



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

OKTOBER 11/2011

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

Skyrim

Stundenlang gespielt: Alles über die Quests und die Spielmechanik!
14 pralle Seiten: Charaktersystem • Kämpfe • KI-Begleiter • Crafting

THEMEN Battlefield 3 • Space Marine • Fifa 12 vs. Pro Evo 2012 • CS: Global Offensive • F1 2011

DVDs **VOLLVERSION** Die Siedler 2: Die nächste Generation • **Addon** Titan Quest: Immortal Throne

VIDEOS Modern Warfare 3 • Assassin's Creed: Revelations (ab 18) • Two Worlds 2: Addon



Die Siedler 2 ist für viele Fans bis heute der beste Teil der Aufbauserie. Kein Wunder, dass der Entwickler Blue Byte seinem berühmten Knuddel-Klassiker eine überarbeitete und aufgehübschte Neuauflage spendiert hat - ein launiger und motivierender Strategiespaß. Wichtig: Die für die Installation benötigte Seriennummer finden Sie unter GameStar.de/Quicklink/7554.



Vollversion

Die Siedler 2: Die nächste Generation

Demo Pro Evolution Soccer 2012

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Daten

VOLLVERSION
Die Siedler 2: Die nächste Generation

PROGRAMME

SMPlayer
Adobe Reader
Core Temp
Secunia PSI
Filezilla
FurMark
Directory Opus

DEMOS

Pro Evolution Soccer 2012
Die Vieh-Chroniken

EXTRAS

Freeware: Little Fighter 2

Videos

TOP-SPIEL

Fifa 12 vs. Pro Evo 2012
- Pro Evolution Soccer 2012
- Fifa 12
- Vergleich

PREVIEWS

Modern Warfare 3
Counter-Strike: Global Offensive
Assassin's Creed: Revelations
The Secret World
Airline Tycoon 2

TESTS

Age of Empires Online
Call of Juarez: The Cartel (nur auf Ab-18-DVD)
F1 2011
Die Vieh-Chroniken
Warhammer 40K: Space Marine (nur auf Ab-18-DVD)
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

SPECIALS

Die Redaktion 70: Die Polizei
Freispiel-Check
Rückblick 11/2001
Simulationen-Check

EXTRAS

Trailer: Battlefield 3: Physical Warfare (nur auf Ab-18-DVD)
Trailer: Hedone
Trailer: Risen 2 (dt.)
Trailer: Serious Sam 3: BFE (nur auf Ab-18-DVD)
Trailer: Stronghold 3
Trailer: Trackmania 2

Highlights



TOP-VIDEO

FIFA 12 VS. PRO EVO 2012



PREVIEW-VIDEO

MODERN WARFARE 3

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>



Das Riesen-Addon zu unserer **TOP-VOLLVERSION** der GameStar 09/2011 führt Sie in die Unterwelt, wo Sie sich mit Hades anlegen - genug Hack&Slay-Spaß für mehrere Wochen.

Achtung: Für die Installation von Immortal Throne benötigen Sie das Hauptprogramm Titan Quest. Besitzer der GameStar-Ausgabe 09/2011 finden das Spiel auf der XL-DVD.

Vollversion-Addon
Titan Quest: Immortal Throne



Spielen Sie die extragroße Probe-Version des gelungenen Fantasy-Rollenspiels Two Worlds 2. Nur bei uns: Wenn Ihnen das Fantasy-Epos gefällt, bekommen Sie im Online-Shop von Topware einen satten GameStar-Rabatt von 25 Prozent auf die Vollversion. Hierfür müssen Sie beim Kauf den Code »**GAMESTAR2WORLDS**« in das Gutschein-Feld eintippen - fertig.

Chapter-Edition
Two Worlds 2

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Programme, Videos

VOLLVERSION
Titan Quest: Immortal Throne

HD-VIDEOS

Test: Bastion
Test: Dungeons: The Dark Lord
Test: Rock of Ages

Multiplayer: Fifa 12

Multiplayer: Pro Evo 2012

Hall of Fame: Counterstrike

DEMOS

Two Worlds 2: Chapter-Edition
Haunted



VOLLVERSION

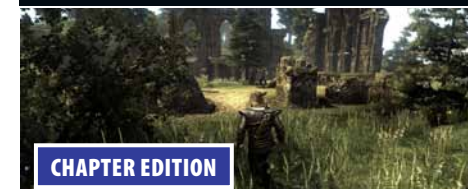
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Highlights



HD-VIDEO

HALL OF FAME: COUNTER-STRIKE



CHAPTER EDITION

TWO WORLDS 2



HD-VIDEO

ROCK OF AGES

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de



VOLLVERSION

Die Siedler 2: Die nächste Generation

+ Knuddel-Alarm: Blue Bytes' berühmter Aufbau-Klassiker kehrt in einer überarbeiteten Neuauflage zurück auf Ihre Festplatte. Führen Sie ihr Siedlervolk durch Taktik und wirtschaftliches Geschick zu Wohlstand und Ruhm.



DEMO

Die Vieh Chroniken

Probe rätseln: Knobeln Sie sich mit dem abenteuerlustigen Nate Bonnett durch das erste von fünf Kapiteln der grandiosen Fortsetzung zum Adventure-Hit The Book of Unwritten Tales.



TOPSPIEL-VIDEO

Fifa 12 vs. Pro Evo 2012

+ Das Fußball-Duell: Wer liegt im diesjährigen Kicker-Kampf vorn, Electronic Arts oder Konami? Wir lassen FIFA 12 und Pro Evolution Soccer 2012 in drei Videos gegeneinander antreten.

+ Action-Kicker oder Fußball-Simulation: FIFA 12 will mit einer neuen Physikengine mehr Dynamik aufs Feld bringen, Pro Evo 2012 mit ausgebauter Spieltiefe mehr Realismus. Wir zeigen die Konzepte.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Modern Warfare 3
Counter-Strike: Global Offensive
The Secret World
Assassin's Creed: Revelations
Airline Tycoon 2

TESTS

Age of Empires Online
Call of Juarez: The Cartel (nur auf Ab-18-DVD)
F1 2011
Die Vieh Chroniken
Warhammer 40K: Space Marine (nur auf Ab-18-DVD)
Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

SPECIALS

Die Redaktion 70
Freispiel-Check
Rückblick 11/2001
Simulatoren-Special
TRAILER
Battlefield 3: Physical Warfare (nur auf Ab-18-DVD)
Hedone
Risen 2 (dt.)
Serious Sam 3: BFE (nur auf Ab-18-DVD)
Stronghold 3
Trackmania 2: Canyon

GameStar XL DVD

+ Hall of Fame: Counter-Strike

Petra Schmitz nimmt Sie mit auf eine Reise in die Shooter-Vergangenheit. Was ist Counter-Strike? Und wie avancierte die einstige Half-Life-Mod zur wohl beliebtesten und erfolgreichsten Online-Ballerei aller Zeiten?



MULTIPLAYER-VIDEO

Fifa 12 & Pro Evo 2012

Weltmeisterschaft war gestern. Im 30-minütigen Multiplayer-Doppelschlag treten GameStar und GamePro gegeneinander an.

+ Extra viel Abenteuer: Erkunden Sie unsere besonders umfangreiche Special-Edition des herausragenden Fantasy-Rollenspiels. Die ideale Einstimmung für das demnächst erscheinende Addon.



VOLLVERSION-ADDON

Titan Quest: Immortal Throne



DEMO

Two Worlds 2: Chapter Edition

GameStar-Aktion: Im Online-Shop von Topware erhalten Sie beim Kauf der restlichen Kapitel einen Rabatt von 25 Prozent. Tippen Sie hierfür einfach »GAMESTAR2WORLDS« in das Gutschein-Feld ein.

VOLLVERSION-ADDON

Für die Installation benötigen Sie das

Hauptprogramm Titan Quest.

Besitzer der GameStar 09/2011 finden das Spiel auf der XL-DVD.

Leser der DVD-XL-Ausgabe finden den

Installations-Code für Immortal Throne auf der Innenseite der DVD-Hülle.

Trennen Sie hierfür die Hülle vorsichtig auf und entfernen Sie die DVD.

Hier geht's zum Installations-Code

**WE
WANT
YOU**



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



Editorial



WHO IS WHO

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

GameStar MMO jetzt ganz neu!

Wir haben das **GameStar MMO-Magazin** komplett überarbeitet: neues Design, noch besserer Inhalt. In der Ausgabe 10/2011 finden Sie alle Neuigkeiten zum **World of Warcraft Patch 4.3!** Wir sagen Ihnen, wie Sie erstmals die wertvollen Attribute neuester Gegenstände auf alte, lieb gewonnene Items und Rüstungssets übertragen können.



Außerdem geleiten wir hart-geototene Schlachtzügler durch den **heroischen Modus des Feuerlande-Raids**, legen Schritt für Schritt alle Bosse, um am Ende auch den Feuerfürsten **Ragnaros** zu besiegen! Mit unseren detaillierten Aufmarschplänen und Taktiken meistern auch Sie die härteste Herausforderung in **WoW!** Auf **satten 40 Seiten** finden Sie außerdem ausführliche **Klassen-Guides**: Perfektionieren Sie

Ihr Spiel mit Disziplin-Priester, Gleichgewicht-Druiden, Schutz-Paladin und Zerstörung-Hexenmeister. Außerdem gibt's ein **stylishes Riesen-Poster** mit allen PVP-Sets und Waffen der Season 10 auf Vor- und Rückseite!

Das neue GameStar MMO-Magazin, jetzt am Kiosk!

Die volle Packung & ein Hauch von Retro

Kaum ein Spiel wird von Ihnen, liebe Leser, so sehnsüchtig erwartet wie das für den 11.11.2011 angekündigte **Skyrim**. Das Gleiche gilt für uns Redakteure: Jede neue Info, jedes Gerücht wird ausgiebig diskutiert; an angekündigten oder gestrichenen Features entbrennen hitzige Debatten. Denn die Faszination **Skyrim** erstreckt sich über alle Plattformen und alle Spielstile. So sind die Kollegen unserer Konsolen-Schwesterzeitschrift GamePro ebenso elektrisiert wie wir, auch vom eher klassischen Rollenspiellager bis zur actiongetriebenen Fraktion reicht diese Klammer. Die einen hoffen auf ein traditionelles Abenteuer (im Elder Scrolls'schen Sinne), die anderen träumen von einer Art **Fallout 3** mit gehaltvoller Fantasy-Story samt entsprechendem Ambiente. Gerade bei Letzterer gibt sich der Entwickler Bethesda geheimniskrämerisch. Man wolle den »großen Fehler« nicht wiederholen, den man bei **Oblivion** mit der »viel zu frühen Enthüllung der Story« gemacht habe, radebrecht der PR-Guru Peter Hines. Aha. Auch ansonsten hält sich Bethesda – für ein so großes Spiel – auffallend bedeckt, nur zögerlich veröffentlichen die Entwickler neue **Skyrim**-Bilder und Videos. Weil wir von dieser Geheimniskrämerei die Dra-chenschнауze voll haben, sind wir zu Bethesda gereist, haben exklusiv die neueste Version vom **Skyrim** angespielt – und nebenbei Löcher in diverse Bäume gefragt. Als Ergebnis gibt's in diesem Heft die volle Packung **Skyrim**.

Auch wenn diesen Monat nicht grade die Blockbuster des Spielejahres erschienen sind, gibt es eine Menge kleinere, durchaus interessante Titel, die wir Ihnen ans Herz legen möchten. Darum haben wir die GameStar kurzerhand auf 164 Seiten aufgestockt. Zwei dieser Perlen sind **Gemini Rue** und **Hard Reset**. Zwei Spiele, die zusammen in die Old School gegangen sind und dort eine Menge gelernt haben: Das Sterbe- verbot in Adventures und die automatische Wunderheilung in Shootern können auf die Dauer ganz schön öde sein. Dieses Thema hat uns so beschäftigt, dass wir einen ganzen Report dazu in dieser Ausgabe haben. Ab Seite 120 lesen Sie, was das heutige Spieldesign vom damaligen unterscheidet. Der von der Indie-Szene über Steam und Apps angeheizte Retro-Trend bringt immer mehr beachtenswerte Perlen hervor, bei denen Lust und Frust ganz eng beieinander liegen. Wir finden das prima und sagen:

Viel Spaß beim Lesen und Spielen

Ihr GameStar-Team

Inhalt

The Elder Scrolls 5: Skyrim

16 Kaum ein Rollenspiel wird von den Fans so sehr herbeigesehnt wie Skyrim. Zu Recht? Wir waren als einziges deutsches Magazin bei Bethesda und haben das Fantasy-Epos ausführlich gespielt.

Counter-Strike: Global Offensive

44 Nach Counter-Strike: Source schon das zweite Remake. Braucht's das überhaupt?



Pro Evo 2012 vs. Fifa 12

76 Das Kicker-Duell. Welche Fußball-Simulation hat diesmal die Nase vorn?

Titelstory

- 16** Mega-Preview:
The Elder Scrolls 5: Skyrim
- 19** Das Talentsystem
- 20** Die Spielwelt
- 22** The Elder Scrolls im Überblick
 - 22** Arena
 - 22** Daggerfall
 - 23** Morrowind
 - 23** Oblivion
- 30** Die Rollenspiel-Hoffnungen 2012
 - 30** Mass Effect 3
 - 31** Risen 2
 - 32** Kingdoms of Amalur: Reckoning

Aktuell

- 10** Syndicate
- 11** Dragon Age 3
- 11** The Secret World
- 12** Legends of Pegasus
- 12** Demonicon
- 13** Trine 2
- 13** Warco
- 13** Port Royale 3
- 14** Max Payne 3
- 14** Need for Speed: The Run
- 15** Scrolls

Previews

- 34** Termin-Update
- 36** Battlefield 3
- 40** L.A. Noire
- 44** Counter-Strike: Global Offensive
- 48** Airline Tycoon 2
- 52** Geheimakte 3

Tests

- 54** Das Team
- 58** Hitlisten / So testen wir
- 60** F1 2011
- 66** Two Worlds 2:
Pirates of the Flying Fortress
- 72** Hard Reset
- 76** Pro Evolution Soccer 2012
- 80** Fifa 12
- 86** Trackmania 2: Canyon
- 88** Gemini Rue
- 90** Warhammer 40.000: Space Marine
- 94** Bastion
- 96** Call of Juarez: The Cartel
- 100** The Book of Unwritten Tales:
Die Vieh Chroniken
- 102** Dungeons: The Dark Lord
- 104** Rock of Ages
- 106** Age of Empires: Online



F1 2011

60 Codemasters merzt die Fehler des Vorgängers konsequent aus.



Es ist wieder Doom

128 Doom wurde vom Index genommen. Wir waren dabei. Eine Reportage.



Battlefield 3

36 Zum ersten Mal haben wir die Singleplayer-Kampagne des Shooter-Hits gespielt.



Kaufberatung Grafikkarten

140 Aktuell tummelt sich eine wahre Flut an Grafikkarten auf dem Markt. Wir geben Ihnen einen Überblick über die besten Nvidia- und ATI-Karten zwischen 80 und 880 Euro.

Freispiel

- 110** The Stanley Parable
- 111** Cultures Online
- 111** The Sims Social
- 111** Little Fighter 2
- 112** Juggernaut
- 112** Little Cave Hero
- 112** Rezurrection

Magazin

- 114** Leserbrief
- 115** Fehler!
- 118** Verlosung
- 120** Report: Die neue Härte
- 128** Report: Es ist wieder Doom
- 134** Hall of Fame: Counter-Strike

Rubriken

- 5** Editorial
- 161** Die Vorletzte
- 162** Impressum / Vorschau

Hardware

- 136** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 140** Kaufberatung Grafikkarten
- 148** Die besten Grafikkarten
- PRAXIS**
- 152** Was bringt Windows 8?
- TEST**
- 156** Monitor: LG D2342P
- SERVICE**
- 158** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires: Online.....	Test.....	106	Little Cave Hero.....	Freispiel...	112
Airline Tycoon 2.....	Preview.....	48	Little Fighter 2.....	Freispiel...	111
Bastion.....	Test.....	94	Mass Effect 3.....	Preview.....	30
Battlefield 3.....	Preview.....	34	Max Payne 3.....	News.....	14
Call of Duty:			Need for Speed: The Run.....	News.....	14
Black Ops: Rezurrection.....	Freispiel...	112	Port Royale 3.....	News.....	13
Call of Juarez: The Cartel.....	Test.....	96	Pro Evolution Soccer 2012.....	Test.....	76
Counter-Strike.....	Klassiker...	134	Risen 2.....	Preview.....	31
Counter-Strike:			Rock of Ages.....	Test.....	104
Global Offensive.....	Preview.....	44	Scrolls.....	News.....	15
Cultures Online.....	Freispiel...	111	Syndicate.....	News.....	10
Demonicon.....	News.....	12	The Book of Unwritten Tales:		
Dragon Age 3.....	News.....	11	Die Vieh Chroniken.....	Test.....	100
Dungeons: The Dark Lord.....	Test.....	102	The Elder Scrolls 5: Skyrim.....	Titelstory...	16
F1 2011.....	Test.....	60	The Secret World.....	News.....	11
Fifa 12.....	Test.....	80	The Sims Social.....	Freispiel...	111
Geheimakte 3.....	Preview.....	52	Trackmania 2: Canyon.....	Test.....	86
Gemini Rue.....	Test.....	88	Trine 2.....	News.....	13
Half-Life 2: The Stanley Parable...	Freispiel...	110	Two Worlds 2:		
Hard Reset.....	Test.....	72	Pirates of the Flying Fortress.....	Test.....	66
Juggernaut.....	Freispiel...	112	Warco.....	News.....	13
Kingdoms of Amalur:			Warhammer 40.000:		
Reckoning.....	Preview.....	32	Space Marine.....	Test.....	90
L.A. Noire.....	Preview.....	40			
Legends of Pegasus.....	News.....	12			

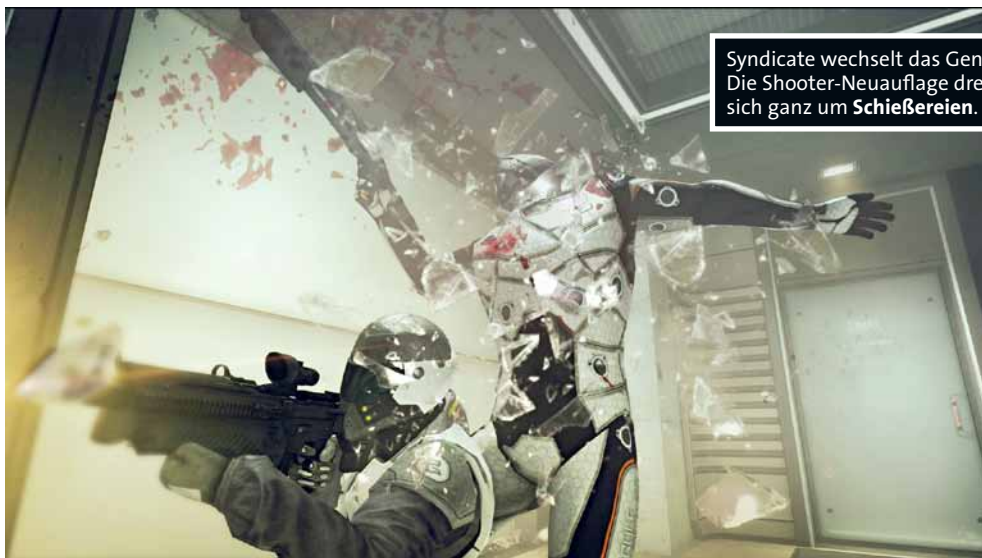
Spiele & Szene

News

Syndicate

GameStar.de/Quicklink/6994

Die Aufregung über die angekündigte Neuinterpretation des Strategie-Klassikers **Syndicate**, die neben dem Namen auch das düstere Cyberpunk-Szenario erbt, ist groß. Vorfreude? Klar. Verärgerung? Auch. Der Entwickler Starbreeze (**The Chronicles of Riddick**) wechselt nämlich das Genre und entwirft das Spiel als Ego-Shooter. Das faszinierende Setting bleibt hingegen unangetastet: Im Jahr 2069 beherrschen mächtige Konzerne die Welt, so genannte Syndikate, die Gehirn-Implantate entwickelt haben, mit denen man direkt auf digitale Netzwerke zugreifen kann. Die Chip-Träger werden von den Syndikaten versorgt, etwa mit Medizin und Bildung. Echte Menschenfreunde also? Mitnichten, denn mithilfe der Chips können die Konzerne jeden Schritt der Implantatträger überwachen und sogar deren Verhalten manipulieren. Blöd nur, dass die einzelnen Syndikate untereinander verfeindet sind und sich gegenseitig biochemisch und kybernetisch verbesserte Agenten an den Hals hetzen. In der **Syndicate**-Neuaufgabe schlüpft der Spieler in die virtuelle Haut von Miles Kilo, der als Eurocorp-Agent ein »brutales Action-Abenteuer voller Korruption und Rache« erleben soll. Durch die Augmentierungen ist er den normalen Menschen im Spiel deutlich überlegen. So darf er etwa die Zeit verlangsamen oder durch Wände schauen. Die futuristischen Waffen und Rüstungen sind aufrüst- und die Fähigkeiten des Helden verbesserbar. Ob er – wie in der Strategie-Serie – auch Mitstreiter dabei hat oder sogar kommandieren kann, ist noch unklar, wäre aber wünschenswert. So würde zu-



Syndicate wechselt das Genre. Die Shooter-Neuaufgabe dreht sich ganz um **Schießereien**.

mindest ein Hauch des alten **Syndicate**-Gefühls durch das Remake wehen. Obwohl, das dürfte sowieso der Fall sein: Neben der Solokampagne soll **Syndicate** einen separaten Koop-Modus für bis zu vier Spieler bieten, in dem man neun an den ersten Teil der Strategie-Serie angelehnte Missionen bestreitet. **KES**

Das Original

1993 erschuf der Entwickler Bullfrog (**Dungeon Keeper**) mit dem Echtzeit-Taktikspiel **Syndicate** einen Klassiker der Spielegeschichte. Im düsteren Cyberpunk-Szenario beherrschen mächtige Großkonzerne, so genannte Syndikate, die Welt und hetzen sich gegenseitig gefährliche Agenten auf den Hals. Bis zu vier dieser Agenten steuerte der Spieler aus der Iso-Perpektive durch die knackig schweren Missionen. Legendar ist **Syndicate** bis heute wegen seiner bedrückenden, zynischen Grundstimmung, die durch die farbarne, aber stilsichere Inszenierung unterstrichen wird.



Deus Ex lässt grüßen: Wir ziehen als biome-trisch verbesserter Agent in den Kampf.



Dragon Age 3

GameStar.de/Quicklink/7568

Der Rollenspiel-Entwickler Bioware hat **Dragon Age 3** angekündigt und auf der Messe PAX in Seattle erste Details verraten. Die Ausgangslage für die Geschichte ist der in **Dragon Age 2** eskalierende Konflikt zwischen Magiern und Templern. Wie üblich muss der Held das ganze Land bereisen und Verbündete finden, um »die Welt vor sich selbst zu schützen« – wie Bioware sagt. Die Spielwelt wächst dabei im Vergleich zu **Dragon Age: Origins** um ein Vielfaches. Welchen Helden wir verkörpern dürfen, ist indes noch unklar. Spannend: Die Kämpfe sollen sich im Vergleich zum Vorgänger wieder taktischer spielen. Besonders die Positionierung der KI-Kollegen auf dem Schlachtfeld spielt eine wichtige Rolle, zumal sie nun jeweils exklusive Kampfboni besitzen. Überhaupt setzt Bioware auf mehr Individualisierung bei den Begleitern. So werden wir die Kameraden nun auch optisch umgestalten dürfen. Bis es so weit ist, vergeht aber noch viel Zeit; **Dragon Age 3** ist erst für 2013 geplant. **MW**



Ob **Hawke** als spielbarer Charakter zurückkehrt, ist noch offen, aber unwahrscheinlich.

The Secret World

GameStar.de/Quicklink/7570

Online-Rollenspiel mal anders. Kein Fantasy oder Science-Fiction, sondern unsere Erde im Hier und Jetzt. Keine Charakterklassen und Levelaufstiege, sondern ein offenes Talentsystem, in dem wir jede der 500 (!) Fertigkeiten lernen dürfen. So treten Sie in **The Secret World**, dem neuen Online-Abenteuer des **Age of Conan**-Entwicklers Funcom als Mitglied der Templer, der Illuminati oder der Dragon-Anarchisten gegen die jeweils anderen Fraktionen und übernatürliche Wesen wie Werwölfe und Vampire an. Es soll



The Secret World soll zonenübergreifende **PvP-Schlachten** bieten.

auch groß angelegte PvP-Fraktionskämpfe geben. Geschichten erzählt **The Secret World** in mit Zwischensequenzen gewürzten Gruppen-Instanzen. Das ungewöhnliche Talentsystem kommt dabei der Gruppensuche und damit dem Spielfluss zugute, da laut Funcom jede Teilnehmer-Konstellation zum Erfolg führt. Außerdem gibt es ungewöhnliche Missionen, beispielsweise suchen Sie in Adventure-Manier nach Hinweisen und lösen Rätsel. **DM**

Die Game-Design-Initiative

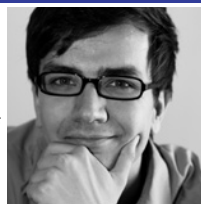
Man trifft sich immer zweimal im Leben. Vor zehneinhalb Jahren prangte im Newsteil der GameStar-Ausgabe 04/2001 eine Meldung über eine Website, auf der interessierte Spieler nach Clans suchen können. Der Programmierer dieser Seite hieß Thomas Diehl. Nun ist Thomas wieder da – als erfolgreicher Bewerber für unsere Aktion »Die Game-Design-Initiative«! Vor zwei Ausgaben haben wir in Zusammenarbeit mit der **GAMES ACADEMY** ein Stipendium ausgelobt, der Gewinner darf dort zwei Semester lang Game Design studieren. Thomas hat sich beworben und gegen zahlreiche weitere Anwärter durchgesetzt, unter anderem mit seinem selbst programmierten Browser-Spiel Breeder Island.»Mit seiner Kombination von guten Ideen und der Fähigkeit, diese auch umzusetzen, gepaart mit dem kreativen Einsatz von zukunftsweisenden Web-Technologien hat sich Thomas Diehl den ersten Platz gesichert«, lobt auch Sylvius Lack, der Standortleiter der **GAMES ACADEMY** Berlin und Mit-Juror der Game-Design-Initiative. Herzlichen Glückwunsch! In einer der kommenden Ausgaben werden wir Thomas an der **GAMES ACADEMY** besuchen, um ihm bei seinem Studium über die Schulter zu schauen. **GR**



Thomas Diehl (27) hat das Stipendium an der **GAMES ACADEMY** gewonnen.

Der Abschluss der Strategie

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de



Syndicate. Ich weiß noch, wie ich dieses Spiel geliebt habe. Und verflucht, in jeder Sekunde verflucht. Weil es so unfair war; weil es Missionen gab, in denen ich schon Glück hatte, wenn ich die erste Minute überlebte. Nun soll aus diesem Frustbolzen ein Shooter werden. Wie extrem traurig. Und extrem logisch.

Denn der Strategiemarkt ist nicht das, was er mal war. Selbst Starcraft 2 verkauft sich in Nordamerika und Europa »nur« noch 3,3 Millionen Mal*, kein Vergleich zu den 11,3 Millionen* des Vorgängers. Zudem verschlingt die Herstellung großer Titel Millionen, sodass es sich kaum lohnt, nur für den PC zu entwickeln. Was einem Todesurteil für Strategiespiele gleichkommt, weil die mit einem Konsolen-Gamepad meist so gut funktionieren wie der Kohleabbau per Teelöffel.

Es ist ja schön, dass die Publisher erkennen, dass alte Strategie-Welten wie Syndicate oder Xcom immer noch cool sind. Nur die Strategie an sich, die ist out. Zumindest bei großen Firmen. Weshalb Genre-Freunde auf die kleinen Entwickler angewiesen sind, auf die Paradoxe, die Kalypsos, die Indie-Studios, die nach wie vor schöne Strategiespiele stricken – nur nicht auf Blockbuster-Niveau. Denn dort spielt die Strategie keine zunehmend Rolle mehr. Außer eben als Markenhülle für Shooter.

*Quelle: vgchartz.com

Leser-Charts September

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

Quelle: GameStar-Mitmacherten 10/2011. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

Ich sehe tote Listen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de



Uns Deutschen sagt man ja nach, dass wir vernarrt in Listen seien. Am besten alphabetisch sortiert und jede noch so kleine Information enthaltend. Wenn man sich die Vorabversionen von Skyrim und Diablo 3 anschaut, könnte man meinen, Bethesda und Blizzard würden ihre potenziellen Hits bewusst auf den deutschen Markt zuschneiden. Denn ob ich nun in den Diablo-Fertigkeiten krame oder mir im Skyrim-Inventar eine bessere Waffe aussuche – stets blicke ich auf schmucklose Listen. Klar, es stehen alle Daten drin, die ich wissen muss. Aber hey, das sind doch Fantasy-Rollenspiele, oder? Wo also sind die hübsch verschnörkelten Inventarfenster, die fantasievollen Symbole für Zauber und Fertigkeiten, die auf Pergament ausgerollten Texte? Stattdessen lassen die Menüs jegliches Design vermissen, und die Schriften erinnern eher an Excel-Tabellen. »Wir haben viel probiert«, erzählt uns der Blizzard-Grafiker Julian Love. »Einfache Listen erschienen uns dann doch am praktikabelsten.« Pete Hines von Bethesda pflichtet ihm bei: »Es hilft der Übersicht«. Doch wer hat behauptet, dass ein bisschen mehr Aufwand bei der Grafik der Benutzerfreundlichkeit schadet? Zumal stimmiges, dem Szenario angemessenes Menüdesign auch ein gewaltiges Atmosphäre-Plus bedeutet. Das denken übrigens nicht nur wir Deutschen.

Legends of Pegasus

GameStar.de/Quicklink/7571

»Das wird ein würdiger Nachfolger zu Master of Orion 2«. An Selbstbewusstsein mangelt es dem Entwickler Novacore offensichtlich nicht, wenn er die Erwartungen an sein Erstlingswerk **Legends of Pegasus** (2. Quartal, 2012) mit diesem Satz in luftige Höhen schraubt. Genau wie im 1996 erschienenen Klassiker kolonisieren wir Planeten, errichten Gebäude und führen Weltraumschlachten. Im Gegensatz zum Vorbild laufen die taktischen Gefechte aber in Echtzeit ab. Die Reichsverwaltung auf der Galaxiskarte bleibt dafür rundenbasiert. In der Einzelspieler-Kampagne übernehmen wir nacheinander jede der drei spielbaren Rassen. Das Hauptaugenmerk liegt aber auf dem Mehrspieler-Modus, den wir mit oder gegen Freunde antreten können. **KES**



Mächtige **Sternenkreuzer**, ein blauer Planet – Hach, Nostalgie lass nach!

Zähl des Monats

18 Millionen
Kartenpakete zu Call of Duty: Black Ops wurden laut Activision bislang verkauft.



Verkaufs-Charts September



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Warhammer 40K: Space Marine
2	NEU	Deus Ex: Human Revolution
3	(1)	Die Sims 3
4	NEU	Tropico 4
5	(4)	Starcraft 2
6	(2)	Die Sims 3: Lebensfreude
7	(7)	Call of Duty: Black Ops
8	(3)	The Witcher 2: Assassins of Kings
9	NEU	Deus Ex: Human Revolution (CE)
10	(6)	Crysis 2 (CE)
11	(9)	Fussball Manager 11
12	(8)	World of Warcraft: Cataclysm
13	NEU	Harveys neue Augen
14	(15)	Die Sims: Mittelalter
15	(11)	Die Sims 3: Late Night
16	(18)	Portal 2
17	NEU	Die Sims: MittelalterAddon
18	(13)	Assassin's Creed: Brotherhood
19	(5)	Die Sims 3: Stadt-Accessoires
20	(14)	Dragon Age 2

Quelle: 10. September 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Das Schwarze Auge: Demonicon

GameStar.de/Quicklink/5899

Keine Monsterhatz à la **Diablo**, sondern ein Rollenspiel im Stile von **Mass Effect** oder **The Witcher** soll **Demonicon** laut seinem Entwickler Noumena werden. Ähnlich wie beim Hexer Geralt will **Demonicon** eine sehr düstere und erwachsene Dark-Fantasy-Welt erschaffen, in der es keine klaren Trennlinien zwischen Gut und Böse gibt, sondern stattdessen Entscheidungen mit moralischen Konsequenzen. Bei der Spielstruktur lässt sich **Demonicon** von **Mass Effect** inspirieren, denn in der Stadt Warunk soll der Held, ähnlich wie Shepard auf der Normandy, eine ständige Heimat finden, von der aus er in unterschiedliche Quests-Gebiete aufbricht. Die Kämpfe laufen sehr actionreich ab und waren der bisher einzige tatsächlich spielbare Teil des Titels. Die Grafik auf dem Gerüst der Trinigy-Engine (**Arcania**) ist annehmbar, setzt aber keine neuen Standards. Aber bis zum Herbst 2012 hat Noumena ja noch etwas Zeit. **PCL**



Die Stadt **Wanuk** dient uns in **Demonicon** als sicherer Hafen.



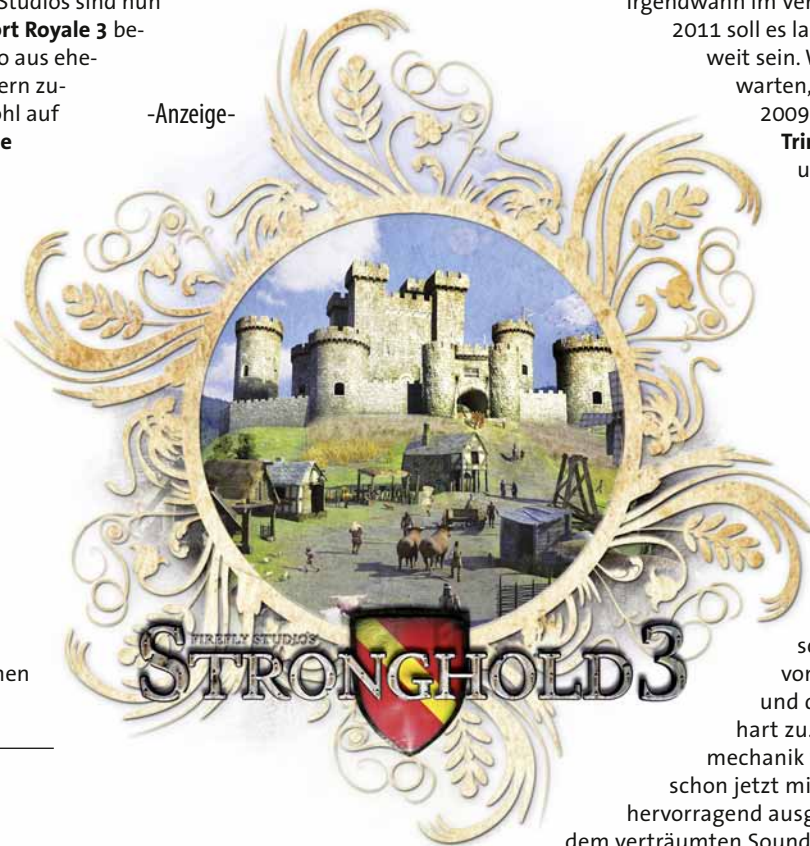
Wer möchte, kann in **Port Royale 3** als Pirat die Meere unsicher machen.

Port Royale 3

GameStar.de/Quicklink/7569

Nach der Pleite des Entwicklerstudios Ascaron hat Kalypso 2009 die Markenrechte unter anderem an **Port Royale** erworben. Die zu Kalypso gehörenden Gaming Mind Studios sind nun mit der Entwicklung von **Port Royale 3** beschäftigt. Da sich das Studio aus ehemaligen Ascaron-Mitarbeitern zusammensetzt, darf man wohl auf ein waschechtes **Port Royale** hoffen. Wie gehabt streiten sich die Kolonialmächte England, Frankreich und Spanien im 17. Jahrhundert um die Vorherrschaft zu Land und auf See. Als Spieler mischen wir entweder als Pirat oder Händler mit. Während wir als raubeiniger Freibeuter entern, plündern und Städte ausrauben, wirtschaften wir uns als Händler friedfertig an die Spitze der Gesellschaft. Beides ist nun auch gegen menschliche Gegner möglich, **Port Royale 3** bietet erstmals einen Multiplayer-Modus. **MW**

-Anzeige-



Warco: The News Game

GameStar.de/Quicklink/7567

Effektfeuerwerke, fliegende Kugeln und jede Menge Action; so sehen Kriegsspiele in der Regel aus. Das neu angekündigte **Warco: The News Game** geht einen anderen Weg. In der Rolle der Kriegsreporterin Jesse DeMarco besuchen wir Krisengebiete in Afrika und dem Nahen Osten. Bewaffnet sind wir nur mit einer Kamera, vor Beschuss schützt uns eine kugelsichere Weste. Die Aufgaben fallen deutlich anders aus, als wir das von Militär-Shootern gewohnt sind. So sollen wir etwa Rebellenpanzer filmen oder das Gefechtsgeschehen dokumentieren. Die Szenen, die wir dabei zu Gesicht bekommen, sind sehr eindrucksvoll. Da ist etwa der Soldat, der nach einer Explosion zuckend am Boden liegt, oder das Mädchen, das einsam und verloren in einer vom Krieg gebeutelten Stadt steht. **Warco** hat das Potenzial, ein echter Antikriegs-Titel zu werden. Dem Medium Computerspiel täte das gut. **KES**



Mithilfe unserer **Kamera** halten wir das Kriegsgeschehen fest.

Trine 2

GameStar.de/Quicklink/7565

Trine 2 soll einen Online-Koop-Modus für bis zu drei Spieler bieten. Das ist eine gute Nachricht. Weniger gut ist allerdings der vage Veröffentlichungstermin.

Irgendwann im Verlauf des vierten Quartals

2011 soll es laut Entwickler Frozenbyte soweit sein. Wir können es kaum noch erwarten, denn der Nachfolger des 2009 veröffentlichten Indie-Hits

Trine erbt dessen durchdachtes und hochgradig motivierendes Spielkonzept und sieht zudem traumhaft schön aus. Wie im Blizzard-Klassiker **The Lost Vikings** von 1992 schlüpfen wir in die Haut eines von drei Helden, zwischen denen wir jederzeit wechseln dürfen. Und das müssen wir auch, denn jeder der Recken hat individuelle Fertigkeiten. So beschwört etwa der Magier Kisten, um Hindernisse überwinden zu können, die Jägerin schwingt sich per Enterhaken von Plattform zu Plattform, und der Ritter haut besonders hart zu. Neben der gewitzten Spielmechanik verzaubert uns **Trine 2** schon jetzt mit seinen liebevollen und hervorragend ausgeleuchteten Levels sowie dem verträumten Soundtrack. **KES**



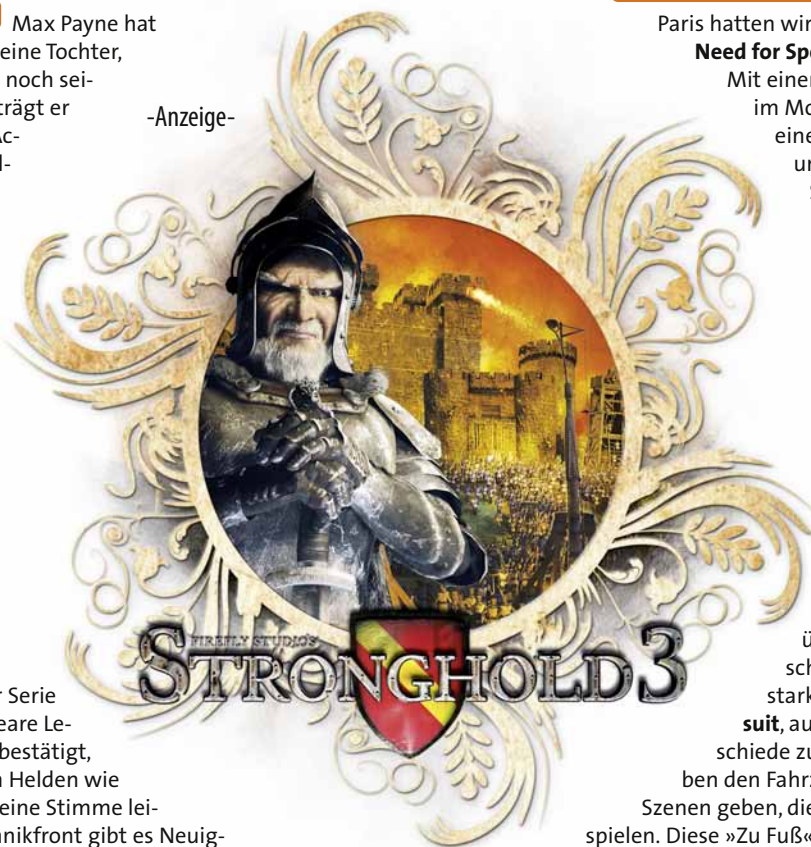
Max Payne schlägt es nach **Sao Paolo**. Die Stärken der Serie sollen aber trotz des Szenariowechsels bestehen bleiben.

Max Payne 3

GameStar.de/Quicklink/7401

Max Payne hat alles verloren: seine Frau, seine Tochter, seinen Job – und nun auch noch seine Haare! In **Max Payne 3** trägt er Glatze, ansonsten soll im Actionspiel aber alles beim Alten bleiben: Max als Antiheld, Storyabschnitte in der Vergangenheit (mit Haaren!), Comic-Zwischensequenzen und – natürlich – Zeitlupen-Schießereien. **Max Payne 3** erzählt dabei vom Absturz des einstigen Polizisten zum alkoholsüchtigen Bodyguard eines Gangster-Duos in Sao Paolo. Entgegen ersten Gerüchten wird **Max Payne 3** aber kein Open-World-Spiel. Vielmehr sollen sich Spielmechanik und Atmosphäre an den Wurzeln der Serie orientieren, also streng lineare Levels bieten. Zudem wurde bestätigt, dass James McCaffery dem Helden wie schon in den Vorgängern seine Stimme leihen wird. Auch an der Technikfront gibt es Neuigkeiten: Das Spiel nutzt die RAGE-Engine, die unter anderem bei **Grand Theft Auto 4** Verwendung fand. **MW**

-Anzeige-



Wer im Modus »Buried alive« zu langsam fährt, wird von den **Schneemassen** begraben.



Need for Speed: The Run

GameStar.de/Quicklink/7440

Auf einem EA-Event in Paris hatten wir die Gelegenheit, das neue **Need for Speed: The Run** anzupspielen.

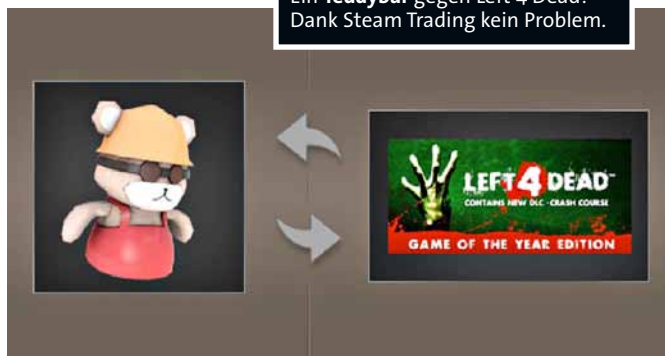
Mit einem BMW M3 bretteten wir im Modus »Buried Alive« durch eine verschneite Berglandschaft und wichen kontrollierten Sprengungen samt donnernden Lawinenabgängen aus. Dabei kommt die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbite-2-Engine zum Einsatz, die für spektakuläre Effekte sorgt; Schneeklumpen und Felsbrocken donnern auf die Straße und fordern gute Reflexe beim Ausweichen. Außerdem probierten wir uns am neuen »Battle Mode«, in dem es darum geht, Kontrahenten in einer bestimmten Zeit zu überholen. Das Fahr- und Geschwindigkeitsgefühl erinnert stark an **Need for Speed: Hot Pursuit**, auch optisch sind die Unterschiede zum Vorgänger marginal. Neben den Fahrzeugsequenzen wird es auch

Szenen geben, die außerhalb unseres Autos spielen. Diese »Zu Fuß«-Abschnitte sollen etwa zehn Prozent des gesamten Spiels ausmachen und werden durch Quicktime-Events in Szene gesetzt. **TV**

Steam-Trading geht online

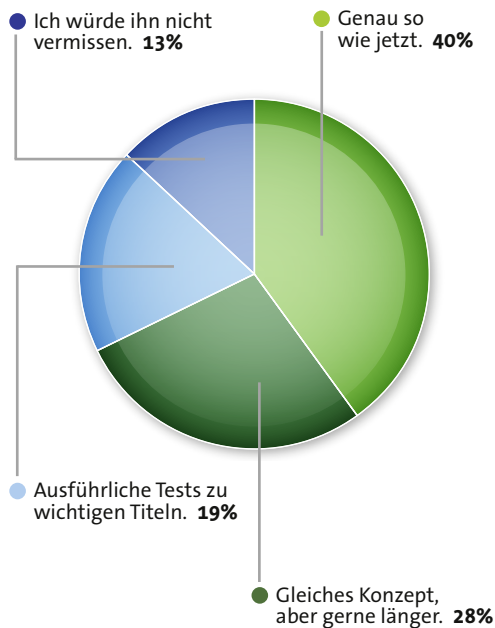
Seit Mitte September ist es auf Steam möglich, Spiele und Ingame-Gegenstände zu tauschen. Jedoch trifft das bislang nicht auf alle Spiele oder Accessoires zu. Momentan ist der Tausch auf wenige Titel wie Team **Fortress 2** und **Portal 2** beschränkt; mehr Spiele sollen aber in Zukunft folgen. Zudem lassen sich nur verschenkte Titel, also so genannte Steam-Gifts, tauschen. Wenn das Geschenk vorab aktiviert wurde, lässt es sich hingegen nicht mehr weitergeben. Cool: Ingame-Gegenstände können auch gegen vollständige Spiele gehandelt werden. Zudem spendiert das Trading-System jedem Spieler ein öffentliches Steam-Inventar, in dem alle tauschbaren Gegenstände aufgelistet sind. Ein echter Gebrauchtmärkte für digitale Downloads ist Steam Trading damit bislang zwar nicht, aber das Programm soll sukzessive ausgebaut werden. **MW**

Ein **Teddybär** gegen Left 4 Dead? Dank Steam Trading kein Problem.



Frage des Monats

»Wie soll der Freispiel-Teil langfristig aussehen?«



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

Ergebnis: In unserer Freispiel-Rubrik (in dieser Ausgabe ab Seite 110) testen wir aktuelle Free2Play- und Browserspiele sowie Mods, DLCs und Freeware-Programme. Entsprechend vielseitig könnten wir die verfügbaren Seiten gestalten. Unsere Umfrage hat jedoch ergeben: so weitermachen! Zwei Drittel unserer Leser empfinden es als genau richtig, wie wir mit den Spielen in der Rubrik umgehen. Da überrascht es wenig, dass die Freispiel-Rubrik manchen GameStar-Lesern gar nicht lang genug sein kann. Wenn Sie Anregungen oder Kritik haben, schicken Sie uns eine Mail an redaktion@gamestar.de

News-Ticker

Bigpoint: Nach Radon Labs (Drakensang) hat der Browserspiel-Gigant Bigpoint nun auch das Hamburger Studio 49Games übernommen. Das bislang für Sporttitel wie Summer Challenge bekannte Team soll für Bigpoint noch unangekündigte Online-Spiele entwickeln.

Moorhuhn: Die deutsche Produktionsfirma Nova Entertainment bringt den legendären Büro-Shooter auf die Kinoleinwand. Douglas Welbat (7 Zwerge) fungiert dabei als ausführender Produzent. Starttermin: unbekannt.

From Dust: Ubisoft hat seinen umstrittenen Game Launcher nachträglich durch einen Patch aus der gelungenen Terraforming-Simulation entfernt. Der französische Hersteller reagierte damit auf zahlreiche Proteste der Spieler.

LucasArts: Der Entwickler sucht neue Mitarbeiter, darunter Designer mit Erfahrung im Shooter- und Weltraum-Genre. Stehen da etwa neue Teile der Jedi-Knight- oder X-Wing-Serien an?

Scrolls



Schach mit **Sammelkarten**: Scrolls klingt bereits in der Theorie sehr ungewöhnlich.

GameStar.de/Quicklink/7563

Das neueste Projekt des **Minecraft**-Schöpfers Mojang hört auf den Namen **Scrolls** und wird eine Mischung aus Sammelkarten- und Strategiespiel. Auf einer Art Schachbrett bekämpfen sich zwei Spieler mit dem Ziel, die gegnerische Hauptkarte zu schlagen. Ausgelegt ist das Programm auf Gefechte zwischen menschlichen Kontrahenten, Mojang möchte mit **Scrolls** ein turnierfähiges Spiel entwickeln. Veröffentlicht und verkauft werden soll **Scrolls** – ähnlich wie schon **Minecraft** – bereits in der Alphaphase, damit Mojang schon während der Entwicklung auf Community-Feedback eingehen kann. Wann das ungewöhnliche Werk erscheint, steht noch in den Sternen. Klar ist aber schon jetzt: **Scrolls** wird ein Multiplattform-Titel. So soll man sein Kartendeck zum Beispiel unterwegs auf dem Smartphone genauso ausbauen können wie zuhause am PC. **MW**

EA Origin greift Steam an

Origin. So heißt die neue Download-Plattform von Electronic Arts, mit der der Publisher dem Platzhirsch Steam Konkurrenz machen will. Bis jetzt kann man dort ausschließlich EA-Spiele herunterladen. Drittanbieter sollen aber »sehr bald folgen«, verspricht EAs CFO Eric Brown. Für Aufsehen sorgten einige Punkte in den Nutzungsbedingungen des Online-Dienstes, die Datenschützer auf den Plan riefen. EA reagierte und strich unter anderem die Stelle, die dem Publisher das Recht einräumte, personenbezogene Informationen zu Marketingzwecken zu nutzen. Ähnlich wie Steam bei **Half-Life 2** benötigen Sie zwingend Origin, um etwa **Mass Effect 3** oder **Battlefield 3** zu spielen. **MW**



Uwe Boll schlägt wieder zu

Uwe Boll, der Regisseur viele Spiele-Verfilmungen wie **Far Cry** und **Blood Rayne**, hat ein neues Projekt angekündigt. **Zombie Massacre**, so der Name des Films, basiert auf dem gleichnamigen **Doom**-Klon von 1998. Die Story ist schnell umrissen: Ein kleines Soldatenteam versucht, die Zombie-Bedrohung mit einer Atom-bombe (!) zu bekämpfen. Bolls Ziel: »Zombie Massacre soll ein krasser Zombiefilm wie 28 Days Later werden.« Der Rechteinhaber 1988 Games sieht das Projekt bei Boll in guten Händen. Er sei aufgrund seiner Erfahrung mit Videospiel-Umsetzungen der erste und einzige Name auf ihrer Liste gewesen. Was allerdings auch an der Qualität der Vorlage liegen könnte. Wann **Zombie Massacre** ins Kino kommt, steht noch nicht fest. Was wir indes schon jetzt wissen: Für Intellektuelle wird das wohl eher nichts. **MW**



Zombie Massacre wird ein »krasser Zombiefilm«. Wenn es nach Uwe Boll geht.

The Elder Scrolls 5 Skyrim

Bethesda's heiß erwartetes Fantasy-Epos ist fast fertig. Wir waren als einziges deutsches Magazin bei den Entwicklern, haben bisher unbekannte Teile von Skyrim ausführlich gespielt - und sind begeistert. Lesen Sie alles zur Spielwelt, zu den Quests und dem Talentsystem sowie zur Story des Rollenspiel-Krachers. Aber auch darüber, was in Skyrim noch besser werden muss. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda
(Fallout 3, GS 12/08: 93 Punkte) Termin: 11.11.2011
Status: zu 95 % fertig

Angepielt

GameStar.de/Quicklink/7271

Entwicklerbilder

Obwohl wir **Skyrim** ausführlich frei spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen stammt das Bildmaterial vom Entwickler Bethesda. Die gezeigten Szenen entsprechen aber dem tatsächlichen grafischen Niveau des Spiels. Bei Benutzeroberfläche und Talentmenü hingegen können sich bis zum Erscheinen noch Details verändern.

+ Stärken

- + lebendige Spielwelt
- + motivierendes Talentsystem
- + spannende Quests

- Schwächen

- fummeliges Inventar
- Motiviert die Geschichte?



Ein halber Tag. Das reicht, um die Steuererklärung zu machen. Um das Auto vom TÜV durchchecken zu lassen. Oder um nach einem durchzechten Abend mit Kumpels die Wohnung wieder auf Vordermann zu bringen. Aber selbst ein ganzer halber Tag ist enorm knapp bemessen, wenn es darum geht, **The Elder Scrolls 5: Skyrim** anzuspielden. Zu groß ist die Spielwelt, zu viel gibt es in Bethesdas heiß erwartetem Fantasy-Epos zu erkunden, zu entdecken, zu erleben. Wir haben uns der Herausforderung gestellt, sind exklusiv zu

Die Spielwelt: Gothic lässt grüßen

den Entwicklern nach London geflogen und haben eine fast fertige Version von **Skyrim** ausprobiert. Mit der tickenden Uhr im Nacken stromerten wir durch das riesige Reich, meisterten packend erzählte Quests und versuchten uns am umfassenden sowie hochgradig motivierenden Talentsystem. In aller Kürze: **Skyrim** könnte seinen hochkarätigen Vorgänger **Oblivion** (GameStar-Wertung: 90 Punkte) mit Vollgas überholen. Mit Betonung auf »könnte«. Denn noch glänzt nicht alles im Königreich Skyrim.

Doch erstmal zur Geschichte, denn um die macht Bethesda selbst gute sechs Wochen vor dem Erscheinen des Spiels am 11. No-

Die Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung stellt der Hersteller Bethesda auch eine opulent verpackte Collector's Edition von **The Elder Scrolls 5: Skyrim** in die Händlerregale. Inhalt: eine 30 Zentimeter große, aus hochwertigem Kunststoff gefertigte Statue des Drachen Alduin, der 200 Seiten umfassende Bildband »The Art of Skyrim«, eine Landkarte des Reiches Skyrim sowie eine DVD mit einem Making-of zum Rollenspiel. Die Collector's Edition ist laut Bethesda »extrem limitiert« und wird happige 150 Euro kosten.



vember noch immer ein großes Geheimnis. »Wir haben bei Morrowind und Oblivion schlechte Erfahrungen damit gemacht, im Vorfeld all zu viel von der Handlung zu verraten«, erzählt uns Pete Hines von Bethesda. »Daher möchten wir den Spieler bei Skyrim einfach überraschen.« Eine ziemlich unbefriedigende Erklärung für die strikte Informationssperre, wie wir finden. Zumal sich alle bisherigen **The Elder Scrolls**-Titel nicht gerade mit Ruhm bekleckerten, wenn es darum ging, die an sich spannende Handlung mit einem roten Faden dramatur-

gisch zu gestalten oder zumindest zusammenzuhalten. Stattdessen fesselten eher Elemente abseits der eigentlichen Story, egal ob Nebenquests oder die tausenden kleinen Geschichtchen und Begegnungen. Da Bethesda bislang keine Anstalten machte, dieser sogar von Serienfans gefühlten Story-Schwäche aktiv entgegen zu wirken, stellen wir uns zu Beginn der Präsentation, wie im Selbstgespräch vertieft, laut die Frage, ob **Skyrim** wohl eventuell ebenfalls Schwächen bei der Erzählweise haben wird, die hier vertuscht werden sollen. Pete

Mit einem KI-Begleiter erkunden wir eine fallenbespuckte Gruft. Ein falscher Tritt bedeutet hier schnell den Tod.



Unfairer Kampf? Mitnichten! Aus der Deckung heraus schießt unser **Hochelfen-Jäger** auf den Drachen. So zwingen wir ihn zur Landung, um ihm anschließend mit einem Streitkolben den Rest zu geben.



seufzt, rollt mit den Augen, zischt ein »ihr GameStars nervt, echt!« in unsere Richtung – um uns dann doch einen kleinen Story-Ausblick zu geben. Auch Bethesda-Leute sind schließlich nur Menschen ...

Skyrim spielt rund 200 Jahre nach den Ereignissen in **Oblivion** und erzählt eine vom Vorgänger weitgehend unabhängige Geschichte. Da es nach der Ermordung des Hohen Königs des Reiches Skyrim an einem Thronerben fehlt, wurde das Land unter den Elfvölkern aufgeteilt, die es einst regierten. Der Plan, die politische Lage da-

durch zu entspannen, geht nicht auf. Stattdessen kommt es zu einem Bürgerkrieg, und inmitten dieses brutalen Konfliktes werden plötzlich Stimmen laut, dass eine uralte und weitaus gefährlichere Bedrohung zu neuem Leben erwacht sei: Die Drachen sind nach **Skyrim** zurückgekehrt. Angeführt von Alduin, einem nordischen Gott, der die Gestalt eines gewaltigen Lindwurms angenommen hat, drohen die geflügelten Biester das Reich zu vernichten. Die einzige Hoffnung ruht auf dem letzten lebenden Dovahkiin, so genannten Drachenblütern, die von den Göttern auserwählt wurden,

um Alduin zu bezwingen. Der Weise Esbern, im Englischen gesprochen von Schauspielergröße Max von Sydow, glaubt, in einem (wie sollte es in dieser Rollenspielserie auch anders sein?) Gefangenen diesen letzten Dovahkiin gefunden zu haben.

Mit dem etwa 45-minütigen Tutorial, in dem der (gewohnt) namenlose Held aus einem Kellerverlies flüchtet und das den Spieler nebenbei mit der Steuerung vertraut macht, halten wir uns bei unserer Anspiel-Session erst gar nicht auf – schließlich wollen wir möglichst viel von **Skyrim** erkunden.

Den für Gegnergruppen geeigneten **Flammenzauber** beherrscht jede Heldenrasse von Beginn an.





Also setzen wir stattdessen direkt nach der (im finalen Spiel allerdings zwangsverordneten) Einführung an: Unser Held steht an einem Höhlenausgang und blinzelt in die Mittagssonne. Hinter uns deutet eine windschiefe, provisorisch in den Fels gehämmerte Holztür an, durch welche ranziges Kellerloch wir da eben in die Freiheit gekrochen sind. Wir drehen uns um – und halten hörbar den Atem an: Die erste Staun- und Lechz-Szenerie spannt sich über den 27-Zoll-Monitor und gibt unseren Augen Zucker, lässt unser Herz aufgehen: Eine zerklüftete, durch und durch organisch wirken-

Das Talentsystem



Skyrim bietet **18 Talente**, die sich automatisch verbessern, je häufiger man sie einsetzt, etwa in **Kämpfen** (links unten) oder bei Gesprächen mit Charakteren. In der Spielwelt verteilte **Schreine** (rechts unten), spezielle Trainer sowie gefundene, an Diablo 2 erinnernde Folianten bescherten uns zudem zeitlich begrenzte oder permanente Boni auf bestimmte Fertigkeiten. So erhöhen wir etwa den Schaden von Einhandwaffen dauerhaft um 20 Prozent. Noch mehr Gestaltungsspielraum bieten uns die durch hübsche Sternbilder dargestellten **Talentsbäume**, in denen wir die jeweilige Fertigkeit durch so genannte Perks ausbauen und spezialisieren. Die aus Oblivion bekannten Attribute entfallen.

de und dabei bildhübsche Berglandschaft verliert sich in der Tiefe, bis ins letzte Detail gesäumt von allerhand Sträuchern, Nadelbäumen und Felsen; die Sichtweite in **Skyrim** ist schier grenzenlos! Dazwischen tummeln sich Eichhörnchen, und Raben fliegen lauthals protestierend davon. Am Horizont reckt sich ein gewaltiges, schneebedecktes

Bergmassiv gen Himmel. In dessen Schatten thront eine uralte, halb zerfallene Ruine, deren verbliebene haushohe Säulen von ihrer einstigen Größe zeugen. Der Weg, auf dem unser Held steht, scheint direkt dort hin zu führen. Doch wir unterdrücken den Ruine=Kampf=Schatz-Reflex und beschließen, erstmal den Wald um uns herum zu erkunden. Vielleicht verbirgt sich ja etwas hinter dem Felsen hier oder am Ufer jenes Baches dort. Auch wenn wir zunächst nichts von größerem Wert finden, weckt **Skyrim** bereits in den ersten Minuten einen Entdeckerdrang, der an die **Gothic**-Serie erinnert und den wir in der vergleichsweise generisch wirkenden Spielwelt von **Oblivion** schmerzlich vermisst haben.



Die Konsolen bremsen Skyrim aus

So weit, so prachtvoll. Allerdings haben wir uns beim Erkunden des Waldes mal einige Ecken ganz aus der Nähe angesehen: Obwohl Bethesda die leistungsfähige, aber mittlerweile überholte Grafikkengine aus **Fallout 3** (2008) in Rente schickt und für **Skyrim** ein neues Technikgerüst namens »Creation« verwendet, mutet vieles im Spiel aus der Nähe betrachtet merkwürdig altbacken an. Nicht hässlich, nein, denn sowohl die Beleuchtung als auch die Weitsicht ma-

Die Spielwelt



In **Skyrim** haben die Drachen das Sagen, vor allem in den nordwestlichen Hochlanden rund um **Markarth Side**. In dieses verwilderte Terrain sollten sich nur wirklich erfahrene Recken trauen.



In **Riverwood**, einem kleinen Fischerdorf ganz im Süden, beginnt die Reise Ihres Helden. Hier werden Sie mit den Berufen vertraut gemacht und lernen Ihren ersten Begleiter, den Elfen Faendal, kennen.

chen einen sehr guten Eindruck, auch wirkt die Welt extrem stimmig und wie aus einem Guss. In Sachen Texturqualität, Animationen und genereller Polygondichte aber scheint **Skyrim** nicht gänzlich auf der Höhe der Zeit. Und obwohl viele es nicht mehr hören können, was wahr ist, wird auch bei der x-ten Wiederholung nicht falsch: Das dürfte vor allem an der Parallelentwicklung für die Konsolen liegen. Denn wer einen Blick auf das in erster Instanz für den PC entwickelte Rollenspiel **The Witcher 2** in höchster Auflösung und allen eingeschalteten Details und Bildverbesserungen wirft,

Indiana Jones wäre stolz auf diese Gruften

der merkt schnell, wie sehr Xbox 360 und Playstation 3 die mögliche grafische Entwicklung ausbremsen.

Zurück am Höhleneingang folgen wir nun dem eigentlichen Weg, der sich in steilen Serpentinaen hinab durch ein malerisches Tal schlängelt. Ein friedliches Land, denken wir noch, prompt stürmen zwei Wölfe zähne-



Die **Geistermeer-Küste** ist vor allem nachts ein echter Hingucker, wenn schimmernde Nordlichter über den tiefschwarzen Himmel huschen und dem schroffen Packeis einen gespenstischen Anstrich verpassen.



Das Land **Skyrim** liegt nördlich von Cyrodiil (dem Schauplatz aus **Oblivion**) und direkt am Geistermeer. Laut Bethesda ist die Spielwelt in etwa so groß wie die des Vorgängers, soll aber weit abwechslungsreicher ausfallen.

fletschend auf uns zu. Erschrocken hämmern wir reflexhaft auf die Maus. Erst jetzt ragen unsere virtuellen Hände ins Bild, rechts bewaffnet mit einem Dolch, links mit einem brüchigen Holzschild. Wie **Oblivion** erlaubt uns **Skyrim**, die Waffen auf Wunsch, etwa in ruhigen Momenten, quasi zu »halftern«, um so die Übersicht zu verbessern. Auch sonst reduziert Bethesda die Bildschirmanzeigen auf ein Minimum; Lebens-, Mana- und Ausdauerbalken werden in **Skyrim** nur eingeblendet, wenn sie gen Null schrumpfen oder wir einen Trank zu uns nehmen. Doch jetzt müssen wir erstmal das knurrende Wildgetier zurückschlagen. Die

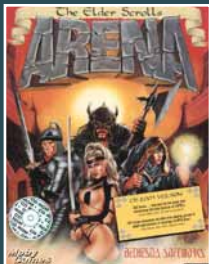
Kämpfe funktionieren anders als in **Oblivion**. So dürfen wir unsere beiden Hände nun unabhängig voneinander mit Aktionen belegen und so etwa mit der rechten Taste zum Schwertstreich ausholen und mit der linken den Schild schwingen, um unser Gegenüber zurückzustoßen. Oder wir schleudern Wurfmesser, Feuerbälle oder andere magische Sprüche. Wenn **Elder Scrolls**-Kenner nun skeptisch die Augenbrauen lupfen, tun sie das mit Recht. Denn während wir in **Oblivion** per Schnellaste selbst dann Zauber wirken konnten, wenn wir mit Schwert und Schild mitten im Tumult steckten (was im Vergleich zu **Morrowind** eine gewaltige



Einen Zauber in der linken Hand oder doch lieber ein Schwert? Bei diesem **Haudrauf-Ork** wäre Letzteres praktischer.

The Elder Scrolls im Überblick

ARENA (1994)



Die Story: Gemeinsam mit der Zauberin Ria Silmane und der amtierenden Dunmer-Königin Barenziah macht sich ein namenloser Held auf, um den abtrünnigen Magier Jagar Thom zu besiegen und den Kaiser zu befreien.

Wussten Sie, dass Bethesda zunächst nur 9.000 Exemplare herstellte und wegen der immensen Nachfrage Hunderttausende Muster nachproduzieren musste?

DAGGERFALL (1996)



Die Story: Der Herrscher von Bretonien schickt den abtrünnigen Helden ins Land Daggerfall, um den eingekerkerten Geist des Königs Lysandus zu befreien. Dabei kommt er einer weitreichenden Verschwörung auf die Spur.

Wussten Sie, dass Daggerfall ebenso wie der Vorgänger Arena von Bethesda mittlerweile zum kostenlosen Download auf der offiziellen Webseite angeboten wird?

Erleichterung war), müssen wir die gewünschte Magie nun quasi in eine der beiden Hände nehmen, um sie auszulösen. In unserem Fall heißt das: Schild weg, Feuerball her. Das mag »realistischer« sein, kostet aber Zeit und bedeutet, dass statt der bislang drei Instant-Kampfoptionen nur noch zwei zur Verfügung stehen. Zwar dürfen wir häufig verwendete Waffen-Sets oder Zaubersprüche auf eine Favoritenliste setzen und mit entsprechenden Tastenkürzeln (1 bis 8) durchschalten, doch ist das in jedem Fall fummeliger als die **Oblivion**-Variante.

Moment. Schwertkunst und Feuerball-Magie gleich zu Beginn des Spiels? Tatsächlich

kann jede Heldenrasse in **Skyrim** anfangs ebenso effektiv mit der Klinge zu- wie Flammen raus hauen. Ähnlich wie in **Oblivion** spezialisieren wir den Helden erst im Verlauf durch unsere Spielweise. Denn je häufiger wir ein entsprechendes Talent ausüben, desto besser werden wir darin. Kloppen wir zum Beispiel bevorzugt mit Zweihand-Äxten, steigt der entsprechende Waffenwert und damit der ausgeteilte Schaden. 18 verschiedene Fertigkeiten kann der Spieler so trainieren; die meisten kennt man aus **Oblivion**, etwa Schleichen, Blocken, Überreden, Diebstahl, leichte und schwere Rüstungen und Alchemie. Neu hingegen: Wenn sich zehn beliebige Talente um eine Stufe ver-

bessert haben, steigt unser Held um einen Charakterlevel auf (was nun keine Schlafpause mehr erfordert) und wir dürfen unsere Fertigkeiten durch so genannte Perks spezialisieren. Das erinnert ein wenig an **Fallout 3**: Soll unser Alchemist stärkere Gifte oder lieber Heiltränke herstellen? Ist es uns beim Schloßserknacken wichtiger, schwerer ertappt zu werden oder bei höherem Risiko mehr Beute abzugreifen? Wollen wir in Dialogen eher günstigere Preise herauschlagen oder unseren Gesprächspartner leichter einschüchtern können? Zudem dürfen wir nun mit jedem Levelaufstieg zehn Punkte auf Lebensenergie, Magicka oder Ausdauer verteilen; die aus dem Vor-



Durch Zauber aufgewertete Waffen bekommen hübsche Effekte spendiert. In diesem Fall schießen wir mit einem **Eismagie-Bogen**.

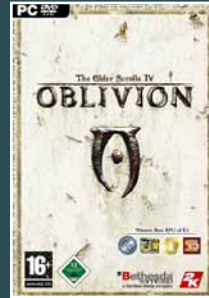
MORROWIND (2002)



Die Story: Scheinbar zufällig wird der Held aus einem Gefängnis entlassen und auf die Insel Vvardenfell gebracht. Dort gerät er zwischen die Fronten des Nerevarine-Kults und Dagorth Ur, einem übel gelaunten Gott.

Wussten Sie, dass Morrowind in Deutschland erst teilweise und dann komplett lokalisiert veröffentlicht wurde? Laut dem damaligen Publisher Ubisoft war das Übersetzen von mehr als einer Million Wörtern »eine große Herausforderung«.

OBLIVION (2006)



Die Story: Der Held wird vom sterbenden König beauftragt, dessen unehelichen Sohn und damit letzten Thronerben zu finden. Nur er sei in der Lage, die Tore zum Oblivion zu schließen, einer finsternen Parallelwelt, durch die das Böse in das Land Cyrodiil eindringt.

Wussten Sie, dass Bethesda nach dem absurden Erfolg des umstrittenen Pferderüstungs-DLCs dessen Preis kurzzeitig verdoppelte? Wir sind gespannt, was sich die Entwickler für Skyrim ausdenken.

gänger bekannten Attribute wie Stärke und Glück entfallen. Das, im Zusammenspiel mit den neuen Perks, markiert den wohl größten Umbruch im Spieldesign der **Elder Scrolls**-Reihe. Trotzdem fühlt sich das Programm aber noch immer wie ein echtes Rollenspiel an; von »Casualisierung« keine Spur.

Obwohl alle zehn Heldenrassen denselben Fertigkeiten-Pool spendiert bekommen und **Skyrim** so für jeden Spieler quasi gleich anfängt, kristallisieren sich im Verlauf Unterschiede heraus, nicht nur durch Talente, sondern auch durch die gewählte Rasse. Waldelfen etwa sind hervorragende Kundschafter und immun gegen Gifte. Zudem

können sie Tiere zähmen und für sich kämpfen lassen. Die katzenähnlichen Khajiit hingegen verstehen sich aufs lautlose Stibitzen und können im Dunkeln besser sehen. Und die Orks haben sich auf die Schmiedekunst spezialisiert und vermögen schwere Rüstungen früher im Spiel anzulegen als jeder andere Heldentyp. Serienkenner werden es bemerkt haben: Wirklich neu ist das System nicht, nur etwas anders aufgeteilt als in **Oblivion**. Auch rassenexklusive Spezialtalente wie etwa den »Highborn«-Zauber der Dunkelkelfen (regeneriert Mana sofort) kennt man schon aus dem Vorgänger. Sei's drum, denn die talentbedingten Vor- und Nachteile gepaart mit dem enorm mächtigen Cha-

rakter-Editor lassen genug Spielraum, sich mit seinem eigenen Helden identifizieren zu können. Schade nur, dass die gewählte Rasse keinerlei Einfluss auf unseren Ruf hat. Ob wir als edler Hochelf oder rauer Ork zum Gespräch bitten, macht in **Skyrim** keinen Unterschied. Hier hat selbst das drei Jahre alte **Dragon Age** die Nase vorn.

Zurück zu unseren Wölfen. Ein paar gut platzierte Schwerthiebe später, und schon sind wir um zwei Felle reicher. Und auch um Goldmünzen!? An der Logik gefundener Beute sollte Bethesda noch arbeiten. Aber das gilt für viele Rollenspielentwickler. Selbst im detailverliebten **The Witcher 2** ha-



Hintergrund Bethesda

Dass der Spielehersteller Bethesda nicht »nur« hinter **The Elder Scrolls: Oblivion** und **Fallout 3** steckt, dürfte hinlänglich bekannt sein. Wie groß der Publisher aus Rockville, Maryland aber inzwischen wirklich ist, überrascht dann doch. Alles beginnt 2009, die Nachwirkungen der Weltwirtschaftskrise sind noch immer zu spüren. Große Konzerne wie Electronic Arts, Microsoft und Activision Blizzard entlassen tausende Mitarbeiter. Studios werden reihenweise geschlossen, der gesamte amerikanische Spielmarkt schrumpft um acht Prozent. In diesem Trubel kauft das Unternehmen Zenimax überraschend id Software (**Doom**, **Quake**) auf. Doch wer steckt hinter Zenimax? Die Spielefirma Bethesda Softworks.

Dabei fing für Bethesda alles ganz klein an: Im Jahr 1986 gründet Christopher Weaver die Firma in der gleichnamigen US-Stadt Bethesda. Die ersten Titel der jungen Software-Schmiede sind Eishockey-Spiele; die Premiere macht 1988 das erfolgreiche **Wayne Gretzky Hockey**. 1990 sichert sich das Studio die **Terminator**-Lizenz und feuert 1991 bis 1996 jährlich einen unausgegorenen, aber technisch eindrucksvollen **Terminator**-Titel nach dem anderen auf den Markt. Dabei braucht sich Bethesda nicht vor Branchenriesen wie id Software zu verstecken, sodass sich das Unternehmen alsbald einen Ruf als Technikexperte erarbeiten kann, der sich dank **Morrowind** und **Oblivion** bis heute hält. Von 1994 an finanziert sich Bethesda Softworks hauptsächlich durch **The Elder Scrolls**; abseits der Fantasy-Serie gab es kaum nennenswerte Aktivitäten.

Bereits 1999 gründet Christopher Weaver Zenimax, das als Mutterunternehmen für viele Abteilungen neben Bethesda Softworks fungieren soll. Man will »weg vom Tante-Emma-Laden und hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, so Bethesas PR-Chef Pete Hines. Im Oktober 2007 beginnt die Umsetzung dieses Plans: Bethesda nimmt auf einen Schlag 300 Millionen Dollar Risikokapital auf. Zu den Inve-

storen gehört unter anderem das deutsche Medienhaus ProSieben-Sat1. Mit dem Geld wird ein MMO-Studio gegründet. Weiter geht es 2009 mit dem Kauf von id Software, Mitte 2010 schluckt Zenimax drei weitere Studios. Außerdem werden Zweigstellen in Deutschland und Frankreich sowie London und Tokio eröffnet.

Inzwischen gehört dem Unternehmen ein breites Spektrum an Entwicklerstudios, darunter Arkane, die Macher von **Dishonored**. Zudem bestehen Publishing-Kooperationen mit großen unabhängigen Studios wie Human Head (**Prey**) und Splash Damage (**Brink**). Die Ausrichtung des Unternehmens ist klar: Blockbuster-Titel sollen her. 2011 sind das **The Elder Scrolls: Skyrim** und **Rage**, für 2012 stehen **Doom 4**, **Prey 2** und **Dishonored** auf dem Programm. **MW**



ben ausgerechnet untote Ertrunkene fast immer Bares bei sich. Wozu? Um später noch was trinken zu gehen oder um den Eintritt ins Schwimmbad zu bezahlen?

Einige Minuten später erreichen wir die erste Siedlung, ein kleines Fischerdorf namens Riverwood. Hier, zwischen heimeligen Holz-

Gegenstände basteln. Oder wir verpassen ihnen magische Eigenschaften. Hierzu müssen wir Items erstmal durch Seelensteine »entzaubern«, um ihre magischen Eigenschaften zu erlernen, wobei der Gegenstand zerstört wird. Wer etwa eine Rüstung zerbröselt, die die Lebensenergie steigert, der darf künftig andere Teile mit dem Gesundheitsbonus aufwerten. Allerdings sollten die Entwickler auch hier noch am Spiel feilen, denn bislang fällt die Inventarverwaltung recht umständlich aus. So fehlt etwa die rollenspieltypische »Anziehpuppe« sowie Hinweisfenster, die Waffen- oder Rüstungswerte miteinander vergleichen. Lediglich ein kleines Dreieck weist in der bislang arg schmucklosen Item-Liste auf das derzeit beste Schwert, Schild oder Rüstungsteil hin. Hier bitte dringend nachbessern, Bethesda!

