



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 12/2011

ANNO 2070 ★ RAGE ★ MASS EFFECT 3 ★ BATTLEFIELD 3 ★ DIABLO 3 ★ STAR WARS: THE OLD REPUBLIC ★ MAX PAYNE 3

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



ANNO 2070

Durchgespielt! Kampagne • Endlosspiel • Schlachten
Schön, komplex und tief wie nie zuvor – aber auch besser?

THEMEN Rage • Mass Effect 3 • Battlefield 3 • Diablo 3 • The Old Republic • Max Payne 3 • Batman A.C.

DVDs **VOLLVERSIONEN** World in Conflict • Alter Ego **DEMOS** Tropico 4 • Dungeons: The Dark Lord

VIDEOS Rage (ab 18) • Diablo 3 • Battlefield 3 • Dota 2 • Driver: San Francisco • Heroes 6 u.a.



VOLLVERSION

Alter Ego

- + Mystery-Adventure:** Die Black Mirror-Macher schicken Sie in Point&Click-Manier durch eine Verschwörung um einen ermordeten Adligen. Dabei steuern Sie nicht nur den Polizisten Brisco, sondern auch den Ganoven Tim.



DEMO

Tropico 4

Probe herrschen: Errichten Sie als Diktator einer karibischen Inselrepublik Ihre Traumstadt. Unsere Demo enthält das Tutorial sowie eine Mission aus der Einzelspieler-Kampagne.



TOPSPIEL-VIDEO

Anno 2070

- + Aufbau-Hit:** Wie spielt sich das neue Anno? In vier Videos (Gesamtlauzeit: etwa 16 Minuten) werfen wir einen Blick auf die Einzelspieler-Kampagne, das überarbeitete Kampfsystem, den Aufbauart sowie die innovative Online-Kommandozone.
- + Science-Fiction vs. Mittelalter:** Ubisoft ersetzt Fachwerkhäuser durch Hightech-Bauten. Funktioniert der Szenario-Wechsel? Wir finden: ja.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Diablo 3
Dota 2
Batman: Arkham City
(nur auf Ab-18-DVD)
Star Trek: Infinite Space
Wargame:
European Escalation

TESTS

Rage (nur auf Ab-18-DVD)
Battlefield 3:
Multiplayer-Video
Might & Magic: Heroes 6
Driver: San Francisco
Red Orchestra 2:
Heroes of Stalingrad
Orcs must die!
(nur auf Ab-18-DVD)

SPECIALS

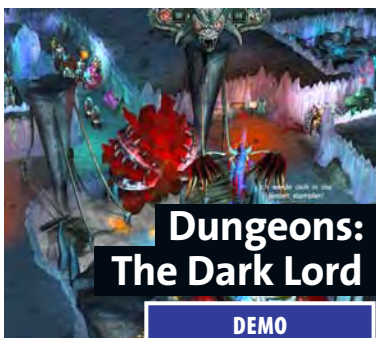
Die Redaktion 71: Doom
Freispiel-Check
Rückblick 12/2011
Battlefield 3:
Plattform-Vergleich

TRAILER

Trailer: Syndicate
Trailer: Max Payne 3

GameStar XL DVD

- + Geschichtsunterricht mal anders:** Kämpfen Sie als US-Soldat in 14 packenden Missionen gegen die russischen Invasoren – Gänsehaut-Momente inklusive.
- + Online-Krieg:** Clever gestaltete Karten und ein ausgeklügeltes Einheitsystem fesseln Multiplayer-Fans für Monate an den Monitor.



Dungeons: The Dark Lord

DEMO

Die Demo zum humorvollen Aufbauspiel bietet vier Karten, auf denen Sie als fieser Dungeon Lord auf Heldenjagd gehen können.

- + Adventure-Update:** Der berühmte Klötzchen-Baukasten wird zum Rollenspiel. Quests, NPC-Dörfer und Erfahrungspunkte sollen dabei für mehr Komplexität sorgen. Wir haben's ausprobiert.



VOLLVERSION

World in Conflict



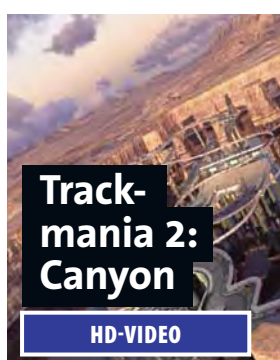
Minecraft 1.8

HD-VIDEO

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Test: The Cursed Crusade
Test: Hard Reset
Test: Airline Tycoon 2
Hall of Fame: Stronghold



Trackmania 2: Canyon

HD-VIDEO

Daniel Matschijewsky steht Kopf. Kein Wunder, hetzt er seinen Flitzer doch durch die absurd-abgedrehten Stunt-Strecken von Trackmania 2. Vermag Nadeos ambitionierter Rennspiel-Baukasten seinen bereits grandiosen Vorgänger zu übertreffen?

GameStar DVD

GameStar 12/2011

Spannendes Krimi-Adventure!

In der englischen Küstenstadt Plymouth geht Mysteriöses vor: Die Leiche eines von allen gefürchteten Adligen verschwindet, dafür tauchen neue Tote auf. Detective Briscoe macht sich in bester Point&Click-Manier daran, das Geheimnis zu knacken, während der Kleingangster Tim unbeabsichtigt in die Sache schlittert. Spannende Mystery-Kost von Future Games, den Machern des Adventure-Klassikers Black Mirror.

Vollversion
Alter Ego
Demo Tropico 4

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

DVD-Inhalt 12/2011

Daten

VOLLVERSION
Alter Ego

PROGRAMME

SMPlayer

Adobe Reader

Core Temp

Secunia PSI

Filezilla

FurMark

Directory Opus

DEMO
Tropico 4

EXTRAS
Mod: Crysis:
The Worry of Newport

Videos

TOP-SPIEL
Anno 2070
- Eine Beispielsmission
- Das Kampfsystem
- Die Kommandozentrale
- Der Aufbau

PREVIEWS
Diablo 3
Dota 2
Batman: Arkham City
(nur auf Ab-18-DVD)
Star Trek: Infinite Space
Wargame: European Escalation

TESTS
Rage
Battlefield 3: Multiplayer-Video
Might & Magic: Heroes 6
Driver: San Francisco
Red Orchestra 2:
Heroes of Stalingrad
Orks must die!
(nur auf Ab-18-DVD)

SPECIALS
Die Redaktion 71: Doom
Freispiel-Check
Rückblick 12/2001
Battlefield 3: Plattform-Vergleich

EXTRAS
Trailer: Syndicate
Trailer: Max Payne 3

Highlights

TOP-VIDEO

ANNO 2070

MULTIPLAYER-VIDEO

BATTLEFIELD 3

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStar XL DVD

GameStarXL 12/2011

Drama, Action, tolle Missionen!

1989 werden die USA von den Russen angegriffen. In 14 Missionen kämpfen Sie in furios inszenierten Echtzeitschlachten gegen »die Roten«. Neben der sehr guten Kampagne glänzt der herausragende Mehrspieler-Modus, der mit clever gestalteten Karten, abwechslungsreichen Modi und unzähligen Optionen punktet.

Vollversion
World in Conflict
Demo Dungeons: The Dark Lord

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

DVD-XL-Inhalt 12/2011

Programme, Videos

VOLLVERSION
World in Conflict

HD-VIDEOS
Preview: Diablo 3: Die Klassen
Test: Trackmania 2: Canyon
Test: The Cursed Crusade

Test: Hard Reset
Test: Airline Tycoon 2
Hall of Fame: Stronghold
Minecraft: Adventure-Update
DEMO
Dungeons: The Dark Lord

Highlights

HD-VIDEO

HALL OF FAME: STRONGHOLD

DEMO

DUNGEONS: THE DARK LORD

HD-VIDEO

TRACKMANIA 2: CANYON

Anregungen und Kritik bitte an: dvd@gamestar.de

Gewährleistungsinweis: Benutzung der DVD auf eigene Gefahr! Für eventuelle Schäden, die durch die Verwendung dieser DVD entstehen, übernehmen wir keine Haftung. Umtausch: Falls in dieser Ausgabe eine GameStar-DVD fehlt, wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler. Sollte eine DVD sichtbare Schäden aufweisen, schicken Sie sie bitte zum Umtausch an: GameStar-Kundenservice ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, shop@gamestar.de, Service-Telefon: 0180/5 72 72 52-27/5, aus dem dt. Mobilfunknetz max. 0,42€/min

Editorial



WHO IS WHO

Malte Witt • Fabian Siegmund • Heiko Klinge • Martin Le • Michael Trier
Julian Freudenhammer • Petra Schmitz • Michael Graf • Sebastian Klix
Florian Klein • Daniel Matschijewsky • Isa Stam • Daniel Visarius



GameStar-MMO 11/2011

Im **GameStar-MMO 11/2011** mischen wir die neuen Instanzen von Patch 4.3 auf: Folgen Sie uns in der **Stunde des Zwielfchts** in den **Brunnen der Ewigkeit** und zur **Endzeit**.

Außerdem: **80 Seiten (!)** kompetente und übersichtliche **Guides** machen Ihr Heldenleben in Azeroth leichter. **Ab dem 26.10. am Kiosk** oder einfach unter gamestar.idgshop.de.

Das ist die Zukunft

Von komplexen Spielen und paranoiden Entwicklern.

Wir sind sehr stolz, Ihnen in dieser Ausgabe gleich zwei hoch spannende und aktuelle Exklusivthemen zu präsentieren. Zum einen hatten wir Gelegenheit, wochenlang eine fast fertige Version von **Anno 2070** zu spielen; dem **Anno**, mit dem die Entwickler einen mutigen Schritt in die Zukunft wagen. Nicht nur innerhalb des Szenarios, sondern für die ganze Serie. Dieses **Anno** ist unseren bisherigen Eindrücken nach der bisher beste Serienteil, was Komplexität und Spielmechanik betrifft – ein Motivationsmonster für passionierte Aufbauhelfer. Wer sich hingegen lieber beschaulich zurücklehnt und an der überzeichnet heimeligen **Anno**-Atmosphäre berauscht, wird erst mal einen Kulturschock erleiden. Im Vorab-Test lesen Sie unsere Erfahrungen aus über 100 Stunden Spielzeit.

Wir konnten übrigens selbst jede Menge Screenshots und Videos von unserer **Anno**-Vorabversion erstellen. Das wäre in der Vergangenheit eine Selbstverständlichkeit gewesen, kommt heutzutage aber immer seltener vor. Zum Beispiel beim zweiten großen Exklusiv-Thema dieses Heftes: **Mass Effect 3**. Wir durften die neueste Version ausführlich anspielen und schon vor der Ankündigung der Koop-Variante den »Galaxy at War«-Modus selbst antesten. Aber ohne eigene Bilder oder gar Videos zu machen, da hat Bioware mehr als einen Daumen drauf.

Noch viel paranoider sind die Rollenspiel-Spezialisten bei **Star Wars: The Old Republic**. Dass kein Spieler eigene Screenshots knipsen und veröffentlichen darf, kann man angesichts der rigiden Freigabepolitik von LucasArts ja noch halbwegs nachvollziehen: Der **Krieg der Sterne**-Rechteinhaber untersucht jedes Bild mit dem Elektronenmikroskop auf seine **Star Wars**-Tauglichkeit. Allerdings lief noch dazu monatelang der geschlossene Betatest, dessen Teilnehmer kein Sterbenswörtchen über das Spiel verlieren durften. Nun hat der Entwickler auch die Presse in die Beta eingeladen – nur um ihr abermals einen Maulkorb anzulegen: Das Imperium ist tabu, über die Klassen der Republik darf nur bis Level 10 berichtet werden. In den kommenden Wochen wird Bioware vermutlich schrittweise weitere Klassen und Level-Abschnitte zur Berichterstattung freigeben. Das ist ein cleverer Kniff, um das Spiel konstant in der Presse und die Erwartungshaltung hoch zu halten. Es hält uns aber auch davon ab, zeitnah über das zu berichten, was viele Spieler interessiert: die hochstufigen Inhalte. Denn die wird Bioware erst kurz vor dem Verkaufsstart am 20. Dezember freigeben – oder gar nicht. Das schürt den Verdacht, dass die Entwickler etwas zu verbergen haben. Falls die Highlevel-Inhalte weniger spannend oder dünner ausfallen als erhofft, werden die Spieler das erst merken, wenn sie **The Old Republic** schon gekauft und monatelang gespielt haben. Vorab warnen dürfte die Presse dann nicht. Zumindest, wenn es nach Bioware geht.

Die Sims



Mit der neuen Ausgabe von **Die Sims – Das offizielle Magazin** ziehen endlich viele neue Haustiere bei Ihren Sims ein! Lesen Sie alles über das Erweiterungspack **Die Sims 3: Einfach tierisch**, und holen Sie sich **Schloss Neuschwanstein** in Ihre Sims-Nachbarschaft. Einfach von unserer Heft-DVD – wie immer mit **20 exklusiven Häusern, Umgebungen und Objekten wie aktueller Mode**.

Die Sims – Das Offizielle Magazin: jetzt am Kiosk!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,
Ihr GameStar-Team

Inhalt

Anno 2070

16 Hightech-Bauten statt Fachwerk-Häuser. Funktioniert der Szenariowechsel? Oder erleidet Ubisoft mit dem neuen Anno Schiffbruch? Unser exklusiver Vorabtest gibt die Antwort.

Mass Effect 3

34 Der Rollenspiel-Hit bekommt einen Koop-Modus. Wir haben ihn ausprobiert.

Star Wars: The Old Republic

54 Wir haben uns tagelang durch den Sternenkrieg gekämpft – und sind begeistert.

Titelstory

- 16** Vorabtest: Anno 2070
- 18** Die Katastrophen
- 19** Unter dem Meer
- 20** Beispielmission
- 22** Das Militär
- 25** Die Komandozentrale
- 28** 1404 vs. 2070

Previews

- 30** Termin-Update
- 34** Mass Effect 3
- 44** Max Payne 3
- 48** Assassin's Creed: Revelations
- 54** Star Wars: The Old Republic
- 58** Dota 2
- 64** Batman: Arkham City
- 68** Diablo 3
- 70** Need for Speed: The Run
- 72** Syndicate

Aktuell

- 10** Defenders of Ardania
- 11** Saints Row: The Third
- 12** Star Trek: Infinite Space
- 12** Lost Chronicles of Zerzura
- 14** Hitman: Absolution
- 14** Wargame: European Escalation
- 14** Auto Club Revolution
- 15** Homefront

Tests

- 74** Das Team
- 76** Hitlisten / So testen wir
- 78** Battlefield 3
- 86** Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
- 90** Rage
- 98** Might & Magic: Clash of Heroes
- 100** Fußball Manager 12
- 102** Might & Magic: Heroes 6
- 108** Airline Tycoon 2
- 110** Arcania: Fall of Setarrif
- 112** Driver: San Francisco
- 114** Orcs must die!



Rage

90 Wird der Doom-Erfinder id Software den hohen Erwartungen gerecht?



Might & Magic: Heroes 6

102 Nehmen Sie Urlaub! Für dieses Spiel werden Sie viel Zeit brauchen.



Battlefield 3

78 Multiplayer, Singleplayer, Koop. Was uns in Battlefield 3 gefallen hat. Und was nicht.



AMD Bulldozer-FX

140 Der Phenom-II-Nachfolger ist da. Können sich acht Rechenkerne gegen die Sandy-Bridge-Konkurrenz behaupten? Wir nehmen AMDs Prozessor-Flaggschiff unter die Lupe.

Freispiel

- 116** Portal 2: Peer Review
- 117** The Witcher 2 v2.0
- 117** Adventure World
- 117** Crysis: The Worry of Newport
- 118** Deus Ex: Human Revolution: The Missing Link
- 118** Teeworlds
- 119** Fallout: New Vegas: Lonesome Road

Magazin

- 120** Leserbrief
- 121** Fehler!
- 124** Verlosung
- 126** Report: Geteilte Freude
- 132** Hall of Fame: Stronghold

Rubriken

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

Hardware

- 136** Hardware-News
- SCHWERPUNKT**
- 140** AMD mit Bulldozer-FX ins 8-Kern-Zeitalter
- 144** AMD FX 8150 im Test
- PRAXIS**
- 150** 10 Dinge, die die 3D-Grafik revolutionierten
- TEST**
- 156** Maus: Logitech G300
- SERVICE**
- 158** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Adventure World.....	Freispiel... 117	Mass Effect 3	Preview 34
Airline Tycoon 2.....	Test..... 108	Max Payne 3	Preview 44
Anno 2070	Titelstory... 16	Might & Magic:	
Arcania: Fall of Setarrif	Test..... 110	Clash of Heroes	Test..... 98
Assassin's Creed: Revelations	Preview 48	Might & Magic: Heroes 6	Test..... 102
Auto Club Revolution	News 14	Need for Speed: The Run	Preview 70
Batman: Arkham City	Preview 64	Orcs must die!	Test..... 114
Battlefield 3	Test..... 78	Portal 2: Peer Review	Freispiel... 116
Crysis: The Worry of Newport	Freispiel... 117	Rage	Test..... 90
Defenders of Ardania.....	News 10	Red Orchestra 2:	
Deus Ex: Human Revolution:		Heroes of Stalingrad	Test..... 86
The Missing Link.....	Freispiel... 118	Saints Row: The Third.....	News 11
Diablo 3.....	Preview 68	Star Trek: Infinite Space	News 12
Dota 2	Preview 58	Star Wars: The Old Republic	Preview 54
Driver: San Francisco	Test..... 112	Stronghold.....	Klassiker.. 132
Fallout: New Vegas:		Syndicate	Preview 72
Lonesome Road.....	Freispiel... 119	Teeworlds	Freispiel... 118
Fußball Manager 12.....	Test..... 100	The Witcher 2 v2.0	Freispiel... 117
Hitman: Absolution	News 14	Wargame:	
Homefront.....	News 15	European Escalation	News 14
Lost Chronicles of Zerzura	News 12		

Spiele & Szene

News

EA Origin

GameStar.de/Quicklink/7603

Der Aufschrei war so groß, dass Electronic Arts sich genötigt sah, Passagen zu ändern. Und zwar in den Nutzungsbedingungen von Origin, der neuen und für Spiele wie **Battlefield 3** oder **Mass Effect 3** zwingend erforderlichen Online-Plattform von Electronic Arts. In der ursprünglichen Version hatte das Schriftstück vorgesehen, dass von den Nutzern gesammelte Daten zu Marketingzwecken ohne Weiteres an Drittfirmen weitergegeben werden konnten. Die Spieler liefen Sturm, EA zog den Passus zurück. Sensible Daten wie Nutzer-IPs werden zwar noch immer gesammelt, aber nicht mehr in der Weltgeschichte verteilt. Und auch sonst zeigt die Lizenzvereinbarung zumindest im Rahmen des deutschen Rechts fragwürdige Stellen auf. So müssen Origin-Nutzer zustimmen, »sich regelmäßig auf der Internetseite terms.ea.com/de über neue Nutzungsbedingungen oder Kundeninformationen zu erkundigen, die die Verwendung von EA-Diensten regeln. Es steht EA frei, die Nutzungsbedingungen jederzeit abzuändern.« Allerdings ist das keine EA-spezifische Spitzfindigkeit, sondern Gang und Gäbe bei zahlreichen Online-Plattformen und Diensten. Blizzard beispielsweise hält es beim Battle.net genauso.

Spannender wird's, wenn man sich vor Augen führt, dass der Publisher ohne zu fragen, bestehende EA-Konten in EA-Origin-Konten verwandelt. So zumindest uns geschehen. Wer nach einer Kündi-



Wer sich **EA Origin** aus nachvollziehbaren Gründen verweigert, kann weder **Battlefield 3** noch **Mass Effect 3** spielen.

gungsoption in den Nutzungsbedingungen sucht, wird schnell fündig. Da steht zu lesen, »dass die Kündigung Ihres Kontos oder eines bestimmten Abonnements im Streitfall zwischen Ihnen und EA oder in einem sich darauf beziehenden Streitfall Ihr einziges Recht und Rechtsmittel ist.« Wer zustimmt, kann also nicht gegen Electronic Arts klagen, auch wenn er einen triftigen Grund hat. Ob dieser Passus Bestand hat? EA behilft sich mit der so genannten Salvatorischen Klausel, die besagt, dass Teile des Vertrags, die dem Recht widersprechen, ersetzt werden oder schlicht nichtig sind. Eine Salvatorische Klausel im Rahmen einer AGB ist allerdings nach deutschem Recht unwirksam. EA versucht dies zu umgehen, indem man für die Nutzungsbedingungen britisches Recht zugrunde legt. Ein spannendes Thema mit doppelten Böden! Wir bleiben dran. **PET**

Defenders of Ardania

GameStar.de/Quicklink/7588

Die **Tower Defense**-Abwandlung **Defenders of Ardania** von Publisher Paradox übernimmt das Spielprinzip der Vorlage, fügt aber auch neue Ideen hinzu. So platzieren wir zwar wie gewohnt Türme, um anrückende Monstern aufzuhalten, dürfen aber auch zurückschlagen und selbst Soldaten losschicken. Bestehende Verteidigungsanlagen werden in zwei Stufen aufgewertet, und durch das Erforschen von Upgrades schalten wir Vorteile frei, etwa günstigere Truppen. All das kostet Gold, das konstant (langsam) generiert oder erledigten Monstern abgenommen wird. Die Missionen der Kampagne bestreiten wir alleine oder per Multiplayer-Modus mit oder gegen Freunde. Ein echtes Manko des interessanten Konzepts ist die völlig überfrachtete Steuerung, die regelmäßige Tastaturakrobatik verlangt. Erscheinen soll **Defenders of Ardania** am 8. Dezember dieses Jahres. **KES**



Auf zum Angriff! Hier schicken wir dem Feind **Gardisten** entgegen.

Saints Row: The Third

GameStar.de/Quicklink/7474

Mit **Saints Row:**

The Third geht die abgedrehte Action-Reihe im **GTA**-Stil in die nächste Runde. Wir haben schon selbst als Anführer des Verbrecher-Syndikats »Third Street Saints« um die Vorherrschaft in Steelport gekämpft, Autos geklaut und rivalisierende Gangs mit riesigen, quietschbunten Dildos verprügelt. Und das hat uns wirklich Spaß gemacht. Obendrauf erfreuliche Neuigkeiten: Im Gegensatz zu **Saints Row 2**, das für den deutschen Markt stark geschnitten wurde, erscheint **Saints Row: The Third** hierzulande fast unverändert. Lediglich Gewalt gegen Passanten wird schneller geahndet. Man landet also fixer auf der Fahndungsliste der Polizei. Und man kann die harmlosen Fußgänger nicht als lebende Schutzschilde nutzen. Außerdem fehlt laut dem Publisher THQ noch ein Spielmodus, der allerdings nichts mit der Hauptstory zu tun hat. Um die hiesigen Käufer für den Griff zur deutschen Version zu belohnen, packt THQ einen kleinen Klamotten-DLC in die Packung. Nett. **JF**



Mit dem verrückten **Man-A-Pult-Car** saugen wir Passanten von der Straße und schießen sie durch die Luft.

Verkaufs-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 12
2	NEU	Rage (Steel-Book-Edition)
3	NEU	Might & Magic: Heroes 6
4	NEU	Rage (Anarchy Edition)
5	NEU	Pro Evolution Soccer 12
6	(3)	Die Sims 3
7	NEU	F1 2011
8	(7)	Call of Duty: Black Ops
9	(5)	Starcraft 2
10	(9)	Deus Ex: Human Revolution
11	(10)	Crysis 2 (CE)
12	(8)	The Witcher 2: Assassins of Kings
13	NEU	Driver: San Francisco
14	(6)	Die Sims 3: Lebensfreude
15	NEU	NBK 2K12
16	NEU	Landwirtschaftssimulator Platin Ed.
17	(12)	World of Warcraft: Cataclysm
18	(15)	Die Sims 3: Late Night
19	NEU	Landwirtschaftssimulator 2011: Addon
20	NEU	The Cursed Crusade

Quelle: 15. Oktober 2011, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

Publisher im Badezimmer

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Electronic Arts will also nicht mit mir vor Gericht. Gut, ich will auch nicht mit Electronic Arts vor Gericht. Was da in der Lizenzvereinbarung zu Origin steht, macht mich trotzdem wütend. Und müsste ich mich nicht aus Berufsgründen mit der Vertriebsplattform arrangieren, würde ich mir dreimal überlegen, ob ich aufgrund von Origin nicht doch auf Battlefield 3 und Mass Effect 3 verzichte. Was bilden sich die Publisher eigentlich ein? Da zahlt man schon einen Batzen Geld für die Spiele, und dann soll man auch noch die Daten-Hosen runterlassen? Permanent? Wo ist die gute alte Sitte, zu fragen, ob man nicht dieses oder jeweils zu Marktforschungszwecken erfahren dürfe? Valve kann das. Die Umfragen in Steam kann ich beantworten oder ignorieren. Das Datenkraken-Verhalten aber, das sich bei EA & Co. inzwischen etabliert hat, und das wir hinnehmen, weil wir spielen und keine 20 Seiten Nutzungsbedingungen lesen wollen – dieses Verhalten macht mir Angst. Wenn das so weitergeht, steht da bald sowas drin wie »Mit dem Akzeptieren dieser Nutzungsbedingungen erklären Sie sich einverstanden, dass wir in Ihrem Bad eine Kamera aufstellen dürfen, um zu erfahren, nach welchem Duschzeug Sie riechen, wenn Sie unsere Spiele spielen.«

Leser-Charts Oktober

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

Star Trek: Infinite Space

GameStar.de/Quicklink/7597

Dass wir mit einem Browser die unendlichen Weiten des Internets erschließen können, wussten wir schon. Dass wir damit aber in die unendlichen Weiten des Weltalls vordringen können, ist neu. **Star Trek: Infinite Space**, das neue browserbasierte MMO des Karlsruher Browsergame-Spezialisten Gameforge macht dies möglich. Als Kapitän unseres eigenen Schiffes auf Seiten der Föderation oder der Klingonen stoßen wir dabei in Galaxien vor, die Fans der Serie **Deep Space Nine** gut kennen sollten.

Da diese Zeit von zahlreichen Kriegen mit nahezu allen bekannten Fraktionen geprägt war, eignet sie sich besonders als Hintergrund für ein kampflastiges MMO. Während wir als Kapitän in Raumstationen die Aufträge annehmen (aus der Schulterperspektive) und unser Schiff verwalten, erinnern die auf zwei Dimensionen ausgetragenen Raumschlachten ein wenig an die klassischen **Star Trek Armada**-Titel. Bis zu fünf Spieler gleichzeitig dürfen an jeder Mission teilnehmen. Entwickelt wird **Infinite Space** in Frankfurt bei Keen Games, die derzeit auch an **Sacred 3** arbeiten. Erscheinen soll **Infinite Space** noch in diesem Jahr. **PCL**



Die **Schiffsmodelle** (hier die Intrepid-Klasse à la Voyager) entsprechen penibel den »Original«-Vorlagen.

Lost Chronicles of Zerzura

GameStar.de/Quicklink/7598

Das deutsche Studio Cranberry widmet sich nach dem Abschluss der **Black Mirror**-Trilogie neuen Gefilden und Epochen.

Lost Chronicles of Zerzura heißt das neue Adventure-Projekt und beginnt im Barcelona des ausgehenden 15. Jahrhunderts. Eine Zeitenwende steht an. Mit der Renaissance brechen einerseits Wissenschaft (Galilei), Erfindungsreichtum (da Vinci) und Kunst (Michelangelo) zu neuen Ufern auf, während gleichzeitig die spanische Inquisition aus der Taufe gehoben wird (1478) – Fortschritt vs. Folter sozusagen. In diesem Spannungsfeld muss sich der junge Erfinder Feodor behaupten, dessen Schöpfungen mit der kirchlichen Lehre im Widerspruch stehen, was angesichts der Inquisitions-Gräuel zur guten Taktik ist. Das klassische Point&Click-Adventure nimmt den Spieler mit auf eine Reise quer durch den Mittelmeerraum der Renaissance bis zur mystischen verschollenen Oase Zerzura, einer Art Atlantis des Vorderen Orients. Dabei erweist sich Feodors Erfindergeist bei den Rätseln als sehr nützlich. Erscheinen soll **Lost Chronicles of Zerzura** im Februar 2011. **PCL**



Wie bei dieser **Spanischen Galeone** legen die Entwickler sehr viel Wert auf historische Authentizität.

Fragen Sie Ubisoft

UBISOFT
25
YEARS
OF ENTERTAINMENT
1986-2011

Der Publisher Ubisoft feiert Geburtstag. 25 Jahre jung wird der Entwickler und Publisher in diesem Jahr. Anlässlich des Jubiläums haben sich die Ubisoftler etwas Besonderes einfallen lassen: Ubisofts Europa-Boss Alain Corre, stellt sich den Fragen unserer Leser und wird diese in einem Video beantworten. Wer also schon immer mal wissen wollte, ob sich der umstrittene Game Launcher für Ubisoft wirklich rechnet, wieso der letzte Prince of Persia-Teil so lächerlich leicht war oder warum Ghost Recon: Future Soldier nur für Konsolen erscheinen wird, der schickt einfach bis zum 5. November eine Mail an ubisoft@gamestar.de. Wir sortieren die Postmengen und leiten die Fragen dann gebündelt weiter. Das Antwort-Video von Alain Corre wird auf der DVD der Ausgabe 01/12 veröffentlicht. **PET**

Game Launcher für Ubisoft wirklich rechnet, wieso der letzte Prince of Persia-Teil so lächerlich leicht war oder warum Ghost Recon: Future Soldier nur für Konsolen erscheinen wird, der schickt einfach bis zum 5. November eine Mail an ubisoft@gamestar.de. Wir sortieren die Postmengen und leiten die Fragen dann gebündelt weiter. Das Antwort-Video von Alain Corre wird auf der DVD der Ausgabe 01/12 veröffentlicht. **PET**



Alain Corre, Ubisofts Europa-Chef, beantwortet Ihre Fragen.



Zahl des Monats

2 Millionen
Dollar hat Valve schon an die Hobby-Künstler überwiesen, die Kauf-Gegenstände wie Hüte für Team Fortress 2 entworfen haben.

News-Ticker

David Hasselhoff: Als Werbefigur für Spiele wie Burnout Crash! aufzutreten reicht »The Hoff« scheinbar nicht. Deshalb will er nun sein eigenes Spiel entwickeln lassen und befindet sich dafür auch schon in Verhandlungen mit diversen Publishern, etwa Electronic Arts. Hasselhoff hatte mit Knight Rider: The Game und Knight Rider 2 vom niederländischen Entwickler Davilex bereits zwei Auftritte in Spielen.

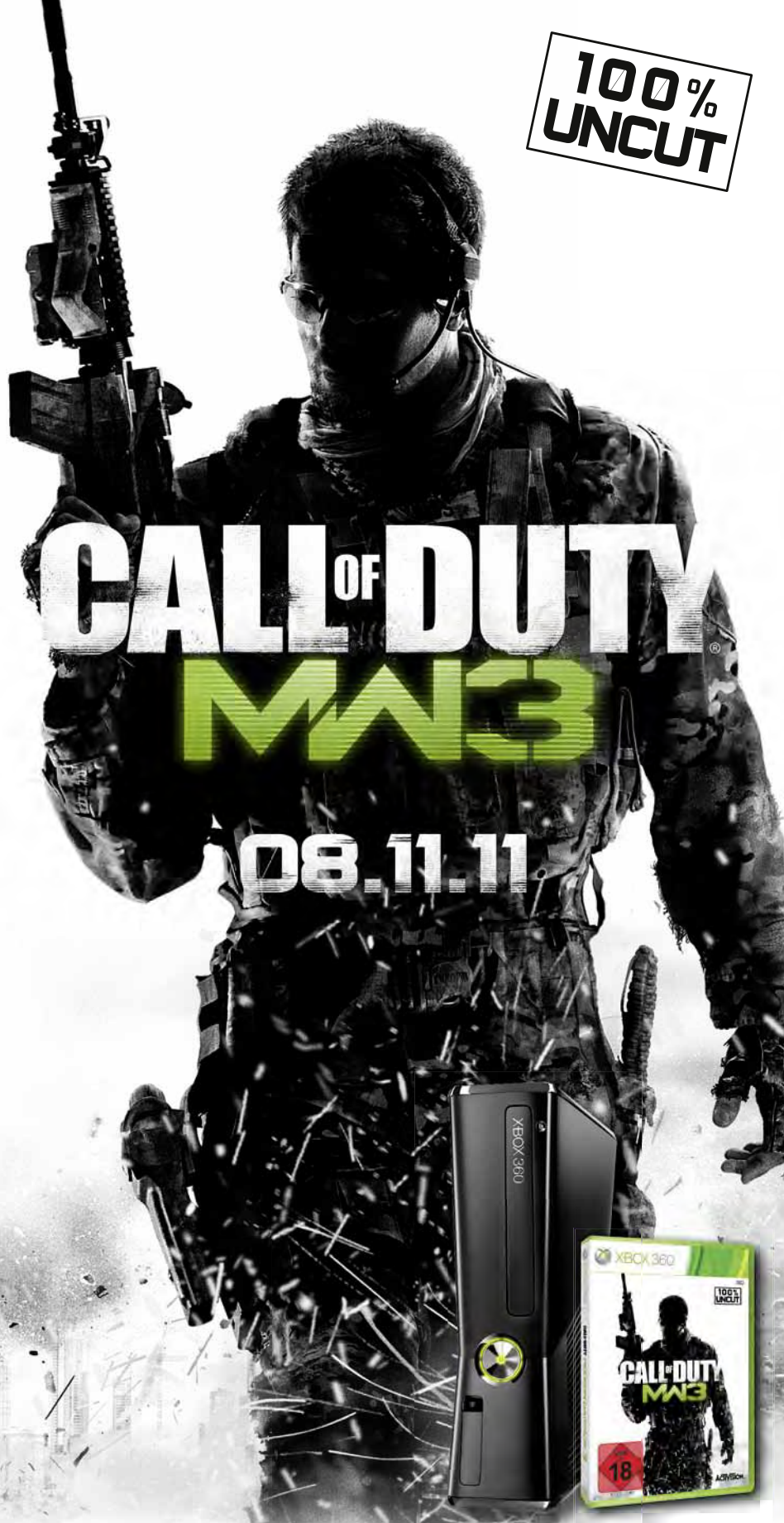
Serious Sam 3: BFE: Entwickler Croteam gab bekannt, dass der Veröffentlichungstermin von Serious Sam 3 erneut verschoben wird, da man mehr Zeit für Bugfixing und Optimierungen brauche. Die Zeit, die Fans der Oldschool-Ballerei nun zusätzlich warten müssen hält sich aber in Grenzen: Neu angepeilter Termin ist der 22. November, vier Wochen später als gedacht.

Drakensang Online: Browserspiel-Entwickler Bigpoint kündigte für November eine Ladenversion für sein aktuelles Zugpferd Drakensang Online an, jedoch wohl weniger, um den Kunden den Download zu ersparen. Die über bitComposer vertriebene Box wird voraussichtlich den Spieleinstieg erleichternde Gegenstände enthalten, von Ingame-Währung für den Item-Shop ist hingegen nicht die Rede.

Game of Thrones: Bereits Ende September erschien mit A Game of Thrones: Genesis ein Echtzeit-Strategiespiel zur gleichnamigen beliebten Buchreihe. Vom selben Entwickler Cyanide soll nun im ersten Quartal 2012 auch ein Game-of-Thrones-Rollenspiel erscheinen, das sich bereits seit Jahren in der Entwicklung befindet. Nach Aussagen von Studio Director Yves Bordeleau soll sich das RPG spielerisch an Mass Effect, Knights of the Old Republic und Planescape: Torment orientieren. Wir werden sehen.

Guild Wars 2: Der geschlossene Beta-Test zu ArenaNets Online-Rollenspiel soll noch Ende dieses Jahres starten, derzeit befindet sich Guild Wars 2 noch in der Closed-Alpha-Phase. Der Start der offenen Beta hänge dann vom Verlauf der geschlossenen Probephase ab, die Veröffentlichung des fertigen Spiels wiederum von den Erkenntnissen aus der offenen, so Lead Content Designer Colin Johanson. Daher würde man sich auf keine Spekulationen zum Zeitrahmen für den Release einlassen.

100% UNCUT



JETZT VORBESTELLEN

WWW.CALLOFDUTY.COM



XBOX
LIVE



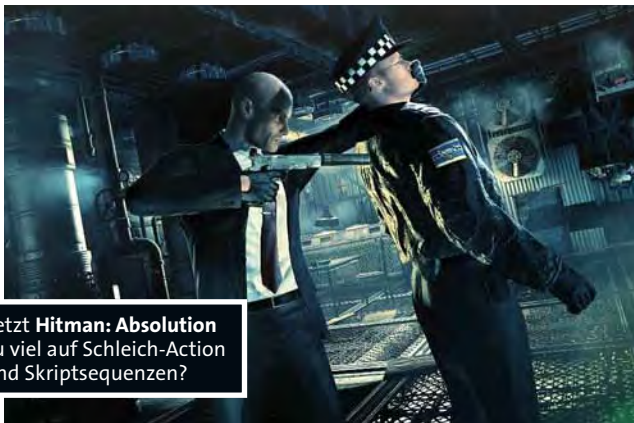
SLEDGEHAMMER
GAMES

ACTIVISION
activision.com

© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty und Modern Warfare sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Firmengruppe und werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Hitman: Absolution

GameStar.de/Quicklink/7437 Square Enix und die Entwickler von IO Interactive haben zu **Hitman: Absolution** ein viertelstündiges Gameplay-Video veröffentlicht. In diesem versucht der Protagonist Agent 47, durch eine verlassene Bibliothek der nach ihm fahndenden Polizei zu entkommen. Neben zahlreichen Schleich- und Deckungsmanövern, die stark an **Splinter Cell: Conviction** erinnern, kommt auch die neue Instinkt-Fähigkeit des Hitmans zum Einsatz. Mit ihr kann er Wachen hinter Wänden erspüren und deren Laufweg vorhersagen. Die Präsentation, die mit der erfolgreichen Flucht von Agent 47 in einer Menschenmasse endet, ist technisch wie atmosphärisch beeindruckend. Allerdings vermissen wir noch viele **Hitman**-typische Elemente wie eine freie Level-Architektur, das Auskundschaften der Örtlichkeiten und das Zurechtlegen eines Plans. Stattdessen erwartet uns ein relativ strikter Ablauf mit vielen Skriptereignissen wie dem Beschuss durch einen Hub-schrauber. Wir hoffen, dass der gezeigte Level nicht repräsentativ für das komplette Spiel steht und dass sich IO Interactive 2012 auf die ureigenen Stärken der **Hitman**-Serie besinnt. **PCL**



Setzt **Hitman: Absolution** zu viel auf Schleich-Action und Skriptsequenzen?



Ein deutsches **Atomkraftwerk** steht auf dieser Karte im Zentrum der Kampfhandlungen.

Wargame: European Escalation

GameStar.de/Quicklink/7596 Die Macher von **Act of War** und **R.U.S.E.** bleiben sich treu und entwickeln mit **Wargame: European Escalation** ein weiteres Echtzeit-Strategie-Spiel. Ähnlich wie das famose **World in Conflict** spielt der Titel ein Alternativ-Szenario durch, in welchem der Kalte Krieg in den Achtzigerjahren tatsächlich heiß lief. Und so stehen sich vorwiegend auf deutschem Boden die N.A.T.O.-Staaten und der sowjetisch dominierte Warschauer Pakt in zahlreichen Schlachten gegenüber. Wie im Klassiker **Panzers** stellen wir vor Spielbeginn mit begrenzten Ressourcen frei unsere Armee zusammen. Die Einheitentypen wie russische T72- oder deutsche Leopard 2-Panzer entsprechen dabei den historischen Vorgaben. Bis auf ein stationäres Versorgungsdepot verzichtet **Wargame** aber auf den Basisbau. Das technische Gerüst bildet die aufgebahrte **R.U.S.E.**-Engine, die jetzt sechsmal so viele Objekte darstellen kann. Zum Release am 11. November soll das Spiel eine vollwertige Solo-Kampagne sowie einen Mehrspieler-Modus bieten. **PCL**

Auto Club Revolution

GameStar.de/Quicklink/7601

Auto Club Revolution von Entwickler Eutechnyx Limited soll alles bieten, was man von einem guten Rennspiel erwartet: spannende Rasereien, lizenzierte Autos und umfangreiche Tuning-Möglichkeiten. Der Clou: All das ist umsonst, denn der Online-Racer setzt auf das beliebte Free2Play-Modell. Der Haken: Natürlich soll auch Geld verdient werden, und zwar vor allem mit dem Verkauf von neuen Autos, die zwischen einem und zehn Euro kosten. Die Rennen selbst werden über einen Installations-Client gestartet und laufen nicht im Browser, das ermöglicht eine deutlich bessere Grafik auf den Strecken. Das Tuning und der Autokauf finden hingegen auf der Website des Spiels statt, genau wie die zahlreichen Community-Elemente wie etwa Spieler-Profil und Statistiken. Im Moment befindet sich **Auto Club Revolution** in der Closed Beta, eine für alle zugängliche Testphase soll im Januar starten. **KES**



Die Entwickler arbeiten direkt mit den Autoherstellern zusammen, um die **Vehikel** möglichst detailgenau hinzubekommen.

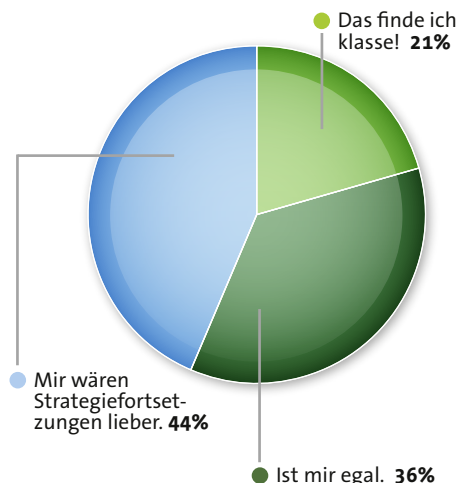
Minecraft-Macher vor Gericht

Es darf gelacht werden: Weil die Minecraft-Erfinder Mojang ihr neues digitales Kartenspiel **Scrolls** nannten, wurde Bethesda sauer. Der Name sei zu nahe an der Markenbezeichnung **The Elder Scrolls**. Mojang-Chef Notch nahm's zu Beginn noch mit Humor und wollte den Interessenkonflikt in einem **Quake**-Match bereinigen. Hätte Mojang verloren, hätten sie den Namen geändert, hätte man gewonnen, sollte Bethesda die Klage fallen lassen. Bethesda ging auf das Angebot nicht ein, jetzt landet der Fall tatsächlich vor Gericht. Das

amerikanische Patentamt hat Bethesda schon mal hinter sich: »Im Hinblick auf die Marke The Elder Scrolls hat der Antragsteller lediglich das Wort Elder von der bestehenden Marke entfernt. Die reine Auslöschung eines Worts von einer existierenden Marke muss nicht zwingend ausreichen, eine mögliche Verwirrung [beim Kunden] zu vermeiden«. Wie gut, dass Activision noch nicht auf die Idee gekommen ist, alle Hersteller zu verklagen, die Spiele mit »Call« oder »War« im Namen veröffentlicht haben. **PET**

Frage des Monats

»Wie stehen Sie dazu, dass alte Strategieserien (Syndicate, Xcom) als Actionspiele neu aufgelegt werden?«



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

Ergebnis: »Ist mir egal!« Diese Antwort kann nur von Ignoranten kommen, werden sich jetzt viele unserer Leser denken. Doch die Wahrheit dürfte eine ganz andere sein: Viele, die heute begeistert spielen, haben vor 18 Jahren noch in den Windeln gelegen. Denn so alt ist das Ur-Syndicate bereits. Und dass einem dann völlig egal ist, ob und wie so ein altes Spiel dann wiederaufgelegt wird, dürfte auf der Hand liegen. Erstaunlich allerdings sind die doch nicht unwesentlichen 21 Prozent der Teilnehmer, die Xcom und Syndicate auch als Actionspiele begrüßen. Wir vermuten, dass das allerdings an den doch recht ungewöhnlichen Settings der Vorlagen liegt. Cyberpunk und Alien-Invasion in den 50ern – das sieht man nicht so häufig.

Xbox-Live-Accounts gehackt

Nun hat's auch die Xbox 360 erwischt! Eine Reihe unbekannter Hacker hat sich Zugang zu Xbox-Live-Accounts und teils damit verknüpften EA-Origin-Konten verschafft. Zunächst verloren die Xboxen die Verbindungen zum Live-Dienst, dann konnten sich die Spieler eine Weile nicht mehr einloggen – um dann bei der nächsten erfolgreichen Anmeldung nicht schlecht zu staunen. Denn mit PayPal-Konten, Kreditkarten-Daten (sofern den Accounts zugewiesen) oder vorhandenen MS-Points hatten die Hacker Spielkarten für den Ultimate Team Modus von **Fifa 12** erstanden – obwohl die Betroffenen nie **Fifa 12** besessen hatten. Diese wurden dann mit anderen Accounts getauscht. Zusätzlich wechselten noch einige EA Origin-Konten den Besitzer. Unter anderem das Konto unseres Content Managers Michael Obermeier, dessen Xbox-Account tatsächlich geklaut wurde. **PET**

Sollte Ihnen ähnliches widerfahren, dann kontaktieren Sie den Xbox-Live-Service (0800/181 2968), Electronic Arts (0221/370 50 193) und sperren Sie Ihre Kreditkarte.

Homefront 2

GameStar.de/Quicklink/7599

Die Entwickler von **Homefront** gibt's nicht mehr. THQ schloss die Kaos Studios bald nach dem Erscheinen des Ego-Shooters. Aber die Marke lebt, **Homefront 2** soll definitiv erscheinen. Nun ist auch bekannt, wer es entwickelt: Crytek wird den Nachfolger des unausgereiften Shooters (GameStar-Wertung: 72 Punkte) mit der hauseigenen CryEngine 3 umsetzen. Cevat Yerli, der Gründer und Chef von Crytek Deutschland, orakelt: »Homefront 2 wird unser bisher bestes Spiel.« Allerdings wird **Homefront 2** nicht von der deutschen Hauptniederlassung in Frankfurt, sondern von Crytek Nottingham in England entwickelt. Beginnen soll der Befreiungskrieg im nächsten Jahr. **SKX**



Zu **Homefront** soll's einen Nachfolger geben. Den macht (Trommelwirbel) Crytek!



In unserer Design-schmiede erschaffen für Dämonenjäger und Drachentöter.

Teufel Concept B 20 – 2.0 Lautsprecher-System mit BiAmping-Technologie für Ihren PC

2.0 PC Lautsprecher-Set mit integrierter 4-Kanal-Class-D-Endstufe für professionelles BiAmping. Das bedeutet: die 4 Hoch- und Tieftöner werden durch 4 Verstärker direkt befeuert. Das Ergebnis: ein unglaublich voller Sound für Musik und Spiel-Effekte! Mit Bassreflex-Öffnung für satte Bässe auch ohne Subwoofer. 60 Watt Spitzenleistung. Mit Mikro- und Headset-Anschluss.

Die Teufel Vorteile:

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

Teufel

... macht glücklich

Videos auf DVD

Beispielmission



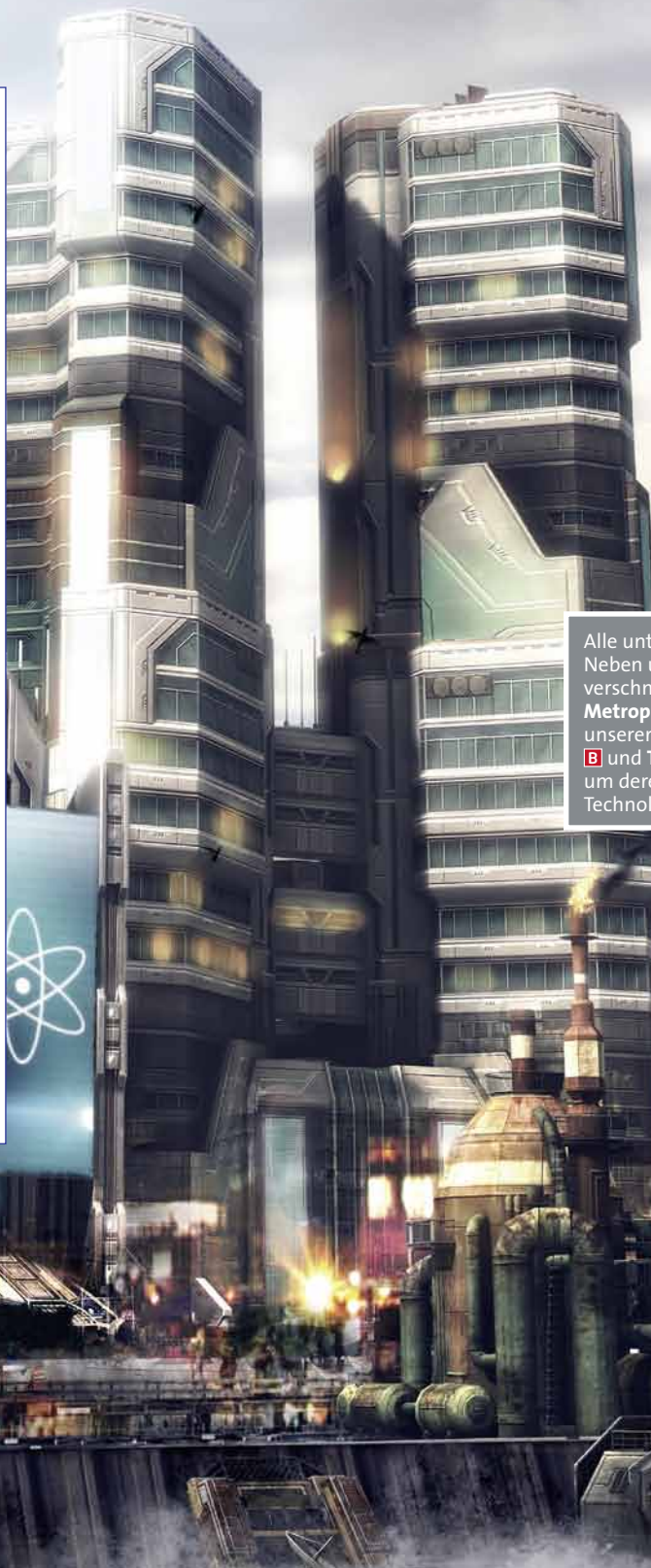
Kommandozentrale



Kämpfe



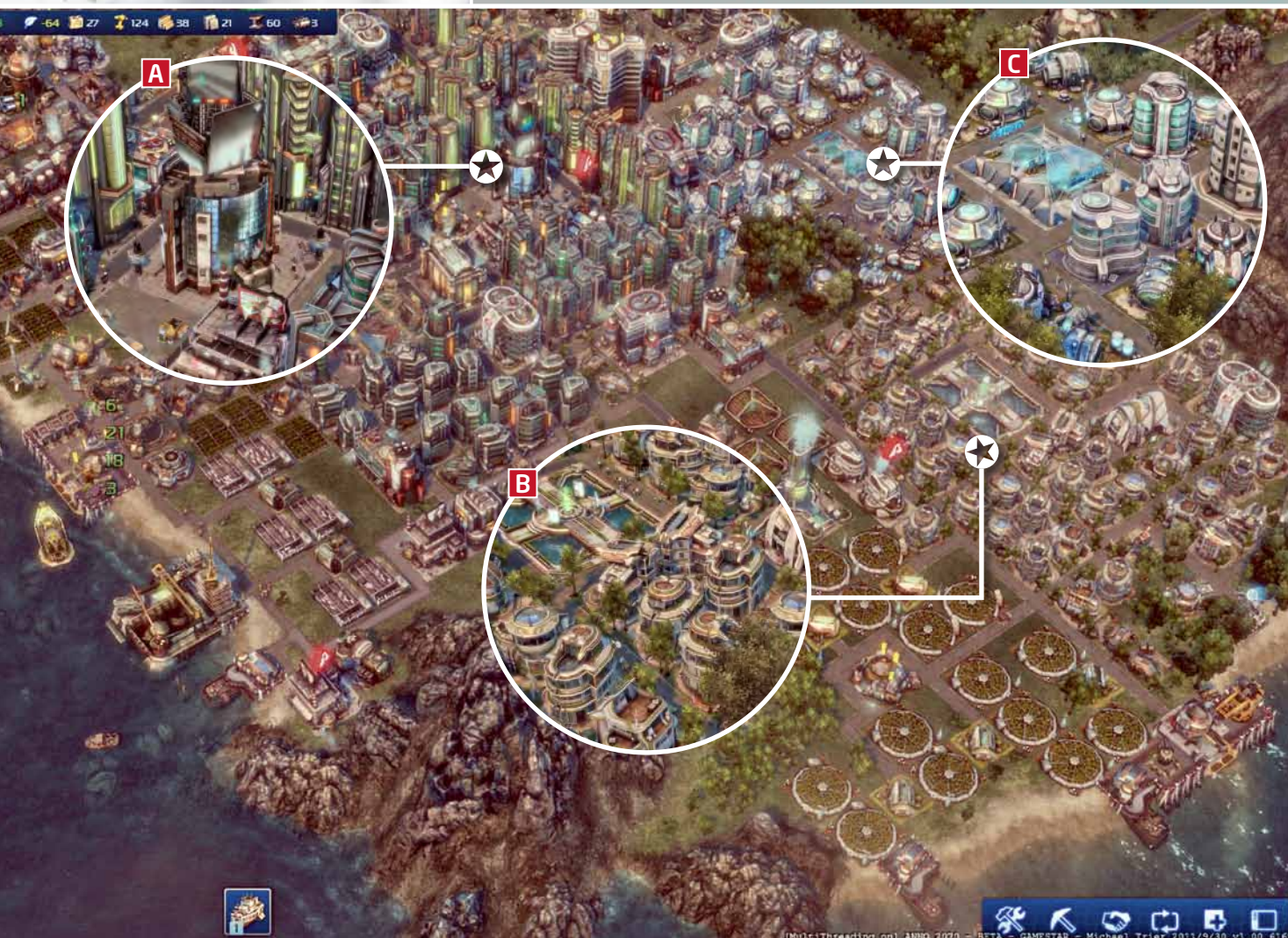
Aufbau



Alle unter einem Dach: Neben unserer umweltverschmutzenden **Tycoon-Metropole A** haben wir auf unserer Hauptinsel auch **Ecos B** und **Techs C** angesiedelt, um deren Warenketten und Technologien zu nutzen.

Anno 2070

Stunden der Entscheidung: Wie schlägt sich das neue Anno ohne das gute, alte Mittelalter? Wir haben die Umwelt versaut und gerettet, Schiffe torpediert, Städte bombardiert, unter Wasser gesiedelt. Alles für unseren exklusiven Vorab-Test. Und es war großartig! Von Martin Deppe



Ubisoft Game Launcher

Anno 2070 nutzt den seit Assassin's Creed 2 bekannten Ubisoft Game Launcher als Kopierschutz. Dieser setzt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung sowie einen Login-Vorgang zwingend voraus. Ein Weiterverkauf des Spiels ist dadurch nicht möglich. Im Offline-Modus sind nicht alle Spielfunktionen verfügbar, etwa die täglichen Quests oder die Weltereignisse.

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Related Designs** (Anno 1404, GS 08/09: 91 Punkte)
Termin: **17.11.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7358 Auf DVD: Topspiel-Videos

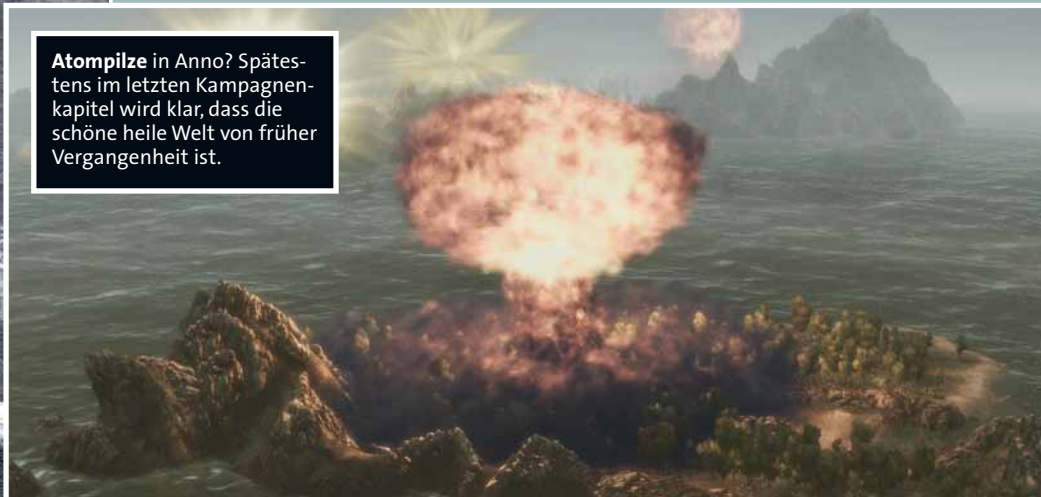
H

olzfaller Siegfried hat gute Laune. Gleich ist Feierabend, nur noch diese dicke Eiche muss er umhauen, dann geht's nach Hause. Es ist ein

Winterabend anno Dezember 1404, und es wird früh dunkel. Die Eiche fällt, Siegfried

macht sich auf den Heimweg, die Küstenstraße entlang. Mit sehnsüchtigem Blick sieht er die Segelschiffe im Hafen sachte vor sich hin dümpeln. Bald fahren sie in den Orient! Siegfried träumt von der fernen Welt, in der mandeläugige Mädels und Marzipan locken. So in seine Träume versponnen übersieht er das Ochsen-gespann; es

Atompilze in Anno? Spätestens im letzten Kampagnenkapitel wird klar, dass die schöne heile Welt von früher Vergangenheit ist.





Ihre **Arche** können Sie mit sockelbaren Items verbessern, um zum Beispiel alle Windräder effizienter zu machen. Einmal erworbene Aufwerte-Items behalten Sie auch nach einer Mission, denn die Arche nehmen Sie immer mit.



rollt direkt auf ihn zu! Ein Schlag, ein Schrei, mit Siegfried ist's vorbei. Oder doch nicht?

Eine bildhübsche Krankenschwester steht an seinem Bett, Siegfried erschrickt: Ist das die Hölle? Das Frauenzimmer hat ja Hosen an! Hosen! Und überhaupt, was ist das hier alles? Siegfried springt auf, stürzt ans Fenster, schaut hinaus – und wird fast wieder ohnmächtig. Draußen türmen sich gewaltige Häuser, es ist düster und voller Qualm, er kann kaum die weit drunten liegende Stra-

ße sehen, die Menschen sind winzig. »Wie lange habe ich geschlafen?«, fragt Siegfried, und die Schwester antwortet, ohne ihm in die Augen zu schauen: »666 Jahre.«

Nicht ganz so dramatisch, aber trotzdem einschneidend sind die ersten Erlebnisse, wenn man als eingefleischter **Anno**-Spieler, aufgewachsen mit Fachwerkbauten und Segelschiffen, plötzlich in **Anno 2070** landet. Zur Beruhigung: Nach dem anfänglichen Kulturschock findet man sich langsam gut

zurecht, verdaut ungewohnte Waren wie Kohlen, Kerosin oder Kommunikatoren genauso wie das arg auf futuristisch getrimmte Interface. Doch selbst nach rund 100 Spielstunden, die wir für diesen Vorabtest im neuen **Anno** verbracht haben, stoßen wir immer noch auf neue Gebäude oder Spielelemente. **Anno 2070** ist kein Mittelalterfest mehr, aber ein Fest für Aufbauspieler!

Das grundsätzliche Spielprinzip ist geblieben: Wir errichten Kontore auf Inseln, dann

Die Katastrophen

Auch Anno 2070 ist katastrophal: Neben den Klassikern Feuer und Krankheit gibt's richtig fiese Großdesaster.



Atomkraftwerke können explodieren (kleines Bild) und mit einem Schlag großflächige Brände und Seuchen auslösen. Die Umweltbilanz der Insel sinkt ins Bodenlose und erholt sich nur langsam. Ach ja, ungemütlich düster wird's während der Fallout-Periode auch noch.



Eine brennende **Bohrinsel** lässt sich mit einem gesockelten Schiffs-Item löschen. Falls Sie es noch nicht erforscht haben oder nicht rechtzeitig ranschaffen, geht die Katastrophe weiter. Ein Ölteppich breitet sich aus und schädigt die Küste, zum Beispiel Fischereien.



Alter Bekannter: Der **Tornado** wirbelt wieder wild durch die Inselwelt. Solange er auf dem Wasser bleibt, ist alles okay, Schiffe kann man ja schnell wegfahren. Doof nur, wenn er unsere Inseln erwischt, denn er setzt Häuser in Brand – oder zerlegt sie gleich ganz.



Das Öl versaut auch die Unterwasserwelt: Schwarze Batzen schweben herum, aus der **Ölquelle** wabert schwarze Gölle. So blöd das für die Umwelt ist – es sieht verdammt gut aus! Mit einem weiteren Item lässt sich der schwarze Teppich übrigens langsam beseitigen.

Und so einladend sieht eine Insel aus, wenn Sie auf die **Umweltbilanz** pfeifen ...



Gemeindezentren, bauen Wohnhäuser drumrum (die wir jetzt reihenweise wie Straßen mit gedrückter Maustaste ziehen können). Die Bewohner melden Bedürfnisse an – anfangs gute, alte Fischgerichte und Spirituosen, später Zerstreuung in Kasino oder Konzerthalle sowie Luxusgüter wie 3D-Beamer und Haushalts-Roboter. Um all das

Die Spielmechanik ist noch ausgefeilter, vielfältiger

zu produzieren und zu bauen, müssen Ressourcen her – und die kriegen wir nur zum Teil auf unserer Insel. Also besiedeln wir weitere, schippen die Güter und Rohmaterialien per Schiff heran. So weit, so **Anno**.

Doch die Spielmechanik ist jetzt noch ausgefeilter, vielfältiger. Vor allem, weil es statt einer spielbaren Fraktion (**Anno 1602, 1503, 1701**) oder anderthalb (der Orient in **Anno 1404**) plötzlich drei gibt, die wir gleichzeitig (!) spielen können. Nämlich die umweltfreundliche Eden Initiative (kurz: Ecos), der profitorientierte Global Trust (kurz: Tycoons) und die wissenschaftlich herausragende S.A.A.T.-Gruppe (kurz: Techs). Denn nur zu Beginn einer Endlos- oder Multiplayer-Partie entscheiden Sie sich für Ecos oder Tycoons Partei. Doch ab der dritten von wieder fünf Bevölkerungsstufen kann man die

Unter dem Meer

Wie funktioniert das eigentlich mit der Über- und Unterwasser-Perspektive? Ganz einfach: Mit dem Mausrad »tauchen« Sie unter, der Sound wird dumpfer, das Bild ... wässriger. Schiffe, die an der Oberfläche fahren, werden dann als Drahtgittermodelle dargestellt. Und umgekehrt: Tauchende U-Boote werden an der Oberfläche ebenfalls als Drahtmodell gezeigt.



- 1 U-Boote können per Tauch-Button an und unter der Wasseroberfläche fahren.
- 2 Ölbohrinseln ragen sowohl über als auch unter Wasser. Vorsicht Feuergefahr!
- 3 Überwasserschiffe unterteilen sich wieder in Kampf- und Frachtkähne.
- 4 Unterwasserkontore haben eine Kabelverbindung zur Oberfläche und lassen sich auch über Wasser be- und entladen. So können auch normale Frachter an ihnen andocken.

Technologien und Gebäude der beiden anderen freischalten. Das ist ungefähr so, als würde man im Zweiten Weltkrieg die Amerikaner spielen – und darf dann plötzlich auch die Panzer der Russen und Deutschen

bauen. Das steigert die Komplexität beträchtlich – und kostet Übersicht. Im Bau-
menü etwa stehen fortan bis zu drei Kartei-

+ Stärken

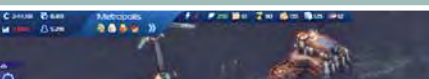
- + bewährte Spielmechanik
- + leichte Bedienungsverbesserungen
- + Online: Weltereignisse, Wahlen, tägliche Quests

- Schwächen

- Gebäude schwer unterscheidbar
- Atmosphäre nüchterner als in den Vorgängern



Und so sieht das **Parlament** aus, wenn's endlich fertig ist! Und weil es so teuer war, passt links unten ein Feuerwehr-Gleiter gut darauf auf.

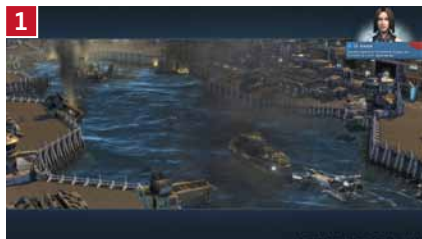


Monumentalbauten wie das **Eco-Parlament** fordern wieder Unmengen an Rohstoffen. Hier arbeiten wir gerade mal am Fundament, der ersten der vier Bausstufen.



Beispiel-Mission Schulterschluss

»Schulterschluss«, so heißt die letzte Mission des zweiten Kampagnen-Kapitels. Ein Riesencomputer namens FATHER ist durchgedreht und bedroht die Menschheit – also quasi wie Sky-Net in den **Terminator**-Filmen. Wir müssen die beiden skeptischen Kontrahenten Global Trust und Eden Initiative von der Bedrohung überzeugen, indem wir ihnen Beweise liefern.



Im **Intro** zeigt uns Anno 2070, welche Zerstörung die durchgeknallte Blechbüchse FATHER am Ende der vorherigen Kampagnenmission angerichtet hat.



Um Global Trust zu beweisen, dass FATHER Uran gestohlen hat, müssen wir einen speziellen Uranbohrer erforschen und stillgelegte **Bergwerke** wieder in Gang bringen.



Der Diebstahl lässt Global Trust kalt. Wir erforschen eine **Scout-Drohne**, Typ 1602 (!). Im Gegensatz zu Modell 1503 (!) können wir die mit jedem Fahrzeug einsetzen.



Per **U-Boot** schleichen wir uns an Geschützen vorbei, um FATHERs Insel zu scannen – und stoßen auf eine Atomrakete! Alternativ hätten wir dort ein Kontor errichten können.



Im **Diplomatiemenü** teilen wir unsere Fortschritte immer den potenziellen Verbündeten mit. Global Trust ist von der Gefahr überzeugt und sagt uns Unterstützung zu.



Gegen ein paar Rohstoffe (»Die Überführungskosten zahlen Sie!«), die wir per U-Boot an der Arche von Global Trust abliefern, bekommen wir drei **Kampfschiffe**.



FATHER hat auch bei der Eden Initiative gestohlen – und zwar eine Schildtechnologie. Erneut müssen wir **Rohstoffe** liefern, damit die Umweltfreunde den Diebstahl erkennen.



Mit den neuen Kampfkähnen greifen wir eine besetzte Mini-Insel an, um ein Kontor zu errichten. Doch der Plan scheitert an der heftigen **Gegenwehr** der FATHER-Truppen.



Hätten wir doch gleich Plan B befolgt! Mit einem **Flugzeug** scannen wir die Anlage – wir werden zwar beschossen, aber die Flak ist nicht so heftig wie die Anti-Schiffsgeschütze.



Geschafft! Unsere Verbündeten mobilisieren ihre **Archen** und ziehen mit uns gegen FATHER. Das zweite Kapitel ist zu Ende – doch das dritte beginnt mit einer Katastrophe ...



reiter parat, über die Sie zwischen den Baumöglichkeiten der drei Fraktionen umschalten. Klingt kompliziert? Ist es auch – selbst nach mehreren Missionen und Szenarios haben wir versehentlich Wohnhäuser der »falschen« Fraktion errichtet, weil wir nicht auf die richtige umgeschaltet haben.

Doch die Bauwerke haben je nach Partei nicht einfach nur andere Namen, sondern auch noch unterschiedliche Funktionen. Viele Anlagen kann nur eine Fraktion errichten: Die Ecos bevorzugen zum Beispiel Wind- und Sonnenenergie, die Tycoons setzen auf Kohle- oder gar Atomkraft. Spielerisch wirkt sich das enorm aus: Windräder müssen wir wie Warenlager weiträumig auf den Inseln verteilen, denn wenn sich ihre Wirkungsradien überschneiden, sinkt die Effizienz (völlig unlogisch, ist aber halt so). Kohlekraftwerke sind zwar effizienter, versauen aber die Umwelt, Atomreaktoren sind noch gefährlich – wie unser Kasten »Die Katastrophen« auf der vorigen Seite zeigt.

Die Online-Umgebung ist besonders stark

Noch einschneidender ist die Tech-Fraktion, die Sie in die Welt unter Wasser schubst. Auf »Unterwasserinseln« können Sie dann nämlich ebenfalls Produktionsstätten errichten: Ölbohranlagen, Algenfarmen, Diamantbohrer, Goldextraktoren. Die Unterwasserbauten werden wie die an Land errichtet, die Bedienung und die Voraussetzungen bleiben gleich: Eine Ölbohrinsel braucht zum Beispiel eine Ölquelle, ein Tiefsee-Kontor muss her, dazu eine AquaRail-Verbindung, also eine Unterwasserstraße. Sogar eigene Verteidigungsanlagen gibt's – Schutzschilde und Geschütztürme.

Denn auch wenn die drei Parteien nicht direkt verfeindet sind, sondern nur »Mitbewerber«: Falls unsere Taten ihnen zu sehr gegen den Strich gehen, erklären sie uns gern mal den Krieg. Zum Beispiel, wenn wir als Tycoon zu umweltschweinish bauen

Windräder sind hingegen umweltfreundlich, müssen aber gut verteilt werden, sonst sinkt die Effizienz.



und trotz mehrfacher Warnung der Ecos keine Flussklärwerke oder Entsäuerungsstationen, sondern lieber ein paar Extra-Bohrinseln hochziehen. Falls wir selbst mehrere Fraktionen gleichzeitig ansiedeln, drohen Aufstände. Beispielsweise wünschen sich die Tech-Bürger von unserer Tycoon-Regierung eine Akademie – die wir dann auch tunlichst bauen sollten. Wenn wir's lassen, erhebt sich nämlich eine komplette Tech-Bevölkerungsschicht. Diese Revolte ebbt erst ab, wenn alle Mitglieder dieser Schicht ausgezogen sind. So verlieren wir neben

den Steuereinnahmen auch die zugehörigen Bauoptionen – und müssen die Einwohner erst mühsam wieder hochpäppeln.

Die Computergegner wiederum gehen im Krieg recht clever vor, überfallen gerne mal unverteidigte Kontore und ziehen sich zurück, wenn wir bedrängte Containerschiffe in schwer befestigte Häfen zurückziehen oder mit einer größeren Armada anrücken. Allerdings fehlt den Rivalen eine übergreifende strategische Agenda, sie arbeiten meist einfach eine Insel nach der anderen

Seegefechte sind wieder klasse anzuschauen und hochspannend. Die Schiffe fahren allerdings auch mal gerne durcheinander durch.



ab. Die Wegfindung der eigenen Pötte funktioniert gut – allerdings auch, weil Schiffe einfach durcheinander hindurchfahren. Die serientypischen Wegfindungsprobleme an Land erübrigen sich in **Anno 2070**, weil es keine Bodentruppen mehr gibt. Stattdessen überfallen wir feindliche Eilande mit Fliegern – beispielsweise, um unverteidigte Minen im Hinterland zu zerbröseln. Letzteres macht auch der Computergegner gerne. Zumindest, bis wir an der entsprechenden Stelle eine Flak hochziehen, die mit fliegenden Invasoren kurzen Prozess macht.



Ihre schönsten Momente haben jetzt ein neues Zuhause.



Jetzt können Sie jederzeit auf Ihre Daten zugreifen und sie sicher ablegen.

Speichern Sie Ihre Musik, Ihre Fotos, E-Mails, Kontakte und Videos in der TelekomCloud – mit TÜV-zertifizierter Sicherheit. Das geht mit Smartphone, Computer, Tablet oder TV – komplett unabhängig vom Betriebssystem.

Mit der TelekomCloud haben Sie immer und überall Zugang zu Ihrer Welt.

Erleben, was verbindet.



Das Militär

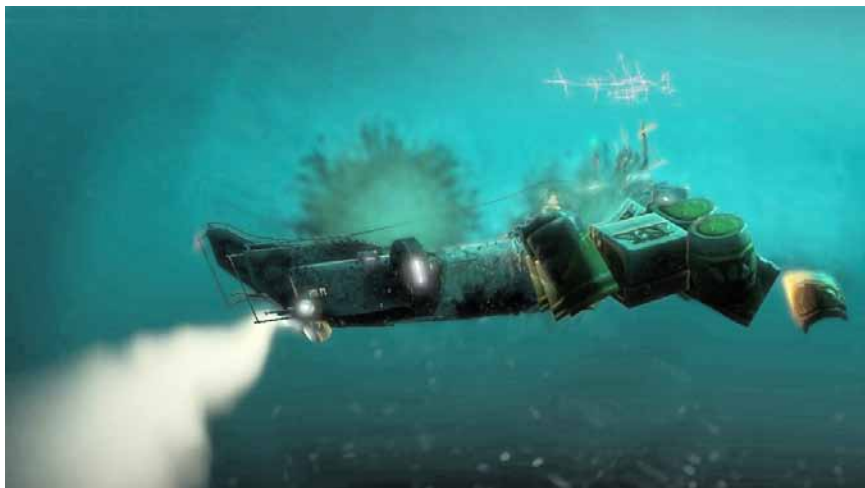
Seeschlachten und Küstenbombardements gab es in Anno schon immer. Doch jetzt sind zwei neue Dimensionen hinzugekommen: drei Flugzeuge und zwei U-Boote. Mit dem Hawk-Flieger können Sie sogar feindliche Warenlager im Landesinneren übernehmen. Bodentruppen gibt's hingegen nicht, sondern nur stationäre Flak- und Anti-Schiff-Geschütze (auch unter Wasser) – das behebt ganz nebenbei auch die ständigen Wegfindungsprobleme der alten Annos.



Sieht im Vergleich zu den effektreichen Seeschlachten unspektakulär aus, haut aber gewaltig rein: **Skyhammer-Bomber** zerlegen mit einem Angriff gleich mehrere Gebäude. Da helfen nur gut platzierte Flaktürme oder Abfang-Chopper.



Einige Kampfschiffe können auch auf Luftziele feuern. Hier jagen gleich fünf **Raider-Schiffe** der Piraten unseren Chopper mit Boden-Luft-Raketen, der mit seinen Kanonen nur wenig ausrichten kann. Flucht aufs Land wäre jetzt angesagt.



U-Boote gibt es in zwei Ausführungen. Der Silent Stalker ist mit Torpedos bewaffnet, der Trimaran wehrlos. Aber beide fürchten **Wasserbomben** wie die Pest, hier erwischt's gerade einen Trimaran samt Ladung. Seinen Überwasserjäger sehen Sie rechts oben als roten Umriss.

Ein **Wasserkraftwerk** liefert umweltfreundlichen Strom ohne Ende, lässt sich aber nur an wenigen festgelegten Stellen platzieren. Logisch eigentlich.



