstellbare USB-Frequenz von bis zu 1.000 Hz bewegt sich der Zeiger zudem spürbar geschmeidiger.

Die Abtastrate lässt sich über den nur als Download verfügbaren Treiber frei einstellen. Das Gleiche gilt für die dpi-Stufen, zwischen denen wir über die Tasten direkt vor und hinter dem Mousrad wechseln. Auf diese Weise können Sie den Sensor auch so umkonfigurieren, dass Sie in Shootern grundsätzlich mit 3.600 dpi spielen und zusätzlich nur noch eine weitere Stufe verwenden, um beim Snipen auf 800 dpi herunterzuschalten und mit einem Viertel der Geschwindigkeit zu zielen. Alle Einstellungen lassen sich in Profilen auf der Festplatte ablegen, einen internen Speicher hat die **G400** nicht. Neue Profile müssen allerdings stets mit einer Anwendung verknüpft werden. Zudem können Sie alle acht Tasten frei belegen und Makros erstellen.

Das Handling ist hervorragend. Beide Feuertasten klicken präzise und haben einen sauberen Druckpunkt, beide Daumentasten sind gut zu erreichen und besser auseinanderzuhalten als die drei in sich verschränkten Tasten der **G500**. Dagegen sind die vier Sondertasten in der Gehäusemitte (inklusive der Radtaste) je nach Handhaltung und Fingerlänge nicht optimal positioniert. Große Hände erreichen nur die vordere Taste und vielleicht noch die Radtaste, kleinere Hände kommen an den vorderen Schalter kaum heran. Die Radtaste kämpft zudem mit einem etwas zu tiefen Druckpunkt, die Rasterung empfinden wir aber als angenehm. Die Mauseiten hat der Hersteller gummiert, was im Test immer für sicheren Halt sorgt. Beinahe reibungslos gleiten die Teflon-Füßchen über alle getesteten Unterlagen. Auch die Verarbeitung ist tadellos: Alle Materialien sind hochwertig, die Bauteile stabil.

Unterm Strich ist die Logitech **G400** eine Spielermouse mit sehr hoher Präzision in allen Lebenslagen. Der Preis von 35 Euro spricht aber gegen einen Kauf: Die in der Praxis ebenbürtige **MX518** wird ab 25 Euro gehandelt, und die unter anderem mit 4-Wege-Mousrad und internem Speicher ausgerüstete **G500** gibt es ebenfalls für 35 Euro. Wenn die **MX518** aber aus dem Handel verschwindet und die Preise nachgeben, ist die **G400** ohne Frage ein würdiger Ersatz für die **MX518**. Aktuell bessere Kompromisse zwischen Preis, Ausstattung und Präzision bieten die Sharkoon **Fireglider** (ab 20 Euro) und die A4Tech **XL-747H** (ab 30 Euro). Beide haben mehr Funktionen, sind aber schlechter verarbeitet. DV



Die G400 markiert den neuen Einstieg in die Klasse der dedizierten Spielermäuse von Logitech.

+ Stärken

- + präzise
- + ergonomisches Design
- + wichtigste Funktionen

- Schwächen

- im Konkurrenzvergleich etwas zu teuer

Null Risiko

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Bei der G400 ist der Hersteller kein Risiko eingegangen, hat die MX518 kopiert und mit einem besseren Sensor ausgestattet. Womit die Überraschung ausbleibt. Eine Neuanschaffung als Ersatz für die MX518 rechtfertigt das für mich auf keinen Fall. Die Vorzüge wie die hohe Präzision, die tolle Verarbeitung und die ordentliche Ausstattung sprechen trotzdem für die G400.

PREIS 35 Euro HERSTELLER Logitech

G400 Optical Gaming Mouse

Abtastung	Optisch (3.600 dpi)
Tasten	8
Mousrad	2-Wege
Verbindung	Kabel
Anschluss	USB
Extras	dpi-Wahl

PRÄZISION

- sehr hohe Präzision
- auch bei schnellsten Bewegungen

38/40

TECHNIK

- frei einstellbare dpi-Wahl
- USB-Frequenz bis zu 1.000 Hz
- funktioniert auf allen Oberflächen

18/20

AUSSTATTUNG

- alle acht Tasten frei programmierbar
- Makros
- Profil
- festes Gewicht
- kein interner Speicher

17/20

ERGONOMIE

- hervorragendes Handling
- liegt angenehm in der Hand
- exakte Feuertasten
- gut erreichbare Daumentasten
- nur für rechte Hände

9/10

VERARBEITUNG

- absolut solide und hochwertig verarbeitet

10/10

FAZIT

Tadellose Spielermouse mit hoher Präzision sowie allen wichtigen Funktionen wie freier dpi-Wahl, Makros und Anwendungsprofilen. Mit der G400 machen rechte Hände garantiert nichts falsch, allerdings bekommen die bei der G500 zum gleichen Preis mehr für ihr Geld.