Doch in Riverwood arbeiten wir nicht nur an unseren handwerklichen Fertigkeiten, sondern stoßen auch auf die ersten Quests. Dem Geschwisterpaar Camilla und Lucan Valerius etwa wurde eine goldene Adlerkralle gestohlen, wir sollen sie zurückholen. Erste Hinweise (sowie abschaltbare Quest-Symbole auf der Minikarte) führen uns zu einer Höhle, in der Banditen hausen. Wir hauen ein paar der Burschen im Nahkampf mit Schwert und schmerzenden Schildhieben aus den Latschen, doch keiner von ihnen trägt das gesuchte Beutestück bei sich. Skeptisch dringen wir tiefer in das Höhlensystem ein – und sind einigermaßen begeistert von dem detaillierten und stimmigen Leveldesign. Wo **Oblivion** lediglich vorgefertigte, sich ständig wiederholende Dungeon-Elemente aneinanderklatschte und dadurch

Skyrim ist drei Mal so groß wie Fallout 3

häuschen, gehen Handwerker ihrem Tagwerk nach, rennen Kinder durch die Gassen und sprechen allerhand Bürger miteinander – ein lauschiger, lebendiger Ort. Wir latschen zum Schmied Alvor und erfahren nicht nur Wissenswertes über Riverwood nebst Umgebung, sondern lernen auch erste Handgriffe der Alchemie und Metallverarbeitung, den neuen beziehungsweise ausgebauten Berufen in **Skyrim**. Zwar konnte man schon in **Oblivion** den Schmiedehammer schwingen, allerdings ließen sich Ausrüstungsgegenstände damit nur reparieren. In **Skyrim** hingegen dürfen wir an Werkbänken, Ambossen und Schleifsteinen gefundenes Leder und Eisenerz (das erst mit einer Spitzhacke abgetragen und an Öfen geschmolzen werden muss) in Waffen und Rüstungen verarbeiten, um damit deren Statistiken zu verbessern. Haben wir genug Rohstoffe und entsprechende Rezepte gesammelt, lassen sich sogar komplett neue



Wie fängt man einen Drachen?



Drachen gehören zu den gefährlichsten Geschöpfen in Skyrim; in der Luft sind die Biester quasi unbezwingbar. Die einzige Lösung: Entweder **Beute spielen** und den Lindwurm so zur Landung bewegen (riskant) oder ihn mit mächtigen **Zaubersprüchen** vom Himmel holen.

ein Keller aussah wie der andere, sind die Untergrundbereiche in **Skyrim** – zumindest die, die wir bislang gesehen haben – aufwändig und höchst individuell von Hand gebaut. »Wir haben uns die Kritik der Fans zu Herzen genommen«, erzählt uns Pete Hines. »Während in Oblivion nur zwei Designer an den Dungeons gearbeitet haben, sind es in Skyrim 14.« Das Mehr an Aufwand merkt man. So stehen wir in besagter

türen, die sich nur durch das korrekte Ausrichten dreier Schreine öffnen lassen – Indiana Jones hätte seine helle Freude.

Das alles ist wohlgemerkt »nur« eine Nebenquest. Und sie hält noch mehr Überraschungen parat. Denn als wir auf der Suche nach der goldenen Kralle immer tiefer in die Gruft eindringen, stoßen wir plötzlich auf eine Höhle voller Spinnennetze – und deren Architektin, eine mannshohe Riesenspinne, die uns sofort verspeisen will. Wir verstecken uns hinter unserem Schild und schleudern Feuerbälle. Die verträgt das Vieh gar nicht, das Biest geht schrill kreischend in Flammen auf. Wir schleudern weitere Flammen, und bereits wenige Augenblicke später fällt die Spinne tot um – das war ja einfach! Als wir weitergehen, treffen wir auf Arrel, einen armen Burschen, der in einem der Netze hängt und um Hilfe bittet. Im Gespräch wird klar: Arrel hat die Kralle, gibt sie aber erst her, wenn wir ihn befreien. Als der gute Mensch, der wir sind, zerschneiden wir das Netz. Doch statt

sich zu bedanken, rennt der Bursche hämisch lachend weg. Sein Problem, wir schicken dem flüchtenden Dieb einen Feuerball hinterher und fischen die gesuchte Kralle aus seinen qualmenden Überresten – Auftrag erfüllt. Das »wie« hatte schließlich vorher niemand spezifiziert.

Zurück in Riverwood erhalten wir nicht nur eine stattliche Belohnung, sondern staunen auch über die liebevollen Details, mit denen Bethesda das Dorf zum Leben erweckt. Als wir aus dem Haus der Geschwister Valerius auf die Hauptstraße treten (inklusive nerviger, weil mehrere Sekunden andauernder Ladepause), werden wir prompt von zwei Kindern aufgefordert, mit ihnen Fangen zu spielen. Und obwohl uns das in der **Skyrim**-Geschichte nicht weiterbringt, ertappen wir uns dabei, wie wir die beiden kichernden Kinder durch die Gassen jagen. Kurz darauf stoßen wir auf den Elfenjäger Faendal, der heimlich in Camilla verknallt ist.

Die hat jedoch bereits einen anderen Verehrer, den Burschen

Wer hat dieses Inventar verbrochen?

Banditenhöhle plötzlich in einem Gang, der verdächtig nach Falle riecht. Wir schauen uns um und entdecken einen schief sitzenden Stein im Boden. Ein Druckschalter? Wir treten zur Probe mal vorsichtig drauf – und werden prompt von Pfeilen durchsiebt. Später in der Mission balancieren wir über knarrende Balken, weichen pendelnden Klingen aus und knobeln an riesigen Stein-

Skyrim merkt man seine überholte Technik an. Vor allem **Texturen** 1 und **Polygonanzahl** 2 sind nicht mehr zeitgemäß, und auch das **Wasser** 3 könnte heutzutage hübscher aussehen. Dafür überzeugen uns Beleuchtung und Weitsicht. Sträucher und **Bäume** 4 werden auch über weite Strecken hinweg detailliert dargestellt.



Sven, der sich laufend mit Liebesbriefen »einschleimt«, wie uns Faendal steckt. Der verzweifelte Elf bittet uns um Hilfe: Wir sollen Camilla eine gefälschte Nachricht unterjubeln, die Sven jegliche Chance zunichte machen und Faendal den Weg zu seiner Herzensdame ebnen würde. Eine schwierige Entscheidung, von denen das Spiel laut Pete Hines eine ganze Menge bieten soll. Ob die so folgenreich ausfallen wie etwa in **The Witcher 2**, können wir zwar noch nicht beurteilen, in eben erwähnter Liebesgeschichte beschert uns unsere Entscheidung aber immerhin einen loyalen Begleiter. Denn als wir Faendal helfen, erklärt er sich bereit, uns künftig im Kampf zu unterstützen. Die optionalen KI-Kameraden erinnern an **Fallout: New Vegas**. Mit dem praktischen Unterschied, dass wir in **Skyrim** Befehle nicht durch ein Kreismenü erteilen, sondern kontextsensitiv direkt in der Spielwelt. Klicken wir auf einen Felsen, nimmt Faendal dahinter Stellung. Wählen wir einen Gegner an, geht der Elf zum Angriff über. Ob und

Keine mitlevelnden Gegner mehr!

welche Begleiter wir im Verlauf um uns scharen, hängt ähnlich wie in **New Vegas** oder **Dragon Age** von unserer Spielweise, erfüllten oder ignorierten Quests sowie mitunter auch von unserem Geldbeutel ab.

Überhaupt soll uns **Skyrim** stets die Wahl lassen, wie wir vorgehen, wohin wir reisen und was wir tun. Oder eben nicht tun. Zumindest weitgehend, denn das Programm will den Spieler in gleich zweierlei Hinsicht führen. Zum einen streicht Bethesda die aus **Oblivion** bekannten und von vielen Rollenspielern gehassten mitlevelnden Gegner. Soll heißen: Wir können nicht mehr wie im



Neutrale Lebewesen wie dieser **Riese** greifen erst an, wenn wir uns aggressiv verhalten. Ist eher nicht zu empfehlen.

Vorgänger überall hingehen und auf jedes Monster eindreschen, weil es programmbedingt stets der Stufe unseres Helden entspricht. Stattdessen bekommen sämtliche Regionen und Feindtypen bestimmte Levels, also Schwierigkeitsstufen, zugeordnet, vergleichbar mit dem System aus **Fallout: New Vegas**. Wer also all zu forsch in Bereiche eindringt, die für seinen dürrt trainierten Helden noch nicht geeignet sind, der erhält dafür die entsprechende Quittung. Auch wenn dieses System ebenso wie die neue Talentverwaltung einen gewaltigen Umbruch in der **Elder Scrolls**-Serie bedeutet, sehen wir diese Entwicklung positiv. Denn sollte Bethesda die Balance hinbekommen (bislang nicht gerade eine Stärke des Studios), wird **Skyrim** als Rollenspiel nicht nur greifbarer, sondern auch motivierender. Wer von einem haushohen Riesen niedergeknüppelt wird, weil er ihm buchstäblich nicht gewachsen ist, der freut sich später im Spiel garantiert diebisch darüber, als hochgerüsteter, bestens ausgestatteter Superheld zurückzukehren und dem Koloss ordentlich auf die Zwölf geben zu können.

Punkt zwei in Sachen Spielerführung: Nicht nur die Hauptquests sollen uns besser durch **Skyrim** geleiten, auch diverse Nebenaufträge und sogar aufgeschnappte Gesprächsfetzen umstehender NPCs will Bethesda nutzen, um einen roten Faden durch die Spielwelt zu spinnen. Den bekommen wir bereits in Riverwood zu spüren, als eine scheinbar verwirrte Greisin einem Bürger von Drachenangriffen erzählt und dass man Whiterun, die Hauptstadt des Landes, deshalb bereits verbarrikadiert hätte. Wäre das Gerücht nicht schon Motivation genug, dort mal vorbeizuschauen, bekommen wir kurze Zeit später von Faendal aufgetragen, den Truchsess von Whiterun aufzusuchen – das weitere Vorgehen steht fest. Zwar könnten wir nun zu Fuß durch die Berge und eine weitläufige Tundra bis in die **Skyrim**-Metropole latschen. Die weit bequemere Variante ist aber, einen der neuen pendelnden Händler zu bezahlen, der uns automatisch zum Ziel kutschiert. Dieses Prinzip erinnert an Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft**: So steht in jeder Siedlung ein Kaufmann bereit, der gegen einen kleinen Obolus jeweils

Bossgegner wie dieser **Drachepriester** erfordern spezielle Taktiken. Ob Axt und Flammenzauber ausreichen?



Die Alchemie in Skyrim



Bethesda hat die aus **Oblivion** bekannte Alchemie überarbeitet. Zwar kann man nach wie vor jede Menge Zutaten sammeln, von Blättern über Gallenblasen bis hin zu herum-schwirrenden Libellen. Allerdings besitzt nun jeder Inhaltsstoff vier Eigenschaften, die man herausfindet, indem man ihn isst. Wer beispielsweise einen Pilz mampft, der kann entdecken, dass dieser giftig ist oder aber die Fähigkeit steigert, im Dunkeln zu sehen. Wenn wir dann an einem Alchemietisch drei Zutaten mit derselben Wirkung kombinieren, bekommen wir einen entsprechenden Trank. Wir können aber auch wild damit experimentieren, was bei unterschiedlichen Kombinationen herauskommt, und so neue Rezepte lernen. Neben Stärkungstränken lassen sich dadurch mitunter auch Waffengifte erfinden.

benachbarte Ortschaften ansteuert, woraus ein enorm praktisches Nahverkehrssystem entsteht. Natürlich findet auch die aus **Oblivion** bekannte (kostenlose) Schnellreisefunktion wieder ihren Weg ins Spiel. Die funktioniert aber nur mit Orten, die wir bereits zu Fuß entdeckt haben.

In Whiterun angekommen, stehen wir vor einem gewaltigen Burgtor – und einem schlecht gelaunten Wachmann, der uns nicht einlassen will. Abermals haben wir die

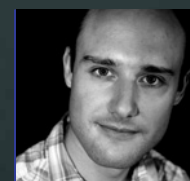
Wahl: Bestechen wir den Mann? Gaukeln wir ihm vor, eine dringende Nachricht überbringen zu müssen? Oder hauen wir ihm einfach unseren Schwertkolben auf den Quadratschädel? Wir entscheiden uns für die diplomatische Lösung, verhandeln ein wenig über die Höhe unseres Obolusses und dürfen schließlich eintreten. Innerhalb der mächtigen Mauern blicken wir auf schnuckelige Steinhäuser mit hübsch verzierten Holzdächern sowie eine eindrucksvolle Festung, die am anderen Ende der

Stadt auf einem Hügel thront. Wir fühlen uns ein wenig an Rohans Hauptstadt Edoras aus **Der Herr der Ringe** erinnert. Aber anders als die Tolkien-Vorlage ist Whiterun in zwei Lager gespalten, die sich um die Herrschaft Skyrim streiten. Es dauert keine fünf Minuten, da werden wir bereits zwischen die Fronten gezerrt: Ein Söldner spricht uns an, fragt uns, zu wem wir stehen und will uns kurzerhand rekrutieren. Wir machen auf unwissend, geben vor, nur auf der Durchreise zu sein und bekommen prompt die dringende Warnung verpasst, ja nicht mit dem Feind zu kollaborieren. Die angespannte Lage zieht sich durch die ganze Stadt. Händler geben sich argwöhnisch, Bürger tuscheln hinter vorgehaltener Hand von grausamen Vorkommnissen im Ort. Über allem liegt ein Gespinnst aus Misstrauen, Denunziantentum und Angst. **Skyrim** schafft es vorbildlich, durch solche Details Spannung zu erzeugen und uns anzuheizen: Was geht in Whiterun vor? Gab es hier wirklich einen Angriff von Drachen? Und warum sollen wir überhaupt zum Truchsess? Doch gerade als wir zur Festung marschieren, springt Pete Hines dazwischen. Zu viel würden wir von der Geschichte erfahren, zu riskant wären etwaige Story-Spoiler. Wiederum unbefriedigend, aber diesmal helfen weder Diskussionen noch geschickt platzierte Provokationen, unsere Zeit in **Skyrim** ist für dieses Mal endgültig um. Eine schöne Zeit, dieser halbe Tag, vollgepackt mit Abenteuer, fordernden Kämpfen, motivierendem Talenttraining und unterhaltsamen Quests, aber auch mit einigen Stolpersteinen bei der Bedienung und dem Inventar-Management. Bethesda sollte die verbleibenden Wochen nutzen, um seinem Epos den letzten Schliff zu verpassen. Wir sind äußerst zuversichtlich und zählen bereits die Tage bis zum 11. November. **DM**

The Elder Scrolls 5: Skyrim

SPIELWELT	linear	offene Welt
SPIELSTIL	Kampf	Dialoge & Rätsel
TALENTSYSTEM	einfach	komplex
KAMPFSYSTEM	Action	Taktik
HELDENZEICHNUNG	schwach	stark

Kurzfazit: Skyrim setzt auf eine offene Welt, Entdeckerdrang und motivierende Talentverwaltung. Serienveteranen werden eventuell diverse Design-Änderungen sauer aufstoßen. Allerdings fällt Skyrim dadurch auch greifbarer und zugänglicher aus als Oblivion.

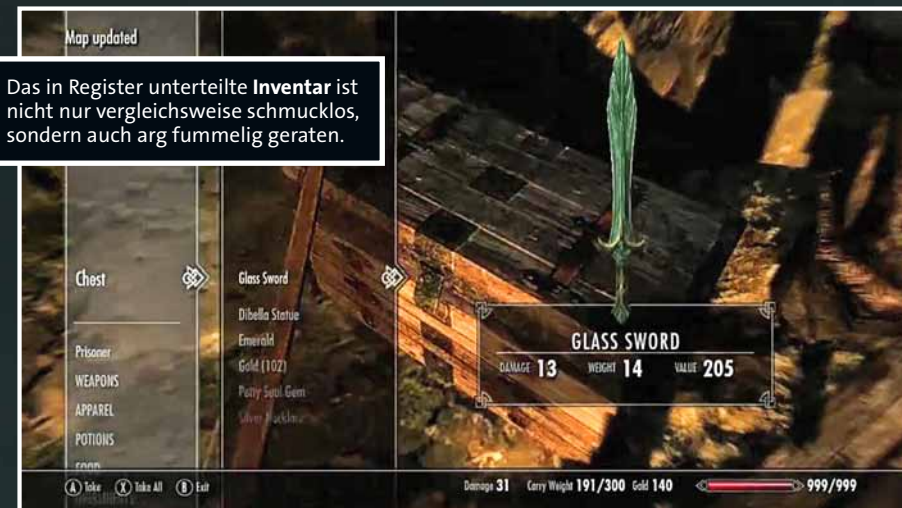


Eine Welt zum Eintauchen

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ich gebe zu: Ich mochte Oblivion nicht. Weil mir die Welt zu künstlich erschien und mit-levelnde Gegner das Gefühl eines Rollenspiels, eines sich entwickelnden Helden, zu-nichte machten. Warum soll ich meinen Recken trainieren, ihn verbessern, wenn sich das kaum auf das Spiel, also die Gegner und Kämpfe, auswirkt? Skyrim macht beides besser und fesselte mich auch deshalb bereits innerhalb weniger Minuten felsenfest an den Monitor. Klar, es wird sich noch zeigen müssen, ob die Geschichte um einen Bürgerkrieg und fiese Drachen wirklich motiviert und ob Bethesda die Spielbalance hinbekommt – beides nicht gerade die herausragenden Stärken des Studios. Doch ich bin zuversichtlich, dass die Jungs ihr ambitioniertes Ziel erreichen: mit Skyrim ein Rollenspiel allererster Güte abzuliefern und die Elder-Scrolls-Serie mehr als würdig fortzusetzen.

Potenzial: Ausgezeichnet



Das in Register unterteilte **Inventar** ist nicht nur vergleichsweise schmucklos, sondern auch arg fummelig geraten.

Rollenspiel-Hoffnungen 2012

Mass Effect 3

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)
Termin: **8.3.2012** Status: **zu 85 % fertig**

Mit **Mass Effect 3** erscheint im März des kommenden Jahres der Abschluss der Rollenspiel-Trilogie um Commander Shepard. Zu Beginn des Spiels fallen die fiesen Reaper in die Milchstraße ein und verwüsten die Erde. In Szene gesetzt wird das Ganze in einem bombastischen Effektfirewerk, zahlreiche Gänsehautmomente inklusive. Das Universum entwickelt sich, wird düsterer, erwachsener, und das Überleben seiner Bewohner steht auf Messers Schneide.

Das Besondere an der **Mass Effect**-Serie ist seit jeher die Kombination aus actionlastigen Kämpfen und exzellent geschriebenen und gesprochenen Dialogen. Das Kunststück dabei: Obwohl über weite Teile des Spielablaufs geschossen wird und das Charactersystem eher rudimentär anmutet, fühlt es sich dennoch in jedem Bit und Byte wie ein echtes Rollenspiel an. Denn durch unsere Entscheidungen beeinflussen wir spürbar den Fortgang der Handlung und verschmelzen nach kurzer Zeit mit unserem Helden. Versuchen wir ein Kind inmitten der chaotischen Apokalypse des Angriffs der Reaper zu retten oder lassen wir es einfach zurück? Immer wieder stehen wir vor solchen moralischen Zwickmühlen. Je nachdem, wie wir

uns entscheiden, entwickeln wir uns entweder zum Gutmenschen oder zum intergalaktischen Finsterling. Einer unserer Begleiter stirbt in Teil 1? Dann müssen wir damit auch in den Nachfolgern leben. Das fällt uns so schwerer, da uns die Kameraden ans Herz wachsen. Wir nehmen Anteil an ihrem Schicksal, lösen gemeinsam Aufgaben oder gehen sogar Liebschaften ein.

Dadurch, dass wir in jedem der **Mass Effect**-Teile denselben Helden steuern und dank Speicherstand-Import auch unsere Entscheidungen mitnehmen, haben wir das Gefühl, als Akteur an einem realen Konflikt teilzunehmen. Das gipfelt in einem ausgesprochen emotionalen Spielerlebnis und macht **Mass Effect** zu einer besonderen Spielereihe. Mit dem dritten Teil der Serie

Verwandte Spiele



The Witcher 2
(87 Punkte, GS 07/11)
Entwickler: CD Projekt
Obwohl in einem Dark-Fantasy-Szenario angesiedelt, teilt The Witcher 2 die düstere Grundstimmung und die Entscheidungsfreiheit mit Mass Effect 3.



Deus Ex 3
(85 Punkte, GS 10/11)
Entwickler: Eidos Montreal
Eidos' SciFi-Thriller setzt wie Mass Effect 3 auf eine clevere Geschichte sowie eine coole Hauptfigur. Deus Ex 3 lässt allerdings mehr Vorgehensweisen zu.

endet die Geschichte um Commander Shepard. Laut Aussagen vom Entwickler Bioware bleibt uns das **Mass Effect**-Universum allerdings erhalten. Wir sind gespannt, ob künftige Spiele auch ohne Shepard die Faszination der **Mass Effect**-Reihe erben.

Mass Effect 3

SPIELWELT

linear offene Welt

SPIELSTIL

Kampf Dialoge & Rätsel

TALENTSYSTEM

einfach komplex

KAMPFSYSTEM

Action Taktik

HELDENZEICHNUNG

schwach stark

Kurzfazit: Das actionlastige Mass Effect 3 schickt den Spieler durch eine frei erkundbare Galaxis, erzählt seine packende Geschichte aber vorrangig in Schlauchlevels. Dank dem stark gezeichneten Helden verzeihen wir aber sogar das simple Talentsystem gerne.



Shepards **Waffen** rüsten wir mit bis zu zwei Upgrades auf – auch mitten im Gefecht.



Am Anfang von Mass Effect 3 kämpfen wir gegen **Cerberus-Agenten**.

Im November erscheint mit Skyrim ein potenzieller Rollenspiel-Hit. Doch auch abseits von Bethesdas Fantasy-Epos bekommen Genre-Fans demnächst jede Menge Abenteuer geboten. Wir stellen Ihnen drei der härtesten Skyrim-Konkurrenten vor und gehen auf die Besonderheiten der einzelnen Spiele ein. Von Kevin Stich

Mit Kapitän Stahlbart an unserer Seite kloppen wir auf altbekannte Gegner: kreischende Scavenger.



Auch in Risen 2 baut Piranha Bytes die Spielwelt wieder mit viel Liebe zum Detail. Die Bretter dieses Hauses wirken wie von Hand vernagelt.

Risen 2

Genre: Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Piranha Bytes (Risen, GS 11/09: 87 Punkte)
Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 70 % fertig

Helden haben es nicht leicht! Wer wüsste das besser als der namenlose Recke aus **Risen 2**. Denn obwohl er am Ende des ersten Teils die Dinge – unter Aufopferung eines Auges – scheinbar zum Guten wenden konnte, wurde die dunkle Bedrohung der **Risen**-Welt längst noch nicht gebannt. Mittlerweile sind zehn Jahre vergangen, und wir treffen unseren Helden im Küstenstädtchen Caldera wieder. Fiese Monster durchstreifen das Festland, und nicht minder fiese Meeresungeheuer blockieren die Häfen der Menschenstädte. Frustriert hat unser Recke einen Berufswechsel vollzogen: vom einsamen Helden zum noch einsameren Trinker. Das bleibt nicht folgenlos, denn einen Großteil seiner im ersten **Risen** erworbenen Fertigkeiten hat er inzwischen wieder vergessen. Wir starten unser Abenteuer also als unbedarftes halbes Hemd mit Verbesserungspotenzial – so kennen wir das von Piranha-Bytes-Spielen.

In **Risen 2** erforschen wir eine weitläufige Inselwelt, sammeln Gegenstände ein, führen teils derbe Dialoge und lösen zahlreiche Quests. Im weiteren Spielverlauf übernehmen wir auch Aufträge für verschiedene Fraktionen und gewinnen an Ansehen. Passend zum neuen, karibisch angehauchten

Szenario treffen wir auf Piraten, nutzen Schusswaffen und fechten Duelle mit dem Degen aus. Um Neulinge stärker an die Hand zu nehmen, soll das erste Viertel der Spielzeit deutlich linearer verlaufen, als wir das etwa von **Gothic 3** oder dem ersten **Risen** kennen. Danach »öffnet« sich die Spielwelt, und wir dürfen sie nach Lust und Laune erkunden. Dank eines eigenen Schiffes samt Crew stellt auch das Meer kein Hindernis dar. Und wer mag, der nimmt auf seinen Landgängen ein Mitglied der Besatzung mit.

Die Atmosphäre von **Risen 2** erinnert schon jetzt stark an die alten **Gothic**-Spiele. Da wird geflucht, NPCs lassen raue Sprüche los, und bei Streitereien wird auch gerne nach handfesten Lösungen gesucht. **Risen 2** scheint also all das zu bieten, was sich die

Verwandte Spiele



Two Worlds 2
(85 Punkte, GS 01/11)
Entwickler: Reality Pump
Two Worlds 2 ist ein prall gefülltes Fantasy-Abenteuer mit einer großen, liebevoll gestalteten Spielwelt, aber einer eher sporadisch erzählten Haupthandlung.



Fallout: New Vegas
(88 Punkte, GS 12/10)
Entwickler: Obsidian
Trotz seines düsteren Endzeitszenarios bietet Fallout: New Vegas eine äußerst glaubwürdige Spielwelt, randvoll mit spannenden Quests. Und viel Humor.

Fans davon erhoffen. Wir sind gespannt, ob sich die alten Tugenden (offene Spielwelt, derbe Dialoge, raue Atmosphäre) mit einem neuen, frischen Spielgefühl (stärkere Spielerführung, mehr Komfortfunktionen) erfolgreich verheiraten lassen.

Risen 2

SPIELWELT

linear offene Welt

SPIELSTIL

Kampf Dialoge & Rätsel

TALENTSYSTEM

einfach komplex

KAMPFSYSTEM

Action Taktik

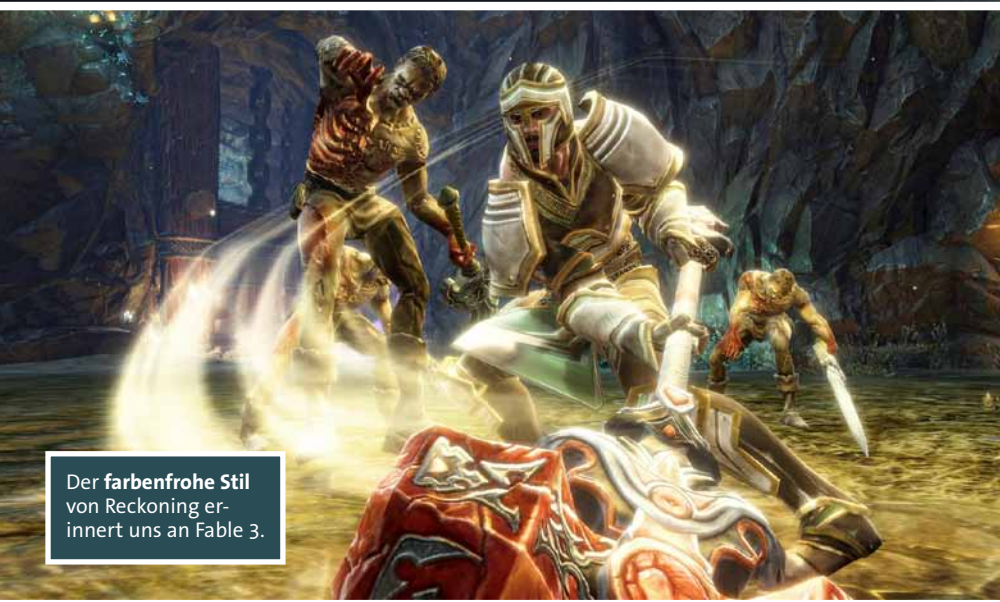
HELDENZEICHNUNG

schwach stark

Kurzfazit: Eine offene Spielwelt, bevölkert von raubeinigen Piraten und fanatischen Inquisitoren. Das klingt ganz nach einem typischen Piranha-Bytes-Spiel. Auch der Held ist serientypisch zwar nicht besonders tief gezeichnet, als Sympathieträger taugt er aber allemal.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Big Huge Games (Age of Empires 3: Asian Dynasties, GS 12/07: 88 Punkte) Termin: 10.2.2012 Status: zu 80 % fertig



Der farbenfrohe Stil von Reckoning erinnert uns an Fable 3.

Was für ein enorm sperriger Name: **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Tatsächlich verbirgt sich dahinter aber ein ambitioniertes Rollenspiel-Projekt, das von Branchengrößen realisiert wird. Ken Rolston, der einst **Oblivion** und **Morrowind** als Lead Designer betreut hat, verantwortet das Game-Design. Für die Geschichte zeichnet der Autor R.A. Salvatore (**Dunkelfelf-Trilogie**) verantwortlich, und der Zeichner der **Spawn**-Comics, Todd McFarlane, ist ebenfalls involviert.

Im Kern ist **Reckoning** ein Action-Rollenspiel, in dem es darum geht, Monster zu vertrimmen, im Level aufzusteigen und Ge-

genstände sowie Gold zu hamstern. Damit das nicht langweilig wird, werden die Gegenstände genau wie in **Diablo** oder **Borderlands** vom Programm zufallsgeneriert und haben zuweilen magische Eigenschaften. Mit gefundenen Edelsteinen lassen sich die Waffen weiter aufwerten. Gute Ausrüstung allein reicht allerdings nicht. Um wirklich effektiv im Kampf zu sein, setzen wir Kombos ein, die sich aus Hieben und Zaubersprüchen zusammensetzen.

Eine Besonderheit von **Reckoning** ist die offene Spielwelt, die wir ähnlich wie in **Skyrim** nach Lust und Laune erkunden, auch wenn der Spieler wohl stringenter geführt wird. Grafisch erinnert uns das Spiel an den bunten, frischen Stil von **Fable** und präsentiert sich in satten Farben. **Kingdoms of Amalur** ist allerdings deutlich weniger verspielt und einen Tick düsterer als etwa **Fable 3**. Das Konzept und die grundsätzliche Mechanik von **Reckoning** machen schon jetzt einen guten Eindruck. Ob das Rollenspiel auch eine spannende Geschichte erzählt, steht indes noch in den Sternen. **KES**



Bossgegner wie dieser erfordern spezielle Taktiken. Wehe dem, der seine Kombos nicht beherrscht.

Verwandte Spiele



Fable 3
(82 Punkte, GS 08/11)
Entwickler: Lionhead Studios
Fable 3 setzt auf eine bunte Comic-Optik, schrilligen Humor und schnelle Action. Besonders die vielen Details sind ein herausstechendes Merkmal des Spiels.



Dungeon Siege 3
(80 Punkte, GS 07/11)
Entwickler: Obsidian
Mit einem angenehmen flotten Kampfsystem und einer brauchbaren Geschichte bietet Dungeon Siege 3 rund 15 Stunden leichte Rollenspielkost.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

SPIELWELT	linear	offene Welt
SPIELSTIL	Kampf	Dialoge & Rätsel
TALENTSYSTEM	einfach	komplex
KAMPFSYSTEM	Action	Taktik
HELDENZEICHNUNG	schwach	stark

Kurzfazit: Reckoning verspricht ein interessantes Rollenspiel mit actionlastigen Kämpfen und einer großen Spielwelt zu werden. Das, was wir bisher vom Spiel gesehen haben, lässt darauf schließen, dass der Held eher Itemträger als eine echte Identifikationsfigur wird.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
NEU	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	B-Alive	11/11	Passabel	13. Oktober 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
UPDATE	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11, 10/11	Sehr gut	17.11.2011
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/11	–	15. November 2011
	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11, 10/11	Ausgezeichnet	21. Oktober 2011
UPDATE	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	Dice	03/11, 08/11, 11/11	Ausgezeichnet	27. Oktober 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11	–	2012
NEU	Counter-Strike: Global Offensive	Taktik-Shooter	Hidden Path	11/11	–	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	Vigil Games	09/11	–	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	–	–	1. Quartal 2012
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/10, 01/11, 07/11	Ausgezeichnet	4. Quartal 2011
	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11	–	2012
	DotA 2	Strategiespiel	Valve	–	–	2012
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft Reflections	–	–	30. September 2011
UPDATE	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	06/11, 08/11, 10/11, 11/11	Ausgezeichnet	11. November 2011
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2011
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	Fifa 12	Sportspiel	EA Sports Canada	–	Ausgezeichnet	29. September 2011
	Fussball Manager 12	Manager	Bright Future	–	–	20. Oktober 2011
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	Arenanet	07/10, 10/10, 05/11, 09/11	Ausgezeichnet	2011
NEU	Geheimakte 3	Adventure	Animation Arts	11/11	–	2012
	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
	Jagged Alliance: Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	–	–	Januar 2012
UPDATE	L.A. Noire	Action-Adventure	Team Bondi	09/11, 11/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	10. Februar 2011
	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11	–	8. März 2012
UPDATE	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09	–	März 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	2. Quartal 2012
	Might and Magic Heroes 6	Rundenstrategie	Black Hole	10/10, 03/11, 09/11	Sehr gut	13. Oktober 2011
	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/11	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
	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami Tokyo	–	Ausgezeichnet	29. September 2011
	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
	Stronghold 3	Aufbauspiel	Firefly	09/10, 10/11	Sehr gut	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	1. Quartal 2012
	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	10. Februar 2012
UPDATE	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	April 2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
UPDATE	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	4. Quartal 2011
	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

Battlefield 3 bietet erstmals in der Hauptserie eine Einzelspieler-Kampagne. Was die taugt, erfahren Sie in unserer Preview.

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 Oktober

Die Vieh Chroniken	Crimson Cow	06.10.2011
Disciples 3: Resurrection	Kalypso	06.10.2011
Rage	Bethesda	07.10.2011
WRC 2	Black Bean Games	07.10.2011
Cities XL 2012	dtp	07.10.2011
Airline Tycoon 2	Kalypso	13.10.2011
Might & Magic Heroes 6	Ubisoft	13.10.2011
Die Sims 3: Einfach Tierisch	Electronic Arts	14.10.2011
Stronghold 3	Ubisoft	14.10.2011
Serious Sam 3: BFE	dtp	18.10.2011
Jagged Alliance: Back in Action	bitComposer	20.10.2011
Fussball Manager 12	Electronic Arts	20.10.2011
Batman: Arkham City	Warner Bros.	21.10.2011
Battlefield 3	Electronic Arts	27.10.2011
Take on Helicopters	-	Oktober 2011
Orcs Must Die!	-	Oktober 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	Mass Effect 3	↑	5
5	Anno 2070	↓	4
6	Star Wars: The Old Republic	↑	7
7	Batman: Arkham City	↑	9
8	Risen 2: Dark Waters	—	8
9	Assassin's Creed: Revelations	↑	11
10	Guild Wars 2	—	10
11	Call of Duty: Modern Warfare 3	↑	16
12	Starcraft 2: Heart of the Swarm	—	12
13	Rage	—	13
14	FIFA 12	↑	27
15	Bioshock Infinite	↓	14
16	Aliens: Colonial Marines	↑	18
17	Half-Life 2: Episode 3	↓	15
18	Dragon Age 3	↑	25
19	Grand Theft Auto 5	↓	17
20	ARMA 3	↑	26
21	Stronghold 3	↑	28
22	Doom 4	↑	Neu
23	Darksiders 2	↑	30
24	Borderlands 2	↑	29
25	Max Payne 3	↓	21

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 10/11

Battlefield 3

Wir haben eine neue Solo-Mission angespielt und sind begeistert, wie intensiv der Shooter seine Herzschlag-Einsätze inszeniert. Von Tobias Veltin

➕ Stärken

- + intensive Atmosphäre
- + fantastischer Sound
- + tolle Animationen und Effekte

➖ Schwächen

- Hält die Kampagne das hohe Niveau?

Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: DICE (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)
Termin: 27.10.2011 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7279 Auf DVD: Trailer

Karl Magnus Troedsson sieht aus wie der Geschäftsführer der Ikea-Filiale Stockholm-Süd: ein schmaler, schwedischer Brillen- und Anzugträger. Doch dann öffnet er den Mund und blafft: »Battlefield 3 wird das größte, dickste und fetteste Ding, das wir jemals gemacht haben!« Klar, Troedsson arbeitet nicht als Filialleiter beim Presspanmöbelmacher, sondern als General Manager beim Entwickler DICE. Auf Einladung von Publisher Electronic Arts sind wir zu einem **Battlefield 3**-Event nach Paris gereist, um Troedssons vollmundiges Versprechen zu überprüfen und erstmals eine Solo-Mission des Schweden-Shooters anzuspüren. Und zwar keine altbekannte Mission, sondern eine komplett neue.

Der Einsatz »Operation Guillotine« beginnt in den Außenbezirken der iranischen Hauptstadt Teheran. Wir stecken in der Uniform von Sergeant Blackburn, der zusammen mit seinem Trupp den nördlichen Bereich der Metropole sichern und sich mit einer weiteren Einheit treffen soll. »In dieser Mission kommt es zum ersten großen Gefecht zwischen den US-Truppen und

der PLR«, verrät uns Troedsson. Die PLR also, die von DICE erdachte iranische Widerstandsarmee. Na gut, los geht's!

Zunächst ist's aber finster – nur die Sterne und ein paar Taschenlampen beleuchten die Szenerie, als Blackburn und seine Einheit

auf einem Hügel vor Teheran Stellung beziehen. In der Ferne sind Schüsse und gedämpfte Explosionen zu hören. Blackburns Trupp robt bäuchlings bis zur Hügelspitze, bespricht die letzten taktischen Feinheiten und verständigt sich noch einmal mit dem Hauptquartier. In unserer Version allerdings



Die Soldaten glänzen mit geschmeidigen Animationen.



Der **Trupp** bezieht Posten. Gleich beginnt der Sturmangriff auf das Parkgelände in Teheran.

nur in französischer Sprache, weswegen wir nicht allzu viel vom Gespräch mitbekommen. Die Missionsziele kapieren wir aber doch: Unser Trupp soll mit dem Mörser (frz.: »le mortier«) den Startschuss zum Angriff (»l'attaque«) geben, allerdings erst am Fuß der Anhöhe (»au pied de la colline«).

Also schultern wir den zusammengeklappten Mörser, rennen gemeinsam mit unserem Trupp den Hügel hinunter. Vor uns erstreckt sich die spärlich beleuchtete Stadt. Darüber kreisen amerikanische Jets, die Raketen in die Häuserschluchten jagen und Flakfeuer ausweichen. Der Kampf um Teheran ist schon in vollem Gange – und begrüßt auch uns mit einem Inferno. Mörserfeuer prasselt nieder, direkt vor uns zerreißt eine gewaltige Explosion die Nacht, Staub spritzt in den nächtlichen Himmel, dichter Rauch nimmt uns die Sicht. So viel zum Thema »Überraschungsangriff«.

Noch ganz benommen von der Detonation taumeln wir weiter zum Fuß des Hügels und pflanzen unseren Mörser direkt vor die Stadtmauer. Zeit, das Zeichen für den Angriff zu geben. »Achtung, in Deckung!«, brüllt unser Soldatenkollege und lädt die Leuchtmunition. Die grünlich schimmernde Signalkugel zischt in den Himmel. Es geht los! Ein Kamerad hievt uns per Räuberleiter auf die andere Seite der Mauer, im Sprung können wir die geschmeidig animierten Arme und Beine unseres Alter Egos sehen und fühlen uns spontan ans hervorragend animierte **Mirror's Edge** erinnert. Logisch, das war ja auch von Dice.

Auf der anderen Seite der Mauer lassen wir uns erstmal zum Picknick nieder – ha, denkste! Wir hetzen in Richtung eines Kanals, als uns plötzlich Projektile um die Ohren zischen. Instinktiv werfen wir uns auf

den Boden und suchen die Quelle des bleiernen Willkommensgrüßes. Da sind sie ja, die ersten Gegner! Wir feuern ein paar Salven gen Feind. Unsere Kugeln verfehlen ihr Ziel, wir sprinten vorsichtshalber weiter und kauern uns hinter einen Stein. Während unsere Kollegen Sperrfeuer geben, wagen

So schön wurden wir noch nie durch Teheran getrieben

wir uns wieder hervor und erwischen zwei Feinde, die sofort zu Boden gehen. Also weiter, durch einen engen Kanal.

Getrieben von Schreien, Schusswechseln und fernen Kanonenschlägen hetzen wir durch die Asphalttröhre und biegen um eine Ecke, als uns plötzlich gleißendes Licht blendet – Suchscheinwerfer! Blind feuern wir in die Richtung der Lichtquelle, Kugeln pfeifen, panisch ziehen wir uns ein paar Meter zurück, nur um dann von unserem Trupp wieder nach vorne gedrängt zu werden. Wir feuern weiter, immer in Richtung Feind. Wie viele Gegner dort warten, können wir aber nicht ausmachen. Das Zielen über Kimme und Korn funktioniert indes hervorragend, sehr schnell haben wir ein Dutzend PLR-Schergen niedergestreckt.

Okay, der Kanal ist sauber, wir stürmen eine Treppe hinauf und gelangen in einen weitläufigen Park, der ebenfalls schwer bewacht ist. Direkt in der Spielansicht wird auf dem HUD ein Maschinengewehrnest auf einer Brücke markiert, dessen prasseln des Sperrfeuer einen Teil unserer Einheit niederhält. Kurzerhand schleudern wir eine Granate in Richtung Geschütz, eine dumpfe Explosion später purzeln Sandsäcke, Geröll



Waldidylle mit **Panzern**: Die Szenerie wirkt in **Battlefield 3** oft extrem realistisch.



In »Operation Guillotine« stürmen wir über einen Hügel gen Teheran ...



... geraten mit unserem Trupp unter feindlichen Mörserbeschuss ...



... pflanzen unsererseits einen Mörser auf, den ein Kamerad lädt ...



... überwinden die Stadtmauer per Räuberleiter ...



... kämpfen uns durch einen engen Kanal ...

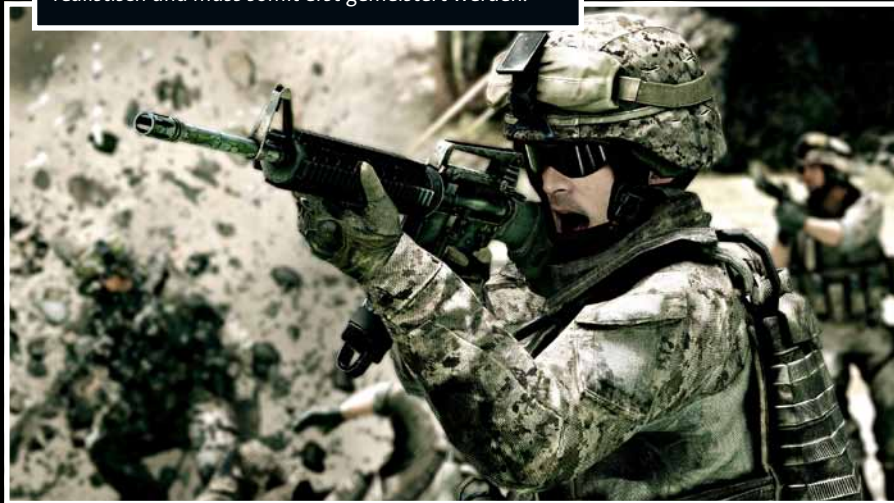


... heben in einem weitläufigen Park ein MG-Nest aus ...



... und erledigen Feinde hinterücks mit dem Messer.

Jede der **Waffen** in Battlefield 3 verzieht beim Abfeuern realistisch und muss somit erst gemeistert werden.



und Gegner vom Übergang – wir haben offensichtlich gut gezielt.

Doch **Battlefield 3** lässt uns auch jetzt keine Atempause. Aus den Gebäuden auf der anderen Seite des Parks strömen weitere Gegner, schemenhafte Gestalten, die wir in der Dunkelheit nur schwer ausmachen können. Mündungsfeuer blitzt auf, ein großer Stein muss erneut als Deckung herhalten. Wir schicken ein paar weitere Salven gen Feind und sind fasziniert, wie die Waffe jederzeit realistisch in bestimmte Richtungen verzieht – die Knarren in **Battlefield 3** sind richtige Biester und wollen klug eingesetzt werden. Deswegen klaben wir lieber ein anderes Modell auf, das ein erledigter Gegner fallen gelassen hat. Warum? Die neue Knarre hat ein praktisches Rotpunktvisier! Damit zielt es sich gleich etwas ruhiger, sodass wir auch die letzten Feinde im Park zielsicher ausknipsen können.

Na bitte, jetzt müssen wir uns nur noch mit der zweiten Einheit treffen. Blöd nur, dass die auf der anderen Seite einer Häuserzeile festsetzt. Zur Sicherheit wirft der Kollege vor uns eine Brandgranate durch ein offenes Fenster. Kabumm! Glassplitter prasseln herab, Flammen züngeln aus dem aufgerissenen Fenster. Direkt vor uns fällt eine

brennende Leiche auf den Asphalt. Noch leicht schockiert von diesem Anblick macht uns **Battlefield 3** erneut klar, dass die Zeit drängt, denn unser Trupp tritt bereits die Tür des Gebäudes ein. So treibt uns das Spiel durch die Mission, was sich jedoch in keiner Sekunde künstlich anfühlt, sondern ausgesprochen intensiv.

Auch im Häuserinneren fällt uns wieder auf, wie detailliert die Animationen unserer Kollegen ausfallen. Dafür ist nicht nur die Frostbite-2-Engine verantwortlich, Dice hat auch bei den Kollegen von EA Sports abgeschaut. »Wir wollten die besten Animationen überhaupt, und die Kollegen von Fifa,

Das Ohr spielt mit

NBA & Co. sind in diesem Bereich ganz weit vorne«, erklärt Troedsson. Der Übergang vom Ducken zum Auf-dem-Bauch-Kriechen ist jetzt nicht mehr abgehakt, stattdessen fließen die Bewegungen ineinander. Auch das Laufen sieht wesentlich natürlicher und geschmeidiger aus als etwa in den Vorgängern. Oder in **Call of Duty**.

Allzu viel gelaufen wird allerdings gerade nicht, im Gebäude bewegen wir uns vor-

Beim Blick vom Hügel auf **Teheran** zeigt sich, welch gewaltige Umgebungen die Frostbite-2-Engine darstellen kann.



Auf der Multiplayer-Karte »Caspian Border« kommt's zu einer **Panzerschlacht**.



Auch in der Kampagne dürfen Sie Kettenkolosse steuern, etwa in der Mission »Thunder Run«, in der sich ein Panzertrupp durch die iranische Wüste kämpft.



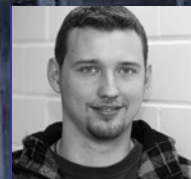
sichtig vorwärts, die durchgeladene Schrotflinte im Anschlag. So öffnen wir Türen, sichern Räume und weiden uns an optischen Schmankerln wie Lichtfinger, die durch ein Kellerfenster tasten und Staubpartikel vor unserer Nase tanzen lassen. Als wir eine weitere Tür passieren wollen, knallt sie uns direkt ins Gesicht – ein Gegner hatte dahinter gewartet! Wir fallen in Zeitlupe zurück, und noch während unser dunkel gekleideter Feind seine Waffe zu heben versucht, durchsiebt ihn ein Schuss aus unserer Schrotflinte. Klar, solche Zeitlupen-Sequenzen kennen wir aus **Call of Duty**, sie intensivieren das Geschehen aber allemal. So, der Weg zur anderen Einheit ist frei und der spielbare Abschnitt zu Ende.

Obwohl der Missionsteil nur knapp fünf Minuten gedauert hat, demonstriert er be-

reits eindrucksvoll die eindeutigen Stärken von **Battlefield 3**. Die Schießereien spielen sich klasse, die Atmosphäre ist grandios, und die Optik geizt nicht mit Details und schicken Effekten wie Explosionen. Die Gefechte sind dadurch dermaßen intensiv, dass wir's gar nicht erwarten können, den Rest der Kampagne zu erleben. Dass **Battlefield 3** derart gut funktioniert, liegt auch an einem: dem Sound. Wie eine Lawine donnert die Kulisse in die Gehörgänge und reißt uns mit. Unglaublich, wie klar und druckvoll Schüsse klingen, wie genau sich Gegner orten lassen, wie Explosionen in den Ohren klingen, wie uns allein die Umgebungsgeräusche in die Enge treiben und den Kopf einziehen lassen.

Es ist erstaunlich, wie sehr die Intensität des Kampfgeschehens allein durch die

akustische Qualität noch einmal deutlich steigt. Beim Wechsel von Außen- in Innenbereiche wird die Kulisse sofort eine andere – sämtliche Kampfgeräusche draußen sind gedämpft, die Stimmen hallen mehr, zeitweise hören wir sogar die Atemgeräusche unseres Soldaten. All das ist kein Wunder, Dice hat einen enormen Aufwand in die Sound-Aufnahmen gesteckt. »50 Prozent des Spielerlebnisses passiert über die Ohren«, begründet Karl Magnus Troedsson. Recht hat der Mann. Und Dice ist drauf und dran, mit **Battlefield 3** nicht nur das größte, dickste und fetteste Paket der Seriengeschichte zu schnüren, sondern vor allem auch das beste. Tobias Veltin / GR



Packend!

Tobias Veltin
Redakteur

Okay, auch Battlefield 3 folgt dem altbewährten Call-of-Duty-Muster: Ich laufe durch einen Schlauch, in dem alles explodiert. Spielmechanisch gab's in Paris keine Revolution zu sehen. Doch selten zuvor hat mich ein Spiel mit seiner Inszenierung und vor allem seiner Soundkulisse derart umgehauen. Schon die knapp fünf Minuten Kampagne zeigen deutlich, dass hier ein ausgesprochen intensives Solo-Abenteuer auf uns zukommt. Der Sound ist schlicht und ergreifend Wahnsinn, die Intensität der Schusswechsel hervorragend, und vor allem der akustische Kontrast zwischen Innen- und Außenlevels gefällt mir. Wenn die Kampagne dieses hohe Niveau durchgehend hält, wird Battlefield 3 auch ein Fest für Solisten.

Potenzial: Ausgezeichnet

Kluge Kameraden: Die **KI-Kollegen** verhalten sich clever, gehen in Deckung und nehmen Feinde selbstständig unter Feuer.

L.A. Noire

Hat Rockstar alle Spuren der Konsolen-Vergangenheit in der PC-Version von L.A. Noire verwischt? GameStar ermittelt. Von Daniel Feith

Angespielt

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

GameStar.de/Quicklink/7476

Brendan McNamara ist eine der schillerndsten Figuren der Spielebranche. Der cholerische Studiochef des australischen Entwicklers Team Bondi ist bei seinen Mitarbeitern gefürchtet, steckt aber als Visionär hinter einem der ungewöhnlichsten Spiele der letzten Jahre: dem »Detective Thriller« **L.A. Noire**. Der Mix aus Detektiv-Adventure und Actionspiel bestach schon beim Konsolen-Verkaufsstart im Frühling 2011 mit

grandiosen Gesichtsanimationen und stilicherer Atmosphäre, litt aber unter der altbackenen Grafik und dem Mangel an spielerischer Abwechslung: Der Mix aus Indizien-suche und Dialogen verläuft immer gleich. Ende des Jahres soll **L.A. Noire** für den PC erscheinen – mit aufgebohrter Optik, Maussteuerung und optionalem 3D-Modus. Außerdem enthält der PC-Krimi alle DLC-Episoden. Beim Publisher Rockstar konnten wir den Download-Fall »Nicholsons Galvanisierung« schon mal probespieren.

Howard Hughes war eine der schillerndsten Figuren des Los Angeles der 1940er Jahre. Der Filmproduzent, Playboy und Luftfahrtpionier war als Visionär und Geldgeber verantwortlich für die Entdeckung von Hollywood-Starlets wie Jane Russell, die Rettung der Filmproduktionsfirma RKO und die Konstruktion der »Spruce Goose«, dem Transportflugzeug mit der bis heute größten Flügelspannweite. Von der ist auch **L.A. Noire**-Hauptdarsteller Cole Phelps beeindruckt, als ihn nach der Explosion einer

+ Stärken

- + erwachsene Geschichte
- + ungewöhnliches Spielprinzip
- + herausragende Gesichtsanimationen
- + alle Fälle und Bonusmissionen
- + praktische Social-Club-Einbindung

- Schwächen

- keine »echte« Maussteuerung
- 3D-Modus nur in Third-Person-Sicht brauchbar
- Grafik nicht ganz taurisch

Was weiß Fred Nicholson? In den Ruinen seiner Chemiefabrik stellt sich der Industrielle den Fragen von Detective Phelps.





Howard Hughes Transportflugzeug
»Spruce Goose«: Die Spurensuche in
dem Hangar dauert einige Zeit.



Der Immobilienhai **Leland Monroe** verdient sich mit Sozialbau-
projekten eine goldene Nase.

Fabrik für Galvanisierung die Spur in den Hangar der »Spruce Goose« führt. Wie in jedem Fall sucht Phelps zunächst am Tatort, also am Schauplatz der Explosion, nach Hinweisen: ein zeretztes Hemd, ein beschädigtes Flugzeugteil, ein Koffer mit einer Chiffrierungs-Scheibe für Agenten. Letztere lässt Fred Nicholson, den Besitzer der zerstörten Fabrik, im Verhör aufhorchen. Der Zulieferbetrieb wurde offenbar Opfer von Industriespionage, in die auch das Unternehmen von Howard Hughes verstrickt ist.

Eine gute Spielstunde später hat Cole Phelps einige simple Kombinationsrätsel gelöst, Sicherheitsbeamte bei Hughes Aircraft verhört, sich eine Verfolgungsjagd durch L.A. und eine wilde, wenn auch unglaubwürdige Schießerei mit der Militärpo-

lizei geliefert. »Nicholson's Galvanisierung« ist einer der abwechslungsreichsten Fälle. Der Ex-DLC ist zusammen mit »Die nackte Stadt«, »Falsche Papiere«, »Kifferwahnsinn«, dem bis dato Playstation-3-exklusiven »Das Auto des Konsuls« sowie sämtlichen Bonus-Waffen, -Missionen und -Anzügen (erhöhen die Kampfkraft) in der PC-Version von **L.A. Noire** enthalten. PC-Besitzer bekommen also das Krimi-Komplettpaket.

Auf dem PC sieht **L.A. Noire** außerdem aufgrund der höheren Auflösung und schärferen Texturen etwas besser aus als auf den Konsolen; bei der Beleuchtung hätte das mit der Portierung beauftragte Studio Rockstar Leeds aber noch eine Schippe drauflegen können. Auch der 3D-Modus konnte uns in der Präsentation noch nicht

vollends überzeugen. Bei Autofahrten und Tatortbegehungen wirkt das Bild sehr plastisch, bei den wichtigen und zahlreichen Verhören aber flach und fehlerhaft. Das irritiert und lenkt von der grandiosen Mimik verhörter Personen stark ab. Zudem kam es häufig zu Fehlern bei der 3D-Darstellung der Benutzeroberfläche, die Schrift lag oft »hinter« dem Bild. Rockstar arbeitet bei der 3D-Variante von **L.A. Noire** eng mit Nvidia zusammen. Hoffentlich kriegen die Grafiker die Probleme bis zum Release in den Griff.

Nichts mehr ändern dürfte sich hingegen an der vermurksten Maussteuerung. Schießereien und die Lenkung der Fahrzeuge in **L.A. Noire** funktionieren einwandfrei – bei der Spurensuche und in Verhören fungiert die Maus aber nicht PC-typisch als Zeiger,

„Die coolste Website designen.“

Jeder Mensch hat etwas, das ihn antreibt.

Wir machen den Weg frei.

Jetzt 10.000 Euro gewinnen!



Was echt Cooles machen oder lieber auf Nummer sicher gehen? Machen Sie beides! Wir unterstützen Sie dabei, Ihre finanzielle Zukunft auf eine solide Basis zu stellen, damit Sie Ihre Pläne verwirklichen können. Sagen Sie uns, wie Ihre Wünsche aussehen und gewinnen Sie bei unserem Gewinnspiel 10.000 Euro. Sie mögen's kreativ? Dann gehen Sie online und designen Sie Ihr eigenes T-Shirt. Mehr Infos erhalten Sie bei teilnehmenden Volksbanken Raiffeisenbanken oder unter www.vr-future.de.

**Volksbanken
Raiffeisenbanken**



Hintergrund Der Film Noir

Die Definition des Begriffs »Film Noir« ist so undurchsichtig wie die Gestalten, die die Werke des Genres bevölkern. In den 1940er Jahren wurden in den USA eine Reihe von Kriminalfilmen produziert, die vom französischen Filmkritiker Nino Frank unter dem Überbegriff »Film Noir« als neue Spielart des US-Kinos identifiziert wurden. Streng ausgelegt ist »klassischen« Noir-Filmen die expressive Schwarz-Weiß-Bildsprache, desillusionierte Charaktere sowie eine pessimistische Weltansicht gemein. Zu den Klassikern des Film Noir gehören »Die Spur des Falken« (1941) und »Tote schlafen fest« (1946). Letzterer basiert auf einer Romanvorlage des Schriftstellers Raymond Chandler, der mit Philip Marlowe (Humphrey Bogart) den Archetypen des abgewrackten Film-Noir-Detektivs erschuf.

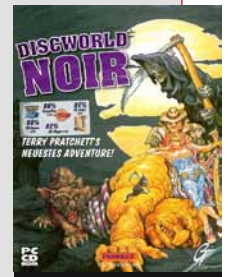
(Farb-)Filme nach 1958, die Themen und Charakterzeichnung des Film Noir aufgreifen, die typische Stilistik aber lockerer interpretieren, werden als »Neo-Noir« bezeichnet. Dazu gehören Meisterwerke wie »Chinatown« (1971), »Taxi Driver« (1976) und »L.A. Confidential« (1997). Auch der Science-Fiction-Film »Blade Runner« (1981) ist dem

Genre Neo-Noir zuzurechnen, da er alle Elemente des Film Noir enthält. **L.A. Noire** ist streng genommen auch ein Neo-Noir-Spiel, da es meist tagsüber spielt.

Das Los Angeles der Nachkriegsjahre ist ein häufig verwendetes Szenario im Film Noir. Echte Kriminalfälle, wie der brutale Mord an der 22-jährigen Elizabeth Short, der als »Black Dahlia«-Fall bekannt wurde, wurden von Autoren für halb fiktive Filme wie Brian De Palmas »The Black Dahlia« (2006) adaptiert. In **L.A. Noire** ermittelt der Hauptdarsteller Cole Phelps in einer Mordserie, die auf dem realen, nie aufgeklärten »Black Dahlia«-Fall basiert, ihn aber um mehrere fiktive Folgefälle erweitert.

Viele typische Film-Noir-Elemente wie durch Jalousien fallendes Licht und der zynische Off-Sprecher wurden in zahllosen Filmen zitiert und parodiert. Witzige Interpretationen des Film Noir sind beispielsweise die Kinostreifen »Tote tragen keine Karos« (1982) und »Falsches Spiel mit Roger Rabbit« (1988) sowie – auf Spieleseite – **Discworld Noir** und die Titel der **Sam & Max**-Reihe.

Der Film »The Black Dahlia« behandelt den Mord an Elizabeth Short.



Das Adventure **Discworld Noir** (1999) ist eine Film-Noir-Parodie.

Bilder vom PC

Die Bilder auf diesen Seiten stammen aus der PC-Version von **L.A. Noire**, was – abgesehen von der höheren Auflösung und der Kantenglättung – aber kaum sichtbare Auswirkungen hat. Der Detektiv-Thriller sieht unter Windows genauso dezent veraltet aus wie auf der Xbox 360 und der Playstation 3.

sondern als Gamepad-Ersatz. Wir klicken nicht auf einen Punkt im Notizblock, sondern manövrieren den Marker mit Oben-Unten-Bewegungen über den Text. Wir klicken nicht auf ein Beweismittel am Boden, sondern drehen Phelps mit Maus und WASD-Tasten, bis endlich der Klavierton erklingt, der anzeigt, dass wir die Spur gefunden haben. Wenn Rockstar Leeds nicht in letzter Sekunde eine alternative Maussteuerung einbaut, dürfte sich **L.A. Noire** auf dem PC mit einem Gamepad am besten steuern lassen.

Gelingen ist dafür die Einbindung von Rockstars Social-Club-Netzwerk. Keine Sorge: Das Spiel setzt im Gegensatz zu **Grand Theft Auto 4** weder eine Anmeldung bei

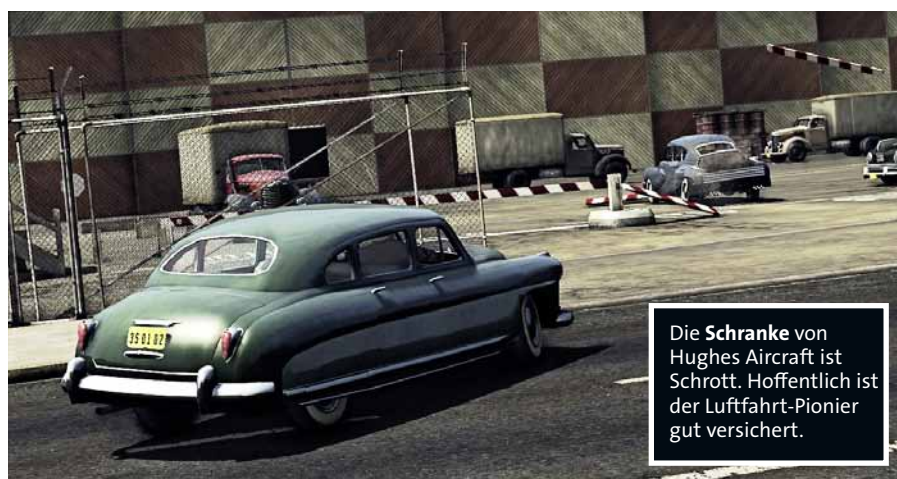


Beinahe jeder Fall in **L.A. Noire** beginnt mit einer **Besprechung** in der Polizeistation.

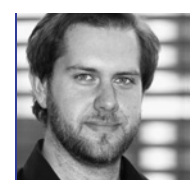
Games for Windows noch beim Social Club voraus. Eine Mitgliedschaft bei Letzterem hat aber den Vorteil, dass sich die Spieler von der Community im Spiel helfen lassen können. In Verhören zeigt **L.A. Noire** zum Beispiel auf Wunsch an, welche Gesprächsoption von den anderen Spielern am häufigsten gewählt wurde. Auch versteckte Items lassen sich so schneller aufspüren.

Wenn Rockstar Leeds die Macken in der bisher allzu deutlich als Konsolenportierung erkennbaren PC-Version von **L.A. Noire** noch

ausbügelt, erwartet uns Ende des Jahres ein einzigartiges Krimi-Adventure. Brendan McNamara wird davon allerdings nicht mehr viel haben. inzwischen hat Team Bondi die Pforten wegen Misswirtschaft geschlossen – **L.A. Noire** wuchs den Machern während der Entwicklung über den Kopf, da können auch rund 3,6 Millionen weltweit verkaufte Exemplare nichts dran ändern. Wir wünschen McNamara, dass ihm das Schicksal seines Visionärs-Kollegen Howard Hughes erspart bleibt. Der starb in einsamer Paranoia. Daniel Feith / GR



Die **Schranke** von Hughes Aircraft ist Schrott. Hoffentlich ist der Luftfahrt-Pionier gut versichert.



Komplettpaket mit Macken

Daniel Feith
Online-Redakteur
dfeith@gampro.de

Ein Jammer, dass sich Rockstar mit dem 3D-Modus und der Maussteuerung nicht mehr Mühe gibt. Aber das Spiel lebt von seiner Atmosphäre und den glaubwürdigen Darstellern. Technische Nicklichkeiten treten dabei in den Hintergrund. Ich werde den Detektiv-Thriller alleine wegen der neuen Fällen noch mal durchspielen. Allerdings – auch auf dem PC – mit einem Gamepad.

Potenzial: Sehr gut

Dank des Schnees unverkennbar: Hier sehen wir den **Startpunkt** der Anti-Terroristen auf der Geiselbefreiungskarte »cs_office«.

➕ Stärken

- + Plattform übergreifende Matches
- + Matchmaking-System
- + bewährtes Spielprinzip

⊖ Schwächen

- leicht angestaubte Grafik
- Bleibt's bei der gewohnten Balance?

Counter-Strike Global Offensive

Nach Counter-Strike: Source will Valve abermals eine Neuauflage des Multiplayer-Klassikers veröffentlichen. Mit einigen Besonderheiten, darunter ein Matchmaking-System und plattformübergreifende Partien. Von Heinrich Lenhardt

Angeschaut

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Hidden Path Entertainment (Defense Grid: The Awakening, GS 12/09: 72 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2011** Status: **zu 85 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7556

Auf DVD: Preview-Video

Hastig wählen wir unsere Waffen, um dann den Teamkameraden hinterher zu huschen, die in der wüstenstaubigen Stadtruine ausschwärmen. Schusswechsel am Tunnelleingang, Granaten-Austausch, irgendwo lauert doch schon wieder ein Scharfschütze. Der Spielablauf ist zögerlich taktisch bis zackig-flott, unser Heldentod erfolgt schnell. Einer kommt durch und legt erfolgreich die Bombe: Bumm! Nächste Runde.

Klingt wie eine Beschreibung aus alten Tagen, denn bereits anno 1999 begann die **Half-Life**-Modifikation **Counter-Strike** ihren Siegeszug (mehr dazu in unserer Hall of Fame auf Seite 134). Und allen moderneren Shootern zum Trotz ist **CS** immer noch eines der beliebtesten Online-Spiele der Welt, sei es nun in der klassischen oder in der neuen Source-Variante. Somit sind die geschilderten Kampfszenen von der »de_dust«-Karte in gewisser Weise ein angestaubter alter Hut – aber auch etwas ganz Neues. Denn wir spielen erstmals **Counter-Strike: Global Offensive**, die jüngste Generation des unverwundlichen Multiplayer-Klassikers.

Auf der Spiele-Messe PAX (Penny Arcade Expo) in Seattle hat Valve ein paar Dutzend

Xboxen aufgebaut, auf denen **Counter-Strike: Global Offensive** läuft. Ganztägige Anstehschlangen-Bildung garantiert. Der Projektleiter Ido Magal nennt uns einen einfachen Grund, warum die PC-Fassung noch nicht angetestet werden kann: »Die Konsolen-Versionen müssen wir als Erstes fertig machen und einreichen, für den PC haben wir dann noch mehr Zeit.« Deshalb können sich Bedienungselemente und Bildschirmanzeigen gegenüber unseren Xbox-Spielerlebnissen noch im Detail ändern.

Die Waffen (alte Bekannte plus acht **Counter-Strike**-Debütanten) sind wie gewohnt in unterschiedliche Gruppen unterteilt: Pistolen, Gewehre, SMGs (Automatik-Knarren) und Schrotflinten. Die interessanten Neuerungen stecken in der Ausrüstungskategorie. Da stoßen wir neben alten Granaten-Bekannten auf Unbekanntes wie den Molotov-Cocktail, der beim Aufprall eine Flammenwand errichtet, die einige Sekunden vor sich hin knistert. Für das **Counter-Strike**-Erlebnis eine Erweiterung



Das kommt Ihnen dezent bekannt vor? Im Hintergrund, gleich unter dem **Helikopter** liegt Bombenplatz A auf der Karte »de_dust2«.



Offensichtlich geht's in Counter-Strike: Global Offensive auch in **deutsche Fabriken**. Auf den Wänden sind deutlich die Worte »Fließband« und »Schacht« zu lesen. Dieses Bild stammt von einer der neuen Karten.

mit erheblicher taktischer Bedeutung: Die Flammen verlangsamen das gegnerische Team und zwingen es zu Umwegen.

Die »Electric Fusion Gun« ist bemerkenswert, da sie mit einem einzigen Elektroschock einen Spieler sofort ausschaltet – aber sie ist in der Anschaffung teuer und verfügt nur über einen einzigen Schuss. Drollig ist die »Decoy«-Granate (kennen wir beispielsweise aus **Black Ops**), die nicht in die Luft geht, sondern Schusswechsel-Knattergeräusche verursacht, um Gegner zu irritieren. Wem die individuelle Wahl von Pistole plus Hauptwaffe plus Ausrüstung zu kompliziert ist, greift sich faul eines der fer-

tig geschnürten Komplettpakete. Diesen Service haben wir oft genutzt, denn die Angebote sind abwechslungsreich und gut abgemischt. Per Tastendruck kann man auch einfach die zuletzt gewählte Konfiguration wiederholen oder die Waffenwahl ganz der Spielautomatik überlassen.

Die bekannten **Counter-Strike**-Dollar spielen bei der Messe-Demo keine Rolle, denn die PAX-Version läuft im neuen »Casual«-Spielmodus. Der ist nicht ganz so kuschelig, wie der Name glauben lässt. Der Spielablauf ist immer noch gnadenlos tödlich, aber durchaus komfortabler und einsteigerfreundlicher. So ist zu Beginn jeder Runde

genug Geld in der Kasse, um zwischen allen Waffenpaketen beliebig wählen zu können. Andere Eigenheiten dieser weniger strengen Spielart: Die Matchmaking-Funktion der Valve-Server versucht im Casual-Modus, uns mit Freunden in dieselbe Partie zu stecken. Und beide Fraktionen können sich im Voice-Chat hören, wodurch Valve eine soziale Spielweise unter Freunden gewähren möchte, die sich nebenbei unterhalten (und/oder beschimpfen) wollen.

All diese neumodischen Warmduscher-Annehmlichkeiten sind aber optional. Valve legt großen Wert darauf, dass das neue **Counter-Strike** auch die Hardcore-Elite der E-Sport-

Dust im Wandel der Zeit



1



2

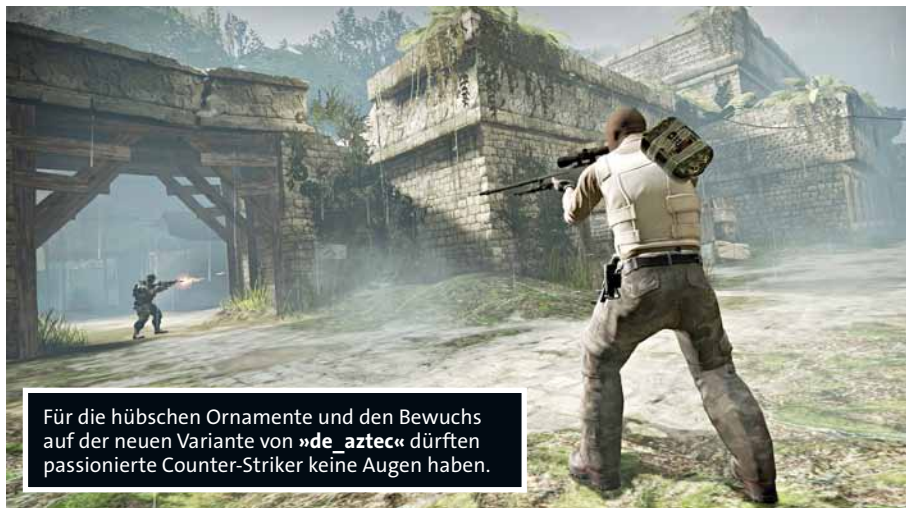


3

Die Traditionskarte »de_dust« darf in **Counter-Strike: Global Offensive** nicht fehlen. Hier sehen wir einen Ausschnitt der Map aus dem ersten CS **1**, aus Counter-Strike: Source **2** und aus Global Offensive **3**. Das letzte Bild zeigt deutlich, dass die Entwickler nun mehr Wert auf Details am Wegesrand legen. Leider nicht darauf zu sehen: Links neben dem Wagen führt erstmalig eine Treppe hinauf auf den kleinen Balkon.



Die Grafik wird auch in Global Offensive eher zweckmäßig bleiben, aber die Waffeneffekte wie **Mündungsfeuer** scheinen aufgehübscht zu sein.



Für die hübschen Ornamente und den Bewuchs auf der neuen Variante von »de_aztec« dürften passionierte Counter-Striker keine Augen haben.

Aktiven überzeugt. Um das zu gewährleisten, ließ Valve eine ganze Fanggruppe ins Firmenhauptquartier einfliegen, um Kritik und Anregungen direkt von den Spielern zu hören. Auf den normalen Servern soll der neue Matchmaking-Service dafür sorgen, dass Spieler zusammengeführt werden, die über das gleiche Können verfügen. Dabei bleiben PC-Besitzer nicht unter sich, sondern dürfen zusammen mit Mac- und PS3-Counter-Strikern spielen. Bei der Playstation 3 werden neben dem Standard-Controller auch Maus plus Tastatur sowie der Bewegungscontroller Move unterstützt. Nur die Xbox-360-Spieler müssen wahrscheinlich unter sich bleiben, was keine boshafte Diskriminierung ist, sondern an technischen Gründen liegen soll (Valve ist diesbezüglich noch im hoffnungsvollen Dialog mit Microsoft).

Kleine Neuerungen erinnern uns an **Team Fortress 2**. So bekommt man eine schöne

Nahaufnahme des Charakters zu sehen, der einen erwischt hat. Auf wiederholte Opfer-Täter-Rollenverteilungen wird auch hingewiesen: »Spieler X ist jetzt dein neuer Erzfeind.« Und am Ende einer Partie wird nicht nur der MVP (wertvollster Spieler) gekürt, auch kuriose Leistungen à la »Wurde von drei verschiedenen Gegnern beschossen und hat es überlebt« würdigt **Global Offensive**.

Prima finden wir die stetige Anzeige der aktuellen Rangliste einer Partie; dadurch müssen wir nicht per Tastendruck den Zwischenstand aufrufen. Und wer ist nicht schon mal gestorben, weil er einen Sekundenbruchteil zu lange versonnen seinen Kill-Score bewunderte? Bei der Demo-Version tummeln sich jeweils 10 Spieler in einer Partie, deren Xbox-Live-Icons am oberen Bildrand nach Erfolgsbilanz sortiert sind. Hier sieht man auch auf einen Blick, wer noch steht und wer schon in den Staub gebissen hat.

Die halbe Stunde, die man uns an einer der Demo-Stationen eingeräumt hat, verging wie im Flug. So richtig will die Begeisterung

aber nicht ausbrechen, denn hey – es ist die Dust-Karte von **Counter-Strike**, und alles spielt sich trotz kleinerer Levelveränderungen doch sehr wie gehabt. Die grafischen Verbesserungen sind nett, vor allem die Charaktermodelle wirken detaillierter und individueller. Aber brauchen wir wirklich ein auf den ersten Blick eher geringfügig verändertes »neues« **Counter-Strike**?

Dass der eigentliche Spielablauf sich nur unerheblich von früheren Versionen unterscheidet, ist beabsichtigt. Valve will die **Counter-Strike**-Stärken bewahren und das bekannte Spielgefühl nicht verwässern. Aber keine Bange, denn **Global Offensive** soll um einiges abwechslungsreicher ausfallen, als es die PAX-Demo vermuten lässt. Neben sieben überarbeiteten klassischen Maps soll es auch acht brandneue Karten geben. Und zu den Spielmodi »Bombe legen« und »Geiseln befreien« werden sich ganz frische Varianten gesellen, zu denen aber leider noch keine Details vorliegen.

Der weitere Fahrplan: Im Oktober soll die Beta-Phase auf dem PC starten. Und dann wird so lange getestet und verbessert, bis das Spiel gut genug zur Veröffentlichung ist. Der Preis ist noch nicht entschieden. Ein sozialverträglicher Tarif wäre sinnvoll, damit die aktive Szene rasch und geschlossen zu **Global Offensive** wechselt. Heinrich Lenhardt

Auf der **Penny Arcade Expo (PAX)** konnten wir Counter-Strike: Global Offensive anspielen. Blöderweise nur auf der Xbox 360 und nur eine halbe Stunde lang. Zu wenig für eine Potenzialeinschätzung. Allerdings müssten sich Valve und Mitentwickler Hidden Path Entertainment schon ziemlich dusselig anstellen, wenn sie das genial simple Spielprinzip schrotten würden.