Wenn Sie direkt ein Endlosspiel starten, werden Sie sich auch (oder gerade!) als **Anno**-Veteran schnell verzetteln, vor allem wegen der drei gleichzeitig spielbaren Fraktionen. Eine künstliche Intelligenz namens E.V.E. (Ähnlichkeiten mit der Computerheldin E.V.A. aus **Command & Conquer** sind natürlich rein zufällig und nicht beabsichtigt) nimmt Sie zwar ein wenig an die Hand. Doch viel besser ist die Kampagne für den Einstieg geeignet, denn die hat deutlichen Tutorial-Charakter. Die elf Missionen, verteilt auf drei Kapitel, rücken meistens bestimmte Elemente in den Fokus. Da lernen Sie das Hantieren mit den neuen U-Booten und Flugzeugen, die Errichtung einer Unterwasseranlage, den Umgang mit den vom Computer gelenkten Mitspielern. Lobenswert: In jedem Kapitel müssen Sie nur ein-

Ist das jetzt ein Teefeld oder ein Klärwerk?

mal eine Startinsel besiedeln, die jeweils folgenden Missionen übernehmen Ihre bisher errichteten Gebäude. Dadurch entfällt der routinemäßige, typische Neustart mit Schiff und erstem Kontor, die Missionen wirken flüssiger und authentischer.

In Sachen Missionsdesign erfindet **Anno 2070** die Schiffsturbine nicht neu, allerdings bieten die meisten Einsätze mehrstufige Ziele. Beispielsweise sollen wir für einen Forscher zwei Spezialwaffen-Bauteile organisieren, wofür wir wiederum zunächst Mini-Aufträge für zwei andere Fraktionen erledigen müssen. Allerdings schipern wir besonders in frühen Kampagnenmissionen oft einfach nur Waren hin und her – das ginge spannender. Seine Handlung erzählt **Anno 2070** mit Dialogen samt zugehörigen 3D-Kamerafahrten. Letztere fallen in unserer Vorabtest-Version allerdings noch arg langatmig aus, der Entwickler Related Designs verspricht, sie bis zum Verkaufsstart noch spannender zu schneiden. So packend wie im **Anno 1701**-Addon **Der Fluch des**



Drachen ist der Feldzug gegen einen durchgedrehten Großcomputer trotzdem nicht ganz, doch nach zwei recht flott durchgespielten Kampagnen-Kapiteln legt das letzte noch mal eine große Spaßschippe nach.

Aber es war ja schon immer das Endlosspiel, das uns so lange an **Anno** fesselt. Auch jetzt wieder, denn vor allem für Tüftler und Optimierer platzt das Zukunftsszenario geradezu vor lauter Möglichkeiten. Die drei Fraktionen sind gut miteinander verzahnt. Wir können schöne grüne Eco-Städte errichten, mit Farmen drumherum und schicken So-



Die neuen Flieger: Rechts der Hawk (kann Gebäude übernehmen), daneben der **Skyhammer**-Bomber, hinten ein flinker **Chopper**.

lartürmen. Und gleichzeitig eine Insel weiter Raubbau betreiben – das sieht dann zwar dreckig-düster aus, ist aber so schön effizient. Zumindest, solange nichts schiefgeht, denn ein Ölteppich aus einer abgefaakelten Bohrinselform macht auch vor der maleischen Eco-Küste nicht Halt.

Aber zum Glück gibt es ja wieder segensreiche Items, die uns ganz konkrete Vorteile oder Möglichkeiten bringen. Die lichterloh brennende Ölplattform lässt sich zum Beispiel mit einem normalen Schiff löschen, in das wir eine Notfallausrüstung stecken.

Und falls wir dabei zu trödelig sind und der schwarze Glitschteppich bereits vor der Küste wabert? Dann packen wir eine Schmutzwasserpumpe an Bord. Allerdings sollten Sie vorausschauend planen: Weil Sie solche Items erst erforschen oder kaufen müssen, was viel Geld und/oder Rohstoffe kostet, bringt es wenig, erst beim Ernstfall damit anzufangen. Also lieber vorsorglich vorab besorgen und im Kontor bunkern!

Andere Items senken von vornherein die Unfallwahrscheinlichkeit, machen Bauwerke effizienter und billiger, Schiffe kampfstär-

Blitzschnell hochgeladen: mit VDSL.



Jetzt
120 €¹
Wechselgutschrift
sichern

Superschnell ins Internet:

- Internet-Uploads mit bis zu 10 Mbit/s²
- Internet-Flatrate mit bis zu 50 Mbit/s²
- Telefon-Flatrate ins deutsche Festnetz

Call & Surf Comfort VDSL für mtl. nur 44,95 €³



Connect-Leserwahl, Heft 08/2011

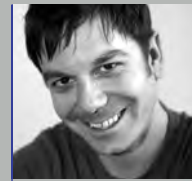
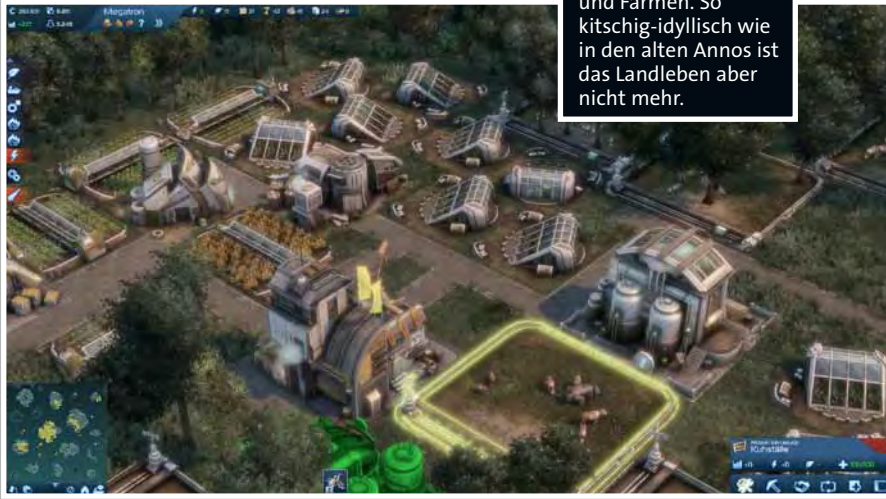
Mehr Infos auf www.telekom.de, unter 0800 33 03000, im Telekom Shop oder Fachhandel.

1) Sie erhalten eine Gutschrift in einer Gesamthöhe von 120,- € beim Wechsel Ihres DSL-Anschlusses bzw. Ihres DSL- und Telefonanschlusses zur Telekom und bei Beauftragung eines Call & Surf Pakets (ausgenommen Call & Surf Basic) oder eines Entertain Pakets. Der Betrag wird Ihnen in den kommenden Monaten auf Ihren Telefonrechnungen gutgeschrieben. Angebot gültig bis 31.12.2011. 2) Ab einem übertragenen Datenvolumen von 100 GB (bei VDSL 50 ab 200 GB) in einem Monat wird die Übertragungsgeschwindigkeit des Internet-Zugangs für den Rest des Monats auf max. 6016 kbit/s für den Downstream und 576 kbit/s für den Upstream begrenzt. 3) Call & Surf Comfort VDSL 50 kostet 44,95 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 59,95 € (entfällt bei IP-basiertem Anschluss); bis 31.12. entfällt der DSL-Bereitstellungspreis in Höhe von 99,95 €. Mindestvertragslaufzeit 24 Monate. Call & Surf VDSL ist in einigen Anschlussbereichen verfügbar. Voraussetzung für IP-basierten Anschluss ist ein geeigneter Router.

Erleben, was verbindet.



Ja, es gibt auch **Kühe** und **Farmen**. So kitschig-idyllisch wie in den alten Annos ist das Landleben aber nicht mehr.



Erst die Arbeit, dann der Spaß!

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamstar.de

Oh mein Gott, sie haben ein Monster erschaffen! Anno 2070 ist derart umfang- und facettenreich, dass selbst Serienveteranen erst einmal erschlagen werden. Vor allem bei den schwer unterscheidbaren Gebäuden ist Lernwille gefragt. Wer sich jedoch einarbeitet, bekommt zur Belohnung eben kein zahmes Casual-Schäffchen, sondern ein für Monate motivierendes Aufbaustrategie-Monster, das in Zeiten von Facebook-Klickmaschinen eindrucksvoll zeigt, wozu PC-Spiele in der Lage sind.

ker, wieder andere vergrößern den Radius von Krankenhäusern, Polizeistationen oder Feuerwehren. Fies: Je komplexer ein Item, desto eher geht beim Erforschen selbst etwas schief. Ausgesprochen peinlich wird's beispielsweise, wenn Sie beim Konstruieren der Löschvorrichtung ein Feuer im Labor auslösen. Die Wahrscheinlichkeit eines Störfalls wird Ihnen aber vorher angezeigt, und auch die lässt sich wiederum senken. Vor allem in Mehrspielerpartien dürften Einweg-Items für viel Schadenfreude sorgen: Sprengsätze jagen kamikazemäßig alles im Umkreis in die Luft, EMP-Bomben legen die getroffene Feindeinheit kurzzeitig lahm, ein Tarnkappen-Item macht seinen Träger unsichtbar und so weiter und so fort. Doch Vorsicht: Auch die Item-Vielfalt erhöht die Komplexität enorm, bei den zahllosen Auf-

und Umrüst-Möglichkeiten können Neulinge anfangs den Überblick verlieren.

Richtig stark ist **Anno 2070** beim »Drumherum« von Missionen, Kampagne und Endlosspiel. Statt eines simplen Hauptmenüs verknüpft die Kommandozentrale (siehe auch unseren großen Kasten rechts) alle **Anno**-Spieler. Zum Beispiel durch »Weltereignisse«. Das sind Mini-Kampagnen mit je drei Missionen, die Sie ganz normal solo spielen.

Eine Kampagne ist immer startbar, sobald Sie online sind, nach ein paar Wochen wird sie durch die nächste ersetzt. In unserem Vorabtest-Zeitraum läuft ein Feldzug gegen Piraten, die mit jeder Mission stärker werden. Der Clou: Sie bekommen nicht nur eine Belohnung (Prestige, Credits, Rohstoffe und so weiter) für Ihre eigene Leistung, sondern auch für die Leistung der anderen Spieler: Je mehr Piratenschiffe und -festungen nämlich von der weltweiten **Anno**-Community ver-

Dieses Schiff zeigt die **Piratenschlacht** aus der Überwasser-Perspektive.



Piraten (rote Schemen rechts) attackieren die Unterwasserstadt, ein **U-Boot** und drei Fregatten schießen zurück.

Zeitsprung geglückt

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Es ist ein Weilchen her, dass mich ein Spiel bis ein Uhr nachts vor den Rechner gefesselt hat. Auch Anno 2070 schafft das nicht. Als ich's zuletzt beendet habe, war's nämlich schon drei Uhr. Denn das Zukunfts-Anno mag zwar in Sachen Atmosphäre nicht der Serien-Höhepunkt sein, in Sachen Komplexität aber schon: Dank der drei Fraktionen und zahllosen Items gibt es immer etwas zu optimieren, zu bauen, zu erforschen. Was freilich Übersicht kostet – das Hin- und-her-Geklicke zwischen den drei Baumnüs ist ein Fluchgenerator erster Güte. Aber auch ein Faszinations-Generator, ich kann stundenlang an all den Schraubchen drehen, ohne dass mir langweilig wird. Unterm Strich fehlen mir in Anno 2070 nur zwei Dinge. Erstens: Bodentruppen. Es wäre schön, Feindinseln mit Panzern zu überrennen statt mit lahmen Flugzeugen. Zweitens: Eine spannende Kampagne. Denn der Feldzug dient zwar als (sehr sinnvolles) Tutorial und erzählt eine brauchbare Geschichte, ist aber schleppend erzählt und größtenteils müde inszeniert. Sei's drum, Anno lebt vom Endlosspiel, und das macht großen Bastelspaß. Der Zeitsprung ist geglückt – zumal ich glänzige Science Fiction eh lieber mag als Mittelalter-Kitsch.



Imposant und witzig: Der **fahrende Händler** Trenchcoat taucht gelegentlich auf und bleibt eine Weile. Er hat interessante Waren dabei, wir kaufen gleich mal Munition und Schwere Waffen.

Die Kommandozentrale

Hier finden Sie Ihre **Profil**daten, Errungenschaften, Ihre Rangstufe bei den drei Fraktionen und weitere Details.



Die **Weltstatistik** zeigt, was alle anderen Anno-Spieler so treiben – auch dann, wenn Sie gar nicht aktiv mit Ihnen zusammenspielen. Zum Beispiel, wie sich die Weltbevölkerung zusammensetzt, oder welche Kraftwerke am häufigsten hochgezogen werden.



Kommandozentrale



Mehr als nur ein Hauptmenü: Die **Kommandozentrale** verknüpft die klassischen Einzelmisionen, das Endlosspiel und die Kampagne mit besonderen Ereignissen, Statistiken und Wahlen. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Elemente vor.

Hinter dem Punkt »Weltgeschehen« verbergen sich kleine Kampagnen, die ein paar Wochen lang gratis freigeschaltet werden. Hier zum Beispiel ein **Feldzug** gegen Piraten, die mit jedem Einsatz stärker werden.



Unter dem Menüpunkt »Verfügbare Missionen« gibt's zum Vorabtest-Zeitpunkt unter anderem sieben vorgefertigte **Szenarios**, fünf für Einzelspieler-, zwei für Multiplayer-Partien, die Sie auch kooperativ angehen können.



Die Wahl des **Weltrats** funktioniert prinzipiell wie beim Senat – allerdings schaltet der Gewinner mögliche Aktionen frei, etwa regelmäßige Geldlieferungen oder kurzzeitige Verbesserungen für Ihre Flotte. Ob Sie die prestigepflichtigen Boni auch in einer Partie nutzen, bleibt Ihnen überlassen.



An **Senatswahlen** können alle Anno-Spieler teilnehmen. Vor der Wahl stellt jede der drei Fraktionen ihr »Programm« vor, zum Beispiel beim Umgang mit den ökologischen und ökonomischen Kosten der Ölförderung. Das Programm des Wahlgewinners bringt dann Boni für alle Spieler.



Hinter dem **Tagesgeschehen** verbergen sich sozusagen tägliche Quests. Sie entscheiden selbst, für welche Fraktion Sie den Job erledigen wollen. Die einfachen Quests (zum Beispiel »Liefere 40 Tonnen Mikrochips«) lässt sich in jeder beliebigen Mission lösen – egal ob Kampagne, Szenario oder Endlosspiel. Als Belohnung gibt's Prestige.



nichtet werden, desto höher die Belohnung für alle. In einem anderen Feldzug helfen Sie bei der Errichtung einer neuen, dezent riskanten Eco-Technologie, dann wiederum den Tycoon-Konkurrenz bei einem ähnlichen Großprojekt. Noch schöner: Im Gegensatz zur derzeit grassierenden kostenpflichtigen Download-Content-Manie sollen sämtliche Zusatz-Feldzüge gratis erscheinen.

Aber die Verknüpfungen gehen noch weiter. Ihre Arche, eine Art Mutterschiff wie die »Hyperion« in **Starcraft 2**, begleitet Sie in jeden (!) Einsatz. Inklusive der Arche-Items, die Sie bis dahin in Missionen bekommen haben, etwa durch den Handel mit KI-Spielern. Neun Sockel hat Ihre Arche, unterteilt

in drei Güteklassen von »häufig« bis »selten«, außerdem zwölf Slots für weitere, inaktive Items. Vor einer Partie können Sie sich die Arche also »feintunen«, damit sie Ihre Inseln zum Beispiel auf Energie-Effizienz trimmt oder Ihre Schiffe zu schwimmenden Kampfschweinen pimpt. Auch das dürfte beim Leistungsvergleich in Multiplayer-Partien Laune machen.

Ubisoft und der Related Designs geben mit der Online-Umgebung gleich drei Fliegen zugleich was auf die Mütze, ohne Ubis verhassten Online-Kopierschutz zu zücken. Denn erstens werden ehrliche Käufer belohnt, statt mit Online-Zwang bestraft. Zweitens spielen die **Anno**-Käufer zum Beispiel in den genannten Weltereignissen (indirekt) gemeinsam statt allein im stillen Kämmerlein, ohne konkret eine Multiplayer-Partie starten zu müssen. Und drittens fungiert die Online-Umgebung natürlich als Kopierschutz – nur eben, und das ist wichtig, ohne Internet-Zwang: Wer nicht permanent online sein mag, der kann nach Installation und einmaliger Online-Registrierung offline gehen und trotzdem spielen. Halt ohne die zusätzlichen Welt-Funktionen.

Ach ja, die Grafik. Müssen wir eigentlich noch erwähnen, dass auch **Anno 2070** einfach fantastisch aussieht? Zwar nicht mehr so fröhlichfarbig wie seine beiden Vorgänger, aber wieder äußerst detailverliebt und quicklebendig. Trotzdem: Im Gegensatz zu den Vor-Annos verzweifeln wir selbst nach Dutzenden Spielstunden noch an den Gebäuden, deren Bestimmung von der Optik her nicht immer eindeutig ist. In den Großstädten findet man zum Beispiel die wichtigen Labore nicht gut, weil sie den normalen Wohntürmen sehr ähneln. Dafür sieht die neue Unterwasserwelt so gelungen unterwasserig aus, dass wir uns schlagartig nach einem neuen **Aquanox** sehnen. Oder nach **Schleichfahrt** – Blue Byte, geht da was?

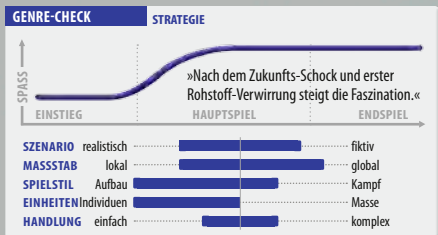
Holzfaller Siegfried geht es übrigens gut. Die Krankenschwester ist mittlerweile seine Verlobte, und demnächst wird geheiratet. In einer 666 Jahre alten Kapelle tief im Eichenwald. Hey, ein bisschen **Anno**-Kitsch ist ja wohl erlaubt, oder? Martin Deppe / GR / MT

TERMIN 17.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 6 Jahren

Anno 2070

Aufbauspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Related Designs
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
Kopierschutz Ubisoft Game Launcher (s. Kasten)



MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) gegeneinander (2-4) oder Koop (2-4)
SPIELTYPEN Internet (Ubisoft-Server) **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE via Ubisoft **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Die teils langen Partien machen vor allem im Koop-Modus Laune.«

GRAFIK
 + detaillierte, sehr lebendige Spielwelt
 + fantastische Wassereffekte + fließender Übergang zwischen Über- und Unterwasser + idyllische Inseln

SOUND
 + professionelle Sprecher + passende Musik
 + viele Kommentare
 - einige Soundeffekte fehlen noch

BALANCE
 + sehr gute Lernkurve + Ingame-Lexikon erweitert sich automatisch + Endlosspiel frei konfigurierbar + klasse verzahnte Spielelemente
 - Feilen die Entwickler noch an der Balance?

ATMOSPHÄRE
 + stimmiges Szenario + Panorama-Perspektive + atmosphärische Unterwasser-Siedlungen + Kommandozentrale erzeugt globales Spielgefühl
 - nüchterner als die letzten Vorgänger

BEDIENUNG
 + bewährte Steuerung leicht verbessert (Baumenü, Wohnhausbau)
 + viel Feedback direkt im Spiel
 - Produktionsgebäude schwer unterscheidbar
 - Werden die Menüs überarbeitet?

UMFANG
 + angemessene lange Kampagne + zufällig generierbare Inselwelten + drei unterschiedliche Fraktionen
 + Weltereignisse + sehr lange Spieldauer im Endlosspiel

STARTPOSITIONEN
 + sehr viele Einstellmöglichkeiten + faire Inselverteilung
 + unterschiedliche Gegnertypen wählbar + zwei Startfraktionen wählbar
 - immer gleiche Anfangsphase im Endlosspiel

KI
 + KI-Spieler handeln nachvollziehbar + unterschiedliche Spielweise der Hauptfraktionen + nutzt Schwachstellen
 - schwächelt in Kriegen strategisch

EINHEITEN & GEBÄUDE
 + 13 Zivilisationsstufen + logisches Produktionssystem
 + gutes Zusammenspiel zwischen Luftwaffe, Kriegsschiffen, U-Booten
 + Einheiten und Gebäudeklassen mit Items verbesserbar

ENDLOSSPIEL
 + viele Strategien möglich + Entscheidungen anderer Spieler wirken sich aus + viele Zufallsquests ... mit teils nervigen Standardaufgaben (etwa Personen oder Wale suchen)



Innen Anno, außen Zukunft

Martin Deppe
 Freier Redakteur
 redaktion@gamestar.de

»Anno bleibt Anno«, dieser Marketing-Schlachtruf hat bisher bestens gepasst. Auch für Anno 2070 – wenn man sich nur die Spielmechanik anschaut. Bedürfnisse erfüllen, Städte großziehen, weitere Inseln besiedeln, Waren verschippen: Alles drin, viele Abläufe beherrsche ich im Schlaf. Doch das gute, alte Mittelalter-Flair fehlt mir gewaltig, nicht nur wegen der jetzt schwer unterscheidbaren Produktionsgebäude. Anno 2070 ist nüchterner, technokratischer, weniger heimelig, weniger »heile Welt« als in den Vorgängern. Klar, die waren fast schon kitschig überzogen, doch das machte auch ihren Charme aus.

Wenn Sie Anno bisher ausschließlich wegen seiner pittoresken Welt gespielt haben, dürfte 2070 Sie im wahrsten Sinne des Wortes ernüchtern – zumindest anfangs. Falls Sie aber vor allem Wert auf eine komplexe, extrem ausgefeilte Spielmechanik mit Langzeitmotivation legen, riesige Städte, Warenketten und Flotten hochziehen wollen und gerne indirekt mit anderen Spielern aus aller Welt zusammenarbeiten, dann sind Sie hier goldrichtig. Denn vor allem im Endlosspiel ist eine Partie Anno 2070 faszinierend und hat etwas von einer Modellbahn: Nie fertig, es gibt immer was zu tun – und genau so soll's doch sein.

1404 vs. 2070

Anno 1404

Siedeln: Wie seit dem allerersten Anno errichten wir unsere Wohnhäuser rund um das **Gemeindezentrum** **1**. Die Bewohner brauchen eine **Straßenanbindung** **2** zu öffentlichen Bauten wie der **Kapelle** **3**, die das Bedürfnis nach Religion stillt, oder der **Feuerwehr** **4**, die Brände löscht.



Das **Baumenü** **1** listet alle Bauwerke einer Stufe, das wird schnell voll und unübersichtlich. Bodenschätze können wir realistisch nur an entsprechenden Vorkommen abbauen – ein **Kohlebergwerk** **2** darf also nur auf ein Kohlevorkommen. **Warenhäuser** **3** holen die Güter ab, wir dürfen nur in ihrer Umgebung bauen. Eine **Anzeige** **4** listet alle vorhandenen Bodenschätze auf.



Mit einem **Kontor** **1** fängt alles an, es ist das erste Gebäude, das wir auf eine neue Insel setzen müssen. Hier laden wir per **Schiff** **2** Waren ab und ein, kaufen und verkaufen an fremde **Pötte**. Mittdrin rudern **Fischer** **3**, die das erste Nahrungsmittel fangen.



Was ist neu, was ist anders, was ist gleich? Unser Bildervergleich zeigt, wie sich die Anno-Spielwelt in 666 Jahren geändert hat.

Anno 2070



Auch der moderne Anno-Insulaner sehnt sich nach **Gemeinschaft** **1**. Über das **Straßennetz** **2** erreicht er öffentliche Gebäude wie das **Kasino** **3** der Tycoon-Fraktion. Auch die **Feuerwehr** **4** gibt's wieder. Neu: Bauwerke brauchen Energie, hier wird der Saft von einem stinkigen **Kohlekraftwerk** **5** produziert.



Im neuen Anno ist das **Baumenü** **1** cleverer strukturiert: Per Klick auf das gewünschte Endprodukt werden alle dafür benötigten Bauwerke oben als Buttons angezeigt. Außerdem gibt es »Blanko-Bodenschätze«: Wo ein **Minensymbol** **2** rotiert, dürfen wir ein beliebiges Bergwerk hinpflanzen. Bei zwei Vorkommen beispielsweise zwei Erzminen, zwei **Kohleminen** **3** oder jeweils eine. Abgeholt werden die Ressourcen wieder vom **Warendepot** **4**. Welche Ressourcen die Insel bietet, verrät die Anzeige **5**.



Die modernen Häfen sehen zwar völlig anders auch, arbeiten aber genauso wie früher. Kern ist das **Kontor** **1**, das sich wie seine Vorgängermodelle ausbauen lässt. **Schiffe** **2** sorgen natürlich für den Warentransport, auch die **Fischer** **3** sind wieder unterwegs, müssen aber nicht mehr rudern. Ein **Reparaturdock** **4** flickt angeschossene Schiffe.

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	–	–	1. Quartal 2012
	Anno 2070	Aufbauspiel	Related Designs	06/11, 07/11, 10/11	Sehr gut	17. November 2011
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	08/11, 12/11	–	15. November 2011
NEU	Auto Club Revolution	Rennspiel	Eutechnyx Limited	–	–	2011
UPDATE	Batman: Arkham City	Actionspiel	Rocksteady	12/10, 02/11, 10/11, 12/11	Ausgezeichnet	November 2011
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	2012
	Borderlands 2	Action-Rollenspiel	Gearbox	10/11	–	2012
	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
NEU	Defenders of Ardania	Strategie	Most Wanted	–	–	6. Dezember 2011
UPDATE	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	01/11, 07/11, 11/11, 12/11	Ausgezeichnet	4. Quartal 2011
	Dishonored	Actionspiel	Arkane Studios	10/11	–	2012
UPDATE	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11	Sehr gut	2012
NEU	Dragon Age 3	Rollenspiel	Bioware	–	–	2013
	Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	06/11, 08/11, 10/11, 11/11	Ausgezeichnet	11. November 2011
UPDATE	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	08/11	–	2012
	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
	Geheimakte 3	Point & Click	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
NEU	Homefront 2	Ego-Shooter	Kaos Studios	–	–	2012
UPDATE	Jagged Alliance: Back in Action	Strategiespiel	Coreplay	05/11, 12/11	–	26. Januar 2012
	Jagged Alliance: Online	Rundenstrategie	Cliffhanger	–	–	Januar 2012
UPDATE	L.A. Noire	Action-Adventure	Team Bondi	09/11, 11/11	Sehr gut	4. Quartal 2011
NEU	Legends of Pegasus	Strategie	Novacore Studios	–	–	2. Quartal 2012
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Big Huge Games	–	–	9. Februar 2011
UPDATE	Mass Effect 3	Rollenspiel	Bioware	07/11, 12/11	Sehr gut	8. März 2012
UPDATE	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Vancouver	06/09, 12/11	–	März 2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11	–	2. Quartal 2012
	Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Infinity Ward	08/11, 11/11	Sehr gut	8. November 2011
UPDATE	Need for Speed: The Run	Rennspiel	EA Black Box	08/11, 11/11, 12/11	Gut	17. November 2011
NEU	Port Royale 3	Aufbau-Strategie	Gaming Minds	–	–	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Human Head	–	–	2012
	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
NEU	Saints Row: The Third	3rd-Person-Shooter	Volition Incorporated	–	–	18. November 2011
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11	–	2012
NEU	Star Trek: Infinite Space	Strategie	keen games	–	–	4. Quartal 2011
UPDATE	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Bioware	02/10, 01/11, 07/11, 09/11, 12/11	Sehr gut	22. Dezember 2011
NEU	Syndicate	Ego-Shooter	Starbreeze	12/11	–	21. Februar 2012
	TERA	Online-Rollenspiel	Bluehole Studio	–	Gut	1. Quartal 2012
	The Darkness 2	Ego-Shooter	Digital Extremes	–	–	10. Februar 2012
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	06/10	–	April 2011
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	3. Quartal 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	–	–	4. Quartal 2011
NEU	Trine 2	Action-Adventure	Frozenbyte	–	–	4. Quartal 2011
NEU	Warco: The News Game	Action	Defiant Development	–	–	2012
NEU	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Eugen Systems	–	–	11. November 2011
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	–	2012

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

Preview

Star Wars: The Old Republic

Endlich hat der Beta-Test begonnen. Daniel hat sich auf Seiten der Republik als Jedi durch die ersten Quests geschlagen und berichtet von seinen Erfahrungen.



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 November

Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner Bros.	04.11.2011
Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	08.11.2011
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	11.11.2011
L.A. Noire	Rockstar Games	11.11.2011
Wargame: European Escalation	dtp	11.11.2011
Jurassic Park: The Game	—	15.11.2011
Anno 2070	Ubisoft	17.11.2011
Need for Speed: The Run	Electronic Arts	17.11.2011
Saints Row: The Third	THQ	18.11.2011
Lego Harry Potter: Die Jahre 5-7	Warner Bros.	18.11.2011
Serious Sam 3: BFE	dtp	22.11.2011
Batman: Arkham City	Warner Bros.	November 2011

Darauf warten die GameStar-Leser

Rang	Spiel	Tendenz	Vormonat
1	Battlefield 3	—	1
2	Diablo 3	—	2
3	The Elder Scrolls 5: Skyrim	—	3
4	Anno 2070	↑	5
4	Mass Effect 3	↓	4
6	Star Wars: The Old Republic	—	6
7	Batman: Arkham City	—	7
8	Assassin's Creed: Revelations	↑	9
9	Risen 2: Dark Waters	↓	8
10	Call of Duty: Modern Warfare 3	↑	11
11	Guild Wars 2	↓	10
12	Starcraft 2: Heart of the Swarm	—	12
13	Dragon Age 3	↑	18
14	Aliens: Colonial Marines	↑	16
15	Grand Theft Auto 5	↑	19
16	Half-Life 2: Episode 3	—	16
17	Bioshock Infinite	↓	15
18	Jagged Alliance: Back in Action	↑	26
19	Stronghold 3	↑	21
20	Might & Magic Heroes 6	↑	27
21	Crysis 3	↑	28
22	Das Schwarze Auge: Demonicon	↑	29
23	Max Payne 3	↑	25
24	Geheimakte 3	↑	30
25	ARMA 3	↓	20

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/11

Commander Shepard wird im Koop-Modus von Mass Effect 3 nicht auftauchen, hier schlüpfen Sie in die Rolle anderer Charaktere – auch außerirdischer.

⊕ Stärken

- + spaßige Koop-Missionen
- + verbesserte Action-Steuerung
- + auch Aliens als spielbare Charaktere

⊖ Schwächen

- Koop ohne Dialoge/Story
- kein Versus-Modus

Mass Effect 3

Endlich Multiplayer für den Rollenspiel-Action-Hit! So spielen sich die neuen Koop-Missionen, die auch Auswirkungen auf die Einzelspieler-Story haben. Von Heinrich Lenhardt

Angespielt

Genre: Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)
Termin: 6.3.2012 Status: zu 70 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7230



Viel Action, aber reduzierte Rollenspiel-Atmosphäre: Der Koop-Modus bietet Action pur, die **Spielerteams** stemmen sich Horden von KI-Feinden entgegen.

Da sitzen wir nun im Bioware-Hauptquartier und spielen eine Runde **Mass Effect 3** – aber der von uns gesteuerte Charakter ist nicht etwa Commander Shepard, sondern ein schwergewichtiger Kroganer-Krieger. Aber keine Sorge, Shepard wurde nicht etwa in den vorzeitigen Ruhestand versetzt, sondern ist auch beim Finale »seiner« Trilogie der Mittelpunkt der Einzelspieler-Story. Aber nach vielen Anläufen, Fehlversuchen und Neustarts will Bioware das Thema »Multiplayer für **Mass Effect**« endlich hinkriegen – und es sieht gut aus für dieses Vorhaben: Bis zu vier Spieler treten kooperativ in Missionen an, die mit der Hauptstory verknüpft und dennoch nur ein optionaler Zeitvertreib sind. Sie können spezielle Multiplayer-Charaktere erschaffen und ausstatten, um in eigens dafür gebauten Team-Missionen anzutreten. So kommen **Mass-Effect**-Fans endlich dazu, auch mal nicht-menschliche Charaktere des Science-Fiction-Universums direkt zu steuern.

Gerüchte um eine Mehrspieler-Komponente für **Mass Effect 3** gab es schon seit dem ersten Serienteil. Berechtigt, wie Executive Producer Casey Hudson bestätigt: »Es passt zu diesem Universum, darin mit Freunden zusammen zu sein. Schon seit **Mass Effect 1** haben wir uns überlegt, wie Multiplayer hier prinzipiell funktionieren könnte, aber jahrelang hat es nicht so richtig geklappt. Die Einzelspieler-Story ist der Grundstein von **Mass Effect**, und dabei wollten wir keinesfalls Kompromisse machen. Deshalb suchten wir jahrelang nach einem Multiplayer-Konzept, das passt und zugleich die Story sinnvoll ergänzt. Jetzt haben wir einen Weg gefunden, das zu ermöglichen.«

Besagter Weg nennt sich Galaxy at War; die Galaxis im Kriegszustand ist das Leitmotiv für das abschließende Spiel der Shepard-Trilogie. Die Story handelt von der Invasion der Reaper – mächtiger Maschinenwesen in Raumschiff-Form –, die zuverlässig alle paar Jahrtausende die Galaxis heimsuchen, um organisches Leben zu »ernten«. Im Laufe

des Einzelspieler-Abenteuers besuchen wir mit Commander Shepard diverse Brennpunkte und schmieden Bündnisse mit außerirdischen Völkern, um im großen Finale gemeinsam gegen den übermächtigen Feind zurückzuschlagen.

»Multiplayer passt zu unserem Universum«

Doch was passiert, wenn Shepard und seine Begleiter zum nächsten heldenbeistandsbedürftigen Planeten weiterziehen? Wer verteidigt strategisch wichtige Positionen gegen die nächste Angriffswelle der Reaper-Hilfsvölker und anderer feindlicher Organisationen? Allianz-Admiral Hackett entsendet Einsatzkommandos an unterschiedlichste Schauplätze, die Shepard vorher in der Hauptstory besucht hat. Und da haben wir auch schon den kooperativen Multiplayer-Modus: Zwei bis vier Spieler erfüllen gemeinsam Missionsziele, um ihre Team-Charaktere allmählich aufzurüsten.

Wohlgermerkt: Die Abenteuer von Shepard und seiner Truppe sind von diesem optionalen Bonus-Spielmodus sauber getrennt. Deshalb legen wir für den Mehrspieler-Betrieb neue Charaktere an. Zur Wahl stehen die sechs üblichen **Mass-Effect**-Klassen und allerlei Völker. So sind wir nicht auf Menschen beschränkt, sondern können zum Beispiel auch mit Drell, Asari oder Kroganern an den Spezialeinsätzen teilnehmen. Derzeit plant Bioware, pro Klasse zunächst vier bis sechs Charakter-Kits anzubieten, deren Spielfiguren sich durch Rasse, Aussehen und Startfähigkeiten voneinander unterscheiden. Weitere Kits könnten später als Zusatz-Downloads nachgereicht werden.

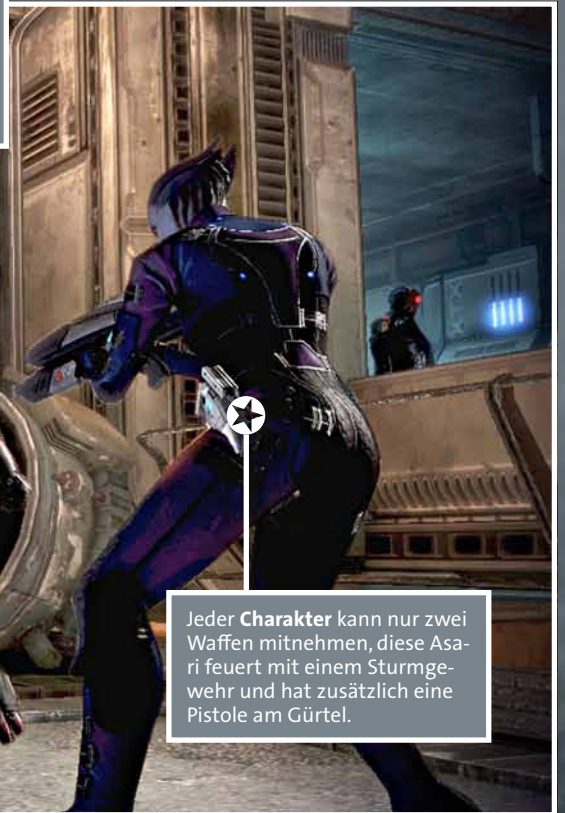


Jedem das Seine: Der Spieler im Vordergrund hat Nahkampf im Sinn, die Asari-Kollegin im Hintergrund legt mit ihren ausgeklügelten **Biotik-Fähigkeiten** einen Gegner lahm.

Breitschultrige **Kroganer** verdecken in der Third-Person-Perspektive zu viel vom Spielgeschehen. Bioware feilt deshalb noch an der Kameraführung.



Personalisiertes Gruppengetümmel zu viert: Die separaten **Multiplayer-Charaktere** steigen bis Stufe 20 auf. Wie im Solo-Spiel gibt es sechs Klassen, deren Sonderfähigkeiten-Abmischung wir selbst bestimmen.



Jeder **Charakter** kann nur zwei Waffen mitnehmen, diese Asari feuert mit einem Sturmge- wehr und hat zusätzlich eine Pistole am Gürtel.

Die Koop-Kameraden lassen sich bis Stufe 20 leveln und dabei durch die Vergabe von Talentpunkten individualisieren. Hier kommt das gleiche Skill-System wie in der Story-Kampagne zum Einsatz, das gegenüber **Mass Effect 2** etwas mehr Tiefgang und Entscheidungsschwere verspricht. Die ersten drei Fähigkeiten pro Klasse werden noch linear freigeschaltet. Danach teilt sich der Skill-Baum in zwei Reihen mit jeweils drei weiteren Talenten auf; wir müssen uns für jeweils eine Fähigkeit pro Pärchen entscheiden. Damit ist ausgeschlossen, dass ein Koop-Charakter alle Skills seiner Klasse lernt. Wie gehabt stecken wir weitere Punk-

te in den Ausbau erlernter Skills, um deren Wirkung zu stärken. So schraubt man sich innerhalb der Klassen Spezialisten zusammen, die zum Beispiel besonders stark im Nahkampf sind oder als Defensivkünstler mit Schild-Boost länger durchhalten.

Wir sehen viele vertraute Völker, Klassen und Charakter-Skills, doch das Spielgefühl im Koop-Modus unterscheidet sich stark von der Einzelspieler-Story. Im Multiplayer-Part können wir weder Waffen- noch Fähigkeiten-Ringmenü aufrufen, denn das würde das Spielgeschehen anhalten – bei einer Partie mit vier Spielern wäre die Pau-

sen-Häufigkeit eher nervig. Deshalb müssen wir uns im Multiplayer-Einsatz auf zwei Waffen und drei aktive Skills beschränken. Wenn wir die Nachlade-Taste

Niemand kann alle Koop-Talente lernen

gedrückt halten, tauschen wir die Waffe. Die drei Fähigkeiten lösen wir direkt ohne Menü-Umwege aus, bei der von uns gespielten Xbox-360-Version mit »Y«-Knopf

Reaper ante portas Die Story von Mass Effect 3

Bioware müht sich redlich, damit seine Spiele-Fortsetzungen auch für Serien-Einsteiger bekömmlich sind. Das ist bei Mass Effect 3 besonders willkommen, denn die Handlung bezieht sich auf Ereignisse in der durchwachsenen **DLC-Episode »Die Ankunft«**, die nicht jeder Spieler auf der Festplatte haben dürfte. Um die Invasion der Reaper aufzuhalten, entschloss sich Serienheld/in Shepard dazu, ein ganzes Sonnensystem zu opfern. Das gehörte zum Territorium des Volkes der Batarianer, die angesichts von Hunderttausenden Toten erheblich verstimmt sind. Deshalb wird Shepard zu Beginn von Mass Effect 3 auch gleich mal vor Gericht gestellt.

Dieser Auftakt ist eine prima Gelegenheit, um die bisherige Story zu rekapitulieren. Die Bedrohung durch die Reaper wurde trotz Shepards Erlebnissen während der ersten beiden Spiele nicht so richtig ernst genommen; viele hielten die übermächtigen Raumschiff-Wesen – die in der Leere zwischen den Galaxien auf der Lauer liegen – für eine Legende. Bis die Invasion mit etwas Verspätung beginnt und die Reaper mit ihren Verbündeten auch auf der Erde vorbeischaufen. Kein Wunder, dass Shepard flugs von der Anklagebank in die Rolle der letzten Hoffnung für die Galaxis wechselt. Er/sie muss die rivalisierenden Völker einen und genug Unterstützung sammeln, damit das letzte Gefecht gegen die Reaper erfolgreich endet.



Story-Brücke zwischen Teil 2 und 3: Im Auftrag von **Admiral Hackett** konnte Shepard »Die Ankunft« der Reaper nur verzögern.

Die Multiplayer-Karten bieten reichlich **Deckungsgelegenheiten**. Mit der überarbeiteten Steuerung können wir nahtlos von einer sicheren Stellung zur nächsten huschen.





Einer lenkt ab, der Drell-Mitspieler kommt dadurch zum **Flankenangriff** von der rechten Seite. Eingespielte Teams haben bessere Chancen, bis zum Ende einer Koop-Mission zu überleben.

sowie linkem und rechtem Bumper. Charaktere können zusätzliche passive Skills haben, die nicht extra aktiviert werden müssen (zum Beispiel »Zähigkeit« für extra Lebenspunkte oder »Fitness« zur Stärkung des Nahkampfschadens). Für die PC-Version wünschen wir uns allerdings ein paar mehr Hotkeys – schließlich hat eine Tastatur mehr Tasten als ein Gamepad.

Und wie spielt es sich nun? Im Multiplayer-Modus wirkt **Mass Effect 3** mehr wie ein taktischer Third-Person-Shooter als ein Action-Rollenspiel, da die Befehlsgewalt über brave KI-Kämpfer durch die Unberechenbarkeit menschlicher Mitspieler ersetzt wird. Ohne Pause geht es einfach straffer und actionlastiger zur Sache als in der Einzelspieler-Kampagne. Das bedeutet aber auch, dass in Multiplayer-Partien atmosphäre-fördernde Dialoge fehlen. Die Koop-Einsätze sind in sich abgeschlossene Action-Spritztouren ohne übergreifende Handlungsereignisse.

Wir erleben beim Ausprobieren ein paar Steuerungsneuerungen, die sowohl im Einzel- als auch Mehrspieler-Modus in Kraft treten und Letzterem zusätzlichen Action-Pfeffer geben. Halten wir etwa die Nahkampf-Taste ein paar Sekunden gedrückt, teilen wir einen schweren Hieb aus. Mit »A« auf dem Controller rollen wir flink über den Boden. Während unser Charakter in Deckung ist, erscheint mitunter ein blauer Pfeil, der auf die nächste geschützte Position hinweist. Per Knopfdruck hechtet unser Held von Deckung zu Deckung, was das Manövrieren auf dem Schlachtfeld geschmeidiger und sicherer macht.



Erschaffe Deine eigene Welt mit dem brandneuen **Cities XL 2012**:

- **Design**, baue und vernetze Deine Städte unterschiedlichster Größen im Cities XL Universum.
- **Erlebe** mit der neuen Version eine phänomenale Variationsbreite von nahezu **1.000 Gebäuden** und mehr als **60 Landkarten**!
- **Konstruiere** riesige frei bebaubare Karten in einem abwechslungsreichen Terrain mit unglaublicher Detailtiefe.
- **Biete** Deinen Bürgern einen **perfekten Städtesservice** und finde die richtige Balance zwischen Hausbau, Stromversorgung, Verkehrsnetz, Arbeit & Erholung.
- **Sichere** die wirtschaftliche Entwicklung durch Einrichtung der richtigen **Handelsbeziehungen** in einem stetig wachsenden Netz von immer komplexer werdenden Städten.

WERDE TEIL DER COMMUNITY
WWW.CITIESXL.COM





Zwei gegen einen ist nicht fair, aber wirksam. Clevere **Koop-Grüppchen** bleiben zusammen und konzentrieren sich auf gemeinsame Gegner.



In diesem **Multikulti-Team** steuert jeder Mitspieler ein anderes Volk aus dem Mass-Effect-Universum. Von links nach rechts: Turianer, Salarianer, Asari, Mensch.

Bioware plant etliche Spezialmanöver, die vom Charakter-Volk abhängig sind. Menschen (wie Commander Shepard) legen eine Rolle auf die Matte, während die geschmeidigen Drell ninja-mäßige Ausweichmanöver erhalten sollen. Die dicken Kroganer sind dagegen höchst ungelenkig und verbitten sich jegliche Turnunterricht-Anleihen; dafür verfügen sie über eine besonders starke Nahkampfattacke und den »Krogan Charge«, ein Anstürmen mit abschließendem Kopfstoß. »Wenn dir einmal bewusst wird,

was an einem Kroganer-Charakter besonders ist, kannst du es bei deiner Spielweise einsetzen: Okay, ich muss mir keine großen Sorgen machen, dass mir die Feinde zu nahe treten, denn ich bin ein 800 Pfund schweres Reptil – also kommt mal schön her!«, betont Casey Hudson grinsend die Charakteristika der spielbaren **Mass Effect**-Völker.

Gespielt haben wir zwei recht ähnliche Koop-Karten, »Slum« und »Noveria«, bei denen wir uns über mehrere Ebenen durch

Gebäude kämpfen und verschiedene Missionsziele erfüllen. Im fertigen Spiel soll es mehr Auswahl und Vielfalt bei den Multiplayer-Schauplätzen geben, inklusive Außenlevels. Außerdem ist geplant, jede Karte in drei Schwierigkeitsgraden anzubieten (Bronze, Silver, Gold). Die Struktur unserer Testeinsätze: Zehn immer stärker werdende Wellen von Gegner-Offensiven müssen wir überstehen und dabei immer wieder unter Zeitdruck Sonderaufgaben erfüllen, zum Beispiel Bomben entschärfen oder ei-



Interview mit Bioware

Casey Hudson arbeitete schon an Bioware-Klassikern wie Baldur's Gate 2 und war der Projektleiter von Star Wars: Knights of the Old Republic. Als Executive Producer überwacht er alle Mass-Effect-Aktivitäten, von Mass Effect 3 über die Begleitspiele bis hin zu den Film- und Buch-Ablegern.

GameStar: Über Multiplayer hat das Mass-Effect-Team seit Jahren nachgedacht, bei Teil 3 wird es erstmals realisiert. Warum nicht schon früher?

Casey Hudson: Die Schwierigkeit lag darin, den richtigen spielerischen Ansatz zu finden. Als wir zum Beispiel das Grundkonzept von Mass Effect entwickelten, dachten wir zunächst an einen Koop-Modus, in dem man sich gemeinsam mit einem der Squad-Mitglieder durch die Handlung spielen kann. Doch zu Beginn der Entwicklungszeit war uns noch nicht ganz klar, dass Commander Shepard zum zentralen Helden der Serie avancieren würde, es waren mehrere gleichwertige Charaktere im Gespräch. Wir überlegten also, aus dem Spiel ein durchgehendes Koop-Abenteuer zu machen. Aber als wir die unterschiedlichen Aspekte durchgingen, die dazu funktionieren müssten, wurde uns klar, dass wir dadurch die Hauptstory nicht so gut machen könnten wie bei einem reinen Einzelspieler-Titel. Also ließen wir es bleiben.

► **Und bei Mass Effect 2?**

◀ Bei Mass Effect 2 dachten wir anfangs: »Okay, jetzt wissen wir, welche Art von Spielerlebnis wir abliefern. Wir könnten vielleicht eine Option anbieten, über die

»Wir wollten keine Kompromisse bei der Story eingehen«

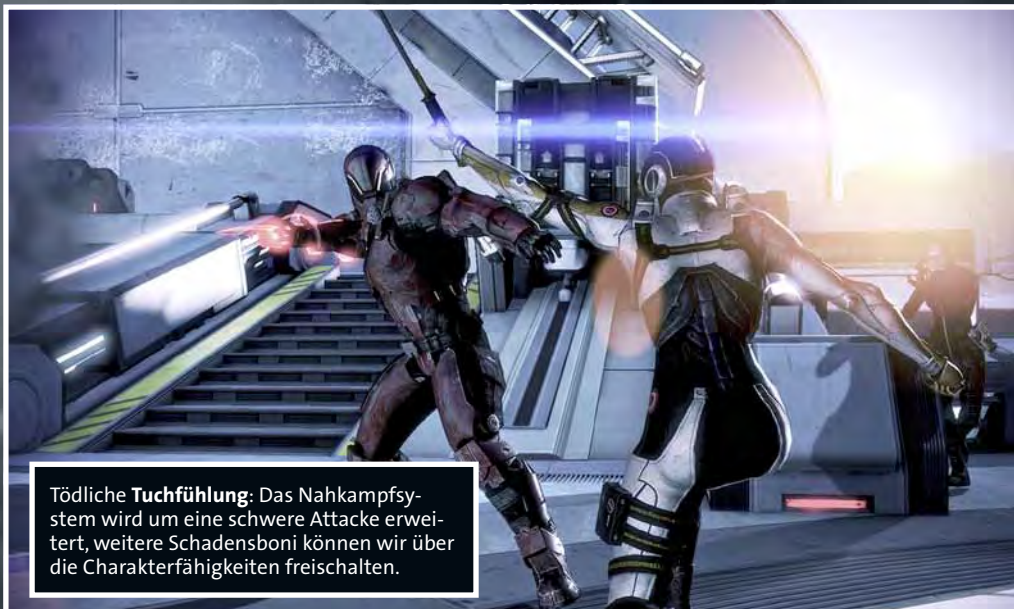
man in die Partie eines anderen Spielers springen kann. In dessen Shepard-Welt übernimmt man dann die Rolle eines Nebencharakters und kann bei der Befreiung der Galaxis helfen.« Aber auch da gab es Aspekte, die den Einzelspieler-Modus geschwächt hätten. Ich denke, dass sich unsere Fans am meisten Sorgen, dass wir etwas vom Einzelspieler-Erlebnis wegnehmen, wenn wir einen Multiplayer-Modus hinzufügen. Denn die Story ist das, was sie am meisten interessiert, und da wollen sie natürlich auf keinen Fall Abstriche machen.

► **Und wie habt ihr die Multiplayer-Kurve für Mass Effect 3 gekriegt?**

◀ Es war die neue Handlung um den galaktischen Krieg gegen die Reaper, die uns auf den richtigen Weg brachte. Commander Shepard ist die große Nummer und trifft Entscheidungen, welche die ganze Spielwelt beeinflussen. Aber der Krieg wird überall auch von Bodentruppen ausgetragen, sie kämpfen um wichtige Städte und Einrichtungen. Das ist eine tolle Möglichkeit, dem Spieler ein anderes Erlebnis zu bieten, das Teil der Haupthandlung ist, ohne sie dabei zu beeinträchtigen.

► **Multiplayer-Einsätze helfen mir also dabei, in der Story das bestmögliche Ende zu erreichen?**

◀ Wenn der »Galaxy at War«-Fortschritt gering ist, bedeutet das, dass der Bereitschaftswert der in der Kampagne versammelten Streitkräfte niedriger ausfällt, und man weniger aus ihrem Potenzial rausholt. Sagen wir mal, du hast eine eher bescheidene Einzelspieler-Kampagne, wo du viel erledigt hast, aber bei Weitem nicht alles. Gleichzeitig hast du nichts getan, um deinen »Galaxy at War«-Fortschritt zu verbessern. Das ist dann ein Mittelmaß-Ergebnis – man kann das Spiel zwar abschließen, bekommt aber eben nicht das bestmögliche



Tödliche Tuchfühlung: Das Nahkampfsystem wird um eine schwere Attacke erweitert, weitere Schadensboni können wir über die Charakterfähigkeiten freischalten.

nen Computer hacken. Zusammenbleiben und gegenseitig absichern ist dabei das Erfolgsrezept. Die Umrisse unserer Team-Kollegen sind auch durch Wände sichtbar, damit man sich in verwinkelten Levels nicht so schnell aus den Augen verliert.

Geht ein Spieler zu Boden, kann er von einem Kameraden wiederbelebt werden. Wie viel Zeit dafür zur Verfügung steht, hängt auch vom Pflegebedürftigen ab: Durch rapides Drücken der »A«-Taste verlangsamen

wir die Geschwindigkeit, mit der unser Lebenskreis abnimmt – da zählt sich das **Summer Games-Training** in jungen Jahren aus. Auch als wir es einmal schaffen, ganz clever direkt neben einem mit einem Energieschild umgebenen Geschützturm umzukippen, werden wir noch rechtzeitig gerettet. Die Mitstreiter knacken zuerst die Selbstschussanlage, während wir feurig das Überlebensknöpfchen malträtieren. Wer es bis zum Ende einer Mission durchhält und auch das letzte Gefecht über-

steht, erntet das Optimum an Erfahrungspunkten und Credits (bei unseren ersten Versuchen schaffen wir es locker bis zur siebten Gegnerwelle, dann wird's allerdings spürbar anspruchsvoller).

Eine Bildschirmanzeige gibt kurz Auskunft, wann immer wir durch eine Aktion Erfahrungspunkte gesammelt haben; auch der »Assist« (also die Mithilfe) beim Besiegen eines Feindes ist ein paar Pünktchen wert, Missionsziele zu absolvieren bringt einen

Ende. Ähnlich wie in Mass Effect 2, wo man den Schlusskampf auch erreicht, wenn man zuvor auf der Galaxiekarte eher wenig getan und nur wenige Neben- und Begleitermissionen erfüllt hat. So kann man zwar das Spiel gewinnen, das Story-Ende ist aber ein ziemliches Desaster. Wenn man bei Mass Effect 3 die meisten Einzelspieler-Aufgaben erledigt, ist das aber auch bei einem geringen »Galaxy at War«-Fortschritt immer noch ausreichend, um eine der besten Schlussvarianten zu erreichen. Wer nicht Mutliplayer spielen möchte, muss es auch nicht.

► **Habt ihr schon Ideen, wie es nach Mass Effect 3 mit der Serie weitergehen könnte? Die Shepard-Trilogie ist dann ja beendet. Allerdings munkelt man von einem MMO ...**

◄ Nun, wir haben bereits ein paar Ideen; in gewisser Weise beginnt die Zukunft von Mass Effect mit dem, was wir an DLC (Zusatzinhalten in Download-Form) für Mass Effect 3 machen. Die Größenordnung wird der von Mass Effect 2 ähneln. Wir haben unsere Lehren daraus gezogen, was die Leute mochten, und werden großartige DLCs haben.

► **Was sind denn gute DLC-Vorbilder von Mass Effect 2, an denen ihr euch orientiert?**

◄ Ich kann noch nicht ins Detail gehen, die Pläne sind noch nicht abgeschlossen. Aber die Leute mochten »Versteck des Shadow

Broker« und »Overlord« wirklich sehr; das scheint eine gute Richtung für Preis und Umfang zu sein. Die Spieler wollen substanzvolle Abenteuer, sie wollen mehr Zeit mit Commander Shepard, aber auch dessen Squad-Mitgliedern verbringen.

► **Auch jenseits von Mass Effect 3 seid ihr sehr rührig, siehe die geplanten Serien-Ableger für Facebook und das iPhone.**

◄ Diese Zusatzspiele führen in die Story von Mass Effect 3 ein und teilen Handlungselemente, es gibt Überschneidungen bei den Charakteren; es ist ein Weg, das Storyerlebnis auch in anderen Medien fortzuführen – was momentan ja groß im Trend liegt. Mass Effect macht mehr als jede andere Serie im Hinblick auf dieses »Transmediale Storytelling«, es erzählt also eine kontinuierliche

»Wir werden großartige DLCs haben«

und richtig integrierte Geschichte über mehrere Medienformen hinweg. Unsere Romane zum Beispiel, bei denen ich mit den Autoren an der Story arbeite. Ein Mass-Effect-Spielfilm befindet sich in der Entwicklung, außerdem ein Anime-Trickfilm sowie Comics. Dabei lassen wir aber nicht irgendwelche Leute einfach drauflos schreiben und

beliebige Geschichten erzählen, sondern sind in alle Projekte involviert.

► **Der Kinofilm dürfte allerdings ein eher langwieriges Unterfangen werden, oder?**

◄ Wir haben Legendary Pictures als Partner, die für einige der besten und größten Filme der letzten Jahre (Anm. d. Red.: unter anderem 300, Inception, Hangover) verantwortlich waren. Und es geht gut voran ...

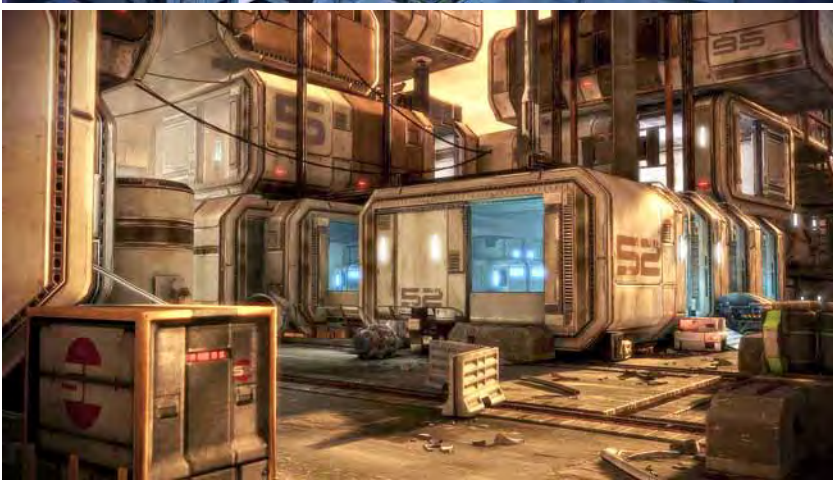
► **Legendary macht jetzt auch schon seit fünf Jahren an einem World-of-Warcraft-Film herum, und dabei ist noch nicht viel Zeigenswertes herausgekommen.**

◄ Ja, Filme dauern eine lange Zeit, und es könnte ein gutes oder ein schlechtes Zeichen sein, dass solange an einem Projekt gearbeitet wird. Wir waren schon mit verschiedenen Filmleuten in Gesprächen, als Mass Effect 1 noch nicht mal fertig war. Am Ende werden also viel mehr als fünf Jahre vergangen sein, vom Beginn des Prozesses bis zur Veröffentlichung des Films. Worauf es ankommt:

Wenn er erscheint, wird er richtig gut sein. Und selbst wenn nichts daraus wird, liegen die Filmrechte nicht irgendwo auf Eis. Es besteht also nicht das Risiko, dass jemand eine Verfilmungs-Option erwirbt, aber dann nichts damit anstellt. Wir machen uns keine Sorgen, wir sehen stetig Fortschritte und haben tolle Leute daran sitzen.

Die Levels

Die Entwickler planen sowohl Innen- als auch Außenlevels. Von oben nach unten: ein **Labor**, eine **Landeplattform** und eine **Container-Kolonie**.



kräftigen Bonus. Die Höhe der ausgeschütteten Geldprämie richtet sich vor allem danach, bis zu welcher Runde unser Team kommt. Verdiente Zahlungsmittel geben wir dann überwiegend dafür aus, zusätzliche Schusswaffen freizuschalten und diese in fünf Kategorien zu verbessern: Stabilität, Magazingröße, Feuerrate, Schaden sowie Genauigkeit. Dieses Upgrade-System soll auch langfristig motivieren.

Am Ende des Einsatzes wird abgerechnet, und eine kleine Rangliste verrät, welcher Mitspieler am besten war. Der Rivalitätsgedanke wird auch durch Vergleiche mit Ihren Freunden geschürt, denn Profile und Statistiken aller Koop-Charaktere sollen online einsehbar sein. Hier endet aber das Konkurrenzdenken, denn Spielmodi um gegenein-

ander anzutreten sind nicht geplant. »Der Grund, warum wir PvP nicht weiter verfolgt haben: Letztendlich würde es im Rahmen einer glaubhaften Story keinen Sinn ergeben«, erklärt Casey Hudson. »In der Praxis gibt es zudem eine nette Balance zwischen Kooperation und Wettbewerb. Wenn ein Missionsziel angezeigt wird, hastet jeder rüber, um den selben Abschnitt der Karte zu verteidigen. Aber du versuchst gleichzeitig auch der Superstar zu sein und die meisten Gegner auszuschalten, die meisten Headshots zu kriegen, all diese verschiedenen Medaillen zu sammeln. Denn am Ende siehst du genau, wie du im Vergleich zu deinen Freunden abgeschnitten hast – und das sorgt für Rivalität.«

Wir haben verschiedene Klassen und Völker ausprobiert und dabei erheblichen Spaß gehabt. Allerdings ließen sich die Optionen zur Individualisierung des Multiplayer-Charakters noch nicht alle testen. Und als wir beim Spielen mit einem Kroganer anmerken, dass die Leibesmasse des Pfundskerls bei der Third-Person-Ansicht schon arg viel vom Spielgeschehen verdeckt, geben uns die anwesenden Entwickler Recht. An der Perspektive wird nämlich noch gefeilt; allzu weit will man die Betrachterkamera aber nicht zurück setzen, sonst würde die mächtige Killer-Kröte zu klein wirken.

Die Verzahnung der Koop-Spielergebnisse mit der Story ist raffiniert und relevant, zugleich aber auch angenehm unaufdringlich. Casey Hudson betont: »Das Einzelspieler-Erlebnis kommt an erster Stelle«. Da vergrößert Commander Shepard im Laufe der Handlung seine Anzahl an Verbündeten, die ihm beim letzten Gefecht gegen die Reaper beistehen. Je mehr Nebenmissionen wir erfüllen, je gründlicher wir die Kampagne spielen, desto größer sind dadurch die Chancen, die optimale Schlussvariante von **Mass Effect 3** zu sehen. Das ist wohlgemerkt auch dann machbar, wenn man den Multiplayer-Modus kein einziges Mal anrührt. Die Koop-Missionen erhöhen aber den »Readiness«-Wert (»Bereitschaft«), der bestimmt, wie viel Prozent der verfügbaren Truppen eines Sektors dann auch wirklich in die Endschlacht eingreifen. Wenn wir fleißig optionale Missionen in der Solo-Story absolvieren, dann ist der Grundwert aber so hoch, dass auch bescheiden ausgeprägte Bereitschaft ausreicht. Koop-Einsätze sind also auch ein Mittel, um eine weniger gründliche Story-Spielweise zu kompensieren.

Die Grundidee des Sammelns von Verbündeten erinnert an **Mass Effect 2**, wo man durch Aufbau eines möglichst großen Expertenteams und erfolgreich absolvierte Loyalitätsmissionen die besten Voraussetzungen dafür schafft, das Happy-End mit allen Überlebenden zu erreichen. Nur geht es halt beim dritten Teil um die Gunst ganzer Sternenvölker. »Für alles, was du in den Story-Missionen erledigst, erhältst du Truppen, Charaktere oder Anlagen, die dich im Krieg unterstützen«, erklärt Casey Hudson und zeigt uns einen »War Assets«-Bildschirm, der auflistet, in welchem Ausmaß das Volk der Asari bisher Unterstützung zu-

Skill-System mit mehr Entscheidungsschwere

gesichert hat. Ganz unten wird die derzeitige Summe der militärischen Streitkräfte aller Völker angezeigt, multipliziert mit dem Bereitschafts-Faktor. Je weiter der Balken im grünen Bereich ist, desto besser stehen die Chancen, den Showdown mit den Reapern zu einem guten Ende zu führen.



»Nach dir, Dicker«: Ein robuster **Krogan**-Charakter (rechts) wäre keine schlechte Wahl, um diese feindliche Stellung zu stürmen.

Casey Hudson zeigt uns auch eine Galaxis-karten-Ansicht, bei der einzelne Sternensektoren farblich codiert sind: Bei grün ist alles paletti, bei gelb besteht Optimierungsbedarf, und in roten Regionen lässt sich noch am meisten rausholen. Die Koop-Einsätze von **Mass Effect 3** sind nicht der einzige Nebenspielplatz, um die militärische Gesamtwertung von Shepards Armee zu verbessern. Geplant sind auch ein Spiel für die

sozialen Netzwerke Facebook und Google+ sowie zwei Apps für Handys und Tablets. Das sind separate Programme, die sich direkt mit dem Spielfortschritt in der Kampagne des »Hauptspiels« verknüpfen lassen. Ähnlich wie beim Multiplayer-Modus dienen diese Apps und Browser-Spiele dazu, den Mobilisierungsgrad der galaktischen Streitkräfte zu verbessern. So können wir etwa unterwegs am iPhone eine Begleit-

App spielen, um in einem bestimmten Sektor die Bereitschaftswertung der **Mass Effect 3**-Kampagne auf dem PC zu verbessern – eine interessante Dreingabe.

Damit das Kernpersonal in Edmonton durch solche Drumherum-Projekte nicht abgelenkt wird, entstehen sie bei anderen Entwicklungsteams. Das Facebook-Anhängsel kommt zum Beispiel von Bioware San Francisco, die mit **Dragon Age Legends** schon ein ähnliches Begleitspiel geliefert haben. Wer als Spieler mit höchster Gründlichkeit die Galaxis vor den Reapern retten will, legt lieber schon mal einen Google- oder Facebook-Account an und lädt sein Handy auf. Denn er wird nächstes Jahr alle Akkus voll zu tun haben. Heinrich Lenhardt / GR



Mit in Koop-Partien gesammelten Credits erwerben und modifizieren wir weitere **Waffen** für unseren Charakter, können aber immer nur zwei Knarren mit in einen Multiplayer-Einsatz nehmen.



Der Feind hat einen metallenen **Schutzschild**? Halb so wild. Durch den Einsatz bestimmter Talente (oder einen heimtückischen Angriff von hinten) hebeln wir den Kugelfang aus.

Großes geselliges Finale
Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Mass Effect 2 war ein fantastisches Spiel, wenn auch »nur« eine Optimierung des Vorgängers mit tollen Charakteren, aber ohne große Neuerungen. Für Teil 3 verspricht Bioware nicht nur eine weitere Optimierungsrunde für den Solo-Shepard, sondern sattelt (endlich) eine Multiplayer-Komponente obendrauf. Wobei man sich bei deren Enthüllung fast schon dafür entschuldigte. Es soll bloß nicht der Eindruck entstehen, dass dafür Abstriche bei der Handlung gemacht werden. Recht so, denn mir persönlich ist die Story bei einem Rollenspiel am wichtigsten. Die Koop-Beilage wirkt dennoch clever ins Universum eingebettet, und spielt sich spannend. Ich kann mir gut vorstellen, hier einige Stunden zu verballern, denn die Unberechenbarkeit der Mitspieler und der Ausbau der Fähigkeiten machen die Sache spannend. Und nichts gegen Shepard, aber endlich mal einen pfundigen Kroganer direkt steuern zu können, ist schon eine feine Sache.

Potenzial: Sehr gut

⊕ Stärken

- + actionreiche Kämpfe
- + Bullethit
- + realistische Animationen

⊖ Schwächen

- bleibt der dritte Teil der Serie treu?

Max Payne 3

Die acht Jahre, die es gedauert hat, bis mit Max Payne 3 die Action-Serie endlich weitergeht, sind uns so lange vorgekommen, als hätten wir die Bullethit aktiviert. Jetzt konnten wir uns den Titel endlich ansehen und selbst herausfinden, was neu ist - und was beim Alten bleibt. Von Kevin Stich

Angeschaut

Genre: Actionspiel Publisher: Rockstar Entwickler: Rockstar Studios (Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City, GS 06/10: 91 Punkte)
Termin: März 2012 Status: zu 70 % fertig

GameStar.de/Quicklink/6126

Schwarze Lederjacke, innere Monologe, Bullethit und haufenweise umgeschossene Bösewichte. Das sind vier der Markenzeichen, die die **Max Payne**-Reihe groß gemacht haben.

Im März 2012 schickt Entwickler Rockstar den Nachfolger **Max Payne 3** ins Rennen – inklusive glatzköpfigem Max ohne Lederjacke. Wir haben uns den Third-Person-Shooter angeschaut und überprüft, ob **Max Payne** auch ohne Haare funktioniert.

Acht Jahre sind seit dem Finale von **Max Payne 2** vergangen. Noch immer ist unser gealterter Held ein zynischer, vom Leben geplagter und von der Vergangenheit verfolgter Ex-Polizist. Außerdem ist er schmerzmittel-süchtig und ein Alkoholiker. Aber wer mag's ihm verdenken: Schließlich hat Max seit dem

ersten Teil der Serie nicht nur seinen Job, sondern auch seine geliebte Familie verloren.

Verändert hat er sich hingegen optisch: Glatzköpfig und im Muskelshirt steht der bullige Max im gleißenden Sonnenschein von Sao Paulo da. Was er an Haarpracht eingebüßt hat, scheint er an Körperkraft zugelegt zu haben. Max hat die USA inzwischen verlassen und verdingt sich als Personenschützer. Doch wir hätten es nicht mit einem **Max Payne** zu tun, wenn das nicht gehörig schief gehen würde. Im brasilianischen Sao Paulo arbeitet Max für die wohlhabende Branco-Familie. Die Frau des Oberhaupts der Sippe wird entführt, während Payne für ihren Schutz verantwortlich ist. Doch das ist nur der Auftakt für weit schlimmere Ereignisse, in die sich der düstere Held unaufhaltsam verstrickt.

Entwickelt wird **Max Payne 3** von mehreren Rockstar-Studios, ein federführender Entwickler wurde nicht genannt. Um zu gewährleisten, dass sich **Max Payne 3** wie eine glaubwürdige Weiterentwicklung des zweiten Teils spielt, ist Rockstar mit Remedy (verantwortlich für **Max Payne 2**) in Kontakt und holt regelmäßig Feedback ein. Die erzählerischen Stärken der Serie (starke Geschichte, Film-Noir-Elemente) soll der dritte Teil möglichst erben.

Erzählt wird die Geschichte in gut gemachten, filmhaften Zwischensequenzen und inneren Monologen. Statt den altbekannten Comic-Passagen (siehe Kasten) sind jetzt Sequenzen eingestreut, in denen mehrere in Panels angeordnete animierte Szenen in Spielgrafik gezeigt werden. Immer wieder sehen wir einige davon auch nur als Stand-



bild. So ähnlich kennen wir das bereits aus der US-Fernsehserie **24** oder **Fahrenheit**. In diesen Sequenzen sind uns auch Flimmer-Effekte aufgefallen, die zwar gut zur nervösen, »flirrenden« Atmosphäre in Sao Paulo passen, aber dennoch ein wenig aufgesetzt wirken. Die gezeichneten Comics aus dem Vorgänger wurden komplett gestrichen. Ein deutlicher Stilbruch, der nicht allen Fans der ersten Stunde gefallen dürfte.

Neben den Szenen in Sao Paulo gibt es immer wieder spielbare Rückblenden, die (genau wie die Vorgänger) in New York angesiedelt sind. Der Max dieser Abschnitte hat übrigens auch noch Haare und trägt seine schwarze Lederjacke. In einer dieser Szenen ballern wir uns durch Horden von ansturmenden Mafiosi. Danach folgt allerdings eine kurze, ruhige Passage: Auf dem flachen Dach eines Mietshauses überblicken wir die kontrastreich in Szene gesetzte Skyline von New York. Weiße Schneeflocken rieseln in der Dunkelheit des Abends herab. Das sieht nicht nur klasse aus, sondern erinnert uns auch stark an die alten **Max Payne**-Titel. Um final beurteilen zu können, inwieweit der dritte Teil dem Stil der Vorgänger treu bleibt, müssen wir allerdings noch mehr vom Spiel sehen. Das gezeigte Material war stark actionlastig und enthielt kaum spanntere, erzählende Passagen. Ein charakteristisches Merkmal der Vorgänger war

aber eben jener nachdenkliche, oft melancholische Grundton des Spiels. Davon haben wir bisher allerdings noch nichts gesehen.

Von einem gab's dafür umso mehr: krachende Action. Genau wie in den Vorgängern schießt sich Max mit einem breiten Arsenal an Sturmgewehren, Schrotflinten und Pistolen durch linear aufgebaute Levels. Diesmal

Beeindruckende Animationen

halten als Feinde aber nicht die finsternen Putzkräfte aus Teil 2 her, sondern Mitglieder einer paramilitärischen Organisation. Um die zahlenmäßige Überlegenheit auszugleichen, aktivieren wir per Knopfdruck die Bullethime. Dadurch läuft das Spielgeschehen deutlich langsamer ab, und wir haben mehr Zeit, Gegner aufs Korn zu nehmen. Allerdings nicht unbegrenzt lange, denn nach und nach verbraucht sich unser Bullethime-Vorrat, den wir durch das Treffen von Feinden wieder auffüllen. Immer wenn wir bei einer größeren Gruppe den letzten Gegner ausschalten, wird dessen Tod spektakulär in Zeitlupe inszeniert. Die Kämpfe fühlen sich (dank Bullethime) wieder genau so an wie in **Max Payne 2** – ein großer Pluspunkt. An bestimmten Stellen im Spiel schaltet **Max Payne 3** automatisch in Zeitlupe, dann müssen wir etwa möglichst schnell einen Panzer-

faustschützen erledigen. In dieser Szene stirbt Max sogar, wenn er das nicht schafft!

Borderlands lässt grüßen: Wenn wir tödlich getroffen werden, schaltet das Spiel in den Bullethime-Modus. Falls es uns nun gelingt, den feindlichen Schützen zu erledigen, dürfen wir weiterspielen, verbrauchen dabei allerdings eine Painkiller-Einheit (Medipacks).

Anders als in den meisten neueren Shootern heilen wir uns nämlich nicht automatisch, sondern nur durch das Einwerfen von Schmerzmitteln. Konsequenterweise besitzen wir eine Schadensanzeige, die uns mitteilt, wie es um Maxens Gesundheit steht – die sieht übrigens genau so aus wie im Vorgänger.

Um gar nicht erst getroffen zu werden, nutzen wir das neue Deckungssystem. So kauern wir etwa hinter einem Fensterrahmen und feuern blind auf anrückende Feinde. Doch Vorsicht: Nicht alle Deckungen sind massiv! Wer sich etwa hinter einer Glaswand in Sicherheit wähnt, sollte sich nicht wundern, wenn er im nächsten Moment von Kugeln durchsiebt wird. Während der Gefechte gehen stellenweise Teile der Levels zu Bruch, so platzen etwa Holzsplitter aus der Wandvertäfelung oder Glassplitter fliegen uns um die Ohren.

Max darf gleichzeitig bis zu drei Schießprügel tragen: ein Gewehr und zwei Handfeuer-

Max Payne 2

Remedys Action-Titel aus dem Jahr 2003 ist vielen Spielern bis heute im Gedächtnis geblieben. Neben der erstklassigen Action mit den stilvollen Bullet-time-Sequenzen liegt das vor allem an der einzigartigen Atmosphäre von Max Payne 2, die etwa durch die melancholischen Monologe des zerrissenen Helden und die kontrastreichen, comichaften Zwischensequenzen erzeugt wird. Die Vermischung von Film-Noir-Elementen und Action im Stile von John Woo ist bis heute einzigartig.



Der Stil der **Zwischensequenzen** ist bis heute legendär.



In Sao Paulo nimmt es Max mit **paramilitärischen Truppen** auf.



In **Rückblenden** wird Mr. Paynes Verfall erzählt.



Dank des neuen Deckungssystems dürfen wir auch **blind feuern**.

erwaffen. Nehmen wir aber zwei Pistolen in die Hand, dann lässt Max das Gewehr fallen – das Holstern von größeren Bleispritzen ist nicht möglich. Eine sinnvolle Änderung, so müssen wir uns genau überlegen, wann wir welche Waffe einsetzen. Auch die Umgebung können wir im Kampf nutzen: Explosive Zapfsäulen zum Beispiel gehen bei Beschuss in Flammen auf und reißen nahestehende Feinde mit in den Tod.