Toshiba X770

GameStar Notebook 2011

Ab sofort gibt es das neue GameStar Notebook bei Saturn. Ein Intel Core-i7-Quad-Core, 8,0 GByte Arbeitsspeicher sowie eine GeForce GTX 560M kombinieren wir mit einem 120-Hz-Full-HD-Display, einem Blu-ray-Brenner und Nvidias 3D-Brille 3D Vision.

Mit **Battlefield 3**, **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **Modern Warfare 3**, **Anno 2070**, **Rage** und vielen anderen stehen in diesem Spieleherbst so viele Hochkaräter in den Startlöchern wie lange nicht mehr. Grund genug für mehr Spieleleistung zu Hause und unterwegs. Dazu haben wir gemeinsam mit Toshiba und Saturn das offizielle **GameStar Notebook 2011** entwickelt: das **Qosmio X770-107**. Für höchste Spieleleistung sorgt ein Intel® Core™ i7 2630QM mit bis zu 2,9 GHz Taktfrequenz und eine GeForce® GTX 560M

mit 1,5 GByte dediziertem Videospeicher. Ein weiteres Highlight ist das 17,3-Zoll-Display mit 120 Hertz und der Full-HD-Auflösung 1920x1080, das Blu-rays in voller Auflösung

und auf Wunsch auch in 3D wiedergegeben kann. Über die beigelegte **3D Vision**-Brille von Nvidia® lassen sich auch Spiele in stereoskopischem 3D darstellen.

Für 1.499 Euro ist das Toshiba **Qosmio X770 GameStar Notebook 2011** ab Ende August deutschlandweit bei Saturn erhältlich. Zu diesem Preis bekommen Sie eine komplett ausgestattete Spielmaschine für zuhause und unterwegs, die sogar manch ausgewachsenen Desktop-PC überholt. Um neben Spielen auch für alle anderen Aufgaben gewappnet zu sein, haben wir das neue **GameStar Notebook** mit dem derzeit schnellsten Mobilprozessor ausgestattet, dem Core™ i7 2630QM mit

vier Rechenkernen. Standardmäßig läuft die CPU mit 2,0 GHz, übertaktet sich aber eigenständig und vom Hersteller garantiert auf bis zu 2,9 GHz, wenn nicht alle Kerne voll ausgelastet sind. Auf diese Weise profitieren auch ältere Spiele von der geballten Rechenkraft des Intel Core™ i7 2630QM. In optimierten Spielen und Anwendungen bewältigt der High-End-Prozessor acht Aufgaben gleichzeitig, was beispielsweise in **Anno 1404** spürbare Leistungsvorteile bringt und sich dementsprechend auch in **Anno 2070** positiv niederschlagen dürfte. Ruckeln können Sie also auch in solchen Spielen mit tausenden von Detailberechnungen wie auch in anspruchsvollen Actionspielen vergessen. Dem Hochleistungsschiff zur Seite stehen 8,0 GByte DDR3-Arbeitsspeicher, die im schnellen Dual-Channel-Modus arbeiten.

Um die Grafikbeschleunigung kümmert sich eine **Nvidia® GeForce® GTX 560M** mit 1,5 GHz schnellen Shader-Einheiten und üppigen 1,5 GByte Videospeicher. Der Grafikchip liefert genug Leistung, um die

meisten aktuellen Spiele in der nativen Auflösung des Displays von 1920x1080 Pixeln flüssig wiederzugeben, oft in hohen bis maximalen Details (siehe Benchmarks).