Gut für Einsteiger

Heinrich Lenhardt
Freier Autor
redaktion@gamstar.de

Die vielleicht wichtigste Neuerung konnte ich bei der Messe-Demo noch nicht ausprobieren: den neuen Matchmaking-Service, der gleich fähige Spieler auf den Valve-Servern zusammenführt. Das stelle ich mir als Einsteiger erheblich angenehmer vor, als nach dem Zufallsprinzip einen von unzähligen Privat-Servern auszusuchen (und dann stetig in der ersten halben Minute einer Partie durchsiebt zu werden). Aber ob die gute Idee in der Praxis auch funktioniert? Abwarten!

Im fertigen Spiel sollen Passagiere vor dem **Schalter** anstehen.Der **Flughafen-Manager** fasst die Ergebnisse der Airlines zusammen.

Airline Tycoon 2

Das erste Airline Tycoon stammt von 1998 – aus einer Zeit also, als Nagelscheren und isländische Vulkanasche noch harmlos waren. Aber ist die Neuauflage der Wirtschaftssimulation wirklich ein Ausflug in die gute alte Zeit? Von Martin Deppe

Angespielt

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **B-Alive (Wildlife Park 3, GS 02/11: 71 Punkte)**
Termin: **13.10.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7557

Auf DVD: Preview-Video

Dieses Spiel ist eine doppelte Reise in die Vergangenheit: zum einen in die Zeit der typisch deutschen Wirtschaftssimulationen, in der wir von Büro zu Büro sausten und Lastwagen (**Der Planer**) oder Fernsehsendungen (**Mad TV**) wuppten. Zum anderen in die

Luftfahrtgeschichte, denn im Flugverkehr hat sich seit dem ersten **Airline Tycoon** von 1998 viel getan – heute kostet ein Flug nach Mallorca weniger als die Busfahrt zum Flieger, Piloten von Billig-Airlines müssen neben-

Piloten und Saftschubsen unterschiedlicher Güteklassen aus einer Bewerberliste, beim Mäuserich verschieben wir die Belegschaft auf die einzelnen Maschinen. Aber Obacht: Ein Transatlantikflug mit nur einem Piloten und einer Flugbegleiterin ist zwar möglich und eine sehr gute Idee für die Kostenstruktur, auf Dauer aber weder für die beiden Beteiligten noch für die Passagiere noch für die Maschine sonderlich bekömmlich.

Das Büro-wechsel-dich-Spiel erweist sich auf Dauer ebenfalls als arg ermüdend. Wir können zwar auf Tastendruck zwischen den Flughafen-Stationen wechseln, doch das erspart uns nur die langen Märsche durch die beiden Flughafenetagen – zum Beispiel

dauert der Weg vom Personalbüro zur Bar bis zu 15 Sekunden. So müssen wir für jeden Kleinkram persönlich zum Ansprechpartner tingeln. Wenn echte Fluggesellschaften auch so arbeiten würden, wäre sogar Malle schnell touristenbefreit.

Ein richtiger Nachfolger sieht anders aus

Hinzu kommt, dass uns besagte Ansprechpartner wahnsinnig schnell auf den Zeiger gehen. Der sächselnde Papagei ist ja noch kurzzeitig witzig (so für 0,2 Sekunden), doch allerspätstens bei Detlev (!), dem über-

Stärken

- + zahlreiche Flugmodelle
- + viele Umbaumöglichkeiten

Schwächen

- total nervige Sprecher
- zu altmodisches Spielprinzip
- (noch) zu zahlenlastig

her als Kellner jobben, und der einstige Traumberufswunsch Stewardess ist längst abgelöst von »Topmodel bei Heidi« und »Castingwettbewerbsstarlet«.

Airline Tycoon 2 juckt all das herzlich wenig. Wobei statt der »2« im Namen eher ein »Refueled« stehen sollte, denn ein richtiger Nachfolger sieht anders aus. So marschieren wir wie gehabt durch »unseren« Flughafen, diesmal in 3D, klicken uns vom Hangar (Maschinen kaufen und umbauen) über den Flughafen-Manager (Flugrouten mieten) bis hin zum Personalbüro, in dem wie damals ein bunter Papagei (die Personalante) und ein grauer Mäuserich (der Personalverwalter) hocken. Beim Papagei fischen wir

Flugrouten müssen Sie erst anmieten, dann Flieger draufsetzen und **Flugpläne** basteln.



zeichnet tuntigen Assistenten von Karl Lagerwald (!!)) sehnen wir uns verzweifelt in die Zeiten von Adlib-Sound und PC-Speaker zurück. Doof nur, dass wir Detlev und Kalle brauchen, denn die beiden sind für die Innenausstattung und Außenbemalung unserer Flotte zuständig: Ledersitze und plüschige Teppiche locken nun mal mehr First-Class-Reisende an als die billige Standardausstattung Marke Rosinenbomber.

Überhaupt sind die Flugzeuge viel interessanter (und glücklicherweise stiller!) als die menschlichen Holzhammerhumoristen. Je nach Budget und Einsatzzweck können wir nämlich witzige Flieger basteln, indem wir die Komponenten verändern. Beispielsweise bauen wir eine lange Pinocchio-Nase mit Winglets oder einen Flux-Antrieb ein. Die Bastelei sieht nicht nur ulkig aus, sondern wirkt sich vor allem auf die Betriebsdaten aus, denn so ein Flux-Antrieb ist zwar happig teuer und schraubt die Kosten hoch, dafür wird der Flieger aber deutlich flotter. Allerdings sollten wir auch hier schauen, was wir wirklich brauchen: Ein superschnelles Großraumflugzeug für die Strecke Paris-London ist genauso rausgeschmissenes Geld wie ein Kleinflugzeug für Berlin-Rio.

In unserer Preview-Version fehlten noch die besonderen Ereignisse, die später für Würze im Chefalltag sorgen sollen. Charteraufträge etwa, bei denen wir unter Zeitdruck Lieferungen ans Ziel verfrachten müssen, oder Sabotageaktionen gegen die Konkurrenz. Stattdessen traten wir lediglich indirekt gegen drei Rivalen an: Da sollen wir zum Beispiel als erste Firma 10.000 Fluggäste befördern oder ein bestimmtes Image erreichen (oje ... da müssen wir zu Detlev). Jeden Morgen fasst der Flughafen-Manager und **Der Pate**-Imitator den Status aller vier Unternehmen zusammen, danach rennen die vier Chefs wieder durch den Flughafen.

Überhaupt, der Flughafen: Hier sollen sich in der fertigen Version lange Schlangen vor den Check-in-Schaltern der vier Airlines bilden – die längste hoffentlich vor unserem. Solches Feedback ist auch dringend nötig, denn noch ist **Airline Tycoon 2** sehr zahlenlastig, aufgrund des fehlenden grafischen Feedbacks fällt es uns schwer, ein Gefühl für Kosten und Erlöse zu bekommen. Derzeit wuseln zwar viele Leute durchs Terminal, aber eben noch nicht vor den Schaltern, so dass wir zur Erfolgsmessung auf dröge Statistiken angewiesen sind. Martin Deppe



Detlev kümmert sich um die Innenausstattung.



Humor-bruchlandung

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich mag Dialekte. Wenn ich aber in einem Spiel permanent mit dem dicken Humorhammer Schwyzerdütsch, Texanisch, Sächsisch und Extrem-Tuntisch um die Ohren gehauen bekomme, dann nervt's. Vor allem, wenn sich die Sprecher flugs wiederholen und den wirklich lustigen Kommentatoren aus Kalypsos Tropic 4 flugmeilenweit hinterherhinken. Aber die Sprachausgabe mal ausgeklammert: Noch steckt nicht wahn-sinnig viel drin im Spiel, derzeit gibt's mir schlicht zu viele Standard- und Routineaufgaben. Flugzeug kaufen, Route mieten, Personal einstellen und verteilen, Flugplan basteln, vorspulen. Hoffentlich kommen neben den Charteraufträgen und Sabotageakten (die in unserer Version noch nicht funktioniert haben) noch spezielle Ereignisse oder fordernde Situationen hinzu. Und ein Hochdeutsch-Button.

Fazit: Passabel

Wandel der Zeiten

Das **Personalbüro** in Airline Tycoon 2 (links) und im Vorgänger von 1998.





Die Ruhe nach der Skriptsequenz: Zwar vermittelt uns das Spiel durch die **Flammen** Zeitnot, aber wir klappern erst mal in Ruhe alle Handlungsoptionen per Hotspot-Anzeige ab.

Wandteppich

Geheimakte 3

Die erfolgreiche Adventure-Serie geht in die nächste Runde. Aufgebohrt werden nicht etwa Technik und Texturen, sondern Story und Rätseldesign. Und zu Hilfe kommen nicht Spieldesigner, sondern Filmregisseure und Autoren. Von Michael Trier

Angespielt

Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Animations Arts (Geheimakte 2: Puritas Cordis, GS 10/08: 86 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7572

Da kann man die Uhr nach stellen«, gilt vielen Deutschen immer noch als der höchste denkbare Ausdruck von Anerkennung. Wenn in der deutschen Spieleszene etwas wie ein Uhrwerk funktioniert, dann die Adventure-Schmiede Animation Arts. In enger Zusammenarbeit mit dem Publisher Deep Silver hauen die Entwickler seit 2006 alle zwei Jahre ein Erfolgs-Adventure raus. Dabei wandelt das neueste

Werk **Geheimakte 3** nach der Indiana-Jones-Hommage **Lost Horizon** (2010) ganz auf den Spuren des Erstlings **Geheimakte Tunguska**. Die Hauptdarsteller sind wieder Nina Kalenkov und Max Gruber. Auch die Grafik sieht seit 2006 (zumindest auf den ersten Blick) einigermaßen unverändert aus. Wenn man jetzt noch einige bekannt klingende Story-Versatzstücke (Brand in der antiken Bibliothek von Alexandria, uralte Tempelanlagen, Mythen, Geheimdienste) in die Waagschale wirft, dann muss man einfach fragen: Steckt die **Geheimakte** im Recycling-Archiv fest? Oder ist vom dritten Teil eine Weiterentwicklung der Reihe zu erwarten? Wir sagen jetzt einfach mal herzhafte: Letzteres! Denn die Entwickler wagen ein spannendes Experiment. Statt in die mittlerweile angegraute Technik zu investieren,

stehen die Geschichte und der nahtlose Einbau der Rätsel an erster Stelle.

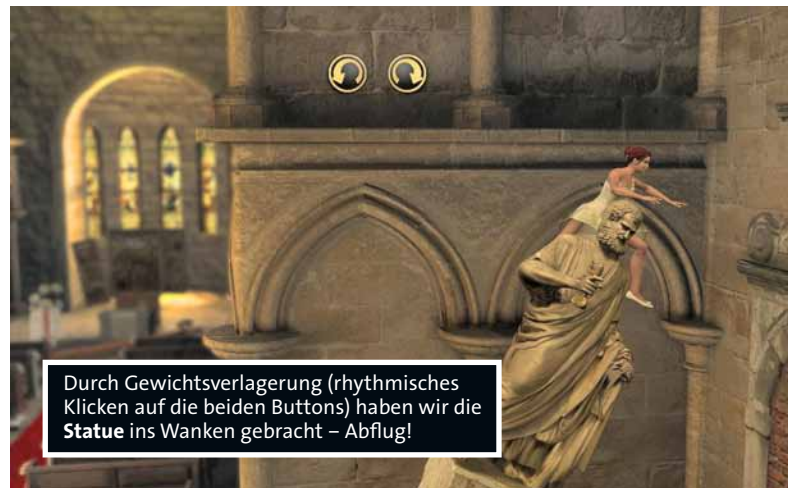
Dazu hat sich Animations Arts professionelle Hilfe geholt. Ein Autoren-Trio, spezialisiert auf Filmregie und Drehbücher («Bang Boom Bang», «Hui Buh», «Commisario Brunetti»), arbeitet eng mit den Rätseldesignern zusammen, damit die Knobeleyen nicht wie Fremdkörper in der Story wirken. »In Geheimakte 3 gibt es keine aufgesetzten Rätsel, garantiert!«, verspricht der Produzent Stefan Schamberger, und das klingt schon ziemlich vollmundig. Zumindest, wenn das Spiel dann auch noch spannend sein soll. Schließlich handelt es sich hier um ein klassisches Point&Click-Adventure, und da benutzt man nun mal »Gummihühner mit Haken am Seil«, um Überraschungsmomente

⊕ Stärken

- + logische Rätsel
- + glaubwürdige Welt
- + trotzdem »Akte X«-Spannung
- + professionelle Sprecher

⊖ Schwächen

- starre Mimik der Charaktere



zu erleben. Oder geht's auch ohne? Wir haben **Geheimakte 3** angespielt, um das große Versprechen zu hinterfragen.

Erste Überraschung: Wir beginnen das Spiel als Ägypter im Jahr 48 vor Christus. In der ersten Szene erklimmen wir eine immens hohe Mauer. Dahinter: die weltberühmte Bibliothek von Alexandria. Die sollen wir für eine Belohnung abfackeln. Mit der Maus klicken wir von Mauerspalt zu Mauerspalt und hangeln uns so an möglichen Sackgassen vorbei bis zum oberen Rand des Bauwerks. Eine harmlose Einsteigerübung, für Serienverhältnisse hübsch animiert. Dann wird's ernst: Wir schleichen auf einer Balkenkonstruktion über die Köpfe von Wachen hinweg, verschrecken fette Ratten, locken mit Hilfe einer Schlange einen Muskelmann in einen Pferdestall und so weiter. Dabei kombinieren wir in bewährter Weise Fundstücke aus den schön gezeichneten Levelabschnitten mit Dingen aus unserem Inventar, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich auf Neu-lyngsniveau. Am Ende dieses ersten Abschnitts steht der Brand der Bibliothek, seri-entypisch beruht der auf historischen Gegebenheiten, die **Geheimakte 3** als Rahmen um die eigene Geschichte spannt.

So leitet das Spiel von der ebenso antiken wie brennenden Bibliothek über zu einer Hochzeit im Hier und Jetzt. Nina steht mit Max vor dem Altar, sie wollen sich offensichtlich gerade das Jawort geben. Was nun folgt, gehört zu den Paradedisziplinen der

Geheimakte-Serie: Eskalation. Der Priester flippt plötzlich aus, statt um den Segen zu bitten, flucht er eine sengende Flammen-

»Kein Rätsel wirkt aufgesetzt, garantiert!«

hölle vom Himmel, ruckzuck brennt die ganze Kirche. Die Zwischensequenz endet, wir steuern nun Nina, müssen raus aus der Kathedrale. Dinge kombinieren (Kelch + Taufbecken + brennendes Regal), neue Gegenstände (Brett aus gelöschtem Regal) sinnvoll nutzen (Brett + Mauerfuge = Kletterhilfe) und schon stehen wir mit Nina auf den Schultern einer riesigen Heldenstatue. Die schaukeln wir nun per geschicktem Timing hin und her, um richtig Schwung zu holen und schließlich Richtung Glockenturm abzuspringen. Geschafft!

Eine Sekunde später erwachen wir in einem schicken Loft – das Ganze war nur einer der Alpträume, die Nina seit **Geheimakte Tunguska** immer wieder plagen. Max sitzt am Bett, tröstet sie. Da stürmen Polizisten in den Raum, verhaften Max wie einen Terroristen. Während er abgeführt wird, beteuert er seine Unschuld (klar) und bittet uns eindringlich, dass wir uns »um den Vogel kümmern«. Bitte?! Es gibt in Ninas Leben keinen Vogel. Eine wahrhaft mysteriöse Äußerung, die den dramatischen Ausgangspunkt für

eine spannende Schnitzeljagd nach Vinylplatten, Geheimfächern, verborgenen Safes, Handy-Pins und einem russischen Modell unseres Sonnensystems bildet. Verwirrend? Im Spiel ganz und gar nicht, weil jede Handlung folgerichtig und nachvollziehbar ist. Wir geraten schnell in den typischen Rätselfluss der Serie, vergleichbar vielleicht mit der Dynamik einer Reihe sauber ausgerichtet, fallender Dominosteine. Da passt einfach alles – bis die Version unvermittelt abbricht. Wir wünschen uns nur eins: Dass **Geheimakte 3** bald weiter geht! **MT**



Rätselmeister

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Die besten Rätsel hatte die Geheimakte-Serie schon immer. Nicht die originellsten, aber die logischsten. Solche, bei denen sich das Knobeln einfach lohnt, da sich das nächste, noch schönere im besten Falle nahtlos und logisch aus dem vorherigen ergibt. So ist es auch in Geheimakte 3, in kürzester Zeit hat mich diese Dynamik der Rätselketten wieder gepackt, das kann so keine andere Adventure-Reihe. Wer auf schräge, absurd-komische Überraschungen steht, ist hier definitiv falsch. Dies hier ist die Abteilung Popcorn-Kino: großartige Unterhaltung, perfekt inszeniert – zumindest bis zum Ende unserer Probespiel-Version.

Potenzial: Sehr gut



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen Band of Brothers (Bluray). Immer wieder beeindruckend.

Zuletzt gelesen »Der infrarote Korsar« (Wiglaf Droste). Nochmal: Hahaha & hihihi!

Zuletzt gedacht Urlaub! Erst ab in die Sonne, dann aufs Motorrad, dann vor den PC.

Meine Meinung zu:

F1 2011 Für mich das optimale Rennspiel-konzept. Und die Steuerung passt auch. Jetzt nur noch ne richtige Siegerehrung...

★★★★★

Hard Reset Solide. Aber nix für mich.

★★

Age of Empires Online Eigentlich ein cleverer Ansatz mit einem guten Spiel.

Doch die Balance zwischen Bezahlern und Free2play-Spielern passt noch nicht.

★★★

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Vicky Christina Barcelona«.

Von Woody Allen mit Scarlett Johansson, Penelope Cruz und Javier Bardem. Gut!

Zuletzt gelesen Möbelkataloge. Ich brauche endlich mal einen neuen Schreibtisch.

Zuletzt gedacht Ich will Skyrim. Jetzt.

Meine Meinung zu:

F1 2011 Gute Balance zwischen Einsteigerfreundlichkeit und Realismus. Aber wieder fehlen die Originalzeitanzeigen.

★★★★

Hard Reset Ordentliche Oldschool-Action.

★★★

Age of Empires Online Free2Pay stehe ich skeptisch gegenüber. Ich mag mich nicht für jedes Spiel irgendwo registrieren müssen.

★★



Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Captain America«. Och jo, das hätte schlimmer sein können. Aber auch besser.

Zuletzt gelesen Wolf Haas: »Der Brenner und der liebe Gott«. So mittel. Eher fad.

Zuletzt gedacht Können wir den Herbst bitte auf doppelte Länge strecken? Sonst schaff ich die ganzen Spiele nicht!

Meine Meinung zu:

F1 2011 Besser als F1 2010, wenn auch nur minimal. Mag ich.

★★★★

Hard Reset Sieht erstaunlich gut aus, mir aber zu stumpf.

★★

Age of Empires Online Ich will ein neues gescheites AoE offline!

★★

GameStar



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Sherlock«. Der Detektiv schreibt SMS – ungewohnt, aber clever.

Zuletzt gelesen Hamburg-Reiseführer. Wo war noch mal das Beatles-Museum?

Zuletzt gedacht Wann entwickelt Paradox das offizielle Spiel zur Euro-Krise?

Meine Meinung zu:

F1 2011 Realistische Rennspiele und ich passen so gut zusammen wie Wanderkröten und die A8.

★

Hard Reset Kein Neustart, aber ein Shööterchen für Nostalgiker.

★★★

Age of Empires Online Gebt ihm eine Chance, es hat Potenzial!

★★★★

GameStar-Leser fragen Michael Graf*

Was ist dein Lieblingsspiel? (Noel Daum)

Homeworld! Weltraum-Spiele haben bei mir sowieso einen Asteroiden im Brett, von den Raumschlacht-Simulatoren Wing Commander und Tie Fighter bis zum Sternenreich-Aufbauspiel Master of Orion 2. Homeworld jedoch war ein Meisterwerk, spielerisch wie künstlerisch. Der Start des Mutterschiffs – unterlegt von Samuel Barbars »Adagio for Strings« – ist bis heute einer der intensivsten Gänsehaut-Momente meiner Spielerkarriere.

Wie oft spielt man ein Spiel als Spieletester durch? (Sebastian Blauth)

Wie oft man ein Spiel durchspielt, hängt vom Spiel ab. The Witcher 2 habe ich zweimal durchgespielt, weil es – abhängig von meinen Entscheidungen – komplett anders verlaufen kann. Ein Shööterchen wie Hard Reset muss man hingegen nur einmal durchspielen, und es anschließend noch mal auf anderen Schwierigkeitsgraden ausprobieren.



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen: »Schwiegertochter gesucht« auf RTL. Das ist doch ne Comedy-Serie, oder?

Zuletzt gelesen Martin, »A Clash of Kings«. Langsam wird »A Song of Ice and Fire« doch zur Fantasy-Geschichte.

Zuletzt gedacht Zwei Söhne. Einer noch, dann gibts das erste Zon2.

Meine Meinung zu:

F1 2011 Rennspiele sind langweilig, und die Formel 1 ist die Königsklasse.

★

Hard Reset »PC-exklusiv« kann auch bedeuten, dass niemand den Kram auf die Konsolen bringen will.

★★

Age of Empires Online Nicht gespielt.

–

Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Star Wars« auf Blu-ray. Muss man eigentlich nix zu sagen ...**Zuletzt gelesen** »Schoßgebete« von Charlotte Roche. Diese Bilder in meinem Kopf.**Zuletzt gedacht:** Woher soll ich nur die Zeit für all die kommenden Herbst-Hits nehmen?**Meine Meinung zu:****F1 2011** Konsequenter weiterentwickelt. So soll's sein. Und nächstes Jahr dann den Rest...

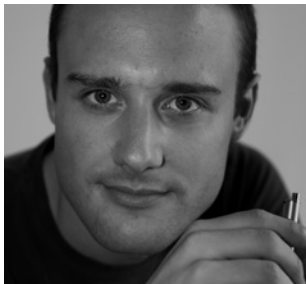
★★★★

Hard Reset Hübsch und hübsch unkompliziert. Gefällt mir.

★★★

Age of Empires Online Ich krame lieber noch mal Age 2 aus dem Regal.

★★

**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Fast 5«. Hirn aus, Boxen laut und Bier raus!**Zuletzt gelesen** Immer noch »Das Lied von Eis und Feuer«: Meine Herren, das zieht sich...**Zuletzt gedacht** Nomnomnom, Petra hat Kekse dabei!**Meine Meinung zu:****F1 2011** Fährst Du immer im Kreis, ... Dirt 3 ist eher meins.

★★★

Hard Reset Jetzt ist mal genug mit Old-School-Ballereien! Wo bleibt die Innovation?

★★

Age of Empires Online Probiert, gelöscht, vergessen.

★★

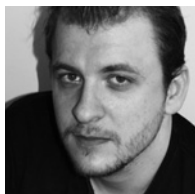
GastStars

**Christian Schmidt**

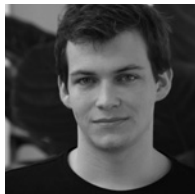
Kaum haben wir unseren Ex-Chef nicht mehr im Keller festgekettet («Du gehst erst, wenn das Heft fertig ist!«), marschiert er zur BPjM, wirkt bei der Ent-Indizierung von Doom mit – und schreibt drüber.

**Sebastian Klix**

Dank der Retro-Ballerie Hard Reset, dem Warhammer-Sägewerk Space Marine und dem Indie-Zucker Bastion durfte Sebastian »Triggerhappy« Klix seiner Action-Leidenschaft mal wieder freien Lauf lassen.

**Kevin Stich**

Wenn wir Kevin zu Heiko ins Büro gesetzt hätten, klänge das Türschild wie ein Gegner aus Diablo 2 («Klinge - Stich»). Mit Action-Rollenspielen kann man ihn jedoch jagen, er bevorzugt klassische Abenteuer.

**Daniel Feith**

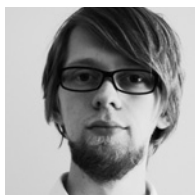
Seit Wochen klaubt unser Content Manager leere Getränkedosen aus dem Müll und behauptet, das diene der »Spurensicherung«. Da hat wohl jemand zu viel L.A. Noire gespielt. Und zwar die PC-Version.

**Jochen Gebauer**

Jochen durchlebte jüngst eine emotionale Achterbahnfahrt. Zunächst bewachte er bei AoE Online die Free2Play-Entseelung eines Strategieklassikers, dann lachte er sich bei den Vieh Chroniken ins Koma.

**Dennis Kogel**

Als Dennis neulich zum 250. Mal den »blöden Meat Boy« in eine »verdammte Kreissäge« gelenkt hatte, kam ihm die Idee, seinen Rechner anzuzünden. Er ließ es aber und schrieb lieber einen Report über schwere Spiele.



Team

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Berge und kein TV, sonst hätte ich jetzt statt Muskelkater übles Kopfweg.**Zuletzt gelesen** Allerlei zur größten Verschwörungstheorie des 21. Jahrhunderts.**Zuletzt gedacht** Vieles wird auch mit der Zeit nicht besser.**Meine Meinung zu:****F1 2011** Schön anzuschauen, aber spielen: nur mit aufmontierten Waffen!

★★

Hard Reset Alleine schon wegen der Medipacks.

★★★★

Age of Empires Online Momentan spiele ich lieber kostenlos mit Panzern.

★★★

**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gehört The King Blues: »Punk & Poetry«. Famoser Rotz-Rock aus England.**Zuletzt gelesen** Sascha Dreier: »Die 90. Minute.« Cool: Fußball-Dramen als Comic.**Zuletzt gedacht** Goldene Regel bei Free2Play-Spielen: Mit jedem zusätzlichen Anmeldeschritt gehen User verloren. Age of Empires Online benötigt 18 Schritte.**Meine Meinung zu:****F1 2011** Super Rennspiel, falsche Rennserie. Ich will mein Race Driver zurück!

★★★

Hard Reset Wie damals. Aber sowas habe ich schon damals nicht angefasst.

★

Age of Empires Online Nett, wenn man es dann mal zum Laufen gebracht hat.

★★★

Genre-Charts

Action-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	9
2	GTA 4: Episodes from L.C.	Actionspiel	Rockstar	06/10	91	8	10	9	10	7	10	10	7	10	10	10
3	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	8
4	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	10
5	Splinter Cell: Conviction	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	06/10	90	8	10	9	10	9	7	9	8	10	10	10
6	Battlefield: Bad Company 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Dice	04/10	90	8	10	9	10	9	9	9	9	9	8	8
7	Left 4 Dead 2	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts/Valve	02/10	88	6	9	9	10	10	8	8	9	10	9	9
8	Assassin's Creed: Brotherhood	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	05/11	87	9	9	6	10	8	10	10	8	9	8	8
9	Darksiders	Actionspiel	THQ/Vigil	11/10	86	8	9	9	9	9	8	9	7	10	8	8
10	Call of Duty: Black Ops	Ego-Shooter	Activision/Treyarch	01/11	85	8	9	9	9	10	6	10	6	10	8	8
11	Mafia 2	Actionspiel	2K Games/2K Czech	10/10	85	9	10	7	10	8	7	9	7	8	10	10
12	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ/4A Games	04/10	85	8	9	9	10	8	6	9	7	10	9	9
13	Bioshock 2	Ego-Shooter	2K Games/2K Marin	04/10	85	8	9	9	9	10	8	8	7	9	8	8
14	Stalker: Call of Pripyat	Ego-Shooter	bitComposer Games/GSC	12/09	85	7	8	8	10	9	9	9	8	10	7	7
15	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10

Abenteuer-Charts

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

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charaktere / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	Monkey Island 2 SE	Adventure	LucasArts	09/10	90	6	9	9	10	8	8	10	10	10	10
2	Age of Conan: Rise of the G.	Online-Rollenspiel	Deep Silver/Funcom	08/10	90	9	10	8	9	8	9	9	9	10	9
3	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard/Blizzard	02/11	88	7	9	9	9	9	9	10	9	8	9
4	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda/Obsidian	12/10	88	7	9	7	9	8	10	9	10	9	10
5	Mass Effect 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	03/10	88	8	10	8	9	9	9	9	10	8	8
6	The Witcher 2	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	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	Harvey's neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
11	Runaway: A Twist of Fate	Adventure	Crimson Cow/Pendulo Studios	01/10	86	8	9	9	10	8	6	9	10	9	8
12	Two Worlds 2	Rollenspiel	Topware/Reality Pump	01/11	85	7	9	8	9	7	10	9	9	7	10
13	Drakensang: Am Fluss d. Zeit	Rollenspiel	Dtp/Radon Labs	03/10	85	8	9	7	8	7	9	7	10	10	10
14	Black Mirror 3	Adventure	Dtp Entertainment/Cranberry	03/11	85	6	9	8	9	9	10	9	9	8	8
15	A New Beginning	Adventure	Daedalic	09/10	84	7	9	7	9	9	9	9	9	9	7

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	Fifa 12	Sportspiel	EA/EA Sports	11/11	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
3	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/11	90	7	8	10	9	10	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 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragende Story

So werten wir:

1 Allgemeines

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

2 Spielverlauf und Genre-Check

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

3 Multiplayer-Modus

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

4 Einzelwertungen

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

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem 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 Absoluter Ausnahmespiel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 24.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 0 Jahren

F1 2011

Rennspiel

1

Publisher Deep Silver
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 9 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK RENNSPIEL

»Die repetitive Präsentation kostet Atmosphäre und Langzeitmotivation.«

2

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (16), Rennw. (16), Meisterschaft (16), Koop (2), Splitscreen (2), **SPIELTYPEN** Internet, LAN, Splitscreen **DEDICATED SERVER** nein

SERVERSUCHE Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPAß** 30 Stunden

3 WERTUNG Sehr gut
»Warum nur 16 Fahrer? Egal, spannende Rennen sind trotzdem garantiert.«

GRAFIK

4

detaillierte Boliden + stimmige Beleuchtung + DirectX-11
eindrucksvolle Regenrennen + scharfe Streckentexturen, aber detailarme Tribünen - sterile Boxengasse

9/10

SOUND

authentische Motorsounds + gelungene F1-Soundkulisse
gelungener Surround-Sound + Boxenfunk
... wiederholt sich irgendwann

9/10

BALANCE

mehrere Schwierigkeitsgrade + zahlreiche zuschaltbare Fahrhilfen + Frustrumvermeidung dank Rückspulfunktion
schlechte Regelauslegung

8/10

ATMOSPHERE

FIA-Lizenz + Fahrerlager, Boxencrew + TV-Feeling durch Onboard-Perspektive
stets gleiche Reporter-Fragen - keine Streckenposten - rudimentäres Schadensmodell

8/10

BEDIENUNG

präzise mit Lenkrad und Gamepad
Force-Feedback-Effekte + Feintuning für Lenkräder
logische Menüs

10/10

UMFANG

alle Originalteams, -fahrer und -strecken
Karriere motiviert lange + Training, Qualifying, Einzelrennen
wenig Funktionen im Replay-Modus

10/10

KI

fährt realistisch + weniger Zuckeln
macht bei Qualifying-Inlap Platz
bei Unfällen überfordert - fährt oft zu perfekt

8/10

FAHRVERHALTEN

Fahrhilfen helfen Einsteigern
ohne Fahrhilfen anspruchsvoll
gutes Auto-Feedback

9/10

TUNING

zahlreiche Schraubmöglichkeiten
nützlicher Ingenieur + freischaltbare Updates
keine Telemetrie

9/10

STRECKENDESIGN

alle Strecken originalgetreu nachgebaut
Parc fermé
detaillierte Pisten

10/10



F1 2011

Nach siebenjähriger Durststrecke kommt binnen 12 Monaten das zweite Formel-1-Rennspiel von Codemasters. Haben die Entwickler von F1 2011 die kurze Zeit sinnvoll genutzt? Von Thomas Wittulski und Daniel Raumer



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Codemasters Birmingham** (F1 2010, GameStar 11/10: 89 Punkte)
Termin: **23.9.2011** Spieler: **1-16** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7573

Auf DVD: Test-Video

W

enn du denkst, es geht nicht mehr, kommt von irgendwo ein Vettel her. So geht's derzeit der Formel 1, die nach dem

(vorläufigen) Rückzug von Michael Schumacher 2006 in Deutschland massiv an Fans verlor. Doch im vergangenen Jahr gewann der Deutsche Sebastian Vettel den Weltmeistertitel. Das und die Tatsache, dass er dieses Jahr erneut auf Titelkurs liegt, bescheren der Motorsport-Königsklasse hierzulande einen erneuten Popularitätsschub. Das freut auch Codemasters, die mit **F1 2011** ein Jahr nach ihrem F1-Erstlingswerk abermals das offizielle Spiel zur Rennserie veröffentlichen. Doch handelt es sich dabei um einen Vollpreis-Patch mit Lizenz-Update oder ein richtig neues Modell aus der Box?

Die größten Neuerungen von **F1 2011** sind schnell ausgemacht: KERS (Kinetic Energy

Kleine »Nachbrenner« per Knopfdruck

Recovery System) und DRS (Drag Reduction System) sind gleichzeitig auch die größten Änderungen im Reglement der Motorsport-Dachorganisation F.I.A. (Fédération Internationale de l'Automobile): Seit dieser Saison stehen den Fahrern diese beiden Systeme zur Verfügung, um das Auto temporär zu beschleunigen. Per Knopfdruck aktiviert der



Die Lenkräder wurden originalgetreu nachgebaut.

Pilot das Energierückgewinnungssystem KERS, das dem Motor bis zu 82 zusätzliche PS für einen Zeitraum von etwas über sechs Sekunden zur Seite stellt. Dabei tritt ein Elektromotor in Aktion, der durch zuvor gespeicherte (Brems-)Energie betrieben wird. Hilfreich ist KERS vor allem bei Beschleunigungsvorgängen, also etwa auf dem Weg aus der Kurve. Dagegen kann DRS (Heckflügel wird für weniger Anpressdruck und höhere Endgeschwindigkeit waagrecht gestellt) nur auf vorher von der Rennleitung festgelegten Abschnitten eingesetzt werden, in der Regel langen Geraden, da das Auto durch den geringeren Anpressdruck in Kurven instabil würde. DRS verschafft dem Fahrzeug um die 15 Stundenkilometer mehr Speed und soll so das Überholen erleich-

tern. Darum steht es nur dem jeweils hinteren von zwei Fahrzeugen zur Verfügung, wenn diese sich innerhalb von einer Sekunde Abstand bewegen. Sowohl KERS als auch DRS haben die Macher gut sichtbar im HUD unten rechts neben der Geschwindigkeitsanzeige geparkt, genau wie die echten Piloten aktiviert man die »Nachbrenner« per Knopfdruck.

Wir wollen die neuen Systeme in der Praxis testen: Mit Sebastian Vettel klettern wir in Suzuka ins Cockpit eines Red-Bull-Boliden.

Facts

- ★ 19 Strecken
- ★ 24 Fahrer
- ★ 4 Schwierigkeitsgrade
- ★ 3 Spielmodi



Beim **Start** herrscht in den ersten Kurven regelrecht Stau.



Schlechte Sicht, lange Bremswege: **Regenrennen** sind anspruchsvoll.

Die Detailverliebtheit der **Boliden** ist eine Besonderheit von F12011.

Stärken

- + komplette FIA-Lizenz
- + sehr hübsche Grafik
- + motivierender Karrieremodus

Schwächen

- dröges Drumherum
- nichts für Hardcore-Simulationsfans

Im Großen Preis von Japan hat »Seb« 2010 bereits sehr gut abgeschnitten, wir rechnen uns deshalb gute Chancen aus. Das Intro zum Rennen erinnert stark an die Vorjahresversion: Die Kamera zeigt die Startaufstellung von vorn, nähert sich unruhig einigen Kontrahenten und schwenkt dann in die gewählte Spielperspektive. Alles schick, allerdings hätten wir uns zum Rennstart noch etwas mehr Drumherum gewünscht: Uns fehlt die Möglichkeit, selbst zum Startplatz zu fahren oder die Einführungsrunde zu drehen. Und wo sind die Grid Girls und die hektische Betriebsamkeit in der Startaufstellung? All das ist nicht zwingend nötig, gehört für uns aber zum F1-Feeling.

Sobald die Ampeln aufleuchten und die Motoren der Rivalen aufheulen, zeigt **F1 2011** dann aber, um was es eigentlich geht: knallharten Motorsport. Die roten Signale erlöschen und geben den Startschuss fürs Rennen. Sofort zischen 24 PS-Monster los, um einen guten Rennauftakt hinzulegen und die beste Chance zu nutzen, Plätze gut zu machen. Auch wir treten aufs Gaspedal und sind überwältigt vom Geschwindigkeitsgefühl – die Beschleunigung ist direkt spürbar. Noch vor der ersten Kurve schieben wir uns an Hamilton und Alonso vorbei und beobachten, wie neben uns zwei Autos kollidieren – Kohlefaser-Teile schießen in die Luft und prasseln auf die Strecke. Etwas unsau-

ber hüpfen wir über die Curbs, können unseren Wagen jedoch in der Spur halten.

Der Crash war offenbar doch schwerer, denn das Safety-Car fährt auf die Strecke, bis die Unfallstrecke geräumt ist, eine weitere Neuerung in **F1 2011**. Was theoretisch ein Plus an Realismus in die Rennen bringt, hat im Spiel dann aber weniger Auswirkungen als gedacht. Die Funktion kann man nur in den obersten beiden Schwierigkeitsgraden und ab einer Renndistanz von 20 Prozent aktivieren. Selbst dann baut die KI selten wirklich schwere Unfälle, weil das rudimentäre Schadensmodell dafür sorgt, dass die Autos in der Regel weiterfahren können. Selbst wenn wir in einer Schikane abfliegen und kaputt mitten auf der Piste liegen bleiben, wird unser Bolide von Geisterhand entfernt: Das Safety-Car kommt nicht zum Einsatz.

Der Formel-1-Wagen steuert sich etwas geschmeidiger als im vergangenen Jahr, das liegt unserem Empfinden nach vor allem an der besseren Aufhängung. Man hat das Gefühl, den Wagen besser zu verstehen, kann Ausreißer besser nachvollziehen und sie so beim nächsten Mal vermeiden. Zum Verständnis gehört aber auch das Kennenlernen von Mensch und Maschine. Wer seinen Wagen also unter Kontrolle haben möchte, sollte vor dem Rennen unbedingt die nötigen Trainingsrunden absolvieren.

Online-Aktivierung

F1 2011 müssen Sie nicht online aktivieren, dann speichert das Spiel aber Ihren Karriere-Fortschritt nicht. Wer ein Profil erstellen und seine Errungenschaften behalten möchte, muss die Formel-1-Simulation über Games for Windows Live aktivieren, was den Weiterverkauf verhindert. Nach der Aktivierung laufen die Solo-Rennen dann auch offline.

Ein Lenkrad oder Gamepad ist für **F1 2011** Pflicht, denn selbst mit allen Fahrhilfen wird man sich mit der Tastatur schwer tun, die Rennwagen sauber durch die Kurven zu zirkeln. Wer wirklich wissen will, wie sich 800 PS anfühlen, sollte unbedingt auf ein gutes Volant (am besten mit Force Feedback) zurückgreifen und alle Fahrhilfen ausschalten. Dann nämlich wird klar, wie ungestüm die Formel-1-Wagen tatsächlich sind und wie viel Fingerspitzengefühl es braucht, um ein Rennen unbeschadet zu überstehen. Dieses Gefühl vermittelt **F1 2011** nach wie vor sehr gut. Eine extreme, auf das Hundertstel exakte Simulation ist es aber nicht. Der Fokus des Spiels liegt auf Einsteigerfreundlichkeit. Das heißt nicht, dass es im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht fordernd ist; Simulationsfans, die auf ein **rFactor** oder **GTR** mit FIA-Lizenz hofften, werden aber enttäuscht.



Wir schieben **Hamilton** von der Strecke – prompt gibt's eine Strafe.



Der immer gleiche **Journalist** stellt uns die immer gleichen Fragen.

Codemasters hat auch die KI der Kontrahenten überarbeitet. Die fahren jetzt ruhiger und nicht mehr wie von der Tarantel gestochen wild im Zickzack. Lediglich wenn es zu Massenkarambolagen kommt, wirkt die KI überfordert: Die Fahrer stehen planlos herum, anstatt die Unfallstelle zu umfahren. Auch wenn Strafen deutlich angemessener ausgelegt werden als in **F1 2010**, bekleckert sich auch **F1 2011** hier nicht mit Ruhm. Gelbe Flaggen werden oft unpassend oder gar nicht gezeigt. Es gibt Verwarnungen, obwohl man selbst gar nicht Verursacher eines Unfalls ist. Wollen wir im Qualifying einen schnelleren Wagen überholen lassen, bekommen wir eine Zeitstrafe wegen Behinderung. Das sorgt für Frustmomente.

Der vorhin angesprochene Mangel an F1-Flair setzt sich auch nach dem Rennen fort: Es gibt zwar Animationen von jubelnden Siegern, aber keine generelle Siegerehrung. Auch an der Box ist nur wenig los, genau wie auf den Rängen, die während der Rennen teilweise nur halb gefüllt sind. Okay, das ist Meckern auf hohem Niveau. Wer sich mühevoll durch ein Rennwochenende gekämpft hat und dann am Ende eines Grand Prix auf dem Treppchen landet, würde sich trotzdem freuen, das auch zu sehen.

Kern von **F1 2011** ist erneut der Karrieremodus, dessen Dreh- und Angelpunkt auch in



1 Die Symbole für DRS und KERS. Ist die Batterie leer, können wir mit dem Elektromotor keinen Schub mehr abrufen. Beim Bremsen lädt sie sich wieder auf. **2** Diese Zahl zeigt an, welche **Platzierung** unser Teamchef als Minimalziel ausgegeben hat. Ist sie rot, heißt das: Wir sind zu schlecht. **3** Hier werden **Renninfos** angezeigt. In diesem Fall die schnellste Runde von Alonso, dem Führenden. **4** Unsere **Position** und Zeitabstände im Qualifying-Klassement. Liuzzi und Karthikeyan sind rot gefärbt, wir sind in diesem Sektor also schneller als sie.

diesem Jahr der Teamtruck ist. Hier haben wir Einsicht in die Jahreswertung, allerlei Statistiken und E-Mails (Wetterberichte, Vertragsangelegenheiten, Presseausschnitte). Außerdem können wir uns dort eines der Helmdesigns aussuchen. Aus dem Rennkalender heraus starten wir in die Grand Prix samt Vorlauf. Bedeutet: Bevor wir tatsächlich ums Siegetreppchen fahren, wird trainiert und um die Startplätze gefahren. Und das ist dank einiger Verbesserungen

deutlich herausfordernder als im Vorgänger: Die Entwickler haben die Fake-Zeiten der KI-Piloten nämlich über Bord geworfen, lassen sie stattdessen echte Rundenzeiten auf der Strecke fahren. Der Monitor in der Box zeigt derweil in Echtzeit die aktuellen Runden-, Sektoren- und Bestzeiten der Mitstreiter. Eine große Motivation für die eigene Bestzeit, zumal sich die Kontrahenten stetig um ein paar Hundertstel verbessern. Nach erfolgten Trainingsrunden und erkämpften

Technik-Check F1 2011

Technik-Tipps

- Wenn Sie die DirectX-11-Option aktivieren, verlieren Sie bis zu 30 Prozent Leistung, verbessern die Optik aber nur minimal.
- Für F1 2011 brauchen Sie keine topaktuelle Grafikkarte, bereits eine Radeon HD 5770 oder GeForce GTX 260 genügen für maximale

Details. So rasen Sie bereits ab einer Radeon HD 6850 oder GeForce GTX 460 auch mit vierfacher Kantenglättung ruckelfrei.

- Ab einer GeForce GTX 560 oder Radeon HD 6950 läuft die Formel-1-Simulation auch mit achtfacher Kantenglättung ruckelfrei.
- Vierkern-Prozessoren verschaffen Ihnen ein Leistungsplus von bis zu 50 Prozent!

Checkliste

- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 4,3 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

HW

So läuft F1 2011 auf Ihrem PC

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

GRAFIKKARTE	1	GeForce 8 / 9	8800 GT	9800 GT	9800 GTX								
		GeForce 200		GTS 250	GTX 260	GTX 285				GTX 295			
		GeForce 400 / 500		GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470			GTX 480	GTX 570	GTX 580	
		Radeon HD 4000	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2						
		Radeon HD 5000		HD 5750	HD 5770	HD 5850				HD 5870		HD 5970	
PROZESSOR	2												
		Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640						
		Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T			
		Core 2 Duo	E4300	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600					
		Core 2 Quad			Q6600	Q8300	Q9400	Q9650					
LEGENDE	3												
		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			
		Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192		
	4	technisch unmöglich											
		ruckelt stark											
		läuft so flüssig:											
		1680x1050, hohe Details											
		Direct 9											
		läuft so flüssig:											
		1680x1050, maximale Details											
		Direct 9 oder Direct 11											
		(je nach Grafikkarte)											
		läuft so flüssig:											
		1920x1200, maximale Details											
		4x AA, Direct 11											



1920X1200, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX 11, 4XAA

Mit allen Reglern auf Anschlag werfen die Boliden weiche, realistische Schatten, außerdem gibt's volle Tribünen und Reflexionen.



1680X1050, NIEDRIGE DETAILS

In niedrigen Details fehlen Reflexionen sowie Zuschauer, die Schatten sind arg mickrig. Dafür läuft F1 2011 auch auf alten PCs noch gut.

Das Safety-Car kommt im Spiel höchst selten auf die Strecke.

Startplatz im Qualifying geht's zurück in die Box. Die ist im Vergleich zum Vorjahr detaillierter, die Texturen der Crew wirken aber nach wie vor matschig. An der Box können wir, genau wie im vergangenen Jahr, selbst am Wagen schrauben lassen, etwa an der Aerodynamik oder am Motor. Auf einem heruntergeklappten Bildschirm über dem Lenkrad wählen wir unsere gewünschten Einstellungen. Fixer und vor allem einfacher geht's mit den Schnelleinstellungen. Über ein Menü teilen wir der Crew mit, wie wir's gern hätten: Sieben Stufen beeinflussen unser Fahrzeug in Sachen Höchstgeschwindigkeit und Abtrieb, je nach Wetter riskieren wir mal mehr oder weniger. Jetzt noch die Reifen auswählen (auch hier spielt das Wetter eine Rolle), und es geht auf die Strecke. Im Rennen (wie auch im Training und Qualifying) profitieren Spieler von der überarbeiteten Bildschirmanzeige: Daraus wird deut-

lich ersichtlich, wo wir uns im Vergleich zur Nummer 1 befinden, aber auch der Abstand zu Vorder- und Hintermann, sowie die Sektorenzeiten sind schneller ablesbar.

Ziel im Karrieremodus ist es sicherlich nicht, in der ersten Saison vorne mitzufahren, das ist mit einem der von Beginn an auswählbaren Teams, wie Lotus, auch gar nicht möglich. Stattdessen geben die Teamchefs erreichbare Platzierungen vor. Erfüllen wir die Erwartungen, gibt's Erfahrungspunkte und dafür wiederum neue Teile fürs Fahrzeug, die die Mechaniker fürs nächste Rennen einbauen. So arbeiten wir uns Schritt für Schritt nach oben und erhalten irgendwann ein Angebot von einem größeren F1-Team.

Das Rechtspaket von Codemasters umfasst erneut alle Kurse, Teams, Fahrer und Autos der Formel 1, nur eben für die Saison 2011.

Die bekannten Strecken hat Codemasters dezent überarbeitet, so findet sich am Streckenrand etwa eine detailliertere Bepflanzung. Mit dem

Nürburgring und der Strecke bei Neu Delhi finden sich aber auch zwei neue Kurse auf der Disk. Das zu Beginn der Saison wegen politischer Unruhen zunächst verschobene und dann abgesagte Rennen in Bahrain haben die Macher gestrichen, sodass **F1 2011**, wie der echte Rennkalender der aktuellen Saison, auf 19 Rennwochenenden kommt. Den kürzlich vollzogenen Fahrerwechsel (Bruno Senna übernahm bei Renault zum Großen Preis von Belgien das Cockpit von Nick Heidfeld) haben die Macher indes nicht mehr berücksichtigen können. Da die KI an den Fahrstil des Piloten angepasst wird, hätte die Integration zu lange gedauert. Ein Update planen die Macher nicht.

Auch in Sachen Multiplayer hat sich etwas getan, **F1 2011** bietet erstmals Splitscreen-Rennen für zwei Spieler. An Rennen sowie Meisterschaften dürfen nun 16 statt wie bisher 12 Spieler teilnehmen. Zudem haben die Entwickler einen Koop-Modus gestrickt: Gemeinsam mit einem Freund dürfen Sie für denselben Rennstall antreten und eine komplette Online-Saison bestreiten – spannend. Unter Strich hat sich Codemasters die Kritik an **F1 2010** zu Herzen genommen und gezielt daran gearbeitet. Das Resultat: Abermals ein hervorragendes Rennspiel, an dem trotz einiger Mängel jeder F1-Enthusiast seine wahre Freude haben wird. Daniel

Raumer / TW / MT

TERMIN 24.9.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 0 Jahren

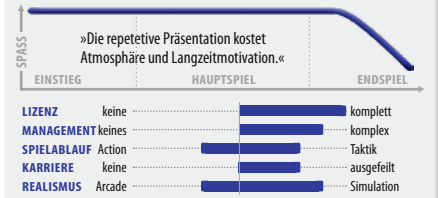
F1 2011

Rennspiel

Publisher Deep Silver
Entwickler Codemasters
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 9 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live



GENRE-CHECK RENN Spiel



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Rennen (16), Rennw. (16), Meisterschaft (16), Koop (2), Splitscreen (2), **SPIELTYPEN** Internet, LAN, Splitscreen **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Warum nur 16 Fahrer? Egal, spannende Rennen sind trotzdem garantiert.«

GRAFIK

● detaillierte Boliden ● stimmige Beleuchtung ● DirectX-11
 ● eindrucksvolle Regenrennen ● scharfe Streckentexturen, aber ... ● detaillierte Tribünen ● sterile Boxengasse

SOUND

● authentische Motorensounds ● gelungene F1-Soundkulisse
 ● gelungener Surround-Sound ● Boxenfunk
 ● ... wiederholt sich irgendwann

BALANCE

● mehrere Schwierigkeitsgrade ● zahlreiche zuschaltbare Fahrhilfen ● Frustvermeidung dank Rückspulfunktion
 ● schlechte Regelauslegung

ATMOSPHÄRE

● FIA-Lizenz ● Fahrerlager, Boxencrew ● TV-Feeling durch Onboard-Perspektive ● stets gleiche Reporter-Fragen ● keine Streckenposten ● rudimentäres Schadensmodell

BEDIENUNG

● präzise mit Lenkrad und Gamepad
 ● Force-Feedback-Effekte ● Feintuning für Lenkräder
 ● logische Menüs

UMFANG

● alle Originalteams, -fahrer und -strecken
 ● Karriere motiviert lange ● Training, Qualifying, Einzelrennen
 ● wenig Funktionen im Replay-Modus

KI

● fährt realistisch ● weniger Zuckeln
 ● macht bei Qualifying-Inlap Platz
 ● bei Unfällen überfordert ● fährt oft zu perfekt

FAHRVERHALTEN

● Fahrhilfen helfen Einsteigern
 ● ohne Fahrhilfen anspruchsvoll
 ● gutes Auto-Feedback

TUNING

● zahlreiche Schraubmöglichkeiten
 ● nützlicher Ingenieur ● freischaltbare Updates
 ● keine Telemetrie

STRECKENDESIGN

● alle Strecken originalgetreu nachgebaut
 ● Parc fermé
 ● detaillierte Pisten

Keine bockschwere Simulation

lich ersichtlich, wo wir uns im Vergleich zur Nummer 1 befinden, aber auch der Abstand zu Vorder- und Hintermann, sowie die Sektorenzeiten sind schneller ablesbar.

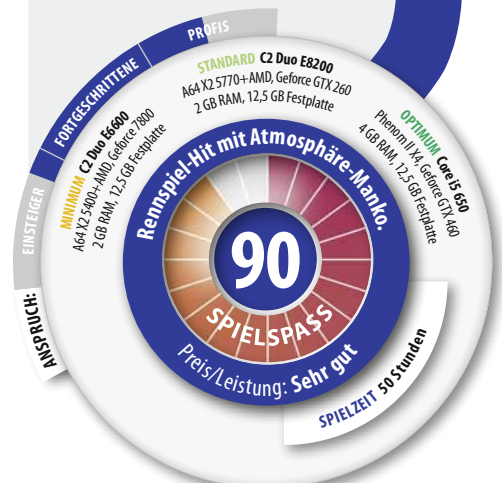
Ziel im Karrieremodus ist es sicherlich nicht, in der ersten Saison vorne mitzufahren, das ist mit einem der von Beginn an auswählbaren Teams, wie Lotus, auch gar nicht möglich. Stattdessen geben die Teamchefs erreichbare Platzierungen vor. Erfüllen wir die Erwartungen, gibt's Erfahrungspunkte und



Toll, aber keine Simulation

Daniel Raumer
 Freier Autor
 redaktion@gamestar.de

Bei den eher homöopathischen Neuerungen frage ich mich schon, ob man die nicht auch per DLC oder Addon hätte liefern können. Aber das gilt ja für fast jedes im Saisonkontakt erscheinende Sportspiel. Für sich genommen ist F1 2011 aber ein erstklassiges Rennspiel, das mich gerade im höchsten Schwierigkeitsgrad fordert und blendend unterhält. Trotzdem trauere ich nach wie vor den Grand-Prix-3-Tagen hinterher, denn das letzte Quentchen Anspruch zur Hardcore-Simulation fehlt F1 2011 doch. Apropos, was treibt Grand-Prix-3-Macher Geoff Crammond eigentlich heute?



GameStar Premium Vollversion im Oktober: **Tom Clancys Splinter Cell**

GameStar Wertung 91: hervorragend! So schön kann 3D-Action sein: Cleveres Missionsdesign, spielerische Feinheiten und todschicke Grafik machen Splinter Cell zum echten Ausnahme-Titel.



- **Bevorzugte Vergabe von Beta-Keys an Premium-User**
- **Neu: www.gamestarmail.de**
Jetzt mit Premium-Zugangsdaten einloggen

Exklusive E-Mail-Adresse, 5GB Speicher • Anhänge bis 25 MB • Imap + Pop 3 u.v.m.



GameStar.de/Premium-User haben diese Vorteile:

- ★ Die **aktuelle GameStar-Ausgabe** als PDF **noch vor Erscheinen im Handel!**
 - ★ Jeden Monat eine **exklusive Vollversion**
 - ★ Werbefreies Surfen
 - ★ Archiv: **Alle Hefte & Videos**
 - ★ **GameStar TV exklusiv**
 - ★ Kultserie »**Die Redaktion**«
 - ★ Exklusive Rabatte bei Kooperationspartnern
 - ★ **Beta-Keys** für Premium-User
 - ★ **Exklusive E-Mail-Adresse:** name@gamestar-premium.de
- * Kosten: 3 Monate: je 3,99 € / 12 Monate: je 2,99 € (Abonnenten: je 1,99 €)

Jetzt einsteigen und die Vorteile im Oktober sichern!

Infos & Anmeldung:
www.gamestar.de/premium

Schon ab
199
pro Monat*

Two Worlds 2

Pirates of the Flying Fortress

Für das Addon können Sie entweder einen neuen **Helden** erstellen oder Ihren alten Recken aus dem Hauptprogramm übernehmen.

Mit **Pirates of the Flying Fortress** entführt Sie Reality Pump in ein Piraten-Addon ohne Karibik – aber mit viel Abenteuerstoff.

Von Kevin Stich



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Topware Interactive** Entwickler: **Reality Pump** (**Two Worlds 2**, GS 01/11, 85 Punkte)
Termin: **20.9.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Französisch, Polnisch, Tschechisch** Preis: **29 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7512

Aktivierung

Um **Pirates of the Flying Fortress** zu spielen, müssen Sie es per Internet oder Telefon aktivieren. So lässt sich das Abenteuer auf bis zu fünf Windows-PCs und Macs installieren. Wenn Sie Aktivierungen zurücksetzen möchten, müssen Sie sich an den Zuxxez-Support wenden.

Abstürze

Wir haben **Pirates of the Flying Fortress** auf insgesamt drei Systemen gespielt. Auf einem stürzte es regelmäßig ab und war dadurch unspielbar, außerdem hatten wir auf diesem System mit Grafikfehlern zu kämpfen. Auf den anderen beiden erlebten wir hingegen nicht einen einzigen Absturz. Weil sich die Probleme somit nicht reproduzieren ließen, werten wir nicht ab.

W

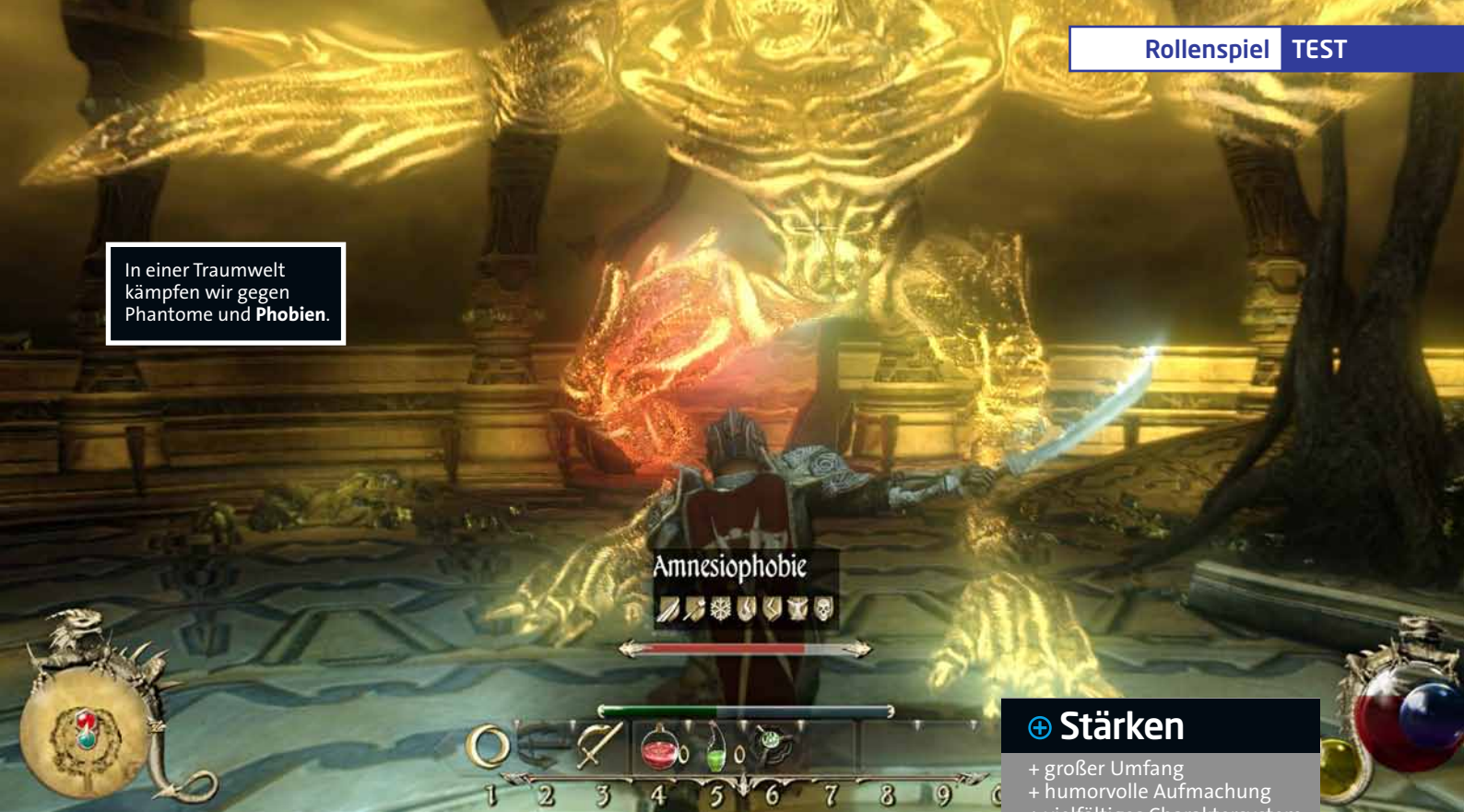
Two Worlds 2-Addon Pirates of the Flying Fortress treffen wir auf die namensgebenden Freibeuter und machen am Horizont eine auf wabernden Wolken thronende Festung aus. Der Stoff, aus dem Legenden sind?

Nun, einer ist ganz sicher legendär: Captain Teal, der Schrecken der Meere und unnachgiebige Anführer einer Piraten-Crew. Zu Beginn von **Pirates of the Flying Fortress** schlägt es uns auf ein aus mehreren Inseln bestehendes Archipel, auf dem uns die dort ankernden Freibeuter prompt gefangen setzen. Schnell wird klar: Alles nur ein Missverständnis, der Captain hat schon von uns gehört und schickt uns auf eine Mission. Wir sollen einen Schatz finden – und eine Frau, deren Aufenthaltsort wir aber bereits ken-

nen. Frau und Schatz hängen zusammen, so viel sei verraten. Die Haupthandlung des rund 16 Stunden langen Addons ist gut gelungen und motiviert stets zum Weiterspielen. Mit den fulminanten Erzähl-Feuerwerken **Mass Effect 2** oder **The Witcher 2** kann die Story zwar nicht mithalten. Aber die häufigen Zwischensequenzen und die neuen, dynamisch geschnittenen Dialoge sorgen für eine filmhaftere Inszenierung als noch im Hauptprogramm – ein deutlicher Fortschritt. Durch die wechselnden Kameraperspektiven nehmen die Unterhaltungen an Fahrt auf und wirken temporeicher. Das dramaturgische Vorbild ist klar **Mass Effect**.

Apropos Fortschritt: Das Addon beginnen wir als gestandener Held (das Mindestlevel liegt bei 42), wahlweise mit einem neuen oder einem importierten Charakter. Letzteren stuft das Spiel dann automatisch auf Stufe 42 hoch, entsprechend viele Punkte dürfen wir im umfangreichen Talentbaum verteilen. Krieger, Magier, Jäger? Oder eine

In einer Traumwelt kämpfen wir gegen Phantome und Phobien.



➕ Stärken

- + großer Umfang
- + humorvolle Aufmachung
- + vielfältiges Charactersystem

⊖ Schwächen

- mangelnde Entscheidungsfreiheit
- mäßige KI

Mischung aus allen dreien? Klassischen Rollenspielern verschafft das unveränderte Talentsystem jede Menge Raum für Experimente. Bereits verteilte Punkte können wir auf Wunsch zurücknehmen, um andere Kombinationen auszuprobieren. Aber nicht in Hauptprogramm-Gebieten, dorthin dürfen wir nicht zurückkehren, die Addon-Welt ist vom Rest des Spiels abgekoppelt.

Sei's drum, schließlich hat auch **Pirates of the Flying Fortress** jede Menge Abenteuer zu bieten. Das Addon erbt die vielseitigen Quests und den humorvollen Grundton des Hauptprogramms. So verkuppeln wir etwa den versoffenen Quartiermeister Billy mit einem geschlechtsumgewandelten Elfen, besuchen eine stilvoll aufgemachte Untoten-Disko oder besorgen für einen grimmigen Piraten ein blaues Seidenkleid. Betont wird diese nicht ganz bierernste Grundstimmung zusätzlich von unserem sympathischen Helden, der mit einigem Witz in den professionell gesprochenen Dialogen auftritt. Ein Makel ist hingegen die eingeschränkte

Entscheidungsfreiheit, fast alle Aufgaben verlaufen streng linear. Kein Vergleich zum Hauptprogramm, wo meist mindestens zwei Möglichkeiten zur Wahl stehen. Das ist besonders ärgerlich, weil die Quests zum Teil suggerieren, dass wir eine Wahl hätten. Zum Beispiel erledigen wir an einer Stelle eine Menge Laufarbeit für einen Geist, während der nichts anderes macht, als untätig herumzustehen. «Kümmer dich doch selbst drum!», können wir sinngemäß zwar sagen, kommen aber dann doch nicht umhin, die Aufgaben für ihn zu erledigen – nervig! Auch die drei angekündigten Enden entpuppen sich als Augenwischerei: Zwei der Abschlussfilmchen variieren nur in einigen Aspekten, die dritte unterscheidet sich zwar etwas stärker, macht aber auch nichts fundamental anders.

Vor das Ende hat Reality Pump aber erstmal das Abenteuer gesetzt, als dessen Dreh- und Angelpunkt Teals Piratenschiff dient. Nützliche, aber gerade nicht benötigte Gegenstände lagern wir in einer Truhe an Deck. Im Inneren des Kahns würfeln wir gegen die

Besatzung, plaudern mit dem Quartiermeister oder hören dem Schiffsmaskottchen, einem Papagei, zu, der gerne mal Aussprüche von zweifelhaftem Niveau von sich gibt.

Saufnase sucht Elfe

Die Spielwelt besteht aus vier größeren und fünf kleineren Inseln. Anders als in **Two Worlds 2** bieten die allerdings keine unterschiedlichen Klimazonen. Anstatt durch Savannen, Dschungel und eine Vulkanlandschaft zu stapfen, bewegen wir uns überwiegend durch mitteleuropäisch anmutende, baumbestandene, grüne Landschaften. Die Abwechslung kommt dabei trotzdem nicht zu kurz. So besuchen wir etwa einen Friedhof, prügeln uns durch

Neue Feinde

Die Inseln von **Pirates of the Flying Fortress** werden auch von neuen Feinden bevölkert. Drei davon stellen wir hier vor.



Die orkähnlichen **Olorums** bilden meist Gruppen aus Magiern sowie Nah- und Fernkämpfern. Zur Verstärkung haben sie oft auch noch hundartige Gobbler dabei.



Lieber Abstand wahren! Diesen **Zygophylla** beschießen wir mit einer Armbrust. So vermeiden wir es, vergiftet zu werden. Das würde wertvolle Lebenspunkte kosten.



Ublarions treiben sich bevorzugt an Stränden herum und treten in der Regel in Gruppen auf. Am besten kriegen Sie die Übelwichte mit einer scharfen Klinge klein.

Beim Kampf gegen den **Basiliken** hetzt uns das Ungetüm immer wieder Schergen auf den Hals.



Wunderbare Atmosphäre

Michael Trier
Chefredakteur
michael@gamestar.de

Dichtes, hohes Gras, Laubwälder, in denen sich kleine Ansammlungen schiefer Holzhütten finden und jede Menge Abenteuer. Mir bietet das Addon alles, was ich will: eine hübsche, offene Spielwelt mit einer dichten Stimmung, schöne, teils absurde Quests und interessante Charaktere. Ich könnte das zu hektische Kampfsystem bemängeln oder die nicht wirklich vorhandene Entscheidungsfreiheit. Will ich aber nicht. Lieber bringe ich noch ein paar Stunden in Anta-loor, weil es so viel zu entdecken gibt.

Dungeons und irren gar durch eine surreale Traumwelt – wo wir die Savanne, den Dschungel, nicht aber die Vulkanlandschaft wiedersehen. Die Spielwelt ist dabei offener als im Hauptprogramm, künstliche Grenzen, die wir erst durch absolvierte Quests aus dem Weg räumen, gibt es zwar, aber nur im

nen wir hin und her reisen. Zudem haben wir portable Wegpunkte im Gepäck, die wir bei Bedarf platzieren und wieder einsammeln. Das Inventar wurde zudem deutlich verbessert, auf Wunsch können wir die Größe der Gegenstandssymbole verringern. Das Ergebnis ist ein deutlich aufgeräumteres und übersichtliches Inventar. Der neu erschienene Patch 1.3 überträgt diese Option auch in das Hauptprogramm, gut so.

es aber, schlicht auf alles draufzuhauen, was sich bewegt, bis es sich nicht mehr bewegt. Blocks und Spezialschläge sind hingegen Pflicht, auch wenn sich die Gegner-KI als ziemlich beschränkt entpuppt, die Olorums etwa laufen gerne mal planlos herum und lassen sich dann einfach von hinten umknüppeln. Insgesamt spielen sich die Kämpfe sehr hektisch.

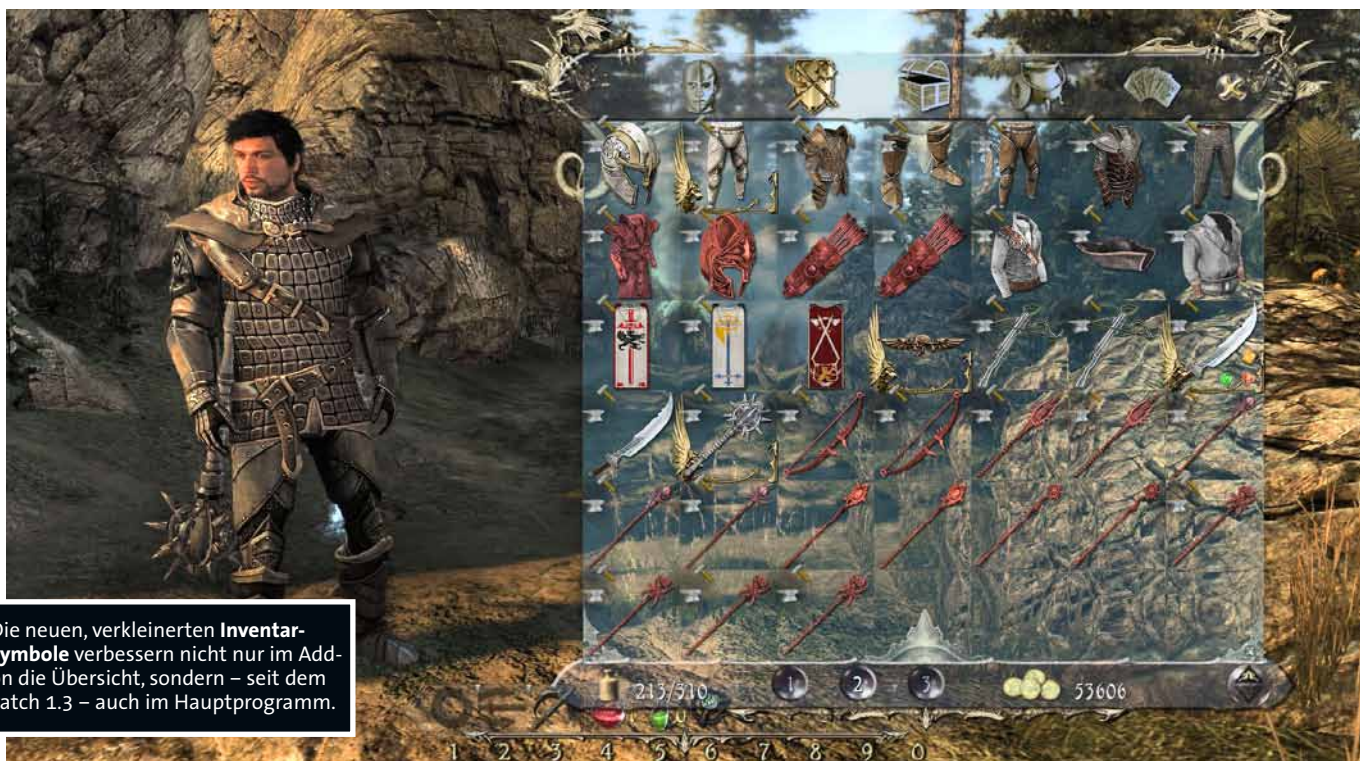
Piraten sind in!

Kleinen. Den Entdeckerdrang, den ein **Gothic** oder **Risen** in uns auslösen, weckt **Pirates of the Flying Fortress** aber nicht, dafür wirken die Areale an vielen Stellen zu austauschbar – verschenktes Potenzial.

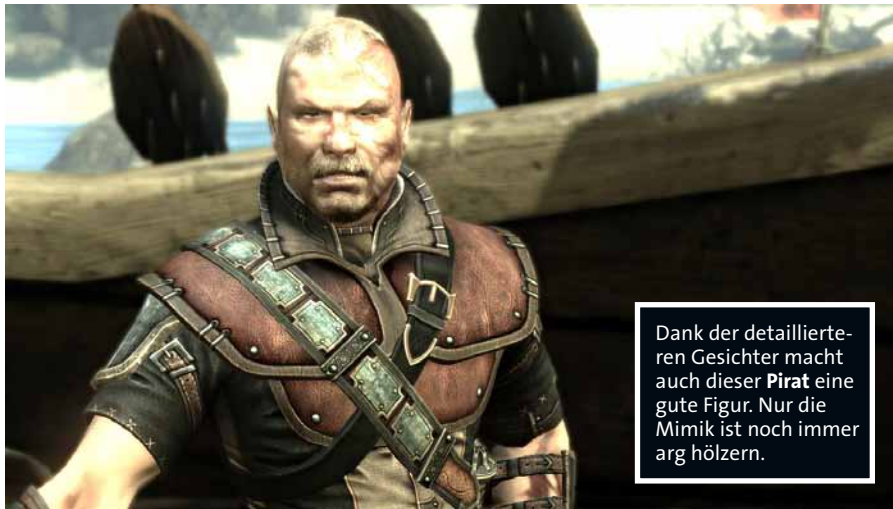
Um von Eiland zu Eiland zu gelangen, stürzen wir uns entweder in voller Montur in die Fluten, laufen dank eines Tranks über das Wasser oder schnappen uns ein Boot. Die Steuerung des Schiffs wurde vereinfacht – der Wind spielt keine große Rolle mehr. Über das Archipel verstreut sind auch wieder jede Menge Teleporter, zwischen de-

Pirates of the Flying Fortress liefert überdies zwei Dinge, die zusammengehören: neue Waffen, darunter Armbrüste, die ordentlich Schaden verursachen, aber auch lange Zeit zum Nachladen brauchen, sowie frische Monstertypen, die gleich mal als Zielscheibe herhalten müssen. Etwa Olorums, die wie ergraute Orks aussehen. Jeder Gegner reagiert unterschiedlich empfindlich auf bestimmte Schadensarten, sodass wir theoretisch darauf achten müssten, mit der richtigen Waffe (scharf oder stumpf) beziehungsweise der richtigen Magieart anzurücken. In der Praxis reicht

Dafür hat sich Reality Pump bemüht, die Bosskämpfe taktischer zu gestalten – mit durchwachsenem Erfolg. In den meisten Fällen klicken wir die optisch ansprechenden Schwergewichte weiterhin einfach tot. Ärgerlich: Beim Kampf gegen einen Basiliken hauen wir abwechselnd auf das grüne Ungetüm und seine Schergen ein. Während das Gekröse angreift, ist der Basilisk aber unsterblich. Warum? Da gibt es keine Begründung, was die Glaubwürdigkeit der Welt trübt. In dieselbe Kerbe schlägt eine weitere Designentscheidung. An einigen Stellen geht es erst weiter, wenn auch der letzte Feind am Boden liegt. Dann öffnet



Die neuen, verkleinerten **Inventar-Symbole** verbessern nicht nur im Addon die Übersicht, sondern – seit dem Patch 1.3 – auch im Hauptprogramm.



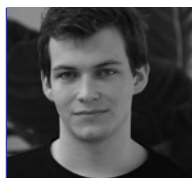
Dank der detaillierten Gesichter macht auch dieser Pirat eine gute Figur. Nur die Mimik ist noch immer arg hölzern.

In der **Untoten-Disko** herrscht schummrige Dunkelheit.



sich auf wundersame Art und Weise eine Tür oder unser Held kann plötzlich einen Hebel betätigen. Da weht ein Hauch von **Serious Sam** durchs Piraten-Abenteuer.