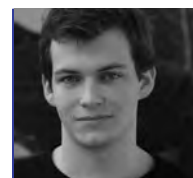
Sehr viel Aufwand wurde in die Animationen gesteckt, und das merkt man. So sehen wir etwa, wie Max seine Waffen per Hand nachlädt und dass beim Feuern einzelne Patronen aus der Ladekammer fliegen – mit solchen Details machen die Gefechte gleich doppelt soviel Spaß! Auch die Laufanimationen sind ausgesprochen gelungen und sehen sehr echt aus. Bei den seri-entypischen Hechtsprüngen bewegen sich sogar einzelne Teile des Körpers unabhängig voneinander und dynamisch. Das sieht nicht nur exzellent aus, sondern macht auch einen sehr realistischen Eindruck. Besonders beeindruckend: Im Sprung können wir Max um die eigene Achse drehen, sein Körper verbiegt sich dabei nachvollziehbar und er verändert die Position seiner Waffe. Das sorgt immer wieder für spektakuläre Szenen während der Feuergefechte.

Wuchtige Action

Besondere Mühe hat sich Rockstar bei den (Schlauch-)Levels gegeben, die sehr detailliert aufgemacht sind. An einer Stelle betreten wir etwa die Wohnung eines irren Militärtypen: Die Wände sind mit Zetteln gespickt und bekrizelt, außerdem stehen Chemikalien herum, mit denen man leicht eine Bombe zusammenbauen könnte. Und das hat der Kerl auch gemacht, denn wenige Minuten zuvor hat er sich effektgeladen in die Luft gesprengt und so ein breites Loch in eine Wand gerissen – stimmiges Feuer inklusive.

Als Grafikgerüst dient die RAGE-Engine (hat nix mit dem gleichnamigen Spiel zu tun), die auch schon in **GTA 4** zum Einsatz kam.

Max Payne 3 sieht allerdings deutlich besser aus, als das Gangster-Epos um Niko Bellic. Die Texturen sind schärfer, die Gesichter detaillierter. Ebenfalls punkten kann Max beim Sound: Die Waffen hören sich durchschlagend realistisch an, und die englische Vertonung ist Rockstar-typisch auf hohem Niveau. Payne wird wie in den Vorgängern von James McCaffery gesprochen, auch beim Aussehen des Ex-Cops hat man sich an dem Sprecher orientiert. Ob **Max Payne 3** eine deutsche Sprachausgabe spendiert bekommt, ist noch unklar. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird der dritte Teil der Serie einen Multiplayer-Modus bieten. Genauer ist aber darüber nicht bekannt. **KES**



Actionreicher Nachfolger

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Max Payne 3 macht einen sehr guten Eindruck: In den Gefechten knallt es ordentlich und die Bullettime sorgt zusätzlich für Würze. Besonders angetan haben es mir die erstklassigen Animationen von Max: Die sehen einfach nur klasse aus! Persönlich hoffe ich, dass bei all der Action und dem hohen Tempo des Spiels die nachdenkliche und melancholische Atmosphäre der Vorgänger nicht ganz auf der Strecke bleibt. Doch selbst wenn diese Stimmung nicht erreicht wird, erscheint mit Max Payne 3 im nächsten März ein sehr guter Action-Titel.



Wer die Vorgänger kennt, der wird sich beim Anblick dieses **Scheiterhaufens** so manche Frage stellen.



Anschleichen und lauschen gehört zu den Grundaufgaben eines jeden Videospiel-Assassinen.



Assassin's Creed Revelations

Keiner kommt hier lebend raus! Oder etwa doch? Wir haben uns den (voraussichtlich) letzten Auftritt von Ezio Auditore da Firenze angeschaut. Von Henry Ernst und Daniel Matschijewsky

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)**
Termin: **15.11.2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7442

Durch die Adern von Desmond Miles fließt kein Blut, sondern Geschichte. Obwohl der unscheinbare Endzwanziger stolz von sich behauptet, dass 1.000 Jahre Vergangenheit durch seine Adern schwappen, ist die historisch angehauchte Proteinsuppe mehr Fluch als Segen für ihn. Ein geheimnisvoller Konzern namens Abstergo entführt Mr. Miles und stopft ihn in eine Maschine namens Animus, mit deren

Hilfe Desmond wichtige Teile im Leben seiner genetischen Vorfahren quasi nacherlebt. Auf diese Weise erfährt Miles das Schicksal seines Assassinen-Urahns Altaïr Ibn La-Ahad im Jerusalem des Jahres 1191 ebenso am eigenen Leib, wie die Abenteuer von Ezio Auditore da Firenze, einem Edelmann aus dem Italien der Renaissance. Da sich hinter dem Abstergo-Konzern die Überreste des Tempelordens verbergen, der seit Jahrhunderten einen geheimen Krieg gegen die Assassinen führt, muss Miles um sein Leben fürchten

und wird glücklicherweise von anderen Assassinen befreit, die ihn aber ebenfalls wieder an einen Animus stöpseln. Das ist natürlich nur der grobe Abriss einer Geschichte, die mit ihren Intrigen, Verschwörungen und mystischen Elementen ganze Bücher füllen würde und die sich über fast jede erhältliche Spieleplattform (inklusive Smartphones und Facebook) erstreckt.

Das finale Kapitel der als Ezio-Trilogie bezeichneten »Serie innerhalb der Serie« hat



Viele seiner neuen Verbündeten versuchen Ezio auf eine Seite des osmanischen Erbfolgekrieges zu ziehen.

den Untertitel **Revelations** (Offenbarungen) und verspricht fast alle Fragen zu beantworten. Ein Hauptteil der Handlung spielt in Konstantinopel, zu damaligen Zeiten auch als »Kreuzung der Welt« bekannt. Nachdem Ezio seine Schlachten in **Assassin's Creed: Brotherhood** geschlagen hat, zieht ihn die Suche nach Antworten in diesen brodelnden Schmelztiegel aus Griechen, Türken, Arabern und Italienern. In der sagenumwobenen Stadt befindet sich nämlich die verborgene Bibliothek seines Vor-

rer letzten Begegnung verändert. Statt eines kraftstrotzenden Mannes in den besten Jahren steuern wir einen deutlich ergrauten Edelmann in prachtvoller, mit Ornamenten verzierter Rüstung. Allerdings ist das Alter kein Nachteil für den Meuchelmörder, wie uns Darby McDevitt, der Autor von **Assassin's Creed: Revelations** verrät: »Ezio ist zwar älter, aber geschickter als je zuvor.« Dass der Mann Recht hat, zeigt sich schon nach wenigen Schritten. Trotz seines grauen Bartes hat Ezio nichts verlernt und klettert

leger eines Holzkranes schwingen wollen, zeigen Schimmel, Feuchtigkeit und Materialermüdung ihr hässliches Gesicht: Riesige Holzbalken, Aufhängungen und Ketten poltern scheppernd in die Tiefe – und wir sind mittendrin. Ezio versucht verzweifelt, sich an den fliegenden Trümmern festzuhalten. Denn turnbabehter Meuchelmörder hin oder her, ein Sturz aus dieser Höhe wäre in jedem Fall tödlich.

Zum Glück gelingt es Signore Auditore sich für kurze Zeit an einen Vorsprung zu klammern, aber seine Kräfte verlassen ihn, und er stürzt weiter in die Tiefe. Doch statt als matschiger Haufen zertrümmerter Knochen zu enden, legt sich der Meuchelmörder buchstäblich auf Eis. In den Katakomben unterhalb des Turmes ruht nämlich eine dicke Schicht Permafrost, die sich prima als Rutschbahn verwenden lässt. Nachdem wir an Trümmern und Spitzen vorbeigeschlittert sind, geht der Sturz weiter in die Tiefe. Zum Glück hat Ezio ein neues Werkzeug im Ärmel: einen Greifhaken, mit dem er sich am Rest eines Balkens festhält. Serienfans, die

So eindrucksvoll war die Kraxelei noch nie

fahren Altaïr. Was als Pilgerreise beginnt, verwandelt sich blitzschnell in ein Rennen gegen die Zeit. Denn in der durch fünf Schlösser gesicherten Bibliothek befindet sich ein mächtiges Artefakt, das in den Händen der Templer verheerende Auswirkungen haben und nicht nur die Bruderschaft der Assassinen auslöschen, sondern auch den Lauf der Welt verändern könnte.

Wir hatten die Gelegenheit, Ezio auf seiner Suche nach einem der fünf Artefakte zu begleiten. Serientypisch ist jeder Schlüssel in einem Monument versteckt. In unserer Version macht sich Ezio daran, den anno 1348 erbauten Turm von Galatea zu erforschen. Allerdings hat sich der gute Ezio seit unse-

immer noch geschmeidiger als Lara Croft und der persische Prinz zusammen. Schon nach wenigen Sekunden ist es wieder da, dieses Gefühl der Geschmeidigkeit, der Eindruck an Wänden und Mauern empor zu fließen und sich in einer Welt zu bewegen, in der es scheinbar keine Hindernisse gibt. Das Innere des Turms sieht älter aus, als wir erwartet hätten. Staub tanzt in den wenigen Sonnenstrahlen, die durch die Ritzen im Mauerwerk fallen. Die schiere Wucht der Architektur gibt uns das Gefühl, zwergenhaft klein zu sein. Statt schnörkeliger Wendeltreppen und unzähliger Etagen erwarten uns vergammelte Gerüste, vor sich hinklirrende Ketten und knarrende Planken. Als wir uns nach einem Hechtsprung zum Aus-

➕ Stärken

- + glaubwürdige Spielwelt
- + coole Helden
- + spektakuläre Klettereinlagen

⊖ Schwächen

- wenig Neuerungen
- Werden alle offenen Fragen geklärt?

jetzt an die Kletteraktionen in den Grüften der Vorgänger denken, haben natürlich recht. Allerdings investierten die Entwickler dieses Mal deutlich mehr Mühe und Arbeit in diese Kraxel-Missionen. »Stellt euch epische Sequenzen mit sehr hohem Produktionsaufwand vor, denkt an riesige Abschnitte, in denen wir das Abenteuer auf die Spitze treiben«, fordert uns der Creative Director Alexandre Amancio bedeutungsschwanger auf.

In der Gruft sieht Ezio aus wie ein Insekt.

»Riesig« ist auf jeden Fall ein gutes Stichwort, denn als die Kamera herauszoomt, erkennen wir, dass unser ergrauter Meuchelmörder vor einem gewaltigen Torbogen baumelt, der ihn wie ein kleines Insekt wirken lässt. Ähnlich wie in **Darksiders** nutzen die Entwickler in diesen Abschnitten vordefinierte Kameraperspektiven, mit deren Hilfe das gigantische Bauwerk nicht nur eindrucksvoll, sondern fast schon einschüchternd gewaltig in Szene gesetzt wird. Nachdem wir die riesigen Steinquadere ausreichend gewürdigt haben, gilt es weiter in die Katakomben einzudringen. Dumm nur, dass abgesehen von einer zwischen zwei Mauern gespannten Leine keine Klettermöglichkeiten in Reichweite sind. Hier kommt wieder der Greifhaken zum Einsatz. Ezio schwingt sich elegant durch



Der alternde Ezio schickt seine **Nachwuchs-Assassinen** in den Kampf mit Templern.

die Luft, greift die Strippe mit seinem Haken und saust in bester **James Bond**-Manier in die Tiefe. Am Ende der Leine lassen wir uns durch ein Loch fallen und befinden uns in einem Raum ohne Türen. Hier kommt ein weiterer Vorteil des gereiften Ezio zum Tragen: Die aus den Vorgängern bekannte Eagle-Vision, die in erster Linie dazu diente, versteckte Gegner und Hinweise aufzuspüren, hat sich weiterentwickelt und funktio-

niert jetzt fast automatisch. Ezio registriert instinktiv ungewöhnliche Einzelheiten in der Umgebung, in diesem Fall einen versteckten Schalter in einer Mauer. Doch damit sind die Möglichkeiten des »Adlersinns« noch lange nicht erschöpft. So ist es nun möglich, eine Menschenmenge zu scannen, um einen Verräter ausfindig zu machen. Statt den Gesuchten wie im Vorgänger durch eine goldene Aura auszumachen, ist



Wie in den Vorgängern bekommt Ezio hin und wieder **Gefährten** an die Seite gestellt. Hier beobachten wir Yusuf beim Todessprung.



Back to the Roots. In Revelations kehren wir nach **Masyaf** aus dem ersten Serienteil zurück.

es nun unsere Aufgabe, den Spitzbuben anhand seines beschleunigten Herzschlags zu identifizieren. Markieren wir dann unser Ziel, wird der bisherige Laufweg des Opfers inklusive einer grafischen Vorausberechnung seines möglichen Pfads angezeigt. Damit dürften Sturzangriffe vom Dach in Zukunft noch ein wenig präziser werden. Während Ezio weiter nach dem Schlüssel sucht, befindet sich Barkeeper Desmond Miles in einer weitaus problematischeren Situation. Seit dem schockierenden Ende von **Assassin's Creed: Brotherhood** liegt Miles im Koma. Damit sich Desmonds Bewusstsein nicht endgültig verabschiedet, haben ihn seine Mitverschwörer in einen Animus gelegt. Um jemals wieder aufwachen zu können, muss Desmond wichtige Momente im Leben seiner Vorfahren enträtseln und herausfinden, woraus genau die Verbindung zwischen ihm, Ezio und Altaïr besteht. Diesen Koma-Kniff benutzen die Entwickler nicht nur, um eine plausible Erklärung zu liefern, warum sowohl Ezio Auditore als auch Altaïr spielbar sein werden. Die dunklen Tiefen des Animus eignen sich auch hervorragend dazu, dem bisher eher blassen Desmond ein wenig mehr Farbe zu verleihen. So werden wir auf unseren Wanderungen durch den Animus auch mit Erinnerungen von Desmond Miles konfrontiert: Wir begegnen seinen Eltern, sehen Ereignisse aus seiner Kindheit und erfahren etwas über die waghalsige Flucht aus dem Assassinenversteck, in dem er großgezogen wurde.

»Wir erzählen drei Geschichten in einer.«

»Es ist keine leichte Aufgabe, die Geschichte von drei außergewöhnlichen Charakteren gleichzeitig zu erzählen«, lässt uns Darby McDevitt wissen. Trotzdem ist man bei Ubisoft mehr als zuversichtlich, einen



Die **Katakomben** unter dem Turm von Galatea scheinen von Riesen erbaut worden zu sein.

würdigen Abschluss der Ezio-Trilogie geschaffen zu haben, die alte und neue Fans befriedigt und vielleicht sogar für tränenfeuchte Augen sorgen wird. Hoffentlich ohne nervigen Cliffhanger oder offene Fragezeichen. Zum Glück hat man die Persönlichkeiten der handelnden Charaktere nicht verändert. Ezio ist noch immer der charismatische Draufgänger, den wir kennen und schätzen, Altaïr ist ebenfalls die stoische Kampfmaschine geblieben, als die wir ihn im ersten **Assassin's Creed** kennengelernt haben. Neueinsteiger müssen übrigens keine Angst davor haben, die Geschichte nicht zu verstehen, denn die Entwickler haben für diesen Fall ein »Was bisher bei Assassin's Creed geschah«-Filmchen in Planung. Eines darf bei aller Euphorie allerdings nicht außer Acht gelassen werden, nämlich die Tatsache, dass auch die Neuerungen und der hohe Produktionsaufwand nicht darüber hinwegtäuschen können, dass man für das im kommenden Jahr geplante **Assassin's**

Creed 3 einige größere Änderungen am Spielprinzip vornehmen sollte. Denn selbst die beste Spielmechanik wirkt irgendwann mal ausgelutscht. Henry Ernst / DM



Kletterkönig Ezio

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Das Herumklettern in Kellern, Gruften und Katakomben hat mir im Vorgänger am meisten Spaß gemacht. Da freut es mich doppelt, dass Ubisoft diese Kraxel-einlagen nicht nur abwechslungsreicher, sondern auch weit spektakulärer in Szene setzt. Davon abgesehen bin ich sehr gespannt, wie Revelations die Geschichten von Desmond, Ezio und Altaïr miteinander verknüpfen und zu einem vernünftigen Ende bringen will. Schließlich sollte eine solch bombastische Trilogie würdig abgeschlossen werden.

+ Stärken

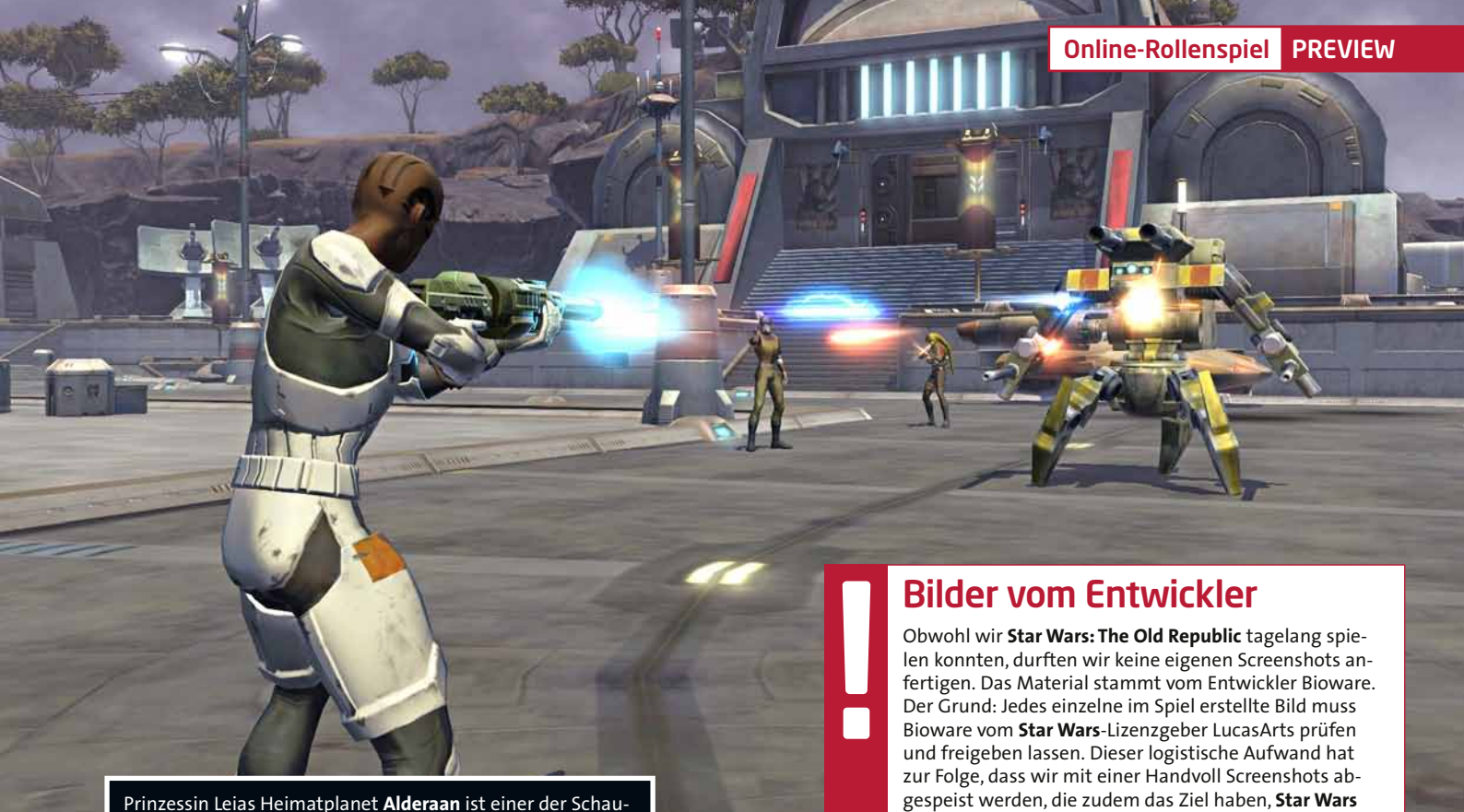
- + klasse Atmosphäre
- + spannende Handlung
- + vertonte Dialoge
- + intelligente Komfortfunktionen

- Schwächen

- veraltete Technik
- diverse Bugs

Star Wars The Old Republic

Biowares Riesen-MMO will das Genre mit einer epischen Geschichte, vertonten Dialogen und Entscheidungsfreiheit aufmischen. Wir haben tagelang im Krieg der Sterne mitgekämpft - und strahlen nun wie Obi-Wans Lichtschwert. Von Daniel Matschijewsky



Prinzessin Leias Heimatplanet **Alderaan** ist einer der Schauplätze für die kurzweiligen PvP-Gefechte. (1920x1080 Pixel)

Bilder vom Entwickler

Obwohl wir **Star Wars: The Old Republic** tagelang spielen konnten, durften wir keine eigenen Screenshots anfertigen. Das Material stammt vom Entwickler Bioware. Der Grund: Jedes einzelne im Spiel erstellte Bild muss Bioware vom **Star Wars**-Lizenzgeber LucasArts prüfen und freigeben lassen. Dieser logistische Aufwand hat zur Folge, dass wir mit einer Handvoll Screenshots abgespeist werden, die zudem das Ziel haben, **Star Wars** als Marke zu präsentieren und das Programm möglichst schön darzustellen. Spielelemente wie das Interface, Talentbäume und Menüs haben da keinen Platz.

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware (Dragon Age 2, GS 04/11: 87 Punkte)**
Termin: **20. 12.2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7193

Mit dem heiß erwarteten Zugang kam das große Aber: ein mehrseitiges Dokument mit Tabus und Schweigeverordnungen zu bestimmten Inhalten aus Biowares potenziellem Rollenspiel-Hit **Star Wars: The Old Republic**. So dürfen wir in der momentan laufenden Beta-Version nur auf Seiten der Republik in den Sternenkrieg ziehen. Wir dürfen nicht über das Spielschiff berichten und wie man es ausrüsten kann. Infos über die Galaxiekarte und Weltraumschlachten sind ebenso tabu wie über die Erstellung und Individualisierung des eigenen Helden. Selbst über die Datengröße der Beta-Version und wie lange die Ladezeiten ausfallen, dürfen wir kein Wort verlieren. Dass Bioware eine solch strikte Geheimniskrämerei betreibt, stimmt uns angesichts des nahen Erscheinungstermins am 20. Dezember recht skeptisch. Zumal das Studio eigentlich keinen Grund hat, **The Old Republic** derart zu »verstecken«. Wir hatten mit dem **Star Wars**-Abenteuer nämlich schon in der Beta jede Menge Spaß.

Die Geschichte unseres blutjungen Level-1-Helden beginnt **Star Wars**-typisch mit einem gelb gefärbten Text, der begleitet von John Williams' berühmter Fanfarenmusik durchs sternengesäumte All gleitet. Es wird vom Jahrtausende währenden Konflikt zwischen der Republik und dem bösen Imperi-

um erzählt und davon, dass sich die verbliebenen Jedi-Ritter auf den abgelegenen Waldplaneten Tython zurückziehen, um sich neu zu organisieren. Jede der vier Klassen (bei der Republik sind das Soldat, Schmuggler, Jedi-Ritter und Jedi-Botschafter) erlebt eine eigene Haupthandlung, die laut Bioware ganz auf den individuellen Helden zugeschnitten ist. Unser frisch geschlüpfter Padawan etwa landet auf Tython, um seine Jedi-Ausbildung abzuschließen. Doch bevor Meister Orgus Den zur Tat schreiten kann, machen sich Unruhen breit; Sith-Spione scheinen mit den einheimischen Fleischräu-

bern zu kollaborieren, um den Tempel der Jedis zu zerstören. Wir werden vom Orden beauftragt, die Situation zu untersuchen, Alliierte für den Kampf zu gewinnen und die Sith zurückzuschlagen.

All das setzt **The Old Republic** in einer rund zehn Spielstufen umfassenden Prolog-Questreihe in Szene, die uns von Beginn an geradezu magisch ins **Star Wars**-Universum saugt. Zwar fällt schnell auf, dass auch **The Old Republic** nicht vor Aufträgen der Marke »Repariere drei Wasserrohre« oder »Erledige sieben Droiden« zurückschreckt. Aber: Das



Die veraltete Technik fällt vor allem bei den Texturen und Charakterdetails auf.



Jedi-Ritter gegen **Kopfgeldjäger**. Letzterer weiß sich aber trotz Schusswaffen auch im Nahkampf zu behaupten.

Programm weiß dieses doch recht antiquierte Spieldesign mehr als geschickt zu kaschieren. Bioware würzt jeden noch so kleinen Auftrag mit netten Geschichten, die zudem durch komplett vertonte Dialoge erzählt werden. Beispielsweise treffen wir auf die beiden Jedi-Schüler Moracen und Spanios, die sich innig lieben, was ihre Meister aber nicht erfahren dürfen, oder wir sollen Bottiche eines Elixiers aufspüren, das

Yeah! Wir schmieden unser eigenes Lichtschwert

von den Fleischräubern als Aufputzmittel zweckentfremdet wird. Ähnlich wie in **Mass Effect** und **Dragon Age** haben wir stets die Wahl, wie wir vorgehen. Übergeben wir die Droge unseren Verbündeten und riskieren böse Nebenwirkungen oder machen wir das Zeug unschädlich? Zwar wirken sich diese Entscheidungen weder auf die Handlung noch die Spielwelt aus, sondern lediglich auf die Art der Belohnung. Das ständige Für und Wider sorgt aber dafür, dass wir uns schnell mit unserem Helden identifizieren und sich das befriedigende Gefühl einstellt, Gutes (oder Böses) zu bewirken.

Vor allem die Hauptgeschichte erzählt **The Old Republic** packend wie bisher noch kein MMO. Wer mit seinem Padawan versucht, die mürrische Anführerin eines Eingeborenenvolkes für den Kampf gegen die Sith zu gewinnen, dabei einem Verräter auf die Schliche kommt und nach Beendigung der Ausbildung an der legendären Schmiede der Jedi sein eigenes Lichtschwert baut, der bekommt garantiert eine Gänsehaut. Verstärkt wird dieser Effekt durch KI-gesteuerte Begleiter, die uns das Programm in bestimmten Story-Quests zur Seite stellt. Auf Tython ist das der niedlich piepsende Droide T7-01, der uns nicht nur tatkräftig im Kampf unterstützt, sondern auch mit seiner (oft witzigen) Meinung zu unserer Vorgehensweise nicht hinter dem Berg hält. Das trägt zur Lebendigkeit der Figuren bei und hat darüber hinaus auch spielerische Auswirkungen. Ähnlich wie in **Dragon Age** beeinflusst die Loyalität unserer Begleiter nämlich direkt deren Kampfkraft.

Dass wir beim Spielen von **The Old Republic** oftmals erschrocken mitten in der Nacht auf die Uhr schauen, liegt aber nicht nur an der klasse erzählten Geschichte und den spannenden (wenn auch teils lahm geschnittenen) Dialogen, sondern auch am

schon in der Beta-Version herausragenden Spielfluss. Ähnlich wie im Genreprimus **World of Warcraft** führt uns das Programm behutsam von einem Gebiet ins nächste, präsentiert die Quests kurzweilig und legt unserem Helden in den richtigen Abständen besonders mächtige Belohnungen vor die Füße. Zudem enthält **The Old Republic** eine ganze Reihe cleverer Komfortfunktionen. So zeigen unterschiedlich eingefärbte Lichtsäulen an, ob bei erledigten Gegnern magische Waffen, Quest-Gegenstände oder doch nur wertlose Schrottteile liegen. Die Karte zeigt auf Wunsch alle aktuellen Questziele an und blendet beim Laufen automatisch in den Hintergrund, und wer vor einer so genannten Story-Instanz steht, der bekommt angezeigt, wie viel Zeit der folgende Auftrag in Anspruch nimmt. So laufen wir nicht Gefahr, kurz vor dem Schlafengehen noch eine Zwei-Stunden-Mission meistern zu müssen. Die wir dann aber natürlich trotzdem noch absolvieren, der Sog ist einfach zu stark, und schlafen kann man auch noch genug, wenn man ... Sie wissen schon.

Trotz allen Lobes gibt es noch Verbesserungspotenzial. So können wir auf der Gebietskarte zwar unterschiedliche Symbole für Händler, Trainer, Banken, Auktionshäuser, Taxis und Ähnliches aktivieren, aber immer nur einen Typ. Wer also erst gefundenen Krempel verkaufen will und danach das nächstbeste Geldinstitut oder einen Trainer sucht, der muss umständlich umschalten.

Zugänglicher fällt da das Talentsystem aus. So dürfen wir uns mit dem Erreichen der zehnten Stufe für eine von zwei Spezialisierungen entscheiden. Unser Jedi-Ritter etwa kann Wächter oder Hüter werden. Obwohl die Bezeichnungen kaum Unterschiede nahelegen, spielen sich Wächter und Hüter doch sehr anders. Während Ersterer mit zwei Lichtschwertern und Kombo-Attacken bevorzugt auf ausgeteilten Schaden und kritische Treffer setzt, macht der Hüter mit unterstützenden Auren und der Fähigkeit, schwere Rüstungen tragen zu können, eher



In den **Dialogen** können wir gut oder böse antworten. Auswirkungen auf die Geschichte hat das aber nicht.



Instanzen setzen clever zusammengestellte Gruppen voraus.



Nach dem Prolog: Das Imperium greift die Raumstation Carrick an.

auf Verteidigung. **The Old Republic** lässt dabei reichlich Individualisierungsmöglichkeiten zu. So besitzt jede Unterklasse drei Fertigkeitenbäume, die jeweils 20, in mehreren Stufen ausbaubare Talente bieten. Noch mehr Charakter-Tuning erlaubt das recht umfangreiche Crafting. So können wir bei Trainern so genannte Crew-Fertigkeiten wie etwa Archäologie, Plündern oder Biochemie erlernen und mit gefundenen, geklauten oder gebastelten Gegenständen unsere Waffen und Rüstungsteile an Werkstationen modifizieren. Ähnlich wie die Meuchelmörder-Azubis in **Assassin's Creed: Brotherhood** dürfen wir unseren KI-Kameraden sogar auf Crew-Missionen schicken, die mit entsprechenden Rohstoffen belohnt werden. Allerdings sind die Gestalten dann für mehrere Minuten nicht verfügbar.

Also alles gut in **The Old Republic**? Es scheint zumindest so. Der Auftakt der Geschichte zieht hervorragend ins Spiel, die Gespräche und Figuren sorgen für Tiefe, das Talentsystem sowie das Management der KI-Kameraden motivieren, und die Quests machen trotz der teils angestaubten Mechanik viel Spaß. Selbst die veraltete Technik mag man angesichts des stimmigen Artdesigns zumindest teilweise verschmerzen. Dennoch bleibt abzuwarten, ob das **Star Wars**-Abenteuer bis zur Levelobergrenze derart spannend bleibt, ob Bioware die Klassen und deren Fertigkeiten gut austariert und wie viel Langzeitmotivation der PvP-Teil bietet. Vor allem aber sind wir gespannt darauf, wie all die Elemente ineinander greifen, die Bioware derzeit noch derart rigide unter Verschluss hält. **DM**



Ein Fest für Fans

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Huch, schon wieder vier Stunden! Biowares **Star Wars**-MMO macht es einem aber auch leicht, die Zeit zu vergessen. Vor allem die Geschichte zieht dank der Dialoge und Charaktere schnell ins Spiel. Dazu das umfangreiche Talentsystem, KI-Begleiter, Crafting und die zugängliche Bedienung. Klar, **Star Wars**-Abgeneigte wird das Spiel trotz aller Zugänglichkeit und Storystärken nicht bekehren. Jeder Fan sollte sich den 20. Dezember aber ganz dick im Kalender anstreichen.

Potenzial: Ausgezeichnet

„Die coolste Website desig-nen.“

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**





Die Feuerzauberin **Lina** (im Original-Dota »Slayer« genannt) richtet viel (Flächen-)Schaden an, ist aber sehr zerbrechlich.



Der nahkampfstärke **Bloodseeker** saugt seinen Opfern Leben ab und kann verbündete Krieger in einen Bluttausch versetzen.



Der **Drow Ranger** verlangsamt Gegner mit Frostpfeilen oder lässt sie verstummen, damit sie nicht zaubern können.



Der vielseitige **Morphling** darf jederzeit seine Form verändern und so entweder mehr Schaden austreten oder schlucken.

Dota 2

Der Betatest der Heldenhatz hat begonnen. Wir haben uns in die Schlachten gestürzt - und genau das erlebt, was sich die Dota-Community wünscht. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Preview-Video

W

er sich in **Dota 2** mit seinen Mitspielern anlegen möchte, muss nur drei Worte ins Chatfenster tippen: »LoL ist besser!«

Es dürfte ein Schimpfsturm folgen, denn der Free2Play-Titel **League of Legends**, kurz **LoL**, gilt unter **Dota**-Puristen als Frevel, als verwässerter Einsteiger-Abklatsch, der das Prinzip der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients (Dota)** um Dinge erweitert, die es gar nicht braucht. Partienübergreifende Levelaufstiege etwa, Talentbäume, freischaltbare Superzauber und Bonus-Runen.

Zugleich fehlen Profikniffe wie die Möglichkeit zum »Deny«, also zum Umhauen eigener Einheiten, um dem Gegner Gold und Erfahrung zu verweigern. Das macht **League of Legends** weder

zu einem schlechten noch zu einem unbeliebten Titel, es hat Millionen Fans. **Defense of the Ancients**, das Original, gilt in seiner Community aber als expertiger, fordernder. Eingefleischte **Dota**-Fans wollen nur eines: **Dota**, so unverfälscht wie möglich – und genau das sollen sie mit **Dota 2** bekommen. Wir haben den Valve-Titel im Betatest gespielt und auf Originaltreue abgeklopft.

Obwohl, viel zu klopfen gibt's gar nicht: **Dota 2** IST **Dota**, Valves Remake gleicht der Ursprungs-Mod wie ein Ork dem anderen. Die Karte, auf der sich zwei jeweils fünfköpfige Heldenteams balgen, ist genauso aufgebaut wie im Original; selbst die Recken entpuppen sich als eineiige Zwillinge ihrer Mod-Vorbilder, tragen dieselben Namen und haben dieselben Fähigkeiten. Bis zu unserem

Das Spielprinzip

Auf der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** bekämpfen sich zwei jeweils fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. So kämpft man sich Seite an Seite mit computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten durch Feindrecken und Geschütztürme, um die gegnerische Basis zu zerbröseln. Erledigte Gegner bringen Geld und Erfahrung, Klimper Münzen steckt man in bessere Ausrüstung, bei Levelaufstiegen investiert man einen Talentpunkt, um neue Fähigkeiten zu lernen oder bestehende zu verbessern.



Effektvolle **Heldenschlachten** gehören schon auf der **Warcraft-3**-Modkarte zu den **Dota**-Stärken.

+ Stärken

- + dynamische Schlachten
- + vielfältige Heldentalente
- + ansehnliche Grafik

- Schwächen

- (noch) keine Meldefunktion
- Klappt das Matchmaking?



Redaktionsschluss hatte Valve bereits 49 altbekannte **Dota**-Krieger in den Betatest eingebaut, bis zum für Anfang 2012 geplanten Start sollen alle 104 Charaktere der Vorlage ihren Weg in **Dota 2** finden. Auch die Läden, in denen man während eines Matches Ausrüstung für den eigenen Helden kauft, bieten dieselben Gegenstände feil wie in **Dota** – wobei sich der Kram nun per Drag&Drop-Schnellkauf einfacher erwerben lässt. Ansonsten fühlen sich Kenner der **Warcraft 3**-Mod in **Dota 2** aber sofort heimisch und können direkt drauflos kämpfen.

Der wichtigste Unterschied zwischen **Dota** und **Dota 2** liegt in der Multiplayer-Plattform. Während die Mod nach wie vor über Blizzards Battlenet oder Drittanbieter-Programme wie Garena gespielt wird, fußt **Dota 2** auf Valves Steam. Auf einen LAN-

Dota 2 IST Dota

Modus muss man dafür zwar verzichten, Steam bringt aber auch diverse Vorteile. Wer aus einer Partie fliegt – etwa, weil die Internet-Verbindung abbricht – darf in **Dota 2** jederzeit wieder einsteigen. Wer aus Frust aussteigt, wird in der Beta allerdings nicht bestraft, zudem fehlen derzeit noch eine Meldfunktion für notorische Aussteiger und ein Abstimmungs-System, mit dem das unterlegene Team eine Partie aufgeben kann. All das sollte Valve noch einbauen – **League of Legends** hat's schließlich auch.

Darüber hinaus versprechen die Entwickler ein ausgefeiltes Matchmaking-System, das jedermann gleichwertige Mit- und Gegenspieler zulosen soll. Im Betatest funktioniert das derzeit aber noch nicht, weil es zu wenige Spieler gibt. So treffen Neulinge gerne mal auf Profis. Zudem wird spannend, wel-



Interview mit Valve

Erik Johnson begann sein Berufsleben als Verkäufer von Schuhen und Gebrauchtwagen, übernahm dann aber einen Job bei der QA von Sierra – wo er das erste Half-Life auf Fehler abklopfte. Valve warb ihn ab, heute betreut Eric Dota 2 als Projektmanager.

GameStar Eric, warum entwickelt ihr ein reinrassiges Remake von Dota?

Eric Johnson Weil das Spielprinzip von Dota immer noch bestens funktioniert. Schließlich hat sich Dota dank seiner engagierten Fans über die Jahre hinweg immer weiter entwickelt, die Balance wurde kontinuierlich besser.

► **Ihr profitiert also von der kostenlosen Arbeit der Fans. Warum braucht die Welt ein Dota von Valve?**

◀ Weil wir Dinge leisten können, die die Fans nicht können. Beispielsweise haben wir ein ganzes Team von Grafikern, die sich darum kümmern, Dota 2 zu verschönern. Zudem fußt das Spiel auf unserer Multiplayer-Plattform Steam, die viele Vorteile bringt.

► **Zum Beispiel?**

◀ Zum Beispiel erleichtert es Steam, gemeinsam mit Freunden zu spielen. Zusätzlich wird es ein Matchmaking-System geben. Beides ist der Community wichtig, funktionierte in der ursprünglichen Warcraft-3-Mod aber nicht. Außerdem werden wir Dota 2 nach dem Release kontinuierlich weiterentwickeln.

► **Wird es auch Cloud-Features geben?**

◀ Na klar! Beispielsweise lädt Steam automatisch deine bevorzugte Tastenbelegung aus dem Internet, wenn du dich an einem anderen Rechner einloggst.

► **Die Community könnte Einsteiger abschrecken. In allen Dota-Titeln herrscht ein rauer Umgangston; wer Fehler macht, wird in der Luft zerrissen ...**

◀ Das wollen wir mit unserem Matchmaking-System abfedern. Schließlich soll man mit Kameraden und Gegnern zusammenspielen, die ungefähr genauso erfahren sind wie man selbst. Außerdem wird es die Coaching-Funktion geben, dank der ein Veteran einen Neuling unter seine Fittiche nehmen und trainieren kann.

► **Mit IceFrog habt ihr DEN ehemaligen Dota-Modder angeheuert. Worum kümmert er sich?**

◀ IceFrog wirkt an allen Entscheidungen mit und programmiert auch selbst. Er hat unglaublich viel Erfahrung mit Dota.

► **Und ihr könnt jede Hilfe gebrauchen, schließlich habt ihr mit League of Le-**

gends und Heroes of Newerth zwei mächtige Free-2Play-Gegenspieler.

◀ Das sind zwei sehr gute Spiele. Aber Valve hat schon andere Spiele veröffentlicht, die großen Konkurrenten gegenüberstanden. Unsere Lektion daraus ist: Wenn man ein wirklich gutes Spiel macht, muss man sich keine Sorgen machen. Gute Spiele werden immer Käufer finden, egal, wie groß die Konkurrenz ist. Gleichzeitig lassen wir uns nicht durch die anderen Spiele verunsichern und entwickeln ein reinrassiges Dota.

► **Kannst du schon über Zukunftspläne sprechen?**

◀ Wir planen neue Helden.

► **Logisch. Aber wie steht's mit Drei-gegen-Drei-Karten? Oder innovativen Elementen wie Teleportern?**

◀ Mal sehen. Wir wollen Dota 2 gemeinsam mit den Spielern weiterentwickeln. Also werden wir herumexperimentieren, welche Neuerungen die Spieler mögen und welche nicht. Dota 2 wird hoffentlich sehr lange leben. Und diese lange Lebenszeit wird mit einer ganzen Menge cooler Sachen gefüllt sein.

► **Danke für das Gespräch.**



Unser Heldenteam bekämpft ein neutrales **Bossmonster**.



Mit ihrem **Staub** hindert die Fee Puck Gegner am Zaubern.

che Faktoren Valve beim Matchmaking berücksichtigt. So errechnet **Dota 2** aus Siegen und Niederlagen zwar eine Art Talentstufe, doch in **Defense of the Ancients** spielen neben solchen harten Statistiken auch zahlreiche weitere Fähigkeiten eine Rolle. Etwa, wie gut der Spieler die einzelnen Heldenrollen beherrscht (etwa Fern- und Nahkämpfer) oder wie aufmerksam er kommuniziert. Zum Beispiel muss er seine Teamkameraden rechtzeitig warnen, wenn auf seinem Angriffsweg (seiner »lane«, ein Gegner fehlt, »miss«). Zudem muss er erkennen, wann der richtige Moment zum Angriff gekommen ist – und zum Rückzug. Ob und wie das ins Steam-Matchmaking einfließen kann, bleibt abzuwarten.

Neben der automatischen Gegnerwahl soll **Dota 2** noch weitere Komfortfunktionen bieten, die den Einstieg erleichtern. So darf ein erfahrener Veteran einen Neuling »trainieren«, indem er ihn im Match begleitet und ihm Tipps gibt – etwa, welche Talente er wann einsetzen muss. Als Belohnung winken vermutlich optische Gimmicks wie eingefärbte Spielernamen oder umgefärbte Heldenmodelle. Im Betatest ist das Coaching-System allerdings noch abgeschaltet. Dafür funktioniert eine andere Neuerung bereits blendend: der Spectator-Modus, dank dem man jederzeit als Zuschauer in eine laufende Partie einsteigen kann. Be-

reits im Hauptmenü empfiehlt **Dota 2** drei aktuelle Top-Matches zum Zusehen, damit man von deren Teilnehmern lernen kann.

Apropos »gucken«: Der offensichtlichste Unterschied zwischen **Dota** und **Dota 2** ist nicht die Zahl im Namen, sondern die Grafik: **Dota 2** basiert auf einer überarbeiteten Version der aus **Half-Life 2** bekannten Source-Engine – und sieht sehr schick aus. So

behält das Spiel zwar die aus **Warcraft 3** bekannte, nur eingeschränkt herauszoombare

Von-Oben-Perspektive bei, dafür sind die Helden erstklassig animiert und die Talente mit knalligen Effekten inszeniert.

Ansonsten bleibt – Wer hätte das gedacht? – alles beim Alten: Die turbulenten Schlachten wogen immer noch hin und her, Teamwork und der taktisch kluge Einsatz der Fähigkeiten sind oberste Heldenpflicht. Beispielsweise zieht der Fleischklops Pudge einen Feindreck zu sich heran, damit er ihn im Nahkampf zerhacken kann. Der Schamane Prophet wiederum kerkert Gegner mit einem Baumring ein, damit verbündete Fernkämpfer sie in Ruhe beschießen können. Dank der ausgewogenen Heldentalente spielt sich **Dota 2** schon jetzt hervorragend und eben genau wie das Original – für dessen Fans es keine bessere Nachricht geben könnte. **GR**

Steam schlägt das Battlenet



Mit vereinten Kräften stürzen sich die Recken auf einen gegnerischen **Geschützturm**.

Unser Spiel

Moritz »Moose« Zimmermann
Projektleiter
von joinDOTA.com

Die alteingesessene Community hat Dota 2 bisher sehr gut aufgenommen, auch wenn sich einige Fans zu Beginn an die neue Optik gewöhnen mussten. In den letzten neun Jahren hatten sich die Fans eben an die Grafik von Dota gewöhnt. Aber jeder, der bisher ein paar Runden Dota 2 spielen konnte, war begeistert, weil sofort das gute, alte Spielgefühl aufkommt. Anders als etwa bei League of Legends (LoL) und Heroes of Newerth (HoN) konnten IceFrog und Valve die Namen fast aller Helden und Items aus dem Original übernehmen, um das Flair zu erhalten. Okay, viele fragen sich sicherlich: »Warum brauchen wir noch einen Dota Klon?« Für mich ist Dota 2 aber kein Klon, sondern ganz einfach das Original in verbesserter Form. Ich denke, dass die Dota-Community das genauso sieht und sich auf ihr neues Spiel freut. »Ihr« Spiel, weil es das Erfolgsrezept von IceFrog ist, genau auf die Wünsche der Fans zu hören und jeden aus der Community in die Entwicklung mit einzubeziehen. Valve und er haben sehr gut zugehört.

Wie erwartet

Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamestar.de

Dota 2 ist keine Online-Revolution, sondern ein aufpoliertes und um Komfortfunktionen ergänztes, reinrassiges Dota – na und? Spaß machen die Heldenschlachten allemal, sogar schon in der Beta. Später sollte Valve das Spiel allerdings regelmäßig erweitern. Denn während sich die Hardcore-Community einen lupenreinen Klon wünscht, muss Valve für Gelegenheitsspieler mehr bieten – sonst wandern sie zu League of Legends ab, das mehr Karten und Modi aufführt. Außerdem bin ich gespannt, auf welches Geschäftsmodell die Entwickler setzen. Mein Tipp: Dota 2 wird Free2Play mit kostenpflichtiger Helden-Kosmetik. Alles andere wäre angesichts der starken Kostenlos-Konkurrenz eine große Überraschung.

Potenzial: Sehr gut

Batman: Arkham City

Selbst Menschen, die kostümierten Verbrechensbekämpfern eher skeptisch gegenüberstehen, sollten Batmans zweiten Großeinsatz auf keinen Fall ignorieren. Denn Batman: Arkham City wird sehr wahrscheinlich nicht nur das bisher beste Superhelden-Spiel, sondern auch einer der besten Action-Titel des Jahres. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angespielt

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

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

Arkham City – das ist ein abgeriegelter Stadtteil Gothams, in den man sämtliche Irren gesteckt hat, die nicht bei drei auf den Bäumen waren. Nein, damit ist nicht nur der durchschnittliche Feld-, Wald- und Wiesen-Psychopath gemeint. Wir reden hier von so üblen Zeitgenossen wie dem Jo-

Der **Pinguin** ist in Arkham City so, wie man ihn sich nur wünschen kann: durch und durch verschlagen.

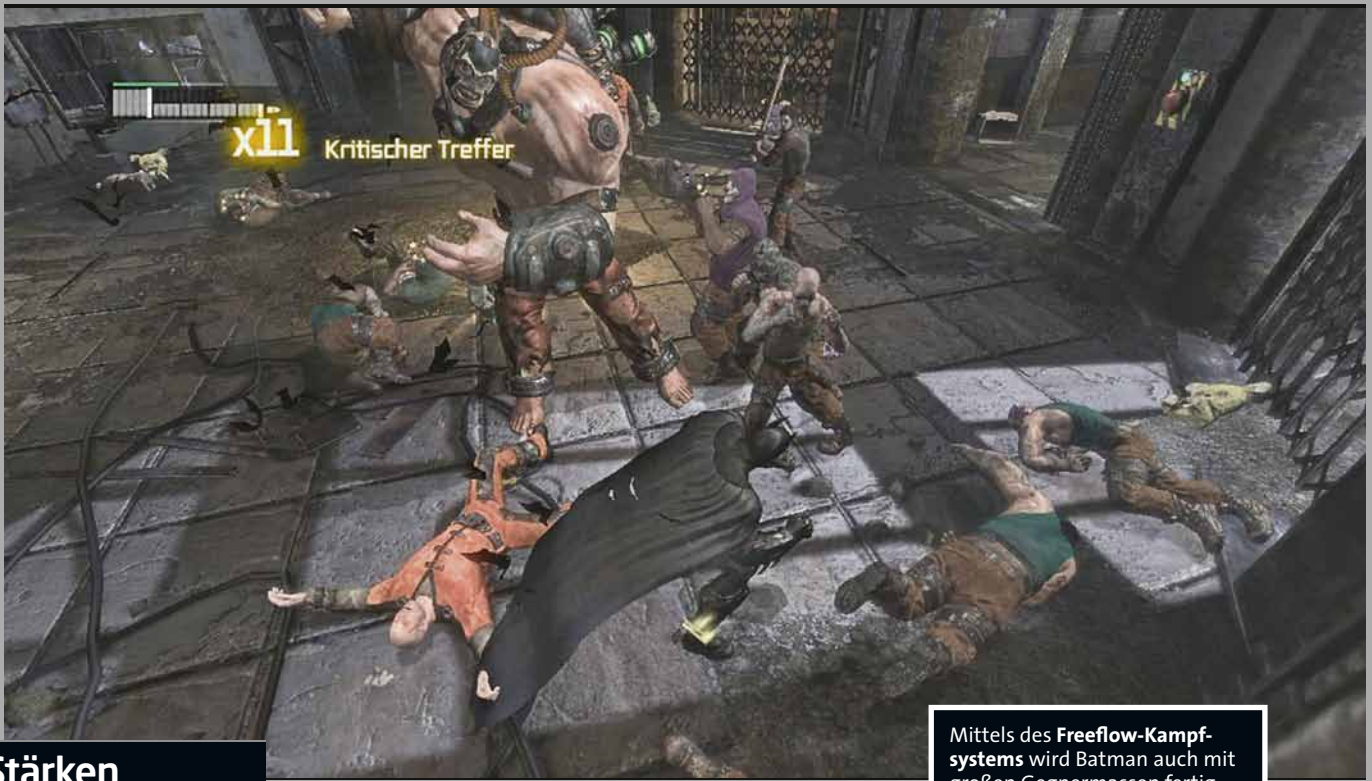
ker, Two-Face, Mr. Freeze, dem Pinguin, dem Riddler und sogar dem muskelbepackten Genie Bane. **Batman**-Fans ahnen bereits, dass eine solche Ansammlung von Superschurken nicht gut sein kann für die Grundstückspreise in Arkham City. Die Insassen schließen sich zu Banden zusammen, deren Köpfe die Verbrecherbosse Joker, Two-Face und Pinguin sind. Und noch bevor jemand »Feuer!« rufen kann, steht schon das erste Gebäude in Flammen. Rauchsäulen steigen

in den Sternenhimmel. Die ohnehin schon heruntergekommene Altstadt von Gotham City wird zum Kriegsgebiet. Und mittendrin stecken wir als Milliardär, Playboy und Fledermaus-Mann Bruce Wayne. Von Anstaltsleiter Hugo Strange gekidnappt und den Löwen zum Fraß vorgeworfen.

Angesichts des superschurkischen Chaos ums uns rum pfeifen wir auf Gentleman- und Upper-Class-Attitüde und werden ganz



Arkham City entpuppt sich schnell als riesiger und abwechslungsreicher Spielplatz, auf dem Batman von einem Abenteuer ins nächste flattert.



⊕ Stärken

- + große Spielwelt
- + tolles Kampfsystem
- + großartige Handlung
- + viele spannende Nebenmissionen

⊖ Schwächen

- Klappt die Steuerung mit Maus und Tastatur einwandfrei?

zum Dunklen Ritter, zu Batman, der am Grab seiner Eltern schwor, dem Verbrechen Einhalt zu gebieten. Und hier ist der richtige Ort, diesen Schwur in die

Tat umzusetzen. Arkham City ist ein Geschwür, die fehlgeleitete Idee eines kranken Hirns, die nun in den Händen eines noch gefährlicheren Geistes liegt: Professor Hugo Strange. Er weiß über Batmans Identität Bescheid. Weiß, dass es keine gute Idee ist, ihn in Arkham City einzusperren. Und trotzdem tut er es. Warum? Es ist an der Zeit, das heraus zu finden. Mit Anlauf stürzen wir uns vom Dach des Industriegebäudes. Kurz flattert der dunkle Umhang im Nachtwind, dann spannt sich der Stoff, und nach einem sanften Ruck gleiten wir zum mitreißenden Soundtrack, der sich stark an Hans Zimmers Kompositionen für Christopher Nolans **Batman**-Kinotrilogie anlehnt, kontrolliert über die Straßenschluchten von Arkham City. Mach dich bereit, Abschaum – hier kommt Batman! Schon diese ersten Minuten von

Batman: Arkham City machen klar, dass der Kampf gegen Two-Face, Pinguin und Joker keinesfalls ein Kindergeburtstag wird. Kombinationsgabe und Verstand sind zwei Dinge, die im Spiel immer wieder gefordert werden: Welches Gadget brauche ich, um meine Gegner zu schwächen? Wie bewege ich mich am besten durch die Arena, um nicht erwischt zu werden? Welche Objekte kann ich zu meinem Vorteil nutzen?

Man sollte meinen, dass mit **Batman: Arkham Asylum** bereits das perfekte **Batman**-Spiel existiert – Pustekuchen! Rocksteady legt noch eine Schippe drauf. Wie im Vorgänger ist Batman kein Supermann: Ein paar Kugeln aus nächster Nähe, und die Fledermaus ist Geschichte. Um der Überzahl der Gegner gewachsen zu sein, bedient er sich deshalb der guten, alten »Shock & Awe«-Taktik. Das bedeutet, dass er die Schläger von Joker und Co. mit gut geplanten Schleich-Manövern in Angst und Schrecken versetzt, um sie dann Mann für Mann auszuschalten. Vor allem in den großen, verzweigten Räumen der Innenlevels ist bedachtes Vorgehen ein Muss. Eine große Hilfe ist in solchen Situationen der röntgenblick-ähnliche Detektiv-Modus: Damit verschaffen wir uns einen Überblick über Anzahl und Bewaffnung der Gegner,

Mittels des **Freeflow-Kampfsystems** wird Batman auch mit großen Gegnermassen fertig. Hier steht ihm sogar noch Schurke Bane zur Seite.

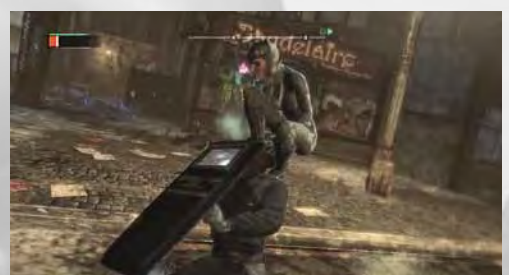
deren Routen sowie den interaktiven Elementen in der unmittelbaren Umgebung. Mit steigender Spielzeit sammeln wir immer mehr Gadgets an, die uns helfen, Widersacher elegant auszuknipsen. Zum Beispiel die Schall-Batarangs, deren Geräusche Gegner in Ecken locken, wo wir sie ungesehen erledigen können, um dann per Bat-Seil blitzschnell wieder zu verschwinden.

Gotham City wird zum Kriegsgebiet

Anders läuft die Sache allerdings, wenn man sich zu häufig sehen lässt oder denselben Trick zu oft wiederholt. Dann weiß das Verbrecherpack ganz sicher, dass Batman bloß ein Mann im Fledermauskostüm ist, und tritt ihm entschlossener entgegen. Das Spiel schafft es mit Bravour, die Handlanger der Supergangster in solchen Situationen durch Gestik und Verhalten erstaunlich menschlich erscheinen zu lassen – ein Kunststück, das selbst den Schleich-Hits der **Splinter Cell**-Reihe bisher nicht gelang. Offene Konfrontationen sollte man in **Bat-**

Elegante Katzendame

Catwoman mag zwar nicht so viel einstecken können wie Batman, aber sie ist deutlich eleganter und agiler als der Fledermausrächer und tanzt ihren Gegnern auch auf dem Kopf herum.





Hugo Strange hat Batman in Arkham City eingesperrt. Wir sollen herausfinden, warum.

Hugo Strange: Es wird mein Erbe sein, ein Sinnbild Ihres Scheiterns und falls Sie versuchen mich aufzuhalten, werde ich allen Ihr Geheimnis verraten.

Im **Detektiv-Modus** verschafft sich Batman eine Übersicht über Feinde und deren Bewaffnung.



man: Arkham City meiden. Trifft man auf offener Straße auf ein paar Schläger und zeigt sich ihnen, rufen die schweren Jungs ganz schnell Verstärkung aus der näheren Umgebung herbei – und die ist meist gut bewaffnet: Das Arsenal reicht von Baseballschlägern über Messer bis hin zu Maschinengewehren, Elektroschockern und Schutzschilden. Während man die Tunichtgute vermöbelt, sollte man immer ein Auge auf die Umgebung haben: Statt wie in **Assassin's Creed** brav stehen zu bleiben und zu warten, bis sie an der Reihe sind, greifen die Finsterlinge in **Arkham City** ganz nach Lust und Laune an – am liebsten von hinten. Wer allerdings auf ein Zeichen hin rechtzeitig die Kontertaste drückt, wehrt den Angriff elegant ab und der Gangster geht genommen zu Boden. Das funktioniert auch, wenn mehrere Widersacher gleichzeitig auf Batman losstürmen: Wollen uns zwei Angreifer gleichzeitig hinterrücks ans Fledermaus-Dress, drücken wir entsprechend zweimal auf Kontern – und legt die Typen so gleichzeitig flach. Der finale Schlag gegen den letzten auf den Beinen stehenden Bösewicht wird dann gar in allerfeinster Zeitlupe zelebriert. Wer im so genannten Freeflow-Kampf den Dreh raus hat, kann selbst bei Massenprügeleien ordentliche und mächtig coole Kombos erzielen.

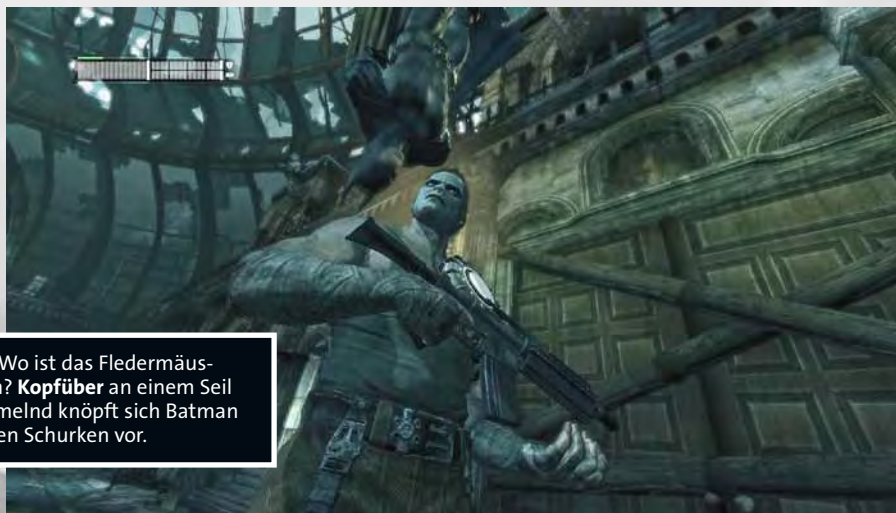
Nicht nur Batman muss sich in Arkham City mit den kasernierten Bösewichten herum-schlagen: In einem Nebenhandlungsstrang



Akrobatik vom Feinsten: Batman fliegt nicht nur mit seinem Cape, sondern nutzt auch alternative Reisemethoden. Hier einen **Helikopter**.

schlüpfen wir zeitweise in das hautenge Lederkostüm von Catwoman. Selina Kyles Abenteuer ist nicht besonders gehaltvoll, ergänzt Batmans Geschichte aber hervorragend. Man erfährt, was parallel zum Kreuzzug des Dunklen Ritters in Arkham City passiert und darf mit Selinas Peitsche akrobatisch über die Häuserschluchten turmen. Bei Gegnerkonfrontationen ist allerdings Vorsicht geboten: Catwoman ist deutlich schwächer als der bullige Flattermann und geht schon nach wenigen Treffern zu Boden. Ihr Vorteil ist allerdings, dass sie sich an Gittern festkrallen und unbemerkt über den Köpfen der Gegner herumturnen kann. Wie Batman schlägt sie so unbemerkt aus

dem Hinterhalt zu. Auch wenn im Vorfeld viel Wirbel um Catwoman gemacht wurde – der eigentliche Star ist nach wie vor der Dunkle Ritter. Und gleich darauf folgt Arkham City selbst, das wir uns selbst in unseren Träumen nicht besser hätten ausmalen können. Warum wir das so sicher sagen können? Für die Konsolen ist **Batman: Arkham City** bereits erschienen und auch wir haben diese Version gespielt. Die Kollegen von der GamePro haben satte 95 Punkte vergeben! Und auch die internationale Presse überschlägt sich förmlich. Wir können es kaum erwarten, das Spiel auf den PC zu bekommen. In hoher Auflösung und mit allen Bildverbesserungen versteht sich. **KS / PET**



Na? Wo ist das Fledermäuschen? **Kopfüber** an einem Seil baumelnd knöpft sich Batman diesen Schurken vor.



Riecht nach einem 90er

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamstar.de

Ich habe Batman: Arkham City nun schon eine ganze Weile auf der Xbox 360 ausprobiert, und sehne mich nun umso mehr nach der PC-Version. Die hoffentlich nicht an Maus-Tastatur-Steuerungsmacken kranken wird. Obwohl für Spiele dieser Art das Gamepad vielleicht sowieso die bessere Alternative ist. Sei's drum, Hauptsache die Portierung gelingt insgesamt sauber, denn dann dürfte Batman auch auf dem PC wieder der beste Superheld von allen werden.

Potenzial: Ausgezeichnet

Diablo 3

Die Beta läuft, die Monster fallen. Wir haben uns (schon wieder!) durch den Anfang des ersten Aktes gemetzelt – und dabei ganz neue Erkenntnisse gesammelt. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6703

Auf DVD: Preview-Video / Auf DVD-XL: Klassen-Video

Max Schaefer hat Recht. Als wir den Cheftwickler von **Torchlight 2** auf der Gamescom treffen und beiläufig erwähnen, dass **Diablo 3** vielleicht noch dieses Jahr erscheinen könnte, brüllt uns der fröhliche Amerikaner ein entschlossenes »Nie-mals!« ins Gesicht. Na gut, Schaefer muss es wissen, er hat seinerzeit als Projektleiter

an **Diablo 2** gearbeitet – das sich bekanntermaßen wieder und wieder verschob. **Diablo 3** wollte Blizzard zwar noch dieses Jahr veröffentlichen, hat den Verkaufsstart nun aber ebenfalls verlegt, auf Anfang 2012. Wenigstens läuft endlich der geschlossene Betatest, in dem wir uns durch den Anfang des ersten Story-Aktes schnetzeln. Weil wir die Betaversion schon vor zwei Monaten bei einem Blizzard-Besuch gespielt und anschließend darüber berichtet haben, beschränken wir uns an dieser Stelle auf neue Erkenntnisse. Und einen großen Kritikpunkt.

+ Stärken

- + exzellenter Spielfluss
- + effektvolle Koop-Gefechte
- + Beute-Sammelsog

- Schwächen

- fehlende Spezialisierung gefährdet Langzeit-Motivation



Das **Talentmenü** (links) hat Blizzard überarbeitet, statt einer umständlichen Liste gibt's nun übersichtliche Symbole.

So ziehen wir mit einem Koop-Heldentrupp los, um den Skelettkönig zu zerlegen, den Endgegner der Beta. Dabei dürfen wir allerdings nur zu viert metzeln, nicht mehr zu acht wie in **Diablo 2**. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, auch im Quartett unterhalten die Gefechte prächtig – ein Verdienst der knalligen Effekte und der Physik. Erledigte Gegner etwa fallen nicht einfach um, sondern werden gerne mal in Brand gesteckt und weggeschleudert. Eine neue Komfortfunktion erleichtert derweil das Zusammenspiel: Ins Startdorf Neu-Tristram pflanzt **Di-**

ablo 3 die Battlenet-Flaggen der Spieler. Ein Klick auf ein Banner beamt uns dann direkt zu dessen Besitzer. Man braucht also keine Stadtportale mehr, um sich zu treffen.

Natürlich ziehen wir mit allen fünf Charakteren ins Gefecht, dem Barbar, dem Hexendoktor, dem Zauberer, dem Dämonenjäger und dem Mönch. Seit unserem letzten Anspiel-Termin hat sich an deren Spielweise einiges getan. So läßt die »arkane Macht« (also das Mana-Pendant) des Zauberers nun rasant nach, sodass er mehr Hexereien hin-

Mit der »**Exploding Palm**«-Kombo läßt der Mönch Zombies platzen. Die USK hat **Diablo 3** übrigens ab 16 Jahren freigegeben.

Diablocraft

Der Minecraft-Modder Haasth22 hat eine grandiose **Diablo**-Parodie gebastelt, die sich über das Echtgeld-Auktionenhaus lustig macht und sogar einen versteckten Kuhlevel enthält. Das Ergebnis sehen Sie unter GameStar.de/Quicklink/7600 in einem Youtube-Video.



Der vierköpfige Koop-Heldentrupp knöpft sich den **Skelettkönig** vor, den Endgegner der Beta.

Der **Barbar** traktiert den Knochenmann mit Spezialschlägen wie der »Cleave«-Attacke, die mehrere Gegner trifft.

Der **Dämonenjäger** verschießt Spezialpfeile wie den »Hungering Arrow«, der gerne mal mehrere Gegner trifft.

Der **Hexendoktor** beschwört Zombiehunde und spuckt mit seinem »Firebats«-Zauber einen brennenden Fledermassenschwarm.

Der **Zauberer** durchbohrt den untoten Monarch mit seinem »Disintegrate«-Energieschuss, der sich auch gut gegen Gruppen eignet.

tereinander loslassen oder seinen vernichtenden »Disintegrate«-Energieschuss länger aufrecht erhalten kann. Damit wird der Magier allerdings etwas zu mächtig, selbst mit Gegnergruppen räumt er in Windeseile auf. Aber gut, das ist ja noch der Anfang des Spiels, später soll's knackiger werden. Wobei der Mönch dann ernsthaft Sorgen bekommen könnte. Der Prügelpater hat schon zum Beta-Beginn Probleme mit größeren Monsterhorden, weil er nur wenige Schläge verträgt, und weil ihm Flächangriffs-Talente fehlen. Einfacher wird's erst, wenn wir zwei gute Einhand-Waffen finden. Die darf der Mönch nämlich gleichzeitig schwingen.

Das kann auch der Barbar, der die Höllenhorde dank seiner mächtigen Spezialtalente aber auch so effektiv abräumt. Gleiches gilt für den nach wie vor extrem starken Hexendoktor, dessen Zombiehunde und Spreng-

Beim **Schmied** lassen wir Ausrüstung herstellen, über die Flaggen (links unten) teleportieren wir uns zu unseren Mitstreitern.

kröten jeden Rivalen aus dem Weg räumen. Am dynamischsten spielt sich immer nach der Dämonenjäger, weil er aktiv ausweichen muss. Um auf Distanz zu gehen, turnt der Fernkämpfer mit »Vault«-Radschlägen herum oder verwendet seinen Spezialschuss »Evasive Fire«, der in einer Rückwärtsrolle mündet. Die Ressourcensysteme der Charaktere möchte Blizzard allerdings noch überarbeiten. Neben Fähigkeiten, die Energie kosten, soll jede Klasse auch solche haben, die Energie erzeugen. Der Dämonenjäger etwa kann die »Hass«-Punkte, die er für Spezialattacken benötigt, auch durch den Einsatz bestimmter Attacken verdienen. Wer durchgehend kämpfen möchte, muss also zwischen Energie erzeugenden und verbrauchenden Fertigkeiten wechseln.

Am Talentsystem sind indes keine Änderungen geplant – dabei liegt hier der Pferdefuß von **Diablo 3**. Die Klassen lernen alle Fähigkeiten automatisch, Fertigkeitspunkte sowie -bäume gibt es nicht mehr. Wir sind nach wie vor skeptisch, ob diese Mechanik

dauerhaft motiviert. Im Betatest macht es zwar Spaß, neu gelernte Attacken einzusetzen und mit bereits bekannten zu kombinieren. Der Reiz des Neuen wird jedoch auf Stufe 30 verpuffen, wenn die Helden ihre

Der Reiz des Neuen wird verpuffen

letzte Fähigkeit freischalten. Schwer zu sagen, ob das Talentsystem dann weitere begeistern kann – Beta-Charaktere wachsen derzeit nur bis zur Höchststufe 13. Überdies fehlen immer noch die Runen, mit denen sich die Wirkung der Talente anpassen lässt. Wir halten Sie auf dem Laufenden. **GR**



Trotzdem super

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Es gibt zwei Dinge, die mich an **Diablo 3** stören. Erstens: das Talentsystem. Zweitens: Dass das Spiel noch nicht fertig ist. Denn bei allem Ärger über die fehlende Spezialisierung macht's halt trotzdem einen Höllenspaß. Als ich die Beta zusammen mit meiner Freundin gespielt habe, hat sie zuerst gemurmelt, das sei doch genau dasselbe wie früher – nur um sich dann nach dem Skelettkönig-Endkampf zu beschweren, dass es nicht weitergeht. Das **Diablo**-Prinzip funktioniert nun mal immer noch, die Monsterjagd fließt auch im dritten Anlauf unerhört gut. Ob das Talentsystem dauerhaft motiviert, steht aber immer noch in den Sternen. Ich bin schon auf die nächste Beta-Etappe gespannt, in der die Runen hinzu kommen.

Potenzial: Ausgezeichnet



Need for Speed The Run

Zum ersten Mal brausen wir in einem Need for Speed quer durch die USA. Und auch sonst macht das Action-Rennspiel einiges neu – im Guten wie im Schlechten. Wir haben den Raser erstmals angespielt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Black Box** (Need for Speed: ProStreet, GS 01/08: 79 Punkte)
Termin: **16.11.2011** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7440

Rennspiele brauchen Autos, logisch. Das ist in **Need for Speed: The Run** nicht anders. Trotzdem lässt uns der neueste Spross der Raserreihe einen Teil des Spiels auch zu Fuß bestreiten. Zumindest ansatzweise. Denn wenn wir in der Haut des jungen Draufgängers Jack Rourke mal per pedes unterwegs sind, dürfen wir nicht selbst rennen, springen oder von Deckung zu Deckung hechten, sondern reagieren in Quicktime-Events lediglich auf eingeblendete Tastenkommandos. Klingt so blöde wie öde, wird von EA Black Box aber durch ras-

sant geschnittene Filmschnipsel in Szene gesetzt, die an Action-

Hits wie **Die Bourne Identität** erinnern. Wenn Rennspiel-Puristen nun trotzdem skeptisch dreinblicken, können wir Entwar-

Rennspiel auf zwei Füßen

nung geben: Jack ist nur in zehn Prozent des Spiels zu Fuß unterwegs. Der große Rest konzentriert sich auf das, was die **Need for Speed**-Serie ausmacht: schnelle Autos.

Need for Speed will uns mal wieder eine Geschichte erzählen. Dieses Mal soll's aber komplexer werden als in **Most Wanted** oder **Undercover**: Aufgrund eines unglücklichen Zwischenfalls hat Jack jede Menge Schulden bei ein paar finsternen Schergen. Der einzige

Weg, schnell an Geld zu kommen, ist ein illegales Straßenrennen von San Francisco nach New York. Unterstützt wird er dabei von ... nun, darum und auch um jedweden weiteren Aspekt der Handlung macht Electronic Arts momentan noch ein großes Geheimnis; beim Anspielen ver-

weigerte man uns sowohl den Auftakt als auch viele der Zwischensequenzen. Entsprechend fraglich bleibt, ob die Geschichte überhaupt funktioniert und durchgehend motiviert, während wir 3.000 Meilen quer durch die USA brettern.

Dafür macht das Missionsdesign schon jetzt einen sehr guten Eindruck. Da flüchten wir in den verwinkelten Straßen San Franciscos vor der Polizei, liefern uns im Yosemite-Nati-

+ Stärken

- + coole Zwischensequenzen
- + gelungenes Streckendesign
- + spannende Rennmodi

- Schwächen

- teils hässliche Grafik
- gewöhnungsbedürftige Fahrphysik

Der Weg von San Francisco nach New York führt uns unter anderem durch das **Death Valley**. Hier lauern gefährliche Sandstürme.



onalpark eine knackige Aufholjagd oder solen unter Zeitdruck Checkpoints abfahren, während besonders dichter Verkehr auf den Straßen herrscht. Immer mal wieder bekommen wir es auch mit der Natur zu tun. So müssen wir im Death Valley drei PS-starke Kontrahenten überholen und die Führung 30 Sekunden lang aufrecht erhalten, während heftige Sandstürme unsere Sicht behindern. Gerade in solchen Momenten lässt die aus **Battlefield 3** bekannte Frostbyte Engine 2 ihre Muskeln spielen. Die Partikel- und Wettereffekte sehen klasse aus, wir können den Staub beinahe auf der Zunge spüren. Dennoch verliert **The Run** grafisch gegen seinen direkten Vorgänger **Hot Pursuit**. Wenn es an Bäumen und Sträuchern fehlt, etwa im weitläufigen Death Valley, blicken wir auf eine detailarme Mondlandschaft. So karg und fad ist es selbst im echten Death Valley nicht mal ansatzweise. Auch die zivilen Fahrzeuge sehen alles andere als schön aus. Als wir langsam neben einem LKW herfahren, starren wir ungläubig auf sechskantige Reifen und verpixelte Spiegelungen. So etwas muss anno 2011 wirklich nicht mehr sein.

Gewöhnungsbedürftig ist auch das Fahrgefühl. Zwar präsentierte sich schon **Hot Pursuit** als Action-Rennspiel reinsten Wassers, in **The Run** liegen die Boliden aber steif wie ein Brett auf der Straße. Selbst mit angezo-

gener Handbremse sind selten längere Drifts möglich. Ebenfalls störend: Neben der Stoßstangen- und Motorhauben-Perspektive gibt es lediglich eine Von-hinten-Ansicht, die in unserer Preview-Version aber noch viel zu dicht über dem Heck unseres Autos klebt. Übersicht geht anders. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit hatten wir aber durchaus unseren Spaß, was **The Run** vor allem seiner motivierend aggressiven KI zu verdanken hat, die beinahe im Sekunden-takt spektakuläre Szenen aneinander reiht. Bleibt nur zu hoffen, dass die Kontrahenten nicht wieder wie an einer Perlenkette aufgereiht um den Sieg fahren. Denn das braucht ein Rennspiel definitiv nicht. **DM**

Oft bekommen wir es nicht nur mit der Polizei, sondern auch mit Naturgewalten wie **Gewittern** zu tun.



Wird kein Hot Pursuit

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ja, die brachialen Rasereien machen Spaß, und sowohl die abwechslungsreichen Modi als auch der Kampf gegen die Naturgewalten haben Potenzial. Allerdings bleibt abzuwarten, ob EA Black Box dieses in der Preview gezeigte Niveau halten kann. Dass der Entwickler so ein Geheimnis um die Geschichte macht, stimmt mich jedenfalls skeptisch. In einem Monat wissen wir mehr.

Potenzial: Gut

VENDETTA_X

GAMING 9708



2X USB 3.0
HD AUDIO
120MM GREEN LED FAN
BLACK INNER COATING
PSU BOTTOM MOUNTING
VGA CARDS UP TO 380MM
TOOL-FREE ODD AND HDD MOUNTING

LC-POWER
www.lc-power.com



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

Syndicate

Der Strategie-Klassiker mutiert zum Ego-Shooter. Wir sammeln die bislang bekannten Fakten und prüfen, was der Genre-Wechsel bringt.

Von Malte Witt und Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Starbreeze Studios** (**Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**, **GS 06/09: 80 Punkte**) Termin: **Februar 2012** Status: **zu 70 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/6994

Warum sind Zukunftsvisionen eigentlich immer so düster? Computer-Sklaverei in **Matrix**, Asteroiden-Endzeit in **Rage**, nukleare Verseuchung in

Fallout 3, die Liste ließe sich endlos fortsetzen – auch mit **Syndicate**: Im Jahr 2069 wird die Welt nicht mehr von Politikern regiert, sondern von riesigen, internationalen Firmen, den Syndikaten. Diese Konzerne beherrschen in der Zukunft alle Lebensbereiche: Bildung, Versicherung, Arbeit, medizinische Versorgung, Wohnungen. Außerdem tragen sämtliche Menschen Computerchips in ihren Gehirnen, über die sie digital vernetzt sind. Und wer kontrolliert dieses Gedankennetz und damit die Köpfe der Bürger? Genau: die Syndikate! Da wundert es wohl keinen, dass der Kampf um die größten Marktanteile in einen waschechten Krieg ausartet, besonders in den Vereinigten Staaten. Um sich gegen die Konkurrenz

zu behaupten, beschäftigt jedes Syndikat Agenten, genetisch und mechanisch aufgemotzte Supersoldaten.