Natürlich unterstützt die GeForce® DirectX 11, die Beschleunigung von PhysX-Effekten auf der Grafikkarte sowie den ausgereiften 3D-Modus

3D Vision. Passend dazu haben wir die ansonsten 100 Euro teure Shutter-Brille gleich mit in den Karton gepackt. Die 120 Hertz Bildwiederholrate erlaubt flimmerfreies Spiel- und Filmvergnügen in 3D. Aber der 120-Hertz-Modus ist auch über **3D Vision** hinaus ein wertvolles Extra: Die gesamte Darstellung, egal ob in Spielen oder auf dem Desktop, wirkt wesentlich geschmeidiger. Wer noch »größer« spielen möchte, schließt das Toshiba **Qosmio X770 GameStar Notebook 2011** über HDMI an einen Monitor oder HD-Fernseher an.

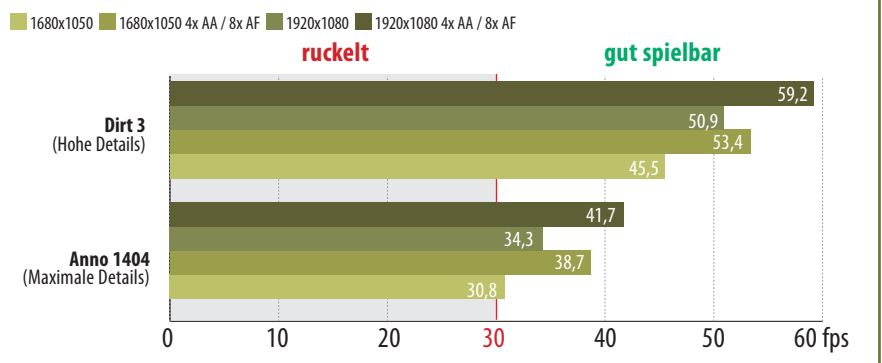
Das eingebaute Blu-ray™-Laufwerk kann normale und 3D-Blu-rays™ abspielen und sogar Blu-rays™ brennen, DVDs lassen sich ebenso lesen wie schreiben. Als Datenspeicher haben wir insgesamt 1.000

Ab in die dritte Dimension

➤ Stärken

- + Vierkern-CPU
- + GeForce®-Grafikkarte
- + 120-Hertz-3D-Monitor mit 1920x1080 Pixeln
- + Nvidias 3D-Vision-Brille
- + 1,0 TByte Festplattenspeicher
- + Blu-ray™-Brenner
- + 2 Jahre Vor-Ort-Abholservice

Benchmarks





TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Qosmio X770-107 GameStar Notebook 2011

- Intel® Core™ i7 2630QM-Prozessor
- 8,0 GByte DDR3-1333 Arbeitsspeicher
- Nvidia® GeForce® GTX 560M-Grafikkarte
- 17,3-Zoll-Full-HD-Display mit 120 Hertz (1920x1080 im 16:9-Format, 43,9 cm)
- 500 GByte Hybrid-Festplatte mit 4,0 GByte NAND-Flash & 500 GByte HDD
- Blu-ray™-Brenner
- Intel® HD-Audio-Soundchip
- Harman/Kardon® 2.1-Lautsprecher
- GBit-Netzwerk & WLAN 802.11n
- SD-, XD- & Memory-Stick-Kartenleser
- 1x USB 3.0, 3x USB 2.0
- HDMI & VGA
- Webcam mit 3D-Unterstützung
- Windows 7 Home Premium 64 Bit vorinstalliert
- 3,4 kg Gewicht

statt ~~1.799,- Euro!~~

Nur **1.499,- Euro!**

Jetzt überall bei
SATURN

GByte (also 1,0 TByte) eingebaut, aufgeteilt auf zwei schnelle Festplatten. Die erste ist ein Hybrid-Laufwerk mit 500 GByte konventionellem Magnetspeicher und integriertem, pfeilschnellen 4,0-GByte-Flash-Speicher, die mit der Zeit lernt, welche Programme Sie vorrangig nutzen und diese auf den flinken Flash-Speicher auslagert. Zusätzlich steckt eine weitere 500-GByte-Festplatte im **Qosmio GameStar Notebook 2011**, damit Ihnen bei all den Top-Titeln garantiert nicht der Platz ausgeht.

Abseits der beeindruckenden Leistungsdaten bietet das neue **X770** hochwertige Zusatzausstattung: Stereo-Lautsprecher samt Subwoofer von Harman/Kardon®, eine (abschaltbare) Tastaturbeleuchtung und einen Schalter, um das Touchpad inklusive der Maustasten sicherheitshalber stillzulegen, falls Sie eine separate Maus verwenden. An der linken Seite liegen gut erreichbar ein USB-3.0- und ein

USB-2.0- sowie die Netzwerkanschlüsse, an der rechten Seite die Monitorausgänge, zwei weitere USB-2.0-Anschlüsse und eine Headset-Buchse mit 3,5-mm-Klinkenstecker. Zudem verfügt das **X770** über eine Webcam mit 3D-Unterstützung.