Grafisch ist **Pirates of The Flying Fortress** ein sehr ansprechendes Spiel. Die stimmigen Lichteffekte und die neuen, detaillierteren Gesichter gefallen uns ausgesprochen gut. Auf die Distanz verlieren die Texturen jedoch an Schärfe und sehen arg verwaschen



Addon mit Witz

Kevin Stich
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Mir hat Pirates of the Flying Fortress sehr viel Spaß gemacht. Die humorvolle Gangart abseits des Mainstreams und der sympathische Held lassen mich über die Ecken und Kanten hinwegsehen, die das Programm vom Hauptspiel erbt. Nur die zurückgeschraubte Entscheidungsfreiheit mag ich dem Addon nicht nachsehen. Der Talentbaum motiviert mich, meinen Recken genau an meine Vorstellungen anzupassen und das Upgrade-System ist eine wirklich clevere Idee, die ausgesprochen gut funktioniert und mich regelmäßig für das Einsammeln von Gegenständen belohnt. Rollenspielfans kann ich Pirates of the Flying Fortress definitiv empfehlen!

aus. Die neuen Wettereffekte, etwa Regen, fügen sich nahtlos in die Spielwelt ein. Noch dazu präsentiert sich **Pirates of the Flying Fortress** ziemlich bugfrei. Ein paar Problemchen gibt es dann aber doch: Sehr selten werden in Gesprächen einzelne Dialogteile nicht abgespielt, und die Kamerapositionen bei den Unterhaltungen sind nicht immer optimal gewählt. Hinzu kommen teils abgehackte Animationen während der Dialoge. Beides lässt sich aber recht gut verschmerzen. Als richtig störend hingegen empfinden wir den weißen Blendeffekt, der beim Betreten der Außenwelt auftritt. In **Two Worlds 2** war der durchaus sinnvoll, wenn wir ein Zelt in der Savanne verlassen haben. Auf diese Weise wurde der gleißend helle Sonnenschein simuliert. Wenn wir nach der Blende aber auf einem dunklen Schiffsdeck bei Nacht stehen, rüttelt das an der Glaubwürdigkeit der Spielwelt.

Unterm Strich ist **Pirates of the Flying Fortress** dennoch ein sehr gutes, umfangreiches Addon. Die Quests sind unterhaltsam und teilweise originell, einzig die mangelnde Entscheidungsfreiheit mag man dem Programm ankreiden. Einen großen Schritt nach vorne macht das Spiel bei der Inszenierung, das Abenteuer gewinnt massiv an Filmflair und Tempo. Ansonsten erbt das Spiel die Schwächen, aber auch die Stärken des Hauptprogramms. Wer das mochte, sollte hier unbedingt zugreifen. **KES**

TERMIN 20.9.2011 PREIS 29 Euro USK ab 16 Jahren

Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress

Rollenspiel-Addon

Publisher Topware Interactive
Entwickler Reality Pump
Sprache Deutsch, Englisch, 5 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch 56 Seiten, Weltkarte
Kopierschutz Aktivierung

GENRE-CHECK ROLLENSPIEL

SPASS: »Gegen Ende etwas langatmig.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Duell (2), Kristalljagd (8), Adventure (8)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Jede Menge neuer Karten sorgen für frischen Spielspaß.«

GRAFIK

✓ detaillierte Gesichter ✓ stimmige Lichteffekte
✓ schöne Spielwelt ✓ auf die Distanz arg detailarm ✓ maue Zaubereffekte ✓ hölzerne Mimik ✓ nervige Blendeffekte

7/10

SOUND

✓ passende Musik ✓ Waffengeräusche
✓ professionelle Sprachausgabe
✓ Heldensprüche beim Gebietswechsel teils unpassend

10/10

BALANCE

✓ drei Schwierigkeitsgrade ✓ Talente zurücksetzbar
✓ Schwierigkeitsgrad weniger schwankend
✓ kein Tutorial

8/10

ATMOSPHÄRE

✓ stimmiges Piratensetting ✓ schrullige Charaktere
✓ Humor ✓ dynamisch geschnittene Dialoge
✓ teils unlogische Spielwelt

9/10

BEDIENUNG

✓ übersichtliches Inventar
✓ Quick- und Autosave
✓ hektisches Spielgefühl ✓ Steuerung teils unpräzise

7/10

UMFANG

✓ 16 Stunden Spielzeit ✓ viele Quests
✓ umfangreicher Multiplayer-Modus
✓ geringer Wiederspielwert

10/10

QUESTS/HANDLUNG

✓ originelle Quests
✓ Aufgaben führen uns durch die Spielwelt
✓ weniger Abwechslung als im Hauptprogramm

8/10

CHARAKTERSYSTEM

✓ freie Charakterentwicklung
✓ nützliche Spezialfertigkeiten
✓ viele Talente

9/10

KAMPFSYSTEM

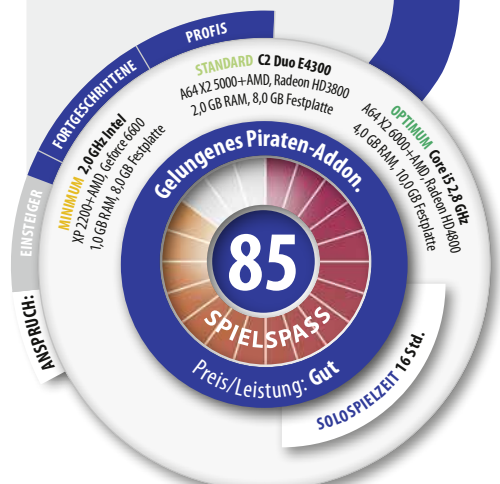
✓ dynamische Action-Kämpfe
✓ vielfältiger Magie-Baukasten ✓ Blocken wichtig
✓ dumme KI ✓ teils hektische Kämpfe

7/10

ITEMS

✓ umfangreiches Upgrade-System
✓ neue Waffen ✓ Edelsteine können wiederverwendet werden
✓ massig Items

10/10



Major James Fletcher nimmt es im Alleingang mit Hunderten von Killermaschinen auf.

Hard Reset

Dramatik, Selbstheilung und raffinierte Gegner. Das alles hat der Ego-Shooter Hard Reset nicht – und braucht es auch nicht. Von Sebastian Klix

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Flying Wild Hog (Hard Reset ist das Erstlingswerk)**
Termin: **13.9.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **28 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7510

Serious Sam, Painkiller, Will Rock, Necrovision und Co. All diese Ego-Shooter bedienen eine ganz bestimmte Klientel, eine Zielgruppe, für die der Slogan »Putting the Fun back in the Gun!« des Genrevertreter **Bulletstorm** wichtiger ist als jede super-dramatische Skriptsequenz, etwaige

Handlungselemente oder clevere Taktiken der gegnerischen Truppen. Diese Spieler wollen einfach nur spaßige, unkomplizierte Action in ihrem Lieblingsgenre erleben – und mit **Hard Reset** will sich nun ein weiterer Oldschool-Shooter

des polnischen Entwicklers Flying Wild Hog zu dieser Riege dazugesellen.

In naher Zukunft übernehmen Maschinen die Herrschaft über die Erde und rotten die Menschheit systematisch aus. Wer hier Parallelen zu den **Terminator**-Filmen erkennt, hat Recht. Und genau wie dort spielt auch

in **Hard Reset** ein Widerstandskämpfer der noch übrig gebliebenen Humanoiden die Hauptrolle. Der heißt allerdings nicht John Connor, sondern James Fletcher, tut aber ansonsten dasselbe: Maschinen verschrotten. Die sind gerade dabei, in die letzte menschliche Bastion, die Stadt Bezoar, einzufallen.

Im weiteren Handlungsverlauf stoßen wir dann noch auf storytechnische »Überraschungen« wie das Injizieren von Nano-Technologie direkt ins Hirn – oder sowas.

Aber seien wir mal ehrlich: Wer spielt so ein Spiel wegen seiner ausgefeilten, wendungsreichen Handlung? Diese Frage stellten sich wohl auch die Entwickler und beantworteten sie sich mit einem klaren »Niemand!«. Entsprechend spartanisch fällt die Inszenierung der Handlung per Comicsequenzen aus, deren Stil man schon mögen muss. Wir hatten eher den Eindruck, dass sie mehr eine nette Alternative zum üblichen Ladebildschirm sind als ein echter Versuch, uns auf mitreißende Art in den roten Faden ein-

+ Stärken

- + brachiale Oldschool-Action
- + interessantes Waffenupgrade-System
- + tolle Optik

- Schwächen

- sehr kurz
- wenig abwechslungsreiche Schauplätze
- geringe Gegnervielfalt





Die düstere **Metropole Bezoar** erinnert an ein futuristisches Gotham City.

Steam

Hard Reset gibt's derzeit nur als Download-Titel über Valves Onlineplattform Steam zu kaufen. Ein Weiterverkauf ist dadurch ausgeschlossen.

zuspinnen. Denn die handgezeichneten, mit Sprechblasen und Sprachausgabe untermalten Bildchen huschen nur während der Levelwechsel über den Bildschirm. Wir müssen zusätzlich gestehen, dass wir sie nach Beendigung der Ladesequenz schon mal weggeklickt haben. Entsprechend belanglos fällt auch das Ende der Handlung aus – aber um die Frage noch einmal zu stellen: Wer spielt so ein Spiel wegen seiner ausgefeilten, wendungsreichen Handlung?

Hard Reset will keine tiefgründige Botschaft mitteilen. Will nicht, dass man aufgewühlt vor dem Bildschirm sitzt und sich den Kopf über sein Handeln zermartert – es will einfach nur auf unkomplizierte Art und Weise unterhalten. Die Fragen, die man sich also stellt, sind nicht »Reißt mich das Schicksal der Überlebenden mit?« oder »Versteckt sich irgendwo da drin eine Zukunftsvision der Entwickler, die sie mir vermitteln wollen?«, sondern: »Hab ich ein ordentliches

Waffenarsenal? Zerlegt es die Gegner gepflegt? Und sind die Explosionen fett?«

Kurz und knapp: Ja, ja und ... ja. Freunde unkomplizierter und trotzdem opulenter Balleraction werden ordentlich bedient. **Hard Reset** liefert dafür ein fieses Dark-Sci-Fi-Szenario mit Cyber-Punk-Anleihen – die Stadt Bezoar mutet ein wenig wie ein futuristisches Gotham City an. Eine echte und vor allem einigermaßen unverbrauchte Alternative zu Zeitreise, Zweiter Weltkrieg und Konsorten. Entsprechend detail- und abwechslungsarm fallen aber auch die Spielabschnitte aus. Diese bestehen genretypisch vor allem aus über Gänge miteinander verbundenen Räumlichkeiten, seltener auch aus Außenarealen in Form von Straßenzügen, in denen uns stocksaurer Gegnerhorden angreifen. Im Fall von **Hard Reset** sind das natürlich Roboter und Cyborgs. Diese stürmen zwar (ebenfalls genretypisch) ziemlich dumpf auf uns zu, haben aber trotzdem jeweils ihre persönliche Spezialität: Da wäre etwa die kleine, knuddelige Bombendrohe, die sich beherzt in unserer Nähe in die Luft sprengt oder ein großer, robuster Rammbock auf zwei metallenen Beinen, der uns, angetrieben von einem Nachbrenner, gegen die nächste Wand klatschen möchte. Nicht nur die unterschiedlichen Vorgehensweisen der Blechdosen, sondern auch die mögliche

Miteinbeziehung der Spielumgebung bringt einen Hauch Taktik in die Gegnerbekämpfung. So sind die Spielabschnitte neben den klassischen, roten Explosivfässern auch mit sprengbaren Autowracks und Stromgeneratoren vollgestopft, die unseren Metallfreunden die Späne aus der Hülle fräsen.

Allerdings lassen sich die unterschiedlichen Maschinentypen an einer Hand abzählen. Hier hätte das Spiel deutlich mehr Abwechslung vertragen. Ein wenig wird dieses Manko aber durch die gigantisch großen und ziemlich beeindruckenden Bossgegner wieder wett gemacht, an denen wir uns

Handlung? Brauchen wir hier nicht!

schon mal zehn Minuten lang den Abzugsfinger wund schießen.

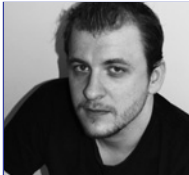
Diese Abwechslungsarmut gilt Gott sei Dank nicht für Fletchers Waffenarsenal – zumindest nicht auf den zweiten Blick. Denn eigentlich hat der gute Mann nur zwei Schießsprügel dabei, eine futuristische Energiekanone und ein konventionelles



Derartige **Kampfroboter** sind zäh, werfen aber auch ordentlich N.A.N.O.-Punkte ab.

So hell wird es selten. Schade, denn die **Lichteffekte** können sich durchweg sehen lassen.





Hätten die Ludolfs Waffen ...

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ein breites Waffenspektrum, schnelle Action, fetzige Explosionen und knallige Sounds – und weder eine automatische Heilfunktion, Deckungssystem oder andere Optionen für Beipackzettelleser. Dass Hard Reset ein klassischer Oldschool-Shooter werden soll, war kein leeres Versprechen der Entwickler. Freunde eben solcher unkomplizierter Ballerkost, die vor allem auf schnelle Spielmechanik statt alle Nase lang spielflussunterbrechende Skriptsequenzen stehen, kommen hier durchaus auf ihre Kosten. Hard Reset hätte aber auch mehr als nur ein netter Action-Overkill für zwischendurch werden können. Dafür hapert's aber vor allem an Umfang, Gegnervielfalt und mehr optischer Abwechslung. Zumal die knappe Spielzeit von maximal fünf Stunden den »Kostet ja nur 30 Euro«-Bonus wieder deutlich relativiert.

Sturmgewehr. Klingt wenig, ist es aber nicht: Mit Hilfe von Upgradepunkten können wir an überall verteilten Automaten zahlreiche Modifikationen vornehmen. So verpassen wir dem Sturmgewehr ein Schrotflintenmodul und einen Raketenwerfer, die Plasmakanone wird auf Knopfdruck zur Railgun oder Elektrolitzschleuder. Dadurch kommen wir im Spielverlauf auf insgesamt zehn unterschiedliche Waffen – die wir obendrein auch noch jeweils zweimal verbessern können. Dann lenken wir Raketen per Lasersystem ins Ziel oder verschießen EMP-Munition mit der Flinte.

Der Entwickler hat sich damit erfolgreich davor gedrückt, mehrere Waffenmodelle zu erstellen. Dafür hat er das ganze perfekt in die Spielmechanik eingefügt. Zudem hat sich damit die ewige Frage nach den unendlich großen Taschen des Helden zum Verstauen ganzer Waffenarsenale erledigt.

Aber nicht nur die Wummen lassen sich verbessern, auch unseren Kampfanzug können wir jeweils drei Mal in fünf verschiedenen Kategorien aufrüsten. Schnellere Schildregeneration? Medipacks sollen mehr Trefferpunkte wiederherstellen? Kein Problem.

Aber Moment. Medipacks? Ja, richtig gelesen. In **Hard Reset** gibt's keine automatische Heilfunktion wie in zahlreichen Shootern der jüngeren Generation. Hier werden noch nach Traditionen der Alten Schule »Pickups« vom Boden aufgesammelt. Neben Medipacks und Munition sind das auch so genannte N.A.N.O.-Container. Haben wir genug N.A.N.O.-Punkte eingesackt (die es auch für erledigte Gegner und die Auswertung am Levelende gibt), beschert uns das Spiel einen Upgradepunkt, den wir in die Aufwertung unseres Arsenalstecken. Das ist motivierend, da viele der Container in den Spielabschnitten gut versteckt sind. So werden wir dazu angetrieben, die Levels nach brüchigen Wänden oder Knöpfen zur Deaktivierung von Laserbarrieren zu durchsuchen.

Auch wenn die Levels mehr Abwechslung und Details hätten vertragen können: **Hard Reset** sieht vor allem mit hohen Einstellungen wirklich gut aus. Einen besonderen Augenschmaus bieten die schicken Explosionen und Waffeneffekte, die die Wellen der angreifenden Maschinen in Hunderte von Teilen zerbersten lassen. Der Eindruck von fundamentaler Zerstörung wird vom nicht weniger wuchtigen Sound noch gesteigert.

Wo Licht ist, ist auch Schatten:

Hard Reset krankt an einigen Stellen. So können wir nicht manuell speichern, für uns gerade bei einem PC-exklusiven Titel ein Unding. Vor allem, weil die automatischen Speicherpunkte nicht immer ideal platziert sind. In Kombination mit den nicht gut balancierten vier Schwierigkeitsgraden kann das schon mal für Frust sorgen. Vielleicht war das sogar so beabsichtigt, um die Spielzeit etwas zu verlängern. Denn der wahrscheinlich größte Kritikpunkt an **Hard Reset** ist der Spielumfang von gerade einmal fünf

Stunden. Shooter-Veteranen gelingt der Maschinen-Overkill sogar noch flotter. Eine Multiplayer-Komponente fehlt völlig. **SKX**

TERMIN 13.9.2011 PREIS 28 Euro USK noch nicht eingestuft

Hard Reset

Ego-Shooter

Publisher –
Entwickler Flying Wild Hog
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung –
(Download)
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER

»Schicke, brachiale Action, der es vor allem im Leveldesign an Abwechslung mangelt.«

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

GRAFIK
+ hübsche Waffen- und Explosionseffekte
+ stimmungsvolle Beleuchtung + gelungene Physik
- teils etwas detailarm

SOUND
+ wuchtige Soundeffekte + dynamische Musikuntermalung
+ solide englische Sprecher
- gewöhnungsbedürftige deutsche Sprecher

BALANCE
+ einfacher Einstieg + vier Schwierigkeitsgrade ...
- ... die teils sehr schwanken
- nicht immer günstig gesetzte Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE
+ unverbrauchtes Szenario + stimmiges Dark Sci-Fi / Cyberpunk-Setting + dicke Bossgegner
- leblose Stadt

BEDIENUNG
+ sehr gute Shooter-Steuerung
+ frei konfigurierbar
- kein freies Speichern

UMFANG
+ Waffenmods und Statistiken laden zum erneuten Spielen ein
- Wiederspielwert trotz allem eher niedrig
- sehr knappe Spielzeit

LEVELDESIGN
+ zahlreiche versteckte Areale
+ Umgebung lässt sich oft in den Kampf einbeziehen
- sehr gradlinig - wenig optische Abwechslung

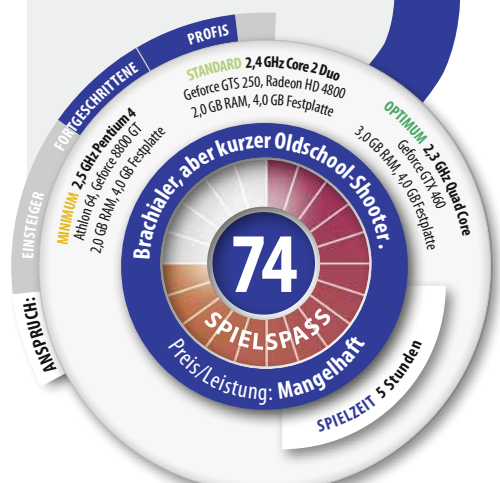
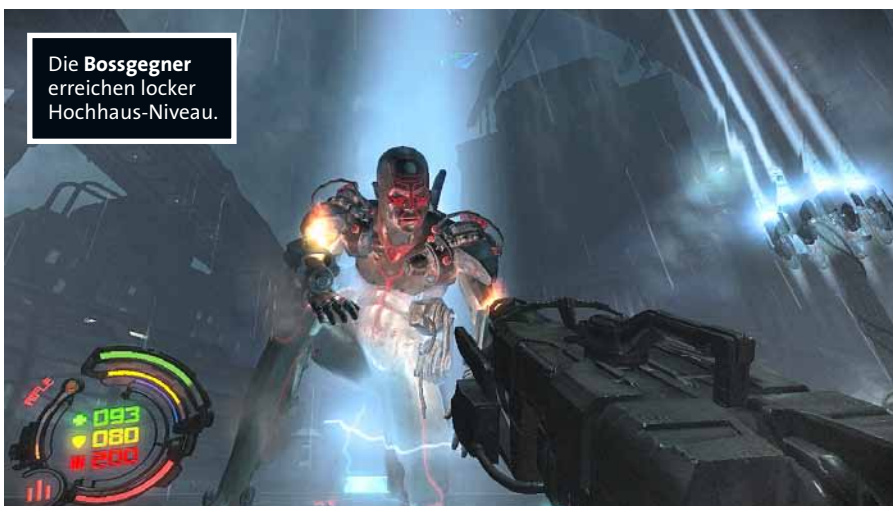
KI
+ knackige Bossgegner
+ Ggnergertypen verwenden unterschiedliche Angriffsmanöver
- Gegnervielfalt kann man aber an einer Hand abzählen

WAFFEN & EXTRAS
+ N.A.N.O.-Upgradesystem + cooles 10-in-2-Waffensystem
+ alle Waffen sinnvoll + klassische Oldschool-Powerups
- Modi lassen sich optisch schwer voneinander unterscheiden

HANDLUNG
+ Zwischensequenzen überbrücken Ladezeiten
+ B-Movie-Charme ... - ... entsprechend belanglos
- abruptes Ende - gewöhnungsbedürftige Comic-Cutscenes

8/10
9/10
7/10
8/10
9/10
5/10
7/10
7/10
9/10
5/10

Medipacks statt magische Selbstheilung



Pro Evolution Soccer 2012

Evolution statt Revolution: Konami verbessert seine Fußballsimulation im Detail, vor allem bei der KI und beim Spielgefühl. Dafür stagniert dieses Jahr die Technik. Von Patrick C. Lück



Genre: **Sportspiel** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami (Pro Evolution Soccer 2011, GS 11/10: 90 Punkte)**
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-4** Sprachen: **Deutsch, Französisch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7515

Auf DVD: Test-Video / Auf DVD-XL: Multiplayer-Video

Im Vereinsfußball gibt es derzeit lediglich eine relevante Größe: den FC Barcelona. Im vergangenen Mai durfte im Londoner Wembley Stadion jeder live miterleben, mit welcher Leichtigkeit und Eleganz die Katalanen im Finale der Champions League mit Manchester United den Boden aufgewischt haben. Jedes Team träumt davon, dieses Niveau zu erreichen – und natürlich auch

jeder PC-Kicker. Doch im Gegensatz zum echten Leben haben die virtuellen Ballkünstler zwei Vorteile: Erstens lässt sich im Spiel der Schwierigkeitsgrad ändern, zweitens gibt es im Computerfußball die Wahl zwischen zwei relevanten Größen: EA Sports' **Fifa 12** und Konamis **Pro Evolution Soccer 2012**.

Bislang galt immer die Faustregel: Wer gerne alleine spielt, ist wegen des riesigen Lizenz-

pools mit **Fifa** besser bedient. Wer sich hingegen bevorzugt mit anderen Spielern duelliert, greift zum realistischeren **Pro Evolution Soccer**, das mit seinen oft kuriosen Strafraumszenen für Freudenschreie und geraufte Haare sorgt. In den letzten Jahren geriet dieses Gleichgewicht jedoch ins Wanken, da das technisch stärkere **Fifa** auch spielerisch enorm aufgeholt hat. Dagegen sorgte **Pro Evolution Soccer 2010** wegen seines hohen Spieltempos und seiner ungewohnten Arcade-Ausrichtung für Unmut in der Stammgemeinde. Mit **PES 2011** konnte Konami diesen Fauxpas jedoch ausbügeln, indem der Entwickler die Steuerung überarbeitete, das Spieltempo reduzierte und Pässe anspruchsvoller machte. Nur die Technik blieb beim Alten, und die KI war den neuen Herausforderungen nicht immer gewachsen.

Nun steht **Pro Evolution Soccer 2012** in den Läden, und die Entwickler haben sich vor allem auf ein großes Ziel konzentriert: die KI sowohl der Gegen- als auch der Mitspieler zu verbessern. Ist ihnen das Vorhaben gelungen? Die Antwort lautet: »Ja, aber ...« Ja, weil sowohl die Gegner als auch die Mitspieler nun deutlich klüger und sinnvoller im höchsten Schwierigkeitsgrad noch nahezu



Neben dem FC Bayern ist **Bayer Leverkusen** der einzige deutsche Vertreter im Lizenzpaket.

Die wichtigsten Neuerungen



Es lassen sich jetzt vier individuelle **Taktiken-Schablonen** erstellen. Die Bedienung der Schieberegler ist nun deutlich komfortabler.



Dank dem »Off the Ball«-System beordern wir bei dieser Ecke einen zusätzlichen Spieler in den Strafraum, der Pfeil zeigt seinen Laufweg.



Die **portugiesische Liga** ist jetzt auch dabei. Hier treffen im schönen Estádio da Luz die Ortsrivalen Benfica und Sporting aufeinander.

Typisch Italien: 90 Minuten nichts fürs Spiel getan, aber in der letzten Minute einen Abpraller von Neuer zum Abstauber-Ausgleich nutzen. Schön zu sehen: Die in Pro Evo 2012 erstmals vertretene Allianz Arena in München.



⊕ Stärken

- + anspruchsvolle und präzise Steuerung
- + grandioser Mehrspieler-Spaß
- + verbesserte KI
- + optimierte Taktikmenüs

⊖ Schwächen

- keine Bundesliga
- mäßige Torwart-KI
- Technik inzwischen leicht angestaubt

ungehindert die Seitenlinie heraufstürmen konnten, versuchen nun die Verteidiger, uns aggressiv abzuordnen oder sogar zu doppelten. Auch unsere KI-Kameraden spielen spürbar schlauer und suchen bewusste freie Räume. Dass sich drei eigene Spieler auf derselben Flanke gegenseitig auf den Füßen stehen, während der gegnerische Strafraum sträflich verwaist, kommt nun kaum noch vor. Nun korrigieren mitstürmende Mitspieler ihre Laufwege meist von alleine. Die Of-

angeschnitten werden. Immerhin ist die Fehlerquote bei angeschnitten Zuspätspielen nicht mehr so eklatant hoch wie in **PES 2011**, als Universalwaffe taugt diese Taktik daher nicht mehr. Mehr noch als die Spieler-KI leidet indes die Torwart-KI unter groben Patzern. Trotz leichter Verbesserungen wehren die Keeper viele Schüsse immer noch nach vorne oder zur Seite ab – wo gerne mal ein einschussbereiter Gegner wartet. Das Resultat sind zahlreiche Abstauber-Tore. Zudem springt der Torwart manchmal in seltsamen Bahnen, sodass er den Ball erst hinter der Linie (also im Tor) erwischt. Oder er reagiert komplett zeitverzögert, wenn schon alles zu spät ist. Ein natürliches Torwartspiel mit ordentlichen und »normalen« Leistungen ist in **PES 2012** derzeit selten.

Dabei ist just die Torwartleistung ein zentral wichtiges Spielelement, denn Keeper mit schlechten Charakterwerten patzen entsprechend öfter und können so selbst Top-Teams abwerten. Es bringt wenig, mit einem Star-Ensemble anzutreten, wenn dessen Fliegenfänger jeden Flatterball ins Tor lässt. So bleibt abzuwarten, ob Manchester United mit seinem neuen Torhüter de Gea (Wertung: 79) für menschliche Spieler weiterhin attraktiv bleibt, während etwa die Bayern dank Manuel Neuer (Wertung: 89) für Spieler-gegen-Spieler-Partien auf

einmal doch wieder interessant werden. Im echten Fußball ließe sich ein wackeliger Keeper durch konsequente Abwehr- und Deckungsarbeit ausgleichen, in **Pro Evolution Soccer 2012** fällt das hingegen schwer.

Leichter fällt indes die Bedienung, denn auch hier hat Konami diverse Verbesserungen eingebaut. So wechselt der angewählte Spieler bei der Gamepad-Einstellung »volle Unterstützung« nicht mehr ganz so erratisch wie zuvor, auch wenn wir trotzdem lieber zur »halb unterstützten« oder »nicht unterstützten« Einstellung greifen. Zudem findet der Passgeber seine Ziele nun einfacher, vor allem wenn man neue Hilfsfunktionen wie die fünfstufige Passhilfe in Anspruch nimmt. Den altbekannten »Wo passt der denn hin?!«-Entsetzenschrei stießen wir im Testzeitraum viel seltener aus. Das klingt nach einer Kleinigkeit, wirkt sich aber enorm auf das Spielgefühl aus: Weil Pässe häufiger ankommen, hat man das Platzgeschehen generell besser unter Kontrolle als im Vorgänger, die Steuerung wirkt deutlich direkter und präziser – ein ebenso spürbarer wie lobenswerter Fortschritt.

Ausrufe des Entsetzens hören wir seltener

fensivabteilung der KI-Gegner hat ebenfalls deutlich zugelegt, computergesteuerte Starstürmer verwenden an sinnvollen Stellen selbstständig Tricks ein oder setzen zu Einzelaktionen wie Dribblings an. Insgesamt führen die KI-Verbesserungen dazu, dass der höchste Schwierigkeitsgrad fortgeschrittene Spieler nicht mehr chronisch unterfordert – eine klare Verbesserung.

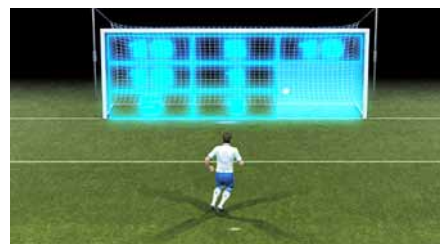
Von Perfektion ist die KI trotzdem noch ein Stückchen entfernt. Noch immer verwunden manche Laufwege oder Aktionen, wie etwa die Unfähigkeit, Pässe in die Tiefe richtig einzuschätzen, vor allem wenn die Bälle



Konami hat neue **Stadien** eingebaut: Nicht nur die Allianz-Arena ist drin, sondern auch der neue Fußballtempel von Juventus Turin.



Dank **verbesserter KI** sind Flankenläufe kniffliger. Hier doppelten zwei Verteidiger von Atlético Madrid Tottenhams Außen Assou Ekotto.



Trainingsspielen wie dieses Zielscheibenschießen lockern die Übungen auf und helfen Einsteigern, ihr Ballgefühl zu verbessern.

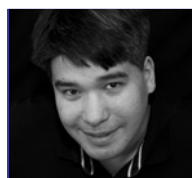


Während die **Bayern-Stars** ihren Vorbildern sehr ähneln, sind Spieler aus der »zweiten Reihe« wie Rafinha und Luiz Gustavo (2. und 3. von rechts) kaum zu erkennen.

Zur Passhilfe kommen weitere Automatik-Funktionen, etwa bei Grätschen oder Klärversuchen. Das erleichtert den Einstieg enorm. Profis, die jeden Gamepad-Knopf im Schlaf drücken, können freilich alles abschalten. Außer vielleicht das neue »Off the Ball«-System, dank dem man auch nicht-ballführende Spieler lenken und in Position bringen kann – etwa bei Standardsituationen. Das erweitert die taktischen Möglichkeiten. Am bequemen und übersichtlichen Drag&Drop-System in den Taktik-Menüs hat Konami vernünftigerweise wenig geändert, lediglich die Spielerwerte sind in übersichtlicheren Kategorien zusammengefasst. Außerdem können wir nun vier komplett unterschiedliche Strategien und Aufstellungen erstellen, die wir im Spiel dann jederzeit aufrufen dürfen. Faule Naturen überlassen hingegen alles ihrem virtuellen Co-Trainer, der aber schlechtere Ergebnisse liefert als das eigenhändige Taktik-Tuning.

In Sachen Lizenzen und Technik bleibt auch bei **Pro Evolution Soccer 2012** vieles beim Alten. Das Prunkstück des Konami-Titels ist weiterhin die offizielle Champions League-Lizenz, der wir nun erstmals die Allianz Arena als eigenes Stadion verdanken – denn dort steigt 2012 das Finale. Dazu kommt in den Liga-Modi noch die Europa League und die südamerikanische Copa Libertadores. Neu ist die Lizenz für die portugiesische Liga, bei der aber wie bei der englischen Premier League viele Teams falsche Namen und Trikots tragen. Die oberste spanische Spielklasse hat Konami hingegen endlich komplett lizenziert. Für deutsche Spieler dürfte indes interessanter sein, dass es neben dem FC Bayern wieder ein zweites hiesiges Lizenzteam gibt, nämlich den Champions-League-Teilnehmer Bayer Leverkusen. Vom deutschen Meister Borussia Dortmund fehlt aber jeder Spur, ebenso wie vom Rest der Bundesliga. Zudem sind viele Sommertransfers noch nicht berücksichtigt. Nasri und Fabregas kicken zum Beispiel noch bei Arsenal, die dafür auf den Ex-Bremer Per Mertesacker verzichten müssen. Und auch Samuel Eto'o ist noch nicht der Verlockung des russischen Geldes verfallen. Wie üblich dürfte Konami die Kader demnächst in einem der ersten Patches korrigieren.

Die Spielmodi »Werde zur Legende« sowie »Meister-Liga« hat Konami mit animierten Zwischensequenzen aufgepeppt, aber das ist auch schon die größte Technik-Neuerung. Die Fangesänge im Stadion sind weiterhin so mickrig wie das Leben in den Fankurven, die von mies animierten Klon-Fans besetzt werden. Neue Trainer- und Kameramann-Animationen trösten darüber kaum hinweg. Die Gesichter der Stars wirken zwar weiterhin fotorealistisch, dafür erkennt man etwas unbekannte Teammitglieder oft kaum wieder. Und das Kommentatoren-Duo Küpper/Wolf redet wie gehabt öfters Blech, zum Beispiel wenn ein Kullerball ins linke untere Eck als »Schuss in den Winkel!« bejubelt wird. Allerdings reden auch echte Kommentatoren gerne mal Unsinn – oder gibt es ernsthaft jemanden, der glaubt, Schweinsteiger sei auf demselben Niveau wie Xavi und Iniesta? Patrick C. Lück



Die Richtung stimmt

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Letztes Jahr war ich alleine schon deswegen glücklich, weil sich Pro Evo 2011 vom Arcade-Stil seines Vorgängers verabschiedete. Dennoch blieben einige Macken im Spiel, allen voran die KI der Gegner und (noch schlimmer) der Mitspieler. Daran hat Konami kräftig geschraubt, und auch wenn das Ergebnis noch nicht perfekt ausfällt, ist der Fortschritt klar erkennbar. Gleiches gilt für den deutlich verbesserten Spielfluss, die Bedienung fühlt sich viel direkter, viel genauer an. Nur von den Torhütern sollte auch weiterhin niemand Normalform erwarten. Ansonsten halten sich die Veränderungen im Rahmen: Das Off-the-Ball-System ist für geübte Spieler recht nützlich, der optische Fortschritt nett, die portugiesische Liga eine Dreingabe. Unterm Strich entpuppt sich PES 2012 als keine Revolution, aber als ausgereifere und sinnvoll aufpolierte Version des Vorgängers. Für mich führt daher auch in diesem Jahr kein Weg an ausgedehnten Pro-Evo-Turnieren im Freundes- und Familienkreis vorbei.

TERMIN 29.9.2010 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

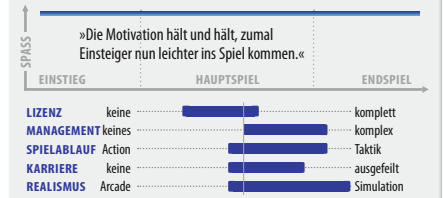
Pro Evolution Soccer 2012

Sportspiel

Publisher Konami
Entwickler Konami
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom



GENRE-CHECK SPORT



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel(4), Turnier (32) **SPIELTYPEN** Internet / an einem PC **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Die trubulente-realistischen Mehrspieler-Partien überzeugen auch diesmal.«

GRAFIK

✓ viele realistische Spielergesichter ✓ feine Animationen
✓ detaillierte Stadien ✓ uniformes und schwach animiertes Publikum
○ schwache Grasdarstellung

SOUND

✓ Trainer-Rufe und Stadionsprecher
✓ professionelle Kommentatoren ...
○ ... mit teils abstrusen Aussetzern ○ schwache Fangesänge

BALANCE

✓ fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
✓ umfangreicher Trainingsmodus ✓ Spielhilfen
✓ endlich auch Profis im Einzelspieler gefordert

ATMOSPHÄRE

✓ jede Partie verläuft einzigartig
✓ fast jedes Tor fällt anders ✓ tolles Turnier- und Liga-Feeling
○ viele Lizenzen fehlen

BEDIENUNG

✓ verbesserte Taktikmenüs ✓ präzise Gamepad-Steuerung
✓ Tastenbelegung frei wählbar
○ umständliche Community-Verwaltung

UMFANG

✓ zahlreiche Vereins- und Nationalteams ✓ gewaltiger Editor
✓ »unendliche« Spieldauer ✓ viele Spielmodi
○ keine Bundesliga

REALISMUS

✓ tolle Ballphysik ✓ kuriose Situationen möglich
✓ kurze Pässe im Mittelfeld nun sicherer und präziser
✓ viele Schussarten- und -animationen

KI

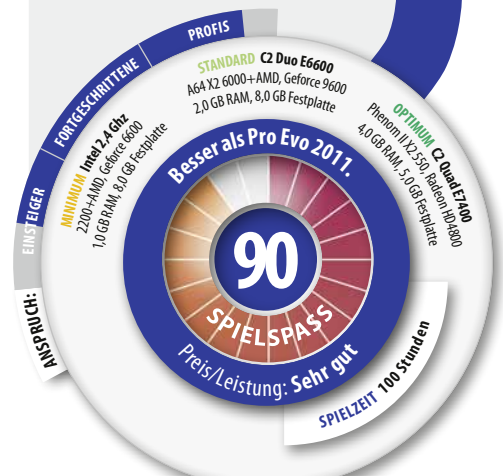
✓ Mitspieler laufen sich nun sinnvoller frei ✓ Gegner spielt stark und nutzt gut Schwächen aus ✓ Gegner nutzt auch Einzelaktionen
○ Torwart-KI weiterhin unterdurchschnittlich

MANAGEMENT

✓ motivierende Turnier- und Liga-Spielmodi
✓ umfangreiches Management in der »Meister-Liga«
○ »Werde zu Legende«-Modus noch ausbaufähig

SPIELZÜGE

✓ zahllose Taktik- und Aufstellungs-Möglichkeiten
✓ Änderungen wirken sich spürbar aus ✓ dynamischer Taktik-Editor
✓ unterschiedliche Taktiken führen zum Erfolg



Fifa 12

Das Ende der Kompromisse: Nach Jahren der Zweiklassengesellschaft bekommen PC-Kicker endlich exakt das gleiche Fifa wie ihre Konsolenkollegen. Und damit Fußball auf absolutem Weltklasse-Niveau. Von Heiko Klinge

➕ Stärken

- + viel Fußballatmosphäre
- + intensive Zweikämpfe
- + umfassendes Lizenzpaket
- + motivierende Spielmodi
- + 11 gegen 11 im Multiplayer

➖ Schwächen

- Stadionoptik nicht mehr zeitgemäß
- etwas weniger realistisch als PES 2012



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Mehrspieler-Spaß

Genre: **Sportspiel** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **EA Canada** (Fifa 11, GS 11/10: 90 Punkte)
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-22** Sprache: **Deutsch, Englisch, 11 weitere Sprachen** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7507

Auf DVD: Topspiel-Videos / Auf DVD-XL: Multiplayer-Video

Es ist zum Haareraufen! Da steht Mario Götze ganz allein vor Manuel Neuer; und statt den Ball überlegt ins lange Eck zu schieben, jagt er ihn in den Dortmunder Nachthimmel. Es dauert eine Weile, bis wir registrieren, dass unsere Hände nicht mehr am Gamepad kleben, sondern tatsächlich gerade unsere Frisur zerstören. Eine klassische Übersprungshandlung, die zeigt, wie

Online-Aktivierung

Fifa 12 müssen Sie beim Online-Dienst EA Origin registrieren, was einen Weiterkauf verhindert. Nach der Freischaltung können Sie auch offline kicken, müssen dann aber naturgemäß auf die vielen Online-Funktionen wie die Club-Ranglisten und das Erfahrungspunktesystem verzichten. Multiplayer-Matches können Sie nur noch an einem Rechner oder online über EA Origin austragen, ein Netzwerkmodus fehlt.

intensiv **Fifa 12** unseren Lieblingssport inszeniert. Und endlich auch genauso, wie es die Xbox-360- oder Playstation-3-Besitzer erleben. Denn die PC-Version ist in dieser Saison inhaltsgleich zum Konsolenpendant.

Während das letztjährige PC-**Fifa** »nur« eine Konsolen-Umsetzung des zwei Jahre alten **Fifa 10** war, bekommen wir mit **Fifa 12** für EA-Sports-Verhältnisse eine ganze Mannschaftsbusladung an Neuerungen. Zum Spielbeginn stehen die Erstellung eines (optionalen) Online-Profiles und die Wahl unseres Lieblingsclubs an. Mit jedem Match sammeln wir Erfahrungspunkte, und das nicht nur für uns, sondern auch für unseren Club. Alle Partien der weltweiten Fans eines Vereins wirken sich so auf dessen Tabellenplatzierung in der Online-Bundesliga aus. Jede Saison dauert dabei eine Woche, und es ist eine nicht zu unterschätzende Motivationsspritze, wenn der eigene Verein gerade um den Klassenerhalt kämpft.

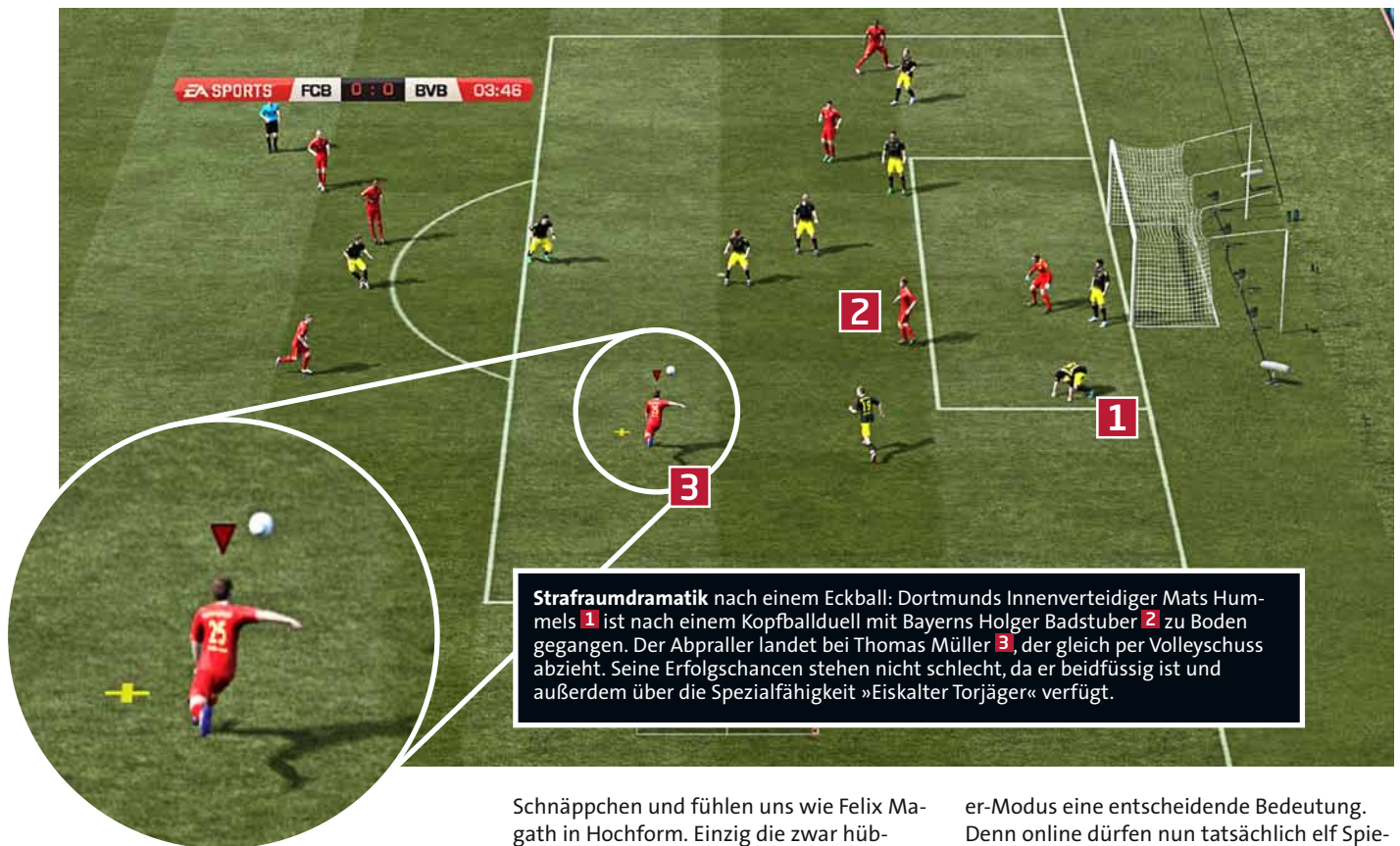
Der Offline-Fokus von **Fifa 12** liegt wie gehabt auf dem Karrieremodus. Neu ist, dass es nun drei gleichberechtigte Varianten gibt. So können wir unseren Verein als Ma-

nager, als Spielertrainer oder als einzelner Kicker zum Titel führen – und das bis zu 15 Saisons lang. Als Manager kümmern wir uns nicht nur um das Geschehen auf dem Rasen, sondern auch um Taktik, Transfers oder Talentsichtung. Das Gleiche gilt für den Spielertrainer, nur dass dieser während der Partien lediglich einen einzelnen Kicker steuern darf und den Rest den computerge-

Wir leiden, fluchen, jubeln und raufen uns die Haare

steuerten Mannschaftskameraden überlassen muss. In der Spielerkarriere basteln wir uns zunächst per Editor ein hoffnungsvolles Nachwuchstalent und formen es durch gute Leistungen und das Erfüllen kleiner Aufgaben (»Drei Spieler umdribbeln«) wie in einem Rollenspiel zum Superstar.

Die Arbeit als Vereinsmanager ist in **Fifa 12** deutlich umfangreicher und atmosphärischer als im Vorgänger. So sind wir nicht mehr auf eine zufällig zusammengewürfelte Transferliste beschränkt, sondern können



mit jedem der über 15.000 lizenzierten Fußballer Kontakt aufnehmen. Per Suchfunktion picken wir uns die Spieler raus, die zu unseren Positions- und Gehaltsanforderungen passen. Statt wie früher spröde Textmenüs durchzuklicken, sehen wir nun ein Foto unseres Wunschspielers und setzen eine Unterschrift unter den Vertrag. Neuer Höhepunkt jeder Managersaison sind die letzten 24 Stunden vor Schließung des Transferfensters. Während ein Countdown mit jeder unserer Entscheidungen erbarmungslos runtertickt, verfolgen wir gebannt die Gerüchte im Newsticker, lehnen mit wachsender Genervtheit die unverschämte niedrigen Angebote für unseren Kapitän ab, verpflichten kurz vor Toreschluss noch ein echtes

Schnäppchen und fühlen uns wie Felix Magath in Hochform. Einzig die zwar hübschen, aber konsolentypisch verschachtelten Menüs stören unseren Kaufrausch.

Der Unterhaltungswert der Spielerkarriere hängt naturgemäß von der gewählten Position ab. Stürmer und Mittelfeld-Regisseure nehmen nun mal aktiver und entscheidender am Spielgeschehen teil als Innenverteidiger. Wer es besonders einsam mag, darf nun auch den Torwart übernehmen. Klingt absurd, spielt sich dank diverser Hilfsanzeigen für die optimale Position und die Flugkurven des Balles aber erstaunlich gut. Außerdem können wir in bester Kahn-Manier Kommandos aufs Feld brüllen und bei einem knappen Rückstand in der Schlussphase in den gegnerischen Strafraum einfallen. Was für die Solokarriere nicht mehr als eine nette Dreingabe ist, bekommt im Multiplay-

er-Modus eine entscheidende Bedeutung. Denn online dürfen nun tatsächlich elf Spieler gegen elf andere antreten, was genauso chaotisch und spaßig ist, wie es klingt.

Damit der Torhüter möglichst wenig zu tun bekommt, müssen wir vor allem an unserer Verteidigung arbeiten, denn hier hat sich einiges geändert, und zwar zum Guten. Es reicht nicht mehr, einfach nur in Richtung des ballführenden Spielers zu rennen und die Tackling-Taste gedrückt zu halten. Stattdessen müssen wir wie beim Grätschen nun auch beim einfachen Lederwegspitzeln im richtigen Moment attackieren. Zum einen wechselt so der Ballbesitz weitaus seltener als in den Vorgängern, zum anderen belohnt **Fifa 12** dadurch endlich kluges Positionsspiel und das Zustellen der Passwege. Gute Idee: Ein interaktives Tutorial erläutert uns gleich beim ersten Spielstart anhand ei-

Die Matches dürfen wir nun auch aus **Torhütersicht** erleben.



Mehr Drama, Baby!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Mag ja sein, dass Pro Evolution Soccer 2012 nach wie vor den »echteren« Fußball und das größere Strafraumchaos liefert. Aber Chaos bekomme ich als Wolfsburg-Fan in der Realität schon genug! Auf dem PC will ich ebenso flüssige wie planbare Kombinationen, krachende Zweikämpfe und spektakuläre Tore. Und all das zelebriert Fifa 12 nahe an der Perfektion! Jedes Match ist ein echtes Erlebnis, egal ob nun gegen den wirklich spielstarken Computer oder 11 gegen 11 im Online-Stadion. Wer die Bundesliga spielen will und Dramatik dem Realismus vorzieht, darf sich mit Fifa 12 auf absoluten Traumfußball freuen.

Die letzten 24 Stunden vor **Transferschluss** inszeniert FIFA 12 mit einem ablaufenden Countdown, Originalfotos und natürlich jeder Menge Gerüchten.

LETZTE FRIST FÜR TRANSFERS 9:00 STUNDEN VERBLEIBEND 7.400.000 € GESAMTAUSGABEN LETZTE FRIST

Mi, 31. Aug 2011 **Transfer-News**

LETZTE FRIST - NEWS

- Mi, 31. Aug 2011: Hertha BSC meldet Interesse an Zurutuza an
- Mi, 31. Aug 2011: Werder Bremen meldet Interesse an Nekounam an
- Mi, 31. Aug 2011: 1. FC Nürnberg lockt Fuller von Stoke City weg
- Mi, 31. Aug 2011: Fuller für 2 Jahre zu 1. FC Nürnberg
- Mi, 31. Aug 2011: OFFIZIELL: Hertha BSC verpflichtet Chihhi

JÜNGSTE TRANSFERS

VON	ZU	WERT
Fuller	2.400.000 €	
Chihhi	5.000.000 €	
Zarate	23.500.000 €	
Lopez	25.500.000 €	
Obadovic	325.000 €	
Brouwers	1.300.000 €	
Arango	2.200.000 €	
Konrad	250.000 €	
Martinez	3.000.000 €	
Baumann	14.000.000 €	

Werder Bremen meldet Interesse an Nekounam an
Werder Bremen hat Interesse an einer Verpflichtung von Nekounam bekundet. "Nekounam ist ein Qualitätsspieler, so jemanden hat man immer gerne in seinem Team", so der Manager.

ZUGÄNGE: Simons

725.000 €

28.08.2011 Bundesliga - Hannover 96 1 1. FSV Mainz **BITTE MELDE DICH BEI DEN EA-**

niger Übungen das neue System. Echte Trainingsmissionen wie in **Pro Evolution Soccer 2012** hätten uns dennoch besser gefallen.

Die Umstellung fällt leichter, je besser wir die Eigenheiten unserer Spieler kennen. Denn die computergesteuerten Kameraden verhalten sich dank verbesserter Spielintelligenz größtenteils tatsächlich so, wie wir es erwarten. Arjen Robben zieht immer wieder von der rechten Außenbahn nach innen, Xavi schlägt unfassbar präzise Pässe in den freien Raum, und Manuel Neuer outet sich auch im Spiel als Fan der Faustabwehr. Der Wiedererkennungswert ist jedoch nur bei den absoluten Spitzenteams und Nationalmannschaften wirklich hoch, was im Übrigen auch für die Optik gilt. Während bei Bayern, Barcelona oder Chelsea fast jeder Startelf-Star wie sein reales Vorbild aussieht und agiert, rennen beim VfL Wolfsburg dann doch wieder größtenteils Statistiken auf zwei Beinen und mit hässlichen Editor-Gesichtern über den Rasen.

Zweiklassengesellschaft bei den Spielergesichtern: Während Barcelonas Pique (rechts) seinem realen Vorbild verblüffend ähnlich sieht, muss man bei Lucas Barrios schon fünfmal hinschauen, um ihn zu erkennen.



Selbst mit perfektem Positionsspiel und punktgenauen Pässen lässt sich Körperkontakt in **Fifa 12** nicht vermeiden. Glücklicherweise. Denn die neue Physik-Engine serviert uns die intensivsten Zweikämpfe in der Geschichte der Fußballsimulationen. Je nachdem, wie, wo und in welchem Tempo Körper und Bälle aufeinanderprallen, gibt es ein anderes glaubwürdiges Ergebnis. Da knallen wir mit Eisenfuß Holger Badstuber das Leder aus 30 Metern in Richtung Kasten und erwischen einen eher schwächlichen Verteidiger, den das Geschoss komplett aus den Latschen hebelt. Sowohl der Torhüter als auch Mario Gomez sprinten zum Ball, und dem Bayern-Stürmer gelingt es in letzter Sekunde, die Kugel über den heranstürzenden Körper ins Netz zu spitzeln, ehe er selbst einen unfreiwilligen Purzelbaum schlägt. Das ist spektakulär anzusehen und stellenweise hochgradig dramatisch. Allerdings leistet sich die Physik-Engine auch immer mal wieder kleinere Aussetzer.

Trotz allem Zweikampf-Realismus fühlt sich **Fifa 12** immer noch wie ein **Fifa** an. Der Spielablauf ist gradliniger und weniger chaotisch als in **Pro Evo 2012**. Entsprechend fallen auch seltener kuriose Tore, dafür führen klug geplante Spielzüge und Kombinationen häufiger zum Erfolg. Das ist ebenso Geschmackssache wie die Ballphysik, die sich in **Fifa 12** einen Tick weniger wichtig anfühlt, weshalb wir bei langen Pässen und Weitschüssen tendenziell mehr Druck hinter das Leder bringen und damit auch die entsprechende Taste länger drücken müssen. Die Ergebnisse unserer Bemühungen kommentieren in diesem Jahr Frank Buschmann und Manni Breuckmann. Die beiden erledigen ihren Job erfreulich variabel, meist passend und vor allem mit richtig viel Emotion. Wenn sie einer vergebenen Großchance nachtrauern, hat man regelrecht vor Augen, wie sie sich gerade am Kommentatorenplatz die Haare raufen. Und das können wir nur allzu gut nachvollziehen. **HK**

TERMIN 29.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 0 Jahren

Fifa 12

Publisher EA Sports
Entwickler EA Canada
Sprache Dt., Engl., elf weitere Sprachen
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch
Kopierschutz EA Origin

GENRE-CHECK SPORT

»Das neue Verteidigungssystem erfordert Einarbeitung, danach regiert König Fußball.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Einzelspiel (22), Turnier (64) **SPIELTYPEN** Internet / an einem PC DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE EA Origin **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden

WERTUNG Sehr gut
»Flotte und hochgradig spannende Fußballdramen.«

GRAFIK

- detaillierte Kicker + hervorragende Animationen
- scharfe Trikot-Texturen + wenig Leben am Spielfeldrand
- teils puppenhafte Editor-Gesichter

SOUND

- mitreißende Surround-Kulisse + Original-Fangesänge
- Stadiondurchsagen in Landessprache
- gute Kommentatoren ... + ... mit gelegentlichen Aussetzern

BALANCE

- fünf abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- ausgewogene Spielerwerte + interaktives Tutorial
- optionale Pass- und Schusshilfen für Einsteiger

ATMOSPHÄRE

- extradickes Lizenzpaket samt beider Bundesligen
- Partien bei Regen, Schnee und Flutlicht
- packende Zweikämpfe + keine Original-Turniere

BEDIENUNG

- hervorragende, frei konfigurierbare Gamepad-Steuerung
- präzise kontrollierbares Positionsspiel
- verschachtelte Konsolenmenüs

UMFANG

- drei Karrieremodi + Dauermotivation dank Online-Ranglisten
- mehr als 30 spielbare Ligen
- über 15.000 lizenzierte Fußballer

REALISMUS

- sehr gute Ball- und Kollisionsphysik + realistische Zweikämpfe
- Superstars verhalten sich glaubwürdig
- Spielzüge »planbarer« als in der Realität

KI

- Mitspieler denken mit und halten sich an taktische Vorgaben
- Gegner endlich auch für Profis fordernd
- KI attackiert meist erst in der eigenen Hälfte

MANAGEMENT

- ausgebauter, spannender Transfermarkt + motivierendes Rollenspielsystem in Spielerkarriere
- realistische Verletzungen
- Moral und Teamchemie spielen keine Rolle

SPIELZÜGE

- wunderbar flüssiger Kombinationsfußball + nützliche Taktik-Schiebereglern
- Editor für Standardsituationen
- weniger Taktiktiefe als in PES 2012



➔ Stärken

- + geniale Community-Einbindung
- + mächtiger Editor
- + präzise Steuerung

⊖ Schwächen

- nur ein Szenario
- hoher Schwierigkeitsgrad



GameStar
für besonderen Spielwitz



GameStar
Gold-Award

Trackmania 2 Canyon

Keine Strecke zu absurd, kein Stunt zu irre. Und keine Fan-Gemeinde, die ein Spiel derart mitgestaltet und mit Leben füllt, wie die von Trackmania 2. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo (Trackmania United Forever, GS 06/08: 88 Punkte)**
Termin: **14.9.2011** Spieler: **1-200** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7558

Es ist der 50. Versuch, diesen einen Sprung zu meistern. Dieser verflixte Sprung, direkt hinter jener Haarnadelkurve und eingeleitet durch einen Beschleunigungsstreifen, der unseren Flitzer auf eine steile Rampe schießt. 49 Mal hüpfen wir ins Wasser, segeln an der Strecke vorbei oder knallen gegen einen Brückenfei-

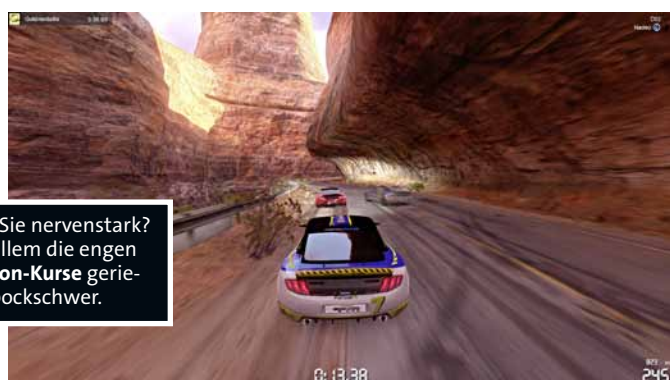
ler. Dennoch probieren wir es noch mal. Und noch mal. Denn wer sich an **Trackmania 2: Canyon** versucht, den lässt das Spiel so schnell nicht mehr los. Wie schon seine Vorgänger fasziniert auch der neueste Teil der Stuntraser-Serie durch das hochgradig motivierende »Das muss doch zu schaffen sein!«-Prinzip. Und die erneut beispiellose Einbindung seiner Fangemeinde direkt ins Spiel.

Trackmania-Kenner werden sich schon beim ersten Start sofort wohl fühlen. Im schlichten, aber übersichtlichen Hauptmenü starten wir die Solo-Kampagne, suchen nach Multiplayer-Turnieren (mit bis zu 200 Rassern pro Strecke!), verwalten Freundeslisten, lackieren unser Auto oder probieren uns am mächtigen Streckeneditor. Also alles wie gehabt? Teilweise, denn anders als etwa im di-

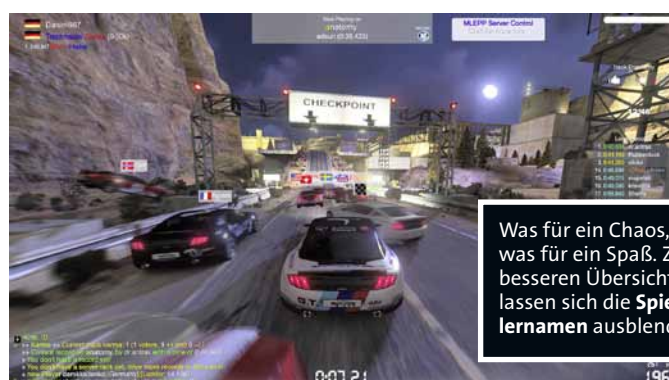
In **Online-Rennen** entfaltet Trackmania sein volles Potenzial.



Sind Sie nervenstark? Vor allem die engen **Canyon-Kurse** geraten bockschwer.



Das **Hauptmenü** fungiert als Server-Browser, Community-Plattform und Quelle für selbstgebaute Strecken.



Was für ein Chaos, was für ein Spaß. Zur besseren Übersicht lassen sich die **Spielearnamen** ausblenden.

Zwei Editoren

Trackmania 2 bietet zwei unterschiedlich komplexe Streckeneditoren, die Sie direkt über das Hauptmenü aufrufen können.



Der **einfache Editor** bietet lediglich zwei Dutzend Strecken-Bauteile; Deko-Objekte und extravagante Konstruktionen wie Loopings fehlen. Zudem ist die Landschaft bereits mit Bergen und Tälern versehen. Ärgerlich: Anders als im komplexen Modus lässt sich die Kamera nur in 90-Grad-Schritten drehen, eine Zoom-Funktion fehlt.



Der **komplexe Editor** bietet das volle Paket: knapp 300 Bauteile, vier Tageszeiten, modifizierbare Schilder und Dekorationen sowie praktische Komfortfunktionen und Terraforming-Werkzeuge. Die frei dreh- und zoombare Kamera sowie das in zahlreiche Register unterteilte Baumenü sind allerdings arg fummelig geraten.

rekten Vorgänger stehen in **Trackmania 2** lediglich ein Auto sowie ein Szenario, der namensgebende Canyon, zur Auswahl. Das mag erstmal nach wenig klingen, entpuppt sich aber schnell als enorm umfangreiches Rennspiel-Paket. Denn obwohl wir nur durch die Wüste oder tiefe Felsschluchten brettern, gibt es viel zu entdecken. Und viel zu meistern. Denn im Vergleich zu früheren **Trackmania**-Spielen hat Nadeo die Auswahl an Strecken-Bauteilen stark erweitert und zudem mit teils absurden Konstruktionen gewürzt, etwa mit Tunnels, die den Asphalt wie einen Korkenzieher um die eigene Achse drehen. Dadurch reiht **Trackmania 2** höchst kreative Streckenabschnitte aneinander, die sich zwar optisch nicht all zu stark voneinander unterscheiden, aber mehr Geschick erfordern, als wir das von den Vorgängern gewohnt sind.

Das liegt auch am leicht überarbeiteten Fahrverhalten. Beispielsweise verlieren wir durch das Touchieren des Streckenrandes nun schneller die Bodenhaftung. Gut dabei: Auch wenn sich die **Trackmania**-Boliden noch immer vergleichsweise actionlastig steuern, lässt die dennoch sehr komplexe Physik genug Spielraum, am eigenen Stil zu feilen. Lasse ich den Wagen gezielt ausbrechen und drifte durch die Kurve, was eventuell Zeit kostet, oder gehe ich lieber nur vom

Gas, brette dann aber vielleicht in die Leitplanke? Zwar erfordert **Trackmania 2** etwas Einarbeitungszeit, bedankt sich dann aber mit einer Steuerung, deren Präzision derzeit ihresgleichen sucht, und dank der wir selbst beim x-ten Anlauf noch wertvolle Millisekunden aus einer Strecke kitzeln können.

Trackmania 2 richtet sich dabei vorrangig an fortgeschrittene Rennspieler und Profis. Das Niveau der 65 Solo-Strecken zieht bereits früh in der Kampagne kräftig an, und selbst die Silbermedaille ist bisweilen nur mit viel Geduld zu erreichen. Immerhin helfen zuschaltbare und in drei Schwierigkeitsgrade unterteilte KI-Ghosts bei der Suche nach den eigenen Fahrfehlern. Allerdings dient der Solo-Part des Spiels ohnehin »nur« als Übung für die knackigen Multiplayer-Rennen, das eigentliche Herzstück von **Trackmania 2**. Hier treten wir gegen bis zu 199 (!) Mitspieler an, um eine Strecke innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst fehlerfrei zu meistern. Als Belohnung winken weltweite Ranglisten, die sich sogar bis auf die eigene Heimatstadt herunterbrechen lassen. Cool: Wer mit Freunden privat spielen will, der darf das entweder übers lokale Netzwerk oder den neuen Splitscreen-Modus. Sein volles Potenzial entfaltet **Trackmania 2** aber dennoch im Internet, wo ein schier unerschöpflicher Quell an selbstgebaute Strecken wartet, eine kreativer als die andere, jede auf ihre Art fordernd. Die komfortable Server-Wahl, der integrierte Chat sowie die Möglichkeit, Fan-Karten zu bewerten, lassen dabei keinerlei Wünsche offen.

In **Trackmania 2** dürfen wir jedoch nicht nur Konsument, sondern auch Konstrukteur sein, der Editor macht's möglich. Hier können wir eigene Kurse erstellen, Tageszeit und Siegbedingungen festlegen und dank dem coolen Media-Tracker Introfilme basteln, die wir wiederum mit Texteinblendungen, Farbeffekten oder schwindelerregenden Kamerafahrten aufpeppen. Das erfordert zwar ebenfalls etwas Fleiß, sieht wegen der neuen Grafik-Engine, die mit knackscharfen Texturen, stimmigen Überstrahl-Effekten sowie einer aufwändigen



Nur noch einmal, wirklich.

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ein erschrockener Blick auf die Uhr ist das beste Zeichen dafür, wie sehr mich ein Spiel an den Monitor zu fesseln vermag. Weil **Trackmania 2** die Tugenden der grandiosen Vorgänger konsequent weiterentwickelt. Das motivierende Ausprobieren, Scheitern und erneute Ausprobieren, das nervenzerfetzende Rasen um Millisekunden und vor allem der zwar fummelige, aber mächtige Streckeneditor. All das vereint Nadeo zu einem Rundum-Sorglos-Paket, das mich dank der genial integrierten Fangemeinde für Monate motiviert. Und enorm heiß macht auf **Shootmania** und **Questmania**.

Beleuchtung aufwartet, aber klasse aus und macht (Bastel-)Lust auf das, was in Zukunft noch kommen mag. Nadeo hat bereits weitere Baukastenspiele für 2012 angekündigt: den Action-Ableger **Shootmania**, das Rollenspiel-Pendant **Questmania** sowie das nächste Streckenset für **Trackmania 2**. **DM**

TERMIN 14.9.2011 PREIS 20 Euro USK nicht geprüft

Trackmania 2: Canyon

Rennspiel

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Nadeo
Sprache	Deutsch
Ausstattung	keine (Download)
Kopierschutz	Anmeldung

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Zeitrennen (200), Team (200), Laps (200), Turnier (200), Stunts (200) SPIELTYPEN Internet, LAN, an einem PC DEDICATED SERVER nein SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Sehr gut

»Der schier endlose Streckennachschub sorgt für monatelangen Raserspaß.«

GRAFIK

- hübsche Automodelle + scharfe Texturen
- stimmige Beleuchtung
- teils detaillierte Streckenelemente + polygonarme Canyons

SOUND

- abwechslungsreiche Musik
- gute Surround-Abmischung + editierbarer Hupenton
- sehr spärliche Geräuschkulisse

BALANCE

- Kampagnen nach Schwierigkeitsgrad sortiert
- perfekte Lernkurve + Karten für jeden Anspruch
- teils knüppelharte Streckenzeiten

ATMOSPHÄRE

- grandiose Einbindung der Community
- Tageszeiten + nervenzerfetzende Ranglisten-Rennen
- leblose Strecken

BEDIENUNG

- präzise Fahrzeug-Steuerung + zugänglich mit Gamepad wie mit Tastatur
- übersichtliche Menüs
- fummelige Streckeneditoren

UMFANG

- 65 Strecken + knapp 300 Strecken-Bauteile
- ständig Nachschub durch Fans
- nur ein Szenario + nur ein Auto

KI

- faire Gegnerzeiten in drei Niveau-Stufen
- jede Fahrt wird als Ghost aufgezeichnet
- KI fährt immer dieselbe Route

FAHRVERHALTEN

- actionlastig, aber anspruchsvoll + Unebenheiten wirken sich nachvollziehbarer aus
- präzise Sprünge
- teilweise etwas übersensibel

TUNING

- umfangreicher Streckeneditor in zwei Varianten
- cooler Media-Tracker + vielseitiger Auto-Malkasten
- mod-tauglich

STRECKENDESIGN

- Strecken stellen unterschiedliche Ansprüche
- irrsinnige Stunts + leicht zu lernen, schwer zu meistern
- auf Dauer zu wenig Abwechslung

8/10

7/10

9/10

9/10

9/10

8/10

8/10

9/10

10/10

9/10

Enorm motivierender Rennspiel-Baukasten.

86

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 25 Stunden

PROFIS

STANDARD Core 2 Duo E4300
A64 X2 4400+ AMD, Geforce 7800
2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
A64 X2 5600+ AMD, Geforce 8800
2,0 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

MINIMUM 2,4 GHz Intel
XP 2200+ AMD, Geforce 6600
512 MB RAM, 1,5 GB Festplatte

EINSTIEGER

ANSPRUCH:

Gemini Rue



Wie Retro kann ein Adventure heutzutage noch sein? Sehr, denn Innovationen sind im Genre selten. Doch dieses Adventure schießt in Sachen Retro den Vogel ab – und macht dabei richtig Spaß! Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Wadjet Eye / Joshua Nuernberger**
Termin: **1.9.2011** Spieler: **einer** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7564

Ein Mann. Fahles Neonlicht. Die Straße einer heruntergekommenen Großstadt. Es ist eine Stadt im Jahre 2229, doch im Moment wirkt sie wie die dunkelste Seite eines New Yorks von 1980, keine Spur von sauberem Sci-Fi-Hightech. Dazu ein unablässiger Dauerregen. Und der Mann wartet. Wartet. Doch auf wen? Und warum kommt niemand? Und wer ist der Mann überhaupt?

Gleich zu Beginn des Adventures **Gemini Rue** häufen sich Fragen über Fragen, doch die dringendste lautet: Warum verdammt noch mal sieht dieses Spiel aus wie von 1990? Die Antwort: **Gemini Rue** ist das Projekt des amerikanischen Studenten und Nachwuchsentwicklers Joshua Nuernberger, der das Spiel mit Hilfe der »Adventure Game Studio«-Software (AGS) erstellt hat. Die AGS-Freeware diente schon als Gerüst für die Fan-Neuaufgaben von Klassikern wie **Maniac Mansion** oder **King's Quest**. Nach-

dem die englische Version schon im Februar veröffentlicht wurde, stellt nun der Hamburger Publisher Daedalic (**Harveys neue Augen**) eine lokalisierte Fassung in die Läden.

Der Mann, der da so einsam im großstädtischen Regen von Pittsburg auf dem von Menschen kolonisierten Planeten Barracus steht, heißt Azriel Odin (was für ein Name!). Azriel war mal der Elite-Auftragskiller einer alles beherrschenden Mafia-Organisation namens Boryokudan. Dann wandte er sich gegen die allmächtige Verbrecherbruderschaft und macht nun auf Seiten des Gesetzes gnadenlos Jagd auf seine ehemaligen Arbeitgeber. Im Moment wartet er auf ei-

nen Informanten, der ihm helfen soll, seinen verschollenen und vermutlich von den Boryokudan gekidnappten Bruder zu finden. Doch der Spitzel erscheint nicht am vereinbarten Treffpunkt, und so beginnt Azriel Odin auf eigene Faust zu ermitteln. Die Spur führt ihn in ein Dickicht aus Korruption, Drogenhandel, Entführung – und geheimnisvollen sowie gefährlichen Experimenten, die auf einer fernab im Universum gelegenen Raumstation stattfinden sollen.

Der Mann, der im Regen stand: Weil sein Kontaktmann nicht auftaucht, nimmt **Azriel Odin** folgenschwere Ermittlungen auf.



⊕ Stärken

- + spannende Handlung
- + totale Retro-Präsentation
- + dichte Atmosphäre

⊖ Schwächen

- zeichnerische Qualität eher mittelmäßig
- teils »Versuch & Irrtum«-Methode nötig

Der Mann, der zu wenig wusste: Weil er bereits wiederholt aus diesem ominösen Gefängnis ausbrach, wurde dem Insassen **Delta-Six** schon mehrfach das Gedächtnis gelöscht.



Bei den gelegentlichen **Schießereien** kommt es auf ein sehr präzises Timing an.





Sierra lebt!

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich habe mich schon öfter gefragt, ob mich ein Adventure der richtig alten Schule heutzutage nochmal ernsthaft packen könnte. Neuauflagen von Klassikern wie bei Monkey Island zählen dabei nicht, da weiß ich schließlich schon vorher um ihre Brillanz. Nein, kann mich ein brandneues Pixel-Adventure in der Tradition von Sierra oder Beneath a Steel Sky wirklich noch mal begeistern? Gemini Rue tritt den Beweis an: Es kann! Egal wie mau gezeichnet und pixelig die Grafik stellenweise sein mag oder wie frustrierend sinnlose Tode und umständliche Steuerung sein können: Sobald mich die Story und Atmosphäre mitgerissen haben, war alles vergessen. Für Nostalgiker ist Gemini Rue sowieso ein Muss, für alle anderen zumindest ein neues Erlebnis.

Ortswechsel. Eben auf jener ominösen Raumstation erwacht der Gefangene Delta-Six aus der Operationsnarkose. Eine höfliche Lautsprecherstimme weist ihn darauf hin, dass wieder einmal sein Gedächtnis gelöscht werden musste, da er erneut zu fliehen versucht habe. Er solle dies bitte fortan unterlassen, da man sonst mit seiner »Ausbildung« immer wieder aufs Neue beginnen müsse. Der erste Gedanke von Spieler und Delta-Six: Flucht! Die spannende Geschichte um die zwei Männer ist der große Trumpf von **Gemini Rue** und fährt am Ende sogar noch einen unerwarteten dritten Helden auf.

Mehr noch als an den alten LucasArts-Legenden orientiert sich **Gemini Rue** an den Adventure-Spielen von Sierra (**King's Quest**, **The Legend of Robin Hood**, **Codename: Ice-**

man) sowie dem Genre-Klassiker **Beneath a Steel Sky**. Mit Letzterem teilt sich das Spiel das dystopische Zukunftsszenario, während aus Ersterem eher die (aus heutiger Sicht) etwas obskuren Design-Entscheidungen stammen. So kann der Held zum Beispiel sterben, was er bei Fehlritten oder -entscheidungen auch schnell und gerne tut. Was wir zu recht schon längst im Himmel (oder der Hölle) der Adventure-Geschichte vermuteten, taucht hier also unversehens wieder auf. Und siehe da – wir haben Spaß daran! Nicht, dass wir uns dieses Feature nun für die Zukunft wieder zurückwünschen würden, aber als kleinen Nostalgetrip zur Abwechslung von all den rücksichtsvollen Spielelementen moderner Adventures, genossen wir diese ansonsten eher frustigen Momente in vollen Zügen.

Aber nicht nur falsche Entscheidungen können unsere beiden Helden das Leben kosten, sondern auch die zwischendurch eingestreuten Echtzeit-Schießereien. Doch keine Sorge, weder müssen wir hier **Moorhuhn**-Einlagen absolvieren, noch sonstige Action- oder Shooter-Kunststücke vorführen. Stattdessen geht es in diesen Minispiel-Einlagen, die wir bequem im Simulator der Raumstation trainieren können, eher um geschicktes Timing und clevere Taktik. So müssen wir im richtigen Moment aus der Deckung lugen, Schüsse per Konzentration vorausschauend aufladen und per Täuschungsmanöver die Feinde auf die falsche Seite feuern lassen. Wen die Schießereien nerven, der kann jederzeit den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben.