➕ Stärken

- + interessantes Szenario
- + coole Spezialfähigkeiten
- + clevere KI
- + Koop-Modus

⊖ Schwächen

- nicht mehr ganz taufrische Optik

Ein KI-Soldat schaut über ein Hindernis. Die cleveren Computerfeinde sollen Syndicate von der Konkurrenz abheben.

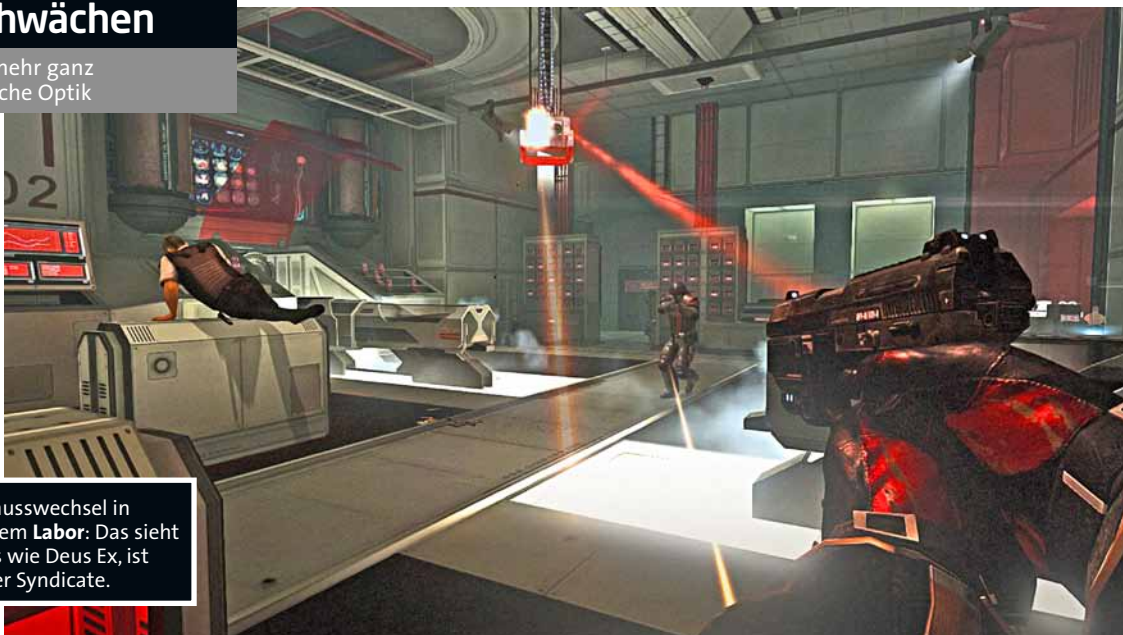


So weit so **Syndicate**: Spieleveteranen kennen die düstere Zukunftsvision bereits aus Bullfrogs PC-Taktikspiel von 1993. Die Taktikzeiten sind allerdings vorbei, **Syndicate** mutiert zum Ego-Shooter. Diese Ankündigung hat viele Fans erzürnt, laut dem Game Director Neil McEwan von Starbreeze war das Spiel aber von Anfang an als Shooter geplant. Man wolle der »fantastischen Spielwelt« damit eine »neue Facette« verleihen. Über die eigentliche Story verrät Starbreeze indes wenig. So übernimmt der Spie-

ler die Rolle von Miles Kilo, einem Agenten von Eurocorp, einem der drei größten Syndikate. Für die Geschichte zeichnet der Autor Richard Morgan verantwortlich, der auch die Story von **Crysis 2** verfasst hat.

Miles' Arsenal besteht teils aus futuristischen Varianten altbekannter Schießprügel: Pistole, Sturmgewehr, Schrotflinte, Präzisionsgewehr. Allerdings wird es auch abgedrehte Knarren wie die Gauss-Kanone geben, deren Geschosse um Ecken fliegen und

Schusswechsel in einem Labor: Das sieht aus wie Deus Ex, ist aber Syndicate.



Gegner verfolgen. Außerdem lassen sich sämtliche Schießprügel aufrüsten. Und falls es doch mal eng wird, vermöbelt der Haudrauf seine Widersacher im Nahkampf.

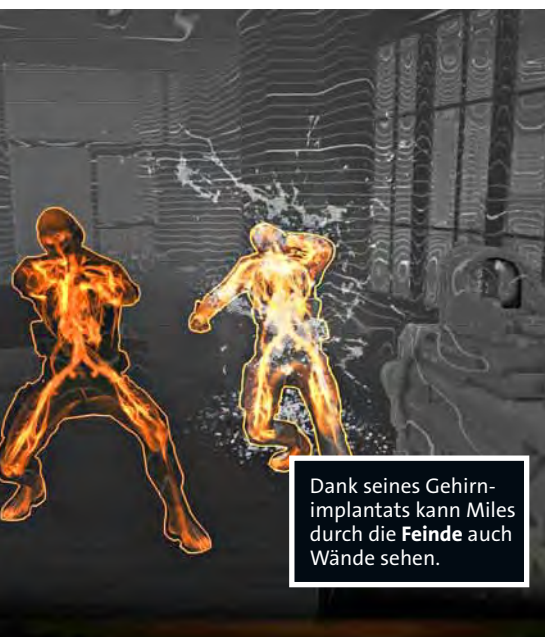
Dank seines Gehirnrchips hat Agent Kilo zudem diverse Spezialfähigkeiten, unter ande-

Das sieht ja aus wie Deus Ex!

rem kann er die Zeit verlangsamen und durch Wände sehen. Seine wichtigste Fähigkeit heißt »Breach«, damit hackt er sich in Computersysteme – auch auf Distanz. Beispielsweise kann er elektrische Leitungen in Wänden sehen und manipulieren, um in einem Labor Krankenbetten aus- und einzufahren. So verschafft er sich Deckung – oder nimmt sie dem Feind. Zudem darf der Agent Geschütztürme manipulieren, damit sie auf ihre Ex-Besitzer feuern. Und manche Gegner – etwa Schwebedrohne – haben Schutzschilde, die Miles per »Breach« ausschaltet. Erst dann kann er die Flieger abschießen.

Weil jeder Bewohner der **Syndicate**-Welt einen Chip im Hirn trägt, kann sich Miles auch in die Köpfe seiner Widersacher hacken. Jedoch nicht in alle, die manipulierbaren Gegner sind vorgegeben. In der Mission »Executive Search«, die Starbreeze in einem Video gezeigt hat, beobachtet Miles zwei Wächter, die einen Gefangenen verprügeln. Als er den Chip eines Wachmannes manipuliert, dreht der Kerl durch und erschießt den Gefangenen, seinen Kollegen sowie sich selbst.

Seine »Breach«-Fertigkeit kann Miles allerdings nicht beliebig oft einsetzen. Er braucht dafür Adrenalinpunkte. Die lädt er auf, indem er sich mitten ins Kampfgetümmel stürzt – nix mit Schleichen. Neue Fähigkeiten lernt der Agent, indem er die Chips aus den Köpfen hochrangiger Gegner reißt – eine nicht ganz unblutige Angelegenheit.



Überhaupt gehen die **Syndicate**-Agenten nicht gerade zimperlich mit ihren Gegnern um, zum Beginn der »Executive Search«-Mission erklärt Miles' Mentor Merit, zivile Verluste seien »kein Problem«. Und das setzt er auch gleich in die Tat um: Als die beiden in ein Labor des Aspari-Syndikats eindringen, erschießt Merit neben Wächtern auch unbewaffnete Forscher. Menschliches Leben zählt im **Syndicate**-Universum wenig.

Starbreeze will mit einer cleveren KI dafür sorgen, dass **Syndicate** herausfordernder wird als die Konkurrenztitel. Zudem sollen sich Agenten unterschiedlicher Syndikate auch unterschiedlich verhalten. Während einige sich zum Beispiel voll auf ihre Technologie verlassen, stürmen andere drauflos oder organisieren sich über ein Squad-System. Außerdem hechten Gegner in Deckung oder über Hindernisse. Diese KI-Vielfalt soll eine herausragende Stärke von **Syndicate** werden – gut so, zumal ein hoher Schwierigkeitsgrad alte Serientradition wäre.

Wobei sich die Frage stellt, was dieser Shooter noch mit den Taktikwurzeln zu tun hat. Die Antwort: abgesehen von der Spielwelt nichts. Immerhin werden alte Serienfans Waffen und Umgebungen wiedererkennen, außerdem plant Starbreeze einen separaten Koop-Modus für bis zu vier Spieler, in dem man aus dem Original bekannte Missionen bestreitet. In der Kampagne wird man wohl meist alleine unterwegs sein – die Vierertruppe aus der Taktik-Vorlage tauchen ausschließlich in den Koop-Einsätzen auf.

So erinnert **Syndicate** an **Deus Ex: Human Revolution** – und zwar nicht nur spielerisch, sondern auch optisch. Die ersten Bilder des Starbreeze-Shooters zeigen graue Laborwände, übermannsgroße Leuchtbildschirme und überstrahlende Lichtquellen, die exakt so auch aus dem Eidos-Abenteuer stammen könnten. Aber das passt ja, **Deus Ex** zeichnet ja ebenfalls nicht gerade eine fröhlich-blumige Zukunftsvision. **GR / MW**



Anders, aber interessant

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamstar.de

Mich stört der Genre-Wechsel überhaupt nicht. Klar, ein knackiges Strategiespiel im Stil des alten Syndicate wäre schön gewesen. Was sich die Jungs von Starbreeze für »ihr« Syndicate vorgenommen haben, klingt aber ebenfalls vielversprechend: ein sehr interessantes und düsteres Szenario, spannende Spezialfähigkeiten, eine schlaue KI und aufrüstbare Waffen – das sind doch schon mal die Grundlagen für einen guten Shooter. Wenn die Umsetzung stimmt und sich dazu noch eine spannende Handlung gesellt, dann steht uns 2012 ein unterhaltsames Cyberpunk-Abenteuer ins Haus. Wobei ich mich am meisten auf den Koop-Modus freue. Taktisches Zusammenspiel hatte Deus Ex nämlich nicht zu bieten.



Mit seinem Mentor Merit dringt Miles in ein Aspari-Labor ein.



Miles geht alleine voran und hackt den Gehirnrchip eines Wächters ...



... der durchdreht, einen Kollegen sowie sich selbst niederstreckt..



Im Labor erschießt sich der gesuchte Forscher vor Miles' Augen.



Der Agent entfernt dessen Gehirnrchip. So sammelt er Upgrades.



Zudem findet er die Gauss-Kanone, die um Ecken schießen kann ...



... und trifft Drohnen, deren Schilde er per Hack ausschalten muss.



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Melancholia«. Wow! Umwerfend. Mein Film des Jahres. Mindestens.

Zuletzt gelesen »Sax«, Adolf Muschg. Als Geistergeschichte getarnte, sprachlich höchst präzise und faszinierende philosophische Zeitreise. Puh, aber toll.

Zuletzt gedacht Skyrim, Batman, Battlefield 3, Assassin's, L.A. Noire, Modern Warfare... cool ... nur der Weihnachtsurlaub ist dafür viel zu kurz ...

Meine Meinung zu:

Rage Toller Shooter. Nicht aufhebbare Waffen nerven, Rest ist mir wurscht.

Darum: ★★★★★

Orcs Must Die! Nicht gespielt –

Arcania: Fall of Setarrif Mein Gott. Mehr vom Schlechten? Für wen? ★

Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Whatever Works« von Woody Allen. Wunderbarer Film über einen alten Zyniker, der eine Reihe von Lebenswahrheiten auf den Zuschauer loslässt. Unterhaltsam!

Zuletzt gelesen Eine Menge Leserbrief.

Zuletzt gedacht Ob mir Anno 2070 wohl gefallen wird? An das Setting habe ich mich noch nicht so recht gewöhnen können. Ob es in der Zukunft so gemütlich zugeht wie sonst?

Meine Meinung zu:

Rage Obwohl ich ein alter id-Fan bin: Die Jungs haben ihren Shooter-Zenit überschritten und sollten dringend mal was anderes machen. ★★

Orcs Must Die! Nicht gespielt. –

Arcania: Fall of Setarrif Es wird nicht besser, je länger man es spielt. ★★



Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Garden State«. Überaus chilliger Soundtrack.

Zuletzt gelesen Ein sehr interessantes Exposé zu einem sehr interessanten Report für eine der nächsten Ausgaben.

Zuletzt gedacht Hey, id Software, ihr gehört doch jetzt zu Bethesda! Hättet ihr für Rage nicht mal ein paar Quest-Designer von Skyrim ausleihen können?

Meine Meinung zu:

Rage Carmack & Co. können Shooter, aber keine Geschichten. ★★

Orcs Must Die! Tower-Defense- und Parodiespiele sind immer gut. Das hier ist beides. ★★★★★

Arcania: Fall of Setarrif Lasst es doch einfach sterben. ★

GameStar



Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Black Swan«. Was für ein enorm intensiver Film. Natalie Portman hat diesen Oscar mehr als verdient.

Zuletzt gelesen Das ernüchternde Antwortschreiben des Finanzamts zu meiner Steuererklärung 2010.

Zuletzt gedacht Erschreckend, dass ich selbst nach 17 Jahren noch genau weiß, wo in Doom Geheimtüren versteckt sind.

Meine Meinung zu:

Rage Hübsch und hübsch unkompliziert. Mehr habe ich nicht erwartet. ★★★★★

Orcs Must Die! Erstaunlich witzig und abwechslungsreich. Für mich einer der Geheimtipps des Winters! ★★★★★

Arcania: Fall of Setarrif Ruft da jemand »braucht doch keiner...«? ★

GameStar-Leser fragen Daniel Matschijewsky*

Hast du als alter Filmfan eigentlich einen Lieblings-Regisseur?

Nicht nur einen, sondern gleich mehrere, je nach Laune. Wenn ich pure Unterhaltung will, schaue ich gern Filme von Steven Spielberg, James Cameron oder J.J. Abrams. Darf's hingegen ein wenig anspruchsvoller sein, geht nichts über die Coen-Brüder. Ganz vorn ist auch David Fincher, der mit »Sieben« und »Fight Club« gleich zwei meiner absoluten Lieblingsfilme gedreht hat.

Wenn du ein Superheld wärst, welche Superkraft hättest du dann?

Ich wäre der Teleport-Man. Abgesehen vom dämlichen Namen würde mir das wohl viel Zeit, Ärger und – bei schlechtem Fahrrad-Wetter – nasse Klamotten ersparen.

Was ist mit deinen Haaren passiert?

Ich bin seit zwei Jahren für die Betreuung und Ausbildung unserer Praktikanten zuständig. Muss ich noch mehr dazu sagen?



Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Wie meine Frau stundenlang Plants vs. Zombies spielt. Ein erster Schritt in die richtige Richtung.

Zuletzt gelesen Sehr, sehr viele Geburtstagsglückwünsche. Nochmal herzlichen Dank an alle!

Zuletzt gedacht Auch mit biblischen 36 Jahren kann man noch die Battlefield-Rundenstatistik anführen. Von Verfall keine Spur!

Meine Meinung zu:

Rage Eintöniges Geballer in hübscher Umgebung. Hey, id Software: Da wäre mehr drin gewesen. ★★

Orcs Must Die! Die bislang coolste Tower-Defense-Variante. ★★

Arcania: Fall of Setarrif Hätten sie's mal lieber »Fall of Arcania« genannt ... ★

Petra Schmitz, Redakteurin

petra@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Thor« (DVD). Hey, der war gar nicht mal so übel.**Zuletzt gelesen** Walter Moers: »Das Labyrinth der träumenden Bücher.« Der Herr Moers ist bekanntermaßen Gott. Oder zumindest sehr, sehr nah dran.**Zuletzt gedacht** Nicht vergessen: Neue Grafikkarte für Battlefield 3 kaufen! Nicht vergessen: Neue Grafikkarte ...**Meine Meinung zu:****Rage** Blöde Designentscheidungen und eine löcherige Handlung. Ärgerlich! ☆☆**Orcs Must Die!** Ich will bald »Hobbits must die!« haben. Hehe! ☆☆☆☆**Arcania: Fall of Setarrif** Das Ding müsste eigentlich »Fall of Gothic« heißen. Aber der Vorschlag von Herrn Weins (rechts neben mir) ist auch ein sehr schöner. ☆**Hendrik Weins, Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Fluch der Karibik 4«. Hätte nicht gedacht, dass ein Jack Sparrow so langweilig sein kann ...**Zuletzt gelesen** »Das Lied von Eis und Feuer« von George R. R. Martin - Nach gut drei Monaten bin ich jetzt endlich beim vierten und vorletzten Band angelangt. Meine Herren, das zieht sich.**Zuletzt gedacht** iTunes ist die Software gewordene Geißel der Menschheit!**Meine Meinung zu:****Rage** Klassischer Fehlstart, aber Spaß macht die Ballerei trotzdem: ☆☆☆☆**Orcs Must Die!** Tower Defense mal anders, und Orcs gehören sowieso endlich mal verboten und verhauen: ☆☆☆☆**Arcania: Fall of Setarrif** »Fall of Setarrif« wäre der treffendere Titel. Setzen, sechs. ☆

GastStars

**Patrick C. Lück**

Kaum jemand weiß, dass das »C« in Patrick's Namen für »Chaos« steht. Was daran liegt, dass das gelogen ist. In Wahrheit hat er uns geholfen, Chaos zu verhindern – als Ersatzmann für den babybauspaisierenden Fabian.

**Kevin Stich**

Nachdem Kevin wochenlang über Red Orchestra 2 geflüchtet hat, kann er's nun echt gut. Er stirbt nur noch drei Mal pro Minute. Umso besser, so konnte er in den Respawn-Pausen Fall of Setarrif durchspielen.

**Martin Deppe**

In GameStar 05/1998 testete ein junger Martin Anno 1602. Seitdem hat ihn die Serie begleitet, sodass der heute nicht mehr ganz so junge Martin der ideale Tester für Anno 2070 ist.

**Christian Schneider**

Normalerweise brütet Christian als Online-Redakteur rund um die Uhr über Website-Artikeln. Damit er – zumindest im Spiel – mal an die frische Luft kommt, durfte er nun Rage testen.

**Jochen Gebauer**

Jochen geht ganz selten in die Luft. Zum Beispiel, wenn das Frühstücksei mal zu weich ist. Oder wenn er Airline Tycoon 2 testet. Wegen der Flugzeuge (Luft, Sie verstehen), aber auch wegen der Bedienung.

**Dennis Kogel**

Als Dennis jüngst im pinken Panzer über Pandora brettete, dachte er sich: »Was tue ich hier?« Die Antwort liegt nahe: Borderlands im Koop spielen. Und danach einen Report über den Reiz des Zusammenspiels schreiben.



Team

**Florian Klein, Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gesehen Die PC-Version von Batman: Arkham City mit DirectX 11, PhysX und in 3D – lohnt sich!**Zuletzt gelesen** »Zero History« von William Gibson. Klingt wie Science Fiction, spielt aber in der Gegenwart.**Zuletzt gedacht** Ich freue mich, dass der Bundes-/Staats-/Sinnlos-Trojaner den Verantwortlichen jetzt um die Ohren fliegt.**Meine Meinung zu:****Rage** Gute Shooter sind selten, und ich mag das Szenario. ☆☆☆☆**Orcs Must Die!** Viel Spaß pro Euro. Muss aufgrund meines umzugsbedingten Zeitmangels aber warten. ☆☆☆☆**Arcania: Fall of Setarrif** Bewusst nicht gespielt. –**Heiko Klinge, Redakteur**

heiko@gamestar.de

Zuletzt gesehen »Thor«. Blödsinn. Aber unterhaltsamer Blödsinn.**Zuletzt gelesen** Den unfassbar witzigen Bundesliga-Liveticker von 11 Freunde.**Zuletzt gedacht** Von Batman: Arkham City gibt's sieben unterschiedliche Verkaufsversionen mit sieben unterschiedlichen Boni. Warum eigentlich? Eine Version mit allen Boni würde mir vollkommen reichen.**Meine Meinung zu:****Rage** Da könnte man ein super Action-Rennspiel draus machen! Und schwups, schon würden die Story-Defizite gar nicht mehr negativ auffallen. ☆☆☆**Orcs Must Die!** Im Moment mein liebstes Spiel für zwischendurch. ☆☆☆**Arcania: Fall of Setarrif** Und ich dachte, es könne nicht mehr schlimmer werden. ☆

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	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	10
15	Red Orchestra 2	Actionspiel	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	8

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 / Rätsel
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	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
9	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
10	Napoleon: Total War	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	04/10	84	10	9	8	9	7	9	7	8	10	7

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



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

8 Preis / Leistung

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

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

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

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

TERMIN 13.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

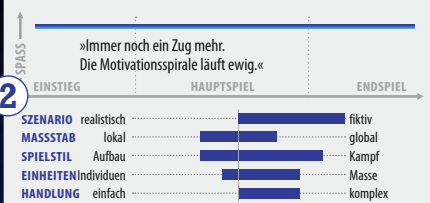
Might & Magic

1 Heroes 6

Publisher Ubisoft
Entwickler Black Hole Entertainment
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Online-Freischaltung



GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen Jeden (2-8), Zwei Teams (2-8), Benutzer-definiert (2-8), Kartenvorgabe (2-8), Duell (2), Belagerung (2), Legion (2)
PIELTYEP Internet / Hot Seat **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE – **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG »Trotz Balance-Schwächen ein Riesen-Spaß. Zeit mitbringen!«

GRAFIK

4 schöne Kampagnenkarte + angenehme Farbgebung
lebendige Details + aus der Nähe verwischene Texturen
hölzerne Inszenierung und Animationen

SOUND

sehr hübsche Heroes-typische Musikstücke + dynamischer Musikeinsatz + ordentliche Effekte + professionelle Sprecher ...
... die etwas mehr Elan versprühen könnten

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade vor jeder Mission wählbar
Tutorial-Missionen mit Erklär-Texten + auf normal teils knifflig schwer + im Skirmish bereits gegen leichte KI zum Teil hart

ATMOSPHÄRE

altbewährtes Heroes-Feeling ist wieder da + motivierende Wettläufe um Macht, Ressourcen und Gold + Zeitfresser im positiven Sinn + Bugs + deprimierende Stadtansicht

BEDIENUNG

kinderleichte Mausbedienung + übersichtliche Menüs und klare Schaltflächen + Quick- und Autosave + Kamera auf Kampagnenkarte springt bei Schwenk immer zurück

UMFANG

fünf Kampagnen, dazu je zwei Prolog- und Epilog-Missionen
jede Kampagne bis zu 15 Stunden lang + frei einstellbare Spiele gegen KI oder Mitspieler + großer Pool an Karten

MISSIONSDISEIN

zum Teil abwechslungsreiche Missionsziele + viele Nebenmissionen + Wahl zwischen Blut- oder Tränen-Pfad ...
... der stärker zur Geltung kommen könnte

KI

agiert in Schlachten effektiv + setzt gut Helden- und Spezialfähigkeiten ein + einige Aussetzer, vor allem auf der Kampagnenkarte + viele festgelegte Schemata

EINHEITEN

fünf sehr unterschiedliche Völker + viele Einheiten mit Spezialfähigkeiten + freier und umfangreicher Skilltree für Helden ...
... bei dem nicht alles nützlich ist

KAMPAGNE

beschäftigt wochenlang + erzählt eine packende Geschichte aus fünf Perspektiven + je nach Entscheidung andere Epilog-Mission + Vielzahl der handelnden Charaktere etwas verwirrend



Battlefield 3

Der Entwickler Dice punktet erwartungsgemäß im Multiplayer, bei der Solo-Kampagne könnte aber Call of Duty die Nase vorne behalten. Von Michael Obermeier und Fabian Siegmund

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)
Termin: 27. Oktober 2011 Spieler: 1 bis 64 Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7279 Auf DVD: Multiplayer-Video

- Leichtgewicht-Helm** aus Kevlar
- Norotos 3 hole shroud** zum Befestigen von Nachtsichtgeräten
- Revision Eyewear** »Wüstenheuschrecke« genannt
- Multifunktionslampe HL1-A** mit drei weißen, zwei blauen und einer infraroten LED (dient zum Identifizieren von Freund und Feind)
- Shemaugh** bei uns als »Palästinensertuch« bekannt – zum Schutz gegen Sonne und Sand
- Funkgerät**
- CIRAS-Weste** Hightech-Weste mit unzähligen Funktionen und Anpassungsmöglichkeiten
- Infrarote US-Flagge** zum Identifizieren verbündeter Soldaten
- Infrarotes Stroboskop-Licht** markiert den Standort gefallener Soldaten
- NDKA** (No Known Drug Allergies) Hinweis für Sanitäter: Dieser Soldat reagiert auf keine Medikamente allergisch
- Chemisches Licht (6 Zoll)**
- MOLLE** (Modular Lightweight Load-carrying Equipment), hier Munitionstaschen
- Paracord Survival Armband** 40 Meter extrem widerstandsfähige Fallschirmschnur
- Oakley SI Assault-Handschuhe** kevlarverstärkte Hightech-Handschuhe
- Allzweck-Klebeband**
- Rigger Belt** Gürtel, der im Notfall auch als Abseilhilfe genutzt werden kann
- Tasche** für Uhr oder Kompass
- M4-Sturmgewehr** Standard-Gewehr der US-Bodenstreitkräfte
- EO Tech 500** holografisches Visier
- Vertikaler Handgriff & Taschenlampe** für höhere Schusspräzision
- Sicherungsleine**
- ATPIAL** (Advanced Target Pointer/ Illuminator/ Aiming Light) wird mit oder ohne Nachtsichtgerät in Nachtkämpfe benutzt
- M4-Munitionstaschen**
- M4 Schalldämpfer**
- Handgranaten**
- Knieschoner**
- Oakley SI Assault-Stiefel**

* inspiriert von teamwod.de

Wieso keine Wertung?

Ursprünglich hieß es, die Testversion von **Battlefield 3** erreiche uns am 10. Oktober, dann verschob Electronic Arts sie auf den 19. Oktober – zu spät für einen Test im Heft. Bei einem Anspiel-Event in London hatten wir jedoch Gelegenheit, den Hit-Kandidaten ausführlich zu spielen. Und zwar sowohl die Solo-Kampagne als auch den Koop- und den Multiplayer-Modus. Im Folgenden lesen Sie, was uns gefallen hat – und was nicht. Den finalen Test finden Sie dann unter GameStar.de/Quicklink/7279.



Auf »Operation Métro« geht's auch in die U-Bahn-Schächte, wo's oft zu Schusswechseln über kurze Distanz kommt.





Der Multiplayer-Modus

Kurz vor dem Ende des Anspiel-Events in London passiert er, der »Battlefield-Moment«. Nichtsahnend trotten wir als Fußsoldat gen Fahnenpunkt, als am Horizont ein feindlicher Kampfjet auftaucht. Wir »spotten« den Spitzbuben – und sind dezent beunruhigt, als die Maschine beidreht und auf uns zuhüllt. Doch noch bevor unser Soldat sein »Enemy Jet spotted!« zu Ende funken kann, schlägt einer unserer eigenen Jets im Feindflugzeug ein, beide explodieren und regnen in Trümmerform auf den darunterliegenden Fahnenpunkt. Solche Momente sind es, die **Battlefield** ausmachen: Die Spiele der Serie fühlen sich an wie riesige Action-Sandkästen, in denen nichts geplant ist, aber trotzdem alle Nase

lang filmreife Szenen ablaufen – und wir stecken mittendrin im Schlachtfeld-Chaos.

An Begriffen wie »Fahnenpunkt« und »Jet« dürften Veteranen bereits erkannt haben, dass wir »Conquest« spielen. Dieser klassische Multiplayer-Modus kehrt in **Battlefield 3** auf fünf Karten zurück und schickt zwei Parteien à 32 Spieler in den Kampf um mehrere Flaggenpunkte. Auf der neuen Map »Operation Firestorm« treten die US-Streitkräfte in der Wüste zwischen brennenden Ölquellen gegen die Russen an und ringen um fünf Kontrollpunkte. Wenn einer oder mehrere Soldaten an einem unbewachten Punkt stehen, erobern sie die Flagge. Ist der Punkt hingegen bewacht, steht bald keiner mehr. Die Karte »Caspian Border« ist das Gleiche in Grün – im wahrsten Sinne des

Die Spielmodi

- ✱ **Conquest:** Maximal 64 Mann (32 pro Seite) balgen sich um mehrere Flaggenpunkte. Wenn ein Team alle Wiedereinstiegtickets verloren hat, gewinnt die gegnerische Mannschaft. Conquest ist die Mutter aller Battlefield-Spielmodi. 
- ✱ **Rush:** Ein Team greift an und muss pro Abschnitt zwei so genannte M-COMs zerstören, das andere verteidigt. Rush spielt sich im Regelfall konzentrierter als Conquest, weil's nur um maximal zwei Ziele geht und nicht fünf wie im Conquest-Modus. 
- ✱ **Squad Rush:** Im kleinen Bruder von Rush treten zwei Teams à vier Mann gegeneinander an. Die ideale Alternative für Leute, die es a) gerne übersichtlich und b) gerne taktisch haben. 
- ✱ **Team-Deathmatch:** Im Team-Deathmatch balgen sich zwei Zwölfer-Teams, also insgesamt 24 Mann. Im Team-Deathmatch hagelt es wie in den Multiplayern der jüngsten Call of Duty-Spiele Erfolge. Also nichts für Battlefield-Puristen. 
- ✱ **Squad-Deathmatch:** Vier Vier-Mann-Teams jagen sich blaue Bohnen um die Ohren. Für Spannung sorgt ein Panzer. Das Team, das diesen erobert und nutzen kann, gewinnt im Regelfall. Auch hier dauernde Erfolge. 



Auch für **Jets** muss man Waffensysteme freischalten – sogar die Ablenkraketen.

Die neun Karten



Kharg Island: Vor der iranischen Küste liegt die Kharg-Insel. Auch wenn wir beim Anspiel-Event in London keine Fahrzeuge gesehen haben, werden vermutlich in den Gewässern um das Eiland die kürzlich von Dice angekündigten Boote zum Einsatz kommen.



Noshahr Canals: Ebenfalls im Iran liegt die Karte Noshahr Canals. Die Farbgebung des Terrains ähnelt der von Caspian Border, die US-Armee und die Streitkräfte der Russen müssen sich hier aber durch dicht bewachsene Waldstücke schlagen.

Seine Crossing: Die zweite Frankreich-Map neben Operation Métro bietet mehr Häuserkämpfe in verwüsteten Wohngebieten. Auf den Straßen ist wegen der vielen brennenden Autowracks kaum ein Durchkommen, in den vielen Fenstern und Torbögen der zahlreichen Hinterhöfe lauern Heckenschützen auf unachtsame Opfer.



Caspian Border: Diese weitläufige Karte verlagert den fiktiven Krieg zwischen der US-Armee und den russischen Streitkräften in bewaldete Hügel, weitläufige Grasflächen und steinige Bachläufe. Auf dem PC war Caspian Border bereits kurzzeitig im Betatest spielbar.

Damavand Peak: Das Schlachtfeld um den iranischen Berg Damavand ist die wohl spektakulärste Rush-Karte. Denn um ans zweite MCOM-Set zu gelangen, stürzen sich die Angreifer mit einem Base-Jump Hunderte Meter in die Tiefe und müssen dabei genau abschätzen, wann sie ihren Fallschirm öffnen. Wer zu früh die Reißleine zieht, wird als langsam schwebende Zielscheibe von den Verteidigern durchsiebt. Wartet man dagegen zu lange, endet die Spielfigur als Pizza (mit allem) auf dem tiefer gelegenen Lagerhaus-Dach.



Operation Firestorm: Im Hintergrund brennen Ölfelder, um den Spieler brennt die Luft. Die Wüstenkarte Operation Firestorm bietet Fahrzeugen genügend Auslauf, vernachlässigt aber auch die Fußtruppen nicht: In den verwinkelten Lägerhäusern und Fabrikhallen

in der Kartenmitte liefern sich Infanteristen heftige Feuergefechte.

Grand Bazar: Der orientalische Markt hält sich bei den Farbkontrasten zwar etwas zurück, langweilig ist die Map deshalb aber noch lange nicht. In verwinkelten Gassen kommen bevorzugt Schrotflinten und Sturmgewehre zum Einsatz, auf den offeneren Straßenzügen herrschen dagegen Fahrzeuge wie BMPs und Panzer.



Tehran Highway: Tehran Highway spielt in der iranischen Hauptstadt. Farblich ähnlich trist wie Grand Bazar ist die Nacht-Karte ein Paradies für Scharfschützen. Mit Fahrzeugen kommt man zwar gut herum, überall sind aber Schlupflöcher und Treppen, an denen Fußsoldaten möglichen Verfolger-Vehikeln entkommen können.



Im Conquest-Modus kämpfen wir um mehrere Flaggenpunkte.



Neben der Panzer-Visiersicht gibt's auch die Außenperspektive.



Mit seinem Spawn-Punkt kann der **Scharfschütze** überall auferstehen. Nützlich, um dem Squad Laufzeiten zu ersparen.

Wortes. Denn genau wie auf Operation Firestorm tobt auch hier der Flaggenkampf, diesmal aber nicht in der Wüste, sondern in Waldstücken, an Grenzposten und in Flussläufen.

Anders als die engen Rush-Karten bieten »Operation Firestorm« und »Caspian Border« genügend Auslauf für den umfangreichen Fuhrpark. Während Infanteristen es an zwei Kontrollpunkten in und um ein verwinkeltes Lagerhaus unter sich ausmachen, ist die Hackordnung an den übrigen drei Punkten klar: Jet schlägt Heli schlägt Panzer schlägt Jeep. Übermächtig sind die Flugzeuge trotzdem nicht: Anfänger-Piloten sind überwiegend damit be-

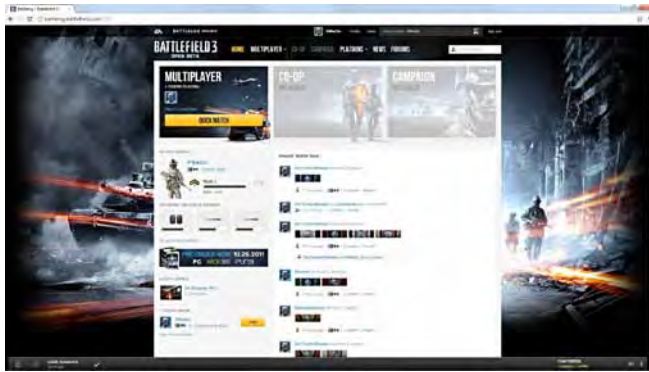
schäftigt, den Vogel nicht in den nächsten Hügel (oder in feindliche Jets) zu bohren. Zwar ist die Steuerung bei Weitem nicht auf Flugsimulations-Niveau, Übung im Cockpit zahlt sich dennoch aus.

Der zweite Mehrspieler-Modus »Rush« ist ebenfalls ein alter Bekannter aus **Battlefield: Bad Company 2**. Hier versucht eine Partei, die so genannten M-COMs zu sprengen, während die Verteidiger das verhindern sollen. Wenn die beiden MCOMs eines Abschnitts kaputt sind, verschiebt sich die Frontlinie, und zwei weitere Kisten sind fällig. In London haben wir die Map »Grand Bazar« gespielt, die – Überraschung! – auf einem orientalischen Marktplatz spielt. Anders als auf der bereits bekannten

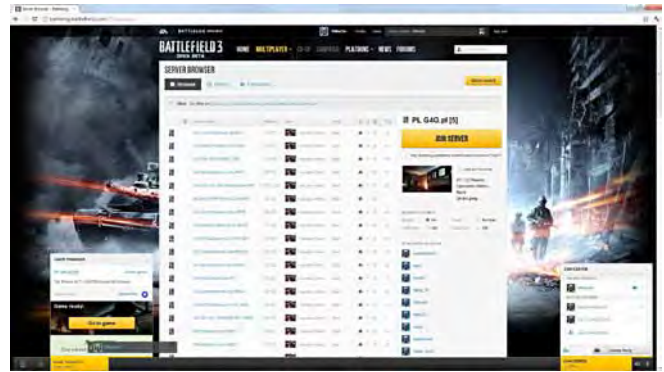


Als Sanitär ist der **Sturmsoldat** auf Rush-Karten unverzichtbar. Den Defibrillator muss er aber erst freispielen.

Das Battlelog



Ungewöhnlich und zumindest in der Beta noch nicht zufriedenstellend: das so genannte **Battlelog**, das nicht nur eine Art Facebook für Battlefield 3 darstellt, wo alle möglichen Statistiken verzeichnet werden. Das Battlelog ist auch der Weg ins Spiel, Single- wie Multiplayer. Ein vorgeschaltetes Menü – das fehlt Battlefield 3. Folglich kann man Grafik- und Sound-Einstellungen nur im laufenden Spiel vornehmen.



Das Battlelog wird durch ein Browser-Plugin möglich, läuft also in Ihrem Internet-Explorer, Chrome oder Firefox. Im Browser parkt dann auch der **Serverbrowser**, der während der Betatestphase allerdings noch oft falsche Ergebnisse lieferte und beispielsweise leere Server als bespielt auswies – und umgekehrt. Wer sofort aufs Schlachtfeld will, kommt mit **»Quick Play«** ohne Auswahl direkt ins Spiel.

Karte »Operation Métro« gibt's hier nicht nur Infanterie-Schärmützel, sondern auch einen Abrams-Panzer. Der spielt seine Vorteile gerade in den offeneren Bereichen der Karte und in späteren Phasen einer Partie aus, geht aber auch schnell unter Raketenbeschuss in Flammen auf – zumindest, wenn der Fahrer nicht aufpasst.

Wieder ein riesiger Action-Sandkasten

Obwohl die fünf Rush-Karten insgesamt kleiner ausfallen, ist die Spannung höher als im Conquest-Modus. Zwar kann man sich nicht über eine erfolgreiche Flaggen-Eroberung freuen, als letzter Überlebender eine MCOM-Bombe kurz vor der Detonation zu entschärfen, ist dann aber doch ausgesprochen befriedigend. Das liegt vor allem an

mehr weiter. Für so lahmgelegte Vehikel bekommt der Angreifer Bonuspunkte und kassiert noch mal ab, wenn er dem Opfer den Todesstoß verpasst. Aber Vorsicht: Auch ein lahmgelegter Panzer kann noch feuern. Weitere Änderungen gibt's bei der Bewaffnung: Fleißige Kampfpiloten schalten für die Jets nur noch Raketen frei, die Bomben aus **Battlefield 2** gibt es nicht mehr. Die Panzer wiederum behalten zwar ihr MG, das man aber ebenfalls erst freischalten muss. Das in **Bad Company 2** extrem mächtige Kampfmesser hat Dice für **Battlefield 3** entschärft. Die den erfolgreichen Messerangriff beweisenden Dogtags gibt's nur, wenn man Feinde von hinten erledigt.

Unterm Strich wirkte die von uns in London gespielte Version von **Battlefield 3** weiter fortgeschritten als die Multiplayer-Beta. Trotzdem plant Dice, zum Verkaufsstart einen Day-1-Patch nachzureichen. Damit wird dann hoffentlich das während der Beta so nervige Squadsystem gefixt, das Spieler beim Einstieg einer zufällig bestimmten Vierergruppe zuwies. Befreundete Spieler, die einem Spiel gemeinsam beitraten, landeten oft in unterschiedlichen Squads – oder sogar in verfeindeten Teams. Ein freies Squad-System wäre uns lieber und soll laut Dice auch zum Release verfügbar sein und ähnlich wie in den Vor-

gängern funktionieren.

Im Klartext: Direkt im Spiel sollen wir Squads beitreten können oder private Squads erstellen und Störenfriede aus der Gruppe werfen dürfen. Also so, wie es sein soll. [MO](#) / [FAB](#)



Munition gibt's beim **Unterstützer**. Sein MG-Feuer beeindruckt gegnerische Kämpfer so sehr, dass deren Sicht verschwimmt.

Pro und Contra

PRO

- zerstörbare Level-Elemente
- tolle Schlachtenatmosphäre
- leicht steuerbare Vehikel
- spannende Spielmodi
- viele freischaltbare Waffen und Upgrades

CONTRA

- nur neun Karten
- Grafik-, Sound-, Steuerungs-Optionen nur im laufenden Spiel anpassbar
- umständliches Battlelog-System
- (noch) nerviges Squad-System
- Punkteverteilung noch suboptimal



Auch wenn beide Modi nicht neu sind, hat Dice einige Spielregeln angepasst. Während Fahrzeuge in **Bad Company 2** bis zum Schluss voll funktionstüchtig blieben, streiken sie jetzt bei zu viel Schaden und fahren nicht

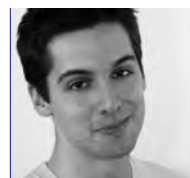
Auf Maps ohne Fahrzeuge ist der **Pionier** relativ nutzlos. Gegen Flugzeuge ist seine Luftabwehr-Rakete jedoch Gold wert.



Mein Spiel des Jahres!

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Verbissene Duelle Mann gegen Mann in einsamen Bunkergängen, während draußen Panzerschlachten toben und sich hoch über dem Schlachtfeld Düsenjäger Dogfights liefern: Genau das ist für mich das Battlefield-Feeling, und das bekomme ich hier so intensiv wie in keinem Serienteil zuvor. Die zerstörbare Umgebung und der irre Sound fügen dem Ganzen eine neue Dimension hinzu. Für mich schon jetzt das Multiplayer-Spiel des Jahres.



Das Herz schlägt!

Michael Obermeier
Online-Redakteur
redaktion@gamestar.de

Der Multiplayer-Teil ist das Herz von Battlefield 3 – und das schlägt stärker denn je: technisch nahezu konkurrenzlos, spielerisch die perfekte Kombination aus Battlefield-2-Fuhrpark, Bad-Company-2-Tempo und einer Schlachtfeld-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Zwar bin ich nicht der größte Fan des Battlelog-Systems, doch all die Browser-Menü-Scherereien sind vergessen, sobald ich im Spiel bin. Wie sagt schon eine alte Fußballer-Weisheit: »Was zählt, ist auf'm Platz«.

Beeindruckende **Lichtstimmung**: Battlefield 3 ist ohne Zweifel eins der schönsten Spiele überhaupt.



Der Singleplayer-Modus

Bislang hinterließ die Solo-Kampagne von **Battlefield 3** stets einen exzellenten Eindruck, die gezeigten Einsätze wirkten ebenso knallig wie abwechslungsreich. In London durften wir nun erstmals mehrere Missionen des Feldzugs ausführlich spielen – und waren dabei nicht immer so richtig begeistert. Zum Einstieg gibt es erstmal keine Überraschung: Wir schlüpfen in die Rolle des US-Sergeants Henry Blackburn und sollen in der irakischen Stadt Sulaymaniyah den Vorstoß der (fiktiven) PLR-Rebellen untersuchen. Das klingt nicht nur bekannt, sondern ist es auch, denn die »Operation Swordbreaker« (so der Titel der Mission) wurde von Dice bereits nahezu vollständig in den »Fault Line«-Trailern gezeigt.

Mit dem BMP am Einsatzort angekommen, stapfen wir zu Fuß zum Briefing. Solange wir hier brav den vorgegeben Pfad abmarschieren, funktioniert die Illusion: Grafisch und akustisch stellt **Battlefield 3** die Konkurrenz in den Schatten, quasselnde KI-Mitstreiter und vorbeirollende Militärfahrzeuge sorgen für eine hektisch betriebsame Krisengebiet-Atmosphäre. Doch kaum weichen wir vom vorgesehenen Weg ab, bröckelt die Kulisse: Die von uns gespielten Levels sind allesamt enge Schläuche mit teils albernem Begrenzungen. Als wir bei einem Feuergefecht auf einem Parkplatz über eine Mauer hüpfen, um heranstürmende Feinde zu umlaufen, zwingt uns die Bildschirmeinblendung »Sie verlassen das Schlachtfeld!« zur sofortigen Umkehr. Wenn

wir die rot blinkende Warnmeldung weiter ignorieren, droht der jähe Heldentod.

Auch wenn **Battlefield 3** technisch begeistert, kocht der Entwickler Dice bei der Solo-Kampagne letztlich nur mit Wasser: Abzweigungen vom Hauptweg sind durch Autowracks, Stacheldraht oder Geröllhaufen blockiert; vor verschlossenen Türen müssen wir häufig warten, bis die KI-Kameraden nachrücken und die Pforte eintreten; und die spektakulärsten Aktionen inszeniert das Spiel als vergleichsweise müde Quicktime-Events. Für eine wuchtige Prügelei zwischen Blackburn und einem PLR-Bombenleger etwa klicken wir lediglich zweimal auf die linke Maustaste – gäh!

Für Hektik müssen Gegnerhorden sorgen, die solange Nachschub bekommen, bis wir ein Missionsziel erreichen. Beispielsweise stürmen endlose Feindscharen an, bis wir endlich einen Bazooka-Schützen ausknipsen. Auch wenn der Vergleich mit **Call of Duty** vielen zum Hals heraushängt: Um Actionfilm-Dramaturgie zu erzeugen, verlässt sich Dice bei **Battlefield 3** auf dieselben Taschenspielertricks wie Activision. Genügend Abwechslung gibt es trotzdem: Da halten wir die PLR-Scheren mit dem Sturmgewehr in Schach, nur um kurz darauf den Abtransport eines verwundeten Kameraden vom Dach aus mit einem Scharfschützengewehr zu decken. Zum Finale der »Operation Swordbreaker« richten wir erst ein Maschi-



Als Kampfpilotin Hawkins dürfen wir unseren **Jet** nicht mal selbst fliegen.



Bei einem **Erdbeben** im irakischen Sulaymaniyah geht so manches Gebäude zu Bruch.

nengewehr auf die Übermacht und bedienen schließlich ein noch schwereres Geschütz auf der Ladefläche eines Jeeps.

Manchmal geht es aber auch ruhig zu. Nach einem Erdbeben kriecht Blackburn aus den Trümmern eines Gebäudes, hat dabei – Videospiel-Logik sei Dank – seine Schusswaffen verloren und muss an Feinden vorbei schleichen. Was nach Spannung klingt, mündet aber in einem nur rund 200 Meter langen, fest vorgegeben Weg durch Dreck und Abwasser. Kein Spaß für Tierfreunde: Während in **Duke Nukem Forever** Ratten nur optional in der Mikrowelle landen, muss Blackburn in einem weiteren Quicktime-Event zwingend einen fiefenden Kanalbe-

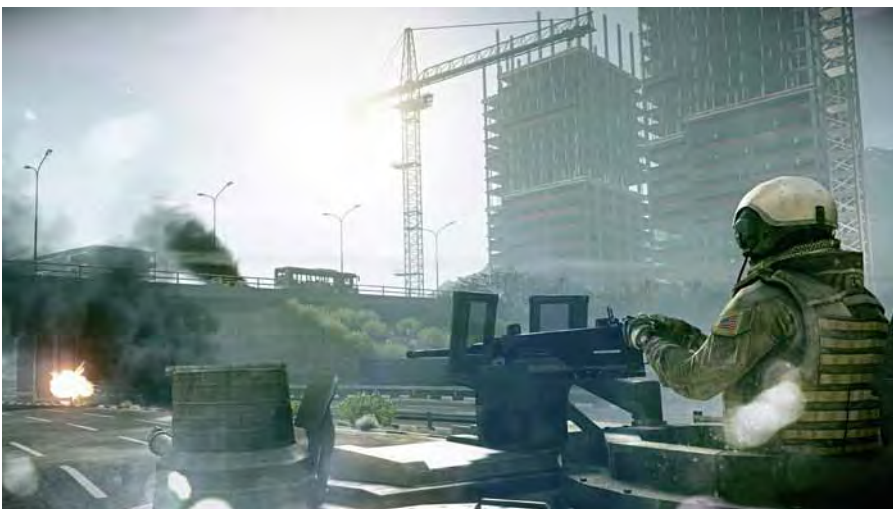
Dice kocht auch nur mit Wasser

wohner abstecken. Übrigens: Weder Mensch noch Tier bluten in **Battlefield 3**, die unverwundbaren NPC-Zivilisten reagieren nicht einmal auf Beschuss.

Szenenwechsel: Nach Blackburn übernehmen wir jetzt eine neue Figur – die F-18-Kampfpilotin Lieutenant Jennifer Colby

Hawkins. Die befindet sich auf einem US-Flugzeugträger und bereitet sich auf eine Luftunterstützungsmission vor. Hübsch: Auf dem Weg zum Flugdeck sehen wir andere Schlachtschiffe und Flugzeugträger auf der stürmischen See, Kampfpiloten und Besatzung machen ihre Jets klar. Es herrscht also wieder hektische Betriebsamkeit.

Diesmal können wir aber gar nicht erst hinter die Kulissen blicken, denn Hawkins läuft von selbst und nimmt im hinteren Sitz der F-18 Platz. Luftfahrtkenner ahnen es bereits: Hier wird gar nicht geflogen. Denn während der gesamten Mission »Going Hunting« feuern wir nur die Bordwaffen ab, der KI-Pilot lenkt das Flugzeug eigenständig. Zwar dürfen wir zwischen MGs sowie zielsuchenden Boden- und Luft-Raketen umschalten, Flächen- und Präzisionsbombardements anordnen, Düppel abwerfen und eine Infrarotsicht zuschalten, wirklich anspruchsvoll spielt sich das jedoch nicht. Letztendlich halten wir unser Fadenkreuz nur solange auf feindlichen MiG-Jägern, Flak-Stellungen oder Bodentruppen, bis die Zielerfassung piept, klicken einmal und suchen uns das nächste von maximal drei gleichzeitigen Zielen – **Moorhuhnjagd** einmal anders. Dice verspricht allerdings zumindest einen Einsatz, in dem man den Flieger auch selber steuern kann.



Im Singleplayer klemmen wir uns häufiger hinter das **MG** eines Panzers.

So geht's los

In London hat uns Dice auch den Auftakt der Kampagne gezeigt. Um Spoiler-Ängsten vorzubeugen, erzählen wir den Beginn hier in Spiegelschrift.

Die Einführung der Solokampagne von **Battleground 3** zeigt in nicht wenigen Fällen die Fortschrittlichkeit der PlayStation 3 und der Xbox 360. Hier werden die Spieler nicht nur in die Rolle eines Helden versetzt, sondern sie können auch die Rolle eines Beobachters einnehmen. In der ersten Phase der Kampagne wird der Spieler in die Rolle eines Helden versetzt, der die Welt retten muss. In der zweiten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Beobachters versetzt, der die Welt retten muss. In der dritten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Helden versetzt, der die Welt retten muss. In der vierten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Beobachters versetzt, der die Welt retten muss. In der fünften Phase wird der Spieler in die Rolle eines Helden versetzt, der die Welt retten muss. In der sechsten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Beobachters versetzt, der die Welt retten muss. In der siebten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Helden versetzt, der die Welt retten muss. In der achten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Beobachters versetzt, der die Welt retten muss. In der neunten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Helden versetzt, der die Welt retten muss. In der zehnten Phase wird der Spieler in die Rolle eines Beobachters versetzt, der die Welt retten muss.

Kein Vergleich zur optisch eindrucksvollen Jet-Mission ist der Koop-Einsatz »Hit & Run«. Von Teamwork ist darin allerdings keine Spur, gemeinsam mit einem Kameraden schießen wir uns ohne große Taktik stumpf durch graue Büros und finstere Garagen. Immerhin: Zum Finale klauen wir ein Auto, lenken selbst und lassen unseren Mitspieler aus dem Fenster schießen. Hier ist also endlich mal Zusammenarbeit gefragt. Wir hoffen, dass sich die restlichen Koop-Missionen taktischer spielen, unter anderem verspricht der Entwickler Dice einen Einsatz, in dem ein Spieler einen Helikopter lenkt, während der andere die Bordwaffen abfeuert. **MO**

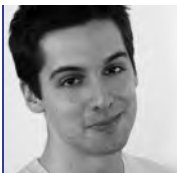
Pro und Contra

PRO

- + schicke Umgebungsgrafik
- + belebte Levels
- + beeindruckende Gesichter
- + wuchtiger Sound
- + Einsatzielfalt

CONTRA

- lächerliche Schlachtfeldbegrenzung
- mittelmäßige Spielerführung
- unflexible Skripts
- anspruchslos
- müde Quicktime-Events



**Nur
Dreingaben**

Michael Obermeier
Online-Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dice wird nicht müde zu betonen, dass Battlefield 3 sein bislang größtes Spiel wird. Nachdem ich nun die Call-of-Duty-Klon-Kampagne und den teamworklosen Koop-Einsatz gespielt habe, frage ich mich, ob dieser Aufwand wirklich nötig war. Während Dice mit dem genialen Multiplayer-Modus seine Mitbewerber auf die Plätze verweist, sind die übrigen beiden Modi für mich kein Kaufargument für Battlefield 3, sondern bestenfalls nette Dreingaben – tolle Kampagnen-Inszenierung hin oder her.

Red Orchestra 2 Heroes of Stalingrad



GameStar
Gold-Award

Wer hätte das gedacht: Der Multiplayer-Shooter Red Orchestra 2 ist richtig gut geworden und richtet sich vor allem an die, denen die Mehrspieler-Partien in Black Ops und Co. zu anspruchslos sind. Von Petra Schmitz und Kevin Stich

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Peter Games** Entwickler: **Tripwire Interactive (Killing Floor, GS 06/10: 69 Punkte)** Termin: **21.10.2011** Spieler: **1 - 64**
Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Russisch, Polnisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7581

Auf DVD: Test-Video

A

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah! Schon wieder tot! Was für ein Glück, dass man in den Match-Statistiken von **Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad** nicht die eigenen Tode, sondern nur erfolgreiche Abschlüsse angezeigt bekommt. Sonst wär's gar zu frustrierend. Zumindest zu Beginn. Wenn man sich dann aber mal mit dem auf Realismus getrimmten Ablauf des Multiplayer-Shooters vertraut gemacht hat, wenn man sich damit arrangiert hat, dass bedächtiges Lauern in zwölf von zehn Fällen (der vermeintliche Zahlendreher ist Absicht) einer Rambo-Vorgehensweise überlegen ist, dass also ein **Red Orchestra 2** so rein gar nichts mit den Internetpartien von **Call of Duty: Black Ops** oder **Bad Company 2** zu tun hat, dann beginnt das Spiel damit, eine ganz eigene Faszination und einen Sog zu entwickeln.

Red Orchestra 2 richtet sich genau wie der Vorgänger **Red Orchestra: Ostfront 41-45** primär an Spieler, die es eher in Richtung Realis-

mus zieht als in Richtung schneller und unkomplizierter Mehrspielergefächte. Dieses Mal geht's auf Karten zur Sache, die sich an den wichtigsten Schauplätzen der Kämpfe um und in Stalingrad im Zeitraum von Juli 1942 bis Februar 1943 orientieren. Wildes Geballer aus der Hüfte, reihenweise Gegner niedermähen? Nicht in **Red Orchestra 2**! Obwohl Knarren wie die MP 40 gehörig Schaden anrichten können, wenn man sie in eine Gruppe abfeuert. Aber das Ding verreiselt ungewohnt heftig, nämlich vergleichsweise realistisch, und einer der Feinde wird mit Sicherheit den einen entscheidenden Gegentreffer landen können, der den MP-40-Schützen zu Boden streckt. Denn Spielerfiguren schlucken nicht wie sonst üblich mehrere Kugeln. Eine reicht im Regelfall, um einen Soldaten aus den Latschen zu heben. Lediglich Streifschüsse lassen sich noch mit Bandagen behandeln, sofern man schnell genug auf die entsprechende Taste drückt.

Dafür ist es aber durch das realistische Waffenverhalten auch besonders schwer, den Gegner zu treffen. Es kann dauern, bis man einen sich bewegenden Spieler über größe-

re Distanz mit einem Gewehr sicher im Visier hat. Auf Fadenkreuze müssen wir nämlich gänzlich verzichten, gezielt wird lediglich über Kimme und Korn. Oder über das Zielfernrohr, sollte man als Scharfschütze unterwegs sein. Weil die Soldaten aber trotz der teils schweren Waffenlast recht flott unterwegs sind, entsteht so eine angenehme Spielbalance, die Spreu und Weizen nicht nach Ausrüstung, sondern nach Können trennt. Auf der Fahne von **Red Orchestra 2** steht ganz groß: »Spielspaß mit Anspruch!« Die Waffen sind allerdings noch nicht wirklich perfekt austariert; viele Spieler beschwerten sich darüber, dass die deutschen Schießprügel spürbar stärker sind als die russischen. Neben der sicheren Beherrschung der Waffen braucht's auch ein gerüttelt Maß Kartenwissen. Die Maps spannen sich von mittel bis riesig. Bis man etwa das Kampfareal »Pavlov's House« mit seinen großen mehrstöckigen Gebäuden gut verinnerlicht hat und ungefähr weiß, wo Scharfschützen lauern könnten, vergeht einige Zeit. Die Karten bespielen wir in drei Modi: In »Countdown« und »Territory« geht es darum, Areale zu erobern, also ähnlich wie im

+ Stärken

- + fordernde Gefechte
- + dichte Atmosphäre
- + Taktik führt zum Sieg

- Schwächen

- Einsteiger verzweifeln
- maue Grafik



Kopierschutz & Deutsche Version

Um **Red Orchestra 2** spielen zu können, müssen Sie es an Steam binden. Der Weiterverkauf wird dadurch unmöglich. Die deutsche Version ist außerdem geschnitten, so wurden etwa verfassungsfeindliche Symbole entfernt und Teile der Zwischensequenzen entschärft. Die lokalisierte Version war bis zum Redaktionsschluss noch nicht fertig. Auf Nachfrage beim Entwickler haben wir aber erfahren, dass das Abtrennen von Gliedmaßen wahrscheinlich nicht möglich sein wird, und dass weitere Schnitte denkbar sind, um ein USK-Siegel für das Spiel zu bekommen.



Lenin – der zielt so manche Wand in Red Orchestra 2.

»Conquest«-Modus der **Battlefield**-Reihe. Natürlich hat dabei auch ein Einzelner durchaus Erfolgserlebnisse, aber die taktischen Punkte der Karten kann man nicht alleine erobern. Dazu braucht es schon mehrere Spieler. Beim dritten Spielmodus handelt es sich um gewöhnliches Team-Deathmatch.

Um in den Gefechten nicht getroffen zu werden, nutzen wir das Deckungssystem. Ein kleiner farbiger Schild zeigt dabei an, wie sicher der Schutz eigentlich ist, hinter dem man sich verschanzt hat. Holzzäune oder dünne Wände beispielsweise sind so gut wie nichts wert, da Kugeln sie ohne Probleme durchdringen. Dicke Sandsäcke sind da schon von anderer Güte. Trotz des Realis-

musanspruchs gibt es ein Rangsystem: In den Schlachten sammeln die Spieler Punkte (nicht nur für Abschüsse, auch für Teamwork wie dem Beschützen des Gruppenführers, Munitionsvergabe und durchs Einnehmen beziehungsweise Verteidigen der markierten Areale). Zunächst mal steigt man grundsätzlich im Ehre-Rang. Aber auch die einzelnen Klassen wie Sturmsoldat oder Scharfschütze verfügen über ein Rangsystem, bei dem man sich nach und nach etwa mehr Ausdauer und sogar andere Waffen verdienen kann. Allerdings geht das vergleichsweise langsam vonstatten. Wer schnelle Erfolge will, für den ist **Red Orchestra 2** das falsche Spiel. Prima: In die Schlachten dürfen immer nur bestimmte Anzahlen der einzelnen Klassen. So verhindert Tripwire, dass

Panzer im Detail

Besonders gut gelungen ist die Darstellung der Panzer. Oben sehen Sie einen der Stahlkolosse von außen, unten die detaillierte Innenansicht. Sogar das Nachladen der Bordkanone und des MGs wird von der Besatzung sauber animiert dargestellt.



sich beispielsweise auf der recht offen gestalteten Karte »Fallen Fighters« nur Scharfschützen in die Ecken legen. Wenn wir als Soldatenklasse den Kommandanten oder den Truppführer gewählt haben, dann dürfen wir unseren in Gruppen organisierten

ZEIG UNS WAS DU KANNST!

JETZT EIN ECHTER HELD WERDEN UND MIT DER IKS UND DEINEN ERFINDUNGEN DIE WELT VERBESSERN:

WWW.INGENIEUREAUSLEIDENSCHAFT.DE

IKS
GRUPPE

Ingenieure aus Leidenschaft

FSK

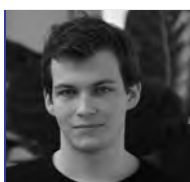
65

Nur für adulte Zuschauer



Mitstreitern Befehle erteilen. Per Tastendruck und Mausklick weisen wir sie etwa an, bis zu einem bestimmten Punkt vorzurücken. Offiziere dürfen außerdem mit dem Fernglas Artilleriegeschläge anfordern. Wo wir gerade bei schweren Geschützen sind: Auf manchen Karten steuern wir auch Panzer. Die Innenräume der Kolosse sind besonders gelungen (siehe Kasten).

Im Gegensatz zum ersten **Red Orchestra** von 2006 wartet **Red Orchestra 2** auch mit zwei Singleplayer-Kampagnen auf, die aber mangels vernünftiger Geschichte und dummer Bots nicht wirklich motivieren. Besonders gut gefällt uns hingegen die Inszenierung des Spiels: Rauchschwaden wabern über das Schlachtfeld, Kameraden sinken tot zu Boden, in der Ferne donnern MG-Salven. Kein Zweifel: Die Gefechtsatmosphäre ist dicht, lebendig und manchmal beklemmend. Erreicht wird das etwa durch verbündete Soldaten, die das Geschehen kommentieren, Gegner melden oder vor Beschuss warnen. Auch die gedeckten Farben von Karten wie »Station« und der gelungene Soundtrack unterstreichen die beklemmende Kriegsstimmung. Mit jedem Bit und Byte ruft uns das Spiel zu: Das ist kein lustiger Spaß-Shooter



Packende Atmosphäre

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Red Orchestra 2 erinnert mich persönlich ein wenig an Mount & Blade: Warband: Spieler strafend, schwer und unzugänglich, gleichzeitig aber auch sehr fesselnd. Hat man sich nämlich erst einmal daran gewöhnt, entfalten gerade die komplexen Spielelemente eine ungeheure Faszination, die mich viele Stunden lang nicht mehr loslässt. Hinzu kommt die ungeheuer packende Gefechtsatmosphäre, besonders auf »Station« ist das Zusammenspiel aus bedrückendem, düster bewölktem Himmel, gedeckten Farben und Kampfhandlungen extrem gut gelungen. Wer einen spannenden Multiplayer-Shooter mit Tiefgang sucht und einfach mal etwas anderes möchte als die schnellen Gefechte à la Call of Duty, ist hier genau richtig.



Einfach toll!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ja, Red Orchestra 2 läuft noch nicht in allen Belangen rund. Das ärgert mich, hindert mich aber auch nicht daran, mich in die Schlachten zu stürzen. Meine aktuelle Lieblingskarte »Apartments« könnte ich den ganzen Tag spielen. An den wichtigen Stellen lauern, irgendwie spüren, dass gleich ein paar Feinde versuchen werden, durchzubringen, die Granate schon mal vorkochen, werfen und Erfolg haben. Toll! Damit dass ich vergleichsweise oft ins Gras beiße, habe ich mich arrangiert. Macht nämlich nichts, anderen geht's genau so. Red Orchestra 2 ist eine angenehme und vor allem fordernde Abwechslung zum Mehrspieler von Black Ops, die ganz sicher einen treuen Fankreis um sich scharen wird. Mich kann Tripwire auch dazu rechnen.

mit Kawumm-Faktor, nein, das ist Krieg, und Krieg ist hart. Die stimmige Aufmachung kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass das Spiel alles andere als eine Schönheit ist – Unreal Engine 3 hin oder her. Vergleiche mit Grafiknallern wie **Battlefield 3** oder **Crysis 2** sind wegen der matschigen Texturen und der altbackenen Effekte müßig. Viel wichtiger für einen Multiplayer-Shooter ist aber ohnehin die Performance.

In diesem Punkt ist **Red Orchestra 2** noch nicht ganz perfekt, Ruckeleien sind selbst auf vergleichsweise aktuellen Rechnern noch dann und wann festzustellen. Vor allem, wenn man sich in eine große Schlacht mit bis zu 64 Spielern wagt, können Ruckler auftreten. Seit der Veröffentlichung hat Tripwire aber bereits ordentlich nachgebessert. So treten etwa nennenswerte Lags nur noch selten auf. Allerdings beklagen sich die Spieler immer noch über Probleme bei der Verteilung von Erfahrungspunkten und bei den Rangaufstiegen, außerdem gibt es Sound- und Grafik-Bugs. Insgesamt ist **Red Orchestra 2** mittlerweile dennoch gut spielbar und eine echte Empfehlung für frustresistente Profis. **PET / KES**

TERMIN 9.11.2011 PREIS 30 Euro USK noch nicht geprüft

Red Orchestra 2

Heroes of Stalingrad

Publisher Peter Games
Entwickler Tripwire Interactive
Sprache Deutsch, Englisch + 3 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Nach bewältigter Einstiegshürde enorm motivierend.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Territorium(64), Countdown(64), Feuergefecht (64)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** ja
SERVERVERSUCHE intern **MULTIPLAYER-SPASS** 200 Stunden
WERTUNG sehr gut
»Multiplayer-Shooter mit starkem Teamplay und taktischem Tiefgang.«

GRAFIK

- größtenteils gute Animationen + einige schicke Effekte
- viel Texturmatsch + alberne Feuereffekte
- Beleuchtung nicht immer optimal

6/10

SOUND

- gute Waffensounds + gute Sound-Positionierung
- stimmungsvolle Musik
- kaum Umgebungssounds

9/10

BALANCE

- Tickets für beide Teams im Territory-Modus
- keine Klasse übermächtig + Panzer nicht zu stark
- nicht ganz austarierte Waffen/Fraktionen

8/10

ATMOSPHÄRE

- packende Schlachtfeld-Atmosphäre
- Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu
- permanentes Bedrohungsgefühl

9/10

BEDIENUNG

- anspruchsvolles Zielen + schnelle Bewegungen
- Einstieg beim Squad-Leader + Deckungssystem versagt manchmal
- teils schlechte Performance

8/10

UMFANG

- drei Spielmodi + große, komplexe Karten + Ehre-System
- freischaltbare Waffen + zwei Singleplayer-Kampagnen
- nach vergleichsweise wenige Schlachtfelder

8/10

LEVELDESIGN

- Schlachtfelder orientieren sich an Originalschauplätzen
- abwechslungsreich + eigene Panzerkampf-Karte
- Scharfschützen manchmal zu sehr im Vorteil

9/10

TEAMWORK

- Belohnung für Teamarbeit bei Punkteinnahmen
- Munitionsvorgabe + Panzer am effektivsten mit mehreren Spielern
- Teamarbeit mehr wert als Abschüsse

10/10

WAFFEN & EXTRAS

- historische Knarren + Verbesserungen durch Rangaufstiege
- keine übermächtigen Waffen + Befehlssystem + Panzer
- faïres Moralsystem + einige Waffen ähneln sich stark

10/10

MULTIPLAYER-MODI

- ausgewogener Territory-Modus + spannende Countdown-Partien mit Zeitdruck
- Realismusgrade serverseitig einstellbar
- nur drei Modi + Team-Deathmatch motiviert kaum

8/10





Der Held von **Rage** bleibt farblos, über seine Vergangenheit erfährt man fast nichts. Selbst sein Name bleibt ein Geheimnis.

RAGE

Die Doom-Erfinder setzen bei ihrem Endzeit-Ballerspiel nicht nur auf geradlinige Action, sondern auch auf Autorennen, eine offene Spielwelt sowie Rollenspiel-Elemente. Kennen die sich damit überhaupt aus? Von Christian Schneider

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software (Doom 3, GS 10/04: 87 Punkte)**
Termin: **7.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7037 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Kopierschutz & Versionen

Wie derzeit alle Bethesda-Titel (etwa **Fallout: New Vegas** und das kommende **Skyrim**) fußt **Rage** auf Valves Internet-Plattform Steam, vor dem ersten Spielstart müssen Sie das Endzeit-Abenteuer dort aktivieren und mit einem Benutzerkonto verknüpfen. Danach läuft **Rage** auch im Offline-Modus, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Jedem **Rage**-Spiel liegt ein einmal nutzbarer Code bei, der zusätzliche DLC-Missionen in der Kanalisation freischaltet. Die »Anarchy Edition« liefert zudem eine weitere Waffe, ein Bonus-Fahrzeug und eine neue Rüstung. Die deutsche Version ist unbeschnitten und enthält neben der (sehr guten) deutschen Vertonung auch die französische, spanische und italienische.

Die Erstauflage enthält Bonusmissionen in der Kanalisation.



Bei **Rage** kommt id Software vom Weg ab – mit Absicht. Die Erfinder von **Doom**, die Erfinder des Ego-Shooters wollen mehr. Und deshalb rennen wir in **Rage** nicht mehr nur durch dunkle Gänge und schießen wie in **Doom 3** – dem letzten id-Titel von 2004 – auf Höllendämonen. Diesmal erkunden wir eine Endzeit-Spielwelt, fahren Auto-Rennen im Stil von **Mad Max**, erfüllen Quests und führen jede Menge Gespräche.

Geschossen wird natürlich trotzdem; auf Mutanten, Banditen und Regierungssoldaten. Das sind die besten Momente von **Rage**, denn id hat zwar einst den Ego-Shooter aus der Taufe gehoben, doch das Genre hat sich in den letzten 20 Jahren weiterentwickelt – weg vom Einzelkämpfer, der Raum für Raum von Monstern säubert, hin durchinszenierten zum Blockbuster-Bombast à la **Call of Duty** oder zum stimmungsvollen Erzähl-Abenteuer nach **Bioshock**-Manier. **Rage** erreicht weder den Knallfaktor noch die Erzähltiefe dieser Vorbilder, ein gutes Spiel ist der Endzeit-Ausflug dennoch.

Denn **Rage** ist ein Ego-Shooter, und id Software kann Ego-Shooter. Zumindest klassische, denn geschossen wird meist in engen Levels; im Alleingang säubern wir einen Raum nach dem anderen. Das mag dröge klingen, ist es aber nicht. Denn die Schießereien machen einen Heidenspaß, besonders weil die hervorragende KI in Bewegung bleibt, je nach Gegnertyp unterschiedlich angreift, und immer wieder toll animiert ausweicht. Da hechten Soldaten über Geländer oder schnell in Deckung, während Banditen auf uns zustürmen und dabei halb an Wänden laufen. Mutanten hangeln



Gepanzerten **Elitesoldaten** rücken wir am besten mit panzerbrechenden Geschossen zuleibe.



+ Stärken

- + spaßige Schießereien
- + unterhaltsame Autofahrten
- + sinnvolle Extrawaffen-Bastelei
- + sehr gute KI

- Schwächen

- dünne Handlung
- wenige Hintergrundinfos
- abwechslungsarmes Leveldesign

sich manchmal sogar an der Decke entlang. Jeder Treffer, wird mit einer gelungenen Animation belohnt – das Schuss-Feedback ist id-typisch exzellent.

Während das Waffenarsenal recht konventionell ausfällt, sorgen unterschiedliche Munitionsarten für Abwechslung. Panzerbrechende Kugeln durchschlagen auch dick gepolsterte Regierungskrieger, Energiegeschosse lassen Schilde ausfallen, und die Granatenmunition für die Schrotflinte legt ganze Gegnergruppen flach. Besonders fies ist der Hypnose-Armbrustbolzen. Wenn wir damit einen Gegner treffen, können wir ihn fernsteuern, am besten auf einen weiteren Feind zu. Wenn wir die Steuerung dann aufgeben, explodiert der ferngelenkte Feind und nimmt seinen Kollegen mit in die digitalen Jagdgründe.

Solche Sondergeschosse können wir in den Siedlungen kaufen oder unterwegs aus gefundenen Zutaten bauen. So konstruieren wir elektronische Türöffner, ferngesteuerte Mini-Autobomben und Wingsticks – Bumerangs mit drei Klingen, die wir als Zweitwaffe werfen können. Besonders cool: Wir dürfen auch Geschütz-Roboter basteln, die an unserer Seite kämpfen und Gegner auch mal direkt anfallen. Besonders schade: Regelmäßig müssen wir die Helfer zurücklas-



Skuril, aber klischeehaft: Der fette **Fernsehboss** veranstaltet eine mörderische Gladiatorenshow.



Bei einer Fahrsequenz verschrotten wir **Banditen-vehikel**, die uns angreifen.

sen, weil sie ein Hindernis nicht überwinden können. Immerhin dürfen wir sie zerlegen und so ein paar Bauteile zurückgewinnen.

Die Bastelei passt ins Endzeit-Szenario und erinnert angenehm an die **Fallout**-Serie. Ein Rollenspiel ist **Rage** aber nicht. Denn in Rollenspielen motiviert das Hochzuchten des Helden, das Immer-Stärker-Werden. **Rage** hingegen bietet nur die anfängliche Wahl zwischen drei Rüstungstypen, die sich nicht

spürbar auswirken. Und dann gibt es noch eine Handvoll Upgrades für Waffen, Autos und Ausrüstungsgegenstände. Gegnerische Schießprügel können wir nicht aufsammeln, die Schießseisen verschwinden vor unseren Augen. Neue Knarren gibt's nur als Belohnungen für erfüllte Aufträge.

Moment: Aufträge? Ja, wir stürmen nicht nur durch Schlauchlevels, sondern bekommen auch Quests von unterschiedlichen

Hintergrund id Software

1990 sitzt der 20 Jahre alte John Carmack bis tief in die Nacht vor seinem PC und werkelt an einer Sensation: einer seitwärts scrollenden Jump&Run-Engine. Das kannte man bis dahin nur von Nintendos Mario-Konsolenspielen, auf dem PC hatte es noch niemand zustande gebracht. Auf Basis dieser Technik baut er zusammen mit Tom Hall eine Demo, die die beiden ihrem Kollegen John Romero zeigen. Der ist begeistert. In seiner Freizeit entwickelt das Trio zusammen mit Adrian Carmack (nicht verwandt mit John Carmack) die Jump&Run-Episode **Commander Keen: Marooned on Mars**.

Der Erfolg des Spiels veranlasst die vier Programmierer im Januar 1991, ihren Arbeitgeber Softdisk zu verlassen; am 1. Februar 1991 gründen sie in Mesquite, Texas ihr eigenes Studio id Software. Noch im selben Jahr veröffentlichen sie über Apogee – heute besser bekannt unter dem Namen 3D Realms – **Commander Keen: Goodbye Galaxy!** Ein Jahr später folgt das indizierte **Wolfenstein 3D**, einer der ersten Ego-Shooter überhaupt. Am 10. Dezember 1993 erscheint schließlich **Doom**. Der als Shareware veröffentlichte Mars-Shooter ist ein Wegbereiter, ein Paradespiel für die technischen Fähigkeiten des PCs.