Die hohe Leistung, das schnelle 120-Hertz-Display mit beigelegter **3D Vision**-Brille, die Tastatur samt Ziffernblock und die insgesamt gehobene Ausstattung machen das Toshiba **Qosmio X770 GameStar Notebook 2011** zur perfekten Spielmaschine – egal ob zu Hause oder unterwegs. Und wenn Sie sich nach

dem ersten Start des Notebooks bei Toshiba registrieren, erhalten Sie zwei Jahre Vor-Ort-Abhol-Service in Deutschland und Österreich sowie europaweit eine Garantieverlängerung von einem auf zwei Jahre kostenlos obendrauf. Das Paket gibt's ab sofort für 1.499 Euro bei Saturn – 300 Euro weniger als die unverbindliche Preisempfehlung von 1.799 Euro! **OV**

**In dieser Galaxis
nur bei Saturn**

Die Grafikkarten bis 300 und ab 300 Euro haben wir zusammengefasst, da das momentane Angebot diese Trennung nicht mehr rechtfertigt. Unser Headset-Schwerpunkt bringt nur wenig frischen Wind in die bereits hochkarätig besetzte Bestenliste – das Logitech G930 steigt neu ein.

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

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 955 BE Boxed	90 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 870-C45	60 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
MSI N560GTX Twin Frozr II OC	170 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
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	515 €
Schnellere Grafikkarte	+20 €
Sapphire Radeon HD 6950	190 €
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	
Core i5 2500K	150 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 2 Rev. B	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Gigabyte GA-Z68P-DS3	90 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	
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	-110 €
Sapphire Radeon HD 6950	190 €
Keine Extra-Soundkarte	-60 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis.
Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core i7 2600K	260 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel 1155	
Asus P8Z68-V Pro	150 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
Powercolor Radeon HD 6970 PCS+	300 €
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	1.475 €
Schnellere Grafikkarte	+140 €
Zotac GeForce GTX 580 AMP!	440 €
Größere SSD	+200 €
Intel SSD320 300 GByte	440 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit
umfangreicher, zukunftssicherer Aus-
stattung und preischneller Grafikkarte
für optimale Spieleleistung.

Preis/Leistung **Sehr gut**

Grafikkarten

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 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

2 Sapphire Radeon HD 6950 **PREISTIPP** **NEU**
►80 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7533
schnellste Karte im Segment / Radeon HD 6950 / 1,0 GByte

3 Gigabyte N560 OC-1GI
►80 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic **UPDATE**
►80 ▲200 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 MSI N560GTX Twin Frozr II OC **UPDATE**
►78 ▲170 € ►online ►Quicklink: 7486
schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Gigabyte GTX 460 Super Overclock
►78 ►170 € ►online ►Quicklink: 7387
schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

7 MSI N460GTX Hawk **UPDATE**
►77 ▲160 € ►online ►Quicklink: 7192
schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic
►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7414
schnell, überhitzt / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

9 Gigabyte GeForce GTX 460 OC
►76 ►145 € ►online ►Quicklink: 7487
schnell, stets leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

10 Sapphire Radeon HD 6850 **NEU**
►75 ►130 € ►online ►Quicklink: 7534
schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Zotac GeForce GTX 580 AMP! **UPDATE**
►87 ▲440 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
schnellste Grafikkarte, relativ laut / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

2 Asus EAH6970 DirectCu II **PREISTIPP**
►85 ►300 € ►online ►Quicklink: 7489
extrem schnell, nur leicht hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

3 Powercolor HD 6970 PCS+ **UPDATE**
►85 ▲300 € ►04/11 ►Quicklink: 7488
extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

4 Powercolor HD 6950 Vortex PCS+ **NEU**
►83 ►260 € ►08/11 ►Quicklink: 7535
sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

5 Asus ENGTX570 Overclock Edition
►83 ▼290 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
extrem schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

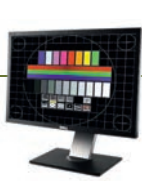
6 HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo **NEU**
►82 ►210 € ►08/11 ►Quicklink: 7418
sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 6950 / 1,0 GB