Auch das Rätseldesign erinnert an alte Sierra-Titel, denn die weitläufigen Areale können wir von Beginn an nahezu frei erkunden, auch wenn sich der Sinn vieler Dinge und Schauplätze erst im späteren Spielverlauf erschließt. Das etwas ziellose Stöbern

und Erkunden gehört hier zum Spielerlebnis einfach dazu. Die meisten Rätsel sind einigermaßen logisch aufgebaut, aber an ein paar Stellen hilft nur die stupide »Versuch & Irrtum«-Methode weiter. »Moderne« Späße wie Objektanzeigen oder Rätselhilfen suchen wir dabei vergebens. Wenn schon Retro, dann richtig. So ganz und gar nicht Retro, dafür richtig schön zeitgemäß ist die professionelle Vertonung aller gesprochenen Texte, sowohl in der deutschen als auch der optionalen englischen Tonspur. Patrick C. Lück

Diesmal genießen wir sogar die Frustmomente

Bonusinhalte auf DVD

Wie vom Publisher Daedalic Entertainment gewohnt, begleitet auch Gemini Rue ein umfangreiches Bonusmaterial. So liegt dem Adventure nicht nur der komplette Soundtrack bei, auch eine zuschaltbare Audiokommentarfunktion (ähnlich wie die von Portal) ergänzt das Spiel um interessante Erklärungen des Schöpfers Joshua Nuernberger. Dieser ist auch der Entwickler der beiden anderen Spielchen La Croix Pan und Chatroom, die Daedalic als kostenlose Dreingabe in die Schachtel gepackt hat.

Bei Ersterem handelt es sich um ein kleines Adventure, in dem der Spieler als Soldat im Zweiten Weltkrieg ein Dorf gegen die Wehrmacht verteidigen muss. Beim zweiten findet sich der Spieler in einem Chatroom wieder, in dem er Chat-Dialoge mit einem seelisch schwer angeschlagenen Bot führt.



La Croix Pan



Chatroom

TERMIN	PREIS	USK
1.9.2011	20 Euro	ab 12 Jahren

Gemini Rue

Publisher Daedalic Entertainment
Entwickler Wadjet Eye / Joshua Nuernberger
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung 1 DVD, 4 S. Handbuch, Soundtrack, 2 Bonusspiele
Kopierschutz Ohne Kopierschutz

GRAFIK
 + handgezeichneter Pixel-Look im Stile der Klassiker
 + Bild oft, nun ja, einfach nur pixelig
 + Details schwer erkennbar
 + zeichnerische Qualität Mittelmaß

SOUND
 + sehr gute deutsche Sprecher
 + wahlweise englische Tonspur
 + schöner Soundtrack ...
 + ... der zu selten erklingt
 + dünne Soundkulisse

BALANCE
 + Tutorial-Texte
 + Autosave
 + Trainingskammern für Schießereien
 + viele, zum Teil unnötige, Tode
 + keine Hilfefunktionen

ATMOSPHÄRE
 + totales Retro-Flair
 + dichte Sci-Fi-Endzeit-Atmosphäre
 + stimmungsvolle Schauplätze
 + packende Story

BEDIENUNG
 + schnell erlernte Schusswechsel-Steuerung
 + simple Maussteuerung ...
 + ... die sich etwas schwammig und umständlich anfühlt
 + fummelige Inventarverwaltung

UMFANG
 + ordentliche Spieldauer
 + Bonusmaterial wie Soundtrack und Spiele
 + Wiederspielwert dank Audiokommentar und alternativer Wege
 + wenige Schauplätze

HANDLUNG
 + spannende und zweigleisige Geschichte
 + Gefühl der Bedrohung greifbar
 + unterschiedliche Herausforderungen je nach Schauplatz
 + im Finale nur wenig Entwicklung

CHARAKTERE
 + zumeist glaubwürdiges Verhalten der Protagonisten
 + jeder Charakter mit eigener Motivation und individuellem Hintergrund (sofern nicht gelöscht)
 + Antagonist etwas blass

DIALOGE
 + nicht zu ausufernd
 + enthalten nützliche Hinweise
 + mit gesellschaftskritischen sowie philosophischen Untertönen ...
 + ... die aber sehr oberflächlich bleiben

RÄTSEL
 + wechselnde Aufgabenstellungen und Rätseldesigns
 + teils Alternativlösungen
 + meist logisch
 + manchmal aber nur über »Versuch & Irrtum«-Methode lösbar

4/10

8/10

7/10

10/10

7/10

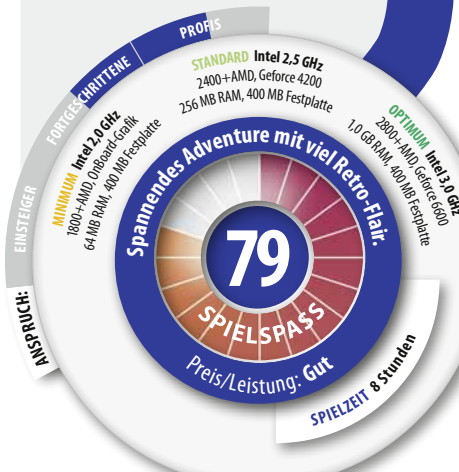
8/10

9/10

9/10

9/10

8/10



Captain Titus vom Orden der Ultramarines sucht gegen die Heerscharen von Orks am liebsten die direkte Konfrontation.

Früher hat Relic komplexe Strategiespiele wie Dawn of War entwickelt, nun stricken die Kanadier ein simples Actionspiel. Aber immerhin ein ordentliches. Von Sebastian Klix

Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Relic Entertainment (Dawn of War 2: Retribution GS 04/11: 86 Punkte)
Termin: 6.9.2011 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/7037 Auf DVD: Test-Video

➕ Stärken

- + brachiale Action
- + gute Umsetzung der Warhammer-Vorlage

➖ Schwächen

- monotoner Spielverlauf
- abwechslungsarmes Leveldesign

Warhammer 40.000 Space Marine

Das 41. Jahrtausend: Die Menschheit hat den Welt- raum erobert und zahlreiche neue Planeten bieten Lebensraum für ehemalige Erdenbürger. Doch das Leben ist auch in der Zukunft kein Kaffee- kränzchen – im Gegenteil. Überall im Uni- versum lauern Gefahren, die das Menschen- imperium bedrohen: Zerstörungswütige Orks und dem Wahnsinn verfallene Cha- oskrieger heizen den Eroberern ordentlich ein und treiben die Menschheit bis an den Rand der Vernichtung.

Doch noch ist nicht alles verloren: Die Space Marines, genetisch manipulierte Super- kämpfer, treten der Bedrohung immer wie- der erfolgreich entgegen. So steckt uns das Actionspiel **Warhammer 40.000: Space Ma-**

rine in die extradick gepanzerte Haut von Captain Titus, Mitglied des Ordens der Ultramarines, der auf der Industriewelt Graia mal ordentlich aufräumen soll. Dort sind nämlich regelrechte Fluten von Orks (also so richtig, richtig viele) eingefallen, die es auf eine neu entwickelte Waffe mit Planeten- zerstörungspotenzial abgesehen haben. Nicht auszudenken, was passieren würde, wenn die Grünhäute diese Waffe in ihre Pranken bekämen ...

Bereits das Intro, in dem Captain Titus per Sprungmodul (einer Art Jetpack) von einem Raumschiff abspringt und im Alleingang einen Transporter zerlegt, macht Lust darauf, mit der Ein-Mann-Armee loszuziehen und Orks zu jagen. Derartig spektakuläre Szenen werden wir jedoch auch im weiteren Verlauf vor allem in Zwischensequenzen zu Gesicht bekommen. Der Ultramarine und seine Kameraden kämpfen sich in erster Linie auf festem Boden durch wahre Fluten grüner Lei-

Etwa zur Mitte des Spiels haben auch die **Chaos Space Marines** ihren Auftritt.

Steam-Pflicht

Space Marine ist an Valves Online- Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte DVD- Versionen müssen online bei Steam aktiviert und an ein kostenloses Konto geknüpft werden. Ein Weiterver- kauf wird damit unmöglich.





Space Marines werfen sich am liebsten mit dem **Kettenschwert** direkt in den Nahkampf gegen zahlreiche Orks.

ber. Ein Deckungssystem oder dergleichen gibt es nicht, das entspricht dem Vorbild – Space Marines stürzen sich bevorzugt frontal in die Schlacht und vertrauen auf ihre Panzerung sowie ihr Kampfgeschick.

Da neben dem Betätigen der Angriffstasten (innerhalb eines rudimentären Kombosystems) andere Spezialmanöver fehlen, gestaltet sich der Spielablauf recht simpel, einigen dürfte es nach einiger Zeit gar zu monoton werden. Die meiste Zeit hetzten wir von einem vor Feinden versternden Ort zum nächsten. Dort nahmen wir die Alien-Horden erst unter Dauerfeuer, um den wütenden und grölenden Mob anschließend per Kettenschwert auseinander zu nehmen. Die Kämpfe sind richtig schön wuchtig, aber auch sehr gradlinig und einfach gestrickt.

Brachiale Dauer-Action kann durchaus Spaß machen, was bereits diverse andere simpel gestrickte Ballerorgien wie **Bulletstorm** und Schnetzelein wie **Darksiders** bewiesen haben. Diese runden das Paket jedoch oftmals mit abwechslungsreichen Gegnern, unter-

schiedlichen Schauplätzen und einer breiten Palette an Angriffsmöglichkeiten ab. In **Space Marine** wird das Geschmetzel aber bald zur Routine. Das liegt vor allem an den extrem linearen, sich stark ähnelnden und oft künstlich gestreckt wirkenden Schauplätzen, an denen wir immer mit derselben Flut an gleichen Gegnern konfrontiert werden. Zu lange stampfen wir durch immer wiederkehrende Stadtruinen oder Lagerhallen, um die immer gleichen Orktrupps zu bekämpfen. Erinnerungswürdige Momente und »Aha!«-Effekte sind rar gesät. Hier hätte das Vorbild mit seinen Dschungel-, Wald- und Sumpfplaneten mehr zu bieten gehabt.

Nur gelegentlich wird der Spielverlauf etwas aufgelockert, etwa durch moorhuhnartige Ballereinslagen an Geschützen oder Abschnitten, in denen wir uns ein Sprungmodul umschnallen. Dann wird die Spielumgebung plötzlich offener und mehrstöckig. Das Ganze ist echt Spaß, steckt in dem Apparat doch jede Menge Saft, mit dem wir uns mit Wucht vom Himmel mitten in die Orkmassen stürzen und ordentlich Chaos anrichten. Apropos Chaos: Die abtrünnigen, ehemali-

Collector's Edition

In Deutschland exklusiv bei Media Markt ist auch eine Collector's Edition für knapp 70 Euro erhältlich. Neben dem Spiel enthält diese ein Hardcover-Artbook, ein Reinheitssiegel der Space Marines (das »Sigillum Sanctum«), eine Soundtrack-CD sowie 25 Sammelkarten. Obendrauf gibt's zwei spezielle DLC-Codes, die ein goldenes Ketten Schwert sowie vier spezielle Rüstungen freischalten. Besonders auffällig ist die gelungene Verarbeitung und Gestaltung der Box selbst. Für Warhammer-Fans und Sammler ist diese Sonderaufgabe durchaus eine Überlegung wert.



gen Anhänger der Imperialen Armee sind in **Space Marine** auch mit von der Partie. Schön, denn der Auftritt der Chaos Marines bei gut der Hälfte der Solokampagne bringt

»Deckung ist für Feiglinge!«

zumindest etwas Abwechslung in das Spielgeschehen – mittlerweile hat man sich an den immer gleichen Orkmassen einfach mehr als satt gesehen und gehört. Wesentlich raffinierter als die dödlichen Raufbolde sind die Chaos-Vertreter – der Tabletop-Vorlage zum Trotz – allerdings auch nicht.

Was die Gegner durch ihren IQ nicht schaffen, gelingt ihnen durch ihre schiere Masse:

Der Multiplayer-Modus

Neben der Einzelspielerkampagne bietet **Warhammer 40k: Space Marine** auch zwei Multiplayer-Modi: »Auslöschung« entpuppt sich als klassisches Team-Deathmatch, »Annektieren« ähnelt dem Conquest-Modus von **Battlefield 2**: Wir müssen Stützpunkte erobern und halten. Die Gefechte werden bisher nur auf mageren fünf Karten ausgetragen, auf denen sich je acht Space Marines und Chaos Marines gegenseitig die Birnen eindeppern. Zur Auswahl stehen drei Klassen: Der Taktische Marine entspricht dem Standard-Frontkämpfer mit Sturmbolter, der Devastator (Space Marines) respektive Havoc (Chaos) leuchtet die Reihen mit seinem schweren MG, das er auch an Ort und Stelle montieren kann. Zu guter Letzt wäre da noch der Raptor, der per Sprungmodul mitten in die Gegnerhorde hüpfert und unvorsichtige Gegner im Nahkampf ausknockt. Für besiegte Feinde, eingenommene Stützpunkte und absolvierte Herausforderungen

der Marke »Erledige zehn Gegner mit dem Sturmbolter« gibt's Erfahrungspunkte. So steigen wir im Rang auf und schalten weitere Waffen, Perks und optische Verzierungen frei, mit denen wir individuelle Charaktere erstellen können – **Call of Duty** lässt grüßen. Das System motiviert, und die Online-Gefechte haben ordentlich Wumms, allerdings leiden die Multiplayer-Schlachten unter dem überschaubaren Umfang sowie häufig auftretenden Verbindungsproblemen. Zudem funktioniert das Matchmaking-System nicht immer ganz zuverlässig und hängt sich gerne auf.

Für Mitte Oktober hat THQ einen kooperativen Multiplayer-Modus angekündigt, der per kostenlosem DLC nachgereicht werden soll. Allerdings lässt sich dadurch nicht die reguläre Solo-Kampagne gemeinsam mit Freunden bestreiten. Der Koop-Modus soll sich auf einen »Horde«-Modus beschränken, bei dem sich die Spieler immer stärker werdenden Feindwellen entgegenstellen.



Bei »Auslöschung« gibt's klassisch auf die Rübe.



In »Annektieren« erobern wir Stützpunkte.



Captain Titus (Mitte) und seine Kameraden sollen auf dem Planeten Graia eine Superwaffe sicherstellen.



Die Spielabschnitte mit dem **Sprungmodul** bilden die einzig wirkliche Abwechslung im Spielverlauf.

zur ernststen Gefahr werden. Um sich der Gegnerflut zu erwehren, steht uns ein nettes und alle Angriffsoptionen abdeckendes Waffenarsenal zur Verfügung. Darunter natürlich die **Warhammer**-typischen Bolter in

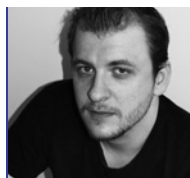
»Waaagh!«

Sturm-, MG- und Scharfschützenausführung als auch Plasmawaffen, Laserkanone und Co. Der sauber funktionierende Fernkampf spielt allerdings nur die zweite Geige, denn für Space Marines gibt es nichts Schöneres, als sich direkt ins Schlachtengetümmel zu werfen. Dafür bietet sich ihnen vor allem das legendäre Kettenschwert an. Die Angriffsmöglichkeiten sind dabei allerdings auf ein Minimum begrenzt. Die Nahkampfwaffen verfügen zwar über Combo-Optionen, diese beschränken sich aber fast ausschließlich aufs wilde Geklicke der rechten Maustaste. Einzig das Betäuben und anschließende Exekutieren von Gegnern per zugewiesener Taste sticht daraus hervor – denn dies stellt die primäre Möglichkeit dar, Gesundheit wiederherzustellen. Durch die Dezimierung von Gegnern füllt sich mit der Zeit auch unser »Wildheitsmodus«. Ist dieser voll, versetzen wir uns auf Tastendruck in einen Kampfrausch, der uns neben erhöhtem Schaden und Zeitlupenmodus beim Einsatz von Schusswaffen auch eine Regeneration unserer Lebenskraft beschert.

Grafisch macht **Space Marine** einen soliden, aber keineswegs überragenden Eindruck. Das liegt in erster Linie an der allgegenwärtigen Detailarmut der Schauplätze, die zudem meist mit denselben grau-braunen Texturen auskommen müssen. Das passt zwar zum dystopischen **Warhammer**-Universum, trotz allem hätte die Vorlage mehr

Spielraum für optische Abwechslung geboten. Dynamische Beleuchtung mit einigen Partikeleffekten und Echtzeitschatten retten **Warhammer 40.000: Space Marine** die Grafikwertung. Auch die Effekte können sich durchaus sehen lassen – dem Imperator sei Dank, kracht es doch im Sekundentakt an jeder Ecke. Das schafft in den besten Momenten eine schön dichte Atmosphäre, vor allem für Fans des Szenarios ein Erlebnis. Hier kommt zudem die gelungene Soundkulisse samt passender Musikkuntermalung hübsch zur Geltung.

Eine Ausnahme bildet lediglich die verbesserungswürdige deutsche Sprachausgabe inklusive nicht immer vorhandener Lippen-synchronität, was die – selbst für **Warhammer**-Verhältnisse – recht belanglose Handlung nicht gerade intensiver macht. **SKX**



Rückzug ist keine Option!

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich bin mit Warhammer aufgewachsen – und mit gepflegten Action-Feuerwerken. Trotzdem stellt sich für mich in Space Marine bereits nach einem Drittel der Spielzeit eine gewisse Monotonie ein. Die Ultramarines in den brachialen Kampf zu werfen ist ja eine schöne Sache, dann aber doch bitte mit etwas mehr Abwechslung – die Vorlage hätte hier genug zu bieten gehabt. Warhammer-Fans, die brachiale Action mögen, können noch mal fünf bis zehn Punkte auf die Wertung aufschlagen, denn die atmosphärische Umsetzung der Vorlage ist Relic erneut hervorragend gelungen. Alle anderen müssen sich auf einen extrem gradlinigen Action-Overkill gefasst machen.

TERMIN 6.9.2011

PREIS 45 Euro

USK ab 18 Jahren

Warhammer 40.000 Space Marine

Publisher THQ
Entwickler Relic Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Zu Beginn atmosphärische Action, später macht sich Monotonie breit.«

SPASS	↑	HAUPTSPIEL
EINSTIEG		

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Auslöschung (16), Annektierung (16)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Brachial und motivierend, aber auch lag-behaftet. Wenig Karten und Modi.«

GRAFIK

- schicke Effekte
- dynamische Beleuchtung
- allgemeine Detailarmut
- teils matschige Texturen
- Klon-Gegner

SOUND

- wichtige Effekte
- passende Musikkuntermalung
- teils emotionslose deutsche Sprecher
- nicht immer lippen-synchron

BALANCE

- einfacher Einstieg
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... die nicht ganz optimal ausbalanciert sind

ATMOSPHÄRE

- gelungene Umsetzung der Warhammer-Vorlage
- intensives Kampfgefühl
- Orks schön durchgeknallt
- wenig markante Schauplätze

BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung
- flüssige Maus-/Tastatursteuerung ...
- ... die etwas überladen ist
- nur ein Speicherplatz und kein freies Speichern

UMFANG

- netter Multiplayer-Modus
- Kampagne mit über 20 Kapiteln ...
- ... die sich optisch und spielerisch kaum unterscheiden
- Einzelspieler bietet kaum Widerspielwert

LEVELDESIGN

- Sprungmodul-Abschnitte
- sehr schlauchig
- meist abwechslungsarm

KI

- Schlichtheit der KI unterstützt Spielfluss ...
- ... ist aber selbst für Ork-Verhältnisse sehr dämlich
- läuft gerne und ausdauernd gegen Wände

WAFFEN & EXTRAS

- nette Sprungmodul-Einlagen
- Wut- und Bullet-Time-Modi
- breites Waffenarsenal ...
- Nahkampf-Kombos ...
- ... die sich meist auf simples Geklicke beschränken

HANDLUNG

- nette Zwischensequenzen
- selbst für Warhammer-Verhältnisse etwas belanglos
- Charaktere bleiben blass

7/10

9/10

8/10

9/10

8/10

7/10

5/10

6/10

9/10

6/10

PROFIS 3,0 GHz Core 2 Duo, GeForce GTS 250, 2,0 GB RAM, 20,0 GB Festplatte

STANDARD 3,0 GHz Core 2 Duo, GeForce GTS 250, 2,0 GB RAM, 20,0 GB Festplatte

MINIMUM 2,0 GHz Core 2 Duo, GeForce GTS 250, 1,0 GB RAM, 10,0 GB Festplatte

OPTIMUM 4,0 GHz Core 2 Duo, GeForce GTX 285, 3,0 GB RAM, 30,0 GB Festplatte

Brachiale, abwechslungsarme Daueraction

74

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT: 8 Stunden

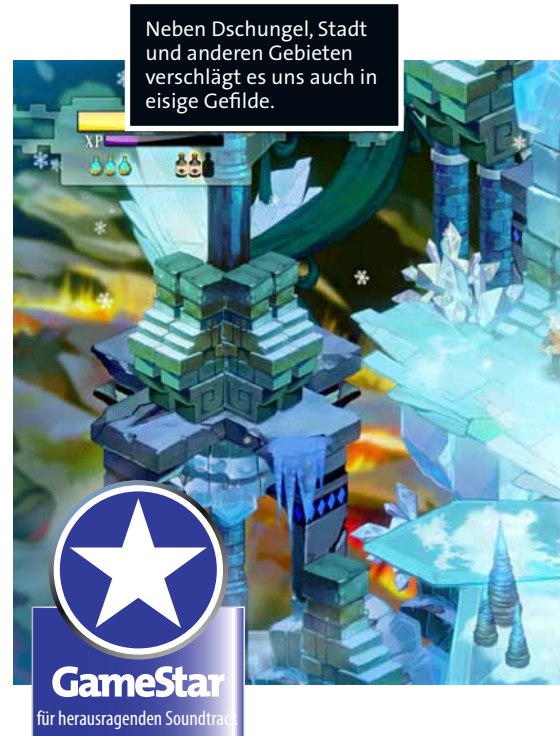
Bastion

Ein kleiner, stummer Held mit Hang zum Alkohol, ein alter Mann und verfressene Krokodile. Klingt abgedreht, spielen sollte man Bastion trotzdem. Von Sebastian Klix

Genre: Actionspiel Publisher: Warner Bros. Entwickler: Supergiant Games (Erstlingswerk)
Termin: 16.8.2011 Spieler: einer Sprache: Englisch, Deutsch Preis: 14 Euro

GameStar.de/Quicklink/7042

Auf DVD-XL: Test-Video



Der kleine »Kid« wacht morgens in seinem Bett auf und findet seine Welt in Trümmern vor. So macht er sich auf den Weg zur namensgebenden Bastion, dem letzten verbleibenden Zufluchtsort der Menschheit. Das Problem: Auch die schwebende Insel wurde im Zuge des zerstörerischen Ereignisses schwer beschädigt. Um für die Zukunft eine sichere Unterkunft zu haben, schickt der alte, weise Mann

Rucks – ein weiterer Überlebender – Kid auf die Reise, um die fehlenden Fragmente der Bastion wiederzufinden und sie neu zu errichten. In **Bastion** gibt's eine ganze Menge auf die Ohren, denn der Plot

wird uns allein durch die ruhige Stimme Rucks vermittelt. Die begleitet uns stets aus dem Off und gibt aus der Retroperspektive Teile der Handlung sowie Hintergründe zur Katastrophe preis. Rucks kommentiert all unser Tun, sei es das Zerschmettern von in der Gegend herumstehenden Kisten, unsere Waffenwahl oder einfach nur unser Sturz in den Tod. Rucks' Bemerkungen stellen eines der größten Herausstellungsmerkmale des Spiels dar und sind eine wahre Bereicherung. Das liegt nicht zuletzt am hervorragenden, mal zynischen, mal entmutigenden, dann wieder Hoffnung machenden Sprecher – allerdings nur auf Englisch.

Unsere Suche nach den verlorenen Fragmenten führt uns auf unterschiedlichste Teile der in Stücke gerissenen Welt. Eines haben die über 20 Hauptlevels dabei gemein: Sie bestehen aus schwebenden Pfaden, die sich wie durch Zauberhand Stein für Stein vor unseren Füßen aufbauen. Dabei verzweigen sich die Wege zwar immer mal wieder, grundsätzlich sind sie aber gradlinig. An-

sonsten könnten die Gebiete aber kaum unterschiedlicher sein: Auf unserem Abenteuer besuchen wir Eiswüsten, Dschungel und alte Festungen. Dabei laufen wir jedoch nicht stur von A nach B; fast jeder Spielabschnitt bietet eine besondere Herausforderung.

⊕ Stärken

- + abwechslungsreich und vielseitig
- + hervorragender Soundtrack
- + guter Off-Sprecher
- + durchdachtes Kampfsystem

⊖ Schwächen

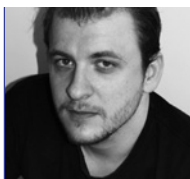
- ziemlich gradlinig
- Charaktere bleiben blass

Hier gibt's jede Menge auf die Ohren!

Sei es der Boden, der langsam hinter uns zusammenfällt oder ein monströses Krokodil, das uns durch den Level verfolgt. Kurz: Jeder Spielabschnitt im gut zehnstündigen Spielverlauf ist einzigartig, was für eine gehörige Portion Abwechslung sorgt.

Nach und nach bauen wir die zerstörte Bastion wieder auf.





Große Klappe, viel dahinter

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Machen wir's kurz: Kampfsystem, Abwechslung, Soundtrack, Optik und Spielumfang befinden sich bei Bastion auf hohem Niveau. Die Entwickler demonstrieren bei-spielhaft, dass man trotz begrenztem Budget und kleiner Teamstärke runde, abwechslungs- und umfangreiche Spiele abliefern kann, die trotzdem ungewöhnlich sind. Respekt! Für 14 Euro ist diese Indie-Perle fast schon geschenkt.

Mit Hilfe der gefundenen Fragmente errichten wir in der Bastion sechs Gebäude, etwa das Fundbüro, in dem wir gegen erbeutete Kristalle zahlreiche Upgrades und Spirituosen erwerben. Moment, Spirituosen? Durch besiegte Gegner erhalten wir Erfahrungspunkte – sobald wir genug davon haben, klettern wir bis zur maximal zehnten Stufe. Pro Stufe erhalten wir neben einer kleinen Steigerung unserer maximalen Lebenskraft auch einen weiteren, speziellen Slot. In dem können wir in unserer Destillerie eine Pule platzieren, die uns einen besonderen Bonus

gewährt. Über unseren Schrein steuern wir den Schwierigkeitsgrad: Wenn wir etwa die Göttin Micia wählen, erholen sich Gegner ab sofort von ihren Verletzungen, dafür gibt's aber auch mehr Erfahrungspunkte.

Im weiteren Spielverlauf gesellen sich zum Standard-Kanonenfutter auch clevere Gegner zum Bestiarium, die vor uns davonlaufen oder sich beim Erleiden von Schaden in ihrer harten Schale einigeln. Um gegen die Gegnermassen anzukommen, steht uns ein Arsenal von zwölf Nah- und Fernkampfaffen zur Verfügung. In der Schmiede können wir diese gegen gefundene Materialien und Kristalle bis zu fünfmal aufwerten, wobei wir uns zwischen je zwei Vorzügen entscheiden müssen. Mehr Grundschaden oder eine höhere Chance auf kritische Treffer? Benommenheitseffekt oder größere Reichweite? Die Waffen unterscheiden sich stark in ihren Vorzügen und Nachteilen. Der Kriegshammer haut ordentlich rein, ist aber auch recht behäbig. Das genaue Gegenteil gilt für die Machete. Da wir nur zwei der Kampfgeräte mit uns führen können, müssen wir uns also entscheiden. Immer mit dabei ist unser Schild, den wir jederzeit schützend vor uns halten können. Falls wir im richtigen Moment blocken, lösen wir eine Konterattacke aus. Angreifer erleiden dadurch Schaden, feindliche Geschosse schicken wir zurück zum Absender. Hundertprozentig zuverlässig funktioniert die automatische Ausrichtung beim Blocken aber nicht. Die Steuerung per Maus und Tastatur fällt zudem nicht ganz so präzise wie mit einem Gamepad aus. Um den Umgang mit den einzelnen Waffen zu trainieren, steht für jede ein eigener Bonuslevel zur Verfügung. Dort müssen wir mit dem Gerät unter Zeitdruck oder mit einer begrenzten Anzahl an erlaubten Attacken bestimmte Ziele erfüllen. Als Belohnung winken Waffenupgrades und -fertigkeiten.

Bastion ist sehr atmosphärisch und detailverliebt von Hand gezeichnet. Wer keine Abneigung gegen den angedeuteten Anime-Stil und das ungewöhnliche, aber durchdachte Artdesign hat, wird sich schnell in die Optik vergucken. Den Entwicklern ist hier eine tolle Mischung aus bunter,

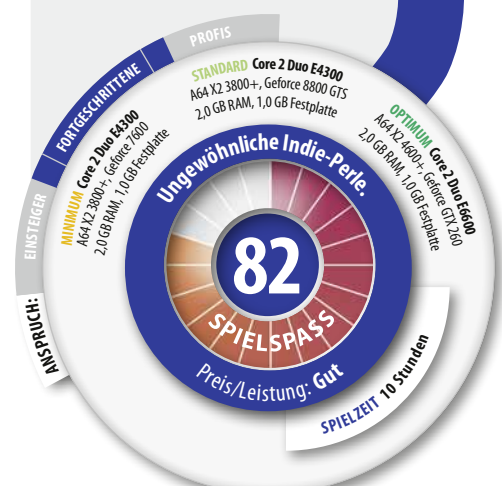
einladender Kulisse und melancholischer Stimmung gelungen. Das Übrige trägt die herausragende und dynamische Musikuntermalung zur Atmosphäre bei, die von ruhigeren Western-Stücken (Firefly lässt grüßen) über kräftigere Gitarrensounds in Kampfhandlungen bis zu melancholischen Balladen in bedrückenden Momenten reicht. Allgemein bilden Optik, Musik und die ruhigen Worte des Erzählers eine wundervolle Kombination. **SKX**

TERMIN 16.8.2011	PREIS 14 Euro	USK ab 12 Jahren
Bastion Action		
Publisher Warner Bros.	Entwickler Supergiant Games	PC Digital Download 12
Sprache Englisch, Deutsch	Ausstattung –	
Kopierschutz Steam	(Download)	

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> schöne handgezeichnete Kulissen stimmiges Artdesign cooler Stück-für-Stück-Aufbau der Levelabschnitte einige unrunde Animationen 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> hervorragende Musikuntermalung guter, englischer Sprecher solide Soundkulisse keine deutsche Sprachausgabe 	9/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> sehr fair Schwierigkeit durch Götzen individuell anpassbar einfacher Spieleinstieg standardmäßig etwas zu leicht 	9/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> tolles Zusammenspiel von Optik, Akustik und Erzähler einnehmende, bedrückende Stimmung abwechslungsreiche Schauplätze 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> eingängige Steuerung mit Gamepad gut zu steuern ... mit Maus-/Tastatur wenig präzise Abwehrfertigkeit nicht immer zuverlässig nur ein Speicherplatz 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> über 20 sehr unterschiedliche Level zwölf Bonuslevel durch »New Game Plus« Anreiz zum erneuten Durchspielen ... das sich vom ersten Mal allerdings nicht unterscheidet 	7/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> oft unterschiedliche Herausforderungen abwechslungsreiche Kulissen Verstecke Areale oft recht klein und überschaubar 	8/10
KI	<ul style="list-style-type: none"> Gegnertypen verwenden unterschiedliche Taktiken Boss-Gegner einige Monster setzen auf Verteidigung oder laufen weg ... andere sprinten stur auf den Spieler zu 	8/10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> zwölf unterschiedliche, aufrüstbare Waffen über 40 Spezialfertigkeiten und Spirituosen Sortiment lässt unterschiedliche Spielstile zu durchdachtes Kampfsystem 	10/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> keine 08/15-»Alles wird gut«-Story tolle Erzählweise durch Off-Sprecher lässt mehr Hintergrundinfos vermissen Charaktere bleiben blass 	7/10



Später gesellt sich ein schicker **Raketenwerfer** zu unserem Waffenarsenal.



In *The Cartel* dürfen wir aus drei möglichen Charakteren unseren Favoriten wählen. Die beiden anderen **Teammitglieder** werden von der KI oder von anderen Spielern übernommen.

➕ Stärken

+ drei spielbare Charaktere

➖ Schwächen

- veraltete Grafik voller Fehler
- wirre Story
- schlechte Vertonung
- langweilige Schlauchlevels

Call of Juarez The Cartel

Der Ego-Shooter ignoriert die Qualitäten der Vorgänger und serviert einen Brei aus Storymurks, Designfehlern und Klischeefiguren. Von Thomas Wittulski und Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Techland** (*Call of Juarez: Bound in Blood*, GS 08/09: 87 Punkte)
Termin: **8. September 2011** Spieler: **drei** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7313

Auf DVD: Test-Video

M

it **Call of Juarez: The Cartel** zeigt der Entwickler Techland, wie man einer hochklassigen Serie das Herz herausreißt und es

den Fans noch zuckend vor die Nase hält. Dass die Macher das Konzept der Vorgänger über den Haufen werfen und den Spieler

vom Wilden Westen ins Hier und Jetzt zerrén, ist zwar unverständlich, aber noch verkraftbar. Dass der Ego-Shooter aber nahezu jede Regel moderner Spielentwicklung ignoriert, versetzt **The Cartel** den Todesstoß.

Um ein Drogenkartell auszulöschen, stellt die US-Regierung in **The Cartel** eine dreiköpfige Spezialeinheit zusammen, die klischeehafter nicht sein könnte: Da ist der harte Kerl, dessen Narben von zig Nahtod-Erfah-

rungen erzählen, da ist der Gangster, der sich so verhält wie die Leute, die er im Auftrag der Regierung umlegt, und da ist die Ghettabraut, die mal Gang-Mitglied war und sich jetzt auf die Seite der Guten geschlagen hat. Die drei spielbaren Charaktere sollen cool rüberkommen, wirken aber einfach nur peinlich. So ist es egal, ob wir die Kampagne mit Ben McCall, Eddie Guerra oder Kim Evans bestreiten – herumliegende Geldbeutel und Handys verschwinden stets

Doof-Shooter

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Immer, wenn *The Cartel* mich irgendwo in raue Landschaften schickt, hoffe ich kurz, aus diesem Albtraum aufzuwachen. Ich hoffe, dass gleich eine Postkutsche um die Ecke biegt, in der die gute Geschichte und die interessanten Figuren sitzen, für die ich die Serie bislang geliebt habe. Stattdessen wedelt mir das Spiel dauernd mit Ben McCalls Ledermantel vor den Augen herum und lässt mich voller Wehmut an die großartigen Momente der beiden Vorgänger zurückdenken. Ach Techland, hättet ihr das Ding »Doof-Shooter mit albernem Klischeefiguren« genannt, dann wäre die Enttäuschung nicht ganz so riesig ausgefallen.



An einem Seil sausen wir in ein **Waldstück** hinab. Immer, wenn The Cartel uns in raue Landschaften schickt, erinnern wir uns voller Wehmut an die Vorgänger.



in unseren Taschen. Alle drei »Helden« sind eher von der windigen Fraktion, alle haben Dreck am Stecken. Wieso? Das weiß keiner, die Hauptfiguren bleiben eindimensional.

Eine dünne Geschichte mit hanebüchenen Wendungen hält die 15 Missionen zusammen, die uns unter anderem nach Los Angeles und in die mexikanischen Grenzstadt Juárez führen. Herausfordernd sind die Einsätze nie, denn erstens profitiert **The Cartel** nicht von der theoretisch weitläufigen Welt (wenn man das Einsatzgebiet verlässt, muss man vom letzten Speicherpunkt neu starten), zweitens wird jeder Schritt

von einem Wegpunkt vorgegeben. Was bleibt, sind die Schießereien zwischen den Richtungsweisern: Wie in den Vorgängern verschanzen wir uns hinter Säulen, Kisten und anderen Objekten, um aus der Deckung auf die Gangster zu feuern. Wenn eine Gangsterwelle abgehakt ist, folgt meist direkt die nächste. Man kann nicht behaupten, dass die Schießereien von Grund auf schlecht seien. Wenn wir aber nichts anderes zu tun haben, als Kloneheere abzuknallen, geht der Spaß trotzdem flöten. Daran ändert auch der Zeitlupen-Modus nichts, den wir durch Abschnüsse aufladen.

Den Mangel an Vielfalt versuchen die Entwickler mit Fahrsequenzen zu kaschieren, doch die Vehikel steuern sich hakelig. Ein weiteres Problem stellt die abermals eng begrenzte Spielwelt dar: Wenn wir die Straße an der falschen Ausfahrt verlassen, gilt die Mission als gescheitert, und wir dürfen den Abschnitt ganz von vorn beginnen. Überhaupt: die Spielwelt! Die Kulisse von **The Cartel** wirkt viel zu oft wie die Leiche eines Wildwest-Outlaws: leblos und häss-

Eine Spielwelt wie eine Wildwest-Leiche

lich. Besonders übel ist ein Effekt, den die Entwickler wohl unter »Spieldesign« verstanden wissen wollen: Beim Zielen legt sich ein heftiger Unschärfefilter über den Hintergrund. Der Grafikmatsch macht das Anvisieren weit entfernter Gegner teilweise unmöglich. Abgesehen von technischen Schwächen wie akuter Farbartmut wimmelt es in **The Cartel** auch von Schlampeereien. Da wird eine Dame mit Handschellen irgendwo in der Luft neben einem Tischbein angekettet, Lichter erscheinen nicht da, wo sie hingehören, und Gegner wie KI-Kollegen laufen durcheinander hindurch oder in andere Objekte hinein.

Komplettiert wird die Nullleistung von der stümperhaften Synchronisation. Die Sprüche sind oft dermaßen albern und hölzern vertont, dass es schon wieder lustig ist, den Dialogen zu lauschen. Empfehlen können wir **The Cartel** trotzdem niemandem, erst recht nicht Fans der Serie – da ist auch der günstige Verkaufspreis von 30 Euro kein Argument. Ansonsten bleibt eigentlich nur eines zu sagen: Techland, wir wollen den Wilden Westen zurück! Thomas Wittulski/ PET

Der Koop-Modus

1 In Call of Juarez: The Cartel können andere Spieler nicht einfach einer laufenden Partie beitreten. Stattdessen müssen sich die Kameraden am Startpunkt (Lobby) eines Kapitels treffen und gemeinsam losziehen. Wenn die Verbindung unterwegs abreißt, ist ein Neueinstieg unmöglich. Man muss wieder gemeinsam von vorn beginnen.

2 Herausforderungen à la »Erledige zehn Gegner im Zeitlupenmodus«, bei denen die Mitspieler gegeneinander antreten, sollen die Motivation aufrecht erhalten. So recht will das angesichts des grundsätzlich stupiden Spielablaufs aber nicht gelingen.



Anmelde-Pflicht

Das Spiel ist sowohl an Steam als auch an den Ubisoft Game Launcher gebunden. Um **The Cartel** spielen zu können, benötigen Sie eine Internet-Verbindung.

TERMIN 8.9.2011 PREIS 30 Euro USK ab 18 Jahren

Call of Juarez: The Cartel

Ego-Shooter

Publisher Ubisoft
Entwickler Techland
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam, Ubisoft Game Launcher



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2 bis 3), Team-Deathmatch (8) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERVERSUCH** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 3 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Das mäßige Spielerlebnis gewinnt auch nicht, wenn man's im Koop erlebt.«

GRAFIK

tolle Landschaften + detaillierte Flugzeuge
geniale Partikeleffekte + in Bodennähe etwas leblos
in Bodennähe etwas leblos und trist

6/10

SOUND

recht gelungene Musikuntermalung
ganz ordentliche Waffensounds
zumeist stümperhafte Vertonung

6/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + Schwierigkeitsgrade frei anpassbar
zumeist fair + zum Teil blödi platzierte Speicherstände
oft viel zu einfach

7/10

ATMOSPHERE

belebte Straßen + dämliche Texte + Wortmeldungen der KI-Begleiter passen oft nicht zum Geschehen
Klongegner
Hauptcharaktere bleiben farblose Abziehbilder

4/10

BEDIENUNG

einfache Shooter-Steuerung + Autosteuerung eine einzige Ruckelei
Unschärfefilter erschwert über Distanz das Zielen

7/10

UMFANG

15 Missionen + Koop-Modus
drei spielbare Charaktere ...
... die sich spielerisch kaum voneinander unterscheiden

7/10

LEVELDESIGN

unterschiedliche Schauplätze + versteckte Goodies
ödes Schaulochdesign + keine Überraschungen

6/10

KI

Gegner wechseln Positionen und nutzen Deckungen
NPCs starten Gespräche, wenn Spielerfigur noch nicht mal in der Nähe ist
Begleiter passen sich nicht dem Spielertempo an

5/10

WAFFEN & EXTRAS

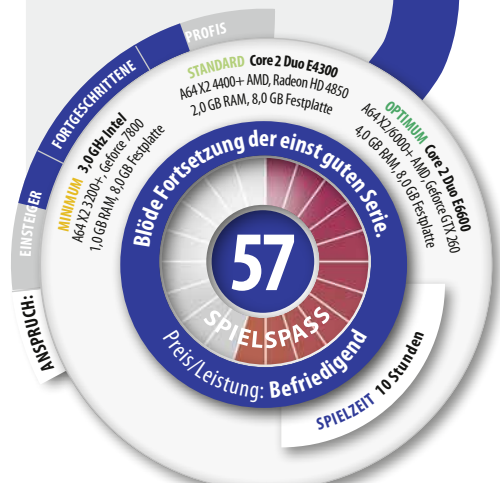
freischaltbare Knarren ...
... die allesamt gleich effektiv töten ...
... und kein spezielles Gefühl vermitteln

5/10

HANDLUNG

im Ansatz nicht unwappende Rahmenhandlung ...
... die wir präsentiert wird + bemühte Wendungen

4/10





⊕ Stärken

- + viel Atmosphäre
- + tolles Vieh
- + erstklassige Vertonung

⊖ Schwächen

- nicht alle Rätsel logisch
- keine 16:9-Unterstützung

Das Spiel unterstützt lediglich 4:3- und 16:10-Auflösungen. In 16:9 müssen Sie mit störenden schwarzen Balken leben.

The Book of Unwritten Tales Die Vieh Chroniken



Doofer Name, tolles Adventure: Das Vieh macht kleinere Schwächen im Rätsel-Design mit viel Atmosphäre wett. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Crimson Cow** Entwickler: **King Art Games (The Book of Unwritten Tales, GS 06/2009: 85 Punkte)**
Termin: **6.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7503

Auf DVD: Test-Video

Es war einmal ein Vieh. Das war pink und zottelig, hatte Glupschaugen, sagte Sachen wie »Grolomar-Groscholak, Gromm« und stopfte sich alles in den Mund, was nicht niest und nagelfest war. Außerdem war es tapsig, naiv, neugierig und so unerhört liebenswert, dass selbst erwachsenen Männern die Herzen schmolzen. So eroberte das Fellknäuel die heimliche Hauptrolle im Adventure **The Book of Unwritten Tales** von 2009. »Mehr Vieh wollen wir!«, riefen die Spieler. »Mehr Vieh sollt ihr haben!«, riefen die Entwickler zurück und beleuchten im Prequel **Die Vieh Chroniken** die Herkunft der Zottel-Kreatur.

Zu Beginn von **Die Vieh Chroniken** lenken wir jedoch kein Vieh, sondern Nate, den aus dem Vorgänger bekannten Draufgänger und Klugscheißer. Nate hat ein Luftschiff beim Pokern gewonnen, was eine feine Sache wäre, wenn Nate nur Ahnung hätte, wie man so ein Ding fliegt. Außerdem hetzt ihm der Vorbesitzer des Schiffes eine Kopfgeldjägerin auf den Hals. Und die weiß nicht nur ziemlich genau, wie man fliegt, sondern hat ihre Bordkanone auch mit Munition geladen. Nate hingegen schießt mit Konfetti und, nun ja, Wattebäuschchen.

Einen Crash später finden wir uns in den eisigen Nordlanden wieder. Hier trifft Nate nicht nur auf die ebenso militante wie durchgeknallte Umweltschützerin Petra und auf einen Yeti, der gar kein Yeti ist, sondern sich bloß manchmal für einen Yeti hält – er begegnet auch endlich dem Vieh. Das nämlich sitzt zusammen mit anderen Viechern im Schnee fest, weil ein böser Hexer den Herzkristall ihres Raumschiffes gemopst hat. Und als wäre das nicht schon bekloppt genug, ist das arme Vieh auch noch unsterblich in die Tochter des Oberviehs verknallt – was das Obervieh überhaupt nicht lustig findet. Unsere Mission ist klar: Flug- und Raumschiff wieder startklar machen und dafür sorgen, dass das Vieh sein Mädchen kriegt.

Dazu steuern wir im ersten von fünf Kapiteln zunächst Nate, im zweiten dann das Vieh, und ab dem dritten Kapitel dürfen wir zwischen den beiden Protagonisten wechseln. Während die Rätsel dabei größtenteils logisch, mitunter komplex und nicht selten ebenso skurril wie das Ensemble sind, stolpern wir auch über Kopfnüsse der abwegigen Art. Ein Beispiel: Wir sollen Nate aus dem Kochtopf des Beinahe-Yetis befreien.

Dass wir das haarige Biest erst aus seiner Höhle locken müssen, liegt auf der Hand. Dass die Klingelschnur am Eingang dabei eine tragende Rolle spielt, auch. Bleibt die Frage: Wie lösen wir die Klingel aus, ohne den Yeti-Bau zu verlassen? Wer jetzt sagt: »Kinderspiel, ich schmelze einfach mit einem als Lichtbündel-Linse dienenden Wasserbal-

Ein Vieh kommt selten allein

lon einen Stalaktit, fange das Tropfwasser in einem Topf auf, der auf einer Waage steht, zusammen mit einem Salzstreuer, den ich an die Klingelschnur gebunden habe, und wenn sich die Waage neigt, fällt der Streuer um, und es bimmelt« – nun, wer das sagt, dem sei an dieser Stelle aufrichtig Respekt gezollt.

Wer hingegen, so wie der Autor dieser Zeilen, der Ansicht ist, dass das mit Nachvollziehbarkeit in etwa so viel zu tun hat wie mit Fliegenfischen, den können wir beruhigen: Zum einen sind derlei Aussetzer im Rätseldesign die Ausnahme, zum anderen lassen sie sich auch ohne Dokortitel im Um-die-Ecke-Denken lösen, weil die Zahl der Hotspots und Gegenstände stets überschaubar bleibt und die

Das **Zottelvieh** ist liebevoll animiert und hat teils herrlich tolpatschige Aktionen auf Lager.



Im **Magierturm** müssen wir Nate zum Vieh befördern. Für Portal-Fans ein Klacks!



Tolles Vieh!

Jochen Gebauer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Beim Vieh geht's mir wie dem Faust: Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust. Der Kritiker nörgelt über undurchsichtige Rätsel und hässliche schwarze Balken auf seinem 16:9-Monitor. Der Liebhaber schöner Geschichten und toller Figuren sagt: »Hör endlich mit deinem Genörgel auf, ich will wissen, ob das Vieh sein Mädchen kriegt!« Letztlich verzeihe ich dem pinken Zottelvieh seine Macken, weil es mehr ist als die Summe seiner handwerklichen Einzelteile. Ein komisches, originelles und mitunter aufrichtig berührendes Vergnügen nämlich, das es wert ist, gespielt zu werden.

richtige Lösung nur ein paar Kombinationsversuche entfernt ist. Das indes führt zu einem weiteren Problem: nämlich dem Umstand, dass wir manche Rätsel bereits teilweise lösen können, bevor wir überhaupt wissen, dass es sie gibt. So können wir problemlos die Hälfte eines Sterne-an-die-Wand-Projektors zusammenbasteln, obwohl uns das Spiel noch gar nicht gesagt hat, dass wir einen Sterne-an-die-Wand-Projektor brauchen. Tut es das dann schließlich, denken wir zwar: »Ach, dafür war das!«, bleiben aber mit dem unbefriedigenden Gefühl zurück, das Ganze aus Versehen gelöst zu haben

Seine handwerklichen Macken macht **Die Vieh Chroniken** jedoch mit seiner Seele wett – mit viel Atmosphäre, originellen Figuren

und nicht zuletzt dem grandiosen Vieh. Der Humor ist teils derber und weniger tiefgründig als etwa in **Harveys neue Augen**, dafür gibt's mehr Kalauer. Und auch wenn nicht jeder Gag zündet (Nate etwa wirkt bisweilen zu bemüht komisch) gibt's mehr als genug Gelegenheit zum Schmunzeln, Kichern oder Tränenlachen. Dicker Pluspunkt dabei: die erstklassige Vertonung mit professionellen Sprechern. Zwar fallen gelegentliche Betonungsfehler auf, und die Dialoge sind nicht ganz mit jenem perfekten Ohr fürs gesprochene Wort geschrieben wie beim bereits erwähnten **Harveys neue Augen**, aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Ebenfalls löblich: Der optionale »Hardcore-Modus«, bei dem wir in den Gesprächen und Kommentaren spürbar weniger Hinweise erhalten und einige Rätsel deutlich komplexer werden.

Den einzigen echten Ausrutscher erlaubt sich **Die Vieh Chroniken** bei der Technik. Was keineswegs daran liegt, dass die Grafik mies wäre. Im Gegenteil: Die Kulisse ist liebevoll-detailliert, die Beleuchtung stimmungsvoll und gerade das Vieh mitunter herzerreißend niedlich animiert. Aber bei allem Lob muss die Frage erlaubt sein, warum es das bloß in 4:3- und 16:10-Auflösungen zu sehen gibt. Wer einen 16:9-Monitor besitzt, der muss zwangsläufig mit hässlichen schwarzen Balken leben. Zusammen mit den Schnitzern im Rätsel-Design drückt dieses handwerkliche Manko objektiv auf die Wertung. Wer seine Adventures allerdings der inneren Werte wegen spielt, wer Handlung will und tolle Figuren und viel Humor und Atmosphäre, der ist beim Vieh und seinen Chroniken genau richtig. Jochen Gebauer



Kopfgeldjägerin ahoi: Ob wir die gute Dame mit einer Kanonenladung **Wattebüsche** vom Himmel pusten können?

TERMIN 6.10.2011 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

Publisher Crimson Cow
Entwickler King Art Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom

GRAFIK

- detaillierte Hintergründe + stimmungsvolle Beleuchtung
- niedlich animiertes Vieh
- keine 16:9-Unterstützung

SOUND

- erstklassige Sprecher + schmissiger Titeltrack
- drolliges Vieh-Kauderwelsch
- kleine Betonungsfehler

BALANCE

- zwei Schwierigkeitsgrade
- sanfter Einstieg
- manche Rätsel nur bedingt logisch + bisweilen Trial&Error

ATMOSPHERE

- viel Humor
- liebenswerte Vieher
- skurille Figuren

BEDIENUNG

- kurze Laufwege
- Ein-Klick-Steuerung
- übersichtliches Inventar

UMFANG

- fünf Akte
- zwei spielbare Protagonisten + relativ wenige Schauplätze
- deutlich kürzer als der Vorgänger

HANDLUNG

- abgefahrene Geschichte
- viele Seitenhiebe
- herzerreißende Vieh-Lovestory

CHARAKTERE

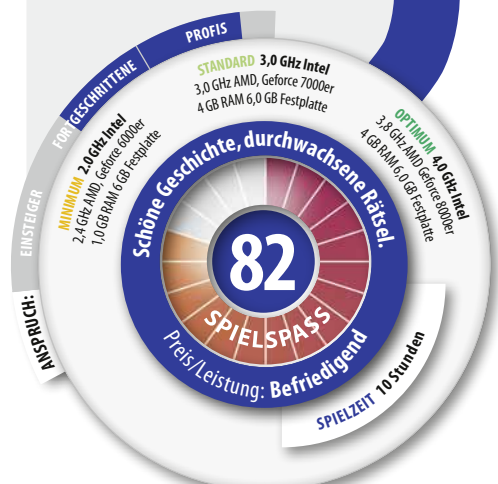
- grandioses Vieh
- insgesamt tolles Ensemble ...
- ... das ein bisschen umfangreicher sein dürfte

DIALOGE

- gut geschrieben ... + Vieh prima umgesetzt
- teils rabenschwarzer Humor
- ... klingen aber bisweilen konstruiert

RÄTSEL

- größtenteils logisch + fordernde Knobel-Einlagen
- meist nur ein Lösungsweg
- stellenweise absurd + lassen sich teils aus Versehen lösen



Dungeons The Dark Lord

Mit Dungeons: The Dark Lord geht das originelle Spielkonzept von Entwickler Realmforge in die zweite Runde. Diesmal mit mehr Erfolg? Von Kevin Stich

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge (Dungeons, GameStar 03/11: 66 Punkte)**
Termin: **22.9.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch** Preis: **28 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7504

Auf DVDXL: Test-Video

Monster materialisieren automatisch bei vorher platzierten Pentagrammen.



M

eister, Meister, die Helden kommen!» Dieser Ausspruch trifft auf den Klassiker **Dungeon Keeper** ebenso zu, wie auf **Dungeons: The Dark Lord**. Das Spielprinzip des Stand Alone Add-ons zu **Dungeons** ist aber ein völlig anderes. Anstatt herumstromeierende Helden direkt ins Jenseits zu knüppeln, locken wir sie in unser wohlpräpariertes Kerkerreich, um sie zunächst glücklich zu machen – und danach dann doch umzuhausen, manches ändert sich eben nie.

The Dark Lord ist eine augenzwinkernde Parodie auf die **Herr der Ringe**-Saga und schickt den Spieler auf die Reise, um den «anderen Ring» zu vernichten. In der zwischen zehn und zwölf Stunden langen Solo-

kampagne steuern wir neuerdings bis zu drei Kerkermeister auf einmal, die allesamt sehr gut von professionellen Sprechern vertont wurden. Die Spielmechanik ist dieselbe wie beim Vorgänger: Mit unseren Goblins treiben wir Stollen ins Gestein, sammeln Gold und errichten Räume. Waffenkammern und Bibliotheken dienen als Bespaßungseinrichtungen für Helden. Wobei Magier auf Bücher und Paladine auf schneeige Schwerter stehen. Im Kern unseres Reichs befindet sich das Dungeon-Herz; wird es zerstört, gilt die Partie als verloren.

Während der Heldenbespaßung füllen sich die Recken kontinuierlich mit Seelenenergie. Haben sie den Maximalwert erreicht, spazieren sie mit einem glücklichen Grinsen auf den Lippen Richtung Ausgang. Spätestens jetzt hauen wir sie mit einem unserer Kerkermeister um und stecken sie in den Kerker.

Patch-Info

Um Patches für **The Dark Lord** herunterladen zu können, müssen Sie sich ein Konto bei Kalypso einrichten und Ihren Key eingeben. Laut dem Publisher kann die Kontobindung auf Nachfrage aufgehoben werden, um etwa einen Weiterverkauf zu ermöglichen. Ohne Konto und Aktivierung ist das Spielen auch möglich, auf Updates müssen Sie dann aber komplett verzichten.

Nun tickert nach und nach die allmählich aus den Helden gesaugte Seelenenergie auf unser Konto und kann etwa für Prestige-Gimmicks (zum Beispiel Lagerfeuer) ausgegeben werden. Neuerdings platzieren wir auch Spezialitems in Räumen. Rüsten wir

Innovation vs. Funktionalität

Kevin Stich
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ich will The Dark Lord wirklich mögen. Entwickler Realmforge hat den Mut, eine innovative Idee umzusetzen, packt das Ganze in ein humorvolles Setting und nimmt Anleihen beim Klassiker Dungeon Keeper. Diese Mischung sagt mir auf dem Papier sehr zu, in der Praxis ärgere ich mich über das unausgeglichene Balancing.

etwa Bibliotheken mit Wandschränken auf, können Helden dort mehr Seelenenergie generieren. Mit wachsendem Prestige erhalten unsere Kerkermeister zusätzliche Boni auf ihre Attribute, wodurch etwa ihre Kampfkraft steigt.

Auf dem Papier klingt dieses Konzept recht spannend, in der Praxis spielt es sich aber mit fortschreitendem Spielverlauf zunehmend monoton. Jeder neue Dungeon entsteht nach Schema F, taktischer Tiefgang fehlt wegen mangelnder Optionen. Viel wichtiger als taktisches Vorgehen ist es ohnehin, die Kampagnenmissionen möglichst schnell zu absolvieren. Das liegt an der unausgegorenen Balance. Mit der Zeit steigen die Helden im Level auf und werden stärker. Wir ziehen mit, indem wir unsere Kreaturen mit Seelenenergie verbessern und die Attribute der Kerkermeister gegen bare Münze erhöhen. Das Problem dabei ist, dass die Helden ab einem bestimmten Zeitpunkt übermächtig werden. Unsere Kerkermeister sind nun zu schwach und sterben regelmäßig beim Versuch, Helden zu töten. Dadurch gehen uns wertvolle Seelenenergie und Gold flöten. Genau diese beiden Ressourcen brauchen wir aber, um die Kampfkraft von Monstern und Aufsehern zu erhöhen. Ein Teufelskreis. Die Lösung: Möglichst schnell eine Aufgabe nach der anderen abhaken. Wer so verfährt, hat es nur mit schwachen Helden zu tun und somit leichtes Spiel. Eine Zwickmühle. Beim Vorgänger **Dungeons** haben wir uns über die knappen Zeitlimits be-

klagt. Die hat Entwickler Realmforge gestrichen. Eine gute Entscheidung. Das nimmt Druck aus den Missionen und beugt Frust vor. Bei der Verwaltung der Gewölbe kommt es aber dennoch häufig zu hektischen Kamerafahrten, gefolgt von hektischem Geklicke. Dort will sich ein Grinse-Held davonstehlen, ein anderer hämmert auf das Dungeon-Herz ein und ein Champion befreit eingekerkerte Mitstreiter. Für all das sind unsere Kerkermeister zuständig, die nur noch von Krise zu Krise hetzen. Es fehlt an Automatisierungen, die uns das Leben erleichtern und uns zumindest einen Teil des Mikromanagements abnehmen. Ärgerlich ist auch die KI des Trios, die umständliches Nachjustieren erfordert.

Die eben genannte Hektik teilt **The Dark Lord** mit dem ersten **Dungeons**. In einigen Aspekten wurde jedoch auch kräftig nach-

Jeder neue Dungeon entsteht nach Schema F.

gebessert. So sind uns keine nennenswerten Bugs aufgefallen, und es ist ein neues Eiskristall-Grafikset hinzugekommen, das die ohnehin sehr stimmige Präsentation weiter bereichert. Neu ist der Multiplayer-Teil, in dem wir gegen bis zu vier Kontrahenten in vier Modi antreten.

The Dark Lord merzt einige Macken des Vorgängers, wie etwa die knallharten Zeitlimits, aus und klettert dadurch die Wertungsleiter ein Stückchen nach oben. An den grundsätzlichen Schwächen der Spielmechanik und den fehlenden taktischen Möglichkeiten ändert sich hingegen nichts. Die Folge: Nach einiger Zeit stellt sich der spielerische Monotonie ein. Die Balance ist ebenfalls missglückt und zwingt uns, möglichst schnell durch die Missionen zu huschen. Das ist sehr schade, da die grundsätzliche Spielidee des Heldenbespaßens ziemlich originell ist. In der aktuellen Ausführung funktioniert **The Dark Lord** aber nur für Spieler, die ein wenig leidensfähig sind und die humorvolle Gangart schätzen. **KES**



Schätze machen Helden glücklich, und sehen dabei auch noch gut aus.

Stärken

+ humorvolle Inszenierung
+ atmosphärische Kerker

Schwächen

- unausgereifte Balance
- zu wenig Baumöglichkeiten

TERMIN 22.9.2011

PREIS 28 Euro

USK ab 12 Jahren

Dungeons The Dark Lord

Echtzeit-Strategie

Publisher Kalypso
Entwickler Realmforge
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch, Code-Abfrage



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) König der Mitte (2-4), Jeder gegen Jeden (2-4), Piñata (2-4), Seelen-Überlebenskampf (2-4) **SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER ja **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG

Gut
»Für ein paar Partien unterhaltsam, auf die Dauer aber zu seicht.«

GRAFIK

+ schöne Lichteffekte
+ hoher Detailgrad
- etwas dunkel

8/10

SOUND

+ professionelle Sprachausgabe
+ passender Soundtrack
+ Kerkermeister sprechen

9/10

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + längeres Tutorial
- unausgereifte Balance - Hektik
- Kerkermeister später zu schwach

4/10

ATMOSPHÄRE

+ humoriger Grundton + Kerkeratmosphäre
+ liebevolle Inszenierung
- keine Muße zum Zuschauen

8/10

BEDIENUNG

+ eingängige Steuerung + Zoom + klare Menüführung
+ Schnellauswahl der Kerkermeister
- Ereignisnachrichten verschwinden zu schnell

9/10

UMFANG

+ Kampagne mit fünf Missionen + drei Tutorialmissionen
+ vier Grafikset (eines neu) + Mehrspieler-Modus - viel zu wenig Baumöglichkeiten - nur 10 bis 12 Stunden lang

6/10

MISSIONSDISEIN

+ überraschende Wendungen
+ abwechslungsreiche Aufgaben
- die gleiche Taktik führt immer zum Erfolg

7/10

KI

+ Wegfindung + Heldenverhalten ergibt Sinn ...
- ... das der Kerkermeister oft nicht
- Goblinverhalten teils nicht nachvollziehbar

6/10

EINHEITEN

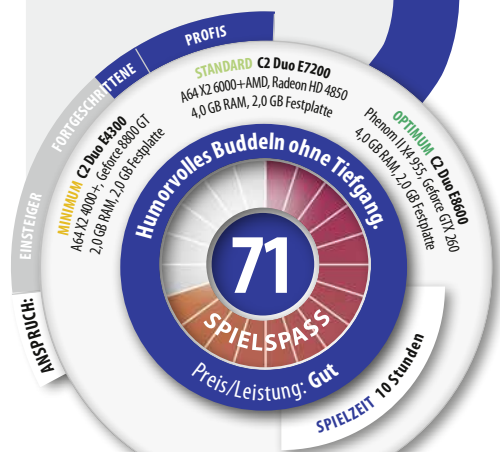
+ Helden mit verschiedenen Bedürfnissen
+ ausbaubare Kerkermeister + schön designte Monster
+ entschlackter Talentbaum

8/10

KAMPAGNE

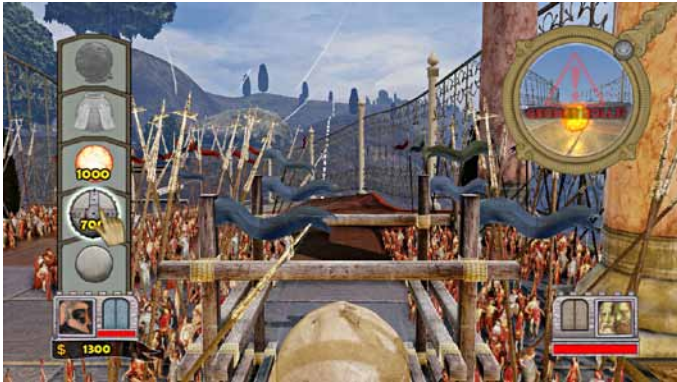
+ Parodie der Herr der Ringe Saga + Kerkermeister mit, wenn auch flachem, Profil + abwechslungsreiche Aufgaben
- schlaffer Spannungsbogen - recht kurz

6/10



Die **Verteidigungsphase** bedeutet schnell nur noch Warterei.

Auf unserem Weg zum Stadttor geht eine Menge zu Bruch.

Passive Boni wie diese **Eisenringe** bringen uns nützliche Vorteile.Abwechslung schreibt Rock of Ages groß: Das **Leveldesign** ist klasse.

Rock of Ages

Mit Rock of Ages liefert ACE Team Software ein angenehm ungewöhnliches, aber leider recht durchwachsenes Spiel ab. Warum wir beim Spielen trotzdem Spaß hatten, klären wir im Test. Von Malte Witt

Genre: **Geschicklichkeitsspiel** Publisher: **Atlus** Entwickler: **ACE Team Software**
Termin: **7. 9.2011** Spieler: **zwei** Sprache: **Deutsch** Preis: **8 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7555 Auf DVD-XL: Test-Video

Rock of Ages ist zunächst mal ein Geschicklichkeitsspiel. Nun, das ist eine ziemlich weitläufige Definition, aber diesen Titel enger einzugrenzen, fällt schwer. Grundsätzlich geht es darum, mit unserem haushohen Felsbrocken das gegnerische Stadttor einzureißen, bevor unser Widersacher das mit unserem Tor schafft. Das Scharmützel ist dabei in zwei

Phasen aufgeteilt: die Aufbauphase, in der wir dem Gegner Verteidigungsanlagen wie hohe Türme, explosive Fässer und wütende Kühe in den Weg stellen,

und die Angriffsphase. Darin steuern wir den Felsen aus der Verfolgerperspektive, weichen Hindernissen aus oder rollen sie nieder und versuchen, das gegnerische Stadttor mit möglichst hoher Geschwindigkeit zu treffen. Für auf dem Weg zerstörte Gebäude bekommen wir Gold, was wir wiederum in neue, bessere Verteidigungsanlagen stecken können.

Eine richtige Story hat **Rock of Ages** nicht, wohl aber einen (sehr dünnen) roten Faden: Im Hades legt sich Sisyphus mit dem Titan Kronos (wird im Spiel Kronus geschrieben) an und flieht in die Welt der Sterblichen. Fortan zerbröseln wir alle möglichen Berühmtheiten aus der Antike bis in die Romantik. Zu unseren Gegnern zählen unter anderem Spartas König Leonidas, der Philosoph Sokrates und der französische Sonnen-

könig Ludwig XIV. Vor jeder Mission stellen kurze Filmschnipsel den kommenden Feind vor. Diese kleinen Einleitungssequenzen

Der Humor rettet die Kampagne.

sind derart lustig inszeniert, dass wir schon mal laut auflachen mussten. Dass die Entwickler auf eine ausgewachsene Story verzichtet haben, ist indes schade: Eine Handlung auf dem hohen Niveau der Filmschnipsel hätte dem Spiel gut getan. Und unseren Lachmuskeln sicherlich auch.

Wie schon erwähnt: Das Spielkonzept von **Rock of Ages** präsentiert sich angenehm frisch. Es macht wirklich Spaß, dem Gegner den Weg zu verbauen und seinen Hindernissen geschickt auszuweichen – bis man merkt, dass die meisten Verteidigungsmaß-

+ Stärken

- + genialer Humor
- + motivierendes Zeitrennen

- Schwächen

- teils unnütze Verteidigung
- kurze Spielzeit

So funktioniert der Krieg-Modus



Am Anfang einer Partie im Krieg-Modus steht die Verteidigungs- oder Aufbauphase (oben). Wir können in den hellen Quadraten nach Lust und Laune Türme oder Katapulte aufstellen. Dann folgt die Angriffsphase (Mitte). In der Verfolgerperspektive steuern wir unseren Felsen durch die gegnerische Verteidigung. Ziel ist das Stadttor (unten) des Gegners, das schwächer wird, wenn wir es rammen. Die beiden Phasen wiederholen sich so lange, bis das Tor nachgibt – was grundsätzlich nach dem dritten Anlauf der Fall ist.

nahmen völlig unnütz sind. An nahezu jeder Stelle im Spiel findet sich ein Weg, die Türme des Gegners zu umrollen oder zu überspringen. Einer der wenigen sinnvollen Mechanismen ist ein sehr hoher Turm, den unser Fels nicht überspringen kann. Damit lassen sich Abkürzungen effektiv verbauen. Eigentlich kann man sich die Verteidigung aber auch ganz sparen. Am Ende kommt es nämlich nur darauf an, schneller als der Gegner zum Ende des Parcours und damit zum gegnerischen Tor zu kommen. Dabei helfen passive Boni, für die wir unser Geld sinnvoller ausgeben können. Dann rollen wir zum Beispiel als Flammenkugel umher und verteilen dicken Schaden. Oder wir verpassen unserem Felsen Flügel, mit denen wir einen Doppelsprung ausführen können.

Trotz der Macken in der Mechanik macht das Spiel Freude, was unter anderem am wirklich gelungenen Leveldesign liegt: Da steht auf dem einen Kurs eine riesige Kanone, woanders müssen wir an einem haushohen Bullen vorbei. Die Strecken sind ebenfalls sehr abwechslungsreich, keine

verläuft wie die andere. Manche Kurse bieten dazu noch Besonderheiten wie Flüsse, die uns ausbremsen. Zudem steht ab und zu ein anspruchsvoller, aber witziger Bosskampf an. Dabei lässt sich unser Fels zum Beispiel im Kampf gegen eine riesige Statue von Kanonen durch die Luft schießen, um die empfindlichste Stelle der (männlichen) Steinfigur zu treffen.

Mehr Spaß als der »Krieg-Modus«, den wir in der Kampagne spielen, macht das Zeitrennen. Dabei jagen wir, wer hätte es gedacht, nach Bestzeiten auf den Kursen. Ohne lästige Hindernisse gilt es dann, die kürzeste Route zwischen Start und Ziel zu finden. Das ist knackig, denn zum einen sind die Levels oft sehr kurvenreich, zum anderen gibt es eine Menge Abkürzungen, die meist nicht sofort ins Auge springen. Der dritte Spielmodus hört auf den ungewöhnlichen Namen »Skeefelsblockausbildung«. Ein Übersetzungsfehler? Egal, hinter dem komischen Namen verbirgt sich eine Highscore-Jagd. Dieses Mal stehen auf den Strecken Aufbauten, die man umkugeln muss. Am Ende des Kurses müssen wir dann anstatt eines Stadttors Löcher treffen, die unterschiedliche Multiplikatoren bieten. Blöd: Da wir in dem Modus nicht unter Zeitdruck stehen, können wir in aller Ruhe einfach sämtliche Gebäude plätten und erreichen so die höchstmögliche Punktzahl. Ein ärgerlicher Designschnitzer.

Der Krieg-Modus und die Skeefelsblockausbildung lassen sich auch am geteilten Bildschirm oder über Internet spielen. Das macht für kurze Zeit Spaß, die Langzeitmotivation leidet aber wie im Einzelspielermodus schnell unter den unausgereiften Details. Vorsicht: Für den Splitscreen-Modus braucht man zwingend zwei Gamepads. Grafisch reißt **Rock of Ages** keine Bäume aus, dank der ungewöhnlichen Optik fällt das aber nicht zu sehr ins Auge. Jede Zeitepoche kommt in einem anderen Gewand



Verspielte Chance

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Rock of Ages macht Spaß. Aber nicht lange. Nämlich nur so lange, bis man alle Filmschnipsel gesehen hat. Aber ohne Spaß: Allein schon für diese Filmchen lohnt sich in meinen Augen der Kauf. Danach motiviert das Zeitrennen noch für ein paar Stündchen. Darüber hinaus hat der Titel aber nicht viel zu bieten. Das grundlegende Konzept hätte ein besseres Spiel verdient, die Mängel in der Mechanik wie etwa der quasi überflüssige Aufbaupart sind bedauerlich. Dumm sind Designschnitzer wie das nicht vorhandene Zeitlimit im Skeefelsblockausbildung-Modus. Trotzdem kann ich Rock of Ages jedem empfehlen, der mal ein bisschen Abwechslung braucht vom Shooter-Rollenspiel-Einerlei. Und teuer ist's mit gerade mal acht Euro schon gar nicht.

daher, der Spielzeug-Look gefällt. Sind wir als Flammenkugel unterwegs, wird die Umgebung hübsch dynamisch beleuchtet. Zudem profitiert das Spiel von der PhysX-Unterstützung. Das täuscht zwar nicht über die generell detailarme Grafik hinweg, erzeugt aber ein stimmiges Gesamtbild. **MW**

TERMIN	PREIS	USK	Geprüft
7.9.2011	8 Euro	nicht	geprüft

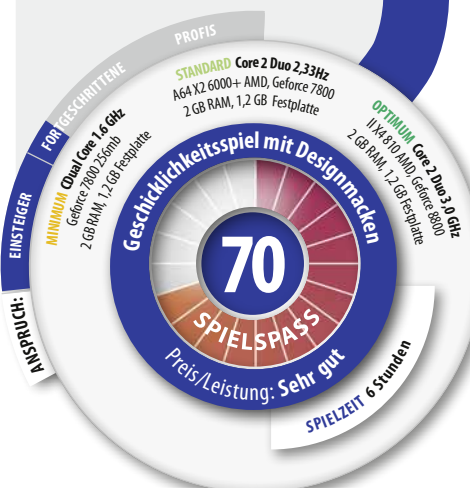
Rock of Ages

Geschicklichkeitsspiel

Publisher Atlus
Entwickler ACE Team Software
Sprache Deutsch
Ausstattung –
 (Download)
Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Krieg (2), Skeefelsblockausbildung (2)
SPIELTYPEN Internet, Splitscreen **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 3 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Späßig, leidet nur unter den gleichen Macken wie der Einzelspielermodus.«

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	KI	WAFFEN & EXTRAS	KAMPAGNE
<ul style="list-style-type: none"> stimmiger Spielzeug-Look abwechslungsreiche Epochen schwache Animationen generelle Detailarmut 	<ul style="list-style-type: none"> passende Soundeffekte eingängige Hintergrundmusik pompöses »Das Stadttor ist kaputt« - Stück nur in Stereo 	<ul style="list-style-type: none"> Schwierigkeitsgrad steigt sukzessive an leichter Einstieg immer fair keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade generell viel zu leicht Hindernisse sind meist nur Kosmetik 	<ul style="list-style-type: none"> Epochen lustig eingefangen Anfeuerungsrufe am Beginn der Strecke zusammenhanglose Bosskämpfe 	<ul style="list-style-type: none"> eingängige Steuerung Physik des Felsens nachvollziehbar zwei Gamepads für Splitscreen benötigt 	<ul style="list-style-type: none"> 23 Missionen freischaltbare Felsenskins drei Spielmodi ... kurze Kampagne ... von denen einer überflüssig ist geringe Langzeitmotivation 	<ul style="list-style-type: none"> streckenspezifische Besonderheiten (Kanonen, Bullen) sehr abwechslungsreich viele versteckte Abkürzungen 	<ul style="list-style-type: none"> benutzt passive Boni baut an sinnvollen Stellen variiert aber kein bisschen stellt sich beim Hindernisse umfahren teilweise dämlich an 	<ul style="list-style-type: none"> passive Boni alle sinnvoll einsetzbar nur vier zur Auswahl Extras nur im Krieg-Modus vorhanden 	<ul style="list-style-type: none"> immer bessere Extras einleitende Filmchen sehr lustig zusammenhanglose Missionen insgesamt schwache Präsentation



Age of Empires Online

Viel (und beinahe gutes) Spiel für zunächst überhaupt kein Geld: Age of Empires Online offenbart im Test nicht nur einen gewaltigen Free2Play-Umfang, sondern auch ärgerlich viele Schnitzer im Spieldesign. Von Jochen Gebauer

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Gas Powered Games**
Termin: **16.8.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/7163

Auf DVD: Test-Video

Das geniale Spielprinzip von **Age of Empires**, eine ordentliche Prise Online-Rollenspiel und das Ganze auch noch gratis. Was soll da schon schiefgehen? Wer jetzt »unerwartet viel« gesagt hat, darf als Orakel nach Delphi ziehen – denn viele elementare Aspekte der Release-

Version von **Age of Empires Online** funktionieren entweder gar nicht oder noch nicht.

Dabei hinterlässt die schöne neue Online-Welt zu-

nächst einen guten Eindruck. Okay, schön im herkömmlichen Sinne ist sie nicht, aber der drollige Comic-Look wirkt stimmig und überrascht auch nach mehreren Spielstunden noch mit niedlichen Details und Animationen. Haben wir uns für eines von derzeit zwei Kulleraugen-Völkern entschieden, landen wir in unserer Hauptstadt. Dort lümmelt neben dem Palast ein weißhaariger Sokrates-Verschnitt mit einem dicken, gelben Ausrufezeichen über der Birne, das wir sofort als universelles Quest-Symbol identifizieren, und schon stecken wir mitten in unserer ersten Mission.

Bei den Echtzeit-Einsätzen gibt **Age of Empires Online** zu Beginn eine gute Figur ab. Wer jemals ein **Age of Empires** gespielt hat, der findet sich auch in der Online-Variante

in Windeseile zurecht, schickt Dorfbewohner auf Holz- und Nahrungssuche, zieht neue Gebäude hoch, bildet eine Armee aus und erinnert sich plötzlich an längst vergessene Tastaturkürzel und optimale Baureihenfolgen. Und da die anfänglichen Missio-

Wer die Serie kennt, wird sich schnell zurechtfinden

nen als Tutorial dienen, kommen auch Neulinge prima klar. Endlich, denken wir nach den ersten drei, vier Einsätzen, endlich wieder **Age of Empires**! Die Ernüchterung folgt prompt: Was ist denn mit der KI passiert? So strohdämlich war die doch früher nicht.

➕ Stärken

- + bewährtes Age of Empires-Spielgefühl
- + motivierende Rollenspiel-Elemente

➖ Schwächen

- miese KI
- schwaches Missionsdesign

RAMMBOCKE ZERSTORT: 6/6

Masse schlägt Klasse: Insbesondere zu Beginn reicht es völlig, ein ausreichend großes Heer aufzustellen und die tumbe KI zu überrollen.



Die Premium-Leistungen



Die teils immens mächtigen **Berater** stehen ausschließlich Premium-Kunden zur Verfügung. Hier gibt uns Kommandant Matus Zugang zu einer starken Spezialeinheit.



Ebenfalls nur gegen Geld zugänglich ist die **Arena**, mit der wir gezielt Partien gegen Freunde initiieren dürfen. Free2Play-Spieler sind aufs automatische Matchmaking angewiesen.



Free2Play-Spieler erhalten nach Abschluss von Missionen zwar ganz regulär die so genannten **Imperiumspunkte**, ausgeben dürfen die aber nur bezahlte Premium-Zivilisationen.



Das Gleiche gilt für die diversen **Entwürfe-Händler**. Damit können wir unsere Truppen teils kolossal verbessern – wenn wir denn das mit Echtgeld bezahlen.

Spielt uns da eventuell die Nostalgie einen Streich? Schnell merken wir: Nein, tut sie nicht. So unkoordiniert, passiv und teilweise geradezu selbstzerstörerisch ging die KI selbst im sechs Jahre alten Vorgänger nicht zu Werke. Ein Beispiel: Wenn wir unserem Heer den Angriff auf einen feindlichen Wachturm befehlen, macht es sich eifrig an die Ausführung, das Bauwerk wankt und fällt, soweit brav gemacht. Aber sobald der anvisierte Wachturm zerstört ist, wird die ganze Truppe umgehend gehirnalbern. Anstatt die inzwischen angerückten feindlichen Bogenschützen und Speerkämpfer anzugreifen, dreschen unsere Soldaten munter auf Felder, Dorfbewohner und Lagerhäuser ein.

Wer nicht wirklich jede Aktion seiner Truppen bis ins kleinste Detail selbst festlegt, der stellt irgendwann konsterniert fest, dass seine gigantische Armee soeben von ein paar mickrigen Keulenkriegern umgehauen wurde. Argh! Zudem leidet das Spiel anfangs unter den immer gleich ablaufenden Missionen: in aller Ruhe ein gewaltiges Heer ausheben und damit den Gegner strategielos überrollen. Glücklicherweise bessert sich das Missionsdesign im weiteren Spielverlauf dramatisch.

Über die **Missionskarte** reisen wir gezielt zu den einzelnen Quests, in befreundete Städte oder in die PvP-Region.



Wer jetzt denkt, was erzählen die da eigentlich so lange von der KI, das ist doch ein Online-Spiel und so was zockt man schließlich mit Kumpels, der hat die Rechnung ohne den Koop-Modus gemacht. Der nämlich ist, es lässt sich leider nicht freundlicher aus- >>



Weder Fisch noch Fleisch

Jochen Gebauer,
freier Autor

Age of Empires Online will es allen Recht machen. Der Erfolg hält sich in der Release-Version allerdings noch in Grenzen. Für ein reines Solo-Erlebnis ist mir die KI zu dämlich und das Missionsdesign zu monoton, für ein echtes Online-Spiel gibt es zu wenig Interaktion mit menschlichen Mitspielern. Als nicht zahlender Free2Play-Spieler fühle ich mich unterprivilegiert, als Premium-Kunde hingegen scheinen meine mindestens 20 Euro nur im PvP einen echten Unterschied zu machen.

Das alles ändert rein gar nichts daran, dass Age of Empires Online dank des unverwundlichen Spielprinzips und der Rollenspiel-Elemente trotzdem Laune macht. Aber es lässt mich mit der dumpfen Gewissheit zurück, dass hier ein wesentlich besseres Spiel nur darauf wartet, konsequent zu Ende gedacht und per Patch nachgebessert zu werden. Potenzial: gewaltig. Ausführung momentan: gerade noch gehobener Durchschnitt.

Die Rahmenhandlung wird in öden Textblöcken erzählt. Hier helfen wir den Griechen beim Sturm auf Troja.



drücken, schlampig und teils schlicht mangelhaft implementiert. Zum einen dürfen wir längst nicht alle Missionen im Koop spielen. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn **Age of Empires Online** im anderen Teil einen sinnvollen Koop böte. Das tut's aber nicht, denn der zweite Spieler wird kurzerhand auf das bestehende Solo-Gerüst gestülpt wie ein schlecht sitzender Hut. So treffen wir weder auf mehr Feinde noch auf stärkere. Und beginnen wir die Mission mit speziellen Konditionen, dann kommt lediglich der erste Spieler in den Genuss dieser Besonderheiten. Zwar existieren im weiteren Verlauf spezielle, teilweise bockschwere Koop- und Elite-Missionen, bloß täuscht das nur oberflächlich darüber hinweg, dass **Age**

rungspunkte, mit denen wir wiederum neue Technologien, Boni, Gebäude sowie Einheiten freischalten. Und wir erhalten Münzen, mit denen wir in der Hauptstadt Geschäfte und Ausrüstungsgegenstände erwerben. Wer also in einem Match gegen einen deutlich höherstufigen Gegner landet, der kann ebenso gut mit Spatzen auf Kanonen schießen. Hier müssen die Entwickler dringend nachpatchen.

Während Free2Play-Spieler beim Questen noch jede Menge Inhalt gratis bekommen, werden sie beim PvP relativ offen und unumwunden zu Bürgern zweiter Klasse degradiert, Premium-Nutzer haben kolossale Vorteile. Wer seine Kultur für rund 20 Euro upgradet (also ein Vollpreisspiel kauft), bekommt nicht nur Zugang zu exklusiver Ausrüstung, den besten Technologien und den stärksten Einheiten, sondern auch zu den Beratern, die mitunter heftige Boni einbringen. Einerseits gibt's auf diese Weise zwar viel spielerischen Mehrwert über das vergleichsweise happig kalkulierte Premium-Paket, andererseits spüren Free2Play-Spieler ihren unterprivilegierten Status dadurch aber an allen Ecken und Enden. Bleibt die Frage, ob sich das Premium-Upgrade tatsächlich lohnt. Wer für rund 40 Euro beide Zivilisationen kauft, der bekommt unterm Strich zwar sehr viel Inhalt – einen wirklich Unterschied zum Umsonst-Spieler erwirbt er aber lediglich beim PvP. Jochen Gebauer

Im PvP-Modus haben Nicht-zahler deutliche Nachteile

of Empires Online im aktuellen Stadium eher ein Singleplayer-Spiel mit Koop-Komponente ist als umgekehrt.

Ganz anders sieht das beim PvP aus, doch auch hier gibt es einige Macken. Die schlimmste: das Matchmaking. So werden Stufe-28-Veteranen auch gerne mal mit Level-10-Opfern verknüpelt. Für die zuvor erfüllten Solo-Quests erhalten wir Erfah-

Wenn unsere ägyptische Priesterin die **Kasernen** segnet, werden Einheiten schneller ausgebildet. Nützlich!

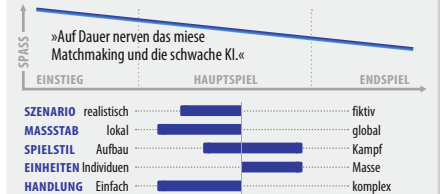


TERMIN bereits erschienen PREIS kostenlos USK nicht geprüft
Age of Empires Online Echtzeit-Strategie

Publisher Microsoft
Entwickler Gas Powered Games
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung –

Kopierschutz Anmeldung, Internetverbindung

GENRE-CHECK ECHTZEIT-STRATEGIE



GRAFIK
 + drolliger Comic-Look + liebevoll animiert
 + viele witzige Details
 + technisch veraltet + unzureichende Zoomfunktion

SOUND
 + passendes Gedudel ... + schmissiges Einheiten-Feedback
 + ... das sich viel zu häufig wiederholt + spärliche Sprachausgabe
 + insgesamt dünne Kulisse

BALANCE
 + sanfte Lernkurve + Elite-Missionen als Herausforderung
 + Profis werden unterfordert + einige Einsätze plötzlich absurd schwierig
 + Schema F führt zu oft zum Erfolg

ATMOSPHERE
 + bewährtes Ages-of-Empires-Feeling + historische Persönlichkeiten
 + stimmige Spielwelt
 + rudimentäre Geschichte + spartanisch inszeniert

BEDIENUNG
 + klassische Shooter-Steuerung + Kapitel und Unterkapitel einzeln anwählbar
 + nur zwei Waffen im Arsenal
 + fummelige Munitions- und Waffensammeln

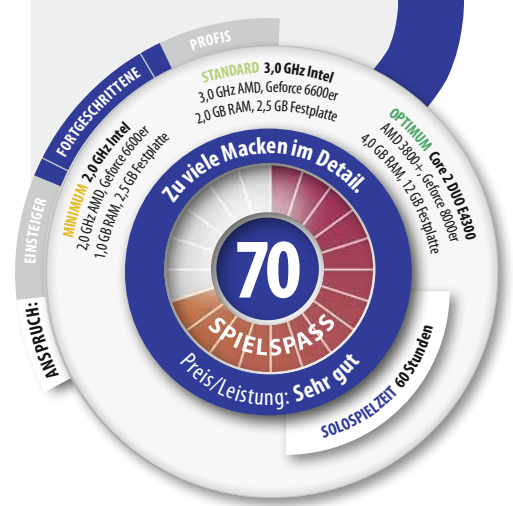
UMFANG
 + jede Menge Quests + Herausforderungen mit Zeitlimit
 + auch für Free2Play-Spieler sehr viel Content
 + einige Einsätze sehr kurz

KARTENDESIGN
 + Startpositionen in der Regel sinnvoll + Schätze laden zum Erkunden ein
 + Tierwelt gut integriert + häufig unnötig groß
 + Terrain wird zu selten strategisch genutzt

EINHEITEN
 + bewährtes Schere-Stein-Papier-Prinzip + viele Upgrades
 + coole Spezialheiten ... + ... die Premium-Kunden vorbehalten bleiben
 + Free2Play-Spieler mit wenig Auswahl

TEAMWORK
 + Elite-Einsätze fordernd + Koop-Modus ...
 + ... der schlampig implementiert ist
 + dumme KI + relativ wenig Interaktion mit Mitspielern

ENDLOSSPIEL
 + sehr umfangreich + Rollenspiel-Elemente motivieren
 + wenig Abwechslung + PvP nur als Premium-Spieler sinnvoll



Freispiel

The Stanley Parable

Mod

 WAS [Mod für Half-Life 2](#) WER [Cakebread](#)

 WO [Gamestar.de/Quicklink/7550](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

»Sebastian, schau dir doch mal bitte für die Freispiel-Rubrik die Half-Life-2-Modifikation The Stanley Parable an. Die soll angeblich ganz interessant sein.« Ein Praktikant, ein Auftrag, dachte ich mir. Etwa 15 Minuten später: »Ey Daniel, darüber kann man nichts schreiben. Jede vorherige Information über den Spielinhalt würde das Spielen überflüssig machen.« Daniel und Praktikant Malte gucken mich skeptisch an. »Ach, du hast wohl ein Problem mit Herausforderungen, was?«, blafft mir Malte grinsend entgegen. Gut, dass man als dienstältester Praktikant Frischlingen gegenüber weisungsbefugt ist (hust!) und ich somit das Kerlchen zumindest zwingen konnte, mir mal beim Spielen über die Schulter zu schauen.

»Buäh, was ist das denn für ein Leveldesign? Mach doch mal irgendwas. Nicht immer nur dumm rumlaufen. Wieso ist der Bildschirm schwarz?« Jetzt war Malte natürlich fällig und musste selbst Hand an **The Stanley Parable** legen. Die Folgen: erstaunte Gesichtsausdrücke, Stirnklatscher und überraschte Lacher. 15 Minuten später nimmt Malte die Kopfhörer von den Ohren: »Du Daniel, darüber kann man wirklich nichts schreiben. Jede Info über den Spielinhalt wäre ein dicker, fetter Spoiler.«

Über den Inhalt von **The Stanley Parable** haben Sie somit also nichts erfahren. Aber wir hoffen, dass wir Sie zumindest heiß darauf gemacht haben, diese kleine, aber ungewöhnliche Mod einmal selbst auszuprobieren. Dafür reicht übrigens schon das kostenlose Source SDK von Valve, **Half-Life 2** wird zum Spielen nicht benötigt. [SKX](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!


Keine Waffen, keine Handlungsmöglichkeiten. In **The Stanley Parable** ist alles etwas anders.

Das ist **Stanley**, so viel sei verraten.



Cultures Online

**Browser-
spiel**

WAS **Aufbau-Strategiespiel** WER **Innogames**
WO **GameStar.de/Quicklink/7551** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Die Aufbauspiel-Serie **Cultures** trittete immer im großen **Siedler**-Schatten durch die Spielegeschichte – eigentlich zu Unrecht. Und jetzt wiederholt sich die Historie: Während **Die Siedler Online** we-



Kämpfen und schuften: Ihre **Helden** ziehen Sie einfach mit der Maus in die gewünschten Produktionsstätten.

gen seiner starken Marke und viel Ubisoft-Marketing die Aufmerksamkeit auf sich zieht, läuft **Cultures Online** quasi nebenher. Wieder zu Unrecht, denn die Mischung aus klassischem Siedlungsbau und Helden-Hochpöppeln inklusive simplen, aber spannenden Kämpfen macht ordentlich Laune. Dabei müssen Sie dezent umdenken, denn ohne Helden produzieren Steinbrüche und Holzfällerhütten erst mal ... nichts. Ihre bis zu sechs Helden müssen Sie nämlich zum Malochen in die Produktionsgebäude schicken, wo sie nebenbei ihre Werte verbessern. Holzkloppen fördert zum Beispiel die Geschicklichkeit (wichtig für Einhandwaffe plus Schild), Forschen die Intelligenz (ideal für Fernkämpfer) und so weiter. Auf einer Landkarte Europas schicken Sie Ihre Helden dann in Gefechte gegen NPCs oder andere Spieler, wo sie in simplen Duellen aufeinander eindreischen. Kann man prima nebenher spielen! Martin Deppe

Fazit: Für Aufbau-Rollenspieler

The Sims Social

**Social-
Game**

WAS **Lebenssimulation** WER **Electronic Arts**
WO **GameStar.de/Quicklink/7549**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Irgendwann musste es ja passieren: Die Sims erobern Facebook. **The Sims Social** verpflanzt die erfolgreichste Spieleserie aller Zeiten in das soziale Netzwerk und lässt Sie in comichaftem 2D das tun, was man von **Die Sims** gewohnt ist. Sie richten Ihr Haus ein, trainieren Hobbys, befriedigen Bedürfnisse wie Hunger, Hygiene oder Spaß und interagieren mit anderen Sims. Letzteres funktioniert nun auch mit den Schützlingen Ihrer Freunde. Das ist bitter nötig, denn Social-Game-typisch können Sie einen Großteil der Quests nur in Zusammenarbeit mit Kumpels meistern. Allerdings muss Electronic Arts noch an dem Spiel feilen. Zum einen stören häufige (Absturz-) Bugs, zum anderen fallen die Preise für Echtgeld-Gegenstände bislang noch unverschämt hoch aus. **Sims**-Fans der ersten Stunde werden zudem die Komplexität und Vielfalt des großen Bruders vermissen. Neulinge finden in **The Sims Social** aber einen so kurzweiligen wie motivierenden Einstieg in die Lebenssimulation. **DM**

Fazit: Für Sims-Neulinge



Little Fighter 2

Freeware

WAS **Prügelspiel** WER **Marti & Starsky Wong**
WO **GameStar.de/Quicklink/7540**
WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mittagspause, Frustabbau, **Street Fighter**-Fan? Dann dürfte **Little Fighter 2** etwas für Sie sein. Das kostenlose 2D-Kleinod ist eine Mischung aus Sidescroller und Prügelspiel und erinnert nicht nur wegen seines liebevollen 8-Bit-Retrostils entfernt an den Actionklassiker **Double Dragon**: Mit einem von zehn unterschiedlichen Charakteren kloppen Sie sich allein oder mit Freunden im Team durch ansturmende Gegnerhorden. Coole Spezialfähigkeiten sowie Waffen, die dann und wann vom Himmel fallen, sorgen dabei für Kurzweil und Abwechslung. Neben den insgesamt 25 Missionen der Solo-Kampagne gibt's einen Versus-Modus, in dem Sie gegen bis zu sieben Kontrahenten antreten können. Selbst mehrstufige Turniere sind dabei möglich. Die unausgereifte und dadurch arg fummelige Steuerung benötigt allerdings etwas Einarbeitungszeit. Dann aber ist **Little Fighter 2** bestens für eine Kloperei in der Mittagspause geeignet. Oder zum Frustabbau. **MW**

Fazit: Für Prügel-Fans



Juggernaut

Free2Play

WAS Online-Rollenspiel WER Mail.ru Games

WO GameStar.de/Quicklink/7546 WANN bereits erschienen GELD kostenlos

Im Browserspiel **Juggernaut** kämpft sich unser Held durch eine mittelalterliche Fantasywelt, mit entsprechenden Waffen und Rüstun-

gen, aber auch mit viel Magie. So weit, so gewöhnlich. Spannend wird's in den hübsch animierten, an Prügelspiele erinnernden 3D-Kämpfen. Die werden durch einen simplen Klick auf der nicht minder ansprechenden Landkarte gestartet und laufen abwechselnd ab. Wenn wir an der Reihe sind, können wir nicht nur diverse Schläge oder Tritte austei-

Mit bestimmten Schlagkombinationen lösen wir Spezialattacken aus.

len, sondern mithilfe der namensgebenden Juggernaut-Rüstungsteile auch spezielle Attacken ausführen. Gewinnen wir den Kampf, gibt's Beute und Erfahrungspunkte. Mit Levelaufstiegen eröffnen sich uns neue Möglichkeiten: Auf Stufe

5 etwa gibt's die erste Waffe, später folgen Reittiere, ein Berufssystem und – nachdem wir uns für eine von zwei Fraktionen entschieden haben – PvP-Schlachten. **MW**

Fazit: Für zwischendurch

Little Cave Hero

Social-Game

WAS Social Game WER Atakama Labs

WO GameStar.de/Quicklink/7547

WANN bereits erschienen GELD kostenlos

Im Facebook-Rollenspiel **Little Cave Hero** spielen wir einen namenlosen Helden, dessen Heimatstadt von fiesen Monstern zerstört wurde. Jetzt ist es an uns, die Übeltäter durch zahlreiche Höhlen und Dungeons zu jagen und nebenbei die Stadt wieder aufzubauen. Vom Bürgermeister bekommen wir Quests, die uns (jedes Mal) in den Untergrund schicken. Hier bauen wir mit immer besserem Werkzeug in **Minecraft**-Manier Blöcke ab, um an unser Ziel zu gelangen. Für absolvierte Missionen gibt's Materialien, Geld und Erfahrungspunkte. Steigen wir eine Stufe auf, erhalten wir Zugriff auf neue Gebäude und Waffen. Später dürfen wir sogar eigene Produktionsstätten errichten. Die Quest-Texte sind humorvoll geschrieben, und die an 8-Bit-Spiele erinnernde Retro-Optik macht viel her. Wem der soziale Aspekt von Facebook-Programmen (ohne Freunde im Spiel kommt man kaum voran) nichts ausmacht und wer zudem der englischen Sprache mächtig ist, der findet mit **Little Cave Hero** eine kurzweilige (und kostenlose) Alternative zu **Terraria** und Co. **MW**

Fazit: Für Zwischendurch-Buddler

In den abwechslungsreichen **Dungeons** erwarten uns verschlossene Türen, Schalterrätsel und zahlreiche Monster.



Rezurrection

DLC

WAS Kartenpaket für Black Ops WER Treyarch

WO GameStar.de/Quicklink/7552

WANN bereits erschienen GELD 15 Euro

Das mittlerweile vierte Kartenpaket für **Call of Duty: Black Ops** hört auf den Namen **Rezurrection**, also Auferstehung. Passender hätte man den Namen nicht wählen können, denn sämtliche Karten bieten frisches Futter für den Zombie-Modus. Die neuen Arenen »Moon«, »Nacht der Untoten«, »Verrückt«, »Shi No Numa« und »Der Riese« bringen viel Abwechslung und eine Menge cooler Ideen. Während beispielsweise »Die Nacht der Untoten« aus lediglich drei Räumen besteht, in denen explosive Fässern warten, bietet »Verrückt« gleich zwei Spawnpunkte sowie elektrische Zäune, die erst noch aktiviert werden wollen. Auch die anderen Karten haben ihre Besonderheiten: Auf »Shi No Numa« bekommen Sie es mit fiesen Höllenhunden zu tun, »Der Riese« bietet Teleporter, und auf »Moon« kämpfen Sie sich erst in Area 51 und dann auf der Mondoberfläche durch die garstigen Zombies. Zudem gibt's zwei neue, recht exotische Waffen, die Wave Gun und das Quantum Entanglement Device. Das macht zwar alles viel Spaß, 15 Euro für fünf neue Karten ist aber dennoch maßlos übersteuert. **MW**

Fazit: Für Fans

Rezurrection teleportiert uns unter anderem auf den Mond.





Diablo 3 Erfolg zu Kopf gestiegen?

► Seitdem ich damals Hunderte von Stunden mit Diablo 2 verbracht habe, warte ich freudig auf den Nachfolger. Aber nachdem ich den Artikel in GameStar 10/2011 gelesen habe, beschleicht mich das Gefühl, dass Blizzard so langsam der Erfolg zu Kopf steigt. Zunächst die Internetpflicht: Klar hat heute so gut wie jeder einen permanenten Internetzugang, aber was ist mit denen, die keinen haben, weil der Anschluss noch nicht freigeschaltet ist, oder weil sie im Zug von einem Funkloch zum nächsten fahren? Die fehlenden Talentpunkte: Wo bitte bleibt da noch das Rollenspiel? Es gibt doch nichts Schöneres als die Entscheidung, ob meine

Leserbriefe

Zauberin den nächsten Punkt in »Wärme« investiert, um schneller Mana zu bekommen, oder doch lieber auf Feuerbeherrschung geht, damit die Feuerwand mehr Schaden anrichtet. Soll mein Paladin mit einem Punkt auf »Eifer« lieber ein Ziel mehr treffen oder investiere ich in die Rache-Fähigkeit, damit ich auch Gegner mit »Immunität gegen Körperschäden« in die Hölle zurückschicken kann? Die Spezialisierung auf bestimmte Fertigkeiten ist mir persönlich sogar noch wichtiger als die Hatz nach besseren Items. Die größte Frechheit ist in meinen Augen das Auktionshaus. Damit sind weltweit im Multiplayer die Spieler im Vorteil, die noch mehr Geld in das Spiel investieren, als es ohnehin schon kostet. Abgesehen davon verdient Blizzard auch noch an jeder Auktion mit, und ich gehe nicht davon aus, dass sich dies in einem günstigeren Kaufpreis des Spiels niederschlagen wird. Ich freue mich seit über zehn Jahren darauf, aber wenn sich nichts Grundlegendes ändert, werde ich Diablo 3 nicht spielen.

Carsten Breinsberger

Battlefield 3 Nieder mit den Netzwerken!

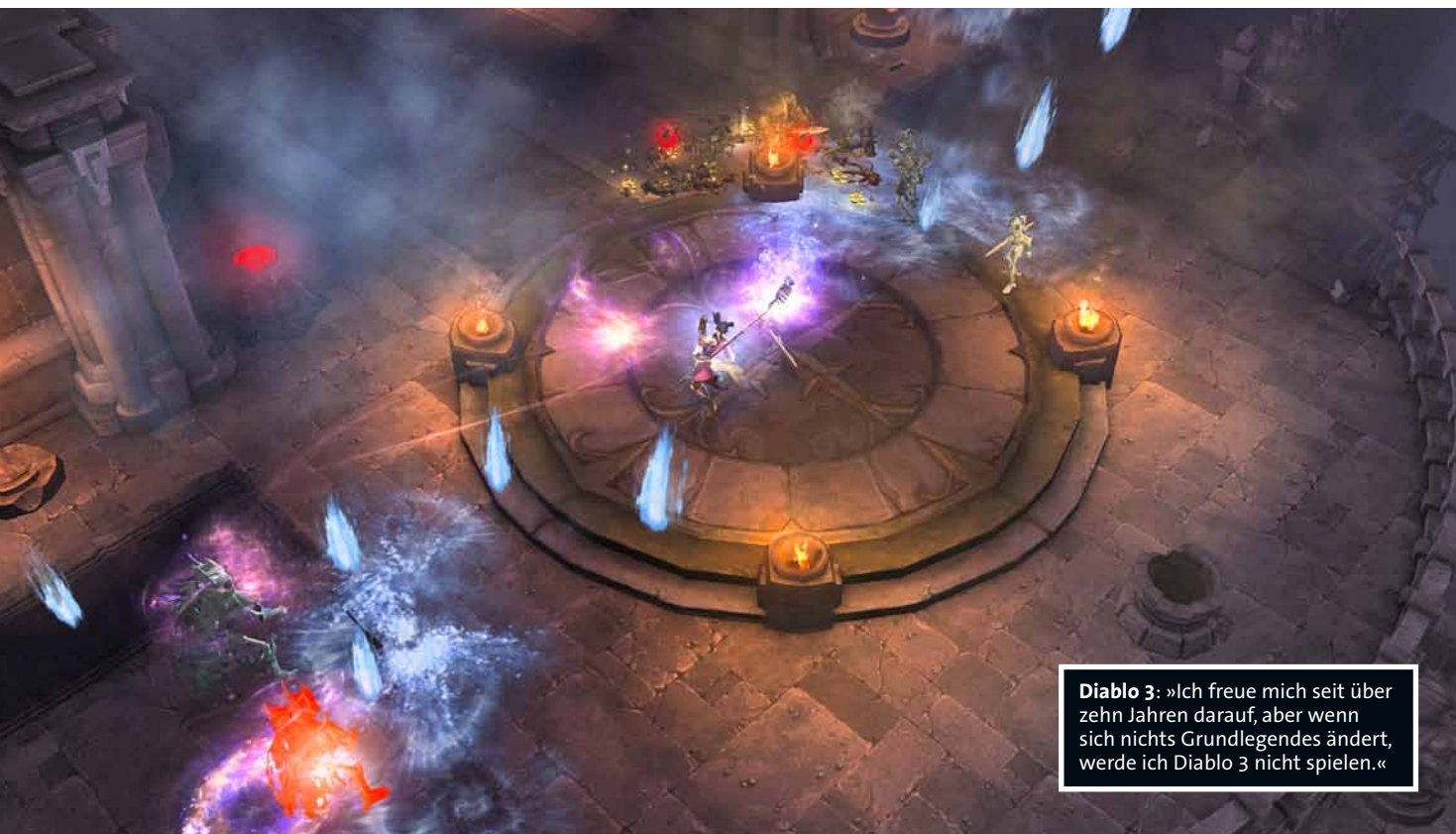
► Nach eurer Meldung über das externe Hauptmenü von Battlefield 3 musste ich meinen Kalender hervorkramen, um noch einmal sicher zu gehen, dass nicht der 1. April ist. Ich bin da wohl konservativ: Ein

Menü gehört einfach ins Spiel. Ich möchte im laufenden Betrieb die Grafikeinstellungen ändern und meine Steuerung anpassen, ohne dafür das Spiel beenden zu müssen. Schon Battlefield Heroes benutzt einen externen Serverbrowser? Nur einer der Gründe, warum dieses Spiel eine Zeitverschwendung darstellt! Ich will doch einfach nur Battlefield 2 in »aktuell« und »verbessert«. Ich will das Spiel spielen und kein soziales Networking betreiben. Stattdessen muss ich bald bei jedem Hersteller einem neuen Netzwerk beitreten und meine Nutzerdaten »freiwillig« überlassen: Battlenet, Steam, Origin, Ubisoft Account, Rockstar Social Club und und und. Statt Entscheidungsfreiheit herrscht Anmeldezwang. Darauf kann ich verzichten, ich kündige hiermit meine Vorbestellung. Dann hole ich mir BF3 halt später oder nie, den Kauf-Blankoscheck haben sich die Jungs jedenfalls verbaut. Wo sind nur die Spiele hin, die ich ins Laufwerk schiebe, installiere und starte, ohne Anmeldung, ohne Internet?

Robert Stok

Interessante Diskussion

► Mit großem Interesse habe ich in den vergangenen beiden Ausgaben die Leserbriefe um die (Un)Moral von Militär-Shootern à la Battlefield 3 gelesen. Mit meinen 44 Jahren gehöre ich vermutlich schon zum Senioren-Leserkreis eures Magazins. Was mir jedoch den Vorteil verschafft, dass ich mit meinem Großvater noch sehr intensive



Diablo 3: »Ich freue mich seit über zehn Jahren darauf, aber wenn sich nichts Grundlegendes ändert, werde ich Diablo 3 nicht spielen.«



Battlefield 3: »Wo sind nur die Spiele hin, die ich ins Laufwerk schiebe, installiere und starte, ohne Anmeldung, ohne Internet?«

Gespräche über die Erinnerungen an den zweiten Weltkrieg geführt habe. Man kann die Traumata, die solche Erlebnisse bei einem Menschen auslösen, bestenfalls erahnen. Warum ich das anführe? Für mich stellt sich mittlerweile tatsächlich die Frage, ob wir uns bei den aktuellen Shootern nicht bereits in einer Grauzone bewegen. Es macht für mich als Shooter-Fan schon einen großen Unterschied, ob ich in ein fiktives Szenario wie Deus Ex oder Half Life 2 eintauche, bei dem die Feindbilder der Fantasie entspringen; oder in einen Militär-Shooter, von dem wir wissen, dass amerikanische Soldaten an ähnlichen Spielen den Ernstfall trainieren. Sicher kann man auch bei diesen Spielen behaupten, dass es sich – wie mein Bruder übrigens auch meint – um reine »Räuber und Gendarme«-Varianten handelt. Ich hingegen bin der Meinung, dass die Gräueltaten eines Krieges hier tatsächlich zu reinen Unterhaltungszwecken missbraucht werden.

Jörg Buttchereit

Multiplayer-Modi Gezwungene Vereinsamung

Seit Jahren gehen klassische Multiplayer-Modi kaputt, es gibt weder LAN noch Split-screen, jeder hat gefälligst ein Exemplar des Spiels (oder besser noch: seine eigene Konsole) zu kaufen und alleine in seinem Keller zu hocken. Bestes (oder traurigstes) Beispiel ist das aktuellste Need for Speed. Sowohl am PC als auch auf den Konsolen gibt es keinen Offline-Mehrspieler-Modus! Und an den Konsolen muss man monatlich auch noch Gebühren blechen, um online spielen zu können. Diese grausame Entwicklung führt tatsächlich dazu, dass sowohl kleinere LAN-Partys als auch abendliche Zockertreffen überflüssig werden (Inzwischen wird nur noch Fifa gespielt, das kann ich auch bald nicht mehr sehen!) und damit ein Großteil des Mehrspieler-Vergnügens wegfällt. Mein PC hängt übrigens an einem 40-Zoll-Fernseher, aber genutzt wird der fast nur noch zum Filmeschauen. Alleine versteht sich, die andern hocken ja in ihren Kellern ...

Tobias Speyrer

Knights of the Old Republic Es gibt keine Charaktere mehr

Vor kurzem habe ich mal wieder Knights of the Old Republic durchgespielt. Dabei ist mir aufgefallen, dass seit diesem (immerhin 8 Jahre alten Spiel) kein Rollenspiel mehr erschienen ist, welches mich so berührt hat. Haben die Entwickler es verlernt, solch tolle Charaktere wie Carth Onasi oder Bastila zu erschaffen, mit denen man gerne durch dick und dünn geht? Ist es so schwierig, tolle Geschichten um Nebencharaktere zu schreiben, die mich fesseln und dazu bewegen, mich mit eben diesen Figuren so lange zu unterhalten, bis ich ihre gesamte Geschichte kenne? All das ist in den letzten Jahren keinem Rollenspiel so gut gelungen wie KotoR, und diese Tatsache ist bedauerlich.

Maurice Keusen

Anzeigen Bitte nicht vermischen

Mir fällt auf, dass die GameStar die Grenze zwischen redaktionellen Inhalten und Werbung verwischt. So auch in der Ausgabe 10/2011 auf den Seiten 131/132 zur Samsung SSD und auf den Seiten 140/141 zum Toshiba-Notebook, wo diese »Hardware-Promotion« kaum noch von einem normalen Test zu unterscheiden ist. Denn dort sind die Seitenzahlen zu lesen (ist sonst bei der Werbung nicht der Fall), und es wird sogar ein Stärken/Schwächen-Kasten für die Anzeige missbraucht – daher natürlich nur Pluspunkte bei »Stärken«. Beendet wird der Anzeigentext/Test dann sogar mit einem Redakteurskürzel. Ich finde es nicht richtig, dass hier vor allem bestimmt jüngere Leser bewusst durch diese Tests/Anzeigen getäuscht werden.

Rene Anhuth

Die Samsung-Seiten sind als »Anzeige« gekennzeichnet und auch anders gestaltet als ein GameStar-Artikel. Diese Form der Werbung nennt man »Advertorial«, und sie ist im Printmarkt zum Beispiel im Spiegel oder Der Zeit seit vielen Jahren gang und gäbe. Dass die Seiten zum Toshiba-Notebook wie ein Artikel aussehen, liegt daran,

Fehler!

Gestatten, Holmes, Sherlock Holmes, ich berate die Fehlersucher von GameStar. Diese Amateure haben nie verstanden und werden nie verstehen, dass die Suche nach Fehlern nichts mit Mails an brief@gamestar.de zu tun hat, sondern mit Wissenschaft: Wenn man durch gewissenhafte Detektivarbeit alle unmöglichen Fehlerquellen ausschließt, dann ist die verbleibende Fehlerquelle, so unwahrscheinlich sie auch erscheinen mag, die einzig wahre. Das zeigt auch mein neuester Fall.

Sherlock Holmes und das Technikwunder

Als ich mich gerade zum nachmittäglichen Violinenspiel niederlasse, poltert Doktor Watson ins Zimmer und brabbelt drauflos, irgendwas von »Sensation« und »Notebook«. Ich lasse ihn erstmal einen Tee aufsetzen. So sehr ich meinen Freund für seinen Fleiß und seine Kleinermann-Perspektive schätze, so sehr strapaziert er manchmal meine Nerven. Detektivarbeit erfordert Muse. Bei einer Tasse Earl Grey berichtet Watson, was vorgefallen ist: Nikolaus Eickhoff, ein Sackschlepper aus Sutton, habe ihm zugerannt, das GameStar-Notebook sei bei einer Auflösung von 1920x1080 mit Kantenglättung rund 16 Prozent schneller als bei 1680x1050 ohne Kantenglättung. Eine technische Revolution sei das, flötet Watson, vergleichbar mit der Dampfmaschine und der Gaslaterne. »Mein lieber Doktor«, antworte ich schmunzelnd, »das ist unmöglich. Selbst eine Wundermaschine wie dieses »Notebook« kann bei hoher Belastung nicht mehr Leistung erbringen als bei geringer Belastung. Sie sind einem Scharlatan aufgesessen.« Watson sinkt gekränkt in den Ledersessel. »Aber, aber«, windet er sich, »Eickhoff hat das in einem Artikel von Daniel Visarius gelesen, einem anerkannten Fachmann.« »Und einem äußerst zerstreuten«, ergänze ich und ziehe die letzte GameStar aus dem Gassetenstapel auf dem Beistelltisch. »Sehen Sie, Watson«, ich tippe auf ein Balkendiagramm, »diese Werte sind in der falschen Reihenfolge abgedruckt.« Watsons Augen weiten sich: »Ein Layout-Fehler?« – »Nein. Visarius ist dafür bekannt, häufig Zahlen zu vertauschen.« – »Eine interessante Hypothese. Holmes, aber wie wollen Sie das beweisen?« – »Visarius wollte gestern mit einem 30 Fuß langen Bungee-Seil von einer 60 Fuß hohen Brücke springen.« – »Und?« – »Er hat die Zahlen vertauscht.« – »Oh.« Watson lehnt sich zurück, doch seine gewellte Stirn verrät, dass er grübelt. »Aber ...«, sagt er schließlich, »wir leben im viktorianischen London. Gibt es da überhaupt schon Bungee-Seile? Und ... Notebooks?« Ich greife nach meiner Pfeife, entzünde sie, paffe ein Wölkchen und winke ab: »Details, mein lieber Watson, Details.«

dass es sich um einen Artikel handelt. Denn das Notebook wurde von unserer Hardware-Redaktion konzipiert. Deshalb verzichteten wir selbstverständlich auf einen Test, es gibt keinen Wertungskasten und damit keinen Platz in den Bestenlisten. Zusätzlich ist der Artikel mit »Promotion« überschrieben. Wir haben also keinesfalls die Absicht, je-

manden zu täuschen – sonst könnten wir ja auch einfach auf die Kennzeichnungen und Design-Unterschiede wie unterschiedliche Schriftarten, Farben usw. verzichten. Das wäre jedoch inakzeptabel, denn Sie haben Recht: Eine nicht gekennzeichnete oder auf Täuschung ausgelegte Vermischung von redaktionellen Inhalten und Anzeigen kommt für GameStar nicht in Frage. Daniel Visarius

Gamescom

Zu voll, zu lange Schlangen

► Ich war auf der Gamescom und begeistert von all den Spielen, Gewinnspielen, Trailern und Ständen. Allerdings hat die Messe einen Punkt erreicht, an dem sie sich mit ihrer Größe selbst erdrückt. Ich erinnere mich noch, als ich auf der damaligen Games Convention rund zwei Stunden lang auf Spiele warten musste – und selbst das schon grenzwertig fand. Aber jetzt soll ich für Spitzentitel sogar vier bis sechs Stunden lang warten? Die GC hat von 9 bis 20 Uhr geöffnet. In diesen 11 möglichen Stunden soll ich mich auf maximal 2 Spiele beschränken – bei 550 Ausstellern? Noch dazu sehe ich meist eh nur Spielszenen, die es schon längst auf Youtube oder bei Online-Magazinen wie GameStar.de und GamePro.de gibt. Das andere große Problem ist die Masse der Leute, im Getümmel gab's kaum einen freien Platz. Hier muss sich die Kölner Messe dringend etwas einfallen lassen. So lange nichts passiert, gehe ich nicht mehr auf die Gamescom. Katejan Ritter

Fan-Übersetzungen

Eine Frage der Organisation

► Mit Freude habe ich den Artikel über Fan-Übersetzungen gelesen. 2008 erschien Sins of a Solar Empire über den deutschen Vertriebspartner Kalypso. Bei Stardock konnte man es sich jedoch vorher schon als digitalen Download kaufen – auf Englisch. Ich spielte es zwei bis dreimal und dachte mir, dass eine deutsche Übersetzung gar nicht so schwer sein dürfte. Also stöberte ich in den Dateien und wurde fündig: In der Datei »English.str« fanden sich sämtliche englischen Texte. Rund 16.000 Zeilen Code, wobei aber lediglich jede dritte Zeile Text enthielt, schreckten mich nicht ab. Ich war fest entschlossen, das Spiel auf Deutsch zu übersetzen. Ich machte mich also an die Arbeit und übersetzte, übersetzte, übersetzte. Nach ein paar Wochen hatte ich schon rund ein Drittel übersetzt, als ich im Internet auf die Webseite Sinsofasolarempire.de aufmerksam wurde. Diese wollte ein Übersetzungsprojekt zum Spiel starten. Die Mitglieder wussten jedoch nicht so recht wie und wo sie anfangen sollten. Ich trat dem Team bei und wurde schnell zu dessen Leiter. Von nun an wies ich den willigen Übersetzern Codezeilen zu, außerdem entstand ein Glossar, um wichtige Begriffe wie »Großkampfschiff« einheitlich zu halten. Die Einigung auf einheitliche Begriffe war dabei jedoch gar nicht so leicht. Ich war der Überzeugung, man sollte möglichst nah am



Gamescom: »Vom eigenen Gewicht erdrückt.«

Original bleiben. Andere meinten, wir sollten bessere, futuristischere, schönere Begriffe finden. Da gab's teils Streit. Von Kalypso wurde uns dann versprochen, wir würden namentlich in der Anleitung genannt – was jedoch nie geschah. Das Spiel erschien mit unserer Übersetzung auf DVD, aber ohne Hinweis. Mir ist es egal, ich habe es gerne gemacht. Noch heute prägen die Begriffe, die ich in die Übersetzung mit einbrachte, das Spiel. Ich bin stolz darauf und würde es wieder tun. Dann jedoch ein bisschen besser organisiert. Jürgen Grüneis

Augmented Reality

Tolle Zukunft

► Wir kennen alle die Science-Fiction-Filme mit den Helden, die in futuristischen U-Bahnen sitzen, eine Zeitung in der Hand halten und interaktive Filme auf den Seiten betrachten. Nun konnte ich so etwas selbst ausprobieren – in abgeänderter Form. Ich kannte die Augmented-Reality-App noch nicht und installierte sie sofort auf mein iPhone. Und ich war begeistert, die Möglichkeiten sind fantastisch. Ich freue mich über Videos, Bilder und Erläuterungen, die auf den jeweiligen Artikel zugeschnitten sind. Hoffentlich behaltet ihr die Augmented-Reality-Infos in eurem Heft bei. Sie sind ein toller Bonus und es macht einfach Spaß, sie zu betrachten. Die Zukunft beginnt heute. Sascha Schulz

Print braucht das nicht

► Mir gefällt die Möglichkeit der »Augmented GameStar«-Buttons nicht. Denn ich habe kein Smartphone und somit das Gefühl, für ein Heft bezahlt zu haben, dessen Inhalte ich nicht vollständig nutzen kann. Zum anderen habe ich die GameStar abonniert, weil ich ein analoges Produkt haben möchte. Zum Falten, Mitnehmen und Lesen – also etwas, wozu ich kein ergänzendes Multimedia-Gerät brauche. Mir ist klar, dass solche Ansichten ziemlich »old school« sind, aber ich schätze ein reines Print-Magazin (plus DVD) auch in Zeiten kostenloser Spieleseiten im Internet. André Heineke

Mehr davon!

► Das Augmented-Reality-Experiment halte ich für einen vollen Erfolg. Allerdings

konnte ich im ganzen Heft nur fünf AR-Elemente ausmachen. Schade, bitte mehr davon! Außerdem möchte ich zu mehr Mut im Umgang mit dieser Technik aufrufen. Eine Einbindung etwa von Testvideos hielte ich für eine gute Idee. Auch könnte man darüber nachdenken, ganze Heft-Elemente in den AR-Browser zu überführen. Beispiel hierfür wäre die Fehler-Box im Leserbrief-Bereich oder die »So testen wir«-Erklärungsseite als AR-Link zu jeder Test-Tabelle. Natürlich muss man vorsichtig sein, welche »Vorteile« man Smartphone-Besitzern verschafft. Aber alles in allem halte ich die AR-Initiative eindeutig für einen Schritt in die richtige Richtung. Johann Rudolf

◀ Unser Augmented-Reality-Experiment war erstmal wirklich nur das: ein Experiment. Allerdings ein überaus erfolgreiches, uns haben zahlreiche positive Zuschriften erreicht. Ob und wie wir nun weitermachen, müssen wir erst noch überlegen. Eines verspreche ich aber: Wer ein GameStar-Heft kauft, wird es auch weiterhin vollständig ohne Smartphone lesen können. Michael Trier

So erreichen Sie uns

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

Foto: © Kölnmesse

Mitmachen & Gewinnen

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Namen, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der 17. Oktober 2011.



The Unit Die US-amerikanische Thriller-Serie **The Unit** mit Dennis Haysbert (**24**) und Robert Patrick (**Terminator 2**) in den Hauptrollen findet mit Staffel 3 und 4 ihr spektakuläres wie hoch spannendes Finale. Anlässlich der Veröffentlichung am 30. September verlosen wir zwei Exemplare des DVD-Doppelpacks und legen je ein **P3700 Web** von Fantec (www.fantec.de) obendrauf. Der kompakte Media-Player spielt HD- und 3D-Filme in praktisch jedem Format ab, besitzt einen USB-3.0-Anschluss sowie satte 2,0 Terabyte Speicher und kann über den integrierten Gigabit-LAN-Anschluss auf Internetradios, YouTube & Co. zugreifen.

Wert der Preise: etwa 700 Euro.



TM & © 2011 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Lucasfilm Ltd. is not a sponsor of this contest. Star Wars® and all characters, names and related indicia are trademark of & © 2011 Lucasfilm Ltd.

Star Wars® Spüre die Macht auf Blu-ray! George Lucas' weltberühmte Weltraum-Saga erschien am 16. September erstmals in brillanter HD-Qualität. In der Box stecken alle sechs Filme auf neun Blu-ray-Scheiben inklusive 40 Stunden teils unveröffentlichtem Bonusmaterial. Anlässlich der Veröffentlichung von **Star Wars: The Complete Saga** verlosen wir einmal ein Exemplar der **Star Wars-Box** auf Blu-ray. Ein weiterer Gewinner freut sich über das **SC-BTT370EGK** von Panasonic. Das edel verarbeitete 5.1-Lautsprecher-Set hat eine Leistung von 1.000 Watt, verfügt über zwei HDMI-Eingänge sowie ein iPod/iPhone-Dock und kann über WLAN auf Internetinhalte zugreifen.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.



Largo Winch 2 Largo Winch (Tomer Sisley), Erbe der milliardenschweren W-Group, will seine Firma verkaufen. Doch bevor es zu dem Deal kommt, wird Largo eines Verbrechens gegen die Menschlichkeit bezichtigt – der Beginn einer weitreichenden Verschwörung. Zum DVD- und Blu-ray-Start der packenden Comic-Adaption **Largo Winch 2** verlosen wir gemeinsam mit Sunfilm Entertainment einen **VSX-921** von Pioneer. Der topmoderne 7.1-AV-Receiver besitzt vier HDMI-Eingänge (v1.4), bietet HD-Sound sowie Internetradio (vTuner) und DNLA-1.5-Unterstützung. Acht weitere Gewinner freuen sich über je eine Blu-ray von **Largo Winch 2**.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.

X-Men: Erste Entscheidung

Wie wurde Charles Xavier zum Anführer der X-Men? Und warum mutierte Erik Lehnsherr zum bösen Magneto? Diese und viele anderen Fragen klärt **X-Men: Erste Entscheidung**. Zum Start des actiongeladenen Comic-Prequels verlosen wir drei Exemplare des **PC 360** von Sennheiser (www.sennheiser.de). Das aufwändig verarbeitete Stereo-Headset wurde zusammen mit dem eSport-Team mTw entwickelt, wird dank seiner XXL-Ohrpolster sowie »Noise Cancelling« selbst audiophilen Spielern gerecht und belegt auch deshalb den ersten Platz in unserem Einkaufsführer bei den Headsets ab 50 Euro. Damit nicht genug legen wir jedem **PC 360** noch eine Blu-ray von **X-Men: Erste Entscheidung** bei.

Wert der Preise: etwa 600 Euro.



Gewinner 09/2011

K. Höllwarth, Gelnhausen

Gewinner der Abo-Verlosung 11/2011

A. Bender, Waldmohr • M. Licher, Buseck • D. Lochner, Bad Honnef • A. Schönheit, Erfurt • K. Schulz, Coesfeld



Lusche!

Die neue Härte

Haben Computerspiele aufgehört, uns herauszufordern, an unsere Grenzen zu führen, zu quälen – oder fangen sie gerade erst damit an? Von Dennis Kogel



Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

»Wie zur Hölle kann ich dich schlagen?!«, brüllt der kleine Tommy in den Cartridge-Schlitz der NES. Die

Konsole gibt keine Antwort. Seit Tagen schon versucht der 6-Jährige, den hünenhaften King Hippo in Nintendos **Mike Tyson's Punch-Out!!** zu besiegen. Er hat Fieberträume, in denen er versucht, die richtige Schlagkombination herauszufinden. Es ist 1987 und es gibt kein GameFAQs und keine Internetforen, selbst das Magazin »Nintendo Power« mit seiner ständig besetzten Spielhilfen-Notruf-

nummer wird erst ein Jahr später gegründet. Der 6-Jährige ist auf sich allein gestellt – und will, nein, muss sich da durch kämpfen. »Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ein anderes Spiel etwas ähnliches in mir bewirkt hat«, sagt Tommy Refenes fast 24 Jahre später. Zusammen mit Edmund McMillen hat er das sehr schwere und sehr erfolgreiche **Super Meat Boy** erfunden. »Ich vermisse schwere Spiele.« Damit ist er nicht allein.

Mit einem beherzten Sprung katapultiert sich der Prinz von einer Mauer, über einen bodenlosen Abgrund, rüber auf eine Stange, um aufs nächste Podest zu schwingen und ... fällt. Ich habe den rettenden Eisenring zu

spät bemerkt. Der Prinz stürzt in den Tod. Plötzlich: die rettende Hand. Prinzessin Elika zaubert den Prinzen kurz vor dem Aufprall wieder in Sicherheit. Dann versuche ich den Sprung noch mal, ich falle wieder und wieder und wieder – und werde jedes Mal gerettet. Die Sache ist nämlich die: In Ubisofts **Prince of Persia** (2008) kann der Prinz nicht sterben. Egal ob ich gegen Schattenmonster kämpfe oder über Abgründe hüpfte, der einzige Weg, die Welt nicht zu retten, besteht darin, das Spiel auszumachen.

Prince of Persia ist symptomatisch. Was 1989 als Jordan Mechners legendär herausforderndes Spiel begann, ist knapp 20 Jahre

Die Old School Gebote

- I Du sollst ein Level nicht mehr als dreimal versuchen dürfen.
- II Du sollst auf den Pixel genau springen.
- III Du sollst nicht speichern.
- IV Neue Leben werden bezahlt.
- V Nimm hin, dass dein Spiel abstürzt.
- VI Du sollst keine Hilfe kriegen.
- VII Du sollst dein Spiel auswendig lernen.



Im Valve-Testlabor wurde **Portal 2** mit Anti-Frust-Hormonen geimpft.



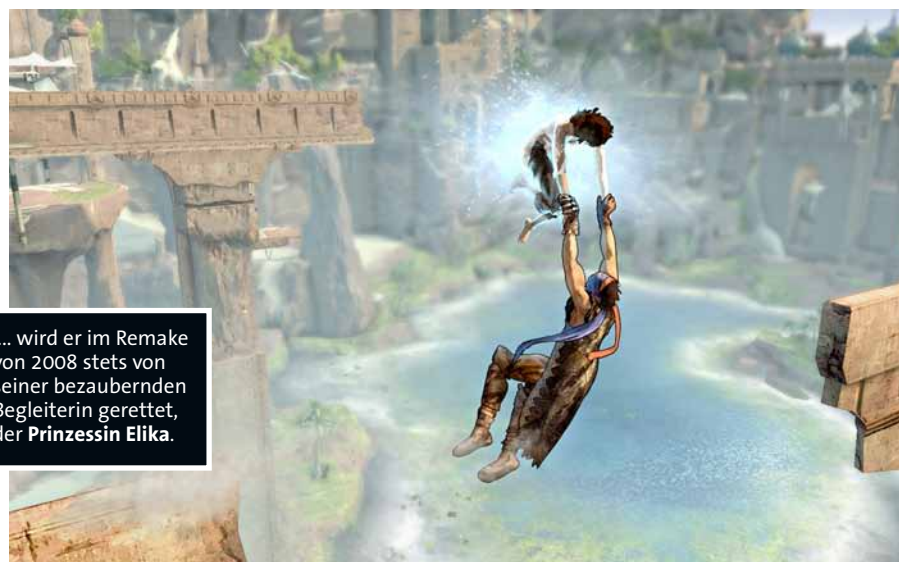
später zu einem Remake geworden, das wie kaum ein anderes das moderne Game-Design verkörpert: linear, aufregend filmisch, einsteigerfreundlich und spielbar auf allen Plattformen. **Prince of Persia** ist vieles, nur kein schweres Spiel. Irgendwo zwischen den Spielfluss-Optimierungstests der Valve-Labore, zwischen Casual Games und Facebook, ist die Herausforderung, ein Spiel durchzuspielen, auf der Strecke geblieben. Es soll ja zugänglich sein. Aber wenn der Prinz nicht scheitern kann, wenn nichts auf dem Spiel steht, ist dann die Rettung der virtuellen Welt noch etwas wert? Haben wir den Sinn für Spiele als Herausforderung verloren? Laut Insidern beim Publisher Activision und beim Social-Gaming-Dienst Raptr spielen nur ungefähr zehn Prozent aller Spieler ein ange-

mit Konsolen, Filmen, Smartphones, Status-Updates auf Twitter und – wichtiger – Jobs, Familien, Terminen. **Deus Ex: Human Revolution** zu spielen, ist ein Luxus, für den Zeit geschaffen werden muss. Und die ist knapp.

Warum also Spiele schwer machen, wenn ohnehin nur ein Bruchteil aller Spieler das Ende sieht? Warum in eine lange Spielzeit investieren, wenn nach fünf Stunden sowieso fast jeder die Flinte ins Korn wirft? »Das ist doch klar!«, grinst der **Super Meat Boy**-Macher Edmund McMillen: »Wir haben da Geld reingesteckt und wollen auch, dass das jeder sieht.« Das heißt: Ein dünnes Spiel ist für ihn zugleich ein Spiel, das wertlos aussieht. Wobei Wertigkeit natürlich nicht nur vom Umfang abhängt, Spiele wie **Portal 2** oder **Call of Duty: Modern Warfare** sind akribisch konstruierte Erfahrungen, in denen jeder Blick, jede Entscheidung des Spielers durch Tests und vorsichtiges Design gelenkt wird. Kein Moment soll frustrieren und zum Aufhören bewegen, nichts den Spielfluss unterbrechen. »Je mehr wir testen, desto glücklicher werden unsere Spieler, und umso mehr Spieler kommen dazu«, erklärte der Valve-Chef Gabe Newell in einem Interview.

Ist die Rettung der Welt etwas wert, wenn man nicht scheitern kann?

fangenes Spiel bis zum Ende durch. Meistens reicht es nicht mal zur Hälfte. Ein durchschnittlicher Spieler in den USA ist laut der Entertainment Software Association (ESA) 37 Jahre alt. Seitdem PCs kaum noch ausschließlich zum Spielen und Arbeiten genutzt werden, konkurrieren Spiele nicht nur untereinander um die Gunst der Käufer, sondern auch



... wird er im Remake von 2008 stets von seiner bezaubernden Begleiterin gerettet, der **Prinzessin Elika**.

Mike Tyson's Punch-Out!!

Ein Spieletitel kann niemals genügend Ausrufezeichen haben – dachte sich zumindest Nintendo, als die Japaner 1984/85 die Arcade-Boxtitel **Punch-Out!!** und **Super Punch-Out!!** veröffentlichten. Deren NES-Ableger **Mike Tyson's Punch-Out!!** erschien 1987 und bot einen ebenso neuen wie legendär schweren Endgegner: King Hippo. Der Kampf gegen den kugelhäuchigen Prügelsonnenkönig ähnelt einem Puzzle, man musste den Schurken genau im richtigen Moment schlagen – wenn er den Mund öffnete.



Im Klartext heißt das: mehr Checkpoints, mehr kurze Herausforderungen statt langer Level, klar markierte Ziele, kaum Spielertode und sofortige Wiedereinstiege ohne Strafen. Willkommen beim barrierefreien Spielen. Diese Design-Elemente bezeichnet man als »New School«, im Gegensatz zum bockschweren »Old School«-Design legendärer Super-Nintendo-Spiele wie **Super Ghosts'n Ghouls**. New School Design bedeutet Komfort, es bedeutet aber nicht unbedingt einen niedrigen Schwierigkeitsgrad.

Wie aber werden Schwierigkeitsgrade in Spielen überhaupt erstellt? Da gibt es zwei grundsätzliche Ansätze: skalierbare Schwierigkeitsgrade und die Universalschwierigkeit. Beim skalierbaren Schwierigkeitsgrad kann das Spiel von Anfang an oder auch mitten drin leicht, mittel und schwer eingestellt werden. Je nach Anspruchsstufe sind die Helden schwächer, die Gegner stärker, die Puzz-

Die New School Gebote

- I Du hast so viele Versuche, wie du brauchst.
- II Versagen wird nicht bestraft.
- III Triumphiere über Herausforderungen in kleinen Schritten.
- IV Sei geschickt, kein Gedächtniskünstler.
- V Vertraue auf das Spiel, es wird den Weg weisen.
- VI Du darfst speichern.
- VII Das Spiel ist so schwierig, wie du es willst.



Tommy Refenes (ganz links) und Edmund McMillen haben mit **Super Meat Boy** ein hartes, aber motivierendes Fleischklops-Jump&Run geschaffen.



leteile zahlreicher oder die Kugeln knapper. Alle glücklich? Fast. Wenn man den Schwierigkeitsgrad eines **Call of Duty: Black Ops** bis zum Anschlag hochschraubt, wird es ein anderes Spiel. Statt zum brutalen Bruckheimer-Helden, der grinsend osteuropäischen Wissenschaftlern Glasscherben in den Mund stopft, werde ich zum verängstigten Rekruten,

Man drückt auf den Awesome-Button und schaut die nächste Szene an

ten, der sich im Kugelhagel zusammenkauert und von Deckung zu Deckung hüpfert. Mag sein, dass sich manche Spieler exakt dieses intensive Erlebnis wünschen. Andere hingegen werden **Black Ops** verfluchen und die Anspruchsstufe wieder zurückschrauben. Den Schwierigkeitsgrad einstellbar zu halten, das Spiel dabei aber im Kern nicht zu verändern, ist ein teuflisch schwerer Balanceakt.

Die Alternative: Ein Schwierigkeitsgrad für alle und ein Spiel, das für alle zugänglich ist – dabei aber Gefahr läuft, Spieler links und rechts liegen zu lassen. Wenn mir **Portal 2** zu schwer ist, trösten mich auch Wheatleys Sprüche nicht. Ist es dagegen zu leicht, verliere ich die Lust am Spiel. Wieder ein Balanceakt also, bei dem die Herausforderung eines Spiels auf den kleinsten gemeinsamen Nenner gebracht werden muss: Potenziell schaffbar für alle. Wenn man dies aber ins

Extrem führt, schrumpfen Spiele zu interaktiven Filmen, in denen Spieler gelegentlich den Awesome-Button drücken, um sich die nächste Szene anschauen zu dürfen.

Als Unterhaltungsmedium nehmen Spiele nämlich einen besonderen Platz ein. Sie sollen Spaß machen, müssen dafür aber Spieler herausfordern. Zu wenig Anspruch, und ich verliere das Interesse. Zu viel, und ich gebe auf. Es ist die Balance aus einer fordernden, aber fairen Herausforderung, die ein Spiel spannend macht – egal, ob ich gegen eine künstliche Intelligenz oder Rivalen im Netz antrete.

Für Edmund McMillen gelingt diese Balance nur noch wenigen Titeln. »Viele moderne Spiele fühlen sich für mich einfach leer an«, sagt er. »Du spielst es durch, aber da ist einfach nichts.« Mit **Super Meat Boy** haben McMillen und Tommy Refenes ein spielbares Manifest für schwere Spiele geschaffen. Ein Jump&Run über einen verliebten Fleischblob, das einen bewusst »oldschooligen« Schwierigkeitsgrad mit New School Design verbindet und mit immer neuen Herausforderungen aufwartet. »Wir wollen, dass jeder **Super Meat Boy** schaffen kann«, so McMillen, »aber wir wollen unsere Spieler nicht einfach so durchs Spiel führen. Früher

war es eine richtige Leistung, ein Spiel zu schaffen. Du hast dich gefühlt wie ein goldener Gott. Das wollten wir zurückbringen.«

Mit dem letzten Gesundheitsherz und ohne weitere Leben den Endboss zu besiegen, um dann glorreich drei Buchstaben (ASS!) in die Highscore-Liste einzutragen – ein tolles Gefühl. Ein wenig Verklärung ist aber auch dabei. Ein Spiel schwer zu machen, ist keine verlorengegangene Kunst, es ist vor allem eine Technik, um Geld zu verdienen. Während in den 80er-Jahren Computerspiele die längste Zeit als Nerd-Kram galten, waren Arcade-Games, also Münzautomaten, noch bis in die frühen 90er ein profitables Geschäft. Wer spielen wollte, musste zahlen, und wer besonders oft versagt hat, musste eben besonders oft in die Tasche greifen. Schwer zu sein wurde zu einem Leitprinzip – denn wer wirft schon viel Geld ein, wenn eine einzige Münze reicht? Die Herausforderung beim Design von Arcade-Maschinen ist es, den

Super Ghouls 'n Ghosts

In Capcoms Jump&Run von 1992 steuerte man den Ritter Arthur durch ein von Monstern und Untoten verseuchtes 2D-Fantasyland. Knifflig dabei: Die Gegner erschienen nicht an vorgegebenen Stellen, sondern buddelten sich zufällig aus dem Boden oder griffen gar von beiden Bildschirmseiten aus an – Auswendiglernen brachte nichts. Zudem vertrug Arthur kaum etwas; zwei bis drei Treffer, und schon biss der Recke ins virtuelle Gras. Noch dazu lagen die Kontrollpunkte extrem weit auseinander; in der Regel besaß jeder der teils langen Abschnitte höchstens zwei der wertvollen Speicherplätze.



Call of Duty: Black Ops wird auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu einem völlig anderen Spiel.

Batsugun



Der vertikal scrollende Spielautomaten-Shooter von 1993 gilt als Urknall des Genres »Bullet Hell« (oder auch »Manic Shooter«), weil man darin weitaus komplexeren Feindfeuer-Mustern ausweichen musste als in vorherigen Titeln. Auf dem Bildschirm entbrannte ein regelrechtes Feuerwerk tödlicher Geschosse, Atempausen gab's fast keine. Nach der Pleite des Entwicklers Toaplan wechselten viele **Batsugun**-Designer zum Konkurrenzstudio Cave, das bis heute für seine irrwitzigen Arcade-Shooter bekannt ist.

Spieler lange genug spielen zu lassen, damit er Lust auf mehr bekommt, aber nicht so lange, dass er denkt, er habe schon alles gesehen. Diese Zeitspanne dauert 90 Sekunden.

Laut Eugene Jarvis, dem Erfinder der Arcade-Klassiker **Defender** und **Robotron: 2084**, brauchten Arcade-Maschinen in den 80ern durchschnittlich alle 90 Sekunden einen

Zwischen Spannung und Langeweile liegen 90 Sekunden

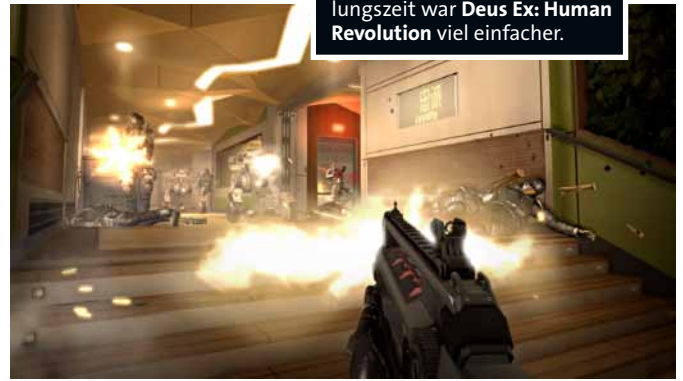
Münzeinwurf, um für Spielhallenbesitzer Profit abzuwerfen. Es gibt keine andere Möglichkeit, diese Quote zu halten, als Spieler mehrmals in anderthalb Minuten versagen zu lassen. Diese Geldmacherei wurde von Spielern allerdings anders wahrgenommen. An Arcade-Maschinen zu spielen, war nicht Spaß, sondern Kampf, der Platz in der Highscore-Liste eine Ehre und der Spieler, der dem 90-Sekunden-Design standhielt, ein Held. Ein hoher Schwierigkeitsgrad trennte die Spreu vom Weizen, die Masse von den wahren Könnern.

Auf die Spitze getrieben wurde dieses Prinzip im Japan der 90er-Jahre. Durch das große Interesse japanischer Spieler an Konsolen

schaft. Die meisten Arcade-Maschinen-Hersteller kontertten mit Gimmicks wie Tanzmatten, Trommel-Controllern und dem bizarren koreanischen Spiel **Boon-Ga Boon-Ga**, bei dem man ein, nun ja, Plastik-Gesäß malträt. Es ging aber auch anders.

Das Studio Toaplan drehte den Schwierigkeitsgrad von Arcade-Spielen noch höher und veröffentlichte 1993 mit **Batsugun** einen vertikal scrollenden 2D-Shooter, in dem Spieler durch tödlichen Beschuss in komplexen Mustern fliegen müssen, um zu überleben. Hardcore-Fans waren begeistert. Das Genre »Bullet Hell« (»Kugelhölle«) war geboren und wurde nach der Toaplan-Pleite 1994 von Nachfolgern wie den Cave Studios erfolgreich weiterverfolgt. Einen Bullet-Hell-Shooter wie **Batsugun** zu schaffen, wurde zu einer Auszeichnung – so sehr sogar, dass im Tokioter Spiele-Kultviertel Akihabara bald VHS-Kassetten mit Tipps für diese Spiele verkauft wurden. Wer sich die komplexen Angriffsmuster der Gegner nicht merken konnte und nicht pixelgenau auszuweichen wusste, musste investieren. Bullet-Hell-Shooter sind Spiele für Eingeweihte.

Undenkenbar für Edmund McMillen und Tommy Refenes. Zentral für die **Super Meat Boy**-



und Rollenspielen wie **Dragon Quest** verloren Spielhallen immer mehr Kund-

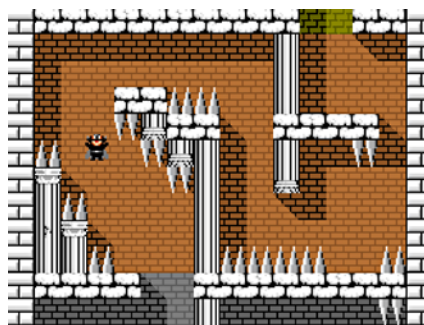
Macher ist der Gedanke, dass ein schweres Spiel nicht unbedingt auch ein unzugängliches Spiel sein muss. »Ganz Ehrlich? Mit »schwierig« verbinde ich etwas Negatives«, sagt McMillen. »Schwierig ist für mich, wenn man fürs Versagen bestraft wird.« **Super Meat Boy** bestraft nicht, es fordert heraus. Die Levels sind kurz, man kann sie oft auf unterschiedliche Weisen lösen und unendlich oft angehen, gelegentlich sogar überspringen. Wer versagt und die Fleischkugel in eine Kettensäge manövriert, darf sofort wieder am Anfang weitermachen. McMillen führt aus: »Wir sehen uns vor allem als Lehrer. Es ist doch sinnlos, deine Schüler zu bestrafen, wenn sie noch lernen. Und wenn du die erste Welt geschafft hast, vielleicht ein wenig weitergekommen bist und dann nochmal ein früheres Level probierst, dann wirst du einfach durch stürmen. Und es lieben!« Der Grund für den Erfolg von **Super Meat Boy** ist, eine geschaffte Herausforderung mit einer noch schwereren Aufgabe zu belohnen und die Spieler so immer weiter zu fordern: »Die meisten Spieler können Super Meat Boy schaffen, aber wenn du willst, kannst du noch die schwereren Dark Worlds spielen! Und wenn das nicht reicht, kannst du auch noch versuchen, 100 Prozent des Spiels freizuschalten.«

Der New Yorker Michael »Kayin« O'Reilly ist kein guter Lehrer, er ist der Kerl, der träge Schüler in den Spind sperrt – zumindest, wenn man Edmund McMillen's Lehrer-Meta-

Mascore



I Wanna Be The Guy: Das Freeware-Jump&Run lässt seinen Helden (»The Kid«) in zahllose Messer laufen, von klar erkennbaren Gefahren wie Zombies bis hin zu unsichtbaren Fallen. Wenn The Kid ein Hindernis berührt, stirbt er sofort – da hilft nur Auswendiglernen. Oder den Schwierigkeitsgrad senken, damit man wenigstens speichern darf.



Mighty Jill Off: Noch ein Gratis-Hüpfspiel, und noch ein nahezu unschaffbares. Die Liebeskavalerin Jill muss darin in einem Turm emporklettern, nachdem ihre Königin sie heruntergeworfen hat. Im Sprung kann Jill durch die Luft gleiten, muss sich aber vor Stacheln, Feuer und Spinnen hüten. Denn auch hier reicht ein einziger Treffer zum frühzeitigen Ableben.



Kaizo Mario World: Der japanische Ausdruck »kaizo« bedeutet »modifiziert«. Kaizo Mario World ist folglich ein Rom-Hack (eine Mod) des SNES-Klassikers Super Mario World. Doch die hat es in sich, die Entwickler haben das Spiel so umgebaut, dass die ultraknappen Hüfpassagen perfektes Timing erfordern. Ohne Übung geht hier nix.

pher weiterverfolgt. O'Reilly ist verantwortlich für **I Wanna Be The Guy: The Movie: The Game**, ein kleines, seit 2007 frei verfügbares Download-Spiel. Es ist das angeblich schwerste Jump&Run der Welt. Michael O'Reilly lacht: »Eine Menge Leute im Internet-Forum 4chan sagen, dass kein Mensch jemals mein Spiel geschafft hat.« Als »The Kid« müssen Spieler »The Guy« besiegen. Um den aber zu erreichen, müssten sie zumindest aus dem ersten Bildschirm rauskommen – was schwer genug ist. Wenn ich meinem Instinkt folge und nach rechts laufe, wird The Kid von einer ausfahrbaren Stachelmauer zerquetscht. Der richtige Ausgang liegt über dem Spieler, führt aber bloß weiter in einen Obstgarten, in dem Bäume mit tödlichen Äpfeln um sich werfen. »Hard« heißt der Standard-Schwierigkeitsgrad, und wer lieber auf der niedrigsten Stufe »Medium« spielt, kriegt erstmal eine rosa Schleife ins Haar. **I Wanna Be The Guy** ist nicht fair. O'Reilly benutzt diese Fallen, unsichtbare Hindernisse, pixelgenaue Hüpfpassagen, noch dazu stürzt das Spiel erschreckend oft ab und löscht dabei den Speicherstand.

»Das mit 4Chan? Natürlich totaler Blödsinn«, korrigiert O'Reilly, »eine ganze Menge Leute haben I Wanna Be The Guy durchgespielt. Ich habe bloß die Illusion der Unschaffbarkeit geschaffen.« Michael O'Reilly gehört zu einer Gruppe Designer, deren Spiele sich am besten als »Masocore« bezeichnen lassen. Spiele wie **I Wanna Be The Guy**, Antie Pixelantes **Mighty Jill Off** oder die Mario-Mod **Kaizo Mario World** stellen Spieler vor scheinbar unmögliche Aufgaben. Ein Genre für Hardcore-Masochisten – daher der Name –, vor allem aber eines für Spieler mit Humor.

»Es gibt Spieler, die eine irrationale Wut entwickeln, wenn sie in einem Spiel versagen«, sagt O'Reilly, und wer schon mal ein Gamepad an die Wand gepfeffert hat, mag ihm da durchaus Recht geben. »I Wanna Be The Guy ist kein Spiel für diese Leute. Lach' einfach drüber und lerne aus deinen Toden. Wenn du stur bist, dann wirst du es schaffen.« Auch wenn **I Wanna Be The Guy** unfair schwer ist, haben die Spieler unendlich viele Versuche, es gibt kaum Wartezeiten auf den neuen Versuch und Checkpoints sind häufig verteilt. »Ich persönlich finde Super Meat Boy sogar schwerer als I Wanna Be The Guy. Die einzelnen Aufgaben sind wirklich hart, allerdings muss man weniger auswendig lernen, um durchzukommen.« Ähnlich wie **Super Meat Boy** wurde auch **I Wanna Be The Guy** zum Kulthit, eben auch wegen des absurd hohen Schwierigkeitsgrades. Es ist trotzdem kein Spiel, das Michael O'Reilly selbst spielen würde: »Ich liebe es, wenn ein Spiel mich besser macht, mir eine Gelegenheit gibt, das System zu meistern. I Wanna Be The Guy kann das nicht.«

Masocore-Games sind keine Spiele, die es traditionell zu »meistern« gilt. Sie sind eine Ansammlung gemeiner Tricks, die Spieler zum Scheitern bringen. Bei so viel Miss-handlung aber ändert sich der Fokus der

Demon's Souls



»Demon's Souls ist schwer. Gnadenlos. Oft über die Schmerzgrenze hinaus frustrierend«. Das schrieb unser Konsolen-Schwestermagazin anno 2010 im Test des Action-Rollenspiels. Denn dessen Schnitzelkämpfe sind nicht nur knifflig – sie bieten auch keinerlei Möglichkeit, den Spielstand zu sichern. Wer stirbt, behält seine Ausrüstung, muss aber ganz von vorne anfangen. Also nicht am letzten Checkpoint, sondern am Anfang des Spiels, alle Monster erstehen wieder auf. Dabei ist **Demon's Souls** jedoch nie unfair – jede Stelle lässt sich meistern. Ein überaus packendes Erlebnis. Wenn man frustresistent genug ist.

Spieler: Es geht nicht mehr darum, das Spiel zu schlagen – sondern das Monster, das es geschaffen hat. Laut Douglas Wilson vom Copenhagen Game Collective, bekannt für das absurde Party-Spiel **B.U.T.T.O.N.**, lebt Masocore von der Möglichkeit, gegen den Menschen hinter dem Spiel anzutreten. »Jedes Mal wenn du Erfolg hast, wirst du dir denken: »Nimm das, du Mistkerl, ich bin besser als du!«, lacht O'Reilly. »Und wisst ihr was? Das ist völlig in Ordnung! Ich habe kein Problem damit, das Monster zu sein.«

Masocore ist also ein brutales Plädoyer für mehr spürbare Menschlichkeit im Spieldesign. Wenn ich ein Masocore-Spiel spiele, dann weiß ich, dass da jemand wie Michael O'Reilly dahintersteckt und teuflisch grinst, wenn The Kid mal wieder in eine Stachelgrube fällt. Ich will ihn schlagen! Wenn ich **Portal 2** spiele, dann merke ich, dass GLaDOS im Vergleich zu O'Reilly gar kein so schrecklicher Gegner ist. Sie will bloß spielen und Valve will mich glücklich halten, mich durchs Spiel geleiten und alle Wunder zeigen, die es bei Aperture Science zu entdecken gibt. Eine harmlose Geisterbahnfahrt verglichen mit dem »echten« Masocore-Schrecken.

Das haben anscheinend auch andere Entwickler gemerkt. Während 2005 noch lange Analysen und Beschwerden über zu hohe Schwierigkeitsgrade auf Seiten wie Gamasutra die Norm waren, versuchen Entwickler nun wieder, spürbare Herausforderungen in Spiele einzubauen. »Deus Ex: Human Revolution ist ein schweres Spiel«, sagt Francois Lapikas, der für die Balance des Cyperpunk-Abenteuers zuständig war. »Es ist aber vor allem ein bewusst schweres Spiel.« Auch wenn **Deus Ex: Human Revolution** ein klassisches Schwierigkeitsgrad-System benutzt,

ist die Herausforderung viel bewusster ins Spiel geknetet: »In einem früheren Design-Stadium war das Spiel einfacher als jetzt«, sagt Lapikas, »es hat aber keinen Spaß gemacht. Als wir die Schwierigkeit angezogen haben – weniger Munition, weniger Ressourcen, stärkere Gegner – war Human Revolution plötzlich sehr viel interessanter. Der Schwierigkeitsgrad hat einen Sinn.« Erst durch den Anspruch und die Komplexität fühlt sich das Spiel wie ein komplexer Agenten-Thriller an. Gleiches gilt für den ersten Teil der **Hitman**-Serie. Weil man während einer Mission nicht speichern durfte, avancierte der Auftragskiller-Simulator zum Nervenkrimi: Bloß kein Aufsehen erregen, keine Fehler machen, keine Spuren hinterlassen. Wie ein echter Meuchelmörder.