In den Folgejahren verlassen Hall und Romero das Unternehmen, während sich id mit **Doom 2** (1994) und **Quake** in der Technik-Avantgarde etabliert. Es folgen **Quake 2** (1997), **Quake 3: Arena** (1999), **Return to Castle Wolfenstein** (2001) und **Doom 3** (2004). Danach arbeiten die Texaner vorrangig mit anderen Studios zusammen, um ihr Portfolio auszubauen: Das ehemalige **Quake 3**-Mod-Team Splash Damage entwickelt 2003 den Multiplayer-Shooter **Wolfenstein: Enemy Territory**, 2007 folgt **Enemy Territory: Quake Wars**. Raven (**Call of Duty: Black Ops**) wiederum veröffentlicht 2005 das enttäuschende **Quake 4**. Erst 2010 wird id Software wieder selbst aktiv und startet **Quake Live**, einen Browser-Spiel-Ableger von **Quake 3**.

Außer an den Spielen verdienen die Texaner vor allem am Verkauf ihrer Grafik-Engines, allein das id-Tech-3-Gerüst (**Quake 3**) wurde für mehrere Dutzend Titel lizenziert. Zudem macht das Studio seine Engines nach einigen Jahren kostenlos zugänglich, was ihnen auch in Modder-Kreisen zu großer Popularität verhilft. Die nächste Engine-Generation id Tech 5 kommt nun in **Rage** zum Einsatz. 2008 verriet John Carmack zudem in einem Interview, dass id 18 Monate lang an einem Horror-Shooter namens **Darkness** gewerkelt hatte. Die Arbeiten seien jedoch eingestellt worden, weil das Spiel **Doom** und **Quake** zu sehr ähnelte. Ebenfalls nie erschienen ist das geplante Multiplayer-Rollenspiel **Quest**. MW

Das Jump&Run **Commander Keen: Marooned on Mars** begründet den id-Ruhm.



Die deutsche BPjM hat **Doom** kürzlich von der Indizierungsliste gestrichen.



Die Licht- und Schattendarstellung von **Doom 3** war seinerzeit brillant.



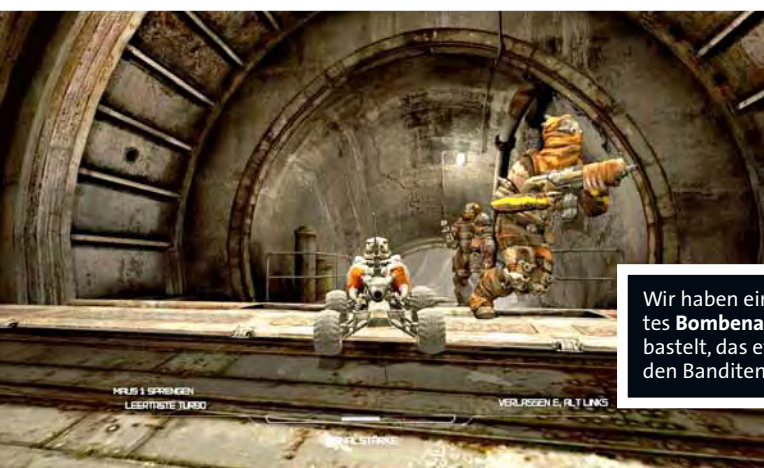
Figuren. Zwei Drittel der Spielzeit starten wir dabei von der kleinen Siedlung Wellspring aus (wo wir die Zeit auch mit Minispielen totschlagen können) und sollen mal Schalter umlegen, mal Bauteile besorgen und oft auch einfach nur alle Gegner töten. Mit den Missionsbeschreibungen in der Tasche geht es zu Fuß oder mit einem von vier Fahrzeugen in die Canyons rund um Wellspring. Dabei wird schnell klar: Die offene Welt von **Rage** ist übersichtlich, wir fahren ständig die gleichen Strecken ab.

Für Abwechslung sorgen Banditen, die uns mit bewaffneten Fahrzeugen angreifen.

Unsere Karre können wir mit Maschinengewehren, Raketen und einer Energiewaffe aufrüsten. Auch bessere Panzerungen oder Stachelreifen stehen zur Wahl. Das nötige Kleingeld verdienen wir bei optionalen Autorennen, mal gegen die Zeit, mal gegen bis zu drei KI-Gegner – mit oder ohne Waffen. **Rage** ist damit zwar kein vollwertiges Rennspiel vom Schlage eines **Need for Speed**,

aber die Rasereien sind tadellos umgesetzt, steuern sich bestens und unterhalten prächtig. Das Autofahren macht bis zu einem Drittel der Spielzeit von **Rage** aus, der Rest sind Gespräche mit Auftraggebern und Ballerei. Die offenen Canyons dienen also eher als Rennstrecken und »Oberwelt«.

In den restlichen Zu-Fuß-Abschnitten lebt **Rage** vorrangig von seinen unbestreitbaren Shooter-Qualitäten. Das funktioniert auch, solange wir mitten im Kampf stecken. Prob-



Wir haben ein ferngesteuertes **Bombenauto** (links) gebastelt, das effektiv unter den Banditen aufräumt.



Besondere Feindtypen wie diesen **Granatwerfer-Koloss** treffen wir nur sehr selten.



Die **Texturen** wirken stellenweise verwaschen – etwa an diesen Steinen.

In einer Ruinenstadt stoßen wir auf ein **Mutanten-Nest**. Wie gut, dass wir das Sturmgewehr griffbereit haben.

lematisch wird es zwischen den Ballereien. Dann fällt uns nämlich auf, dass es den hübschen Levels an spielerischen Höhepunkten fehlt. Mal ganz davon abgesehen, dass wir für manche Aufträge noch mal in bereits bekannte Gebiete zurück müssen, passiert in den Umgebungen kaum etwas. Ganz selten kommt ein Landungsschiff und spuckt

Regierungssoldaten aus, mal brechen Zwischengegner durch Wände. In der toten Stadt wartet der einzige nennenswerte Bossgegner. Unterschiedliche Tageszeiten, alternative Lösungswege – Fehlzanzeige.

Ein **Call of Duty: Black Ops** mag spielerisch nicht viel mehr bieten, täuscht über solche

Schwächen aber hinweg, wenn um uns herum die halbe Welt explodiert – simpel, aber effektiv. **Bioshock** wiederum treibt uns durch seine Handlung und seine Atmosphäre. Es mag komisch klingen, aber das Problem von **Rage** ist, dass es uns zu viel Zeit zum Nachdenken lässt. Und zum Grübeln gibt's einiges: Wer bin ich, was mache ich hier; und warum? Diese Fragen beschäftigen uns am Anfang von **Rage** und viel zu lange darüber hinaus. Wir erwachen in einer Gefrierkammer, 100 Jahre nachdem ein Asteroid die Menschheit in die Post-Apokalypse gesprengt hat, und treten in eine fremde Welt.

Und trotz aller Heruntergekommenheit sieht diese Zukunft teils atemberaubend aus. Da schweift unser Blick über eine tote Stadt, die vom Wüstensand erobert wird, oder über einen riesigen Schiffskadaver, der weit über eine Klippe ragt und verrät: Der ausgedörrte Canyon, durch den wir streifen, war einst ein Meeresgraben. Die Welt von **Rage** macht Lust aufs Erkunden. Erzählerische Rückendeckung bekommt die hübsche Kulisse jedoch kaum. Von unserer Spielfigur erfahren wir bis zum Abspann nicht mal den Namen. Dass wir früher wohl Soldat waren, verrät uns eine unscheinbare Nebenfigur. Nach rund 14 bis 18 Spielstunden (je nachdem, wie viele Nebenmissionen wir erfüllen) setzt das dünne Finale einen enttäuschenden Schlusspunkt hinter die Story.

Die Fraktionen bleiben genauso einfallslos. Da ist die Rebellentruppe auf der einen Seite und die Regierung auf der anderen. Wir sollen den Aufrührern helfen, erfahren über die Regierung aber nichts weiter, als dass sie böse sein soll. Einen echten Gegenspieler gibt es nicht, keinen Andrew

Die vier Fahrzeugtypen



Jetter: Das Quad ist das erste Fahrzeug im Spiel und bietet weder viel Schutz noch Bewaffnung. Wir sollten bald umsteigen.



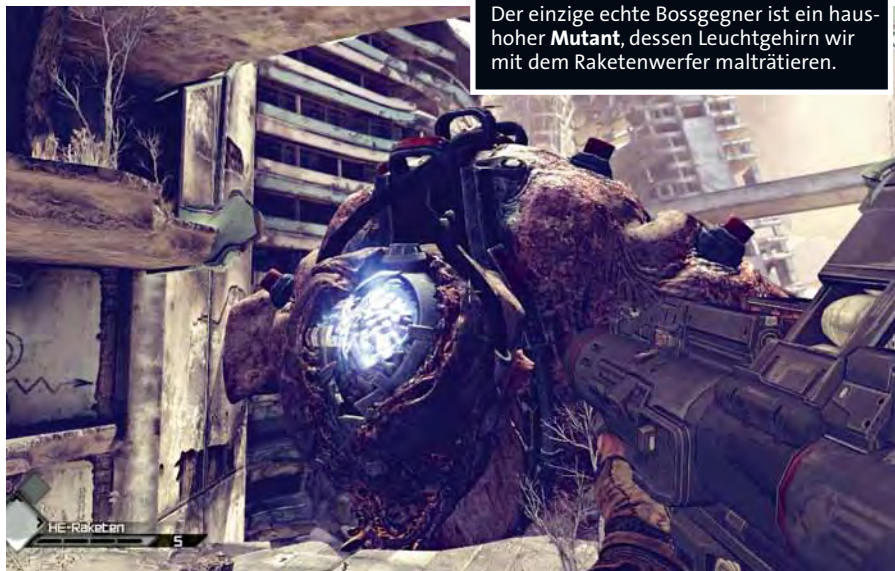
Dünenjäger: Der flinke Renn-Buggy kann mit Maschinengewehren und Raketen zum Kampfwagen aufgerüstet werden.



Cuprino: Der Blockadebrecher ist dick gepanzert und kann zudem mit einem nützlichen Rammbock ausgerüstet werden.



Monarch: Das Dickschiff ist bis an die Stoßstange bewaffnet und kann sogar die besonders mächtige Pulskanone tragen.



Der einzige echte Bossgegner ist ein haus-hoher **Mutant**, dessen Leuchtgehirn wir mit dem Raketenwerfer malträtiert.

Ryan à la **Bioshock**, nicht einmal einen Doktor Betrüger à la **Doom 3**, das Böse bleibt gesichtslos. Immerhin webt **Rage** skurrile Charaktere in seine Story, etwa den fetten TV-Boss, der eine mörderische Gladiatorenshow veranstaltet. In Erinnerung bleiben die Figuren allerdings nur dank ihres Aussehens, zu sagen haben sie wenig.

Grafisch ist **Rage** größtenteils beeindruckend. Die Umgebungen stecken voller Details, die Beleuchtung in den Außenarealen wirkt täuschend echt, die Figuren sind liebevoll gestaltet und animiert. Die künstlerische Qualität des Spiels ist unbestreitbar. Der hauseigene Technikmotor id Tech 5 macht allerdings noch Probleme. So werden ständig Texturen sichtbar nachgeladen. Wer schnell den Kopf dreht, kann zu sehen, wie die Wandtapeten mit etwas Verzögerung erscheinen. Der erste Patch vom 9. Oktober beseitigt dieses Problem allerdings auf vielen Systemen. Dafür lässt die Qualität der Texturen aus der Nähe oft zu wünschen übrig. Die Ladezeiten fallen in der PC-Version dafür sehr kurz aus.

Beim Ton macht **Rage** eine solide bis sehr gute Figur. Besonders die Sprecher überzeugen. In Kämpfen wird treibende Musik eingespielt, ansonsten meldet sich der Soundtrack nur selten. Die Waffensounds klingen zwar kraftvoll, aber unterschiedliche Umgebungen haben keinen Einfluss auf die Schussgeräusche – kein Vergleich etwa zu **Battlefield 3**, das die Knarren in engen Räumen ganz anders klingen lässt, als draußen.

Übersichtlich fällt der Multiplayer-Modus aus. Der neue Endzeit-Shooter ist in erster Linie als Solo-Abenteuer ausgelegt. Wer gemeinsam ballern will, kann im Koop-Modus zu zweit in neun separaten Online-Einsätzen antreten. Dabei geht es durch bekannte Gebiete der Einzelspieler-Kampagne. Für jeden Abschuss gibt es Punkte, sodass die beiden Spieler nicht nur gegen KI-Gegner kämpfen, sondern auch um Highscores.

Wer zu viert antreten will, muss sich mit Autorennen begnügen. Hier stehen vier Modi zur Wahl, bei denen auch die Waffen sprechen. Nach und nach schaltet man zu dem neuen Upgrades und sogar Fahrzeuge frei. Trotzdem ist der Mehrspieler-Abschnitt nicht mehr als eine spaßige Dreingabe. **Rage** ist eben in erster Linie ein Solo-Abenteuer, auch wenn sich der Wiederspielwert trotz vier Schwierigkeitsgraden in Grenzen hält – Veteranen legen auf schwer los! **CHS**

Rage lässt uns zu viel Zeit zum Nachdenken

Denn **Rage** fehlt es an Geschichten. Während die **Fallout**-Serie die Endzeit-Kulisse mit grandiosen Erzählungen füllt, belässt es id Software beim Klischee und hofft, dass niemand hinter die Pappwände schaut. Immerhin sind diese »Pappwände« schön anzusehen: Bei den zahlreichen Figuren, die wir treffen, freuen wir uns über hübsche Texturen und durchweg hervorragende deutsche Synchronsprecher.



Gut, aber kein Meisterwerk

Christian Schneider
Online-Redakteur
chs@gamestar.de

Ich gestehe, ich hatte hohe Erwartungen an **Rage**. Immerhin reden wir hier vom neuen Spiel des Studios, das einst den Ego-Shooter erfunden hat. Der Name id Software verpflichtet. Und klar, das Rumlaufen und Ballern funktioniert tadellos, die Auto-Rennen sind klasse, auch die Grafik kann überzeugen, streckenweise sogar begeistern. Damit hat sich id Software einen Platz auf dem Siebertreppchen verdient – für die Goldmedaille reicht es aber nicht. Denn die Story ist dünn, einige Elemente wirken unpassend (nicht aufhebbare Waffen!), und sonderlich abwechslungsreich ist **Rage** auch nicht. Vor allem aber kann der Endzeit-Shooter über seine Schwächen längst nicht so geschickt hinwegtäuschen wie Bombast-Hetzjagden à la **Call of Duty** und Erzähl-Kolosse wie das erste **Bioshock**.

TERMIN 7.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Rage

Publisher Bethesda
Entwickler id Software
Sprache Deutsch, Frz., Span., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs, 18 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Die Action stimmt, aber die dünne Handlung kostet immer wieder Motivation.«

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Autorennen (4), Koop-Missionen (2) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER nein **SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 6 Stunden
WERTUNG Befriedigend
»Die munteren Auto-(Kampf)-Rennen und separaten Koop-Ballereien sind eine nette Dreingabe, mehr allerdings nicht.«

GRAFIK

- detaillierte Figuren ● tolle Lichtstimmungen
- flüssige Animationen, ● grandiose Panoramen
- teils verwackelte Texturen ● permanentes Textur-Nachladen

SOUND

- wuchtige Waffensounds
- treibende Musikeinspielungen ● hochkarätige Vertonung
- insgesamt etwas dünne Soundkulisse ● keine Halleffekte

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- immer fair
- immer alternative Geldverdien-Optionen

ATMOSPHÄRE

- grundsätzlich stimmungsvolle Endzeit-Welt ● sehr spaßige (Auto-) Kämpfe ● kaum denkwürdige Momente
- wenig eigene Ideen ● lahmendes Ende

BEDIENUNG

- sauberer Shooter-Standard
- freies Speichern ● Tasten frei belegbar
- keine Weltmap ● teils fummelige Menüs

UMFANG

- lange Hauptstory ● viele Nebenmissionen
- Autorennen ● Koop-Missionen
- recht kleine offene Welt

LEVELDESIGN

- detailverliebte Umgebungen ● künstlerisch hochwertig ...
- ... spielerisch aber arm an Höhepunkten ● Levelrecycling
- statische Kulissen

KI

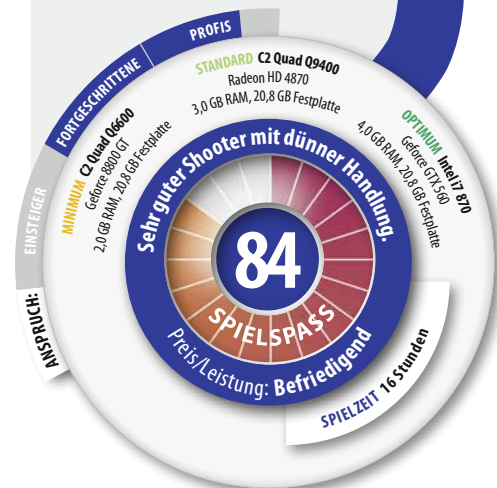
- weicht aus ● nutzt Deckung ● Gegner mit unterschiedlichen Taktiken ● teils sehr agil ...
- ... teils nicht ● einfallsslose Bosskämpfe

WAFFEN & EXTRAS

- aufrüstbare Waffen und Fahrzeuge
- unterschiedliche Munitionssorten ● Selbstbau-Gegenstände
- größtenteils sehr konventionelles Arsenal

HANDLUNG

- viele Charaktere ● Figuren kommentieren Aktionen des Spielers ● schlecht erzählte löchrige Hauptstory
- wenig Hintergrundinfos ● identitätslose Spielfigur



Rage im Technik-Check

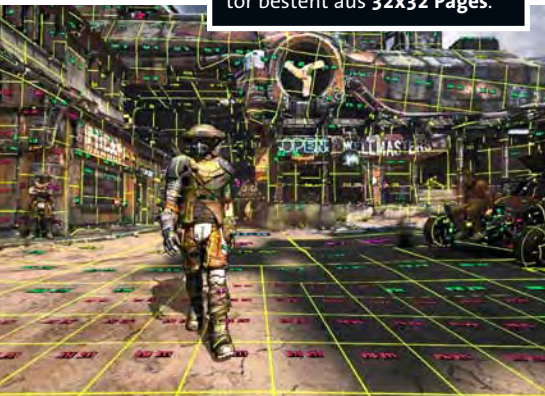
Unglaubliche Weitsicht mit gestochen scharfen Texturen und einer Fülle an Details sind die grafischen Highlights von Rage. Bei näherer Betrachtung stellen sich jedoch einige Schwächen der id-Tech-5-Engine heraus. Von Marc Sehr

Der neue Ego-Shooter von id Software spielt in einer postapokalyptischen Welt voller Ruinen und weitläufiger Wüstenareale. Während wir in den bisherigen Spielen des Entwicklers meist nur durch dunkle Gänge streifen, finden wir uns in **Rage** also auch in frei erkundbaren und hellerleuchteten Landschaften wieder. Zur Darstellung der weitläufigen Landschaften verwendet die neue id-Tech-5-Engine, die auch bei **Doom 4** zum Einsatz kommen wird, das sogenannte »Virtual Texturing«, ein von id-Chef John Carmack entwickeltes Verfahren. Die meisten konventionellen Engines verwenden kleine Texturen, die nicht größer als 2048x2048 Pixel sind und im Spiel ständig wiederholt, übereinander geschichtet und mit entsprechender Transparenz optisch verschmolzen werden. Das führt in der Regel zu einem relativ individuellen Eindruck und macht ein vielfaches Speichern von unterschiedlichen Texturen überflüssig.

Ohne Patch nur Fehler!

Um im Spiel auf sich wiederholende Pixeltapeten zu verzichten, benutzt die id Tech 5 nur noch eine einzige, dafür extrem große Textur. Diese Megatapete besitzt dabei eine Größe von 128.000x128.000 Pixel. Da eine derart große Textur mehrere Gigabyte umfasst und viel zu groß für den Grafikspeicher ist, wird sie in 1024x1024 große Seiten, die so genannten »Pages« unterteilt. Je nach zu Verfügung stehendem Grafikspeicher setzt sich das Bild auf dem Monitor aus bis zu 32

Das fertige Bild auf dem Monitor besteht aus **32x32 Pages**.



Vor dem ersten Patch wurden die **Texturen** (hier im Vordergrund) teilweise viel zu spät geladen.

mal 32 Pages zusammen. Jede Page wird in einem pyramidenartigen Aufbau, dem »Quad-Tree«, in vier weitere Unterseiten aufgeteilt, die wiederum je vier weitere Unterseiten besitzen. Je tiefer die Page in der Pyramide liegt, umso detaillierter ist sie. Im Spiel bedeutet das, dass weitentfernte Objekte mit Pages aus den oberen Ebenen beklebt werden, während Objekte, die nahe am Spieler sind, mit den viel detaillierteren Pages aus den untersten Ebenen des Quad-Trees beklebt werden.

Bei **Rage** werden die Texturen nicht zu Beginn eines Level-Abschnitts in den Arbeitsspeicher geladen, sondern ständig während des laufenden Spiels. Die Pages der Textur werden so nach und nach von der Festplatte in den Speicher gestreamt, um dann auf dem Bildschirm zu erscheinen. Das Streaming der Texturen funktioniert im fertigen Spiel allerdings noch nicht ganz perfekt (siehe Bild oben). Bei schnellen Schwenks werden die Polygotapeten in **Rage** deutlich sichtbar nachgeladen – ein Problem, mit dem die Verkaufsversion anfangs stark zu kämpfen hatte. Erst mit dem Patch, der eine Woche nach Verkaufsstart erschien und nun automatisch mit Steam aufgespielt wird, verschwinden die hässlichen Nachlader. Die Landschaftstexturen der Panoramen sind spektakulär, aus der Nähe wirken sie aber sehr matschig und flach. Zudem bietet **Rage** fast keine Einstellungsmöglichkeiten im Grafikmenü. Erst nach Installation

des Patches dürfen Sie neben der Auflösung, der Helligkeit, dem Bildschirmmodus und der Stufe der Kantenglättung auch VSync und anisotropische Filterung justieren. Wenn Sie eine Geforce-Grafikkarte besitzen, können Sie zudem das »GPU Transcoding« aktivieren (siehe zweite Seite).

Rage profitiert stark von einem Vierkernprozessor, da die Textur für jeden Frame erst von der CPU dekomprimiert wird. Die wenigen Einstellungsmöglichkeiten sollen einen einfachen Grund haben: Das Spiel passt die Grafikeinstellungen vollautomatisch dem vorhandenen System an und versucht dabei durchgehend 60 Frames zu erreichen. In der Praxis konnten wir allerdings keine Unterschiede in den Details feststellen. Bei Grafikkarten mit weniger als 512 MByte Speicher brach die Framerate aber deutlich ein.

Das Spiel läuft mit aktuellen Mittelklassegrafikkarten wie beispielsweise einer **Geforce GTX 460** oder einer **Radeon HD 6850** und 2,0 GByte Arbeitsspeicher stets ruckelfrei. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung kam es auf Radeon-Karten zu störendem Bildflackern, das wir allerdings mit dem so genannten AMD Rage Performance Treiber (Catalyst 11.10 Preview 2) beseitigen konnten. Probleme machte bei unserem Test nur die Kombination aus Dualcore und Radeon-Karte. Wie das Spiel genau auf Ihrem Rechner läuft, entnehmen Sie der Technik-Check-Tabelle auf der nächsten Seite. **MSH**

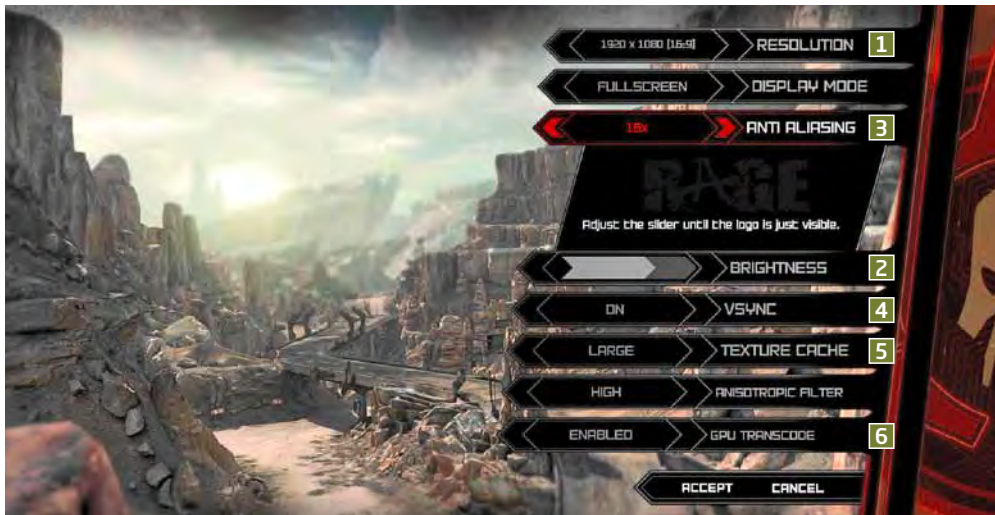
Das Grafikmenü

1 Die **Auflösung** dürfen Sie getrost im oberen Bereich wählen, einen Leistungsabfall ist nicht zu verzeichnen. Am meisten vom Spiel sehen Sie allerdings in einer 16:9-Auflösung, da das Spiel den Bildausschnitt in der Höhe beibehält, dafür die Seiten beschneidet.

3 Mit 16facher **Kantenglättung** sehen Sie keinerlei Pixeltreppchen an den Polygonkanten, dies bleibt aber den GeForce-Karten-Besitzern vorbehalten. Nutzen Sie eine Radeon, ist achtfache Kantenglättung das Optimum – aber da der grafische Unterschied ohnehin minimal ausfällt, auch kein großer Verlust. Da Rage automatisch versucht 60 Bilder pro Sekunde zu erreichen, müssen Sie hier selbst ausprobieren, ob Sie mit ihrem System bei 16fachem AA noch genügend Ressourcen für eine ruckelfreie Darstellung haben.

2 Die **Helligkeit** passen Sie am besten so an, dass das Logo im Vorschaufenster kaum noch zu erkennen ist.

4 Erst mit einem Patch wird Ihnen die Einstellung von **VSynC** nachgeliefert. Sie können die Option aktivieren oder auf »Smart« stellen. Bei aktiviertem VSynC bricht die Bildwiederholrate an manchen Stellen des Spiels drastisch ein. Verwenden Sie hier den Wert Smart, dann aktiviert und deaktiviert Rage im laufenden Spiel automatisch VSynC, um flüssiges Spielen zu garantieren.



6 Nur mit einer GeForce-Grafikkarte können Sie **GPU Transcoding** ein- oder ausschalten, um so das Streaming der Texturen zu beeinflussen – eine deutliche Verbesserung der Performance konnten wir allerdings nicht feststellen.

5 Ebenfalls erst mit dem Patch dürfen Sie den **Texture Cache** auf »Groß« oder »Klein« stellen. Diese Option legt fest, wie lange die Texturdaten im Videospeicher gehalten werden. Mit großem Cache fallen die Texturnachlader bei schnellen Schwenks kaum noch auf. 1,0 GByte Grafikspeicher sollten Sie allerdings mindestens besitzen, denn bei weniger Speicher ruckelte das Spiel an manchen Stellen deutlich.

Technik-Tipps

► Für Rage genügt bereits eine Radeon HD 4870 oder GeForce GTX 260, um das Spiel in einer Auflösung von 1680x1050 und vierfacher Kantenglättung zu spielen. Mit einer Radeon HD 6850 oder GeForce GTX 460 spielen Sie auch in Full HD und achtfacher Kantenglättung.

- Bei der Kombination aus Zweikern-CPU und GeForce-Grafikkarte sollten Sie GPU-Transcoding aktivieren, um die CPU zu entlasten.
- Setzen Sie bei schwächeren Grafikkarten die Option »VSynC« im Grafikmenü auf »Smart«. Damit verhindern Sie, dass die Framerate im Spiel unter 30 Frames pro Sekunde fällt.

Checkliste

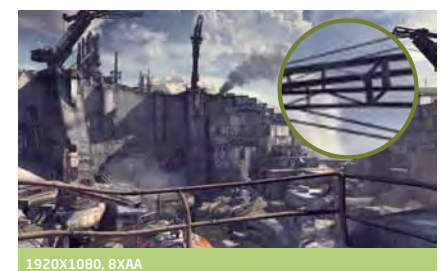
- Zweikern-CPU
- 2,0 GByte RAM
- 25 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

So läuft Rage auf Ihrem PC

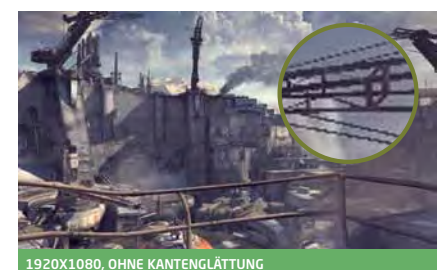
Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel meist die CPU ausschlaggebend.

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

4 LEGENDE	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1680x1050, 4xAA	läuft so flüssig: 1920x1080, 8xAA
	ruckelt stark		



Die deutlichste Bildverbesserung erhalten Sie mit aktivierter Kantenglättung. Die Texturen sehen mit allen Grafikkarten gleich aus.



Ohne Kantenglättung tauchen an allen Objekten im Spiel sehr unschöne Pixeltreppchen an den Polygonkanten auf.

Might & Magic: Clash of Heroes

Im Strategie-Rollenspielmix Might & Magic: Clash of Heroes von Ubisoft retten wir ein Fantasy-Reich vor Dämonen - durch geschicktes Verschieben von bunten Monstersteinchen und mithilfe einer guten Portion Taktik. Von Kevin Stich

Genre: Denk- & Ratespiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Capybara Games (Clash of Heroes ist das PC-Erstlingswerk)
Termin: 22.9.2011 Spieler: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch, Polnisch Preis: 15 Euro

GameStar.de/Quicklink/7579

Might & Magic: Clash of Heroes. Ein langer Name für ein langweiliges Spiel? Mitnichten! Im Test entpuppt sich der ausgefallene Genremix als ausgesprochen suchterzeugend. Also alles eitel Sonnenschein? Nicht ganz ...

⊕ Stärken

+ motivierendes Spielprinzip
+ am Anfang fordernd

⊖ Schwächen

- auf Dauer monoton
- hölzerne Inszenierung

Zu Beginn von **Clash of Heroes** fallen ins fröhlich bunte Fantasy-Reich Ashan fiese Dämonen ein. Um die schwefeligen Unsympathien wieder loszuwerden, müssen wir ein

mächtiges Artefakt finden und – natürlich – Unmengen von Feinden bezwingen. Die zweckmäßige Handlung wird in schmucklosen, unvertonten Dialogfenstern und in kurzen, englisch eingesprochenen Zwischensequenzen erzählt. Anders als im Namensvetter **Heroes of Might & Magic 5** setzt **Clash of Heroes** nicht auf ein weitgehend realistisches Kampfsystem, stattdessen spielen sich die Gefechte eher wie die taktischen Steinchen-Knocheleien eines **Bejeweled** oder **Puzzle Quest**.

Bevor es zu Gefechten kommt, steuern wir unseren Helden durch Ashan, sammeln Ressourcen, nehmen Nebenquests an und lösen kleinere Rätsel. Unser Recke hat außerdem eine Armee im Schlepptau, die aus Monstern und Soldaten besteht. Im Verlauf der Solo-Kampagne übernehmen wir nacheinander fünf Helden, jeder mit einem eigenen Set an Einheiten und Kampfmonstern. Die brauchen wir auch, denn im Kern geht es in **Clash of Heroes** ums Klopfen. Durch gewonnene Gefechte erhält unser Trupp Erfahrungspunkte und steigt im Level auf, dadurch bekommen unser Held und seine Soldaten etwa mehr Lebenspunkte. Neben den

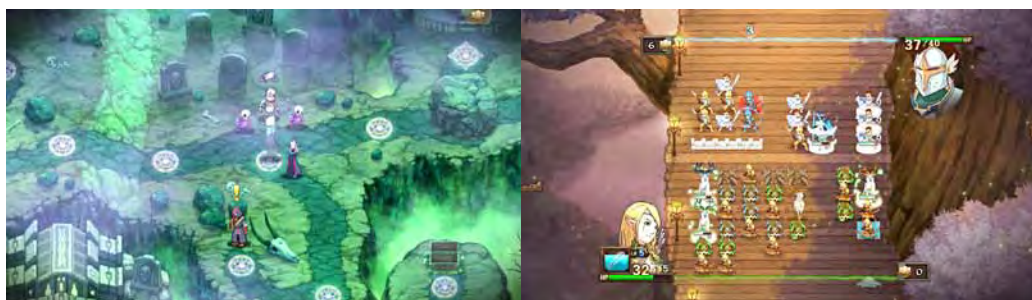
Standardeinheiten gibt es auch noch besonders mächtige Elite- und Meistereinheiten, mit individuellen Fertigkeiten (Vampire entziehen dem Gegner etwa Lebenspunkte). Diese optische Abwechslung ist auch nötig, denn wir verbringen rund 70 bis 80 Prozent der Spielzeit mit Kämpfen.

Am Anfang eines Scharmützels purzeln die Einheiten unserer Armee bunt durchmischt auf das in Kästchen unterteilte Schlachtfeld. Auf einer Hälfte landen unsere Monster, auf der anderen die des Gegners. Am unteren Ende unseres Bereichs ist eine farbige Linie gezogen. Wird die von Feinden durchbro-



Die drei Spielansichten

In **Clash of Heroes** gibt es insgesamt drei Spielansichten. Auf der **Übersichtskarte** (Bild links) ziehen wir unseren Helden, sammeln Ressourcen, nehmen Quests an und suchen uns Gegner. Die Kämpfe (Mitte) bestreiten wir auf **separaten Schlachtfeldern**. Mithilfe der **Kampagnenübersichtskarte** (Bild rechts) können wir in bereits besuchte Gebiete zurückkehren und dort etwa verbliebene Quests lösen.



Plotstopper

An einer Stelle im dritten Abschnitt der Kampagne trat bei uns ein **schwerwiegender Bug** auf. Wenn Sie diesen Gegner (vgl. Bild) sehen, sollten Sie unbedingt abspeichern. Falls Sie sich nämlich aus dem Gefecht mit der Dame zurückziehen oder den Kampf verlieren, können Sie sie nicht erneut angreifen – dann hilft nur noch das Laden eines älteren Spielstandes. Abhängig von Ihren Speichergewohnheiten (ladbare Autosaves gibt es nicht) kann der mehrere Stunden zurückliegen. Wir ziehen wegen dieses Fehlers einen Punkt bei der Bedienung ab.



Wenn Sie diese Dame sehen, dann **speichern** Sie unbedingt ab!

chen, verliert unser Befehlshaber Lebenspunkte. Analog gilt das auch für den feindlichen Anführer. Ein Gefecht ist (bis auf einige Ausnahmen) gewonnen, wenn wir dem feindlichen Befehlshaber alle Lebenspunkte abgezogen haben. Um den Feind zu attackieren, bilden wir Kampfverbände. Bei den Standardeinheiten stellen wir drei Soldaten derselben Farbe hintereinander auf, indem wir Monster aus einer Reihe entfernen und an das

Ende einer anderen anfügen. Es kann allerdings immer nur die letzte Einheit einer Spalte bewegt werden. Während der Gefechte dürfen wir auch Nachschub ordern. Dann purzeln gefallene Soldaten wieder auf das Spielbrett. Die Farbe der Einheiten wird dabei erneut ausgewürfelt. Für taktische Würze sorgen in **Clash of Heroes** die vielfältigen Möglichkeiten des Kampfsystems. So bilden wir etwa schützende Mauern oder verstärken unsere Angriffe. Der gekonnte Umgang mit diesen Kombinationen ist auch nötig, denn besonders die Bosskämpfe sind angenehm anspruchsvoll und sorgen ebenso wie variierende (manchmal etwas gezwungen wirkende) Gefechtsziele und Kampfprüfungen für ein wenig Abwechslung. Gar nicht für Abwechslung sorgen hingegen die ärgerlichen Zufallskämpfe, die man bestenfalls zum Erfahrungspunkte-Sammeln gebrauchen kann. Wo wir gerade bei den Kämpfen sind: Die Gefechts-KI übernimmt die Truppenverwaltung in der Regel gut, berücksichtigt aber unsere Züge oft nicht. Dadurch ist es immer wieder möglich, unverteidigte Stellen anzugreifen. Wer sich klügere Feinde wünscht, stürzt sich in den Mehrspieler-Modus, wahl-

weise an einem PC oder per Internet. Allerdings können dort nur einzelne Gefechte bestritten werden. Ein separater Abenteuermodus mit Quests und Geschichte fehlt. Die ersten Stunden von **Clash of Heroes** spielen sich angenehm fordernd. Langfristig gibt es allerdings ein Problem: Das Spiel wird nach einiger Zeit zu leicht (vor allem für Profis), denn wer einmal das Kampfsystem und den einen oder anderen taktischen Kniff verinnerlicht hat, gewinnt die Gefechte ohne große Mühen.

Clash of Heroes

ist dafür aber auch besonders einsteigerfreundlich, nicht zuletzt dank des umfangreichen Tutorials, in dem die Spielelemente verständlich und gut erklärt werden.

Gut gefällt uns auch der Comic-Stil von **Clash of Heroes**, der genau wie die liebevolle Darstellung der Spielwelt nett anzusehen ist. In technischer Hinsicht ist der Titel allerdings veraltet, das fällt vor allem bei der arg statischen Präsentation auf. Auch der Soundtrack ist zwar stimmig, auf die Dauer fehlt es aber an Abwechslung. Apropos: **Clash of Heroes** ist ein typisches Spiel für zwischendurch. Ab und an eine, vielleicht zwei Stunden machen großen Spaß. Die rund 20 Stunden lange Kampagne aber am Stück durchspielen? Das wäre arg eintönig, da hauptsächlich gekämpft wird und sich viele Gefechte sehr ähnlich spielen. **KES**



Gutes Spiel für zwischendurch

Kevin Stich,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Clash of Heroes ist ein typisches Gelegenheitsspiel; perfekt, um immer wieder einmal eine halbe Stunde zu füllen. Auf die Dauer wird es mir allerdings zu monoton, da sich im Kern einfach nur Kampf an Kampf reiht. Außerdem kann ich im weiteren Spielverlauf fast alle Gefechte mit Taktiken lösen, die ich bereits vorher gelernt habe. Für Profis ist Clash of Heroes daher zu leicht, Einsteiger und Gelegenheitsspieler freuen sich hingegen über die Zugänglichkeit des Titels. Wer ein schnelles Spiel für zwischendurch sucht, ist mit Clash of Heroes sehr gut beraten.

Steam

Um **Clash of Heroes** spielen zu können, müssen Sie es an ein Steam-Konto binden. Ein Weiterverkauf wird dadurch unmöglich.

TERMIN 22.9.2011 PREIS 15 Euro USK ab 6 Jahren

Might & Magic: Clash of Heroes

Denk- & Ratespiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Capybara Games
Sprache Deutsch, Englisch + 4 weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Einleger
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) 1vs1 (2), 2vs2 (4) **SPIELTYPEN** Internet, Hotseat (nur 1vs1) **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** intern
MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

WERTUNG

Gut
»Launige Gefechte für zwischendurch«

GRAFIK

+ stimmungsvoller Comiclook
+ liebevoll gestaltete Spielwelt
+ statische Präsentation + technisch veraltet

SOUND

+ passende Kampfgeräusche + stimmungsvoller Soundtrack ...
- ... der auf Dauer zu wenig Abwechslung bietet
- Dialoge nicht vertont

BALANCE

+ sehr gutes Tutorial + am Anfang angenehm fordernd
+ knifflige Kampfprüfungen + Schwierigkeitsgrad sackt immer wieder ab
- nach einigen Stunden zu leicht, vor allem für Profis

ATMOSPHÄRE

+ sympathisch, kindliche Inszenierung
+ passende Zwischensequenzen + stimmige Welt ...
- ... aber statisch + träge Dialoge + maulerische Handlung

BEDIENUNG

+ eingängige Steuerung + freies Speichern
+ Wiedereinstieg ohne Verzögerung nach verlorenen Schlachten
- unintuitive Einheiten-Zuteilung + Plotstopper-Bug

UMFANG

+ Multiplayer-Modus + Schnellkämpfe für zwischendurch
+ 20 Stunden lange Kampagne ...
- ... aber teilweise gestreckt

MISSIONSDESIGN

+ fünf Länder werden bereist + Ressourcen-Sammeln zur Kampfzubereitung + eingestreute Bosskämpfe + Nebenquests als Dreingabe
- sehr kampflastig + nervige Zufallskämpfe

KI

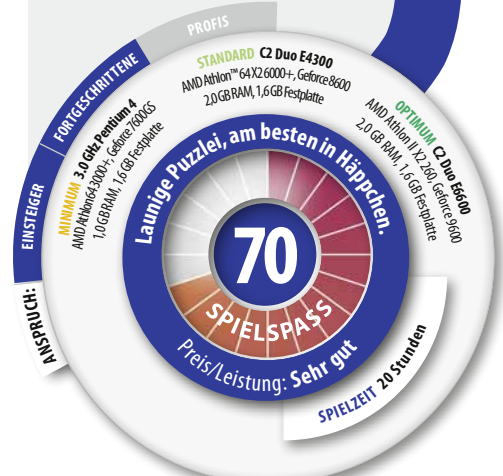
+ verwaltet eigene Truppen in der Regel gut
+ setzt uns unter Druck
- reagiert wenig auf den Spieler

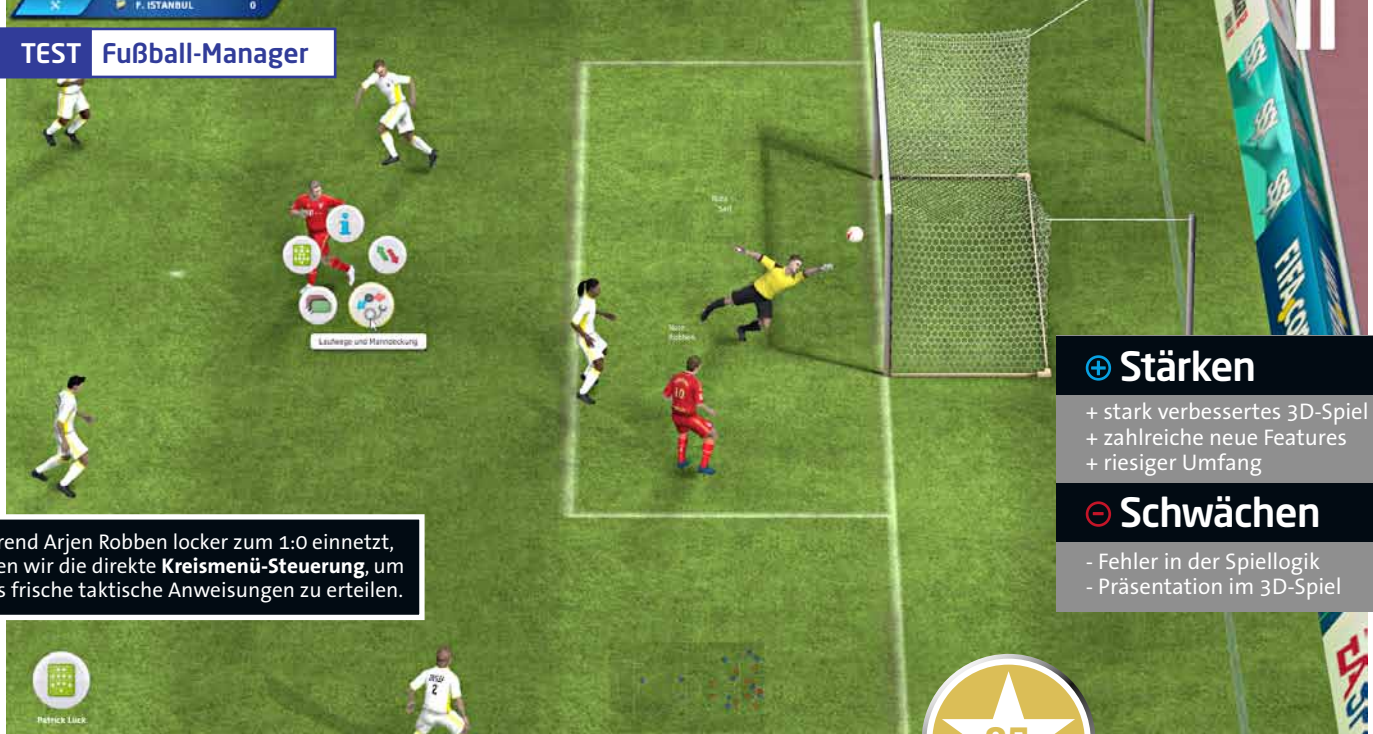
EINHEITEN

+ Truppen und Helden steigen im Level auf + Elite- und Meistereinheiten + Truppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten
+ fünf Einheiten-Sets ...
- ... die teils austauschbar sind

KAMPAGNE

+ mehrere Helden + Es gibt eine Geschichte ...
- ... die aber belanglos bleibt + unspektakulär inszeniert





Während Arjen Robben locker zum 1:0 einnetzt, nutzen wir die direkte **Kreismenü-Steuerung**, um Kroos frische taktische Anweisungen zu erteilen.

➕ Stärken

- + stark verbessertes 3D-Spiel
- + zahlreiche neue Features
- + riesiger Umfang

⊖ Schwächen

- Fehler in der Spiellogik
- Präsentation im 3D-Spiel



GameStar
Gold-Award

Fussball Manager 12

Ein generalüberholter 3D-Spiel-Modus soll die Manager-Reihe realistischer gestalten. Das gelingt, aber nur zum Teil. Spaß macht der Titel trotzdem. Von Patrick C. Lück

Genre: **Fussball-Manager** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bright Future (Fussball Manager 11, GS 12/10: 85 Punkte)**
Termin: **20.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7508

Tuchel. Ausgerechnet Thomas Tuchel. War es nicht absehbar, dass der FSV Mainz 05 nach dem Verlust von Schürrle, Holtby und Fuchs dieses Jahr in Probleme geraten würde? Nun, für den neuen **Fussball Manager 12** offensichtlich nicht. Dabei spielte nahezu jeder Cover-Trainer der letzten Jahre jeweils eine Grottsensaison. Dieser Fluch ist schon ähnlich berüchtigt wie bei Kickern die Nutella-Spots. Doll, Meyer, Rangnick und Magath haben ihn erlebt. Nun also Thomas Tuchel, der bereits in der Vorrunde zur Europa League rausflog und sich in der Liga-Tabelle eher unten wieder findet. Langsam könnte

man Electronic Arts Vorsatz unterstellen. Natürlich fehlen uns für eine solche Verschwörungstheorie (regiert Uli Hoeneß bei EA?) die Beweise. Darum halten wir uns an

das, was wir belegen können: Nämlich die Tatsache, dass sich der **Fussball Manager 12** vom deutschen Entwicklerteam Bright Future in vielen Details verbessert hat. Die Lis-

Kopierschutz

Für die Installation benötigt das Spiel eine Online-Verbindung zur Key-Eingabe. Wer darüber hinaus Online-Features nutzen will, braucht einen EA-Origin-Account.



Die Entwickler haben das **Stadionumfeld** mit vielen neuen Ausbaustufen ausgestattet.



Spaß – Realismus 1:0

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Der Fußball Manager ist auch in seiner 2012-Edition sicherlich nicht die realistischste Simulation (Meister-Hattrick von Schalke? Hahaha.). Daran ändern auch die vielen sehr löblichen Verbesserungen im Detail und am 3D-Modus nichts. Trotzdem macht das Spiel mit seinem riesigen Umfang, der Detailverliebtheit und der Allumfassung (Privatleben, Feiern, Sponsoring, Vereinsausbau, etc.) nach wie vor einen Heidenspaß. Mit den Rumpelkicken eines selbst gebastelten Clubs in die Bayernliga aufzusteigen motiviert dabei ebenso, wie Magaths Transferirrtümer beim VfL Wolfsburg (Sorry, Heiko!) zu korrigieren. Wer also nicht die perfekte Fußballspiel-Simulation, sondern einen grandiosen Wirtschafts- und Vereins-Simulator sucht, der darf zugreifen.

te der Änderungen und neuen Features beträgt über 700 Posten. Vieles davon fällt unter die Kategorie »nett« (neue Deko-Objekte), einiges unter »nützlich« (Ansprachen vor dem Spiel) bis »sinnvoll« (Rückkehr zum tagesbasierten Training), ein paar wirken sich aber auch aufs Spielgeschehen aus.

Pfosten, Gelb, Pfosten, Gelb, Pfosten, ...

So unterliegt der Transfermarkt nun einer neuen Logik. Das führt zu glaubwürdigeren Transfers, weil die computergesteuerten Vereine gezielt versuchen, ihre Schwachstellen zu beheben. Bayern München fahndet in der ersten Saison etwa verstärkt nach Innenverteidigern. Erlöse aus Transfers oder Sponsoring können wir umgehend in die Infrastruktur reinvestieren. Dort gibt es Hunderte neue Verbesserungsmöglichkeiten in mehreren Stufen. Da im Gegenzug die Bauzeiten sinken, sind wir jetzt häufiger in diesem Menü aktiv als in den Vorgängern.

Die Glaubwürdigkeit der 3D-Spielszenen war der große Schwachpunkt der **Fußball Manager**-Serie. Zu oft agierten die Kicker unlogisch, etwa wenn ein Stürmer frei vor dem Tor eine Flanke auf schlechter gestellte Kameraden schlug. Deswegen lag der große Fokus bei der Entwicklung auf der Verbesserung des 3D-Spiels. Leider blieb die technische Ebene weitgehend unangetastet und so sehen die Spiele inzwischen sehr unansehnlich aus. Auch die zum Teil fehlplatzierten TV-Kommentare stören, etwa wenn unser Stammstürmer abwechselnd als »Torwart« oder »Neuzugang im ersten Spiel« betitelt wird. Als gelungen empfinden wir die neue Bedienung des 3D-Spiels. So öffnen wir jetzt intuitiv angelegte Kreismenüs, mit denen wir jederzeit im Spiel die taktischen Anweisungen regulieren. Ein einfacher Klick auf den Akteur, und wir können sein Verhalten bestimmen. So justieren wir im 3D-Modus ständig unsere Taktik nach und reagieren spontan auf Druckphasen. Kurz: Wir nehmen deutlich aktiver am Spielgeschehen teil. Traditionalisten dürfen jedoch auch weiterhin das altbekannte separate Mannschafts- und Taktikmenü nutzen.

Ein zwiespältiges Bild geben dagegen die neue Spiellogik und KI ab. Auf der einen Seite hat sich der Spielfluss verbessert und »natürlich« wirkende Spielzüge sehen wir nun häufiger. Trotzdem fehlt wegen einiger Ungereimtheiten der letzte Schuss fürs realistische Spielgefühl. So hagelt es in 3D-Spielen in der Regel Pfostenschüsse und gelbe wie gelb-rote Karten, unabhängig ob das unser Team betrifft oder das des Gegners. Das schadet der Glaubwürdigkeit ebenso wie zum Teil haarsträubend ausgespielte Überzahl- oder Eins-gegen-Eins-Situationen. Trotzdem: Gegenüber den Vorgängern hat sich der 3D-Modus klar gesteigert, und er gibt auch deutlich die von uns angeschlagene taktische Marschrichtung wieder.

Ein wenig unlogisch wirken dafür manche Entwicklungen in der simulierten Fußballwelt. So bekommen wir als unbekannter Viertliga-Trainer in Abstiegsnot ein Angebot als Nationaltrainer für die mazedonische

Nationalmannschaft (samt Spielern wie Pandev oder Noveski), und simulierte Meister werden in dieser Zeit Hoffenheim, der HSV und dann dreimal Schalke. Aber wenn das echt eintreffen sollte, dann kann auch Thomas Tuchel den EA-Fluch brechen. Im Mai 2012 sind wir schlauer. Patrick C. Lück / HK

TERMIN 20.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 0 Jahren

Fußball Manager 12

Publisher Electronic Arts
Entwickler Bright Future
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 44 S. Handbuch
Kopierschutz Origin

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) wie Solospiel (4), Online-Saison (8)
SPIELTYPEN an einem PC, Internet DEDICATED SERVER nein
SERVERVERSUCH – MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden
WERTUNG gut
»Klassischer Zeitfresser im Hot Seat-, nett im Online-Modus«

GRAFIK
+ sinnvoll strukturierte Menüs + angenehmes Design
- Spielszenen mit veralteter Grafik, hässlichem Publikum und mauen Animationen **6/10**

SOUND
+ wiedererkennbare Fangesänge + MP3-Player
+ Import-Funktion + unpassende Kommentare
- teils übertrieben pathetische Musik **7/10**

BALANCE
+ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad + auf Wunsch nehmen Assistenten Arbeit ab + umfangreiche Hilfefunktion
- manches beruht sehr auf Zufall **9/10**

ATMOSPHÄRE
+ nervenzerrndes Trainerdasein am Spielfeldrand
+ zahllose Original-Lizenzen, -Spieler und -Bilder
- keine CL/EL-Lizenz - wenig Stadion-Atmosphäre **8/10**

BEDIENUNG
+ intuitive und individuell gestaltbare Menüs und Oberflächen
+ sinnvolle Verlinkungen + nahezu jede erdenkliche Information abrufbar
- einige Optionen arg versteckt **9/10**

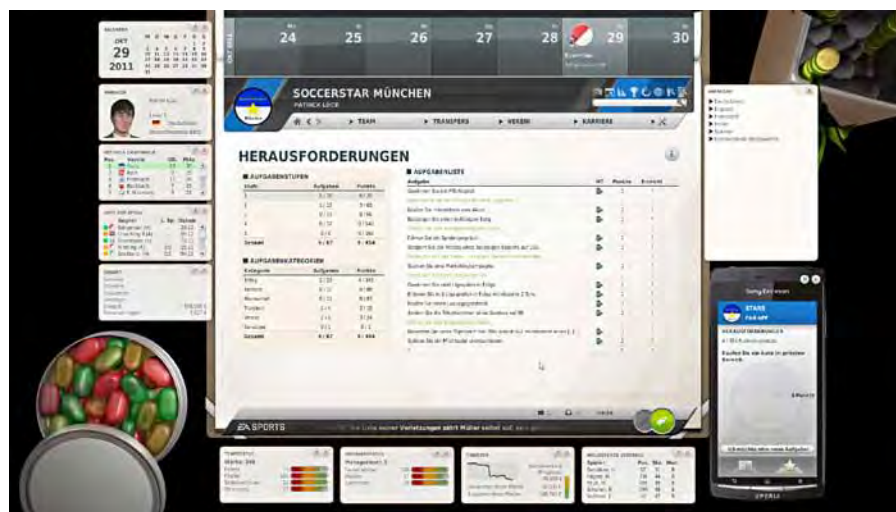
UMFANG
+ bis in die Kreislige runter spielbar + WM-/EM-Turniere
+ motivierende Achievements + ewige Spieldauer
+ Editor **10/10**

REALISMUS
+ nachvollziehbares Spielerverhalten auf und neben dem Platz
+ ordentlich recherchierte Datenbanken
- teils unglaubwürdige Ergebnisse
- zu oft Gelb und Latte/Pfosten im 3D-Spiel **8/10**

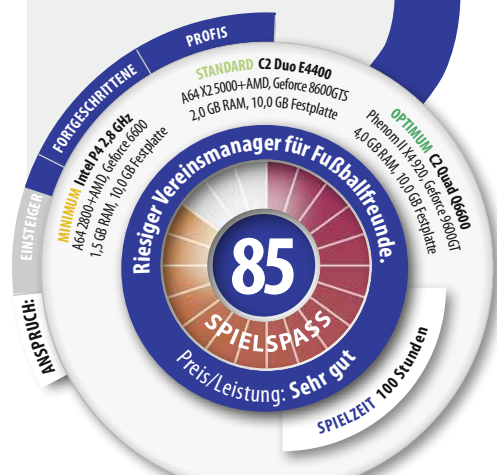
KI
+ setzt Anweisungen konsequent und wiedererkennbar auf dem Platz um
+ Gegner nutzen Schwächen gut aus
- teils merkwürdige Aussetzer im 3D-Spiel **9/10**

MANAGEMENT
+ unzählige Stellschrauben und Einstellungsmöglichkeiten
+ umfasst nahezu alle Aspekte des Vereins- und Sportlebens
+ Privatleben **10/10**

SPIELZÜGE
+ Taktik, Formation und Spielweise frei bestimmbar
+ jederzeit Nachjustierung per Direktgriff möglich
+ natürlichere Spielzüge im 3D-Spiel **9/10**



Herausforderungen weisen dezent, aber motivierend auf die Möglichkeiten des Managers hin.





Might & Magic Heroes 6

Wie viel Veränderung verträgt ein sechster Serienteil, der bereits im dritten die Perfektion erreicht hatte? Viel, solange das Spielgefühl beim Alten bleibt. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Black Hole Entertainment (Warhammer: Mark of Chaos, GS 01/07: 79 Punkte)**
Termin: **13.10.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7004

Auf DVD: Test-Video

An wen denken wir, wenn das Wort »Held« fällt? An Odysseus, Oliver Kahn oder Larry Laffer? Gewiss, gerade die Computerspiel-Historie strotzt nur so vor Möchtegern-, Anti- oder Sonstwas-Helden. Kein Spiel ohne eigenen Guybrush, Shepard, Namenlosen oder Lara Croft. Deshalb spielen wir ja – einmal im Leben selbst der Held sein. Einige Titel verhehlen ihr Streben nach Heldenruhm gar nicht, ganz so wie die He-

als Krönung ansieht – nach der umstrittenen Nummer Vier wieder mit der Serie veröhnt. Im Vorfeld zu **Might & Magic: Heroes 6** kamen aber erste Befürchtungen auf, die zurückgewonnene Sympathie durch zahlreiche Veränderungen gleich wieder zu verlieren. Nur vier Rohstoffe, ein freies Skill-System, Regionen-Kontrolle, eine fehlende Stadtsicht – die Liste der Änderungen ist lang, und viele Veteranen fürchteten im Vorfeld: »Ist das noch unser altes Heroes?«.

Ums heldenhaft kurz zu machen: umsonst befürchtet. **Heroes 6** ist trotz kleiner Macken im Detail ein großartiges Spiel, das mit sinnvollen Neuerungen aufwartet und trotzdem ganz den alten Charme versprüht. Denn in seinem Kern bleibt das unverwundliche Spielprinzip unangetastet. Zunächst wählen wir eine von fünf Fraktionen aus. Da wären die altbekannten Parteien Zuflucht (menschliche Ritter), Inferno (Dämonen), Necropolis (Untote) sowie Bastion (Orks). Völlig neu ist lediglich die fünfte Sanktuariums-Fraktion, die eine Mischung aus japanischem Samurai-Feudalismus, den von den Magiern bekannten Nagas und wasseraffinen Wesen wie Wasserdrachen oder Kampfkröten darstellt. Haben wir die Fraktion gewählt, geht es auch gleich ans Wichtigste: unseren Helden. Der Story-Modus bietet neben fünf Fraktions-Kampagnen auch je zwei Prolog- sowie Epilog-Missionen. Wir wählen entweder einen der bereits vorgegebenen Geschwister-Helden (zur Story später mehr) oder einen Heroen der Marke Eigenbau. Mit der gewählten Spielfigur ziehen wir dann rundenweise durch eine aus der Vogelperspektive dargestellte Spielwelt. Hier sam-

Kopierschutz

Might & Magic: Heroes 6 benötigt zur Installation eine Internet-Verbindung zur Registrierung des Keys. Eine erneute Online-Verbindung bei jedem Spielstart wie bei anderen Titeln mit dem Ubisoft Game Launcher ist bei hier nicht mehr nötig.

Das wurde auch verdammt nochmal Zeit

roes of **Might & Magic**-Reihe. Seit 1995 ist der Strategie-Rollenspiel-Mix jetzt schon im Geschäft und erlebt mit **Might & Magic: Heroes 6** von Ubisoft nun eine Neuauflage.

»Das wurde auch verdammt nochmal Zeit«, würden einige Heldenkollegen dem Spiel

jetzt entgegen raunen, denn schließlich liegt der letzte Ableger **Heroes of Might & Magic 5** nun schon fünf-einhalb Jahre zurück. Damals hatte Ubisoft die Fangemeinde – die überwiegend den dritten Teil

meln wir Rohstoffe, Schätze sowie Artefakte und tragen Schlachten mit neutralen Gegnern oder Truppen und Helden der feindlichen Fraktionen aus. Zentrale Schaltstellen unserer Macht sind dabei die Städte, die wir nach und nach zu wahren Festungsbollwerken ausbauen. In den Städten erheben und verwalten wir unsere Truppen, betreiben Handel und rekrutieren weitere Helden.

Doch gleich beim ersten Betreten der Stadt erleben Veteranen einen Schock: Die aus den Vorgängern so beliebte Stadtsicht, in der sich jedes Gebäude einzeln im Stadtbild bemerkbar machte, ist einem lieblosen Start-Screen gewichen, den lediglich ein schmucklos animiertes Renderbildchen ziert. Das ist ein dicker Atmosphäre-Killer, da wir so das Gedeihen unserer Siedlung nicht wie früher mit Stolz mitverfolgen können. Ubisoft hat auf die negativen Feedbacks der Community zu dieser Design-Entscheidung bereits reagiert und Verbesserungen angekündigt (siehe Patch-Kasten). Trotzdem bleibt der eigentliche Start-Screen spielerisch überflüssig, da alle entscheidenden Aktionen in den anderen Reitern (Stadt-

⊕ Stärken

- + viele sinnvolle Neuerungen ...
- + ... trotzdem altes Feeling
- + riesiger Umfang
- + toller Mehrspieler-Teil

⊖ Schwächen

- altmodische Inszenierung, Grafik und Animationen
- KI- und Balance-Schwächen



Zwei menschliche Spieler **1** treten in einem Belagerungsduell gegeneinander an. Der Angreifer wählt die Necropolis-**2**, der Verteidiger die neue Sanktuarius-Fraktion **3**. Deren Heldin **4** lässt erst mal einen für Untote ungesunden Sonnenstrahl **5** herab. Ihre Zaubersprüche hat sie selbst in neuen Schnellzugriffsleisten **6** abgelegt. Die einzigartige Fraktionsfähigkeit **7** (in diesem Fall ein massiver Verteidigungsbonus) muss sie erst durch ausgeteilten wie eingesteckten Schaden aufladen. Die Zugleiste **8** gibt es immer noch, auch wenn das Initiativsystem nun nicht mehr schnelle Einheiten ungleich bevorzugt. Die meisten Einheiten können neben ihren Standardangriffen auch Spezialtalente **9** auslösen, und die meisten Fraktionen benutzen nun keine mechanischen Schleudern oder Ballisten mehr, sondern angepasste Kreaturen **10**.

ausbau, Truppenverwaltung, Markt, Helden) stattfinden. Diese sind dafür besonders intuitiv zu bedienen. Alles ist auf einen Blick erfasst und mit maximal zwei Mausklicks ausführbar. Hat man den Ärger über die Stadtansicht erst mal verdaut, stellt man mit der Zeit also fest, dass die restliche Bedienung sich klar gesteigert hat.

Die Städte waren von jeher die wichtigsten strategischen Ziele im Kampf gegen die Feindfraktionen, und in **Heroes 6** gilt das erst recht. Denn Städte und deren neue Zwischenform, die Festungen, verwalten

nun abgesteckte Regionen, innerhalb derer sie ihre Macht über sämtliche Minen und externe Truppengebäude ausüben. Wer also eine Stadt erobert, erhält mit einem Schlag die Kontrolle über alle freien Minen in der Region. Das mühevoll Abklappen der einzelnen Depots gehört ebenso der Vergangenheit an wie marodierende Gegner, die im Guerillastil Minen klauen und sich dann sofort zurückziehen. Mancher Spieler mag das anfangs bedauern, sollte aber nach einiger Zeit erkennen, wie ungleich spannender das neue System ist. Denn insgesamt konzentriert sich das Kampfgeschehen nun

deutlicher auf wichtige Knotenpunkte, was für mehr »Action« und Belagerungen sorgt. Schließlich sind es die Belagerungsschlachten, die in der **Heroes**-Serie schon immer am meisten Spaß gemacht haben.

Und was macht einen Helden eigentlich zum Helden? Herakles etwa hat schon im Kindesbett zwei Schlangen erwürgt und Perseus die Medusa enthauptet. Ein **Heroes**-Held kann darüber aber nur müde lachen. Eine Medusa? Pah, drei Dutzend Medusen! Und selbst die nehmen Reißaus, wenn wir im fortgeschrittenen Spiel mit unserer Armee auftauchen. Der richtige Ausbau unserer Truppen zählt deswegen zu den wichtigsten Pflichten des Spielers. Kommt es dann zum Kampf, finden sich Serienkenner sofort zurecht. Auf einem in Quadrate unterteilten Feld tragen wir rundenweise die Schlacht aus. Das Initiativsystem des fünften Teils, das schnellen Truppen unfaire Weise zwei Züge ermöglichte, ehe langsame dran kamen, musste wieder weichen. Statt-



Abgesehen von dem überflüssigen Startbildschirm mit der lieblosen Stadtansicht sind die restlichen **Stadtverwaltungsteile** gut gelungen. Der Markt, die Helden, die Truppen und der Stadtausbau lassen sich übersichtlich und intuitiv bedienen.

Patch-Ankündigung

Ubisoft hat bereits für die Zeit kurz nach dem Release einen Patch angekündigt, der unter anderem ein automatisches Matchmaking-System für den Online-Mehrspieler-Teil einführen und die kritisierte Stadtansicht nochmals verbessern soll.

Weitere Neuerungen im Schnell-Check

Bei einigen Quests müssen wir uns zwischen dem Pfad des Blutes oder der Tränen entscheiden. Dadurch schalten wir nicht nur **pfadspezifische Sondertalente** frei, sondern bestimmen auch, welche von den beiden Epilog-Missionen der Held am Ende bestreiten darf. Eine schöne Idee, aber das System ist noch klar ausbaufähig.



Der freie **Fertigkeiten-Baum** macht Schluss mit den erzwungenen Zufallstalenten der Vorgänger. So basteln wir uns die Helden ganz nach unserem Gusto. Fraglich ist nur, ob wirklich jedes Talent von gleichem Nutzen ist. Das bezweifeln wir nämlich stark. Trotzdem vorbildlich, da es die Rollenspielkomponente mehr betont.



Die neuen Sonderfelder verschaffen den Spielfiguren darauf **Boni für den Kampf**. Der Glückstrahl einer Statue (im Bild) hilft nur marginal, etwas nützlicher sind zum Beispiel Felder, die den Manavorrat des Helden wieder aufladen. Noch sind die Boni aber etwas zu schwach, um kampfscheidend zu sein.



Über die in den Kampagnenkarten verteilten **Conflux-Globen** können wir mit der Community und unseren Freunden in Kontakt treten. Dort hinterlassen wir Nachrichten wie Tipps oder Warnungen. Eine nette Idee, aber wie sinnvoll diese Funktion am Ende tatsächlich genutzt wird, hängt stark von der Community ab.



Städte und Festungen haben nun **Einzugsbereiche**, innerhalb derer sie die Kontrolle über alle freien Minen und Gebäude ausüben. Das enervierende Abklappern von besetzten Gebäuden wird dadurch überflüssig, stattdessen entbrennen hin und her wogende Kämpfe um die Siedlungen, was für deutlich mehr Dramatik sorgt.



Alles, was wir uns im Laufe von Heroes 6 erspielen, wird eigens in unserem **Dynastie-Menü** festgehalten. Dort sehen wir nicht nur all unsere Erfolge (Achievements), sondern können auch mächtige Dynastie-Waffen, -Helden oder -Talente erwerben sowie ein Bestiarium und unsere Statistiken einsehen. Motivierend!



dessen gibt es die Neuerungen eher im Detail. Zaubersprüche können wir jetzt in einer Schnellzugriffsleiste positionieren, Helden laden im Laufe der Schlacht eine mächtige Fraktionsfähigkeit auf, und aus **Disciples** haben Sonderfelder auf dem Spielfeld Einzug gefunden. Die garantieren demjenigen, der sie besetzt, Boni wie zusätzliches Glück oder Mana-Regeneration. Allerdings sind die Vorteile nicht besonders groß, weswegen wir sie oft ignoriert haben.

Ein wahrer Held ist aber nicht nur stark, sondern wie Odysseus oder Asterix auch listig und klug. Während wir das von unseren eigenen Helden ohne falsche Bescheidenheit einfach mal behaupten, können wir das den KI-Gegnern nur zum Teil attestieren. Zwar verteilt der Feind in den Kämpfen den Schaden effektiv und geht zuerst Heiler und Fernkämpfer an, aber er tut das nach so steifen Mustern, dass wir eben jene Truppentypen bewusst als Lockvogel auf dem Schlachtfeld positionieren. Und bei Belagerungen unternimmt die KI weiterhin viel zu frühe Ausbruchsversuche. Dafür lässt sie sich durch die Warten-Taste nicht mehr so leicht überrumpeln. Außerhalb der Kämpfe reagiert sie abwechselnd vernünftig, etwa wenn sie bei Unterlegenheit per Stadtteleporter flieht, oder irrational, wenn sie bei noch klarerer Unterzahl mehrere Tröpfchen-Angriffe ausführt. Trotzdem ist die Kampagne schon auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden zum Teil sehr knifflig. Auch für Eins-gegen-eins-Partien gegen den Computer brauchen wir schon viel Übung, um bestehen zu können. Das bringt die Balance ins Wanken, und auch im Mehrspieler-Modus scheint uns zum Beispiel die Necropolis-Fraktion deutlich stärker zu sein als etwa die Bastion. Ubisoft hat auch bei KI und Balance noch Korrekturen angekündigt.

Was hebt einen Helden von einem gewöhnlichen Mitmenschen ab? Es sind seine besonderen Fähigkeiten: die Mutationen der X-Men oder der Torrieher eines Gerd Müller. Auch die **Heroes**-Helden verfügen über viele Sonderfähigkeiten. Haben wir diese aber früher in »Friss oder stirb«-Manier im Doppelpack zur Auswahl zufällig vorgesetzt bekommen (und dabei manch nutzlose erworben), so dürfen wir uns nun in einem riesigen freien Fertigkeiten-Baum austoben. Dabei bleiben bei Veteranen die Vorlieben aber überwiegend dieselben wie früher. Der »Beeilung!«-Spruch (ehemals: »Hast«) muss ebenso sein wie zum Beispiel der Erfahrungs-Boost, Heil-Zauber oder erhöhte Landreichweite. Fertigkeiten wie ein Bonus für Einheiten, die dreimal hintereinander in einer Schlacht attackiert wurden, fallen dagegen in der Priorität weit nach hinten.

Damit Helden ihren Platz in der Historie einnehmen können, braucht es Geschichtenerzähler vom Schlage eines Homers. Diese berichten uns dann in epischen Wälzern von den Heldentaten. Die Geschichte der fünfgeteilten Einzelspieler-Kampagne von **Heroes 6**, die wir in beliebiger Reihenfolge

Die Grafik haut heutzutage zwar niemanden vom Hocker, ist aber stimmig und voller verspielter Details. Zudem wirkt die **naturalistischere Farbgebung** deutlich angenehmer als der grellbunte Stil des Vorgängers.



angehen können, wartet diesmal mit einem besonderen Kniff auf: Alle fünf Helden sind Geschwister, die das dramatische Schicksal jeweils an die Spitze eine der fünf Fraktionen gewirbelt hat. Geeint sind sie im Verlust ihres Vaters, dem Zuflucht-Herzog Slava aus den beiden Prolog-Missionen. Die anfänglich wirre, später aber gute Handlung mündet in zwei alternativen Enden. Im Lauf einer Kampagne muss sich der Held bei moralischen Entscheidungen nämlich zwischen

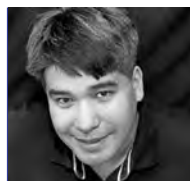
Dem ersten Schock folgt die Freude

dem Pfad des Blutes (böse) und dem der Tränen (gut) entscheiden. Je nach gewähltem Pfad steht dem Helden dann am Ende jeweils die passende von beiden Epilog-Missionen offen. Je eine Kampagne mit ihren vier Missionen dauert gut und gerne 12 bis 15 Stunden. Zählt man alle Kampagnen, die Einzelgefechte und die Mehrspielermöglichkeiten zusammen, ist eine Gesamtspieldauer von 100 bis 200 Stunden (oder mehr) nicht unrealistisch – viel Spiel fürs Geld.

Technisch bewegt sich die Heldenschlacht auf einem guten, wenn auch leicht angestaubten Niveau. Gegenüber **Heroes of**

Abwertung

Unsere Testversion plagten noch zahlreiche kleinere Bugs sowie gelegentliche Abstürze. Ubisoft selber weist darauf hin, dass ihnen selbst noch über 400 weitere Unstimmigkeiten, KI- und Balance-Schwächen oder Bugs bekannt sind. Die seien aber bis zum Release der Verkaufsfassung garantiert behoben. Da wir aber nicht wissen, ob auch ausgerechnet die von uns beobachteten Bugs sowie die im Test besprochenen Balance-Probleme behoben werden, werten wir so lange bei der Atmosphäre und der Balance je um einen Punkt ab.



Meine Helden!

Patrick C. Lück
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Ja, es ist wieder da: das gute alte Heroes-Feeling samt Zeitfresser-Syndrom und »Nur noch schnell die eine Schlacht«-Ausreden. Dass es sich dabei sogar besser anfühlt als der Vorgänger, hat Heroes 6 nicht wie befürchtet trotz, sondern gerade wegen seiner Neuerungen geschafft. Die Stadtverwaltung fluppt, die Kontrolle der Gebäude durch Städte sorgt für mehr Belagerungen, und die umfangreiche Kampagne fährt spielerische Abwechslung und eine gute Geschichte mit interessanten Geschwistern auf. Heldenherz, was willst du mehr?

Might & Magic 5 gefallen eine natürlichere Farbgebung sowie ein deutlich höherer Detailgrad. Auch die Inszenierung der Zwischensequenzen ist für **Heroes**-Verhältnisse ungewohnt aufwändig – was aber alles nicht viel heißen muss. Denn Animationen, Polygonzahl oder Texturschärfe mögen innerhalb der Serie zwar herausstechen, fallen aber im Vergleich zu anderen Strategietiteln wie **Total War**, **Die Siedler** oder **Anno** weit zurück. Von der Inszenierung der Story à la **Starcraft 2** ganz zu schweigen. Dafür überzeugen Musik und Sprecher.

Neu sind auch Community-Features wie der Conflux (siehe Kasten), ein Skype-Widget sowie unzählige Achievements. Zusätzlich werten wir mit Erfolgen unseren Dynastie-Account auf, mit dem wir neue Spezialfertigkeiten, Artefakte, Titel oder Waffen freischalten können. Das alles kann das Spielerlebnis bereichern, aber niemand muss darauf zurückgreifen, um das Spiel zu genießen. Denn die grundsätzliche Spirale aus Helden hochleveln, Artefakte und Ressourcen sammeln, Stadt ausbauen und Feinde besiegen greift auch in **Might & Magic: Heroes 6** wieder wie eh und je. Durchgewachte Herbst- und Winternächte sind garantiert, doch was juckt das schon echte Helden wie uns? Patrick C. Lück / MS

TERMIN 13.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

Might & Magic Heroes 6

Publisher Ubisoft
Entwickler Black Hole Entertainment
Sprache Deutsch, Französisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Online-Freischaltung

GENRE-CHECK STRATEGIE

»Immer noch ein Zug mehr. Die Motivationsspirale läuft ewig.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

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

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen Jeden (2-8), Zwei Teams 2-8, Benutzerdefiniert (2-8), Kartenvorgabe (2-8), Duell (2), Belagerung (2), Legion (2)
SPIELTYPEN Internet / Hot Seat **DEDICATED SERVER** nein
SERVERSUCHE — **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden
WERTUNG »Trotz Balance-Schwächen ein Riesen-Spaß. Zeit mitbringen!«

GRAFIK

- schöne Kampagnenkarte + angenehme Farbgebung
- lebendige Details + aus der Nähe verwischene Texturen
- hölyer Inszenierung und Animationen

SOUND

- sehr hübsche Heroes-typische Musikstücke + dynamischer Musikeinsatz + ordentliche Effekte + professionelle Sprecher ...
- ... die etwas mehr Elan versprühen könnten

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade vor jeder Mission wählbar
- Tutorial-Missionen mit Erklär-Texten + auf normal teils knifflig schwer + im Skirmish bereits gegen leichte KI zum Teil hart

ATMOSPHÄRE

- altbewährtes Heroes-Feeling ist wieder da + motivierende Wettläufe um Macht, Ressourcen und Gold + Zeitfresser im positiven Sinn + Bugs + deprimierende Stadtansicht

BEDIENUNG

- kinderleichte Mausbedienung + übersichtliche Menüs und klare Schaltflächen + Quick- und Autosave + Kamera auf Kampagnenkarte springt bei Schwenk immer zurück

UMFANG

- fünf Kampagnen, dazu je zwei Prolog- und Epilog-Missionen
- jede Kampagne bis zu 15 Stunden lang + frei einstellbare Spiele gegen KI oder Mitspieler + großer Pool an Karten

MISSIONSDESIGN

- zum Teil abwechslungsreiche Missionsziele + viele Nebenmissionen + Wahl zwischen Blut- oder Tränen-Pfad ...
- ... der stärker zur Geltung kommen könnte

KI

- agiert in Schlachten effektiv + setzt gut Helden- und Spezialfertigkeiten ein + einige Ausreißer, vor allem auf der Kampagnenkarte + viele festgelegte Schemata

EINHEITEN

- fünf sehr unterschiedliche Völker + viele Einheiten mit Spezialfähigkeiten + freier und umfangreicher Skilltree für Helden ...
- ... bei dem nicht alles nützlich ist

KAMPAGNE

- beschäftigt wochenlang + erzählt eine packende Geschichte aus fünf Perspektiven + je nach Entscheidung andere Epilog-Mission + Vielzahl der handelnden Charaktere etwas verwirrend





Airline Tycoon 2

Startschwierigkeiten statt Punktlandung: Airline Tycoon 2 versteckt seine klassischen Wirtschafts-Simulations-Tugenden unter einer verkorksten Steuerung. Von Jochen Gebauer

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **B-Alive (Wildlife Park 3: 71 Punkte)**
Termin: **13.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7557 Auf DVD-XL: Test-Video

Die gute Nachricht: Wer von **Airline Tycoon 2** eine entstaubte Neuauflage des 13 Jahre alten Vorgängers erwartet, der bekommt genau das. Schnörkellose WiSim-Nostalgie im Stile der 90er-Jahre, nicht originell, nicht innovativ und nicht sonderlich abwechslungsreich, aber ein Fest für Genre-Puristen, die ohnehin gerne stundenlang an der perfekten Route feilen und das letzte Effizienz-Prozentchen herauskitzeln. Die schlechte Nachricht: Das Ganze artet nicht nur in Routine aus, sondern in Arbeit, weil **Airline Tycoon 2** in unserer Testversion darauf besteht, jede noch so simple Aktion in eine wilde Mausklick-Orgie zu verwandeln.

Aber der Reihe nach. Zu Beginn entscheiden wir uns für eine von vier spielbaren Figuren mit jeweils individuellen Vorteilen. Als rassistige Spanierin Tina Cortez beispielsweise genießen wir Sonderpreise bei der Bestellung der Bordverpflegung. In Gestalt von Ex-Militärpilot Mbangwe Mogambo wird das Kerosin billiger, weil uns ehemalige Armee-Kumpel günstig beliefern. Diese kleinen Vorteile erweisen sich in der Praxis als eher unbedeutend, die unterschiedlichen Persönlichkeiten sind lediglich eine nette Dreingabe. Anschließend geht's mit dem gewählten Charakter in den Alltag eines Fluglinien-Managers – entweder in einer sechs Missionen umfassenden Kampagne oder im freien Sandkastenspiel. Besagter Alltag erweist sich schnell als

Routine-Job, zumindest zu Beginn. Flugzeug kaufen, Route anmieten, Personal einstellen, Flugplan erstellen, vorspulen. Gerade in den ersten Stunden hält sich die spielerische Abwechslung in engen Grenzen. Zwar lockern Charter-Aufträge, Zufallsereignisse und Sabotage diesen Trott im weiteren Spielverlauf spürbar auf, allerdings kaschieren sie trotzdem nur leidlich, dass **Airline Tycoon 2** ein ziemlich berechenbares Vergnügen ist. Wer gerne akribisch den besten Preis und die einträglichste Uhrzeit für die Frankfurt-Bangkok-Verbindung austüfelt, kommt voll auf seine Kosten – wer über- rascht oder gar in Atem gehalten werden will, ist komplett falsch. Das darf man **Airline Tycoon 2** als Schwäche auslegen; allerdings können Fans dieses Spielab- laufs ebenso legitim dagegen

Das nötige **Personal** stellen wir bei Fräulein Selig ein. Über den kaffeetrinkenden Herrn Hagedorn müssen wir es anschließend auch noch zuteilen.



⊕ Stärken

- + klassisches WiSim-Feeling
- + toller Flugzeug-Baukasten

⊖ Schwächen

- umständliche Bedienung
- Holzhammer-Humor
- viel Routine

Bei **Detlev** kümmern wir uns um die Kabinenausstattung. Absurd tuntiges Gehabe und unzählige Mausklicks inklusive.



Im Terminal beobachten wir die **Passagiere** beim Einchecken. Idealerweise tun sie das nämlich an unserem Schalter.

halten, dass man mit den Forderungen nach mehr Abwechslung, Spannung und Überraschungen hier von einer Katze das Bellen erwartet. Kurz und knapp: **Airline Tycoon 2** ist ein klassischer Fall für Genre-Fans.

Das alles wäre eigentlich nicht weiter tragisch, und beschränkt auf die reine Spielmechanik ist **Airline Tycoon 2** ein solider Titel, der eine entsprechende Wertung verdient haben könnte. Wenn die Entwickler denn eine brauchbare Steuerung implementiert hätten. Blöderweise zwingt uns **Airline Tycoon 2** aber zu buchstäblich aberwitzigen Klick-Marathons. Ein Beispiel: Haben wir einen Flieger gekauft und wollen den nun mit Piloten und Stewardessen bemannen und befragen, dann müssen wir uns zunächst per P-Taste ins Personalbüro schnellsteuern (so weit, so gut), dort aber das sächselnde Fräulein Selig anklicken, damit die ihr Standard-Sprüchlein aufsächelt, das wir per Klick zur Kenntnis nehmen, um anschließend unser Standard-Sprüchlein anzuklicken, welches wir prompt klickend bestätigen ...

Es hat sich schon mal einer totgeklickt

gen ... und »schon« dürfen wir das gewünschte Personal einstellen. Danach müssen wir die eben angeheuerte Crew bei Herrn Hagedorn einem Flugzeug zuordnen. Also klicken wir auf Herrn Hagedorn, damit der sein Standard-Sprüchlein aufsagt, das wir per Klick zu Kenntnis nehmen ... und täg-

lich grüßt das Murmeltier. Insgesamt benötigen wir beeindruckende 17 Mausklicks, um einen 08/15-Flieger mit drei Besatzungsmitgliedern startklar zu machen. Wollen wir den Vogel jetzt auch noch mit halbwegs komfortabler Innenausstattung aufmöbeln (»Bitte nicht«, fleht leise der Zeigefinger), kommen noch mal 20 bis 25 Mausklicks dazu.

Der Publisher Kalypso versprach uns, diese Probleme nach dem Verkaufstart mit einem Patch zu beheben. Bewerten müssen wir aber die vorliegende Testversion; und da drückt die verkorkste Bedienung mächtig auf die Punkte. Zumal sie beim wilden Geklicke nicht Halt macht. Wollen wir im eigentlich tollen Flugzeug-Baukasten beispielsweise wissen, ob und inwiefern sich Komponenten und Modelle in Einzelbereichen wie Geschwindigkeit, Verbrauch oder Schub unterscheiden, dann müssen wir uns die Werte entweder merken oder aufschreiben – eine Vergleichsfunktion fehlt völlig. Da passt es ins Bild, dass wir uns die Wirkung dieser Teile selbst erarbeiten müssen, weil uns **Airline Tycoon 2** nicht sagt, welche Auswirkungen Schub oder Luftwiderstand denn nun genau haben. Dass etwa der Luftwiderstand flugtechnisch eher hinderlich ist, das können wir uns denken. Bevor wir allerdings ein paar Millionen in eine neue Schnauze investieren, wüssten wir schon ganz gerne, ob wir damit Zeit auf unseren Routen einsparen. Falls sich an Steuerung und/oder Komfortfunktionen etwas ändern sollte, berichten wir online darüber.

Sollten Sie sich an dieser Stelle immer noch über die sächselnde Frau Selig wundern, dann sei Ihnen gesagt, dass nahezu alle Figuren des Spiels einen teils grotesk überzeichneten Duktus draufhaben – vom schweizerdeutschen Bäcker über den Ruhrpott-Schrotthändler bis hin zum ober-tuntigen Innenausstatter. Wenn Sie Klischees und Dialekte im Allgemeinen zum Schießen finden, dann dürfen Sie zur Sound-Wertung in Gedanken noch einen Punkt addieren, denn die Sprecher erledigen ihren undankbaren Job ausgezeichnet. Wenn diese Sorte Humor bei Ihnen hingegen Allergien auslöst, dann raten wir zum Anspielen der Demo. Uns nämlich gingen Tüdelü-Tunte Detlev & Co. in Windeseile fürchterlich auf den Geist. Zumal sich die NPCs nicht umgehen lassen und uns immer wieder mit den selben Sprüchen begrüßen, wenn wir auf Routine-Funktionen zugreifen wollen. Jochen Gebauer / MT

TERMIN 13.10.2011 PREIS 40 Euro USK ohne Altersbeschränkung

Airline Tycoon 2

Wirtschaftssimulation

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

GRAFIK

- stimmiger Comic-Stil
- liebevoller Details
- gelegentliches Ruckeln
- niedliche Animationen
- teils hässliche Menüs

SOUND

- gute Sprecher ...
- ... die zu bedingt lustigen Dialekten gezwungen werden
- 08/15-Gedudel
- spärliche Effekte

BALANCE

- Tutorial
- drei Schwierigkeitsgrade
- Kampagne führt an alle relevanten Spielelemente heran
- einige Zusammenhänge undurchsichtig

ATMOSPHÄRE

- wuseliger Flughafen
- fiese Sabotage
- viele Gags ...
- ... die nur selten zünden
- Dialekte nerven schnell

BEDIENUNG

- sinvolle Hotkeys
- mutiert schnell zur Klick-Organie
- Menübedienung oft fummelig
- ständiges Wechseln der Lokalitäten nötig

UMFANG

- lange Spieldauer im freien Modus
- ordentliche Kampagne
- kein Mehrspieler-Modus
- wenig Abwechslung

STARTPOSITIONEN

- große Auswahl an Flughäfen
- vier spielbare Figuren
- sehr beschränkte Einstellungsmöglichkeiten

KI

- motivierende Sabotage
- umtriebige Gegner ...
- ... die als ernstzunehmende Gegenspieler blass bleiben

EINHEITEN

- toller Flugzeug-Baukasten
- sinvolle Berater
- umständliches Personal-Management
- teils extrem nervende NPCs

ENDLOSSPIEL

- große Spielwiese für Detail-Schrauber
- Zufallsereignisse
- viele Flughäfen und Routen
- häufige Routinearbeiten
- spärliche Einstellungsoptionen

Bauchlandung
Jochen Gebauer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Airline Tycoon 2 ist altmodisch. Das fängt bei der Spielmechanik an, geht über spärliche Einstellungsmöglichkeiten weiter (warum kann ich im freien Spiel keine Siegbedingungen definieren?) und mündet in fehlenden Komfortfunktionen. Finde ich alles nicht schlimm, ich mag diese WiSims, in die ich mich einfuchsen muss. Was ich aber überhaupt nicht mag, sind infantiler Schulhof-Humor sowie leere Klickorgien. In der Testversion ist Airline Tycoon 2 eine brauchbare Steuerung von einer empfehlenswerten Wirtschaftssimulation entfernt.





Unsere Hauptbeschäftigung: gleichförmiges **Monster** vertrimmen.

Arcania Fall of Setarrif

⊕ Stärken

+ flotte Kämpfe

⊖ Schwächen

- monotoner Spielablauf
- extrem kurz
- müde Handlung

Mit einiger Verspätung erscheint nun das Rollenspiel-Addon zu Arcania: Gothic 4. In unserem Test verraten wir, weswegen das keine so gute Nachricht ist. Von Kevin Stich

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Spellbound (Arcania: Gothic 4, GS 12/10: 69 Punkte)**
Termin: **25.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7232

Seit etwa einem Jahr ist das Stand-alone-Addon **Arcania: Fall of Setarrif** bereits fertig, verstaubte bis jetzt aber wegen der Insolvenz von **Arcania**-Publisher Jowood in den Auslieferungslagern. Unter der Flagge des Publishers Nordic Games, dessen schwedischer Mutterkonzern Jowood aufgekauft hat, erscheint das Spiel nun doch noch. Das ist allerdings alles andere als eine gute Nachricht, denn **Fall of Setarrif** erbt nicht nur alle Schwächen des an sich soliden Rollenspiels **Arcania: Gothic 4**,

Das Abenteuer bestreiten wir entweder mit einem neu erstellten Charakter, der mit Stufe 28 und dicker Rüstung in die Welt geworfen wird, oder mit einem Import-Recken aus dem Hauptspiel – dafür benötigen wir den Speicherstand »Endsave«, den **Arcania** nach dem Durchspielen automatisch erstellt. So oder so finden wir uns nach einem kurzen

Intro vor den Toren der (nicht betretbaren) Festung Thorniara wieder, zu unseren Füßen erstreckt sich eine grüne Graslandschaft. Ein guter Anfang, die begrünten Areale waren bereits in **Arcania** ein (kleines) Highlight. Doch genau wie im Hauptprogramm erweist sich die Spielwelt als gähnend leer. Nebenquests, markante Punkte? Mangel-

Durch triste Dungeons irren

sondern potenziert diese zum Teil sogar noch. Doch der Reihe nach: Das Addon knüpft direkt an das krude Ende des Hauptprogramms an und erzählt die belanglose Geschichte der Stadt Setarrif, die von einem Dämon heimgesucht wird. Der namenlose Held, also wir, soll's dann richten. Dafür brauchen wir übrigens nur rund dreieinhalb Stunden, für ein echtes Rollenspiel-Addon eine zu kurze Spielzeit.



Kleiner Höhepunkt: In einer Szene schlüpfen wir in die Rolle von **Gorn**.

Neue Gegner

Das Standalone-Addon fügt auch neue Feinde ein, darunter die amazonenhaften Sturmkrahen (oben), die uns sowohl aus der Nähe als auch aus der Distanz bekämpfen. Die Kriegsschreie der Damen sind allerdings eher gewöhnungsbedürftig. Besser gefällt uns da der Dämonenwolf (unten), der besonders schön modelliert wurde.



ware. Aufgaben mit Wahlmöglichkeit gibt es gleich gar nicht. Ein kleiner Trost: An einer Stelle folgte uns ein unsterbliches, plüschiges Schaf. In **Arcania: Gothic 4** hoppelte uns noch ein Häschen hinterher, zumindest für eine Weile. Ein verkanntes Easteregg?

Häschen hin oder her: Bei **Arcania** haben wir uns über das letzte Drittel des Spiels geärgert, in dem wir uns stundenlang durch riesige Höhlensysteme und Massen von Gegnern balgten, Aufträge gab es kaum noch. **Fall of Setarrif** spielt sich nun genau wie dieses letzte Drittel – die Nebenquests zählen wir problemlos an einer Hand ab. Rund 80 Prozent des Rollenspiel-Häppchens verbringen wir folglich mit Laufen und Kämpfen. Zumindest Letzteres macht Spaß, denn die Gefechte spielen sich flott und kurzweilig. Hiebe blocken wir ab oder weichen ihnen mit behändem Rollen aus. Die KI ist allerdings alles andere als helle, Feinde lassen sich oft einfach totklicken. Das kratzt an der Glaubwürdigkeit der Spielwelt.

Gänzlich zerstört wird sie vom Leveldesign. An einer Stelle kämpfen wir uns drei Ebenen eines Dungeons nach unten, laufen danach eine Treppe hoch und begegnen draußen angekommen zwei Händlern inmitten des Nichts – wie kommen die dahin?! Die Spielmechanik ruft: »Nochmal Tränke nachkaufen?« Da sehen wir passenderweise auf unserer Karte, dass das nächste Questziel genau vor uns liegt. Generell sind die meisten Areale sehr schlauchig und vor allem im verheerten Setarrif gibt es kaum etwas zu entdecken. Gleiches gilt für die übergroßen und wenig spektakulären Dungeons. Dennoch werden wir genötigt, einen großen Teil des Addons durch oftmals triste Stollen zu irren. Dadurch wirkt selbst die arg kurze Spielzeit stark gestreckt. Zum kruden Leveldesign gesellen sich diverse Logiklücken wie besessene Ritter, die an Befestigungen herumhämmern (warum auch immer), und störende Grafikbugs (etwa zuckende Schatten oder Clipping-Fehler). Außerdem nehmen wir getöteten Feinden genau wie im Hauptprogramm viel unnützen Kram ab. Die Beute passt dabei meist nicht zu unserem hohen Level.

Ein kleiner Lichtblick: Während des Abenteuers begegnen wir auch alten Bekannten aus den Vorgängern. Zwei davon (Gorn, Lester) dürfen wir sogar jeweils ein paar Minuten lang spielen. Um wirklich Stimmung aufzubauen und den Nostalgie-Bonus, der oft mit solchen Wiedersehen verbunden ist,



Müde Dauerkämpfe

Kevin Stich
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Ich habe mich durch Fall of Setarrif gequält und musste mich regelrecht zum Weiterspielen zwingen – trotz der extrem kurzen Spielzeit. Außer stumpfen Dauerkämpfen, überlangen Dungeons und einer müden Handlung hat der Rollenspiel-Happen kaum etwas zu bieten. Das Addon wirkt über weite Strecken hinweg uninspiriert und einfalllos. Selbst Genre-Fans sollten sich den Kauf zweimal überlegen.



Wo ist Xardas?
Nee, Spaß beiseite, dem Kuttenträger begegnen Sie gegen Ende des Addons.

einzustreichen, müssten die Dialoge aber deutlich länger sein und sich die Figuren stärker an den Ursprungscharakteren der Vorgänger orientieren. Hier verschenkt **Fall of Setarrif** Potenzial. Gleiches gilt für die Quests, die zu wenig Geschichten erzählen. **Fall of Setarrif** baut auch einige neue Dinge ein, etwa frische Waffen und Gegner (siehe Kasten). Und natürlich die Gebiete, die wir im Addon bespielen. Empfehlen können wir den Titel dennoch keinem. Vor allem nicht **Gothic**-Fans. **KES**

TERMIN 25.10.2011

PREIS 15 Euro

USK ab 12 Jahren

Arcania

Fall of Setarrif

Publisher Nordic Games

Entwickler Spellbound

Sprache Deutsch, Englisch + 3 weitere

Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch (PDF)

Kopierschutz –

GRAFIK

- detaillierte Rüstungen
- schöne Graslandschaften
- gut modellierte Monster
- Grafikfehler
- triste Dungeons

SOUND

- professionelle Sprecher
- stimmiger Soundtrack
- relativ wenig Dialoge

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- recht fordernder Bosskampf
- Held wird nicht spürbar stärker
- totklicken oft möglich

ATMOSPHÄRE

- bekannte Charaktere
- Logiklücken in der Spielwelt
- Humor teilweise infantil
- sehr dungeonlastig
- unsichtbare Barrieren

BEDIENUNG

- nützliche Spielhilfen (z.B. Minimap)
- eingängige Steuerung
- ... die teilweise ins hektische abdriftet

UMFANG

- einige neue Gegner
- nur 3,5 Stunden Spielzeit
- wenig Abwechslung
- kaum Quests

QUESTS/HANDLUNG

- passende Rahmenhandlung
- keine Entscheidungsfreiheit
- wenig erzählerische Elemente
- fast keine Nebenaufgaben

CHARAKTERSYSTEM

- Spezialisierung möglich
- nur drei Zaubere
- Talentbaum sehr simpel

KAMPFSYSTEM

- flotte Gefechte
- gegensätzliche Spezialangriffe
- KI-Aussetzer
- Taktik kaum nötig

ITEMS

- viele Gegenstände herstellbar
- Beute oft unnütz
- seltener Waffenwechsel
- Heiltränke zu teuer

7/10

8/10

5/10

5/10

8/10

3/10

3/10

5/10

9/10

5/10



Driver San Francisco

⊕ Stärken

- abwechslungsreiches Missionsdesign
- gelungene Fahrphysik

⊖ Schwächen

- gewöhnungsbedürftige Hintergrundgeschichte

Nach dem mäßigen dritten Teil findet die Driver-Serie zu alter Größe zurück – allerdings auf die esoterische Tour. Von Daniel Matschijewsky und Christian Ströhl

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Reflections Interactive (Driver 3, GS 05/05: 77 Punkte)**
Termin: **29.9.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Spanisch, Französisch, Italienisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7577

Auf DVD: Test-Video

Seitdem die einst gefeierte **Driver**-Reihe wegen des mäßigen dritten Teils mittlerweile eher zu den Schattenparkern im Actionfach gehört, hat sich der Entwickler Reflections ausgiebige Gedanken gemacht und versucht, einen generalüberholten Serienneustart auf die Strecke zu bringen. Um das zu erreichen, liefert der Entwickler in **Driver: San Francisco** mehr Freiheit, Action, Abwechslung – und eine gehörige Portion Esoterik obendrauf.

»Esoterik« bedeutet natürlich nicht, dass wir mit Räucherstäbchen herumwedeln, sondern einen Story-Kniff: Protagonist John Tanner fällt zum Spielbeginn nach einem heftigen Crash ins Koma, sein Körper ist ans Krankenbett gefesselt. Das dient den Entwicklern als Basis für den neuen Shift-Modus: Der Geist des knallharten Cops kommt

nämlich nicht zur Ruhe, sondern schwebt über San Francisco – und hält dort Ausschau nach Missionen. Das funktioniert so: Aus einer Google-Maps-ähnlichen Vogelperspektive übernehmen wir auf Knopfdruck den Körper einer fremden Person und damit deren Fahrzeug. Dann wechselt das Programm in die für Rennspiele übliche Verfolger-, Ego- oder Cockpitsicht, und wir können drauflos brausen. Ödes Gelatsche à la **Driver 3** entfällt also. Dieses »Shiften« mag zwar bemüht und aufgesetzt wirken, verpasst **Driver: San Francisco** aber eine gehörige Portion Dynamik.

Denn selbstredend ist Tanner nicht zum reinen Zeitvertreib körperlos unterwegs. Mit seiner Gabe verfolgt er die Spur des Bösewichts Jericho, den Serien-Veteranen seit dem ersten Teil kennen. Um die etwa zehn

Spielstunden lange Haupthandlung voranzutreiben, müssen wir zunächst so genannte Stadt-Missionen erfüllen. Beispielsweise fahren wir an der Seite eines jungen Japaners ein illegales Straßenrennen. Um mit unserer schrottreifen Klapperkiste über-

Tanner, der fliegende Fahrer

haupt gewinnen zu können, hüpfen wir nach dem Start per Shift-Sprung (unsere Karre fährt währenddessen selbstständig weiter) in einen dicken Abschleppwagen. Mit dem rasen wir frontal in die getunte Kiste des Kontrahenten und verursachen so eine Massenkarambolage. Anschließend springen wir zurück in unseren Wagen, überholen den »Verunglückten« und gewinnen das Rennen. Erfüllte Stadt-Missionen

Schnellreise durch San Francisco



Abseits der eigentlichen Haupthandlung bietet das **virtuelle San Francisco** jede Menge Nebenmissionen und Herausforderungen. Dank Tanners Shift-Talent haben wir stets den Überblick über aktuelle Aufträge und können aus der Vogelperspektive kurzerhand von einem Ort zum nächsten springen, um etwa ein **Checkpoint-Rennen** zu starten. Das bringt viel Dynamik und Tempo ins Spiel.



Tanner ist wieder da

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Ich bin überrascht. *Driver: San Francisco* ist derart temporeich und mit abwechslungsreichen Missionen in Szene gesetzt, dass ich den mäßigen Vorgänger schnell vergesse, nein, geradezu verzeihe. Gut, mit der esoterisch angehauchten Geschichte muss man sich erstmal anfreunden, doch dann zieht das »shiften« in andere Karren und Charaktere schnell ins Spiel. In der Liga eines *GTA 4* spielt das neue *Driver* zwar nach wie vor nicht. Eine gelungene Alternative ist Tanners Comeback dennoch allemal.

schalten so genannte Tanner-Missionen frei, die wiederum mit sehr gut geschnittenen Render-Videos die Geschichte vorantreiben.

Ähnlich wie in *GTA 4* schalten wir im Verlauf der Handlung nach und nach neue Stadtteile des akkurat nachgebauten San Francisco frei. Und ähnlich wie im großen Vorbild gibt's abseits der Jagd nach Jericho allernachst zu tun. So absolvieren halsbrecherische Stunts oder stoppen gefährliche Raser. Dass sich Ubisoft dabei regelmäßig bei Filmklassikern bedient, liegt in der Natur der *Driver*-Serie. So steuert Tanner einen LKW, der

nicht langsamer als 95 km/h fahren darf, weil er sonst in die Luft fliegt – **Speed** lässt grüßen. Durch absolvierte Aufträge und nahezu jede Aktion auf der Straße sammelt Tanner Willenskraft, die in **Driver: San Francisco** als Währung dient. Damit verbessern wir nicht nur Tanners Ramm- und Boost-Fähigkeiten, sondern dürfen in Werkstätten auch aus 120 lizenzierten Karossen das passende Gerät für die nächste Mission auswählen. Letzteres ist wichtig, denn jedes Fahrzeug besitzt spezielle Vor- und Nachteile. Mit einem leichten Audi TT einen Sattel-schlepper von der Piste schieben zu wollen, ist zum Beispiel keine so gute Idee.

Wo wir gerade bei den Fahrzeugen sind: Jedes Gefährt besitzt ein nachvollziehbares Schadensmodell, das Beulen, Dellen und Kratzer realistisch darstellt. Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat das aber keine. Schade, es wäre spannend gewesen zu spüren, wie sich Unfälle auf das hervorragende Handling der Wagen auswirken. Auch bei der Grafik holt Ubisoft nicht alles aus dem Programm heraus. Vor allem die Spielwelt fällt im Vergleich zu *GTA 4* trist aus. Zwar weiß die generelle Beleuchtung zu überzeugen, allerdings hätten sowohl die Texturen als auch die Fahrzeugmodelle ein paar mehr Details vertragen können. Beim Sound trumpft **Driver: San Francisco** hingegen richtig auf. Vor allem der fantastische 70er-

Jahre-Soundtrack sowie die sehr guten Sprecher sorgen für Atmosphäre. Ärgerlich hingegen, dass die Zwischensequenzen asynchron vertont wurden. Aber wer mit einem Affenzahn durch San Francisco brettert, hat ohnehin keine Zeit, auf Heldenlippen zu achten. Christian Ströhl / DM



Dank Tanners **Shift-Talent** springen wir kurzerhand von einem Fahrzeug zum nächsten.



Tanner und Jones jagen den flüchtenden **Jericho** und kommentieren das actiongeladene Geschehen in Renderportrait-Einspieler.

TERMIN 29.9.2011 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Driver: San Francisco

Actionspiel

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Reflections Interactive
Sprache: Deutsch, Englisch, drei weitere
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz: Game Launcher

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen jeden (6), (Team-)Rennen (8), Verhaftung (6), Shift-Rennen (8) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein
SERVERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Gut
»Kurzweilige Raserei. Auf Dauer aber wenig Abwechslung.«

GRAFIK
+ hübsches optisches Schadensmodell + stimmige Beleuchtung
+ generelle Detailarmut + schwammige Texturen
+ polygonarme Autos + teils seltsame Schatten **7/10**

SOUND
+ klasse Soundtrack + passende Unfallgeräusche
+ prominente deutsche Sprecher
+ nicht lippensynchron gesprochen **9/10**

BALANCE
+ leichter Einstieg + Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
+ keine unfairen Stellen
+ für Profis generell zu einfach **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ San Francisco der 70er Jahre gut eingefangen
+ rasant geschnittene Zwischensequenzen
+ lizenzierte Fahrzeuge **8/10**

BEDIENUNG
+ frei konfigurierbar + eingängige Fahrzeug-Steuerung
+ drei Kameraperspektiven
+ Shift-Modus etwas fummelig geraten **9/10**

UMFANG
+ angemessene Solo-Spielzeit + unzählige Nebenmissionen
+ 32 zusätzliche Herausforderungen
+ umfangreicher Mehrspieler-Teil **9/10**

LEVELDESIGN
+ bekannte Sehenswürdigkeiten
+ abwechslungsreich und stimmungsvoll + teils steril und leblos
+ abseits der Missionen wenig zu entdecken **8/10**

KI
+ Passanten und ziviler Verkehr reagieren auf Spieler
+ Gegner beherrschen bisweilen überraschende Manöver
+ zahlreiche Aussetzer **7/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ über 100 Fahrzeuge mit unterschiedlichen Eigenschaften
+ coole Shift-Funktion
+ praktische Ramm- und Boost-Funktion **9/10**

HANDLUNG
+ packender Auftakt + interessante Figuren
+ zahlreiche Dialoge und Zwischensequenzen
+ etwas wirre Geschichte **8/10**



Orcs Must Die!

Wir machen es Tag für Tag in Rollen-, Action- oder Strategiespielen, online wie offline: Orks umhauen, halbieren oder flambieren. Hier kommt nun ein kleines Independent-Spiel, das diesen Genozid auf seine Essenz reduziert. Von Patrick C. Lück

Genre: **Action-Strategiespiel** Publisher: **Robot Entertainment** Entwickler: **Robot Entertainment**
Termin: **12.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch und acht weitere** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7346 Auf Ab-18-DVD: Test-Video

Orks müssen sterben! Selten gab es einen so passenden Name zum jeweiligen Spielinhalt. Kein kryptischer Titel à la **The Elder Scrolls, Gothic** oder **Der Herr der Ringe** verstellt den Blick auf das, was des Helden Bestimmung ist – nämlich ohne Rücksicht alles Orksche auszumerzen. Dabei darf er die Grünhäute ungestraft aufspießen, durchbohren, zerstampfen, zerquetschen,

zerhackeln, katapultieren, verbrennen, vereisen, blitzdingen oder schubsen. Und das alles sogar in beliebiger Reihenfolge. Welcher strahlende Held kann da

schon »Nein« sagen, vor allem wenn er wie in **Orcs Must Die!** nicht der Allerhellste ist?

Die Welt der herzensguten und ach so lieben Menschen ist mit der der fiesen, miesgelaunten und übel riechenden Orks durch Spalt-Portale verbunden. Diese Portale vor den Stinkern zu beschützen, ist die Aufgabe eines Ordens von Kampfmagiern. Doch als diese eines Tages überraschend von den Grünhäuten überrannt werden und auch der letzte Magier-Meister fällt, bleibt nur noch ein einzelner Mann als letzte Verteidigungslinie zwischen Orks und Menschheit übrig. Und das ist ausgerechnet ein selbstverliebter und reichlich talentloser Trottel. Kein Wunder, dass der Erzähler im Intro gleich passend dazu einstimmt: »Dann war es das also: Die Welt wird untergehen«. Diesen selbstironischen Ton behält das Spiel zum Glück durchgehend bei, und so dürfen arme Kanonenfutter-Orks im Angesicht des

Todes verzweifelt rufen: »Ich bin eigentlich nur ein Halb-Ork!«, während der Held nach jedem bezwungenen Level ein hübsches Siegestänzchen aufführt.

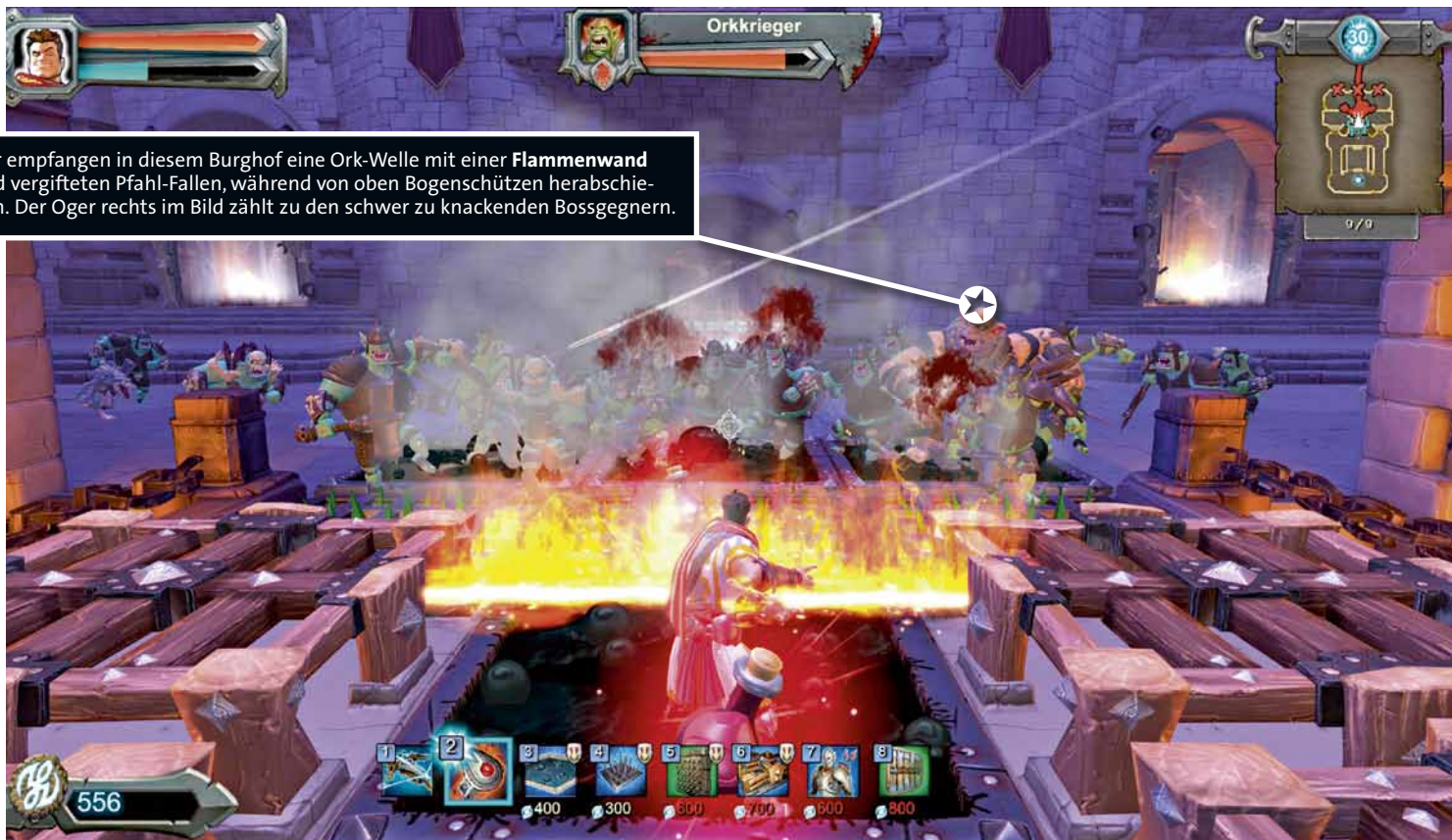
Das Spielziel ist denkbar einfach. In jedem Level müssen wir die in Wellen anstürmenden Orks daran hindern, die Spalt-Portale zu erreichen. Wem das bekannt vorkommen sollte: Im Grunde ist **Orcs Must Die!** ein weiterer Beitrag zu den vielen Tower-Defense-Titeln wie **Plants vs. Zombies**, **Defense Grid** oder **Anomaly: Warzone Earth**. Der Kniff ist diesmal allerdings – ähnlich wie beim etwas unglücklichen **Sanctum** – eine starke Action-Komponente. So legen wir nicht nur Fallen aller Art aus oder platzieren Bogenschützen und Paladine im Level, sondern steuern den Helden in der Schulterperspektive direkt. Mit ihm können wir Zauber sprechen, mit der Armbrust schießen oder uns todesmutig in den Nahkampf stürzen.

⊕ Stärken

- + erlaubt viele Taktiken
- + anspruchsvolles Leveldesign
- + viel Selbstironie

⊖ Schwächen

- schlichte Präsentation



Wir empfangen in diesem Burghof eine Ork-Welle mit einer **Flammenwand** und vergifteten Pfahl-Fallen, während von oben Bogenschützen herabschießen. Der Oger rechts im Bild zählt zu den schwer zu knackenden Bossgegnern.



Arme Orks. Sie werden aufgespießt, zerhackt, zerstampft und durchlöchert – und das nicht unbedingt in dieser Reihenfolge.

Je nach Vorliebe werden wir den anstürmenden Horden mit unterschiedlichen Taktiken Herr. Wir könnten sie mit Blockaden in Engstellen zwingen, die mit tödlichen Fallen gespickt sind. Oder wir positionieren Bogen-schützen auf unerreichbaren Zinnen. Oder wir kämpfen dank Feuerwand- und Vereinigungs-Zauber gleich selber aktiv mit. Jede Taktik hat dabei ihre Stärken.

Das große Plus von **Orcs Must Die!** ist aber, dass es dem Spieler all diese Taktik-Möglichkeiten auch abverlangt. Beispielsweise zeichnen sich bei **Plants vs. Zombies** oder **Defense Grid** schnell generelle Erfolgsmuster ab, die dann immer wieder in leichten Variationen zum Erfolg führen. Das abwechslungsreiche und herausfordernde Leveldesign von **Orcs Must Die!** erlaubt eine solche Bequemlichkeit zum Glück nicht, stattdessen sieht sich der Spieler immer wieder mit neuen wechselnden Anforderungen konfrontiert.

Haben wir zum Beispiel ein oder zwei Level mit derselben Taktik gemeistert, so überrascht das nächste dann auf einmal zum Beispiel mit fliegenden Feindeinheiten oder neuen Bossgegnern (den Ogern) oder mit mehreren Eingängen und Spalt-Portalen



Must buy Orcs Must Die!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Orcs Must Die! gehört wie Clash of Heroes, Puzzle Quest oder Defense Grid zu jenen Spielen, deren ausgeklügelte Spielmechanik einen nicht zu unterschätzenden Sog entfalten. Kaum habe ich den Rechner zehn Minuten ausgeschaltet, schon zieht es mich wieder zurück. »Mensch, das Level muss doch zu schaffen sein. Was macht eigentlich diese neue Falle? Mir ist gerade eine neue Taktik eingefallen!« – das sind die Gedanken, die mich nicht mehr loslassen, ehe ich das Spiel komplett bezwungen habe. Für mich als Tower-Defense-Fan ein klarer Pflichtkauf, die 14 Euro sind gut angelegt.

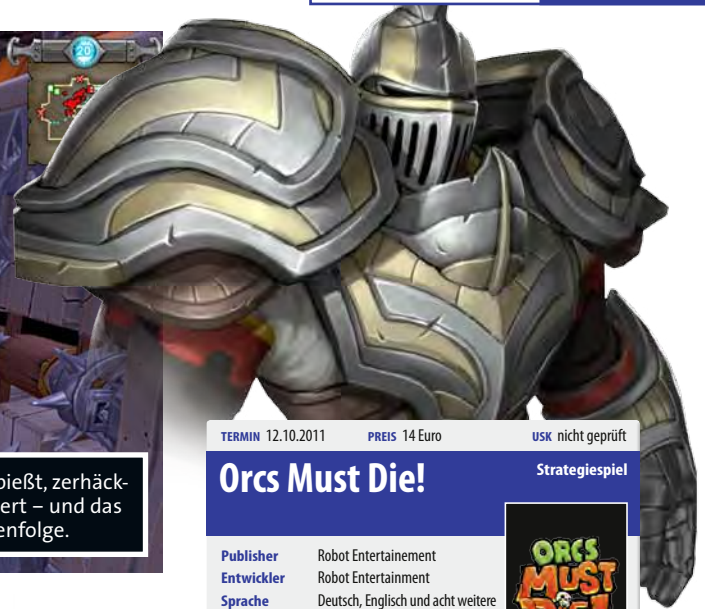
oder mit verwinkelter Architektur. Langweile stellt sich so keine ein, und einige Missionen sind auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad angenehm herausfordernd, dabei aber immer fair. Wer ein Level besonders erfolgreich abschließt, wird mit Schädeln belohnt,

»Das tut mir mehr weh als ihnen.
Ach, nee. Stimmt nicht.«

mit denen wir dann unsere Fallen aufrüsten können. Da wir jede Karte auch nochmals für sich angehen dürfen, sind wir so stets motiviert, auch ganz knapp bestandene Missionen nochmals anzugehen, um die Schädel noch einzusacken. Zudem erlaubt das Spiel im späteren Verlauf, die neuen Fallen, Waffen oder Talentspezialisierungen (der so genannten Weberinnen) auch bei Wiederholung in den früheren Levels einzusetzen.

Die im Anspruch gut ansteigende Kampagne umfasst 24 Levels, die etwa sechs bis acht Stunden bei Laune halten. Wer diese absolviert hat, schaltet noch den Albtraum-Schwierigkeitsgrad frei. Dort warten von Beginn an knackigere Gegner und auf Verschnaufpausen zwischen den Wellen – wie es sie vorher gab – müssen wir ganz verzichten. Das war es aber auch schon an Extras oder alternativen Modi, hier haben Konkurrenten wie **Plants vs. Zombies** oder **Defense Grid** noch klar die Nase vorn. Aber möglicherweise reicht der Entwickler Robot Entertainment vieles davon noch per DLC nach. Im Hauptmenü kündigt ein entsprechender Eintrag bereits davon.

Orcs Must Die! gibt es als Download über die Internet-Plattform Steam für den günstigen Preis von knappen 14 Euro. Ein faires Angebot, für das der Spieler viel Spaß und Herausforderung erhält. Im Gegenzug ist die Präsentation zwar auf einem annehmbaren, aber bei weitem nicht zeitgemäßem Niveau. Aber was erwartet man schon von dümmlichen, hässlichen und stinkenden Orks aus einer Paralleldimension? Eben, nichts – außer: sterben. Patrick C. Lück / MS



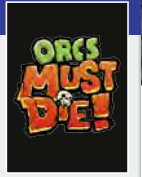
TERMIN 12.10.2011 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Orcs Must Die!

Strategiespiel

Publisher Robot Entertainment
Entwickler Robot Entertainment
Sprache Deutsch, Englisch und acht weitere
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam



GRAFIK

stimmiger Comic-Look + nette Lichtstimmung
nette Animationen
detail- und polygonarm + schlichte Effekte

7/10

SOUND

gute Sprecher, auch für die Orks
ordentliche Soundeffekte
unspektakuläre Musik

7/10

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade
mittlerer Schwierigkeitsgrad fordern, aber fair
Albtraum-Modus + gute Lernkurve

9/10

ATMOSPHÄRE

selbstironisches Auftreten
viele witzige Sprüche
massig Ork-Splatter

10/10

BEDIENUNG

einfache und intuitive Maus-/Tastatursteuerung
auf wenige Tasten reduziert
Mini-Map bietet manchmal nicht genügend Übersicht

9/10

UMFANG

24 abwechslungsreiche Levels + gute Kampagnen-Dauer mit ca. acht Stunden + hoher Wiederspielwert für einzelne Levels
keine alternativen Modi, keine Extras

7/10

LEVELDESIGN

steigert sich gut in der Komplexität
erzwingt unterschiedliche Taktiken
überrascht mit neuen Herausforderungen

9/10

KI

KI-Mitkämpfer schießen und kämpfen ordentlich + einige Gegner mit individuellen Verhaltensweisen + Orkmassen tun, was sie tun sollen ... + ... was meist stupides Anstürmen ist

6/10

EINHEITEN

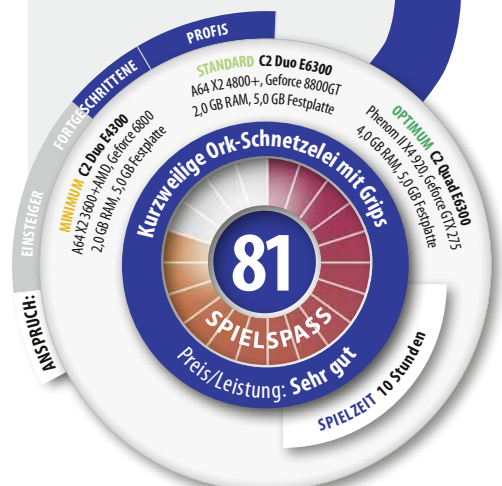
viele Gegnervariationen + jede anders zu bekämpfen
viele eigene Fallen, Waffen, Zauber und Talente
Weberinnen erlauben Spezialisierung

9/10

KAMPAGNE

spielt sich je nach individueller Taktik ganz anders
netter Anti-Held + kein Leerlauf
Missionen etwas unzusammenhängend + Story belanglos

8/10



Freispiele

Portal 2: Peer Review

Der Knobel-Shooter Portal bekommt zusätzliche Koop-Missionen sowie einen motivierenden Challenge-Modus spendiert - kostenlos!

DLC

 WAS **DLC** für Portal 2 WER **Valve**

 WO **Gamestar.de/Quicklink/7291** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der kostenlose DLC **Peer Review** für Valves Knobel-Shooter **Portal 2** steht seit Anfang Oktober zum Steam-Download bereit und bietet neues Rätselfutter für alle, die das Hauptprogramm bereits durchgespielt haben. So reicht der Entwickler den aus dem Vorgänger bekannten Challenge-Modus nach, in dem wir gelöste Rätselkammern erneut angehen können. Allerdings rattert nun eine gnadenlose Stoppuhr, und ein Zähler notiert, wie viele Portale wir bereits verschossen haben. Cool: Ist der Abschnitt gemeistert, zeigt eine übersichtliche Online-Statistik, wie wir uns im Vergleich zu anderen Spielern geschlagen haben – das motiviert.

Neben dem Einzelspieler-Teil erweitert **Peer Review** auch die Koop-Kampagne. In neun neuen Arealen schlagen sich die knuffigen Roboter Atlas und P-body mal wieder mit GLaDOS herum. Die Testkammern sind gewohnt abwechslungsreich und knifflig, bleiben aber immer lösbar. Auch der Humor kommt nicht zu kurz: GLaDOS lässt erneut wunderbar gemeine Sprüche vom Stapel und fesselt so über die gesamte Spielzeit von zwei bis drei Stunden. Zudem bietet der Challenge-Modus, in dem wir auch die alten und neuen Koop-Missionen angehen können, viel Wiederspielwert, dem »Ein paar Sekunden kann ich da noch rauskitzeln«-Faktor sei dank. Um **Peer Review** herum kommen Sie sowieso nicht; der DLC installiert sich beim Start von **Portal 2** nämlich ganz automatisch. **MW**

In den neuen **Koop-Kammern** geht es wieder drunter und drüber. Ein Fest für Gehirnakrobaten.


PORTAL 2
Bestenlisten

Der Höflichkeitsbesuch

 Portal-Kanone
 Smelter-Jetzt
 Kubers-Messert
 Zukunftschriftung
 Verbrennungsolen

Ausgewählte Karte spielen Hauptmenü Ernst spielen Nichts Map

Oh je! Unsere **Bestzeit** wird nun mit denen anderer Spieler verglichen.

Fazit: Unbedingt spielen!

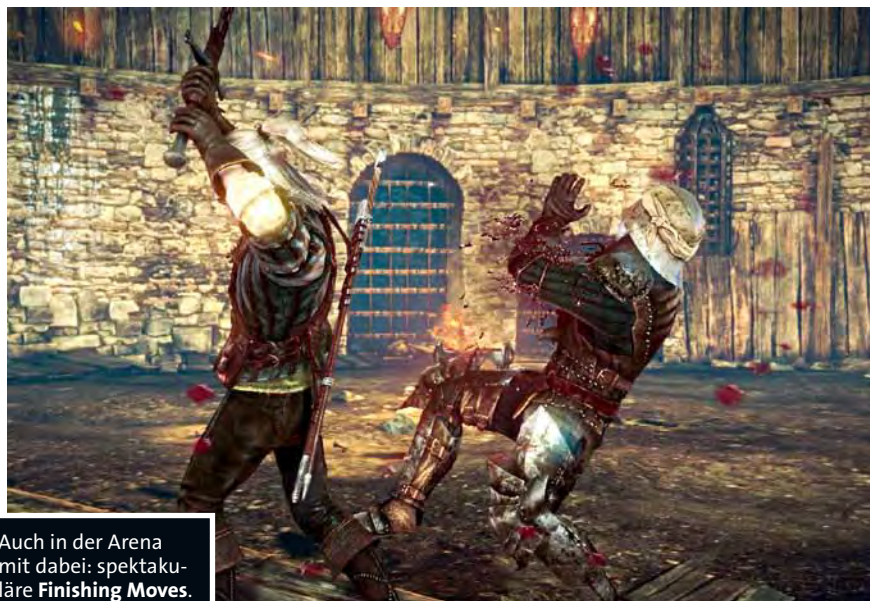
The Witcher 2 v2.0

DLC

WAS **Patch** WER **CD Projekt**

WO **Gamestar.de/Quicklink/7580** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Mit dem Groß-Patch 2.0 für **The Witcher 2** behebt der Entwickler CD Projekt nicht nur diverse Bugs, sondern baut auch frische Spielinhalte ein – gut so! Komplett neu ist etwa der Arena-Modus, in dem es der Hexer Geralt mit immer stärker werdenden Gegnerwellen aufnimmt. Für gewonnene Kämpfe kassieren wir Punkte, die wir online mit anderen Spielern vergleichen können. Allerdings nur, wenn wir unsere **The Witcher 2**-Version an ein (kostenloses) Konto binden. Insgesamt ist der Arena-Modus eine nette Dreingabe, die die eine oder andere Stunde lang Spaß macht und spannende Kämpfe bietet. Zudem baut das Update ein separat anwählbares Tutorial sowie den so genannten »Dark«-Modus ein. Letzterer liefert einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad, der besonders mächtige Items (»dunkle Gegenstände«) ins Spiel integriert. **KES**



Auch in der Arena mit dabei: spektakuläre **Finishing Moves**.

Fazit: Für Vollbluthexer

Adventure World

Social-Game

WAS **Strategiespiel** WER **Zynga**

WO **Gamestar.de/Quicklink/7546**

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

Augenwischerei: Der neue Facebook-Hype **Adventure World** sieht auf den ersten Blick aus wie eine actionreiche Schatzjagd mit fiesen Fallen und wilden Tieren, entpuppt sich aber als die übliche, anspruchslose Klick-Maschine. Denn beim Überwinden von Schlangen und Speerfallen spielt Geschick keine Rolle, sondern nur die Qualität unsere Ausrüstung sowie unser Energielevel. Lediglich das Ausbaldornern der effizientesten Route zum Schatz erfordert ein klein wenig Hirnschmalz. Und trotzdem bleiben wir am Ball. Warum? Weil die Entwickler von Zynga (**Cityville**) die Meister der Motivationspirale sind. Nur noch diese eine Proviantlieferung abholen, dann dürfen wir zur nächsten Schatzjagd reisen. Nur noch diesen einen Schatz heben, dann können wir uns die bessere Peitsche leisten. Das alles in zuckersüßer Zeichentrickoptik und mit offizieller **Indiana Jones**-Lizenz, aber auch mit dem typischen Social-Game-Spam: Nur wer seine Pinnwand mit Spielmeldungen vollkleistert, der kommt wirklich voran. **HK**

Fazit: Für mitteilungsfreudige Indy-Fans



Im Kampf gegen die **Vulkanschlange** entscheidet nicht Geschick, sondern die Qualität unserer Peitsche.

The Worry of Newport

Mods

WAS **Adventure-Mod für Crysis** WER **C-zom**

WO **Gamestar.de/Quicklink/7578**

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

Die Modifikation **The Worry of Newport** für Cryteks Ego-Shooter **Crysis** ist an vielen Stellen ein sehr kunstvolles Spiel mit einer beeindruckenden Lichtstimmung, die an das Grusel-Adventure **Amnesia** erinnert. Kämpfe gibt es allerdings nicht. Stattdessen liegt der Fokus auf der dichten Atmosphäre: Im trüben Dunkel schaukelt ein kleines Boot, der Lichtkegel eines Leuchtturms dreht in der Ferne seine Kreise. Wer sind wir? Und was ist hier überhaupt los? Um das zu erfahren, erkunden wir eine Insel, lesen kryptische (englische) Tagebücher und lauschen einer Stimme aus dem Off, die die Gedanken unseres Helden in Worte fasst. Das sind genau die richtigen Zutaten für ein spannendes Mystery-Drama. Allerdings ist die Umsetzung nicht optimal. Die durch unsichtbare Wände begrenzte Spielwelt trübt die Atmosphäre, und die Geschichtsfitzelchen sind arg kryptisch geraten. Dennoch ist **The Worry of Newport** ein spannendes Experiment, das mehr als nur einen Blick wert ist. **KES**

Fazit: Für Experimentierfreudige



Die Lichtstimmung ist grandios. Achten Sie auf den **Leuchtturm**.

The Missing Link

DLC

WAS **DLC für Deus Ex: Human Revolution** WER **Eidos Montreal**
 WO **Gamestar.de/Quicklink/6976** WANN **Ende Oktober** GELD **noch nicht bekannt**

Schiff ahoi! Beim ersten DLC für **Deus Ex: Human Revolution** schlägt es Adam Jensen auf die hohe See. Blutig geprügelt und ohne Waffen oder Augmentierungen finden wir uns auf einem Frachter wieder. Wo der Kahn gerade rumschwimmt? Keine Ahnung. Wie wir von da wieder abhauen sollen? Gute Frage. Was es mit den ganzen armen Schluckern auf sich hat, die im Laderaum in Gefriertanks aufbewahrt werden? Verschwörung! Genau der kommen wir in **The Missing Link** rund fünf Stunden lang auf die Schliche. Schleichend, ballernnd oder hackend – wie in **Human Revolution** eben. Spielerisch ist das gewohnt gut, optisch sogar noch einen Tick hübscher, weil die Entwickler dem Programm neue Licht- und Wettereffekte spendiert haben. Bei stürmischer See auf dem glitschigen Deck eine Wache ausschalten und den verräterischen Körper kurzerhand über die Reeling befördern? Würden wir nie tun. Sieht aber schick aus. Jochen Gebauer

Fazit: Für Verschwörungstheoretiker



The Missing Link schickt uns auf einen geheimnisvollen Frachter.

Teeworlds

Freeware

WAS **Multiplayer-Shooter** WER **Matrick**
 WO **Gamestar.de/Quicklink/7575**
 WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Kennen Sie Kirby? Oder das Pokémon Pummeluff? In **Teeworlds** steuern wir ein ähnlich aussehendes, rosafarbenes Knubbelwesen, das wir mit Doppelsprüngen und einem Greifhaken durch clever gestaltete 2D-Karten scheuchen. Anders als bei den Vorbildern kämpfen wir in **Teeworlds** aber online gegen andere Mitspieler. Die klassischen Modi wie Deathmatch und Capture the Flag machen durch coole Waffen und Extras wie Granatwerfer oder zusätzliche Lebenspunkte bereits eine Menge Spaß. Noch mehr Kurzweil und Abwechslung gibt's auf den zahlreichen modifizierten Servern, wo neben neuen Spielmodi wie etwa Fangen auch von Spielern gebaute Karten oder gar komplett umgekrempelte Spielkonzepte warten. In »Run« gilt es zum Beispiel, möglichst schnell von der einen Seite des Levels zur anderen zu gelangen. Klingt einfach, ist es aber nicht. Macht dennoch Spaß. Wie der Rest des Spiels auch. **MW**

Fazit: Für zwischendurch



Die **flotten Online-Gefechte** können auch schon mal unübersichtlich werden. Dem Spaß schadet das aber nicht.

Lonesome Road

DLC

WAS **DLC für Fallout: New Vegas**
 WER **Obsidian** WO **Steam**
 WANN **bereits erschienen** GELD **10 Euro**

Der vierte und vorerst letzte DLC zu **Fallout: New Vegas** bleibt Obsidians Mini-Addon-Tradition treu: Der Maximallevel des eigenen Helden wird um fünf Stufen angehoben, mit der »Kluft« kommt ein neuer, abgegrenzter Spielabschnitt hinzu, und das Ganze kostet happige 10 Euro. Inhaltlich beschränkt sich **Lonesome Road** auf geradlinige Shooter-Abschnitte ohne die aus dem Hauptprogramm bekannten KI-Begleiter. Unser Ziel: Wir sollen das Geheimnis rund um den mysteriösen Kurier Nr. 6 lösen, jenen Burschen, der ursprünglich für den Transport des wertvollen Platinchips eingeplant war, um den sich im Hauptspiel alles dreht. Mit dabei sind ein gutes Dutzend frischer Perks und neue Waffen wie etwa ein Schulter-MG sowie eine nützliche Leuchtpistole, die Gegner panisch davonrennen lässt. Allerdings enttäuschen sowohl der Umfang als auch die Geschichte. Nach etwa drei Stunden werden wir mit einem unspektakulären und unbefriedigenden Finale abgespeist. **SKX**

Fazit: Für Fans



Mit unserem **Lasermarker** zünden wir Mini-Atomsprengeköpfe aus sicherer Distanz.



EA Origin Ich bin entsetzt!

► Mit einigem Entsetzen lese ich in den Origin-Vertragsbedingungen (EULAs), was da so alles von mir gespeichert wird. Meine IP-Adresse, meine installierten Programme, ja sogar meine deinstallierten Programme, die Verwendung dieser Programme (wie geht denn das?). In der alten Fassung war sogar die Weiterveräußerung dieser Daten inbegriffen, das ist nun immerhin nicht mehr Bestandteil der neuen EULA. Ich bin entsetzt und kann so weder Battlefield 3 noch mein geliebtes Mass Effect mit dem dritten Teil vollenden – hier ist für mich der Bogen überspannt worden! **Ralf Schmidt**

Schlägt dem Fass den Boden aus!

► Als langjähriger Computerspieler wurde man, vor allem in den letzten Jahren, sehr auf die Probe gestellt, was die vielen Zumutungen wie Kontenbindung und Kopierschutzmaßnahmen angeht. Was ich jedoch über EA Origin lesen musste, schlägt dem Fass den Boden aus. Ist es wirklich wahr, dass bei der Installation dieser Spyware der Rechner nach allen Programmen, IE-Favoriten und sonstigen Cache-Inhalten durchsucht wird und die Ergebnisse an EA übermittelt werden? Ich habe mich als großer Fan von Mass Effect sehr auf den Abschluss der Trilogie gefreut, werde aber unter solchen Umständen sicher auf dieses Spiel verzichten. Prinzipiell würde ich das auch von einem Großteil der Computerspieler erwarten, um dem Publisher zu signalisieren, dass hiermit die Grenze des Zumutbaren überschritten wurde. Aber leider wird das aus der Erfahrung heraus nicht passieren, da anscheinend den meisten das Spiel wichtiger ist als ihre Rechte oder die Wahrung der Privatsphäre. Ich kann nur hoffen, dass dieser (vermeintlich) legalisierten Datenspionage noch Einhalt geboten werden kann, sonst befürchte ich, dass mein seit fast 30 Jahren bestehendes Hobby aufgrund der Paranoia und Datensammelwut der Publisher langsam zu Grabe getragen wird. **Norbert Philips**

Leserbriefe

Was nimmt sich EA heraus?

► Was EA sich mit der eigenen Konkurrenzplattform zu Steam in Sachen Übertragung von Nutzerdaten leistet, ist – gelinde gesagt – eine Frechheit und für mich Grund genug, die kommenden Blockbuster-Titel mit den derzeitigen Nutzungsbedingungen in Sachen Origin links liegen zu lassen. Was nimmt sich EA heraus, den Rechner hard- und softwaretechnisch zu scannen und die ermittelten Daten für Marketingzwecke zu übertragen? Die Weitergabe dieser Daten an Dritte hat man nach Druck durch eine Änderung der Nutzungsbedingungen vor einigen Wochen unterbunden. Dies kann und darf aber nicht genug sein. Zugegebenermaßen, Konkurrent Steam überträgt auch Daten. Hardware und Software werden von Valves Online-Distributionsplattform über »hardware surveys« auf freiwilliger Basis gescannt und die Ergebnisse der Umfragen dann entsprechend weiterverarbeitet. Bei EA ist dies laut aktuellen Nutzungsbedingungen aber nicht optional. Schauen wir weg, lassen EA das durchgehen und machen so noch Ärgeres möglich? **Stefan Ehring**

Skyrim Unwichtige Hauptquest

► In der Ausgabe 11/11 bespricht ihr Skyrim und befürchtet, dass die Hauptquest nur deswegen geheim gehalten wird, weil sie ähnlich schlecht sein könnte wie in Oblivion. Aber ihr konntet bereits ein paar Nebenquests anspielen und die waren ganz toll. Also ich weiß ja nicht, wie es euch geht, aber wen interessiert überhaupt die Hauptquest? Ich sage euch, wie die Hauptquest ist, ganz exklusiv: Böser Obermottz oder böses Oberwesen bedroht die Welt, man spielt den Helden, der diese Welt retten muss. Schon mal in irgendeinem Spiel dieser Art etwas anderes erlebt? Also warum macht ihr da so ein Tamtam um die Hauptquest? Für Oblivion habe ich von Beginn bis zum

Endkampf sage und schreibe 210 Stunden gebraucht. Da sind die Addons noch nicht eingerechnet. Und um ehrlich zu sein, wusste ich nach diesen 210 Stunden nicht mehr, warum ich dieses Viech am Ende überhaupt erledigen sollte. Und so geht es mir eigentlich in jedem Rollenspiel. Aktuell spiele ich Two Worlds 2 und habe gerade einen Zwischenboss erledigt, der schon am Anfang des Spiels aufgetaucht sein soll, aber ich weiß davon nichts mehr. Ganz grob weiß ich noch, dass meine Schwester gefangen gehalten wird und ich sie befreien muss. Seitdem wurde ich durch die Welt geschickt, um irgendwelche Leute zu befragen. Was dabei zur Hauptquest gehört, habe ich irgendwann aus den Augen verloren. Anders geht's mir mit den Nebenquests. Ich erinnere mich an die verzweifelte Dorfbesitzerin, der ich bei ihren Schwierigkeiten geholfen habe, an den Friedhofswärter, der noch einen Kopf zu überbringen hatte, oder an den kleinen Unternehmer, der sich mit etwas Geld von mir ein immer größer werdendes Unternehmen aufbaute. All dies sind kleine Quests, die innerhalb einer Sitzung gespielt werden können. Gerade dies sind doch die Gründe, warum ich ein solches Spiel überhaupt spiele. Ich möchte viele kleine Geschichten erleben und das Gefühl bekommen, anderen geholfen zu haben, etwas erreicht zu haben. Wen kümmert da, dass die Hauptquest in vier Stunden durchgespielt ist? Ein Rollenspiel besteht ja schließlich nicht nur aus der Hauptquest. Das wäre ja fast so, als würdet ihr bei Formel 1 sagen: »Bei der Monaco-Strecke hat man spätestens nach vier Runden alles gesehen.« Ich weiß nicht, wie es anderen Spielern geht, aber ich würde ein Rollenspiel auch mal gerne komplett ohne Rahmenhandlung spielen. Quasi eine offene Welt (beschränkt durch die Stärke der Gegner), in der man immer wieder neue Aufgaben bekommt.

Andreas Preuß



EA Origin: »Ist es wirklich wahr, dass bei der Installation dieser Spyware der Rechner nach allen Programmen, IE-Favoriten und sonstigen Cache-Inhalten durchsucht wird und die Ergebnisse an EA übermittelt werden?«



◀ Sehr wahrscheinlich liegen Sie sogar richtig mit Ihrem groben Umriss der Haupthandlung von Skyrim, klar. Aber lediglich Eckpunkte machen doch noch keine Handlung aus! Wenn man so argumentieren würde, könnte man »Der Herr der Ringe« auch auf »böser Zauberer schmiedet bösen Ring, böser Ring wird von Typ zerstört, fertig« reduzieren. Fesselnd wird's doch erst durch das Geschehen zwischen Auftragsannahme und dem Finale. Wenn das stimmt und das Ganze dann noch in eine offene Welt voller spannender Nebenquests eingebunden wird, dann ist das doch das Ideal eines Rollenspiels. Vielleicht wird Skyrim ja so. Aber die Idee eines Titels ganz ohne Rahmenhandlung ist auch nicht ohne. Wir bezweifeln nur, dass sie großen Anklang finden würde. Aber vielleicht haben wir ja Unrecht? Schreiben Sie mir doch Ihre Meinung zu diesem Thema an danielm@gamestar.de oder wie immer auch an brief@gamestar.de. **Daniel Matschijewsky**

Doom Keine Hakenkreuze

► Mit großem Interesse habe ich den Report über die Aufhebung der Indizierung von Doom und Doom 2 gelesen. Grundsätzlich ist der Artikel auch äußerst gelungen, da die Sichtweise und Argumentation aller beteiligten Parteien ausführlich dargelegt wird. Als sehr enttäuschend empfinde ich jedoch die nur beiläufige Erwähnung, dass Doom 2 aufgrund der Darstellung »verfassungsfeindlicher Symbole« nur in einer entsprechend entschärften Fassung begnadigt wird. Da Computerspiele im Jahr 2008 offiziell zum Kulturgut ernannt wurden, sollten hier doch die gleichen Maßstäbe wie bei Film und Fernsehen angelegt werden. In letzteren Medien ist die Darstellung von Hakenkreuzen an der Tagesordnung, und zwar nicht nur im dokumentarischen Kontext, sondern oft genug auch als Element ordinärer Unterhaltung oder gar (teilweise verarmloser) Satire. Zum einen stelle ich mir daher die Frage, wie sich die BPJM einfach nach Lust und Laune über die Vorgabe der Gleichsetzung besagter Medien hinwegsetzen kann, zum anderen kann ich nicht verstehen, warum gerade ihr als Qua-

si-Interessenvertretung der Spielerschaft diese Entscheidung nicht mal ansatzweise hinterfragt. **Tobias Speyrer**

◀ Sicher kann man Doom 2 als Kulturgut bezeichnen, im Sinne einer allgemeinen Einordnung von PC- und Videospielen in den Kulturschatz unserer Gesellschaft. Im speziellen gibt es sicher Titel, die dafür eher in Frage kommen. Auch Doom 1, das als der Durchbruch der Ego-Shooter gelten darf, und viele andere Spiele, die in irgendeiner Weise wegweisend waren. Schließlich würden Sie ja, wie ich Ihrem Brief entnehme, auch nicht jeden Film als wertvolles Kulturgut bezeichnen, nur weil die Darstellungsform Film insgesamt als solches gilt. Nichtsdestotrotz haben unserer Auffassung nach die (in unserem speziellen historischen Kontext) zu Recht verbotenen verfassungsfeindlichen Symbole nichts in Unterhaltungsmedien zu suchen, die sich nicht mal ansatzweise kritisch dem Thema nähern. Dasselbe müsste dann allerdings auch für bestimmte TV- und Kino-Machwerke gelten, da haben Sie Recht. **Michael Trier**

Diablo 3 Kein Fortschritt ist ein Rückschritt!

► Es ist doch immer das Gleiche: Kaum werden Features eines Computerspiel-Nachfolgers oder eines Patches bekannt, schon geht ein Aufschrei durch die entsprechende Spieler-Community à la »früher war alles besser«. So ist es bei Patches für World of Warcraft und Starcraft 2, und so ist auch schon bei Diablo 3. Bei den ersten zwei Beispielen erfolgt das Gejammer in erster Linie auf den offiziellen Community-Seiten von Blizzard. Seltsam eigentlich, würde man doch erwarten, dass es sich bei Spielern, die sich aktiv an einer Community beteiligen, auch um die enthusiastischsten und liberalsten handelt. Diablo 3 scheint schon jetzt allen selbst-ernannten »Fans« der Reihe sauer aufzustoßen. Überall der Tenor »In Diablo 2 war es noch so und so, jetzt ist es anders, jetzt ist es schlecht« – und ähnlicher Einheitsbrei, welcher sich auch immer brav wie ein Lauffeuer verbreitet. Genau diese Dinge sind es, über die ich mich bei diesen Spielern am meisten aufre-

Fehler!

Die berühmte Rating-Agentur »Durchschnitt & arm« kommt mit der Arbeit nicht mehr hinterher. Zu viele europäische Länder wollen eine Bankrott-Erklärung ausgestellt haben. Das schlaucht! Das stresst! Das sorgt für Magenverstimmungen und miese Laune schon beim dritten Frühstück. Deswegen hat die Agentur diverse Headhunter damit beauftragt, neue Mitarbeiter aufzuspüren. Wir werden nun Zeugen der Bewerbungsgespräche, die der Personalonkel von »Durchschnitt & arm« mit den drei vielversprechendsten Bewerbern führt:

Personalonkel: »Ah, Frau Rüb. Kommen Sie rein, setzen Sie sich.«

Rüb: »Vielen Dank.«

Personalonkel: »Sie wurden uns von Daniel Oberndorfer empfohlen. Oberndorfer bescheinigte Ihnen herausragende Fähigkeiten. Können Sie das unter Beweis stellen?«

Rüb: »Nun, ich kann, ohne dass es jemand der Redakteure merkt, im Wertungskasten eines Strategiespiels völlig unsinnige Shooter-Angaben unterbringen. Zuletzt bei Age of Empires Online passiert.«

Personalonkel: »Schon nicht schlecht. Doch beantworten Sie mir schnell die folgende Frage: Was ist 1+1?«

Rüb: »2.«

Personalonkel: »Ja, erm, schade. Wir melden uns bei Ihnen. Einen schönen Tag noch.«

Personalonkel: »Herr Matschijewsky! Großartig, dass Sie den Weg zu uns gefunden haben.«

Matschijewsky: »Ach, Peanuts!«

Personalonkel: »Jaja! Kommen wir gleich zur Sache: Paul Ellmaier behauptet, Sie seien unser Mann. Was treibt Ellmaier zu der Annahme?«

Matschijewsky: »Ah, er meint sicher meinen letzten großen Coup. Ich habe behauptet, Trackmania 2: Canyon würde keine dedizierten Server anbieten. Dabei wird fast nur auf dedizierten Servern gespielt, einige sind von Ubisoft, andere von Spielern aufgesetzt.«

Personalonkel: »Hervorragend! Doch erlauben Sie mir noch einen kleinen Test: Was ist 1+2?«

Matschijewsky: »3.«

Personalonkel: »Sehr ärgerlich. Wir melden uns bei Ihnen. Einen reizenden Tag noch.«

Personalonkel: »Hendrik, Hendrik Weins, wenn ich mich nicht irre.«

Weins: »Ne, stimmt.«

Personalonkel: »Herr Weins, Sie wurden uns von Martin Bergerhausen in güldenswerten Worten beschrieben. Wenn das nur wahr wäre, was Bergerhausen von Ihnen behauptet!«

Weins: »Ne, is wahr. Hab neulich erst der gleichen Grafikkarte zwei unterschiedliche Preise zugeordnet. Einmal 235 und einmal 150 Euronen. Cool, wa?«

Personalonkel: »Mann, Weins! Das klingt ja fantastisch! Jetzt noch: Was ist 2+2?«

Weins: »Niemand hat mir gesagt, dass ich 'nen Taschenrechner mitbringen soll.«

Personalonkel: »Sie haben den Job!«

Abschiedsbad

Unser treuer Leser Hannes Ahaus muss sich wegen eines Umzugs von seiner GameStar-Sammlung trennen. Zum Abschied badet er noch einmal in allen Heften. Vorbildlich: Hannes schmeißt die Ausgaben nicht einfach weg, sondern spendet sie der Schülerbibliothek seiner ehemaligen Schule.



gen könnte. Am liebsten wäre ihnen wohl ein Diablo 2 mit zeitgemäßer Grafik – aber bitte ja nichts an der Mechanik verändern! In diesem Sinne: Liebe Computer-Spieler, bitte probiert Dinge aus, bevor ihr sie kritisiert – keine Veränderung zuzulassen, hemmt jeden Fortschritt. Und kein Fortschritt ist ein Rückschritt. **Vinzenz Kögler**

Die neue Härte Man stirbt eben doch!

► Eben beim Durchblättern der neuen GameStar fiel mir sofort der Vergleich zwischen dem neuen und alten Prince of Persia-Teil in Sachen Schwierigkeit auf. In zwei Bildern wird zusammengefasst, was auch im Text steht: Im Original stirbt der Prinz tausend Tode, im neuen wird er ständig von Elika gerettet. Diese Ansicht über den Schwierigkeitsgrad des neuen Prince of Persia-Spiels habe ich schon oft gehört, und ich denke, dass dies nicht ganz korrekt ist. Die Rettung durch Elika entspricht einem virtuellen Ableben. Es macht kein Unterschied, ob man nun einen »Game Over«-Bildschirm erhält, oder sieht, wie Elika dem Prinzen aus der Miesere hilft. Nur passt Letzteres in die Geschichte des Spiels und reißt den Spieler nicht aus dieser heraus. Ich will bei Weitem nicht sagen, das neue Prince of Persia wäre schwer. Die Probleme liegen nur an anderen Stellen und nicht bei dem so von den Entwicklern getauften »Save Me«-System. Die eigentlichen Probleme sind die zu eng gelegten Checkpunkte, zu denen Elika einen teleportiert, und die Kämpfe sind zu einfach gestaltet, da die Lebensenergie des Gegners beim Ableben des Prinzen nicht komplett, sondern nur teilweise regeneriert wird. An sich würde ich jedoch empfehlen, einmal zu zählen, wie oft Elika einen beim ersten Spieldurchgang retten musste. Diese Zahl entspricht nämlich der Anzahl an virtuellen Ableben, und wird höher sein als erwartet. Das Spiel erzählt einem nur nicht so direkt, dass man versagt hat. **Mathias Dietrich**

Eine Altersfrage

► Mit meinen nun bald fünfzig Jahren sind Jump&Runs wie die Prince of Persia-Spiele für mich brutale Herausforderungen, an denen ich fast zerbreche. Meine Nichten dagegen juckt das gar nicht, die ziehen da locker durch. **Roger Lynch**

Übung macht den Meister

► Ich habe mit Freude euren Report zur Schwierigkeit in Spielen gelesen. Mir persönlich machen Spiele mit hohem Schwierigkeitsgrad mehr Spaß, da ich mich immens freue, wenn ich den Fortschritt sehe, den ich mir hart erarbeitet habe. Dazu fällt mir eine Szene aus meinem Lieblingsspiel Prince of Persia: Warrior Within ein: Beim ersten Durchspielen auf der mittleren Schwierigkeitsstufe hielt ich es nach dem zwanzigsten gescheiterten Versuch für unmöglich, an der Zwischengegnerin Shadee vorbeizukommen. Heute versuche ich, sie auf »schwer« zu besiegen, ohne auch einen einzigen Treffer einzustecken. Übung macht eben immer noch den Meister. **Martin Sehmsdorf**

Intensiver als alles andere

► Ich bin jemand, der sich heutzutage oft unterfordert fühlt, jemand der gerne Super Meat Boy spielt, und für den Call of Duty nur auf Veteran spaßig ist. Aber da ist dieses Spiel. Heavy Rain (leider nur für Playstation 3 erschienen). Dieses Spiel ist intensiver als alles, was ich bisher gespielt habe. Im Spiel kann man nicht sterben, und darin liegt die Schwierigkeit. Wenn man etwas versaut, dann signalisiert das Spiel nicht, dass da was falsch lief und dass man es nochmal versuchen soll, sondern man muss mit den Konsequenzen leben. Zum Beispiel sterben liebgewonnene Charaktere um den Spieler rum, korrigieren geht nicht. Das zieht unglaublich in die Story rein – und manchmal auch runter. Mehr als ein fordernder Schwierigkeitsgrad das jemals könnte. **Daniel Lukas**

◀ Ich weiß genau, was Sie meinen, Daniel. Aber in einem Punkt müsste ich Sie dann doch korrigieren: Man kann sehr wohl sterben. Ich hab's tatsächlich geschafft, Ethan, Madison und Norman über den Jordan zu schicken. Und Scott musste am Ende auch dran glauben. **Petra Schmitz**

Fan-Post Ich will ein Kind von euch!

► Vor ein paar Monaten wurde ich vor eine sehr schwere Entscheidung gestellt: Welches Computerspiel-Magazin sollte ich abonnieren? Mehr aus Höflichkeit genehmigte ich mir einen Blick in die damalige GameStar-Ausgabe – und sollte diese Entscheidung nicht bereuen. Eure Artikel sind nicht nur informativ, nein, sie sind auch eine literarische Augenweide. Von eurem Humor könnte sich so manch ein deutscher Comedian mehrere Scheiben abschneiden (was sage ich, er sollte gleich den ganzen Laib nehmen), eure Originalitäts-Portion für ein Heft stellt bei anderen Magazinen

gleich die Ration eines ganzen Jahres dar (vor allem das Kleingedruckte am unteren Ende einer jeden Seite gefällt mir). Der allmonatliche Gang zum Kiosk (ich habe mir euer Heft nicht abonniert, in Belgien ist das etwas zu teuer) gleicht jedes Mal einem Triumphmarsch, meine Freundin erblasst immer vor Neid, wenn ich abends noch ein wenig mit meiner GameStar kuschle. Regelmäßig erwische ich mich dabei, davon zu träumen, eines Tages ein Praktikum bei euch machen zu können, oder gar GameStar-Redakteur zu sein. Ein kleiner Negativpunkt bleibt trotz allem noch bei eurer Zeitschrift, diesem Sonnenstrahl in der Nacht der Printmedien: der Hardware-Teil. Bisher konnte man in meiner Welt nur beim Tanz übertakten und Her(t)zen galt es zu erobern – diese Weltordnung habt ihr nun zerstört! Mir ist klar, dass ihr nicht in jeder Ausgabe aufs Neue ebensolche Begriffe für Noobs (ich gestatte mir diesen trivialen Ausdruck) wie mich erläutern könnt, aber sicher habt ihr doch eine alles erklärende Website oder gar ein Buch, das ihr mir Unwissendem empfehlen könnt, oder? Nichtsdestotrotz, wäre die GameStar eine Band und ich eine Frau, dann würde ich jetzt meine Brüste entblößen und kreischen: »Ich will ein Kind von euch.« Da ich aber keine Frau bin und nicht jeder Redakteur musikalisch begabt scheint, belasse ich es bei einem kleinen: »Weiter so!« Das musste mal gesagt werden. **Nathanael Ullmann**

◀ Vielen lieben Dank! Und das mit dem Kind lässt sich sicher einrichten, wir haben uns inzwischen einen ganz ordentlichen Vorrat angeboren. Fabian allein hätte schon zwei, Videomann Bernd hat grade zwei auf einen Streich klagemacht, Weins probt für die zweite Runde und wie Clape mit dem Erstgeborenen klar kommt, warten wir mal ab – wir fragen in jedem Fall nach, ob jemand eins entbehren kann. **Petra Schmitz**

So erreichen Sie uns

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

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 21. November 2011.

Electronic Arts Kaum ein Actionspiel wird von den Fans so sehr erwartet wie **Battlefield 3**. Kein Wunder, enthält der potenzielle Multiplayer-Hit vom schwedischen Entwickler Dice (**Battlefield: Bad Company 2**) nun erstmals in der Serie auch eine spektakulär inszenierte Einzelspieler-Kampagne sowie spannende Koop-Einsätze. Von der topmodernen Frostbite Engine 2, die zerstörbares Terrain realistisch simuliert und das Kriegsgeschehen ordnungsgemäß kraftvoll aus den Lautsprechern schallen lässt, ganz zu schweigen.

Anlässlich der Veröffentlichung von **Battlefield 3** am 27. Oktober verlosen wir zwei Rundum-Sorglos-Pakete von Electronic Arts. Inhalt: eine Limited Edition des Online-Shooters inklusive des Erweiterungspakets »Back to Karkand«, ein riesiger Sitzsack (140x180cm), ein T-Shirt sowie eine hochwertig verarbeitete Militärjacke.

Gesamtwert der Preise: etwa 1.000 Euro



Dtp Basierend auf der besonders in den USA beliebten Bestseller-Reihe **Das Lied von Eis und Feuer** von George R. R. Martin (sowie der zugehörigen TV-Serie, die ab Winter 2011 in Deutschland läuft) versetzt Sie **A Game of Thrones: Genesis** auf den Fantasy-Kontinent Westeros, wo Sie je nach Spielweise als erbarmungsloser Eroberer oder vorausschauender Diplomat in Echtzeitschlachten um den Eisernen Thron kämpfen. Gemeinsam mit Dtp verlosen wir fünf Collector's Editions von **A Game of Thrones** im edlen Steelbook.

Gesamtwert der Preise: etwa 500 Euro



Gewinner 10/2011

D. Adolph, Wolfsburg • P. Behm, Berlin • D. Burchard, Bremen • R. Burg, Dortmund • C. Busche, Hanksbüttel • I. Changar, Bremen • S. Dall, Cloppenburg • S. Eichhorn, Schmitten • J. Eikenbusch, Duisburg • M. Engemann, Hagen • A. Enkemeier, Iserlohn • T. Ernst, Oranienburg • J. Gönsch, Steinbach • A. Günther, Hamburg • P. Hassebrauck, Vellmar • F. Hauschild, Geisenheim • H. Hechtel, Poppenreuth • M. Hefter, Ochsenfurt • M. Hein, Dreieich • S. Hirth, Weingarten • A. Hochbaum, Nürnberg • H. Hock, Aschaffenburg • A. Hörr, Groß-Zimmern • I. Jonschker, Dachsberg • J. Kägi, Schallstadt • A. Kaiser, Strausberg • A. Klein, Wernigerode • T. Klingel, Nufingen • L. Knobloch, Burgwedel • R. Koch, Bremen • D. Leven, Niederkrüchten • P. Löbenbrück, Kiel • P. Lubos, Bramsche • D. Rutte, München • A. Schadt, Norderstedt • S. Schlüter, Göttingen • E. Schmidt, Lohne • P. Schmitt, Stockstadt • J. Schoop, Konz • L. Schultz, Engelskirchen • A. Schulz, Steinbach • K. Schwarzer, Nürnberg • U. Seidel, Magdeburg • D. Shi, Aachen • D. Solle, Munster • F. Voss, Bremen • M. Walden, Leer • J. Waltermann, Köln • I. Weber, Fernwald • E. de Bernado, Köthen

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2011

H. Hübner, Mönchengladbach • F. Lange, Hartenstein • K. Luskow, Hamburg • L. Mattheus, Perleberg • M. Nerowski, Bad Wildungen



Chell (links), die Solo-Heldin von Portal 2, sowie **Atlas und Peabody**, die Koop-Helden von Portal 2.

Geteilte Freude

Klar, gemeinsam ist besser als einsam. Doch worin liegt der Reiz der immer beliebteren Koop-Modi – und wie könnte ihre Zukunft aussehen? Von Dennis Kogel



Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Borderlands ist kein gutes Spiel.

Es ist eine unbequeme Mischung aus Rollenspiel und Shooter, die weder der Zahlenmagie des Rollenspiels noch der Unmittelbarkeit des Shooters gerecht wird. Es hat Millionen Waffen, die sich nur minimal voneinander unterscheiden. Es hat einen Plot um Aliens, Artefakte und Banditen auf einem Endzeit-Planeten, der kaum einfallsreicher ist als das Vorabendprogramm von RTL. Kurz: Ich habe weit über 100 Stunden mit **Borderlands** verbracht.

Genauer gesagt: Ich habe weit über 100 Stunden mit meinen Freunden verbracht. Mein Charakter, der Soldat, kämpft stets gemeinsam mit MarySew, der Berserkerin, mit Joy, der Sirene und mit Iris, der Jägerin. Alleine habe ich die **Borderlands**-Welt Pandora nie bereist. Warum auch?! Gemeinsam haben wir Söldner und Roboter beschossen; sind in gepanzerten und pink getünchten Monsterkarren über verwüstete Highways gerast. Und, am wichtigsten: Wir haben geredet. Über Beziehungen, über Waffen, über Jobs, über Bestien. »Ich spiele mit Freunden, weil man sich gegenseitig retten und unterstützen kann«, erklärt MarySew. Iris fügt hinzu: »Am meisten mochte ich das Rumfahren im pinken Vier-Personen-Tankini, da wurde **Borderlands** zum Roadtrip!« Gemein-

sames Spielen hat aus einem passablen Rollenspiel-Shooter eine Leidenschaft gemacht. Pandora wurde für uns zu einem anarchischen Rückzugsort, zum Abenteuer-spielplatz. Und zum besten Beweis dafür, dass ein kooperativer Multiplayer-Modus, kurz Koop, ein Spiel besser machen kann.

Ob Multimillionen-Projekte wie die Klickorgie **Diablo 3**, der Endzeit-Shooter **Rage** und die Multiplayer-Hoffnung **Battlefield 3** oder Indie-Titel wie das steampunkige Action-Rollenspiel **Torchlight 2** und Andy Schatz' Raubzugs-Simulator **Monaco**: Kaum ein

Spiel, das dieser Tage angekündigt wird, kommt ohne Koop aus. Schon 2008 sagte der Autor und Spielemarkt-Analyst N'Gai Croal voraus, dass Koop zum wichtigsten Spielmodus der nächsten Jahre avancieren dürfte. Durch das soziale Element würden Spiele motivierender und auch wieder fordernder – schließlich könnten sich unerfahrene Neulinge von fähigen Veteranen helfen lassen. Es hat allerdings ein wenig gedauert, bis Croals Vorhersage tatsächlich eintrat.

Das britische Spielmagazin Edge rief jüngst die »Ära des Multiplayers« aus. Spiele, die



Gruppenbild mit **Tankini**: Die **Borderlands**-Helden posieren vor ihrem Vehikel.

Monaco

Beim Indie-Festival der letztjährigen Game Developers Conference in San Francisco gewann Andy Schatz mit **Monaco** gleich zwei Trophäen: den Hauptpreis und den Designpreis. Und das, obwohl der Titel noch gar nicht veröffentlicht ist, ach: noch nicht einmal einen Termin hat. Ein Spielprinzip hat's allerdings schon: In **Monaco** gehen bis zu vier menschliche Diebe kooperativ auf Raubzüge, jede Charakterklasse hat andere Fähigkeiten. Der Hacker etwa kann Sicherheitssysteme lahmlegen. Ähnlich wie in Kinofilmen à la **Ocean's Eleven** müssen die Diebe also gut getimt zusammenarbeiten, um Beute anzuhäufen. Klingt interessant, wir werden **Monaco** aufmerksam beobachten.



nur von einer einzigen Person gespielt werden, scheinen – zumindest, was große Namen angeht – Seltenheitswert zu entwickeln. Selbst klassische Einzelkämpfer-Titel wie der Meuchelmörder-Simulator **Assassin's Creed** oder das konsolenexklusive Diebes-Abenteuer **Uncharted 3** treiben inzwischen Multiplayer-Blüten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Gegen- und miteinander zu spielen, wird dank schneller und stabiler Internet-Anschlüsse immer einfacher und beliebter. Zugleich erhöhen Online-Modi nicht nur den Umfang und die Lebensdauer eines Titels, sondern dienen auch als Kopierschutz und Maßnahme gegen den Weiterverkauf auf dem (von vielen Herstellern verteilten) Gebrauchsmarkt. Denn viele Multiplayer-Modi setzen die Registrierung bei einer Online-Plattform voraus. Und wenn das Spiel dort an ein Benutzerkonto gebunden ist, lässt es sich nicht mehr weitergeben.

Koop-Modi sind allerdings keine normalen Multiplayer-Modi. Sie sind Multiplayer Deluxe. Denn schon alleine das Prädikat »Koop«

Assassin's Creed: Brotherhood bot erstmals in der Seriengeschichte auch **Multiplayer-Meuchelmorde**.



lässt ein Spiel hochwertig erscheinen. »Kooperativer Multiplayer mit einer Vielzahl von Optionen kann die Bewertungen eines Spiels verbessern«, heißt es in einem Report von EEDAR, einer Forschungseinrichtung, die für fast jeden größeren Publisher Marktforschung betreibt. Dabei spielt es keine Rolle, wie viel Spaß der Koop-Modus macht: Wenn »Koop« auf der Schachtel steht, wird das Spiel oft automatisch als besser wahrgenommen. Ist Koop also ein Muss? Vielleicht. Doch Vorsicht: Genauso wie der obligatorische Multiplayer-Modus in Solo-Titeln wie **Dead Space 2** oder **Bioshock 2**, läuft Koop Gefahr, zu einem simplen Must-Have, einer lieblosen Pflicht-Dreingabe zu werden.

Das war nicht immer so. Alleine zu spielen, ist im Großen und Ganzen eine Anomalie. Die Anfänge des Videospieles waren mit **Pong** und **Spacewar!** zwar nicht kooperativ, wohl aber kompetitiv. Denn obwohl man diese Spiele auch alleine gegen den Computer bestreiten konnte, waren sie auf Duelle zwischen menschlichen Gegnern ausgelegt – vom Tennis-Abklatsch (**Pong**) bis zum Raumschiff-Duell (**Spacewar!**). Abseits der Heimcomputer waren Spielhallen ein Ort zum gemeinsamen Spielen, zum Spielen vor Publikum, zum Angeben. Ataris Arcade-Rollenspiel **Gauntlet** ermöglichte es 1985 zum ersten Mal, gemeinsam gegen Computergegner zu kämpfen. Inspiriert vom Pen-&-

Paper-Regelwerk Dungeons & Dragons (D&D) sowie John Palevichs Koop-Spiel **Dandy**, konnten Spieler in **Gauntlet** als Krieger, Zauberer, Walküre oder Elf durch Dungeons ziehen, Horden von Geistern verkloppen und Steaks einsammeln, um Hunger und damit ein frühzeitiges »Game Over« zu vermeiden.

Wir befinden uns in der Ära des Multiplayers

Wer mitspielen wollte, setzte sich einfach an einen der vier freien Joysticks und warf eine Münze ein. Mit **Gauntlet** übertrug Atari also das körperliche Zusammensein in der Spielhalle auf ein virtuelles Zusammensein im Spiel – ein unglaublicher Erfolg: Eine Maschine mit dem an sich simplen Abenteuer brachte der Spielhalle durchschnittlich 900 Dollar pro Woche.

Außerhalb der Spielhallen blieben Koop-Modi den Heimkonsolen vorbehalten, und zwar in Form von Umsetzungen beliebter Arcade-Titel – etwa Technos legendärem **Double Dragon** oder Konamis nicht minder wichtigem **Contra**, in denen die Spieler sich

Dandy

Unter einem »Dandy« verstanden Briten des späten 18. Jahrhunderts einen auffällig, aber elegant gekleideten jungen Menschen. In John Palevichs Rollenspiel **Dandy** (1983) (später **Dandy Dungeon**) sind elegante Helden indes Mangelware, stattdessen kloppen sich bis zu vier Helden durch Monster. **Dandy** soll **Gauntlet** inspiriert haben, was dessen Entwickler Atari jedoch niemals offiziell zugab. Immerhin schenkte die Firma dem beleidigten Palevich einen Arcade-Automaten mit **Gauntlet**.



In Valves **Left 4 Dead** kann keiner der vier Überlebenden alleine, nun ja, überleben.

Contra



Die Elitesoldaten Bill »Mad Dog« Rizer und Lance »Scorpion« Bean sollen im futuristischen Neuseeland eine Terrorgruppe ausheben – oder auf einer südamerikanischen Insel Aliens jagen. Die japanische Arcade-Fassung (Terroristen) und die amerikanische NES-Version (Aliens) von **Contra** (1987) bieten nämlich unterschiedliche Szenarios. Am spielerischen Kern ändert sich indes nichts, zwei Spieler ballern sich im Konami-Klassiker aus der Seitenansicht durch zehn Levels.

gemeinsam durch Gegnermassen kämpfen. Für den PC dagegen wurden Multiplayer-Modi erst mit id Softwares **Doom** wirklich wichtig. Neben Arena-Kämpfen brachte der Ur-Shooter auch einen Koop-Modus, in dem sich vier Freunde gemeinsam durch die Hölle schießen durften. Was frühe Koop-Titel auszeichnet, ist die Einfachheit, mit der sie an die Spielart herangehen. Ob **Gauntlet**, **Contra** oder **Doom**: Das Spiel bleibt gleich, es kommen bloß mehr Schwerter, Fäuste oder Schrotflinten dazu. Klassische Koop-Spiele verlassen sich auf den Spaß da-

Alleine zu spielen, ist eine Anomalie

ran, zusammen zu sein, auf der Couch, in der Spielhalle und im Spiel selbst – wo man schon mal »aus Versehen« dem blauen Marine eine Schrotladung in den Rücken jagt.

Doch trotz der frühen Beliebtheit des Koop schwenkte das Multiplayer-Fähnlein zunächst in eine andere Richtung, und zwar hin zum Deathmatch und zu teambasierten (und damit ebenfalls koop-ähnlichen) Wett-

Gauntlet

Ataris **Gauntlet** ist 1985 der Prototyp des modernen Action-Rollenspiels. Zu viert können die Spieler Dungeons erkunden und vor allem Monster umhauen. Dabei bricht **Gauntlet** »richtige« Rollenspiele aufs Nötigste herunter: Monster, Verließe, Heldenklassen. Zusammen mit dem deutlich komplexeren rundenbasierten »Roguelike«-Genre (**Rogue**, **NetHack**) darf das Atari-Abenteuer als Urahn von Blizzards **Diablo** verstanden werden.



Im Koop-Modus von Warhammer 40.000: Space Marine bekämpfen die Spieler Horden von Orks.



bewerbs-Modi à la »Capture the Flag«. Erst Spiele wie **Halo** verschafften klassi-

schen Koop-Varianten, also dem gemeinsamen Kampf gegen Computergegner, wieder mehr Aufmerksamkeit. Bungies Ringwelt-Shooter erlaubte es zwei Spielern, die exzellente Solo-Kampagne gemeinsam zu bestreiten und dabei auch Aufgaben zu teilen. Beispielsweise steuerte einer der beiden einen MG-Jeep, während der andere das Geschütz abfeuerte. Das ging allerdings nur auf der Xbox, PC-Master-Chiefs blieb die gemeinsame Ringweltrettung verwehrt.

Überhaupt blieb kooperatives Spielen lange eine Domäne der Konsolen, vom SNES-Klassiker **Secret of Mana** (1993) bis eben zu **Halo** (2001). Das lag vor allem daran, dass viele klassische Koop-Titel auf nur einem Bildschirm oder im Splitscreen abliefen – da boten flächige Fernseher mehr Übersicht als kleinere PC-Monitore. Abgesehen davon, dass die meisten PCs nur einen Mausanschluss hatten, während sich an Konsolen schon zu Atari-Zeiten mehrere Joysticks oder Gamepads anschließen ließen. Videospiele waren einfach koop-affiner als ihre PC-Brüder – zumindest, bis das Internet Fuß fasste.

Denn ab Mitte 2000 war es keine Selbstverständlichkeit mehr, ein Spiel gemeinsam auf der Couch oder zumindest im lokalen Netzwerk zu erleben. Wer mit Freunden

abenteuer wollte, musste online gehen. Doch im Internet entstehen schwer echte Freundschaften: Laut dem Internet-Theoretiker Jaron Lanier ist es die Anonymität, die das Zusammensein im Netz erschwert. Was für Koop ein Problem bedeuten könnte – warum soll ich überhaupt mit Fremden zusammenarbeiten? – ist aber eine Chance. Online-Koop zwingt Designer zum Umdenken. Es reicht nicht mehr, nur einen zusätzlichen Mitstreiter ins Spiel zu werfen, moderne Koop-Titel müssen Zusammenarbeit fördern, sie müssen ihre Spieler zu Partnern machen, die sich gegenseitig brauchen.

»Die Menschen, die ich in dieser Nacht gerettet habe, reden immer noch über meine Heldentat. Und ich fühlte mich wie ein Held. Alles was in diesem kurzen Augenblick in mir vorging – Furcht, Zweifel, Entschlossenheit und schließlich Mut – fühlte sich so wirklich, so lebendig und intensiv an wie die Gefühle, die ich hatte, wenn ich ein Buch las, einen Film sah oder Musik gehört habe«, schreibt Tom Bissel über eine Runde in Valves Zombie-Shooter **Left 4 Dead**. Wie viele andere Spiele in seinem Buch »Extra Lives«, hat es ihn auf tiefste Weise berührt. Das kommt nicht von ungefähr. **Left 4 Dead** und der ebenso wichtige Nachfolger **Left 4 Dead 2** stehen in der Tradition von äußerst bedacht und sorgfältig entworfenen Valve-Spielen. Die Gefühle, die Tom Bissel beschreibt, sind nicht dem Zufall geschuldet, sie sind von Valve genau so gewollt – und machen den Kern des Spiels aus.



C&C: Alarmstufe Rot 3 bot erstmals eine komplette Koop-Kampagne für zwei Spieler.

Secret of Mana

Aus der Von-Oben-Perspektive eine Heldengruppe durch verpixelte Landschaften zu lenken, ist nichts Neues. Man kennt's aus fast allen japanischen Rollenspiel-Serien, allen voran natürlich **Final Fantasy**. Was den SNES-Titel **Secret of Mana** 1993 von anderen Abenteuern abhebt, ist sein Koop-Modus: Ein zweiter und ein dritter Spieler können jederzeit in eine laufende Partie ein- und auch wieder aussteigen. Man muss also nicht zwangsläufig gleichzeitig loslegen, nicht von Menschen gesteuerte Charaktere übernimmt die KI. Jeder Held hat dabei Stärken und Schwächen, der Hauptcharakter etwa kann nicht zaubern, wohl aber ordentlich zuhauen. Dank der hervorragenden Koop-Mechanik und der packenden Story gilt **Secret of Mana** bis heute als eines der besten Konsolen-Rollenspiele.



Ein vierköpfiges Team macht sich in **Left 4 Dead** daran, die Zombie-Apokalypse zu überleben und in jedem Level den sicheren Ausgang zu erreichen. Das Besondere daran ist nicht das Szenario, sondern die Art, wie Valve versucht, mich am Erreichen des Ziels zu hindern. Denn von Menschen gesteuerte Supermonster, die »Special Infected«, versuchen, das Team auseinanderzureißen. Ohne Unterstützung bin ich gegen diese Supermonster hilflos, nur gemeinsam können wir den Levelausgang erreichen. Von der ersten Minute an hämmert **Left 4 Dead** den Spielern seine Philosophie mit Zombiefäusten in den Kopf: Seid ein Team oder versagt! Wer

Die Koop-Missionen von Splinter Cell: Chaos Theory erfordern Agenten-Teamwork.



nicht hilft, stirbt! »Ich glaube, **Left 4 Dead** ist einer der ersten Titel, die gemeinsames Spielen betont haben. Ein Spiel, in dem sich Spieler auf eine Weise helfen, die sich bedeutsam anfühlt«, erklärt Valves Storyschreiber Chet Faliszek in einem Interview. Die Lektionen, die Valve daraus gelernt hat, finden sich auch im Koop-Modus von **Portal 2** wieder, dessen Puzzles man mit Cleverness und Zusammenarbeit lösen muss.

Nur wenige Spiele nutzen die Möglichkeiten des Koop ähnlich klug wie **Left 4 Dead**. Die **Diablo**-Serie lässt mich zwar auch im dritten Teil zusammen mit Dämonenjägern, Zauberern und Barbaren gegen stärkere Ungeheuer antreten, doch zum Teamwork zwingt mich Blizzard nicht. Denn jeder Charakter ist vorrangig ein Kämpfer, der Gegner plattklickt – genau wie im Solo-Abenteuer. Mit vereinten Kräften schafft man das, was man auch alleine hätte schaffen können: Levels leerräumen. In Relics **Warhammer 40.000: Space Marine** gibt es ein paar Koop-Szenarios, in denen ich gemeinsam mit einem Kumpan Orkhorden in Stücke hacke. Das ist Spaß, aber meilenweit entfernt von Chet Faliszeks Ideal des bedeutsamen

Koops. Ein Grund dafür ist die Herausforderung, viele Spieler in einer Partie unterzubringen und sie trotzdem bugfrei und übersichtlich zu halten. Wenn man die Abenteurer dann auch noch zum Teamwork motivieren und gleichzeitig eine spannende Geschichte erzählen will, kommt selbst der klügste Entwicklerkopf ins Schwitzen.

Gute Koop-Titel machen ihre Spieler zu Partnern

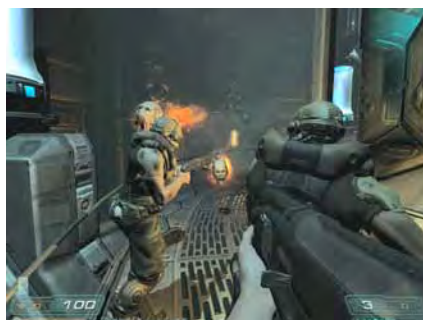
»Um ein kooperatives Spiel großartig zu machen, müssen Designer aufhören, Koop als Multiplayer-Dreingabe, als Option anzusehen«, sagt Randy Pitchford, der Chef des **Borderlands**-Machers Gearbox. »Alleine der Begriff »Koop-Modus« impliziert schon, dass es etwas Zusätzliches ist, dass nicht wirklich zum Spiel gehört.« Für Pitchford lässt solch simples Feature-Denken Spiele stagnieren: »Ein Koop-Titel muss von Anfang an als gemeinsame Erfahrung entworfen werden. Wenn es keinen Grund gibt, gemeinsam zu spielen, dann hat es keinen Sinn.« Der Mann hat Recht, bei vielen Spielen fühlt sich Koop

Koop-Nachlieferung

Wenn ein sehnlichst erwartetes Spiel ohne Koop-Modus erscheint, ist das noch lange kein Grund zum Lamentieren. Denn die Entwickler oder bastelfreudige Fans können immer noch Koop-Patches oder -Mods nachreichen – so wie bei diesen drei bekannten Titeln.



System Shock 2 (1999): Fast zeitgleich mit dem Verkaufsstart von System Shock 2 schob der Entwickler Irrational einen (bis heute sehr fehlerbehafteten) Patch nach, der einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler brachte.



Doom 3 (2004): Im Gegensatz zum legendären ersten Teil bot der dritte Ableger von id Software's Shooter-Reihe keinen eigenen Koop-Modus. Findige Fans schufen daher die Mod »Open Coop« für bis zu vier Spieler.



Far Cry (2004): Es gibt eine Koop-Mod, mit der sich bis zu drei Spieler gemeinsam durch Cryteks Südsee-Shooter schießen können. Allerdings ist das Fan-Addon unfertig und leidet unter zahlreichen Bugs und Problemen.

wie eine Notlösung an; etwas, das im Spiel sein muss, um hohe Verkaufszahlen zu erzielen – **Space Marine** lässt grüßen. Moderner Koop ist damit näher an der Einfachheit des über 25 Jahre alten **Gauntlet** als an modernem Spieledesign. Er befindet sich im Spannungsfeld zwischen Innovation und seelenloser Verfeuerung. Das heißt nicht, dass klassische Koop-Modi keinen Spaß machen, **Diablo 2** ist das beste Beispiel. Sie bringen den Spielmarkt aber auch nicht voran.

Eine interessante Möglichkeit, wie Koop spannender werden und Faliszeks Ideal näherkommen könnte, ist so genannter asymmetrischer Koop mit ungleichen Spielcharakteren oder -klassen, die ihre Stärken und Schwächen einander anpassen müssen. Das klassische Beispiel dafür ist die »heilige Dreifaltigkeit« aus Tank, Heiler und Damage-Dealer, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt. Alleine können Krieger, Priester und Zauberer gegen starke Monster nicht bestehen. Erst wenn jeder Spieler seine Teamrolle richtig spielt, wird aus einer Bande von Pseudo-Weltenrettern eine fähige Fantasy-Truppe. Der unerschütterliche Erfolg des Systems ist keine große Überraschung: Es ist motivierend, wenn ich in einem Abenteuer-Team »meinen Job« mache und damit zur Rettung des Tages beitrage. »Ich liebe es, in einem Team schwierige Boss-Gegner zu bekämpfen«, gesteht auch Randy Pitchford: »Wenn man die optimale Rollenverteilung findet, um eine Herausforderung zu schaffen, dann ist das großartig!« Doch auch das birgt eine Gefahr. Wenn es nämlich nur eine optimale Rollenverteilung gibt, kann ein Spiel zur Routine verkommen – so wie es bei vielen MMOs der Fall ist.

Borderlands versucht, dieses Problem zu umgehen: Jede Kombination der vier Charakter-Klassen führt zum Erfolg. Zusammenarbeit und Aufgabenteilung sind spielerisch sinnvoll, aber nicht zwingend notwendig: »Wir wollten Borderlands vor allem zugänglich machen«, erzählt Pitchford: »Es geht es also eher um die Fähigkeiten des Spielers und die Möglichkeit, seinen Charakter den Bedürfnissen der Gruppe an-

Halo

Steve Jobs, der kürzlich verstorbene Apple-Boss, hat **Halo** einst höchstpersönlich enthüllt: Auf der Macworld-Expo verkündet er 1998 der versammelten Journalistenschar, dass das Ringwelt-Actionspiel gleichzeitig für Windows und den Mac erscheinen würde. Nur zwei Jahre später macht ihm Microsoft einen Strich durch die Rechnung, schluckte den Entwickler Bungie und strickte **Halo** zu einem exklusiven Starttitel für die neue Xbox um. Der Shooter erschien schließlich Ende 2001 – und erwies sich als wegweisend: Das grandiose Design der Außenwelten, die cleveren KI-Gegner, die packende Story und der häufige Einsatz von Fahrzeugen (vom Jeep bis zum Panzer) heben **Halo** vom Shooter-Einerlei ab. Gleiches gilt für den Koop-Modus, dank dem zwei Spieler die Kampagne gemeinsam bestreiten können. Für den PC und den Mac erscheint **Halo** erst zwei Jahre später – und ohne Koop-Modus. Steve Jobs wird nicht erfreut gewesen sein.



zupassen« Für **Borderlands 2** verspricht Pitchford hingegen Innovation: »Borderlands ist einzigartig. Wir haben keine Blaupause zum Richtigmachen. Wir betrachten die Serie als eine Reihe von Lektionen, in denen wir das Konzept stetig verfeinern.«

Borderlands und Online-Abenteuer sind nicht die einzigen, die mit asymmetrischem Koop experimentieren. Schon Pyros **Commandos 2** hat anno 2001 erlaubt, die grundverschiedenen Charaktere auf bis zu acht Spieler aufzuteilen. So konnte etwa einer den schleichbegabten Spion und ein anderer den kämpferischen Green Beret lenken. Electronic Arts' **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3** bot 2008 eine komplette Koop-Kampagne, in der die beiden Spieler jeweils eigene Aufgaben übernahmen. Zum Beispiel kümmerte sich der eine um den Flugzeug-, der andere um den Panzerbau. Das großartige **Lara Croft and the Guardian of Light** von 2010 lässt zwei Spieler als greifhakenbewehrte Lara und als kräftigen Schildträger Totec gemeinsam Puzzles lösen – Teamwork ist Pflicht. Ein Paradebeispiel für sinnvolle Zusammenarbeit war zudem der Koop-Modus von **Splinter Cell: Chaos Theory** (2005), in dem sich zwei Agenten

gegenseitig unterstützten. Beispielsweise sollte einer den anderen ab oder hievte ihn per Räuberleiter auf ein Fensterbrett.

Es wird folglich immer wichtiger, ein motivierendes Koop-Konzept zu finden. Doch darin liegt auch eine große Herausforderung: Jeder Spieler muss sich wichtig fühlen, aber keine Rolle darf sich nach Zwang anfühlen und kein Spieler ausgeschlossen werden, weil er gerade nicht die richtigen Klasse spielt. »Ein optimales Design sollte jedem Spieler erlauben, mit seinem Lieblingscharakter zum Sieg beizutragen«, predigt Randy Pitchford. Ein dynamisches Koop-System muss also her, in dem Spieler nahtlos zwischen Rollen wechseln können, um auf Herausforderungen zu reagieren. Und bis wir diesen heiligen Koop-Gral gefunden haben, steht auf Pandora ja immer noch unser pinkes Tankini bereit. Dennis Kogel / GR

Lara Croft and the Guardian of Light

Von Crystal Dynamics eigentlich als kurzes Nebenprojekt gedacht, bevor es ans nächste große **Tomb Raider** geht, avancierte **Guardian of Light** (2010) zu einem der interessantesten Zwei-Spieler-Koop-Titel der letzten Jahre. Lara Croft muss zusammen mit dem Krieger Totec durch gefährliche Tempel ziehen, Schätze einsacken und den Weltuntergang aufhalten. Lara wirft Greifhaken und balanciert über Seile, Totec benutzt seinen Schild, um die »Archäeologin« an unzugängliche Stellen zu hieven. Nach kürzester Zeit wird aus den beiden Abenteurern ein perfektes Team, cleverer als Indiana Jones und eleganter als Nathan Drake (**Uncharted**).



Im Koop-Modus von **Diablo 3** übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Kämpfers.

Hall of Fame

Stronghold

Die Burgenbau-Simulation von Firefly war 2001 der große Überraschungs-Hit des Jahres und wird selbst heute noch gekauft und gespielt. Zu Recht! Von Heiko Klinge

Auf XL-DVD: Video-Special



Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Meine Liebe zu **Stronghold** beruht eigentlich nur auf Mitleid. Es war in einem ausgedienten Münchner Schwimmbad. Ohne Wasser, aber dafür mit viel Tamtam präsentierte hier der Publisher Take 2 seine Spiele für das Weihnachtsgeschäft 2001. Nun ja, eigentlich wurde nur ein Spiel präsentiert: **GTA 3**! Rund 50 Journalisten drängelten sich um die vier Anspielstationen, keiner zeigte auch nur einen Funken Interesse für diesen schrulligen Engländer in Bermuda-Shorts und Badelatschen, der hinten links in der Schwimmbadecke angeblich irgend so ein altmodisches 2D-Strategiespiel präsentieren sollte. Irgendwann bin ich dann doch hingegangen. Nicht aus echtem Interesse, mehr aus Mitleid ... und weil die Warteschlange bei **GTA 3** gerade so lang war.

Der schrullige Engländer entpuppte sich als der charismatische und supernette Simon Bradbury vom frisch gegründeten Entwicklerstudio Firefly, und offenkundig störte ihn das allgemeine Desinteresse nicht die Boh-

ne. Er bemerkte mich nicht einmal! Er war viel zu sehr in sein eigenes Spiel vertieft. Ein Spiel namens **Stronghold**. Um seine Aufmerksamkeit zu gewinnen, versuchte ich es mit Provokation: »Aha, ein weiterer Klon von Age of Empires 2.« Es funktionierte. Simon drehte sich um und lächelte mich freundlich an: »Es ist nicht nur ein weiterer Klon. Sondern ein Klon mit fliegenden Kühen!« Mein Interesse war geweckt.

Statt nun jedoch die übliche Entwicklerpräsentation Marke »Wegweisende Grafik und innovatives Gameplay!« abzuspielen, ließ mich Simon einfach drauflos spielen. Die folgenden zwei Stunden vergingen wie im Flug, ohne dass ich dabei auch nur einen Gedanken an **GTA 3** verschwendete. Das hier war alles andere als ein Klon von **Age of Empires 2**! Das hier war genau das Spiel, auf das ich all die Jahre seit meinen ersten zaghaften Burgenbau-Versuchen im Sandkasten gewartet hatte!

Klar, auch in **Age of Empires 2** oder **Warcraft 2** konnte ich schon Festungen errichten. Aber das waren lediglich plumpe Reißbrett-Strukturen aus Mauern und Türmen. Da hatte ich schon als Dreijähriger mit Förmchen und

Deswegen legendär

- ✦ geniale Mixtur aus Aufbau- und Echtzeitstrategie
- ✦ der Traum der eigenen Ritterburg
- ✦ dramatische Belagerungsschlachten
- ✦ schwarzer britischer Humor
- ✦ fliegende Kühe und rockende Hofnarren

Schaukel Imposanteres geschaffen! In **Stronghold** durfte ich nun endlich aus dem Vollen schöpfen: Es gab Rund- und Ecktürme, Mauern mit und ohne Zinnen, Burggräben, Torhäuser mit Zugbrücken, Mörderlöcher, Pechkessel und sogar einen Hundezwinger. Der Grundidee von Simon und seinem Team war so simpel wie genial: Alle Kinder lieben es, Burgen zu bauen – egal ob nun im Sandkasten oder mit Lego bzw. Playmobil. Warum sollte sich das im Erwachsenenalter ändern? Bei mir hatte es jedenfalls funktioniert: keine Spur mehr von Mitleid, sondern pure Faszination. Und das obwohl das Spiel zu diesem Zeitpunkt eigentlich nur aus einem Burgen-Editor bestand. Simon kündigte zwar auch große Belagerungsschlachten und ein ausgeklügeltes Wirtschaftssystem an, zu sehen war davon Anfang 2001 im Münchner Schwimmbad allerdings noch nichts.

Wieder zurück in der Redaktion begann ich, mehr über das Spiel und das Team dahinter zu recherchieren. Und siehe da: Firefly war zwar ein neues Studio, bestand jedoch ausnahmslos aus alten Hasen – Simon und sein siebenköpfiges Team hatten zuvor für Impressions und Sierra an der populären Strategie-Serien **Lords of the Realm** und **Caesar** gearbeitet. Die Jungs kannten sich also sowohl im Mittelalter als auch im Aufbau-spiel-Genre bestens aus. Dennoch gelang es mir nicht, die GameStar-Kollegen mit meiner Begeisterung anzustecken, es sprang lediglich eine kurze einseitige Preview für »mein« **Stronghold** heraus.

Das spärliche Rinnsal redaktionellen Interesses sollte jedoch nur vier Wochen so kümmerlich bleiben, es verwandelte sich später schlagartig in eine reißende Flut! Denn trotz der eher informationsarmen Preview

Sobald unsere Untertanen ein Gebäude betreten, klappt das Dach weg und wir können jeden einzelnen Handgriff des detailverliebt animierten **Burglebens** mitverfolgen.





Die **Belagerungsschlachten** sind taktisch anspruchsvoll. Wer unvorsichtig vorrückte, landet schnell im Inferno von mit Pech getränkten Weideflächen.



Schrulliges Detail: Die **Kampagnenkarte** im mittelalterlichen Stronghold zeigt das Deutschland nach der Wiedervereinigung.



Ein schematischer **2D-Modus** erleichtert den Mauerbau und wurde damals auf Anregung von GameStar eingebaut.

schaftte es **Stronghold** aus dem Stand in die Top 10 der meisterwarteten Spiele unserer Leser. Spätestens jetzt war klar: Hier entsteht etwas Besonderes. Jetzt musste es nur noch ein gutes Spiel werden!

Es wurde ein gutes Spiel: **Stronghold** war im Oktober 2001 meine erste Titelstory für die GameStar, die ersten Sätze kann ich bis heute auswendig: »Der Schlachtlärm dringt bis auf die oberste Zinne. Zweifel überkommen den Burgherrn: Wird er den Angriff der gewaltigen Belagerungsarmee überleben, die in diesem Augenblick vor dem Burgtor Stellung bezieht?« Ich wollte damit ein Gefühl rüberbringen, das ich so noch in keinem anderen Strategiespiel erlebt hatte: eine nervenzerfetzende Mischung aus Anspannung, Angst und Vorfreude. Da kommt gleich jemand und will meine Burg zerstören, die ich in liebevoller Kleinarbeit geplant, errichtet und mit Fallen bestückt habe – dem zeige ich, wer der Herr im Hause ist!

Simon und sein Team hatten Wort gehalten: **Stronghold** war im Gegensatz zur Schwimmbad-Präsentation nicht mehr nur ein Burgen-Editor, sondern tatsächlich ein anspruchsvolles Strategiespiel samt der versprochenen Belagerungsschlachten und einem durchdachten Wirtschaftssystem. Die wahre Kunst der Entwickler lag jedoch darin, wie logisch und clever sie die Echtzeitstrategie- und Aufbauspielelemente miteinander verzahnt hatten. In dieser Perfektion ist dies meiner Meinung nach seit **Stronghold** auch keinem anderen Spiel mehr gelungen, selbst den direkten Nachfolgern nicht.

Um etwa einen einfachen Streitkolben-Kämpfer ausbilden zu können, benötigten wir nicht nur einen wehrfähigen Untertanen, sondern ebenso das entsprechende Kleingeld, einen Streitkolben und einen Lederharnisch. So weit, so **Siedler**. Geld bekamen wir jedoch nur über Steuern. Zu hohe Steuern verärgerten allerdings die Bürger, was wir wiederum mit üppigeren Nahrungsrationen kompensieren mussten.

Dummerweise lieferten unsere Kühe aber nicht nur die Milch für leckeren Käse, sondern auch das Leder für Harnische. Warum dann überhaupt Streitkolben-Kämpfer? Ganz einfach: Weil sich Streitkolben logischerweise deutlich besser zum Belagerungswaffen-Zerbröseln eigneten als Lanzen oder Pfeile. Ein Rädchen griff ins andere, es gab immer etwas zu optimieren, der aufbauspiel-typische Leerlauf fand in **Stronghold** schlichtweg nicht statt.

Trotz der enormen Komplexität und der vielen Entscheidungen blieb das Geschehen in der Burg stets beherrsch- und nachvollziehbar. Denn der Weg von der Kuh bis zum Lederharnisch spielte sich nicht in irgendwelchen Statistiken ab, sondern direkt in der Spielwelt. Die Gerberin holte sich die Kuh von der Weide, verrichtete in der Werkstatt ihr blutiges (aber unblutig dargestelltes) Handwerk, und trug den Harnisch schließlich zur Waffenkammer. Und erst jetzt bekam ich die entsprechende Rüstung gutgeschrieben. Das war nicht nur glaubwürdig, sondern auch gnadenlos spannend. Bekomme ich noch genügend Streitkolben-Kämpfer zusammen, bevor die feindliche Belagerer anrücken? Ich weiß noch genau, dass ich mich mehrfach dabei ertappt habe, wie ich meine Untertanen lautstark zur Eile antrieb.

Stronghold vermochte es vorzüglich, urplötzlich die Schlagzahl und damit auch die Spiel-dramaturgie zu erhöhen. Noch vor wenigen Minuten hatte ich gemütlich ein paar Gebäude errichtet und dem detailverliebt animierten Burgleben zugeschaut, nun musste ich plötzlich mit hektischen Mausclicks meine Bogenschützen auf die Zinnen beordern, einen Ausfall der Kavallerie koordinieren und gleichzeitig die größten Schäden an meiner Burg reparieren. Jeder Einschlag eines Katapultgeschosses tat da schon fast körperlich weh. Als eines von ganz wenigen Hybrid-Spielen gelang es **Stronghold**, sich nicht zwischen die Stühle zu setzen, sondern auf beide Stühle gleichzeitig. Echtzeitstrategen spielten die Militärkampagne, Aufbauspieler

die separaten Wirtschaftsmissionen oder den »Freies Spiel«-Modus.

Stronghold war also ein Spiel mit Herz und Hirn, aber es hatte auch eine Seele. An jeder Ecke gab es liebevolle Details zu entdecken. So hatte nicht nur jeder Bürger einen eigenen Namen, sondern selbst die Kühe. Bessy, Elsa und Butterblume teilten uns auf Wunsch sogar mit, womit sie sich gerade beschäftigten – ihr Repertoire bestand aus »frisst Gras« oder »steht herum«. Wer den Hofnarren dreimal anklickte, bekam einen waschechten Bluesrock vorgesungen. Und Katapulte konnten nicht nur Steine, sondern auch Kuhkadaver schleudern, um in der feindlichen Burg Seuchen auszulösen. Simon hatte also Wort gehalten, es gab tatsächlich fliegende Kühe. Nur das mit dem »Klon von Age of Empires 2« war eine dreiste Lüge. Zum Glück! **HK**

Stonghold

Echtzeit-Strategiespiel

PUBLISHER	Take 2
ENTWICKLER	Firefly
QUELLE	Fachhandel, Erstauflage von Stronghold 3
SPRACHE	Deutsch
MINIMUM	Pentium 2 mit 300 MHz, 64 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Stronghold läuft problemlos unter Windows 7, Vista und XP.

Fazit Bis heute unerreichte Fusion aus Aufbau- und Echtzeitstrategie.

Hardware News

Das iPhone 4S ist da

GameStar.de/Quicklink/7595

Apple präsentiert mit dem **iPhone 4S** kein iPhone 5, sondern eine schnellere Version des iPhone 4, so wie es das Unternehmen auch schon mit dem iPhone 3G und 3GS gehandhabt hat. Design und Bildschirm bleiben unangetastet, aber nun steckt ein Doppelkernprozessor mit 1,0 GHz unter dem 3,5-Zoll-Display, und der Grafikchip soll siebenmal schneller rechnen als der Vorgänger. Mit der neuen Kamera schießen Sie Bilder mit bis zu acht Megapixeln und nehmen Filme in Full-HD-Auflösung auf (iPhone 4: 5 Megapixel sowie maximal 720p-Videos). Besonders die Sprachsteuerung Siri hebt Apple hervor. Damit sollen Sie dem Telefon einfache Fragen stellen können (etwa: »Wie ist das Wetter am Wochenende in München?«) und von Siri Antworten bekommen. Doch Apple hat nicht nur Grund zu feiern. Steve Jobs, der Apple-Chef ist zwei Tage nach der Vorstellung des neuen iPhones im Alter von 56 Jahren nach langer Krankheit verstorben. **HW**



Seit dem 14. Oktober können Sie das **iPhone 4S** kaufen, die vielen Vorbestellungen verlängern die Wartezeiten aber auf bis zu acht Wochen!

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
Rage	1920x1200, maximale Details	1920x1200, maximale Details, 8x AA	1920x1200, maximale Details, 16x 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 90 € HD 5770 110 €	HD 6850 140 € HD 5850 170 € HD 6870 150 € HD 5870 250 €	HD 6950 200 € HD 6970 280 € HD 6990 550 €
Geforce 400/500	GTX 450 90 € GTX 550 Ti 110 €	GTX 460 150 € GTX 560 170 € GTX 560 Ti 190 € GTX 480 270 €	GTX 570 270 € GTX 580 430 € 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 955 110 € X6 1055T 130 € X4 980 160 €	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 760 190 €	i7 870 260 € i7 990X 850 €
Core i 2xxx			Core i7 2400 160 € Core i7 2500 180 € Core i7 2600K 260 €

! 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.

Windows 8 für Spieler

Microsoft stellt mit Windows 8 den Dienst »Games for Windows Live« wohl endgültig ein und portiert die wesentlich erfolgreichere Marke Xbox Live auf den PC. Ähnlich wie Apple mit iPhone, iPad und den Mac-Computern will Microsoft durch diesen Schritt die verschiedenen Endgeräte miteinander verbinden, um dem Benutzer die wichtigen Bereiche Musik, Video sowie Spiele aus einer Hand zu bieten – und sie im eigenen Ökosystem zu halten. Neben der Konsole und dem Smartphone sollen Sie in Zukunft auch mit dem PC den Dienst nutzen können und von einheitlichen Freundeslisten, Sprach- sowie (unter Umständen) Videochat und weiteren Extras profitieren. Ob auch der Dienst zum Videostreaming von Xbox Live auf dem PC verfügbar sein wird, steht noch nicht fest. **HW**

Xbox Live findet mit Windows 8 den Einzug auf den PC und wird das erfolgreiche »Games for Windows Live« ablösen.



News-Ticker

Unreal Engine 3: Epics Unreal Engine 3 läuft nun auch unter Flash und soll Browser Spiele grafisch immens aufwerten.

Xfire: Intel investiert 4 Millionen US-Dollar in die Generalüberholung von Xfire. Mit dem Tool können Sie spieleübergreifend chatten und per Klick in laufende Partien einsteigen.

Tablets: Nach einer Umfrage der Boston Consulting Group würden 42 Prozent aller Befragten am liebsten Windows auf ihrem Tablet benutzen (27% Android, 20% iOS).

Neue Grafikkarten erst 2012

Nachdem Nvidia schon länger hat verlauten lassen, dass die neuen Geforce-Modelle erst im nächsten Jahr vorgestellt werden sollen, ließ AMD bislang noch offen, ob die neue Radeon-Generation HD 7000 in diesem Jahr präsentiert wird. Da bisher weder vermehrt Gerüchte durchsickern noch offizielle Ankündigungen existieren, gehen wir davon aus, dass auch AMDs neue Grafikkarten erst 2012 debütieren werden. Ähnlich sieht es bei den Notebook-Chips aus, die haben AMD sowie Nvidia zwar bereits als lauffertige Muster hinter verschlossenen Türen gezeigt, eine Markteinführung ist aber ebenfalls erst 2012 wahrscheinlich. Wegen der geringeren Größe und Komplexität sind Notebookchips leichter zu fertigen als die großen Desktop-Pendants. Über die technischen Neuerungen ist bis auf die geschrumpfte Bauweise in 28 nm noch nichts bekannt. **HW**

Neuer, schnellster Core i7 vorgestellt

Mit dem **Core i7 2700K** soll in diesen Tagen das neue Prozessor-Flaggschiff für den Sockel 1156 von Intel in den Handel kommen. Gegenüber dem bisherigen Spitzenmodell 2600K leistet der **2700K** mit 3,5 GHz nur 100 MHz mehr, soll aber mit knapp 300 Euro rund zehn Prozent mehr kosten als der 270 Euro teure i7 2600K. Neben der Taktfrequenz ändert sich nichts. Der Vierkern-Prozessor unterstützt wie gehabt dank Hyper Threading acht parallele Aufgaben (Threads), der L3-Cache bleibt bei 8 MByte und das »K« im Namen steht weiterhin für einen freien Multiplikator, um einfacher übertakten zu können. Erste Vorabtests konnten den **Core i7 2700K** bereits auf 5,0 GHz treiben. **HW**



Der neue Core i7 2700K ist trotz höheren Preis, kaum schneller als der 2600K.

»Bundestrojaner« im Umlauf

GameStar.de/Quicklink/7589

Bereits seit Jahren verlangen Ermittlungsbehörden Online-Durchsuchungen, um beispielsweise Skype-Gespräche von Verdächtigen noch vor der Verschlüsselung mithören zu können. Vom Bundesverfassungsgericht wurde der Einsatz solcher Spionage-Software nur beschränkt als so genannte Quellen-Telekommunikationsüberwachung zugelassen. Anfang Oktober wurde dem Chaos Computer Club (CCC) aber eine Version des so genannten »Staatstrojaners« zugespielt, die weit mehr kann als das Urteil zur Online-Durchsuchung erlaubt. Der CCC konnte beweisen, dass das Tool weitere Programme nachladen kann und das Durchsuchen, Schreiben, Lesen sowie Manipulieren von Dateien problemlos möglich ist. Sogar auf das Mikrofon, die Kamera und die Tastatur kann zugegriffen werden. Da diese Funktionen nichts mit dem gesetzlich geregelten Überwachen von Kommunikationswegen zu tun haben, verstößt der Einsatz sehr wahrscheinlich gegen das Gesetz. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses standen noch keine strafrechtlichen oder personellen Konsequenzen fest. **HW**

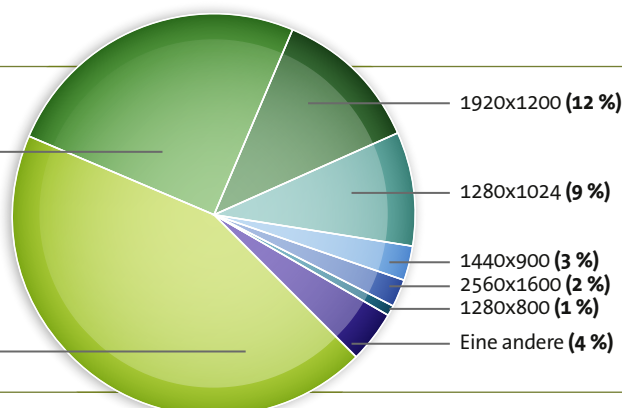
»Welche Auflösung hat Ihr Monitor?«

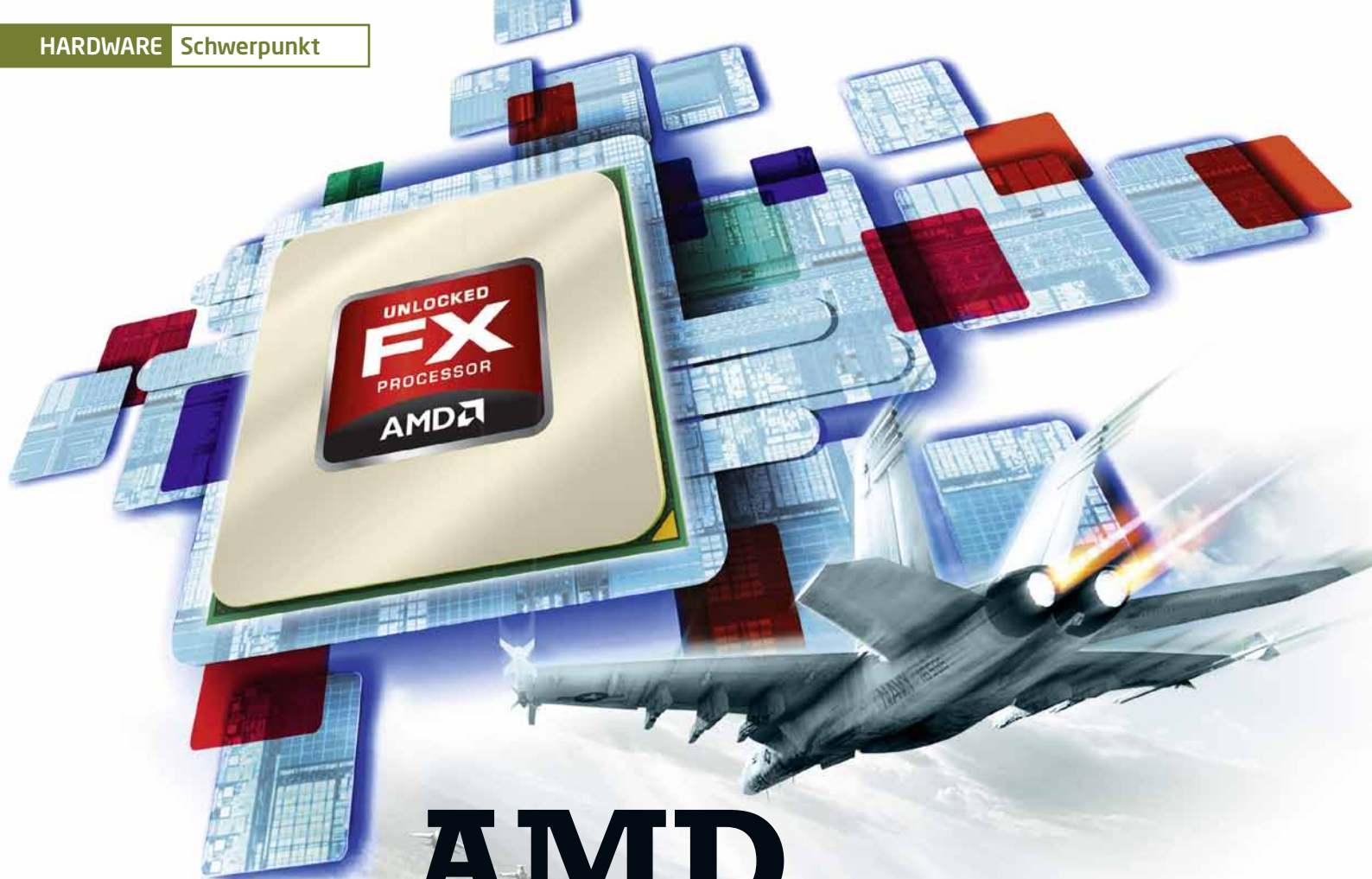
Die Full-HD-Einstellung hat sich bei unseren Lesern durchgesetzt: Über 40 Prozent besitzen einen Monitor mit der Auflösung 1920x1080. Nur noch neun Prozent spielen auf einem TFT mit den für 17-Zöller typischen 1280x1024 Bildpunkten.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.913 Teilnehmer

1680x1050 (25 %)

1920x1080 (44 %)





AMD Bulldozer mit 8 Kernen

Der Phenom-II-Nachfolger ist da! Mit acht Rechenkernen, bis zu 4,2 GHz Taktfrequenz und der neuen Bulldozer-Architektur sollen AMDs FX-Prozessoren den Sandy-Bridge-Platzhirsch von Intel aus dem Revier vertreiben. Von Daniel Visarius

Noch vor dem Verkaufsstart steht AMDs neue Prozessorgeneration Bulldozer im Guinness-Buch der Rekorde. Aber nicht wegen der wiederholten Verzögerungen bei der Markteinführung, sondern wegen eines neuen Übertaktungsweltrekords. Mit flüssigem Helium gekühlt auf -230 °C

überbietet AMD den bisherigen Spitzenwert eines Celeron D auf Pentium-4-Basis um 1,4 Prozent und erreicht bislang einmalige 8.429 MHz! Unter normalen Bedingungen laufen die Bulldozer-Prozessoren zwar maximal mit halb so viel Taktfrequenz, aber auch die bis zu 4,2 GHz sind immer noch die höchste von einem Chiphersteller jemals garantierte Werkseinstellung.

Rund zwölf Jahre ist es her, dass AMD mit dem Athlon als erster Chiphersteller die magische 1.000-MHz-Schallmauer durchbrach und das Gigahertz-Zeitalter einläutete. Erstmals war Intel durch den Erfolg des ewigen Zweiten nachhaltig geschockt, und insbesondere bei Spielern konnte AMD seinen Marktanteil kontinuierlich ausbauen. Vier Jahre danach sorgte der Athlon 64 für

AMD-Prozessoren im Lauf der Zeit

1996

**K5**

1996 bringt AMD mit dem K5 nach diversen Intel-Clonen den ersten selbst entwickelten x86-Prozessor auf den Markt. Der K5 ist technologisch überlegen, hat aber zu niedrige Taktraten und stolpert über Fertigungsprobleme.

1997

**K6**

Der K6 kommt einen Monat vor dem Pentium 2 auf den Markt und übertrifft diesen durch höheren Takt von 166 und 200 MHz. 1998 festigen die überarbeiteten K6-2 und 1999 der K6-3 (erstmalig mit L2-Cache) den Vorsprung.

1999

**Athlon**

Der Athlon ist die erste CPU, die DDR-RAM unterstützt und 1.000 MHz Taktfrequenz erreicht. Der Pentium III ist in fast allen Benchmarks unterlegen, zudem kämpft Intel mit Fertigungsproblemen und Lieferengpässen.

2000

**Athlon Thunderbird**

Der Athlon Thunderbird debütiert. Taktraten bis 1,4 GHz und ein integrierter L2-Cache machen ihn zum erfolgreichsten AMD-Prozessor seit langem. Ein Jahr später erscheint der nochmals beschleunigte Athlon XP.

das nächste Donnerwetter in der Intel-Führungsetage. Die Kombination aus zukunftsicherer 64-Bit-Erweiterung, voller 32-Bit-Kompatibilität und flotterer Speicheranbindung direkt im Prozessor statt wie bisher im Mainboard-Chipsatz machten den Athlon 64 moderner und schneller als den auf hohe Taktraten ausgelegten Pentium 4, der nach kurzer Zeit als Fehlkonstruktion galt. Längst hat Intel die wesentlichen Neuerungen des Athlon 64 in die eigenen CPUs übernommen. So konnte der Athlon-64-Nachfolger Phenom bei den schnellen Core-2-Chips nicht mithalten. Die stark überarbeiteten Phenom-II-Prozessoren waren dann so lange konkurrenzfähig, bis Intel Anfang 2011 die neuen Sandy-Bridge-Prozessoren Core i3, Core i5 und Core i7 zu erschwinglichen Preisen auf den Markt brachte. Zwar liefern die schnellsten Phenom-II-CPU's wie der Phenom II X6 mit sechs Rechenkernen genug Leistung für alle aktuellen Anwendungen, allerdings greifen die meisten Spieler wegen der deutlich besseren Performance im gehobenen Preissegment derzeit bevorzugt zu einer Intel-CPU.

Ursprünglich sollte Bulldozer bereits 2009 erscheinen. Aber immer wieder wurde das neue Chipdesign nach hinten verschoben, zuletzt monatsweise. Erst jetzt, zwei Jahre nach der eigentlichen Planung, erlässt AMD den chancenlosen Phenom II. Die schlicht FX genannten Bulldozer-Prozessoren brechen mit gängigen Konventionen: Anders als bei bisherigen Mehrkernprozessoren sind die Ausführungseinheiten nicht mehr in gleichem Umfang vorhanden. Stark vereinfacht gesagt, ist es damit Auslegungssache, ob wir beim Spitzenmodell FX 8150 vom weltweit ersten Achtkernprozessor für Desktop-PCs oder weniger spektakulär von einem neuen Vierkernprozessor mit zusätzlichen Ausführungseinheiten sprechen. Das Gleiche gilt für die ebenfalls angekündigten Sechskern- und Vierkernvarianten. Direkt mit bestehenden CPUs vergleichen lässt sich diese ungewöhnliche Bauweise nicht. Eher ähnelt die Technik Intels Hyperthreading, das für eine bessere Auslastung der vorhandenen Recheneinheiten sorgt und dem Betriebssystem für jeden tatsächlich vorhandenen Kern einen weiteren virtuellen vorgaukelt. Die Bulldozer-Architektur geht aber dennoch darüber hinaus, weil zumindest ein Teil der Recheneinheiten mehrfach vorhanden ist. Neben der neuen, internen Organisation un-



Plattform-Vorteil: Mit AMDs **hauseigenem Overdrive-Tool** überwachen Sie bequem FX-CPU, AM3+-Mainboard sowie Radeon-Grafikkarte und übertakten diese auf Wunsch.

terstützt Bulldozer schnelleren DDR3-Arbeitsspeicher, beherrscht einen verbesserten Turbo-Modus und soll auf effizientere Stromsparverfahren zurückgreifen können. Die Taktfrequenzen liegen je nach Modell zwischen 2,8 und 4,2 GHz. Alle CPUs haben einen freien Taktmultiplikator, der das Übertakten besonders einfach macht, weil Bauteile wie Mainboard oder Speichermodule nicht mehr zwangsweise mitübertakten werden müssen. Über einen integrierten Grafikchip wie Intels aktuelle Prozessoren oder AMDs Fusion-APUs A8, A6 und A4 verfügt Bulldozer dagegen nicht.

Trotz all der technischen Umwälzungen passen die Bulldozer-CPU's in bestehende Hauptplatinen, wenn auch nicht in alle. Grundsätzlich unterstützen sämtliche Mainboards mit AM3-Steckplatz und AMDs 800er-Chipsätzen den neuen Prozessor, insofern die Stromversorgung auf der Platine hinreichend dimensioniert ist und der jeweilige Hersteller ein Bios-Update bereitstellt. Dazu laufen die Bulldozer-Chips auf jeder AM3+-Platine mit einem von AMDs aktuellen 900er-Chipsätzen, die bereits seit einigen Monaten verkauft werden – eventu-

ell wird aber auch hier ein Bios-Update fällig. Wer zwar gerne aufrüsten möchte, aber nicht auf einen Schlag genug Geld hat für Platine und Prozessor, kann eine eventuell vorhandene AM3-CPU wie beispielsweise den Phenom II X6 ohne Weiteres auf ein neues AM3+-Mainboard stecken und später einen Bulldozer nachkaufen. Der Strombedarf steigt gegenüber dem Phenom jedoch etwas, aber bereits ein 500-Watt-Netzteil von einem Markenhersteller kann die neue

Aufrüsten (vergleichsweise) leicht gemacht

CPU und eine aktuelle Grafikkarte problemlos mit ausreichend Energie versorgen. Gemäß der Firmentradition bleibt AMD somit auch mit der neuen Generation aufrüsterfreundlicher als Intel, bei denen für praktisch jede neue CPU ein neues Mainboard angeschafft werden muss.

Von den sieben angekündigten Bulldozer-Prozessoren bringt AMD zunächst nur vier in den Handel: zwei Achtkerner als **FX 8120**

2000

**Duron**

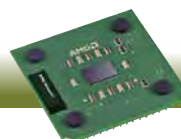
Ein verkleinerter Cache-Speicher, der die Leistung gegenüber dem Athlon aber nur wenig schmälert, lassen den Duron in den Fokus preisbewusster Schrauber rücken, denn mit einem einfachen Bleistift lässt sich der abgeschaltete Zwischenspeicher reaktivieren.

2003

**Athlon 64**

2003 gelingt AMD mit dem Athlon 64, der ersten Desktop-CPU mit 64-Bit-Unterstützung, erneut eine Überraschung. Er ist weniger stromhungrig als der Pentium 4 und hat einen integrierten Speichercontroller sowie ein hervorragendes Preis-Leistungs-Verhältnis.

2004

**Sempron**

Die ersten Semprons basieren noch auf dem Athlon XP für den Sockel A, die zweite Generation für den Sockel 754 auf dem Athlon 64, allerdings ohne die 64-Bit-Unterstützung. Bis heute wird der Sempron als günstigste Einstiegs-CPU angeboten.

2005

**Athlon 64 X2**

2005 startet mit dem Athlon 64 X2 die Dual-Core-Ära bei AMD. Als so genannter nativer Dual-Core-Prozessor aus einem Stück Silizium dominiert der Athlon 64 X2 die Intel-Konkurrenz Pentium D. Erst der Core 2 Duo kann das Blatt 2006 für Intel wenden.

Mainboard-Chipsätze für Bulldozer

Alle angekündigten Bulldozer-Prozessoren laufen auf Mainboards mit AM3+-Steckplatz und einem der drei aktuellen AMD-Chipsätze der 900er-Serie, die sich hauptsächlich beim Preis und der Unterstützung mehrerer Grafikkarten unterscheiden. Alle drei bieten SATA3-Festplattenanschlüsse, jedoch keine USB-3.0-Anschlüsse. Viele Hersteller rüsten die aber mit Zusatzchips nach.



AMD 970

Mainboards mit 970-Chipsatz wie etwa das **MSI 970A-G45** kosten nur rund 90 Euro, habe je nach Modell sogar USB-3.0-Anschlüsse und reichen für PCs mit einer Grafikkarte vollkommen aus. Der vorhandene zweite PCI-Express-16x-Steckplatz wird beim 970 lediglich mit vier statt 16 Leitungen angebunden und ist für Crossfire oder SLI entsprechend ungeeignet.



AMD 990X

Gegenüber dem 970 bringt der 990X nur Vorteile, wenn Sie mehr als eine Grafikkarte einsetzen. Allerdings arbeiten beide Steckplätze dann nur mit acht statt den vollen 16 Leitungen. Bislang sind nur zwei Boards angekündigt, eines ist das 100 Euro teure **Gigabyte GA-990XA-UD3** (siehe Foto) mit Crossfire- und SLI-Unterstützung sowie zwei USB-3.0-Anschlüssen.



990FX

Der 990FX-Chipsatz kann vier Grafikkarten mit je acht PCI-Express-Leitungen oder zwei Grafikkarten mit je 16 Leitungen zusammenschalten. Die Preise reichen von rund 120 Euro bis 300 Euro für das luxuriös ausgestattete **Asus Crosshair V Formula**. Mehr Anschlüsse, integrierte X-Fi-Soundkarte sowie vier USB-3.0-Anschlüsse machen den 990FX aber auch nicht schneller als den 970.

und **FX 8150** mit 3,1 beziehungsweise 3,6 GHz sowie einen Sechskerner mit 3,3 GHz und einen Vierkerner mit 3,6 GHz. Preislich siedelt AMD die Bulldozer-Chips etwas unterhalb der Intel-Konkurrenz an: Der Vierkerner **FX 4100** kostet mit rund 115 Euro sogar etwas weniger als der aktuelle Phenom II X4 980 BE mit 3,7 GHz (140 Euro), die ersten Sandy-Bridge-Vierkerner gibt es ab 150 Euro. Für den Sechskerner **FX 6100** verlangt AMD zunächst rund 170 Euro, wofür es auch den Phenom II X6 1100T mit sechs Rechenkernen

Wesentlichen die gleichen Preise wie für die Vorgängergeneration ansetzt und auch kein Modell im Programm hat, das preislich über dem **i7 2600K** liegt, deutet noch vor den ersten Benchmarks auf eine schwache Performance hin. Bereits im Vorfeld der offiziellen Ankündigung sind immer wieder Spiele-Benchmarks aufgetaucht, in denen Bulldozer nur so schnell rechnet wie ein aktueller Phenom II. Allerdings wurden diese Messungen teilweise mit unpassenden Einstellungen wie 2560x1600 Pixeln mit achtfacher Kantenglättung durchgeführt, bei denen die CPU das Gesamtergebnis weit weniger beeinflusst als die eingesetzte Grafikkarte. Wie gut die Bulldozer-Architektur in aktuellen Spielen wirklich ist, untersuchen wir im Test im Anschluss an diesen Artikel. Leider hat uns AMD nur das Spitzenmodell **FX 8150** mit acht Rechenkernen zur Verfügung gestellt, Aussagen über die Leistung der günstigeren Sechs- und Vierkerner im Vergleich zum Phenom II X6 und der Sandy-Bridge-Konkurrenz können wir also noch nicht treffen.

Kurz vor der offiziellen Bulldozer-Vorstellung Mitte Oktober erreichen plötzlich die ersten belastbaren Informationen zum Nachfolger die Öffentlichkeit. In einer internen Präsentation bezeichnet AMD ihn als weiterentwickelten Bulldozer, der durch kleinere Verbesserungen rund zehn Prozent

mehr leisten und mit den gleichen Mainboards und Chipsätzen zusammenarbeiten soll. Mehr als acht Rechenkerne wird es mit »Piledriver«, so der Codename, wohl nicht geben. Auch von einer integrierten Grafikeinheit ist nicht mehr die Rede, obwohl AMD immer mal wieder hat durchblicken lassen, dass künftig alle CPUs der Firma auf einen eingebauten DirectX-11-Grafikchip zurückgreifen können werden. Selbst wenn die für Spieler nicht genug Leistung bieten – um einen etwaigen Defekt der Grafikkarte zu überbrücken oder die dedizierte Grafikkarte im Leerlauf komplett abschalten und so Strom sparen zu können, bietet sich ein solcher Zusatzprozessor durchaus an. Nach den uns vorliegenden Informationen plant AMD die Markteinführung von Piledriver frühestens Mitte 2012. Warten lohnt sich angesichts des vergleichsweise kleinen Leistungssprungs mit Sicherheit nicht. Ohnehin wird es Piledriver wie Bulldozer mit einem harten Gegner zu tun bekommen: Der Sandy-Bridge-Nachfolger Ivy Bridge steht bereits in den Startlöchern und soll rund 20 Prozent schneller arbeiten als der bärenstarke Vorgänger. Momentan rechnen wir Anfang 2012, spätestens aber zur Cebit im März, mit den überarbeiteten Intel-Chips. Untypisch für Intel sollen diese sogar in existierenden Sandy-Bridge-Mainboards mit dem Sockel 1155 laufen. **DV**

Besser spät als nie?

und 3,3 GHz oder einen **Core i5-2500** mit vier Rechenkernen gibt. Für die Achtkernvarianten veranschlagt AMD rund 200 beziehungsweise 250 Euro. In diesem Segment bietet Intel momentan nur den **Core i7 2600** mit vier Kernen und Hyperthreading in verschiedenen Versionen an (normal, als »K« mit freiem Multiplikator und als »S« mit 2,8 statt 3,4 GHz Takt, aber lediglich 65 statt 95 Watt Stromaufnahme). Oberhalb vom 2600 ist ein **Core i7 2700K** mit 3,5 GHz geplant, aber noch nicht offiziell angekündigt. In Spielen bringen Hyperthreading und die nur unwesentlich höheren Taktfrequenzen der i7-Prozessoren aber keinen Vorteil gegenüber dem preiswerteren **Core i5 2500(K)**. Dass AMD im

2007



Phenom X4

Ende 2007 soll der Phenom X4 die Vorherrschaft der Core-2-CPU's brechen. Aber der native Quad-Core-Prozessor verbraucht zu viel Strom, wird zu heiß und die Taktraten entsprechen nicht den Erwartungen. Mit dem Phenom X3 veröffentlicht AMD erstmals ein Modell mit drei CPU-Kernen.

2008

Phenom II

Ein Jahr nach dem ersten Phenom folgt der Phenom II. Hauptgrund für die verbesserte Performance des Phenom II war der verdreifachte L3-Cache. Im April 2010 kommen erste Varianten mit sechs Rechenkernen als Phenom II X6 auf den Markt.

2009



Athlon II

Nach Duron und Sempron sind aktuell die Athlon-II-Modelle die Sparversionen des Phenom II. Im Gegensatz zum Phenom II besitzen Athlon-II-CPU's keinen L3-Cache. AMD verkauft Dual-, Triple- und Quad-Core-Varianten.

2011



FX

Acht Jahre nach dem Athlon 64 bringt AMD mit der Bulldozer-Architektur wieder ein grundlegend neues Prozessordesign. Bulldozer soll über mindestens vier Jahre weiterentwickelt werden, hat aber einen schweren Start.

AMD FX 8150

mit Bulldozer-Kern im Test

Können sich die acht Kerne des FX 8150 gegen die Sandy-Bridge-Konkurrenz durchsetzen oder unterliegt die Bulldozer-Architektur schmachlich? Wir machen den Test. Von Florian Klein

⊕ Stärken

- + schneller als Phenom-II-CPU's
- + hohe Anwendungsleistung
- + acht Rechenkerne

⊖ Schwächen

- langsamer als Intel-Konkurrenz
- enormer Stromverbrauch
- im Vergleich zu teuer

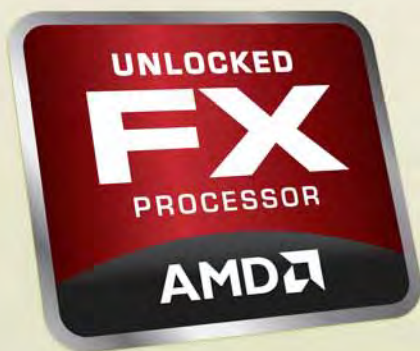
Der AMD **FX 8150** ist der laut AMD erste Acht-kern-Prozessor für Desktop-PCs. Der AMD **FX 8150** (»Codename: Zambezi«) nutzt die lang erwartete und immer wieder verschobene Bulldozer-Mikroarchitektur. Bulldozer ist das erste wirklich neue Prozessordesign von AMD seit dem Athlon 64 von 2003. Während Intel alle zwei Jahre eine mal mehr, mal weniger neue Architektur vorstellt, dauert das bei AMD in der Regel erheblich länger. Auch der vor vier Jahren als Nachfolger des Athlon 64 vorgestellte Phenom-Prozessor bietet zwar viele Verbesserungen, vor allem durch seine Auslegung auf mehrere Rechenkerne, der grundlegende interne Aufbau blieb aber in weiten Teilen gleich. Ebenso beim nur gut ein Jahr später erschienenen Phenom II, der viele Kritikpunkte des ersten Phenom wie die zu hohe Hitzeentwicklung bei zu geringer Leistung ausbügeln konnte und Intels Core-2-Generation ernsthaft Konkurrenz

machte. Kurz nach der Vorstellung des Phenom II brachte Intel aber bereits die deutlich überlegene Core-i-Serie in den Handel, wenn auch zunächst nur in der teuren High-End-Variante für den Sockel 1366. Mit der (kurzlebigen) Sockel-1156-Generation sowie der Anfang 2011 erschienenen Sandy-Bridge-Generation (Sockel 1155) wurden die Phenom-II-Modelle aber nach und nach immer deutlicher deklassiert – die Intel-CPU's liefern höhere Leistung bei niedrigerem Stromverbrauch.