7 Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP! **UPDATE**
►82 ▲220 € ►08/11 ►Quicklink: 7385
schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

8 Gainward GeForce GTX 560 Ti Phantom
►81 ►230 € ►online ►Quicklink: 7490
schnell, leise bis leicht hörbar, DX 11 / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GB

9 Club 3D GeForce GTX 570 **NEU**
►81 ►300 € ►online ►Quicklink: 7419
sehr schnell, leise bis laut / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

10 Point of View GTX 570 TGT Beast
►81 ►330 € ►online ►Quicklink: 7421
extrem schnell, leise bis laut / GeForce GTX 570 / 1,28 GByte

Monitore**22-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Dell Professional P2210► 85 ► 170 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**2 Samsung Syncmaster BX2240** **PREISTIPP**► 84 ► 140 € ► 09/10 ► Quicklink: 7067
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP**3 HP Compaq LA2205wg**► 82 ► 190 € ► online ► Quicklink: 7219
voll spieletauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 NEC Multisync E222W**► 81 ► 180 € ► online ► Quicklink: 7491
voll spieletauglich, gutes Bild, Pivot Funktion, 1680x1050**5 Samsung Syncmaster 2233RZ** **UPDATE**► 79 ► 220 € ► online ► Quicklink: 7492
voll spieletauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080**23,6-ZOLL-TFTs**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Benq XL2410T► 86 ► 330 € ► 06/11 ► Quicklink: 7304
voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080**2 Asus VK246H** **PREISTIPP**► 85 ► 190 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082
voll spieletauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080**3 Acer GN245HQbmid**► 83 ► 430 € ► online ► Quicklink: 7541
voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080**4 Viewsonic V3D241wm-LED**► 82 ► 360 € ► 06/11 ► Quicklink: 7429
voll spieletauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080**5 Iiyama ProLite E2473HDS**► 80 ► 180 € ► online ► Quicklink: Xxxx
voll spieletauglich, Full-HD-Auflösung, 1920x1080**Mainboards****SOCKEL 1156
CORE i3/i5 & i7-8xx**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asrock P55 Deluxe► 92 ► 120 € ► 12/09 ► Quicklink: 7095
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**2 MSI P55-GD80**► 92 ► 160 € ► 12/09 ► Quicklink: 7096
schnell, lautlos / DDR3-2133 / Crossfire und SLI / Intel P55**3 Gigabyte P55-UD6**► 90 ► 240 € ► 12/09 ► Quicklink: 7097
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55**4 Asus P7P55D**► 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**SOCKEL AM3
PHENOM II / ATHLON II**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 MSI 790FX-GD70► 93 ► 140 € ► 09/09 ► Quicklink: 7109
vier Grafikkarten-Slots / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790FX**2 Asus M4A78T-E**► 90 ► 90 € ► 09/09 ► Quicklink: 7110
Mini-Linux, Onboard-Grafik / DDR3-1600 / Crossfire / AMD 790GX**3 Gigabyte MA790XT-UD4P**► 89 ► 100 € ► 09/09 ► Quicklink: 7111
Übertakter-Mainboard / DDR3-1666 / Crossfire / AMD 790X**4 Gigabyte 890GPA-UD3H**► 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 **UPDATE**► 92 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7424
sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise**2 Sennheiser PC 350** **PREISTIPP**► 91 ► 135 € ► online ► Quicklink: 7425
komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise**3 Beyerdynamic MMX 300**► 91 ► 280 € ► online ► Quicklink: 7426
extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte**4 Razer Megalodon**► 90 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7427
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte**5 Logitech G930** **NEU**► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: -
sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte**Eingabegeräte****MÄUSE BIS 40 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500► 95 ► 35 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076
extrem präzise, tolle verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände**2 Logitech G400** **NEU**► 92 ► 35 € ► online ► Quicklink: 7466
sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände**3 Roccata Kova+**► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7334
sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände**4 Gigabyte M8000X**► 91 ► 40 € ► online ► Quicklink: 7494
viele Funktionen, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände**5 Logitech MX518** **PREISTIPP** **NEU**► 87 ► 25 € ► online ► Quicklink: 7536
präzise, perfektes Handling, 1.800 dpi, 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**► 96 ► 50 € ► 03/09 ► Quicklink: 7074
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände**3 Razer Lachesis** **NEU**► 95 ► 45 € ► online ► Quicklink: 7537
extrem präzise, 4.000 dpi, für linke und rechte Hände**4 Steelseries Xai**► 95 ► 55 € ► 04/10 ► Quicklink: 7073
extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände**5 Roccata Kone+**► 95 ► 65 € ► 10/10 ► Quicklink: 7072
extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände**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 Roccata 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 Makrotasten und interner Speicher**5 Microsoft Recluse**► 76 ► 40 € ► 08/07 ► Quicklink: 7118
Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl**TASTATUREN
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G510► 87 ► 85 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenaufklappung**2 Razer Black Widow Ultimate**► 87 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7333
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros**3 Logitech G19** **UPDATE**► 87 ► 130 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub**4 Logitech G110** **PREISTIPP**► 85 ► 55 € ► 02/10 ► Quicklink: 7121
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip**5 Roccata Valo** **UPDATE**► 84 ► 80 € ► 11/09 ► Quicklink: 7122
viele Extras wie Minidisplay, 41 Makrotasten und interner Speicher**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**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**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**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