Wer auf »Medium« spielt, kriegt eine rosa Schleife ins Haar

Auch für Alen Ladavac vom Entwickler Cro-team ist ein hoher Schwierigkeitsgrad wichtig: »Für Serious Sam 3 braucht man richtige Eier«, lacht er, »wir entfesseln Horden von Gegnern, geben den Spielern aber gleichzeitig die Werkzeuge dafür, die Herausforderung zu meistern. Ein Spiel sollte immer wissen, was es sein will, und das auch rüberbringen. Dann spielt es gar keine so große Rolle, ob es leicht ist oder schwer.« Schwer zu sein, ist wieder erlaubt. Auch auf den Konsolen feiern knüppelharte Spiele wie **Demon's Souls** Erfolge, Indie-Titel wie **Bastion** (Test in diesem Heft) lassen mich sogar einen eigenen Schwierigkeitsgrad erschaffen. Nur eins dürfen schwere Spiele nie sein: frustrierend. »Ach, das bin ich doch sowieso«, seufzt Tommy Refenes. King Hippo verfolgt ihn bis heute. Dennis Kogel / GR

Es ist wieder Doom

Der Shooter-Klassiker Doom wurde nach 17 Jahren von der Indizierungsliste gestrichen. Das Ereignis verdeutlicht einen stillen Wandel: Gewaltdarstellung gilt in Deutschland nicht mehr als so pauschal gefährdend wie früher.

Von Christian Schmidt



Auf der deutschen Box von Doom 2 warnte 1994 ein **gelber Sticker**: »Achtung! Dieses Spiel sollte aufgrund der nervenaufreibenden Spielhandlung nicht an Personen unter 16 Jahren abgegeben werden!« – mehr Werbung als Abschreckung.

Sie wollten ja die Kettensäge sehen«, sagt der Vorspieler und lässt den Motor aufheulen. »Falls ich die anderen Waffen auch noch zeigen soll ...« – »Ja, auf jeden Fall«, ruft ein Mann aus dem Plenum.

Man lässt sich das Plasmagewehr demonstrieren, den Raketenwerfer, den grünen Lichtblitz der BFG. »Das steht für ›Big Fucking Gun‹«, erklärt der Vorspieler. Feinde sind gerade keine in der Nähe. Das Publikum ist nicht beeindruckt. »Ich würde gern den höchsten Schwierigkeitsgrad mit menschenähnlichen Gegnern und Kettensäge in Doom 1 sehen«, fordert einer der Zuschauer. Der Vorspieler schaut etwas unglücklich. Auf dem Bildschirm erscheint der Schriftzug »Inferno«, dann »Nightmare«. Der Level beginnt. Zehn Sekunden später ist der Vorspieler tot. »Wie lange braucht man denn, bis man da fit ist?«, fragt eine Frau. Der Vorspieler wiegt den Kopf: »Das dauert eine Weile.«

Der Ort, der womöglich mehr Grausamkeiten gesehen hat als jedes andere Spielzimmer in Deutschland, ist ein austauschbarer Konferenzraum im vierten Stock eines Nebengebäudes des Familienministeriums in Bonn. Um einen langen Tisch sitzen einmal

im Monat zwölf Menschen, die ehrenamtlich hier sind, abgestellt von ihren Institutionen. Dem deutschen Lehrerverband. Der Künstlergilde. Dem Verband der Buchhandlungen. Und anderen, darunter drei Bundesländern, momentan Bayern, Brandenburg und Berlin. Der Altersschnitt liegt jenseits von 50. Normalerweise urteilt diese Runde, das Zwölfergremium der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), darüber, welche neuen Spiele, Filme, CDs oder Schriften in Deutschland indiziert werden, also nur unter stark erschwerten Bedingungen gehandelt werden dürfen. In der 642. Sitzung am 4. August 2011 aber geht es nicht um neue Fälle, sondern um zwei sehr alte. Es geht um **Doom** und **Doom 2**.

Seit 17 Jahren, seit Entscheidung Nr. 4637 vom 25. Mai 1994, steht **Doom** in Deutschland auf dem Index. Der Nachfolger **Doom 2** reihte sich sieben Monate später ein. Seitdem, so will es das Jugendschutzgesetz, dürfen beide Spiele nicht mehr an Minderjährige verkauft und nicht beworben werden. Verboten sind sie nicht, aber der öffentlichen Wahrnehmung entzogen; Händler dürfen

die Titel nicht offen ausstellen. 660 Spiele standen Ende 2010 auf der Liste der indizierten Medien, neben 2.605 Filmen und 1.182 Tonträgern. Jedes Jahr kommen rund 45 neue hinzu (siehe Diagramm). Als schwer jugendgefährdend, und damit indizierbar, gelten Medien in Deutschland unter anderem

»Effektheischende Aufbereitung blutiger Metzelszenen«

bei Pornographie, Volksverhetzung, Verfassungsfeindlichkeit, es trifft vor allem Neonazi-Propaganda und Gewaltpornos. Wenn der BPjM Spiele vorliegen, dreht es sich dagegen meist um §131 des Strafgesetzbuchs, »Gewaltdarstellung«: grausame Gewalttätigkeit gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen, Gewalt verherrlichend oder verharmlosend, die Menschenwürde verletzend.

1994 klopfte das damalige Gremium **Doom** auf diese Kriterien hin ab. Das Ergebnis war unmissverständlich. »Wesentlicher Inhalt



Zweimal **Doom 2**: Im PC-Original von 1994 sowie für den **Gameboy Advance** mit grünem Blut (2001) – und einer Altersfreigabe ab 16.



Doom erschien 1993, wurde jedoch erst im Jahr darauf in Deutschland indiziert.

des Spiels ist die bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner«, notierten die Prüfer in ihrer Entscheidung und schilderten ihre Eindrücke in drastischen Worten: »Tötungshandlungen werden mit blutig zeretzten Körpern aufwändig dargestellt und akustisch untermalt«, das Spiel setze mit seiner »effektheisenden Aufbereitung blutiger Metzelszenen« im Wesentlichen auf ein »voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse« der Nutzer. Fazit: »Eine kritische Bewertung des aggressiven Spielinhalts ist dem Spieler aufgrund der hohen Dichte der Kämpfe nicht möglich.« **Doom** landete auf dem Index. Das Schicksal teilte so ziemlich jeder Shooter der damaligen Zeit.

Aber **Doom** und **Doom 2** sind nicht irgendwelche Spiele. Sie gelten als die Blaupause aller Ego-Shooter, eines Genres, das sie mit aus der Taufe hoben. Lang vor der Massenwirkung des Internets verbreiteten sie sich viral, wurden als kostenlose »Shareware«-Probierversion auf Disketten getauscht oder mit dem Modem von BBS-Servern gezogen und schossen so über den Globus – der »Das musst du gesehen haben!«-Effekt war zwingend, die technische Leistung der rasanten 3D-Darstellung und der Lichtregie auf eine Weise faszinierend, die für Nachgeborene kaum vorstellbar ist. **Doom** markierte eine technische Zeitenwende, es war die Killer-Applikation für 3D-Grafik. Der historische Rang des Spiels ist kaum zu überschätzen. Als 2007 eine Gruppe US-Experten eine Liste der zehn wichtigsten Spiele aller Zeiten zusammenstellte, die in die Kongressbibliothek aufgenommen werden sollten, war **Doom** dabei (die restlichen Spiele finden Sie unten am Seitenrand). Der Nimbus des Klassikers trägt bis heute, praktisch jeder Spieler hat den Namen schon mal gehört. Entsprechend groß wäre der Markenwert – wenn man mit **Doom** in Deutschland werben dürfte.

Der Hersteller von **Doom**, die texanische Firma id Software, gehört heute zum US-Konzern Zenimax, besser bekannt unter dem Stundionamen Bethesda. Am 7. Oktober erscheint

das neue id-Spiel **Rage**. »Im Zuge des Marketings dafür wollen wir stark auf die Geschichte von id Software Bezug nehmen«, sagt Frank Matzke, der Geschäftsführer der deutschen Zenimax-Niederlassung. Das ist bei indizierten Titeln problematisch. »Die Werbeschränkungen gehen so weit, dass jegliche Nennung des Namens in positivem Zusammenhang schwierig wird«, erklärt der Zenimax-Anwalt Andreas Lober. Einfacher wäre es, wenn **Doom** vom Index verschwände.

Eine Indizierung ist kein endgültiges Urteil, sie erlischt nach 25 Jahren. Weil die damals noch BPjS genannte Prüfstelle ihre Arbeit vor 27 Jahren auf Spiele ausweitete, sind die ersten Uralt-Spiele bereits begnadigt, etwa die 80er-Jahre-Klassiker **Battlezone** und **Raid over Moscow**. Im kommenden Jahr endet die Frist für 33 meist obskure Oldies, die 1987 indiziert wurden, darunter Titel wie **Highlander**, **Freitag der 13.** und **Raid on Bungeling Bay**, das erste Spiel des Sims-Schöpfers Will Wright. Der Prozess lässt sich auch beschleunigen. Zehn Jahre nach der Indizierung darf der Rechteinhaber einen Antrag auf Listenstreichung stellen. Dann wird das Spiel von der BPjM neu geprüft. Wenn das Gremium keine schwere Jugendgefährdung mehr sieht, ist der Titel freigegeben; so geschehen etwa 2002, als Activision für eine Sammlung von Spielhallen-Klassikern das grobklotzige Actionspiel **River Raid**

entsperren ließ, das damals seit 18 Jahren auf dem Index schmorte. Doch die BPjM kann durchaus auch zu dem Urteil kommen, dass die Jugendgefährdung nach wie vor besteht. Dann erneuert sich die Sperrfrist, das Urteil ist für weitere zehn Jahre unanfechtbar. 2003 scheiterte der Publisher Acclaim mit dem Streichungsantrag für die Arcade-Metzelei **Smash TV**, 2005 biss sich Taito mit dem Automaten-Klassiker **Operation Wolf** (1987) die Zähne an der Prüfstelle aus.

Dass ausgerechnet ein so vorbelastetes Spiel wie **Doom**, das vielen als Ursünde der Gewaltdarstellung in Spielen gilt, von der BPjM für unbedenklich erklärt werden könnte, erscheint nicht sehr wahrscheinlich. Trotzdem stellt Zenimax im Juli 2011 Antrag auf Listenstreichung. »Natürlich ist der explizite Spielinhalt unverändert«, gibt der Deutschlandchef Matzke zu, »aber es besteht kein Zweifel, dass die pixelige Darstellung in **Doom** kaum noch Wirkung hat, wenn man sie mit der beinahe fotorealistischen Qualität aktueller Spiele vergleicht.« Die Argumentation der Firma stützt sich auf veränderte Sehgewohnheiten. »Für den heutigen Betrachter stellen sich die Spiele grafisch allenfalls auf unterem Cartoon-Niveau dar«,

»Hier steht etwas von strangulierten Soldaten«

argumentiert Zenimax in einem Schreiben an die BPjM. Die Darstellung sei aus heutiger Sicht so verfremdet, dass Parallelen zur Realität nicht nahelägen. Der Firma spielt in die Hände, dass 2001 eine Version von **Doom 2** für den Gameboy Advance ab 16 Jahren freigegeben wurde. Auch **Doom 3** entging in Deutschland dem Index, obwohl die BPjM Nachfolgespiele indizierter Titel bei »Inhaltsgleichheit« in Sippenhaft nehmen kann. Das war 2004 eine kleine Sensation.

Dass der Fall **Doom** kitschig wird, zeigt sich schon in der ersten Instanz der BPjM, dem so genannten Dreiergremium. Dieser Führungskreis könnte die Indizierung im Schnellverfahren aufheben, kann sich aber nicht einigen. So landen die Spiele am 4. August vor dem Zwölferrat, der sich von einem BPjM-Mitarbeiter eine Stunde lang Szenen aus **Doom** und **Doom 2** vorspielen



2010 erschien **Doom 2** auch als Neuauflage für die **Xbox 360** mit Splitscreen-Multiplayer.

lässt. Als Beobachter der Runde dürfen drei Vertreter teilnehmen, die Zenimax bestimmt hat, darunter der Autor dieses Artikels. Die zwölf Gutachter sind durch Schriftsätze vorbereitet, sie lassen sich das Spielkonzept zeigen, das Sammeln von Schlüsseln, versteckte Räume, die Wahl der Waffen. Die Demonstration plätschert dahin, es passiert nicht viel; man bekommt den Eindruck, dass **Doom** ein ziemlich langweiliges Spiel sein muss. »Hier steht etwas von strangulierten Soldaten, Herzen auf einem Altar und dem aufgespießten Kopf eines Jünglings«, liest ein Mann aus der Indizierungsbegründung zu **Doom 2** vor. »Zeigen Sie uns das mal.« Der Vorspieler springt zu einem Level, in

dem ein durchbohrter Körper auf einem Pfahl zuckt. »Wie ist der da raufgekommen?«, fragt eine Frau. »Können Sie darauf schießen?« Man kann, aber es passiert nichts. Leichen getöteter Feinde bleiben liegen, lassen sich aber nicht weiter verstümmeln. Einige Gegner sehen aus wie Menschen. Blut ist rot. Jugendgefährdung kann eine sehr bürokratische Angelegenheit sein. Die Vorsitzende liest aus dem deutschen Handbuch von **Doom 2** vor, das »Killerinstinkt« einfordert. Die Zenimax-Vertreter schlucken. »Wir wollen diesen Teil unserer Firmengeschichte nicht mehr verheimlichen müssen«, gibt der von Zenimax beauftragte Anwalt Andreas Lober der Runde mit. Dann

werden die Gäste aus dem Saal gebeten, damit sich das Gremium beraten kann.

Eine halbe Stunde später ergeht das Urteil: **Doom** und **Doom 2** werden von der Liste der jugendgefährdenden Medien gestrichen. Acht der zwölf Mitglieder hätten für eine weitere Indizierung der beiden Spiele stimmen müssen. Die Zweidrittelmehrheit kam nicht zustande. Damit waren die **Dooms** vom Haken. Eine Rehabilitation sieht freilich anders aus, die Ende August veröffentlichte Urteilsbegründung liest sich eher wie eine Duldung. Die unterlegene Minderheit, denen **Doom** nach wie vor jugendgefährdend erschien, drückte ihre Meinung darin deut-



Quelle: KJM

Interview mit der BPjM

Petra Meier (40) ist die Stellvertretende Vorsitzende der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Sie leitete die Sitzung des Zwölfergremiums, das am 4. August 2011 über die Listenstreichung von **Doom** und **Doom 2** entschied.

GameStar Frau Meier, das Zwölfergremium der BPjM hat entschieden, **Doom** und **Doom 2** von der Liste der indizierten Spiele zu streichen. Wie kam es zu dieser Prüfung?

Petra Meier Der Rechteinhaber an einem indizierten Medium kann grundsätzlich nach zehn Jahren eine erneute Prüfung dieses Mediums beantragen. Das ist im Gesetz so vorgesehen, weil zehn Jahre ein Zeitraum sind, in dem sich Bewertungsmaßstäbe in erheblicher Weise geändert haben können.

► **Um die Indizierung von **Doom** aufrechtzuerhalten, wäre eine Zweidrittelmehrheit nötig gewesen. Die kam nicht zustande. Wie knapp war es?**

◀ Dazu geben wir keine Auskunft. Aber es war schon eine größere Diskussion. Wahrscheinlich, weil mit dem Namen **Doom** auch viel Jugendmedienschutz-Historie verbunden ist. Außerdem ging es um die Grundsatzfrage, ob veraltete Grafik die Gewaltwirkung mindert oder nicht.

► **Vor 18 Jahren hat die damalige BPjS **Doom** mit der Begründung indiziert, hauptsächlich der Spielinhalt sei die »bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner«. Was hat sich daran geändert?**

◀ Am Spielprinzip nichts. Das hat das Minderheitenvotum auch deutlich gemacht, das Hauptziel von **Doom** und **Doom 2** ist nach wie vor das Schießen auf Gegner, darunter menschliche und menschenähnliche. Das Schlüsselwort lautet »realistisch«: Nach 18 Jahren ist die Darstellung der Gewalt in den beiden Spielen im Vergleich zum heutigen technischen Standard nicht mehr als realitätsnah anzusehen.

► **Also ist die Optik wichtiger als der Inhalt? Grausamkeiten beeinträchtigen die Jugend nicht, wenn sie undeutlich dargestellt sind?**

◀ Die Realitätsnähe und der Detailreichtum spielen bei Gewaltdarstellungen zumindest eine große Rolle. Die Frage ist, wie der bedenkliche Inhalt präsentiert wird. Bei Horrorfilmen gibt es ähnliche Entwicklungen: Was in den 80er-Jahren als realistischer Special Effect galt, dem eine jugendgefährdende Wirkung attestiert wurde, wirkt heute oftmals nicht mehr allzu glaubhaft, weil es erkennbar ein unechter Vorgang ist.

► **Heutige Jugendliche sind abgebrühter als vor 18 Jahren?**

◀ Das würde ich nicht sagen. Aber sie haben mehr Auswahl. 1994 gab es Bücher, Comics, diverse Fernsehkanäle, Videos und eine Reihe von Computerspielen, aber das Internet gab es nicht, keine Photo-Handys und nicht die heutige Menge an Filmen und Computerspielen. Die Vielfalt der Angebote ist stark gewachsen. Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen.

► **Was wandelt sich denn?**

◀ Die Entscheidungen der BPjM beziehen sich, soweit es zum Beispiel die Realitätsnähe von Darstellungen betrifft, immer auf den damaligen Stand der Technik, den Stand des Darstellbaren im jeweiligen Medium. Das ändert sich natürlich. Manche Inhalte werden heute auch strenger bewertet als vor 18 Jahren, zum Beispiel die Diskriminierung von Homosexuellen. Da hat sich das Problembewusstsein innerhalb unserer Ge-

sellschaft geschärft. Die Diskriminierung von Menschen ist generell ein Tatbestand der Jugendgefährdung, und zwar unabhängig von realistischer Darstellung. Im Hinblick auf Gewaltdarstellung wird die deutsche Gesellschaft historisch bedingt auch weiterhin kritischer sein als zum Beispiel die USA.

► **Seit 2003 darf die Bundesprüfstelle keine Spiele indizieren, die von der USK mit einer Altersfreigabe versehen wurden. Wären ohne diese Regel mehr Spiele indiziert?**

◀ Nein. Die USK darf nur die Spiele kennzeichnen, die keine Indizierungskriterien erfüllen. Bei Zweifelsfällen der USK wird die Bundesprüfstelle um gutachterliche Stellungnahme gebeten. Au-

mit einem Werbeverbot verknüpft ist. Außerdem haben der Verstoß gegen eine Alterskennzeichnung und gegen eine Indizierung unterschiedliche Folgen: Wer ein USK-18-Spiel an Minderjährige verkauft, begeht eine Ordnungswidrigkeit und riskiert ein Bußgeld, bei einem indizierten Spiel begeht er eine Straftat.

► **Wie häufig werden der BPjM überhaupt noch Spiele zur Beurteilung vorgelegt?**

◀ Die Zahl der Verfahren steigt jedes Jahr, über alle Medien hinweg. Wir werden auch dieses Jahr das Vorjahr übertreffen, das ist jetzt schon absehbar. Das liegt aber nicht daran, dass mehr problematische Inhalte produziert werden, sondern an der wachsenden Gesamtmenge von Angeboten, wovon immer ein bestimmter

»Die Anzahl der Verfahren steigt von Jahr zu Jahr«

ßerdem tauschen sich die beiden Institutionen in regelmäßigen Gesprächen über besonders relevante Einzelfälle aus.

► **Wenn stark gewalthaltige Spiele von der USK ab 18 freigegeben werden, also nur von Erwachsenen gekauft werden dürfen, warum gibt es dann noch Indizierungen?**

◀ Es gibt problematische Inhalte, denen eine jugendgefährdende Wirkung auf Kinder und Jugendliche zugesprochen wird. Spiele mit solchen Inhalten darf die USK nicht kennzeichnen. Manche Inhalte, zum Beispiel solche, in denen gegen bestimmte Bevölkerungsgruppen gehetzt wird, können sogar strafrechtlich relevant sein. Eine Indizierung stellt generell eine höhere Hürde auf, weil sie

Anteil für den Jugendmedienschutz eine Rolle spielt.

► **Es gibt noch jede Menge wertvoller Marken auf der Indizierungsliste. Gut denkbar, dass nun andere Firmen nachziehen. Wird in den nächsten Jahren die ganze vergangene Spruchpraxis der BPjM revidiert?**

◀ Das sicher nicht, denn jedes Spiel ist ein Einzelfall. Wir haben in der Vergangenheit auch schon Anträge auf Listenstreichung abgelehnt. Das ist dann eine vollständige neue Bewertung, die wieder mindestens zehn Jahre lang gilt. Ich kann mir aber vorstellen, dass zu Spielen in Zukunft mehr Anträge auf Listenstreichung kommen. Bei Filmen ist das schon so, da lassen viele Firmen neu prüfen.

► **Danke für das Gespräch.**

lich aus: »Das Spielprinzip des ständigen Tötens ohne nennenswerte Alternative steht im Vordergrund und kann nicht durch die (fehlende) Qualität der Grafik relativiert werden.« Die war letztlich dennoch entscheidend. »Die in Doom präsentierten Gewaltszenen sind nach heutigen Maßstäben weder als detailliert noch als realitätsnah einzustufen«, erläutert das Dokument. »Es fehlt ihnen zudem die Eignung, heutigen Minderjährigen als Vorbild für reale Handlungsmuster zu dienen.« Wegen seiner veralteten Technik habe **Doom** »primär nur noch eine historisch-dokumentarische Bedeutung.«

Die Entscheidung für **Doom** und **Doom 2** passt zu anderen überraschenden Urteilen aus den letzten Jahren. Tatsächlich muss man den Eindruck bekommen, dass die deutschen Medienwächter selbst deutliche Gewaltdarstellung immer seltener als Indizierungsgrund sehen, zumal solche Spiele durch die Altersfreigaben der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) nur an Erwachsene verkauft werden dürfen. Deftige Splatter-Spiele wie **Dead Space 2** oder die Konsolen-Schnitzerei **God of War 3** kamen in Deutschland zuletzt ungeschritten auf den Markt (bei **Dead Space 2** war nur der Multiplayer-Teil minimal entschärft), im Herbst werden die blutigen Shooter **Gears of War 3** und **Rage** unverändert in den hiesigen Läden

den stehen. Gerade an Serien wie **Gears of War** zeigt sich die Veränderung augenfällig: Der erste Teil war 2006 an der USK gescheitert, den zweiten ließ Microsoft 2008 gar nicht erst prüfen. Beide setzte die BPjM umgehend auf den Index. Dass Teil 3 nun ein 18er-Siegel erhält, liegt nicht allein an der USK, sondern vor allem am Segen der Bundesprüfstelle. Die hatte den Titel auf Antrag der USK stillschweigend begutachtet. In dem internen Prüfdokument vom 28. Juni 2011 halten die Jugendschützer **Gears of War 3** zugute, dass es »in einer futuristischen Welt angesiedelt« sei, die »kaum Bezug zur Realität hat«. Statt Menschen bekämpfe man hauptsächlich »käferähnliche, kriechende Zecken«, »überlebensgroße Mutanten mit Tentakeln« und »Locust-Krieger, die echsenähnliche Gesichter« aufweisen, es fließe »oft gelb-grünliche Flüssigkeit statt Blut«. Das war bei den Vorgängern zwar auch nicht anders, und an der drastisch dargestellten Wirkung der Lancer-Kettensäge hat sich nichts geändert. Trotzdem kam die BPjM diesmal zum Schluss, »dass die Tötungsakte kein wirklichkeitsnahes Geschehen widerspiegeln.« Damit lägen keine ausreichenden Indizierungsgründe vor. Von dem Ergebnis war Microsoft so überrascht, dass sie in Windeseile einen Gamescom-Auftritt für **Gears of War 3** zimmern mussten. Niemand hatte jemals damit gerechnet, das Spiel auf der Messe zeigen zu dürfen. »Ich kannte die Jungs aus Deutschland überhaupt nicht«, gestand der Chef des **Gears**-Entwicklers Epic Games, Mike Capps, im Vorfeld freimütig, »wir hatten ja bisher nie irgendetwas zusammen gemacht.«

Zweifelsfälle wie den von **Gears of War 3**, bei dem die USK von sich aus die BPjM einschaltet, gab es 2010 fünfmal. Alle fünf, darunter **God of War 3** und die deutsche Fassung von **Bulletstorm**, nickte die Prüfstelle ab. »Es gibt in der Medienwelt einen steten Wandel, dem wir Rechnung tragen müssen«, sagt die stellvertretende Vorsitzende der BPjM, Petra Meier (siehe Interview). Auch in der Begründung der **Doom**-Listenstreichung beruft sich die BPjM auf den gesellschaftlichen Wertewandel. Gemeint ist in erster Linie ein Gewöhnungseffekt. Der Fortschritt des Machbaren lässt das, was vor 17 Jahren mit **Doom** als Gewaltexzess galt, heute rührend antizipiert wirken. »Die Entscheidungen der BPjM beziehen sich immer auf den damaligen Stand der Technik, den Stand des Darstellbaren im jeweiligen Medium. Das ändert sich natürlich«, argumentiert Meier. Wichtiger dürfte schlicht die gewachsene Vertrautheit mit dem Medium Videospiel sein. »Es sind nicht unbedingt die Werte, die sich gewandelt haben, sondern das Verständnis für das Medium und die Kompetenz im Umgang damit«, glaubt der USK-Geschäftsführer Felix Falk. »Jugendlichen wird heute mehr Medienkompetenz im Umgang mit Computerspielen wie Doom zugetraut als vor 17 Jahren.« Für die Oldies kommt zudem eine ganz pragmatische Ebene dazu: USK-Alterseinstufungen sind erst seit 2003 verbindlich. Vorher durften Händler jedes Spiel auch an Kinder verkaufen. Es sei denn, es war indiziert.

Dass die neue Großzügigkeit auch mit der Lobbyarbeit und Hartnäckigkeit der Spielehersteller zu tun haben könnte – Electronic Arts ging etwa für die USK-Prüfung von **Dead Space 2** zweimal in Berufung, um ein 18er-Siegel durchzusetzen –, wird von den Jugendschützern verworfen. In den letzten fünf Jahren machen die USK-Verfahren, in denen Spielen die Kennzeichnung verweigert wird, einen immer geringeren Teil der Prüfungen aus, während die Verfahren mit 18er-Freigabe steigen (siehe Diagramm). Der USK-Chef Falk begründet das mit verbesserten Richtlinien für die Branche: »Wir informieren und beraten die Firmen im Vorfeld, damit die sich ein Bild davon machen können, was die relevanten Jugendschutzkriterien in Deutschland sind.« Entsprechend steige in der Industrie das Verständnis dafür, welche Inhalte im deutschen Jugendschutz ein Problem darstellen könnten. Pro Jahr würden laut Falk rund 10 bis 15 größere Spiele aus Jugendschutzgründen für den deutschen Markt angepasst, also geschnitten. »Das ist seit Jahren relativ konstant.« Warum ein **Gears of War**, das vor fünf Jahren noch am Jugendschutz scheiterte, in seiner dritten Auflage nun unverändert durchgeht, ist mit größerer Rücksichtnahme von Epic Games auf

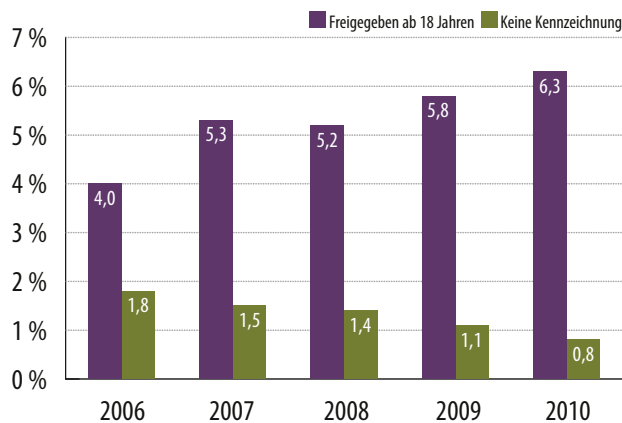
Konstante Gefährdungslage

Von der BPjM indizierte Spiele in den letzten fünf Jahren.



Mehr 18er-Freigaben

Anteil der von der USK mit der Kennzeichnung »ab 18 Jahren« freigegebene (lila) und zur Kennzeichnung abgelehnte Titel (grün) an der Gesamtzahl der Verfahren in den letzten fünf Jahren. Die USK zählt dabei die Verfahren, nicht die Anzahl der Spiele. Eingerechnet sind Freigaben des gleichen Spiels für mehrere Plattformen, unveröffentlichte Titel und Freigaben für Trailer und Demo-Versionen.* Wenn die USK eine Kennzeichnung verweigert, besteht die Gefahr einer Indizierung.



* Als Beispiel: Für das Jahr 2009 entsprechen die 1,1 % der Verfahren ohne Kennzeichnung 33 Prüfungen, betreffen aber nur 23 Spiele. Davon kamen 12 in einer geschnittenen deutschen Fassung auf den Markt, neun in einer internationalen Fassung und zwei überhaupt nicht.

»Wir trauen Jugendlichen mehr Medienkompetenz zu«



Dazwischen liegen 17 Jahre: 1994 galt die Gewalt in **Doom** als unzumutbar, 2011 geht **Gears of War 3** ohne Beanstandung durch.

den deutschen Markt wohl kaum zu erklären. Die umgekehrte Richtung dürfte näherliegen. Der deutsche Markt wird kompatibler.

So oder so sind die Zeiten, in denen Spiele indiziert werden, weil sie »einen Atomkrieg simulieren« (**Raid over Moskau**, 1985) oder »zur Vereinsamung und Kommunikationsarmut junger Menschen beitragen« (**Battlezone**, 1984) längst passé, die Kriterien von USK und BPjM haben sich in über zwei Jahrzehnten Praxis geschärft und standardisiert. Entsprechend steht zu erwarten, dass die Listenstreichung von **Doom** und **Doom 2** kein Einzelfall bleibt, zumal jede Firma die Prüfungskosten von maximal 2.600 Euro aus der Portokasse bezahlt. »Wenn ein Spiel älter als zehn Jahre ist und noch einen wirtschaftlichen Wert besitzt, dann kann ein Antrag auf Listenstreichung für den Hersteller interessant sein«, meint der Anwalt Andreas Lober. »Wir schauen uns jetzt auch die anderen indizierten Spiele in unserem Katalog gut an«, ergänzt Frank Matze von Zeni-

max, allen voran wohl den **Doom**-Nachfolger **Quake**. Für Zenimax war die aufgehobene Indizierung nicht nur ein Presse-Coup, der sogar internationale Medien wie BBC Online eine Meldung wert war. Vor allem sind die Klassiker auch heute noch Umsatzbringer. Weltweit gibt es **Doom** oder **Doom 2** auf Steam, dem Xbox-Marketplace und sogar auf dem iPhone zu kaufen, nur in Deutschland sind die Angebote gesperrt. Das soll sich ändern. Zenimax hat die Shooter noch im August von der USK prüfen lassen und 16er-Freigaben erhalten. Dem Verkauf des ersten Teils steht nichts mehr im Weg.

Doom 2 dagegen muss angepasst werden, denn das US-Original enthält zwei Geheimlevels, die den id-Titel **Wolfenstein 3D** imitieren, samt Hakenkreuzflaggen. In Sachen verfassungsfeindlicher Symbolik versteht die BPjM nach wie vor keinen Spaß. Nur die deutsche, gekürzte Fassung von **Doom 2** darf hierzulande wieder frei angeboten werden. Die US-Version bleibt auf dem Index. Christian Schmidt / GR



SERIOUS GAMING SOUND



www.coolermaster.de



4 SPEAKERS ON EACH SIDE



TWO DIFFERENT SETS OF EAR PADS INCLUDED



TACTICAL MIXING CONSOLE



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

Hall of Fame

Counter-Strike

Nicht irgendein Spiel von id Software oder Epic markierte den Startschuss für den Multiplayer-Boom, sondern eine Modifikation des ersten Half-Life. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

In der ersten deutschen Verkaufsversion von Counter-Strike setzen sich tödlich getroffene Gegner einfach hin. Zu blöd!

Mein erster Kontakt mit **Counter-Strike** war relativ kurz und ließ mich wenig beeindruckt zurück.

Es war 1999, die meisten Shooter-Fans fierten **Duke Nukem Forever** und **Daikatana** entgegen, und ich spielte mit viel Hingabe **Team Fortress Classic** in einem Clan, als die erste Beta von **CS** veröffentlicht wurde. Mitglieder meines Clans hatten mich überredet, es doch auch mal auszuprobieren. Aber der Funke wollte noch nicht überspringen. Allein, dass die Waffen in der linken Hand lagen, empfand ich als enorm störend. Außerdem fehlte mir der Nerv, mich mit den Karten auseinanderzusetzen. Ich wollte schnell wieder zurück auf die bekannten Kampfplätze von **TFC**, wollte meinen Rocket Launcher wieder haben, wollte das vertraute Surren der Sentry-Gun wieder hören. Ich hab **Counter-Strike** damals ungefähr eine Stunde lang gespielt und mich anschließend schwarz geärgert, dass ich mir den Download (zwar nur knapp über 7 MByte, aber ich nur mit ISDN und ohne Flatrate) und die Installation angetan hatte.

Irgendwann bin ich allerdings dann doch bei **CS** gelandet, es muss Ende 1999 gewe-

sen sein. Ich fühlte mich ganz wohl in der Community, obwohl der Umgangston von Beginn an schon ein recht rauer war. Sei's drum, **Counter-Strike** als solches war schlicht unangreifbar. Hinter dem simplen Prinzip »Terroristen gegen Anti-Terroristen« steckte ein ungemeiner Motivationsmotor, der sich auf »besser sein als der andere« herunterbrechen lässt. In **Counter-Strike** war zwar auch Glück kein zu vernachlässigender Faktor, aber das Können des Einzelnen und das der Gruppe fiel in den Partien deutlich mehr ins Gewicht. Dieses Lauern, dieses Warten auf eine Blöße, einen Fehler des gegnerischen Teams – purer Nervenkitzel. So etwas gab es in der Form in **TFC** oder in den großen Multiplayer-Shootern von id Software und Epic schlicht nicht. Und erst die Befriedigung, die mich durchströmte, wenn ich den entscheidenden Kill erzielt, die Bombe entschärft oder gelegt hatte!

Counter-Strike wurde für damalige Verhältnisse rasend schnell zu einem Massenphänomen und entwickelte sich flott zu einer der Königsdisziplinen im E-Sport. Nicht nur wegen des einfachen, aber großartigen Spielkonzepts, sondern auch, weil's für je-



den, der **Half-Life** besaß, verfügbar war. Immerhin startete **CS** als kostenlose Modifikation für Valves Shooter-Hit. Jeder, der sich zu den passionierten PC-Spielern zählte, hatte mindestens schon davon gehört, **Counter-Strike** im Zweifelsfall aber sogar bereits gespielt. Und vielleicht dabei kein

Dieses Lauern – purer Nervenkitzel

Maß und kein Ende gefunden. Ich kenne Leute, die sich Fadenkreuze auf den Monitor gemalt hatten, um Scharfschützengewehre sicher aus der Hüfte abzufeuern. Ich kenne Leute, die ihren Job verloren, weil sie nicht aufhören konnten, **Counter-Strike** zu spielen und deswegen ihre Arbeit vernachlässigt haben. Damals noch ein Kuriosum, heute dank der Suchtdebatten rund um **World of Warcraft** ein bekanntes, wenn auch nicht überall anerkanntes Krankheitsbild.

Nicht ganz unschuldig an der flotten Verbreitung zumindest im deutschsprachigen Raum war GameStar. Als wir 2000 die Beta-Version 6.1 auf den Heftdatenträger (damals noch eine CD) brannten, stieg die Spielerzahl auf den hiesigen Servern sprunghaft an. Alteingesessene **CS**-Fans warfen uns im Forum vor, die Community zerstört zu haben. Ich kann das gut nachvollziehen, gerade in jungen Jahren neigt man zum Empfinden, dass geliebte Dinge nicht in die Hände von Kreti und Pleti gehören, sondern exklusiv für einen selbst und im höchsten Fall noch für eine eingeschworene Gemeinschaft da zu sein haben. Ich wollte beispielsweise meiner Freundin nie-

Geiselrettungskarten wie »cs_assault« werden in E-Sport-Turnieren nicht gespielt. Das Verhalten der Bots ist oft zu erratisch.



Ein Nadelöhr auf »de_inferno«: Als Mitglied der Anti-Terroristen versuchen wir, den Gegner daran zu hindern, zu einem der beiden Bombenplätze zu gelangen.



Achtelfinale	Viertelfinale	Halbfinale	Finale
[TAMM]-TAMM 21:1 [GA] Gods Army [GHF] German Hunting Force 1:29 [X] exHale [FS] Fallen Souls 20:9.5 [BMF] BMForces [Oo] Octana 27:7 [KOA] Knights of Apocalypse [IF=] Immortal Fighters 12.5:11 "RS" Rising Stars [DO] Dark Omens 17.5:7 [KdK] Kinder des Konsums [SBR] ShotgunBrothers Rev 10.5:1 [JEF] European Elite Forces [CF] Community for Freestylers 6:19.5	[TAMM]-TAMM 15.5:0 [X] exHale [FS] Fallen Souls 16:2 [Oo] Octana [IF=] Immortal Fighters 25:0 [DO] Dark Omens [SBR] ShotgunBrothers Rev 16.5:3 [BuBu] BuBu	[TAMM]-TAMM 14.5:3 [FS] Fallen Souls [IF=] Immortal Fighters 10:10.5 [SBR] ShotgunBrothers Rev	1. Platz: TAMM Clan-Name: [TAMM] Turnier-Mitspieler: Sebastian Orth (Allanon), Marc Oberhäuser (Gottesland), Eric Conrad (Immortal), Markus Schmied (Lyric), Sebastian Bug (Sebo) 2. Platz: SBR Clan-Name: ShotgunBrothersRevenge Turnier-Mitspieler: Malte Hempe (Tron), Stefan Weiland (Weilando), Marcus Kostka (Marciz), Daniel Reichelt (Becks), Jan Stolle (Moon) 3. Platz: FS Clan-Name: Fallen Souls Turnier-Mitspieler: Philipp Ehmer (PHIL), Dirk Weyers (Maniac), Christian Lang (CHAOS), Michael Schmidt (Geno), Andreas Schmid (Annihilator)

Auch beim legendären, großen **GameStar-Clanturnier** wurde Counter-Strike mit Hingabe gespielt.

mals meine a-ha-Platten ausleihen, weil ich sie für unwürdig hielt. Haha, absurd, wenn ich heute darüber nachdenke. Ich hab's dann aber doch immer gemacht, immerhin war sie meine Freundin. Und auch die eingefleischten Counter-Striker hatten sich irgendwann damit arrangiert, dass plötzlich so viel auf den Servern los war.

Womit niemand so recht leben konnte (am wenigsten ich), war allerdings dieser Cheat, der sich in eine GameStar-Ausgabe geschlichen hatte. Ich war damals für die Tipps- und Tricks-Rubrik verantwortlich, redigierte von freien Autoren eingeschickten Texte und entschied, welche abgedruckt werden sollten. Und da flutschte mir eine Mogelei

Deswegen legendär

- ⊕ simples, aber hochspannendes Spielprinzip
- ⊕ hohe Anforderungen ans Können
- ⊕ ausgereifte Balance von Karten und Waffen
- ⊕ taktische Tiefe
- ⊕ E-Sport-Dauerbrenner

für **Counter-Strike** durch, die Spieler aufhellte und somit besser sichtbar machte. Mächtiger Fehler! So einen Proteststurm hatte unser Forum bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht erlebt. Entschuldigungen meinerseits hin oder her, es wurde eine ganze Weile nicht besser. Ich ging mit Bauchschmerzen ins Bett und stand damit auf, hatte Angst, auf den entsprechenden Thread zu klicken oder zu lesen, was auf den Fan- und Clan-Seiten diesbezüglich so abging.

Lustigerweise war die allgemeine Aufregung für mich völlig verständlich. **Counter-Strike** war ohnehin schon massiv von Cheats geplagt, und dann kommt auch noch GameStar daher und druckt eine Betrügerei in Heft ab. Das war wirklich eine Art Skandal. Aber auch diese Entrüstung legte sich irgendwann, nach einer Weile konnte ich **Counter-Strike** wieder ohne schlechtes Gewissen spielen. Und konnte wieder davon träumen, als Terrorist auf der Map »de_dust2« mit einer Desert Eagle aus dem Gang bei Bombenplatz B zu springen und im Flug einen Gegner per Headshot niederzustrecken. Was mir tatsächlich das ein oder andere Mal gelungen ist.

Ende 2000, 18 Monate nachdem die erste Beta erschienen war, gab's dann eine kleine Sensation: Valve brachte **Counter-Strike 1.0**

auf den Markt. Richtig, die Modifikation hatte sich zu einem vollständigen Spiel gemauert, das man im Laden kaufen konnte. Und das kleine Hobby-Entwicklerteam, das **CS** erdacht und umgesetzt hatte, war von Valve kurzerhand eingestellt worden. Während die eine Hälfte der hiesigen **Counter-Strike**-Fans von einer ähnlichen Karriere wie die der **CS**-Modder träumte, ärgerte sich die andere Hälfte über die blödsinnigen Änderungen, die in der deutschen Version von **Counter-Strike** steckten. Tödlich getroffene Gegner fielen nicht um, sondern setzten sich hin. Was für ein dusseliger, nerviger und spielzerstörender Quatsch! Den's heute Gott sei Dank nicht mehr gibt.

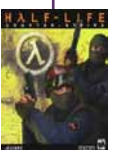
Die Änderungen in der deutschen Version fanden schon lange vor der unsäglichen »Killerspiel«-Debatte statt, die mit dem Amoklauf 2002 in Erfurt ihren Anfang nahm. Der 19-jährige Robert Steinhäuser hatte an seinem ehemaligen Gymnasium 16 Menschen und anschließend sich selbst erschossen. Bereits kurz nach dem Drama hatte es geheißt, Steinhäuser habe **Counter-Strike** gespielt. Die Untersuchungskommission bewies zwar später das Gegenteil, trotzdem kam's zu einer hitzigen Diskussion um den Taktik-Shooter, angeheizt von Teilen der Presse und populistischen Politikern. Und auch in späteren Jahren musste **CS** bei vergleichbaren Fällen immer wieder als Sündenbock herhalten. Ironischerweise war der Fall Steinhäuser das treibende Moment für unser jetziges Jugendschutzgesetz sowie die Alterskennzeichnungen durch die USK und somit mitverantwortlich dafür, dass die deutsche Version von **Counter-Strike** heute »ab 16« eingestuft ist. Und das, obwohl sogar die Gegner wieder artig umfallen, wenn man sie erwischt hat.

Obwohl **Counter-Strike** nun schon über zwölf Jahre alt ist, wird's immer noch gespielt. Zwar sind die öffentlichen Online-Server weniger geworden, das Ende 2004 erschienene **Counter-Strike: Source** ist inzwischen beliebter. Doch im E-Sport steht die alte Version noch immer sicher als eine feste Größe. In der Electronic Sports League geht's genauso wie bei den World Cyber Games noch immer darum, welches Team auf »de_nuke« oder »de_dust2« das beste ist. Schön, dass sich Qualität selbst im schnelllebigen Bereich der Computerspiele so lange halten kann. Noch dazu bei einer ehemaligen Mod. **PET**

Counter-Strike Multiplayer-Shooter

PUBLISHER	Valve
ENTWICKLER	CS-Team / Valve
QUELLE	Steam (Download-Version)
SPRACHE	Englisch, Deutsch, Französisch
HARDWARE	Pentium 3 mit 500 MHz,
MINIMUM	96 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Counter-Strike lässt sich problemlos über Steam beziehen.

Fazit Unzerstörbares und hochmotivierendes Spielprinzip mit einer perfekten Balance.



Hardware News

Informationen zur Radeon HD 7000

GameStar.de/Quicklink/7559

AMD bleibt sich treu und benennt auch die kommende Generation nach dem bekannten Namensschema. So werden Radeon HD 7950 und 7970 die schnellsten Single-GPU-Karten sein, auch eine Dual-GPU-Karte mit Namen Radeon HD 7990 ist im Gespräch. Zumindest diese drei Top-Modelle sollen mit einer neuen Architektur aufwarten – der »graphics core next« (GCN). Dabei sollen die in 28 nm gefertigten Chips doppelt so viele Rasterprozessoren und wesentlich mehr Shader-Einheiten besitzen. Rechnen auf einer HD 6970 derzeit 1.536, sind es auf der HD 7970 wohl 2.048 Stück. Die Schrumpfkur in der Fertigung kommt auch den Taktfrequenzen zugute, bis zu 1.000 MHz schnell soll die HD 7970 sein. Langsamere Varianten der HD 7000, wie die HD 7870 oder HD 7850, basieren aber wohl noch auf dem alten Design. Einen genauen Starttermin gibt es immer noch nicht, AMD betont aber, dass es noch 2011 soweit sein wird. **HW**



Der Nachfolger der Radeon HD 6970 heißt wohl wenig überraschend HD 7970 und basiert teilweise auf einer **neuen Architektur**.

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 2011	1680x1050, maximale Details, DX 10	1920x1200, max. Details, 4x AA, DX 11	1920x1200, max. Details, 4x AA

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 90 € HD 5750 80 € HD 5770 100 €	HD 6850 130 € HD 5850 170 € HD 6870 150 € HD 5870 250 €	HD 6950 190 € HD 6970 270 € HD 6990 530 €
Geforce 400/500	GTX 450 90 € GTX 550 Ti 120 €	GTX 460 140 € GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 240 €	GTX 570 270 € GTX 580 400 € GTX 590 630 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	X2 6000+ k.A. II X2 260 60 € II X3 440 60 €	II X4 645 80 €	
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 €	X4 925 100 € X4 955 100 € X6 1055T 130 € X4 980 150 €	X6 1100T 170 €
Core 2	E4600 k.A. E6600 k.A. E8200 110 € E8500 170 €	Q6600 k.A. Q9400 170 € Q9650 270 € QX9770 1.500 €	
Core i		i3 540 100 € i5 650 160 € i5 760 185 €	i7 870 260 € i7 990X 850 €
Core i 2xxx			Core i7 2400 150 € Core i7 2500 170 € Core i7 2600K 250 €

! Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

! Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikkarten und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Roccat Isku redet mit der Maus

GameStar.de/Quicklink/7561

Roccat verzichtet bei der Spielertastatur Isku eigenen Angaben zufolge absichtlich auf Extras wie ein Display, einen USB-Hub oder einen Soundchip, verpasst ihr aber im gleichen Atemzug ein neues Feature. Mittels »Roccat Talk« können Maus- und Tastaturbefehle kombiniert werden. Statt beispielsweise **[Strg]+[E]** zu drücken, um eine Handgranate zu werfen, klappt das auch mit der Kombination von Maustaste 3 + **[E]**. Einen Haken hat die Sache allerdings: Nur wenn eine ebenfalls »Talk«-zertifizierte Maus wie die Kone[+] am Rechner steckt, klappt die Kommunikation. Nutzer mit Mäusen anderer Hersteller haben daher keinen Vorteil. In den kommenden Tagen lesen Sie einen Test der 80-Euro-Tastatur auf GameStar.de. **HW**



Schon im März vorgestellt, liegt die Tastatur Roccat Isku erst jetzt im Laden – für 80 Euro.

News-Ticker

Grafikkarten-Engpass?: Apple soll bei Auftragsfertiger TSMC eine milliarden-schwere Bestellung von 28-nm-Chips geordert haben. Gerüchten zufolge fehlen TSMC dann die Kapazitäten, um für AMD und Nvidia ebenfalls in 28 nm gefertigte Chips zu produzieren.

Google Chrome: Seit der Veröffentlichung 2008 hat sich Googles Browser Chrome weltweit einen Marktanteil von 15,5 Prozent erkämpft und verdrängt in einigen Ländern sogar schon Firefox vom zweiten Platz. In Deutschland führt der Internet Explorer mit 52,7 Prozent vor Firefox (21,5 Prozent) und Chrome (13,5 Prozent).

Intel: Mit dem Core i7 2700K wird Intel ein neues Prozessor-Flaggschiff für den Sockel 1155 auf den Markt bringen. Details fehlen derzeit, aber Preis und Taktfrequenz werden über dem bisherigen Top-Modell 2600K (3,4 GHz, 280 Euro) liegen.

Soundblaster Recon3D

GameStar.de/Quicklink/7562

Während Creative bei der Soundblaster X-Fi noch auf einen eigenen Prozessor zur Audio-Berechnung setzt, nutzen die neuen Recon3D-Karten mehrere spezialisierte DSPs (»Digital Signal Processors«) für die verschiedenen Aufgaben. Die DSP belasten zwar die CPU des PCs, das fällt bei modernen Rechnern aber kaum mehr ins Gewicht. So gibt es zum Beispiel DSPs für THX TruStudio Pro, das die von der X-Fi bekannte Crystalizer-Funktion zum Aufpolieren von komprimierten Audio-Dateien beinhaltet sowie eine Raumklang-Simulation, die auf dem ebenfalls von der X-Fi bekannten CMSS3D basieren soll. Andere DSPs kümmern sich um bessere Sprachverständlichkeit. Zunächst bringt Creative drei Recon3D-Modelle inklusive einer USB-Variante, genaue Preise sowie die Verfügbarkeit stehen noch nicht fest. **FK**



Sechs Jahre nach Erscheinen der Soundblaster X-Fi bringt Creative mit der **Recon3D-Reihe** eine frische Soundkarten-Serie.

Neues vom Bulldozer

GameStar.de/Quicklink/7560

Noch immer warten wir auf AMDs Phenom-II-Nachfolger mit Codenamen Bulldozer. Statt eines Erscheinungstermins gibt es aber zumindest neue Informationen (siehe Tabelle). Einige ausgesuchte Übertakter durften bereits mit den neuen FX-Prozessoren experimentieren und haben mittels flüssigen Heliums (-220 °C) den Standardtakt des FX-8150 von 3,6 GHz auf 8,42 GHz erhöht – wenn auch nur mit zwei statt acht aktiven Rechenkernen. Ob die FX-CPU's auch ohne Weltrekord-Übertaktung gegen die Konkurrenz bestehen können, erfahren wir hoffentlich schon nächsten Monat. **HW**

Modellübersicht

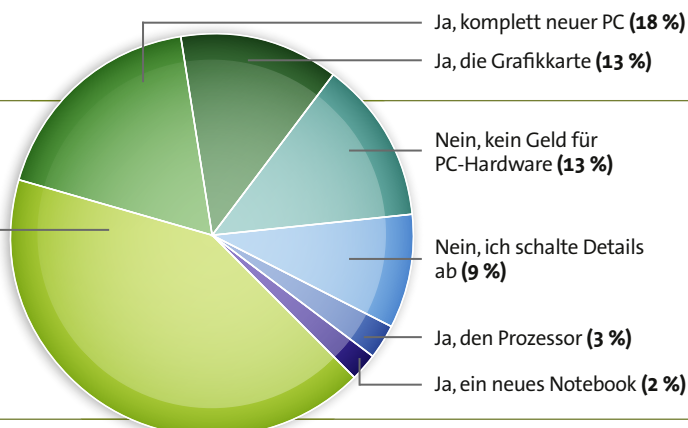
Modell	Kerne	Takt	Turbo	Preis
AMD FX-8150	8	3,6 GHz	4,2 GHz	266 \$
AMD FX-8120	8	3,1 GHz	4,0 GHz	220 \$
AMD FX-6100	6	3,3 GHz	3,9 GHz	190 \$

»Rüsten Sie für Battlefield 3 Ihren PC auf?«

Fast jeder fünfte GameStar-Leser plant, sich für Battlefield 3 einen neuen PC anzuschaffen, 17 Prozent rüsten punktuell auf. Gut 40 Prozent unserer Leser vertrauen weiterhin ihrer aktuellen Hardware.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.409 Teilnehmer

Nein, mein Rechner packt Battlefield 3 (42 %)





Kaufberatung Grafikkarten

Aktuell tummelt sich eine wahre Flut an Grafikkarten auf dem Markt - und viele davon im für Spieler besonders interessanten Preisbereich zwischen 150 und 200 Euro. Ein Vergleich aller aktuellen Modelle von AMD und Nvidia liefert den dringend benötigten Überblick. Von Hendrik Weins

Kryptische Kürzel wie GTS oder GTX gefolgt von dreistelligen Zahlenkombinationen teilen bei Nvidia Grafikkarten in Leistungsklassen ein, aber was bedeutet dann das »Ti«, das einige Modelle im Namen tragen? AMD verzichtet hingegen komplett auf Buchstaben und nummeriert die Grafikkarten ihrer Leistung entsprechend. Aber die kleinen Zahlenabstände zwischen Karten wie der Radeon HD 6950, 6970 und 6990 geben kaum Aufschluss über das tatsächliche Leistungsgefüge. Und wenn auch noch Karten mit kleinerer Modellnummer wie die Radeon HD 5850 kaum langsamer sind als der große Bruder Rade-

on HD 6850, dann wird die Verwirrung komplett perfekt. Daher haben wir alle aktuellen Grafikkarten ab 80 Euro für Sie durch unseren Benchmark-Parcours geschleut, nach Klassen eingeteilt und in ein großes Preis-Leistung-Diagramm einsortiert. Zum Vergleich nehmen wir auch noch ältere, aber bei unseren Lesern noch verbreitete Karten wie die GeForce 8800 GT oder die GTX 260 in unseren Vergleich auf, damit Sie sofort erkennen können, was für einen Leistungssprung Sie erwarten können.

Heutzutage muss kein 400-Euro-Modell mehr in Ihrem Rechner stecken, um in aktuellen Spielen wie **The Witcher 2** oder **Crysis 2** alle Regler auf Anschlag zu drehen. Grafik-

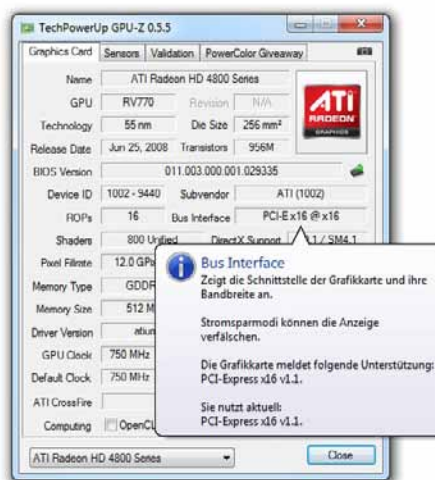
karten für rund 150 Euro wie die GeForce GTX 460 oder Radeon HD 6870 schaffen in vielen Spielen bereits maximale Details. Erst zusätzliche Bildverbesserungen wie hohe Kantenglättungsmodi oder speicherintensive Techniken à la Screen Space Ambient Occlusion für Schattenwürfe durch indirekte Beleuchtung verlangen diesen Karten zu viel ab. Schnellere und deutlich teurere Grafikkarten wie die GeForce GTX 580 oder Radeon HD 6970 sollten Sie nur dann ins Auge fassen, wenn Sie auf mindestens achtfache Kantenglättung, den Einsatz einer 3D-Brille oder extreme Auflösungen wie 2560x1600 Wert legen. Auch Grafik-Mods können die Hardwareanforderungen spürbar nach oben treiben. So läuft zum Beispiel **Crysis 2**

mit den zusätzlich herunterladbaren hohen Texturen (insgesamt 1,7 GByte!) sowie DirectX 11 nicht mehr ruckelfrei auf einer Mittelklasse-Karte. Auch manche Mods für **The Witcher**, **GTA 4** oder **Fallout 3** kosten viel Leistung. Eine Sonderstellung im Gefüge nehmen Karten mit zwei Grafikchips ein, aktuell sind das die Modelle GeForce GTX 590 sowie Radeon HD 6990. Beide Grafikkarten kosten weit über 500 Euro und sind für den normalen Spieler aufgrund ihres schlechten Preis-Leistungs-Verhältnisses nicht zu empfehlen. Zudem stören technisch bedingte Ärgernisse wie Mikroruckler und teilweise erst nach dem Erscheinungstermin eines Spiels gelieferte Spiele-Profile den perfekten Spielablauf.

Diesen Herbst mit Krachern wie **Battlefield 3**, **Modern Warfare 3**, **Rage** oder **The Elder Scrolls 5: Skyrim** buhlen viele hochkarätige Titel um die Gunst der Spieler. Während zumindest **Modern Warfare 3** kaum spürbar höhere Anforderungen als der Vorgänger an den PC stellen dürfte, sieht das bei den anderen genannten Spielen anders aus. Die in **Battlefield 3** eingesetzte Frostbite Engine 2.0 unterstützt neben DirectX 11 auch noch hardwarefressende Features wie Tessellation, umfangreiche Physik-Simulationen, atmosphärische Licht- und Schatteneffekte sowie eine weitgehend komplett zerstörbare Umgebung – da dürfte so manche ältere Grafikkarte bei maximalen Details ins Ruckeln kommen. Auch für die weitläufigen Landschaften von **Rage** oder **Skyrim** wird sich die Anschaffung einer schnelleren Grafikkarte lohnen, wenn noch eine DirectX-10-Grafikkarte wie beispielsweise eine 8800 GT im Rechner steckt.

Mit gut 14 Prozent haben die Besitzer von mittlerweile vier Jahre alten Grafikkarten wie der GeForce 8800 oder der nur leicht höher getakteten GeForce 9800 noch immer einen großen Anteil an der GameStar-Leserschaft (siehe Umfrage). Wer seine altbewährte Grafikkarte gegen ein neues Modell eintauschen will, der muss nicht viel beachten. Der PCI-Express-Steckplatz ist seit Jahren Standard, und nur noch uralte Platinen nutzen den Vorgänger AGP. Wer sich nicht

The Witcher 2 überfordert in maximalen Details mit SSAO und Kantenglättung nahezu alle aktuellen Grafikkarten.



GPU-Z informiert neben Details zur Grafikkarte auch über den PCI-Express-Steckplatz.

sicher ist, welchen Steckplatz sein Mainboard hat, der findet dies mit dem Programm GPU-Z (<http://www.gpu-z.de/>) schnell heraus. Das knapp ein halbes Megabyte kleine Tool verrät alles Wissenswerte über die Grafikkarte und das Mainboard. Wenn Sie GPU-Z starten, führt das Programm im Bereich »Bus Interface« die verwendete Grafikkartenschnittstelle auf. Ältere Platinen besitzen noch einen PCI-Express-1.0-Slot, in modernen Boards

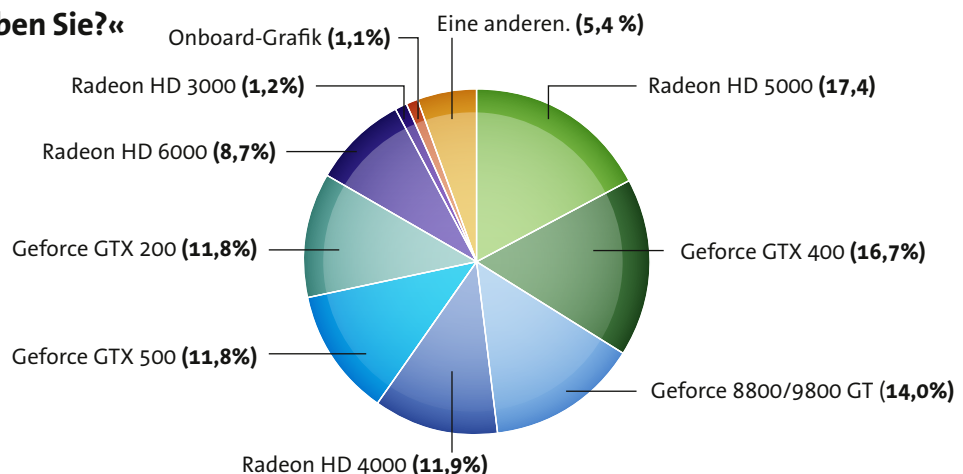
sorgt die Version 2.0 für schnellere Datenübertragungen und mehr Strom. Im Spielalltag ist der Unterschied zwischen den beiden Varianten zwar mit einem Leistungsplus von allerhöchstens zehn Prozent für die modernere Schnittstelle spürbar, aber nicht entscheidend.

Lediglich auf Ihr Netzteil sollten Sie ein Auge haben, denn moderne Grafikkarten ziehen teilweise deutlich mehr Strom als

»Welche Grafikkarte haben Sie?«

Knapp die Hälfte der GameStar-Leser nutzt eine Nvidia-Grafikkarte, bei rund 40 Prozent steckt eine Radeon im Rechner.

Überraschung: 14 Prozent vertrauen noch den gut vier Jahre alten Modellen GeForce 8800 oder 9800. Besonders beliebt sind Grafikkarten vom Typ Radeon HD 5000 und GeForce GTX 400.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.136 Teilnehmer

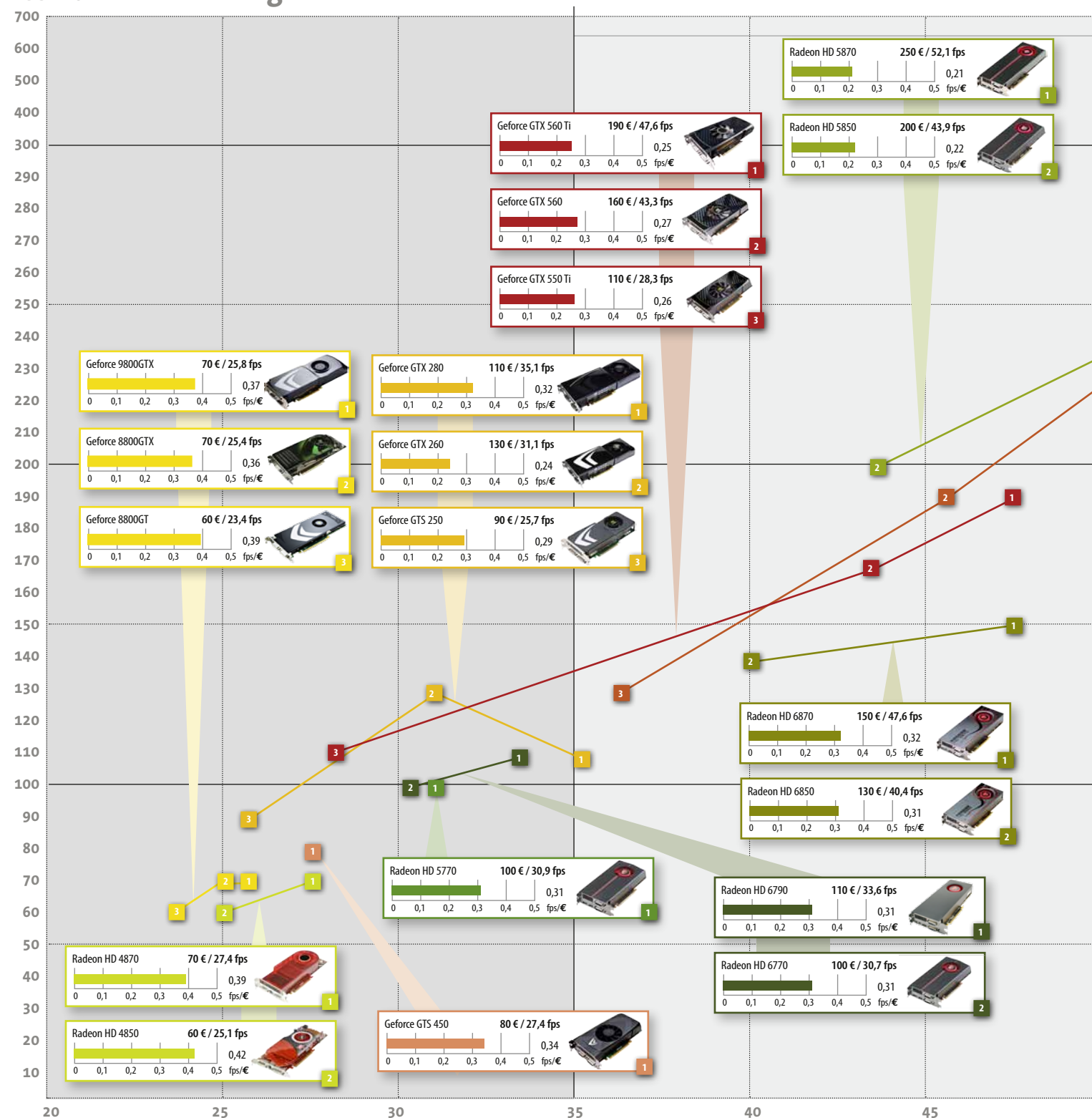
ältere Modelle. Mit einem guten Netzteil ab 450 Watt sind Sie aber für Mittelklasse-karten auf der sicheren Seite – High-End-Modelle wie die GeForce GTX 580 oder Radeon HD 6970 verlangen hingegen nach einem stärkeren Kraftwerk. Je nach Modell benötigen einige Karten zwei 6-Pol-Stromanschlüsse oder gar achtpolige Stecker. Zwar liegen den meisten Karten Adapter bei, aber auch hier sollten Sie vor dem Kauf prüfen, ob Ihr Netzteil genügend freie Stromleitungen besitzt.

Wir bezweifeln, dass dieses Jahr noch neue Grafikkarten auf den Markt kommen. Neue GeForce-Modelle erscheinen definitiv erst 2012, und auch AMDs neue Grafikkarten-Serie Radeon HD 7000 soll statt im vierten Quartal 2011 erst nächstes Jahr Premiere feiern. Gemein ist beiden eine Schrumpfung der Transistorgröße von 40 Nanometern auf platz- und energiesparende 28 nm. Während von den neuen Nvidia-Modellen noch nicht viel bekannt ist, gibt es bereits einige Informationen zur Radeon HD 7000.



Eine Radeon HD 5770 kostet knapp 100 Euro und ist damit die **günstigste, noch zu empfehlende Grafikkarte.**

Preis in €

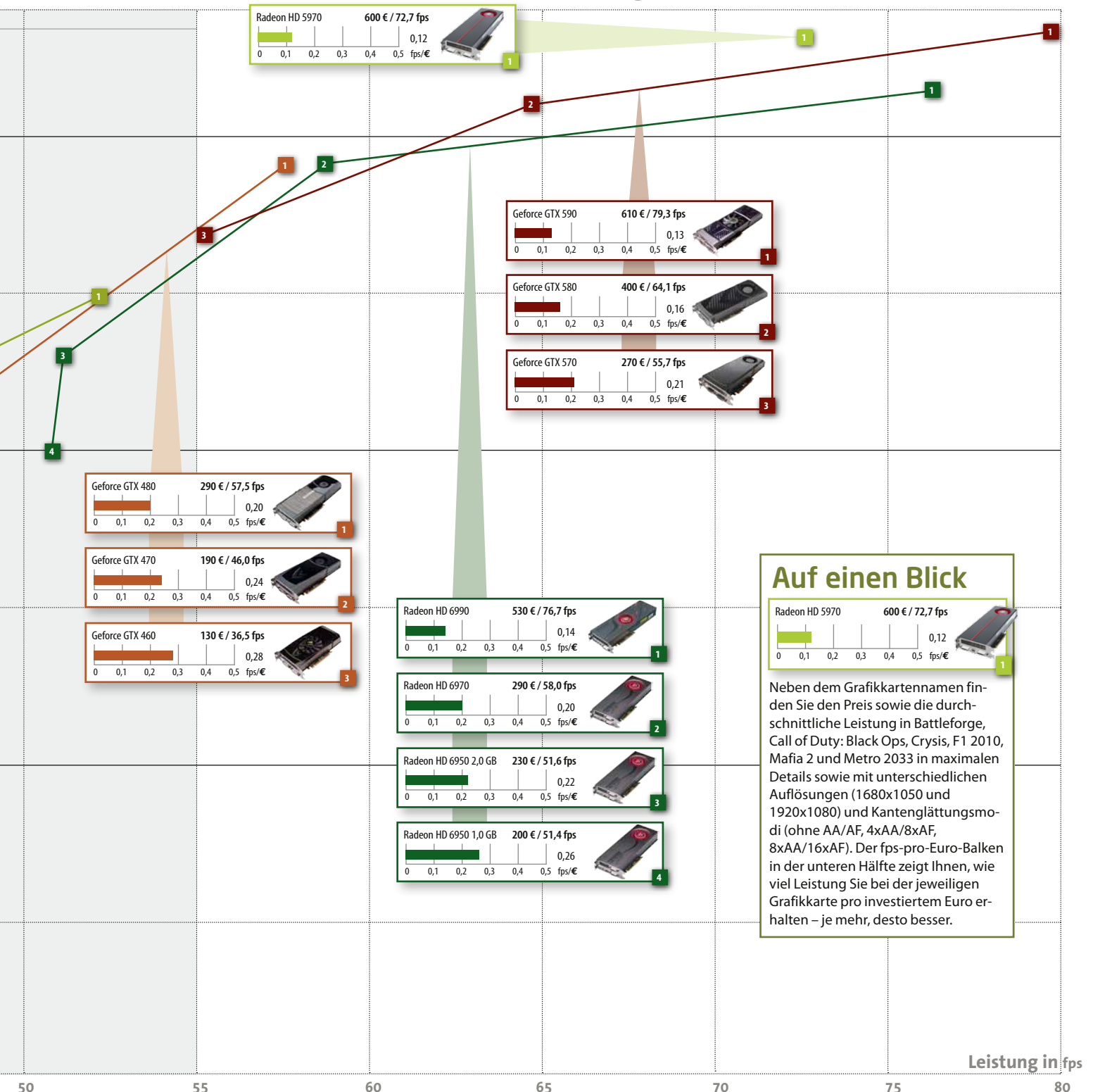
Einsteiger**Mittelklasse**

So soll die nächste Radeon-Generation zu-
mindest bei den Topmodellen auf leis-
tungsstarken, aber auch teuren XDR2-Spei-
cher setzen. Im Vergleich zum
Speicherdurchsatz einer aktuellen Radeon
HD 6970 mit aktuellem GDDR5-RAM soll
dadurch die Bandbreite von derzeit 176
GByte/s auf bis zu 256 GByte/s steigen.
Eine gewaltige Mehrleistung, die sogar die
bislang dominierenden GeForce-Karten
(GeForce GTX 580: 192,4 GByte/s, ebenfalls
GDDR5) deutlich schlägt. Zudem soll bei

der schnellsten Ein-Chip-Karte, der Radeon
HD 7970, der Chiptakt 1.000 MHz betra-
gen, ebenfalls weit mehr als die 880 MHz
der HD 6970. Mit 2.048 Shader-Einheiten
würde der Anteil der Rechenwerke gegen-
über der aktuellen Generation um fast ein
Drittel steigen (HD 6970: 1.536 Shader).
Wenn all diese Gerüchte stimmen, bringt
die Radeon HD 7000 gegenüber der
6000er-Reihe eine spürbare Leistungsstei-
gerung mit sich, jedoch ohne neue Funkti-
onen zu bieten. Nach aktuellem Stand sol-

len zudem nur die High-End-Modelle von
den überarbeiteten Shader-Einheiten profi-
tieren, die Mittelklasse um HD 7870, HD
7850 sowie HD 7670 und HD 7660 arbeitet
wohl weiterhin mit der Shader-Architektur
von Radeon HD 6950 und HD 6970. Erfah-
rungsgemäß lohnt es sich aber nicht, einen
geplanten Kauf noch weiter hinauszus-
chieben. **Battlefield 3** erscheint dieses
Jahr und nicht 2012. Und auch die kom-
mende Grafikkarten-Generation wird ei-
nen Nachfolger bekommen.

High-End



Der feine Unterschied

Hohe Details:

Crysis 2 spielen Sie mit einer mittlerweile veralteten GeForce 8800 GT zwar in hohen Details, matschige Texturen und wenig detaillierte Objekte stören aber.



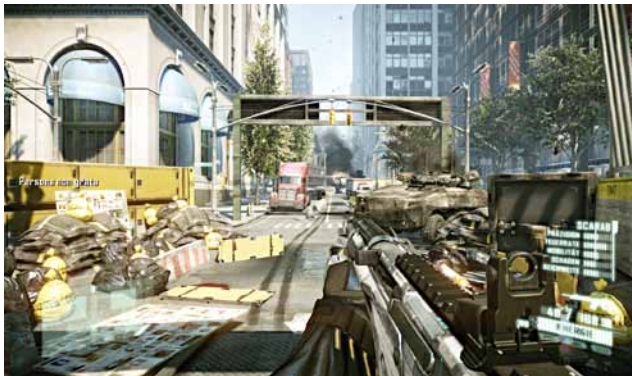
Sehr hohe Details:

Eine Detailstufe höher sind Texturen schärfer, die Beleuchtung stimmiger. Dafür benötigen Sie mindestens eine GeForce GTS 450 oder Radeon HD 5770.



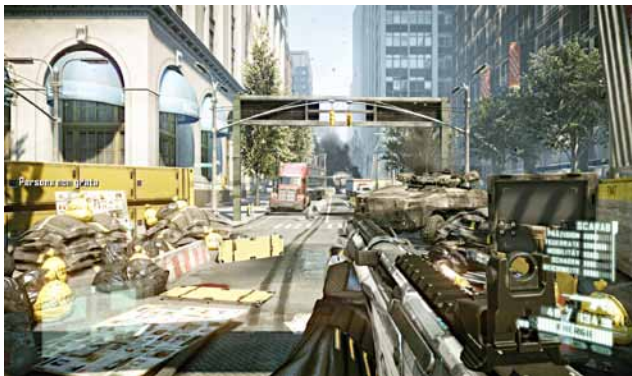
Extrem:

In der Einstellung Extrem besitzen Schatten weiche Kanten, Objekte sind detaillierter und ein leichter Unschärfefeffekt verdeckt Objekte in der Ferne, GeForce GTX 460 oder Radeon HD 5850 vorausgesetzt.



Ultra:

Für maximale Details sollte zumindest eine GeForce GTX 560 Ti oder Radeon HD 6870 in Ihrem Rechner stecken, die überarbeiteten Schattenwürfe sowie Post Processing fallen zwar kaum auf, kosten aber immens Leistung.



Ultra + DirectX 11 + HighRes-Texturen:

Mit allen Reglern auf Anschlag muss eine Doppelchip-Karte im Rechner stecken, um flüssig zu spielen – der optische Gewinn ist minimal.



Am meisten Leistung fürs Geld liefert die **Radeon HD 6870** für etwa 150 Euro.



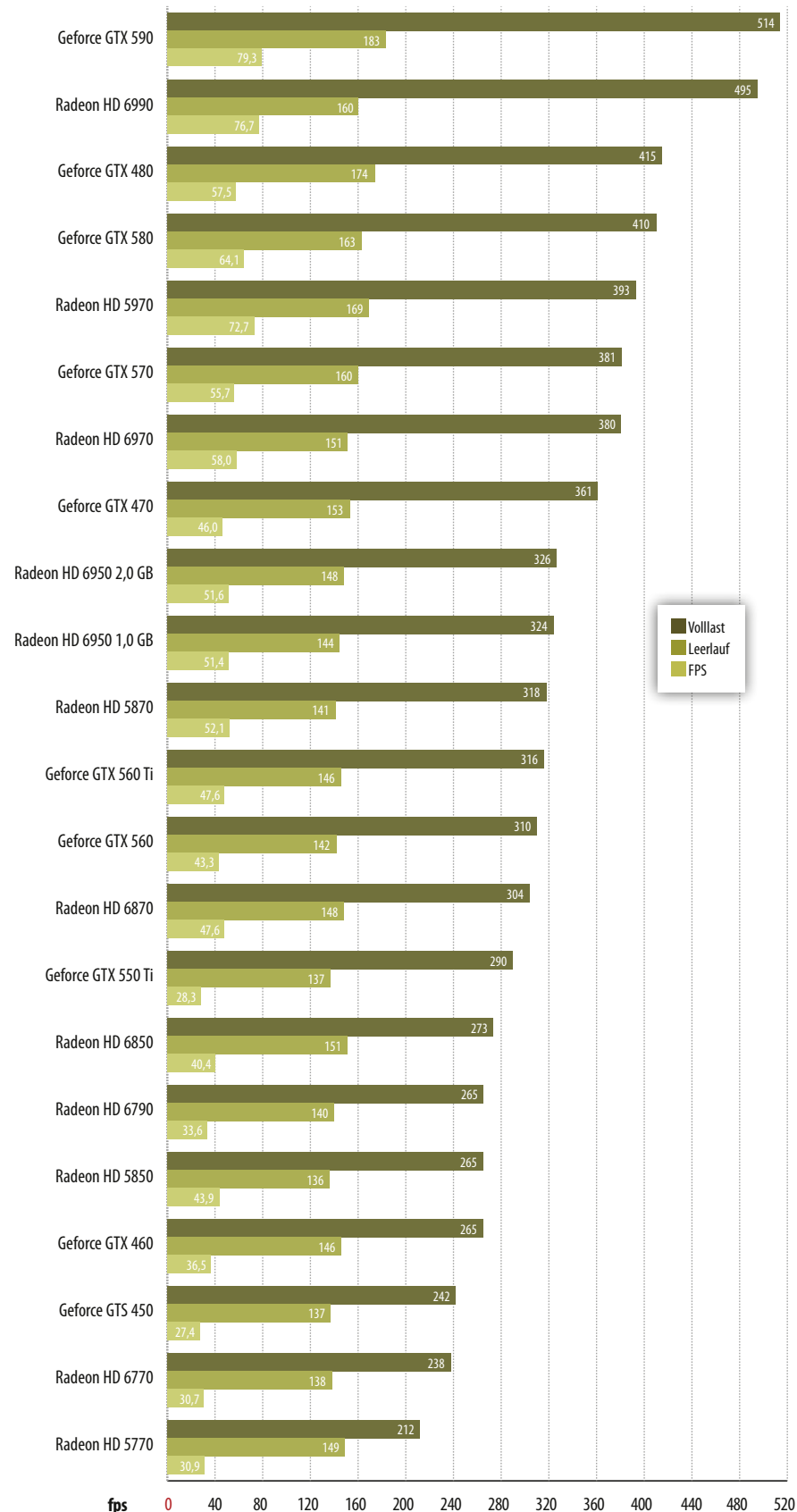
Die ersten geeigneten Grafikkarten für Spieler gibt es bereits ab knapp 100 Euro. Wesentlich günstigere Modelle leisten in aktuellen Titeln meist zu wenig, um in hohen oder gar maximalen Details ruckelfrei 30 Bilder pro Sekunde zu liefern. Steht bei Ihnen ein Monitor mit Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixeln auf dem Schreibtisch, erhöht sich die Anforderung an die Grafikkarte nochmals. Einzig die **Radeon HD 5770** für etwa 100 Euro können wir empfehlen, wenn wirklich jeder Euro zählt. Auch eine GeForce GTS 450 kommt in Frage, obwohl die rund 15 Prozent weniger leistet – für sparsame 80 Euro die einzige halbwegs lohnenswerte GeForce-Karte in diesem Preissegment. Mit beiden Karten spielen Sie viele Titel zumindest in mittleren Details und Full HD problemlos, auf zusätzliche Bildverbesserungen wie Kantenglättung müssen Sie bei aktuelleren Titeln aber meist verzichten. Während beliebte Spiele wie **Starcraft 2**, **Mass Effect 2** oder **World of Warcraft** auch in maximalen Details spielbar sind, müssen Sie hingegen in **The Witcher 2**, **Battlefield: Bad Company 2** oder **Crysis 2** bereits sichtbare Einbußen bei der Grafikqualität hinnehmen, um durchgehend ruckelfreie Bildwiederholraten zu erreichen.

Spürbar mehr Leistung liefern da die GeForce GTX 460 oder Radeon HD 6850 für 130 Euro. Bei beiden Karten können Sie in den meisten Spielen sämtliche Effekte auf das Maximum stellen, nur hohe Kantenglättungsmodi oder besonders hardwarefressende Einstellungen wie Screen Space Ambient Occlusion (ermöglicht detaillierte, weil indirekte Schattenwürfe) überfordern die Karten. Im direkten Vergleich leistet die Radeon HD 6850 aber gut zehn Prozent mehr als die gleich teure GeForce-Karte. Wer 20 Euro mehr investiert, bekommt eine GeForce GTX 560 oder eine Radeon HD 6870, die spürbar schneller rechnen. Im Vergleich zu den betagten Modellen GeForce 8800 GT oder Radeon HD 4850 verdoppelt sich die Leistung bei der Radeon HD 6870, und nahezu jedes Spiel läuft in maximalen Details ruckelfrei. Die GTX 560 liefert im direkten Vergleich aber merklich weniger Leistung und hinkt der Radeon um etwa zehn Prozent hinterher.

Im Preisbereich um die 200 Euro tummeln sich mit GeForce GTX 560 Ti (190 Euro), Restposten der Radeon HD 5850 (200 Euro), Radeon HD 6950 1,0 GByte (200 Euro) und Ra-

Stromverbrauch aktueller Grafikkarten

Je schneller die Grafikkarte, desto höher der Stromverbrauch – möchte man meinen. Doch durch clevere Stromspartechniken sowie effizientere Fertigungsmechaniken verbrauchen aktuelle, schnellere Modelle teils deutlich weniger Strom als die Vorgänger. So schluckt unser Testsystem mit einer GeForce GTX 560 Ti unter Volllast 316 Watt und erreicht im Schnitt 47,6 Bilder pro Sekunde in unserem Benchmark-Parcours. Eine GeForce GTX 470 leistet Ähnliches, unser Testsystem genehmigt sich dann aber bereits 361 Watt. Die effizienteste Karte gemessen an der Leistung pro Watt ist die Radeon HD 5850 von 2009, die mit 43,9 fps annähernd so viel leistet wie die GeForce GTX 560 Ti, aber sich mit nur 265 Watt begnügt.



Die sündhaft teure GeForce GTX 590 kostet rund 600 Euro und beherbergt gleich zwei Grafikchips auf einer Platine.

deon HD 6950 2,0 GByte (230 Euro) mehrere für Spieler attraktive Grafikkarten. Zwar schlägt auch diesmal AMD die gleich teure Nvidia-Konkurrenz, Radeon HD 6950 sowie GeForce GTX 560 Ti liefern aber ohnehin genügend Leistung für alle Spiele in maximalen Details. Selbst für zusätzliche Bildverbesserungen wie vierfache Kantenglättung reicht deren Leistung in den meisten Spielen noch aus. Den Aufpreis zur 1,0-GByte-Variante von rund 30 Euro rechtfertigt die Radeon HD 6950 2,0 GByte nicht, vom doppelten Speicher profitieren Sie höchstens mit extrem hohen Kantenglättungseinstellungen.

Mit annähernd 300 Euro kosten die High-End-Modelle Radeon HD 6970 (290 Euro) sowie GeForce GTX 570 (270 Euro) gemessen an ihrer Leistung zu viel. GeForce GTX 560 Ti oder Radeon HD 6950 liefern hier wesentlich mehr für ihr Geld. Die teureren Karten lohnen sich nur, wenn Ihnen extrem hohe Kantenglättungsmodi wichtig sind. Einstellungen wie vierfache Kantenglättung reizen diese Modelle nicht aus, erst mit achtfacher Kantenglättung gepaart mit hohen Auflösungen wie 2560x1600 bringen die Karten ans Limit. GeForce GTX 590 (610 Euro) sowie Radeon HD 6990 (530 Euro) besitzen gleich zwei Grafikchips und liefern daher eine besonders hohe Leistung. Die Prestige-Objekte von AMD und Nvidia kosten nicht nur jede Menge, sie sind auch selten. Bei den meisten Internetanbietern liegen diese Modelle nicht im Lager, sondern müssen erst bestellt werden. Wer unbedingt ein Doppelgespann im Rechner haben will, der kann auch einfach zwei Grafikkarten miteinander koppeln. Dabei überzeugt im Praxiseinsatz die Nvidia-Technik SLI mehr, als das AMD-Pendant Crossfire, denn das Problem der Mikroruckler tritt bei Nvidia deutlich seltener auf. Diese kurzen Bildstotterer fallen zwar in vielen Situationen gar nicht auf. Bewegt sich das Spiel aber an der 30-fps-Grenze, kann durch die abwechselnde Berechnung der Bilder pro Grafikern die Bildwiederholrate immer wieder unter diese Grenze fallen – das Spiel ruckelt. Weiterer Nachteil dieser High-End-Karten: Mit einem Stromverbrauch von über 500 Watt liegen diese Modelle deutlich über den Werten von leistungsstarken Ein-Chip-Karten wie der GeForce GTX 580 mit 410 Watt. Im Anschluss an diesen Artikel empfehlen wir Ihnen optimale Grafikkarten in den verschiedenen Preisbereichen. Dabei gehen wir nicht nur auf die Leistung ein, sondern widmen uns auch dem Stromverbrauch sowie der Lautstärke. **HW**

Die besten Grafikkarten

Alleine von der GeForce GTX 560 Ti gibt es über 40 verschiedene Exemplare unterschiedlicher Hersteller. Wir durchkämmen das Angebot an aktuellen Grafikkarten und geben klare Kauf-Tipps. Von Florian Klein und Hendrik Weins

Obwohl es mit AMD und Nvidia nur zwei für Spieler relevante Produzenten von Grafikchips gibt, ist die Flut an Varianten, die die Hersteller daraus basteln, schier unendlich. In Deutschland etwa gibt es mehrere Hundert mehr oder weniger unterschiedliche Grafikkarten zu kaufen. Von ganz billig bis immens teuer, in der Regel lohnt sich aber weder das eine noch das andere Extrem – egal,

welcher Spielertyp Sie sind und wie viel Geld Sie zur Verfügung haben. Momentan ist dabei ein guter Zeitpunkt zum Aufrüsten: Zum einen stehen Kracher wie **Battlefield 3** und **Skyrim** vor der Tür, die manch ältere 3D-Chip gnadenlos überfordern werden. Zum anderen bleiben die erhältlichen Grafikkarten noch eine ganze Weile aktuell, da die Nachfolger voraussichtlich erst im zweiten Quartal 2012 zu vernünftigen Preisen verfügbar sein werden.

Nachdem wir im vorhergehenden Artikel die einzelnen Grafikchips bezüglich ihrer Leistung und ihren technischen Fähigkeiten eingeordnet haben, geben wir Ihnen nun ganz konkrete Kauftipps für jedes Preissegment. Unter den Hunderten erhältlichen Modellen sind das diejenigen, die unserer Meinung nach den besten Kompromiss aus Preis und Leistung darstellen – mal mit mehr Gewicht auf die Erschwinglichkeit, mal mit Fokus auf die Performance. **PK**

Bis 100 Euro

Sparsame Spieler finden schon im Preisbereich bis 100 Euro Grafikkartenmodelle, die auch für die in Kürze kommenden Kracher (mit niedrigen Details) ausreichend Leistung bieten.

AMD und Nvidia bieten nicht nur Grafikkarten im gehobenen Preissegment an, sondern haben auch für den schmalen Geldbeutel interessante Produkte im Portfolio. Für weniger als 100 Euro sollen auch aktuellste Spiele problemlos zu genießen sein, das suggerieren zumindest die Werbeaussagen der Hersteller. In Wahrheit gibt es aber nur wenige Karten, die auch dann noch annehmbare Framraten garantieren, wenn Sie nicht alle Details auf das Minimum reduzieren. Mit der Radeon HD 6670 und der GeForce GTS 450 beginnt der günstigste, noch zu empfehlende Einstieg in die Welt der Spieler-Grafikkarten. Beide Modelle liefern genügend Leistung, um aktuelle Spiele zumindest mit reduzierten Grafikeinstellungen noch ruckelfrei in 1680x1050 darzustellen. Höhere Auflösungen oder Bildverbesserungen wie Kantenglättung fordern diesen zwei Karten aber meist zu viel ab. Im direkten Vergleich arbeitet die GeForce GTS 450 zwar ein gutes

Stück schneller als die Radeon HD 6670, benötigt dafür aber rund ein Viertel mehr Strom. Daher fällt unsere Sparempfehlung auf die **Asus EAH6670 DC SL/DI/1GD3** für 80 Euro. Statt eines aktiven Lüfters kühlt ein massiver Metallblock ohne Rotor die Karte lautlos. Unser Leistungs-Tipp, die **Sapphire Radeon HD 6790 1,0 GByte** kostet etwa 95 Euro und ist eine merklich schnellere Alternative zu unserem Spar-

Tipp. Für 20 Euro mehr erhalten Sie bei der Sapphire-Karte ein Leistungsplus von gut 40 Prozent gegenüber der Asus EAH6670 – ein Aufpreis, der sich lohnt! Wenn es eine GeForce sein muss, empfehlen wir die GTS450 Sonic von Palit für 95 Euro.

Der Abstand zu einer etwa 130 Euro teuren Radeon HD 6850 ist mit einem Rückstand von etwa 20 Prozent aber deutlich. Wenigstens 80 Euro sollten Sie also in Ihre neue Grafikkarte investieren. **HW**

Günstig, aber gut



Spar-Tipp

Produkt Asus Radeon EAH6670
Preis 80 Euro

Bewertung

⬆ gute Leistung fürs Geld ⬆ lautlos
⬆ von anspruchsvollen Spielen überfordert

Fazit: Die lautlose ASUS EAH6670 fühlt sich eher in HTPCs als in Spiele-PCs wohl. Auch für Kantenglättung fehlt die Leistung.



Preis-Leistungs-Tipp

Produkt Sapphire Radeon HD 6790 1,0 GB
Preis 95 Euro

Bewertung

⬆ viel Leistung fürs Geld ⬆ geringer Stromverbrauch ⬆ zu langsam für hardwarehungrige Titel

Fazit: Wenn jeder Euro zählt und Sie auch mit untergeregelten Details Freude an neuen Titeln haben, ein echter Kauf Tipp.



GeForce-Alternative

Produkt Palit GTS450 Sonic
Preis 95 Euro

Bewertung

⬆ viel Leistung fürs Geld ⬆ überaktet
⬆ zu langsam für hardwarehungrige Titel

Fazit: Wenn es keine Radeon sein soll, ist die überaktete GeForce GTS 450 Sonic von Palit eine gute, wenn auch stromhungrige Alternative.

Bis 200 Euro

Zwischen 100 und 200 Euro sind nicht nur die Preis-, sondern auch die Leistungsunterschiede zwischen den Grafikkarten groß – wir verraten, wo es am meisten Frames pro Euro gibt.

Wer bis zu 200 Euro für eine neue Grafikkarte ausgeben kann, bewegt sich im aus Spielersicht interessantesten Preisbereich, da es dort am meisten Frames pro Euro gibt. Und in keinem anderen Segment tummeln sich so viele Platinen, die sich nicht nur bei der Spieleleistung unterscheiden, sondern auch beim Kühlsystem, dem Speicherausbau und der Ausstattung mit Schnittstellen, Spielen oder Software. In der Regel reicht selbst bei den günstigeren Vertretern die 3D-Leistung für sehr hohe bis maximale Details auf einem 22- oder 24-Zoll-TFT mit bis zu 1920x1200 Pixel Auflösung. Und sogar vierfache Kantenglättung sowie anisotrope Texturfilterung sind in vielen Titeln drin.

Als günstigste Karte im Segment empfehlen wir Ihnen die Sapphire **Radeon HD 6850 OC 1,0 GByte** für 135 Euro. Mit einem von 775 auf 820 MHz erhöhten Chiptakt gegenüber AMDs Referenzmodell erreicht sie in unseren anspruchsvollen Benchmarks trotz maximaler Details im Schnitt über 40,0 fps und eignet sich damit uneingeschränkt auch zum Spielen technisch fordernder Titel. Dank des großzügig dimensionierten Doppellüfters schonen Sie dabei auch Ihre Ohren, denn die Sapphire **Radeon HD 6850 OC 1,0 GByte** bleibt deutlich leiser als das Referenzmodell – für 135 Euro ein faires Angebot.

Für nur 15 Euro Aufpreis gibt es aber bereits die XFX **Radeon HD 6870 Dual Fan** im Handel, die knapp 20 Prozent schneller rechnet als die günstigere Sapphire-Karte und somit besonders für Kantenglättung mehr Reserven bietet. Anteil daran hat nicht nur der mit 900 statt 820 MHz etwas schneller getaktete HD-6870-Chip,

Am meisten Frames pro Euro

sondern auch die 1.120 statt 960 Shader-Einheiten gegenüber der HD 6850. Genau wie die Sapphire-Karte wird auch die XFX-Platine von einem ausladenden Doppellüfter gekühlt. Im Leerlauf flüstert der praktisch unhörbar leise vor sich hin, nur in Spielen rauscht er leicht hörbar.

Wer lieber eine Nvidia-Grafikkarte will, dem empfehlen wir im Preisbereich bis 200 Euro eine **Geforce GTX 560 Ti**. Allerdings liefert die derzeit merklich weniger Frames pro Euro als die Radeon-Konkurrenz. Die Zotac **Geforce GTX 560 Ti** kostet 190 Euro und erreicht mit durchschnittlich 47,6 fps zwar ein gutes Ergebnis, das aber nur auf einem Niveau mit der fast 40 Euro günstigeren **Radeon HD 6870 Dual Fan** von XFX liegt. Allerdings unterstützt die GTX 560 Ti dafür die ausschließlich Nvidia-Karten vorbehaltenen Techniken wie Physx, das einige Spiele optisch merklich aufpeppt, sowie die derzeit ausgereifteste 3D-Darstellung mit Hilfe von 3D Vision und einem geeigneten 120-Hertz-TFT. Wer bereit ist, dafür etwas mehr auszugeben als bei der Radeon-Konkurrenz, erhält mit der Zotac **Geforce GTX 560 Ti** eine ausgereifte Karte, die einer Radeon HD 6870 in Sachen 3D-Leistung ebenbürtig ist. **FK**



Spar-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6850 OC 1,0 GB
Preis	135 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ meist genug Leistung für maximale Details ➔ von Bildverbesserungen oft überfordert 	
Fazit: Günstige, aber schnelle HD 6850, mit der Sie die meisten Titel auch in 1920x1080 mit maximalen Details flüssig spielen.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	XFX Radeon HD 6870 Dual Fan
Preis	150 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ maximale Details in 1920x1080 flüssig ➔ teils mit Bildverbesserungen ➔ leise 	
Fazit: Genug Leistung für volle Details in Full HD, teils sogar mit AA und AF, sowie ein leiser Lüfter zeichnen die XFX-Karte aus.	



Geforce-Alternative	
Produkt	Zotac GeForce GTX 560 Ti
Preis	190 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> ➔ maximale Details in 1920x1080 flüssig ➔ teils mit Bildverbesserungen ➔ Physx ➔ 3D Vision 	
Fazit: Ebenso schnell wie die Radeon HD 6870, aber merklich teurer lohnt sich die GTX 560 Ti nur für Fans von Physx oder 3D Vision.	



Geforce-Vorteil: Nvidias **Physx**-Technik bereichert manche Spiele wie etwa **Mafia 2** oder **Metro 2033** optisch um allerlei Details wie herumfliegende Trümmerstücke (links) oder volumetrische Nebel- und Rauschschwaden (unten). **Physx beeinflusst aber keine spielrelevanten Details oder Mechaniken, zudem kostet es je nach Effektdichte teils kräftig Leistung.**



Ab 200 Euro

Ab 200 Euro befinden Sie sich bereits in der Grafikkartenoberklasse und bekommen 3D-Leistung satt. Wer viel Wert auf Bildverbesserungen wie rechenintensive Kantenglättung legt, ist hier richtig.

Auch wenn viele Spieler nach wie vor Bildverbesserungen wie die verschiedenen Kantenglättungs-Modi (Antialiasing, AA) und die anisotrope Texturfilterung (AF) ignorieren, wer sich erst einmal an die merklich homogenere Grafikkardarstellung gewöhnt hat, möchte in der Regel nicht mehr darauf verzichten. Allerdings kosten vor allem das Glätten der Pixeltreppen schräger Strukturen und zusätzlich die Bearbeitung transparenter 2D-Texturen wie etwa bei einem Maschendrahtzaun mittels AA und Transparenz-AA merklich Leistung. Damit aktuelle Spiele sowohl mit maximalen Details als auch mit aktiven Bildverbesserungen flüssig laufen, haben wir einige passende 3D-Beschleuniger zwischen 200 und 300 Euro für Sie ausgewählt.

Den Anfang macht die 200 Euro teure **Radeon HD 6950 1,0 GByte** von Powercolor. Die Taktraten halten sich mit 800 MHz für Chip und Shader sowie 2.500 MHz beim 1,0 GByte großen GDDR5-Speicher an AMDs Vorgaben, das Kühlsystem weicht aber vom Referenzdesign ab und bündigt die Karte zuverlässig. Allerdings rauschen die beiden Lüfter im Leerlauf hörbar, unter Last bleiben sie aber merklich leiser als der Standardkühler von AMD. Mit durchschnittlich 51,6 fps in unseren Benchmarks bietet die Powercolor-Karte genug Leistung, um auch oben angesprochene Bildverbesserungen durchgehend zu aktivieren. Außerdem besitzt sie noch ein Dual-Bios, sodass sie sich eventuell ohne viel Risiko zu einer Radeon HD 6970 freischalten lässt (Achtung: Garantieverlust!).

Wem die 1,0 GByte Speicher der Powercolor-Karte zu wenig sind, der sollte zur 35 Euro teureren **Radeon HD 6950 2,0 GByte Dirt 3** von Sapphire greifen. Die bietet nicht nur den doppelten Speicherausbau, was in hohen Auflösungen und Kantenglättungs-Modi die Leistung verbessern kann, sondern bringt auch noch einen Aktivierungs-Code für das sehr gute **Dirt 3** mit, das Sie aller-

besserungen in Full-HD-Auflösung und kann dank der bereits von MSI etwas gesteigerten Taktraten problemlos mit einer Radeon HD 6970 mithalten, die es derzeit nur für mehr als 300 Euro zu kaufen gibt. Auch wer gerne mit 3D Vision spielen möchte, erhält bei der **N570GTX Twin Frozr III PE OC** ausreichend Leistung, um trotz der im 3D-Modus halbierten Framerate noch in akzept-

tabler Grafikqualität flüssig zu spielen. Zudem stattet MSI die Karte mit einem Doppel-Bios aus, mit dessen Hilfe Sie den Grafikchip und -speicher

dingen zuerst herunterladen müssen. Dazu kommen alle nötigen Adapter und sogar ein HDMI-Kabel, das Sie bei der Konkurrenz meist separat kaufen müssen – für 235 Euro ein überzeugendes Angebot.

Die beste GeForce-Platine bis 300 Euro finden Sie derzeit bei der MSI **N570GTX Twin Frozr III PE OC**, die für 295 Euro zu haben ist und damit an der Preisgrenze des Segments kratzt. Die Platine bietet mehr als genug Leistung für durchgehend aktivierte Bildver-

noch weiter übertakten können, allerdings auf Kosten der Lautstärke der beiden Lüfter. Im Übertaktungsmodus drehen diese unter Last nämlich unangenehm laut auf, in der Silent-Einstellung (bei gleichem Takt) werden Sie in Spielen zwar auch hörbar, bleiben aber merklich leiser als der Referenzkühler von Nvidia. Fazit: Auch für Nichtübertakter bestens geeignete GeForce GTX 570 mit leicht gesteigerten Taktraten und merklich verbessertem Kühlsystem gegenüber dem ähnlich teuren Referenzdesign. **FK**



Spar-Tipp	
Produkt	Powercolor Radeon HD 6950 1,0 GB
Preis	200 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> maximale Details in 1920x1080 flüssig inklusive AA/AF Dual-Bios 	
Fazit: Schnelle und günstige HD 6950, die sich mit Hilfe des Dual-Bios eventuell sogar risikofrei zu einer HD 6970 freischalten lässt!	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	Sapphire Radeon HD 6950 2,0 GB
Preis	150 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> maximale Details in 1920x1080 flüssig inklusive AA/AF 2,0 GByte Dirt 3 leise 	
Fazit: Sehr schnelle und fett ausgestattete HD 6950 mit 2,0 GByte RAM und leisem Kühler – verdienter Preis-Leistungs-Tipp bis 300 Euro!	



Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC
Preis	290 Euro
Bewertung	
<ul style="list-style-type: none"> maximale Details in 1920x1080 flüssig inklusive AA/AF PhysX 3D Vision 	
Fazit: Extrem schnelle GTX 570 mit Doppel-Bios, die sich im Silent-Modus auch für Spieler lohnt, die nicht noch weiter übertakten wollen.	

Spiele in 3D

Wer in 3D spielen möchte, braucht dafür eine ganze Menge Grafik-Leistung. Denn bei den gängigen Techniken halbiert sich im 3D-Modus die Framerate, da für jedes Auge ein eigenes (leicht verschobenes) Bild derselben Szene berechnet wird, um den dreidimensionalen Effekt zu erzeugen. In den letzten Jahren hat vor allem Nvidia viel Entwicklungsaufwand in das hauseigene 3D Vision gesteckt und besitzt daher die momentan ausgereifteste 3D-Technik auf dem PC-Markt. Für 3D Vision benötigen Sie zum einen eine leistungsstarke GeForce, zum anderen einen 120-Hertz-TFT sowie das 3D Vision Kit bestehend aus der kabellosen Shutter-Brille und einem Infrarot-Sender (ca. 130 Euro). Wer dagegen mit einer Radeon in 3D spielen will, findet momentan nur wenige Monitore auf dem Markt,

Nvidias **3D Vision Kit** ist momentan die **ausgereifteste 3D-Lösung für PC-Spieler**. Auch weil Sie den dafür zusätzlich benötigten 120-Hertz-Monitor auch zum (2D-)Spielen mit 120 statt 60 Bildern nutzen können.

die (neben einer GeForce) auch eine Radeon unterstützen. Ein Beispiel ist etwa der LG D2342P (siehe Test in dieser Ausgabe) für 270 Euro oder der Viewsonic V3D241wm (ab 330 Euro). Der 3D-Effekt gelingt dabei zwar teils ebenfalls so gut wie bei Nvidia, die nötige Treiber-Software ist aber bei weitem nicht so ausgereift wie 3D Vision und hat in vielen Spielen mit Darstellungs- oder Performance-Problemen zu kämpfen. Unterm Strich raten wir Ihnen zum Spielen in 3D daher ausschließlich zu einer GeForce und 3D Vision – auch wenn das ebenfalls nicht immer problemlos funktioniert.



Wer mit einer Radeon in 3D spielen will, muss auf Einzellösungen weniger Hersteller setzen. Hauptnachteil sind die dafür nötigen Treiber eines Drittherstellers wie TriDef, die merklich mehr Probleme machen, als das im GeForce-Treiber integrierte 3D Vision.

Ab 300 Euro

Wenn alle Grafik-Regler stets auf Anschlag stehen und Bildverbesserungen immer aktiv sein sollen, dann helfen nur sündteure 3D-Bechleuniger – teilweise auch mit zwei Grafikchips.



berhalb von 300 Euro rangieren mit Radeon HD 6970 (ab 310 Euro) sowie GeForce GTX 580 (ab 400 Euro) nur noch zwei Grafikkarten mit einem Grafikchip. Der Preisunterschied zwischen den beiden Karten ist gewaltig, obwohl eine GeForce GTX 580 in Spielen im Schnitt nur etwa zehn Prozent mehr Leistung liefert. Mit beiden Karten spielen Sie nahezu jedes Spiel mit maximalen Details sowie achtfacher Kantenglättung problemlos, nur einige wenige

Titel wie **The Witcher 2** überfordern mit SSAO sowie Super Sampling selbst diese Boliden. Die von uns empfohlene **Asus EAH6970 DCII 2,0 GByte** (GameStar-Wertung: 85) schiebt sich aufgrund des großen Videospeichers von 2,0 GByte GDDR5-VRAM mit zunehmender Auflösung und höheren Kantenglättungsstufen sehr dicht an die deutlich teurere GeForce GTX 580 heran – die minimale Übertaktung von zehn Megahertz mehr beim Chiptakt fällt nicht ins Gewicht. Mit einer Lautstärke von 2,1 Sone in Spielen liegt die Asus **EAH6970 DCII** weit unterhalb des Standard-Modells mit lauten 3,9 Sone. Im Windows-Betrieb bleibt die Karte mit 0,7 Sone sehr leise, während eine normale Radeon HD 6970 mit 1,4 Sone gut doppelt so laut rauscht.

Eine GeForce GTX 580 verbucht ein Leistungsplus von zehn Prozent auf der Haben-Seite, kostet mit mindestens 400 Euro aber auch gleichzeitig

wesentlich mehr als die Radeon HD 6970. Zwar bieten einige Hersteller auch Modelle mit 3,0 GByte Grafikspeicher an, einen spürbaren Nutzen hat die Verdoppelung aber nicht. Wesentlich mehr Nutzen bieten da Karten, die von Hause aus übertaktet sind oder einen leiseren Kühler besitzen. Beides trifft auf die **MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC** zu. Der Hersteller hebt die Takt-

200 fps braucht man nicht

raten von 772/1.544/4.008 MHz auf 822/1.644/4.276 MHz an, das bringt ein mess-, aber nicht spürbares Leistungsplus von etwa fünf Prozent. Ohne Last bleibt der Doppellüfter stets leise, in Spielen dreht er hörbar auf. Trotzdem rotiert der Doppelrotor wesentlich leiser als der normale Lüfter einer Standard-GTX-580 mit 3,6 Sone.

Wem es gar nicht genug Leistung sein kann, der liebäugelt mit den Doppelchip-Karten GeForce GTX 590 sowie Radeon HD 6990. Beide Grafikkartenmodelle kosten weit mehr als 500 Euro und sind nur bei wenigen Händlern überhaupt erhältlich. Bessere Alternative: Ein SLI-Gespann aus zwei GeForce GTX 570 für etwa 550 Euro schlägt eine GeForce GTX 580 locker und reicht an die mit 600 Euro nochmals teurere GTX 590 (zwei GTX-580-Chips auf einer Platine im SLI-Modus) heran. Für maximale Leistung sollte aber ein GTX-580-Doppel in Ihrem Rechner stecken. Zwar kostet derartiger Grafik-Luxus über 1.000 Euro, aber mehr Power geht fast nicht. Allerdings sollte auch Ihr Netzteil extremes leisten können, denn mit einem Stromverbrauch von bis zu 850 Watt ist ein SLI-System mit zwei GTX 580 dann doch deutlich stromhungriger als eine GeForce GTX 590 mit vergleichsweise bescheidenen 514 Watt Spitzenverbrauch. **HW**



Spar-Tipp	
Produkt	Asus Radeon EAH6970 DCII
Preis	320 Euro
Bewertung	
+ sehr hohe Leistung + leise + übertaktet - riesiger Kühlkörper	
Fazit: Die minimal übertaktete Asus-Karte beeindruckt mit einem leisen, aber gigantischen Kühler. Wer Platz und Geld hat, greift zu.	



Preis-Leistungs-Tipp	
Produkt	MSI GeForce GTX 580 Twin Frozr II OC
Preis	440 Euro
Bewertung	
+ sehr hohe Leistung + leiser Lüfter + übertaktet - stromhungrig	
Fazit: Mit 440 Euro gehört die MSI-Karte zu den günstigsten GTX 580, liefert mit dem tollen Kühler sowie dem Leistungsplus aber guten Mehrwert.	



Leistungs-Tipp	
Produkt	2x MSI GF GTX 580 Twin Frozr II OC
Preis	880 Euro
Bewertung	
+ extrem hohe Leistung + leiser Lüfter + übertaktet - extrem stromhungrig	
Fazit: Mehr Leistung als mit zwei übertakteten GTX 580 ist kaum möglich. Wer sowohl Geld als auch ein potentes Netzteil hat, kann zugreifen.	

Surround Gaming

Den Herstellern zufolge kommen immer mehr Spieler auf den Geschmack mehrere Monitore zu nutzen, wir können das nicht bestätigen. Während Nvidias Grafikkarten maximal zwei Monitore unterstützten, sind es bei AMD in der Regel drei. Spezielle Radeon-Modelle steuern gar bis zu sechs Monitore an. In der Theorie sind Multi-Monitor-Setups schon begehrenswert, aber es lauern Probleme. Zum einen die fehlende Akzeptanz: Rund die Hälfte unserer Leser plant auch in Zukunft keinen zweiten Monitor, 16 Prozent ist die Anschaffung zu teuer und nur 4 Prozent liebäugeln damit. Immerhin jeder fünfte hat bereits Monitor Zwei daheim. Zudem bietet

kaum ein Zimmer oder Schreibtisch überhaupt genügend Platz für mehrere Monitore, und die Anforderungen an die Hardware steigen exponentiell. Weitere Nervpunkte: Während bei zwei Monitoren in Shootern zum Beispiel das Fadenkreuz immer ungünstig in der Mitte und somit an der Nahtstelle der TFTs sitzt, stört bei drei oder mehr Flachbildschirmen der meist recht breite Rand. Alles in allem sind Multi-Monitor-Spielecken nur für die wenigsten Spieler interessant, zu stark überwiegen die Nachteile das größere Bild.



Nur wenige Spiele wie Just Cause 2 laufen perfekt auf mehreren Monitoren, die meisten aktuellen Titel profitieren kaum von zusätzlichen Flachbildschirmen – stellen aber horrenden Hardwareanforderungen.

Vor allem die breiten Ränder der Monitorgehäuse nerven, denn sie zerstören die Illusion einer realistischen Spielwelt.



Was bringt Windows 8?

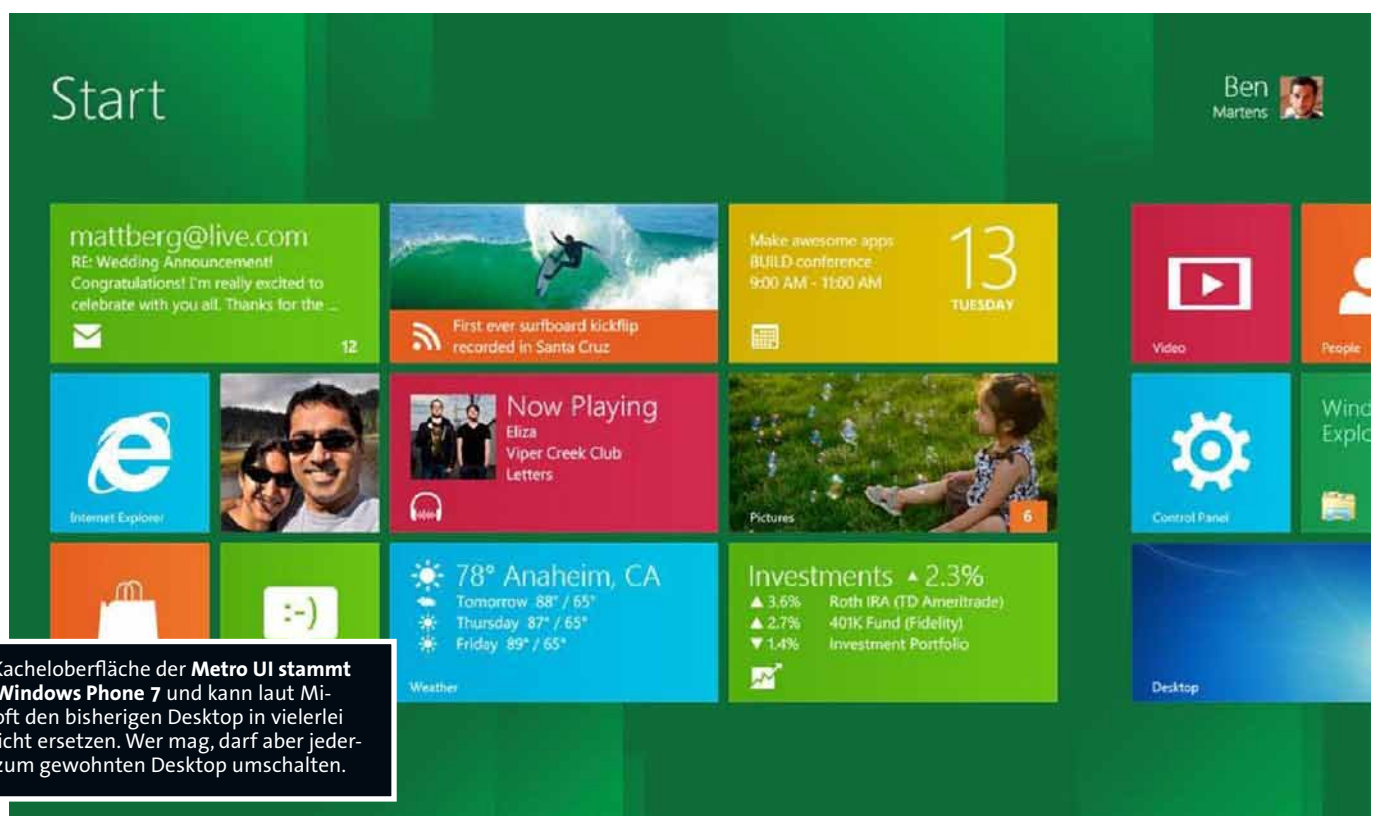
Microsoft verpasst dem Nachfolger von Windows 7 bis auf eine Tablet-PC-Oberfläche nur wenige aufsehenerregende Neuerungen, schraubt dafür aber umso mehr unter der Haube. Wir fassen die bislang bekannten Veränderungen zusammen und erklären, warum nicht alles Neue auch gut ist. Von Hendrik Weins

Windows 7 wurde 2009 begeistert aufgenommen und vom Start weg auch von Kritikern als würdiger Nachfolger von Windows XP gefeiert. Einer Umfrage auf GameStar.de zufolge betrachten schon kurz nach Veröffentlichung 73,4 Prozent aller 34.000 Teilnehmer Windows 7 als das beste Microsoft-Betriebssystem bislang. Zwar läuft Windows XP aufgrund der vielen Firmen-PCs weltweit noch immer auf fast jedem zweiten Rechner, Windows 7 hat sich aber zumindest bei den Konsumenten flächendeckend durchgesetzt und rangiert laut dem Marktforschungsinstitut Net Applications mit einem Marktanteil von fast 28 Prozent auf Platz 2 – Vista (9,3 Prozent), Mac OS (5,6 Pro-

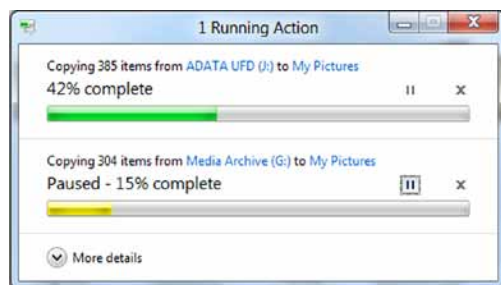
zent) oder Linux (0,9 Prozent) spielen nur eine untergeordnete Rolle. Das für das 2012 erwartete Windows 8 soll den Erfolg fortsetzen; dementsprechend behutsam geht Microsoft bei der Entwicklung vor. Während einige Benutzer schon Windows 7 mangels bahnbrechender Neuerungen als großes, kostenpflichtiges Service Pack von Windows Vista bezeichneten, sind auch beim neuen System die Unterschiede zum Vorgänger auf den ersten Blick marginal. Hier ein paar neue grafische Effekte, dort optimierte Dialog-Menüs, aber nur ein Extra sticht wirklich heraus: die Kacheloberfläche im Stil von Windows Phone 7, diesmal für Tablet-PCs. Und allem Anschein nach soll dieses Metro UI die Standard-Oberfläche sein, hat der Desktop ausgedient?

Bei Betriebssystemen für PCs oder Notebooks steht Microsoft mit Windows 7 zwar nach wie vor gut dar. Für neue Märkte wie Tablet-PCs fehlt dem Marktführer aus Redmond aber bislang ein konkurrenzfähiges Produkt. Windows 7 ist mit den vielen kleinteiligen Menüs und Schaltern für komfortable Mehrfinger-Bedienung vollkommen ungeeignet, auch wenn manche Hersteller das nicht wahrhaben wollen und wuchtige Windows-7-Tablets auf den Markt bringen, die sich ohne zusätzliche Tastatur und Maus nicht vernünftig bedienen lassen. Das Smartphone-Betriebssystem Windows Phone 7 bietet zwar eine gelungene Multitouch-Steuerung, Microsoft verbietet aber aus für uns nicht nachvollziehbaren Gründen den Einsatz auf Tablets. Um mit

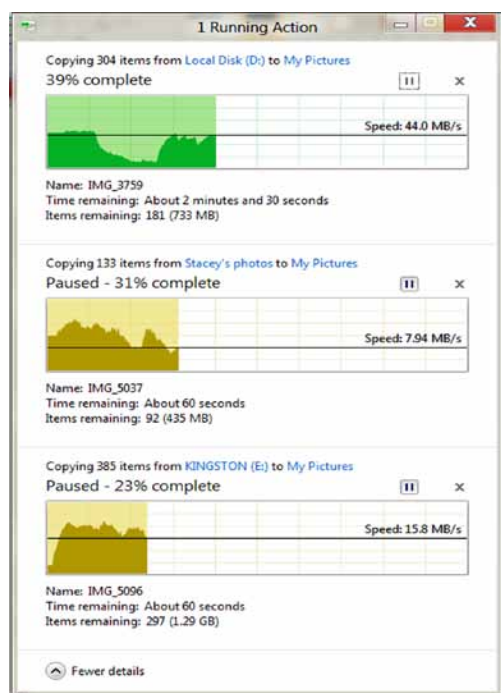
Tablets im Fokus



Die Kacheloberfläche der **Metro UI** stammt von **Windows Phone 7** und kann laut Microsoft den bisherigen Desktop in vielerlei Hinsicht ersetzen. Wer mag, darf aber jederzeit zum gewohnten Desktop umschalten.



Windows 8 kann **Kopiervorgänge nun auch pausieren** und später wieder aufnehmen.



Auf Wunsch verraten Graphen **zusätzliche Informationen** zu Kopiervorgängen wie Geschwindigkeit, Auslastung der Festplatten oder die noch verbleibenden Elemente.

Windows 8 nun sowohl Tablets als auch PC und Notebooks optimal zu bedienen, erweitert Microsoft die Oberfläche des neuen Windows um die Kacheln von Windows Phone 7. Erstmals wird ein PC-Windows zudem nicht mehr nur auf x86-Prozessoren (alles von Intel und AMD) laufen, sondern auch die sparsamen CPUs mit ARM-Architektur unterstützen, die in nahezu jedem Smartphone oder Tablet stecken. Anhand einer frühen Vorabversion von Anfang September wagen wir einen Ausblick auf das kommende Windows, das gegen Ende 2012, rund drei Jahre nach Windows 7, auf den Markt kommen soll.

Augenscheinlichste Neuerung von Windows 8 ist die an Windows Phone 7 angelehnte Oberfläche »Metro UI«, die aber nicht nur bei Tablets und Touchscreen-PCs zum Einsatz kommen wird, sondern auch auf klassischen Desktop-PCs und Notebooks. Wie bei der Bedienoberfläche des Telefonbetriebssystems Windows Phone 7 fällt der bekannte Desktop einer für Fingereingaben optimierten Oberfläche mit großen Kacheln zum Opfer. Jedes Quadrat repräsentiert dabei ein Programm



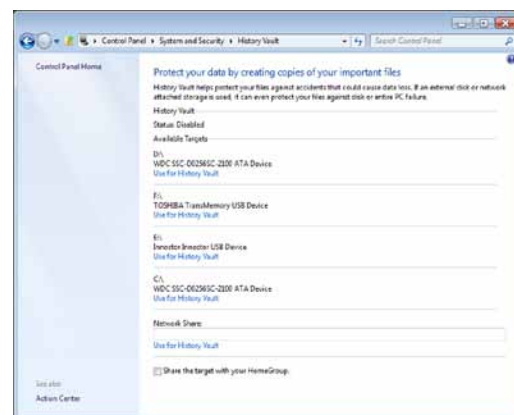
Der neue **Anmeldebildschirm** gibt Informationen über Uhrzeit und Datum preis. Bei Bedarf verrät er den Status von WLAN, Akkulaufzeit oder dem E-Mail-Konto.

oder eine Programmgruppe. So sehen Sie auf einen Blick Uhrzeit, Datum, neue E-Mails, Facebook-Kommentare oder Ähnliches. Per Fingerberührung auf eine der Kacheln öffnet sich das jeweilige Programm im Vollbild und Sie bekommen Zugriff auf alle Funktionen. Im Gegensatz zum Telefon-OS können Sie mit Windows 8 auch mehrere Programme gleichzeitig im Blick behalten, indem Sie die betreffenden Kacheln nebeneinander positionieren und beliebig in der Größe variieren. Wollen Sie hingegen weiterhin mit dem altbekannten und bewährten Desktop arbeiten, können Sie diesen einfach per Tastendruck einschalten. Auch bei Programmen, die die Metro UI nicht unterstützen, nutzt Windows 8 die gewohnte Darstellung. Die darüberhinausgehenden Unterschiede zu Windows 7 liegen im Detail, beispielsweise beim Explorer (siehe Kasten »Neuer Windows Explorer«) oder wenn Sie Effekte wie durchsichtige Menüelemente abschalten. Einige Komfortfunktionen wie das automatische Anpassen der Taskleiste, des Startmenüs sowie der Fensterrahmen an die Farbe des aktuell ausgewählten Hintergrundbildes sind dagegen zwar nett, aber kaum der Rede wert.

Dafür gruppiert Windows 8 jetzt mehrere Kopiervorgänge übersichtlich in einem Fenster statt jedes Mal ein neues zu öffnen. Zudem können Sie das Kopieren nun endlich auch pausieren und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen. Desweiteren will Microsoft das Tempo von parallelen Kopiervorgängen immens erhöhen und in einem Zusatzfenster anhand von Graphen detailliert über die Geschwindigkeit informieren. Und beim Ersetzen von Dateien zeigt Windows 8 mehr Details an, sodass Sie auf einen Blick erkennen, welche Version Sie behalten wollen und welche nicht. Auch hier gruppiert Windows mehrere Vorgänge in einem Fenster und nervt nicht bei jedem Konflikt mit einem neuen.

Windows 7 startet im Vergleich zum technisch eng verwandten Windows Vista deutlich schneller, Windows 8 soll nochmals einen

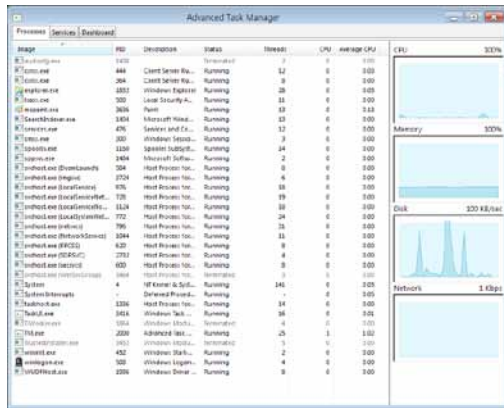
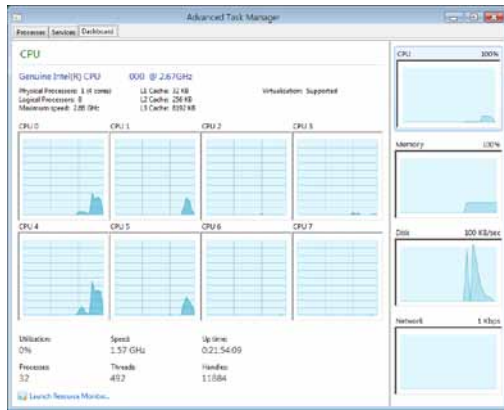
Gang zulegen. Zum einen will Microsoft die Startroutinen optimieren, viel wichtiger ist aber eine neue Form des Ruhezustandes. Im Vergleich zum bisherigen »Sleep«-Modus meldet das Hybrid Boot genannte Verfahren den Benutzer vollständig ab und schließt dessen geöffnete Programme. Sämtliche Windows-Dienste sowie das Betriebssystem an sich werden aber nur schlafen gelegt. Dadurch müssen beim Start des PCs nicht alle Dienste und Treiber neu gestartet werden,



Die History Vault **sichert automatisch Ihre Benutzereinstellungen und Dateien** auf externe Medien oder Netzwerklaufwerke. So lässt sich ein kaputtes Windows im Bedarfsfall schnell wiederherstellen.

und der Benutzer soll schneller anfangen können zu arbeiten. Auch die Anmeldung am System hat Microsoft überarbeitet. So können Sie sich nun nicht mehr nur mit einem Passwort anmelden, sondern alternativ mit einem geometrischen Muster, das Sie per Mauszeiger in ein Quadrat mit 16 Feldern zeichnen.

Microsoft setzt bei Windows 8 aller Voraussicht nach stark auf die Verwaltung von Daten über Cloud Computing, also auf Servern



Im neuen **Performance Dashboard** sehen Sie auf einen Blick die Auslastung aller Rechenkerne. Nebenbei präsentiert das Tool Informationen zur aktuellen sowie maximalen Prozessorgeschwindigkeit und dessen Produktnamen.

im Internet statt auf dem eigenen Rechner. Damit könnten Sie von jedem PC auf Ihre Daten zugreifen, und Sie bräuchten nur noch einen Windows-8-Rechner einzurichten, alle Einstellungen und Daten übernehmen Sie einfach auf andere Computer. Wenn Windows einmal nicht mehr starten will, so soll sich das System samt aller Einstellungen über die Cloud einfach und sicher wiederherstellen lassen. Bequemer dürfte Windows mit den kommenden Cloud-Funktionen auf jeden Fall werden, wenn sie Microsoft sauber umsetzt und elegant ins System integriert. Ob es zu begrüßen ist, steht jedoch auf einem anderen Blatt: Denn alle persönlichen Daten, jedenfalls die, die Sie mit anderen Rechnern synchronisieren wollen, müssten Sie in die Cloud verschieben. Nach gültiger Rechtslage in den USA gibt es dabei keine Sicherheit, dass die Daten in Deutschland oder Europa bleiben, selbst wenn Sie zuerst auf europäischen Microsoft-Servern gespeichert werden. Die US-amerikanischen Strafverfolgungsbehörden haben das Recht, auch auf solche Kundendaten von US-Firmen zuzugreifen, die im Ausland angelegt wurden. Das widerspricht zwar ziemlich sicher dem europäischen Datenschutz, im Ernstfall dürfte Europa aber wie bei der Übermittlung von Fluggastdaten an die USA letztlich einknicken, um die ganz große Konfrontation auf politischer Ebene zu vermeiden. Auch der vermeintlich garantierten Datensicherheit und der ständigen Verfügbarkeit begegnen wir mit Skepsis – in der Vergangenheit sind immer mal wieder Cloud-Dienste von etablierten Anbietern wie Amazon oder Google ausgefallen, teilweise mit Datenverlust. Dass die Daten zudem un-

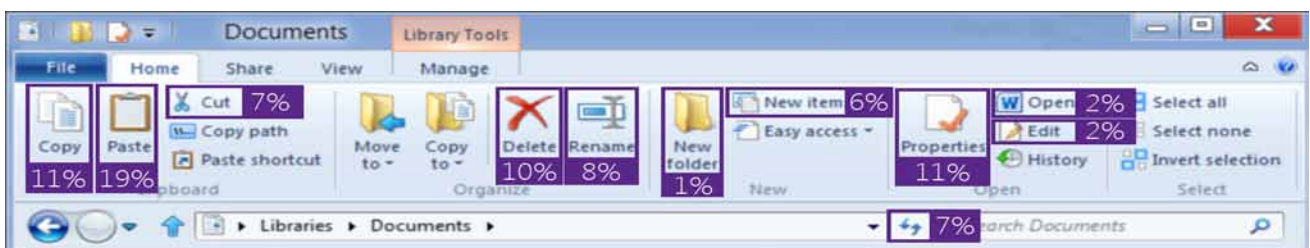
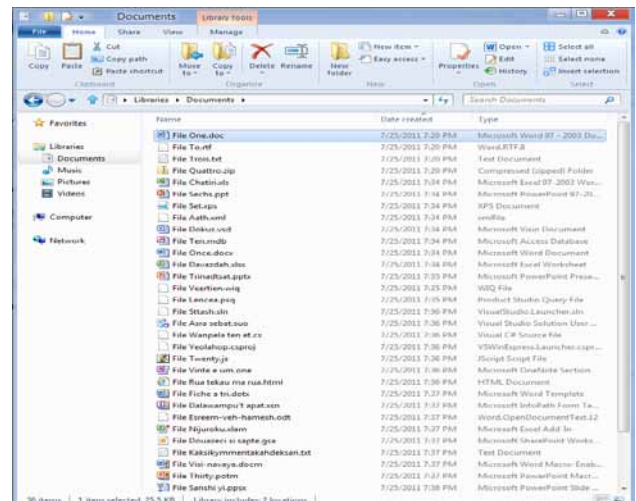
Ein AppStore für alle!

erreichbar sind, wenn die eigene Internet-Verbindung ausfällt, kommt noch erschwerend hinzu. Wie genau der neue Windows-Kopierschutz in einem solchen Fall reagiert, hat Microsoft ebenfalls noch nicht erklärt. Kaum vorstellbar, dass Microsoft zum Betrieb von Windows 8 eine dauerhafte Online-Verbindung voraussetzt wie das beispielsweise Ubisoft mit seinem bei Spielern umstrittenen Game Launcher macht.

Windows 8 besitzt erstmals ähnlich wie Smartphone-Betriebssysteme und neuerdings auch Apples macOS X einen App Store. Im Windows Store (der zurzeit noch nicht funktioniert) finden Nutzer dann Demo- sowie Vollversionen für ihren PC. Ähnlich wie beim App Store für macOS X soll der Anwender gekaufte Anwendungen auf andere Geräte wie beispielsweise Tablet-PCs übertragen können. Spekulation bleibt, ob Microsoft hier lediglich seine eigenen Produkte verkauft oder den Store auch für Dritthersteller und Freeware öffnet, sodass praktisch beliebige Software zentral verteilt und vor allem auch zuverlässig auf den aktuellen Stand gebracht werden kann – die zig verschiedenen Update-Mechanismen von aktueller Software gelten als das derzeit größte Sicherheitsrisiko von Windows-Betriebssystemen, weil kaum ein Anwender die Updates für die verschiedenen installierten Programme selbst einspielt. Ein übergreifendes System wie bei Linux würde Windows nicht nur sicherer, sondern auch bequemer machen. Microsoft hatte bei Windows Vista und 7 von den Fehlern aus der Vergangenheit gelernt, und bei der Sicherheit deutlich zugelegt. Angeblich wurde der gesamte Programmcode

Neuer Windows Explorer

Der Windows Explorer bietet mittlerweile weit über 200 Funktionen. Laut Microsoft machen die Top-10-Funktionen 82 Prozent der Nutzung aus, allen voran Einfügen (19 Prozent), Eigenschaften anzeigen (11 Prozent), Kopieren (10 Prozent) und Löschen (10 Prozent). Erstaunlich dabei: Knapp 55 Prozent aller Aktionen führen Benutzer über einen Rechtsklick aus, 32 Prozent über Tastenkommandos und nur zehn Prozent über die Befehlsleiste. Da mutet es etwas seltsam an, dass Microsoft wegen einer Minderheit von 13 Prozent die Menüleiste im Explorer massiv ausbaut und an das Interface von Office anpasst. Zwar finden Sie im Ribbon-Design alle wichtigen Kommandos auf einen Blick – allerdings mühen viele kaum benutzte Funktionen die Leiste zusätzlich voll. Darunter zum Beispiel auch Befehle, die es vorher noch gar nicht gab. Zum Beispiel kopieren Sie nun mit einem Klick auf Copy Path den Datei-Pfad des Ordners, in dem Sie sich gerade befinden, – bislang mussten Sie dazu in die Adressleiste des Explorers klicken und den Pfad per Rechtsklick oder Tastenkürzel kopieren. Auch der Befehl Invert Selection, der per Klick alle nicht ausgewählten Dateien in einem Ordner markiert, gehört unserer Ansicht nach nicht in der Leiste.



auf den aktuellen Stand der Technik gebracht und das System besser gegen das Ausnutzen eines eventuell doch existierenden Fehlers gewappnet. Dazu gehört die unter Windows Vista noch von vielen Nutzern verhasste Benutzerkontensteuerung (UAC), die erst auf Nachfrage bestimmte Programme startet beziehungsweise ihnen die nötige Rechte gewährt. Mit Windows 8 soll UAC aus unseren bisherigen Aktionen lernen und so nicht immer wieder mit Dialogen stören, wenn wir einem Programm bereits die Starterlaubnis gegeben haben. Zudem spendiert Microsoft dem Betriebssystem endlich eine vollwertige Backup-Lösung, um Benutzerdaten auf externe Laufwerke oder im Netzwerk zu sichern. Per Knopfdruck soll sich Windows 8 sogar in den Auslieferungszustand zurücksetzen lassen, womit bei einem Totschaden die langwierige Neuinstallation entfällt. Zwar gehen auch alle Programme und Nutzerdaten verloren, diese sollen sich mit der Backup-Lösung aber schnell und unkompliziert wiederherstellen lassen.

Generell baut Microsoft einige neue Funktionen in Windows 8 ein, die bislang nur von Drittanbietern bereitgestellt wurden. Endlich können wir ISO-Dateien mit Bordmitteln auch als Laufwerk einbinden. Die Aufräumfunktion, um die Festplatte von unnötigen

Daten zu befreien, kann nun auch gezielt nach Dateien mit Größen von 100 MByte oder mehr suchen. Auf diese Weise fällt es leichter, auf einen Schlag Speicherplatz frei zu räumen. Ob der integrierte PDF-Reader den Acrobat Reader oder Sumatra ersetzen kann, ist noch fraglich. Bislang kann das Programm wenig mehr als den Inhalt eines PDF-Dokumentes anzuzeigen. Der aufgebahrte Taskmanager integriert die grafische Leistungsdarstellung, die sich bisher unter der Leistungsansicht versteckt hat, in die Prozessansicht. Dadurch entfällt das bisher nötige Hin- und Herschalten zwischen den beiden Karteireitern, und hardwarefressende Dienste lassen sich schneller identifizieren.

Wenig Neues für Spieler

Für Spieler ändert sich mit Windows 8 wenig – zumindest gibt es bislang keine großen Ankündigungen. Nachdem Games for Windows in das Xbox-Live-Portal eingegliedert wurde, findet nun der Konsolendienst auch seinen Weg in das Windows 8. Welche Funktionen mit Xbox Live auf dem PC genau umgesetzt werden sollen, verrät Microsoft bislang nicht. Dafür sind zumindest schon einige Neuerungen für DirectX 11.1 bekannt. So soll die überarbeitete Schnittstelle wohl zeitgleich mit Windows 8 erscheinen und vor allem Leistungsverbesserungen mit sich bringen. Auch eine 3D-Funktion soll mit an Bord sein, sodass die AMD-

und Nvidia-Lösungen HD3D sowie 3D Vision überflüssig werden könnten. Und obwohl das Gerücht eines Xbox-360-Emulators in Windows 8 für eine Menge Aufmerksamkeit sorgte und mehr als nur ein geniales Feature wäre, glauben wir nicht daran. Zu sehr würde Microsoft seine Konsole damit schwächen, und auch technisch sind ausreichend schnellere Emulatoren eine extreme Herausforderung. So wie Microsoft derzeit mit Games for Windows umgeht, glauben wir nicht, dass PC-Spiele abseits von reinen Lippenbekenntnissen eine große Rolle bei den Planungen von Microsoft spielen.

Wann Windows 8 auf den Markt kommt, werden wir vermutlich noch in diesem Jahr erfahren. Nach aktuellem Stand scheint es sich bei Windows 8 um ein behutsam weiterentwickeltes Windows 7 zu handeln, das um eine Tablet-PC-Oberfläche erweitert wurde. Die große Unbekannte ist die Cloud-Unterstützung, die je nach Ausgestaltung (Systemstart nur übers Internet?) noch für Diskussion sorgen dürfte. Schon jetzt steht eine sehr frühe Version von Anfang September zum Download bereit, eine offizielle Beta erwarten wir Ende des Jahres. Zwischen der ersten Beta und dem Verkaufsstart von Windows 7 verging knapp ein Jahr, dementsprechend rechnen wir mit einer Veröffentlichung des neuen Betriebssystems gegen Ende 2012 oder Anfang 2013. **HW**

LC-POWER

www.lc-power.com

- Netzteile - Gehäuse - Kühler -
- Consumer Electronics -
- All In One Computer -

JUPITER X



TITUS X



X TYPE

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

3D-Monitor

(auch für Radeons) von LG

Beim D2342P nutzt LG nicht Nvidias 3D Vision mit Shutter-Brille, sondern setzt auf die Polfilter-Technik, die sowohl mit Radeon- als auch mit Geforce-Grafikkarten stereoskopische 3D-Bilder darstellt. Von Florian Klein

GameStar.de/Quicklink/7553

Der 23-Zoll-Monitor LG **D2342P** basiert auf einem entspiegelten TN-Panel mit 1920x1080 Pixeln und LED-Hintergrundbeleuchtung. An den HDMI-1.4-Eingang können Sie eine Playstation 3 oder 3D-fähige Blu-ray-Player anschließen, zudem besitzt er einen DVI- und VGA-Eingang. Neben einer an eine Sonnenbrille erinnernden 3D-Brille liegt noch eine Aufsteckvariante für Brillenträger bei. Mit einem Preis von rund 270 Euro kostet der **D2342P** etwa 100 Euro mehr als vergleichbare

Stärken

- + gute Bildqualität
- + Brille mit hohem Tragekomfort
- + 3D-Effekt brauchbar

Schwächen

- halbierte Auflösung im 3D-Modus
- 3D-Treiber mit Macken

TFTs ohne 3D-Unterstützung. 120-Hertz-TFTs inklusive Nvidias 3D Vision-Brille sind aber nochmals etwa 100 Euro teurer. Das Spielen in 3D auf dem **D2342P** ist einerseits wesentlich angenehmer als auf 120-Hertz-TFTs für 3D Vision. Die sehr leicht-

te Polfilterbrille trägt sich komfortabel und ein Helligkeitsverlust ist im Vergleich zu einer Shutter-Brille kaum wahrnehmbar. Auch die Qualität des 3D-Effekts kann hinsichtlich Räumlichkeit und Tiefe teils mit 3D Vision mithalten. Nur die aufgrund der Polfilter-Technik halbierte horizontale Auflösung macht sich bei genauem Hinsehen mit einem größeren Bild bemerkbar. Auf der anderen Seite sind Sie aber auf den mitgelieferten TriDef-Treiber angewiesen. In Spielen produziert der etwa in **Bad Company 2** nur zweidimensionale Einheitsensymbole, die wenig atmosphärisch auf der Bildschirmoberfläche kleben. Und in **Portal 2** hat der TriDef-Treiber enorme Performance-Probleme. Wegen massiver Grafikfehler war **Arma 2: Operation Arrowhead** erst gar nicht spielbar, und bei **CoD: Black Ops** mussten wir beim Zielen immer ein Auge zukneifen, um die – trotz ansonsten einwandfreier 3D-Darstellung – verdoppelten Gegner zu treffen. Nvidias 3D Vision funktioniert sehr viel problemloser.

Beim Spielen in 2D gefallen uns die gleichmäßige Ausleuchtung und die satten Farben des Displays, das dank der Entspiegelung auch in hellen Umgebungen nicht störend reflektiert. Das Kontrastverhältnis ist mit 928:1 gut, und die LED-Hintergrundbeleuchtung erzeugt in dunklen Szenen nur minimale Lichthöfe am Displayrand. Die Reaktionszeit gibt LG zwar mit 5 Millisekunden an, bei unseren Messungen (Schwarz zu Weiß) benötigt der **D2342P** aber für ein TN-Panel verhältnismäßig lange 12,7 Millisekunden. So treten bei sehr schnellen Bewegungen minimale Schlieren auf, die in den meisten Spielen allerdings nicht auffallen.

Der **D2342P** lässt sich zwar um einige Grad nach hinten neigen, drehen können Sie ihn aber nicht, und auch eine Höhenverstellung fehlt. Im Dunkeln stört die nicht abschaltbare blaue Beleuchtung des verhältnismäßig großen Power-Knopfes. Die Verarbeitung geht in Ordnung, wirklich stabil ist der TFT aber nicht und gerät bei Stößen gegen den Schreibtisch schnell ins Wackeln. **FK**



PREIS 270 Euro HERSTELLER LG

D2342P

Diagonale	23 Zoll (58,4 cm)
Auflösung	1920x1080 (960x1080 in 3D)
Panel	TN
Reaktionszeit	12,7 ms (gemessen)
Entspiegelt	ja
Anschlüsse	DVI, HDMI, VGA

BILDQUALITÄT

- gutes Bild
- hoher Kontrast

34/40

SPIELELEISTUNG

- spieletauglich
- gute Interpolation
- minimale Schlierenbildung

16/20

TECHNIK

- Bildformate einstellbar
- entspiegelt
- moderater Stromverbrauch
- 3D-Effekt fehlerbehaftet
- Verarbeitung gerade noch befriedigend

14/20

AUSSTATTUNG

- DVI
- HDMI 1.4a
- leichte 3D-Brille
- Aufsatz für Brillenträger
- nicht höhenverstellbar

8/10

BEDIENUNG

- deutschsprachig
- übersichtliches Menü
- unnötig komplizierte Navigation

7/10

FAZIT

23-Zoll-TFT mit 1920x1080 Pixeln und guter Bildqualität, der zum Erzeugen des 3D-Effektes auf die Polfilter-Technik mit komfortabler, weil leichter Brille setzt. Beim Spielen in 3D offenbart der nötige TriDef-Treiber aber immer wieder Macken.

79

Preis/Leistung: Befriedigend

Wenig praxistauglich

Florian Klein,
Redakteur,
florian@gamestar.de

Wer häufiger in 3D spielen will und eine Geforce-Grafikkarte besitzt, dem rate ich zu 3D Vision und einem 120-Hertz-Monitor, auch wenn die Shutter-Brille viel Helligkeit kostet und der Tragekomfort merklich schlechter ist. Dafür wirken die 3D-Effekte plastischer, und Sie können mit einem 120-Hertz-TFT auch in 2D flüssiger spielen als mit dem auf 60 Hertz beschränkten LG D2342P. Nur Besitzer einer Radeon, die unbedingt in 3D spielen wollen, sollten sich den LG-TFT genauer anschauen – am besten beim Probespielen, denn die Qualität des 3D-Effektes ist sehr subjektiv.

Mit der für MMO-Fans gedachten Tastatur Razer Anansi, die spezielle Daumentasten bietet, gibt es nur einen Neuzugang im Einkaufsführer diesen Monat. Die durch die Bank leicht steigenden Grafikkartenpreise sind ebenfalls ungewöhnlich und wahrscheinlich dem schwankenden Eurokurs anzulasten.

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	NEU
Gigabyte GA-870A USB 3.0	70 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	35 €
Grafikkarte	NEU
XFX HD 6870 Dual Fan	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	NEU
Seagate Barracuda 7.200 1,0 TByte	50 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution 3.0	40 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550	50 €
GESAMTPREIS	505 €
Schnellere Grafikkarte	+50 €
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.000-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K	170 €
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	NEU
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	295 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	NEU
Seagate Barr. 1TB/Intel SSD320 80 GB	160 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	50 €
Gehäuse	
Antec Sonata 4 inkl. 620 Watt	130 €
Netzteil	
im Gehäuse mitgeliefert	0 €
GESAMTPREIS	1.045 €
Günstigere Grafikkarte	-95 €
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
Keine Extra-Soundkarte	-60 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung **Sehr gut**



1.500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel 1155	
Core 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
MSI N580 GTX Twin Frozr II	440 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte / SSD	
Seagate Barr. 1TB/Intel SSD320 120 GB	220 €
Blu-ray-Brenner	
LG BH10LS	70 €
Gehäuse	
Coolermaster HAF-X	160 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.585 €
Günstigere Grafikkarte	-145 €
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	295 €
Größere SSD	+180 €
Intel SSD320 300 GByte	440 €

Fazit Extrem schneller High-End-PC mit umfangreicher, zukunftssicherer Ausstattung 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 **UPDATE**
 ►80 ▲200 € ►08/11 ►Quicklink: 7533
 schnellste Karte im Segment / Radeon HD 6950 / 1,0 GByte

3 Gigabyte N560 OC-1GI **PREISTIPP**
 ►80 ▼180 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic
 ►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 ▲180 € ►online ►Quicklink: 7486
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Gigabyte GTX 460 Super Overclock **UPDATE**
 ►78 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7387
 schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

7 MSI N460GTX Hawk **UPDATE**
 ►77 ▲170 € ►online ►Quicklink: 7192
 schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

8 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7414
 schnell, überaktet / 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 **UPDATE**
 ►75 ▲135 € ►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!
 ►87 ►440 € ►12/10 ►Quicklink: 7252
 schnellste Grafikkarte, relativ laut / GeForce GTX 580 / 1,5 GB

2 Asus EAH6970 DirectCu II
 ►85 ▲310 € ►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 HD6950 VortexPCS+ **PREISTIPP**
 ►83 ►260 € ►08/11 ►Quicklink: 7535
 sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

5 Asus ENGTX570 Overclock Edition **UPDATE**
 ►83 ▲300 € ►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
 ►82 ►210 € ►08/11 ►Quicklink: 7418
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 6950 / 1,0 GB

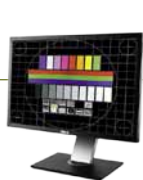
7 Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP!
 ►82 ►220 € ►08/11 ►Quicklink: 7385
 schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

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 **UPDATE**
 ►81 ▼290 € ►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 spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

2 Samsung Syncmaster BX2240 **PREISTIPP**

►84 ►140 € ►09/10 ►Quicklink: 7067
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, HDMI, Breitbild, HDCP

3 HP Compaq LA2205wg

►82 ►190 € ►online ►Quicklink: 7219
voll spieleauglich, Breitbild, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 NEC Multisync E222W

►81 ►180 € ►online ►Quicklink: 7491
voll spieleauglich, gutes Bild, Pivot Funktion, 1680x1050

5 Samsung Syncmaster 2233RZ

►79 ►220 € ►online ►Quicklink: 7492
voll spieleauglich, 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 spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

2 Asus VK246H **PREISTIPP**

►85 ►190 € ►04/10 ►Quicklink: 7082
voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Acer GN245HQbmid

►83 ►430 € ►online ►Quicklink: 7541
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 Viewsonic V3D241wm-LED **UPDATE**

►82 ▼330 € ►06/11 ►Quicklink: 7429
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080

5 Iiyama ProLite E2473HDS

►80 ►180 € ►online ►Quicklink: Xxxx
voll spieleauglich, Full-HD-Auflösung, 1920x1080

Mainboards**SOCKET 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

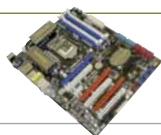
►90 ►240 € ►12/09 ►Quicklink: 7097
schnell, lautlos / DDR3-2600 / Crossfire und SLI / Intel P55

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

**SOCKET 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

►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 **UPDATE**

►90 ▼135 € ►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

►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**

►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 **UPDATE**

►95 ▲55 € ►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 Reclusa

►76 ►40 € ►08/07 ►Quicklink: 7118
Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl

**TASTATUREN
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G510

►87 ►85 € ►11/10 ►Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare 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 Razer Anansi **NEU**

►86 ►90 € ►online ►Quicklink: 7566
Daumentasten, variable Beleuchtung, Profile, programmierbar

4 Logitech G110 **PREISTIPP**

►85 ►55 € ►02/10 ►Quicklink: 7121
tolle Verarbeitung, umfangreiche Makrofunktionen, Soundchip

**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

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

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 Flugpaß, viele Knöpfe



WIR HABEN UNS SO VIEL ÜBER DOOM VERKNIFFEN • DAMIT FÜLLEN WIR NUN EIN HEFT



PREIS: DEINE SEELE

DOOMSTAR

DAS MAGAZIN FÜR ... NA JA, DOOM HALT OKTOBER 11/2011

DOOMIGE VOLLVERSION



DOOM 2

WAS DENN SONST?
KUSCHELHÄSCHEN
ONLINE, ODER WAS?

ZWEITE VOLLVERSION

KUSCHELHÄSCHEN
ONLINE

ENDLICH: HASEN
GEMEINSAM MIT
ANDEREN SPIE-
LERN KUSCHELN!



Plus: Alle Doom-Bilder, die
wir in den letzten 18 Jahren
zeigen wollten, aber nicht
durften. **Auf 256 Seiten**



INTERVIEW MIT PROF. CHRISTIAN PREIFFER



„ICH WILL JA KEINE PANIK
VERBREITEN, ABER DIES
IST HÖCHSTWAHRSCHEIN-
LICH DAS ENDE UNSERER
GESAMTEN ZIVILISATION.“



DOOM

JETZT WO DOOM NICHT MEHR INDIZIERT IST, DÜRFEN WIR
ES ENDLICH SAGEN • DOOM DOOM DOOM DOOM DOOM •
DAS FÜHLT SICH GUT AN • UND KEIN STAATSANWALT IN
SICHT! • UND PST, WISSEN SIE WAS? • QUAKE! • HIHI!



YEAH!



Die GameStar-Ausgabe 12/2011 erscheint am 26.10.2011



1



2



3



4

1 Battlefield 3 **Test** Kaum ein Spiel wird von den Fans so herbei geseht wie Battlefield 3. Kann der Online-Shooter die hochhaushohen Erwartungen erfüllen?

2 Testmarathon **Test** Im Schatten von Battlefield 3 treten drei hochkarätige Spiele in den Ring. Wir testen Rage, Batman: Arkham City und Might & Magic Heroes 6.

3 Star Wars: The Old Republic **Preview** MMO-Revolution oder World-of-Warcraft-Klon? Wir stürzen uns in den Betatest von Biowares Riesen-Rollenspiel.

4 Richtig Aufrüsten **Hardware** Bei all den kommenden Spielekrachern lohnt es sich, übers Aufrüsten nachzudenken. Wir zeigen, worauf Sie achten müssen.

Verlag IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feiningger-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-Feiningger-Str. 26, 80807 München
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de

Chefredakteur Michael Trier (verantwortlich)

Chefredaktion Michael Graf, Daniel Visarius

Redaktion Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschijewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Sebastian Klix, Marc Sehr

Online Frank Maier (ltd.), René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Martin Le, Julian Freudenhammer

Director of Mobile Markus Schwerdtel

Medien-Produktion David Bhulapatna (ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Risch

Layout und Grafik Sigrun Rüb (ltd.), Jakob Scheikl

Redaktionsassistentin Isa Stamp, Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Anita Blockinger, Martin Deppe, Daphne Cisneros, Evi Zechmeister, Kosta Christinakis, Dennis Kogel, Kevin Stich, Jochen Gebauer, Patrick C. Lück, Christian Schmidt

Abonnement Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart

Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15

Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: shop@gamestar.de

Jahresbezugspreise DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)

XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)

Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70

ISSN Nummern ISSN 1610-6547 (DVD), ISSN 1610-6520 (Unplugged)

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG

Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim

Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113

E-Mail: info@mzv.de

Web: www.mzv.de

Online-Reichweite (IVW 08/2011) 71.677.736 Page Impressions, 11.917.719 Visits



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.

Anzeigen Anschrift der Redaktion

Ralf Sattlerberger (-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 Ölschläger (ltd.) (-116)

Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten

Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10

München

Leitung CRM und Marketing Matthias Weber (-154)

Produktionsleitung Jutta Eckbrecht

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, digiCon AG, Osswald GmbH & Co, Megapac

IDG Entertainment Media GmbH

© Copyright Sabine Hell, Sigrun Rüb (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)

Fotos Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine

Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch

Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages

unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist

eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge

in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht

haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen

Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung be-

nutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle

Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die

DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

GameStar 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:

GAMEPRO
www.gamepro.de

GameStar MMO
www.speedydragon.de

making games
www.makinggames.de

PCWELT
www.pcwelt.de

Macwelt
www.macwelt.de

CIO
www.cio.de

iPhoneWelt
www.iphonewelt.de

iPad
www.ipadwelt.de

TECH CHANNEL
www.techchannel.de

COMPUTERWOCHE
www.computerwoche.de

ChannelPartner
www.channelpartner.de