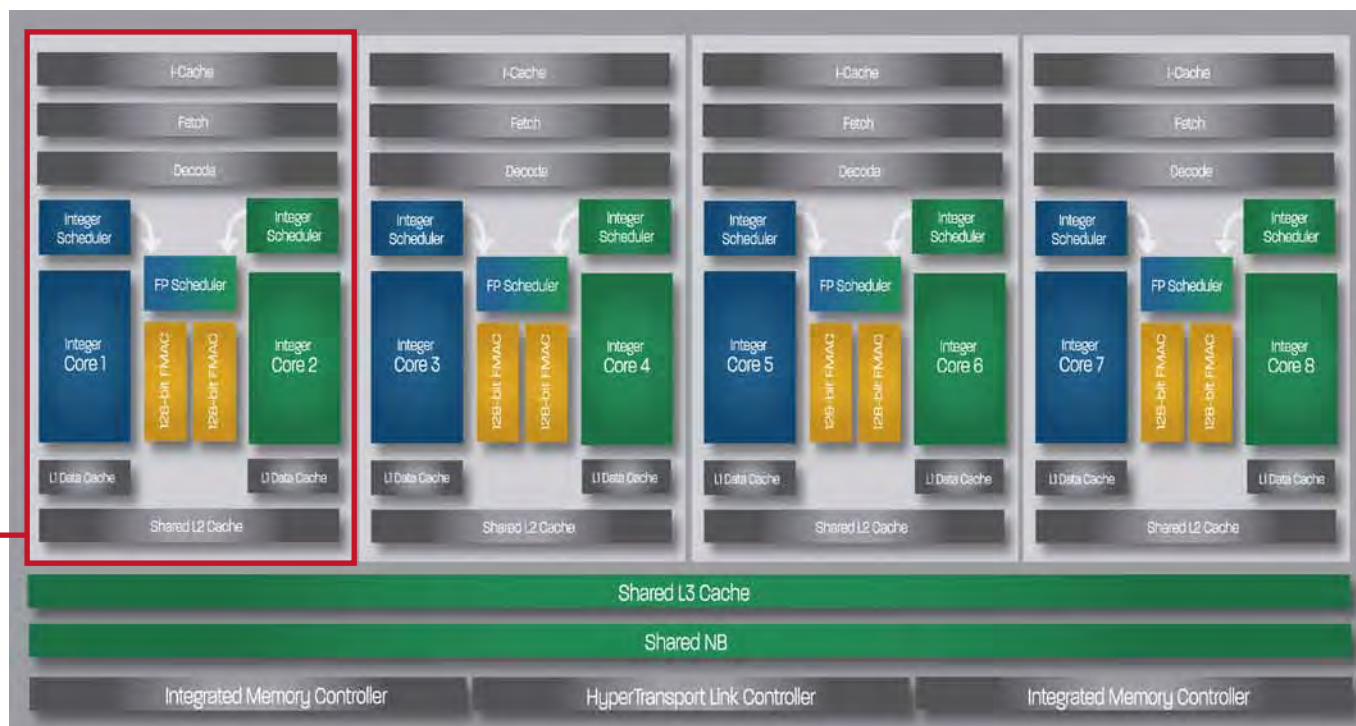
AMD konterte die Sandy-Bridge-Offensive in den letzten Monaten mit teils extrem niedrigen Preisen. So ist der **Phenom II X4 955 BE** mit vier Kernen, 3,2 GHz Takt und freiem Multiplikator derzeit schon für unter

Grundlegend neue Architektur

100 Euro zu haben. Auch die Sechskerner Phenom II X6 verkauft AMD bereits seit dem Erscheinen im April 2010, anders als Intel die sündteuren Sockel-1366-Sechskerner, zu vernünftigen Preisen. Bei gleichem Preis liefern sie aber nicht mehr Leistung als Intels Sandy-Bridge-CPU's, obwohl diese über zwei Kerne weniger verfügen. Höchste Zeit also für AMD, neue Prozessoren auf den Markt zu bringen. Der **FX 8150** soll bei Erscheinen dieses Heftes bereits erhältlich



Modell	Kerne / Threads	Takt (Turbo / Turbo max)	L2-Cache	L3-Cache	TDP	Sockel	Ca. Preis
FX 8150	8/8	3,6 (3,9 / 4,2) GHz	8,0 MByte	8,0 MByte	125 Watt	AM3+	250 Euro
FX 8120	8/8	3,1 (3,4 / 4,0) GHz	8,0 MByte	8,0 MByte	95 / 125 Watt	AM3+	200 Euro
FX 8100	8/8	2,8 (3,1 / 3,7) GHz	8,0 MByte	8,0 MByte	95 Watt	AM3+	k. A.
FX 6100	6/6	3,3 (3,6 / 3,9) GHz	6,0 MByte	8,0 MByte	95 Watt	AM3+	165 Euro
FX 4170	4/4	4,2 (- / 4,3) GHz	4,0 MByte	8,0 MByte	125 Watt	AM3+	k. A.
FX B4150	4/4	3,8 (3,9 / 4,0) GHz	4,0 MByte	8,0 MByte	95 Watt	AM3+	k. A.
FX 4100	4/4	3,6 (3,7 / 3,8) GHz	4,0 MByte	8,0 MByte	95 Watt	AM3+	115 Euro



AMDs neue FX-Serie setzt auf **Module aus jeweils zwei Rechenkernen**, die sich aber diverse Komponenten wie etwa die Gleitkomma-Einheit (hier: »FP-Scheduler«) teilen. Durch das Zusammensetzen mehrerer Module entstehen Vierkern-, Sechskern- und Achtkern-Varianten.

sein und rund 250 Euro kosten. Damit liegt er ungefähr auf dem Niveau der schnellsten Sandy-Bridge-Prozessoren und deutlich über dem teuersten **Phenom II X6 1100T** (170 Euro). Neben den Achtkern-Modellen soll es auch Varianten mit sechs und vier Kernen geben. Zudem fertigt AMD die FX-CPU's erstmals mit nur 32 Nanometer breiten Strukturen, während der Phenom II noch mit 45-nm-Strukturen produziert wird. Konkurrent Intel stellte bereits Anfang 2010 mit der Sockel-1156-Generation auf 32-Nanometer-Fertigung um und konnte damit merklich Strom sparen.

AMD belebt für Bulldozer das bereits einigen Topmodellen des Athlon 64 verliehene »FX«-Kürzel wieder. Eine vierstellige Modellnummer soll die Details der CPU verraten. Zu durchschauen ist das neue Namensschema aber nur teilweise: Die Achtkernvarianten wie der getestete **FX 8150** beginnen mit einer »8«, die Sechskern mit »6« und die Quad-Core-Modelle mit »4«, Dual-Core-Varianten sind bislang nicht geplant. Soweit nachvollziehbar. Aber jetzt wird es undurchsichtig: Die an zweiter Stelle folgende »1« könnte die erste Bulldozer-Generation kennzeichnen, die letzten zwei Ziffern wahrscheinlich die Leistung. Warum aber das Vierkern-Modell **AMD FX B4150** an erster Stelle den Buchstaben »B« in der Bezeichnung trägt, ist uns bislang ein Rätsel.

Die Bulldozer-Mikroarchitektur

Obwohl AMD den **FX 8150** als Achtkern-Prozessor bezeichnet, ist das nicht unumstritten.

Denn die Bulldozer-Kerne entsprechen nicht der traditionell gewohnten Vorstellung eines vollständigen Rechenkernes. Stattdessen sind jeweils zwei Rechenkern zu einem Modul zusammengefasst und teilen sich darin einige Ausführungseinheiten, die bei bisherigen CPUs für jeden Kern separat vorhanden sind. So nutzen beide Kerne innerhalb eines Moduls gemeinsam den L2-Cache-Speicher, die Einheit zum Dekodieren ankommender Befehle und auch die für Multimedia-Berechnungen und Spiele wichtige Gleitkomma-Einheit. Andere Komponenten wie etwa der L1-Cache-Speicher sowie die Integer-Einheit sind dagegen doppelt vorhanden und stehen jedem Kern exklusiv zur Verfügung. Wenn nur eine Aufgabe (»Thread«) ausgeführt wird, kann ein Kern aber die geteilten Komponenten innerhalb des Moduls wie den L2-Cache oder die Gleitkomma-Einheit komplett für sich nutzen. Durch die Zusammenschaltung mehrerer Module zu einem Prozessor kommen

Bis auf die Beschriftung unterscheiden sich die **neuen FX-Prozessoren (links)** optisch nicht von den **Phenom-II-Vorgängern (rechts)**.

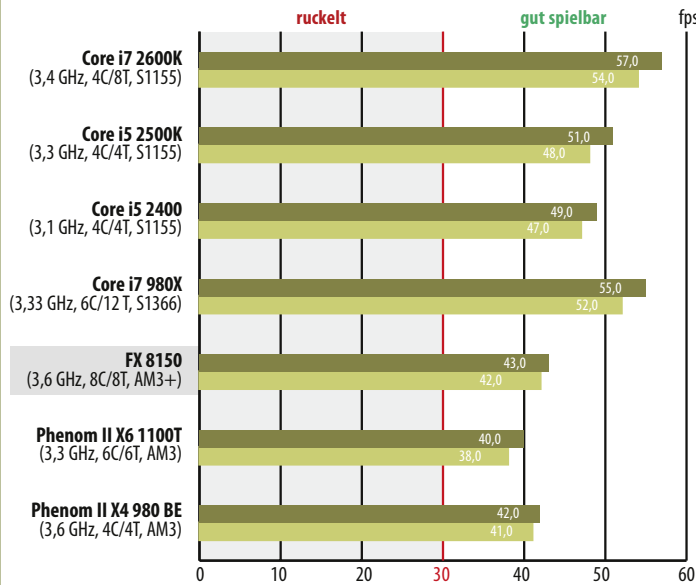
dann die Vier-, Sechs- oder Achtkern-Varianten von Bulldozer zustande. Die modulare Bauweise spart laut AMD bis zu 50 Prozent Chipfläche gegenüber einem herkömmlichen Dual-Core-Prozessor ein und sollte so die Fertigungskosten deutlich senken.

Bulldozer geht also einen Mittelweg zwischen herkömmlichen Multi-Core-CPU's, bei denen jeder Kern identisch ist, und Intels Hyperthreading-Technik. Mit Hilfe von Hyperthreading gibt sich ein real vorhandener Kern als zwei virtuelle Rechenkern gegenüber dem Betriebssystem aus. Obwohl so gut wie keine Hardware doppelt vorhanden ist, kann die Belegung eines Kernels mit zwei Threads gleichzeitig die vorhandenen Ausführungseinheiten besser auslasten, was bis zu 25 Prozent mehr Leistung bringt. AMD spricht bei Bulldozer aufgrund der in weiten Teilen doppelt vorhandenen Hardware innerhalb eines Zweikern-Moduls dagegen von etwa 80 Prozent mehr Leistung. Wir denken, dass es aufgrund der doch in weiten Teilen doppelt vorhandenen Hardware durchaus gerechtfertigt ist, beim **FX 8150** von einer Achtkern-CPU zu sprechen, auch wenn ein traditionell gefertigter,

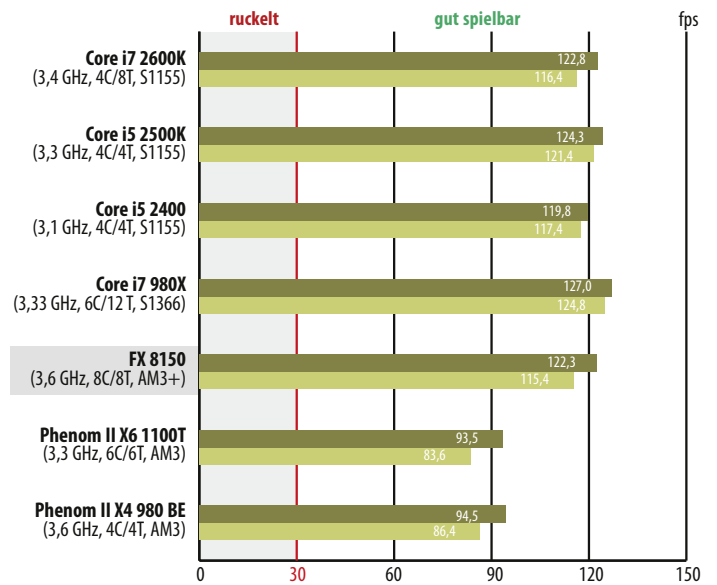


Anno 1404 DirectX 10, maximale Details

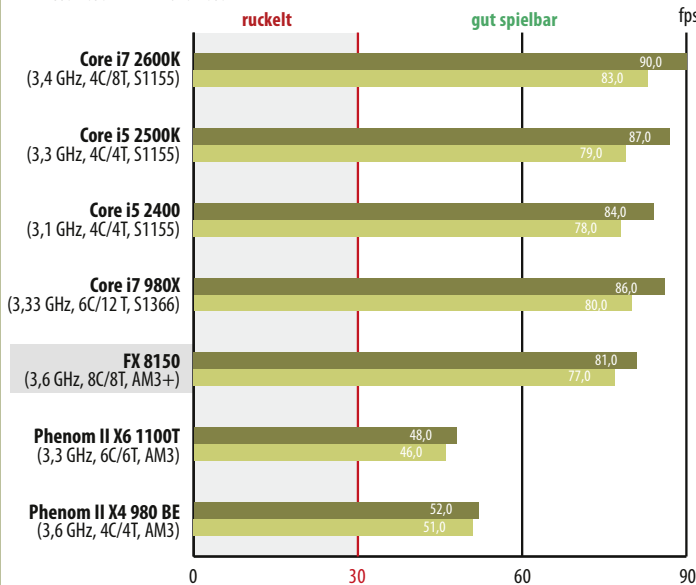
■ 1680x1050 ■ 1920x1080

**Call of Duty: Black Ops** DirectX 9, maximale Details

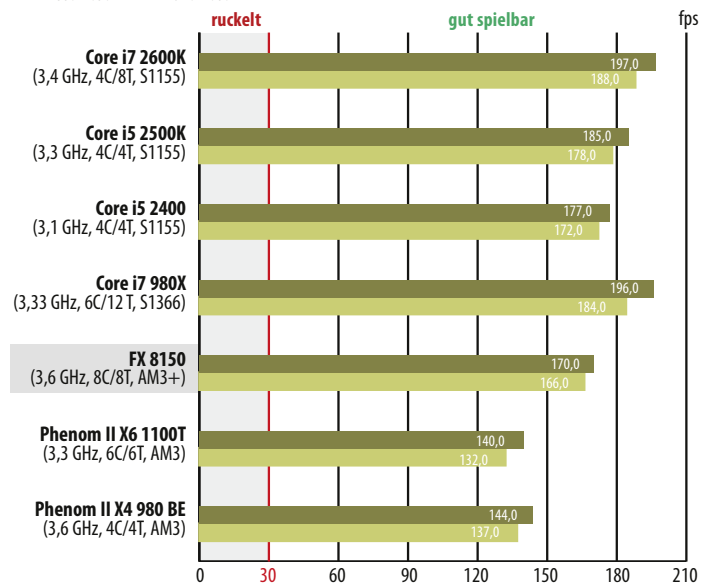
■ 1680x1050 ■ 1920x1080

**F1 2010** DirectX 11, maximale Details

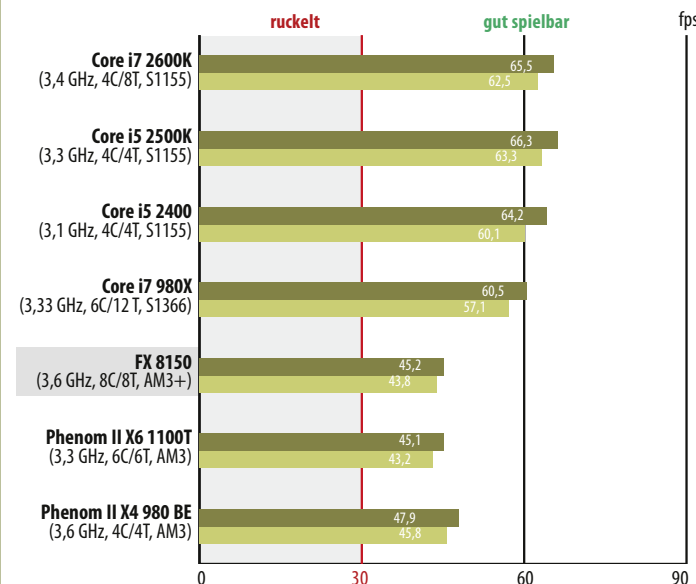
■ 1680x1050 ■ 1920x1080

**H.A.W.X. 2** DirectX 11, maximale Details

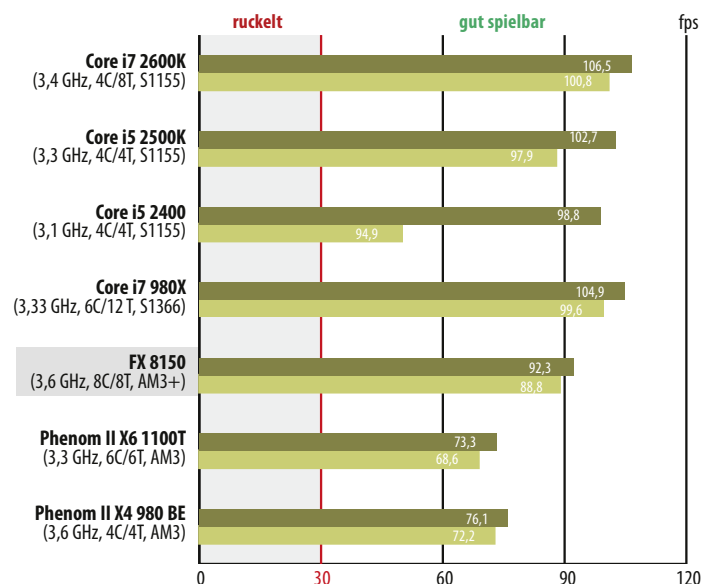
■ 1680x1050 ■ 1920x1080

**Starcraft 2** DirectX 9, hohe Details

■ 1680x1050 ■ 1920x1080

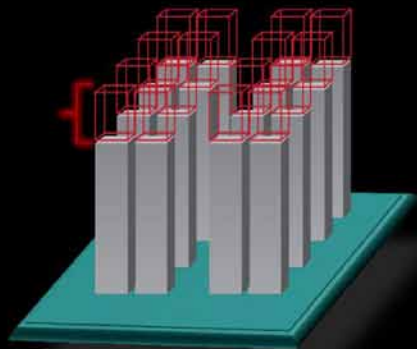
**Performance Rating** alle Spiele

■ 1680x1050 ■ 1920x1080

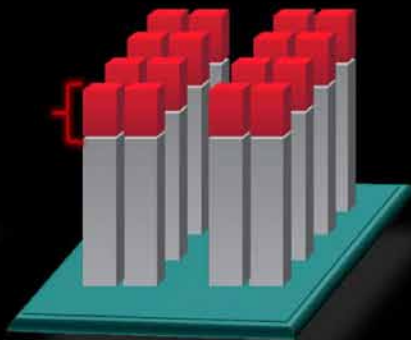


AMD Turbo 2.0

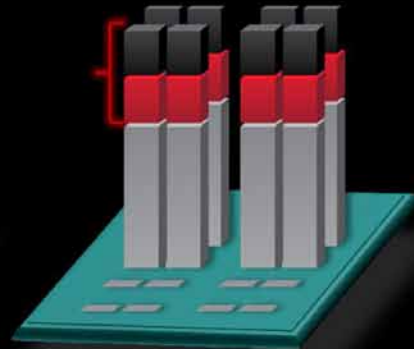
Standard-Takt mit
Übertaktungsspielraum



Turbo für alle
Kerne aktiv



Maximaler Turbo nur
für die Hälfte der
Rechenkerne möglich



»echter« Achtkerner unterm Strich mehr Leistung haben würde. Neben der modularen Bauweise bringt Bulldozer aber noch weitere Neuerungen. So unterstützen die FX-CPUs nun auch die AVX-Befehlsweiterungen von Intels Sandy Bridge, die damit programmierte Berechnungen etwa doppelt so schnell wie die älteren SSE-Befehle abarbeiten können. Außerdem beherrscht Bulldozer nun wie Intels Sandy Bridge das Beschleunigen von AES-Verschlüsselung

und darüber hinaus zwei spezielle Zusatzbefehle, die in der Praxis aber so gut wie keine Verwendung finden dürften, da sie weder von den bislang erhältlichen AMD-Prozessoren noch von den aktuellen Intel-Chips unterstützt werden.

Aufgebohrter Turbo

Bislang bietet AMD nur bei seinen Sechskkernern wie dem Phenom II X6 einen rudimen-

AMDs Turbo-Funktion übertaktet **alle acht Kerne des FX 8150** bei gleichmäßiger Auslastung und abhängig vom Stromverbrauch um bis zu 300 MHz. Wenn nur die Hälfte der Rechenkerne beziehungsweise der Dual-Core-Module in Anspruch genommen wird, sind bis zu 600 MHz drin.

tären Turbo-Modus, der bei Belastung von maximal drei Kernen den Takt der restlichen drei um bis zu 500 MHz anhebt. Bei den FX-Prozessoren agiert der Turbo dagegen äh-

CM STORM
BY COOLER MASTER

CM STORM TROOPER

SIRIUS
GAMING HEADSET ECHTER 5.1 SURROUND SOUND

SENTINEL ZERO-G

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:



lich wie bei Intels Core-i-CPU's: Bei Auslastung aller Kerne hebt Bulldozer den Takt aller acht Kerne des **FX 8150** um bis zu 300 MHz an, von 3,6 auf 3,9 GHz – abhängig vom momentanen Stromverbrauch des Prozessors. Wenn sich nur die Hälfte der Kerne im Einsatz befindet, sind sogar bis zu 600 MHz für einen Maximaltakt von satten 4,2 GHz drin. Falls die CPU dabei zu nahe an die vorher definierten Grenzen gerät, reduziert sie den Takt wieder, bis Luft zum automatischen Übertakten per Turbo vorhanden ist. In unserem Test konnten wir daher ein stetes Auf und Ab der Taktfrequenz beobachten. Für die Benchmarks haben wir den Turbo aktiviert, da er aufwands- und kostenlose Mehrleistung liefert. Hand in Hand mit dem neuen

Turbo gehen auch überarbeitete Stromsparmechanismen. So kann eine FX-CPU ein-

Durchgefallen beim Ökotest

zelne Teile und sogar ganze Dual-Core-Module abschalten und bei Bedarf blitzschnell wieder aufwecken. Dadurch soll der Stromverbrauch vor allem im Leerlauf unter Windows im Vergleich zum Phenom II deutlich sinken. Allerdings macht Windows 7 den Stromsparmechanismen der Bulldozer-Architektur wohl regelmäßig einen Strich durch die Rechnung, da es zum einen unnötigerweise häufig Threads zwischen den Kernen verschiebt. Und zum anderen oft nur jeweils einen Kern in einem Bulldozer-Modul belastet, so dass keines der nur halb ausgelasteten Module in den Schlafmodus gehen oder sogar ganz abgeschaltet werden kann.

Doch wie sieht es mit der für Spieler wichtigsten Eigenschaft aus – der Spieleleistung von Bulldozer? Dazu haben wir eine Auswahl an aktuellen Prozessoren unseren Benchmark-Parcours aus **Anno 1404**, **Call of Duty: Black Ops**, **F1 2010**, **H.A.W.X. 2** sowie **Starcraft 2** durchlaufen lassen. Jeweils einmal in den gängigsten Auflösungen 1680x1050 und 1920x1080, jeweils mit maximalen Details. Allerdings ohne Bildverbesserungen wie Kantenglättung, da selbst die verwendete GeForce GTX 580 hier das Ergebnis verzerren würde. Alle Systeme hatten jeweils 4,0 GByte DDR3-1600-RAM, nur den **FX 8150** haben wir mit dem (teureren) DDR3-1866 getestet, da der integrierte Speicher-Controller des **FX 8150** als einziger im Test DDR3-1866 unterstützt. Neben den Spielen müssen sich die Kandidaten aber auch im Render-Test

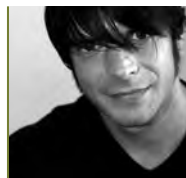
Cinebench 11.5 beweisen, der besonders gut von vielen Rechenkernen profitiert. Dazu kommt der **x264 HD**

Über 4,0 GHz mit Turbo

Benchmark, der das Bearbeiten von Full-HD-Videomaterial simuliert und ebenfalls auf Multi-Core-Prozessoren optimiert ist.

Spiele-Leistung

Trotz frischer Mikroarchitektur und hohem Takt samt Turbofunktion setzt der Bulldozer keine neuen Maßstäbe. In den Benchmarks kann sich der **FX 8150** zwar meist recht deutlich von den Phenom-II-Vorgängern, egal ob mit vier oder sechs Kernen, absetzen. Gegenüber Intels aktuellen Sandy-Bridge-CPU's zieht er aber häufig deutlich den Kürzeren. Am besten schneidet der **FX 8150** noch in **Call of Duty: Black Ops** ab, wo er sich mit 122,3 fps (1680x1050) und 115,4 fps (1920x1080) vor den **Core i5 2400** (ab 160 Euro) mit 119,8 und 117,4 fps setzen kann. Allerdings scheint die Framerate in **Call of Duty: Black Ops** eher von der Grafikkarte begrenzt zu werden, da hier alle Intel-CPU's mit dem **FX 8150** gleichauf liegen. Ebenfalls gut schneidet der **FX 8150** in **H.A.W.X. 2** ab, wo er den **Phenom II X6 1100T** mit 166,0 zu 132,0 fps (1920x1080) klar überholt. Um zum merklich günstigeren **Core i5 2500K** (etwa 180 Euro) aufzuschließen, reicht es jedoch nicht ganz. Ein ähnliches Bild zeigt sich bei **F1 2010**: Auch hier reicht die Leistung des **FX 8150** fast an die Sandy-Bridge-Konkurrenz heran und liegt deutlich über den Phenom-II-Modellen (siehe Benchmarks). Einige Titel wie etwa **Anno 1404** und **Starcraft 2** liegen AMDs Neuling dagegen weniger. Mit 42,0 zu 41,0 fps (1920x1080) rechnet er nur genau so schnell wie der **Phenom II X4 980 BE** und deutlich langsamer als die Intel-Konkurrenz in Form des mit 260 Euro ähnlich teuren **Core i7 2600K**, der satte 54,0 fps leistet. In **Starcraft 2** geht es dem **FX 8150** ähn-



Macht mich nicht platt

Florian Klein
Redakteur Hardware
florian@gamestar.de

Bislang überzeugt mich AMDs neue Bulldozer-Architektur nicht, obwohl ich den technischen Ansatz durchaus innovativ finde. Denn mit Blick auf künftige Spiele, die mehr (parallele) Rechenleistung für ausgefeiltere Physikberechnungen, schlauere künstliche Intelligenz oder einfach nur flüssigere Framerates nutzen könnten, gibt es mehr als genug Bedarf für zusätzliche Kerne (ob sie jetzt als vollwertige Rechenkerne zu werten sind oder nicht).

Aber in der Gegenwart zählt hauptsächlich die Spieleleistung. Und da zieht AMDs Bulldozer-Neuling gegenüber Intels Sandy-Bridge-Generation derzeit deutlich den Kürzeren, denn die Intel-Konkurrenz ist einfach schneller. Trotzdem könnte ich mit dem **FX 8150** und einer geeigneten Grafikkarte problemlos jeden aktuellen Titel (und auch die Kracher dieses Herbstes) in maximalen Details spielen – wegen des exorbitant hohen Stromverbrauchs und des (noch) zu hohen Preises wüsste ich aber nicht, warum.

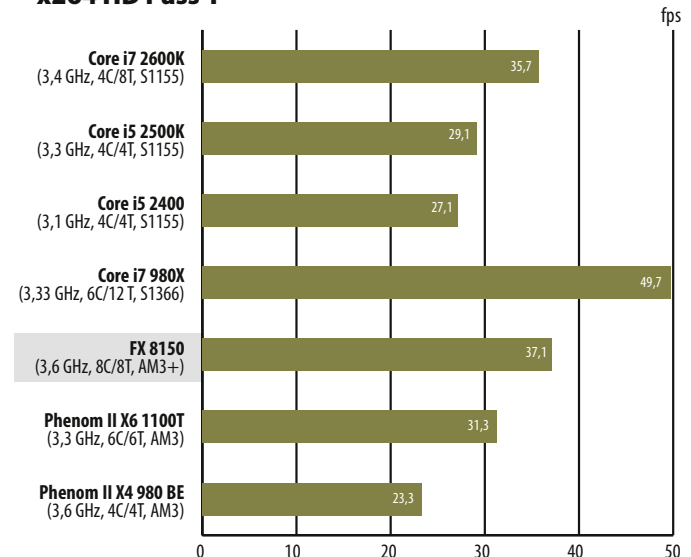
lich, und er muss sich sogar knapp dem **Phenom II X4 980 BE** geschlagen geben, während die Core-i-Riege meilenweit davonzieht. Im Schnitt kann der **FX 8150** aber bei der Spieleleistung einen drauflegen und rechnet meist deutlich schneller als die Vorgänger. Mit durchschnittlich 92,3 und 88,8 fps (1680x1050 und 1920x1080) schlägt er AMDs bisherige Topmodelle, den **Phenom II X6 1100T** mit 73,3 und 68,6 fps so-

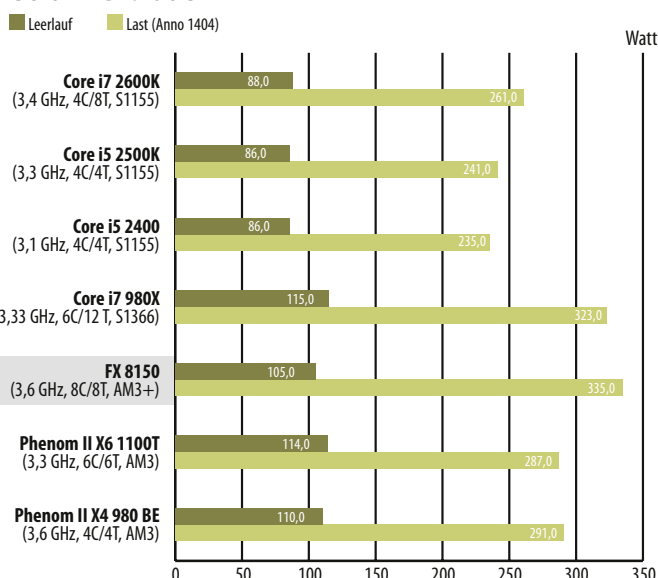
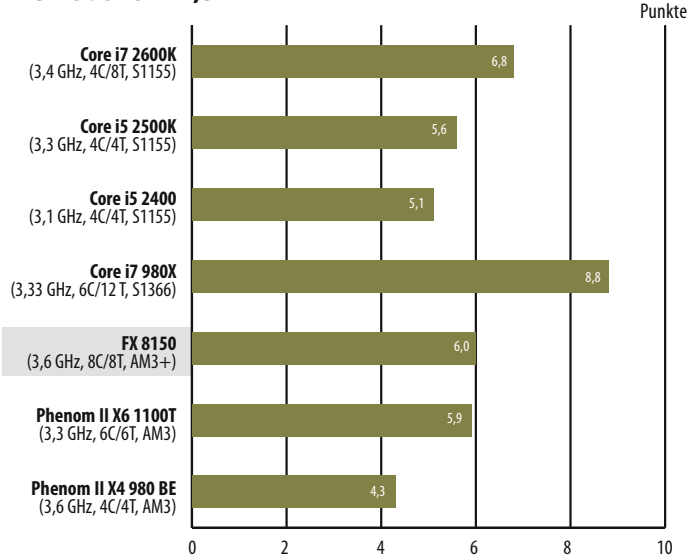
Besser, aber nicht gut genug

wie den **X4 980 BE** mit 76,1 und 72,2 fps. Allerdings ist der Abstand des Phenom II auf Intels Sandy-Bridge-CPU's sehr groß, und so reicht es in unseren Benchmarks auch für den neuen AMD-Prozessor nicht, die übermächtig scheinenden Core-i-CPU's zu schlagen. Selbst die günstigeren **Core i5 2400** (160 Euro) und **Core i5 2500K** (180 Euro) leisten in Spielen bis zu zehn Prozent mehr als die brandneue AMD-CPU (siehe Performance-Rating).

Spannend ist allerdings auch die Frage nach der Anwendungsleistung des **FX 8150** mit seinen acht mehr oder weniger vollwertigen Rechenkernen, vor allem durch die gemeinsame Nutzung der angesprochenen Komponenten innerhalb eines Moduls. Anders als Spiele, die bislang nur auf maximal vier Kernen ausgelegt sind, sollten die Anwendungs-Benchmarks stärker von der Bulldozer-Architektur profitieren und verdeutlichen, wie nahe die Zweikern-Mo-

x264 HD Pass 1



Stromverbrauch**Cinebench 11,5**

dule an vollständige Rechenkerne heranreichen. Beim **Cinebench 11.5** zeigt sich: Mit 6,0 Punkten schlägt der **FX 8150** den Sechskernvorgänger **X6 1100T** mit 5,9 Punkten wieder nur denkbar knapp, die Vierkern-Varianten von Sandy Bridge, **Core i5 2400** und **i5 2500K**, mit nur 5,1 und 5,6 Punkten dagegen klarer. Der **Core i7 2600K** mit (dank Hyperthreading) acht virtuellen Kernen kann sich mit 6,8 Punkten aber vor dem **FX 8150** positionieren, obwohl er nur vier echte Kerne besitzt. Ungeschlagen in Front liegt der sündteure **Core i7 980X** (880 Euro), der mit seinen sechs Kernen und zwölf Threads enorme 8,8 Punkte ergattert. Beim Bearbeiten von Videomaterial mit dem **x264 HD Benchmark** lässt der **FX 8150** aber seine Muskeln spielen und setzt sich erstmals gegen die Sandy-Bridge-Riege inklusive deren Topmodell **Core i7 2600K** durch. Nur der außerhalb jeder Preisgrenze liegende **Core i7 980X** bewahrt Intel hier vor einer Niederlage und kann seine deutliche Führung in allen Anwendungs-Benchmarks behaupten.

980X mit 323 Watt Gesamtsystemverbrauch. Zwar lässt sich der hohe Strombedarf durch ein Herunterregeln des Turbo-modus wahrscheinlich noch etwas senken (was aber zu Lasten der Leistung geht), trotzdem ist der enorme Energiebedarf ein deutlicher Minuspunkt für AMDs 32-Nanometer-Prozess – das Testsystem mit dem im Durchschnitt schnelleren (und günstigeren) Sandy-Bridge-Prozessor **Core i5 2500K** verbraucht mit maximal 241 Watt fast 100 Watt weniger! **FX**

Stromverbrauch

Gespannt waren wir auch, wie sich AMDs 32-nm-CPU beim Stromverbrauch schlägt. Zuerst die gute Nachricht: Im Leerlauf ist der **FX 8150** genügsamer als die Phenom-II-Generation. Mit 105 zu 110 (**X4 980 BE**) und 114 Watt (**X6 1100T**) sinkt der Verbrauch im 2D-Betrieb unter Windows immerhin etwas. Die Sandy-Bridge-Modelle arbeiten mit nur etwa 86 Watt allerdings nochmals deutlich sparsamer und zeigen, dass Intel seine 32-nm-Technik offenbar besser im Griff hat. Eine heftige Rüge hat der **FX 8150** aber für den enorm hohen Stromverbrauch unter Last verdient. Mit maximal 335 Watt für das gesamte Testsystem inklusive GeForce GTX 580 saugt er sogar noch mehr Energie aus der Steckdose als der bisherige Halter des Negativ-Rekordes, der **Core i7**

Der **Sockel AM3+** ist zur besseren Unterscheidung vom identisch dimensionierten AM3-Vorgänger **schwarz statt weiß**.



PREIS 250 Euro HERSTELLER AMD

**Prozessor
FX 8150**

Kern	Zambezi
Fertigung	32 nm
Taktfrequenz	3,6 GHz
Caches	6,0 MB / 8,0 MB
FSB / Hypertrans.	5,2 GT/s
Steckplatz	Sockel AM3+

SPIELELEISTUNG

- sehr schnelle Spiele-CPU
- meist merklich schneller als Phenom II
- meist langsamer als Intel Sandy Bridge

36/40

ARBEITSELEISTUNG

- sehr hohe Arbeitsleistung
- meist merklich schneller als Phenom II
- langsamer als Sechskerner Core i7 980X

18/20

MULTIMEDIALEISTUNG

- sehr gute Multimedia-Leistung
- teils schneller als Core i7 2600K
- langsamer als Sechskerner Core i7 980X

18/20

TECHNIK

- acht Kerne
- Turbo-Modus
- freier Multiplikator

9/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- im Leerlauf genügsamer als Phenom II
- unter Last fast 100 Watt mehr als Sandy-Bridge-CPU's

5/10

FAZIT

Sehr schneller Prozessor mit acht (fast vollwertigen) Rechenkernen, der die Phenom-II-Vorgänger meist überholt, aber ebenso häufig an Intels zehn Monate alten Sandy-Bridge-Modellen scheitert. Einziger der enorme Stromverbrauch unter Last übertrifft alle Konkurrenten.

86

Preis/Leistung: Ausreichend

10 Meilensteine der 3D-Geschichte

Was hat die 3D-Grafik revolutioniert? Welche Firmen oder Personen trieben sie voran? Wir zeigen, was griechische und französische Philosophen mit John Carmack, 3dfx-Grafikkarten und DirectX-Effekten gemein haben.

Von Hendrik Weins



Polygone (1983)

Drei Striche und gut. Das Dreieck ist das kleinste Vieleck (Polygon), viele Dreiecke in einem Verbund ergeben ein Netz, das heutzutage nach Belieben verformt werden und so komplexe, dreidimensionale Objekte darstellen kann – die Grundlage der 3D-Grafik. Vor dem Dreieck bestanden Computerspiele ausschließlich aus 2D-Pixeln, also farbigen Punkten, die zusammen eine Fläche ergaben. Bewegliche Pixelhaufen, so genannte Sprites, symbolisierten Charaktere oder Fahrzeuge in Spielen. Erst mit den immer leistungsfähigeren Grafikkarten konnten Polygone in Echtzeit berechnet werden, um so dreidimensionale Objekte darzustellen. Bestanden am Anfang Modelle nur aus wenigen Polygonen, setzen sich Szenen aktueller High-End-Titel aus Millionen von Dreiecken zusammen. Mit Tessellation kann die Polygonzahl seit DirectX 11 dynamisch angepasst werden und je nach Entfernung zum Spieler automatisch mal mehr, mal weniger detaillierte Objekte anzeigen.

John Carmack (1996)

Commander Keen, Doom und einige indizierte Spiele haben eines gemeinsam: Sie wurden von John Carmack programmiert. Mit **Doom** erschufen Carmack und seine Firma id Software erstmals ein Spiel, das nicht nur aus rechteckigen Räumen bestand und zudem noch über mehrere Ebenen verfügte – der moderne Ego-Shooter war geboren. Mit der **Quake-Engine (Half-Life)** ging Carmack zur Polygongrafik über, und ihm gelang die erste Grafikkengine, die von anderen Firmen massenhaft lizenziert wurde. Seine Engine mit dem mögli-

cherweise größten Einfluss debütierte mit einem indizierten Multiplayer-Shooter. Bekannte Titel wie **Medal of Honor: Allied Assault** oder **Call of Duty** nutzen die id-Tech-3-Engine. Auch **Doom 3** setzt mit seiner Echtzeitbeleuchtung neue Maßstäbe. Für seine Verdienste um die Computerspiel-Branche wurde Carmack mit vielen Preisen geadelt, unter anderem mit zwei Emmys 2008 oder der Auszeichnung für sein Lebenswerk im Rahmen der Games Developer Conference 2010. Sein aktuelles Werk ist die id-Tech-5-Engine von **Rage**.



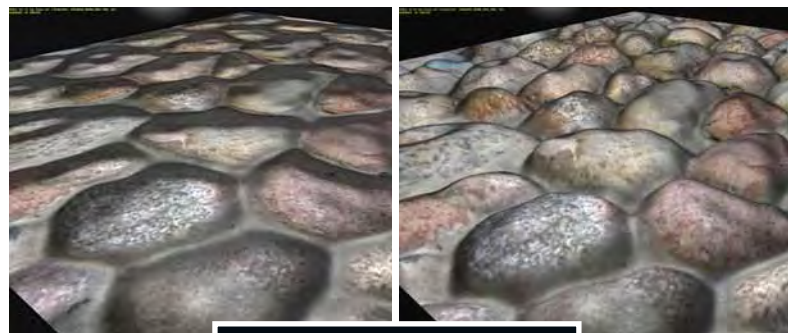
John Carmack ist der wahrscheinlich **einflussreichste Programmierer der Spieleindustrie** und entwickelt in seiner Freizeit mittlerweile Raketen für die zivile Raumfahrt.

3dfx (1996)

Mitte der Neunziger waren Arcade-Spielautomaten jedem PC grafisch meilenweit überlegen – bis die unbekannte Firma 3dfx den Grafikkartenmarkt gehörig aufmischte. Die Voodoo getauften Modelle kosteten zwar damals ein Vermögen (über 300 DM) und funktionierten nur im Verbund mit einer 2D-Grafikkarte, dennoch wurde durch sie der Siegeszug von 3D-Hardwarebeschleunigung in Computerspielen eingeleitet. 3dfx setzte dabei auf die eigens programmierte 3D-Schnittstelle »Glide«, womit die Grafikkarte Aufgaben übernehmen konnte, die bis dahin der Prozessor erledigen musste. Da der Voodoo-Chip speziell für diesen Zweck entwickelt wurde, rechnete er wesentlich schneller, als jede CPU es je konnte – die moderne Grafikbeschleunigung war geboren. Obwohl Glide nur wenige Jahre später von DirectX verdrängt und 3dfx schließlich von Nvidia übernommen wurde, gab 3dfx die Initialzündung für spektakuläre 3D-Spiele am PC.



Die Voodoo 5 hinkte technisch ihrer Zeit deutlich hinterher, da halfen auch die **vier VSA-100-Chips** auf der Voodoo 5 6000 nicht mehr – die Karte erschien nie offiziell.



Bump Mapping oder Parallax Occlusion **verleihen flachen Texturen Tiefe** – Multi Texturing sei Dank.

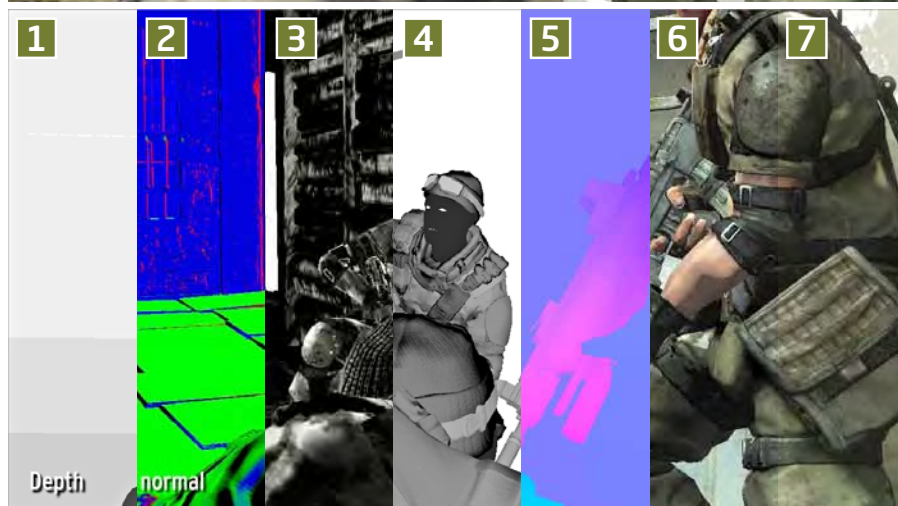
Multi Texturing (1998)

In der Anfangszeit der Computerspiele mussten unterschiedliche Materialien noch mit einfachen Farben dargestellt werden, Bretter waren eben braun und Metall silber. Realistische Oberflächen wurden erst durch Multi Texturing möglich. Ab 1998 und DirectX 6 konnten Polygone mehrere Texturapapeten tragen, beispielsweise je eine für Farbe, Details und Beleuchtung. Auch der legendäre Voodoo-Donut als »Bumpmapping«-Demo oder »Parallax Occlusion Mapping«, das Texturen einen Tiefeneindruck verpasst (siehe Bilder oben), wurden erst durch Multi Texturing möglich. Ohne diese Funktion wären Rennwagen höchstwahrscheinlich noch immer einfarbig oder ein realistischer Dschungel der Marke **Crysis** undenkbar.

Deferred Shading/Rendering (2006)

Und es ward Licht: Im Gegensatz zu herkömmlichen Methoden wird das zu berechnende Bild beim Deferred Shading in kleine Teile zerschnitten, einzeln berechnet und wieder zusammengefügt. Das spart viel Leistung, weil frühzeitig alle Polygone weggeschmissen werden, die in der jeweiligen Szene gar nicht zu sehen sind. Nur was übrig bleibt, wird überhaupt beleuchtet – das erlaubt eine große Zahl an dynamischen Lichtquellen in einer Szene. Erst durch Deferred Shading werden realistisch ausgeleuchtete Spielwelten wie in **Battlefield 3**, **Crysis 2** oder **Dead Space** überhaupt erst möglich.

Beispielhafter **Aufbau einer Bildberechnung** anhand von Killzone 2: **1** Tiefeninformationen sammeln, **2** Polygone berechnen, die zu sehen und nicht verdeckt sind, **3** Beleuchtungsintensität **4** sowie die groben Reflexionsflächen **4** berechnen. Dann werden die Texturen aufgetragen **6**, per Deferred Composition die Lichtberechnungen durchgeführt und Post-Processing-Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsunschärfe hinzugefügt **7** – fertig ist das Bild.





Der Standard für Multiplattform-Spiele lautet noch immer: DirectX 9.0c – neuere DX-Versionen unterstützt die aktuelle Konsolengeneration nicht. Titel wie Dead Space 2 oder Assassin's Creed: Brotherhood beweisen aber, dass auch Spiele ohne DirectX 10 oder 11 fantastisch aussehen können.

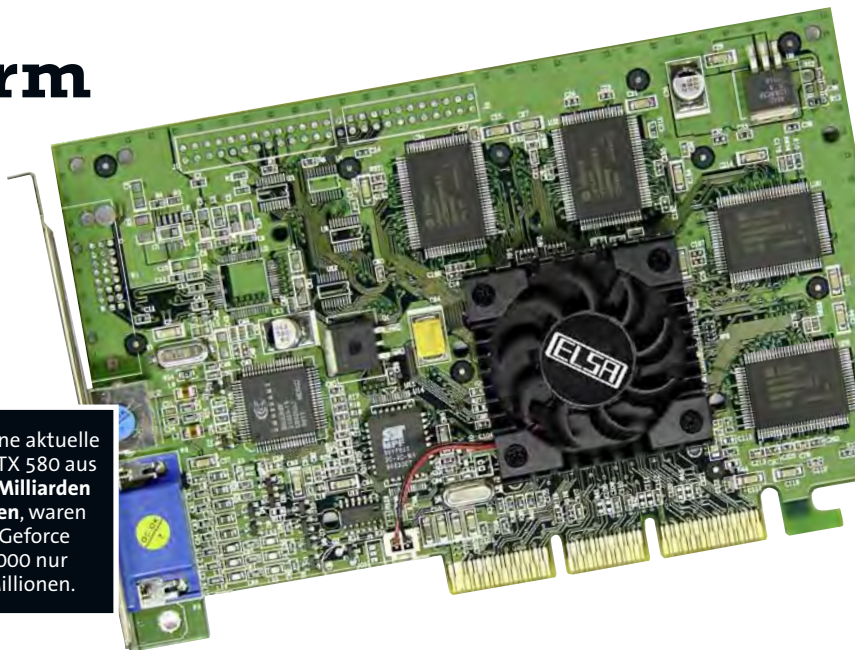
Programmierbare Shader (2000)

Aus der brachialen Machete wird ein Schweizer Taschenmesser. Grafikkarten konnten bis Ende 1999 nur genau die Aufgaben erfüllen, die ATI oder Nvidia ihnen zudachten. Erst mit programmierbaren Shader-Prozessoren bekamen Spieleentwickler allmählich die vollständige Hoheit über die Grafik-Hardware. Die komplexen Befehlssätze ermöglichen aufwändige Effekte wie Echtzeitschattenwürfe und -reflexionen. Einen riesigen Satz machte die Leistungsfähigkeit und Flexibilität von Grafikkarten mit DirectX 9 und später DirectX 9.0c, wodurch nahezu fotorealistische Grafiken wie in **Crysis** überhaupt erst möglich wurden. Vorläufige Spitze dieser Entwicklung sind die Compute Shader von DirectX 11, die neben herkömmlichen Grafikberechnungen auch Aufgaben wie das Umwandeln von Videos oder die Physikberechnung übernehmen können. Die Grenzen setzen nicht mehr die Fähigkeiten der Hardware, sondern allein die Kreativität der Entwickler. **HW**

Hardware Transform & Lighting (1999)

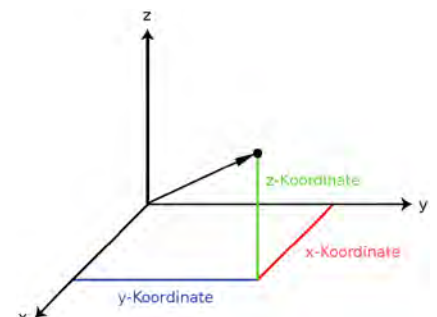
Kurz vor der Jahrtausendwende triumphieren Grafikkarten bei der Spieleleistung endgültig über den Prozessor. Hardware Transform and Lighting (oder kurz: T&L) verlagerte 1999 erstmals aufwändige Positions- und Licht-Berechnungen komplett auf die Grafikkarte, der Prozessor wurde so entlastet. Die deutlich schnellere Berechnung durch die Grafikkarte entfernte den Flaschenhals CPU und erlaubte wesentlich komplexere Grafiken. Besonders die Beleuchtung in Spielen profitierte, aufwändige Licht- und Schattenspielerien wie beispielsweise in **Splinter Cell** wären ohne T&L undenkbar. Grafikkarten ohne T&L-Unterstützung wie die 3dfx Voodoo 5 oder die S3 Savage verschwanden vom Markt, ATI und Nvidia legten dank T&L mit der Radeon und der GeForce 256 die Grundsteine zu ihrem späteren Welterfolg.

Besteht eine aktuelle GeForce GTX 580 aus rund **drei Milliarden Transistoren**, waren es bei der GeForce 256 von 2000 nur rund 23 Millionen.



Euklid von Alexandria (um 300 v. Chr.)

Gut 300 Jahre vor unserer Zeitrechnung beschäftigten sich die ersten Mathematiker mit dreidimensionalen Räumen. Euklid von Alexandria beschrieb umfassende Erkenntnisse zur Geometrie in seinem Buch »Die Elemente«, wobei er nicht nur eigenes Wissen einbrachte, sondern auch Erkenntnisse anderer zusammenfasste und durch eigene Erklärungen bewies. Ohne dessen Vorarbeit wäre der französische Mathematiker René Descartes Mitte des 17. Jahrhunderts wohl nicht auf die Idee des kartesischen Koordinatensystems gekommen, mit dem er beweisen konnte, dass jeder Punkt im Raum mit drei Koordinaten zu bestimmen ist. Computergrafik ist nichts anderes als Mathematik, und so werden auch Polygone mit den Koordinaten X (Breite), Y (Höhe) sowie Z (Tiefe) im virtuellen Raum platziert.



Der Franzose René Descartes wusste: Jeder Punkt im Raum hat eine eindeutige Position, die sich mit drei Koordinaten beschreiben lässt – die **Grundlage für dreidimensionale Computerspiele**.

High Dynamic Range Rendering (2005)

Wer kennt das nicht: Nach einer langen Nacht auf der LAN-Party erscheint das Sonnenlicht am nächsten Morgen besonders grell. In Spielen waren solche Szenen undenkbar, bis High Dynamic Range Rendering (HDR) 2005 die Beleuchtung in Spielen gehörig aufpolierte. Durch den im Vergleich zu vorher deutlich breiteren Farbumfang können Lichtquellen oder Reflexionen nun die Konturen von Objekten überstrahlen und dadurch den Eindruck erwecken, sie würden den Spieler blenden. **Half-Life 2: Lost Coast** war einer der ersten Titel, die HDR nutzen, mittlerweile gehören Überstrahl- und Blendeffekte zum guten Ton in der Spieleprogrammierung, und so machen machen alle aktuellen Titel wie **Crysis 2** oder **Rage** Gebrauch von dem erweiterten Farbumfang.

Half-Life: Lost Coast demonstrierte die Leistungsfähigkeit der Source-Engine 2005. Gut zu sehen: die HDR-Effekte, die die Häuser im Hintergrund überstrahlen lassen.



Far Cry war eines der ersten Spiele mit HDR und beeindruckte besonders mit **schicken Lichteffekten**.



Tomb Raider setzte 1996 auf DirectX 3, No One Lives Forever war der Vorzeigetitel von DirectX 7. Und unter DirectX 9 gilt Crysis bis heute als das **grafisch anspruchsvollste Spiel**.



DirectX (1995)

In der Zeit vor DirectX herrschte in der Spieleentwicklung vor allem eines: Verwirrung. Spiele mussten aufwändig an einzelne Grafikkarten, Joysticks und Soundkarten angepasst werden, einheitliche Schnittstellen gab es mit OpenGL ausschließlich für die Grafik. Kaum wurden PC-Spiele kommerziell interessant, erkannte Microsoft deren Potenzial und entwickelte DirectX, um Grafik-, Audio- und andere Multimedia-Befehle am Windows-PC zu vereinheitlichen. Prompt beginnt der Siegeszug von PC-Spielen auf Windows-PCs. Entwickler können nun für eine einheitliche Plattform programmieren und Spieler auf die Kompatibilität ihrer Hardware vertrauen. Ab 1995 entwickelt sich DirectX zusammen mit Windows 95 zum Standard in der Spieleindustrie und wird durch Microsoft mit Unterstützung von AMD sowie Nvidia permanent weiterentwickelt. Die nächste Ausbaustufe DirectX 11.1 soll zusammen mit Windows 8 erscheinen und könnte auch die Basis für die nächste Xbox bilden. OpenGL, das neben Windows auch für viele andere Systeme, darunter Mac OS X, zur Verfügung steht, spielt nur noch im professionellen Umfeld eine Rolle.

Logitech G300 Gaming Mouse im Test

Zu Preisen knapp unter 30 Euro ist die G300 die günstigste Spielermouse von Logitech. Im Test wird sich zeigen, ob der Hersteller bei der symmetrischen Maus an den richtigen Stellen gespart hat. Von Daniel Visarius

GameStar.de/Quicklink/7582

Nach einigen Jahren Pause verkauft Logitech mit der **G300** wieder eine für linke wie rechte Hände geeignete Spielermouse. Wie die vor zwei Monaten getestete **G400** basiert die **G300** auf einem optischen Sensor. Ansonsten haben die beiden jedoch wenig gemein: Die **G300** verfügt über einen eingebauten Speicher für drei Profile, ist wesentlich kleiner und bietet eine konfigurierbare Beleuchtung. Die **G300** kostet zum Testzeitpunkt knapp 30 Euro, die **G400** rund 35 Euro. Der **G300**-Sensor mit 2.500 dpi erreicht beinahe die Präzision der 3.600-dpi-Variante in der **G400**. Auf typischen Stoff- und Hartplastikpads bewältigt die Maus auch hektische Manöver in schnellen Shootern problemlos. Bei besonders rasanten

Schwenks patzt der Sensor allerdings, wenn er auf durchsichtige Glaspads oder schwarze Metallpads trifft. Seine Abtastrate passen wir über den gelungenen Treiber in bis zu fünf Stufen an und bestimmen die dpi-Schrittlän-

gen. Zudem lässt sich die USB-Frequenz von 125 Hz auf bis zu 1.000 Hz steigern, was zu einem geschmeidigeren Mauszeiger führt.

Bis zu drei Profile können wir direkt in der Maus ablegen und ohne Treiber an fremden PCs verwenden. Im Konkurrenzvergleich nichts Besonderes, gegenüber der **G400** aber ein Vorteil. Welches Profil gerade benutzt wird, signalisiert je ein Leuchtstreifen links und rechts. Aus acht Farben dürfen wir uns drei aussuchen, Kombinationen oder Übergänge sind jedoch nicht möglich. Zwischen den in der Maus abgespeicherten Profilen wechseln wir standardmäßig mit der hinteren der beiden mittleren Zusatz Tasten. Über den Treiber lassen sich theoretisch beliebig viele Profile auf der Festplatte abspeichern und importieren sowie exportieren, um die eigenen Einstellungen mit Freunden zu tauschen. Darüber hinaus bietet die **G300** Makros und frei konfigurierbare Tasten. Davon hat sie neun Stück und somit eine mehr als die größere Schwester **G400**. Ein 4-Wege-Mausrad zum Seitwärts-Scrollen bietet die **G300** aber genauso wenig wie die **G400**.

Im Vergleich zu anderen symmetrischen Mäusen um 30 Euro bietet die **G300** damit die beste Ausstattung im Konkurrenzumfeld: Microsoft **Sidewinder X3**, Razer **Abysus** und Roccat **Pyra Wired** haben deutlich weniger Tasten. Aber ausgerechnet in Logitechs historisch stärkster Disziplin versagt die **G300**. Das Gehäuse ist so winzig, dass schon normal große Hände kaum eine Handhaltung finden, mit der sie die **G300** auf Dauer entspannt bedienen können. Im Test hatten wir bereits nach rund 30 Minuten Krämpfe im Handgelenk. Wie wir unsere Hände auch auf der **G300** unterbringen – entweder sind die Zusatz Tasten kaum zu erreichen oder der Daumen befindet sich hinter der eigentlich dafür gedachten Mulde. Kleinere Hände fahren mit der **G300** etwas besser, aber auch denen machen der hohe Mausrücken und das kleine Gehäuse zu schaffen. Von den neun Tasten lassen sich die zwei dem Daumen abgewandten so gut wie gar nicht komfortabel auslösen. Durch das extrem niedrigere Gewicht wirkt die **G300** billiger, als es die Materialien tatsächlich sind. Alles in allem liegt die Verarbei-



Die seitlichen Schalter können die fehlenden, traditionellen Daumentasten nicht ersetzen.

tungsqualität etwas unter dem von Logitech gewohnten Niveau. Aber alle Schalter klicken sauber, und das Mausrad empfinden wir als sinnvoll gerastert. DV

Stärken

- + präzise
- + umfangreich ausgestattet
- + symmetrische Gehäuseform

Schwächen

- große Hände verkrampfen leicht
- keine Daumentasten
- Verarbeitung wirkt vergleichsweise billig



Logitechs erster »Fehltritt«

Daniel Visarius
Mitglied der Chefredaktion
daniel@gamestar.de

Wer von der Logitech G300 eine hochwertige, symmetrische Maus erwartet hat, der wird enttäuscht. Das Handling ist im Test durch die selbst für kleine Hände zu geringe Größe einfach miserabel, da schlichtweg zu anstrengend, als dass es durch einen weitgehend präzisen Sensor und die umfangreiche Ausstattung aufgewogen würde. Zudem liegt der Preis von knapp unter 30 Euro nur minimal unter dem der um Längen besseren Logitech G400, die es je nach Händler bereits ab rund 30 Euro zu kaufen gibt.

PREIS 30 Euro HERSTELLER Logitech

G300 Gaming Mouse

Abtastung	Optisch (2.500 dpi)
Tasten	9
Mausrad	2-Wege
Verbindung	Kabel
Anschluss	USB
Extras	dpi-Wahl, Beleuchtung

PRÄZISION

- sehr hohe Präzision
- gutes Mausrad
- auf manchen Unterlagen Aussetzer

34/40

TECHNIK

- frei einstellbare dpi-Wahl
- USB-Frequenz bis zu 1.000 Hz
- funktioniert nicht auf allen Oberflächen einwandfrei

15/20

AUSSTATTUNG

- alle neun Tasten frei programmierbar
- Makros Profile interner Speicher
- keine Daumentasten

16/20

ERGONOMIE

- passt in linke und rechte Hände
- sehr klein Zusatz Tasten schlecht erreichbar
- bei normal großen Händen sind Krämpfe vorprogrammiert

3/10

VERARBEITUNG

- insgesamt ordentlich verarbeitet
- wirkt etwas billig
- nicht so hochwertig wie von Logitech gewohnt

7/10

FAZIT

Präzision und Ausstattung der Logitech G300 Gaming Mouse sind sehr gut, aber das schlechte Handling sorgt vor allem bei größeren Händen bereits nach kurzer Zeit für Schmerzen im Handgelenk. Da hilft auch das linksänderfreundliche, symmetrische Gehäuse nicht mehr.

75

Preis/Leistung: Ausreichend

In diesem Monat haben wir alle drei Selbstbau-PCs grundlegend umgebaut und die beiden 1.000-Euro-Rechner in ein neues Gehäuse gesteckt. Darüber hinaus wurde diesen Monat gut die Hälfte der Grafikkarten im Einkaufsführer teurer.

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



1.000-Euro-PC



1.500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 955 BE Boxed	95 €
Prozessorkühler	
bei CPU mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
Gigabyte GA-870A USB 3.0	70 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 4,0 GB DDR3-1600	25 €
Grafikkarte	
XFX Radeon HD 6870 Dual Fan	150 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Western Digital Caviar Blue 750 GByte	45 €
SSD	
kein Budget für eine SSD im 500-Euro-PC	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc 7240S	20 €
Gehäuse	
Cooltek CT-K3 Evolution 3.0	40 €
Netzteil	
Sharkoon SHA550-12EUP	45 €
GESAMTPREIS	490 €
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

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 2500K	180 €
Prozessorkühler	
Scythe Mugen 3	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Gigabyte GA-Z68P-DS3	85 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 8,0 GB DDR3-1600	45 €
Grafikkarte	
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	300 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte	
WD Caviar Black 1,0 TByte	60 €
SSD	
OCZ Vertex 2 60 GByte	75 €
Blu-ray-Combo-Laufwerk	
Samsung SH-B123L	50 €
Gehäuse	
Antec Three Hundred	50 €
Netzteil	
Super Flower SF-550P14XE 550 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.015 €
Günstigere Grafikkarte	-100 €
Powercolor Radeon HD 6950	200 €
Keine Extra-Soundkarte	-60 €
Onboard-Sound	0 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit über- ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i7 2600K	260 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Matherhorn	50 €
Mainboard Sockel 1155	
Gigabyte GA-Z68P-DS3	85 €
Arbeitsspeicher	
Corsair XMS 3 8,0 GB DDR3-1600	45 €
Grafikkarte	
MSI N580GTX Twin Frozr II	425 €
Soundkarte	
Creative X-Fi Titanium Bulk	60 €
Festplatte	
WD Caviar Black 1 TByte	60 €
SSD	
Intel SSD320 120 GByte	175 €
Blu-ray-Brenner	
LG BH10LS	70 €
Gehäuse	
CoolerMaster HAF-X	160 €
Netzteil	
Corsair HX 850 Watt	140 €
GESAMTPREIS	1.535 €
Günstigere Grafikkarte	-125 €
MSI N570GTX Twin Frozr III PE OC	300 €
Größere SSD	+265 €
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 Gigabyte N560 OC-1GI **UPDATE**
 ►80 ▲195 € ►08/11 ►Quicklink: 7485
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

3 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic
 ►80 ►200 € ►04/11 ►Quicklink: 7416
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 MSI N560GTX Twin Frozr II OC **PREISTIPP**
 ►78 ►180 € ►online ►Quicklink: 7486
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

5 MSI N460GTX Hawk **UPDATE**
 ►77 ▲175 € ►online ►Quicklink: 7192
 schnell, leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Sapphire Radeon HD 6870 Toxic
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7414
 schnell, übertaktet / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

7 Gigabyte GeForce GTX 460 OC **UPDATE**
 ►76 ▲150 € ►online ►Quicklink: 7487
 schnell, stets leise / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

8 XFX Radeon HD 6870 **NEU**
 ►76 ►180 € ►online ►Quicklink: 7591
 schnell, hörbar unter Last / Radeon HD 6870 / 1,0 GByte

9 Sapphire Radeon HD 6850 **UPDATE**
 ►75 ▲135 € ►online ►Quicklink: 7534
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 460 **NEU**
 ►73 ►180 € ►online ►Quicklink: 7592
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 460 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Zotac GeForce GTX 580 AMP! **UPDATE**
 ►87 ▲450 € ►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 ▲330 € ►04/11 ►Quicklink: 7488
 extrem schnell, deutlich hörbar / Radeon HD 6970 / 2,0 GByte

4 Powercolor HD6950 VortexPCS+ **PREISTIPP**
 ►83 ▲280 € ►08/11 ►Quicklink: 7535
 sehr schnell, sehr leise / Radeon HD 6950 / 2,0 GByte

5 Asus ENGTX570 Overclock Edition **UPDATE**
 ►83 ▲310 € ►04/11 ►Quicklink: 7418
 extrem schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 570 / 1,28 GB

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP!
 ►82 ►220 € ►08/11 ►Quicklink: 7385
 schnell, deutlich hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

7 HIS Radeon HD 6950 IceQ X Turbo **UPDATE**
 ►82 ▲240 € ►08/11 ►Quicklink: 7418
 sehr schnell, relativ leise / Radeon HD 6950 / 1,0 GB

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 ▼280 € ►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 ► 160 € ► 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

UPDATE

► 79 ► 200 € ► online ► Quicklink: 7492
voll spieleauglich, gutes Bild, spartanische Ausstattung, 1920x1080

23,6-ZOLL-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Benq XL2410T

UPDATE

► 86 ► 340 € ► 06/11 ► Quicklink: 7304
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

2 Asus VK246H

PREISTIPP

► 85 ► 185 € ► 04/10 ► Quicklink: 7082
voll spieleauglich, Webcam, Full-HD-Auflösung 1920x1080

3 Acer GN245HQbmid

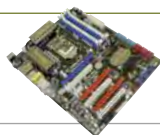
► 83 ► 430 € ► online ► Quicklink: 7541
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D Vision, Full-HD-Auflösung 1920x1080

4 Viewsonic V3D241wm-LED

► 82 ► 330 € ► 06/11 ► Quicklink: 7429
voll spieleauglich, 120 Hertz, 3D, Full-HD-Auflösung, 1920x1080

5 Iiyama ProLite E2473HDS

► 80 ► 180 € ► online ► Quicklink: 7590
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

UPDATE

► 94 ► 400 € ► 05/10 ► Quicklink: 7100
perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 93 ► 330 € ► 03/10 ► Quicklink: 7101
toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 300

PREISTIPP

► 92 ► 290 € ► 08/09 ► Quicklink: 7102
hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

4 Logitech Z-5500

UPDATE

► 86 ► 300 € ► 05/10 ► Quicklink: 7103
toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

5 Teufel Concept E 100

NEU

► 80 ► 260 € ► online ► Quicklink: 7593
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

UPDATE

► 90 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7427
komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930

► 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

UPDATE

► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7076
extrem präzise, tolle Verarbeitung, 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

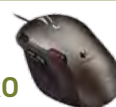
4 Gigabyte M8000X

► 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 G9x

PREISTIPP

► 96 ► 50 € ► 03/09 ► Quicklink: 7074
extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700

► 96 ► 70 € ► 11/10 ► Quicklink: 7074
extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 Razer Lachesis

► 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+

UPDATE

► 95 ► 70 € ► 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 Makrotafeln und interner Speicher

5 Microsoft Recluse

► 76 ► 40 € ► 08/07 ► Quicklink: 7118
Hintergrundbeleuchtung, gutes Schreibgefühl

**TASTATUREN
AB 50 EURO**

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G510

UPDATE

► 87 ► 80 € ► 11/10 ► Quicklink: 7119
Display, Soundchip, Makrotafeln, abnehmbare Handballenaufklappung

2 Razer Black Widow Ultimate

UPDATE

► 87 ► 115 € ► online ► Quicklink: 7333
maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

3 Logitech G19

► 87 ► 130 € ► 06/09 ► Quicklink: 7120
Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotafeln und USB-Hub

4 Razer Anansi

► 86 ► 90 € ► online ► Quicklink: 7566
Daumentasten, variable Beleuchtung, Profile, programmierbar

5 Logitech G110

PREISTIPP

► 85 ► 60 € ► 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

PREISTIPP 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

UPDATE

► 89 ► 240 € ► 01/10 ► Quicklink: 7128
extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

UPDATE

► 84 ► 110 € ► 08/10 ► Quicklink: 7129
präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

**SOUNDKARTEN**

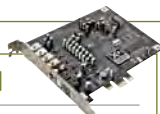
► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative X-Fi Titanium Bulk

► 84 ► 60 € ► - ► -
sehr guter Klang, EAX Advanced HD 5.0, PCI-Express-1x-Anschluss

PREISTIPP 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

UPDATE

► 86 ► 80 € ► 02/07 ► Quicklink: 7124
sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: 7125
solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe



Fragt ein Hund den anderen: »Und, was spielst du so?« · Sagt der andere: »WoW!« · Haha. Ha.

PREIS: billiger als die Hundesteuer



DogStar

Das Magazin für spielende Hunde

OKTOBER 12/2011

Vollversions-Leckerli

Bone

Ein Adventure, in dem ein Knochen die Hauptrolle spielt! Und wer will den Knochen?! Ja, wer will den Knochen?! Ja, wer?! Braver Hund!



Auf 10 Seiten

Dog Nukem Forever

Endlich im Test: Hail to the Köter, Puppy!

Bonus-Vollversion

Katzenfreunde

Kenne deinen Feind!
(Also die Katzen, nicht Ubisoft (obwohl ...))



Nur bei DogStar

DVD aus Hundekuchen

Funktioniert kein Stück,
schmeckt aber lecker!



Multiklänner

Der neue Trend · Mit vielen Hunden gleichzeitig spielen!
Z.B. Call of Puppy: Black Mops oder Assassin's Collie
Plus: Auf diesen Gamepads kaut sich's am besten



Die GameStar-Ausgabe 01/2012 erscheint am 30.11.2011



1 The Elder Scrolls 5: Skyrim **Test** Endlich dürfen wir die komplette Welt von Skyrim erforschen. Ob die hohen Erwartungen erfüllt werden, klären wir im Test.

2 Testmarathon **Test** Neben Skyrim ist der November der Monat der Action. Wir testen Modern Warfare 3, Assassin's Creed: Revelations und Batman: Arkham City

3 Blizzcon **Preview** Wir reisen zur Blizzard-Hausmesse, um neue Details zu Starcraft 2: Heart of the Swarm auszugraben – und vielleicht zum nächsten WoW-Addon.

4 Die beste Hardware fürs Geld **Hardware** Kurz vor Weihnachten geben wir im nächsten Schwerpunkt wieder die besten Kauf Tipps quer durch alle Kategorien.

Verlag	IDG Entertainment Media GmbH Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118 www.idgmedia.de
Geschäftsführer	York von Heimbürg André Horn
Verlagsleitung / Mitglied der Geschäftsleitung	Veröffentlichung gemäß §8, Absatz 3 des Gesetzes über die Presse vom 08.10.1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, die 100%ige Tochter der International Data Group Inc., Boston, USA ist.
Eigentumsverhältnisse	York von Heimbürg, Keith Arnot, Bob Carrigan, Patrick J. McGovern
Vorstand	IDG Entertainment Media GmbH, Redaktion GameStar Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Aufsichtsratsvorsitzender	Michael Trier (verantwortlich)
Redaktion	Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier Florian Klein, Heiko Klinge, Daniel Matschewsky, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Kevin Stich, Patrick C. Lück, Hendrik Weins, Malte Witt, Sebastian Klix, Marc Sehr, Julian Heimpel
Chefredakteur	René Heuser, Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Martin Le, Julian Freudenhammer
Chefredaktion	Markus Schwerdtel
Redaktion	David Bhulaputra (Ltd.), Alexander Beck, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Bernd Fischer, Marco Risch
Online	Sigun Rüb (Ltd.), Evi Zechmeister
Director of Mobile	Isa Stamp, Anita Thiel
Medien-Produktion	Uwe Miethe, Anita Blockinger, Martin Deppe, Daphne Cisneros, Kosta Christinakis, Dennis Kogel, Kevin Stich, Jochen Gebauer, Patrick C. Lück,
Layout und Grafik	Abonnement
Redaktionsassistenten	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
Freie Mitarbeiter	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
Abonnement	Jahresbezugspreise
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH	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)
Postfach 810580, 70522 Stuttgart	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)
Telefon: 01805/727252-275 (*aus dem dt. Festnetz nur € 0,14 pro Minute, Mobilfunkpreise max. € 0,42 pro Minute), Fax: -377	Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15	Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: shop@gamestar.de	ISSN Nummern
DVD-Version: Inland: 59,00 € (Studenten: 54,00 €)	Vertrieb Handelsauflage
Österreich und sonstiges Ausland: 68,00 € (Studenten: 63,00 €)	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
Schweiz: 108,80 SFR (Studenten: 100,80 SFR)	Online-Reichweite (IVW 08/2011)
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)	71.677.736 Page Impressions, 11.917.719 Visits
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)	Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)	Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).	Anzeige
Postgiraamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70	Anzeige
ISSN Nummern	Anschrift der Redaktion
Vertrieb Handelsauflage	Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691
MZV GmbH & Co. KG	Kommunikations-Designer
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim	Manfred Aumaier (-602)
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113	IDG Global Solutions
E-Mail: info@mzv.de	Anzeigenpreise
Web: www.mzv.de	Zahlungsmöglichkeiten
Online-Reichweite (IVW 08/2011)	Erfüllungsort, Gerichtsstand
71.677.736 Page Impressions, 11.917.719 Visits	Leitung CRM und Marketing
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin	Produktionsleitung
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am letzten Mittwoch des Vormonats.	Druck und Beilagen
Anzeige	© Copyright
Anzeige	Design
Anschrift der Redaktion	Fotos
Ralf Sattelberger (-730) (Ltd.), Kerstin Wölderling (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Daniela Kretschek (-691), Fax: -99691	Einsendungen
Kommunikations-Designer	Haftung
Manfred Aumaier (-602)	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.
IDG Global Solutions	
Anzeigenpreise	
Zahlungsmöglichkeiten	
Erfüllungsort, Gerichtsstand	
Leitung CRM und Marketing	
Produktionsleitung	
Druck und Beilagen	
© Copyright	
Design	
Fotos	
Einsendungen	
Haftung	

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem iPad lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Medien-Marken:



www.gamepro.de



www.speedydragon.de



www.makinggames.de



www.pcwelt.de



www.macwelt.de



www.cio.de



www.iphonewelt.de



www.ipadwelt.de



www.techchannel.de



www.computerwoche.de



www.channelpartner.de