Wir hätten das Magazin auch „GameStarlett“ nennen können · Aber das klingt so mädchenhaft

PREIS: billiger als ein Nagellack



GirlStar

Das Magazin für spielende Mädchen

SEPTEMBER 09/2011

Plüschige Vollversion Hello Kitty Online



Enthält die konzentrierte Süßheit von einem Pfund Kätzchen, Da bekommt man schon vom Zucken Karies.

Großer Flirt-Guide

Mit diesen Tricks kriegst du den süßen Gordon rum. Dann zeigt er dir vielleicht sogar seine Brechstange.



NEU! Für dein Zimmer Jetzt mit Starschnitt

Michael Trier, der niedlichste Posterboy von Münster-Mauritz! Zum Dahinschmelzen! Erster Teil: Oben links



Manchmal weine ich im Schlaf

Duke Nukem im Interview · Warum der überzeugte Feminist den harten Kerl nur spielt · Er mag lange Spaziergänge im Mondschein und hört gerne zu.

Ratgeber



Schmink-Tipps

Endlich so schmutzig wie die neue Lara!

Praxis



Personality-Test

Welcher gesichtslose Shooter-Held ist dein Traumtyp?

Mode



Die WoW-Herbstkollektion

Von Hugo Bossmob und Vivien Westfall

Report



Die neue Diät

So schlank wie der Skelettkönig – in nur 200 Jahren

Die GameStar-Ausgabe 11/2011 erscheint am 28.9.2011



1 Star Wars: The Old Republic **Preview** Wir haben die Beta ausführlich gespielt. MMORPG-Revolution oder doch »nur« Azeroth mit Lichtschwertern?

2 Testmarathon **Test** Mit Fifa 12, F1 2011 und Torchlight 2 erscheinen gleich drei Fortsetzungen hochkarätiger Spiele. Wir testen die Neuzugänge.

3 Hitman: Absolution **Preview** Halten die Entwickler von IO Interactive ihr Versprechen und beschern uns im neuesten Teil der Serie den KI-Quantensprung?

4 Grafikkarten **Hardware** Mit Battlefield 3 & Co. wird es höchste Zeit, die alte Grafikkarte in Rente zu schicken. Wir geben Kauf-Tipps quer durch alle Preissegmente.

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
www.idgmedia.de

Geschäftsführer York von Heimbürg
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 Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan,
Aufsichtsratsvorsitzender Patrick J. McGovern

Redaktion IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar
Lyonel-Feininger-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, Malte Witt, Sebastian Klix, Tom Loske

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Martin Le, Julian Freudenhammer

Director of Mobile Markus Schwerdtel

Medien-Produktion David Bhulaputra (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 Cisernos, Evi Zechmeister, Kosta Christakis, Stephan Freundorfer, Jochen Gebauer, Patrick C. Lück, Christof Zurschmitt

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

Jahresbezugspreise DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MVZ GmbH & Co.
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mvz.de
Web: www.mvz.de

Online-Reichweite (IVW 07/2011) 63.824.662 Page Impressions, 10.921.403 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 Anzeigen Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Fütterer (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
Manfred Aumaier (-602)

Digitale Anzeigenannahme für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)
IDG Global Solutions Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Anzeigenpreise Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
Zahlungsmöglichkeiten Matthias Weber (-154)
Erfüllungsort, Gerichtsstand Jutta Eckbrecht
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:

